

GRATIS
TIDNING
Juni/Juli 2007
Nummer 48

Game revisor



STOR RECENSION THE DARKNESS





Bensin i mitt blod

Chefredaktör Hegevall njuter av en racingspelsommar



Hur man än ser på det, har det varit tunt med racingspel till Playstation 3 och Xbox 360. Ja, åtminstone riktigt bra sådana. Project Gotham Racing 3 släpptes ju som bekant samma dag som Xbox 360 började säljas i svenska butiker och visst, det har jag spelat en del, liksom Test Drive Unlimited och nu på senare tid även Motorstorm. Men det har inte räckt, inte alls. Jag har saknat ett spel där jag kunnat gå in i detalj och förändrat drivlinan i mitt

vrålkå, samt ett spel där jag kunnat klättra på Pikes Peak i en söndertrimmad S1:a.

Och nu, äntligen, infaller den månaden som med största sannolikhet kommer att få alla racingfanatiker att skrika sig hessa av ren lycka. Juni (this month) är nämligen en racingmånad av sällan skådat slag. En fyra veckor lång praktikplats i den bensindoftande garage som utvecklare såsom Turn 10, Codemasters och Bug Bear erbjuder. Juni 2007 är en högaoktanig månad helt enkelt (nästa dåliga racingterm som används för att illustrera en övertydlig poäng innebär fängelsestraff).

Först ut är Forza Motorsport 2 som utan tvekan är årets viktigaste release i racinggenren för alla med fabläss för bilteknik, tuning och riktig racing. 309 bilar, 34 banor, 59 mästerskap och det mest omfattande onlineläget i ett racingspel på många år. Förmodligen någonsin. Jag har spelat säkert 50 timmar Forza Motorsport 2 redan, och trots att jag (som i min recension av spelet senare i denna tidning) gärna gnäller lite sådär farbröderligt på överdriven friktionsfysik och lite väl slö fartkänsla har Turn 10 återigen knäpat ihop ett väldigt, väldigt bra spel som masserar racingtarmen till den milda grad att jag nästan imploderat.

Nästa hållplats ligger en bra bit bortom de verkliga asfaltsrenderingar som utförs i Forza 2, då vi kastar oss ut i Codemasters fantasifulle snårskogar. Jag pratar naturligtvis om Colin McRae: Dirt. Eller Dirt som det bara heter i USA (amerikanerna vet knappt vem Colin McRae är). Dirt är lortigt (duh!), snabbt, intensivt, händelserikt och väldigt roligt... särskilt i korta stunder. Det är ett racingspel för den som finner upplägget i Forza 2 strikt och tidskrävande tråkigt och bara vill kasta sig ut i första bästa rallykärna och nöta sönder stora delar av den finska barrskogen.

Recensionerna av Forza Motorsport 2, Colin McRae: Dirt och Flatout: Ultimate Carnage läser du en bit bak i tidningen. Nu ska jag tillbaka till spelsoffan, och tillbaka till den digitala motorsportens ljuvliga värld. Vi ses på papper först i augusti eftersom Gamereactor nu tar ett välförtjänt sommaruppehåll (vi ger inte ut någon julitidning). Eller på Gamereactor.se där vi såklart kommer att finnas, varje dag... hela sommaren.

PETTER HEGEVALL / CHEFREDAKTÖR

BÄST JUST NU:

Mitt nya akvarium (720 liter) Hajmal, vändmal, tigerfisk, påfågelciklider, fengäddor... denna månaden har jag ställt mer på mitt akvarium än vad jag gjort i TV:n.

DETTA SKA JAG GÖRA I SOMMAR:

Äta glass, sova och spela Dirt -Lillhärda's Fjällglass, sena nätter framför slutspelet i NBA och hundratals timmar Colin McRae: Dirt låter som en skön semester... inte sant?

CHEFREDAKTÖR Petter Hegevall (petter@gamereactor.se)

ANSVARIG UTGIVARE Petter Hegevall

GRAFISK FORM Petter Hegevall

ILLUSTRATIONER Petter Hegevall

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

REDAKTÖR Bengt Lemne (bengt@gamereactor.se)

SKRIBENTER

Jesper Karlsson (jesper.karlsson@gamereactor.se)

Jonas Mäki (jonas.maki@gamereactor.se)

Mikael Sundberg (mikael.sundberg@gamereactor.se)

Roger Rosenlund (roger.rosenlund@gamereactor.se)

Anna Eklund (anna.eklund@gamereactor.se)

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

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

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

Love Bolin (love.bolin@gamereactor.se)

Martin Forsslund (martin.forsslund@gamereactor.se)

Konrad Cronsoe (konrad.cronsoe@gamereactor.se)

Petter Mårtensson (petter.martensson@gamereactor.se)

Jonas Elfving (jonas.elfving@gamereactor.se)

ADRESS Hamngatan 10, 831 33 Östersund

INTERNET www.gamereactor.se

PRENUMERATION Teckna ett eller två år på www.gamereactor.se

UPPLAGA 65 000 exemplar

PERIODICITET 10 nr/år (januari och juli uteslutna)

TRYCK Colorprint Danmark

DISTRIBUTION Pan Nordic Logistics

ANNONSER Devisor Reklam & Media 08-317600 (leif.persson@gamereactor.se)

GAMEREACTOR DANMARK

Claus Reichel, Morten Reichel, Thomas Tanggaard, Steen Marquard, Jesper Nielsen, Nicolas Elmøe, Henrik Bach, Carsten Skov Teisen, Asmus Neergaard, Thomas Nielsen, Martin B. Larsen, Peter Christensen

GAMEREACTOR NORGE

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

GAMEREACTOR GER UT AV GAMEZ PUBLISHING®

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

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

TESTAD VERSION:

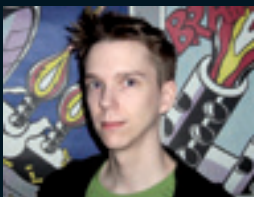
Vid varje recension informerar vi om vilken version av spelet vi testat. Detta kan innefatta allt från att vi berättar vilken (eller vilka) upplaga av ett multiplattformspel vi testat till att vi berättar om vi recenserat NTSC-versionen av ett speciellt spel.

REKOMMENDERAD ÅLDERSGRÄNS:

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

3 MEDARBETARE

Denna månads tre Gamereactor-tokar



01 JONAS ELFVING

Jonas är ny på Gamereactor, och det... det är aldrig särskilt skoj. Man blir antastad av Jesper, tvingad att utföra diverse mindre ärofyllda slavaruppdrag av Mäki och utskäld på daglig basis av chefredaktör Petter. Men trots

all den psykiska press som det innebär att vara nykomling på redaktionen, har Jonas imponerat från dag ett med outtröttlig entusiasm och en hel bunt bra texter. Den här månaden har han band annat smygtestat ett charmigt äventyr från Capcom.

FAVORITSPEL:

Guitar Hero - Världens bästa musikspel, någonsin.



02 PETTER MÅRTENSSON

Precis som Jonas är Petter Mårtensson också ny på Gamereactor. Och om Jonas har haft det tufft har Petter istället haft en riktigt avslappnad och skön debutmånad på redaktionen.

Orsak till detta? Att han heter samma sak i förnamn som vår chefredaktör, en fullgod orsak till överdriven favoritisering tydligen (om du frågar chefredaktör Hegevall). I övrigt har Petter varit i Austin, Texas för att spela det kommande Tabula Rasa...

FAVORITSPEL:

Beyond Good & Evil - Mätte det komma en uppföljare!



03 MIKAEL SUNDBERG

Sundberg, eller "Sunken" som vi kallar honom på redaktionen, är en av Gamereactors gamla slitvargar. En av de som varit med från start, och vid det här laget skrivit tusentals vållästa speltexter. Den

senaste månaden har Sunken fortsatt att rollspela (läs: spela på en liten eländig mini-gitarr och rökt pipa) i Lord of the Rings Online samt rest till Soul, Sydkorea för att bevittna Bizzards avtäckning av Starcraft II.

FAVORITSPEL:

Castlevania: Symphony of the Night - Ren och skär kärlek...



FÖRSVARAR

TRANSFO

BIOPREMIÄ

**DREAMWORKS
PICTURES**



Hasbro, Transformers and all related characters are trademarks of Hasbro.
© 2007 Hasbro. All Rights Reserved.

**TransformersM
TransformersF**



FÖRGÖR

TRANSFORMERS

FRÅN DEN 4 JULI

movie.com
filmen.se



GÖR DIN RÖST HÖRD PÅ GAMEREACTORS BREVSIDA



MÅNADENS BREV

SOMMAR-RELEASER Insändaren Solstollen tycker det är dåligt att så få utvecklare släpper spel under sommarhalvåret.

En sommar utan releaser?

Jag hatar sommaren. Snygga tjejer, bra väder, glass i stora lass... Ni tror säkert att jag är knäpp, men låt mig förklara. Under sommarmånaderna är man ofta ute och reser, men varför är det så att spelutvecklarna ser till att inte släppa så mycket spel? Jag kan förstå att de inte vill släppa spel till de stationära konsolerna, men till de bärbara? Varför inga spel till de bärbara?! I början på juli kommer jag att åka till Mallis,

utan nya och roliga spel att spela vid poolkanten. Hur skoj kommer det att vara? Jag vill uppmana spelutvecklare att övertyga sina utgivningsnissar att det är helt okej att släppa (åtminstone) bärbara spel under sommarmånaderna. Tänk på oss konsumenter, att lämna oss i sticket för att solen skiner är lika lågt som att inte hjälpa en gammal tant över gatan. /SOLSTOLLEN

Gamereactor hatar Nintendo Wii

Är det något som retat mig de senaste månaderna så är det Gamereactors patetiska avsky för Wii och alla de spelen som släpps till maskinen. Ni är uttalt oberoende och bryr er enligt er tjugiga drygputte till chefredaktör "alltid om spelen, och inte om maskinerna de spelas på". Men hur kommer det sig då, isåfall, att ni säger varenda spel som hittills släpps till Nintendo Wii och hyllar allt som släpps till Playstation 3 och Xbox 360? Ni är en bra tidning, eller ni var en bra tidning, men ser idag mest ut som griniga surgubbar med händerna så långt nedstoppade i Sonys välfyllda kakkburk att ni helt enkelt inte kan förmå er att dela ut ett rättvist betyg till något spel till Wii. Fy på er!
_KRISTIAN ADAMSSON

Bra att du uttrycker din åsikt, det är din förbannade rätt att göra så. Tyvärr har du fel i det du skriver dock, vi gillar Wii som spelkonsol, men de flesta spelen till maskinen har hittills varit medelmåttiga - det står vi för.

Playstation Store = en besvikelse

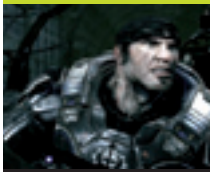
Jag har ägt en Playstation 3 sedan starten och jag börjar bli besviken på något som var så lovande: Playstation Store. Om man skapar användare från andra sidan jorden kan man

kolla i deras affärer där det finns massor av kul, men man kan inte köpa något utan ett kreditkort, och mitt gäller bara i Europa. Fast i den europeiska affären finns det inget kul alls. Var är Calling all Cars till exempel? Och när ska vi få ladda ner gamla Playstation-klassiker som man kan spela både bärbart på PSP och på konsolen? Jag kan åtminstone ladda ner demos och sänt från Hong Kong, det är alltid nåt. Den enda fördelen med Playstation Store är att spelen åtminstone är rätt billiga och går att dela med kompisar, men utbudet är minst sagt bedrövligt. Det har gått två månader sedan releasen och jag har spelat mig less på Tekken. Skärpning, Sony!
_KRATOS MAMMA

Som ett barn på julafton

Jag trodde jag vuxit ifrån den där känslan av att bli som ett barn på julafton över ett nytt spel. Är trots allt över 40 nu då man sägs ska vara vuxen. Jag hade inte tänkt skaffa Crackdown bara för Halo 3-betans skull och i ärlighetens namn finns det väl viktigare saker än TV-spel, som att jag sedan Halo 2 ju blivit pappa. Men likt förbaskat. Var och hälsade på en gammal spelintresserad vän som startade igång Crackdown och Halo 3-betan bara för att visa hur det såg ut, och så snart köerna drog igång sjungandes det klassiska Halo-

FORUMSNACK



GEARS OF WAR BLIR SPELFILM...

Gears of War ska bli film nu. Hoppas att den inte bara handlar om Marcus Fenix. Lite händelser innan spelet, om hur Sera var innan kriget bröt ut vill jag se! Vad tror ni?

/FORCEN

Den ska jag lätt se när den kommer ut.

/UBERGUY

Med tanke på att Gears of War innehåller cirka sju sekunder story så...

/RAGEW

Jag förstår inte varför folk klagar på storyn, jag tycker den är mer än godkänd och ganska intressant.

/RHEINGOLD

Tror det skulle bli en äkta kalkonrulle med fokus på enbart effekter. Räcker det inte med att storyn i spelet är otroligt klyschig? Tänk er filmen, hela filmen skulle betraktas som en klyschia.

/INSTANT AIM

Jag tror att den skulle kunna bli ganska bra. Att man får följa en grupp elitsojdatörer när de ska utrota utomjordingar. Ser fram emot den.

/BECCOD

Bra filmer behöver inte ha nån story... kolla bara på Starship Troopers.

/RIKRU LOVER

Haha! Ja Starship Troopers är nog en av de sämsta filmerna jag sett.

/WHITE DEVIL

Filmen blir väl som alla andra filmer som baseras på spel. Ljliga och utan något försök till story, men man ser dem ändå.

/RADIUZ-

Nu verkar ju macho-filmer vara "inne", med Sin City och 300. Så om de precis som med dessa filmer satsar på att ha så bra effekter som möjligt kan det bli riktigt bra.

/DR JR

Steven Seagal ska lätt spela Marcus Fenix.

/360-MANNEN

Steven Seagal kan inte spela Marcus Fenix. Han står alltid på univänarnas sida, i detta fall Locust. Han kanske kunde spela en stor Locust med hästsvans och en gömd kniv i sitt kreditkort?

/RADIUZ-

Filmerna som bygger på spel har oftast väldigt lite, eller ingenting att göra med originalet. Locusterna kommer att vara en överextrem rörelse av islamister. /SANGHEILI

temat var jag som uppslukad. "Ro hit handkontrollen" väste jag till min vän redan halvvägs in i den första matchen. Och de gamla takterna satt i och en grinig amerikan fick bita i gräset liksom en konstant sjungande irländare. Halo 3 har, som sina föregångare, fantastiskt bra spelkontroll och de nya vapnen var precis sådär klockrena att man bara ville spela mera. Så ett planerat snabbt besök hos min vän blev flera timmar och på vägen hem stannade jag på en stor elkedja och investerade i ett eget Crackdown, bara för att kunna spela Halo-betan i någon vecka. Men jag är mer än nöjd och min sambo tycks tro att jag helt förlorat vetet. Det har jag inte, däremot har jag funnit spelglädjen igen tack vare Halo 3 som påminner mig om varför TV-spel är så bra som underhållning över huvudet taget kan bli. Tack Bungie!
_LANDSKRONA-BO

När får jag spela Prey 2?

Jag köpte Prey för inte så länge sen och satt som fastklistrad hela natten tills jag klarade ut det och nu undrar jag om ni vet nåt när Prey 2 kommer? Har ni hört något?
_POWER

Human Head Studios avslöjade ju i slutet av Prey att en fortsättning är att vänta. Vi vet dock inte när det kommer att släppas, eller till vilka format. Tyvärr. Förhoppningsvis får vi veta mer om Prey 2 under årets E3-mässa.

Ge oss de gamla spelen, igen...

Konverteringar av gamla spel ligger ju i tiden. Det dräller av gamla retrospel till PSP, till Playstation 2 släpps de i drivor och till Wii och Xbox 360 laddar man ned gamla klassiker för miljonbelopp varje månad via deras online-tjänster. Och alla genrer tycks vara representerade, utom hederliga gamla äventyrsspel. Tänk efter, hur perfekt vore det inte att ha ett Monkey Island till Nintendo DS där man med stylusen skulle få minst lika god spelkontroll som man en gång hade med mus? Eller Wii som ju också har ett pekdon. Jag skulle älska att få ladda hem gamla konverteringar av Full Throttle, Leisure Suit Larry eller kanske Indiana Jones and the Fate of Atlantis för några tior styck. Det enda som skulle krävas vore att Amiga lades till i listan över Virtual Console-kompatibel hårdvara, vilket väl vore världens enklaste grej. Men inte. Istället fortsätter Lucasarts och de andra att sälja denna guldgruva av bra spel i obskyra lågbudget-utgåvor inpackade i världens fulaste omslag, som man i bästa fall kan hitta på bensinmackar och liknande. Ofta komplett med kompatibilitetsproblem för dagens PC-datorer. För nog är det bra märkligt att man i en tid när gamla klassiker är mer efterlängtda än någonsin låter en av de största gamla genrerne ruttna bort. Det är inget annat än barnmiss-handel att inte låta dagens unga spelare få uppleva denna guldålder i spelhistorien.
_GUYBRUSH

REAL TASTE ZERO SUGAR

...THEN WHY NOT MUSCLES WITH **ZERO** WORKOUT?



GET MORE ZERO AT **ZERO**ISMORE.SE

AMM

NEWS

MED FOKUS PÅ KOMMANDE STORSPEL För dagliga spelnyheter: www.gamereactor.se

MAMMA, HJÄLP!

Protoss har en ny enhet, Mothership, som saknar motsvarighet hos de andra raserna. Den har tre vansinnigt effektiva attacker men måste återhämta sig mellan varven och kan då besegras.



STARCRRAFT II

Gamereactors Mikael Sundberg besökte Söul där Blizzard avslöjade Starcraft II inför 50,000 koreanska fans...

Plattform PC Utvecklare BLIZZARD Utgivare BLIZZARD Premiär 2008



INGEN KONSOLVERSION Även om både Playstation 3 och Xbox 360 har onlinesystem och tillgång till tangentbord och mus via USB tänker Blizzard inte göra någon konsolversion av Starcraft II.



Anda in i det sista håller Blizzard på hemligheten. Företagets president, Mike Morhaime, presenterar äntligen ett videoklipp, utfört i sedvanligt extravagant Blizzard-stil. En bastant karl med bojor om fötterna leds in i ett rum fyllt med avancerad teknik. Snart står han inpackad i den tunga attackrustning som kännetecknar en Terran Marine. Fortfarande är det inte helt klart. Jag håller andan. Det kan vara ett "World of Starcraft" eller kanske en Gears of War-klon, typ "Starcraft: Marine". Om Blizzard har blivit alldeles komplett sjuka i huvudet alltså.

Loggan tonar fram. Starcraft, står det. Det kan fortfarande dyka upp ett "World of" eller nåt som skulle få hela världen att tappa hakan. Den romerska siffran två dyker upp. Och publiken, i ett fullsatt idrottsstadium, vrålar extatiskt. I grunden liknar Starcraft II sin föregångare. Det är inte så oväntat.

Med nio och en halv miljoner sålda exemplar och en publik som fortfarande spelar lika fanatiskt troget nio

Starcraft II har varit under utveckling ända sedan Warcraft III: The Frozen Throne slutfördes, 2003

är senare finns det ingen anledning till totalrenovering. Det rör sig fortfarande om ett snabbt och intensivt realtidsstrategispel där resurshandling, planering och förmågan att tillämpa rätt styrkor och taktik i varje situation är det som avgör stridens utgång.

Starcraft II har varit under utveckling ända sedan Warcraft III: The Frozen Throne slutfördes 2003. Det



TOKSNABBT! För att vi skulle kunna hinna med i speldemonstrationen var tempot rätt maktigt, men givetvis är hastigheten valbar i det färdiga spelet, precis som i ettan.

var alltså ett strukturellt ganska färdigt spel vi fick se. Fortfarande rör det sig om tre spelbara raser. Det är inte bara ett preliminärt besked, de var stenhårda på den punkten. Det handlar alltså om människorna, Terran, de religiösa och tekniskt avancerade Protoss och så de svärmande insektsliknande Zerg.

Blizzards designfilosofi är tydlig. Lättillgänglig spelbarhet, balans och taktikmässigt djup är betydligt viktigare än spektakulära effekter och tjusiga kameravinklar. Även om själva spelmotorn är klar och Starcraft II befinner sig i fullt spelbart alfastadium, ligger det mesta arbetet fortfarande framför dem. Att göra ett bra ensamspelar spel är ingen konst, att göra det balanserat när flera spelare är inblandade är en helt annan sak. Till sin hjälp har Blizzard tagit några av de mest framgångsrika Starcraft-spelarna som med sin expertis kan se till att spelet håller såväl på den

högsta nivån som för nybörjare.

Ett led i detta är förstas tekniken, som är avancerad utan att kräva någon superdator. Resultatet är ett rent och snyggt spel, detaljerat utan att vara plottrigt, stilmässigt en logisk fortsättning på Starcraft. Men det betyder inte att spelmotorn inte imponerar. När hundratals Zergs kutar in i en skvadron Protoss är det ordentligt läckert.

När får vi då se Starcraft II? Unisont svarar Blizzard-killarna: "När det är klart"! Just nu arbetar 40 personer på det, men man är inte främmande för att ta till alla medel som behövs. "Vi har ingen budget. Det får kosta så mycket som behövs för att bli perfekt." Klart är dock att spelet kommer att fungera både med Windows XP och Vista, men Blizzard, som alltid varit stora Mac-anhängare, kan

Lättillgänglig spelbarhet och perfekt balans är betydligt viktigare än spektakulära effekter...

ännu inte ge något klart besked om även Applefans kommer att få spela det. Att stödja Games for Windows Live är dock otänkbart eftersom Blizzard vill ha full kontroll över hela systemet.

Starcraft II ser otroligt läckert ut. Efter demonstrationen som helt kretsade kring Protoss är jag såld på deras enheter och tänker satsa stenhårt på Zealots som nu har en läcker rusningsattack för att komma in i närstrid, och de nya Phoenix som likt japanska skjutospel vråker ur sig svärmar av laserstrålar. Lita på att vi kommer att hålla järnkoll på Starcraft II.

_Mikael Sundberg

SE MER PÅ:

GR TV
GAMEREACTOR
TELEVISION



INGET MMO? Efter att ha tjänat miljarder på World of Warcraft hade det förstås varit enkelt att bara göra ett till onlinerollspel och se pengarna dräsa in. Men Blizzard vill bestämt inte ses som bara en MMO-utvecklare nu. Minst ännu ett spel är under utveckling, och det kan inte vara något annat än Diablo III. Framtiden ser ljus ut.



MEGAGIFTIG OHYRA

Då demonstrationen kretsade kring Protoss fick vi inte se mycket av Zerg, men en ny färdighet borde få spelare att slicka sig om munnen. Zerglings kan muteras till levande giftbomber som sedan lätt kan kamikazebomba allt tänkbart motstånd.



NYHETER

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



UTANNONSERAT

Dark Messiah till Xbox 360

Ubisoft konverterar just nu actionspelet Dark Messiah of Might & Magic till Xbox 360. Konverteringen kommer att bjuda på ett omgjort flerspelarläge och en del andra nya inslag väntas släppas i slutet av sommaren.



World in Conflict till Xbox 360

Massive arbetar på en Xbox 360-version av World in Conflict. Det är en tydlig trend just nu med strategispel till konsol allt sedan Slaget om Midgård 2 visade att det faktiskt kan fungera. Xbox 360-versionen kommer att släppas under vintern, medan PC-versionen kommer i september.

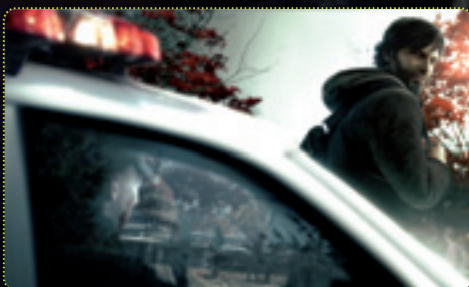
RUTINERAT Det teamet bakom de första och tredje Splinter Cell-spelen som jobbar på Splinter Cell: Conviction under ledning av Mathieu Ferland som varit seriens huvudsakliga producent sedan starten.

SE MER PÅ:



HÖGRE TEMPO

I Splinter Cell: Conviction handlar det inte om att gömma sig i mörkret och tajma vakternas patrullschema. Sam är en jagad man och det gäller att hålla ett högt tempo.



ANNORLUNDA Det femte spelet i Splinter Cell-serien kommer att skilja sig markant från tidigare delar. Ubisoft ser ut att ha hämtat en hel del inspiration från IO Interactives Hitman-spel.



SPLINTER CELL 5

I kommande **Splinter Cell: Conviction** flyr Tom Clancys överrätt från sin forna arbetsgivare

Plattform PC / XBOX 360 Utvecklare UBISOFT MONTREAL Utgivare UBISOFT Premiär OKTOBER

Lagom till det femte spelet i Splinter Cell-serien väljer Ubisoft Montreal att helt byta ut upplägget som vi vant oss vid sedan tidigare. Istället för att smyga sig fram och utnyttja skuggorna, så kommer Sam Fisher som numera befinner sig på flykt manipulera folkhoper och miljön för att undfly sina tungt utrustade förföljare från den forna arbetsgivaren Third Echelon.

För nu är Sam på rymmen och målet i Splinter Cell: Conviction är att ta reda på vad det är som har hänt och varför Third Echelon jagar honom. Sam har

inte längre tillgång till sina högteknologiska leksaker, även om han kan köpa vissa av dem på den svarta marknaden.

Målet i Splinter Cell: Conviction är att ta reda på varför hans gamla arbetsgivare jagar honom

Istället måste han improvisera och använda sig av föremål för att komma undan de vakter som försöker hindra honom från att finna sanningen bakom hans tillfångatagande.

Under demonstrationen fick vi ta del av en sekvens där Sam Fisher befinner

sig i en park i Washington där information som kan hjälpa honom finns i ett serverrum. När Sam drar upp sin huvu

så blir han svårare för vakterna att känna igen, men kommer de tillräckligt nära blir de ändå misstänksamma. Genom att härma beteendet hos personer som står nära honom ser det för vakterna ut som han tillhör gruppen, men det gäller att byta kamouflage ofta

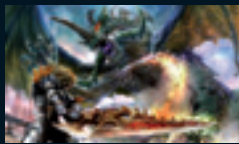
för att inte personer han låtsas tillhöra ska avslöja honom och dra till sig vakternas uppmärksamhet.

Vi på Gamereactor välkomnar det nya upplägget i Splinter Cell: Conviction som får oss att tänka på Hitman-spelen och ett annat spel som också utvecklas hos Ubisoft Montreal, nämligen det mycket lovande Assassin's Creed.

Bengt Lemne

Midnight Club 4

Rockstars San Diego-studio arbetar föga överraskande på ett fjärde Midnight Club-spel. Den här gången är det racing på Los Angeles gator som gäller och det utvecklas till Playstation 3 och Xbox 360. Tidigt nästa år är det tänkt att vi ska få brännas gummi.



Soul Calibur Legends

Nu har Namco bekräftat att de utvecklar ett nytt spel i Soul Calibur-serien exklusivt till Wii. Soul Calibur Legends är dock inte ett traditionellt slagsmåls spel utan ett actionspel och naturligtvis kommer Wii-fjärrns funktioner utnyttjas.

The Secret World

Norska utvecklarna Funcom jobbar just nu på ett nytt onlinerollspel kallat The Secret World. I spelet kommer du att resa runt i världen och utforska och bekämpa ondskan. The Secret World kommer att släppas till såväl PC som Xbox 360.



Pain till Playstation 3

Vad sägs om ett spel där det handlar om att slunga iväg en person med en gigantisk slangbolla mot byggnader för att skapa så långa kraschkombos som möjligt? Det är konceptet i Pain som ska släppas nedladdningsbart till Playstation 3 och vi gillar det!

RIDDICK I HD

Uppdaterat mästerverk till Playstation 3 och Xbox 360

Plattform PS3 / XBOX 360 Utvecklare STARBREEZE Utgivare VIVENDI Premiär NOVEMBER

Redan i mars kunde du som följer Gamereactor läsa att svenska Starbreeze jobbar på en uppdaterad version av **The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay** som släpptes till PC och Xbox 360 för snart tre år sedan.

Det nygamla spelet som är en grafiskt uppdaterad version av det gamla äventyret inklusive ett nytt kapitel kallat Assault on Dark Athena. Dark Athena är ett stort rymdskepp som lurar i rymden för att överfalla icke ont anande rymdfarare. Ombord måste Riddick överleva kapten Revas och hennes slavarmé. Under Dark Athena-kapitlet kommer spelaren att introduceras till ny spelmekanik.

Originallets härliga mix av intensiva

eldstrider, välgjorda närstrider, smygande i mörkret och rollspelsdoftande äventyrsmoment gjorde att vi på Gamereactor belönade spelet med vårt högsta betyg (10/10). Att få spela det i nyputsad kostym får oss såklart att slicka oss häftigt om våra små sockerproppade trutar.

En annan nyhet i The Chronicles of Riddick: Assault of Dark Athena är att Starbreeze utvecklat ett flerspelarläge, något som många efterfrågade i originalet. Trots att Starbreeze jobbat med att färdigställa The Darkness har man hunnit en bra bit med Assault on Dark Athena som väntas bli klart lagom till julhandeln.

Bengt Lemne



1920X1080P

The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena kommer att renderas i 1920x1080p och av bilderna att döma ser det riktigt smaskigt ut.

NOTISER

STALKER FÅR FORTSÄTTNING

När GSC Gameworld slutligen blev klara med Stalker: Shadow of Chernobyl var spelet faktiskt riktigt bra (7/10 i Gamereactor) och nu låter utvecklaren meddela att man kommer att presentera nya produkter i Stalker-universumet på årets E3-mässa. Det är ännu oklart om de syftar på en renodlad uppföljare eller en expansion.



SAINTS ROW 2 PÅ GÅNG...

Samtidigt som THQ och utvecklaren Volition meddelade att man planerar att släppa Saints Row 2 till Playstation 3 och Xbox 360 nästa år så berättade man också att konverteringen av det första spelet till Playstation 3 lagts ned. Vi minns Saints Row som en ovanligt lyckad GTA-klon och ser fram emot tvåan.

NAPOLEON DYNAMITE SOM SPEL TILL DS OCH PSP

En av redaktionens absoluta komedifavoriter är utan tvivel Napoleon Dynamite, men riktigt hur Crave Entertainment ska göra ett spel av den skruvade filmen förstår vi inte. Inga detaljer utöver att spelet utvecklas till Nintendo DS och PSP finns i dagsläget.

MER FINAL FANTASY...

Square Enix fortsätter att pumpa ut allt fler Final Fantasy-spel och de senaste i raden av utannonserade projekt är Dissidia: Final Fantasy, som enklast kan beskrivas som någon sorts Smash Bros-liknande variant där karaktärer från olika spel i serien blandas. Till DS planerar man att konvertera Final Fantasy IV efter försäljningssuccén med Final Fantasy III.

HALO 3 SLÄPPS I SEPTEMBER

Microsoft och Bungie har nu avslöjat att Halo 3 kommer att ha Europa-premiär den 26:e september, dagen efter den amerikanska premiären. Som vi tidigare har berättat släpps Halo 3 i tre utgåvor; Legendary Edition, Limited edition och den vanliga utgåvan.

MER LEGO STAR WARS

Efter försäljningsframgångarna med de första två Lego Star Wars-spelen är det ingen överraskning att TT Games planerar att släppa ett tredje spel i höst. Dock blir Lego Star Wars: The Complete Saga inget helt nytt spel, utan det kombinerar och utvidgar de två gamla spelen. Nya banor, nya spelbara karaktärer och möjligheten att spela samarbetsläget online är några av nyheterna.

JOHN WOO OCH WARREN SPECTOR JOBBAR IHOP

John Woo och Warren Spector (Deus Ex, Thief, System Shock) kommer att samarbeta kring ett kombinerat film- och spelprojekt kallat Ninja Gold. En traditionell japansk ninja måste hitta sin roll i dagens samhälle samtidigt som han ska stoppa yakuzan och den ryska maffian som smugglar guld från Sydafrika. Förmodligen får vi inte se resultatet förrän 2009.

PS3-RÅNARE FICK NÖJA SIG MED XBOX 360

En rånare som stormade in i en Blockbuster-butik i London krävde att personalen skulle ge honom en Playstation 3, men Sonys nya konsol var slutsåld så rånan fick istället lämna butiken med en Xbox 360, några spel och cirka tusen kronor ur kassan.



PASSA BOLLEN! Rent spelmekaniskt har EA fokuserat på att tillåta mer frihet till kreativa lösningar med bollen.

FIFA 08

EA fläskar på med sex gånger så många ligor...

Det känns som vi upprepar oss, men i år är det verkligen meningen att FIFA tar steget fullt ut till den nya generationens konsoler. Xbox 360-versionen får sällskap av versioner till både Playstation 3 och Wii och i år är det inte bara fem ligor som gäller utan hela 30 ligor, fler än någonsin tidigare i spelseriens historia, och totalt 15000 spelare finns återgivna.

Glenn Hysén och Henrik Strömblad kommer att mångdubbla antalet inspelade fraser och de interaktiva ligorna från fjolårets Playstation 2-version är tillbaka i ny förbättrad form. Men det mest spännande nya inslaget är utan tvivel "be a pro", som låter dig spela hela matcher som en och samma spelare. Då gäller att göra sitt jobb, hålla positionen och tänka på lagets bästa. En förning om hur onlinematcher i framtiden kommer att te sig med elva spelarstyrda lirare på varje planhalva. Några detaljer om Wii-versionen, som utvecklas separat, har ännu inte spripat ut.

Bengt Lemne



SMARTARE? På förhand snackar EA upp den artificiella intelligensen, som den här gången ska vara mer medveten om sin omgivning.

INNAN FILMERNÄ Händelserna i såväl Xbox-liret Escape from Butcher Bay som i den kommande "fortsättningen" Assault on Dark Athena utspelar sig innan filmerna Pitch Black och The Chronicles of Riddick.



GAMMRULLE Fallout 3 utvecklas till stora delar av samma personer som låg bakom The Elder Scrolls IV: Oblivion.

Fallout 3

Bethesda ger oss en försmak av Fallout 3...

Det har sedan länge varit känt att Bethesda Game Studios med Elder Scrolls-serien på meritlistan tagit över utvecklingen av Black Isles uppskattade Fallout-serie. Fallout 3, det femte spelet i serien om man inkluderar avstickarna Fallout Tactics och Fallout: Brotherhood of Steel, kommer att bjuda på ett postapokalyptisk med känslan och atmosfären bevarad från de tidigare spelen.

I början av månaden släppte Bethesda en kort teaser-trailer som visade innanmätet av en kraschad buss i vad som tycktes vara resterna av Washington DC och en Brotherhood of Steel-soldat som såg elak ut. Trailern avslutades med orden "War. War never changes." från Ron Perlman (Hellboy) stämman och det var nog för att sända horder av nostalgiska Fallout-fans i extas. Även Liam Neeson har bekräftats som en av röstskådespelarna. I nästa nummer av Gamereactor, som kommer i augusti, kommer du kunna läsa mycket mer spelet då vi planerar ett besök hos Bethesda Game Studios inom kort.

Bengt Lemne



CITATET



"I AM ERROR."

Japanska Nintendo hade svårt att skilja L från R och döpte om Errol till Error i den västerländska versionen av Zelda II.



ANNAN FAST SAMMA

Harmonix har utvecklat designen från Guitar Hero-spelen en aning, men man känner ändå igen rötterna. Vi hoppas och räknar med betydligt större frihet att designa sin rockare den här gången.

INTE BARA COVERS Tack vare att MTV numera äger Harmonix har arbetet med att säkra tillgång till originalmusik underlättats. I Rock Band är det klart att Harmonix kan välja och vraka i hela katalogen med masterinspelningar från bland andra EMI och Warner.

ROCKBAND

Vi träffade Ryan Lesser från Harmonix för att snacka om deras nya musikspel

Plattform PS3 / XBOX 360 Utvecklare HARMONIX Utgivare EA Premiär HÖSTEN

Tänk dig de första stapplande stegen på väg mot drömmen om rock n' roll. Harvandet på billiga instrument i en sunkig källare någonstans. Inte alltid väljudande, men egenskrivet, högt och passionerat.

Motsatsen då? Vad är motsatsen? Svaret är ett vardagsrum med några vänner, bankandes på plastinstrument framför en TV. Det var längesedan hårdrock var spännande, men nu kommer

spiken i rockkistan. Rock Band. Tänk Guitar Hero, men uppdatera instrumentfloran med bas och trummor. Lägg även till en mikrofon så har du konceptet för Rock Band i ett nötskal. Vi talade med Ryan Lesser som varit med under hela utvecklingen av Guitar Hero och nu arbetar för fullt med Rock Band. Det märks direkt är att Ryan brinner för det han gör. "Gitaren i Rock Band kommer att vara 20 gånger coolare än den i Guitar Hero",

menar han.

Var går då gränsen för när spelarna ger upp plastinstrumenten och börjar spela på riktigt? "Jag känner personligen minst tio personer som gått ut och köpt en billig gitarr efter att ha spelat Guitar Hero. I Rock Band kommer det att vara ännu mer påtagligt. Om man blir bra på att trumma i Rock Band, så hävdar jag att man kan trumma även på riktigt".

Love Bolin



KRIGA MERA Till Rock Band har Harmonix skrivit avtal med gitartillverkaren Fender om att ha med deras klassiska Stratocaster och det är också efter denna som plastgitarrar designas. Även Roland och Boss (effektpedaler) kommer att finnas med.



ONLINEROCK Rock Band kommer du att kunna jamma med bandmedlemmar från hela världen tack vare onlineläget.



NEED FOR SPEED: PRO STREET

Första bilderna från nästa del i Need for Speed-serien...

Plattform DS / PC / PSP / PS2 / PS3 / Wii / XBOX 360 Utvecklare EA BLACK BOX Utgivare EA Premiär HÖSTEN

Tanken var att inleda den här texten med att berätta vilket Need for Speed-spel i ordningen det nyligen utannonserade Pro Street är, men efter att ha försökt räkna dem alla bestämde jag mig för att ge upp och istället försöka beskriva den mängd Need for Speed-spel som EA släppt genom att vara sådär lagom tönig och påstå att jag inte lyckades räkna dem alla. Klart. Häpp!

I nästa del i Need for Speed-serien, Pro Street, kommer vi att åka omkring mellan olika, lagliga Street Race-event för att tävla om pengar och respekt. Allt för att kunna bygga den

ultimata street-bilen. Ett koncept vi sett i ett antal olika tappingar vi det här laget, inte minst i Juiced och kommande Juiced 2: Hot Import Nights. Särskilt mycket mer vet vi tyvärr inte om Pro Street. EA:s Vancouver-studio Black Box utvecklar spelet, det ska komma i vinter och innehålla samma autosculpt-system som i Carbon. Och just ja, de olika tävlingsmomenten ska vara tydligare indelade nu och 402-metersloppen verkar vara tillbaka.

Vi återkommer i nästa nummer med betydligt mer information om Need for Speed: Pro Street.

Petter Hegeval

MAZDA RX-7

En kompressormatad Mazda RX-7 med 12 liter lustgas i baksätet sitter aldrig fel, inte ens om den är bucklig och stygg i lacken.



RISHOK ELLER MUSHLER? Bilutbudet i Pro Street kommer att vara ungefär detsamma som i Need for Speed: Carbon inklusive ett par nya vrållåk. EA lovar också att autosculpt-funktionen kommer att vara utbyggd och ännu bättre än i Need for Speed: Carbon.

RYKTEN

RED DEAD REVOLVER IGEN

Fans av vilda västern kan glädja sig åt ryktet att Rockstar jobbar på ett nytt Red Dead Revolver. I spelet sägs man kunna rida fritt från stad till stad och ta de uppdrag man vill, samt att man ska kunna skapa sin egen huvudperson. Rockstar varken bekräftar eller dementerar, men aktuellt format lär vara Playstation 3.

DEMO CHANNEL TILL WII?

Under E3-veckan som går av stapeln i början av juli ryktas Nintendo planera att lansera Demo Channel till Wii. Som namnet antyder ska det då bli möjligt att ladda hem spelbara demos, vilket inkluderar de som visas under E3. Om uppgifterna stämmer kommer Mario Kart Wii bli premiärdemot samt sedan släppas lagom till årets julhandel.

BLU RAY TILL XBOX 360

Sedan kriget om högupplöst film tycks vara mer eller mindre avgjort till Blu Rays favor, ryktas Microsoft jobba på en extern Blu Ray-spelare till Xbox 360 med samma design som HDDVD-spelaren som släpptes för någon månad sedan. Något pris är ännu inte klart men enligt ryktet lär den vara så pass billig att spelaren och en Xbox 360 tillsammans ska kosta mindre än en Playstation 3.

KILLZONE 2-DEMO

Sony sägs vara i färd med att planera en liten kupp. Tydligen har man hunnit långt på Killzone 2 till Playstation 3 och tänker visa det redan under årets E3 tillsammans med ett spelbart demo att ladda hem. Därefter planeras premiär för spelet komplett med en massiv reklamkampanj - på samma datum som Microsoft lanserar Halo 3.

METAL GEAR SOLID 4 TILL XBOX 360, TROTS ALLT?

Ryktet om Metal Gear Solid 4 till fler format tycks inte dö ut. Nu påstår en japansk speltidning att Konami planerar att släppa en uppgraderad version av spelet ett år efter att del fyra släppts på samma sätt som man gjorde med Metal Gear Solid 3: Subsistence. Den versionen av Metal Gear Solid 4 sägs vara klar för både PC och Xbox 360 utöver Playstation 3.

FRANK MILLERS 300 BLIR SPEL TILL X360 OCH PS3

Filmen 300 blev superpopulär och nu ryktas även ett 300-spel vara under utveckling. 300 ska vara samma typ av spel som Ninety-Nine Nights och Dynasty Warriors där man i rollen som en spartan-soldat ska hugga sig genom horder av perser inför slutstriden mot Xerxes.

THE BOURNE IDENTITY

Highmoon Studios (Darkwatch) sägs vara i full gång med att utveckla ett spel baserat på böckerna om agent Jason Bourne (Bourne Identity). Spelet ska vara samma typ av spel som Metal Gear Solid och Splinter Cell och släpps redan i vinter. Microsoft påstås vara i spenderar-tagen och jobbar på att köpa en exklusivitet till Xbox 360.

INTERNET

NYHETER PÅ GAMEREACTOR.SE

MEDLEMSRECESSIONER!

Fredagen den 22:a juni smäller det. Då kommer alla registrerade användare på Gamereactor.se att kunna skriva sina helt egna recensioner och tillsammans skapa ett betygssnitt som kommer att representera er smak, läsarnas smak. Missa inte detta, för allt i världen.

VI SATSAR VIDARE PÅ GRTV

Gamereactor-TV har snabbt blivit en av de mest välbesökta delarna av Gamereactor.se och våra videoreportage från såväl Korea (Blizzard) som Paris (Ubidsays) har varit väldigt uppskattade. Detta tycker vi säkert är superskoj och växlar därmed upp tempot ytterligare. Under juni månad kommer vi att sända en rad nya program.

FLINTISAR!

Flintskallarna invaderar spelvärlden, och vi gillar det inte!



DHALSIM

STREET FIGHTER-SPELEN

Den enda karaktären på denna eländiga lista tillsammans med Kratos som inte ser trasigt ut i sin renrakade flint är Street Fighter-kungen Dhalsim som med sin järnbruna, knöliga skalle alltid har sett cool ut. Benig och ful, men cool.



SAM FISHER

SPLINTER CELL-SPELEN

Vi gladdes över att se att Sam övergett den hemska flintis-looken i kommande Splinter Cell: Conviction. Ubisoft hade nog tänkt att han skulle se ut som en hård fånge i det förra spelet, men istället liknade han mer ett kokt ägg.



BENKEI

GENJI-SPELEN

Muskelknippet Benkei från Genji-spelen är en ful stackare. Eländigt rent utsagt. Inte blir det bättre heller av att han täcker flinten med en lila bandana...



AGENT 47

HITMAN-SPELEN

Även om Hitman-spelen är roliga, är det alltid lika svårt att känna sig cool då man spelar med en karaktär som ser ut som 47 gör. Skaffa en peruk eller en snygg hatt inför nästa spel, please.



KRATOS

GOD OF WAR-SPELEN

Om man har tänkt att täcka sin skalle med en röd blix är det säkert bäst att skippa frillan helt och hållet. Det gjorde Kratos, och det gjorde han rätt i.



PURFÅRSKT

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



Socom: Confrontation

PLAYSTATION 3 / HÖSTEN

Sony har valt en ny riktning för den populära Socom-serien med det första spelet i följetången som släpps till Playstation 3. Spelet kommer helt fokusera på flerspelarläget och blir nedladdningsbart via Playstation Store. För utvecklingen står kanadensiska Six Slant Games, som tagit över efter veteranerna på Zipper Interactive.

Project Gotham Racing 4

XBOX 360 / HÖSTEN

Det kändes först lite väl hastigt att vi redan till hösten skulle få se ett nytt Project Gotham Racing, men vid det laget har det faktiskt hunnit gå två år sedan det tredje spelet släpptes. Sex städer har hittills bekräftats för det fjärde spelet: Las Vegas, London, New York, Shanghai, St Petersburg och Tokyo. Mycket fokus har den här gången lagts på simuleringen av väder.



The Last Remnant

PS3, XBOX 360 / 2008

Square Enix har faktiskt annat på gång än sjuttioelva Final Fantasy-utgåvor och ett sådant projekt är The Last Remnant som använder sig av Unreal 3-motorn. Spelets handling kretsar kring en rad olika artefakter med olika magiska förmågor som varit orsaken till många krig genom historien.



Rayman Raving Rabbids 2

DS, Wii / HÖSTEN

De galna kaninerna återvänder och den här gången har Ubisoft fokuserat på att skapa minispel där fyra deltagare tävlar samtidigt. Ett exempel är hur man ska balansera hamburgare längs en balkong och samtidigt knuffa konkurrenterna över räcket.

Blazing Angels II: Secret Missions

PC, PS3, XBOX 360 / AUGUSTI

Efter att ha avverkat några av de viktigare slagen i andra världskriget är Ubisoft tillbaka med en uppföljare med fiktiva inslag. I Blazing Angels II: Secret Missions kommer vi att få bekämpa zeppelinare ovanför Kairo och överleva dogfights i Himalaya.



Tony Hawk's Proving Ground

DS, PS2, PS3, Wii, X360 / OKTOBER

I höst blir det för första gången på allvar riktigt hård konkurrens i skateboardgenren då EA planerar att släppa det mycket lovande Skate. Activision kontrar med det nionde Tony Hawk-spelet som utspelar sig på gatorna i Baltimore, Philadelphia och Washington DC. Som vanligt är det veteranerna Neversoft som står för utvecklingen av spelet.

Syphon Filter: Logan's Shadow

PSP / HÖSTEN

Gabe Logan, den behårde hjälten från de första Syphon Filter-spelen till Playstation, gör comeback i uppföljaren till det uppskattade Syphon Filter: Dark Mirror som släpptes till PSP förra året. I kommande Logan's Shadow kommer han att utföra en del undervattensuppdrag och Sony har valt att utnyttja Havoks fysikmotor (känd från Half-Life 2) för att simulera fysiken såväl ovan som under ytan. Alla som gillade Dark Mirror kan börja längta... nu!





SONY KDL-52X2000

CIRKAPRIS: 52995,-

Att vi på Gamereactor har en viss freudiansk förkärlek för stora och dyra saker har säkert inte undgått dig. Sonys moderskeppsstora LCD-monster med full HD-upplösning (1920x1080p) och inbyggd digital-TV-mottagare är precis sådant som vi bara inte kan undgå att ha med på den här sidan. En perfekt skärm för dig som vill nyttja din PS3:a till max.

CHILLSTREAM PS3

CIRKAPRIS: 299,-

Grejen med Chillstream är den inbyggda fläkten som kylar svettiga spelhänder. Den här gången är storleken bättre än PC-pygme-versionen är utbytt mot en mer bastant variant.



SOMMARSÅK

Vi lever i ett konsumtionsamhälle, vi borde försöka värdesätta varandra mer än dyra prylar. Vi köper oss lyckliga idag och det är inte bra! Så brukar det låta... eller hur? Inte på Gamereactor dock, där välkomnar vi överdriven prylkonsumtion med öppna armar!

Hårdvarureddaktör: Martin Forsslund



SANYO XACTI E1

CIRKAPRIS: 4995,-

Pastellfärgad och vattentät. Nej, det är inte Jonas Mäki i bad-dräkt vi snackar om utan Sanyos nya, videokamera i Xacti-serien. E1 heter den och klarar djupdykningar ner till 1,5 meter. Väl under ytan kan du dra nytta av 5x zoom och en utvikbar skärm på 2,5 tum.



SAMSUNG UP990

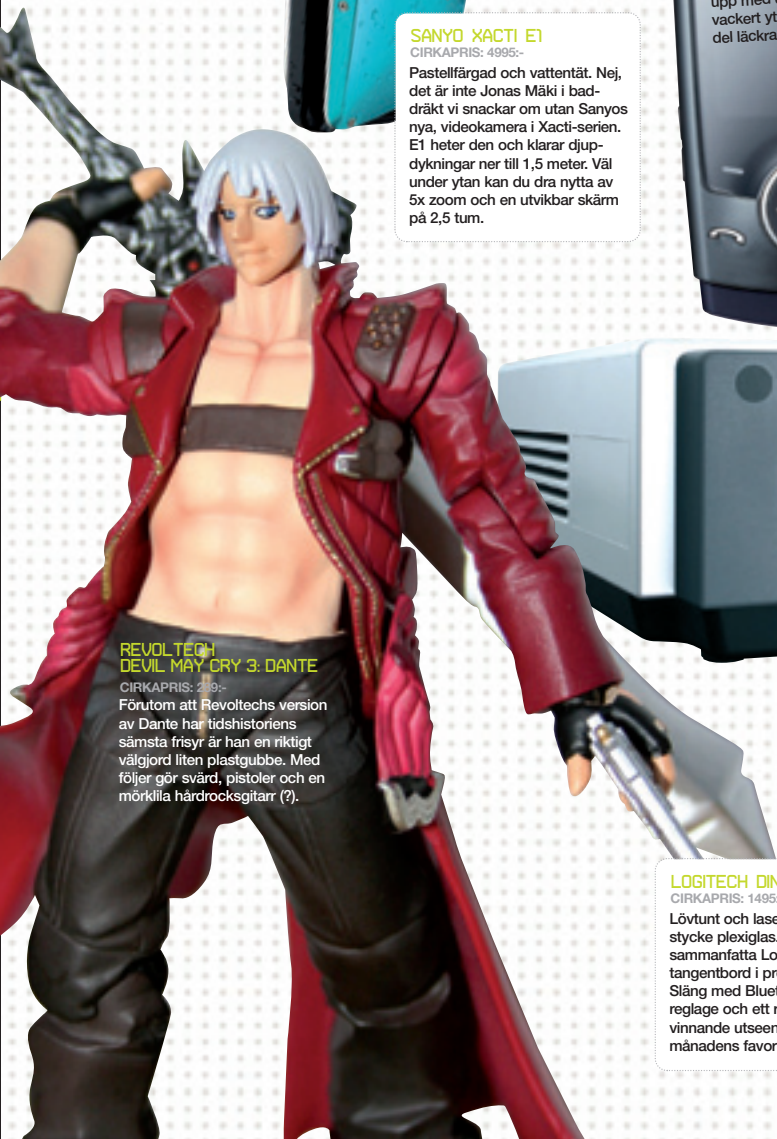
CIRKAPRIS: 3495,-

10,9 mm tunn och med 3,2 megapixelkamera. Att Samsungs nya designlur inte har 3G väger den upp med ett bedärande vackert yttre och en hel del läckra funktioner.

CREATIVE GIGAWORKS T20

CIRKAPRIS: 695,-

Creatives senaste uppsättning datorhögtalare heter T20 och levereras helt utan subwoofer. Varför? För att de är kraftfulla nog att inte kräva uppbackning av en utrymmeskrävande bas. Och visst, T20 låter förbluffande bra för så små högtalare.



REVOLTECH DEVIL MAY CRY 3: DANTE

CIRKAPRIS: 299,-

Förutom att Revoltechs version av Dante har tidshistoriens sämsta frisyr är han en riktigt välgjord liten plastgubbe. Med följer gör svärd, pistol och en mörkblå hårdrocksgitar (?).




SONY VPL-AW15

CIRKAPRIS: 12995,-

Sonys nya projektor är en kompakt och stilig liten sak för ett mycket trevligt pris. Panelen klarar max-upplösningen 1280x720p men har stöd för Sonys nya 24p-teknik. Färgdynamik, kontrast och svärta imponerar, rakt igenom. Perfekt för dig med en Xbox 360.

LOGITECH DINOVO EDGE

CIRKAPRIS: 1495,-

Lövtunt och laserskuret ur ett stycke plexiglas. Så kan man sammanfatta Logitechs nya tangentbord i premiumklassen. Släng med Bluetooth, touch-reglage och ett riktigt prisvinnande utseende så har du månadens favorittangent...


LARA CROFT
**TOMB
RAIDER**
ANNIVERSARY™

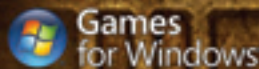
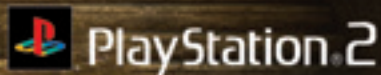


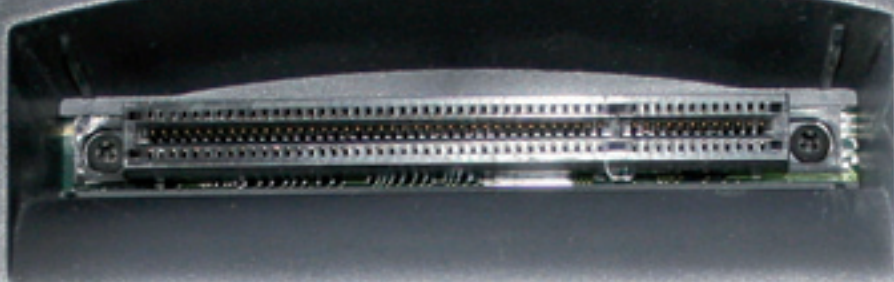
16+
TM
www.pegi.info

UNLOCK THE PAST.
UNLEASH THE UNKNOWN.



JOIN LARA'S ADVENTURES ON PS2, PC AND PSP™





JAGUAR



ATARI®

64-BIT INTERACTIVE MULTIMEDIA SYSTEM

Prestanda säljer... inte

Jonas Mäki har studerat hur mycket ni spelköpare faktiskt bryr er om hur kraftfulla konsolerna är

Du vet den där känslan av att se ett oförsäkamt läckert spel som nästan får det att börja vattnas i munnen av en helt sanslös detaljrikedom. När man sedan får uppleva spelet i rörelse visar det sig vara briljant animerat, ha sinnessjukt mycket som rör sig på skärmen samtidigt, läckra effekter och även en fysikmotor av världsklass. Hakan dunsar i golvet eftersom man aldrig sett något liknande och man börjar omedelbart längta efter dess premiär.

Att kunna erbjuda sina spelare tekniskt överlägsna upplevelser som denna måste ju rimligen vara oerhört viktigt för en konsoltillverkare för att de ska kunna få sälja riktigt många konsoler? Svaret på den retoriska frågan är dock inte alls så givet som man gärna kanske skulle vilja tro, för även om alla konsoltillverkare genom åren tagit i från tårna för att kunna erbjuda bästa möjliga prestanda lär historien oss att konsumenterna faktiskt inte bryr sig ett dugg. Istället tycks det vara helt andra faktorer som får oss att välja vilket TV-spel vi ska köpa.

Låt oss titta på förra generationens konsoler, den som startade i Japan 1988 med Segas Dreamcast. Någon succé blev den aldrig trots att Dreamcast vid tidpunkten bara kostade marginellt mer än en Playstation eller Nintendo 64 men hade sinnessjukt mycket bättre prestanda. Spelköparna var helt kallsinniga och medan ett fåtal Dreamcast-fans anvjöt sanslöst läckra spel som Soul Calibur och Sonic Adventure, tyckte de allra flesta att blockiga Tekken 3 och ännu mer blockiga Banjo-Kazooie var fullt

tillräckligt.

När Playstation 2 till slut lanserades blev den snabbt marknadsledare för den nya generationens konsoler eftersom Dreamcast praktiskt taget självdött. Spelen vid Playstation 2-lanseringen var betydligt fulare än de som fanns till Dreamcast och både konsolen och tillbehör kostade mer än till Segas motsvarighet. Men ingen brydde sig och Playstation 2 kom senare att bli den största succén genom tiderna i spelvärlden. Så småningom blev dock Playstation 2-spelen också snyggare sedan utvecklarna lärt sig nyttja hårdvaran bättre men lika bra som de efterföljande konkurrenterna var den aldrig.

För innan Playstation 2 blev störst, närmare bestämt 1-2 år in på dess livslängd, lanserade Nintendo sin konkurrent Gamecube i Japan. Den var visserligen inte något muskelpaket, men trots allt märkbart mer kraftfull än Playstation 2 och hade rent allmänt bättre effekter och mindre grafikflimmer samt en tilltalande prislapp. Ändå var Gamecube ingenting jämfört med Microsofts Xbox, en svindyr mastodont som prestandamässigt kunde jämföra sig med en topp-PC (och som senare skulle visa sig bli den sämsta affären någonsin i konsolhistorien, men det tar vi en annan gång) och utrustad med tekniskt lullull som hårddisk och nätverkskort.

Ja, ni vet väl kanske redan hur det gick därefter. Gamecube fick sänkas i pris redan innan den ens lanserats i Europa sedan den fått en dålig start i både Japan och USA och Xboxarna

sänktes bara två månader efter premiären med runt 30% i pris eftersom de inte sålde något alls. Det gjorde dock inte den minsta skillnad. Playstation 2 var prestandamässigt fullständigt underlägsen och kostade minst lika mycket som de båda mer kraftfulla formaten men förblev konsumenternas givna förstahandsval när de skulle köpa en ny konsol. Det var helt enkelt Playstation 2 de skulle ha trots pris, primitiv grafik och avsaknad av något så banalt som fyra handkontrollsportar.

Konstigt? Nej inte alls. Faktum är att det alltid sett ut just såhär. Blickar vi långt

Konsumenterna bryr sig bevisligen inte ett dugg om prestanda...

bakåt till fighten mellan NES och Segas Mastersystem ser vi samma sak. NES var dyrare och hade sämre prestanda men fullständigt krossade Mastersystem försäljningsmässigt. Generationen efter höll Mega Drive ut i många år i både Europa och USA innan mer kraftfulla Super Nintendo sent omsider lyckades gå om. Men då var Mega Drive redan nedlagd och ersatt av Sega Saturn. Vilket för oss till eran därpå då Sony tog över med Playstation.

Playstation var en på alla sätt och vis magnifik konsol, men var lite trögstartad som en följd av att Sony var nya på marknaden. Folk väntade på Nintendo 64 samt utforskade Sega Saturn. Paradoxalt nog blev det de första nästan löjligt snygga spelen till Nintendo 64 som satte fart på Playstation-försäljningen. För så fort folk fått se Super Mario 64 och Pilot

Wings 64 brakade Playstation-försäljningen igång på allvar. Att super-etablerade Nintendo hade, för den tiden, ofattbar snygg grafik med sin 64-bitskonsol Nintendo 64 hjälpte alltså inte ett dugg. Köparna ville ha Playstation.

Och inte är det något annorlunda idag för tittar vi på nuet fortsätter tendensen. Idag ser vi Xbox 360 sälja hyfsat, den svagaste konsolen Wii sälja nästan löjligt bra medan den på papperet starkaste konsolen Playstation 3 går stadig kräftgång med svikande försäljning över hela världen. Och samma sak gäller på den bärbara marknaden där Nintendo DS

fullständigt pulveriserar PSP försäljningsmässigt, samma tendens som när superläguppplösta och svart/vita Gameboy tidigt 90-tal sålde skiten ur den avsevärt kraftfullare Sega Game Gear som ju dessutom hade färgskärm.

Nåja, här skriver jag för döva öron. Jag vet mycket väl att när nästa generation nalkas om fyra år kommer Microsoft, Sony och kanske även Nintendo stå där igen och basunera hur oerhört mycket hästkrafter de har under sina konsolers plasthuvar. Och konsumenterna kommer vara lika likgiltiga som vanligt och köpa det alternativ som passar dem bäst sett till spelutbud och pris. Detta utan att ta minsta hänsyn till vad konsoltillverkarna fortfarande tror är det absolut viktigaste försäljningsargumentet, nämligen prestanda.

Jonas Mäki

FYRA TYDLIGA EXEMPEL Grymma prestandamonster som ingen ville/vill köpa



SEGA DREAMCAST

Världens snyggaste spelkonsol

Efter floppen med Sega Saturn var Sega revansch-sugna och lanserade storsatsningen Dreamcast. Den fullständigt massakrerade motståndet rent grafiskt men folk kunde absolut inte bry sig mindre. Spelarna fortsatte att köpa den prestandamässigt klart underlägsna Nintendo 64 och Sonys Playstation istället, trots att det fullkomligt regnade bra spel över Dreamcast-ägarna. Playstation lyckades ironiskt nog överleva både nämnda Saturn och Dreamcast och fortsatte säljas fler år efter att de båda gått i graven.



ATARI JAGUAR

Världens fulaste konsoldesign

1993 gjorde Atari comeback på konsolmarknaden med Jaguar. Systemet var en så kallad 64-bitarskonsol och hade skyhögt bättre prestanda än Mega Drive och Super Nintendo som utgjorde konkurrenten. Jaguar fick vissa tidiga framgångar i USA men dog sedan snabbt ut, trots överlägsen prestanda fanns för få köpare vilket ledde till för få spel. Ett sista försök gjordes att göra konsolen het igen med en extern CD-läsare, men floppen var ett faktum och Atari därmed definitivt slut som egen konsoltillverkare.



SNK NEO-GEO

Världens största spelkonsol

Få spelenheter har varit så överlägsna vid lanseringen som idag obetydliga företaget SNKs konsol Neo-Geo. Den var ett veritabelt monster som körde cirklar runt stackars Mega Drive och Super Nintendo prestandamässigt sett. Den var faktiskt så kraftfull vid lanseringen 1990 att inte ens Sega Saturn och Playstation när de kom fem år senare kunde visa lika maffig pixelgrafik. Spelarna brydde sig inte nämnvärt dock, och endast runt en miljon enheter såldes av den kanske mest överlägsna konsolen i historien.



SONY PLAYSTATION 3

Världens blankaste spelkonsol

Efter två oerhört framgångsrika konsoler vågade Sony lita fullt ut på Playstations skapare Ken Kutaragi i skapandet av den tredje. Ett misstag skulle det visa sig. Han satte ihop en super-avancerad konsol med på papperet enorm prestanda. Problemet var bara att det blev nästan oöverstigit svårt att utveckla riktigt snygga spel till Playstation 3 samt att all ny teknik gjorde konsolen både dyr och försenad. Idag sitter Sony med en riktigt maffig konsol som spelare världen över ratar till förmån för Wii och Xbox 360.



SUPERHOPP I CRACKDOWN Vansinnesshopp är vardagsmat när man är en genetiskt modifierad superagent med fyra stjärnor i hoppförmåga och inget sinne för höjdskräck.

Att leva på hoppet

Mikael Sundberg är fixerad vid det klassiska superhoppet och berättar nu om sina favoriter

Jag står på betongkanten till ett tak, ungefär femtio meter ovanför marken. Utan vidare ansträngning hoppar jag jämfota över till huset bredvid, sedan tar jag sats och kastar mig ut i luften för att ungefär fyrtio meter längre ner landa elegant på skylten bredvid en bensinmack och nå ytterligare en grön smidighets-plupp.

Crackdown är ett fantastiskt spel av en enda anledning: man kan hoppa vansinnigt långt och högt. Mer behövs inte. Jag älskar superhopp av alla de slag i alla möjliga spel. Det är som att

flyga, utan att faktiskt flyga, liksom. För att flyga blir nästan lite fusk och det tar bort utmaningen att faktiskt klättra runt i plattformsspel, men med ett superhopp finns fortfarande möjligheten att kunna utforska nya spännande platser, bara man är lagom våghalsig.

Det började väl med Super Mario 2. Vem i hela friden ville spela med Toad eller Mario som var så plågsamt markbundna, när Luigi kunde ta sig längre, högre, snabbare?

Ett annat hopp jag älskar var det än dyker upp är vägghoppet. Helt plötsligt

blir vertikala håll en möjlig genomfartsled och vägghoppet öppnar bokstavligen nya dimensioner i spelandet. Batman till NES var det första vägghoppsspelet jag spelade och Kim Possible: What's the Switch är det senaste men allihop är bra: Metroid-spelen, Mega Man X, Prince of Persia-serien, alla banor där man spelar Cut Man i Mega Man: Powered Up. Alla spelen kräver varierande grader av precision och skicklighet men det är lika kul varje gång.

Det enda hoppet jag inte gillar är dubbelhoppet. Som en plattformspurist

anser jag att det är en billig funktion som bara är nödvändig för att kompensera för bristande precision i plattformsspel. Ni vet nog hur det är; man hoppar lite på måfå, inser i sista sekunden att det går åt skogen och kompenserar med ett andra hopp, i luften, bara sådär. Att superhoppa och vägghoppa är osannolikt men åtminstone tänkbart i en spelvärld. Att ta ny fart mitt i luften bryter mot alla fysikens lagar, spelvärld eller inte, och visar bara att utvecklaren helt enkelt inte orkade fixa bättre precision.

_Mikael Sundberg



FYRA HOPPIGA SPEL

Här är spelen som alla parcour-fanatiker bör titta närmare på



DUCKTALES
Nintendo/1992

Joakim von Anka spelade en av huvudrollerna och på egen hand hoppade han inte särskilt bra, men genom att studda på sin käpp kunde han ta sig betydligt högre. Duck Tales innehöll massvis av hemligheter som belöning för smart hoppande.



PRINCE OF PERSIA: SANDS OF TIME
Ubisoft/2003

Prinsens återkomst satte en ny standard för rörlighet i spel. Att springa på väggar, studda upp genom ett schakt, hoppa över djupa håll och svinga sig i draperier var det roligaste med hela spelet. Att slåss var tråkigt.



SUPER METROID
Nintendo/1994

Inte nog med att det fanns hemligheter som krävde perfekt precision med vägghopp och superhopp, Samus har också en greppstråle som låter henne svinga sig runt i grottna på Zebes.



THE ELDER SCROLLS III: MORROWIND
Bethesda/2002

Morrowind var ett vansinnigt fritt spel, kanske för fritt. Vi ägnade veckor åt att samla ihop tillräckligt med pengar för att skaffa oss en superhoppning, och sen susade jag mellan taken i Balmora. Som Spider-Man... typ.

TERMETER



Önskar efter något intressant att lägga tid på dig...

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



GIGANTISK HATT!

MANADENS CHARMIGASTE

Zack & Wiki

Capcoms Powerstone-team blandar Zelda: Wind Waker med finurliga pirater, stora hattar och Nicke Nyfiken



Mest efterlängtrade

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



1:a Halo 3

Xbox 360

Efter att ha spenderat närmare 100 timmar med multiplayer-betan är våra förväntningar på Bungies hett efterlängtrade trea högre än någonsin. Att slakta covenant-soldater i 720p kommer att bli hett fantastiskt.



2:a Starcraft II

PC

I snart tio år har vi väntat... och längtat. Ett nytt Starcraft har stått på både Benkes, Martins, Jespers och Petters (hör och häpna) önskelistor i många år nu, och nästa år får vi äntligen kriga i rymden med Blizzard igen.



3:a Bioshock

Playstation 3 / Xbox 360

Två av oss på redaktionen tyckte att den senaste versionen av Bioshock som vi testade var för mycket skjutande och för lite äventyr. Vi andra är dock extremt förtjusta i den tunga, superläckra action som Bioshock erbjuder.

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 efterlängtrade, kommande spelen eller om våra förhandsintryck från 500 andra, kommande titlar? www.gamereactor.se



Premiär OKTOBER

Vilken fin mustasch!

Captain Price har ju dykt upp i de två första spelen som en officer som hjälper spelaren, och sprider glädje med sin härligt tjocka brittiska dialekt. Han är nu tillbaka och spelas återigen av Michael Gough som bland annat har gjort rösten till Carmine i Gears of War, Dan Smith i Killer 7 och sorken i Nalle Puh-filmen om heffaklumpen.



TRASAR SÖNDER De amerikanska uppdragen där man som marinkårssoldat ska få härja i öst kommer att innehålla sjuka mängder superhög, och delar av spelvärlden kommer att kunna pulveriseras.

Modern soldat

Tidernas bästa krigsspel tar steget in i moderna tider, och nu är det dags att mangla fiender på allvar...



CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE

Plattform PC/PS3/X360 Utvecklare INFINITY WARD Utgivare ACTIVISION Speltyp ACTION

Det moderna kriget har utvecklats. Från att handla om strid om territorium, resurser och allmänt ogillande av grannar, har det istället förvandlats till kamp om ideologier. Ett enskilt lands arméer är inte längre det stora hotet, utan snarare är det grupperingar med radikala separatister och fundamentalister som utgör det stora hotet mot världsordning.

I många år var Sovjet den stora röda faran i

Call of Duty har alltid imponerat när det gäller intensiteten i striderna, och Infinity Ward siktar nu på att ta detta till en helt ny nivå...

öst, och när stormakten upphörde att existera valde istället extrema grupper att bygga upp egna organisationer för att uppfylla sina mål. En ukrainsk ultranationalist tänker nu en gång för alla sätta västmakterna på plats, han backas

upp av ett knippe kärnvapen och medarbetare helt utan skrupler eller moral.

Som titeln antyder rör det sig om moderna strider, men dessa utspelar sig i två olika tidsperioder. Dels får vi följa amerikanska marinsoldater som i nutid söker efter vad de tror är världens fiende nummer ett i mellan-östern. Dessutom klär sig spelaren även i rollen som soldat i brittiska SAS, då tedrickarna försökte eliminera den verkliga fienden redan tio år tidigare. Precis som vi är vana vid, kommer uppdragen att varvas med varandra, och ger på så sätt en kompletterande bild av själva

historien bakom situationen vi befinner oss i idag. Allt börjar på ett ryskt fartyg som intas av SAS mitt i natten. Målet är att eliminera mannen som kommer att bli ett hot mot hela världen. Men självklart tar det hus i helvetet och

FAKTA

DET KOM AV SIG

Många reagerar på att Call of Duty nu frångår sitt ursprung men faktum var att Modern Warfare var tänkt att bli spel nummer två i serien, men när Microsoft uttryckte sin önskan om att ha ett Call of Duty-spel som utspelades under världskrig nummer två beslutade sig Infinity Ward för att uppfylla deras önskan. Call of Duty 2 blev det bäst säljande lanseringsspelet till Xbox 360 och resten är som bekant historia.

uppdraget misslyckas. Snabbspola till nutid och jakten går vidare, mer frenetisk än någonsin. Som vanligt är slagfältet en kakafoni av oväsen och tjatter. Panikslagna soldater skriker rakt ut, granater briserar och maskingevärselden är konstant, bakom ett hörn hör man en stridsvagn multra fram, och ovanför huvudet hör man hur attackhelikoptrarnas rotorblad snurrar när de passerar förbi. Infinity Ward har satsat stenhårt på att skapa en komplett ljudbild, och vi vet sedan gammalt att de inte kompromissar när det kommer till ljudet. Något som vi märkte under demonstrationen där vi fick se en handfull uppdrag var att Infinity Ward verkligen satsar på

ett varierat tempo. Ett lugnt spaningsuppdrag kan på ett par ögonblick förvandlas till en krigszon där blyet snabbt maler ner eventuellt skydd till schweizerost, och soldater faller som dominobrickor. Räkna med att Call of Duty 4: Modern Warfare kommer att leverera i stort allt du kan förvänta sig modern krigsföring.

Soldater marksätts från helikoptrar, firar ner sig

När man sitter riktigt djupt i sylten kan man kalla in flygräder som kan lägga en tät bombmatta...

med rep för fasader, de använder mörkerseende, skjuter genom väggar med speciell ammunition och lägg därtill arsenalen som ska innehålla runt 70 vapen. Dessutom utlovas det nattuppdrag, infiltrationer och annat som tillhör dagens mer taktiska krigsföring.

När man sitter riktigt djupt i sylten kan man kalla in flygräder med både helikoptrar och flygplan som kan lägga en tät bombmatta som förvandlar fiendens position till en blandning av grovgrus och brända grytbitar. Eller kanske en stridsvagn med en dålig attityd behöver transformeras till ett brinnande vrak, då kallar man in sina kompisar i skyn. Apache Longbow, Cobra, F-16, A-10 och flera andra enheter kan kallas in när situationen kräver, och kommer att bli ett viktigt strategiskt element när saker och



SMÅSKENSI! Call of Duty 4: Modern Warfare kommer att vara så mycket mer än bara brutalhårt rårör. Taktiska framryckningar med hjälp av kamouflage, stealth-mord och försiktiga anti-terroruppdrag varvas med högtintensiv action för att nå en smått sanslös variation.



FAKTA

MER LEKSAKER

En trend som har blivit mer och mer populär är det faktum att spelarna ska få arbeta för att få tillgång till mer och mer vapen och hjälpmedel. Precis som i Rainbow Six: Vegas kommer man att stiga i graderna allt eftersom man plöjer ner mer och mer tid i spelet. När man avancerar kommer mer vapen och annat att göras tillgängligt.

ting hettar till ordentligt kring örönen.

Onlineläget kommer att erbjuda bekanta spelsätt, men även det nya Team Hardpoint. Här ska lagen inta och försvara fasta positioner på banan. Till sin hjälp har man satelliter som kan användas för att spana in vad fienden gör, och skicka iväg såväl förnödenheter som bombräder.

Call of Duty 4: Modern Warfare ser fantastiskt läckert ut, och det faktum att vi får en blandning av de gamla superba spelen och Black Hawk Down gör att mina kroppsvätskor är svårkontrollerade.

Jesper Karlsson

TERMOMETER
GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR

Skyttegravsot och rostiga gevär har bytts ut mot termodräkter, lasersikten och kolfiberpuffror. Mums!



SNYGGA MILJÖER Infinity Ward (som utvecklade Call of Duty och Call of Duty 2, men inte Call of Duty 3) har lyckats skapa superb atmosfär i sina krigshärjade miljöer, precis som de alltid har lyckats göra tidigare. Texturen, modellerna och diverse effekter ser vansinnigt realistiska och superläckra ut.



OMGJORT Donkey Jet kallades tidigare DK Bongo Blast och planerades från början till Gamecube men har sedan dess anpassats till Wii.

Bananfest

Nintendos vilda apfamilj ger sig upp i luften...



DONKEY JET

Plattform Wii | Utvecklare PROX
Utgivare NINTENDO | Speltyp RACING



Jag vet exakt vad du sitter och tänker. "Det finns inte en chans i helvetet att jag investerar mina surt förvärvade slantar i något jädra ap-racing-lir när Mario sitter i sin go-kart och väntar bakom ett hörn". Och jag hör dig broder, Mario Kart till Wii kommer att rocka precis lika hårt som vanligt. Och jag hör dig syster, Nintendo DS-spelet med apor i små fordon var inte lika roligt som Marios egen tolkning av motorsporten go-cart. Men det hindrar mig inte att simulanlängta efter Donkey Jet, ett spel som verkligen låtit vänta på sig.

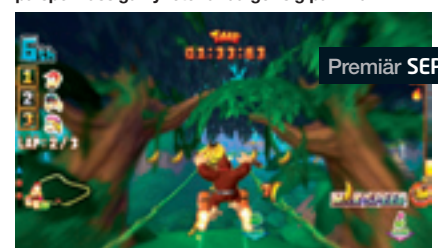
Apfamiljen Kong har lagts sina smutsiga ap-händer på några apflygfarkoster som mest liknar ett par tunnor fyllda med bränsle. Med dem skall man susa runt på den vanliga uppsättningen banor med varierande omgivning. Sexton banor blir det totalt och maximalt fyra spelare åt gången får flyga runt. Bananer skall samlas och motspelare förnedras. Den stora frågan just nu är om det kommer att finnas ett onlineläge när det släpps.

Efter att nu ha investerat i en full uppsättning Wii-kontroller är det dags att Nintendo ger mig lön för mödan och börjar slänga lite trevliga flerspelarspel åt mitt håll. Donkey Jet kanske är ett tecken på att Nintendo lyssnat till min klagan. För tanken på att försöka komma först i mål genom att vifta med armarna lockar mig. Viftas skall det göras. I Donkey Jet. Båda delarna av kontrollen skall vifta om man vill accelerera. Vill man istället svänga bör bara den ena kontrollen befinna sig i en viftande rörelse. Man kan även slå till sina motståndare och slänga tunnor på dem. Eventuellt genom att vifta.

Love Bolin

TERMOMETER
GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR

Mer av det goda är bra, men frågan är om bristen på spelmässiga nyheter ändå gör sig påmind...



GAMECUBE-WII! Istället för att gräva ned oss i depressiva tankar om att alla roliga Wii-spel egentligen bara är konverteringar väljer vi att inte tänka på det alls. Bortla!

Premiär SEP



Premiär 2008

Megamöjlig fysik
För att miljömanipulationen ska komma till sin rätt behövs förstås en rejäl fysikmotor som får alla föremål att reagera realistiskt när marken plötsligt faller bort under dem.



Totalt nervsammanbrott

Day 1 Studios låter oss omforma världen efter eget huvud i ett nyskapande actionspel...



FRACTURE

Plattform PS3/XBOX 360 Utvecklare DAY 1
Utgivare LUCASARTS Speltyp ACTION

Det är i slutet av det här århundradet och efter att glatt ha fortsatt att ignorera klimatrapporter i närmare hundra år till har USA och resten av världen drabbats av kraftiga översvämningar, och det stora landet i väst har bokstavligen delats i två. Med ett nytt världshav i mitten och vitt skilda ideologier, där kärnfrågan handlar om valet mellan genetiskt manipulerande och cybernetiska förbättringar, dröjer det inte länge förrän USA är inbegripen i ett nytt inbördeskrig, Stillahavsrepubliken mot Atlantalliansen.

Trots att sidorna har helt olika tillvägagångssätt för att skapa de allra bästa soldaterna, har de en sak gemensamt. Båda

Det är i slutet av det här århundradet och världen har drabbats av översvämningar...

använder en splitterny teknik som bokstavligen är världsomvälvande. Den nya tidens vapen spränger inte hål i saker och ting, de får liksom saker att tryckas ihop eller expandera, vilket förstås påverkar förutsättningarna helt och hållet. Rent konkret innebär det en massa nya möjligheter som går långt bortom det gamla

hederliga pangandet där man sedan gömmer sig bakom en vägg för att ladda om. Finns det ingen vägg är det liksom bara att slänga en granat mellan sig och motståndaren, och vips finns det en. Ett annat lustigt vapen skapar en sorts gravitationshål som suger åt sig fiender, lösa föremål och själva marken, för att sedan kasta iväg allt, en given höjdare i trånga utrymmen. Motsatsen till de kullbyggande granaterna är granater som gräver hål. Nära besläktat till dessa är raketgeväret med raketer som själva gräver sig genom marken för att explodera precis var som helst.

På pappret låter Fracture som en höjdare. Frågan är dock hur underhållande det kommer att vara i längden. Även om spelbarheten ser spännande ut får jag vissa vibbar av det ytterst medelmåttiga Armed & Dangerous där man

snabbt tröttnade på gimmickvapen för att hålla sig till hederliga automatgevär. Men å andra sidan blev Red Faction ett riktigt kul spel tack vare sin Geomod-funktion där man kunde spränga sönder en massa väggar.

Lyckligtvis har vi, och utvecklarna Day 1 Studios, gott om tid på oss. Fracture ska inte

FAKTA

LUCAS KONST

En gång i tiden bjöd Lucasarts på en lång rad klassiska äventyrsspel som Monkey Island och Grim Fandango. Men de senaste tio åren har nästan enbart kännetecknats av långa rader av Star Wars-spel, och sammanlagt finns det snart hundra olika baserade på Lucas galax där långt, långt borta.

släppas förrän nästa år. Utöver det obligatoriska enspelarläget som ska bjuda på intressanta karaktärer och en spännande handling finns ett flerspelarläge som teoretiskt sett kan bli hur kul som helst. Vi håller tummarna för att det blir ett bra spel och inte bara en lustig teknisk finess.

Mikael Sundberg

TERMOMETER

GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR



Att leka med omgivningarna och slåss på ett kreativt sätt är alltid kul. Därför kan Fracture bli skoj...



DAG ETT Day 1 Studios har tidigare jobbat med Mechassault-spelen samt konsolversionen av F.E.A.R. Frågan är om de kan genomföra det här ambitiösa projektet med bravur...

Först till Playstation 3

Haze utvecklas i första hand till Playstation 3 och det är oklart om övriga versioner kommer att släppas i år.



Premiär **OKTOBER**

SNICKAREN SHANE I Free Radicals kommande storspel Haze följer spelaren den nye rekryten Shane Carpenter, soldat i företaget Mantels dunderarmé av tunga legoknektar under en tre dagar lång kamp mot fullt klädda rebeller i ett framtida Sydamerika.

Dimman lättar

Efter Timesplitters-spelen kommer Haze där du intar rollen som en dopad företagssoldat i ett brutalt framtidskrig



HAZE

Plattform **PC/PS3/X360** Utvecklare **FREE RADICAL** Utgivare **UBISOFT** Speltyp **ACTION**

Efter det att Ubisoft och Free Radical visade upp Haze för ett år sedan har det varit dödstyst om spelet.

Tystnaden bröts först på Ubidays i Paris där man visade upp samarbetsläget för upp till fyra spelare, som när som helst kan hoppa in i handlingen, antingen online eller med delad skärm.

Free Radical avslöjade också hur soldaternas dopningsmedel Nectar kommer att fungera att praktiken. Den prestationshöjande drogen pumpas in i kroppen från en behållare på ryggen. Nectar gör att man kan genom en pulsvåg kan ana faror (som en utplacerad mina

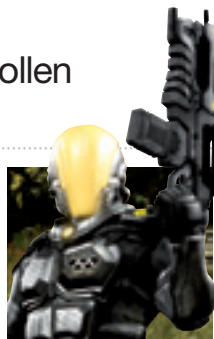
eller framkastad granat), man kan springa fortare, dela ut omedelbart dödande närstrids-attacker eller få en sorts värmesyn så att man kan se gömda fiender. Men precis som andra droger så har Nectar en baksida, tar du för mycket så kan du inte se skillnad på vän och fiende och du har inte längre kontroll över avtryckaren. En svår balansgång, som även kommer att avspeglas i handlingen där slagfältets brutala verklighet blandas med en mer propagandariktig bild av kriget.

Haze ser spännande ut, helt klart. Och vi hoppas kunna berätta mer inom kort.

_Bengt Lemne



Med tanke på Free Radicals meriter tvivlar vi inte på att Haze blir en minnesvärd tripp...

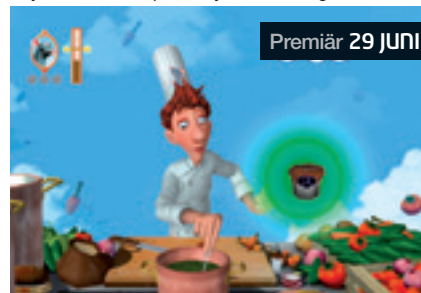


I FART

GALEN I ACTION

Free Radical grundades av avhoppare från Goldeneye-teamet hos Rare och har sedan dess skapat tre Timesplitters-spel och det plågsamt underskattade Second Sight. Utöver Haze jobbar studion också enligt uppgifter på Star Wars: Battlefront III för Lucasarts räkning. Action för hela slanten med andra ord.

SOM RÄTTAN PÅ BILDEN Versionerna till Xbox 360 och Playstation 3 ser acceptabelt mycket ut som originalfilmen...



Premiär **29 JUNI**

Rättor åt alla

En ny animerad film innebär ett nytt plattformsspel



RATATOUILLE

Plattform **ALLA** Utvecklare **HEAVY IRON STUDIOS** Utgivare **THQ** Speltyp **PLATTFORM**

Snart är det dags för en ny animerad film från Pixar, och ungefär samtidigt kommer förstås ett tillhörande spel. Upphovsmännen bakom denna multatisatsning är Heavy Iron Studios som tidigare jobbat med The Incredibles, Spongebob Squarepants och Evil Dead: Hail to the King. Inte den mest förtroendeingivande meritlistan direkt.

Ratatouille handlar i alla fall om rätten Remy som drömmer om att bli en världsberömd kock. Hur det ska gå till när rättor vanligtvis är det sista man vill ha i ett femstjärnigt kök förtäljer inte historien, men hur som helst kommer vägen att gå genom en lång rad plattformsbänor, några baserade på filmen och några helt fristående, där Remy kan utforska och pyssla sig runt. Precis som vanligt med barnvänliga filmspel, alltså.

På sistone har Disney imponerat med spel som Chicken Little: Ace in Action och Kim Possible: What's the Switch och bevisat att det går att göra kvalitativa spel även för en yngre publik. Pixar och THQ har däremot inte lyckats lika bra och det senaste, Cars, var ett katastrofspel. Vi får se om Ratatouille blir bättre, men just nu känns det osannolikt.

_Mikael Sundberg



Filmlicensspel baserade på Pixars suveräna filmer brukar oftast sluta i abrupta kräkattacker, tyvärr

Ensam och skräm

Survival horror-serien som för femton år sedan födde en ny spelgenre tar nya spännande tag nästa år



Premiär **2008**



ALONE IN THE DARK: NEAR DEATH INVESTIGATION

Plattform **PC/PS3/X360** Utvecklare **EDEN STUDIOS** Utgivare **ATARI** Speltyp **SKRÄCK**

För femton år sedan bröt det franska skräckäventyret ny mark och skapade den moderna genre som sedan Resident Evil fräckt knyckte upphovsrätten till. Efter de första tre spelen föll dock serien i glömska, trots en del halvdana försök att återuppliva den. Men nu är Edward Carnby, den orädda detektiven, tillbaka på allvar.

Alone in the Dark ska bli ett episodiskt äventyr, med mindre fokus på skräck och mer på

drama. Skådeplatsen är inte längre någon avsidig belägen herrgård utan självaste Central Park i New York, där Edward blir inblandad i långtgående konspirationer som borde få Da Vinci-koden-fans att skälva av förväntan. Med intuitiv kontroll, surrealistiska händelser och vansinnigt läcker grafik är spelet redan lika lovande som Alan Wake... och det vill inte säga lite.

_Mikael Sundberg



Om nya Alone in the Dark håller vad utvecklarna lovar kan det bli helt fantastiskt bra

GODA FÖREBILDER Eden Studios har tagit inspiration av Resident Evil 4 i sin design av spelet.



Dödsföraktande stuntfest

Stuntman har bytt utvecklare och har på köpet blivit ett helt nytt spel. Det är numera extremt roligt



STUNTMAN: IGNITION

Plattform XBOX 360/PS3 Utvecklare PARADIGM Utgivare THQ Speltyp RACING

För fem år sedan kom spelet Stuntman. Idén var fullkomligt briljant, då spelaren fick agera stuntförare i film och utföra ett antal dödsföraktande stunts. Bilfysiken var baserad på fysikmodellen från Driver-spelen, och utmaningen var högt uppskruvad. Irriterande laddningstider, segt tempo och ett alltför oförlåtande upplägg, gjorde att spelet snart återfanns i reabackarna.

Paradigm Entertainment som tidigare har gjort ett par Terminator-spel och bland annat Pilotwings 64, och har nu tagit över utvecklingen efter Reflections. Metamorfosen som Stuntman har genomgått är därmed total. Istället för ett segt, jobbigt och överdrivet svårt spel med realistiskt bilfysik handlar det numera om snabb, lättillgänglig arkadaction som roar kungligt. Varje scen är proppfylld med delmål som måste avklaras på bästa sätt. Skulle man missa flera delmål på raken bestraffas man med att få börja om från början, något som denna gång går snabbt och smidigt. Ju bättre man gör ifrån sig, desto mer poäng får man. Ju mer poäng man skaffar sig, desto fler banor låser man upp.

Jag har fått prova att ställa upp en klassisk amerikansk muskelbil i bredställ på en San



EFFEKTFULLT! Även om grafiken kanske inte är den allra bästa, fyller den sin funktion. Dock är partikeleffekterna läckra och man överöses konstant med flygande skräp, sot och explosioner.



FAKTA

STILPOÄNG...

Spelarens olika manövrar belönas med olika mängder poäng i Stuntman: Ignition. Om man river av en snygg bredsladd eller knuffar omkull en husvagn belönas detta med poäng. Eftersom den sammanlagda mängden poäng faller avgörandet på varje bana gäller det med andra ord att improvisera.

Francisco-bana där jag skulle jaga ikapp flyende brottslingar, och jag har fått fly för glatta livet från en ursinnig filmvulkan som spyrr ur sig stenbumlingar och lava. Spelkontrollen är ljuvligt arkadbaserad, och man kan misshandla sina fordon nästan hur mycket som helst utan att man gör bort sig. Känslan man får när man använder ramper för att ramma lastbilsflak, eller när man hoppar över klyftor fyllda med glödhet magma lockar fram den fnittrande smågrabben i mig. Faktum är att precis allting är ungefär tio gånger bättre i Stuntman: Ignition än i föregångaren. Sammanlagt ska spelet bestå av sex olika filmer, som med tiden blir svulstigare och mer avancerade i takt med att produktionsbudgeterna ökar. Vi kommer bland annat få använda motorcyklar, svävare, klassiska

muskelbilar, nutida fartmonster, jeepar och mycket annat.

En finess som har klarat sig kvar är bandesignverktyget där man får skapa sina egna stunts och sina egna regler. När man är nöjd med skapelsen kan man ta den online och ge andra spelare chansen att visa vad de går för. Efter en stunds provspelande är jag riktigt sugen på mer. Jag vill se om speldén håller hela vägen denna gång utan att bli enformigt, men det här är redan långt mycket bättre än sin föregångare.

Jesper Karlsson



Av det vi hittills spelat lovar Stuntman 2 väldigt gott, vi hoppas det håller hela vägen...

Premiär **AUGUSTI**



Förlåt mig, snälla!

Det första Stuntman var ibland löjligt svårt. Här är det tvärtom. Man tillåts att göra vissa små misstag under varje scen vilket håller tempot uppe. Missar man flera stunts med bred marginal är det dock över.

Vi rullar vidare...

Namcos klumprullande prins är snart tillbaka, denna gången till nästa generationens konsoler...



OFATTBART STORT Katamarin, som den rullande klumpen kallas, kan bli ofantligt stor i Beautiful Katamari. Spelets utvecklare har berättat att den kan komma att bli lika stor som Jorden - kanske till och med större.



Plattform PS3/XBOX 360 Utvecklare NAMCO Utgivare NAMCO BANDAI Speltyp PLATTFORM

De kunde inte hålla sig. Namco alltså. Trots att de tidigare var tveksamma till om de skulle utveckla några fler spel med den lille klumprullande prinsen i huvudrollen, har det alltså hänt. Ett nytt Katamari Damacy-spel är utannonserat, denna gång till Playstation 3, Xbox 360 och eventuellt även till Wii.

I Beautiful Katamari träder du åter igen i rollen som den lille prinsen av Kosmos, som ständigt blir domderad av sin narcissistiska pappa (som älskar starka groggar). De största nyheterna med Beautiful Katamari är att spelet kommer att dra nytta av de onlinemöjligheter

som finns till konsolerna, en upplösning på 1280x720p men även att den klump man rullar kommer att nå nya proportioner. Enorma, till och med. Dessvärre ser det såhär på förhand inte alls särskilt mycket snyggare ut än det gamla Playstation 2-originalet.

Det är lite osäkert i dagsläget om Beautiful Katamari kommer att komma till Nintendo Wii. Enligt Namco själva ska de undersöka möjligheterna att utveckla en vettig spelmekanik som gör klumprullandet möjligt till Nintendos konsol.

Sophie Warnie de Humelghem



Kan de nya idéerna bidra med något nödvändigt nytt, eller blir det samma gamla koncept?



Premiär OKTOBER

KOMMER TILL
Wii

Pusselpiraten

Såga dig fram med Wii-fjärren i Capcoms kommande äventyr

ZACK & WIKI: QUEST FOR BARBAROS' TREASURE
Plattform Wii Utvecklare CAPCOM
Utgivare CAPCOM Speltyp ÄVENTYR

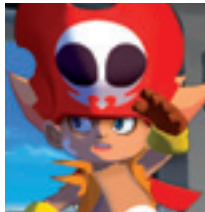
Nej, det handlar inte om ett nytt Monkey Island, även om en piratinspirerad huvudrollen. Hjälten i Zack & Wiki (som tidigare kallades Project Treasure Island Z) heter Zack och tillsammans med sin propeller-försedda apa Wiki måste han ta sig genom sju världar fulla av omgivningsbaserade pussel.

Capcom verkar ha vridit på Wii-fjärren på alla möjliga sätt för att skapa utmaningar till Zack & Wiki: Quest for Barbaros' Treasure. Här ska det öppnas dörrar, snurras kvarnhjul och

Zack & Wiki påminner starkt om Legend of Zelda: The Wind Waker

spelas flöjt med den vita handkontrollen. Utmaningen ligger i att lista ut hur man ska ta sig fram genom olika banor, och lösningen är inte alltid den man först tror. I ett tidigt skede av spelet måste Zack och Wiki exempelvis ta sig snabbt över ett stup. Ett träd som skulle kunna bli en lämplig bro finns i närheten, men en enorm tusenfoting lurar bland grenarna. Lyckligtvis så kan Zack skaka sin partner som en bjällra vilket förvandlar fiender till användbara föremål. I det här fallet förvandlas tusen-fotingen till en såg, och efter lite sågande rörelser med Wii-fjärren så har man fixat en trädbro över stupet. Det låter kanske inte som världens mest logiska pussel, men oerhört roligt.

Zack & Wiki styrs enbart med Wii-fjärren och liknar den gamla skolans äventyrspel. Zack flyttas genom att peka dit man vill ha honom och trycka på A-knappen. Med ett



FAKTA

FULLT AV FÖREMÅL

Flöjter, vevar, skift-nycklar... Det kommer finnas fler än 80 föremål att styra med Wii-fjärren i Zack & Wiki. Spelet ska ta minst 40 timmar att klara och på vägen kommer Zack och Wiki stöta på 35 olika fiender. Det ska även finnas runt 500 objekt att samla. Spelet kommer säljas för runt 40 dollar utomlands och det återstår att se om ett så tilltalande pris även gäller för Europa.

skak på Wii-fjärren ringer Zack med Wiki som en bjällra. Med B-knappen får man en bättre titt på omgivningen och chans att ta sig en funderare. Här finns alltså tid för eftertanke, men många pussel måste lösas inom en tidsgräns.

Zack & Wiki ser urcharmigt ut. Cel-shadingen, de soliga öarna och skattkistorna påminner starkt om The Legend of Zelda: The Wind Waker. De två huvudpersonerna har också stor karisma (charmas man inte av Wiki har man ett hjärta av sten) och verkar kunna fungera bra som et lagom putslustigt radarpar, så till vida man inte är överkänslig mot den barnsliga stilen vill säga. Vi på Gamereactor tror stenhårt på Zack & Wiki.

...Jonas Elfving

TERMOMETER
GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR



I bästa fall möts Wario Ware, Wind Waker och Monkey Island i det klurigaste Wii-spelet hittills.



PEKA OCH KLICKA Wii-fjärren används som en mus i Zack & Wiki: Quest for Barbaros' Treasure och för att flytta Zack trycker man helt enkelt där man vill ha honom. Sköna vibbar från de gamla klassiska äventyrsspelet, med andra ord.

Välkommen till klubben

Sega blandar Fight Club med Gears of War...



THE CLUB

Plattform PC/PS3/XBOX 360 Utvecklare BIZZARE CREATIONS Utgivare SEGA Speltyp ACTION



Premiär NOV

FULLT ÖSI! Det finns inte en lugn stund i The Club. Fienderna strömmar från alla håll och dör ungefär lika snabbt. Om du låter piporna svalna särskilt länge börjar spelet skynda på dig.

Det här är inte klubben för inbördes beundran, utan klubben där man aktivt försöker döda alla andra medlemmar, gärna på ett snyggt sätt så att publiken får sitt grymma lystmäte. The Club är ett nytt actionspel som blandar tredjepersonsaction å la Gears of War med stilpoängen från Project Gotham Racing.

Som i ett fightingsspel väljer man en av de olika skarpskyttarna som var och en har sina egenheter, olika snabbhet, precision och uthållighet. Sen är det bara att ta sig fram

The Club verkar bli ett ösigt alternativ till det mer taktiska krigandet i Gears of War...

genom banorna så snabbt som möjligt, samtidigt som man plockar poäng genom värlitade skott eller, i brist på motståndare i närheten, genom att skjuta på bonuspoängikonerna som ligger strödda i omgivningarna. Genom att hålla tempot uppe och inte stanna och gömma sig hela tiden (även om det går) kan man mångdubbla sina poäng, och tanken är alltså att man inte bara ska överleva utan också göra det snyggt.

Efter att ha spelat genom ensamläget lär förstås den mesta speltiden fördrivas mot andra spelare, och Sega har lovat en matig upplevelse. Fyra spelare kan spela samtidigt på en konsol, en trevlig funktion som vi saknat i många tidiga nästtagenerationsskjutare som enbart erbjuder onlinespel. Men mest ös blir det förstås mot femton andra aggressiva spelare. Hittills finns det dock bara åtta olika figurer att välja på, och det skulle bli lite fånigt om alla väljer samma. Vi får se exakt hur det ska fungera. Men hittills verkar The Club bli ett ösigt alternativ till det mer taktiska krigandet i Gears of War.

...Mikael Sundberg

TERMOMETER
GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR



Att pumpa sina fiender med bly och få stilpoäng för det låter som produktiv föreningsverksamhet...



Himmelsk hämnd

God of War - nu i luften. Originalitet undanröjs till förmån för luftakrobatisk action



HEAVENLY SWORD

Plattform PS3 Utvecklare NINJA THEORY LTD
Utgivare SONY Speltyp ACTION

Önd invaderande kung som stoppas av ung snygg kvinna med massor av blodad hud. Mycket mer behövs som vanligt inte, när man sammanfattar en berättelse från ett TV-spel. Nu är visserligen Heavenly Sword välgjort, med kända skådespelare och avancerad motion capture. Men det vore löjligt att påstå att sådant som berättande och skådespeleri är mer än bara en tunn ram kring ett väldigt snyggt actionspel. För Heavenly Sword handlar om vassa svärd och galen luftakrobatik, inget annat.

Heavenly Sword är helt fokuserat på att tillfredställa den ensamme spelarens våldsbehov. På så sätt går det emot den rådande trenden. Ensam är stark är en devis som genomsyrar spelet. Dödssiffrorna tickar snabbt och fienderna faller som furor runt hjältinnan. Det ser ganska trevligt ut att slänga sig genom luften och mitt i en avancerad volt lyckas avlägsna något viktigt ur någon fiendes kropp. Tänk Kratos efter några år i cirkusskola och du kommer ganska nära den rödhåriga krigardonnan.

Striderna är hetsiga och blodiga. Dessutom

Mycket otöcktt fetto

När man blir riktigt gammal (som Petter) blir man oftast såhär fet, och otäck.



VILKEN JÄTTE-TJOCKIS! Vad händer om man tränar och äter chips på samma gång i tjuo år?



FAKTA

BLODIG FLASHBACK

Spelet börjar med hjältinnan Narikos död. Hela berättelsen fokuserar sedan på händelserna innan flickstackaren avrättas. Hur det går ihop vågar vi inte spekulera i. Men det finns säkert en logisk förklaring.

ackompanjeras de av dynamisk musik som på ett filmiskt sätt anpassar sig till vad som sker och ger en stämningsfull bakgrund. Musiken går åt det fånpampiga hållet, något som jag personligen är rusligt allergisk emot. Men för de som gillar sina stråkar fläskiga och får gåshud när Mel Gibson ropar "they will never take our freedom" kommer musiken förmodligen att kännas helt rätt.

För att undvika att spelarna tragglar sig igenom spelet med bara en slö attackkombination, har man gett oss tillräckligt roliga val för att vi skall orka variera oss. Olika starka attacker, en vapenflora som sträcker sig långt

förbi ett urval av svärd och möjligheten att använda sig av omgivningen är måhända standard idag, men kombinerat med huvudpersonens förmåga att befinna sig lika mycket i luften som på marken blir det mumma för ögonen.

Samtidigt som jag inser att spelet troligen blir väldigt bra, känner jag ändå en viss skepsis. Nu har vi en helt ny hårdvara och spel borde kunna tas till en ny nivå. Visst är Heavenly Sword tekniskt mycket snyggare och mer högupplöst än något spel från den förra

Dödssiffrorna tickar snabbt och fienderna faller som furor runt hjältinnan Nariko...

generationen. Men det är nya kläder på ett gammalt koncept och hittills har jag inte sett något som jag skulle kalla nyskapande. Snabb snygg action i all ära, men ge oss gärna något som känns nytt och fräscht när ni ändå är igång.

Love Bolin

TERMOMETER

GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR



Kompetent svärdsviftande i luften genererar ett visst habegär. Absolut. Men vi har sett det förut

Premiär SEPTEMBER



Specialattacker

I Heavenly Sword skall man bygga upp en mätare med energi. När den är full går det, precis som i verkligheten, att exekvera halsbrytande specialattacker. Nytt? Nej inte alls. Kul? Ja, naturligtvis.

GOLLUM... GOLLUM! Andy Serkis är killen bakom karaktärerna Kong från filmen King Kong och Gollum från Sagan om Ringen. Något utav en superstjärna när det kommer till datorgenererade karaktärer alltså. Andy spelar den onda kungen i Heavenly Sword. Han var också inblandad i karaktärsutvecklingen och fungerade under inspelningen dessutom som regissör.

Korsriddare av kebabkött!

Skräckmästarens nya actionäventyr får blodet att frysa till is när demoner får massor av stryk



CLIVE BARKER'S JERICHO

Plattform PC/PS3/XBOX 360 Utvecklare MERCURY STEAM Utgivare CODEMASTERS Speltyp ACTION/SKRÄCK

Staden du bor i är byggd på ruiner som innehåller en himla massa onda demoner som idag känner för att förpassa dig till en liten blöt pöl av röd sörja. En dålig dag alltså. Det är det som vi kommer att få ställas inför när vi ger oss i kast med Clive Barker's Jericho.

Spelaren tar denna gång rollen som en benhård supersoldat i en insatsstyrka kallad The Jerichos. Dessa medlemmar ska inte förväxlas med vanliga polis eller arméstyrkor, då karaktärsutbudet är något okonventionellt. Det handlar om bindgalna psykopater med magiska krafter och massor av förödande eldkraft. Varje karaktär är specialiserad på två saker. Dels en form av magi, och en form av stridsteknik. Truppen huserar allt från ninjor och krypskyttar till tungt beväpnade dårar som inte vill något annat än att meja ned allt i sin åsyn. Dessutom finner vi förmågor såsom eldklotskastande, helande och återuppväckandet av döda.

Clive Barker's Jericho går ut på att Jericho-styrkan beger sig in i de demoniska ruinerna, och finner ett antal portaler till olika



FAKTA

CLIVE BARKER

Clive Barker är en kille som har en förkärlek för det morbida. Han har regisserat och skrivit filmerna Lord of Illusions och Hellraiser, och har dessutom skrivit manus till Clive Barker's Undying. Spelet fick bra betyg i pressen, men svalt mottagande av spelköparna (ni, vill säga).

tidsåldrar. Det visar sig snart att ondskan har spritt sina lömska illdåd i flera olika epoker, och det är nu vår tur att resa genom tiden för att röja

Spelaren intar rollen som en supersoldat i en topphemlig insatsstyrka kallad Jerichos...

upp ordentligt. Vad sägs om korstågstiden, det gamla romarriket eller kanske år 4000 före Kristus? Dessa och flera andra tidsepoker kommer att förekomma i spelet, och alla bjuder de på tidstypiska fiender, om än med en demonisk tvist.

Jag ser fram emot god variation vad gäller karaktärer och förmågor, och självklart även miljöer och monster. Det lovar gott, och med tanke på hur mycket jag gillade Clive Barker's

Undying är jag nästan säker på att jag kommer att njuta av Jericho. Det verkar helt enkelt bli en explosiv och krutdoftande demonmassaker med

läcker grafik och monster som ser ut att vara designade av förvridet kebabkött. Hoppas bara att Mercury Steam även lyckas med att leverera den krypande äckliga skräckstämningen som jag förväntar mig.

_Jesper Karlsson

TERMOMETER

GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR



Clive Barker är en sjuk liten gubbe vars hjärna är konstant proppad med hemskheter. Och vi gillar

Premiär NOVEMBER



Massmörda mera!

Spelaren kan när som helst byta karaktär och uppleva spelet ur ett annat perspektiv. Att spela som svärdsvingande ninja i ena stunden och sedan som vettlös maskingevärsälskare i nästa är en tanke som lockar...



HÄRLIGA MONSTER Monsterutbudet i Jericho ser ut att bli riktigt bra, med korstågsriddare, gladiatorer och flygande sattung i en härlig mix. Varierat och äckligt verkar vara ledordet.



Tyska bockwursts

Till dags dato har vi skjutit 99 564 121 digitala nazister. I Turning Point blir det ytterligare ett gäng...

Premiär NOVEMBER

ZEPELINARE OCH SKYSKRAPOR Känslan av tysk övermakt är påtaglig och det känns nästan otroligt att våra vänner ska klara biffen. Sköna odds med andra ord.

Nazisterna anfaller

Amerikansk frihetskämpe skjuter mot Hitlers gubbar



TURNING POINT: FALL OF LIBERTY

Plattform PC/PS3/XBOX 360 Utgivare CODEMASTERS Speltyp ACTION

Nu när spel som utspelar sig under andra världskriget börjar bli uttjatade bortom all rim och reson får man hitta nya vägar. För att helt släppa tidsperioden verkar vara svårt för vissa utvecklare, väldigt svårt.

Turning Point: Fall of Liberty spinner vidare på en verklig händelse. 1931 blev Winston Churchill påkörd av en taxi under ett besök i New York. Han överlevde, men fick gå med kapp resten av livet. I utvecklaren Sparks alternativa verklighet så ströken den engelske premiärministern med i olyckan. USA har inte heller dragits in i kriget på den europeiska

arenan utan kriget har till slut helt enkelt kommit till dem. Handlingen tar sin början i ett alternativt 1952. Nu är det jetplan och tyska atombomber som gäller. De invaderande hunnerna har helt enkelt ett fett teknologiskt övertag. Nazistflaggan vajar över vita huset och allt ser rätt rött ut för den amerikanska friheten.

Det bjuds på förstapersonsaction som amerikansk frihetskämpe. Vi har sett det förut och det ska mycket till för att det här ska stå ut i mängden.

_Martin Forsslund

TERMOMETER

GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR



Det kan bli för mycket världskrig. Och det ska till något alldeles extra för att detta ska bli riktigt bra



Kamouflerade hjältar

Även om B-kompaniets män inte direkt framstår som världens mest osjälviska personer, så är det absolut inga skurkar. Tvärtom kommer de mer eller mindre ofrivilligt dras in i jakten på spelets verkliga skurk.



Tunga, tunga vapen

Digital Illusions har lyckats förmedla tyngden och känslan i vapenarsenalen mycket väl, vilket är viktigt med tanke på den förödelse de skapar på skärmen. Precisionen i prickskytteväret kändes klockren.

Guldfieber i Battlefield

De svenska stoltheterna Digital Illusions tar sitt slagfält till den nya generationens konsoler



BATTLEFIELD: BAD COMPANY

Plattform PS3/XBOX 360 Utvecklare DICE
Utgivare EA Speltyp ACTION

Glöm kriget. Glöm äran, rättvisan och idealen. Glöm befälhavare, president och de där hemma. Välkommen till b-kompaniet och jakten på guld.

Det är lätt att bli trötta på alla gormande militärer, jakten på terrorister eller de ökenkrig som moderna krigsspel brukar bjuda på. Om man inte har en amerikansk flagga tatuerad på ena överarmen är det lite svårt att känna motivation och det är något som svenska Digital Illusions insett. Istället för att försöka fylla oss med patriotism och plikt känslor bjuder de på en skruvad historia om fyra hyfsat vanliga killar som mitt under brinnande krig ser sin chans att tjäna storkovan.

B-kompaniet, eller "Bad Company" som de kallas av sina överordnade, anses vara kanonmat och det är något de vet om, därför är stridsmoralen helt naturligt inte på topp. Visst älskar vapentokige Haggard fortfarande att skicka iväg granater och kompanibefälet Sarge kan sina saker, men det är först när de får nyss om en stor gulds katt som de får något att på allvar strida för. Digital Illusions har hämtat inspiration till handlingen från filmen Three Kings (1999) i vilken George Clooney, Mark

Digital Illusions har hämtat inspiration till handlingen från filmen Three Kings...

Wahlberg och Ice Cube ger sig ut på en privat skattjakt under Gulfkriget.

- Vi ville inte att det skulle handla om kriget, säger spelets producent Karl-Magnus Troedsson. Vi ville kunna utveckla karaktärerna och sånt, men utan att det för den sakens skull blir för pretentiöst.

Du är Preston Marlowe, b-kompaniets senaste rekryt och gruppens hackkyckling till en början. Sweets, eller Sweetwater som han egentligen heter, är kommunikationsansvarig och den smartaste i gänget. Han är mer försiktig av sig och ifrågasätter ofta den taktik som läggs upp. Haggard gillar stora vapen som låter mycket och är rätt korkad. Mannen med

Premiär MARS 2008



INGEN PC-VERSION "Jag hatar konverteringar", säger Karl-Magnus Troedsson, när vi frågar varför det inte utvecklas någon PC-version av Bad Company.

den stora munnen, som du gör bäst i att lyssna till, heter Sarge och han är den som höjtar direktiv både innan och efter att kulorna börjar flyga.

Naturligtvis har inte det klassiska Battlefield-upplägget övergivits bara för att spelet har en story. De stora ytorna, fordonen och vapnen som utgör sandlådan är där och nu har man lagt till förstörelse på en skala som vi inte skådat tidigare i den här typen av spel. Kryp upp på en kulle och skjut ner den ena björken efter den andra med krypskytteväret

Riktigt bra humor

Det är framförallt den inte alltför smarte vapengalningen Haggard som kommer att få oss att skratta i Bad Company. Hans våghalsiga stil och kärlek till explosioner gör honom till kompaniets egen Dynamit-Harry.

eller varför inte köra en pansarvagn rakt igenom en vägg? Minsta kula lämnar spår på slagfältet och grövre ammunition lämnar betydligt större spår än så efter sig. Det finns inga säkra platser längre och kryper du ihop under ett fönster har dina datormotståndare valet att antingen lägga nedtryckande eld ovanför dig eller helt sonika öppna upp ett stort hål där det en gång stod en vägg. Det förändrar givetvis helt förutsättningarna som råder på slagfältet och ställer även höga krav på den artificiella intelligensen. Den måste kunna välja nya väggar där det tidigare inte fanns några och den måste kunna använda skydd som uppstått som en följd av explosioner eller fordonskollisioner.

Även om det spelmässigt finns stora skillnader, så är det uppenbart att det finns paralleller mellan Mercenaries och Battlefield: Bad Company. En relativt öppen spelvärld med stora miljöer, mycket förstörelse och en avslappnad stämning. Något som ytterligare höjer stämningen i Battlefield: Bad Company flera snäpp är musikvalet. I den introduktionsfilm vi bevittnade klinkas det pianojazz och när man sätter sig i ett fordon innehåller radio-kanalerna allt annat än den senaste populärmusiken:

- Det är en härlig känsla att sätta sig i en stridsvagn och börja skjuta sönder byggnader samtidigt som man lyssnar på countrymusik, säger Karl-Magnus och ler.

Musiken i fordonens radiokanaler är anpassat efter var du befinner dig någonstans så när du i spelets inledning befinner dig i Östeuropa är det ryska toner som dominerar. I dagsläget vill Digital Illusions bara berätta om den östeuropeiska delen av Bad Company, men spelet kommer även att bjuda på två andra krigsskådeplatser och med >>

FAKTA MULTIPLAYER

Battlefield: Bad Company kommer naturligtvis bjuda på flerspelarläge, men i dagsläget vill inte Digital Illusions avslöja alltför mycket om detta. "Jag kan säga så mycket att om du tänker dig ett klassiskt Battlefield-upplägg och lägger till förstörelsen som finns i singleplayer så hamnar du rätt nära", säger Karl-Magnus Troedsson.



BAD COMPANY 2 Om Battlefield: Bad Company blir framgångsrik kan du räkna med att se B-kompaniets glada gossar i ett nytt spel. "Om folk gillar karaktärerna så vill vi bygga vidare på det och kanske introducera fler karaktärer i en eventuell uppföljare", avslöjar Karl-Magnus Troedsson.



Supersnygga krockar

När den här generationens konsoleer var ung såg man ofta att spelutvecklare krämade på med alldeles för mycket effekter. I Battlefield; Bad Company har Digital Illusions ansträngt sig för att du inte ska märka av dessa utan att spelet ska se helt naturligt ut.



ANNORLUNDA MUSIKVAL Istället för pampig orkestermusik eller hårdrock har Digital Illusions maestro Stefan Strandberg valt en annan väg. I den introduktionsfilm vi bevitnade klinkas det pianojazz och bråkig country.

tanke på Karl-Magnus kommentar om countrymusiken så är det troligt att vi får besöka USA också.

Gamereactor fick chansen att ge oss i kast med ett tidigt uppdrag i Östeuropa. Soldaterna i b-kompaniet har fått nys om att guldets befinnet sig på andra sidan gränsen inne i ett neutralt land och begär därför att få

ta del av storyn och mellansekvenser behöver spelaren ta sig till specifika checkpoints (markerade med röd signalkök), men eftersom du hela tiden kan röra dig fritt så går det bra att helt hoppa över detta även om du missar en del av logiken i uppdraget.

Väl framme vid den röda röken blickar b-kompaniet ut över den märkligt välbemannade

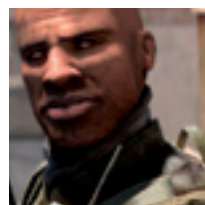


FÖRSÄJNINGSFENOMEN När EA köpte upp Digital Illusions slutade man att publicera officiella siffror för hur mycket Battlefield-serien har sålt, men det är rimligt att tro att spelen sammanlagt har sålt i över tio miljoner exemplar världen över.

Efter några salvor störtar helikoptern ner mot marken och lämnar efter sig ett brinnande stålskelett...

patrullera på fel sida gränsen av sina överordnade. Naturligtvis får de inte det, men lika självklart är det att grabbarna ignorerar ordern och kastar sig in i en jeep och beger sig mot gränsposteringen. Här konfronteras vi med den första konflikten mellan ett öppet och fritt spelupplägg som Battlefield-spelen bjuder på och ett handlingsdrivet spel. För att

gränsposteringen. Det ser inte speciellt neutralt ut och det blir tydligt att en hel del kulor måste brukas för att ta sig över gränsen. Sagt och gjort. Strax bakom positionen finns ett prickskyttegevär. Inte helt dumt för att plocka ner de soldater som bemannar vaktornen, men så snart positionen är röjd möts Preston av massiva kulkaskader och får välja en ny taktik. Den vänstra flanken nyttjas, men den här gången stoppar en tillskyndande helikopter hans framfart. Slutligen blir det den högra flanken som ger framgång. Första försöket längs den högra flanken går dock snabbt då Preston sätter sig i en rysk kulspjuteförsedd lastbil och ramar ett annat fordon varpå han snabbt blir nedskjuten efter att ha lämnat fordonet. Det får bli en ny taktik. Granat efter granat pumpas in i byggnader där fienden befinner sig och det känns tillfredsställande att se deras röda markering på kartan släckas samtidigt som halva fasaden till det



FAKTA

FROSTBITE

Bad Company är det första spelet som använder sig av Digital Illusions egenutvecklade nästa generationsteknologi Frostbite. Arbetet med spelmotorn började redan 2004 och den kommer att användas i flera andra kommande projekt till PC, PS3 och Xbox 360. Just nu arbetar Dice med fem olika spelprojekt varav Bad Company är det enda som hittills offentliggjorts.

hus de befunnit sig i förvandlats till finkornigt pulver. Jag tar mig upp till en lämpligt placerad kulspjut och efter några salvor störtar helikoptern ner mot marken och lämnar efter sig ett brinnande stålskelett. Nu återstår bara ett par ryssar och dessa förpassar jag till historien med varsin hagelsalva i ryggen efter att jag smugit mig upp i trappan i det hus de stod posterade. Förödelsen i den lilla gränsposteringen i det närmaste total. Utbrända husruiner, ett brinnande vaktorn med tjock rök som stiger mot skyn, krockade lastbilar och en sprängd helikopter, skövlad skog, svedd mark och betongklumpar som ligger spridda över marken. Det finns ingen plats som är säker och vi älskar varje minut vi hittills fått uppleva.

Bengt Lemne



Vi minns inte senast Digital Illusions gjorde ett dåligt spel och Bad Company blir inget undantag...



FORDON Naturligtvis kommer Digital Illusions slagfält innehålla massor av helikoptrar, jeepar, pansarvagnar och andra fordon som du och din medsoldater kan färdas i.

Wii™

The Definitive Evil

resident evil™
Wii edition

Amazing controls, loads of game modes, terror around every turn:
This is the definitive Resident Evil 4. An Evil this big needs a
strong weapon to stop it. Wii have that weapon!



CAPCOM®

resident evil™ 4 Wii edition ©CAPCOM CO., LTD. 2005, 2007 ALL RIGHTS RESERVED.
TM, ® AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2007 NINTENDO.

www.nintendo.se
www.residentevil.com



SNIPE, SNEAK AND BLAST YOUR WAY TO BERLIN

Hour of Victory allows you to play a key role in the pivotal battles of World War II using the skills and game-play style you prefer. Sneak into enemy objectives as a covert operative, storm the gates as a British Commando, or snipe from afar as an Army Ranger – the choices you make on the battlefield affect the entire war.

Hour of Victory takes place in highly-detailed levels that painstakingly reproduces the most famous battlegrounds in the European theatre.

16+

15

Hour of Victory © 2007 Midway Home Entertainment Inc. All rights reserved.
Hour of Victory is a trademark of Midway Home Entertainment Inc. MIDWAY
and the Midway logo are trademarks of Midway Amusement Games, LLC.
Used by permission. © 2007 Microsoft Corporation. All rights reserved.

XBOX LIVE. XBOX 360.

MIDWAY



CALL OF DUTY SNOWDROPS OF VICTORY

"A FIRST PERSON SHOOTER THAT COULD JUST
EMERGE AS CALL OF DUTY'S NUMBER ONE COMPETITOR"

OFFICIAL XBOX 360 MAGAZINE

A full-page photograph of Master Chief from the Halo franchise. He is shown from the waist up, wearing his iconic green Mjolnir armor. The armor has a weathered, battle-worn appearance with some scuffing and discoloration. He is holding a black assault rifle, likely an M7C Assault Rifle, across his chest with both hands. His helmet features a large, glowing orange visor. The background consists of a stone building with architectural details like windows and a balcony, suggesting an urban or military environment. The lighting is dramatic, highlighting the textures of the armor and the building.

ANNAT VAPEN

Master Chief poserar med standard-geväret från Halo 2. Lagom till Halo 3 har dock Bungie dammat av det klassiska Assault Rifle-geväret från det första spelet som nu är standardvapnet igen.

FINNOMMEN

16 miljoner sålda spel senare står Bungies hårdhänte hjälte på toppen av hela actiongenren. Gamereactor berättar allt om Halo-spelen, inklusive Halo 3

Text: JONAS IMÅKI

GREKISK MYTOLOGI

Bungie har lånat friskt från världens mytologier. Ett aktuellt exempel på det är att det initialt fanns 300 Spartan II-kandidater, en referens till de 300 spartaner som slogs mot perserna i Thermopylae (nyligen filmatiserat i filmen 300). Som för att ytterligare understryka det, heter låten i slutsekvenserna av Halo 2 just "Thermopylae Soon" för att visa vilket viktigt slag som är i antågande.

MUSIKEN DÅ?

Martin O'Donnell är en gammal Bungie-kompositör som bland annat gjort musiken till Marathon-spelen, men fick sitt definitiva genombrott i och med Halo. Det är att den används sparsamt, mestadels är allt äventyrande faktiskt helt tyst. När de smäktande tonerna väl drar igång är de alltid perfekt anpassade efter det som händer och bidrar starkt till Halo-seriens speciella känsla.

PRINSSAN PEACH

Halo har, för ett spel, ovanligt hög standard på röstkådespelarna. En som bidrar till det är Jen Taylor. När hon inte gör rösten till Cortana jobbar hon med Microsofts just nu tuffaste konkurrent Nintendo, där hon gör rösten till den alltid lika chockrosa och pipiga prinsessan Peach.

HALO TAR SIN BÖRJAN ÅR 1999 ELLER 2552...

...beroende på om vi talar om spelets historia eller om historien i spelet. Låt oss börja med försträmda. Ett fåtal utvalda branschmänniskor fick bakom stängda dörrar på E3-mässan chansen att se Bungies nya lovande realtidsstrategispel Halo som skulle släppas till Mac och Windows. På Macworld-mässan månaden efter utannonserade sedan självaste Steve Jobs Halo officiellt för hela världen. Spelet sades påminna mycket om Bungies tidigare spel **Myth**, men förlagt till science fiction-miljöer.

Därefter blev det tyst och när första trailern på Halo visades på efterföljande E3 hade konceptet ändrats radikalt. Istället för att vara ett strategispel var det nu tredjepersonsaction som gällde, och faktum är att Halo såg riktigt lovande ut redan i detta tidiga stadium. Spelet handlade om ett rymdskepp som kraschat på en jättering i omloppsbana runt en stjärna. Små rymdvaror som vagt påminde om dagens covenanter sprang omkring och samlade på sig skrot från skeppet, varpå kriget mellan dem och människorna drog igång.

Inte särskilt raffinerat, även om en hel del senare skulle komma att användas i det färdiga och kraftigt modifierade spelet till Xbox drygt ett år därefter. För blott en månad efter E3 2000 offentliggjorde Microsoft att de hade köpt hela Bungie och att Halo skulle komma till deras nya konsol Xbox som hade presenterats tidigare samma år.

Återigen fick spelet alltså göras om och fick sin slutliga form som den förstapersonsskjutare det är idag och försågs med en mer helgjuten historia. Det onlinestöd som ursprungligen var ett av de huvudsakliga försäljningsargumenten för spelet togs helt bort. När spelet gjorde sin tredje visning på E3 år 2001 hade den tidigare optimismen kring spelet från världens spelskribenter dock tystnat och Halo fick ett kyligt mottagande under mässan.

Resten är, som man brukar säga, historia. Bungie lyckades åtgärda alla problem som Halo fått kritik för bara ett halvår tidigare och när Halo: Combat Evolved till slut gjorde sin världspremiär i USA den 15:e november samma år blev det ett enda långt segertåg. På bara fem månader såldes en miljon exemplar av spelet och blev därmed förra generationens snabbaste säljande titel. Ja, tills Halo 2 lanserades och spräckte alla tänkbara rekord. Runt tre miljoner exemplar såldes redan första dagen och i USA utsågs Halo 2 till den snabbast säljande mediaprodukten någonsin. Ett rekord som för övrigt kan komma att slås igen med premiären av Halo 3 som enligt uppgift har smått svindlande fyra miljoner förhandsbokningar.

Med facit i hand får man väl konstatera att utan Halo hade Microsoft förmodligen aldrig hade släppt Xbox 360 eftersom Xboxen sannolikt aldrig hade blivit så populär utan Master Chief. Därmed hade Microsofts redan osannolika förluster för Xbox-projektet blivit så stora att det antagligen lagts ned.

Varför blev då Halo så stort? För att förstå det måste vi bege oss till det andra årtalet jag nämnde i ingressen, nämligen år 2552. Då har vår kära moder Jord blivit ordentligt överbefolkad men tekniken har gjort rymdresor i överljusfart till en baggis vilket i sin tur lett till



GRYM GRAFIK...

Även om grafiken aldrig varit det primära i Halo-serien, innebar Halo och Xbox en smärre grafisk revolution. Allt från effekter till fysik och artificiell intelligens samt spelets stora öppna miljöer var oerhört imponerade.



AVSAKNADEN

Microsoft visste redan hösten 2004 att Xbox förlorat försäljningskriget mot Playstation 2. De behövde lansera Xbox 360 så snart som möjligt och flyttade därför över en del av Halo 2-innehåll till kommande Halo 3. Halo 2 slutade därmed något abrupt.

SERGEANT JOHNSON

Du vet den där högljudda afroamerikanska sergeanten som alltid kommer Master Chief till undsättning, han som aldrig tycks dö. Faktum är att det finns en förklaring till att han är så seglivad. Avery J. Johnson var nämligen inblandad i de tidigaste Spartan-projekten och antas ha fått en hel del av de uppgraderingar Master Chief har.

DÖSKALLAR

I Halo 2 fanns drygt tio svårfunna kranium gömda som var och en gav dig olika egenskaper. Enklarest att finna är Blind Skull som tar bort att menyer och mätare från skärmen. En av de mest svårfunna är I Would Have Been Your Daddy Skull som läser upp ny dialog i spelet.



Picked up a plasma grenade

MARATHON

Det finns en hel del referenser i Halo från Bungies första spel, Marathon. Bland annat finns det ljudsamplingar från fienderna med i Halo som fanns med i Marathon.



UPPGRADERA

En av de många uppgraderingar som Master Chief fått är en kemikalie som härdar skelettet och gör det näst intill obrytbart. Anledningen till detta är att kroppen annars inte kan bära den blytunga Mjolnir-rustningen och riskerar att krossa hela benstommen. Andra uppgraderingar är utökad muskelmassa, snabbare reaktionsförmåga samt förbättrad syn.

THE FLOOD

Även om striderna i Halo tar sin början mot covenanterna, är flood det verkliga hotet. Det är en ras som konsumerar all form av biomassa och således hotar allt liv i hela universum. Halo-ringarna byggdes ursprungligen av den nu utdöda rasen forerunners som ett vapen för att utplåna flood.

kolonisering av andra beboeliga planeter.

Själva nyckeln till rymdresorna och att allt fungerar är Reach, en enorm rymdhamn där skepp tillverkas liksom allt materiel till United Nations Space Command arméer. Världen är en förhållandevis bra plats och det enda som egentligen oroar är att mänsklighetens yttersta koloni, Harvest, inte hörts av på 32 år. En patrull skickas därför iväg för att undersöka saken.

Det blev mänsklighetens första kontakt med en religiös sekt bestående av mängder av utomjordiska raser som kallar sig själva covenanter. Med överlägsen kraft fullständigt utplånade covenanterna patrullen sånar som på ett skepp som lyckades

PÅ BARA FEM MÅNADER SÅLDES EN MILJON HALO

återvända till Reach. Covenanternas profeter betraktar människorna som ohyra, något som förargar gudarna genom sin blotta existens och ett sanslöst krig tar sin början vars enda mål är total utrotning av mänskligheten. Planet efter planet förintas med en kraft som får dödsstjärnan att framstå som ett harmlöst årtorr. Jorden står på tur.

Mänsklighetens yttersta hopp anses vara Spartan II-projektets soldater som ursprungligen togs fram för att slåss mot rebeller och liknande. Spartan II-soldaterna, begåvade barn som kidnappats och modifierats in absurdum (de riktiga barnen ersattes av sjuka kloner som kort efter kidnappningen dog), är tungt beväpnade och bepansrade med Mjolnir Mark IV-rustningar som ledigt står emot även de starkaste attacker.

Dessa Spartan II-soldater blir en enorm framgång och ger covenanterna rejält med stryk vid varje konfrontation. Tyvärr är de alldeles för få och när de alla kallas tillbaka till Reach för en slutgiltigt samlad attack som ska försvaga fienden, hittar covenanterna Reach och pulveriserar allt på planeten. Därmed står mänskligheten helt handfallna med fienden nästan framme vid Jorden. Ett skepp, Pillar of Autumn, undkommer dock massakern och har fått med sig en 41-årig Spartan II-soldat, nummer 117, vars riktiga namn är John. Men för spelare världen över är han mest känd som Master Chief, vilket kommer från hans rank Master Chief Petty Officer.

Pillar of Autumn lurar med sig covenanterna i en självmordsresa från Jorden och bort mot ingenting. Så snart de tvingas lämna

En tanig Master Chief och grälla färger dominerade den första Halo-versionen. Vi är oändligt tacksamma över att spelet inte släpptes i detta skick som först var planerat.



INNAN HALO BLEV HALO

Den 21:a juni 1999 utannonserade Apple-grundaren Steve Jobs Bungies kommande strategispel Halo. Bungie själva hade haft en tidigare succé med Myth-serien, och beskrev helt enkelt Halo som ett Myth i yttre rymden. Bara ett år senare övergav Bungie strategikonceptet och hade förvandlat Halo till ett actionspel sett ur tredjepersonsperspektiv. Microsoft blev imponerade och köpte upp spelet att ha som lanseringsspel till deras kommande konsol Xbox. Bungie gjorde om spelet ytterligare en gång till den förstapersonsskjutare det är idag, något som skulle visa sig vara ett genidrag med tanke på seriens popularitet.



HALO 2-TRAILERN
När Bungie visade den första trailern för Halo 2 tappade en kollektiv spelvärld hakan och spekulationerna gick varma om Xbox verkligen skulle kunna visa sådan grafik. Det visade sig gå alldeles utmärkt och Halo 2 framstår som ett av de snyggaste spelen i förra generationen...

Gamereactor har belönat både Halo och Halo 2 med betyget 10/10. Frågan är om Halo 3 kommer att kunna leva upp till våra extremt högt ställda förväntningar och belönas med samma betyg.

överljusarten anfaller covenanterna i närheten av en märklig jättering. Pillar of Autumn tar rejält med stryk och alla ombordvarande flyr mot ringen i små flyktskepp innan de kraschar mot dess yta. Ett av dessa små skepp är betydligt intressantare än de andra, ombord på det finns Master Chief och han låter sig inte nämnvärt påverkas av petisser som våldsamma kraschlandningar. Visserligen får man som spelare sitt första möte med covenanterna redan ombord på Pillar of Autumn, men det är när man tar sina första staplande steg på den enorma ringvärlden som man inser att Halo: Combat Evolved är en spelupplevelse olik någon annan.

Halo lyckas kombinera en enorm känsla av frihet och av utforskande med fullständigt suverän action. Tempot är egentligen ganska maktigt med långa sträckor till fots medan man lär sig mer om forerunners, den ras som försvann för tiotusentals år sedan och som byggt dessa märkvärdiga ringvärldar. Känslan av att man befinner sig i något som är en del av ett mycket större sammanhang gör sig ständigt påmind.

Halo skulle dock aldrig blivit populärt om det inte vore för spelkontrollen. Liksom andra odödliga klassiker som Super Mario Bros är Halo oerhört intuitivt och det är hela tiden glasklart hur man ska spela. Det är något som blir extra tydligt av det faktum att man hela spelet igenom får hjälptexter som talar om hur man ska trycka när man exempelvis vill byta till ett vapen man just hittat. Spelkontrollen går för övrigt att skraddarsy precis som man vill ha den och Bungie lyckades bättre än någon annan före dem att ge känslan av att perfekt kunna kontrollera en förstapersonsskjutare med handkontroll, något som annars varit förbehållet PC med kombinationen mus och tangentbord. Därmed lyckades Halo bli ett spel för den breda massan, trots ett typiskt nördigt tema i en ganska hårdkokt genre. I svallvågorna av spel som Goldeneye och Timesplitters var Halo dessutom utrustat med funktionen att spela upp till fyra personer på delad skärm. Hade man möjligheten att skaka fram fler Xboxar, Halo-spel och TV-apparater kunde man även sammankoppla dem och spela upp till 16 personer i dödsmatcherna.

Vikten av flerspelarläget i Halo var något som förstärktes ytterligare då Halo 2 släpptes. Spelet hade visserligen en rad helt oförglömliga ögonblick som när man sänkte den fyrbenta skaraben,

HALO-CIRKELN SLUTEN

Under förra årets X06 visade Microsoft upp Halo Wars, ett strategispel utvecklat av Ensemble Studios som utspelas innan det första Halo-spelet och sluter (på ett ironiskt sätt) Halo-cirkeln. Halo började nämligen sin bana just som ett strategispel innan Bungie gjorde om det från grunden.

97.1 WDRV

Varje morgon i USA, närmare bestämt Chicago, kan man få höra Master Chiefs mulrande stämma. Där jobbar nämligen hans röstskådespelare Steve Downes som radiopratare på kanal 97.1 WDRV.

SANSLÖS KOMMERS...

Halo växte snabbt ifrån att bara vara ett spel och idag går praktiskt taget allt från serien att köpa. Actionfigurer, kläder, plasthjälm, böcker, muggar och mycket mer Halo-relaterat finns till salu. Dessutom kommer inom kort en månatlig Halo-serietidning från Marvel.



DUBBLA PUFFROR

Den största spelmässiga förändringen i Halo 2 var att man kunde nyttja dubbla vapen. Bäst var den enkla plasmapistolen som fullt uppladdad drog ur all energi ur fienden tillsammans med SMG som man använde för det dödande skottet.

SJU RINGVÄRLDAR

Totalt sett finns sju Halo-ringar i universum, varav nummer 4 var den som förstördes av Master Chief i Halo. Nummer 5 var med i Halo 2 och det betyder alltså att det finns fem ringar kvar. Att tro att det dyker upp minst en ny ring i Halo 3 är alltså ingen vågad gissning.

SAGAN OM HALO

Som med alla andra spel av rang finns planer på att ta Master Chief och Halo till vita duken. Kontrakterad av Microsoft är ingen mindre än Sagan om ringen-regissören Peter Jackson som skall producera Halo-filmen. Projektet ligger dock på is för tillfället.

RYMDPOLISER

Det hänvisas ofta till United Nations Space Command i Halo-spelen, vilket är en organisation inte helt olik vårt FN med målet att hålla rymden fritt från konflikter. Spartan II-soldaterna som från början var tänkta att agera rymdpoliser sattes snabbt in under UNSC sedan covenant-hotet dök upp och mänskligheten seriöst hotades.

NEDLAGDA HALO-SPEL

Innan Halo blev vad det är idag fanns gott om planer på att expandera serien. Bland annat var Halo ursprungligen på väg till Playstation 2, Halo: Spartans på gång till Gizmondo samt att ett spel var under utveckling till Nintendo DS.

FANSEN FIXAR

Till skillnad från andra företag är Bungie oerhört generösa med Halo-varumärket och inte bara låter fansen nyttja det i alla möjliga situationer, utan uppmuntrar dem dessutom. Det har bland annat lett till Xbox-talkshopen This Spartan Life, komediserien Red vs. Blue: The Blood Gulch Chronicles samt det tvådimensionella gratispelet Halo Zero.

NICOLE-458

En Spartan II-soldat, närmare bestämt Nicole-458, fanns med i Dead or Alive 4. Team Ninja ville ursprungligen ha med självaste Master Chief, något som Bungie dock vägrade eftersom de månår om att storn i Halo ska kunna hållas ihop.

när man sprängde sig fram med en Scorpion-tank över bron på väg mot New Mombasa eller rymdstriden mot elite-kättaren sittandes i en Banshee högt ovanför marken. Men allt detta till trots var Halo det bättre spelet för en spelare, inte minst eftersom mycket av det som Bungie utlovat till del två inte fanns med.

Dock inte sagt att Halo 2 var ett dåligt spel, men istället för storn var det spelets enastående Xbox Live-stöd som imponerade. Bungie gick fram som en ängvält över konkurrensen med sin synnerligen välfungerande matchmaking-funktion som med osviklig säkerhet plockade fram jämna bra matcher med bästa tänkbara uppkoppling. Halo 2 var därmed ett spel av absolut världsklass, precis som sin föregångare, men den här gången var det onlinestödet som glänste mest.

Sett i backspegeln går det inte att förneka att Halo haft en enorm inverkan på både spelbranschen men framför allt på actiongenren. Exempelvis skulle ingen utvecklare idag våga släppa en första-personsskjutare utan fordon. Efter att man fått spätta omkring med warthogs och ghostar i Halo skulle allt annat kännas som ett steg tillbaka. Här kan man möjligen inflika att det naturligtvis fanns fordon i andra spel tidigare, men genom ett fläckfritt utförande gjorde Halo det till ett måste i varje stort actionspel.

Fordonen känns som en helt naturlig förlängning av spelet och något man har för att snabbare ta sig fram med, precis som i verkligheten. Inte för att utvecklarna bestämt att det ska vara en fordonsbana och gjort så att man måste köra från punkt A till B där det sedan ska hända något annat. Halo-fans kunde roa sig i timmar med att bara köra omkring på ringvärlden, göra helt vansinniga stunts, köra över fiender och ha olika typer av race bara för att det gick.

Något annat som Halo både var först med och gjorde till något av en standard är den uppgradering från Mjolnir-rustning Mark V till Mark VI Master Chief fick i Halo 2. Den innebar nämligen att man efter att ha blivit beskjuten, kunde hela sig själv bara genom att ta skydd medan rustningen laddades upp automatiskt. Halo 2 sålde som bekant oerhört bra och spelare världen över vände sig vid denna smidiga lösning som innebar slutet för att irra omkring på banorna

HALO HAR HAFT EN ENORM INVERKAN PÅ ACTIONGENREN

och leta efter små hälsopaket.

Efter två så sanslöst framgångsrika spel som Halo och Halo 2 är det den 26:e september dags att stifta bekantskap med Master Chief i den avslutande delen av Halo-sagan i Halo 3. Halo 3 har marknadsförts med sloganen "avsluta striden 2007" och Bungie har flera gånger i olika intervjuer talat om att Halo är en tänkt trilogi. Något som känns ungefär lika sannolikt som när Hideo Kojima sade att Metal Gear Solid 3 skulle bli det sista spelet i serien. Hur som helst kan vi nog räkna med något slags avgörande i Halo 3 vilket lett till en uppsjö av spekulationer om storn. Allt från att Master Chief ska dö till att människorna själva skulle visa sig vara den märkliga ras som skapat ringarna för länge sedan har framförts på Bungies egna forum. Bungie själva är givetvis knäpptysta och menar på fullaste allvar att de inte tänker visa något ur storn innan spelet kommer eftersom det skulle riskera att förstöra spelupplevelsen.

Däremot vet vi betydligt mycket mer om multiplayer-delen av spelet tack vare den Halo 3-beta som nyligen avslutats. Nytt är att man denna gång kan bära med sig saker som en portabel katapult med vilken man kan hoppa extra högt eller en kraftsköld som lär bli varje prickskyts våta dröm. Allra häftigast av de saker som hittills

EN HALO-DÖDARE

Halos ofattbara popularitet har myntat uttrycket Halo-dödare, vilket är vad alla storsatsningar i genren till konsoler numera kallas. Halo är kort och gott måttstocken på vad man måste slå för att bli störst, hittills har dock ingen kommit ens nära.

Även om Halo: Combat Evolved blev en enorm succé med sex miljoner sålda spel var det med Halo 2 serien tog fart på riktigt. Halo 2 blev den snabbast säljande mediaprodukten någonsin i USA och ligger idag på svindlande drygt nio miljoner sålda exemplar, vilket är mer än exempelvis Metal Gear Solid 2 och 3 tillsammans eller bara marginellt mindre än samtliga genom tiderna släppta Metroid-spel.

26:E SEPTEMBER BEKANTSKAP M

BAKOM MASKEN

I båda hittills släppta Halo-spel tar Master Chief av sig masken medan kameran, till alla spelares förtvivlan, filmar något helt annat än hans ansikte. I böckerna beskrivs Master Chief utan sin mask som en lång, spöklikt blek man med uttrycksöst ansikte, fräknar samt klassisk amerikansk militärsnagg. Blir Halo 3 spelet där vi slutligen får se honom med egna ögon?

**RIK DÄG ATT STIFTA
MED MASTER CHIEF**

BUNGIE ÄR OERHÖRT HEMLIGHETSFULLA

MODIFIERA MERA

I multiplayer-delen i Halo 3 får du modifiera din rustning efter behag med både nya plåtar och nya hjälmar. Delarna kommer från de så kallade Spartan III-soldaterna som är versionen efter Master Chiefs generation.



Att Halo behåller sin dragningskraft på spelarna är uppenbart och enbart i USA lär fyra miljoner Halo 3 vara förhandsbokade, vilket är rekord med råge. Microsoft släpper denna gång tre olika utgåvor av spelet, dels en vanlig, dels en samlarutgåva med lite extra lullul samt en numrerad värstingversion för dryga tusenlappen innehållandes mängder av extramaterial samt en miniatyrversion av Master Chiefs Mjolnir-hjälm.

visats är en energidrainerare som får allas energi att krypa ner till noll. Perfekt att kasta in i välbevakade baser, vilket gör att alla de fejsisar som gömmer sig plötsligt blir bräckliga som porslinsdockor.

Man kan numera också slita loss stativmonterade kanoner och i bästa Terminator-stil springa omkring med dem. Andra förändringar är att man denna gång kan konfigurera sin egen rustning och ha olika typer av skydd, däribland Spartan III-hjälm. I multiplayer påverkar det inte annat än utseendet, men det skulle kunna indikera att Spartan III-soldater är med i själva äventyret. Dessutom är ditt startvapen en nygammal klassiker i och med återkomsten av Halo-bössan Assault Rifle. Det känns som ett klockrent val och gör att man är redo att sprida död omkring sig utan att någonsin behöva byta vapen om man inte vill. Det är ett fullgott vapen på medeldistans, och kombinerat med ett plasmavärd eller hagelbrakare för närstrid alternativt ett prickskyttegevär för långdistans är man redo att ta sig an världen. Dina alternativa vapen syns för övrigt på din figur i Halo 3, vilket gör att du inte kan lura folk att ta närstrid med dig om de ser att du är beväpnad med ett plasmavärd.

Det finns även nya fordon, exempelvis fyrhjulingen Mongoose som finns med i betan. En vindsnabb liten leksak utan några skjutdon. Du kan dock ha en passagerare bakom dig som kan skjuta med sitt eget

DET PÅSTÅS ATT MAN SKA KUNNA SPELA 4-SPELARE CO-OP I HALO 3

vapen, något som dock är lättare sagt än gjort eftersom Mongoose är riktigt, riktigt snabb. När Gamereactor nyligen hälsade på Bungie fick vi även se Brute Chopper som är ett snabbt och tyngt bestyckat monsterfordon som tycks vara inspirerat av podracingen från Star Wars.

Det har ju annars snackats mycket om det grafiska i Halo 3, ofta i negativa ordalag eftersom spelet visserligen är snyggt men ändå inte i närheten av exempelvis Gears of War. Frågan är bara om jämförelsen är rättvis med tanke på att vi bara fått se bilder från multiplayer-delen samt att omgivningarna i Halo 3 är mycket större. Något som understryks inte minst av ökenbanan Shrine som är den överlägset största hittills i ett Halo-spel. Fysikmotorn har dessutom förbättrats, det finns mängder av fordon att använda samt att banorna är så mycket mer interaktiva. Exempel på sistnämnda är den öppna och lätt skogsbeklädda banan Valhalla som har en flod. Dör du i vattnet kommer din kropp att flyta med och ditt vapen tumlar med, studsandes mot stenar och liknande. Det går alltså inte att springa fram till den plats där någon just dött och hoppas på att hitta hans vapen, utan man får vada fram i vattnet vilket är förknippat med livsfara med de branta kanterna där fienden gärna arrangerar bakhåll.

Bungie är oerhört hemlighetsfulla och visar bara det de absolut måste. Därför finns det skäl att tro att det finns gott om hemligheter kvar. Bland annat påstås det ska finnas rökgranater, möjlighet att slå ut fiendens radar och stativmonterade eldkastare i Halo 3 samt att man ska kunna spela fyra spelare tillsammans genom äventyret, via Xbox Live.

Om ingenting dramatiskt händer talar det mesta för att Halo 3 fullt ut kommer att leva upp till sina högt aktade föregångare och därigenom vara en given kandidat till årets spel och ett fantastiskt avslut på trilogi.

_Jonas "Syringe" Mäki

LÄSA OM HALO

Redan innan Halo ens släppts lanserades den första boken om Halo, kallad Halo: The Fall of Reach. Sedan dess har böckerna Halo: The Flood, Halo: First Strike samt Halo: Ghosts of Onyx släppts och i höst är det premiär för Halo: Contact Harvest. Böckerna är oväntat väl skrivna och ger en bättre inblick i Halos något snåriga story.

HALO PC

När det stod klart att Halo skulle komma till Xbox istället för Mac och PC blev det ett mindre uppror. Sent omsider släpptes dock Halo till de båda sistnämnda formaten två år efteråt. Då kändes det inte längre särskilt speciellt. Samma historia upprepade sig med Halo 2 som först för några dagar sedan släpptes till Vista.

EN NY HALO-TRILOGI...

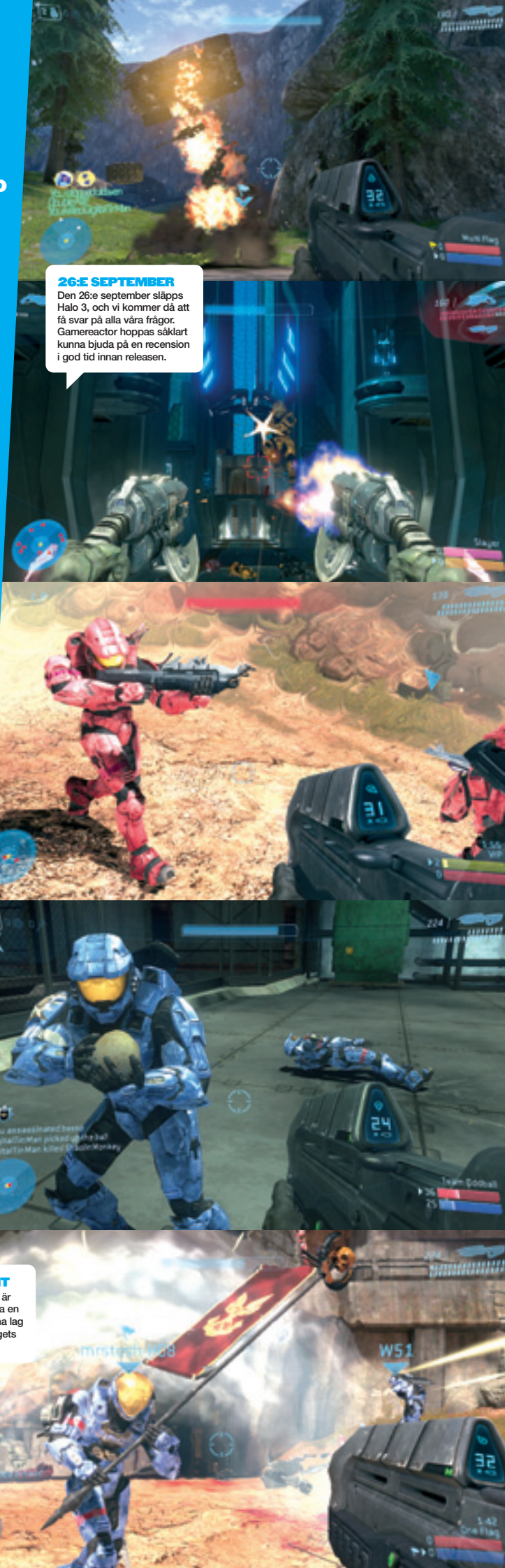
Halo 3 sägs ska avsluta historien om ringarna. Det är däremot inte slutet för spelserien. Peter Jackson, hans spelstudio Wingnut Interactive och Bungie håller nämligen just nu på med första delen i en ny Halo-trilogi.

PÅSKÄGG

Som med alla andra riktigt välgjorda spel innehåller Halo-serien några riktigt väl dolda påskägg. Bland annat kan man hitta en fotboll att leka med i Metropolis i Halo 2, dolda bak-å-framvända meddelanden i sånger samt hitta pistolen från det första Halo-spelet dolt bakom galler på en multiplayer-bana.

VERY IMPORTANT

Ett nytt spelsätt i Halo 3 är VIP där man ska försvara en särskild person i sitt egna lag och döda motståndarlagets VIP-person.



ROCKSTAR GAMES
PRESENTS

manhunt 2

PATIENT: 197810374 GPREFDO 5270134



COMING SUMMER '07

ROCKSTARGAMES.COM/MANHUNT2



PlayStation®2

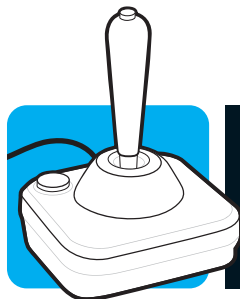


PlayStation®Portable

Wii™



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 TVISVA SPELTESTER
Läs över 1100 recensioner på www.gamereactor.se



MÅNADENS MÖRKASTE

THE DARKNESS

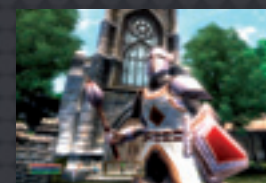
Svenska Starbreeze bjuder på en trivsamt thriller

FORZA MOTORSPORT 2 COLIN MCRAE: DIRT
SHADOWRUN OVERLORD CRUSH
NINJA GAIDEN SIGMA FLATOUT: ULTIMATE CARNAGE
PARAPPA THE RAPPER HARRY OCH FENIXORDEN



GAMEREACTOR #47

Är du lika stressad och glömsk som Jonas? Isåfall är du också troligtvis hyperaktiv och har även du glömt förra månadens betyg...



The Elder Scrolls IV: Oblivion
Playstation 3
Valkyrie Profile: Lenneth
PSP
Metal Gear Solid: Portable Op
PSP
Ratchet & Clank: Size Matters
PSP

9/10
9/10
8/10
8/10



The Lord of the Rings Online
PC
Tomb Raider: Anniversary
PC/PS2/PSP
Diddy Kong Racing DS
DS
Final Fantasy III
DS

8/10
8/10
7/10
7/10



Spider-Man 3
PC/PS3/Xbox 360
Dawnspire
PC
Socom: Combined Assault
Playstation 2
Wing Island
Wii

5/10
4/10
4/10
4/10

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

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



FORZA MOTORSPORT 2

Microsoft kör ifrån konkurrenten Gran Turismo ytterligare med en fullsmockad uppföljare

Plattform **XBOX 360** Utvecklare **TURN 10/MICROSOFT** Utgivare **MICROSOFT** Premiär **UTE NU** Antal spelare **1-12** Testad Version **PAL** Rek. Ålder **3**

Genre **RACING**

LAPS **1** -



RACE **00:34.799**
Lap **00:34.804**
Penalty **00:07.337**

RIKTIG NISSAN 350Z

Petter's bil (i verkligheten) Nissan 350Z finns såklart med i Forza Motorsport 2 och har simulerats med ett snudd på perfekt resultat. Enligt Petter är bilen i spelet lika tung, vridstark och lekfull som i verkligheten, komplett med en perfekt sampling av det riktiga motorljudet och allt.



Bilar och racing är en passion för mig, något som hängt med mig sedan barnsben och bara blir värre och värre för varje år. En kärlek som jag egentligen inte kan förklara, den bara finns där, min passion för racing i allmänhet, och asfaltsracing bakom ratten på ursköna sport-bilar, i synnerhet. Forza 2 passar mig som handen i handsken med andra ord.

Forza Motorsport 2 är strukturerat på precis samma sätt som sin föregångare, som i sin tur ogenerat plagierade hela konceptet från Sonys omåttligt framgångsrika Gran Turismo-serie. Det handlar om att slå sig fram genom ett femtiotal tävlingar och avancera genom att vinna race, köpa uppgraderingar och hela tiden både bli bättre som förare och mer kunnig som bilkännare. Utvecklarna Turn 10 har gjort ett fåtal mindre förändringar som att man nu erhåller rankingpoäng både för sin bil och som förare. Ett system som fungerar utmärkt och känns väl genomtänkt. Andra nyheter är att man i Forza 2 kan ge bort sina bilar som gåvor via Xbox Live, delta i bilauktioner, kika på Forza TV och fotografera sin bil i det nytilkomna fotoläget. Detta är relativt små men nagande goda nyheter som hjälper till att spä på den totala känslan av en omfattande racingvärld ytterligare.

Precis som i föregångaren lyckas verkligen Forza 2 med att erbjuda en inbjudande känsla av racing. De som redan älskar bilar och



FAKTA
GODA NYHETER
Utvecklarna Turn 10 har gjort ett fåtal mindre förändringar som att man nu erhåller rankingpoäng både för sin bil och som förare. Ett system som fungerar utmärkt och känns väl genomtänkt. Andra nyheter är att man i Forza 2 kan ge bort sina bilar som gåvor via Xbox Live, delta i bilauktioner, kika på Forza TV och fotografera sin bil i det nytilkomna fotoläget. Detta är relativt små men nagande goda nyheter som hjälper till att spä på den totala känslan av en omfattande racingvärld ytterligare.

TIPS
SPELA ÄVEN
Test Drive Unlimited **7/10**
XBOX 360
Visuellt bedärande onlinefest med snabba bilar.

STRIKT STRUKTUR Det är synd att Turn 10 vägrat att stoppa in mer öppna mästerskap där mer eller mindre vilken bil som helst får tävla. I Gran Turismo 4 till exempel fanns det mängder av tävlingar där man var tvungen att ha en viss bil, eller ett visst antal hästkrafter, men även hela tiden ett tiotal tävlingar där vem som helst kunde få delta. Detta saknar Forza 2.

spenderar tid tillsammans med Forza 2 för att stilla sitt begär kommer att njuta av alla de små nyanser som tilltalar fartgalningen i en, medan den som är mindre insatt kommer att märka hur väl Forza 2 dubblar som en grundkurs i hur en racingbil fungerar, och hur man tacklar en snårigt teknisk bana på bästa sätt.

Förutom nyheterna som jag nämnde tidigare är Forza Motorsport 2 framförallt en uppgradering av det föregående spelet där principen mer av det goda fått råda. Det finns hela 309 bilar med i spelet den här gången, alla fullt uppgraderingsbara med realtidsskador samt bilens verkliga motorljud och köregenskaper väl simulerade. Här finns också 24 stycken banor inklusive ett gäng färskasådana. Bäst bland de nytilkomna banorna är Mugello, Sebring samt japanska Suzuka-banan som är lika krävande och teknisk som den är i verkligheten.

Beträffande bilfysiken i Forza 2 har Turn 10 arbetat stenhårt med att förbättra varje liten del från föregångaren. Spelets fysikmotor räknar nu ut nya fysikkalkyler 360 gånger per sekund vilket ger ett betydligt mer exakt biluppförande än i något annat racingspel till konsol. Forza 2 kan inte konkurrera med GTR 2 när det gäller

realism, men innehåller grym friktions-, tyngd-, gravitation- och momentumfysik. Bilarna väger som de ska, fysiken är inte längre enbart koncentrerad på toppoeffekt utan nu även rättvis beträffande bilarnas vridmoment och det är enklare i Forza 2 att provocera ut bakändan på de starkare, lättare bakhjulsdrivna bilarna och att åka på ställ.

Förutom att vissa av spelets bilar inte riktigt påminner om sina verkliga förebilder märks det tydligt att Turn 10, precis som Simbin,



LAGOM GRAFIK Grafiken i Forza Motorsport 2 är helt okej, men inget att skrika sig över. Bilmodellerna är snygga och detaljrika, men banorna är trista och platta liksom lussättningen.

VARIERANDE BANOR Variationen bland de olika banorna är stor och gör att man aldrig någonsin blir trött på att bara snurra omkring runt samma asfaltsböj hela tiden. Här finns korta, tekniska banor som Suzuka, eller långa, snabba som New York-sträckan från det första spelet.



ATT KÖRA ONLINE

Onlineläget i Forza 2 är ännu bättre än i det föregående spelet, och det är här som Turn 10 verkligen har lagt sitt krut. Att glida runt med sin trimmade GT-R ute på nätet och straffa skrikande tyskar är en härlig upplevelse.

CHOOSE A COLOR



LACKA EN LANCER Att lacka sitt vråläk och sedan klä den med tusentals lager av dekaler är nästan lika roligt som själva racingbiten i Forza Motorsport 2.

koncentrerat sig väldigt mycket på att skapa en detaljrik och exakt däckfysik. Jag kan dock tycka att det prioriterats lite galet beträffande friktionen i spelet och att Turn 10 överdrivit vikten av att aldrig tvinga bilens däck att göra flera saker samtidigt. Det finns såklart i en poäng i att utbilda spelaren om att man inte kan bromsa och svänga samtidigt, och att man därmed alltid ska försöka bromsa i en rak och jämn linje för att sedan accelerera sig ur kurvan, men ibland går detta till överdrift. Min nyligen vunna Ferrari 360 känns ibland lite väl mycket som en bastant Volvo 745 med samma kurvtagningsförmåga som en sju ton tung stålsäng.

Via Xbox Live är Forza Motorsport 2 mästertligt. Turn 10 har trimmat varje liten aspekt av det som gjorde det första spelet så roligt att spela över Live, och bjuder nu på en



FAKTA

RACINGTARMEN

Och om det är något som Forza Motorsport 2 gör bra, så är det att massera racingtarmen till den milda grad att racingtokar med bensin i blodet (som underveckad) hamnar i konstanta endorfinrus bara av ett surfa omkring i spelets garage och klicka på alla inställningsmöjligheter, olika tävlingar och bilmodeller som finns att inhandla.

SKADOR Systemet för att räkna ut realtidsdeformering i Forza Motorsport 2 är något av det bästa vi hittills sett.

racingupplevelse som är lika omfattande som beroendeframkallande. Det återstår att se hur populärt Forza Motorsport 2 och dess nyheter kommer att bli via Live, men förutsättningarna för något riktigt stort finns där helt klart. Rent grafiskt har dock Forza Motorsport 2 inte så mycket att säga till om i jämförelse med konkurrenterna. Visst, jag skulle aldrig gå så långt som att säga att det är ett fult spel, men det når heller inte de högre höjderna. Bilmodellerna är välgjorda (som tusan), och presentationen är av absolut toppklass men ljussättningen lämnar en del att önska liksom detaljrikedomen och laddningstiderna. Nu använder ju Forza 2 mycket av hårdvarukapaciteten i Xbox 360 åt att göra komplexa fysikuträkningar snarare än att fläska på med svulstiga ljuseffekter och smaskiga shaders, men lite mer grafiskt godis hade jag helt klart förväntat mig. I slutändan är Forza Motorsport 2 en bra, välgjord, omfattande och framförallt sjukligt beroendeframkallande uppföljare till ett underbart racingspel. Jag hade kanske förväntat mig lite fler nyheter samt snyggare grafik. Men man kan inte få allt här i världen.

Petter Hegevall

BETYG 8/10

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

PASSIONERAT!

- Sanslöst innehållsrikt, smart upplagt, underbart över Live
- Aningen stel fysik, lite för få riktiga nyheter

NINJA GAIDEN SIGMA

Ryus grymsvåra äventyr i en nygamal kostym...

Plattform **PLAYSTATION 3** Utvecklare **TECMO**
 Utgivare **EIDOS** Premiär **6 JULI** Antal spelare **1**
 Testad Version **PAL** Rek. Ålder **16**



Genre **ACTION**

OLIKA KOSTYMER I Ninja Gaiden Sigma kan man läsa upp pitfigga kostymer till överninja Ryu.

Team Ninja har gjort det igen. Ja, eller... innan du hetsar upp dig bör du läsa det finstiltta (finstilt: Ninja Gaiden Sigma är inget superfräsch action-epos, utan en ny version av det gamla Xbox-spelet Ninja Gaiden. Igen).

Även om det känns rätt uttjat att vi prackas på ännu en version av Ninja Gaiden, är det omöjligt att hävda annat än att Ryu Hayabusas Playstation 3-premiär är en bra titel. Ninja Gaiden Sigma är nog egentligen vad Ninja Gaiden borde ha varit från början.

Det finns en hel del nyheter i Ninja Gaiden Sigma. Den mest spännande i mitt tycke är att vi äntligen får bekanta oss mer ingående med Rachel, den yppiga blondinen som Ryu sporadiskt har stött på under sina tidigare duster i Xbox-versionerna. Nu har en egen kampanj, där vi får se hennes syn på saker och ting, vilket är en frisk fläkt. Vi har ju, trots allt, spelat igenom Ryus äventyr två gånger tidigare (Ninja Gaiden och Ninja Gaiden Black).

Andra nyheter är att vissa scener som var mellansekvenser i Xbox-versionerna nu är fullt spelbara. Dessutom har Team Ninja lagt till en funktion som gör att Ryu nu kan smaska sig igenom fiendegrupper med ett svärd i varje hand. Det ger automatiskt mer action, mer ös och mer högar av sönder-slamsade fiendeninjur.

Trots att Ninja Gaiden Sigma är till Playstation 3, och att originalet utvecklades till Xbox har Team Ninja inte gjort så mycket för att förbättra grafiken. Visst, ljussättningen är bättre, och skärpan likaså, men överlag ser detta ut som samma spel, fast med mer högupplösta texturer. Dessutom innehåller Sigma långa laddningstider, statistiskt ljus och samma stela miljöer. Ninja Gaiden Sigma är trots detta ett mycket bra spel, propplat med skön och utmanande ninja-action.

Sophie Warnie de Humelghem

BETYG 7/10

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

FÖRTFARANDE ROLIGT

- Ösig action, extremt utmanande, coola vapen
- Obönhörligt svårt, besvärlig kamera



COLIN MCRAE: DIRT

Codemasters blandar friskt och bjuder på en underbart händelserik och intensiv racingupplevelse

Plattform PC/XBOX 369 Utvecklare CODEMASTERS Utgivare CODEMASTERS Premiär 22 JUNI Antal spelare 1-6 Testad Version XBOX 369 (PAL) Rek. Ålder 12

TIME 00:17.06

LAP 1/2

OERHÖRT SNYGGT!

Dirt är snyggt, så snyggt att alla andra racingspel just nu förutom Motorstorm bleknar. Banorna är kriminellt läckert ljussatta och bilarna är bedärande.

VI ♥ DIG
ÄLSKVÄRT SPEL

Genre RACING



FAKTA

TRAVIS PASTRANA

MotoX-kungen Travis Pastrana har under de senaste två åren bytt sin motorcykel mot en rallybil och tävlat i en hel uppsjö av olika rallyevenemang. Travis har spelat en större roll i utvecklingen av Dirt än vad självaste Colin McRae gjort, inte minst då Codemasters sneglat på den amerikanska rallycirkusen samt låtit Travis kommentera hela spelet. Varför de inte döpt spelet till Pastrana: Dirt har att göra med Colins inarbetade namn.

TIPS

SPELA ÄVEN

Flatout: Ultimate Carnage 7/18 XBOX 369
Finskt folkrace när det är som allra snyggast, allra hårdast och allra svårast.

Usch vilken velpotta jag är. Beslutsångesten kommer med åren, uppenbarligen. Efter att ha spelat förhandsversionen av Dirt var jag övertygad. "Det färdiga spelet kommer att regera", sade jag till en minst lika upphetsad Jesper Karlsson.

Men efter fem timmar med recensionsversionen fanns en viss skepsism, bilarna gick lite väl mycket på räls, friktionsfysiken kändes lite för överdriven och spelmekaniken rent generellt kanske lite väl yttlig. Nu har jag spelat ytterligare fem timmar, röjt runt online, krossat Jesper i multiplayerläget och slutfört mästerskapet med en guldpokal i min hand. Nu är jag, hur velig jag än varit, också säker på mina känslor för Dirt. Jag älskar det. Djupt. För Codemasters har tagit i från tårna. Laddat med allt krut de har. Laddat storpuffran. Sju välgjorda racingdiscipliner, mängder av smaskiga vrållåk, banor till förbannelse, urläcker grafik, superbt upplägg och underbar presentation. Du kanske förstår varför jag älskar Dirt?

Jag har kastat min toktrimmade WRC-Celica mellan snåriga australiensiska skogsvägar, slängt runt bakändan på min Ford RS 2000 och skövlat småträdd och sly med min



Audi S1. Jag har flugit som ett jaktplan genom den kuperade terrängen i min beachbuggy, klättrat till toppen av Pikes Peak med min Evo och slickat Spaniens asfalt med en Renault Super 16000. Jag har gjort allt det där, och längtar efter att få återvända.

Codemasters ambitioner känns självklara bara efter några minuter. Istället för att attrahera de mest inbitna rallyfansen med tung grusfysik och realistiskt upplagda specialsträckor, har de i Dirt gjort en helomvändning. Tänk dig Toca: Race Driver blandat med Rallisport Challenge och Motorstorm. En arkaddoftande, högintensiv och extremexplosiv vansinnesmix där våghalsighet och ren och

skär instinkt går före framvagnsinställningar, förställ och planering. Dirt är precis som det låter, snabbt, snyggt, vildsint och väldigt lortigt.

Bland det bästa med Dirt är utan tvivel presentationen, grafiken och variationen. Sin vara trogen bjuder Codemasters på ett smått kriminellt snyggt menysystem som inte bara är annorlunda rent uppläggsmissigt utan även lätt att navigera i. När spelet startar välkomnas man av en sammetslen speaker-röst som visar sig tillhöra självaste Travis Pastrana (MotoX-geniet) som berättar vad varje del av spelet innehåller, och hur man snabbast kommer igång med tävlandet. Därefter följer ett par enklare lopp innan man kastas ut i karriärlägets

ARKADRALLY I jämförelse med tidigare Colin-spel är Dirt betydligt mer arkadbetonat och bör därför istället jämföras med exempelvis Rallisport Challenge 2. Racingen är idiotsnabb, intensiv, händelserik, lortig och framförallt mycket mer lättillgänglig än tidigare.



COCKPIT-VIEW Det finns inte många racingspel där det lönat sig att sitta inuti bilen snarare än att placera kameran utanför, ovanför. Dirt utgör dock ett undantag, vilket såklart är härligt att se. Det blir helt enkelt mycket enklare att kontrollera bilen och beräkna kurvorna om man sitter inuti bilen.



SMISKA BUSKE
Träden, gräset och buskarna på utsidan av banan går alla att plöja ned, köra sönder eller fullständigt pulverisera.

VILKEN VERSION?
Xbox 360-versionen av Dirt är aningen bättre än PC-upplagan. Detta då PC-spelet är en aning dåligt optimerat och lite väl hårdvarukrävande.



DUNE BUGGY! Buggy-racingen var den del som vi trodde skulle bli sämst i Dirt, men visade sig vara en av de roligaste tävlingsgrenarna i hela spelet. Snabbt, studsigt och händelserikt.



FAKTA

PLAYSTATION 3?

Colin McRae: Dirt skulle egentligen släppas till PC, Xbox 360 och Playstation 3 samma dag (29 juni) men Codemasters tvingades nyligen att skjuta upp Playstation 3-versionen till i höst. Orsaken till detta är tydligen att Codemasters programmerare haft stora problem med att anpassa sin nya grafik-teknologi (Neon) till hårdvaran i Sonys nya konsol.

stenhårda mästerskap. Det finns ett gäng olika racingklasser som alla måste bemästras för att man ska bli framgångsrik. Till skillnad från vad vi tidigare skrivit i Gamereactor existerar inget Touring Car-moment utan istället bara grusbaserad vansinnesracing i klasserna; rallycross, framhjulsdrevet rally, fyrhjulsdrevet rally, hill climb, truck rally, ökenrally och buggy-racing. Det såklart inte att blunda för den sanslösa variationen som bjuds här. Att klättra i den ursnygga stege som karriärläget är strukturerat kring, låsa upp nya tävlingar, köpa nya bilar, och fritt välja mellan en handfull olika lopp i olika discipliner gör att man aldrig hinner tröttna på en och samma tävlingsklass. Bästa delen av Colin (om jag måste välja en) är de fyrhjulsdrivna rallytävlingarna samt buggy-mästerskapen. Fysiken är stelare och mer

MULTISKOJ Multiplayerdelen i Dirt är grym, riktigt grym. Bäst är onlinedelen där man kan skapa egna tävlingar och sedan bjuda in sina vänner för en stunds plåtknäckande.

fokuserad på snävt höghastighetsvansinne och vissa stunder (främst i Hill Climb-momenten) känns det som om Codemasters överdrivet friktionsfysiken lite väl mycket, i övrigt känns körkänslan i Dirt som en mix mellan Colin McRae Rally 3.0 och Rallisport Challenge 2.

Sen kommer vi till grafiken där Colin McRae: Dirt enkelt överglänser konkurrenter såsom Test Drive Unlimited, Forza 2 eller Flatout: Ultimate Carnage. Dirt har en mer säregen, övergripande, designkänsla än vad racingspel i allmänhet erbjuder, och innehåller massor med underbart ögonoddis. Banorna är fantastiskt snyggt ljussatta, bilarna kriminellt välgjorda och den mängd effekter som fyller skärmen inget annat än häpnadsväckande läckra. Skadorna som uppstår på bilarna ser oerhört realistiska ut och det lite grymigt, ljusgula bildfilter som ligger över hela spelet passar perfekt. Colin McRae: Dirt är ett lättillgängligt, högtintensivt, varierande och supersnyggt rallyspel för alla som söker en kvick fix i rallyskogen.

Petter Hegevall

BETYG 9/10

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

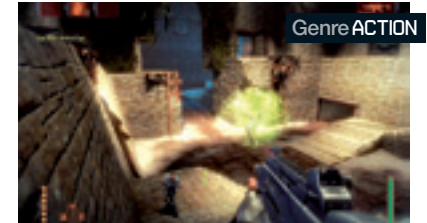
STÖRTNAJS

- Underbar grafik, väldigt bra variation, sjukligt underhållande
- Lite väl ytligt upplägg

SHADOWRUN

Från tråkigt koncept till årets hittills bästa onlineaction...

Plattform PC/X360 Utvecklare FASA STUDIOS
Utgivare MICROSOFT Premiär UTE NU Antal spelare 2-16
Testad Version PAL Rek. Ålder 16



Genre ACTION

VAPENUTBUD Vapen finns i form av pistol, hagelbrakare, karbiner, krypskyttegevär, raketror och granater. Ett lite väl smalt utbud kan tyckas, men det funkra utmärkt.

Fasa Studios onlineskjutare såg först ut som en supertråkig version av Counter-Strike, fast med spetsiga öron istället för tyska specialpoliser. Istället visar sig Shadowrun vara en dynamisk actionupplevelse som ger spelaren stor valfrihet för hur man ska spela. Fyra raser finns att tillgå. De ordinära människorna, superstarka men långsamma troll, magifyllda dvärgar och snabba men lätt dödade alv-karlar som ser ut som anorektiska tanter.

Under matchernas gång får man möjlighet att införskaffa sig magi och teknologi som drastiskt förändrar vilka förmågor man kan använda sig av. Defensiva spelare kan hela sina kollegor och återuppväcka dem från de döda, eller kanske välja ett saftigt troll med spelets största blyspruta. Andra kan välja att bli odödliga lönnmördare med svärd och teleportera sig genom väggar.

Med tanke på den stora variation som finns i spelet måste man hela tiden tänka i nya banor, och kan inte alltid vila och vänta på att något förutsägbart ska hända. När man står och bevakar sin bas som bäst kan en hemsk liten dvärg flyga ner från ovan, få en att fastna i hemska spikar medan han springer därifrån på sina korta, tjocka ben.

Shadowrun är tämligen välbalanserat då pengaflödet inte sinar när man förlorar, utan även regleras av hur stor nytta man gör vid sidan om dödadet. Ett smart system som gör att det inte alltid är det rikaste laget som vinner stort.

Shadowrun imponerar stort på mig, och jag har svårt att sluta spela. De hektiska och dynamiska striderna mellan RNA och The Lineage lockar mig konstant, och nu när jag har använt samma strategi ett tag börjar jag bli sugen på att pröva en ny spelstil. Solk i bågaren finns dock i form av urusel estetik, lite snällt tilltaget med spelstilar och vissa banor som inte håller fullgod kvalitet och balans. I övrigt rockar Shadowrun hårt, och jag är mycket glatt överraskad.

Jesper Karlsson

BETYG 8/10

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

ÖVERRASKANDE BRA

- Mångsidig spelmekanik, dynamiskt upplägg, superkul
- Horribel estetik, ett par usla banor



FLATOUT: ULTIMATE CARNAGE

Finska Bugbear laddar om till Xbox 360 med mer högoktanig våldsracing

Plattform **XBOX 360** Utvecklare **BUGBEAR** Utgivare **EMPIRE** Premiär **29 JUNI** Antal spelare **1-12** Testad Version **PAL** Rek. Ålder **12**

Det smäller, knakar, knarrar, dånar, klirrar, gnistrar, sprängs och sprutar bråte som bräddor, träd, glas, telefonstolpar, staket, stängsel, gamla däck och plåt från de närliggande motståndarbilarna. Flatout: Ultimate Carnage är det mest vanvettigt ursinniga vansinnespelet hittills i finska Bugbears vansinnesextrema folkraace-spelserie.

Att kalla Flatout: Ultimate Carnage för ett helt nytt spel är dock inte rättvist. Flatout: Ultimate Carnage är i grund och botten en visuellt förbättrad version av Flatout 2, som nu släpps till Xbox 360. Alla som spelade det förra spelet kommer att känna igen sig direkt då banorna är desamma (plus ett par nya förstås) liksom bilarna och de attitydsfriska förarna.

Nytt för Flatout: Ultimate Carnage är att man tävlar mot 11 andra bilar istället för sju, och att två nya onlinespellaen tillkommit. I övrigt är det mest grafiken som boostats upp till smått hiskeliga nivåer. Flatout: Ultimate Carnage är nämligen oändligt trevligt att titta på och innehåller tusentals detaljer, härliga bilar, underbart formgivna banor och den snyggaste ljussättningen jag sett i ett racingspel till Xbox 360.

Jag gillar den svajigt tunga bilfysiken, den enorma variationen bland banorna och hur Bugbear lyckats skilja de olika miljöerna man tävlar i så pass mycket från varandra. Jag gillar också den hysteriska fartkänslan (landbygden och flygplanskyrkogården är bäst), allt bråte som man kan köra över för att skapa farthinder för de bakomliggande bilarna samt musiken. Jag gillar däremot inte bristen på egentliga nyheter, den lite väl hårt tilltagna svårighetsgraden i karriärläget eller de överdrivet långa laddningstiderna.



För alla som vet med sig att de gillar finska Bugbears vansinniga mix av Burnout-plagierade asfaltstävlingar, brutal folkraace och sinnesjuka stunt-moment är Flatout: Ultimate Carnage ett spel jag gärna rekommenderar. För alla som uppskattar lite mer speldjup är dock detta bäst att hoppa över.

Petter Hegevall

BETYG 7/10

Grafik 9/10 Ljud 6/10 Spelbarhet 8/10 Hållbarhet 6/10

SNUS OCH GRUS

- Obegripligt snyggt, fartyllt, händelserikt och utmanande
- Lite väl svårt, brist på riktiga nyheter

HUTLÖST SNYGGT

Flatout: Ultimate Carnage är ett av de absolut snyggaste racingspelen vi någonsin sett och innehåller en samling helt geniala banor som alla skiljer sig markant från varandra.



UPPHOTTAT! Bugbear själva hävdar att Flatout: Ultimate Carnage är ombyggt från grunden och inte alls en upphottad version av det gamla spelet. Men det tror jag så mycket jag vill på. Med det inte sagt att det här spelet inte är roligt, snyggt, varierat, innehållsrikt och fartyllt. För det är det.

MARIO STRIKERS: CHARGED

Love har aktat sig för kor, grävt ned sig i marken och kickat boll...



Genre **SPORT**

RUTTEN ESTETIK

Mario Strikers är riktigt roligt. Men också riktigt, riktigt fullt rent estetiskt. Bland annat intar Mario robot-form ibland... vilket är det dumaste designvalet på väldigt länge.

Plattform **WII** Utvecklare **NEXT LEVEL GAMES** Utgivare **NINTENDO** Premiär **UTE NU** Antal spelare **1-4** Testad Version **PAL** Rek. Ålder **7**

Denna lilla hyllning till Mario Strikers: Charged måste ses i rätt ljus. För det första: jag är helt ointresserad av fotboll. Dessutom är jag närmast allergisk mot fotbollsspel. Men Mario Strikers är egentligen inget fotbollsspel. Det är action och det ärarty och det är smått fantastiskt.

För det andra: Jag älskar Nintendo. Förutsättningslöst. Jag kan inte få nog av deras karaktärer trots att de borde kännas tokigt uttjatade vid det här laget. Om du gillar seriös fotboll och inte charmas av Nintendos karaktärs Galleri så bör betyget tas med en nypa salt. Men bara en liten nypa.

Ditt lag är uppbyggt av en lagkapten, en målvakt och tre andra medspelare. Lagkaptenen är valfri känd Nintendo-figur, målvakten är en krokodil och resten av laget är bifigurer

från olika Mariospel. Alla har egna special-attacker och egenskaper. Det är fantastiskt kul att utforska dem och lära sig vilka man föredrar. Det kommer att finnas de som klagar på bristen på djup. Men de har fel. För trots den glättigt charmiga ytan kräver Mario Strikers: Charged tåmjing och skicklighet och strategi. Men det är också rosa dinosaurier med fotbollen i munnen. För många går den ekvationen inte ihop.

Love Bolin

BETYG 8/10

Grafik 6/10 Ljud 5/10 Spelbarhet 9/10 Hållbarhet 9/10

FOTBOLLSFEBER

- Grymt bra spelkontroll, underbart charmigt, härligt kaotiskt
- Gammal grafik, tönigt design

OVERLORD

Ondskans tron har lämnats tom och Benke har utforskat sina talanger som mörkrets furste

Plattform PC/XBOX 360 Utvecklare TRIUMPH STUDIOS Utgivare CODEMASTERS Premiär JULI Antal spelare 1-2 Testad Version XBOX 360 (PAL) Rek. Ålder 16

Genre ÄVENTYR

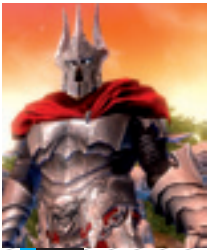


OFFRA EN JÄVEL
Genom äventyret hittar du allt bättre stöpor i vilka du kan gjuta fram allt bättre vapen till din overlord. Genom att offra ett valfritt antal undersåtar i stöpan kan du också stärka vapnets kvalitet.

TIPS

SPELA ÄVEN

Kameo: Elements of Power 8/10 XBOX 360
Rares underskattade äventyr är fortfarande ett av de vackraste spelen till Xbox 360 och ett njutbart äventyr.



FAKTA

ONDSKANS TORN

Som nyutnämnd overlord är din första prioritet att återuppbygga den fomed overlordens boning – ett ondskans torn. Under äventyret hittar du föremål som antingen saknats i tornet eller kan hjälpa till med återbyggnaden. Allteftersom öppnas fler delar av tornet upp och då får du tillverkning av tillverka bättre vapen, se din förmögenhet växa eller slåss nere i fångelsehälan.

Det är inte så dumt med vardagsondska. Att kissa på sittringen på en offentlig toalett, kasta snöboll på någon icke ont anande förbipasserande eller trampa på en snigel. Visst, man växer upp och slutar med det där, men det är ändå något speciellt med att vara elak och komma undan med det.

I Overlord är du ondskan själv och något samvete behöver du inte bekymra dig om alls. Visserligen finns det grader av ondska, men till skillnad från i exempelvis Fable så går det inte att vara en godhjärtad hjälte. Du är trots allt mörkrets furste, och ditt mål är att samla skatter och återuppbygga det torn som förstördes när din föregångare gick under.

Det första man slås av när man ger sig i kast med Triumph Studios äventyr är hur vacker spelvärlden är. Mängder av små detaljer och en skön humoristisk design gör att man blundar för det inte alltför avancerade tekniska upplägget med relativt små spelområden och snitslade stigar. Det andra man slås utav är hur enkelt kontrollupplägget är. Som overlord kontrollerar du en växande hord av undersåtar som enklast kan beskrivas som gremlinliknande varelser i brunt, blått, grönt och rött. Dessa har precis som i Pikmin olika egenskaper och med ett knapptryck så attackerar de det som befinner sig framför dig. Du kan även styra dem med den högra analoga



TREASURE FOR MY MASTER! Dina ljusbruna, helvilda undersåtar besegrar inte bara fiender åt dig utan slår även sönder, krukor, solrosor, kistor och lämnar över alla pengar och föremål till sin allsmåttiga herre.

spaken och återkallar dem lika lätt med ytterligare ett knapptryck.

Den första fienden du stöter på är det hoppande lammet. Dessa fridfulla gräsätare är ett bra sätt att samla på sig livskraft så att du kan mana fram fler undersåtar. Allt eftersom möter du svårare fiender i form av hobbitar, tjocka kockar, hemsökta riddare, galna enhörningar och stora troll.

Humorn är utan tveivel något som skiljer Overlord från många andra äventyr. Förutom att attackera dina fiender används undersåtarna för pussellösning och de samlar även

på sig föremål både för eget bruk samt för att fylla på din hälso- eller magimätare. Jag har skrattat och svurit under resans gång, och kan rekommendera Overlord till alla som känner att de varit slavar under sitt samvete allt för länge.

Bengt Lemne

BEVÄG 7/10

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

⊕ Läcker design, vackra omgivningar, störtskön humor
⊖ Ojämn spelkontroll, lite väl linjärt, buggigt



Genre ACTION



BORRANDE DARKLINGS

Så snart Jackie finner en port till den andra dimensionen kan han frammana små varelser kallade Darklings. De följer Jackies minsta vink och är alltid mer än villiga i att bistå med våldsam slakthjälp.

THE DARKNESS

Svenska Starbreeze har förvandlat Top Cows mörka serietidning till ett ondskefullt actionspel proppat med blod, sågar och demoner

Plattform PS3/XBOX 360 Utvecklare STARBREEZE STUDIOS Utgivare TAKE 2 Premiär 29 JUNI Antal spelare 1-16 Testad Version PAL Rek. Ålder 18

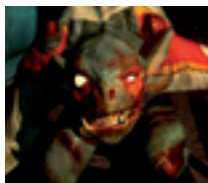
Det är faktiskt över tio år sedan jag först stiftade bekantskap med **Darkness**, då i form av en mycket hårdkokt och vältecknad serietidning utgiven av alternativförlaget Top Cow.

I serien får vi följa Jackie Estacado, maffiatorped, som är besatt av en ondskefull kraft som går i arv från generation till generation. Tack vare den blir han näst intill oändligt kraftfull och kan även framkalla mörkervarelser som lyder hans minsta vink.



Jackie: "I've done so wrong since you. I heard you were gone and I feared this worst."

FAMILJELIV Allt kretsar inte kring dödande utan det finns tillfällen då man besöker gamla goda vänner, sin flickvän eller något liknande. Det skänker The Darkness välbehövliga avbrott som även bygger en hel del atmosfär.



FAKTA

COOL MULTIDÖD

Även om storn är det viktigaste i The Darkness finns ett väl utbyggt multiplayer-stöd. Där kan du välja om du vill spela traditionellt eller fokusera på dina Darkness-krafter. Satsar du på sistnämnda kan du bygga upp arméer av små Darklings, vilka med bitiska kommentarer tar upp striden med dina fiender. Något som får The Darkness att kännas olik något annat spel i genren.

TIPS

SPELA ÄVEN

Gears of War 1S/19
XBOX 360
Epics ultrasnygga framtidsskrig är ett av tidernas bästa actionspel...

Men ingen superhjärte är komplett utan en akilleshäla och en kraft kallad Darkness bekämpas givetvis bäst med vanligt hederligt ljus, ett koncept som gjort för ett spännande spel.

När The Darkness tar sin början har Jackie Estacado råkat i onåd hos sin egen maffiaboss, den ofattbart onde Frankie Franchetti, sedan en större summa pengar kommit på avvägar och alla inblandade förutom just Jackie är döda. Frankie satsar precis alla resurser han har, vilket är en hel del och inkluderar både gangsters och mutade poliser, på att döda Jackie under så fasansfulla former som möjligt. Med sina Darkness-krafter är Jackie dock inte den lättaste personen att döda utan bestämmer sig för att själv döda Frankie istället.

Jackie glider runt iförd lång svart läderrock och ser riktigt hård ut, gärna beväpnad med två hederliga pistoler. Men när striderna mot maffiabossar i Little Italy eller korrupta poliser i Chinatown blir för svåra är det dags att komplettera pistolerna med lite Darkness-förmågor. Stora demoniska ormar slingrar runt Jackie och så länge du håller dig i mörker får man använda sina superkrafter så mycket man



DYSTERKVIST The Darkness bjuder genomgående på riktigt mörka och nedgångna miljöer med väl tilltagna mängder skjutglada maffiakompaner. Miljöer där man inte skulle våga visats utan sällskap av ett slingrande knippe demonormar.

vill. Enda haken är att de snabbt förbrukas i ljus, vilket gör att man bör vara minst lika uppmärksam på var närmaste gatlykta står och försöka skjuta sönder dem som att beskjuta fienden. Förutom att kompakt mörker gör dig starkare, får även fienden svårare att se dig som en trevlig bieffekt.

Även om striderna i The Darkness gärna hade fått vara lite ösigare, har de flera läckra inslag som gör dem unika. Det kanske häftigaste är möjligheten att göra regelrätta blodiga avslutningar, vilka är som hämtade direkt ur Mortal Kombat. Allt du behöver göra är att ta dig riktigt nära din motståndare och attackera varpå Jackie exempelvis sticker en revolver mot offrets tinning och den andra i hans mun och trycker av. Det finns flera av dessa animationer, alla är de lika råa och slutar i ett sanslöst blodbad som fångar serietidningens känsla perfekt.

Dina Darkness-krafter står också för en hel del spektakulärt. Du kan exempelvis väla bilar



DUBBEL UPPSÄTTNING Även om det finns ett flertal olika vapen i The Darkness, är det absolut vanligaste en dubbel uppsättning pistoler. Ett klokt val som bidrar till att komma ifrån hela Rambo-grejen till förmån för en suggestiv och cool serietidningsatmosfär.

SNYGG GRAFIK..

Grafiken i The Darkness är snygg men aningen ojämn. Vissa miljöer är vansinnigt snygga och proppade med häftigt grafiskt godis medan andra framstår som kala och detaljfattiga.

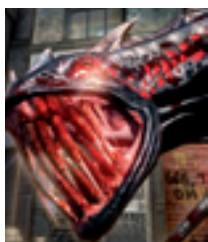


INGEN LIVMÄTARE För att ge The Darkness en riktigt filmisk känsla saknas alla former av liv- och ammonitions-mätare, något som fungerar utmärkt. Du kan dock fortfarande se hur mycket liv du har för tillfället genom att titta på dina slingrande ornars ögon, vars färg visar om det är dags att söka skydd en stund.

över motståndarna, låta dina demonormar kåka upp dina fienders hjärtan eller framkalla små gremlins-liknande varelser kallade Darklings. Självt fastnade jag för sistnämnda som har ett kroniskt dåligt humör och grymtar för sig själva hela tiden. Darklings kommer i flera utföranden, exempelvis beväpnade med olika skjutdon, och till skillnad från gängse uppfattning om hur en demon ska se ut är dessa gärna klädda i sportig t-shirt eller liknande. Du behöver bara titta på en fiende varpå de raskt springer iväg för att bistå dig i striderna. Ja, under förutsättning att vägen till fienden inte är för ljus, för då fungerar som sagt inte Jackies superförmågor.

En aspekt som lyfter spelet är det grafiska, framför allt den designmässiga biten. Det märks så tydligt att Starbreeze gjort rikligt med studiebesök och fångat New Yorks många stadsdelar perfekt. Man får dessutom utforska dem relativt fritt, vilket gör att man kan besöka skumma bakgator och nedgångna hamnar där man kan hitta en hel del tveksamma personer. Att ta sig mellan alla områden i denna bjässe till stad gör man lämpligast med tunnelbana, vilka kommer och går som på... ja räls.

Men även om The Darkness innehåller mängder av goda idéer, känner jag mig stundtals lite besviken på tempot. Det är aningen för lågt för att jag ska bli sådär



SMÅK

EN 2:Å ÅSIKT

Jag är faktiskt inte alls lika förtjust i The Darkness som Jonas är. Mina förväntningar var väldigt högt ställda och medan atmosfären och vissa delar av storyn fungerar bra är det mycket annat som inte fungerar alls. Upplägget känns till att börja med onödigt krångligt och linjärt, spelkontrollen påminner om ett tio år gammalt spel och grafiken är inte särskilt mycket bättre än i det snart tre år gamla Riddick. **6/10**
_Petter Hegevall

TIPS

SPELA ÄVEN

Prey **8/10** XBOX 360
Human Heads evighetsprojekt är ursnyggt, röjigt, fantasiskt och extremt underhållande.

uppslukad av storyn som jag blev av Starbreezes förra mästerverk, Chronicles of Riddick. Striderna saknar mycket av den där sanslösa intensiteten som de har i serien, vilket jag som obotlig seriefantast tycker är lite synd. Det vägs lyckligtvis till stor del upp av variationen där man hela tiden har både vapen, superkrafter och Darklings att nyttja för att skicka fienden med en enkel biljett till Nangiala.

Starbreeze har lyckas göra The Darkness till ett klockrent alternativ för alla som vill ha lite mera story, lite mer dialog och lite mer utforskande i sina actionspel. Här finns en tung suggestiv story med så mycket grymhet att det verkligen berör. Samtidigt interagerar man snyggt med sin omgivning och kan när som helst inleda en dialog med en äldre herre på en tunnelbanestation eller kanske ringa sin flickvän Jenny. The Darkness är kort och gott en häftigt spelupplevelse som både lever upp till Starbreezes goda namn samt den ursköna serietidningen.

_Jonas Mäki

BETYG 8/10

Grafik **8/10** Ljud **9/10** Spelbarhet **7/10** Hållbarhet **8/10**
SUGGESTIV ACTION

- ➕ Läckra omgivningar, smarta pussel, varierat, grym story
- ➖ Aningen lågt speltempo, fula mellansekvenser

WARIO: MASTER OF DISGUISE

Love har klätt på och av en grinig farbror (inte Petter).

Plattform **DS** Utvecklare **SUZAKU** Utgivare **NINTENDO**
Premiär **UTE** NU Antal spelare **1** Testad Version **NTSC**
Rek. Ålder **3**

Genre **PLATTFORM**



SKOJFRISKT En del av förklädnaderna är roligt gjorda. Rymd-Warios laserkanon är ett under av pricksäkerhet och Kapten-Wario simmar stolt runt på vattnet i sin gumming.

Här kommer Wario. Lika ond, illaluktande och girig som vanligt. Det brukar trots hans personlighetsbrister vara ett kärt återseende. Han brukar stå för kvaliteten, oavsett om han studsar runt och letar skatter eller ger sig in i spelbranschen för lite snabba cash.

Wario byter skepnad genom att spelaren ritar en symbol på honom. En trekant bakom Wario symboliserar den draksvans som förvandlar tjockisen till en eldsprutande ödla. En ring runt huvudet blir den rymdhjälmsom används när laserpistolerna skall avfyra. En kul idé, som inte riktigt funkar på ett perfekt sett i praktiken. För varje gång jag får en ny utrustning så tänker jag: tusan, ännu en jobbdräkt att hålla reda på. Om det är omständigt och jobbigt att byta kläder så vill man inte göra det för ofta. Men det tvingas man till. Ta till exempel forskar-Wario. Han kan se dölda saker i rum. Varje gång jag kommer in i ett rum känner jag att jag måste kolla in det genom hans ögon också. För man vill ju inte missa något, man är väl girig. Eller "in character", som jag föredrar att kalla det.

Nintendo har slängt ihop en bärbar maskin med två skärmar, varav den ena är tryckkänslig. Det gjorde de rätt i, för den säljer som tusan och den har en rejäl dröslysande spel. Men samtidigt passar inte alla spel formatet. Och de som inte passar in, trycks ändå in på ett ovärdigt sätt. För Wario är en klassisk plattformsskille. Han trivs bäst som han är. Och ändå måste jag jiddra med en penna för kontrollera honom. Det är väldigt synd. För ett väldigt bra plattformsspel har förvandlas till ett som bara är ganska bra.

_Love Bolin

BETYG 6/10

Grafik **6/10** Ljud **6/10** Spelbarhet **4/10** Hållbarhet **6/10**
HALVCHARMIGT

- ➕ Trevlig grafik, mysiga miljöer, ombytligt
- ➖ Bättre utan penna, för långa banor, tjuvig spelmekanik



Genre ACTION



SNYGGARE ÄN BRA Om man inte räknar in de stela animationerna är Xbox 360-versionen riktigt snygg rent grafiskt. Det hjälper förvisso inte spelet från att sjunka som en sten.

PIRATES OF THE CARIBBEAN: AT WORLDS END

Jack Sparrow är tillbaka. Var det verkligen nödvändigt?

Plattform **PS2/PSP/Wii/X360** Utvecklare **EUROCOM** Utgivare **DISNEY INTERACTIVE** Premiär **UTE NU** Antal spelare **1-2** Testad Version **PSP(PAL)/XBOX 360(PAL)** Rek. Ålder **16**

Så var det dags igen, en ny Pirates of the Caribbean-rulle går upp på biograferna i dagarna och ett nytt spel baserat på licensen släpps, såklart. Att avfärdade licensspel som värdelösa börjar bli en klyscha, men vad ska man göra när spelindustrin fortsätter att producera dem och folk fortsätter att köpa dem?

I Pirates of the Caribbean: At World's End verkar det inte som att spelmakarna har orkat anstränga sig, det känns mer som att de har fått fram en prototyp och sen bara slutat jobba och gått hem (antagligen för att gråta sig själva till sömns).

Striderna är extremt stela, handlingen berättas på ett irriterande ryckigt sätt och de minispelsliknande duellerna är fruktansvärt meningslösa. Med de gigantiska summor som Disney pumpar ut för att marknadsföra filmerna och spelen tycker man att det faktiskt borde synas mer på slutresultatet. De äger ju halva världen, borde då inte deras spel kunna vara med och tävla mot de

främsta spelen på marknaden? Jag tror tyvärr att svaret jag letar efter är "för att kunna tjäna så mycket pengar som möjligt".

Det hela känns som en skymf. Jag känner mig förolämpad. Hur dum tror Disney att jag är? Att vi är? Hjälp till att visa Disney att vi inte är ett par viljelösa trälrar under kulturindustrins piska. Visa dem att även vi spelare kan ställa krav. Låt dem inte vinna, släng inte bort era slantar på det här.

Att spela som Jack Sparrow, eller någon av de andra figurerna från filmerna för den delen, räcker inte för att hålla Pirates of the Caribbean: At World's End ovanför vattnet. Låt det drunkna i frid.

Petter Mårtensson

BETYG 3/10

Grafik 6/10 Ljud 6/10 Spelbarhet 2/10 Hållbarhet 2/10

KASSA PIRATER

- Snygga miljöer
- Värdelöst manus, stel spelkontroll, uselt upplägg

ROGUE GALAXY

Japanska rollspelsjättarna Level 5 har blandat Star Wars och Skattkamarön med talande husdjur

Plattform **PLAYSTATION 2** Utvecklare **LEVEL 5** Utgivare **SONY** Premiär **29 JUNI** Antal spelare **1** Testad Version **PAL** Rek. Ålder **12**

Genre ROLLSPEL



Level 5 har skapat några av de bästa rollspelen till Playstation 2 med **Dragon Quest: Journey of the Cursed King** och **Dark Chronicle**, men når inte riktigt hela vägen fram med **Rogue Galaxy** som ändå är ett mycket underhållande äventyr.

Rogue Galaxy prickar in många av de klichéer vi vant oss vid att se i japanska rollspel. Det har lånats en hel del från västerländsk fantasy, science fiction och litteratur, blandats och omformats, det bjuds på en ung hjälte med ett okänt förflutet som dras in i ett äventyr som påverkar hela universum. Vi stoppar in en dos ärkeskurkar och lite "pojke möter flicka" och så får vi allt

man kan förvänta sig och det är inget fel med det. Problemet är bara att Rogue Galaxys handling inte lyckas engagera på samma sätt som många andra rollspel med ett liknande upplägg, gör. Det finns gott om bra karaktärer, men kanske är det hjälten och drömmaren Jaster Rogue som är något för platt för att lämna ett bestående intryck. Annars uppskattar jag verkligen temat med pirater i rymden och planeten Vedar med sina gangsters är ett välkommet avsteg från mer förväntade planeter (öken, djungel och så vidare).

Striderna består av en kombination av realtidshackande och menyal, som efter några timmar känns riktigt bra. Det finns många

finesser att lära sig och balansen mellan spar- och teleporteringspunkter samt stridsfrekvensen ligger för det mesta och balanserar på rätt sida om frustration. Det finns utmaning, men om man inte slarvar med utrustning och uppgradering behöver man inte riskera alltför många "game over"-skärmar.

Precis som ofta är fallet i Level 5:s spel finns det skrämmande mycket djup i mini-spel och kanske framförallt vapensystemet. Det finns totalt över 700 vapen att upptäcka i spelet.

Det stora problemet för Rogue Galaxy är Final Fantasy XII. Square Enix:s mästerverk får tyvärr Rogue Galaxy att kännas precis så gammalt som det faktiskt är. Men för de av oss som redan spelat igenom Final Fantasy XII och vill ha ett sista rollspel att lira på Playstation 2 innan den pensioneras är Rogue Galaxy inget dåligt val på något sätt. Ett välgjort stridssystem, vackra miljöer och bedårande mellansekvenser gör Rogue Galaxy värt att titta närmare på.

Bengt Lemne

BETYG 7/10

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

TRIVSAMT...

- Snygg grafik, mängder av humor, långt äventyr
- Småtråkig huvudperson, känns bitvis förlästat

FAKTA

LEVEL 5

Under de senaste åren har japanska Level 5 seglat upp som en av världens främsta rollspelsutvecklare. Bortsett från deras **Dark Cloud** (9/10, GameReactor) och uppföljare **Dark Chronicle** (9/10, GameReactor) har man även jobbat med **Dragon Quest: Journey of the Cursed King** för Square Enix:s räkning. I Japan har man släppt **Jeanne d'Arc** till PSP och man jobbar även på **White Knight Story** till Playstation 3 och **Dragon Quest IX** till DS.

HALO 2

Efter två år och sju månader släpps Bungies mästertliga uppföljare till PC

Plattform PC Utvecklare BUNGIE/HIRED GUN Utgivare MICROSOFT Premiär UTE NU Antal spelare 1-16 Testad Version GULD Rek. Ålder 16

Att sätta betyg på ett två år och sju månader gammalt spel är svårt. Svårt så in i bomben. För även om Halo 2 fortfarande är ett riktigt bra spel, är den nysläppta PC-konverteringen undermålig rent tekniskt i jämförelse med den senaste generationen PC-spel och de flesta av oss väntar på Halo 3, inte på ett (nästan) tre år gammalt Xbox-spel, nu till PC.

Halo 2 till PC är samma spel som till Xbox, inklusive ett par ganska obetydliga uppgraderingar beträffande det grafiska. Storyn och själva äventyret är exakt som i Xbox-förlagan.

Medan spelkontrollen, speltempot och svårighetsgraden känns balanserad och väl anpassad till formatet, är grafiken hopplöst gammal och trist att titta på. Visst, Halo 2 var ett supersnyggt spel när det kom till Xbox i november 2004, men till PC, maj 2007, ser det faktiskt så gammalt och förlegat ut att jag nästan får ont i ögonen. Visst, Microsoft har renoverat några av de mest välanvända texturerna i spelet, och putsat lite på systemet för ljussättning, men överlag är detta fult som stryker i jämförelse med PC-spel som Crisis och Prey.

Halo 2 till PC är beroende av Windows Vista, tyvärr. Utan Vista går det inte att spela Halo 2, alls. Och detta, hur man än ser på det, tycker jag är ett stort och svulstigt jätteminus. Microsoft har förstås gjort Halo 2 kompatibelt enbart med Vista för att få flera att gå över från XP till Vista. Ett annat minus som får mig att fundera på varför Hired Gun valde att göra Halo 2 inkompatibelt med allt annat än Windows Vista är det faktum att spelet, trots detta, inte har stöd för Direct X10.

Halo 2 är i grund och botten ett mästertligt spel med superb enspelarkampanj och ett



Genre ACTION

PLAY NOW! En riktigt fiffig grej med Halo 2 till PC är att man precis som med ett konsolspel kan börja spela samma sekund som man stoppar i skivan. Halo 2 behöver inte installeras utan man kan istället klicka på "Play game" direkt.



FAKTA

HALO 3

Den 26:e september släpps Halo 3 i Sverige, det spel som vi på redaktionen ser absolut mest fram emot. I Halo 3 kommer vi att återvända till Jorden för att avsluta den omfattande jättestrid som vi kastades in i från början av det första spelet. Halo 3 är redan ett av spelhistoriens mest förhandsbokade spel med närmare fyra miljoner bokningar. Redan nu går det att spela Halo 3 i beta-form. Det är dock enbart en multiplayerbeta innehållande tre banor.

mycket lyckat flerspelarläge. Bortser man från den lite väl abrupta slutet är Halo 2 fortfarande en klockren spelupplevelse. PC-konverteringen är dock inte alls så bra som den hade kunnat vara, detta främst eftersom Microsoft gjort en hel del riktigt korkade val i utvecklingen av denna version. Grafiken är duktigt förlegad, spelet kräver Windows Vista för att fungera, stödjer inte Direct X10 och det går inte att nyttja multiplayerdelen av spelet utan att betala mer pengar. På grund av dessa starka minuspunkter och det faktum att Halo 2 är ett gammalt spel, har jag svårt att motivera ett högre betyg.

—Petter Hegevall

BETYG 6/10

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

GAMMALT

- God atmosfär, superbt tempo, väldigt bra variation
- Gammal grafik, kräver Vista, saknar Direct X10-stöd



MOBBA NÄTVERK

Tyvärr går det inte att spela Halo PC via ett lokalt nätverk, utan man måste betala för ett Live-konto och spela via nätet, även om polarna sitter tre meter ifrån en. Korkat...

SEGT ARBETSTEMPO Varför det tagit så lång tid för Microsoft och Hired Gun att konvertera Halo 2 från Xbox till PC begriper inte vi på Gamereactor. Detta är givetvis något som skulle gjorts för två år sedan, inte fem månader innan Halo 3 släpps. Kanske åt de osedvanliga mängder kakor och hann därför aldrig riktigt jobba? Eller så hade de fullt upp med att implementera Vista-tvånget och omöjliggöra spel via lokalt nätverk? Vad vet vi...

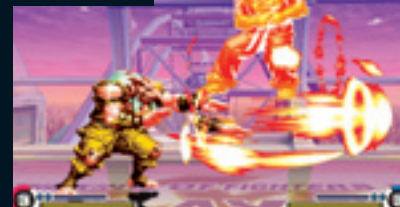
KING OF FIGHTERS XI

Mikael testar det senaste toppliret från SNK...

Plattform PS2 Utvecklare SNK PLAYMORE Utgivare IGNITION Premiär 26 JUNI Antal spelare 1-2 Testad Version PAL Rek. Ålder 12



Genre FIGHTING



PRISVÄRT King of Fighters XI släpps direkt till budgetpris och borde vara ett givet val för alla slagsmålsfantaster. Det enda som egentligen saknas är några av det gamla gardet som Leona, Joe och Andy.

King of Fighters XI är inte ett nytt spel på något sätt. Det har funnits ute i Japan i två år, och istället för att gå direkt på huvudmenyn har Ignition nöjt sig med att skyffla ut en massa halvtråkiga titlar i Europa de senaste åren. Men nu är det äntligen dags, och det elfte King of Fighters-spelet uppfyller alla förväntningar.

Utän att egentligen bryta någon ny mark är King of Fighters XI ett gediget slagsmål med riktigt skön, traditionell spelkänsla. I och med att man spelar med tre kämpar samtidigt som kan bytas in vid behov blir matcherna oförutsägbara och taktiska. Och även om det i grunden räcker med gamla avdammade Street Fighter-kunskaper (kvartsckirklar och halvcirklar för special-attack) finns det gott om utrymme för träning då man kan byta karaktär mitt i en slagkombination och på så sätt, om man är skicklig nog, fortsätta förnedra sin motståndare. Alla som spelat tidigare spel i serien eller något av Capcoms Marvel vs Capcom-spel förstår precis vad jag menar. För en gångs skull motiveras man också att lära sig allt finlir i spelets Challenge Mode.

Med 47 olika karaktärer, varav många är spännande gäster från andra SNK-spel, bjuder King of Fighters XI på massvis med variation. På minuskontot ligger, som vanligt, det faktum att vissa av de här pixlarna ritades redan 1996 och att XI varken bjuder på Street Fighter 3:s ljuvliga animation eller Guilty Gears skarpa och tydliga sprites. Men bortser man från det, och det har man väl vant sig vid som 2D-fantast vid det här laget, så bjuder King of Fighters XI på många sköna timmar av intensiva slagsmål, och näst efter Capcoms Street Fighter-samlingar är det här det klart bästa i sin genre idag.

—Mikael Sundberg

BETYG 8/10

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

GRYMT BRA FIGHTING

- Massvis med karaktärer, skön spelkontroll, grym balans
- Uräddig grafik



Genre ÄVENTYR



HARRY POTTER OCH FENIXORDEN

Sophie har inte trollbundsits av Harry Potters nyaste äventyr

Plattform PC/PS3/XBOX 360 Utvecklare EA Utgivare EA Premiär 29 JUNI Antal spelare 1
Testad Version PLAYSTATION 3 (PAL) Rek. Ålder 7

EA har lyckats rätt bra med de tidigare spelen om Harry Potter, men när det kommer till Harry Potter och Fenixorden är det som om de har glömt bort att de nya konsolerna besitter avsevärt mycket mer hårdvarukraft. Detta är nämligen illavarslande primitivt och gammalt, rakt igenom.

Harry Potter och Fenixorden utnyttjar Sixaxis gyrofunktion till viss del när Harry svingar sin trollstav, men i övrigt är detta oinspirerat och extremt slätstruket.

Förutom det repetitiva spelsättet där Harry ständigt får smiska Slytherin-elever, reparera

urnor och hänga upp tavlor på väggarna i Hogwarts grådassiga korridorer, är Harry Potter och Fenixorden bristfälligt på så många sätt, inte minst rent grafiskt. Det här spelet gör du bäst i att undvika helt enkelt.

—Sophie Warnie de Humelghem

BETYG 4/10

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

INTE MAGISKT

- Rolig Sixaxis-implementering
- Oldidligt repetitivt, urtrist grafik, känns gammaldags

INTE BARA POTTER I Harry Potter och Fenixorden får du chansen att spela med andra karaktärer från J.K. Rowling's magiska bokserie. Vad sägs om att styra Sirius Black eller den uråldrige Dumbledore vid speciella tidpunkter i spelet?

NARUTO: UZUMAKI CHRONICLES

Mediokert uppdrags-slagsmål med ful ninja

Plattform PS2 Utvecklare NAMCO BANDAI
Utgivare NAMCO BANDAI Premiär UTE NU Antal spelare 1 Testad Version PAL Rek. Ålder 12



Genre ACTION

KARAKTÄRER Ärkerival Sasuke, den korpulente Choji eller kampsportsgeniet Neji finns alla med i spelet.

Naruto: Uzumaki Chronicles är ännu ett spel med den orangeklädda, ettriga ninjaspiranten Naruto Uzumaki i huvudrollen. Spelet är uppdragsbaserat slagsmål, där du styr Naruto och ibland några av hans vänner. Uppdragen är många, men dessvärre inte särskilt variationsrika. De går alltför ofta ut på samma sak, och klaras av genom att sparka rejält med rumpa, gång på gång på gång.

Det repetitiva upplägget och den slätstruktura svårighetsgraden bidrar till den redan mediokra känslan. Naruto: Uzumaki Chronicles är därmed, dessvärre, ett spel som bara de riktigt inbitna fansen kan älska.

—Sophie Warnie de Humelghem

BETYG 5/10

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

BARA FÖR FANSEN

- Möjlighet att skraddarsy karaktärerna
- Repetitiva uppdrag, kass handling, för enkelt

CRUSH

Krossa dina omgivningor och må mycket bättre

Plattform PSP Utvecklare KUUJU
Utgivare SEGA Premiär UTE NU Antal spelare 1
Testad Version EUROPEISK Rek. Ålder 3

Genre PUSSEL



SNURRIGT I Crush krossar man tredimensionella omgivningor så att de blir tvådimensionella.

Det är svårt att förklara hur Crush fungerar utan att kunna visa det rent praktiskt, men den bästa beskrivningen är väl att det är ett plattformslänkande spel där du när som helst kan krossa omgivningarna.

Beroende på hur du har placerat kameran kan du på så vis ta dig fram på nya sätt, då objekt som tidigare låg långt borta numera hamnar mitt framför dig. Det är ett annorlunda och riktigt roligt system och trots att jag i vanliga fall inte brukar vara speciellt intresserad av att samla på mig alla gömda bonuspyrlar, känner jag här en viss ångest om jag inte lyckas plocka upp allting då spelets pussel är tillräckligt intressanta för att jag ska vilja lösa dem allihop. Bara det är anledning nog att ge det ett bra betyg. Gillar du annorlunda pusselspel så rekommenderas Crush starkt.

—Petter Mårtensson

BETYG 7/10

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

MYSIGT PUSSEL

- Intressanta pussel, väldigt beroendeframkallande
- Stundtals långtråkigt

PARAPPA THE RAPPER

Världens charmigaste hiphop-hund i repris

Plattform PSP Utvecklare SONY Utgivare SONY
Premiär UTE NU Antal spelare 1-4 Testad Version EUROPEISK Rek. Ålder 7



Genre MUSIK

KNIUSKARPT! Den extremt enkla grafiken gör sig utmärkt på den skarpa PSP-skärmen...

Den lilla hiphop-hunden Parappa invaderade våra Playstation-konsoler och våra hjärtan för tio år sedan med sitt oemotståndliga "I gotta believe!" och ett lika mysigt som utmanande musikspel. Den enkla idén att trycka på knappar i takt till musiken var genial och grundlade en hel genre.

Tio år, och hundratals Guitar Hero, Singstar och Dancing Stage senare bestämmer sig Sony för att släppa samma spel igen, den här gången i bärbart format. Förändringarna är minimala och om man har spelat sig less på spelets sex banor redan finns det inte mycket nytt att hämta här. Precis som Gitaroo Man är Parappa the Rapper ett skönt spel att ha i samlingen, men samtidigt hade en riktigt uppföljare varit mer intressant.

—Mikael Sundberg

BETYG 7/10

Grafik 6/10 Ljud 9/10 Spelbarhet 7/10 Hållbarhet 4/10

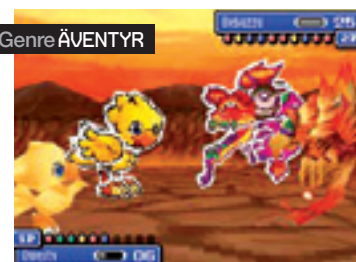
KUL MEN KORT

- Skarp grafik, charmig design och mysig musik
- Vansinnigt kort

FINAL FANTASY FABLES: CHOCOBO TALES

Square Enix överdoserar socker i sitt nya spel

Plattform DS Utvecklare SQUARE ENIX Utgivare SQUARE ENIX Premiär UTE NU Antal spelare 1-4
Testad Version EUROPEISK Rek. Ålder 3



Genre ÄVENTYR

CHARMIGT Final Fantasy Fables: Chocobo Tales är riktigt snyggt och genomlysas av en söt Final Fantasy-design. Man blir glad inombords av att spela det.

Rädda kidnappade chocobos och rädda världen genom att hoppa in i magiska sago-böcker, spela minispel och samla kort? Ja, Final Fantasy Fables: Chocobo Tales är precis så läskigt sött som det låter.

Chocobo Tales gör ett riktigt bra jobb när det gäller att använda den tryckkänsliga skärmen på olika sätt. Kortstriderna kan bli lite långsamma ibland, men det är ingenting som stör nämnvärt. Spela det här spelet och bli lite snällare, helt enkelt.

—Petter Mårtensson

BETYG 7/10

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

SOCKERSÖTT

- Snygg design, roliga minispel, mycket att göra
- Tjattig musik, tråkiga kortstrider

THE DARKNESS



Experience intense cinematic action in this gritty, first-person shooter with a horror twist.



Blast your way through the dark and seedy underbelly of New York City

Use the awesome and terrible powers of the Darkness to devour, impale or implode your foes



THE DARKNESS IS SPREADING.COM COMING JUNE 29TH



PLAYSTATION 3



Spel för alla och envar.



Skapa ditt eget stuteri, tjäna pengar och skaffa dig drömhästen!



Upplev en spännande historia. Avslöja skurkens identitet. Ett underhållande spel där hästarna står i fokus!



Älskar du alla slags djur? Nu har du möjligheten att ge djuren omsorg i ett underhållande spel!



Detta är spelet för alla som gillar djur. Här finns det fåglar, marsvin, katter, hunder och massor av andra djur!



Spel som rekommenderas för barn



Detta är spelet för alla som älskar hästar. Sköt om din häst noggrann så kommer den ge dig massor av glädje. Ett spel alla hästintresserade bör ha!



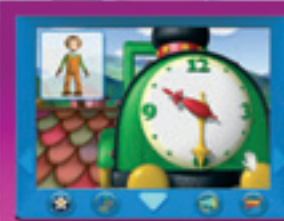
Har du alltid drömt om att få ha din egen häst? Nu har du chansen i ett spel som lär dig rida, sköta om och vinna med hästen.



Noddy är tillbaka i ett spel där handlingen utspelar sig i Leksaksland. Ha det kul och lär dig massor med Noddy som din lekkamrat!



Nu måste du rädda leksakslandet i ett underhållande spel där du får träffa alla figurerna från TV-serien!

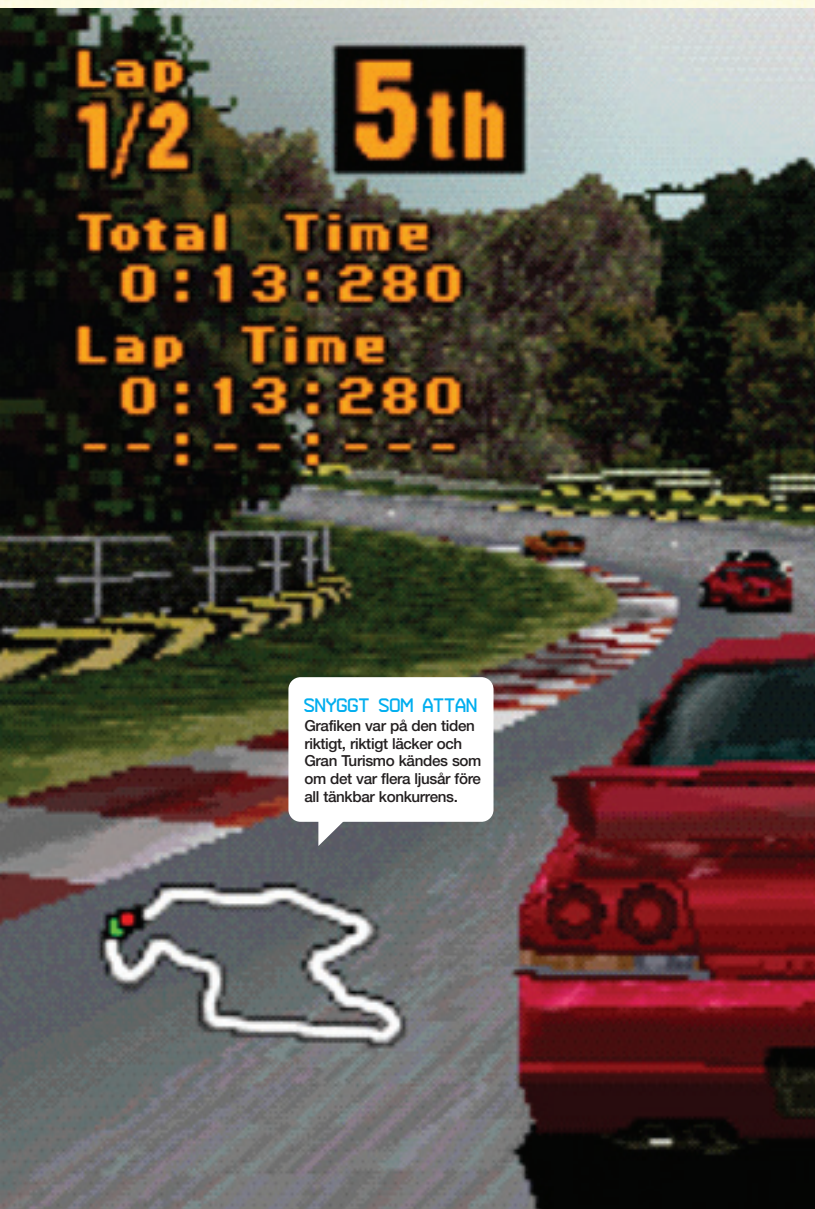


Disky Communications ApS
Tobakshøjten 11
2620 Veksø
Denmark
Phone +45 45 83 94 00
Mobile +45 40 82 96 01
Fax no. +45 45 83 94 77
www.disky-europe.com

Läs recensioner på Gamereactor.no

RETROSPEL

ÅTERBLICKAR PÅ GAMLA FAVORITER
Läs mer på: www.gamereactor.se



SNYGGT SOM ATTAN

Grafiken var på den tiden riktigt, riktigt läcker och Gran Turismo kändes som om det var flera ljusår före all tänkbar konkurrens.



DUMMA SVENSKAR Det fanns mängder med bilmärken med i Gran Turismo, varav de flesta var japanska. Svenska Volvo tackade nej till att vara med i spelet för att de ansåg att TV-spel var "barnsligt" och skulle "skada deras varumärke".

STORSÄLJARE JAVISST! Gran Turismo sålde i över 10 miljoner exemplar världen över och var det enskilt bäst säljande spelet till Playstation. Final Fantasy VII sålde i nästan åtta miljoner exemplar och Metal Gear Solid i sex miljoner. Idag, efter ytterligare tre Gran Turismo-spel (och ett par sidospår som GT: Prologue, bland annat), har serien sålt i över 40 (!) miljoner exemplar och givetvis dragit in miljarder till Sony.

GRAN TURISMO

Plattform **PLAYSTATION** Utvecklare **POLYPHONY DIGITAL** Utgivare **SONY** Släpptes 1997

Petter Hegevall drömmer sig tillbaka till 1997 och releasen av Polyphony Digital's mästerverk

Det är svårt att inte låta överdrivet pampig och lite töntig då man tittar tillbaka på Gran Turismo och det genomslag som Sonys mästerverk hade. För hur man än vänder och vrider på racingspelhistorien går det aldrig att blunda för att inget tidigare racingspel har haft så stor inverkan på oss spelare och hur vi betraktar genren, som Gran Turismo. Och inget spel som släppts därefter heller, för den delen.

Gamla dräppklassiker som F1 Pole Position, World Circuit Raing, Outrun, Test Drive, Sega Rally och Grand Prix var alla viktiga spel för genrens frammarsch, absolut. Men Polyphony revolutionerade inte bara racingspelen när de för snart tio år sedan släppte Gran Turismo, de

förändrade en hel spelvärld.

Och det började som en dröm, som en vision från producenten och motorsportgalningen Kazunori Yamauchi. Kazunori hamnade i spelbranschen av en slump, då hans största intresse alltid hade varit racing och bilar.

Sony behövde en tung, egen racing-titel, till deras Playstation och Kazunori Yamauchi fick ansvaret att under en tvåårsperiod framställa ett spel som skulle sätta alla andra racingspel på plats. Resultatet blev Gran Turismo. Polyphony Digital gick från att vara ett team ingen kände till, till att förändra vårt sätt att spela racingspel. När Gran Turismo släpptes i Japan 1997 mottogs det med öppna armar, men det var inte

förrän ett halvår senare, när vi européer och den amerikanska marknaden fick tag i spelet, som det exploderade på allvar. Gran Turismo sålde nästan elva miljoner exemplar världen över och fick försäljningssiffrorna för gigantiska kassakosser som Final Fantasy VII och Metal Gear Solid att framstå som spottstyvlar.

Förutom att förtrolla en hel spelvärld fungerade även Gran Turismo som den mest effektiva reklampelaren någonsin för främst de japanska biltillverkarna. Subaru och Mitsubishi har på senare år faktiskt gått ut med officiella tacksamhetsförklaringar där de tackar Polyphony Digital och Gran Turismo för att det var spelet, och inget annat, som fick den amerikanska och europeiska marknaden att få

upp ögonen för bilmodeller som Lancer Evolution, Subaru Impreza och Nissan Skyline. Det har i flera år nu pratats om The Playstation Generation som benämningen på en generation nya bilköpare, som handlar bilar efter vilka som var bäst i Sonys spel.

Idag är Gran Turismo omkörnt av sin närmaste konkurrent, Forza-spelen från Microsoft. Men om 12 månader släpps det hett efterlängtrade Gran Turismo 5 till Playstation 3, komplett med realtidsdeformering, onlineläge och hutlös grafikskvalitet. Gamereactor hoppas såklart att Polyphony Digital hittat tillbaka till sina forna glansdagar och skriver spelhistoria, än en gång...

_Petter Hegevall



THE MOST DYNAMIC SWORDPLAY EVER...
 DEVASTATING VARIETIES OF MULTIPLE CHARACTER ATTACK...
 RUTHLESS AND NOTORIOUS VILLAINS FROM PIRATE LORE...

...AND YOU GET TO BE
JACK SPARROW.

Disney
**PIRATES of the
 CARIBBEAN**
 AT WORLD'S END



PlayStation® Portable



PlayStation®2 PLAYSTATION 3



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



NOT ALL CHARACTERS ARE PLAYABLE IN GAME. © DISNEY. NINTENDO DS, Wii AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. MICROSOFT, XBOX, AND THE XBOX LOGOS ARE EITHER REGISTERED TRADEMARKS OR TRADEMARKS OF MICROSOFT CORPORATION IN THE UNITED STATES AND/OR OTHER COUNTRIES AND ARE USED UNDER LICENSE FROM MICROSOFT. "PLAYSTATION" AND THE "PS" FAMILY LOGO ARE REGISTERED TRADEMARKS OF SONY COMPUTER ENTERTAINMENT, INC. ALL RIGHTS RESERVED.

www.ATWORLSENDGAME.COM

TOPPEN



LITA PÅ VÅRA LISTOR

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

FÄRSKA TOPPLISTOR FRÅN SPELVÄRLDEN

Försäljningslistor varje vecka: www.gamereactor.se

REDAKTIONEN

Månadens mest älskade...

Uppmätt i allmän TV-tid i redaktions spelrum och interna slagsmål om Benkes frisyr...



COLIN MCRÆ: DIRT

PC/XBOX 360

Först gillade Petter Dirt, sen gillade han det inte, sen gillade han det igen - och nu älskar han det? Det måste vara tufft att bli gammal (gubbe) för under den sista månaden har vår chefredaktör varit velligare än en hemsk gammal farbror med superful frisyr.



FORZA MOTORSPORT

XBOX 360

Ingen annan förutom Petter (och till viss del även Jesper) har spenderat tid med Forza 2 den senaste månaden, men trots detta kvalar uppföljaren från Turn 10 ledigt in på en andraplats på denna lista eftersom herr Hegevall sovit i spelrummet och spelat så pass mycket Forza 2 att vissa av oss mistänkte att han dött där inne. För så gammal är han ju, fakiskt, att det skulle kunna inträffa.



MARIO STRIKERS: CHARGED

WII

"Shämm eh ghömmiboll kommer jaagh tillbaakhs till dig" ingen sammanfattar den senaste månadens fantastiska fascination för transig arkadfotboll som MA Numminen. Ja, eller Love då förstas, i sin recension. Damn you Numminen!



HALO 3 - MULTIPLAYER BETA

XBOX 360

Mycket Xbox 360 har det blivit den senaste månaden, väldigt mycket. Förutom Dirt, Forza 2, Shadowrun och The Darkness har vi även spelat ohälsosamt mycket Halo 3 i multiplayer. Ja, man skulle nog kunna säga att vi snart slitit ut en av våra redaktionsmaskiner. Och visst, det ser larvig bra ut, på alla tänkbara sätt. Halo 3 alltså. Att påstå något annat vore direkt tjänstefel. I september kommer recensionen, ska det bli ännu en fullpottare?



SVERIGE TOPP 20

Lord of the Rings Online har sålt mest den senaste månaden i svenska butiker

- 1:0 THE LORD OF THE RINGS ONLINE:**
Format PC Gamereactors betyg 8/10
- 2:0 WORLD OF WARCRAFT: THE BURNING CRUSADE**
Format PC Gamereactors betyg 9/10
- 3:0 WORLD OF WARCRAFT**
Format PC Gamereactors betyg 9/10
- 4:0 MARIO STRIKERS CHARGED FOOTBALL**
Format Wii Gamereactors betyg 8/10
- 5:0 SINGSTAR SVENSKA HITS**
Format PLAYSTATION 2 Gamereactors betyg 7/10
- 6:0 COUNTER-STRIKE 1: ANTHOLOGY**
Format PC Gamereactors betyg 8/10
- 7:0 SPIDER-MAN 3**
Format PLAYSTATION 2 Gamereactors betyg 4/10
- 8:0 THE SIMS 2: ÅRET RUNT**
Format PC Gamereactors betyg -
- 9:0 WARCRAFT III: REIGN OF CHAOS**
Format PC Gamereactors betyg 9/10
- 10:0 GUITAR HERO II**
Format PLAYSTATION 3 Gamereactors betyg 9/10
- 11:0 WARCRAFT III: FROZEN THRONE**
Format PC Gamereactors betyg 8/10
- 12:0 SHADOW OF THE COLOSSUS**
Format PLAYSTATION 2 Gamereactors betyg 9/10
- 13:e THE SIMS 2**
Format PC Gamereactors betyg 8/10
- 14:e STARCRAFT BATTLECHEST**
Format PC Gamereactors betyg 10/10
- 15:e PIRATES OF THE CARIBBEAN: AT WORLD'S END**
Format PLAYSTATION 2 Gamereactors betyg 3/10
- 16:e FINAL FANTASY III**
Format DS Gamereactors betyg 7/10
- 17:e GUITAR HERO II**
Format XBOX 360 Gamereactors betyg 9/10
- 18:e SPIDER-MAN 3: SPECIAL EDITION**
Format PLAYSTATION 2 Gamereactors betyg 4/10
- 19:e COMMAND & CONQUER 3: TIBERIUM WARS**
Format PC Gamereactors betyg 8/10
- 20:e BATTLEFIELD 2**
Format PC Gamereactors betyg 9/10

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

JAPAN TOPP 10

- 1 FINAL FANTASY TACTICS: THE LION WAR** PSP
- 2 FINAL FANTASY XII: REVENANT WINGS** DS
- 3 WII SPORTS** Wii
- 4 SUPER PAPER MARIO** Wii
- 5 WII PLAY** Wii
- 6 BRAIN TRAINING 2** DS
- 7 NEW SUPER MARIO BROS** DS
- 8 YOSHI'S ISLAND** DS
- 9 BIG BRAIN ACADEMY: WII EDITION** Wii
- 10 SHINING WIND** PS2

Källa: Media Create

USA TOPP 10

- 1 POKÉMON DIAMOND** DS
- 2 POKÉMON PEARL** DS
- 3 SUPER PAPER MARIO** Wii
- 4 WII PLAY** Wii
- 5 GUITAR HERO II** XBOX 360
- 6 GUITAR HERO II** PS2
- 7 SPIDER-MAN 3** XBOX 360
- 8 SPIDER-MAN 3** PS2
- 9 GOD OF WAR II** PS2
- 10 MLB '07: THE SHOW** PS2

Källa: NPD Funworld (OBS! Endast konsolspel)



ENGLAND TOPP 10

- 1 SPIDER-MAN 3** MULTI
- 2 PIRATES OF THE CARIBBEAN: AT WORLD'S END** MULTI
- 3 MARIO STRIKERS CHARGED FOOTBALL** Wii
- 4 COMMAND & CONQUER 3: TIBERIUM WARS** MULTI
- 5 TIGER WOODS PGA TOUR 07** MULTI
- 6 TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES** MULTI
- 7 THE SIMS 2: DJURLIV** MULTI
- 8 THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION** MULTI
- 9 FIFA 07** MULTI
- 10 FINAL FANTASY III** DS

Källa: Charttrack



WINN

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

RITA DITT DRÖMSPEL!

OCH VINN EN SAMSUNG SYNCMASTER 226BW



Rita ditt drömspel och vinn en 22-tums gaming-monitor!

Rita inuti skärmen här ovan en bild av hur ditt drömspel ser ut. Klipp sedan ut den här sidan och skicka in den till oss på Gamereactor!

Ditt namn & adress:

Du måste, för att delta i denna tävling, klippa sönder denna ljuvliga tidning, tyvärr polarn...

Namn:

Adress:

Postnummer & ort:

Telefonnummer:

E-mail:

Rita ditt drömspel, fyll i informationen om dig, klipp sedan ur hela sidan längs den streckande linjen, skicka den till oss och märk kuvertet med "SAMSUNG" till: Gamereactor, Hamngatan 10, 831 33 Östersund. Häpp!

Fler tävlingar på: WWW.GAMEREACTOR.SE



Mustasch-kampen!

Uffe fattade snabbt tycke för den bryske ryttaren men blev sedan rädd för hans stora mustasch.

MÅNADENS ROLIGASTE

Nattkaos

Ben Stiller får inte en lugn stund när hela museet vaknar till liv...

Natt på museet

Genre **THRILLER**
Premiär 4 JULI
Text ANNA EHLUND

Humoresset Ben Stiller spelar Larry Daley, en nära släkting till Tom Cruises rollkaraktär i Världarnas krig. Ja, alltså inte släkting via blodsband. Däremot följer Larry trenden i många sentida Hollywood-filmer och spelar en oduglig dagdrömmare till pappa som till slut tvingas ta sig i kragen för att kunna imponera på sin son.

För att tvätta bort loserstämpeln tar han jobb som nattvakt på stans museum. Lättförtjänta slantar och minimal arbetsinsats, kort sagt ett drömjobb för en auktoriserad slarver som Larry. Dock dröjer inte länge innan han blir varse vad de tidigare nattvakterna menade med att

"Ingenting får komma in, ingenting får komma ut". Lite hokus-pokus från en egyptisk förbannelse så förvandlas nämligen det stendöda museet till ett historiskt slagfält där allting får liv efter mörkrets inbrott.

Som allting annat Ben Stiller vidrör är Natt på museet ingen film där man behöver dra på sig tänkarmössan. Tack och lov. Ett kurragömmalekande dinosaurieskelett, muskulösa gladiatorer och cowboyfientliga indianer på krigsstigen gör sig onekligen bäst otyglade i vilt tillstånd och klär inte speciellt bra i varken mössor eller verklighetsförankring.

Precis som en familjefilm bör så är Natt på museet tempomässigt stark med en accelerationsförmåga i beredskap blir varse vad de tidigare nattvakterna menade med att

kameramässiga hantverket, effekterna och skådespelet är alldeles för stabilt för det. Vad som däremot sviktar är humorinslagen vilket egentligen borde vara filmens trumfkort, framförallt med både Ricky Gervais och Robin Williams i startuppställningen.

Och jodå, visst är det så att Larry vid filmens slut har fått sin fula ankungeförvandling och sockerdrypande sensmoral sipprar fram ur museets alla vrår. Men jag skulle trots det vilja hävda att det inte finns utrymme för underskattning.

I samband med filmens premiär lanserade amerikanska museer möjligheten att verkligen övermatta på ett museum, ett koncept som slog stort. Och så hamnade plötsligt naturhistoria på kartan igen tack vare en lättsum Stiller-matiné. **7/10**



Children of Men

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

London år 2027. Kvinnor har förlorat förmågan att föda barn och slutet för människosläktet närmar sig. Världens yngsta människa har precis döddats i ett attentat när ex-aktivisten Theo hämtas till ett hemligt möte och senare presenteras för vad som kan vara civilisationens sista hopp.

Beröringspunkter med framtidsskildringar som Blade Runner finns förvisso ständigt närvarande men likheterna med V för Vendetta är betydligt fler. Inte minst det politiska kaoset och sättet som bägge filmerna skildrar ett framtidsscenario som inte bara känns realistiskt utan stundtals till och med troligt. Med blodstänk på kameralinsen och sex minuter långa tagningar utan klipp vore det en grov underdrift att påstå att det känns dokumentärt.

När slutet närmar sig och det enda som spelar någon roll är mänsklighetens fortlevnad är Children of Men inte bara årets mest hjärtskärande film utan även en av de mest genomarbetade dystopier som sett dagens mörker. **9/10**



Smokin' Aces

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

Aces (Jeremy Piven) är en smågangster som i sin iver att rädda sitt eget skinn hamnar i onåd med maffian och får ett pris på sitt huvud; 1 miljon dollar. Och för så mycket stål blir det skytteltrafik i lönnmördarvärlden för att hinna först.

Förvisso hade även Entourage sina utflippade stunder men jag undrar om Jeremy Piven visste vad som väntade honom när han lämnade TV-serieformatets lugna vrå och istället kastade sig på det här skenande våldslokomotivet. Han ser hur som helst rätt bekväm ut och tillhör tillsammans med prickfritt koreograferade eldstrider filmens behållning. Resten känns dock som ett havererat samarbetsprojekt mellan Tarantino och Guy Ritchie som aldrig överlevde planeringsstadiet.

Visst är Smokin' Aces en cool blodsorgie men mer än så finns det inte utrymme för. Det skulle i så fall vara mellan att de lesbiska yrkesmördarna och den latino-eldiga tortyrexpernten anfaller. Fast då är det ju å andra sidan dags för en nynazistisk motorsågsattack. **5/10**



Dead or Alive

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

Jag känner inte Gudrun Schyman, men jag vet ändå vad hon skulle säga om Dead or Alive. Hon skulle kalla den för en ultrasexistisk smörja med alldeles för mycket våldsamheter och alldeles för få riktiga kvinnor. Gudrun skulle (om hon sagt just detta) haft helt rätt, men å andra sidan vet hon ju ingenting om underhållningsvärdet i kalkonfilmer. Det gör däremot jag och den ljuva kalkondoft som Dead or Alive utsöndrade fick mig att bli alldeles lyrisk i TV-soffan.

Här finns sexiga kvinnor som slåss med varandra i brutalcoola och överkliga fightingscener, biffiga män som säger korkade saker och inte minst ett överflöd av fullt designade kulissbyggen där specialeffekter från 90-talets början visar sitt fula anlete.

Addera sen med samma eländiga nonsenshistoria som spelen innehåller; slagsmålsturnering på en paradiso, volleybollspelande vixens med närbilder på tuttar och en mängd andra ingredienser som sammantaget skapar en seriös filmålskares värsta mardröm. Dead or Alive är så usel att den blir bra. **7/10**



Dirty Sanchez: The movie

Genre **DOKUMENTÄR**
Premiär UTE NU
Text ROGER ROSENLOD

Kan nån berätta om det här är kul: En kille sveper ett dricksglas sprit, somnar såklart, målas grön, får en penis placerad i handen som han ovetande onanerar.

Inte? Det här då: Samma snubbe sover, tycks lida av narkolepsi, en kamrat står och pissar på honom medans skallen rakas. Vänta, det kommer mer – killarna kråks efter att ha kysst transsexuella i Thailand som därefter visar sina festliga små (förmodat) hormonbehandlade kön. En tjej runkar av hela gänget under ett bord medan de åter skallbaggar och dricker slaggprodukterna från en fettstugningsoperation. En kille hugger av en bit av fingret med flit, en annan stoppar in stumpan i munnen men lyckas inte svälja ner den. För äckligt. Nähä!

Jackass är genrens elegantier med begåvade pinoff-serier. The Dudesons de mindre begåvade kusinerna från landet. Dirty Sanchez, tja, de dödar djur som en del i underhållningen. Det är att föra punk-stunt-humorn till en nivå som börjar kännas direkt obehaglig. **2/10**

SURPUPPA Sår sur ser man ut när man sålt 14 miljoner skivor...



MÅNADENS TRISTASTE

Radiotristess

Topplistanas okrönte konung blickar snarare bakåt än framåt

Timbaland

SHOCK VALUE
Genre HIPHOP/R&B
Text KONRAD CRONSIDE

Det här hade kunnat bli hur bra som helst. Timbaland har dominerat de amerikanska listorna sedan sent 90-tal som producent åt några av de största artisterna i världen. Vilket borde tyda på något mått av kreativ förmåga. Nu släpper han den första skivan på nästan tio år som bär enbart hans namn på omslaget. Men att säga att det här är en soloskiva är långt ifrån sanningen.

Snarare så har han plockat ihop sina favoriter av alla artister och band han producerat genom åren, skrivit låtar åt dem och gett ut det under eget namn. Jag hade förväntat mig mer solomaterial, och känner mig därför lite snuvad

på konfekten. Han har skrivit en låt åt Nelly Furtado som skulle kunna vara från hennes senaste skiva, en åt Justin Timberlake som skulle kunna vara på hans och så vidare. Med undantag från inledande Oh Timbaland så är vartenda ett av de 18 spåren skrivna tillsammans med en annan artist. De många gästerna till trots så är soundet homogent. Timbaland håller sig till sina patenterade småskeva beats och basgångar som sålt och säljer plattor i miljoner. Jag hade hoppats på lite mer experimentlusta.

Nu är det väl i och för sig inget fel på Timbalands tydliga rytmer. Det är inte så mycket att han låter som allting annat som att allt annat försöker låta som han. Men efter tio års totaldominans av västvärldens samlade topplistor så blir

resultatet en tydlig känsla av att jag har hört det mesta förut. Det finns dock undantag. Throw it On Me med Sveriges egna superstjärnor The Hives är en frisk fläkt bland alla dova bassyntar, om än en aning enförmig. Fantasy med Money och efterföljande Scream med Keri Hilson hör till plattans absoluta höjdpunkter. Melodierna och trycket i sången är ett skönt avbrott från den första halvan av plattan som präglas av slentrianmässigt producerad r'n'b och hip hop.

Som slutkläm vill jag poängtera att det vara olagligt att ha med Elton John på en skiva utan att låta honom sjunga en endaste rad. Istället så försöker Timbaland själv bröla lite över Johns utmärkta pianospel. Både otaktiskt och egoistiskt. **6/10**



Dark Tranquillity

FICTION
Genre METAL
Text KRISTOFFER HANSSON

Dark Tranquillity är legender. Det kan jag faktiskt inte ens försöka att förneka. Det långlivade, ambitiösa gänget från Göteborg är en av anledningarna till varför Sverige är med på världskartan över inlytelserik metall, och har tillsammans med andra storheter som exempelvis In Flames visat att Sverige minsann är bland eliten av gitarrslaktande, trum-piskande metallmusiker i hela världen. Nu bugar vi och höjer näven mot himlen...

Behållningen i Dark Tranquillitys musik har alltid varit dess komplexa och säregna uppbyggnad, samt den poetiska framtoningen. Nya Fiction är inget undantag när det gäller detta, bara mer av det goda. Där andra band i genren satsar på att riva av minutlånga solon och fullt ös, lyckas Dark Tranquillity bland annat smiska in experimentella partier med pianon, gripande vackra gitarrstycken och ändå ha tid över för stenhårt manglande.

Fiction är en skiva fylld av evolution av Dark Tranquillitys otroliga skicklighet. Det är storslaget, imponerande och lyxförpackad melodisk ilska. **8/10**



Nine Inch Nails

YEAR ZERO
Genre ROCK
Text KONRAD CRONSIDE

Trent Reznor har valt ett passande namn på sin nya skiva. Year Zero är visserligen inget chockartat avbräck från Nine Inch Nails tidigare sound, men det finns något där som definitivt bryter med tidigare skivor. Det är nästan som om Reznor har gått och blivit glad. Eller ja, lite gladare i alla fall. Det är fortfarande skitig industrirock, men lite mer avslappnad och framför allt renodlad. De pampiga och hetsiga arrangemangen från The Fragile och With Teeth har fått ta ett par rejäla kliv tillbaka till förmån för ett enklare sound. Och mindre är i det här fallet definitivt mer.

De massiva syntmattona är borta, gitarriffen är rakare och beatsen renare. Mindre Skinny Puppy och mer rock, speciellt på Beginning of the End och Good Soldier. Då är det lite som om The Kills möter Curve med en touch av Beck. Klart poppigare än vad vi är vana vid. Men visst finns det kvar lite hederlig NIN-ängest. På avslutande Zero Sum plockar Reznor fram pianot och bjuder på skör industriemo. Utsökt. **8/10**



Slagsmålsklubben

BOSS FOR LEADER
Genre TECHNÖ
Text KONRAD CRONSIDE

Jag vet inte riktigt vad jag ska tycka om Slagsmålsklubben. Först blir jag riktigt peppad av den våg av nostalgisom våller över mig när deras retrodoftande TV-spelsmusik klickar igång. Soundet är en utveckling av gamla Atari- och C64-demos, men istället för att nyttja gamla återvunna datorchip så återskapar SMK bitsoundet på riktiga syntar och trummaskiner.

Med tanke på det så tycker jag att de begränsar sitt sound lite mer än nödvändigt. Efter ett tag så blir jag lite trött i huvudet av att höra nästan samma blippande synt spela klämkläcka melodier. Nya skivan Boss for Leader är dock ett steg i rätt riktning. Den har en djupare ljudbild än sina föregångare och är framförallt betydligt hårdare. Bitpopen har fått ge vika för bittechno. Och efter att ha sett SMK live så tror jag att det är på scenen vi hittar förklaringen till den utvecklingen. Bitpop har nämligen aldrig fungerat särdeles bra live. När kidsen ska ut och dansa så krävs det betydligt hårdare nypor, och det har vi fått nu. **7/10**



Brant Bjork & the Bros

SUMERA SOL
Genre ROCK
Text KONRAD CRONSIDE

Jag pushade för den här skivan redan för två nummer sedan då jag recenserade Brant Bjorks soloskiva. Då förutspådde jag att detta skulle bli ett mycket trevligt släpp, och oj vad jag gillar att ha rätt.

Förutom en och annan tunga så är det här det närmsta sex mina öron kommer. Precis så här ska rock vara. Rakt, cleant och fyllt av speglädje. Som med sex så gäller det att hitta en balans mellan enkelhet och teknik, samt att göra det med rätt rytm och fingertoppskänsla. Bjork & the Bros spelar relativt enkla riff men de gör det snortight rakt från skrevet. Bättre känsla än den Brant Bjork har för vad som är coolt och snyggt finns inte på denna jord. Och när han plockar in Yawning Mans Mario Lalli på sång och kastar in lite saxofon i leken är det bara att buga sig. Djupt.

Det enda som hindrar den här skivan från att få full pott är att den inte är så nyskapande utan låter som Brant Bjorks plattor alltid har gjort. Men det gör inget. Som sex så tar det lång tid innan det blir tråkigt. **9/10**

SPELA COUNTER- STRIKE

HOS GAMEREACTION

Hjärtligt välkommen till Skandinavians största spelcommunity!



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

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

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

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

GAMEREACTION #03
Dust 2
cs3.gamereactor.se
Hostport: 27015

GAMEREACTION #04
Aztec
cs4.gamereactor.se
Hostport: 27015

GAMEREACTION #05
Custom maps
cs5.gamereactor.se
Hostport: 27015

GAMEREACTION #06
Aim maps
cs6.gamereactor.se
Hostport: 27015





**Game
reactor**[®]
www.gamereactor.se