

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

GRATIS  
TIDNING  
Okt 2007  
Nummer 51

# Game reactor®

Skandinaviens största speltidning

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



## HALF-LIFE 2: EPISODE TWO

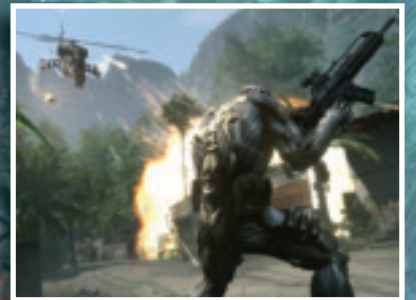
Världens bästa actionsaga fortsätter och vi  
bjuder på en smällfet recension!

# CRYSIS

"Att se Crysis är som att se en liten bit av Gud."  
- SuperPLAY

"...Crysis ser helt fantastiskt ut."  
- PC Gamer

"Jag sitter som förstenad. Crysis är något mer. Något större. Något annat."  
- Gamereactor



**"Crysis är snyggare  
än verkligheten."**  
- Aftonbladet

**"Det finns snygga spel, det  
finns extrensnygga spel och  
så finns Crysis."**  
- Gameplayer.se



[WWW.ELECTRONICARTS.SE](http://WWW.ELECTRONICARTS.SE)



MASTER TIME TO  
BECOME THE ULTIMATE WEAPON

IN STORES NOVEMBER 2007

18+  
TM  
www.pegi.info

PC  
DVD-ROM  
SOFTWARE

XBOX 360 LIVE

POWERED BY  
gamespy®

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



# TIMESHIFT

SLOW, STOP, AND REVERSE TIME.



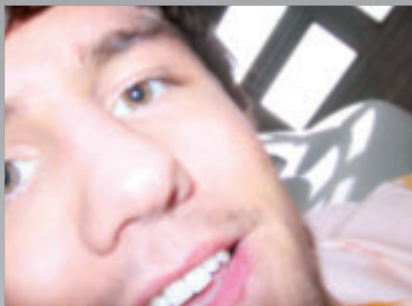
[www.timeshiftgame.com](http://www.timeshiftgame.com)



The NVIDIA logo and "The Way It's Meant to be Played" logo are registered trademarks or trademarks of NVIDIA Corporation in the United States and/or other countries. "PlayStation", "PLAYSTATION", and "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. All other trademarks are property of their respective owners.

## En fantastisk värld...

Chefredaktör Hegevall hyllar Valves briljanta spel



Jag njöt verkligen av varje sekund under min genomspelning av Halo 3. Sagan fick ett slut och allt som gjorde de två första spelet så bra hade Bungie tredubblat. En minnesvärd och storslagen spelupplevelse som jag sent kommer att glömma. Halo är en grym spelserie. Jag gillar verkligen Halo-serien, men jag tror inte att jag älskar den. Faktiskt. För mitt hjärta, det tillhör någon annan. Det befinner sig någon annanstans, i en annan värld.

Jag syftar naturligtvis på City 17 och den spelvärld som Half-Life 2 och tillhörande episoder utspelar sig i. Det är där jag hör hemma, mer än någon annanstans. Och det märks så tydligt en gång som denna. Under den gångna månaden har jag spelat Army of Two, Kane & Lynch, Halo 3, Crysis och Enemy Territory: Quake Wars. Jag har levt loppa i flera olika actionvärldar och njutit av alla dessa storspel, som var och en bär på sin egen storhet. Men så fort jag stappade ur den kraschade tågsvagnen i Half-Life 2: Episode Two visste jag att jag var hemma igen.

Jag saknade den återuppladdningsbara livmätaren från Halo 3 i cirka tre sekunder, och den dynamiska nanodräkten från Crysis i två. När dessa fem sekunder passerat och Alyx tittade fram genom skogsgläntan för att rädda mig ur det tillnycklade tågvraket var allt annat som bortblåst. Alla andra av höstens stora actionupplevelse bortglömda. Borta bra men hemma bäst, brukar man ju säga. Och City 17 med omnejd är mitt hem.

Valve fortsätter i Episode Two att berätta en historia som känns inbjudande, engagerande, intressant, mänsklig och spännande. De berättar en historia om människor, inte om intergalaktisk krigsföring eller exploderande ringplaneter, utan om människor. Och precis där i mitten, står Gordon Freeman, den mest avigt ofrivillige av actionhjältar som för nio år sedan aldrig ens tänkt tanken på att avfyra ett grovkalibrigt skjutvapen men tvingades agera då ett omfattande experiment gick fel, och en portal till en annan dimension öppnades. Ur denna port strömmade det in utomjordingar, som tog över den topphemliga forskningsbasen där Gordon precis anställts, och för att överhuvudtaget överleva dagen tvingades Gordon att ta till våld. Att på ett så primitivt sätt som möjligt enbart söka överleva. Utan tankar på att varken rädda världen, mänskligheten eller en urskön dam i fångenskap. Idag är Gordon en större man. En annan person. Gordon Freeman tog sig ut ur Black Mesa Research Facility den där dagen för nio år sedan. Han överlevde. Kort därefter rekryterades han av en hemlig amerikansk organisation som ett antal år senare gav Gordon sitt första uppdrag. En östeuropeisk stad hade belägrats av samma utomjordiska hot som släpptes lös den där dagen för nio år sedan. Gordon anlände till staden tomhänt, för att observera, men blev snabbt indragen i rebellernas våldsamma kamp mot utomjordingarna och deras nyvunna allierade på jorden. Sedan dess har kriget mot Combine skördat många liv, stulit mycket tid och engagerat som inget annat actionspel gjort. Jag känner kärlek till den spelvärld som Valve byggt upp, och till de karaktärerna som jag kämpar för. Jag känner medkänsla, hänsyn och respekt. Valve har lyckats skapa något som berör.

PETTER HEGEVALL / CHEFREDAKTÖR

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

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

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

**ANSVARIG UTGIVARE** Petter Hegevall

**GRAFISK FORM** Petter Hegevall

**ILLUSTRATIONER** Petter Hegevall

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

### SKRIBENTER

Jesper Karlsson (jesper.karlsson@gamereactor.se)

Mikael Sundberg (mikael.sundberg@gamereactor.se)

Roger Rosenlund (roger.rosenlund@gamereactor.se)

Anna Eklund (anna.eklund@gamereactor.se)

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

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

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

Love Bolin (love.bolin@gamereactor.se)

Martin Forslund (martin.forslund@gamereactor.se)

Konrad Cronstioe (konrad.cronstioe@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

**ANTAL LÄSARE** 77000 (Orvesto konsument, Orvesto junior)

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

**TRYCK** Colorprint Danmark

**DISTRIBUTION** Pan Nordic Logistics

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

### GAMEREACTOR DANMARK

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

### GAMEREACTOR NORGE

Frødinge Ostkaka, 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 GES UT AV GAMEZ PUBLISHING®

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

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

### TESTAD VERSION:

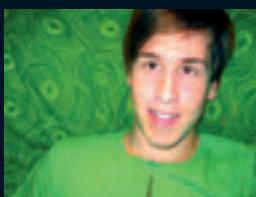
Vid varje recension informerar vi om vilken version av spelet vi testat. Detta kan innefatta allt från att vi berättar vilken (eller vilka) upplaga av ett multiplattformsspel vi testat till att vi berättar om vi recenserat NTSC-versionen av ett speciellt spel.

### REKOMMENDERAD ÅLDERSGRÄNS:

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

## 3 MEDARBETARE

Denna månads tre Gamereactor-tokar



### 01 ERIK NILSSON RANTA

Oktober har varit en tuff månad för Erik. För medan resten av redaktionen spelat sig svettiga i ett oräkneligt antal multiplayerbataljer i Halo 3 har Erik sprungit runt i höstkylan och lekt krig på riktigt. Gamereactors yngsta

och mest norrländska redaktionsmedlem gör nämligen lumpen och hans månad har därför av förstaåliga anledningar bestått av mindre trevliga saker. Till dessa hör frystorkad mat, svinkalla nätter, nageltrång och skräpfilmerna Next.

### FAVORITSPEL:

Half-Life 2 - Gordon och jag är oskiljaktiga...



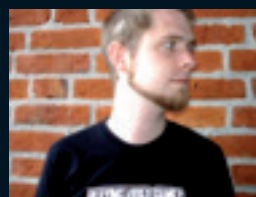
### 02 JONAS ELFVING

Den senaste månaden har varit händelserik för redaktionens yngste spelexpert. Jonas har bland annat skaffat en extra Guitar Hero-gitarr för att förgylla spelkvällarna med gänget ännu mer. ("Bättre än skinnbanjo!") sa den överförfriskade mannen på

spårsvagnen om Jonas inköp. Han har också plågat sig genom Ghost Recon: Advanced Warfighter 2 till Playstation Portable och börjat skissa på ett öppet brev med sjukliga, morbida undertoner till alla som tänker utveckla actionspel till bärbara konsoler...

### FAVORITSPEL:

Guitar Hero - Jag är en rockgud, i mitt vardagsrum!



### 03 PETTER MÅRTENSSON

Den senaste månaden har Petter först och främst återupptagit sina studier i Japanska vid Lunds Universitet. Han har även varit i London för att ta en titt på, och få spela, Mass Effect vilket han menar på var en

stor upplevelse. Petter har också har hunnit återvända till Azeroth och tröttnat på stället ännu en gång, återupptäckt det underbara spelet Viva Piñata och blivit den sista på redaktionen som inte spelat Halo 3 än.

### FAVORITSPEL:

Beyond Good & Evil - Mätte Ubisoft utveckla en uppföljare!

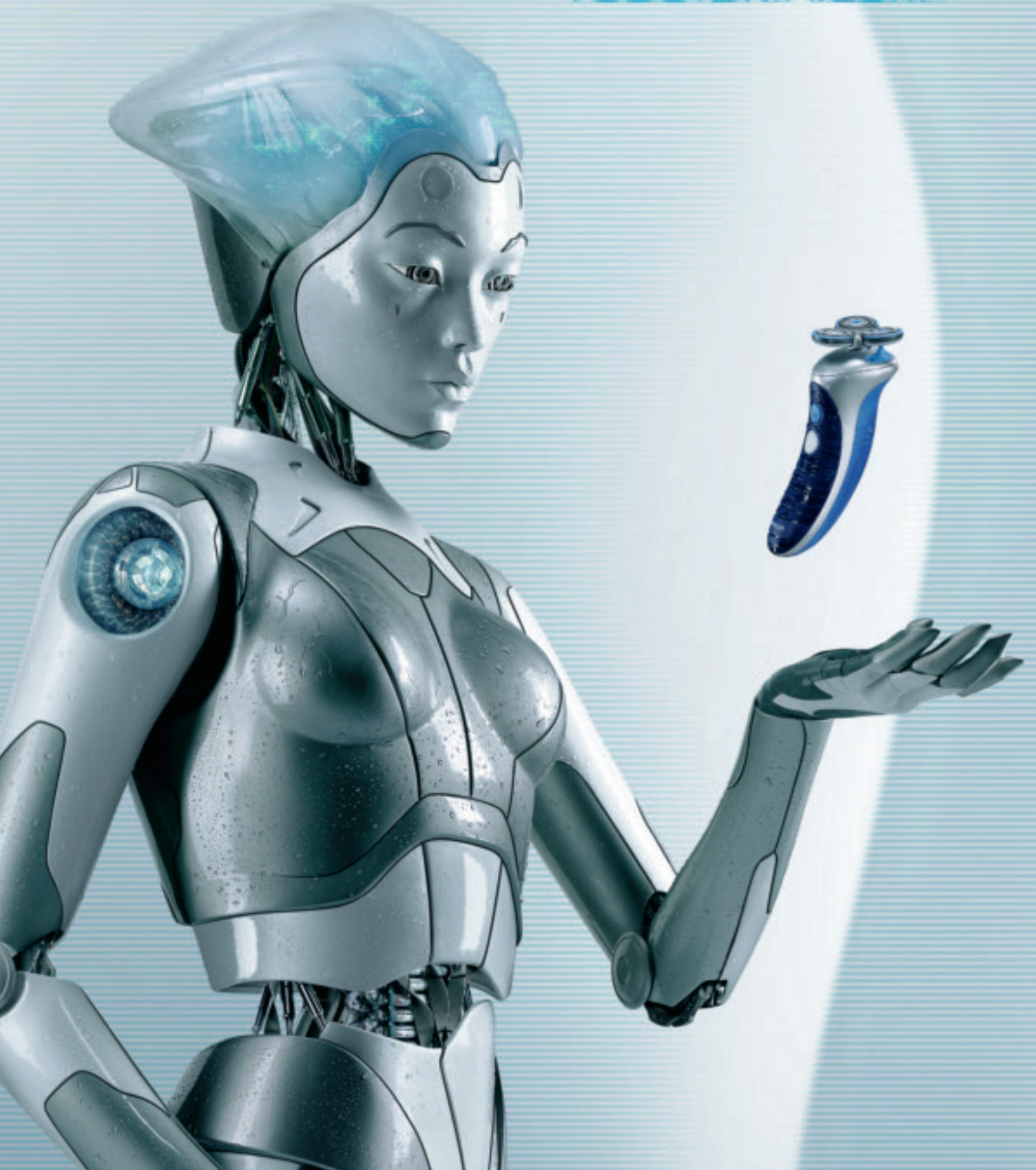
Moisturizing shaving system



PHILIPS

FEEL  
different

[robotskin.com](http://robotskin.com)





GÖR DIN RÖST HÖRD PÅ GAMEREACTORS BREVSIDA



OTRACKSAMHET Insändaren "Besviken" anser att många spelutvecklare är otacksamma mot Sony.

## Otacksamma utvecklare!

Jag tycker spelutvecklare är oerhört otacksamma gentemot Sony och även deras fans. Vore det inte för Playstation skulle spelvärlden inte vara vad den är idag, ändå kommer inte alla spel till Playstation 3 och när de väl kommer är det alltid slarvigt utfört. Titta bara hur det ser ut. Virtua Tennis 3 som är en uppföljare till ett Playstation 2-spel fick onlinestöd endast till Xbox 360, Elder Scrolls IV: Oblivion fick endast en av de över tio expansioner som finns till PC och Xbox 360 trots att det släpptes ett helt år senare och klassiska Playstation-spel

som Colin McRae försenas utan motivering flera månader till endast Playstation 3 utan kompensation. Xbox 360-ägarna däremot får allt extra. Och om ett spel försenas såsom Virtua Fighter 5 kompenseras de direkt med både mer innehåll och onlinestöd. Spelutvecklarna sviker Sony och även oss fans, men de vill ändå gärna att vi ska köpa deras spel. Jag är trött på skiten och vill ha ändring nu och tänker aldrig mer köpa ett spel till Playstation 3 som har mindre innehåll än sina Xbox 360-motsvarigheter

/BESVIKEN

### Colin McRae: Dirt eller Sega Rally?

Tack för er tidning! Jag tycker den är kanon och ofta stämmer betygen med min egen uppfattning. Flera gånger har jag hjälpts av hemsidan i inskaffandet av nästa spel. Gillade gamla Sega Rally 2. Styrningen och toklånga sladdar samt Colin McRae Rally 04, styrningen och banorna samt bilarna i båda. Nu till frågan: ska jag köpa Colin McRae: Dirt eller Sega Rally? Att köra annat än just rally är jag skeptisk mot men jag vill gärna ha punkt till punkt-racing istället för rundbanor. Kontrollen är viktigare än hur många hårstrån föraren har och hur många bucklor bilen kan få vid ofrånkomliga avåkningar. Upplåsbart material får gärna saknas, eller finnas lite av. Tacksam för tips.

\_JOAKIM JERN

Hej Joakim. Både Dirt och Sega Rally är två riktigt bra arkadracingspel. Men eftersom vi gav Colin McRae: Dirt ett högre betyg (9/10) än Sega Rally (8/10) måste vi svara Dirt.

### Jag avskyr fanboys!

Vad jag inte fattar är alla dessa fanboys som på erat spelforum hejar på sina konsoler som det vore AIK mot Djurgården. De är verkligen

inga gamers. De stora spelen till andra format är alltid ointressanta men ändå hör man ofta folk böna och be om att det eller det exklusiva spelet ska komma till just deras konsol. Jaha? Fel att köpa den andra konsolen istället för att hålla på sådär. En sann spelare spelar spelen, njuter av dem oavsett vilken hårdvara de körs på. Det allra pinsammaste är när dessa idioter gnäller på skillnader i spel som finns till flera konsoler. Ofta är det totalt mikroskopiska grejer som inte ens syns när man spelar. Men för fanboyn är den där aningen skarpare trädtexturen eller ett märkbart hack i bilduppdateringen nog för att sitta dagar på erat forum och förpesta med sina rabiata åsikter. Jag tänker fortsätta med min AIK och Djurgården-liknelse. För de har också oönskvärda fans, nämligen hulliganer. Och fanboys är i sanning spelvärldens egna hulliganer.

\_BORT MED PACKET

### Alla dessa förseningar...

Försening efter försening. Det tyngsta var givetvis Grand Theft Auto IV, men även Brothers in Arms och Rock Band har försvunnit från listorna. Och i normala fall skulle jag lakoniskt sucka och tänka att det är

## FORUMSNACK

### VILKET SPEL ÄR BRUTALAST?

Vilket spel som du spelat tycker du är det mest brutala? Självt tycker jag att Postal spelen är riktigt brutala, Gears of War är ett annat brutalt (men kul) spel.

/STICHER

Spela Dead Rising innan du uttalar dig.

/ZAFIB

Min mamma höll för ögonen när jag visade henne Stranglehold, hon måste ha tyckt att de var riktigt brutalt.

/DANNY 217

Soldier of Fortune är riktigt skojigt brutalt. Härligt när man skjuter ut hjärnan som taggiga klumpar ur bak-huvudet på små New York-punks.

/BRATTAN

God of war för att Kratos har sån jävla kraft i sina slag. Sen Darkness för sina avrättningar...

/BURNINGWHEEL

Kom inte ihåg namnet, men det var typ som Quake 3 fast man sprang runt på en fin äng och sköt små kaniner som var överallt. Blodet bara sprutade.

/SYSTEM

Annars så är Viva Piñata redigt våldsamt, tänk bara vad ont det måste göra att få en spade i huvudet...

/K3BB3\_98

Om man är ute efter lite häjrdöd kvällsunderhållning så fungerar Soldier of Fortune II galant, lite fin kontrast mot de mer avancerade spel jag vanligtvis föredrar.

/LINGON HANNES

Är inte Manhunt det brutallaste?

/TROMB

Enligt min mening känns Postal mer sjukt än brutalt i jämförelse med Manhunt. Eller, Postal är både brutalt, och sjukt, medans Manhunt är sjukt brutalt, typ.

/EMBODE THE INVISIBLE

Ni pratar om blodiga äckliga spel som Postal, men då har ni inte spelat Fallout 2. Här snackar vi brutalt, men inte på dödar-nivå. Jag har under de senaste dagarna provspelat som porrstjärna, opererat bort min sjätte tä, haft sex med en maffiaboss dotter för att sedan göra det samma med hans fru. Visst, det finns blodigt brutala spel, men inte på samma sätt som Fallout 2.

/TORELI78

Eye Toy Play. Man kan ju slå någon så att den dör eller vita sönder hela huset.

/TYGREM

fan så typiskt. Men inte i höst. Fortfarande har jag inte hunnit skaffa Bioshock eftersom jag spelar Blue Dragon. Halo 3 måste ägas, Guitar Hero III likaså och Naruto: Rise of a Ninja, Mass Effect, Call of Duty 4 och Assassin's Creed. Bland massor av annat. Jag är glad att vissa spel skjuts upp. Det är bara att konstatera att utan dessa förseningar skulle jag inte haft råd att spela allting.

\_ALTAÏR

### Tack för en fantastisk recension

Kunde inte hålla mig från att kolla Halo 3-betyget på eran hemsida. Och om jag haft tvivel innan på spelet så var det som bortblåst. Köpte spelet, dyrkade och är er evigt tacksamma för att ni återigen har lotsat mig fram till godbitarna här i spelvärlden.

\_TOMAS CERVAT

### Jag kräver mer stilistiska spel

Jag är lite trött på att den enorma prestandan hos konsolerna i den nya generationen bara handlar om fotorealistic grafik. Sjukt trist. Jag skulle vilja se mer stilistiska spel, kanske ett rollspel förlagt till ett medeltida Europa som ser ut som en klassisk rörlig oljemålning. Eller varför inte göra ett spel som visserligen är fotorealistic, men som ser ut som en gammal svart/vit film. Idag saknas det fantasi hos spelmakarna och jag tycker inte prestandan används rätt.

\_REMBRANDT

### Grattis på femårsdagen Gamereactor

Grattis Gamereactor på femårsdagen! Ni gör Sveriges bästa speltidning!

\_WOSKAR

### Tack så mycket!

### Ge mig spel utan onlinestöd!

Det är ett jäkla tjtat om onlinestöd hit och onlinestöd dit. Jag har köpt vad många skulle kalla den främsta onlinekonsolen, en Xbox 360, och har inga som helst planer på att någonsin begagna uttaget för nätverkskabel och Xbox Live har jag över huvud taget inte ens sett. Alla är inte intresserade av onlinestöd, jag vill spela själv utan tjafs och absolut inte möta någon annan spelare i multiplayer. Spela gör jag hemma med sambon i myssoffan utan några som helst former av tävling eller hets. Och vill jag spela mot mänskligt motstånd gör jag det på samma TV när någon polare kommer på besök. Kanske lite Guitar Hero II eller några vändor Table Tennis. Det blir trevligt, personligt och man ser hela tiden den man möter. Jag saknar inte ens de demos som finns online, tycker mest att sådant förstör en del av upp-täckarglädjen i det färdiga spelet. Som att se en alldeles för avslöjande filmtrailer.

Nej, jag tänker fortsätta att leva nedkopplat. TV-spel avnjuts fortfarande bäst offline enligt principen att det ska vara just enkelt, avskalat och avkopplande.

\_TJURSTÖVELN



MILLA JOVOVICH

# RESIDENT EVIL: EXTINCTION

ALL BETS ARE OFF

SCREEN GEMS / DAVIS FILMS / CONSTANTIN FILM PRESENT A CONSTANTIN FILM / DAVIS FILMS / IMPACT PICTURES PRODUCTION MILLA JOVOVICH ODED FEHR ALI LARTER IAIN GLEN  
ASHANTI AND MIKE EPPS "RESIDENT EVIL: EXTINCTION" CHRISTOPHER EGAN SPENCER LOCKE WITH JASON O'MARA CASTING VICTORIA BURROWS AND SCOT BOLAND COSTUME DESIGNER JOSEPH PORRO  
PRODUCTION DESIGNER EUGENIO CABALLERO EDITOR NIVEN HOWIE VISUAL EFFECTS SUPERVISORS DENNIS BERARDI AND EVAN JACOBS DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY DAVID JOHNSON, BSC CREATOR OF PATRICK TATOPoulos MUSIC BY CHARLIE CLOUSER  
BASED UPON "RESIDENT EVIL" VIDEOGAME CAPCOM'S EXECUTIVE PRODUCERS MARTIN MOSZKOWICZ VICTOR HADIDA KELLY VAN HORN PRODUCED BY BERND EICHINGER SAMUEL HADIDA ROBERT KULZER JEREMY BOLT PAUL W.S. ANDERSON  
WRITTEN BY PAUL W.S. ANDERSON DIRECTED BY RUSSELL MULCAHY

Constantin Film DAVIS FILMS IMPACT PICTURES SCREEN GEMS

www.SonyPictures.net

**BIOPREMIÄR 5 OKTOBER**

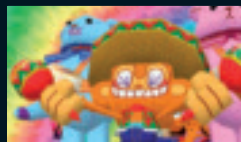
# GM



## UTANNOSSERAT

### Blue Dragon till DS

Mistwalker har berättat att en fristående fortsättning till Xbox 360-spelet Blue Dragon är under utveckling till Nintendo DS. Något överraskande med tanke på att Microsoft var utgivare för det första spelet som var Xbox 360-exklusivt.



### Samba de Amigo till Wii

Sega har nu bekräftat att deras skojiga maracas-spel Samba de Amigo är på väg till Wii. Kombinationen Wii-kontroll och maracas-spel är givetvis klockren och det enda underliga är att Sega anlitat Gearbox av alla utvecklare för att sköta konverteringsarbetet.

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

**1** Många av de köttigt slibbiga fienderna i Dead Space är tidigare besättningsmän på det stora gruvskippet Ishimura. De har förvandlats till utomjordiska zombies eller "necromorphade" som det heter i spelet. Deras skelett och lemmar har förvirrats och antagit nya former... och de är sjukt hungriga. Och arga.



### DÖDA SLEMBOBBOR

Precis som i Crysis kommer det att finnas tillfällen i Dead Space när man tvingas bekämpa det utomjordiska hotet i tyngdlöshet. Du kommer även kunna manipulera gravitationen för att lösa diverse problem i spelet.

2

1

# DEAD SPACE

Vakuum, laservapen, muterade monster och kluriga pussel. EA utvecklar ett Resident Evil i rymden...

**2** Plasmaskäraren (ovan) är ett vapen som lämpar sig utmärkt för att skära loss de forna besättningsmännens lemmar ur. Ursprungligen användes verktygen för att skära loss metaller ur stenbumlingar på gruvskippet men hjälten Isaac behöver den mer till att lemlästa köttiga slembobbor än att skörda malm.

Plattform PC / PLAYSTATION 3 / XBOX 360 Utvecklare EA Utgivare EA Premiär 2008

**U**nder många år har det mest handlat om uppföljare och trötta licensspel från EA:s sida. Men så hände något och spel som Crysis, Rock Band och Hellgate: London plockades upp från oberoende utvecklare, hos EA Montreal skapas Army of Two och hos Maxis jobbar man för fullt på Spore.

Nu kommer ytterligare ett spännande nytt koncept från EA:s studio utanför San Francisco i Redwood Shores där man tidigare jobbat på bland annat Gudfadern och Sagan om Ringen-spelen. I en inte alltför avlägsen framtid har mänskligheten tvingats ge

sig allt längre ut i rymden för att tillfredsställa behovet av råvaror. Men de som gräver alltför djupt riskerar att hitta sånt han inte önskar sig. Och det är en

## Resident Evil och Half-Life 2 möter den första Alien-filmen i Dead Space

ensam ingenjör vid namn Isaac Clarke (ombord på ett gigantiskt gruvskipp ute i mörkaste rymden) som konfronteras med något som riskerar att bli slutet för hela mänskligheten.

Det handlar om ett actionspel sett ur tredjepersonsperspektiv där Resident Evil och Half-Life 2 möter den första

Alien-filmen. Tillgången på vapen och ammunition är mycket begränsad och framförallt får man använda sig av diverse verktyg för gruvarbete. Det finns

vapen som saktar ned anstörande utomjordingar, ett gravitationsvapen men även mer traditionella projektilvapen.

Dead Space utvecklas till PC, Playstation 3 och Xbox 360 och väntas bli klart lagom till nästa höst.

**\_Bengt Lemne**



**4** Isaac Clarke är varken någon supersnabb kampsportsmästare eller galler därför att använda sig av allt möjligt i omgivningen för att

### Link's Crossbow Training

Det kommer inget nytt Zelda-äventyr till Wii i höst, men en liten tröst är spelet Link's Crossbow Training som följer med vid köp av plasttrappen som förvandlar Wii-kontrollen och nunchakun till en zapper. I november väntas amborstroket släppas.



### Motorstorm 2 nästa år...

Sony har köpt upp den brittiska spelutvecklaren Evolution Studios, som bland annat skapat WRC-spelen och nu senast Motorstorm till Playstation 3. I samma vecka bekräftades det också att Motorstorm 2 kommer att släppas till PS3 under nästa år.

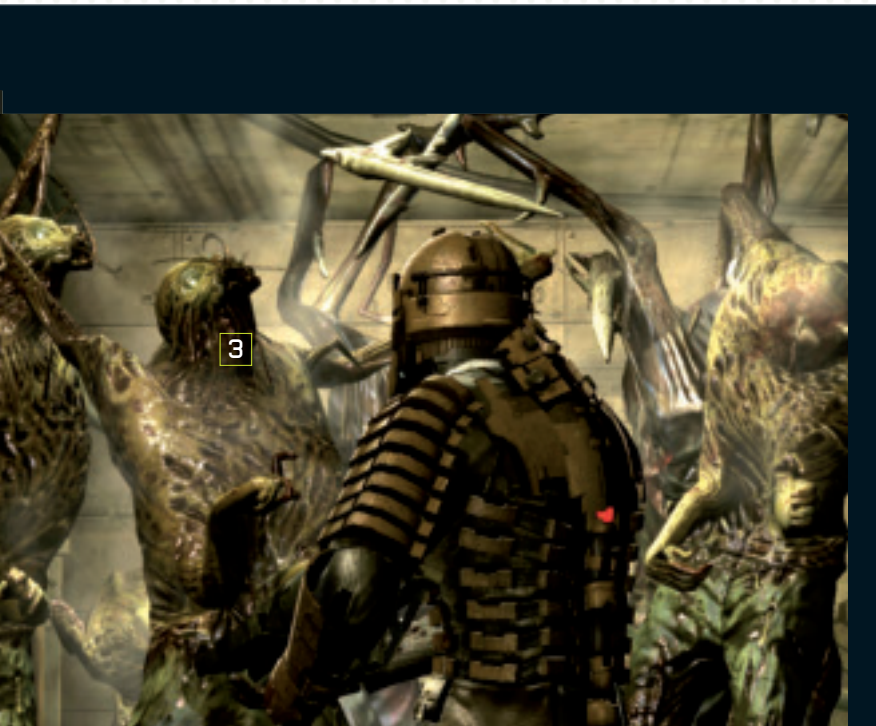
### Project Zero till Wii

Kommer ni ihåg Tecmos skräckspel om de två japanska skolflickorna? Nu har Grasshoppers med galne Suda51 (Killer 7, No More Heroes) i spetsen fått i uppdrag att göra ett fjärde spel och denna gång till Wii. En intressant kombination.



### Bioshock 2 på gång

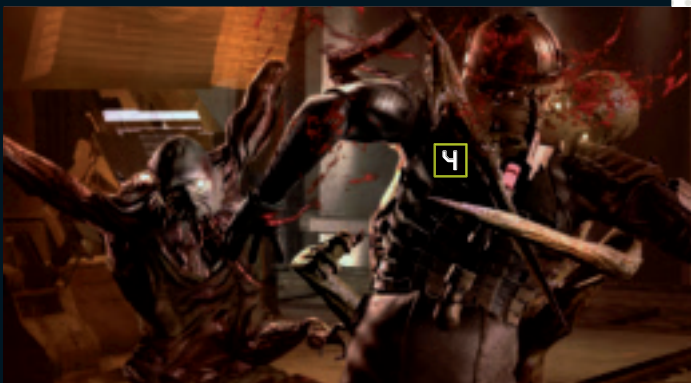
Samtidigt som Bioshock gör succé hos såväl kritiker som spelköpare så nås vi av nyheten om en uppföljare. Utgivaren Take Two har bekräftat att man planerar att släppa en uppföljare till Bioshock hösten 2009 och det är återigen Irrational som utvecklar...



**3** Dead Space ser ut att bli en riktig smaskig (och läskig) splatterfest där spelaren ges mängder av verktyg för att skära loss kroppsdelar, sakta ned tiden, lyfta fiender, kasta fiender, spränga fiender och fylla dem med bly (såklart). Utomjordiskt zombieblod kommer att spruta mest hela tiden hoppas vi på redaktionen...



eller övermänniska och det kuva fienderna.



## NOTISER

### HÅR ÄR PROJECT ORIGIN!

Monolith har gett uppföljaren till F.E.A.R. ett namn. Eftersom den tidigare utgivaren Vivendi äger namnet F.E.A.R. startades en tävling på Internet om att namnge Monoliths uppföljare. Efter en segdragen omröstning vann slutligen förslaget Project Origin framför det näst mest populära alternativet Dead Echo. Project Origin ska släppas nästa år till PC, Playstation 3 och Xbox 360.



Project Origin är uppföljaren till F.E.A.R.

### BIZARRE ÖVERGER PROJECT GOTHAM-SERIEN

Activision har köpt Bizarre Creations som skapat samtliga Project Gotham Racing-spel. Däremot är det fortsatt Microsoft som äger rättigheterna till Project Gotham Racing-serien och därför kommer nästa spel i serien inte utvecklas av den Liverpool-baserade spelstudion. Vem som gör spelet är ännu oklart, men kanske blir det Microsofts interna racingstudio Turn 10 (Forza-serien) som får uppgiften.

### SONYS HOME FÖRSENAS

Sony låter meddela att deras onlinevärld Home som enligt planerna skulle ha lanserats under hösten har försenats till våren. Ett öppet betatest väntas dock fortfarande starta i slutet av året och orsaken till förseningen är att Sony vill se till att tjänsten är så innehållsrik som möjligt när den lanseras.

### DUAL SHOCK 3 TILL VÅREN

Sony har nu bekräftat det som många redan tagit för givet. En ny version av Sixaxis-kontrollen med rumble-funktion kommer att lanseras till våren här i Europa. Handkontrollen, som passande nog döpts till Dual Shock 3, kommer möjliggöra skakningar i en rad gamla spel men även några av höstens stora spel som Assassin's Creed och Uncharted: Drake's Fortune.

### WII SPORTS 2 DRÖJER...

Nintendochefen Satoru Iwata uttalade sig nyligen om sin tveksamhet till ett nytt Wii Sports. Wii Sports har utan tvevel varit en av de viktigaste orsakerna till Nintendos framgångar och de flesta väntade sig nog att vi relativt snart skulle få se ytterligare sporter i Wii-tappning. Iwata vill hellre bredda marknaden ytterligare genom nya titlar snarare än att tjäna snabba pengar på en uppföljare.

### CLANK PÅ EGNA ÄVENTYR

Efter sex äventyr tillsammans med Ratchet får roboten Clank nu sitt första egna äventyr. I Secret Agent Clank är Clank på hemligt uppdrag iklädd moderiktig smoking. Spelet utvecklas till PSP av samma studio, High Impact Games, som gjorde Ratchet & Clank: Size Matters som släpptes i våras.

### SEX PISTOLS SPELAR IN NYTT

Efter att de två första Guitar Hero-spelen mestadels innehållit välgjorda covers så satsar Activision stenhårt på musik med originalartisterna till det tredje spelet. Allra mest sensationellt är att de fått de tre överlevande medlemmarna i Sex Pistols att gå in i studion för att spela in en ny version av Anarchy in the UK till spelet.

### YAKUZA 3 TILL PS3

Efter två lyckade spel till Playstation 2 utvecklar Sega just nu ett nytt Yakuza, denna gång till Playstation 3. Yakuza 3 utspelar sig på 1600-talet och ska släppas nästa år i Japan och förhoppningsvis hinner Yakuza 2 (Playstation 2) hitta hit innan trean släpps i Europa

# TRE NYA KINGDOM HEARTS

Square och Disney satsar på de bärbara konsolerna

**S**quare Enix avtäckte hela tre nya Kingdom Hearts-spel på årets Tokyo Game Show.

Märkligt nog var inget av dessa Kingdom Hearts III utan istället väljer man att brodera ut bakgrundshistorien i tre spel till mobiltelefon, Nintendo DS samt PSP.

Det sistnämnda spelet heter Kingdom Hearts: Birth by Sleep och utspelar innan Sora blir nyckelbäare. Äventyret handlar om tre nyckellärlingar som får i uppdrag att jaga en nyckelmästare som försvunnit på ett illavarslande sätt.

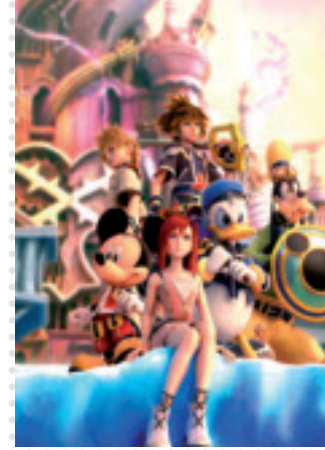
Kingdom Hearts 358/2 Days är den krångliga titeln på DS-spelet. I spelet

## Produktionen övervakas av Tetsuya Nomura, och teamen består av rutinerade veteraner...

ikläder du dig rollen som Roxas i organisation XIII. Spelet kommer också att bjuda på multiplayer via Wi-Fi.

Produktionen av båda spelen övervakas av Tetsuya Nomura, och teamen består av rutinerade Kingdom Hearts-veteraner från produktionen av såväl de båda Playstation 2-spelen som Gameboy Advance-äventyret Chain of Memories. Det tredje spelet heter Kingdom Hearts: Coded och utvecklas till mobiltelefoner.

**Bengt Lemne**



**KINGDOM** Vi förväntar oss att få höra mer om Kingdom Hearts III inom en inte alltför avlägsen framtid. Det har spekulerats i att det skulle utvecklas till såväl Wii som Playstation 3. Det förstnämnda känns mest troligt.



# REKORD

Halo 3 slog försäljningsrekord det första dygnet

**D**et var upplagt för rekord. Förbokningarna uppgick till 1,7 miljoner i USA och med två olika dyrare samlarversioner, varav Legendary Edition var ett rekord i sig med en prislapp på över 1000 kronor var det svårt att undvika en enorm försäljningssuccé. Och så blev.

Totalt såldes det Halo 3-spel för 1,1 miljarder kronor under de första 24 timmarnas försäljning i USA vilket gör Halo 3-lanse- ringen till den största underhållningslanseringen i USA någonsin. Större än den senaste Harry Potter-boken och Spider-Man 3 på bio, åtminstone sett till de första 24 timmarnas försäljning.

Ett annat tecken på vilket effekt Halo 3 hade var att det sattes ett rekord med över en miljon Xbox Live-användare samma dag som spelet lanserades och det är nog ingen tvekan om vilket spel som kommer att vara populärast att spela över Xbox Live ett bra tag framöver...

**LOVAND E FLYGACTI ON** Tom Clancy's Air Combat ser bra ut av det vi hittills fått se. Mycket bra. Miljöerna är gigantiska, detaljrikedomen slående och att Ubisoft valt att använda samma typ av gränssnitt som finns i de båda Ghost Recon Advanced Warfighter-spelen gillar vi, skarpt.



# TOM CLANCYS AIR COMBAT

Gamle spionförfattaren Tom Clancy tar plats i cockpiten i Ubisofts nya actionspel. Gamereactor bjuder på den första bilden plus exklusiv information...

Plattform PC/PS3/XBOX 360 Utvecklare UBISOFT Utgivare UBISOFT Premiär 2008

**D**et var väl egentligen bara en tidsfråga. Blazing Angels 2 blev ingen stor försäljningsmässig succé och för att få folk att glömma spelet, byter nu rumänska delen av Ubisoft namn på det tredje spelet och låter den ingå under Tom Clancys varumärke tillsammans med Splinter Cell och de andra. Men spelmässigt sett tycks namnbytet även föra med sig några rediga förändringar.

Storyn i Tom Clancy's Air Combat kretsar kring en privat militärstyrka som i en ond framtid lyckats bygga upp sådan kraft att den

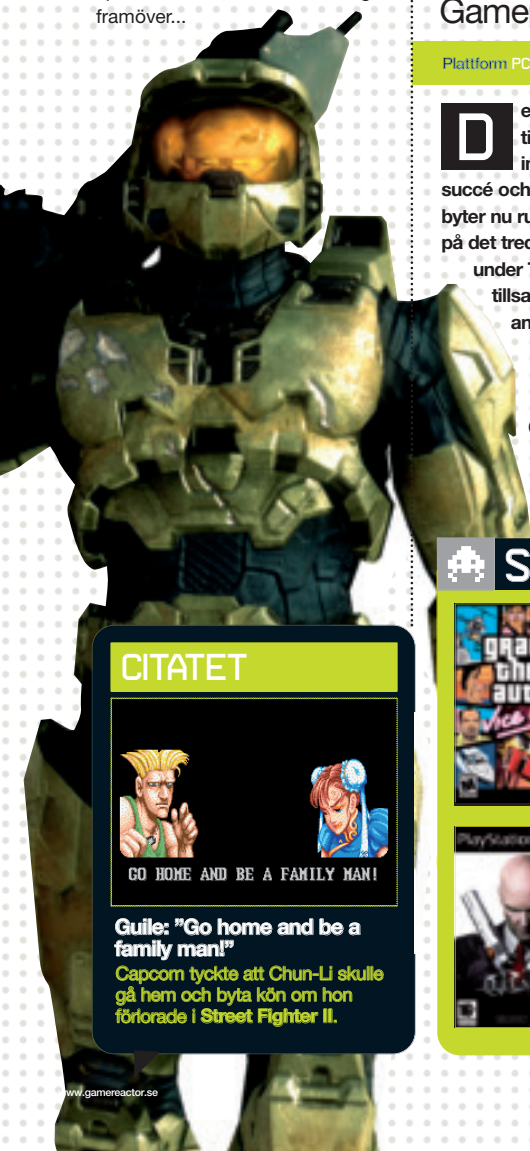
amerikanska armén på allvar kan utmanas. Därför lämnas propeller-planen från föregångarna därhän till förmån för nya tekniska vunder med alla möjliga funktioner. Denna gång kommer man även att lättare kunna dirigera omkring sina rotokamrater för att lyckas uppnå alla mål.

Sinnessjuka hastigheter (såklart, man kommer ju bland annat att manövrera en F-16) utlovas för en maximalt häftig flygupplevelse som lär få många spelare att sträcka sig efter spypåsen i stolsryggen framför. Sammantaget känns det som att Ubisofts Bukarest-studio tagit ett rejält kliv i rätt riktning.

*Jonas Mäki*



**BLAZING F-16** Tom Clancy's Air Combat utvecklas av samma studio som tidigare gjort Blazing Angels och uppföljaren Blazing Angels II: Secret Weapons of World War II. Vi får hoppas att Tom Clancy's Air Combat kommer att bli mer actionproppat än dessa två flygspel.



## CITATET



GO HOME AND BE A FAMILY MAN!

**Guile: "Go home and be a family man!"**

Capcom tyckte att Chun-Li skulle gå hem och byta kön om hon förlorade i Street Fighter II.

## SNYGGA SPELOMSLAG

Art Director Petter Hegevall har valt ut en bunt snygga omslag



**GTA: VICE CITY**  
PC/PS2/Xbox

Omslaget till Grand Theft Auto: Vice City är ett av de snyggaste omslagen som gjorts. Illustrationsmaneriet var fräscht, konsekvent nyttjat och berättade så mycket om spelets innehåll, utan att ta sig självt på allt för stort allvar. Att logotypen också rockade gjorde inte saken sämre.



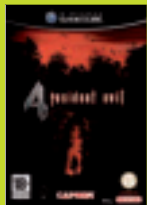
**HITMAN: CONTRACTS**  
PC/PS2/Xbox

En symbolisk posen, den blankpolerade fiinten och den sparsmakade användningen av färger gjorde omslaget till danskt-utvecklade Hitman: Contracts till en omedelbar klassiker. Att Agent 47 också håller pistolerna ojämnt skapar en skön dynamik och rörelse i en i övrigt stilla bild.



**METAL GEAR SOLID 3: SUBSISTENCE**  
Playstation 3

Big Boss iklädd full mundering. Tecknad enbart i urfäcka gröntoner och omringad av ett stilistiskt ursnyggt mönster. Detta tillsammans med grym typografi och den lilla detaljen med Hideo Kojimas autograf gör omslaget till Subsistence riktigt snyggt.



**RESIDENT EVIL 4**  
Gamecube

Vågade designval kan bära eller brista och ofta balanserar de på en härfin gräns mellan mästerverk eller utskrattad smörja. Omslaget till Resident Evil 4 känns fortfarande lika mulligt, lika coolt och lika stämningssyft. Här känner man direkt vad man har att vänta. Ond bråd död.



**CRYSIS**  
PC

I avdelningen ursnyggt pucko-macho-form är omslaget till det kommande Crysis i en klass för sig. Hjällens brutalcoola nano-dräkt, det snötäckta berget i bakgrunden och användandet av den röda färgen gör Crysis- omslaget till ett av de absolut bästa på senare år...



**NEED FOR SPEED: PRO STREET**  
PC/PS3/PS2/Xbox 360

Snygga racingspelsomslag kryllar det inte direkt av, men EA har med Need for Speed-serien på senare år imponerat med goda kompositioner och coola logotyper. Det kommande Pro Street är inget undantag utan känns både fräscht och snyggt.

# Hjältar med hjälmar - är hett

Inget tycks vara hetare just nu än anonyma spelhjältar med futuristiska superhjälmor och ingen lust att vilja visa anletet...



## MASTER CHIEF

Halo: Combat Evolved, Halo 2, Halo 3

Den kanske coolaste mask/hjälmsförsedda spelhjälten någonsin är Halo-seriens benhårda supersoldat Masier Chief, Spartan-117. För trots anonym framtoning, färdighet och allmänt träig personlighet är hans uppsyn lika fnissframkallande snygg som den är manlig.



## TYSON RIOS

Army of Two

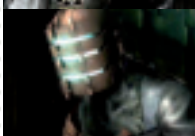
Hjältarna (mja) i Army of Two är två lortigt kompromisslösa supersoldater med dödskallemasker, enorma kevlarvästar fullproppade med ammunition, stora stövlar med stålhätta och pumpade biceps. Och därför gillar vi dem, och deras elaka maskor.



## SHANE CARPENTER

Haze

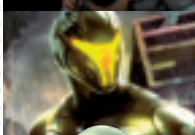
Shane Carpenter har spelhistoriens kanske tontigaste namn. Han har också spelhistoriens absolut tontigaste hjälm som mest ser ut som en enorm glödlampa. Hur studion bakom Timesplitters-spelen tänkte då de designade Shane förblir en gåta.



## ISAAC CLARKE

Dead Space

Isaac Clarke, också ett fånigt namn som mer låter som en ur-amerikansk dammsugarförsäljare än en dödlig spelhjälte. Men även om Isaacs namn stinker, är hans hjälm desto coolare. Som en mix mellan gamla Iron Man och en braskamin liksom. Fetrock!



## BRYNNOLF GRANQUIST

Timeshift

Nä, han heter inte Brynnolf, han... hjälten i Sabre Interactives evighetsprojekt Timeshift. Han heter faktiskt ingenting. Han är enligt utvecklarna bara en tom dräkt, som spelaren själv får fylla med värderingar och en personlighet. Bla-bla-bla... ful hjälm har han också.



## JAKE DUNN

Crysis

Gränsen mellan förmodabelt superful strunthjälm och övercool kungmask är härfin. En gräns som tyska Crytek balanserat på i utformandet av hjälten Jake Dunn som är smaskigt dunderhäftigt snarare än en tontpelle som killen här ovan.



## SAMUS ARAN

Super Metroid, Metroid Prime, Metroid Prime 3: Corruption

Master Chief och Jake Dunn (ännu ett tontigt namn på en hjälte) är läckra i sina futuristiska hjälmar. Häftigare än Samus Aran? Nja... det vette tusan. Samus var den första spelhjälten (hjältinnan) i en mask som det verkliga byggdes en mystik kring. En nyfikenhet...

# 11.78000

## SÅLDA NINTENDO WII-KONSOLER

Nintendo Wii har sålt helt fabulöst bra de senaste tio månaderna och slagit alla möjliga rekord. Försäljningen har just nu dalat en aning i Japan, men fortsätter att imponera i Europa och USA...



## PLUS & MINUS

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

+

### VI FYLLER FEM ÅR!

Det har gått snabbt, åren har flugit förbi. Men nu har vi fyllt fem år, känner oss sådär lagom gamla men samtidigt etablerade, uppskattade och vällästa. Detta har vi er läsare att tacka för, och därför säger vi nu tack. Tack!

### VÄRLDENS BÄSTA BOX

Att inkludera inte mindre än fem spel, inklusive världens bästa spel någonsin, i The Orange Box visar (återigen) prov på hur mycket Valve älskar sina fans. Nu får du fem grymma spel till priset av ett. Det kallar vi supersweet!

### DUAL SHOCK 3!

Yes! Äntligen! Sony har tagit sitt förnuft till fånga och nu berättat att de håller på att utveckla en ny handkontroll till Playstation 3 innehållande rumble-funktion. Detta innebär att vi slipper spela Metal Gear Solid 4 utan rumble.

-

### GIRIGA NINTENDO

Wii Virtual Console är en grym tjänst. Här kan du snabbt och smidigt köpa och ladda ned alla dina gamla favoritspel. Men att Nintendo nu höjer priserna på gamla spel ytterligare anses vi vara girigt, riktigt riktigt girigt...

### TOKYO GAME SHOW

Vi hade hoppats på massor av nyheter från Tokyo nu när E3-mässan minskat i storlek. Vad hände med Dead Rising 2, Team Ico:s nästa spel, Cry-On, Kingdom Hearts III och alla spännande och galna nya spel?

### SUPERSEGA MIDWAY

Vi bad Midway om en recensionsversion av Blacksite: Area-51 för fem veckor sedan. Efter detta har vi varken mottagit spelet eller fått något svar från dem och vi har därför inte kunnat recensera Blacksite: Area-51.



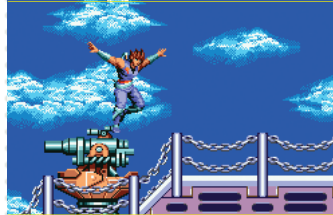
## RYKTEN

### SMARRIG DUAL SHOCK 3

Under nästa vår lanserar Sony skakande handkontroll till Playstation 3. Nu säger dock ryktet att det inte är den enda nyheten med den nya handkontrollen utan att det finns fler funktioner planerade. Bland annat sägs det ska finnas uttag för headset som till Xbox 360 samt två nya knappor.

### STRIDER ÅTERVÄNDER...

Ett rykte säger att Capcom redan nu i oktober ska utannonsera ett nytt Strider för Playstation 3 och Xbox 360. Spelet sägs ska gå helt i den gamla arkad-klassikerns anda och erbjuda lika fläskastrider som God of War och Ninja Gaiden. Vi på redaktionen håller tummarna...



### HD DVD INBYGGD I ELITE?

Efter att Xbox 360 Premium fick HDMI-utgång är det bara hårddiskstorleken som skiljer den från Elite-modellen och den externa HD DVD-spelaren finns fortfarande bara i vitt utförande. Därför kommer nu uppgifter som gör gällande att den svarta Elite-modellen ska upgraderas med inbyggd HD DVD-spelare.

### JAK TILL PLAYSTATION 3

Även om Uncharted ser ut att bli ett stabilt actionäventyr, har det inte imponerat sådär extremt mycket, speciellt inte på den amerikanska spelpressen. Därför ryktas nu Sony ha sagt åt Naughty Dog att inte påbörja Uncharted 2 utan ett helt nytt Jak & Daxter-spel istället till PS3.

### PS3-SPEL LAGDA PÅ IS

Flera påbörjade Playstation 3-spel sägs ha lagts på is efter den dåliga starten för konsolen. Enligt ett rykte väntar nu flera stora utvecklare som Sega och Konami på de första rapporterna om hur mycket Halo 3 påverkar Xbox 360-försäljningen, för att därefter flytta över projekt till Xbox 360 om det ökar ordentligt.

### RESIDENT EVIL 2 TILL WII

Capcom hårsatsar på Playstation 3 och Xbox 360, men nu sägs det att även Wii ska få lite kärlek efter framgångarna med Resident Evil 4 till formatet. Enligt uppgift håller Capcom just nu på med en remake av Resident Evil 2 med styrskemat och grafiken från Resident Evil 4.

### C&C I FÖRSTAPERSON?

Källor inom EA gör gällande att företaget jobbar på ett actionspel sett ur förstapersonsperspektiv i Command & Conquer-universumet. Senast de försökte sig på detta var med det misslyckade Command & Conquer: Renegade. Vågar vi hoppas på ett bättre spel denna gång?



## INTERNET

### NYHETER - GAMEREACTOR.SE

### REDAKTIONENS BLOGGAR

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

### GAMEREACTOR FEM ÅR!

Firandet är i full gång på Gamereactor.se där vi just nu tävlar ut priser för närmare 30 000 kronor. Kom in, kom hit, och ta del av vårt stora femårskalas!

### MEMLEMSRECESSIONER

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

PSTHREE Ska vi våga gissa på att den nya maskinen kommer att kallas PSTThree?



## BILLIGARE PS3:A

Mindre, lättare, smärtare och billigare Playstation 3 på gång...

Det har länge ryktats att Sony i ett försök att vinna tillbaka marknadsandelar från Nintendo och Microsoft planerar att lansera en billigare modell av Playstation 3 med en mindre hårddisk (40 GB) och borttagna USB-portar till ett rekommenderat pris av 4000 kronor.

Nu har ryktena tagit ny fart sedan Sony lämnat in papper om en ny modell av Playstation 3 för godkännande hos amerikanska FCC. Några detaljer om vad som skiljer den nya modellen mot de

## Sony Planerar att lansera en billigare modell av med en mindre hårddisk...

tidigare (senast Sony nyregistrerade gällde det 80 GB-modellen som ännu inte kommit till Europa) är inte offentliggjorda och Sony vägrar ännu så länge att kommentera uppgifterna.

Frågan är dock om uppgifterna verkligen stämmer. Sony försökte sig på att sälja en billigare variant av Playstation 3 i Japan och USA med 20 GB-versionen som inte blev någon succé och någon större skillnad i tillverkningskostnader gör varken storleken på hårddisken eller USB-portarna.

Om priset på den bättre utrustade modellen samtidigt skulle sänkas till 5000 kronor, känns det som en mer rimlig prisskillnad mellan modellerna och kanske är det vad Sony planerar inför julhandeln. Samtidigt tycks Microsoft ha gett upp sin billigare Core-modell (utan hårddisk), som känns än mindre prisvärd efter den kraftigare prissänkningen på övriga modeller.

\_Bengt Lemne



Bara några minuter in i Halo 3 stöter man på det här Covenant-skeppet som dumpar av en ny drös skjutglada (och skrikande) utomjordingar.



# 06

## Anledningar till varför Halo 3 regerar benhårt

Vi hyllar Bungies tredje och sista del...

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

### GRYMT BRA STORY

Bungie hade lovat oss att vi i Halo 3 skulle få avsluta den strid som startades i det första spelet. Och det fick vi i ett av de mest omtumlande actionspelen vi någonsin varit med om. Allting ställs på sin spets i Master Chiefs hårdaste uppdrag hittills där praktiskt taget hela Jorden är ockuperad av Covenanten och bara bokstavligt talat ett mirakel kan göra någon skillnad.

### MR. MASTER CHIEF!

Det finns spelheltar och det finns spelheltar. Master Chief är killen som skjuter ned hela arméer av illasinnade utomjordingar, tar sönder fiendliga tanks med bara händerna, spränger hela ring-världar och kastar sig handlost ut i rymden för att spränga enorma rymdskepp medan han flirtar med sin cyberbabe till medhjälpare, Cortana. Och det redan innan frukost.

### MULTIPLAYER-MAGI

Multiplayer i Halo-serien har alltid varit något alldeles extra. Och så även i Halo 3 som enkelt överglänser all Xbox 360-konkurrens.



### EPISKA STRIDER

Det är för de där riktigt storslagna striderna, de där enorma slagen, vi älskar Halo-serien. Ni vet, som när man följer efter den där enorma Skarabén i Halo 2 för att till slut hoppa ned på den från en bro, spränga den inifrån och långsamt vandra ut ur de rykande ruinerna med vapnet nonchalant över axeln. Halo 3 är fyllt av sådana grejer. Fast långt bättre och långt fler. Och högupplösta.

### STORT SKRYTBEVIS

Med Halo 3 sparas varenda match du spelat i sin helhet, ja till och med hela kapitel ur storyn. Därefter kan du fritt gå in i dem och ta bildbevis på vad du gjort eller spara hela eller delar som film. Sedan är det bara att glida in på Gamereactors forum med dina alster och skryta om vad du åstadkommit. Något som hundratals medlemmar redan börjat göra.

### WARTHOGS

Warthogs är sannolikt de roligaste och mest flexibla fordonen någonsin i ett actionspel och de utgör inget undantag i Halo 3. Vi har gjort de mest vansinniga stunts, hoppat från klippor och rammat fiender till tusen. Dessutom har vi spelat co-op på fyra personer och tävlat längs Tsavo Highway och fyllt jeepen till bredden. Halo är inte Halo utan Warthogs, så är det bara.

## 5 SPELFANATIKER

Vi ställer fem köpplada speltokar mot väggen och frågar dem om Halo. (Av Jonas Mäki)

**DANIEL NILSSON, 13**  
STUGLUN

**Vilket är ditt favoritionspele?**  
Battlefield 2, framför allt online. Började spela Battlefield 2142 men gick snart tillbaka till tvåan. Nästan allt är bättre i Battlefield 2.

**Vilket actionspel ser du mest fram emot?**  
Som den Battlefield-fantast jag är måste jag svara Battlefield: Bad Company, även om det verkar bli något helt annat än de andra spelen.

**Vad tycker du om Halo-spelen?**  
Jag gillar dem. Verkligen. Det är varierat, har bra story. Allra bäst är dock de stora öppna banorna samt co-op och multiplayer.

**NIKLAS SÖDERBERG, 21**  
ÖSTERSUND

**Vilket är ditt favoritionspele?**  
Just nu är det Grand Theft Auto: San Andreas. Det är inte riktigt nog för att våldet ska kännas olustigt men ändå så nära att det fortfarande känns äkta våldsamt.

**Vilket actionspel ser du mest fram emot?**  
Helt klart nya Grand Theft Auto IV. Playstation 2 är inte helt fräsch längre och spelserien behöver både bättre grafik och faktiskt även mer frihet.

**Vad tycker du om Halo-spelen?**  
Jag spelar dem inte så mycket. Tycker de är för svåra och inte min typ av spel. Men jag gillar att spela multiplayer.

**FREDRIK HÖGSTEDT, 21**  
ÖSTERSUND

**Vilket är ditt favoritionspele?**  
Halo. Det är mitt absoluta favoritspel, alla kategorier. Gillar de där massiva stora händelserna och att bara köra omkring i en Warthog är en grym känsla. Ser fram emot att spela igenom Halo 3 nu.

**Vilket actionspel ser du mest fram emot?**  
Grand Theft Auto IV. Helt klart. Körde trean mycket, gillade att det var så stort och varierat. Hoppas att man kan gå in i fler hus i fyran dock, och göra mer saker.

**Vad tycker du om Halo-spelen?**  
Jag gillar Halo, åtminstone första spelet. Det är bara det jag spelat igenom. Men jag ska spela trean med.

**EMIL SJÖLANDER, 17**  
ÖSTERSUND

**Vilket är ditt favoritionspele?**  
Ohh, Gears of War. Allt är bra med det. Grafiken, co-op-möjligheterna, hela undergångskänslan och till och med alla halvtöntiga oneliners som Marcus Fenix vråker ur sig.

**Vilket actionspel ser du mest fram emot?**  
Trist svar men det måste bli Gears of War 2, även om vi inte vet något om det. Vill ha fler bossar och lite mindre av de där irriterande Kryll-fågarna.

**Vad tycker du om Halo-spelen?**  
De är asbra. Älskar storyn, alla coola vapen, att spela co-op och grafikstilen. Har alla tre spelen.

**PETER ANDERSSON, 19**  
PILGRIMSTAD

**Vilket är ditt favoritionspele?**  
Jag är Call of Duty-fan. Gillar främst det första spelet. Bästa krigskänslan någonsin och jag kan fortfarande ta fram det ibland för att spela igenom.

**Vilket actionspel ser du mest fram emot?**  
Call of Duty 4. Jag är klart nöjd med att de slopat andra världskriget och att det ser så annorlunda ut. Hoppas att man slipper de där förbaskade fordonen bara.

**Vad tycker du om Halo-spelen?**  
Jag gillade Halo som tusan. Har precis köpt Halo 3 och en Xbox 360 bara för Gamereactors och några vänners rekommendationer faktiskt.

# MINNESSTUND: DREAMCAST

Vi minns en Segas fantastiska 128-bitars-maskin och all grym underhållning den bjöd på...

## FÖRST MED INTERNET

Dreamcast levererades med ett relativt snabbt modem och en onlinetjänst kallad Dream Arena som man sedan kunde nyttja till både surfande och onlinespelande.

## ANNAN LOGO-FÄRG

Logotypen för Sega Dreamcast var ursprungligen orange, men eftersom ett europeiskt företag hade patent på en orange snurra tvingades Sega färga om snurran till den europeiska releasen...

## TRAGISKT SLUT

1998 lanserades Dreamcast i Japan. Därefter tog det nästan ett år innan Dreamcast kom till Europa i oktober 1999. Redan i januari 2001 meddelade Sega att de skulle sluta tillverka Dreamcast som en följd av dålig försäljning.

## INGA CD-SKIVOR

Sega insåg att de skulle behöva större lagringsmedium än CD-skivor och utvecklade tillsammans med Yamaha GD-rom. Vanliga CD-skivor men med tätare spår, vilket gjorde att det rymdes hela 1,2 gigabyte på en skiva.

## PRESTANDAMONSTER

När Dreamcast inledde den förra generationen var den ett veritabelt monster prestanda-mässigt med en 128-bitars-processor och inbyggt stöd för bump mapping.

## KRAFTPAKET AB

Playstation 2 som släpptes över ett år senare hade bitvis svårt att hänga med i svängarna eftersom Dreamcast bland annat hade dubbla videominnet.

## KASSA HANDKONTROLLER

Handkontrollerna till Dreamcast var riktigt ruttna, tyvärr. Sladdarna gick osmidigt pög ut från nederdelen av handkontrollen och skulle sedan fästas i en usel hållare. Dubbla analog-spakar saknas liksom skakfunktion och L&R-knapparna gick ofta sönder.

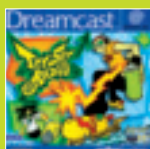
## SPARSMAKAD DESIGN

Konsoler är ofta överdesignade för att bräcka konkurrensen. Sega gick åt rakt motsatt håll med en proppert mjölkvit konsol med rena linjer och en aldeles förtjusande enkel logo.



## VI MINNS DREAMCAST

Segas sista konsol ligger oss varmt om hjärtat



### JET SET RADIO

Sega 1999

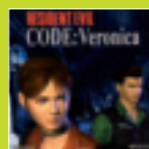
Jet Set Radio var lika originellt som det var coolt och trendigt och den grafiska stilen fick en hel spelvärld att fnittra av ren förtjusning. Ett av våra många favoritspel till Dreamcast...



### POWER STONE

Capcom 1999

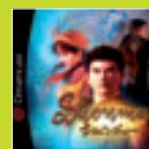
Dreamcast var en perfekt plattform för alla fighting-fanatiker. Power Stone var bara ett av många superba slagsmål till maskinen och bjöd på ljuvliga handgemäng.



### RESIDENT EVIL: CODE VERONICA

Capcom 1999

Idag håller vi Resident Evil 4 (Gamecube) högst av alla spel i serien, men för ett par år sedan hette vår favorit Resident Evil: Code Veronica.



### SHENMUE

Sega 1999

Ryus resa genom ett mysigt Japan för att finna sin fars mördare är än idag en av de vackraste som någonsin berättats i spellform. Shenmue var magiskt...



### SOUL CALIBUR

Namco 1999

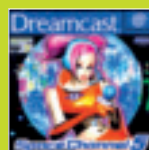
Arkadkonverteringen av Namos Soul Calibur är än idag ett av de bästa slagsmålen som någonsin släppts. Ursnyggt, superslipat och mycket underhållande.



### SONIC ADVENTURE

Namco 1999

Sonic är idag ett misshandlat sällskapsdjur utan varken personlighet eller attityd. Men det har inte alltid varit så. Hans Dreamcast-debut var till exempel riktigt bra.



### SPACE CHANNEL 5

Sega 2000

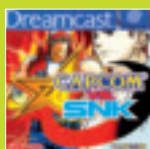
Dansant partyliir med utflippad rymdgrafik, märklig musik och massvis med lustig japansk estetik? Var det verkligen något att ha? Redaktionens svar: Jajjeböx!



### PHANTASY STAR ONLINE

Sega 2001

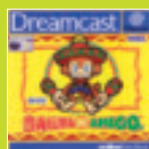
3500 speltimmar. Så mycket har Jonas Mäki och Bengt Lemne tillsammans spenderat i Rago!, den underbara värld som Sonic Teams online-mästerverk erbjöd.



### CAPCOM VS SNK

Capcom 1999

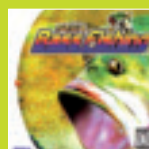
För första gången möttes Terry Bogard och Ryu, öga mot öga. Capcom vs SNK var en milstolpe i slagsmåls-historien och ett fantastiskt underhållande spel.



### SAMBA DE AMIGO

Sega 2000

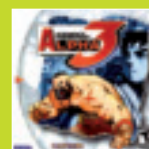
Innan Singstar, Guitar Hero eller hela Wii-konceptet fanns det en musikalisk apa, som älskade att skaka maraccas. Samba De Amigo är än idag ett riktigt bra spel.



### BASS FISHING

Sega 1998

Med det medföljande fiskespöet blev Bass Fishing (Get Bass i Japan) snabbt populärt. Aldrig har det varit så roligt att fiska som i Bass Fishing. Faktiskt.



### STREET FIGHTER ALPHA 3

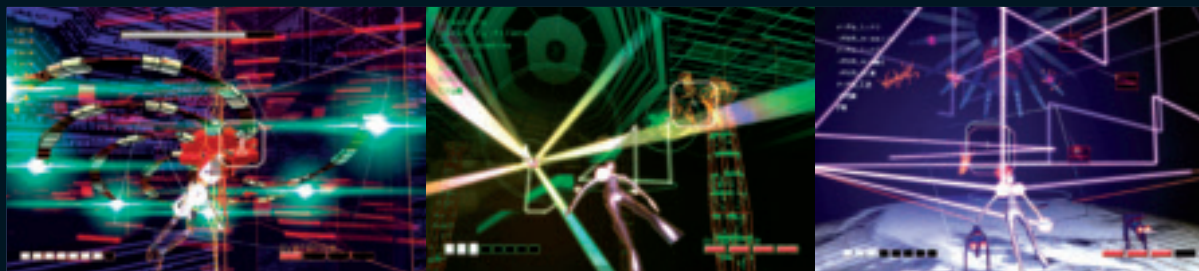
Sega 1998

Med den superba arkad-kontrollen som fanns att köpa till Dreamcast var den arkadperka konverteringen av Street Fighter Alpha 3 helt otroligt underhållande.



# PURFÅRSKT

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



## Rez HD

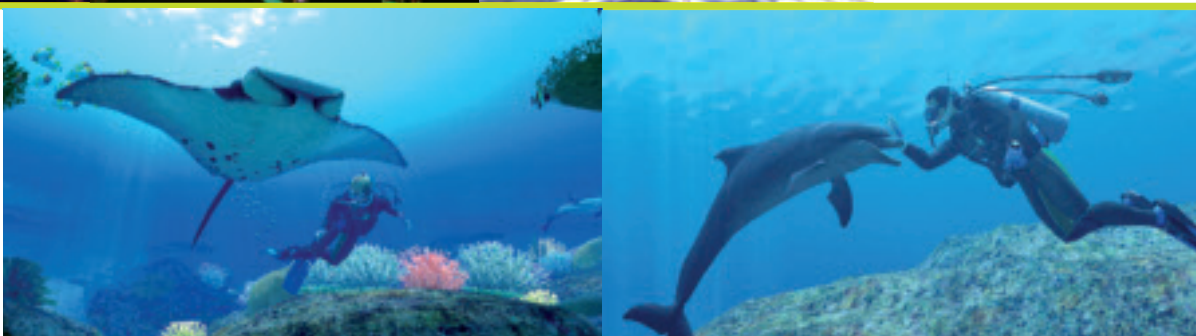
XBOX 360 / 2008

Tetsuya Mizuguchis och United Game Artists klassiska spel Rez är på väg i högupplöst skick till Xbox Live Arcade. Ett strålande beslut som alla Rez-fans på redaktionen applåderar. Att det är Q Entertainment som står bakom spelet tyder på att Mizuguchi förvärvat rättigheterna till spelet från Sega vilket i sin tur får oss att hoppas på en uppföljare.

## Endless Ocean

Wii / NOVEMBER

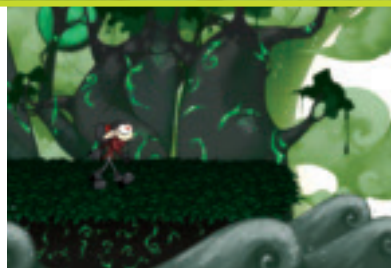
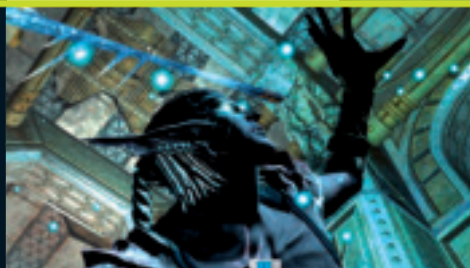
Nintendo har låtit meddela att havssimulatoren Forever Blue kommer att släppas i Europa med namnet Endless Ocean. I spelet dyker du omkring i världens mest exotiska och levande vatten och dokumenterar det marina livet, undersöker vrak eller bara leker med alla de undratals fiskarter som Nintendo utlovat. Du kommer även kunna simma omkring tillsammans med en kompis via WiFi Connection.



## Edge of Twilight

PC, XBOX 360 / 2008

I en värld delad mellan dag och natt, med designinfluenser från såväl steampunk som alternativt fantasy utspelar sig Edge of Twilight. Men det är faktiskt inte frågan om något japanskt rollspel utan ett actionspel från den australiensiska utvecklaren Fuzzy Eyes som senast gjorde Hot Dogs, Hot Gals.



## Eternity's Child

DS, Wii / 2008

Alten8 är en spelutvecklare som mest ägnat sig åt budgetspel till PC. Men deras kommande spel Eternity's Child som kommer att vara en helt handritad historia ser mer intressant ut än något de tidigare gjort. Bland annat kommer det bjudas på ett samarbetsläge för två spelare.

## Rygar: The Battle for Argus

Wii / 2008

Kommer du ihåg Rygar? Tecnos gamle kulthjälte? Han var som störst till NES, men gjorde faktiskt en hyfsad comeback till Playstation 2 för några år sedan, men har nu pensionerats. En ny hjälte med tatueringar och punkig vit kalufs har tagit hans plats, men trots detta bär spelet fortfarande hans namn.



## Darksiders: Wrath of War

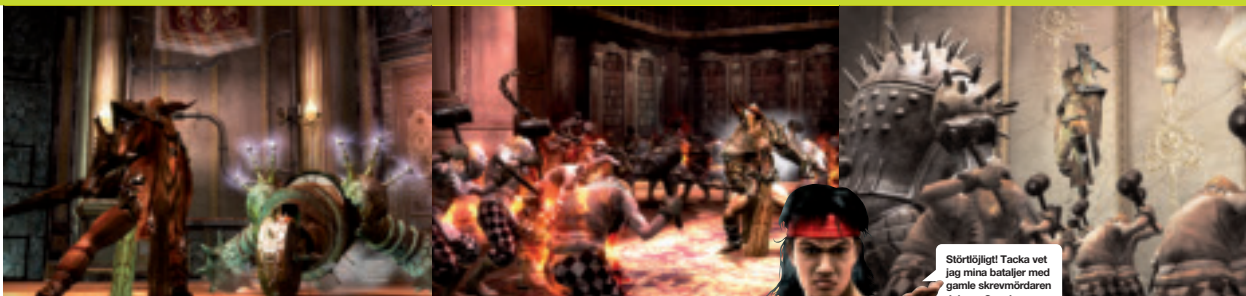
PS3, XBOX 360 / HÖSTEN 2008

Seriemakaren Joe Madureiras spelstudio Vigil Games arbetar inte bara på ett onlinerollspel i Warhammer 40,000-världen utan även på action-äventyret Darksiders. I spelet ikläder du dig rollen som "War", en av apokalypsens fyra ryttare som tillsammans med sin trogne hingst "Ruin" utrotar de sista människorna kvar på Jorden i början av spelet för att sedan slåss mot änglar och demoner.

## Kingdom Under Fire: Circle of Doom

XBOX 360 / 2008

Blueside är nästavår tillbaka med ett nytt Kingdom Under Fire-spel. Det mest spännande inslaget är samarbetsläget som tillåter fyra spelare att kämpa tillsammans. Till skillnad mot föregångarna är Circle of Doom helt befriat från strategiska inslag.



Störtöjligt! Tacka vet jag mina bataljer med gamle skrevmördaren Johnny Cage!

**SAMSUNG 228TN**

CIRKAPRIS: 3995,-

Samsungs nya telefon är en riktig liten läckerbit (som Benke, ungefär). Den 2,2-tum stora skärmen, den ultralätta konstruktionen och den nya 3,2-megapixelkameran imponerar på oss. Helt klart.

**SONY DSC-T200**

CIRKAPRIS: 3495,-

Är alla dina vänner buttra som små eländiga tanter då du ska fota dem? Inhandla då omedelbart Sonys nya digitala kompaktkamera som utrustats med det nya systemet "Smile Shutter". Denna vilda uppfinning gör att kameran känner av om dina polare finnar eller inte. Helt sjukt, egentligen.

**CANON HG10**

CIRKAPRIS: 8495,-

Med en HD-videokamera kan du filma dina akvariefiskar och då få med minsta lilla detalj. Det är i alla fall vad Petter säger. Med denna nya Canon-kamera kan du filma i 1080i och lagra det på kamerans 40Gb stora hårddisk. 10x optisk zoom och stor LCD-display erbjuds också.



# SNYGG SAK!

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

Hördvårareddaktör: Martin Forsslund

**SENNHEISER PCX 450**

CIRKAPRIS: 3995,-

Sennheiser är suveräna på att göra lurar som låter bra. Deras nya flaggskepp heter PCX 450 och är silvrigt supersnygga, ihopfällbara och låter himmelskt bra. Noise-cancelling-teknologin stänger effektivt ute allt ljud omkring dig och skapar en underbar miljö för att poppa The Police på hög volym - hela dagarna.

**LOGITECH G51**

CIRKAPRIS: 1995,-

Logitech är duktiga på att tillverka måttligt prissatta högtalarpaket med enkelt förstärkeri och imponerande ljud. Deras nya G51-paket är en ny framgång för Logitech som här bjuder på ett roligt gaming-system med massor av bas och god dynamik. Billigt är det också.

**HITACHI P50XR81**

CIRKAPRIS: 2995,-

Äntligen händer det saker i utvecklingen av plasma-tekniken igen! Hitachis nya skärmar är precis som Pioneers nya serie plasmaskärmar imponerande och får oss på redaktionen att vilt slicka oss om läpparna. Denna skärm har underbar kontrast, stark svärta och en inbyggd hårddisk på 250 GiB.

**NOKIA N81**

CIRKAPRIS: 4995,-

En superstilig musikmobil med hela 8Gb inbyggt flashminne, brutalbra kamera och välgjort gränssnitt. Kan det vara något? Tänk väl det. Isåfall bör du satsa på nya Nokia N81 som bjuder på allt detta, plus imponerande god batteritid.





**Kriget i Call of Duty**  
Call of Duty-spelen är de som främst skapat en illusion av att man faktiskt befinner sig mitt på ett slagfält. Något som utvecklarna Infinity Ward även tänkt återskapa i kommande Call of Duty 4.

**KYRKOGRÄDEN** Det första slaget i Call of Duty 3 startar efter att man hoppat över en stenmur. Slaget håller på i nästan femton minuter och är lika massivt som intensivt, explosivt och grafiskt imponerande.

# När helvetet brakar lös

Petter Hegevall beskriver sitt beroende av den där sekunden innan det stora kriget startar...

**F**ör mig är den känslan magisk. Då man står där, och blickar ut över ett slagfält med geväret i högsta hugg, bara sekunderna innan helvetet brakar loss. Ett ögonblick som fler och fler actionspel lyckas fånga, och ett sånt där ögonblick som kan få ett bra spel att bli mästerverk. Jag pratar om kriget, det digitala kriget, och om mitt beroende av minor, granatar, helmantlad ammunition och lortiga stövlar.

Som spelutvecklare måste det vara en svår illusion att skapa. Sätta spelaren på rätt utgångsplats för att sedan ge denne friheten att tackla situationen efter eget huvud. Smyga, gömma sig eller bara kasta sig ut bland anstormande fiendesoldater. Dynamiken i ett spelupp-

lägg som ska tillåta detta måste såklart vara stor. Allt ska klaffa, trots att spelaren själv får välja. Utan att striden förstörs. En bedrift som vi sällan erkänner.

Medal of Honor: Allied Assault bjöd på en känsla av massivt krig, av invasion, och bara därför älskar jag det. Samma gäller det senare Frontlines och framförallt Activisions Call of Duty-spel. Striden i Call of Duty 2 då man för första gången får stifta bekantskap med det ryska prickskyttegeväret är ett oförglömligt slag, i ett krig som gjort sig så bra, i så många olika spel. Jag befann mig i ett hus, i slutet av en lågda och kikade ut över en sönderbombad äng, inklusive den obligatoriske skyttegraven - allt täckt i ett fint lager av rysk nysnö.

Sekunderna senare hörs högljudna tyska skrik och pansarvagnens mekaniska gnissel och där, precis där, innan de första skotten avlossas uppstår ett vakuum som förtrollar. Efter det första skottet regnar kulorna, granatsplittret sprids som strössel och soldater dör på löpande band. Självt försöker jag knäppa så många anstormande tyskar som möjligt men uppgiften blir mig övermärktig och jag tvingas retirera på grund av lite väl häftigt granateld. Ett underbart kapitel i ett spel fyllt av en perfekt illusion av fullskaligt krig.

En annan sådan upplevelse, lugnet före stormen, är i Halo. I den senare delen av spelet då man traskar ut i ett av de där tornformade husen på isglaciären.

400 meter framför Master Chief är människorna och Covenanterna i full gång med att öppna eld mot varandra och medan man sakta springer för att assistera sina kamrater hinner man tydligt bevittna deras underlägsenhet.

Favoritspel som Half-Life, Half-Life 2, Prey, Doom, Doom II, Quake II, Quake 3: Arena och Unreal lyckas aldrig förmedla den där känslan av krigets början. Den där minnesvärda vakuumpet förskräckelse. Vissa spel försöker inte ens, men lyckas underhålla på superba premisser ändå. Men jag älskar den där underbara känslan av absolut maximal intensitet, som griper tag i en och inte släpper taget förrän slaget är över.  
\_Petter Hegevall

## GRYMMA SPELKRIG

Petter listar sina fyra favoritslag



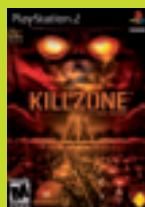
### MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT

PC  
Landstigningen i Medal of Honor: Allied Assault var en direkt karbonkopia på den ur Spielbergs Saving Private Ryan, men det spelade ingen roll. Det var ett fantastiskt spelögonblick ändå. Intensivt, storskaligt och spännande.



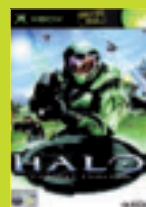
### CALL OF DUTY 3

PS3 / Xbox 360  
Det finns många ögonblick i Call of Duty 3 som på ett underbart sätt förmedlar den där storskaligt nervösa känslan av sekunderna före ett massivt slag. Den första striden, på kyrkogården, är en av de bästa till exempel. Och något vi aldrig glömmet.



### KILLZONE

Playstation 2  
Killzone blandade effektivt småskaliga, trånga strider på små ytor med större, mer episka slag. Det som sker utaför den där brinnande fabriken då 100-tals Helghast anfaller i flera minuter är ett spelögonblick som ligger oss nära om hjärtat.



### HALO

Xbox / PC  
Andra banan i Halo, då man landsattes på en sandstrand på den vackra ringplaneten är upptakten till ett av de coolaste TV-spelskrigen någonsin. Efter bara någon sekund hade stranden invaderats av Covenanterna och helvetet brakade lös. Minst sagt...



RICHARD GARRIOTT'S  
**TABULA RASA**



**JOIN THE FIGHT**  
FROM 19<sup>TH</sup> OCTOBER 2007

**AN EPIC SCI-FI UNIVERSE  
FROM RICHARD GARRIOTT:**

Craft your characters and equip them with a  
devastating range of weapons and powers

**EXPLORE MASSIVE  
ALIEN WORLDS:**

Wrest control over hotly contested control  
points on dynamic alien landscapes



**TAKE ROLE-PLAYING TO  
THE BATTLEFIELD:**

Combine character growth with fast-paced  
action involving skill, stealth and strategy

**UNLEASH THE POWER  
OF LOGOS:**

Learn the alien language and harness  
the very fabric of the cosmos



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



HI SCORE

163200



# SKYLL INTE PÅ SPELVÅLDET

Sveriges främste krönikör - Roger Rosenlund, dissikerar svenska organisationen Fair Play... igen

**F**ör ett par år sedan skrev jag ett antal texter om organisationen Fair Plays verksamhet - i den mån den överhuvudtaget gick att förstå. Rent ytligt, och tydligast ur vår intressegrupps perspektiv, kunde de tas för en sammanslutning av förbudsvrande stollar ej i fas med sin samtid. Egenhändigt utsedda experter som bygger sin agenda på inte sällan överdrivna antaganden ur illa anedd forskning. Orsak? Det finns en mycket enkel: Är man ignorant är det behagigare att säga nej än ja. Så långt själva innebörden av ett reaktionärt beteende.

När jag nu åter besöker deras hemsida har saker hänt. Fair Plays länksamling har vuxit dramatiskt. Artikelarkiv, hänvisningar till systerorganisationer - till deras försvar, alla har rätt till ett försvar, ska sägas att tonen blivit något mer medgörlig. Det är såklart bra, men undertonen är desto mer förrädisk, för budskapet de egentligen förmedlar är oförändrad: spela spel och få problem. Jag ska ge tre exempel. Tre är ju som bekant en trend.

**1. Köpa budskap.** Det första som möter är resultatet av en kampanj i samarbete med 48h; en slags tävlingsorganisation där Sveriges mest framstående reklamutbildningar får visa framfötterna efter ett grundbudskap från en uppdragsgivare. Det här visade sig bli en riktig soppa för samtliga inblandade. Det vinnande bidraget ska nämligen publiceras i Göteborgsposten, Sydsvenskan och Dagens Nyheter enligt avtal men nu blev det så kontroversiellt att ingen riktigt ville stå för det. Vinnaren var det enda bidraget vars enda grepp var löpsedelns, en formulering utan grafisk förstärkning i övrigt, ett rakt citat från en fiktiv förälder. Såhär: "Jag är så glad, vår son Joel kom hem full i natt". Man behöver inte vara ett konspiratoriskt vrak för att undra om detta är en av Fair

Plays poänger. Det står ju så i klartext. Koppla av från TV-spel med sprit. Ironi antagligen, den svåra formen av humor som dessutom är ganska vanskelig när man pratar om underåriga. När jag för första gången skickade min då 13-åriga son till Dreamhack för en tre dygns nätverksfest med 6000 deltagare gjorde jag det med en särskild trygghetsfaktor, där förekommer ingen alkohol, vilket är oslagbart, kanske rent av en förebild för arrangörer av stora ungdomssatsningar.

Jag ringde till Fair Play och pratade med Patricia Kempff och undrade om det

## Om vi förflyttar fokus på ansvar från föräldrar till spelen som sådana är vi bara delaktiga i ett mycket oengagerat tankemönster

här budskapet verkligen är i linje med vad de menar. Och nej, det var det ju inte, egentligen, däremot lät Fair Play ändå publicera annonsen med sin logotyp för att det var en i förväg given del av tävlingen. Kritiken slutade dock inte där. Nu vaknade ansvariga utgivare för ovan nämnda tidningar. De gillade inte innehållet, alls, och i varje fall Dagens Nyheter stoppade publiceringen och gjorde istället en kompromiss där de visserligen publicerade tävlingsbidraget men gjorde det till en annons för själva tävlingen. Hänger ni med? Knappt jag heller, och hur tror ni själva målgruppen, mammor och pappor i Svea rike navigerar sig genom den här typen av "kreativa tänk" från cred-stinna copyvalpar i storstädernas medlastugor. De kan inte det. Det är något skumt som pågår i det här landet om ett så uppenbart useit budskap inte kan begravas på idéstadiet. Varför är det okej att hoppa på vår intressesfär utan att behöva ta

debatten? Föreställ er samma förment förnuftiga attack på kommunala musikskolan eller Korpen där avslitna ledband står för fyra procent av vårdbehovet i Sverige. Ooops, där var visst också jag medvetet desinformativ. Händer så lätt.

**2. Föräldraskap.** Jag har blivit 41 år och fått fyra barn. De som känner mig vet att det är ett mirakel i mer än vad som traditionellt menas. Det är en ålder där man bäst lämnar över det kontinuerliga spelandet och/eller recenserandet till nya förmågor och generationer vilket också gjorts i vårt hem. Jag spelar visser-

oengagerat tankemönster. I det här hushållet har vi också duster om hur länge man sitter framför datorerna men så fort det kommer till hårkdyverier brukar jag säga, typ: "Kliv upp, gör något annat, vad som helst, stäck och fiska eller rensa ogräs annars drar jag en ishacka i tangentbordet".

**3. Beroende av vad?** Nogame, nixgame, spelsinstitutet, spelfritt.se... Numera erbjuds hjälp till spelmissbrukare på lotto, poker, Jack Vegas eller World of Warcraft. Man buntar man ihop den som förlorat 400 000 på Solvalla med den som skolkat för en raid mot Lady Vashj i Serpentshrine Cavern. Författare och ledarskrivare har vaknat. Det är det många som gjort det senaste året. Många som vill tycka och hjälpa till och inget ont i det, om vi bara pratar om samma sak. Här blandar Fair Play än en gång ihop begreppen så att de som verkligen behöver stöd inte har en möjlighet att veta rätt. Under rubriken "Fördjupning/hälsoproblem" låter de en enda undersökning från 1995 ligga som stöd för hotet om spelberoende. Den är så oangelägen i dag att klockorna faktiskt stannat någonstans för tolv år sedan. 1995... Playstations intåg i världen men först i slutet av året så den kan knappast ha haft någon bäring i detta forskningsprojekt. Vi minns spelen från 1995, man hade tre liv - sedan fick man börja om. Det har inte särskilt mycket med dagens onlinevärld att göra.

Om nu någon föräldrakollega till äventyrs skulle sprungit på denna text och ännu bär grubbel över varför barnen envist gömmer sig där bakom processorfläktens stilla sus - ta det bara lugnt, de tycker det är roligt. Men sätt villkor tidigt. Och tänk på det, du pappagubbe som öppnat den femte ölburken för kvällen framför TV:n och råmat "stäng av datorjäveln, pojkt!". Vem är beroende av vad? **\_Roger Rosenlund**

## MORALPANIK 2000

Klassiska spel som fått moralanterna att go bananas...



### MORTAL KOMBAT

När Mortal Kombat släpptes ansågs det fotorealistiskt. Det extrema våldet med utslitna hjärtan och litervis med blod blev för mycket och enorm moralpanik uppstod, framförallt i USA.



### SMASH TV

När Smash TV anlände i arkadhallarna runt blev det snabbt rabalder över dess galdiatorliknande koncept om en TV-show år 1999, vilket ledde till censur av hemversionerna.



### POSTAL II

Alla osmakligheter i Postal 2 fick moralanter att sparka bakut och varna för spelet i både press och på TV, med enda resultat att folk blev nyfikna så försäljningen ökade rejält. Tyvärr.



### GRAND THEFT AUTO III

Grand Theft Auto III har verkligen fått löpa gatlopp. Rockstar har spenderat hundratals miljoner på rättegångskostnader och spelet anklagas för att ha inspirerat till en rad mord.

# ETERNAL SONATA

*"With its beautiful visuals, great music and fascinating battle system, Eternal Sonata is arguably the most interesting RPG coming out of Japan this year - on any platform."*  
EUROGAMER



## *Cross the Bridge Between Dreams and Reality*

*On his deathbed, the famous composer, Chopin, drifts between this life and the next. On the border between dreams and reality, Chopin discovers the light that shines in all of us in this enduring tale of good and evil, love and betrayal.*

*A traditional Japanese-style fantasy RPG.*



➤ Innovative battle system that combines free-roam and turn-based action

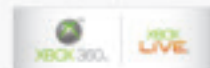
➤ Strategic use of light and darkness that affects the player's special abilities and the enemies' powers

➤ Deeply moving story combined with mesmerizing music



[www.eternalsonata.eu](http://www.eternalsonata.eu)

**namco**



ATARI

ETERNAL SONATA™ & © 2007 NAMCO BANDAI Games Inc. Published by NAMCO BANDAI Games Europe SAS Distributed by ATARI Europe SASU

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

**GameStop**  
power to the players™

# REACT



## LITA PÅ VÅRA FÖRÄNINGAR

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

GAMEREACTOR FÖRHANDSTESTAR KOMMANDE SPEL

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

MÅNADENS GRÖNASTE

# Uncharted: Drake's Fortune

Teamet bakom Crash Bandicoot och Jak & Daxter-spelen satsar på en manlig motsvarighet till Lara Croft

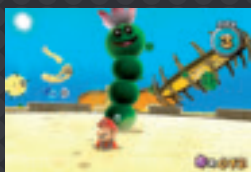
HETARE ÄN LARA?



## Mest efterlängtnade

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

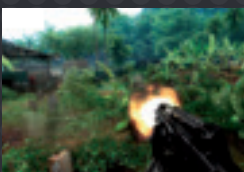
10-07



### 1:a Super Mario Galaxy

Wii

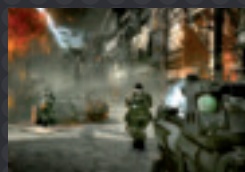
Nu börjar det närma sig för Super Mario Galaxy. Och vi är alla säkert helt sjukt förväntansfulla på vad Shigeru kokat ihop för sin gamle rörmokare denna gången. Galaxy ser helt vansinnigt läckert ut och spelmekaniken lovar väldigt gott.



### 2:a Crysis

PC

Efter endast 50 minuter tillsammans med beta-versionen av Cryteks kommande actiondräpare var Petter tårögd av lycka. Så bra känns verkligen Crysis på förhand, och vi förväntar oss ett mästerverk...



### 3:a Killzone 2

Playstation 3

Efter att ha besökt Guerrilla Games och testat en liten bit av Killzone 2 är vi säkra på att kriget mot Helghast kommer att fortsätta att imponera. Killzone 2 är ruskigt snyggt, och helt vansinnigt intensivt.

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 vart det lutar.

GAMEREACTORS TERMOMETER



Iskallt



Ljummet



Varmt



Kokhett



Vulkanutbrott

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



# Indiana Drake

Studio bakom Crash Bandicoot och Jak & Daxter satsar på en helt ny hjälte av den gamla skolan...



## UNCHARTED: DRAKE'S FORTUNE

Plattform PS3 Utvecklare NAUGHTY DOG  
Utgivare SONY Speltyp ACTION

Första intrycket är inte direkt överväldigande. Nathan Drake är en ganska intetsägande kille i T-shirt och jeans. Men det är precis vad Naughty Dogs producent Amy Hennig har planerat, att skapa en alldaglig hjälte som

## Nathan är skattletare till yrket och upptäcker att hans förfader gömde enorma rikedomar någonstans i Sydamerika...

hamnar i minst sagt ovanliga situationer. Efter att ha gjort mer realistiska hjälter som Crash och Jak ville teamet satsa på en mer verklig hjälte med fötterna stadigt på jorden, en karaktär som skulle kunna spelas av Bruce Willis eller Harrison Ford i en film, en charmig småskurk som överlever alla faror genom sin kreativitet och handlingskraft.

Nathan är skattletare till yrket, en expert på att hamna i trubbel, som upptäcker att hans förfader, piraten Sir Francis Drake, gömde

enorma rikedomar någonstans i Sydamerika innan han till synes dog. Egentligen skulle Drake ha förts hem till England för en kunglig begravning men istället dumpades hans kista utanför Sydamerikas kust. När Nathan hittar sin förfaders förlorade dagbok inser han snart att den kan leda till oanade rikedomar.

Men ingen skattjakt skulle ju vara komplett

utan en rival och i det här fallet är det en gangsterboss, Gabriel Roman, som även han vill ha en del av kakan (eller helst allt). Därför kantas Nathans väg av allsköns inhyrda pirater, lejda legosoldater och andra som gärna gör stora hål i den stackars saketaren.

Uncharted bygger på tre beståndsdelar; skjutande, slagsmål och utforskning, som hela tiden blandas. Till exempel kan vi ta den första sektionen jag fick spela, där jag hamnade i en underjordisk vattenreservoar. Knappt hade jag



FAKTA

### NAUGHTY DOG

Naughty Dog grundades redan 1986 av Jason Rubin och Andy Gavin. En tidig framgång var Keef the Thief, men det var först tio år senare som studio fick sitt genombrott med Crash Bandicoot. Sedan dess har Naughty Dog varit trogna Playstation-utvecklare med Crash, Jak och nu Uncharted.

börjat vada genom det knähöga vattnet (som fick Nates byxor att glänsa blött) förrän pirater dök upp bakom varje hörn och började peppra mig med automateld. Jag duckade bakom en omkullfallen pelare och sköt blint mot anfallarna, men det lönade sig inte då de började cirkulera runt för att komma åt mig från sidan. Så jag siktade lite närmare för att ta ner den maskingevärsbeväpnade piraten på en högre avsats innan jag slängde mig över pelaren och ställde mig på en säkrare plats. Därifrån kunde jag komma åt de pirater som rörde sig i rummet för att sedan klättra upp på en högre avsats och ta ihjäl de sista. Slutligen stötte jag på några hårdare killar och för att spara ammunition gick jag i närstrid och avslutade det hela med några vilda rallarsvingar.

Även om eldstriderna påminner om Gears of

**STOR SATSNING!** Att skapa en helt ny hjälte är en stor investering. Naughty Dog hoppas att Uncharted blir så pass stort att en uppföljare blir möjlig.



Premiär DEC

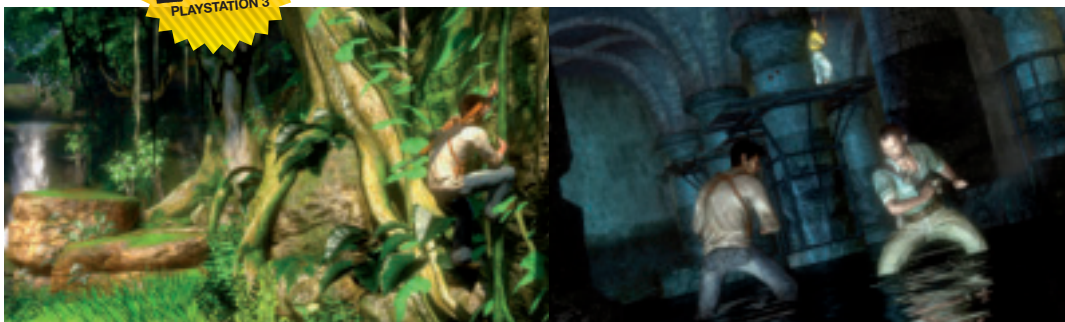


Se mer på Gamereactor.se

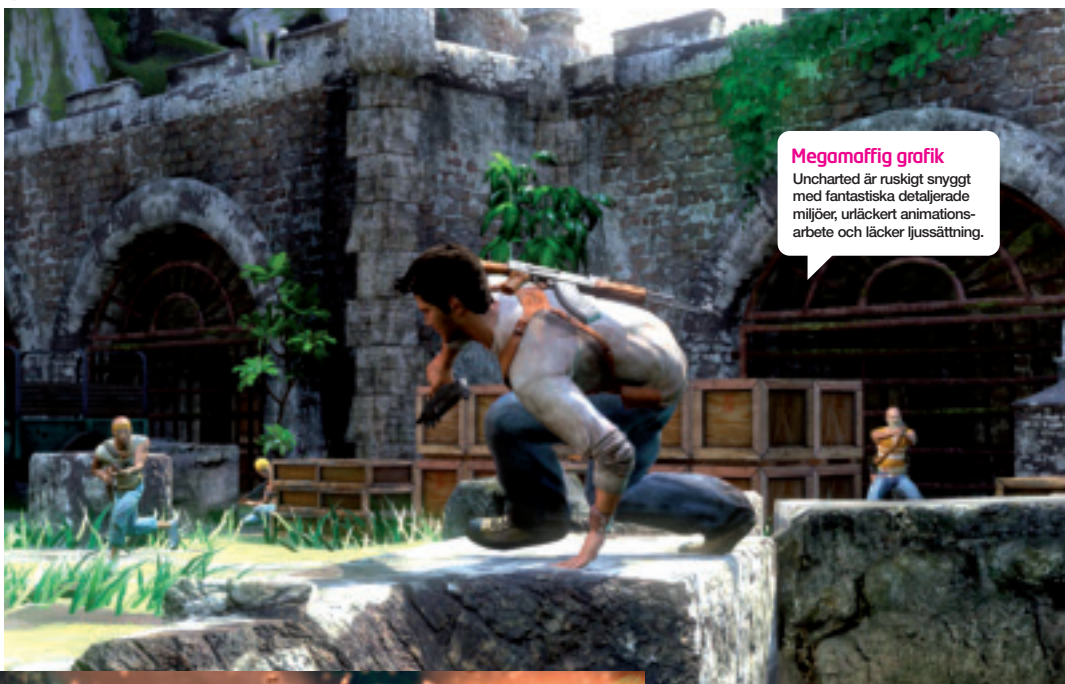


### Snygg djungel

Syftet med Uncharteds design är inte fotorealism utan att skapa en "larger than life"-känsla som på gammaldags filmaffischer.



**KVINNLIG HJÄLP** Förutom mentorn Victor Sullivan får Nathan handgriplig hjälp av Elena Fisher, en dokumentärfilmare med massor av skinn på näsan. Hon hjälper ofta till att förvirra fienden med korseld så att Nathan hinner sikta bättre.



**Megamaffig grafik**  
Uncharted är rusligt snyggt med fantastiska detaljerade miljöer, urläskert animationsarbete och läcker ljussättning.



**BOOM!** De inhyrda legosoldaterna som Nathan stöter på senare i spelet är beväpnade med lasersikten på sina prickskyttevävar. Då gäller det att ducka för att inte bli ett huvud kortare.

War menar Amy Hennig att man inte alls inspirerats av Epics actionepos. Uncharted har varit under utveckling i tre år och systemet med hur Nathan tar betäckning bakom skydd var bland det första som gjordes. Men det var rätt självklart att det skulle utformas så, säger Amy, eftersom man tog inspiration från klassiska västernfilmer. Den spelmässiga inspirationen kommer istället från framför allt Prince of Persia och Tomb Raider, men också Kill.Switch, Ico och Shadow of the Colossus.

Trots att vårt demo mest bestod av skjutande kommer det färdiga spelet att vara fullt av klättrande och utforskande genom ett flertal olika miljöer. Det hela börjar i Amazonas jungler där vi hittar ett övergivet tempel. Via en minst sagt malplacerad ubåt (jag lovar, det



**FAKTA**

**NATHAN DRAKE**  
I Uncharted får vi följa Nathan då han undersöker sin förfaders Sir Francis Drakes hemlighet i söderhavet, men det är tydligt att Naughty Dog vill skapa en ny Indiana Jones. Om Uncharted blir en framgång lär vi få se fler spel med Nathan i huvudrollen.

finns en anledning varför den är där) leder vägen vidare till en ö där skatten ska finnas gömd. Något man märker direkt är hur extremt mycket arbete som Naughty Dog har lagt ner på omgivningar och ljussättning. Djungeln och de förfallna ruinerna är vansinnigt detaljerade.

Alla karaktärer har en liten antydning till serietidningsstil med svaga konturlinjer vilket inte riktigt känns lyckat i nuläget då det snarare ser flimrigt ut. Men det mest imponerande är hur de rör sig. Naughty Dog har alltid varit mästare på animation och alla rörelser i Uncharted kan kombineras så att "bara" tusentals olika animationer blir tiotusentals. Särskilt läckert är det hur fienderna rycker till när man prickar stenvallen precis bredvid dem. En gång när jag råka missa en granat som någon hade kastat på mig fick jag också se Nathan slängas raklång över en stenhäll på ett oerhört realistiskt sätt som ingen automatisk ragdoll-effekt kan bjuda på.

Fortfarande återstår en hel del arbete med bara två månader kvar till release och det var en stressad Amy Hennig som lämnade intervjurommet. Men min korta provsmakning gjorde mig extremt sugen på att spela genom det färdiga spelet som lär bli ett av de allra bästa till Playstation 3 i år.

**—Mikael Sundberg**



**En modern Indiana Jones i ett äventyr som blandar Prince of Persia med Gears of War**

# Svärdvift

## Final Fantasy-skaparen levererar fett episkt rollspel



### LOST ODYSSEY

Plattform XBOX 360 Utvecklare MISTWALKER  
Utgivare MICROSOFT Speltyp ROLLSPEL

Lost Odyssey är den andra rollspelstiteln som Mistwalker utvecklats för Microsofts räkning (Blue Dragon var den första) och det är ingen mindre än Final Fantasy-skaparen Hironobu Sakaguchi som ligger bakom den här historien.

I Lost Odyssey spelar du som Kaim Argonar, en grym snubbe som av okänd anledning blivit dömd (eller unnad, det beror på pensionsnivån) att leva i 1000 år. Under detta millennium hinner Kaim se nära och kära födas och dö samt uppleva en hel del äventyr. Episkt är med andra ord bara förnamnet.

Eftersom Kaim inte kan dö kommer spelaren aldrig att möta en Game Over-skyld, men striderna måste naturligtvis vinnas ändå.

## I Lost Odyssey spelar du som Kaim Argonar, en grym snubbe som av okänd anledning blivit dömd att leva i 1000 år

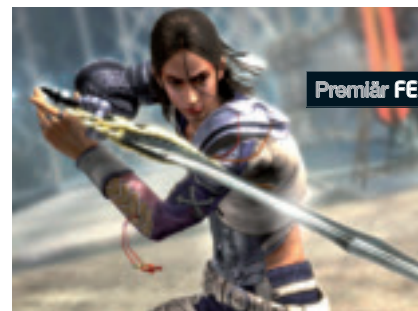
Sammandrabbningarna kommer att vara turbaserade enligt den gamla skolan, till glädje för puristen men till den otåligas förtret kan man tänka. I striderna krävs noga planering i placeringen av sina kämpar, eftersom fienden måste ta sig genom den främsta raden av försvar innan de kommer åt karaktärerna du placerat längst bak. Du kommer att kunna stjäla förmågor från dina döda fiender och det kommer att finnas åtta spelbara karaktärer.

Storyn kretsar kring en industriell revolution och miljöerna innehåller mycket stål, kuggghjul och föroreningar; en grymt stämningsfull miljö, dessutom fylld av stilfulla fiender. Hironobu Sakaguchi har flera gånger sagt att han velat få oss att gråta av Lost Odyssey. Med Final Fantasys kompositör och resten av laget är det verkligen inte omöjligt. Vi har redan börjat hamstra näsdukar inför Lost Odyssey som landar i februari 2008.

**—Jonas Elfving**



**Grymt intressant story inlindat i snygg grafik. Men stridssystemet imponerar inte...**



**Premiär FEB**

**STRIDIGHETER** I striderna är kameran ibland riktad så att vi ser striden ur figurernas synvinkel. Snyggt och medryckande, men samtidigt lite förvirrande...



**Energiperuk rules**  
 En laserbestyckad droid med en röd, telepatisk energiperuk fast på skallen är det bäst att inte bråka med. Eller vänta, det är ju det They går ut på!

Premiär 2008



# Fantomslakt!

Gevärslack och fantomslakt med Arkiv X-vibbar - Elfving har kollat in det mystiska They



**THEY**

Plattform PS3/XBOX 360 Utvecklare METROPOLIS  
 Utgivare OKÄND Speltyp ACTION

Välkommen till London! Året är 2012 och Big Ben och Downing Street är rejält tilltygade efter regelbundna terroristattacker. Förutom allt terrorelände invaderas staden till råga på allt av en skara rymdrobotar med automatvapen, vilket garanterat innebär övertid för dig som professionell tuffing. Robotarna är kontrollerade av Phantoms, en alienras som liknar avkomman av en bläckfisk och en lasershow.

I striderna med dessa Phantoms och robotar kan du välja vem du vill attackera. Dödar du en Phantom löper roboten runt som ett herdélöst

## Du kommer att kunna demolera hela byggnader för att hitta genvägar och hemligheter

får med ullklåda, och sabbar du roboten flyger fantomen iväg för att leta en ny. Dödandet görs med en handfull vapen och Theys affärsidé bygger till stor del på anpassningen av dessa - pickorna går nämligen att piffa till på en sinnessjuk detaljerad nivå. Utvecklaren Metropolis kallar konceptet "pimp my weapon" och i They kan du pimpa allt; avfyringshastighet, ammunitionsmängd, pricksäkerhet, färg på

gevärsstocken och om vapnet ska avfira granater, el, plasma eller is. Vapnen kan dessutom uppgraderas med pryttilar du snott från fiendernas fickor. Utvecklaren Metropolis verkar uppenbarligen ha sneplat på biltrimningen i Forza Motorsport eller stylingmöjligheterna i Need for Speed: Carbon under arbetet med Theys detaljfrosseri.

Inte mycket har avslöjats om handlingen i They men Metropolis har beskrivit spelet som ett "mystery action-game" och säger sig vara inspirerade av TV-serier som Lost och Arkiv X.

They är inte genomfult heller. Intressant designade fiender av olika storlekar och typer, mycket dynamiskt ljus och möjligheten att växla mellan dag och natt (vilket påverkar fiendernas

styrka) talar för ett atmosfärskt spel. Ett fördärvat London är också ett bra val av miljö, även om hela terroristtemat kanske känns lite för nära verkligheten. Det är för övrigt inte bara terrorister och aliens som står för förstörelsen, du själv kommer att kunna demolera hela byggnader för att hitta genvägar och andra hemligheter. Alienslakt har vi redan upplevt under några årtionden, så om They ska sticka

**FAKTA**  
**15 TIMMAR RÅÖS**  
 Enspelarlåget i They är cirka 15 timmar långt och Metropolis har stora planer för att dryga ut livslängden med ett maffigt onlineläge. Även här kommer vapendesignen att ha stor betydelse. Klaner ska kunna designa och använda unika vapen och det ska gå att byta vapenritningar med varandra online.

ut på något sätt bör vapensystemet vara lika intressant och revolutionerande som utvecklarna själva säger. En genuint intressant story kan också höja They några snäpp. Bäst att börja skissa på den där schackrutiga granatkastaren, helt enkelt.

**\_Jonas Elfving**



They ger oss en lite lagom klåda i avtryckarfingret och det blir säkerligen roligt för den detaljbesatte...



**VAPENMEK** Innan varje nivå får du designa ditt vapen in i minsta detalj för att bekämpa utomjordingarna på det sätt du föredrar. Går det åt skogen är det bara att återvända till ritbordet.



Premiär NOV Se mer på Gamereactor.se

**ATT FLY ELLER ILLA FÄKTA** Striderna i Assassin's Creed är enkla i sin grund. Du parerar attacker genom att hålla in höger avtryckare och kan genom ett väljämnt knapptryck kontra fiendernas attacker. Det gäller dock att ibland gå på offensiven för att inte bli omringad.

# Kastknivar och hölass

Gamereactors Bengt Lemne har spelat ett par timmar av Ubisofts storspel Assassin's Creed och är mäkta imponerad

## ASSASSIN'S CREED

Plattform PS3 / XBOX 360 (PC SLÄPPS 2008)  
Utvecklare UBISOFT Utgivare UBISOFT  
Speltyp ACTION, ÄVENTYR

Vi får i uppdrag att mörda tre mäktiga, giriga och korrupta personer. En i Jerusalem, en i Accra och en i Damaskus. Det är mannen i Damaskus som Altaïr först ska leta reda på. När vi står utanför Damaskus stadsportar finns det ett par olika sätt att ta sig förbi vakterna på. En rättfram fight, lite läckert parkour-arbete eller så kan man beblanda sig med en grupp munkar som tillåts passera.

Nu gäller det att samla information om vårt offer i staden. Först ska man låsa upp småuppdrag som tar dig närmare målets lokalisering och det gör du genom att hitta utkikspatser runt om i staden. När du klättrat

upp i till utkikspatser lättar den omgivande dimman på stadskartan och uppdragen blir synliga. De små uppdragen kan exempelvis bestå i att tjuvlyssna på ett samtal, stjäla något föremål eller genom att slå och hota någon som har information. Det gäller hela tiden att se upp hur man betar sig att undvika vakternas uppmärksamhet för när de väl sett dig är det svårt att bli av med dem utan blodspillan. En assasin ska helst inte synas förrän hans jobb är utfört.

Efter två timmar tillsammans med Assassin's Creed är jag mycket förvåntansfull.

**Bengt Lemne**

**TERMOMETER**  
GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR



Vi drömmer om att tjuvlyssna, knuffas och hoppa ner i hölass från höga byggnader



**FAKTA**

### HEMLIGHETEN...

Då spelets stora hemlighet, kopplingen till framtiden som det länge spekulerats i kommer att avslöjas för spelaren direkt i början av äventyret, får vi under provspelningsen kasta oss in i ett uppdrag ungefär mitt i spelet. Vi har då återfått en del av Altaïrs forna status hos assasinnerna och vi har tillgång till såväl hans kastdolkar och lönnmördarkniven.

**VIT STAD** Ser det bekant ut? Tri-Ace verkar ha sneglat på Sagan om Ringens Minas Tirith i designen av denna vackra plats.



Premiär 2008

## Leta & finn

Tri-Ace har skapat en ständigt föränderlig värld...



## INFINITE UNDISCOVERY

Plattform XBOX 360 Utvecklare TRI-ACE  
Utgivare SQUARE ENIX Speltyp ROLLSPEL

Vad är en undiscovery? Kan man o-upptäcka något? Titeln är bara ett av frågetecknen kring Star Ocean- och Tales of Phantasia-skaparnas rollspel.

Infinite Undiscovery är långt ifrån färdigt utvecklat men några detaljer kan vi bjussa på. Som titeln antyder ska Infinite Undiscovery innehålla enormt mycket för spelaren att upptäcka. För varje val du gör påverkas nämligen landet och uppdragen därefter, i viss likhet med Knights of the Old Republic och Fable. Strider och utforskning ska avlösa varandra utan avbrott, så när du tror att du slagits klart kan en ny fiende komma in och bjuda på mer action. Striderna sker i realtid och kommer även att påverkas av ens omgivning, till exempel kan en fight ta plats mitt bland stora vågor som riskerar att spola bort en.

Infinite Undiscovery ser med sina pampiga torn och städer verkligen smaskigt ut. Mycket ser dessutom ut att hända på skärmen samtidigt så vi hoppas på att resultatet blir intensivt och inte bara rörigt. Det må ha ett gröttigt namn, men rollspelsfansen bör hålla utkik efter Infinite Undiscovery. 2008 börjar upptäckandet.

**Jonas Elfving**

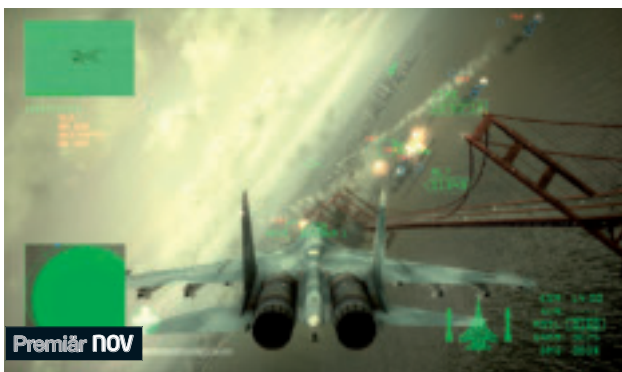
**TERMOMETER**  
GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR



Ännu fler rollspel till Xbox 360-ägarna. Infinite Undiscovery kan bli ett helgjutet äventyr

## Attack från ovan

I november är det ännu en gång dags att återvända till skyarna i Namcos populära flygserie...



Premiär NOV

**SVÅRT** Det nerladdningsbara materialet kommer även att innehålla supersvåra uppdrag.



## ACE COMBAT 6: FIRES OF LIBERATION

Plattform XBOX 360 Utvecklare NAMCO BANDAI  
Utgivare NAMCO BANDAI Speltyp ACTION

En av de stora nyheterna är att Ace Combat 6: Fires of Liberation inte släpps till en konsol tillverkad av Sony, utan serien tar nu steget över till Xbox 360.

Det är dock inte den enda nyheten, utan som sig bör i ett spel i den nya generationen tar det även steget ut på nätet och Live, där du och 15 av dina kompisar kommer att bjudas på flyg-action i en rad olika spellägen. Namco har även utlovat co-op, där fyra spelare kan samarbeta.

Om du känner en viss skepsis mot att spela ett flygspel med den vanliga Xbox 360-handkontrollen kommer Ace Combat 6 att släppas tillsammans med en specialtillverkad handkontroll i klassisk joystick-anda. Namco planerar dessutom att producera en hel del nerladdningsbart extramaterial, som inkluderar extra banor och nya färgscheman. Spelet ser även otroligt snyggt ut med sin realistiska grafik.

**Jonas Elfving**

**TERMOMETER**  
GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR



Grymt snyggt, tight action och massor av flerspelarmaterial lovar gott inför hösten...



# Tramsigt

Tvådimensionella slagsmålet Guilty Gear blir storytung 3D-action...



## GUILTY GEAR 2: OVERTURE

Plattform XBOX 360 Utvecklare ARC SYSTEMS  
Utgivare SEGA-SAMMY Speltyp ACTION



Premiär 2008

**ROCK YOU!** Sol Badguy är döpt efter Freddie Mercury (hans fullständiga namn är Frederick) och texten "Rock you" på hans bälte syftar mycket riktigt på Queen-låten.

När de tvådimensionella fightingspelen blir färre och färre är det inte direkt en glad överraskning att det nya Guilty Gear blir något helt annat. Istället för färgstarka animeslagsmål blir det istället Dynasty Warriors-liknande strider över stora områden fyllda med fiender.

Men storymässigt fyller Guilty Gear 2: Overture en viktig funktion. Det utspelar sig långt innan de tidigare spelen, då Sol Badguy kämpade mot de artificiella varelserna Gears som han en gång själv hjälpte till att skapa. Sol, som hela tiden varit seriens huvudperson, får här än om möjligt ännu större roll och hans otroliga popularitet i Japan lär knappast minska. Då hans ursprungliga rival Ky Kiske här

## Tyvär märks det att Arc Systems inte har någon större erfarenhet av tredimensionell grafik

ännu inte var född får vi istället träffa Sin, en mystisk riddare vars vapen verkar vara en gigantisk flagga (vilket per definition ändå inte kvalar in bland de tio mest mysko vapnen i Guilty Gear). Tillsammans röjer de två upp bland otaliga mekaniska varelser.

Tyvär märks det att utvecklarna bakom Guilty Gear 2: Overture Arc Systems inte har någon större erfarenhet av att skapa tredimensionell grafik, och trots ungefär samma design som i slagsmålsspelem känns omgivningarna stora, tomma och trista som i ett riktigt dåligt onlinerollspel. Det låter osannolikt att Overture ska kunna bli en värdig uppföljare till de briljanta slagsmålsspele... men det lär åtminstone få bättre musik än något annat i genren. Hårdrockstokige Daisuke Ishiwatari som ligger bakom serien lär inte låta sitt alter ego Sol flamsa runt till billig radiopop eller trötta orkesterstycken. Nej, jag förväntar mig mycket distade gitarrer och dubbelkaggar.

**Mikael Sundberg**

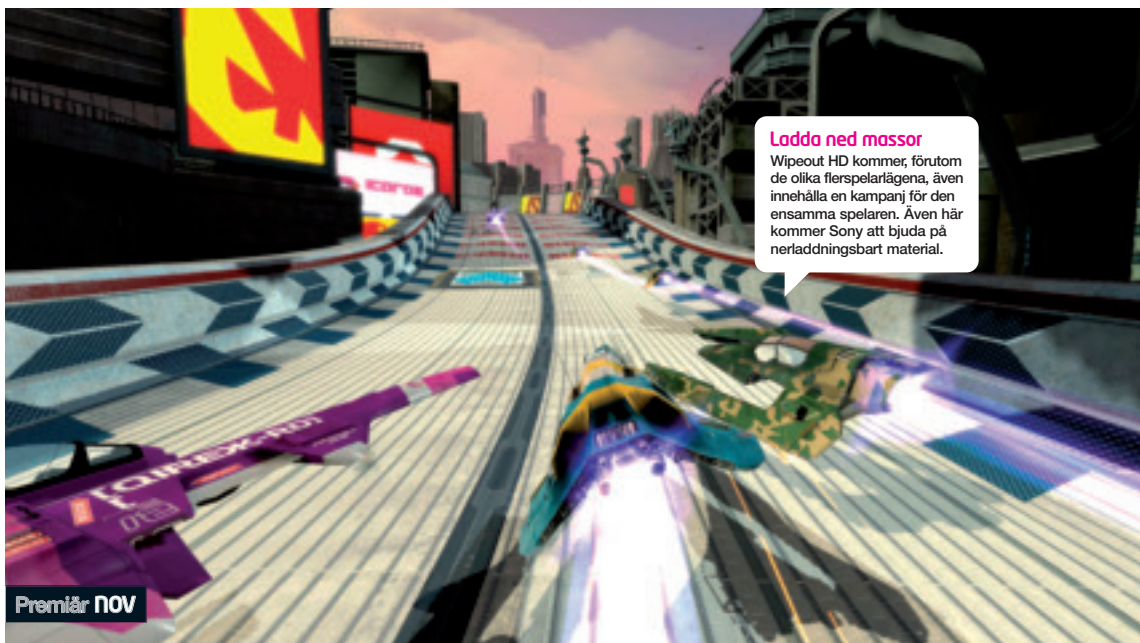
### TERMOMETER

GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR



En högst tveksam utveckling av en tidigare fantastisk serie superba slagsmål...

1920x1080p Wipeout-serien har alltid varit snygg, men i 1080p tas den till helt nya höjder. Dags att seriöst börja fundera på ett köp av HDTV, kanske?



### Ladda ned massor

Wipeout HD kommer, förutom de olika flerspelarlägena, även innehålla en kampanj för den ensamma spelaren. Även här kommer Sony att bjuda på nerladdningsbart material.

Premiär NOV

# Full fart i framtiden!

Sony gräver fram gamla Wipeout-banor och piffar upp dem... rejält!



## WIPEOUT HD

Plattform PLAYSTATION 3 Utvecklare SONY  
Utgivare SONY Speltyp RACING

Det kommer att dröja ett tag innan vi får ett helt nytt Wipeout till den nya generationens konsoler, men för att seriens fans inte ska gå under av längtan kommer Sony att släppa det nedladdningsbara Wipeout HD i höst. Istället för att vara ett helt nytt spel kommer Wipeout HD återanvända gamla banor från de tidigare spelen, vilket kan kännas lite tamt. Men samtidigt låter det inte helt dumt att få återuppleva klassiska lopp i full 1920x1080p-upplösning.

Att uppgradera grafiken är dock inte det enda Sony har gjort. Wipeout HD kommer att vara kompletabelt med gyrofunktionen i Sixaxis-kontrollen, och det kommer gå att styra sitt fordon genom att svänga fram och tillbaka med den. Exakt hur bra det kommer att fungera i den ofta otroliga fart som Wipeout vanligtvis rusar fram i återstår att se,



### FAKTA

#### GAMLA PSYGNOSIS

Wipeout HD utvecklas av Sony Liverpool, som innan de köptes upp av Sony gick under namnet Psygnosis. Psygnosis är inte bara kända för att ha skapat Wipeout-serien utan ligger även bakom klassiska spelsierier som Lemmings, Barbarian, hadow of the Beast, Destruction Derby och det mer esoteriska Ecstata. Sony tog över rullanssen redan 1993, men företaget bytte inte namn förrän 1999.

men jag blir matt i handlederna bara av att tänka på det. Lyckligtvis är inte svårighetsgraden låst till hur snabbt fordonen rör sig, så förhoppningsvis kan man spela det på de högre svårighetsgraderna utan att förstöra händerna.

Med Wipeout HD fortsätter Sony att haka på nättrenden och spelet kommer att lanseras tillsammans med en hemsida där spelarnas

## Wipeout HD kommer att vara helt kompletabelt med gyrofunktionen i Sixaxis-kontrollen

statistik kommer att samlas. Du kommer även att kunna pausa spelet när du vill och ta fotografier av ditt fordon, som du sedan kan visa upp för världen och byta med dina kompisar. Personligen är jag förvissad mer intresserad av att ge redaktionen kaxpropp Love Bolin stryk på mina favoritbanor från Wipeout Pure än att ta stiligaste foton, men om du spenderade timmar på att ta de fräckaste bilderna i fotolaget inkluderat i Forza Motorsport 2 så kommer du säkert att kunna slösa mycket tid med den här funktionen.

Vid första anblick ser det ut som att Sony faktiskt har lagt till tillräckligt mycket nytt material för att Wipeout HD ska kännas som mer än bara återanvänd skäpmat.

Mycket handlar såklart om vilken prislapp spelet kommer att få när det väl släpps, är det alldeles för dyrt så är väl den stora frågan om det känns speciellt motiverat att ladda ner det och inte bara invänta Wipeout 4.

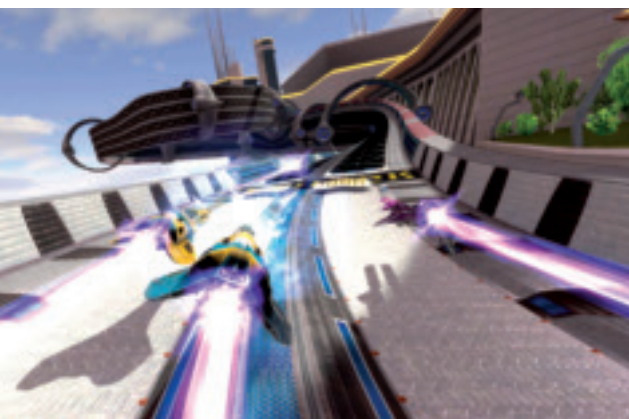
**Petter Mårtensson**

### TERMOMETER

GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR



Samma ljuvligt klassiska banor som i de första tre spelen, omgjorda i 1080p-upplösning. Mmmm...



**INGA KOMPISAR?** Självklart går Wipeout HD att spela över nätet och upp till åtta spelare kommer att kunna lira mot eller med varandra. Åtta klassiska lag och sju olika spellägen kommer att finnas med från start, men fler kommer att läggas till efter hand. Exakt hur många banor som kommer att finnas med när spelet släpps är ännu oklart.

WARS CHANGE

TACTICS CHANGE

SOLDIERS DON'T

# CALL OF DUTY 4

## MODERN WARFARE

AVAILABLE NOVEMBER 9TH

DOWNLOAD DEMO AT:

[WWW.CALLOFDUTY.COM](http://www.CallOfDuty.com)



PLAYSTATION 3

NINTENDO DS



PC  
DVD  
ROM

XBOX 360 LIVE



ACTIVISION

© 2007 Activision Publishing, Inc. Activision and Call of Duty are registered trademarks and Modern Warfare is a trademark of Activision Publishing, Inc. All rights reserved. This product contains software technology licensed from Id Software ("Id Technology"), Id Technology © 1999-2007. Id Software, Inc. "PlayStation", "PS", "PlayStation" and "PLAYSTATION" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. NINTENDO DS IS A TRADEMARK OF NINTENDO. All rights reserved. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.



# Mord i mörkret

Eden Games sneglar på 24 och Lost när de skapar det femte Alone in the Dark



## ALONE IN THE DARK

Plattform PC/PS3/XBOX 360 Utvecklare EDEN GAMES Utgivare ATARI Speltyp SKRÄCK

Det första spelet var ett av de första skräckspelen och femton år senare är det tänkt att Alone in the Dark ska sätta skräck i spelarna och fylla på Ataris sinande kassakistor.

Det var länge oroväckande tyst om Alone in the Dark. En inställd pressresa och ett fåtal nya bilder under det senaste året fick oss att undra hur det egentligen var ställt med Eden Games spel. Lyckligtvis visade det sig att Eden Games jobbat hårt med spelet, designat om huvudpersonen Edward Carnby och byggt upp ett mycket avancerat fysiksystem.

Men vi tar det hela från början. Det femte Alone in the Dark utspelar sig i New Yorks Central Park i nutid. En plats med massor av historia, gott om utrymme och intressanta byggnader. Det här som någon form av ondska börjar manifesteras sig och det blir Edward Carnbys uppgift att gå till botten med det hela. Till sin hjälp har han en rock med plats för ett stort förråd av leksaker som tejp, kniv, tändare, bensin, blodpåsar med mera och dessa kan kombineras till allehanda vapen eller hjälpmedel. Tänk MacGyver med en



**EDWARD CARNBY** Under det senaste året har Eden Games designat om huvudpersonen Edward Carnby så att hans utseende ska passa bättre in i spelets handling.



### FAKTA

#### ELDEN SOM VAPEN

En av de mest imponerande ingredienserna i Alone in the Dark är utan tvivel elden. Den kan användas till att ta kol på fiender, lösa pussel och som ljuskälla. Bland annat visade Eden upp hur man kunde tända eld på stol och använda denna som fackla och ta sig igenom en mörk korridor.

förbättrad frisyra (inte så svårt) och ljusskygga monster istället för ryssar med horribel accent som fiender som hamnar du rätt nära.

- Vi ville locka spelaren med frågeställningen varför finns det en så stor park i en så tätbebyggd stad som New York, berättar producenten Nour Polloni apropå valet av Central Park.

Eden Games har valt ett annorlunda sätt att berätta handlingen på i Alone in the Dark. Istället för att följa den gängse "filmmallen" så har man styckat upp äventyret i tio episoder som följer samma struktur som en säsong av en TV-serie. Varje avsnitt kommer att bjuda på något avslöjande om en karaktär, en storytvist och små cliffhangers. Spelets upplägg kommer att bjuda på en hel del frihet. Bland annat har

det visats upp hur man kan tjuvkoppla en taxi och köra omkring med den och även använda den i fysikbaserade pussel. De har även visat upp hur vissa fiender attraherades av blod och hur man med hjälp av en blodpåse, lite tejp och en kniv kunde få dessa att följa efter en av sin kompisar (som fått den läckande blodpåsen fasttejpad på ryggen) istället för att störa Carnby. Något som Eden Games varit väldigt tysta om är spelets handling och det är något de kommer att fortsätta att vara. Men i mars är det tänkt att mörkret ska skingras...

**Bengt Lemne**

### TERMOMETER

GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR



Vi har sällan varit så sugna på att ge oss in i mörkret som nu... Det här kan bli riktigt, riktigt bra

### Premiär MARS 2008



**Brandsläckarsmisk**  
Något som imponerar i Alone in the Dark är hur man kan påverka omgivningarna. Utöver eldens framfart fick vi se hur Edward Carnby demolerade en metalldörr med en brandsläckare.

# Aerober och anaeroba

En liten kille vill samla bakterier på din dubbelskärm. Släpper du in honom?



## KURIKIN: NANO ISLAND STORY

Plattform DS Utgivare MEDIARKITE Utgivare NINTENDO Speltyp ROLLSPEL

Det var en gång två anställda på ett spelföretag som satt och funderade lite över vad som går hem hos kidsen. Den ene gick på säkra kort och föreslog glad musik i högt tempo, färgglad grafik och gulliga ungdomar med stora manga-ögon. Den andre, som fått jobbet bara genom att vara släkt med högsta hönset, hade en annan åsikt. "Sjukdom och bakterier. Massor av bakterier som liksom kryllar över skärmen."

Den första suckade och förbannade sitt öde, att tvingas spåna idéer med företagets största idiot. Han försökte igen: "Nå, kom igen. Vi tar den lätta vägen. En enkel Pokémon-kopia bara. Samla djur och slåss med dem."

"Inga djur. Bakterier! Myllrande, kryllande, äckliga bakterier", menade företagets svarta får. Och kompromissen var ett faktum. För i Kurikin: Nano Island Story krigar man med bakteriearméer på sin Nintendo DS. Övre skärmen ger en överblick av slagfältet och den undre en mer detaljerad bild av vad man för tillfället vill fokusera på. Flest bakterier vid slutet av striden vinner. Huvudpersonen med rollspelshår är en glad biologistudent som gärna sysselsätter sig med att leda bakterier i strid. Även vi på Gamereactor tycker det ser ut som underhållande sysselsättning.

**Love Bolin**

### TERMOMETER

GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR



Det verkar trevligt att slåss med bakterier. Viss risk finns dock att vi blir överösta av sunkig dialog



JOHN WOO PRESENTS  
**STRANGLEHOLD**

THE NEXT GENERATION OF ACTION GAMING IS HERE



TEQUILA TIME - SEPTEMBER 2007

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



PLAYSTATION 3





# Charkuterisimulator?

Tecmo levererar ännu mer vansinnigt massmord i Ryus återkomst



## NINJA GAIDEN 2

Plattform XBOX 360 Utvecklare TECMO/TEAM NINJA Utgivare TECMO Speltyp ACTION

Det var något alldeles särskilt med Ninja Gaiden (Xbox). För första gången lyckades någon kombinera den riktigt pixelperfekta spelkontrollen samt den ultrautmanade svårighetsgraden hos gamla tvådimensionella ninjaspel med tre dimensioner. Ninja Gaiden var rent raseri. Då talar vi inte bara om hur Ryu klöv skallar och kapade lemmar på löpande band, utan även om hur vi själva reagerade när redan första banan kändes som en av de tyngsta och svåraste spelpassager i någonsin sett. Ljuvligt utmanande. Och bara ljuvligt i allmänhet.

Ninja Gaidens producent, Tomonobu Itagaki, har tidigare sagt att föregångaren var det spel som mest av allt pressade ur all prestanda som fanns i gamla Xboxen. Det gjorde att det fanns ett tiotal viktiga funktioner han inte kunde få med i det spelet eftersom prestandan helt enkelt inte räckte till mer. I och med Ninja Gaiden II gör alla dessa gamla idéer alltså comeback, tillsammans med en hel hopar nya som ska göra Ninja Gaiden II till en helt ny spelupplevelse.

Något av detta unika nya har man dock inte visat ännu, men väl en tilltagen demonstration som avslöjade att det redan blodiga Ninja Gaiden nätt och jämt ens var förrätten för vad som komma skall. Med jättelik lie sprang Ryu Hayabusa omkring på en bana kallad Aqua Capital och dräpte fiender som aldrig förr. Numera kan man kapa av varenda lem på sin motståndare och redan efter några sekunders stridande låg kroppsdelen i drivor på den sedan länge blodstänkta marken.

Som om inte det räckte panorerer kameran numera runt Ryu för att visa våldet ur bästa



**SVÅRT SOM SATAN** All kritik om att föregångaren var för svår tycks helt ha gått Tomonobu Itagaki förbi, som istället hävdar att det var på tok för enkelt.



**FAKTA**

**MÅNGA BANOR**

Ninja Gaiden II utspelas till största delen i Asien. Några utflykter är dock planerade. Bland annat till Venedig-inspirerade banan Aqua Capital där man får hoppa omkring mellan trånga gränder och gondoler med en enorm kyrka i bakgrunden. Dessutom bär det av till USA med ett planerat besök vid frihetsgudinnan där en stor bossfight utlovas. Totalt sett ska spelet ta runt 30 timmar att klara, vilket är väldigt långt för genren.

tänkbara vinkel så du inte ska riskera att missa ens en centiliter blod eller minsta avskurna sena. Tempot är om möjligt ännu mer uppskruvat och att ha femton ilska kamouflagefärgade militärninjor som beskjutit dig med automatvapen och bazookas samtidigt som ytterligare femton monster attackerar i närstrid är inga konstigheter. Du ska dö, och du ska dö hårt.

Ninja Gaiden fick en hel del uppmärksamhet för hur oerhört snyggt det var till Xbox. Ninja Gaiden II till Xbox 360 har inte samma tekniska tyngd och ser istället ut som en lätt uppfärd version av Ninja Gaiden Sigma. Ett års utveckling återstår dock, så vi hoppas att Team Ninja hittar storformen igen innan dess och gör spelet till en lika maffig upplevelse som den ljuvliga föregångaren.

Jonas Mäki



Team Ninja kommer såklart att bjuda på brutal utmaning och vi är redo att ta oss an den

**Premiär 2008**

**Fullt beväpnad**

Ett av spelets nya vapen är Wolverine-liknande klor. Möjligheten finns även att fästa liknande knivar vid fötterna så du kan kapa en strupe även med en välriktad spark.



**SMIDIGARE MENYER** Denna gång kommer det vara betydligt enklare att byta vapen och utrustning. Med hjälp av styrkrysset kan du utan att gå in i spelets menyer ta fram ett snabbare eller starkare vapen.



Jag utmanar dig Hayabusa. Du bär stringkalsonger och är ingen match för en skelög stackare som mig.

# Blått och bärbart

Sonic Rivals 2 kämpar mot ettans dåliga rykte...



## SONIC RIVALS 2

Plattform PSP Utvecklare BACKBONE Utgivare SEGA Speltyp PLATTFORM

Det första Sonic Rivals var en smärtans dal av trial-and-error-frustration, men glänste ändå till i några speediga ögonblick. Sonic Rivals 2 lovar fler karaktärer och en handfull nya spellägen för att ge Rivals-serien ett bättre rykte.

I Sonic Rivals 2 kapplöper du mot en motståndare i plattformsbanan fulla med bonusar, korksruvar och, suck, hinder på banan. Vi ber en stilla bön om att mängden spikbollar och dylikt skojhämmande krafs kommer att vara lägre denna gång, så att vi kanske får en spelupplevelse utan allt avslutet hår. Sonic Rivals 2 ska enligt utvecklaren Backbone Entertainment lyckligtvis bli mer

## Sonics specialare är en kraftfull turbo och Shadow kan få sin motståndare att springa i slow motion...

förlåtande, du kommer exempelvis inte att straffas lika hårt när du feltajmar ett hopp och ramlar, i stället för omstart fortsätter du att springa i en nedre del av banan i stället.

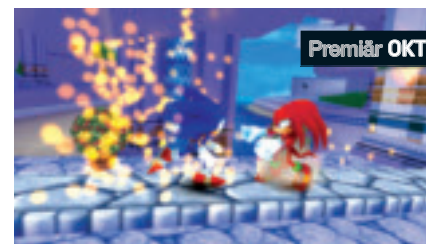
Alla spelbara karaktärer är inte avslöjade ännu men du kommer åtminstone att få kuta runt med Sonic, Tails, Shadow, Knuckles, Silver och Metal Sonic. Dessa figurer kommer alla att ha en unik specialattack som kan aktiveras när de samlat tillräckligt många ringar. Sonics specialare är en kraftfull turbo och Shadow kan få sin motståndare att springa i slow motion för en kort stund (exakt den attack redaktionen använder när vi jagas av arga läsare).

GameReactor välkomnar ett Sonic Rivals 2 med öppna armar om det bara levererar det roliga som faktiskt finns i konceptet stridslysten igelkotts racing. Bara flerspelarläget har hur stor rög-potential som helst. Men vi har hoppats förgäves på bra Sonic-spel tidigare...

Jonas Elfving



Ett putsat Sonic Rivals utan irritationsmomenten från det ett kan bli kul, men vi väntar med glädjetjuten...



**Premiär OKT**

**VILSNÄ LILLA KOTT** Alla vet att Sonic egentligen inte springer till, utan från någonting. Antingen sig själv, sitt förlutna, eller möjligen ett espressoberoende han vill lägga bakom sig.

KONAMI

FIRST ALBUM? *Ricky Martin*

HOBBIES? *Listening to music, swimming and ping-pong.*

THREE ITEMS ON A DESERT ISLAND? *A football, some sunscreen...and a boot!*

FAVOURITE GAME? *PES 2008!*

*This is me. This is my game.*

*Ronaldo*



★★★★★★  
**PES 2008**  
PRO EVOLUTION SOCCER™

[www.konami-pes2008.com](http://www.konami-pes2008.com)



PLAYSTATION 3



Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PES" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. NINTENDO DS IS A TRADEMARK OF NINTENDO. Licensed by OLIMPESPORTS (Official Agent of the FFF). ©The Football Association Ltd 2007. The FA Crest and FA England Crest are official trade marks of The Football Association Limited and are the subject of extensive trade mark registrations worldwide. ©2007 Konami Digital Entertainment Co., Ltd. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are used under license.



DISCOVER THE FULL POTENTIAL OF PES 2008 WITH ITS OFFICIAL GUIDEBOOK (INCLUDING 2 DVDS).

OFFICIAL VIDEO GAME OF THE ENGLAND TEAM





# Mass Effect

## EXKLUSIV TESTSPELNING

**Petter Mårtensson tog morgonflyget till London för att grundligt testspela Biowares kommande rymdepos...**

Plattform **XBOX 360** Utvecklare **BIOWARE** Utgivare **MICROSOFT** Speltyp **ACTIONROLLSPEL** Premiär **NOVEMBER**

**D**et är fullt kaos på Paddington Station när jag kliver av Heathrow Express. Det är strejk nere i tunnelbanan under våra fötter så jag och resten av London får snällt förlita oss på stadens många taxibilar, något som leder till att kön till taxistationen ringlar sig fram ett par hundra meter. Jag tvingas att dela en bil tillsammans med en ung, tysk affärsman och tre välklädda damer och känner mig allmänt malplacerad i min Nintendo-tröja. Mina tankar är dock i en helt annan del av galaxen, då jag åkt till London för att kika närmare på Biowares kommande Mass Effect.

Alla som har spelat och älskat Biowares gamla spel förstår min upprymdhet. Moraliska frågeställningar i spel är det nya svarta, men Bioware har varit kungarna på det under väldigt lång tid. De har även en lång historia av att skapa intressanta och välskrivna berättelser, något som många spelare desperat försöker emulera men misslyckas med gång på gång. Det är få spel där jag känt

så mycket för huvudpersonerna som i Biowares och få spel skapar det där suget där man längtar hem så man kan spela mer och få reda på mer av handlingen – det som annars brukar vara reserverat riktigt bra böcker.

Bioware förknippas oftast med licenser; de ligger bland annat bakom ett av de bästa licensspelen någonsin baserat på Star Wars och har släppt flera spel baserat på Forgotten Realms. Med Jade Empire började de leka runt med sina egna idéer och med Mass Effect tar de steget ut i ett helt egenskapat universum. Att påstå att förhoppningarna är gigantiska vore en underdrift.

Den inledande presentationen av spelet varar i vad som känns som evigheter. Greg Zeschuk, en av Biowares grundare, är på plats och pratar om hur systemet för att hålla koll på den moraliska vågskålen har ändrats sedan Jade Empire och Knights of the Old Republic. Uppför du dig dåligt tickar poängen upp på en mätare, uppför du dig snällt och sympatisk så affekteras en annan. Perfekt för oss som ofta

## DROIDEKA?

Att skapa ett science fiction-spel utan att snegla på Star Wars är inte alltid det lättaste. Bioware anser, såklart, att de har lyckats undvika den fällan.

### UNREAL 3-TEKNOLOGI

Mass Effect använder sig av Unreal 3-motorn, som på senare tid varit fokuspunkten för en rättvist mellan Epic och Silicon Knights. Bioware påstår sig dock vara helt nöjda med hur arbetet med motorn fungerat och verkar inte fundera på att stämma någon.

reagerar instinktivt och inte går in för att enbart spela "den gode" eller "den onde". Greg passar även på att tala sig varm om handlingen och hur den ändras beroende på hur man spelar.

Men allt som sägs under presentationen är egentligen ointressant för jag väntar bara på att själv få ge mig i kast med spelet. På vägen in i spelrummet passar jag på att fråga Matt Atwood, Biowares PR-representant, om hur länge vi kommer att få spela. "Det finns ingen egentlig tidsgräns", berättar han. "Men ni kommer ju inte få spela hur långt som helst." Jag gnuggar händerna och sätter mig ner för att ta mina första stapplande steg som kapten



FAKTA

### I EN FRAMTID

Mänskligheten tar ett stort steg mot stjärnorna när ruiner från prothean-civilisationen hittas på Mars. Upptäckten leder till att vi snabbt bemästrar mass effect-teknologin som tillåter oss att färdas snabbare än ljuset. Nu går allt väldigt fort och året efter upptäckts det att en av Plutos månar är en så kallad mass relay-station.

Shepard. Det verkar vara en någorlunda färdig version av spelet som Greg, Matt och deras kollegor från Microsoft tagit med sig till London. Inte ett demo, inte någon väl utvald plats eller ett scenario som vi ska få spela igenom. Vi får börja från början, trycka på start och välja att skapa en ny karaktär.

Karaktärsöskningsläget är avancerat om man jämför med Biowares tidigare spel, där man oftast enbart hade ett par huvuden eller porträtt att välja mellan. I Mass Effect får man ändra om huvudpersonens utseende lite hur man känner för, vilket för tankarna till spel som The Sims 2 och Tiger Woods. Det kräver dock en hel del ansträngning för att få till ett ansikte som jag är

*"Grafiken är imponerande"*

nöjd med. Man kan också välja ett av två förskapade ansikten, och de ser klart godkända ut. Sekunden du börjar leka runt så ser ditt ansikte smått förvrängt och allmänt osympatiskt ut. Matt utmanar mig att skapa en karaktär som ser ut som mig själv, något som tar ungefär 20 minuter. Slutresultatet blir ganska stiltigt, trots allt, men jag ser ändå konstant trött ut. Ungefär som i verkligheten.

Efter att ha valt vilken bakgrund min karaktär har och vilken av spelets sex olika klasser jag ska spela är det så dags att starta spelet på riktigt. Jag befinner mig ombord på The Normandy, det skepp som Mass Effect cirkulerar kring. Grafiken är imponerande, röstskådespeleriet likaså. I Knights of the Old Republic fick man aldrig höra sin egen röst, något som har ändrats till Mass Effect. Det dröjer inte många sekunder innan jag även får ett smakprov på hur dialogerna hanteras och det så kallade dialoghjulet dyker upp i botten av skärmen.

Istället för att välja mellan långa meningar använder jag den högra kontrollspaken för att välja bland vissa väl valda nyckelord eller fraser som ligger utspridda kring hjulet. Jag var smått skeptisk mot det här systemet innan jag fick testa det själv, men det fungerar perfekt. Jag har kanske inte full kontroll över exakt vad Shepard ska säga, men nyckelorden är väl valda och beskriver perfekt vilket tonfall jag ska använda när jag svarar. Det tar inte många dialoger förrän



### CITADELLET

Det är inte allmänt känt vad som hände protheanerna. För ungefär 50000 år sedan försvann de spåröst och efter sig lämnade de all den teknologi som mänskligheten och andra raser nu utnyttjar. Medan Shepard försöker hindra Saren från att utplåna mänskligheten upptäcker han ett än större hot, samma hot som utrotade protheanerna. Med 50000 års intervall öppnas en portal mellan vårt normala universum och ett alternativt sådant genom vilken en ras av maskiner färdas för att utrota allt intelligent organiskt liv i vår galax.



### UNDERGÅNGEN NÄRMAR SIG

Citadellet är galaxens knutpunkt där alla raser blandas för att bedriva handel och diplomati. Precis som all annan riktigt sofistikerad teknologi och mass relay-stationerna så är citadellet byggt av de sedan länge försvunna protheanerna. På citadellet finns även det galaktiska rådet som styr över den politiska makten. Tre raser har platser i rådet, salarianer, turianer och asari.

# "Handlingen ändras beroende på hur man spelar"



## TRE DELAR

Mass Effect är den första delen i en trilogi och Bioware planerar på att hålla vårt intresse uppe mellan de olika delarna genom att erbjuda nerladdningsbart material med jämna mellanrum. Exakt hur detta kommer fungera ville de inte gå in på närmare, men det verkar inte röra sig om material som bygger ut själva Mass Effect.



Fai Dan: Looks like a dozen. Maybe more.

Can I help?

What's going on?

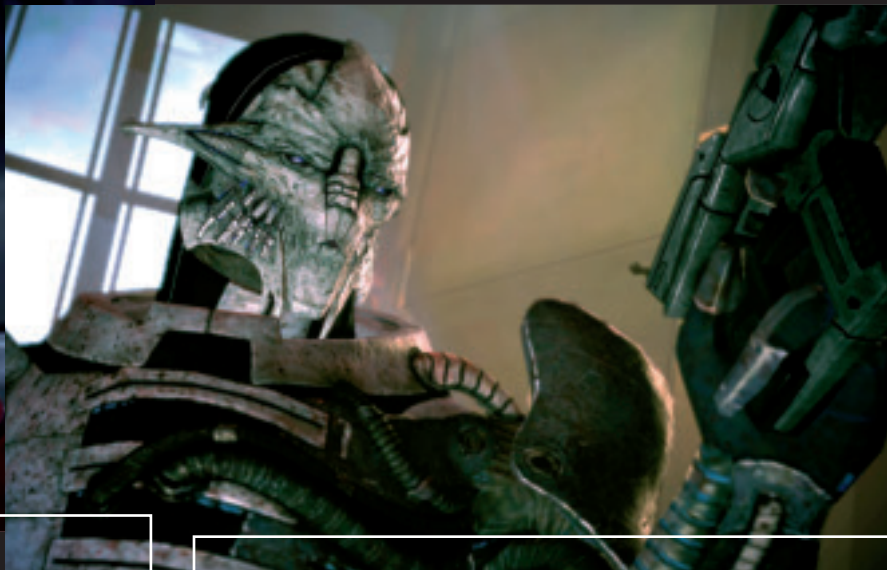
Only a dozen?

## EN MÄNSKLIG SPECTRE

Galaxen är stor och vidsträckt varför citadell-rådet knappast kan kontrollera och styra varje värld in i minsta detalj. Istället har man utsett så kallade spectres som har mandat att agera med rådets fulla välsignelse mot alla eventuella hot som kan tänkas uppstå mot fred och stabilitet. En spectres ord kan inte ifrågasättas och han är såväl domare, jury som bödels om ni så vill. Du ikläder dig rollen som kommandör Shepard, den första mänskliga spectren, i spelet.

## SKAPARGLÄDJE!

Bioware har under årens lopp skapat en hel hög av minnesvärda karaktärer och det ser inte ut som att Mass Effect kommer bli annorlunda i den bemärkelsen. Genom att lämna licenserna bakom sig och skapa sitt eget universum har de dessutom helt fria händer den här gången.



## SAREN

Kapten Shepards huvudsakliga fiende i spelet heter Saren Arterius och han är en spectre, precis som Shepard, som numera agerar helt efter eget huvud. Han tillhör rasen turian och är en våldsamt brutal och samvetslös mördare i det galaktiska rådets tjänst (åtminstone officiellt).

*"Mass Effect är mycket mer actionbetonat än Knights of the Old Republic"*



#### STOR OCH BRUTAL

Den här killen är stor, brutal och om du väljer att ta med honom kommer han ha en stor inverkan på handlingen. Men du kan även strunta i honom helt och spelet anpassas därefter. "Ingen spelomgång kommer vara den andra lik", påstår Greg Zeschuk.



#### KROGANS

Några av de mest fruktade krigarna i galaxen är krogans. De levde länge på en av krigsvapenkrig förstörd planet och de hårda livsvillkoren präglade dem till extremt hårdhudade krigare med förmåga att föröka sig väldigt snabbt.



#### VACKER GRAFIK

Grafiken i Mass Effect är extremt snygg och detaljerad, även om den version Gamereactor fick se i London led av en del småproblem.

Jag är helt bekväm med det och konversationerna utvecklar sig precis i det håll som jag vill. Det går dessutom mycket snabbare än i Biowares gamla spel och spelets rytm bryts inte upp av att jag tvingas läsa genom några längre meningar.

En sak som slår mig under en av de första dialogerna är hur vissa av de buggar jag kan urskilja under den polerade ytan påminner om dem som kunde dyka upp i Knights of the Old Republic. Ibland rycker den jag pratar med till mellan två meningar, som att animationerna inte riktigt sitter ihop, och ibland tar det en sekund innan alla texturer i en scen har lästs in. Mass Effect bygger på Unreal 3-motorn, men kan det vara så att det finns en tradition hur man bygger upp sina spel som lyser genom här? Jag blir också medveten om att människornas ansikten inte känns lika levande och naturliga som de som tillhör de fåtal utomjordingar som jag stöter på under min spelsession. Jag tackar tyst röstskådespelarna ännu en gång, då de räddar många av människorna från att framstå som plastiga vaxdockor.

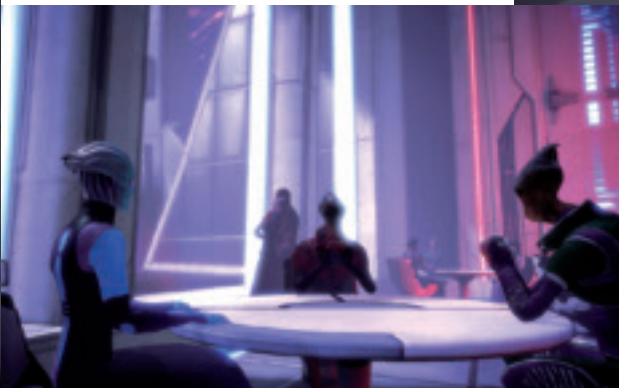
Snart har jag fått mitt första uppdrag och det är dags att lämna skeppet. Det känns lite sorgligt, då jag gärna hade spenderat mer tid på att göra mig hemmastadd ombord The Normandy. Tillsammans med två andra soldater beger jag mig ner på en planets yta

*"Mass Effect bygger på Unreal 3-motorn"*

för att undersöka vad som har hänt en av människornas bas där. En gammal artefakt har grävts upp, men något har gått fel och all kommunikation med basen har upphört. Det är alltså mitt jobb som spectre, en sorts rymdens sheriff, att ta reda på vad som har skett.

Att röra sig framåt känns precis som i Knights of the Old Republic och Jade Empire och har du spelat något av de spelen kommer du direkt att känna igen dig. Du kan dock dra ditt vapen när som helst och då zoomar kameran in och lägger sig snett bakom din rygg som kommer få alla Resident Evil 4-spelare att nicka igenkännande. Ett par steg och det är dags att testa spelets andra stora komponent jämte dialoghjulet; striderna.

Som vanligt i ett Bioware-spel kan du pausa spelet när du vill och ge order till dina gruppmedlemmar, välja bland dina specialförmågor och byta vapen. Men där Knights of the Old Republics strider ibland kunde kännas lite stela, mycket på grund av det omgångsbaserade systemet som låg som grund i spelet,



#### HEM ÄR DU EGENTLIGEN?

Beroende på hur du spelar blir du bemött på olika sätt. Kommer du bli känd som snäll och godhjärtad eller som en brutal och kall soldat?

*”Mass Effect kommer att bli en klassisk Bioware-upplevelse...”*

är Mass Effect mycket mer actionbetonat och ofta handlar det om att slåss och skjuta i typisk tredjepersonsvy. Till en början känns det ovant och jag spenderar mer tid på att skjuta bredvid och bakom mina fiender än rakt på dem, men jag vänjer mig snabbt och snart har jag och stridssystemet blivit bra kompisar med varandra. Striderna flyter på och känns minst lika förbättrade som dialogerna.

Mass Effect fortsätter även att imponera grafiskt och när jag blickar upp mot ett gigantiskt rymdskepp som lyfter från marken myser jag av vällust. Jag tar mig framåt, eliminerar olika typer av fiender och träffar även på en av de karaktärer som jag vet



#### FAKTA

#### EN TRILOGI

Bioware planerar att göra en trilogi spel till Xbox 360 i Mass Effect-universumet. Det faktum att det första spelet blivit nästan ett år försenat har inte ruckat på planerna att släppa alla tre spelen innan nästa konsolgeneration startar. Mellan spelen planerar Bioware att fylla på med nedladdningsbart material.



**ARG GUBBE!** Den här fienden dyker upp tidigt i spelet och han vill helst kramas på det där viset som mest gör ont. Striderna i Mass Effect är väldigt actionbetonade, men samtidigt så har de ett taktiskt djup och det kommer att bli svårt att bara rusa rakt fram.

kommer att följa mig resten av spelet. Jag gillar henne direkt, hennes ganska stereotypa rosa och vita rymddräkt till trots, och om jag känner Bioware rätt så lär det vara henne som jag antagligen kan inleda ett romantiskt förhållande med någonstans längre in i spelet. Jag ler lite för mig själv. Alla pusselbitarna är på plats för att Mass Effect kommer att bli en klassisk Bioware-upplevelse.

Efter ett tag är min tid på marken slut och jag återvänder till The Normandy. Jag vill bara fortsätta, men Matt vänder sig till mig och påpekar att jag nu har nått den punkt där jag inte längre får spela vidare. Det är med en viss sorg jag lägger ner handkontrollen med

vetskapen om att det kommer att dröja tills i november innan jag får spela igen. Medan jag förbereder mig för att ta mig tillbaka ut till Heathrow tittar jag på en av mina kollegors TV-skärmar och skrattar för mig själv när jag ser att han har kommit åt en debugg-meny och lyckats teleportera sig själv långt in i spelet.

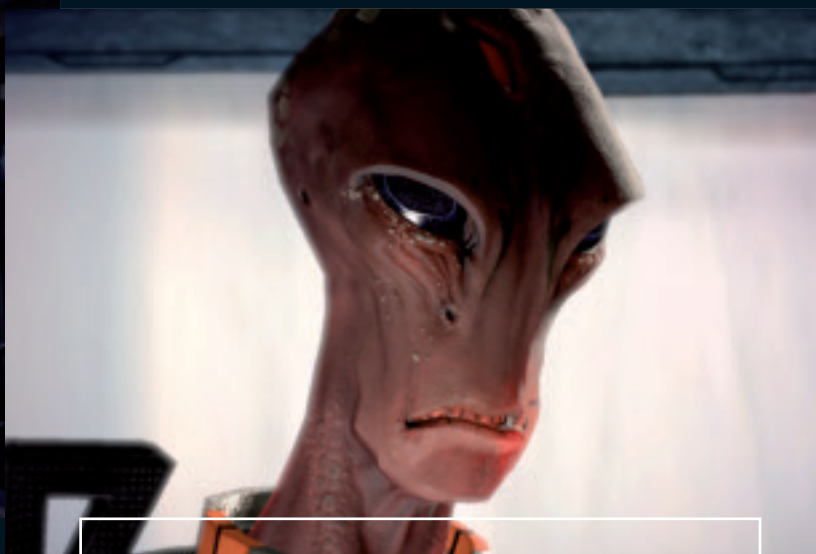
Jag, Matt och Greg Zeschuk passar på att dela en taxi till flygplatsen, då de ska vidare till Hamburg och jag ska flyga tillbaka till Malmö. Vi snackar om Joss Whedon och DS-spel, men mina tankar är ännu en gång någon annan stans; i yttre rymden, på ett skepp vid namn The Normandy.

**\_Petter Mårtensson**



#### ÖGONKONTAKT

Bioware har spenderat en hel del tid på att skapa trovärdiga ansiktsuttryck och hur de olika personerna du stöter på talar. Dock ser för stunden rymdvarelserna mer levande ut än människor. Ironiskt nog.



#### DET ARTIFICIELLA HOTET

All forskning och framställning av avancerad artificiell intelligens är förbjuden i galaxen. Detta efter att en ras kallad quarianerna för några hundra år sedan lyckades framställa en artificiell armé så potent att den nästan helt utrotade sina skapare. Maskinerna höll sig länge kvar i quarianernas foma område, men står nu under skurken Sarens kontroll och dessa maskiner kommer att utgöra några av de vanligaste fienderna du stöter på i Mass Effect.

#### SALARIANER OCH PLANETER

En av de raser som styr i galaxen är salarianer. De är inte lika fiendliga mot människor som turianerna, men inte lika kloka och kalkylerande som asari. Totalt finns det uppåt 30-40 olika raser som bebodder citadellet, men alla är inte lika centrala för handlingen i spelet. Det finns naturligtvis även mängder av olika planeter att besöka i galaxen och många av dessa går att fritt utforska till fots eller med ett fordon.

# IN WHAT OTHER JOB DO 50,000 PEOPLE SING YOUR NAME?

There is only one job where the glory is yours for the taking.  
Whether that's transforming kids into superstars, making your  
club a million overnight, or leading your team to victory.

There is only one job so rewarding, so challenging, so glorious.



**THE GREATEST JOB ON EARTH**

[www.footballmanager.net](http://www.footballmanager.net)

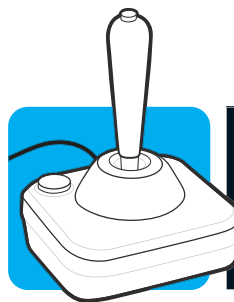


COMING SOON

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



# RECENSIONER



## LITTA PÅ VÅRA OMDÖMEN

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

## OBEROENDE, RÄTTVISA SPELTESTER

Läs över 1100 recensioner: [www.gamereactor.se](http://www.gamereactor.se)



- HALO 3
- PGR 4
- LAIR
- SKATE
- NARUTO: RISE OF A NINJA
- WARHAWK
- FATAL INERTIA
- ETERNAL SONATA
- TIMESHIFT
- METROID PRIME 3
- JACKASS THE GAME

### MÅNADENS BÄSTA!

# HALF-LIFE 2: EPISODE TWO

Världens främste forskare fortsätter sin kamp mot det utomjordiska hotet och Gamereactor bjuder på den första svenska recensionen av Episode Two, Portal och Team Fortress 2...



## GAMEREACTOR #50

Är du lika lortig som Mikael Sundberg? Isåfall duschade du säkert hela förra månaden och missade betygen i vårt förra nummer...

	World in Conflict PC	9/10		Heavenly Sword Playstation 3	7/10		Juiced 2 PC/PS3/Xbox 360	6/10
	Fifa 08 PC/PS3/Xbox 360	8/10		Medal of Honor: Airborne PC/PS3/Xbox 360	7/10		Loki PC	4/10
	NHL 08 PC/PS3/Xbox 360	8/10		Stuntman: Ignition PS2/PS3/Xbox 360	7/10		Hour of Victory Xbox 360	2/10
	Sega Rally PS3/Xbox 360	8/10		Valkyrie Profile: Silmeria Playstation 2	7/10		The Shield: The Game PC/PS2	1/10
	Blazing Angels 2 PC/PS3/Xbox 360	7/10		Sonic Rush Adventure DS	7/10			

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



# NARUTO: RISE OF A NINJA

Världens bästa och mest orangea manganinja invaderar Xbox 360 och Jonas är lycklig...

Plattform **XBOX 360** Utvecklare **UBISOFT** Utgivare **UBISOFT** Premiär **2 NOVEMBER** Antal spelare **1-2** Testad Version **X360 (PAL)** Rek. Ålder **12**



**TECKNAD GRAFIK**

Naruto: Rise of a Ninja är uppbyggt av tecknad, så kallad "cel-shaded" grafik och ser mycket inbjudande ut. Ubisoft har gjort ett strålande arbete med att bevara känslan från den tecknade serien.

Genre **ACTION**

**N**aruto sitter ensam vid en gunga och tittar avundsjukt på alla andra som har någon vän, eller ens en familj. Naruto är högljudd och skrävlig och de flesta undviker honom som pesten, utom hans tränare Iruka som ser något i den unge blivande ninjan. Och Iruka skulle bara veta hur rätt han har...

Men även om nästan ingen annan tror på Naruto så kompenserar han det rejält genom att tro på sig själv desto mer. Han ska bli Hokage, hans hemstads absolut mäktigaste ninja. Och han är fast besluten om att nå dit, trots urusla resultat i det mesta. Och det är här, precis innan ninjaträningen startar på allvar som du som spelare kastas in i bilden.

När spelet börjar är Naruto långt ifrån att vara någon mästare, faktum är att han inte ens är en ninja. I spelets tidigaste delar är man helt knuten till Narutos hemstad Konoha, där man, i vad som känns som Prince of Persia möter Grand Theft Auto, får utforska alla tänkbara delar av staden. Det finns gott om hemligheter och alla tak går att klättra på, telefonledningarna att glida på och höga torn kan man rent av springa rakt upp för sedan man lärt sig teknikerna. Förutom att Konoha är platsen där man lär sig sina första attacker, bland annat Narutos signaturgrej där han multiplicerar sig själv,



**FAKTA**

**NARUTOOOOOOO!**

I takt med att Naruto blir äldre upptäcker han sin enorma inneboende styrka. Något han får från en enorm niosvansad rävdemon som förseglades inuti honom som spädbarn. Det är därför Naruto har de karakteristiska mörkhårsliknande strecken i ansiktet, och det är även en del av förklaringen till hans impopularitet bland resten av befolkningen i Konoha.

**TIPS**

**SPELA ÄVEN**

**Just Cause 3/16**  
**XBOX 360**  
Svenskutvecklat actionspel med smått oslagbar spelmässig variation...



**TROGEN FÖRLAGAN** Naruto: Rise of a Ninja följer troget de första avsnitten av den populära animén Naruto och går grundligt igenom allt som är av vikt. Inga förkunskaper behövs alltså för att kunna njuta av det mildt sagt färgstarka äventyret.

träffar man där också hela det stora persongalleri ninjalever och tränare som följer med i resten av spelet. Naruto måste utföra tuffare och tuffare uppdrag för att till sist få göra riktigt svåra ärenden på andra platser långt bort från Konoha.

Utmaningen i Naruto: Rise of a Ninja ligger i de många striderna där dina slagsmåls-kunskaper sätts på prov. Varje gång en strid

vankas byts skärmen till något som mest av allt liknar ett vanligt slagsmålsspel. Ett smart system som gör Naruto-seriens många episka slagsmål rättvisa. Även om stridssystemet inte direkt är det bästa jag sett, fungerar det utmärkt i spelets story och man kan faktiskt även slåss mot sina vänner i soffan eller via Xbox Live på samma sätt. Du kan då använda hela ninjaensemblen från mangan med Gaara,

**BÄTTRE OCH BÄTTRE** Efter varje ny grej man lär sig och efter varje gång man klarar ett uppdrag blir man mer och mer ömtyckt av folk och kan göra mer och mer kraftfulla attacker. Efter några spelade timmar får Naruto: Rise of a Ninja en helt annan karaktär än i början.



**NINJASTRYK** X och Y används för slag och spark. B-knappen används för blockeringar. En vältimad blockering resulterar i en svinsnabb kontring där du överrumplar din motståndare...

Kakashi och de andra och nyttja alla deras karakteristiska specialegenskaper. En riktigt smart idé som gör att Naruto känns både som ett fullt utbyggt actionäventyr och ett slagsmålsspel.

Nästan alla de moment vi kommit att älska från den härliga serien finns representerade i spelet. Undan för undan får man nya manövrer som gör att man kan ta sig till platser man tidigare sett men inte kunnat nå. Ett exempel är de höga byggnader som fanns i Konoha som jag försökte nå genom olika lösningar. Utan framgång dock. När jag flera timmar senare in i spelet fick förmågan att kunna springa upp längs lodräta väggar blev det helt plötsligt möjligt att ta sig upp för dem och jag hittade mängder av hemligheter och nya platser på ställen där jag redan utforskat.

Oavsett vad man gör i Naruto: Rise of a



**FAKTA**

#### KANADA-JAPAN

Även om det är kanadensiska Ubisoft Montreal som gjort spelet märks det vilken enorm efterforskning som lagts ned för att vara den japanska förlagan trogen. Alla skyltar är på japanska, onomatopoetiska skrivtecken exploderar på skärmen när något händer och ljudlar kallas konsekvent för ramen.

**LIVE** Att spela Naruto via Xbox Live är en häftig upplevelse. Mängder av kända platser finns att slåss på och man kan välja mellan ninjor som Gaara, Kakashi och Rock Lee.

Ninja så går det inte annat än att bli oerhört imponerad över hur det ser ut. Det är den bästa tecknade grafiken vi sett i den nya generationen och det är stundtals omöjligt att se skillnad på spelet och den animerade serien. Dessutom har det lagts ned ett oerhört jobb på omgivning och det är en fröjd att bara springa runt i Konoha och kika på allting. Jag gillar även alla små detaljer som hur gräset viks under Narutos fötter när man trampar fram.

Trots att jag kan tycka att själva striderna kunde ha varit lite djupare och att det ibland blir för mycket tramsuppdrag, så är det här förmodligen den bästa speltolkningen av en japansk manga jag sett. Och ironiskt nog gjord av en västerländsk utvecklare. Även om Naruto: Rise of a Ninja framför allt är Naruto-fantastens våta dröm, är det ett klokt val av Ubisoft att ta sig tiden och verkligen presentera historien från grunden. På det sättet blir spelet mer tillgängligt för alla, vilket är tur eftersom Naruto: Rise of a Ninja är alldeles för bra för att bara avnjutas av Naruto-fans.

**Jonas Mäki**

**BETYG 8/10**

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

**MYCKET MYSIGT**

- Underbar design, varierat, lagom utmanande, färgglatt
- Bitvis dålig kamera, väl enkelt stridssystem

## TROGEN SERIEN

Roliga ögonblick med Naruto...



### SHADOW CLONE

Narutos mest kända teknik är Multiple Shadow Clone där han skapar flera versioner av sig själv som kan bistå honom i hans slagsmål. Under spelets första minuter får man uppdraget att nattetid stjäla tekniken från ett låst utrymme i Konoha.



### STOR LEXPLATS

Tak, bakgårdar, markiser, balkonger och telefonlinjer. Staden Konoha är fullsmockat av prylar och är ett utmärkt ställe att studsa omkring på för att leta nya föremål. Det finns även mängder av olika uppdrag att utföra och diverse kuriga Achievements att få här.



### SENSEI KAKASHI

Alla i Konoha går omkring och lever sina egna liv. Bli inte förvånad om du hittar tränaren Kakashi någonstans med en pocketbok i handen. Andra personer man träffar ofta är vännerna Sakura och Sasuke samt Hokage som ofta har uppdrag att dela ut.



### EVERYBODY WAS KUNG-FU FIGHTING

Som sig bör i ett spel om Naruto finns det mängder av slagsmål i Rise of a Ninja. Och inte bara mot de sedvanliga motståndarna från serien, utan även en del andra. På bilden mötte vi till exempel en ljusgrå bandit iklädd moderiktig skinnväst - ur en låga som stullt saker från en butik Konoha.



### SUPERSMASHIG GRAFIK

Grafiken i Naruto: Rise of a Ninja kommer att få dig att studsas till. Det ser ut som en påkostad tecknad serie snarare än ett spel och bitvis är det helt otroligt snyggt. Vi spenderade lång tid med att bara flanera omkring och titta på omgivningarna ordentligt. Inte minst i skogen där såväl ljuseffekterna som det urläckra vattnet fick oss att fnissa.

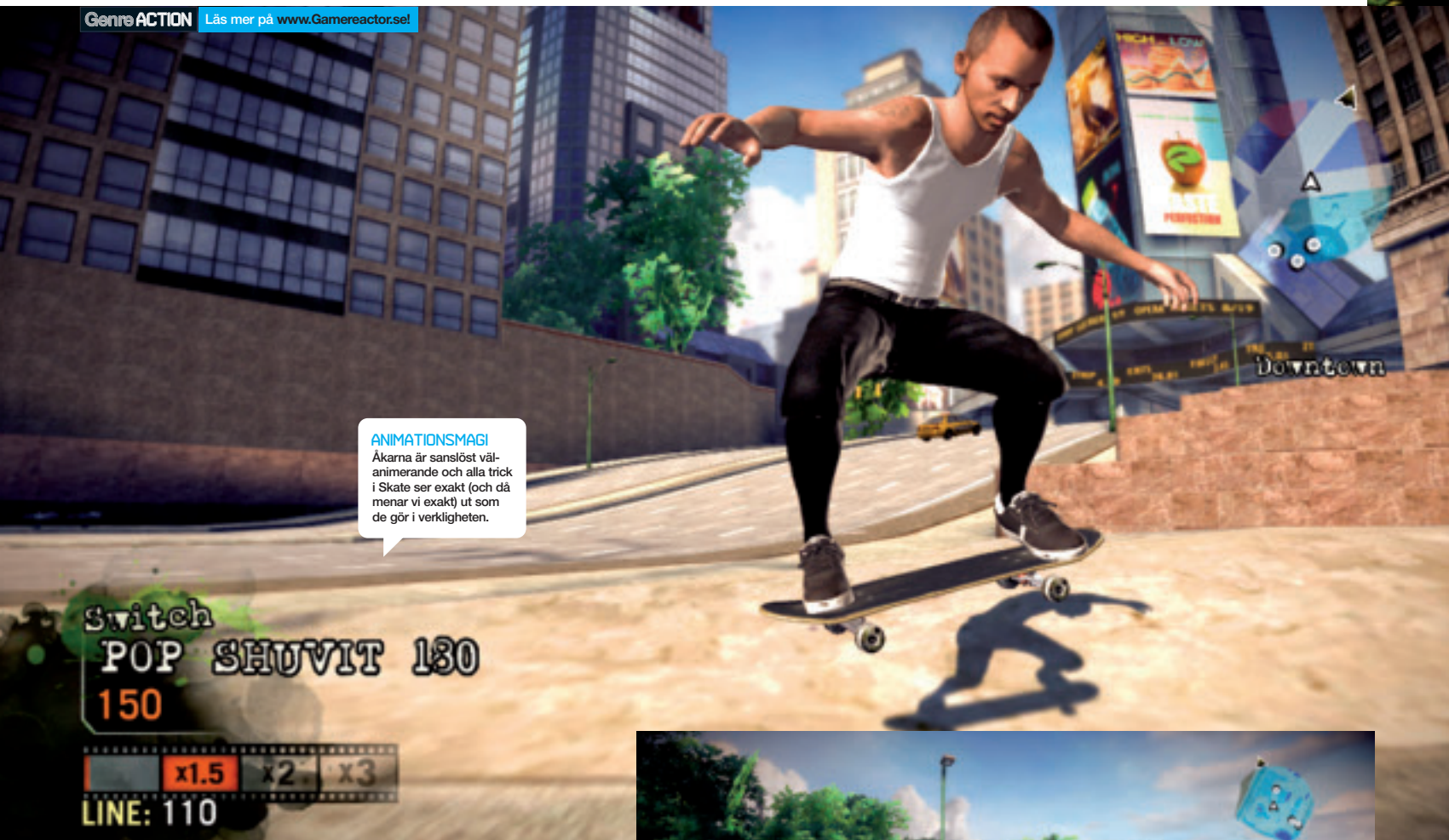


# SKATE

EA ger sig på den ohotade kungen av alla skateboardspel, Tony, och gör det med bravur

Plattform **PLAYSTATION 3/XBOX 360** Utvecklare **EA** Utgivare **EA** Premiär **UTE** NU Antal spelare **1-6** Testad Version **X360 (PAL) / PS3 (PAL)** Rek. Ålder **12**

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



#### ANIMATIONS MAGI

Åkarna är sanslöst väl-animerade och alla trick i Skate ser exakt (och då menar vi exakt) ut som de gör i verkligheten.

**N**är EA för lite över ett år sedan berättade att de pysslade med ett skateboard-spel för att konkurrera med Activisions hysteriskt framgångsrika Tony Hawk-serie intog jag en skeptisk skepnad och tänkte omedelbart att Skate skulle bli ett mainstream-doftande arkadspel där trickerna (nästan) skulle utföra sig själva.

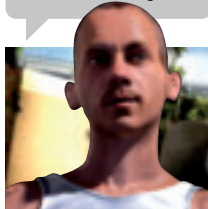
Inget ont mot EA:s bredare och mer massmarknadsinriktade arkadspel som SSX och Need for Speed dock. Inte alls. Men EA hade helt andra planer, uppenbarligen. De hade bevisligen ingen lust att göra ett lika lättillgängligt och stundtals nästan automatiserat skateboardspel som Neversoft varje år bjuder på. Nej, EA:s Black Box-studio bestämde sig istället tidigt för att utveckla något så ovanligt som en fullfjädrad skateboard-simulator. Ursvärt, sanslöst krävande och med en spelmekanik som faktiskt skulle få spelaren att känna sig som att han stod där, på brädan. Och om det är något som Skate gör bra, så är det just det.

Skate är en simulator, på alla sätt och vis. Ett svårt spel som kräver flera hundra gånger mer av spelaren än vad samtliga Tony Hawk Skateboarding-spel gjort tillsammans. Istället för att göra trick genom att pumpa knapparna

#### TIPS

#### SPELA ÄVEN

Amped 3 **7/8 XBOX 360**  
Amped 3 är ett gediget snowboard-spel med bra känsla, kontroll och massor av utmaningar...



#### FAKTA

#### SKATEPROFFS

Skate är (såklart) fullsmockat med verkliga skateboard-åkare som finns spridda i staden redo att utmana dig med en rad kniviga uppdrag. Bland proffsåkarna som EA inkluderat hittar vi bland annat Danny Way, Mark Gonzales, Rob Dyrdek, Mike Carroll, P.J. Ladd, Chris Cole, Jason Dill, Pat Duffy, Jerry Hsu, Paul Rodriguez, Dennis Busenitz, Alex Chalmers, Chris Haslam, Colin McKay, John Rattray och Ryan Smith.



**EXAKT SPELKONTROLL.** Det är svårt att hitta en spelkontroll i ett sportspel som känns så exakt, känslig och responsiv som den gör i Skate. Och det finns inga många spelrelaterade känslor som är bättre än då vi efter en hel kväll i skateparken lyckades sätta de mer komplicerade nollie-flipparna.

har EA överfört samma idéer kring spelkontrollen som används i bland annat NHL 08 och NBA Live 03-08. Den vänstra analoga styrspaken styr åkarens överkropp medan den högra kontrollerar hans ben. Ollies gör man genom att dra den högra spaken nedåt för att sedan snabbt flippa den rakt upp. Vill man lägga till en flip till den ollien måste man dra spaken snett uppåt istället för rakt, och så vidare.

EA kallar kontrollmetoden för freestyle-control. De har de gjort sedan de introducerade spelsystemet i NBA Live 03 som redan då

imponerande stort. I Skate tas freestyle-control till en helt ny nivå då man hela tiden känner sig väldigt delaktig i allt som sker. Om man drar spaken nedåt och sedan snabbt uppåt för att landa på en närliggande rail, gäller det också att man, med hjälp av den högra spaken, håller balansen på räcket under hela tiden man glider på det.

Hela tiden pumpas man med viktig feedback genom Xbox 360-kontrollens skakfunktion och det är lätt att begripa när man gör fel, eller vad man gör fel. Till skillnad från andra spel med andra varianter av freestyle-control (SSX

**MULTIPLAYERSTÖD**

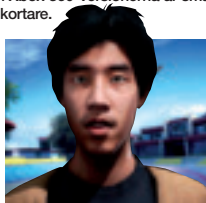
Upp till sex personer kan tävla online. Bland annat finns race där det gäller att åka som snabbt som möjligt och poängtävlingar där det gäller att kamma ihop mest.



**PLAYSTATION ELLER XBOX 360?** Skillnaderna mellan PS3- och Xbox 360-versionerna är små. Xbox 360-spelet är aningen bättre dock, dels eftersom handkontrollen skakar men även eftersom laddningstiderna är kortare.

Blir exempelvis är det ingen konst i Skate att hela tiden vara medveten om vad man gör med sin tumme för att åstadkomma olika saker på sin skateboard. Flippandet med analogspaken blir aldrig tydligt, eller frustrerande. Bara underbart. Bara underbart bra.

Upplägget i Skate är en annan detalj med det här spelet som jag verkligen älskar. EA har sneglat både en och två gånger på Grand Theft Auto-spelen och i Skate designat en helt öppen, enorm stad, där man som aspirerande proffsåkare får skata runt i, efter eget huvud. I sin ryggsäck har man en snyggt utformad stadskarta som dels fungerar som en biljett till tunnelbanan men även som den plats där man får en översikt över de olika uppdragen som finns runt om i San Vanelona.

**FAKTA****SKATE-REEL**

Så snart du gjort ett åk du är särskilt nöjd med kan du spara ned en film av det på maximalt 45 sekunder. Sedan kan du klippa ihop det till en riktigt cool sekvens, välja kameravinklar, välja musik och till och med lägga på effekter. Det går även utmärkt att ta bilder från spelet på samma sätt.

Överallt i staden finns dessa olika utmaningar, och de är oftast utmärkta med en röd jättepil som snurrar i luften ovanför var och en av de andra skateboard-åkarna som bjuder in till tävling. Många av dessa har EA placerat i mitten av ett skateboard-park, uppe på en viadukt eller inuti en skateboard-lokal. Inget fel i det, right? Absolut inte. Felet sitter i att många av dessa utmaningar är kniviga att ta sig till över huvud taget, och då man inte kan plocka upp brädan och traska dit i Skate, framkallas en frustrationsnivå som riskerar orsaka en hel rad olyckliga kraniumexplosioner. Det, just detta, är också mitt enda riktiga klagomål på Skate som i övrigt är ett fantastiskt underhållande och välgjort spel.

Jag känner att jag skulle kunna skriva dubbelt så mycket som jag redan plitit ned om Skate, men här måste jag runda av. Trots vissa gruvligt irriterande frustrationsmoment är Skate en superb simulator som mer än något annat skateboardspel, ger en känsla av att man faktiskt står där på brädan.

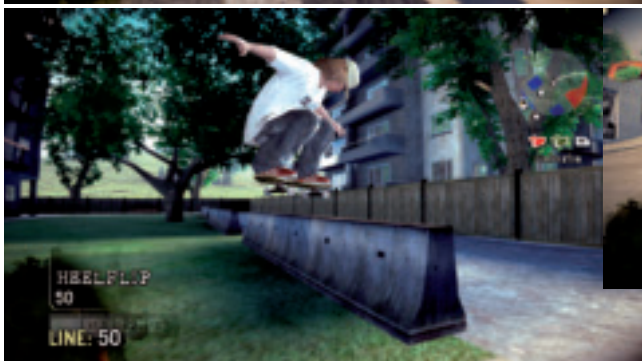
**Petter Hegevall**

**BETYG 8/10**

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

**SKATEBOARDMAGI**

- Underbar spelkontroll, grymt upplägg, ljuvliga animationer
- Kass musik, möjligheten att gå till fots saknas



**KOMMUNALA FÄRDMEDEL** Man kan visserligen åka dit man vill i San Vanelona på sin skateboard. Men det är en stor stad och lämpligast tar man sig precis dit man vill åka med hjälp av tunnelbana.

# FINAL FANTASY TACTICS

Sophie har lekt strateg i återutgivnet Square Enix-spel

Plattform **PSP** Utvecklare **SQUARE ENIX** Utgivare **SQUARE ENIX** Premiär **UTE NU** Antal spelare **1-2** Testad Version **EUROPEISK** Rek. Ålder **12**



**BEKANTA** Final Fantasy Tactics: The War of the Lions innehåller en del igenkännliga karaktärer från andra Square Enix-spel. Bland andra kan man få med Cloud från Final Fantasy VII samt Balthier från Final Fantasy XII som krigare om man sköter sina kort rätt.

**D**et fanns en tid innan Final Fantasy blev det som vi numera kopplar ihop spelserien med. En tid innan androgyna pojkar, asymmetriska byxben och olustiga spinoffs blev vardagsmat. Året var 1998, och ett ganska så annorlunda Final Fantasy-spel skulle göra entré.

Final Fantasy Tactics, som spelet hette, såg de flesta européer aldrig röken av eftersom det aldrig gavs ut i vår del av världen. Square Enix har dock på senare tid jobbat hårt för att återutge spel, och denna lilla strategipärila får nu en välförtjänt chans att charma Europa.

I Final Fantasy Tactics: The War of the Lions träder du in i rollen som Ramza, en ung riddaraspirant som hamnar mitt i en stor religiös-politisk strid som inte är lätt att nysta upp. I rollen som Ramza rekryterar du manskap, planerar strider och kämpar för att lösa den invecklade soppan som landet Ivalice har hamnat i.

I och med att Final Fantasy Tactics: The War of the Lions är en återutgivning, har Square Enix passat på att piffa till spelet en del. Nya karaktärer, arbetsklasser, mellan-sekvenser och trådlöst flerspelarläge utgör en del av tilläggen.

Fortfarande är kameran inte helt klockren i Final Fantasy Tactics: The War of the Lions. Jag önskar mer rörlighet för att göra spelet mer lättöverskådligt. Dessutom är vissa av striderna riktigt sega på grund av enerverande laddningstider som får mig att tappa sugen av och till. Om man har överseende med dessa nackdelar är Final Fantasy Tactics: The War of the Lions ett klockrent spel för den som har en PSP och mycket tid över att spendera.

**Sophie Warnie de Humelghem**

**BETYG 8/10**

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

**GRYMT STRATEGI**

- Innehållsrikt, utmanande, intressanta flerspelarmöjligheter
- Dålig kamera, stundtals långa laddningstider



# THE ORANGE BOX

Världens bästa Gordon fortsätter sin kamp mot det utomjordiska hotet i Valves smaskiga box

Plattform PC/XBOX 360 PLAYSTATION 3 (SLÄPPS SENARE) Utvecklare VALVE SOFTWARE Utgivare EA Premiär 19 OKTOBER Antal spelare 1-16 Testad Version X360 (PAL) Rek. Ålder 16



**MASSOR AV ZOMBIES**

I Episode Two färdas Gordon Freeman och Alyx genom bergen i utkanten av City 17 för att hinna före Combine-trupperna till White Forest. Och givetvis finns det en hel del zombies att döda på vägen dit...

Genre ACTION

**J**ag blundar och drömmer mig bort. Bort till den vita skogen, till Alyx och till City 17. En värld infekterad av utomjordisk ohyra, död och förstörelse, men samtidigt så olidligt attraktiv, inbjudande och spännande. Jag älskar den digitala kuliss som Valve byggt åt oss, jag vill bo där. Bo i en stor tvåplansvilla med Alyx, skaffa några barn och låta Dog springa fritt på bakgården.

Jag har precis bevittnat slutsekvensen i Half-Life 2: Episode Two. Det andra fortsättningskapitlet till världens bästa spel, en fortsättning som flera gånger fått mig att tappa andan. För medan Episode One var småskaligt snålt, kortlivat och oengagerande är Episode Two dess raka motsats. Valve har tagit i från tårna den här gången, och den åtta timmar långa färden från utkanten av City 17 till den snudd på förtrollande vackra White Forest är en upplevelse olik allt annat i år. Visst, Halo 3 var makalöst bra och Bioshock fick mig att fnittra som ett litet barn med en stor godispåse. Men ingenting, då menar jag ingenting, slår Half-Life, när Half-Life är som allra bäst.

Minns du hur Episode One slutade? Förutom snöpligt då menar jag. Gordon och Alyx kastade sig på det skenande tåget som



**FAKTA**

**GORDONS KÄRLEK**

Alyx Vance är dotter till Eli Vance, en av forskarna som ställde till med spektaklet på Black Mesa i det första spelet. Alyx är lite småförtjust i Gordon och deras relation utvecklas vidare under de åtta timmar som de spenderar tillsammans i Half-Life 2: Episode Two. Huruvida Gordon är förälskad i Alyx eller inte återstår dock att se. Vi vet dock säkert att Petter är det...

**TIPS**

**SPELA ÄVEN**

Halo 3 18/19 XBOX 360 Den sista delen i Bungies mäktiga actiontrilogi är också den bästa. Bör inte missas av någon...



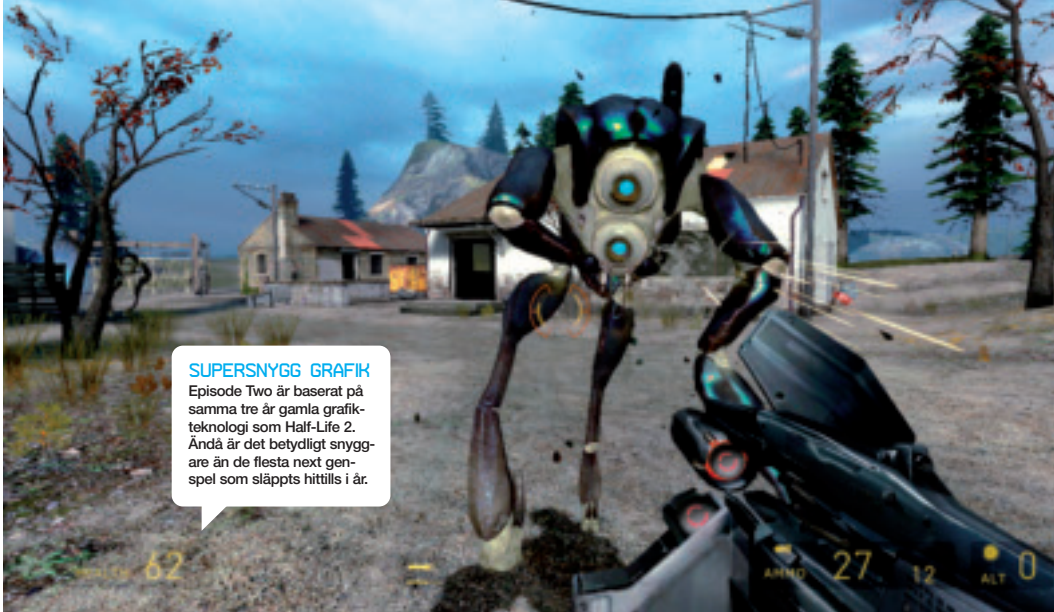
**DEN LÄNGSTA DAGEN** På vägen mot White Forest stöter Gordon och Alyx på allt möjligt. Bland annat zombies, ant lions, striders och massor av sjutglada Combine-trupper. Det blir en lång dag, utan vila, i Episode Two...

hastigt förde dem ut ur ett raserat, infekterat och osäkert City 17. Citadellet var förstört och Combine handikappade. Episode Two börjar sekunder efter det att tåget kraschat i en skogsglänta i bergen. Gordon är fången inuti en tillknycklad tågagn och innan Alyx bryter loss ena vagnens vägg med Gordons antigravitationsgevär, ser det rätt mörkt ut för vår slitstarka hjälte. Väl ute ur vagnen och på väg

mot en närliggande tågstation mitt ute i ödemarken stöter Gordon och Alyx på en patrull av de nyttillkomna fiendekreaturens "hunters" och därefter tillåts inga längre andningspauser i jakten på Combine.

Half-Life 2: Episode Two är något av det bästa jag upplevt i actionväg, i hela mitt liv. Faktiskt. Det är så mycket mer än ett expansionspaket. Det är den regelrätta och

**FANTASTISKT!** Half-Life 2: Episode Two är storskaligt, varierat, spännande, utmanande, intensivt, engagerande och helt... helt fantastiskt bra. Till skillnad från det på tok för korta Episode One är speltiden beräknad till cirka åtta timmar, och det känns mer som ett riktigt spel än ett tilläggspaket.



#### SUPERSNYGG GRAFIK

Episode Two är baserat på samma tre år gamla grafikteknologi som Half-Life 2. Ändå är det betydligt snyggare än de flesta next-gen-spel som släppts hittills i år.

**ELAK ROBOTGREJ** Hunters är en ny fiende som gör sin debut i Episode Two. Dessa "mini-striders" är snabba, arga och besitter en sjuhelsikes eldkraft. Det gäller därför att cirkulera runt dem och skjuta dem med något av de mer grovkalibriga vapnen, helst Magnum-revolvern. Den rockar. Hårt.

ohyggligt högkvalitativa fortsättningen på Valves enastående mästerverk. Och det råder jag dig för allt i världen att inte missa. För när Valve spanner musklerna får de en hel värld av konkurrenter att nervöst frysa av avundsjuka. Half-Life 2: Episode Two innehåller fantastisk bandesign, underbar tempovariation, extremt välgjord grafik och karaktärer som man verkligen, verkligen bryr sig om. Visst, spelets början, med de smått enerverande svåra underjordiska gångarna (som är fyllda till bredden med spottande slabiaks) är inget vidare. Men så snart Gordon och Alyx når kullarna som leder till White Forest slutar jag svåra över brist på ammunition och bara sjunker ned i världens mest bekväma position och bara njuter. Jag njuter så jag nästan svimmar då Dog slaktar en Strider framför mina ögon, eller då Combine orkestrerar ett



#### FAKTA

#### MYSTISKA MARKUS

G-Man är en riktigt mystisk typ. Han är Gordons arbetsgivare sedan slutet på det första spelet, och en lika skrämmande som märklig gubbe. I Episode Two framstår han dock som aningen mer förstående, och mindre The Shining-psykotisk än vad han gjorde i Half-Life 2.

superstilt bakhåll och tvingar in mig och Alyx i en gigantisk villa med hjälp av hutlös eldkraft. De starka ögonblicken är många, episka och utmanande.

The Orange Box innehåller dock inte bara Half-Life 2: Episode Two utan även huvudspelet Half-Life 2, i uppstasad form, samt Episode One, multiplayer-spelet Team Fortress 2 och Portal, ett finurligt skapat pusselspel sett ur förstapersonsperspektiv. Man får alltså fem spel, mer än 35 timmar förstklassig underhållning för den ensamme spelaren samt det helt efterlängtrade och designmässigt stencoola Team Fortress 2 för samma pris som vi vanligtvis betalar för ett spel till Xbox 360 eller Playstation 3.

Jag brukar väldigt sällan prata om prisvärdhet när det gäller spel, men i fallet The Orange Box är det svårt att hålla slutbosgarvet borta då man tänker på hur sinnessjukt mycket superb underhållning man får för pengarna.

Detta är årets hittills bästa spel, och ett måste för alla som någon gång njutit av Gordons kungliga sällskap. Ja, och ni som ännu har gjort det har helt enkelt inget kvar att skylla på längre.

**Petter Hegevall**

**BEVE 10/10**

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

#### MAHALÖS BOX!

■ Sinnessjukt innehållsrikt, underbart presenterat, fabulöst snygg grafik, extremt varierat, grymt väljudande...

■ Portal är mest märkligt, inte särskilt roligt

## MEGAFET BOX

Orange Box innehåller följande:



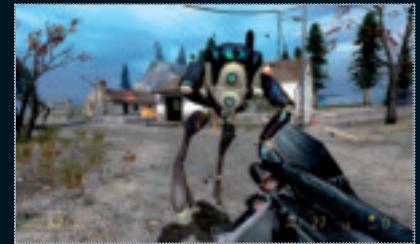
#### 1 HALF-LIFE 2

Half-Life 2, i upphottad form, finns såklart med i The Orange Box. Half-Life 2 utsågs för två år sedan till världens bästa spel av Gamereactor, en utmärkelse som står sig bra än idag, såklart. 10/10



#### 2 HALF-LIFE 2: EPISODE ONE

Episode One är den fyra timmar långa fortsättningen på sluthändelserna i Half-Life 2. Som expansionspaket fick det kritik av oss på Gamereactor för att det var för kort, för enformigt och saknade den där storslagna känslan av engagemang som Half-Life 2 förtrollade oss med. 6/10



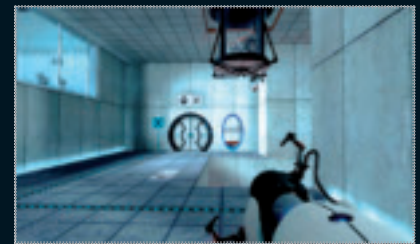
#### 3 HALF-LIFE 2: EPISODE TWO

Episode Two fortsätter där Episode One slutade och tar oss vidare från utkanten av City 17 till White Forest, genom en enorm bergspassage. Här återfinns allt det bästa från Half-Life 2 inklusive perfekt tempovariation, fantastisk miljödesign och underbar action. 10/10



#### 4 TEAM FORTRESS 2

Stereotyp-proppad Hanna-Barbera-action i multiplayerform är vad som bjuds i det helvilda Team Fortress 2. De olika karaktärsklasserna känns väldigt balanserade, grafiken är främsframkallande klocker såväl som spelkontrollen. Ytterligare plus för den grymma bandesignen... 8/10



#### 5 PORTAL

Är du trött på att skjuta monster, soldater eller dina kompisar i ganska precis alla förstapersons-spel som finns? Då kanske Portal är något för dig. Portal är en märkligt formgiven pusselstund för den mer intellektuella, där man ska lösa små gåtor genom att tänka ut hur man smartast använder portaler för att ta sig till nästa nivå. Lite sådär halvkonstigt, men samtidigt riktigt fiffigt. 7/10



# ETERNAL SONATA

Sophie Warnie de Humelghem har varit vid Chopins sida under hans sista tre timmar i livet

Plattform **XBOX 360** Utvecklare **TRI-CRESCENDO** Utgivare **NAMCO BANDAI** Premiär **19 OKT** Antal spelare **1** Testad Version **PAL** Rek. Ålder **12**

**F**rédéric Chopin har endast tre timmar kvar att leva. Även om han inte vet om det där han ligger i sin säng, är han ändå medveten om att hans tid börjar bli begränsad. I sin medvetlöshet börjar den döende kompositören drömma. Drömma om en värld där orättvisor är vardagsmat och där lågodsare kämpar för att förändra världen till det bättre.

Det går inte att göra annat än att hålla med om att japanska Tri-Crescendo har lyckats skapa en originell saga på papperet. Att följa en döende kompositörs sista timmar är minst sagt en mycket bitterljuv upplevelse på flera plan. Eternal Sonata är nämligen ett svårt spel att bilda sig en uppfattning om till en början. Spelet tuffar på i ett långsamt tempo, hållandes det drömska temat hårt i handen vilket känns extremt behagligt. Mysigt, till och med.

Handlingen i Eternal Sonata är lagd på en rätt enkel berättarnivå. Spelets teman kretsar mycket kring existentialism och den lilla människans möjligheter att påverka. Trots att det är stora och tunga teman, lyckas inte Tri-Crescendo att lyfta upp berättandet på en nivå som jag skulle ha uppskattat. Trots att Eternal Sonata handlar om Chopin, agerar han mer som en bifigur än en egentlig huvudrollsinne-



**FAKTA**  
**MUSIK SOM TEMA**  
De flesta namnen på karaktärer i Eternal Sonata har en koppling till musikens värld. Förutom namn som Samba, Viola och Waltz förekommer även lite mer ovanliga dito som Fermata, Adagio och Ritardando som naturligtvis har en koppling till den klassiska musikens värld.

havare. Fokus läggs istället på de karaktärer som finns kring Chopin, vilket känns lite förvirrande.

Som flera andra japanska rollspel är Eternal Sonata linjärt till tusen, utan möjligheter till egna utsvävningar. Du har möjlighet att ha tre karaktärer med dig på äventyr, men det står dig fritt att byta närhelst du känner för det. Självklart kan man öka i nivåer, köpa ny utrustning, lära sig nya attacker och så vidare.

Det som gör lite avbräck i spelets saktmodiga tempo är striderna. Varje karaktär har en förbestämd tidsram att hålla sig till, och du som spelare måste hinna både förflytta dig, starta attacker och använda prylar under de sekunder som är tilldelade karaktärerna du spelar med.

Eternal Sonata är ett minst sagt mysigt spel. Den fantastiska grafiken smeker mitt barnasinne och skapar en gemytlig stämning, stundtals ackompanjerad av Chopins minst lika fantastiska pianostycken. Trots att Eternal Sonata låter och ser fabulöst ut, och att stämningen i spelet är på topp går det inte att kringgå att handlingen är för simpel.

**\_Sophie Warnie de Humelghem**

**BETYG 7/10**

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

**MYSIGT ROLLSPEL**

- Underbar design och grafik, intressant stridsystem
- Enkel handling, bristande karaktärsutveckling



**GRAFIKEN** Celshading är en grafikstil där miljöer och karaktärer renderas på ett sätt som får dem att framstå som ritade för hand. Något som passar utmärkt i Eternal Sonata...

**ROLLSPELSRÅVAR** Tri-Crescendo är en förhållandevis ny spelstudio, men de är inte rudis för det! Förutom spelstudions kanske bästa alster, nämligen rollspelet Baten Kaitos, har spelstudions grundare bland annat arbetat med flertalet älskade rollspel som Valkyrie Profile, Star Ocean: Till the End of Time och Radiata Stories.

Genre **ACTION**



**AUSHYVÅRT** Grafiken i Eva Cash ser allmänt hemsk, eländig, otäck, stygg, ful, gammal och föregad ut. Precis som spelet känns att spela, det vill säga.

# EVA CASH: DIRT PROJECT

Pinsam underhållning eller underhållande pinsamt?

Plattform **PC** Utvecklare **NU GENERATION** Utgivare **NOBILIS** Premiär **31 OKTOBER** Antal spelare **1**  
Testad Version **GULD** Rek. Ålder **12**

**N**är de första bilderna från Eva Cash: Dirt Project släpptes skrattade jag, och många med mig, högt och hjärtligt och vad som såg ut att kunna bli årets absolut mest pinsamma spel.

Skrattar bäst som skrattar sist, antar jag, för vid den tidpunkten så anade jag inte att det skulle falla på min lott att spela och recensera det för Gamereactors räkning. Och nu sitter jag här och inser att jag aldrig kommer få tillbaka de timmar jag har spenderat tillsammans med Eva och hennes nallebjörnsryggsäck. För det här är så dåligt att det knappt finns ord att beskriva det. Handlingen, konceptet, kontrollerna, grafiken,

karaktärs- och fiendedesign, texturen ser ut att vara plockade från mitten av 90-talet... det luktar hobbyprojekt lång väg. Det här hade inte ens varit underhållande för tio år sedan. Det är dessutom gubbigt sexistiskt och hela spelet känns mer som en ursäkt för att få stirra på Evas stringtrosor.

**\_Petter Mårtensson**

**BETYG 2/10**

Grafik **2/10** Ljud **2/10** Spelbarhet **5/10** Hållbarhet **2/10**

**RIKTIG SMÖRJA**

- Evas nallebjörnsryggsäck
- Usel grafik, uselt upplägg, usel design, uselt ljud

# METROID PRIME 3: CORRUPTION

Metroid Prime-trilogin når sitt slut i det efterlängtdade Wii-spelet och Mikael har förstås hängt på

Plattform **Wii** Utvecklare **RETRO STUDIOS** Utgivare **NINTENDO** Premiär **26 OKTOBER** Antal spelare **1** Testad Version **NTSC** Rek. Ålder **12**

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



#### SUPERSMIDIGT

Trots den klart förbättrade grafiken flyter Metroid Prime 3 på i 60 bildrutor per sekund, vilket tillsammans med spelkontrollen skapar en fantastisk inlevelse.

**SMIDIGARE SPELKONTROLL** Bytet av visir görs nu med en knapp och en snabb gest, medan alla olika strålvapen numera fungerar på samma gång, så vi slipper flippandet som tog upp stora delar av Gamecube-kontrollen.

på konsol. Att hoppa genom komplicerade sektioner samtidigt som man pepprar anfallande fiender eller svingar sig med greppstrålen är inga problem. Kanske beror det på en mycket bättre spelkontroll, men Corruption känns inte alls lika svårt som de tidigare spelen. Bossarna kan vara lite elaka, men det är oftast logiska lösningar som krävs och Samus tål tillräckligt mycket stryk för att man ska kunna hitta svaga punkter och dela ut stora mängder pisk.

Men fortfarande handlar Metroid väldigt mycket om utforskande och problemlösning. Det är ju underligt att hela världen av någon anledning är byggd som en enda lekplats för Samus och hennes färdigheter, men så är det. Och jag älskar det. Särskilt greppstrålen är ofantligt mycket roligare nu.

Eftersom man nu reser mellan olika planeter eller olika landningsplatser i sitt rymdskepp blir det betydligt smidigare att snabbt ta sig tillbaka till redan besökta områden för att prova sina nya färdigheter. Numera kan även rymdskeppet uppgraderas för att fylla fler funktioner än bara transport,

men viktigast av allt är den nya dräkten som, i utbyte mot en värdefull energitank, gör Samus mångdubbelt starkare under några ögonblick. Den här förmågan är helt nödvändig för att inte bosstriderna ska dra ut på tiden, men samtidigt är det alltså en riskabel avvägning. Dessutom är det, minst sagt, en experimentell teknik som visar sig ha vissa negativa bieffekter allt eftersom handlingen fortskrider.

Metroid Prime 3: Corruption är precis så bra som jag hoppades, och som Nintendos första nya storspel på konsolen lyckas det både utnyttja hårdvaran på precis rätt sätt och sätta en väldigt hög standard för andra att följa. Det kanske inte direkt var någon överraskning, men äger du en Wii måste du bara köpa Metroid Prime 3: Corruption.

**Mikael Sundberg**

## BETYG 9/10

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

EN UNDERBAR FINAL

Urskön spelkontroll, megaläcker design, grymma pussel  
Aningen seg början...



**29 GRYMMA TIMMAR** Metroid Prime 3: Corruption tar ungefär 20 timmar att klara från början till slut.

**D**et börjar inte bra. Faktum är att jag är halvt beredd att stänga av efter den första halvtimmen. Ovana vid den nya spelkontrollen och en seg, ooriginell början som är som stulen ur valfritt menlöst action-plagiat gör att jag smågäspas bakom spakarna. Ett tråkigt Metroid? Snälla, säg att det inte är så.

Det är inte så. Efter ungefär en timme börjar spelet på allvar och vilket spell! I mångt och mycket liknar förstås Metroid Prime 3 sina föregångare, men det har blivit mer strömlinjeformat i och med den nya kontrollen. Efter att ha spelat Red Steel kändes det som att Wii-fjärren helt enkelt inte lämpade sig till förstapersonsaction, men Retro har gjort precis allt rätt, och det här är helt klart den mest naturliga och intuitiva förstapersonskontrollen



#### FAKTA

#### XBOX LIVE-KOPIA

Retro Studios har sneglat lite på Xbox Live och genom att spöa fiender, scanna en massa saker och hitta föremål får man olika poäng som kan användas för att köpa bonusprylar. Det här skapar ytterligare motivation att verkligen hitta precis allt, som om spelets traditionella procentsammanställning i slutet inte gjorde det.



# CLIVE BARKER'S JERICO

Skräckmästarens nya spel är ett stelt spektakel...

Plattform PC/PLAYSTATION 3/XBOX 360 Utvecklare MERCURY STEAM Utgivare CODEMASTERS  
Premiär 27 OKTOBER Antal spelare 1 Testad Version PLAYSTATION 3 (PAL) Rek. Ålder 18

**J**ag vadar genom högar med förvridna (bruna) monsterlik, blod sprutar som vattnet ur en fontän, hela min värld fylls med skrik av desperation, ångest, död och adrenalinfylt superövernåd. Clive Barker's Jericho är här för att frälsa alla oss som gillar massivt vansinnesvåld, ockulta dödsdatorer, gothkultur, tidsresor och hinkvis med kladdigt äckelpäckel precis överallt. Men är det bra då? Njaa, inte särskilt.

Jericho ger mig kontroll över sju special-soldater med övernaturliga krafter och massiv arsenal för att prygla sönder ondskan och skicka ner den i det mörka hålet den kom från.

Som spelare har man möjligheten att välja mellan de sju olika krigarna, och därmed kunna använda den karaktärens färdigheter. Själva finessen är praktisk och smart som sådan, problem ligger dock i hur hela spelet är uppbyggt. Tyvärr har Mercury Steams

samarbete med den morbide filmregissören och författaren inte resulterat i ett underhållande spel. Det saknar oftast allt vad dynamik heter, Jericho är fullproppat med skriptade sekvenser som bara går att klara av på ett enda sätt, genom att använda en speciell karaktär på ett speciellt vis.

Det största problemet är dock de trista striderna. Spelkontrollen känns svag och jag blir ofta fastlåst i situationer där de datorstyrda karaktärerna dör, och måste återupplivas. På pluskontot finns dock läcker design, bra ljud och en hyfsat intressant handling. Men det räcker inte.

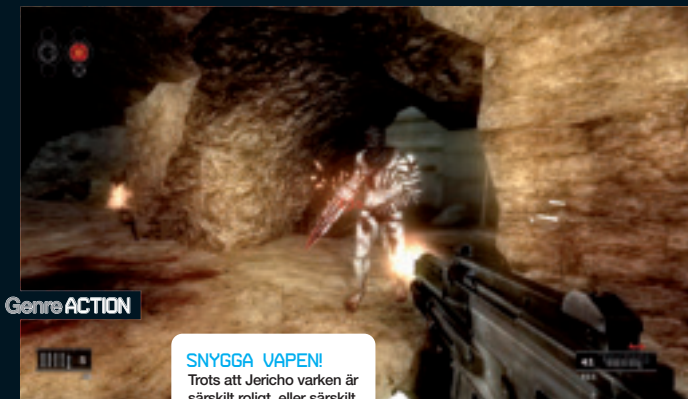
**\_Jesper Karlsson**

**BETYG 5/10**

Grafik 8/18 Ljud 7/18 Spelbarhet 4/18 Hållbarhet 4/18

TRIST SLAKT

- Snygg grafik, bra röstskådespeleri, skaplig story
- Ueta strider, odynamiskt upplägg, frustrerande svårt



Genre ACTION

**SNYGGA VAPEN!**

Trots att Jericho varken är särskilt roligt, eller särskilt välgjort rent spelmässigt är det riktigt snyggt. Inte minst miljödesignen och de maffiga skjutdönen...



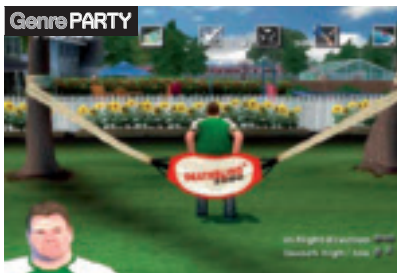
**SKRÄCHLÖST** Det finns tyvärr inga riktiga skräckmoment i Jericho, även om utvecklarna Mercury Steam verkligen har försökt. Istället blir striderna ganska komiska med sjuka mängder blod och fula fiender.

# JACKASS THE GAME

Minispelsmani med Jackass

Plattform PS2/PS3 Utvecklare SIDHE INTERACTIVE  
Utgivare EMPIRE Premiär UTE NU Antal spelare 1  
Testad Version PS2 (PAL) Rek. Ålder 16

Genre PARTY



**MINI-JACKASS** Jackass The Game består av en rad minispel, tyvärr är de flesta av dem på tok för enkla.

**J**ackass är roliga. Jag gillar deras groteska snusshumor i kombination med vilda amatörstunts och sköna personligheter.

Att göra spel av Jackass kändes aldrig självklart då det först utannonserades, och efter att ha lidit mig igenom hela skiten känns det direkt korkat. Ett gäng värdelösa minispel staplas på varandra i ett spel som mest liknar ett halvtrist skämt.

**\_Petter Hegevall**

**BETYG 4/10**

Grafik 6/18 Ljud 6/18 Spelbarhet 4/18 Hållbarhet 2/18

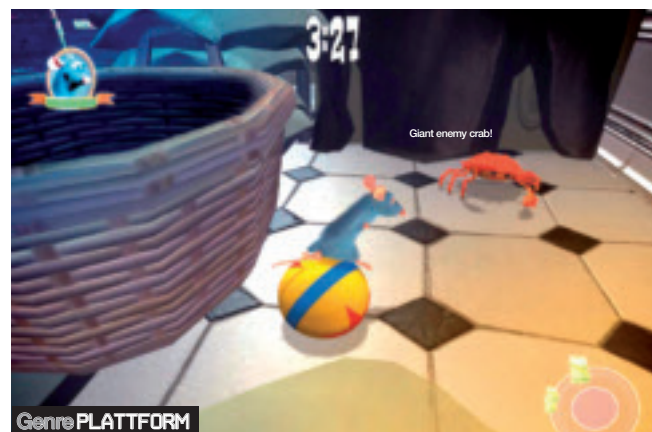
LICENSMJÖLKNING

- Skaplig grafik, okej fysik, grymt röstskådespeleri
- Alldeles för lätt, på tok för kort, rätt trista stunts

# RÅTTATOUILLE

Sophie har letat efter råttan i pizzerian i ännu ett underkänt licensspel...

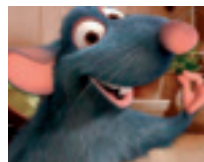
Plattform PC/PS2/PS3/WII/X360 Utvecklare THQ Utgivare THQ Premiär UTE NU Antal spelare 1-2 Testad Version PC (GULD) Rek. Ålder 3



Genre PLATTFORM

**G**amla hederliga licenstrollet slår till igen. Animerad film blir till mediokert barnspel. Denna gång är det Pixars nyaste; Rättatouille, på menyn. Rättatouille utspelar sig i Paris, det franska kökets hemvist. Råttan Remy slår ihop sig med den unge vaktmästaren Linguini för att få utlopp för sina kulinariska färdigheter. Ingen vill ju ha en råttan i pizzerian, så att säga.

Som så många andra filmlicensspel är Rättatouille ett plattformsspel. Mycket hoppande och klättrande för att stjåla mat, laga till det som stulits samt fly för livet ur överbefolkade kök utgör stommen av Remys uppdrag. De roligaste inslagen är när Remy och Linguini ska koka ihop något smaskigt, då Rättatouille transformeras till



1 FAKTA

\$412,623,381

Ratatouille (eller Rättatouille) är den senaste filmen från trollkarlarna hos Pixar Studios. Rattatouille har hittills spelat in 412 miljoner dollar över hela världen vilket är knappt hälften av vad Hitta Nemo drog in under samma tidsperiod. Trots det är det imponerande.

en ganska nedbantad version av Cooking Mama. I övrigt är spelet mäktat repetitivt och jag funderar över om barn kommer att förstå handlingen i spelet då jag inte har en blekaste vad Rättatouille handlar om. Snacka om att inte vilja ge några gluttar in i vad filmen handlar om.

Rättatouille har en del minispel att spela utanför själva kampanjläget som alla baseras på de minispel som man stött på under Remys äventyr i kampanjläget. Det går att spela små turneringar för två spelare i vissa av minispelen, vilket känns som ett bra initiativ från utvecklarna. Husfriden hos småbarnsfamiljer är därmed tryggad för en stund. Enkelt i de flesta avseenden är det bästa sättet att summera Rättatouille. Svårighetsgraden är enkel, grafiken är enkel och hela konceptet är enkelt. Visst kan det underhålla de allra yngsta TV- och datorspelarna en stund, men alla över nio års ålder kommer att bli less innan för-rätten ens har serverats, så att säga.

Rättatouille är ett halvdassigt spel som följer på en potentiell biohit bara för sakens skull, med ett passande betyg som följd.

**\_Sophie Warnie de Humelghem**

**BETYG 4/10**

Grafik 4/18 Ljud 7/18 Spelbarhet 4/18 Hållbarhet 4/18

LICENSTRAMS

- Bra flerspelarfunktioner, okej röstskådespeleri
- Tråkig grafik, repetitivt upplägg, obefintlig handling

# ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS

Vi har kämpat för mänskligheten i Splash Damage multiplayer-mord!

Plattform PC (PS3/X360) Utvecklare SPLASH DAMAGE Utgivare ACTIVISION Premiär UTE NU Antal spelare 1-24 Testad Version GULD Rek. Ålder 16

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



## MULTIPLAYERDÖD

Enemy Territory: Quake Wars är ett renodlat multiplayer-spel i samma anda som exempelvis Unreal Tournament, eller Battlefield 2. Och det är förbannat underhållande.

**L**ivet var gott, vi hade solsken, kattungar, god konst, glass, massvis med TV, sås, sylt och vackra mustascher. Livet var gott. Sen kom Stroggerna och sabbade hela skiten, de skulle invadera oss och förvandla oss till puré. Helt plötsligt var livets goda bortblåst och istället hade vi massor med svett, tränga stövlar och tunga vapen.

Enemy Territory: Quake Wars är det första spelet i berättelsen om människornas kamp mot de ondskefulla Stroggerna. Quake 2 och Quake 4 är tidsmässigt de två efterföljande delarna, men där de i första hand var solo-upplevelser rör sig detta om en renodlad multiplayer-slakt av stora mått.

Och Enemy Territory: Quake Wars gör det mesta helt rätt. Direkt när man hoppar in i spelet står det klart vad man måste göra, och på skärmen ser man indikatorer som visar vart man ska ta sig, och väl där är det ofta inte mycket mer än ett knapptryck som behövs för att man ska göra sitt jobb. Vägen dit lär dock inte bli lätt då fienden lär ställa upp allt de har för att stoppa dig och ditt lag från att vinna.

Människornas sista hopp heter GDF, den jordiska försvarsstyrkan som i spelet ställs mot Stroggerna, en samling köttslamsor ihopvirade med ståltråd och väsende gasmasker. Spelet är uppdelat i tre kampanjer med tre banor i varje kampanj. Varje bana går ut på att ett lag anfaller, och ett lag försvar. Båda lagen har tillgång till radar, artillerikanoner, missilramper och andra kul prylar som hör hemma på ett slagfält (däribland en hel del olika fordon).

Kombinerat med banorna som är smockfulla med alternativa rutter, gångar, stigar och gömställen blir Enemy Territory:



**KLASSHILLNAD** Varje klass i Enemy Territory: Quake Wars har sin egna styrka och sin svaghet, en soldat kan till exempel välja mellan raketgevär, automatkarbin eller tungt maskingevär...



## FAKTA

### SIR YES SIR!

När man spelar en kampanj kommer man att få uppgraderingar till sin utrustning ju mer man använder den. Använder man raketgeväret mycket får man snart snabbare målsökning, springer man mycket blir man belönad med snabbare sprint och den hårdhudad strids-pitten får snart se sitt magasin och granatkvot utökas. Allt eftersom man plöjer ner mer tid i spelet stiger man i rank (som ett belöningsystem), och ju högre rank, desto mer respekt erhåller man.

Quake Wars underbart superhjärlig onlineaction som roar konstant. Skillnaderna mellan de två lagen må vara små och subtila, men efter ett tag märker man att man måste anpassa sin spelstil efter sitt lag, sin klass och banan. Detta gör att Enemy Territory: Quake Wars är ett spel som varierar och bjuder på tonvis med hektiskt underhållande internetstrider.

Det enda negativa jag har funnit med Splash Damage superba multimord är att fysiken ibland är aningen märklig, annars älskar jag att förvandla Strogger till slarvsylta och Enemy Territory: Quake Wars utses härmed till ett av de bästa, renodlade dödsmatch-spelen, på väldigt länge.

...Jesper Karlsson

**BETYG 9/10**

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

ONLINEMASSAKER!

- Ursnygg grafik, snabbt balanserat, väldigt varierat
- Aningen märklig fysik

# LAIR

Factor 5:s vackra drakar håller inte i måttet... alls!

Plattform PS3 Utvecklare FACTOR 5 Utgivare SONY Premiär 17 OKTOBER Antal spelare 1 Testad Version NTSC Rek. Ålder 16

Genre ACTION



**OFÄRDIGT** Bitvis är grafiken i Lair som renderas i 1080p riktigt imponerande. Men på sina ställen har riktigt fula grafikbuggar smugit sig in och bilduppdateringen är inte heller stabil.

**S**könhet kan förblinda men i fallet Lair gör det mig bara ännu mer frustrerad. Jag kämpar tills jag blir blå i ansiktet med den ruttna spelmekaniken och den usla uppdragsdesignen och då hjälper det föga att Factor 5 lyckats skapa ett bitvis riktigt snyggt spel.

Visst bilduppdateringen är inte den bästa, men det hade jag kunnat leva om inte den "cinematiska" kameran gör sitt bästa för att desorientera mig på drakryggen. Att inte låta spelaren själv välja mellan att styra med hjälp av rörelsesensorn eller en analog spak när man rider sin drake är också ett misstag. Faktum är att Lair är som bäst när man befinner sig på marken och det säger väl egentligen det mesta om det här drakspelet. Något av det sämsta i Lair är faktiskt när drake strider mot drake då man bokstavigt talat tvingas skaka fram någon attack. När man fritt flyger omkring över stora öppna ytor fungerar kontrollupplägget helt okej, men när man tvingas utföra precisionsflygning eller ska till att sikta blir det genast uppenbart att man inte arbetat igenom kontrollsystemet tillräckligt väl.

Lair är ett actionäventyr, innehållandes drakar och arga drakryttare iklädda fula plåthjälm. Det påminner en del om Factor 5 tidigare spel (exempelvis Star Wars: Rogue Squadron och Star Wars: Rogue Squadron III: Rebel Strike) men den stora skillnaden är i det här fallet kvaliteten, som i Lair är under all kritik.

Det är svårt att säga exakt vad som gått fel i fallet Lair. Factor 5 har en stark meritlista men här känns det som det är fullt av experiment och halvdana lösningar som rimligtvis borde justerats eller helt plockats bort i betafasen.

Det finns saker som imponerar och jag gillar exempelvis stämningen och delar av handlingen, men allt sånt överskuggas av illamående och frustrationen som uppstår när jag försöker brottas med min drake.

...Bengt Lemne

**BETYG 3/10**

Grafik 6/10 Ljud 6/10 Spelbarhet 2/10 Hållbarhet 3/10

KRASCHLANDNING

- Bitvis riktigt snyggt, coola drakar
- Hemsk spelkontroll, dålig kamera, frustrerande ofärdigt



Genre RACING



# FATAL INERTIA

Ursnygg framtidsracing med minst sagt rutten bandesign

Plattform PS3/XBOX 360 Utvecklare KOEI Utgivare KOEI Premiär UTE NU Antal spelare 1-6 Testad Version XBOX 360 (PAL) Rek. Ålder 3

**J**ag har rätt många laster, ändå. Är överdrivet och ohälsosamt svag för ganska mycket. Tom & Jerry-kex, pepperoni-pizza, japanska bilar, dialogdrivna filmer, ylletröjor och tunga actionspel är bara några av dem. Ilnabb framtidsracing är en annan. Jag älskar de gamla Wipeout-spelen och njöt i stora drag av Acclaims grymt underhållande Extreme G-spel.

Med tanke på detta var mina förväntningar på Koeis uppsnackade Fatal Inertia var såklart höga. Ursnyggt paketerad framtidsracing med designmässigt svulstiga supersvävare i ohyggligt läckra 1080p-miljöer... vad kunde gå fel?

En del, visade det sig. Inte allt, men ganska mycket. Fatal Inertia är nämligen ett ytterst medelmåttigt racingspel som försöker överleva på samma premisser som Wipeout-serien alltid gjort, men misslyckas.

Det största problemet med Fatal Inertia är tyvärr bandesignen. Hur Koeis designer tänkte då de utformade de olika banorna som finns utspridda på soldränkta "Paradise Isle"

begriper jag inte. Banorna är snitslade på ett ofta så pass invecklat och ogenomtänkt sätt att man hela tiden åker fel, kör in i en återvändsgränd eller helt enkelt kör in i all den närliggande terrängen. Banorna är helt enkelt så pass förvirrande dåliga, och onödigt korta, att omedelbar huvudvärk uppenbarar sig bara några minuter in i spelet.

Till det positiva hör dock den grafiska biten, som i Fatal Inertia imponerar från start till mål, samt alla de coola vapnen som finns med i spelet. Jag gillar också de extremkorta laddningstiderna och den väldigt välgjorda svävarfysiken. Detta räddar dock inte Fatal Inertia från att bara vara ett medelmåttigt racingspel.

—Petter Hegevall

**BETYG 5/10**

Grafik 9/10 Ljud 5/10 Spelbarhet 5/10 Hållbarhet 3/10  
LAGOM TRIST

- Väldigt smaskig grafik, korta laddningstider, bra fysik
- Dåliga banor, för korta banor, för enkelt

**VACKERT** Fatal Inertia är utan tvekan det snyggaste racingspelet hittills till Playstation 3 och Xbox 360. Japp, till och med snyggare än det urläckra Motorstorm (Playstation 3).

# WARHAWK

Mikael har krigat som en besatt i Sonys nya ambitiösa onlineröjare och är klart imponerad

Plattform PLAYSTATION 3 Utvecklare INCOGNITO Utgivare SONY Premiär UTE NU Antal spelare 1-32 Rek. Ålder 16

Genre ACTION

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

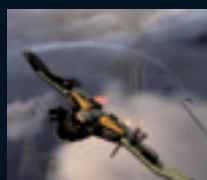


**BILLIGT SPEL** Att ladda ner Warhawk direkt från Playstation-shoppen kostar bara 280 kronor, men då får man förstås ingen fysisk skiva eller något headset; något man förstås får om man köper spelet i butik. Då kostar det dock precis dubbelt så mycket istället...

**U**i ska kämpa med växande själv-säkerhet och växande styrka i luften, vi ska kämpa på fälten och på gatorna, vi ska kämpa bland bergen; vi ska aldrig kapitulera. Det var Winston Churchill som talade och det handlade om Englands försvar under andra världskriget, men det hade lika gärna kunnat handla om Warhawk.

Warhawks genialitet ligger i hur vansinnigt varierat det ändå blir med ett ganska begränsat utbud av banor, och hur smart genomtänkt varje spelvariant är. De första tre, Team Death Match, Dogfight och Capture the Flag, behöver väl ingen större beskrivning, gamla hederliga multiplayer-lägen bara. Zones är däremot rätt intressant. Liksom andra liknande spel handlar

det om att erövra olika områden på kartan och sedan försvara dem så gott det går. Något som man bör ha i åtanke är att Warhawk är ordentligt avskalat. Det går förstås att spela fyra spelare på delad skärm och även köra via lokalt nätverk, men i praktiken har Warhawk ett enda spelläge: online. Som nybörjare kastas man rakt in i helheten och utöver små förklarande texter som poppar upp de första gångerna du hittar ett nytt vapen eller fordon finns det ingen möjlighet att bli varm i kläderna. Learning by doing och "det som inte dödar härdar" blir ledorden och efter många, många nesliga förluster börjar man så smått få kläm på krigandet. För att ha en chans i Warhawk måste man bemästra fyra olika



**FAKTA**  
**MED KOMPISARNA**  
Warhawk började som ett storybaserat flygspel med enstaka marksekvenser och var ett av de första spelen som visades upp till Playstation 3 2005. Sedan dess har Incognito jobbat hårt med Warhawk som till slut blev ett renodlat multiplayer-spel.

kontrollsätt med tillhörande taktiker. Att springa till fots med tillgång till en rad olika vapen, att köra jeep eller tank (gärna med en kollega i kanontornet), att regera himlen med flyg eller att försvara ett område i en redig luftvärmskanon, alla uppgifterna är nödvändiga och framför allt roliga. Allt är balanserat så att inget val känns underlägset. Även om jag personligen föredrar att smyga runt till fots är det absolut roligast att flyga, och det märks att Incog har lagt allra mest tid på just detta. Planen struntar i de flesta naturlagarna och skrattar åt G-krafter, så det går att göra helt otroliga stunts. Banorna är fyllda med lömska raviner, tunnlar och andra passager där man kan försöka utmanövrera sin fiende med loopar och rollar. Tillsammans med mål-sökande missiler samt möjlighet att skifta till hoverläge blir luftstriderna fantastiskt varierade och underhållande.

Warhawk är helt enkelt ett klockrent onlinespel och ett av de bästa spelen till konsolen just nu.

—Mikael Sundberg

**BETYG 8/10**

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

- Bra spelkontroll, fantastisk variation, underbart bra ljud
- Bara multiplayer, bristande kommunikationsmöjligheter

# HALO 3

VI  
DIG  
ÄLSKVÄRT SPEL

Slutet på Bungies grymma trilogi är ett mästerverk... rakt igenom

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

**N**u står jag där. Tio timmar senare. Halo 3 är avslarat, sagan slut. Och jag är helt salig i hela kroppen. Förväntningarna har varit snudd på orealistiska. Monstruösa. Minst sagt. Och ändå lyckades Bungie leva upp till dem - och faktiskt överträffa dem. Jag är lycklig, medtagen, andfådd och helt harmonisk... på samma gång.

Halo 3 rivstartar med att ta vid strax efter där Halo 2 slutade. Master Chief har lämnat Cortana åt sitt öde och tagit sig hem till Jorden igen. Men det är en ovanligt tilltufsad Master Chief vi får möta. Att utplåna hela raser av utomjordingar och stoppa invasioner av parasiter som hotar allt liv i universum är redigt slitgöra, till och med för tidernas coolaste Spartan II-soldat, Master Chief.

Halo var för mig den kanske största spelmässiga överraskningen någonsin. Bungie, som tidigare enbart hade gjort skräp, drämde till med en oförglömlig saga så njutbart perfekt att en hel spelvärld tappade andan. När de nu, sex år senare, avslutar trilogin med årets tveklöst mest efterlängtade spel gör de det med pompa och ståt, med enorma resurser, med kraft, rutin och med en fingertoppskänsla som så ofta saknas i den här branschen.

Allt är förbättrat, och uttökat, och Bungie matar mig som actionstinn vapengalning med tonvis av delikatesser. Momentet då jag beordras styra min Warthog ned till strandkanten igen i ett av spelets senare kapitel för att där nere bemanna en av de nya fordonen i Halo-universumet, en Hornet. Sekunderna senare är jag luftburen med två storkäftade medsoldater stående på farkostens vingar. Jag flyger mot ett av Covenanternas fraktflyg



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

**VACKERT** Halo 3 bjuder på ursnygg ljussättning, grymma polygonmodeller och en allmänt underbar design. Det är inte lika snyggt som Gears of War, men ändå riktigt vackert...



FAKTA

#### MEG POLARNA

Många menar att co-op är anledningen till varför de gillar Halo så mycket och i Halo 3 tar Bungie det till nästa nivå med co-op för fyra spelare. En spelar Master Chief, en spelar Arbiter och de två andra spelar Elite-soldaterna N'tho 'Sraom och Usze 'Taham, vilka båda har fått en välskrivna personlighet och bakgrund. Det går som vanligt att spela två på delad skärm men vill man spela på fyra måste det dock göras via System Link eller via Xbox Live.

och skjuter ned det till tonerna av Martin O'Donnells fantastiska soundtrack. Just då, precis då... är Halo 3 bland det största jag upplevt i spelväg, någonsin.

Halo 3 är ett mästerverk. Det bästa spelet i serien och det tredje bästa actionspelet jag någonsin haft nöjet att avnjuta (efter Half-Life och Half-Life 2). Här finns allt. Den storslagna krigskänslan som det första spelet bjöd på är multiplicerad med hundra och variationen är snudd på pervers. Jag slåss i fabrikskomplex, i öknen, i ett frostigt snölandskap och i en lummig skog. Jag slåss för mänsklighetens överlevnad. Jag slåss för fred.

**Petter Hegevall**

**BETYG 10/10**

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

**FANTASTISKT!**

- + Fantastisk grafik, grym design, perfekt tempovariation, makalöst bra spelkontroll, underbart multiplayerläge
- Ojämn och ibland lite väl märklig ljudmix



**MULTIPLAYER!** Dels kan man spela igenom huvudäventyret tillsammans med tre vänner via Xbox Live, men framför allt finns spelsätt och inställningar till förbannelse för att kunna garantera en lika lång hållbarhet som Halo 2. Multiplayer-banorna känns fantastiskt välgjorda och en skön sådan som jag förutspår kommer bli en stor favorit är Isolation. Ett litet grönområde inhägnat av rejäla murar.

# PGR4

Project Gotham Racing 4 är bättre än alla tidigare delar

Plattform **X360** Utvecklare **BIZARRE CREATIONS** Utgivare **MICROSOFT** Premiär **12 OKT** Antal spelare **1-8** Testad Version **PAL** Rek. Ålder **3**

Genre **RACING**



**SNYGGT!** PGR 4 är ett av de snyggaste racingspelen till Xbox 360, snyggare än både Test Drive Unlimited och Forza Motorsport 2.

**Ä**ntligen! Efter tre bleka och stela racingspel har Bizarre äntligen lyckats förmedla en racingkänsla som får Project Gotham Racing 4 att glänsa.

Bilfysiken är bättre och mer dynamisk än i föregångaren, motorcyklarna är roliga att köra och grafiken urläcker. Tillkommer gör även ett mycket bra onlineläge.

**Petter Hegevall**

**BETYG 8/10**

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

**KLOCKREN RACING**

- + Supersnyggt, bra bilfysik, utmanande, grymt onlineläge
- Aningen opersonligt, lite för enkelt...

# STRANGLEHOLD

John Woo gör efterlängtad speldebut i Stranglehold

Plattform **PC, PS3, XBOX 360** Utvecklare **MIDWAY** Utgivare **MIDWAY** Premiär **UTE NU** Antal spelare **1-6** Testad Version **XBOX 360 (PAL)** Rek. Ålder **18**



**TEQUILA** Chow Yun Fat är poliskonstapel Tequila, samma karaktär som i filmen Hard Billed.

**T**änk dig gamle Max Payne, fast det utspelar sig i Hong Kong. Med massor av bräckliga skurkar som mer än gärna skjuter mot dig.

Stranglehold är långt ifrån perfekt, men en intensiv actionkaramell för alla som inte bryr sig om att det är några timmar kortare än det borde vara. Kort, rätt fult, men ändå riktigt underhållande...

**Jonas Mäki**

**BETYG 7/10**

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

**SLOWMOTION-MORD**

- + Grym pistolaction, välgjord förstörelse, bra dialog
- Fladdrig spelkontroll, lite väl kort, inte särskilt snyggt



# TIMESHIFT

Saber Interactive blandar dystopiskt och ovarsamt skjutande med Blinx: the Time Sweeper

Plattform PC/PS3/XBOX 360 Utvecklare SABER INTERACTIVE Utgivare VIVENDI Premiär 2 NOVEMBER (PS3 | DECEMBER) Testad Version XBOX 360 (PAL) Antal spelare 1-16 Rek. Ålder 16

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



## ELAK FRAMTID

Saber Interactive har uppenbarligen spelat sin beskärda del Half-Life 2 och i Timeshifts onda framtidsklidning framträder Krone på skärmar och mässar ut hjärtvättande budskap.

## TIPS

### SPELA ÄVEN

Prey 8/10 PC/XBOX 360  
Grym underhållande action med kebab-banor, arga utomjordingar och organiska vapen...



## FAKTA

### REDAN 2005

Timeshift var tänkt att släppas redan hösten 2005, men såg för bedrövligt ut och försenades. Spelet lades därefter ned av Atari, men utvecklarna lyckades få Sierra att köpa upp rättigheterna. Spelet var därefter tänkt att komma hösten 2006 men skrotades nästan helt igen efter katastrofal kritik. I våras meddelades att spelet hade gjorts om från grunden med ny inriktning där den gamla huvudpersonen Michael Swift hade försvunnit. Endast Krone återstår från det gamla spelet.



**SPECIELLA MOMENT** Timeshift är fyllt med förutbestämda (scriptade) moment som när som helst kan inträffa utan förvarning. Det gör att spelet känns mer levande än det kanske egentligen är.

**A**tt göra ett unikt actionspel idag är inte helt enkelt. Saber Interactive kom på den geniala idén att blanda tidsmanipulation med traditionellt skjutande i förstapersonsperspektiv för ett antal år sedan. Men idén visade sig svår att realisera och efter flera turbulenta år är spelet äntligen här, kraftigt modifierat, och omdesignat mer än en gång.

Timeshift utspelas i en mörk framtid sedan den onde Krone lyckas stjåla en dräkt som möjliggör tidsresor från ett laboratorium. I sista sekund lyckas man själv följa efter Krone i hans tidsresor, där han nyttjat det hela till oinskränkt makt med våldsamt diktatur och sanslösa

experiment som följd. Som vanligt löser man det hela bäst genom massivt övervåld och sådant får man mycket av i Timeshift. Det finns en rejäl uppsättning fantasifulla skjutdon och även om de inte är särskilt originella smäller de ordentligt och känns roliga att använda.

Tidsmanipulationen kan användas för att ge ett övertag i strider där man kan sakta ned tiden, stanna den helt eller rent av spola tillbaka den lite. Kommer du exempelvis till två vakter som samtalar och du vill höra vad de sagt, så spola tillbaka tiden till innan konversationen och lyssna. Man kan alltid välja när och hur man vill nyttja tiden till sin fördel,

**STORA VAPEN** Man kan bära med sig tre vapen åt gången. Alla skjutdon är påhittade och utan verklighetsförankring men med bra känsla och flera roliga funktioner.

men genom ett enkelt knapptryck väljs automatiskt det som passar bäst för tillfället. Vilket också är något som helt förtar spelets pussel, tyvärr.

Nej, det är under striderna som det hela fyller sitt syfte och tillför något. Vilket även gäller multiplayer-delen som faktiskt är riktigt häftigt. Där är tidsmanipulationen utbytt mot tidsgranater och allt inom en radie om några meter påverkas. Det är alltså fullt möjligt att frysa en motståndare fullständigt eller få honom att gå som i klister utan att det någonsin känns obalanserat. Dessutom är inställningsmöjligheterna oerhört goda.

Saber Interactive har inte helt lyckats göra något bra av tidsgrejen som blir lite gimmick-artad och förtar klurigheten från alla pussel. Men det är fortfarande ett häftigt actionspel med en ovanligt mörk framtid och dessutom underhållande i multiplayer.

**Jonas Mäki**

# BETYG 7/10

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

## TIDSKRÄVANDE

Tung action, grym dystopisk känsla, bra multiplayerdel  
Meningslösa pussel, generisk och ful design



**IT'S ALL ABOUT ...**

THE EVENT

POWER

DRIFTING

RISK & REWARD

MODDING

SPEED & CONTROL

**Juiced 2**  
HOT IMPORT NIGHTS

**IT'S ALL ABOUT ...**



(c) 2007 THQ Inc. All manufacturers, cars, names, brands and associated imagery featured in this game are trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. All rights reserved. Hot Import Nights and its logo are trademarks of Action Media Operating LLC. Developed by Juice Games. Juice Games, Juiced, THQ and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. Microsoft, Windows, the Windows Vista Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.

[WWW.JUICED2HIN.COM](http://WWW.JUICED2HIN.COM)



# SKATE OR DIE

Våghalsige soffpotatisen Jonas tar en nostalgisk titt på skateboard-spelens verkliga anfader...

Plattform **COMMODORE 64, NES, PC** Utvecklare **EA** Utgivare **EA** Släpptes **1987**

**D**et glada 80-talet var fyllt av en skräckblandad förtjusning för kombinationen av halvkriminella ungdomar och skateboardåkande. I alla filmer om brottsliga ungdomsgång fanns det alltid en obligatorisk rullbrädeåkare och det är ur denna kultur Commodore 64-spelet *Skate or Die* föddes 1987 av den då lilla utvecklaren Electronic Arts.

*Skate or Die* var spelmässigt inspirerat av Epyx sportspel (*California Games*, *Summer Games* med flera) som var dominerande vid den här tidpunkten.

## För mig var *Skate or Die* precis så coolt och så mycket anarki som jag kunde hantera...

Det betydde i praktiken att det fanns flera olika grenar som höjdhopp och ramp att ta poäng i. Och så var det ju det här med de brottsliga skateboardåkarna, vilket representerades genom grenar som *Joust* där man åkte en i torragd pool med paddel som man skulle klubba ned sin motståndare med samt *Race* där man åkte nedför en backe och tog varje

tillfälle att åka på andras områden, slå sönder saker och bete sig allmänt illa.

Men det var *Jam* som var spelets verkliga behållning. Där gällde det att åka mot den tuppkamsförsedde outlaw-killen Lester i ett race i en sjaskig förort. Det gällde att slå sönder saker, slå sönder varandra, sabotera och åka där man inte fick åka eftersom det gav bonuspoäng. När man kom ned till vägen stod där en polisbil, redo att sy in de båda huliganerna. Något man lämpligtvis visade sitt missnöje inför genom att göra

en fet ollie rätt upp på polisbilens motorhuv varpå saftblandarna omedelbart drog igång.

För mig som lite osnuten unge var *Skate or Die* precis så coolt och så mycket anarki som jag över huvud taget kunde hantera. Men *Skate or Die* var inte bara yta, utan var dessutom ett riktigt trevligt spel där faktiskt samtliga grenar

var välgjorda. Poängberäkningen var genomtänkt och att lyckas få topptider och hi-scores i hård konkurrens mot grannskapets alla grabbar var en styv uppgift, minst sagt.

*Skate or Die* konverterades senare till både NES och PC och blev superpopulärt även till dessa format tack vare det enkla men ändå utmanande upplägget, den punkiga stilen och den medryckande

musiken. Spelet blev stilbrytande och doftade Jackass ett årtionde innan Jackass ens fanns.

Idag, 20 år senare, framstår *Skate or Die* som hela den moderna skateboard-genrens grundare där man själv väljer var, när och hur man vill åka rullbräda. En genre som nu återigen domineras av Electronic Arts...

\_Jonas Mäkl



### MER SKATEBOARDS

Efter tre år släppte EA två uppföljare till *Skate or Die*. Dels snösportspelet *Ski or Die* som i allt väsentligt var sämre, men även *Skate or Die 2* som var ett riktigt påkostat NES-spel.



SYRINGE

PASS 7

SCORE 1150



## SKATEBOARDMANI

Vi listar viktiga skateboard-spel...



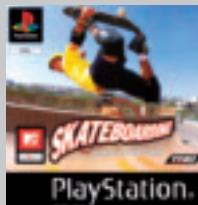
**TONY HAWK**  
NEVERSOFT

Första Tony Hawk-spelet har med alla versioner överträffat självaste Halo: Combat Evolved i försäljning. Valförtjänt med tanke på att Neversoft fångade sporten bättre än någon annan gjort.



**THRASHER**  
Z-AXIS

Thrasher släpptes i svallvågorna av Tony Hawk och ansågs av många skateboard-fans vara en riktig simulator som var trogen sporten. Tyvärr var det ganska fullt grafiskt och hade en mordisk inlärningskurva.



**MTV SKATEBOARDING**  
THQ

Darkblack lierade sig med MTV och fick tillgång till hela deras stall av skateboard-åkare. Särskilt mycket mer än ett mellanmål mellan två Tony Hawk-spel blev det dock aldrig.



**SKATE**  
EA

Efter att Tony Hawk-spelen bara tycks tappa i kvalitet, klev EA in och visade vägen med *Skate* som är så nära livet på en riktig rullbräda man kan komma utan en faktisk skateboard.



# TOPPEN



## LITA PÅ VÅRA LISTOR

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

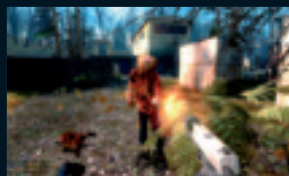
## FÄRSKA TOPPLISTOR FRÅN SPELVÄRLDEN

Försäljningslistor varje vecka: [www.gamereactor.se](http://www.gamereactor.se)

## REDAKTIONEN

### Månadens mest älskade...

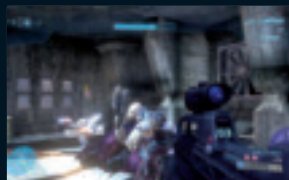
Uppmätt i allmän TV-tid i redaktionens spelrum och interna slagsmål om vår soffa...



#### HALF-LIFE 2: EPISODE TWO

PC/PS3/XBOX 360

Vi sköt nervöst in skivan i vår Xbox 360. Episode One var lite av en besvikelse. Men Valve levererade omgående och snart var det fest på redaktionen. Jesspers dubbelgångare Gordon Freeman var tillbaka på allvar med ett spel både lever upp till föregångarna och tveklöst är en kandidat till årets spel. Jihooooou!



#### HALO 3

XBOX 360

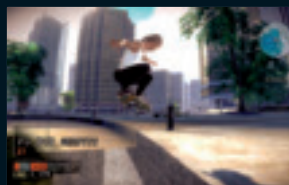
Det var lite nedstämt på redaktionen strax efter att Halo 3 släpptes. Vi hade just avslutat striden i Bungies maffiga science fiction-saga och började att det var slut. Men bara en kort stund för därefter blev det multiplayer via Xbox Live där Jonas chockrosa Spartan-soldat gjorde livet surt för oss andra.



#### SHINOBI III

WII

Ett av de allra bästa spelen till Virtual Console (Wii) är Shinobi III och till Petters oerhörda förvåning visade det sig att vissa på redaktionen inte hade spelat det. Petter läste resolut in dem i spelrummet och lät ingen komma ut ens för en toapaus innan denna lucka i spelhistorien täppts till.



#### SKATE

PS3/XBOX 360

Pettters hjälpsamme lillebror Måns har under månaden instruerat en okunnig redaktion om hur man bäst trakterar en digital skateboard i EA:s Skate. Mikael blev så inspirerad att han köpte en egen nubbbräda från Rusta men lyckades inte med något annat än att ramla över en tröskel och slå sin höft ur led.



## SVERIGE TOPP 20

- 1:a **WORLD IN CONFLICT**  
Format PC Gamereactors betyg 9/10
- 2:a **SINGSTAR SVENSKA SCHLAGER HITS**  
Format PS2 Gamereactors betyg 7/10
- 3:a **NHL 08**  
Format XBOX 360 Gamereactors betyg 8/10
- 4:a **WORLD OF WARCRAFT: THE BURNING CRUSADE**  
Format PC Gamereactors betyg 9/10
- 5:a **WORLD OF WARCRAFT**  
Format PC Gamereactors betyg 9/10
- 6:a **COUNTER-STRIKE 1 ANTHOLOGY**  
Format PC Gamereactors betyg 8/10
- 7:a **MEDAL OF HONOR: AIRBORNE**  
Format PC Gamereactors betyg 7/10
- 8:a **SUPER PAPER MARIO**  
Format Wii Gamereactors betyg 8/10
- 9:a **HEAVENLY SWORD**  
Format PS3 Gamereactors betyg 7/10
- 10:a **WARCRAFT III: FROZEN THRONE**  
Format PC Gamereactors betyg 8/10
- 11:a **COLIN MCRAE: DIRT**  
Format PS3 Gamereactors betyg 9/10
- 12:a **BATTLEFIELD 2**  
Format PC Gamereactors betyg 9/10
- 13:e **THE SIMS 2**  
Format PC Gamereactors betyg 8/10
- 14:e **WARCRAFT III: REIGN OF CHAOS**  
Format PC Gamereactors betyg 9/10
- 15:e **GUITAR HERO: ROCKS THE 80'S**  
Format PS2 Gamereactors betyg 7/10
- 16:e **COUNTER-STRIKE SOURCE**  
Format PC Gamereactors betyg 8/10
- 17:e **MEDIEVAL II: TOTAL WAR - KINGDOMS**  
Format PC Gamereactors betyg 8/10
- 18:e **SINGSTAR SVENSKA HITS**  
Format PS2 Gamereactors betyg 7/10
- 19:e **NHL 08**  
Format PS3 Gamereactors betyg 8/10
- 20:e **GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER 2**  
Format PS3 Gamereactors betyg 8/10

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

## JAPAN TOPP 10

- 1 **CRISIS CORE: FINAL FANTASY VII** PSP
- 2 **POKÉMON MYSTERY DUNGEON 2: TIME** DS
- 3 **POKÉMON MYSTERY DUNGEON 2: DARKNESS** DS
- 4 **ANOTHER CENTURY'S EPISODE 3: THE FINAL** PS2
- 5 **FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES: ROF** DS
- 6 **MARIO PARTY 8** Wii
- 7 **METAL GEAR SOLID: PORTABLE OPS PLUS** PSP
- 8 **SENGOKU MUSOU 2: MOUSHOUDEN** PS2
- 9 **BLADESTORM** PS3
- 10 **MY HOUSEKEEPING DIARY** DS

Källa: Media Create

## USA TOPP 10

- 1 **MADDEN NFL 08** XBOX 360
- 2 **MADDEN NFL 08** PS2
- 3 **BIOSHOCK** XBOX 360
- 4 **MADDEN NFL 08** PS3
- 5 **WII PLAY** Wii
- 6 **METROID PRIME 3: CORRUPTION** Wii
- 7 **MARIO STRIKERS: CHARGED FOOTBALL** Wii
- 8 **GUITAR HERO II** PS2
- 9 **MARIO PARTY 8** Wii
- 10 **GUITAR HERO: ROCKS THE 80'S** PS2

Källa: NPD Funworld (OBS! Endast konsolspel)



## ENGLAND TOPP 10

- 1 **SUPER PAPER MARIO** Wii
- 2 **STRANGLEHOLD** XBOX 360
- 3 **WII PLAY** Wii
- 4 **MORE BRAIN TRAINING** DS
- 5 **MYSIMS** Wii
- 6 **BRAIN TRAINING** DS
- 7 **MEDAL OF HONOR: AIRBORNE** XBOX 360
- 8 **MYSIMS** DS
- 9 **COLIN MCRAE: DIRT** PS3
- 10 **TIGER WOODS PGA TOUR 08** Wii

Källa: Charttrack



“A GLORIOUS FUTURE FOR ONLINE GAMING” – PC Zone

“BATTLEFIELD KILLER”

– IGN

“THE MOST REWARDING TEAM-BASED SHOOTER YET”

– GAMESPOT

# ENEMY TERRITORY QUAKE WARS

UNRIVALED GRAPHICS, PHYSICS AND NETWORKING

OBJECTIVE-BASED GAMEPLAY

OPTIONAL OFFLINE PLAY AGAINST LETHAL BOT A.I.



TO LEARN MORE ABOUT THE MOST ANTICIPATED MULTIPLAYER GAME OF THE YEAR, VISIT:

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



© 2007 id Software, Inc. All rights reserved. Published and distributed by Activision Publishing, Inc. under license. Developed by Splash Damage Ltd. Enemy Territory: Quake Wars and id are trademarks of id Software, Inc. Activision is a registered trademark of Activision Publishing, Inc. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.

# UPPLÄS

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

## VI BERÄTTAR OM VÅR MÅNAD

Vi har fått massor och åter massor av förfrågningar från er läsare om vi inte kan berätta mer ingående om hur Gamereactor blir till varje månad. Så här kommer det!

## ARBETSMYROR

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

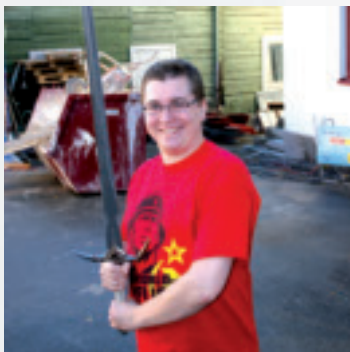
**V**i hann knappt fira vår femårsdag, alls. Knappt en tårtbit, knappt en skål, knappt ett improviserat tal hann vi med. Nej då. Istället smällde vi igång dagen efter det förra numret var färdigt, och började genast arbeta på Gamereactor #51. Såhär har vår månad sett ut, ungefär.

### 14/9

Arbetet med Gamereactor #51 påbörjades idag. På riktigt. Ingen direkt smygstart hellre då jag och Jonas bland annat stutit tre timmar med fotograferingen av Naruto, en timme med Jericho samt precis klarat Halo 3 inför vår stora recension. Jag ska spendera kvällen med att skriva en Skate-recension.

### 17/9

Måndag. Jag är trött, Benke med. Dock inte Mäki, då han redan hunnit dricka cirka 16 liter läsk. Han ser ut att skaka i hela kroppen och vrålar att jag ska vrida upp den softa morgonmusiken jag precis satt igång. Förmodligen kommer jag att slå honom över ryggen med mitt Two Worlds-svärd snart.



Mäki poserar med ett gigantiskt Two Worlds-svärd bara sekunderna innan Petter slår honom med det.

### 18/9

Idag är det full fart framåt, till skillnad från igår. Jonas har skrivit klart sin Halo 3-recension. Jag har skrivit om Skate samt spelat en hel del Project Gotham Racing 4 idag. Lite senare ska jag planera klart beta-testerna samt formge vår stora Mass Effect-artikel. Framåt kvällen ska jag redigera Rogers krönikauppslag, piska Benke till att sammanställa sina intryck från Alone in the Dark samt äta en tomatssoppa. Blä.

### 19/9

Onsdag, storbråk. Jonas lyckades tidigt på morgonen idag berätta lite väl mycket om handlingen i Halo 3 för mig vilket gjorde mig fullständigt rasande. Jag har därför spenderat den senaste timmen med att tejpa ihop hans promenadskor med silvertejp samt kört hans livsviktiga medicin i micron. Nån mätta får det väl ändå lov att vara. Vi snackar ju trots allt om Halo 3 här. Halo 3.



Att avslöja handlingen i Halo 3 innan någon ens har hunnit starta spelet är inte särskilt snällt. Mäki fick ett par rapp av svärdet... igen.

### 20/9

Jag och Jesper har spenderat hela förmiddagen med att förvandla varandra till små högar av puré i Enemy Territory: Quake Wars. Vi passade även på att skjuta bland annat id Softwares högsta höns Todd Hollenshead i ryggen i en av matcherna. Sånt måste man gilla.

### 21/9

Freitag. Idag anlände vårt Halo 3-exemplar, och jag har precis hunnit avnjuta hela det första kapitlet då jag skriver det här. Det känns magiskt att återigen få styra Master Chief, och uppskalningsfunktionen i nya Xbox 360 Elite fungerar fantastiskt väl.

### 23/9

Idag är det söndag, och jag, Jonas, Bengt och Elfving har jobbat hela dagen, ändå. Så kan det vara ibland, ganska ofta här på Gamereactor. Jag har pillat med Blu-Ray-recensionerna här nedan idag, samt redigerat retro-sidan, brevsidan samt gjort klart recensionsuppslaget innehållande min Skate-text. Nu ska jag skriva en andra åsikt i Mäkis Halo 3-recension. Den ska publiceras ikväll, 21.00, då går Microsofts internationella embargo ut. Vi förväntar oss trafikrekord.

### 24/9

Måndag, igen. Veckorna går snabbt när man har roligt. Typ. Idag sitter jag och Jonas och spelar Simpsons-spelet, samt färdigställer betaavdelningen med bland annat texterna om Uncharted och Ratchet & Clank. Micke kom tillbaka från Kroatien för någon vecka sedan där han var för att spela dessa två stekheta Playstation 3-titlar.

### 25/9

Jaga, jaga, jaga. Idag har vi egentligen bara jagat material, från alla möjliga olika håll. Jag har försökt få tag i en ny version av Project Gotham Racing 4 och Benke har jagat EA för att få tillgång till de printexklusiva bilderna på det kommande skräckspelet Dead Space.

### 26/9

Jag jobbade sent igår. Till 02.30 närmare bestämt. Ofta är jobbet som chef-redaktör för en speldidning enbart superskoj, men ibland också fantasiskt hårt och krävande. Idag ska vi försöka göra klart alla enskilda sidor i tidningen som topplistorna, tävlingsidan, breven, reaktionerna, försättsidorna, redaktionsidan och så vidare. Jag har även tänkt krossa Mikael i Virtua Fighter 5 på lunchen, det är så skoj att se honom bli alldeles tårögd av förtvivlan.



Xbox 360-versionen av Virtua Fighter 5 är precis lika stel och tråkig som Playstation 3-originalet. Men det får man inte säga högt...

### 27/9

Torsdag, och med morgonflyget från Stockholm anlände idag David, snajdigt modelejon och PR-ansvarig för EA Sverige. Med sig hade han The Orange Box (innehållandes bland annat Half-Life 2: Episode Two) och medan jag spelade igenom hela Episode Two satt David i vårt bristfälliga kök/matrum och jobbade. En liten speciell dag, men samtidigt helt fantastisk. Episode Two är allt som Episode One inte var, och en väldigt värdig fortsättning på världens bästa spel.

### 28/9

Vi jobbar så svetten lackar. Och medan jag hårdknackar mina sista recensioner och pysslar med designen på de sista



## BLU-RAY-RECENSIONER

Gamereactors filmtokige chefredaktör betygsätter Blu-Ray-utgåvor



### WILD HOGS

BUENA VISTA

En lönnföt John Travolta i minimal bandana. En lönnföt Tim Allen i för liten skinnpej. En lönnföt Martin Lawrence i örnhänge. Detta plus mängder av bejansödig tanktomik utgör grundstommen i Wild Hogs, en komedi för tråkiga människor i 50-årsåldern. Detta är dåligt, proppat med useit överspel och faktiskt helt utan komiska poänger. **3/18**

Bildern: Även om filmen är usei, är bildkvaliteten superb. Underbar skarpa, grym detaljrikedom och väldigt neutrala färger... **9/18**

Ljudet: Ljudbilden är också bra, om ändå inte lika bra som bildkvaliteten. Dynamiskt, varierat och välmixat. **7/18**



### BREAKING AND ENTERING

BUENA VISTA

Breaking and Entering är ett drama, om kärlek, svek och lögn. Det är en engelsk film, en kyelig historia med rapp dialog, ärliga och verkliga karaktärer och intressanta personligheter. En del av den påminde mig om ett annat brittiskt drama som jag fullkomligen avgudar, Closer, medan andra delar förde tankarna till Minghellas tidigare, mycket eleganta filmer **9/18**

(bland annat The Talented Mr. Ripley). **9/18**

Bildern: Bildkvaliteten är bra, särskilt i filmens mer färgstarka scener. Men ibland lider den lite av en viss oskärpa. **7/18**

Ljudet: Härligt ljudbild med perfekt mixade dialogscener... **8/18**



### THE ISLAND

WARNER HOME VIDEO

Året är 2019. De två klonerna Lincoln Six-Echo (Ewan McGregor) och Jordan Two-Delta (Scarlett Johansson) lever i en utopisk framtidsvärld som är lika snygg som intressant. Michael Bay bjuder här på ännu en superstiltig filmad thriller med svindyra produktionsvärden och skapligt skådespel. **7/18**

Bildern: The Island är inte en av de starkaste Blu-Ray-releaserna beträffande ren bildkvalitet, absolut inte. Detta främst tack vare filmens utseende med översaturerade färger, en viss brunnivå och på tok för stark kontrast. **5/18**

Ljudet: Ljudet är desto bättre med mängder av riktigt tunga explosioner och snyggt användande av surroundkanalerna. **8/18**

sidorna försvinner jag bort till White Forrest i Half-Life 2: Episode Two, i mina tankar - med jämna mellanrum. Vilket underbart ställe. Jag vill resa dit igen. Jag vill bo där, i ett litet rött hus med vita knutar. Och visst ja, det ska jag inte glömma att berätta heller. Army of Two och Kane & Lynch trillade in genom vår brevlåda idag. Roligt. Två spel som jag definitivt sett väldigt mycket fram emot.



Kane & Lynch är inte särskilt snyggt, men helt sanslöst coolt, atmosfäriskt, filmiskt och väldigt ambitiöst. Stor recension i nästa nummer utlovas.

## 29/9

Vi jobbar idag med, lördag, även om vi haft sovorgon. Jesper sitter med Conan (Playstation 3) och ska försöka få klart den recensionen till imorgon då vi ska lämna det här numret till tryck medan Mäki spelar Timeshift i andra rummet, för fulla muggar. Självt har jag precis skrivit klart min recension av The Orange Box samt pysslat lite med omslaget.

## 31/9

Om tre timmar ska vi vara helt färdiga med Gamereactor #51, jag är trött som en gammal råv. Benke likaså. Mäki äter drussocker med slev (nästan) och ser idiotpig ut, nästan hysterisk. Det har varit en bra och händelserikt flitig månad det här, och det känns som om vi gjort ett bra oktober-nummer. Fullspäckat. Hoppas du också tycker det. I nästa nummer kommer vi bland annat att berätta allt om Resident Evil-serien och vi kommer att recensera bland annat Super Mario Galaxy, Assassin's Creed, Kane & Lynch, Army of Two, Mass Effect och Crysis. **Gamereactor #52** kommer att finnas ute den 12:e november.



## BLOOD DIAMOND

WARNER HOME VIDEO

Blood Diamond är en av de bästa filmerna jag sett på DVD och Blu-Ray i år. Ytterst tankvärd, actionproppad, tät, explosiv och snyggt fotad. Jag föll pladask för Edward Zwicks superba thriller och har njutit i stora drag av att se den i högupplöst form. **8/10**

Bilden: Bilden i denna utgåva är

bra, men inte superbra. Det finns höjdpunkter, som i scenen då DiCaprios karaktär flyr genom den krigshärjade staden, men mörka scener är grynliga och proppade med brus. **7/10**

Ljudet: Ljudet däremot är underbart bra. Tungt, starkt, väldigt bra mixat och med oerhört grymma surroundeffekter. **9/10**



KNUCKLES THE ECHIDNA Genom att koppla ihop Mega Drive-spelet Sonic & Knuckles med Sonic the Hedgehog 2 kunde man spela igenom det även som karaktären Knuckles.

# SONIC THE HEDGEHOG 2

Sonics allra största stund finns nu att ladda hem till din Xbox 360!

Plattform **X360** Utvecklare **SONIC TEAM** Utvecklare **SEGA** Antal spelare 1-2 Pris **46,-** Text **JONAS MÄKI**

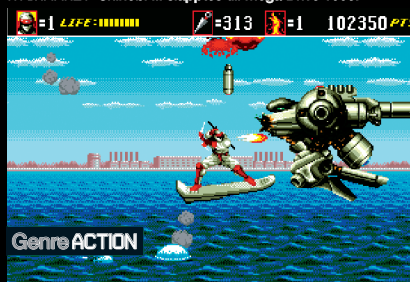
**D**et första spelet gjorde honom berömd, men Sonics andra äventyr är fortfarande det bästa han medverkat i. **Sonic the Hedgehog 2** släpptes 1992 och blev omedelbart en helt makalös succé.

Och det är lätt att se varför. Banorna är sinnrika, lagom utmanande och farten enorm, ibland så skärmen nätt och jämt hinner med att visa vad som händer. Några favoriter är Chemical Plant Zone som är den snabbaste Sonic-banan hittills och den utmanande Hill Top Zone. Allt ackompanjerat av riktigt mysiga toner från en svunnen tid när spelmusik lät som

spelmusik. En av de största nyheterna i Sonic the Hedgehog 2 var den gulbruna räven Miles "Tails" Prower som gjorde Sonic sällskap. Plugga i en extra handkontroll till din Xbox 360 så kan Tails och Sonic spela igenom äventyret tillsammans.

I Xbox 360-versionen av spelet finns även möjlighet att spela spelet mot mänskligt motstånd via Xbox Live, vilket faktiskt är riktigt roligt. Lägg till det några fiffiga Achievements och internationella rankingslistor och den gamla 16-bitarsklassikern Sonic the Hedgehog 2 känns nästan som nytt igen. **8/10**

NYGAMMALT Shinobi III släpptes till Mega Drive 1993.



## SHINOBI III

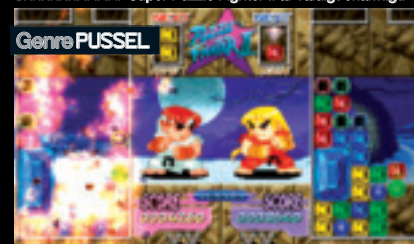
Superstilig ninjaaction från 1993

Plattform **Wii** Utvecklare **SEGA** Utvecklare **SEGA**  
Antal spelare 1 Pris **68,-** Text **JONAS MÄKI**

**G**löm de senaste årens sunkiga Shinobi-spel. Shinobi III är tvådimensionell ninjaaction när den är som absolut bäst. I spelet får vi följa Joe Musashis kamp mot den ondskefulle Neo Zeed. En kamp som tar honom från karga japanska skogar till kampsportsdojos, fabriker och enorma luftskepp.

Shinobi III är väldigt varierat och tempot är maximalt uppskruvat och det slängs kaststjärnor och används ninjutsu om varannat. Än idag håller den vackert pixlade grafiken måttet och Shinobi III framstår som ett av 16-bitarsserans snyggaste spel. **8/10**

CHARRRRRMMMM Super Puzzle Fighter II är väldigt charmigt.



## SUPER PUZZLE FIGHTER II

Pussla med Ryu och Ken...

Plattform **PS3/XBOX 360** Utvecklare **CAPCOM**  
Antal spelare 1-4 Pris **68,-** Text **JONAS MÄKI**

**E**tt av tidernas roligaste pusselspel, Super Puzzle Fighter II Turbo, har släppts i en högupplöst version kompletterat med spelmässiga uppgaderingar och uppfärd grafik. Som vanligt gäller det att stapla kristaller på ett sådant sätt att man kan utlösa kedjereaktioner som tar död på motståndaren.

Super Puzzle Fighter II Turbo HD Remix har försetts med ett väl tilltaget onlineläge där upp till fyra personer kan göra upp samtidigt, något som gör ett redan bra spel ännu bättre. Tyvärr har några små detaljer och lite innehåll försvunnit från originalet. **7/10**

**SPIDER-LARS** Här ligger spindeln risigt till, då han precis satt i sig en kasse hasselnötter, som han säkert är allergisk mot.



MÅNADENS FLAMSIGASTE

## Överarbetat

Spiderman är tillbaka i den absolut svagaste av de tre filmerna

### Spider-Man 3

Genre **ACTION**  
Premiär 24 OKTOBER  
Text ANNA EHLUND

Tredje gången gilt. Alla goda ting är tre... Ja, det finns ju en del variationer på temat. Kontentan är att det återigen är dags för Marvels älskade spindel att dra på sig de röda trikåerna. Eller kanske borde man gardera sig fullt ut genom att skriva svarta. För det är onekligen så att det vankas nya mörka tider för Peter Parker här i tredje filmen.

Men det börjar i alla fall just för vår hjälte. Kärleken till Mary-Jane blomstrar, New York-borna avgudar honom och den där balansen mellan att vara superhjälte och vanlig kille har han lyckats komma till rätta med sedan förra filmen. Men saker och ting går kanske lite för bra och övermodet lurar runt nästa skyskrapshörn. Attitydförändringen hos Peter

snappas upp av både MJ och Spindelmannens fiender och nya allianser bildas, gammal vänskap sätts på prov och den svåraste striden hittills stundar när gränserna mellan ont och gott suddas ut.

Övermod är det förresten inte bara Peter Parker som drabbas av. Sam Raimi verkar ha fått en släng av samma åkomma. Att tredje filmen skulle skilja sig åt från de bägge första var förvisso inte helt otippat då regissörerna i sin iver att överträffa tidigare filmer ofta sätter allt på ett kort för att göra filmen så storslagen som möjligt för att man helt enkelt tror att kvantitet kan misstas för kvalitet hos publiken. Raimi borde dock som den seriösa serienörd han är veta att premisserna för Spider-Man ser annorlunda ut och sparar på effekterna, de känslomässiga överspelen och antalet superskurkar. Ju fler kockar desto sämre soppa helt

enkelt och när Venom, Sandman och New Goblin ska samsas i köket buktar väggarna åt alla möjliga håll och ord som spretigt ligger nära till hands. Och när sedan Peter springer omkring och leker emo-frörtis med kajal och Fall Out Boy-frisyr står det klart att den fingertoppskänsla som de tidigare filmerna bjudit på hittills är rejält urholkad även om det fortfarande är sevärt tack vare några väl utförda actionscener och bara principen med att få återse alla karaktärerna igen. Inte minst allas vår favoritredaktör för Daily Bugle.

Men Spider-Man 3 lyckas med att vara den mest högljuda och skrämmande eleven i klassen vilket kanske kan tyckas som bra egenskaper i en actionfilm. Men det öppnar även upp för en skarp till-sägelse vilket härmed är utfört. **5/10**



### Next

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

Nicholas Cage och hans karaktär Chris Johnson har två riktigt stora problem i filmen Next. Det första är att han tvingas använda sin förmåga att kunna se två minuter in i framtiden för att hjälpa FBI med att fånga ett gäng arga terrorister, det andra är att hans hiskeliga frisyr är det slutgiltiga beviset på att han verkligen håller på att bli flintskallig.

Next har sågats sönder och samman av i princip varenda kritiker på planeten Tellus och det är lätt att förstå varför. Inte bara för att Nicholas Cage aldrig varit träigare, utan också för att filmen som helhet är en enda stor ansamling av klyschor, effekt-onani av det sämre slaget och bleka karaktärer som man aldrig riktigt får något grepp om. Istället och som någon slags kompensation för de bristande kvalitétéerna, så vråker filmskaparna på med actionscener som är så förutsägbara att det ofta känns som att även vi tittare har förmågan att kunna se två minuter in i framtiden. Next är varken spännande eller underhållande... bara dålig. **3/10**



### Reign Over Me

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

Efter en rad filmer om 9/11-attacken var det då dags för ett av de första bidragen om livet efter den stora katastrofen. Och även om det låter som en postapokalyptisk sci-fi-story när man uttrycker det på det sättet står det i paritet till den värld av förnekelse som Charlie (Sandler) vaknar upp till varje dag efter att ha mist sin familj i attentatet. Men så stöter han ihop med en vän från skoltiden och vänskapsband återupptas och nya insikter formars i mötet mellan de bägge männen.

I recensioner har det varit populärt att verka förvånad över att Sandler rör hem en så pass seriös roll. Med tanke på insatsen i Punch-Drunk Love för något år sedan är jag dock inte inne på samma spår. Den enda i ensemblen som sviktar lite är alvört Liv Tyler. Fast det kan man leva med när det mjuka bildspråket och finstämda dialogerna hela tiden jobbar med små gester för att komma åt stora funderingar. Och när var senast en dramaproduktion lyckades integrera soundtracket så pass väl i utförandet? **8/10**



### TMNT

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

Om det inte vore för en viss Transformers-film så hade de italiensktättade ninjamutanterna varit årets stora nostalgisnackis. Men alla fans, inklusive jag själv, som växt upp med tidningarna, serien och spelfilmerna vet bättre än att bry sig om rådande retrohierarki. För i ärlighetens namn var en splitterny animerad Turtles-film mer än vad någon hade vågat hoppas på. Det är ett splittrat brödraskap som vi möter där alla har gått sin egen väg och hjälteaktorna är preskriberade. Saker och ting ändras dock drastiskt när uråldriga monster invaderar New York och jordens framtid hotas. Dags att ingripa alltså.

Den klassiska ärkefienden Shredder borde ha inkluderats på något sätt, Donatello syns alldeles för lite och den kännetecknade humorn saknas. Det ställs mot riktigt tjugusig animation och design där kronan på verket är en megaläcker uppgörelse på ett regnblankt hustak. Och omdömet hamnar någonstans mellan ett euforiskt cowabunga och besviket nostalgihaveri. **6/10**



### Die Hard 4

Genre **ACTION**  
Premiär 17 OKTOBER  
Text ERIK NILSSON RANTA

När John McClane för första gången dök upp på den vita duken var det våldsaction enligt modell old school som gällde. En ensam och extremt våldsam polis mot tyska elakings som tog gisslan i en skyskrapa fylld av fula 80-talsfrisyrer. Året var 1988 och internetterrorism var då ett ord som varken tyskarna eller någon annan förstod innebörden av. Nu, 19 år och 3 Die Hard-filmer senare, utgör den en viktig del av handlingen när ett gäng datahackers skapar kaos i USA genom att slå ut viktiga nätverk som behövs för ett fungerande samhälle.

Budskapet om att våran värld är alldeles för teknikerberoende noteras, men överröstatas ganska ordentligt och med all rätt av alla explosioner och skottlossningar som följer när McClane så småningom dyker upp för att stoppa skurkarnas framfart. Die Hard 4 är en stenhård och underhållande actionfilm fylld av imponerande specialeffekter och one-liners som Bruce Willis levererar med sådan inlevelse att det känns som om McClane egentligen aldrig varit borta. **8/10**

“Grippingly intense and thoroughly rewarding”  
- **HUCK**



**OUT FOR Wii™ OCTOBER 19<sup>TH</sup>**



[ROCKSTARGAMES.COM/TABLETENNIS](http://ROCKSTARGAMES.COM/TABLETENNIS)



Wii™



10/10 Nintendo Power

10/10 SuperPLAY

9,5/10 IGN.com

Nintendo

© 2007 NINTENDO. TM, © AND THE WII LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2007 NINTENDO.

Release:  
26 oktober

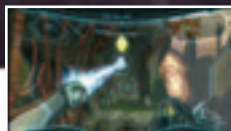
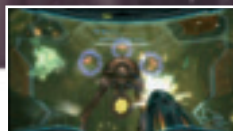
# METROID

PRIME 3

## CORRUPTION



Become the bounty hunter once more in the epic conclusion to the Metroid Prime trilogy on Wii. Witness the re-invention of the first person shooter as you use the Wii Remote and Nunchuk to take control of Samus like never before. Get ready for an intergalactic adventure where the power to save the universe is in your hands.



Provspela Wii på DigitalHome-mässan,  
Stockholm, 4-7 oktober

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