

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

GRATIS
TIDNING
Nov 2007
Nummer 52

Game reactor

www.gamereactor.se

Actiongenren är för alltid förändrad

CRYSIS

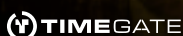


A NEW CHAPTER
UNFOLDS...

FEAR



WHATISFEAR.COM



© 2007 Monolith Productions, Inc. All rights reserved. Published by Vivendi Games, Inc. under license from Monolith Productions, Inc. FEAR: Extraction Point for Xbox 360 developed by Day 1 Studios, LLC. FEAR: Purgatory for Xbox 360 and FEAR: Extraction Point for the PC developed by TimeGate Studios, Inc. FEAR is a trademark of Vivendi Games, Inc. Sierra and the Sierra logo are registered trademarks or trademarks of Sierra Entertainment, Inc. in the U.S. and/or other countries. MONOLITH and the MONOLITH Logo™ & © Warner Bros. Entertainment Inc. The NVIDIA logo, GeForce 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. XPS is a registered trademark of Dell Inc. The Creative logo, Sound Blaster logo, X-Fi logo, EAX logo, EAX ADVANCED HD logo are registered trademarks of Creative Technology Ltd., in the United States and/or other countries. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. All other copyrights and trademarks are the property of their respective owners.



TM

FEAR



CHOOSE
YOUR
WEAPON



FEARTM
PERSEUS MANDATE

STAND-ALONE
EXPANSION PACK

FEARTM
FILES

THE COMPLETE STAND-ALONE
EXPANSION PACK SERIES
INCLUDES EXTRACTION POINT
AND PERSEUS MANDATE

En underbar månad!

Mängder av superspel på samma månad, Petter är lyrisk



November är alltid den bästa spelmånaden på året. Så är det varje år. Alla utgivare vill alla släppa sina tyngsta titlar i november och därmed vara toppfräscha (och helt redo) för den stundande julhandeln. För oss som arbetar på speltidning innebär det egentligen främst två saker. 1. Vi får spela massor och åter massor av stekheta spel under en och samma månad. 2. Vi jobbar nästan ihjäl oss varje år för att få ihop november-numret. Och 2007 har inte varit något undantag. Jag är i skrivande stund i ett zombie-liknande tillstånd, trött, blek, hungrig och i starkt behov av en stund utomhus. Det känns som om vi arbetat i en evighet med den tidning som du håller i handen, och det kändes för några timmar sedan som om vi aldrig skulle bli färdiga. Så sent som igår anlände recensionsversionerna av Ubisofts Assassin's Creed och Cryteks extremt efterlängtnade Crysis. Att hinna spela dessa spel tillräckligt, att hinna ta bilder från dessa två spel och sedan få in text och bild i vår design, och samtidigt försökt göra klart resten av numret, har varit en prövning. Minst sagt.

För dig som konsument är den här månaden den absolut bästa spelmånaden någonsin. Oavsett spelsmak. Fler superheta stortitlar på en och samma månad har aldrig släppts, och att dessutom de flesta av dem visat sig leva upp till alla skyhöga förväntningar gör knappast saken sämre. Personligen har jag spelat mer de gångna fem veckorna än jag trodde var mänskligt möjligt, och njutit såväl av krigshjärjade Mellanöstern-miljöer i Call of Duty 4 som sockersöta plattformsvärldar i Super Mario Galaxy. Trevligast har dock Crysis varit, ett spel som jag väntat ivrigt på ändå sedan utannonseringen för drygt två år sedan. Ett spel som i allra högsta grad lever upp till hypen och visar inte minst Master Chief vart skåpet ska stå. Jag tänkte rangordna vad jag anser är denna månads bästa spelupplevelser, och vilka spel jag kommer att umgås med de närmaste veckorna.

■ **Crysis (PC)** - En av de mäktigaste, största och mest spännande actionupplevelserna jag någonsin haft. Crytek är gudar.

■ **Super Mario Galaxy (Wii)** - Ett av mina favoritspel är Super Mario 64. Att få återse Mario i precis samma briljanta storform, till Wii, är såklart helt underbart skoj.

■ **Call of Duty 4: Modern Warfare (PC/PS3/Xbox 360)** - Äntligen slipper vi det extremt uttjatade kriget mot nazisterna, och får istället skjuta vilt i Mellanöstern. Call of Duty 4 är ett fantastiskt spel, på alla tänkbara sätt.

■ **Assassin's Creed (PC/PS3/Xbox 360)** - Att smyga uppe på takåsarna med lönnmördaren Altair är en svindlande upplevelse.

Det var min månad det. Vi ses i december!

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 Forsslund (martin.forsslund@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 75 000 exemplar

ANTAL LÄSARE 97 000 (Orvesto konsument, Orvesto junior)

PERIODICITET 10 nr/år (januari och juli uteslutna)

TRYCK Colorprint Danmark

DISTRIBUTION Pan Nordic Logistics

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

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

Frolic Haggies, 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 spelsite.

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 ÅLDSERSGRÄNS:

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 MARTIN FORSSLUND

Egentligen skulle Martin ha berättat exakt hur bra han är på Project Gotham Racing 4 eller hur udda han tycker att de nya sidorna i Company of Heroes: Opposing Forces är. Kanske nämnt något om alla läckra prylar som landat på

redaktionen. Istället för blanksvart hårdvara har den senaste tiden istället fyllits av blöjbyten, barnvagnspromenader och långa samtal om vilken typ av musik som funkar bäst när en baby ska sova. Storken landade nämligen i det Forsslundska residenset den 17 september med en liten Svea.

VÄRLDENS SÄMSTA SPEL: Emergency 2 - Tyskt vansinne



02 ANNA EKLUND

Senaste månaden har redaktionens blondaste filmguru gått omkring i ett konstant lyckorus som gått alla på nerverna. Anledningen? Hon har belönat nya Blade Runner-utgåvan med 10/10, något som hon aldrig tidigare gjort i tidningen. Som om att inte det vore nog har

hon även passat på att fylla år. Det var dock inte fullt lika roligt. När Anna skulle skriva en traditionsenlig önskelista över filmer som hon ville ha i present så visade det sig nämligen att hon inte kunde komma på några bra filmer som hon inte redan hade.

VÄRLDENS SÄMSTA SPEL:

24: The Game - En oigenkännlig Jack Bauer



03 SOPHIE WARNIE DE HUMELGHEM

Den gångna månaden har Sophie haft fullt upp. En av hennes ganska få spelmässiga bedrifter består av att hon har lyckats att klara av Bioshock, men var så missnöjd med hur det slutade

att hon inte ville äta några mer av de kopiösa mängder skumsvampar som redaktionslokalen alltid är försedd med. Förutom att klara av Bioshock har hon inte hunnit spela så mycket annat än Puzzle Quest till Xbox 360.

VÄRLDENS SÄMSTA SPEL:

The Shield - Vic Mackey ser ut som en denimklädd amöba.

Moisturizing shaving system



PHILIPS

FEEL different

robotskin.com





GÖR DIN RÖST HÖRD PÅ GAMEREACTORS BREVSIDA

MÅNADENS BREV



KORT-KORT Insändaren Pontus menar att dagens spel inte ger särskilt mycket valuta för pengarna...

Kortare och kortare spel

Har en gnagande känsla av att spelen bara blir kortare och kortare och börjar närma sig den längd som gamla 8-bitarsspel hade när man kunde springa igenom ett helt spel på en kväll. Nu finns storspel som Gears of War som kanske tar 6-7 timmar att klara av, Halo 3 som kanske tar 8-9 timmar att klara av och allra värst Heavenly Sword som tar 4-5 timmar att klara av.

Jag förstår att det är dyrt att göra nya banor med ny grafik och fläska special-effekter. Men som det är nu känns spelen

helt enkelt inte prisvärda alls och går ofta tillbaka som begagnat till spelbutiken efter bara en helg. Jag kan inte begripa varför mer fokus inte läggs på längre och mer episka historier som ger mer speltid för pengarna och möjlighet till bättre karaktärs-utveckling och story. Nu är jag väl hänvisad till gamla japanska rollspel som ofta är fulla som stryk, men de har åtminstone en vettig hållbarhet på åtminstone 50-talet timmar som ger full valuta för pengarna.

/PONTUS BERG

97 000 läsare, stort grattis!

Läste på Gamereactor.se att ni nu hade 97 000 läsare av er tidning. Jag är en av dem och har varit en av dem sedan det allra första numret. När man en gång har hittat det bästa alternativet i spel-Sverige vill man inte gärna byta bort det. Allra helst när man dessutom måste betala för att byta ned sig. Ni är bäst!
_PATRIK_0021

Naruto, jag älskar Naruto

Jag antar att man kan kalla mig för japan-o-fil. Allt Japan är bra per automatik. Nej förresten, bäst. Jag blir glad bara jag ser ett kanji och högsta drömmen är att få bo och arbeta i Japan. Valet av spelkonsol har därför varit enkelt, en hederlig japansk Wii med alla dess udda spel som alltid prioriterar hjärna framför yta. Jag har varit bergfast i min tro tills Ubisoft visade Naruto: Rise of a Ninja till stora hat-objektet Xbox 360. En vulgär amerikan med överhettningssproblem. Jag nästan hoppades att spelet skulle bli skit, för jag älskar Naruto men ville absolut inte skaffa Xbox 360. Nu blev det inte så och efter att ha lirat Naruto: Rise of a Ninja hos en polare och läst er recension var det inte annat att göra än att skaffa en svart Xbox 360. Nu har vi grymma onlinestrider varenda dag och jag får allra motvilligast

erkänna att japaner inte alltid gör bäst spel, faktiskt inte alltid ens spel baserade på deras egna serier.

_ROCK LEE

Varför vågar inte Nintendo?

Efter att ha spelat The Legend of Zelda: Twilight Princess längtar jag efter en ny spelupplevelse till min enda konsol. Snart släpps Super Mario Galaxy, och gissa om jag längtar! Jag har dock funderat på en sak som jag finner lite lustig, och jag hoppas att ni har tålamod med mig, Gamereactor. Under förra spelgenerationen hade jag en Xbox och en Playstation 2. Det slog mig hur många bra spel konsolerna hade mellan sig, vilket gjorde att dessa två konsoler var givna köp för mig. Men nu till det lustiga; Till dessa konsoler släpptes flera otroligt bra spel som inte förlitade sig på maskotar och deras starka dragningskraft. Så, när jag nu har klarat mitt Zelda till Wii och sitter och väntar på att Mario ska göra det han gör bäst funderar jag. Varför är det så att majoriteten av de spel som är bra till Wii har en av Nintendos kända maskotar som frontfigurer? Vågar inte Nintendo göra som Sony och Microsoft genom att låta andra spelutvecklare, deras påhittade karaktärer och genomtänkta spelidéer utgöra stommen av

FORUMSNACK



MICROSOFT, SONY ELLER NINTENDO?

Sony vinner. Men inte bara med Playstation 3. Sony är ju ett stort företag när det gäller TV-apparater, kameror, skärmar och massor med saker.

/RONNES

Jag tror att Wii definitivt kommer att vinna antalet sålda konsoler. Det säger sig självt egentligen, se bara på hur mycket fler konsoler Nintendo sålt den senaste tiden i jämförelse med Microsoft och Sony.

/LINSIG

Microsoft, Nintendo och Sony i precis den ordningen.

/UNIKING

Sonys stora miss var nog priset. Om deras nästa konsol är billigare blir det möjligt den jag satsar på.

/MDSH3R

Sony och Microsoft tror jag aldrig kommer kunna dö ut. Microsoft har ju Windows som säljer som smör och Sony har sina teknikprylar.

/WAILMAN

Nintendo har ett skämt till onlinedel och bara medelmåttiga och skitfulla spel och en fin-fin kontroll som ingen utnyttjar!

/DE HING 91

Tror Playstation 3 kommer att komma först sen, Xbox 360 och sist Nintendo Wii.

/SELERZ

Microsoft har redan vunnit, ingen av de andra kommer gå om Microsoft.

/SPLINTER SNAKE

Ärligt talat så vet jag inte. Många plötsliga händelser kan faktiskt uppstå under de kommande tre åren. Det är ett ganska spännande konsolkrig.

/TH3 END

Nintendo har bra konsoler till ett bra pris med grymma spel. Sony är tvåa eftersom de har Mp3, TV och Playstation 2. Microsoft har Red Ring of Death.

/LINKZ

Tror att Wii kommer vara som DS från början, ingen vägrade satsa på den sen kom spelen som gjorde succé och resten är historia. Behövs ingen HD, ingen av mina kompisar bryr sig ens om HD det enda dom vet är att plasma och LCD är coolt.

/THEWII

Vet iallafall att jag tänker köpa en Wii så småningom. Men nu skall jag komplettera ut mitt Xbox 360 spelföråd.

/DSCSHD

spelutbudet? Varför förlitar de sig så mycket på Mario och Links igenkänningsfaktor till en grad att det blir ganska genomskinligt? Varför ska maskoterna få all stjänglans? _SHIGGAN

Tjurstöveln har helt rätt

Tack "Tjurstöveln" för ditt brev i förra numret av Gamereactor. Det gör även mig vansinnig med allt tjafs om onlinestöd i spel. Jag har nyss spelat igenom det i mitt tycke under-hållande men något slarvigt gjorda Stranglehold och läser i Gamereactor om att det minsann även finns multiplayer online i spelet men att det bokstavligen talat stinker. Hur tror ni det känns att veta att man har betalat för ett spel för 650 kronor som uppenbarligen hade mått bra av lite finputsning, men samtidigt har fått massor av arbete lagt på att göra ett helt onödigt multiplayer som sedan inte ens är användbart. Hade inte den tiden kunnat läggas på att göra själva spelet bättre istället? Stranglehold kom ju ungefär samtidigt som Halo 3 och jag tvivlar mycket starkt på att ens en kotte köpte spelet för att spela det online.

Så facit är ett halvtrasigt men ändå underhållande spel med ett pissigt onlinestöd istället för ett finslipat och ändå mer underhållande spel utan pissigt onlinestöd. Bra byte? Nej, inte direkt.

_EN ANNAN TJURSTÖVEL

Vad pysslar Sega med?

Man kan inte låta bli att undra vad Sega pysslar med nuförtiden. Jag har varit ett lojalt Sega-fan sedan Mastersystem-dagarna och ägt varenda konsol Sega släppt. De hade alltid de roligaste och mest kaxiga spelen. Spel som hade attityd och kändes coola utan att man skulle motorsågsmörda prostituerade eller skjuta någon i småbitar. Sega-spelen var närbesläktade med Nintendos kulörta värld utan att för den sakens skull kännas ett dugg barnsliga. Vad gör Sega idag då? Ja, det undrar jag med. De gjorde halvtaffliga Phantasy Star Universe, de gjorde direkt kassa Sonic the Hedgehog och de släpper lite gamla konverteringar från Dreamcast. Annars agerar de bara utgivare för västerländska utvecklare som inte har det minsta med Sega att göra. Och jag tycker det är en tragedi att ett spelföretag kan stå och falla så med egen hårdvara. För i samma sekund som Dreamcast gick om intet slutade även Sega göra bra spel. En slump? Knappast.

_MATS NIEMI

Halo 3 suger, stenhårt!

Fan vad trött jag är på er spelmedia som redan på förhand bestämmer er för vilka betyg vissa spel ska få. Halo 3 till exempel. Där hade Gamereactor redan bestämt sig innan ni ens testat spelet att det skulle belönas med ert högsta betyg. För hur man än vänder och vrider på smakfrågan är Halo 3 aldrig värt 10/10. Det är kort, fullt och tråkigt. _CRYSTAL BALLER



7+
www.pegi.info

RATCHET & CLANK TOOLS OF DESTRUCTION™



The art and "RATCHET & CLANK" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Europe. © is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. "Tools of Destruction" is a trademark of Sony Computer Entertainment America Inc. Published exclusively for the PlayStation 3 by Insomniac Games. "Ratchet and Clank: Tools of Destruction" are trademarks of Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved.



INSOMNIAC
GAMES

This is living

PLAYSTATION 3

GMN



UTANNOSSERAT

Kane & Lynch 2 på gång?

Eidos avslöjade redan innan Kane & Lynch nått butikshyllorna att IO Interactive påbörjat arbetet med en uppföljare. Med facit i hand hade det kanske varit klokt att avvakta en aning och det återstår att se om spelet blir verklighet.



Lost Planet till Playstation 3

Xbox 360-spelet Lost Planet: Extreme Condition från Capcom som släpptes till Xbox 360 i januari och till PC i somras är nu även på väg till Playstation 3. Allt nedladdningsbart material till Xbox 360 och extra karaktärerna från PC-versionen följer med från start.

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

YXAN ELLER SPADEN

Det kommer att bjudas på en hel del olika fiender för Eddie att smiska med sin yxa som dessa otåcka My Chemical Romance-fans (eller dylikt) som ställer sig i vägen för en hårdrockare som herr Riggs.



EXKLUSIV!

BRUTAL LEGEND

Tim Schafer, mannen bakom Grim Fandango och Psychonauts blandar Guitar Hero med God of War i sitt nästa spel...

Plattform PLAYSTATION 3 / XBOX 360 Utvecklare DOUBLE FINE Utgivare UIVENDI Premiär 2008

Eddie Riggs är en helt vanlig roadie. Han kan rigga upp ljud och ljus, fixa ostämnda gurar och han kan sortera ut vilka groupies som ska få träffa bandet. En dag hittar han ett mäktigt bältespänne som visar sig ha magiska krafter.

Eddie teleporteras till metallåldern, ett parallellt universum där människorna förslavats av en grym demonhärskare. Tanken var att bältesspännet skulle åkalla en hjälte som kunna leda människorna mot frihet och besegra demonhärskaren. Istället kom en oborstad och långhårig hårdrockare. Det är utgångspunkten för Double Fines nya actionäventyr Brutal Legend som utvecklas till såväl Playstation 3 och Xbox 360.

Det visar sig att Eddie, vars röst görs av skådespelaren och humorrockaren



FAKTA

EDDIE RIGGS

Huvudpersonen i Brutal Legend byggs på en kille som Tim Schafer träffade på en fest: "Han var roadie för Megadeth och han var en sån där person som var större än livet men som levde under helt fel tidsålder på Jorden. Mina vänner sa att jag skulle akta mig för honom och att han var galen. De berättade att när hans flickvän gjorde slut med honom körde han huvudet genom en bilruta."

Jack Black (King Kong, Tenacious D), har en fallenhet för att svinga yxa (yxa är ett smeknamn för gitarr på engelska) och hans fixarkunskaper kommer väl till pass i det öppna uppdragsbaserade äventyret där det gäller att frita förslavade människor och bilda en stor armé. Eddie lyckas också skrapa ihop delar för att bygga en hotrod som du kommer att åka omkring på i spelet och han verkar också ha begåvats med ett par små drakvingar. Förmågan att skaka fram de läckraste groupisarna kommer också väl till pass i ett spel som tar brutaliteten från God of War, designen från Guitar Hero, enkelt slagfätsstrategi från spel som Kingdom under Fire och blandar det med en hälsosam dos patenterad Tim Schafer-humor från spel som Full Throttle, Grim Fandango och Psychonauts.

_Bengt Lemne

CHOPPER OCH HOTROD Det kommer att bjudas många stora öppna spelytor i Brutal Legend och för att ta sig snabbt mellan olika platser är det naturligtvis rockiga raggarfordon som gäller.



Dark Void från Capcom

Capcom och nykomlingen Airtight Games (mestadels folk som jobbat på Crimson Skies) har utannonserat det kommande actionspelet Dark Void där hjälten begävs med ett jetpack och flyger omkring i en fientlig framtidsvärld.



Timesplitters 4

Free Radicals passade på att driva lite med Master Chief och Halo när man utannonserade det fjärde spelet i Timesplitters-serien. Detta då en kort flashanimation på siten avslöjade av det var Timesplitters-apan som dolda sig under hjälmen.

Mer Mortal Kombat

Nästa år kommer det åttonde (phuht) spelet i Midways Mortal Kombat-serie till den nya generationens konsoler om vi får lita på upphovsmannen Ed Boon. Förhoppningsvis blir det inget sömnpiller som de två senaste spelen.



Okami till Wii

Det underbara Playstation 2-spelet Okami (9/10) där du styr vargen Amaterasu genom ett vackert målat och interaktivt landskap är på väg till Wii. En ganska klockren kombination. Vargen använder sig av en gudomlig pensel för att måla fram nya objekt.



ANSIKTSSMÅLTANDE

Brütal Legends våldsamma hjälte Eddie Riggs slåss inte bara med en mäktig yxa han har också en elgitarr som när den pluggas i jorden och spelas smälter fiendernas ansikten. Smarrigare vapen får man leta efter.



PRÄGLAD AV BLACK SABBATH

Tim Schafer lyssnade nästan enbart till hårdrock under sina tonår. "Det definierade min uppväxt. Jag lyssnade på Supertramp och sånt på radion när jag som liten en dag kom in i min storebrors rum när han lyssnade på Black Sabbaths Iron Man. Sedan dess har jag inte lyssnat på annan musik."

NOTISER

KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC ONLINE

Bioware och Lucasarts har berättat att de ingått ett avtal om ett nytt kommande spel. De samarbetade tidigare kring det första Star Wars: Knights of the Old Republic och trovärdiga rykten gör gällande att det nu rör sig om ett onlinerollspel i samma universum.

THE ELDER SCROLLS ONLINE

En ny ägare har gått in i spelstudion Bethesda och bidragit med två miljarder i nytt fräsk kapital som ska användas för att utöka utvecklingen. Dessutom nämns det specifikt att pengar ska investeras i ett kommande icke namngivet onlinerollspel. Ett rimligt antagande är dock att det i såna fall skulle röra sig om ett onlinerollspel i The Elder Scrolls-universumet.



The Elder Scrolls: Online. På Gång.

EA HAR KÖPT UPP BIOWARE

EA köpte såväl Bioware som deras kollegor Pandemic Studios den gångna månaden för rekordsumman fem miljarder kronor. Detta betyder bland annat att EA kommer att kontrollera kommande delar i Mass Effect-serien och att man kommer att bli utgivare för samtliga nio projekt (däribland Mercenaries 2 och Saboteur) som Pandemic just nu arbetar på.

MER SPEL TILL NINTENDO WII

Hittills har Virtual Console varit den stora källan till nedladdningsbara Wii-spel, men nu planerar Nintendo en storsatsning med nedladdningsbara nya spel i Wii Software-kanalen. En lång rad titlar har utannonserats i Japan, däribland ett Final Fantasy, ett Pokémon-spel, ett nytt Dr. Mario samt ett karaoke-spel. Intresset från västerländska spelutvecklare är också stort att bidra med fräska småspel till Nintendos konsol.

BUNGIE BLIR SJÄLVSTÄNDIGA

Efter att Bungie slutfört arbetet med Halo 3 beslutade man i samråd med ägaren Microsoft att studion återigen skulle bli självständiga. Microsoft har ägt Bungie sedan år 2000, men nu ska ägandet alltså återgå till ledningen för utvecklaren. Det innebär dock inte i ett första skede att Bungie kommer att göra spel till andra format då Microsoft fortfarande äger rättigheterna till Halo och kommer att agera utgivare till framtida spel från Bungie.

NY RESIDENT EVIL-FILM

Samtidigt som den tredje Resident Evil-filmen Extinction går på svenska biografier har Capcom och Sony Pictures att de planerar att lansera en ny helt datoranimerad Resident Evil-film kallad Degeneration under nästa år. Eventuellt kan filmpremiären komma att sammanfalla med släppet av det hett efterlyngda Resident Evil 5.

NINTENDO VILL HA BIOSHOCK OCH HALO

Nintendos amerikanske chef Reggie Fils-Aime har i en intervju berättat vilka av konkurrenternas spel han helst skulle se till Wii. "Det vore däraktigt att inte vilja ha Halo" sa den pratglade profilen, men menade också på att ett spel som Little Big Planet skulle göra sig bättre till Wii än Playstation 3 samt att Bioshock tagit berättandet till en ny nivå.

BYGG EN FIN BANA

Nintendo uppmuntrar kreativa slagskämpar i Super Smash Bros. Brawl

Efter alla häftiga nya funktioner i Super Smash Bros. Brawl såsom onlinestöd och gästspel av Sonic the Hedgehog, avslöjade Nintendo nyligen den häftigaste hittills. I Super Smash Bros. Brawl kommer det nämligen att finnas möjlighet att designa egna banor. Med enkla verktyg väljer du hur stor arena du vill ha, placerar ut block, stegar och fallor.

Du kan när som helst hoppa in med en figur för att prova hur den känns för att med ett enkelt knapptryck fortsätta finjustera. Därefter får du välja vilken bakgrundsmusik och tema du vill ha till

I kommande Super Smash Bros. Brawl till Wii kommer det nämligen att finnas möjlighet att designa egna banor...

din bana och till sist kan du spara ned den på ditt SD-minneskort.

Det roliga stannar inte där, utan om du får till en riktigt snitsig bana kan du enkelt skicka den till dina vänner. Du kan till och med skicka in bra banor till Nintendo som har en gratis prenumerationstjänst där man varje dag får en ny användarskapad bana att slåss på. Efter en dag försvinner banan och du får en ny. En vacker dag kommer kanske hela världen sitta och spela på en bana som just du har knäpat ihop.

Jonas Mäki





MGS4 I SOMMAR

Konami försenar nästa del i Metal Gear-sagan ytterligare...

Konami har nyligen gått ut med information gällande Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots, och att spelet kommer att komma under det andra kvartalet, 2008.

Orsaken till att Metal Gear Solid 4 blir försenat från februari till någon gång sent nästa vår/sommar är att Konami med Hideo Kojima i spetsen vill finslipa och putsa på kvaliteten. Enligt Konami vill Kojima Productions (såklart) överträffa det briljanta Metal Gear Solid 3: Snake Eater, och planerar därför att finputs, framförallt spelkontrollen, ett tag till.



CITATET



"Låt mig förklara vad underhållning är för dig. Våld. Sex. Vänskap. Död. Svek. Dans".

Tecmos Tomonobu Itagaki har märkliga åsikter om vad som är underhållning.

KRIGETS NÄSTA FAS

Sjunkande priser, nya modeller, nya paketpriser och en hel del smaskiga gratisspel. Gamereactor hjälper dig hitta rätt i konsoldjungeln.

<p>XBOX 360 ARCADE</p>	<p>INNEHÅLLET: Arcade-paketet ersätter den billiga Core-modellen från och med slutet av oktober och innehåller utöver en konsol med HDMI-utgång även 5 stycken Xbox Live Arcade-spel. Dessutom är numera en trådlös handkontroll inkluderad.</p>	<p>PRISSET: Normalpris för Xbox 360 Arcade är 2795 kronor i svenska butiker. Det lägsta pris som observerats är 2695 kronor.</p>	<p>SAKNAR: Den enda egentliga skillnaden mellan Arcade och standard-paketet (premium) är avsaknaden av hårddisk till den försträmda, men vet du med dig att du inte kommer att använda Xbox Live speciellt mycket så är Arcade ett bra val.</p>	<p>KÖP TILL: Komplettera ditt Arcade-paket med en extra handkontroll och Halo 3. Sen kan du och en polare rädda världen tillsammans...</p>
<p>XBOX 360</p>	<p>INNEHÅLLET: Standardversionen av Xbox 360 (även kallad Premium) innehåller numera en konsol med HDMI-utgång, en trådlös handkontroll, en hårddisk (20 GB) och nu även de båda spelen Forza Motorsport 2 och Viva Piñata (8/10 och 8/10 av Gamereactor).</p>	<p>PRISSET: Normalpris för Xbox 360 är 3495 kronor, men den går att hitta några hundralappar under det priset. Om du nöjer dig med det äldre paketet (utan HDMI-utgång och spelen) så finns den från 3195 kronor.</p>	<p>SAKNAR: Det här paketet saknar både HDMI-kabel och HDMI-dongel vilket möjliggör optiskt ljud. Denna kabelkombination kostar 400 kronor. Elite-versionen av Xbox 360 levereras med detta samt en större hårddisk.</p>	<p>KÖP TILL: Nyttja maskinen och den nya HDMI-utgången till fullo och investera i en Sharp Aquos LCD-TV med stöd för full-HD-upplösning.</p>
<p>XBOX 360 ELITE</p>	<p>INNEHÅLLET: Idag skiljer det rätt lite mellan Elite-versionen och standard-versionen (ovan) även om den svarta färgen och den större hårddisken (120 GB) motiverar prisskillnaden. En annan viktig detalj är att Elite-versionen levereras med HDMI-kabel.</p>	<p>PRISSET: Normalpriset för Xbox 360 Elite är 4495 kronor, men den kan hittas för 4195 kronor. Dessutom har vissa spelbutiker fördelaktiga inbytesdealar för den som vill byta upp sig.</p>	<p>SAKNAR: Jämfört med standard-versionen är det spelen som saknas, så räkna med att du får lägga ytterligare någon drygt femhundring för ett av höstens toppspel om du vill ha någon nytta av din nya konsol.</p>	<p>KÖP TILL: Köp till Epics mästerverk Gears of War till din Elite, och njut av en av tidernas tyngsta actiontitlar.</p>
<p>PLAYSTATION 3 40 GB</p>	<p>INNEHÅLLET: Den nya billigare modellen av Playstation 3 innehåller en mindre hårddisk än tidigare (40 GB), har inga minneskortsuttag och levereras med en handkontroll (Sixaxis) och alla andra nödvändigheter.</p>	<p>PRISSET: Normalpriset för Playstation 3 (40 GB) är 4495 kronor i svenska butiker, vilket är en bit över normalpriset i Europa (399 Euro/3700 kronor). Men den går redan att hitta för 4195 kronor på sina ställen.</p>	<p>SAKNAR: Jämfört med den utgående modellen (60 GB) så saknas en hel del. Först och främst de två gratisspelen och den extra handkontrollen, men även minneskortsuttag, två extra USB-portar och bakåtkompatibilitet saknas.</p>	<p>KÖP TILL: Komplettera din Playstation 3 med Sonys VPL-VW60-projektor och nut av 1080p-spel i minst 80 härliga tum.</p>
<p>PLAYSTATION 3 60 GB</p>	<p>INNEHÅLLET: Den utgående modellen av PS3 är den konsol som ursprungligen lanserades här i Europa med en hårddisk (60 GB), bakåtkompatibilitet samt uttag för minneskort. Dessutom följer Motorstorm, Resistance samt en extra handkontroll med.</p>	<p>PRISSET: Priset för 60 GB-modellen ligger på 5795 kronor, men kan hittas för 5500 kronor. Lägg även märke till att då modellen är utgående så kan tillgången börja bli begränsad framåt jul.</p>	<p>SAKNAR: Här saknas egentligen ingenting förutom HDMI-kabel. Hårddisken är inte gigantisk (det lär komma paket med större hårddiskar när modellen utgår), men räcker för en normalanvändare.</p>	<p>KÖP TILL: Eftersom du får med Motorstorm i detta paketet behöver du enbart komplettera med Virtua Tennis 3. Samt en HDMI-kabel från Audio Quest.</p>
<p>WII</p>	<p>INNEHÅLLET: Den enda konsolen som inte fått något nytt paket, någon pris-sänkning eller dylikt är Nintendos Wii. Utan tvivel för att den redan säljer så bra. Utöver konsolen och en handkontroll medföljer spelet Wii Sports som innehåller fem sportgrenar.</p>	<p>PRISSET: Normalpriset för Wii är fortfarande 2695 kronor, men idag har många butiker sänkt priset med ett par hundralappar.</p>	<p>SAKNAR: Då Wii är en konsol som man med fördel spelar tillsammans med andra så kommer du snart behöva fler handkontroller. Du kommer förmodligen också vilja köpa med något lite matigare spel än Wii Sport som exempelvis Super Mario Galaxy.</p>	<p>KÖP TILL: Ett rejält svettband, sportdryck, tennisstrumpor samt stark reumatism-medicin.</p>

KASSA SPELNAMN

När brainstorming-sessionerna tar slut för snabbt



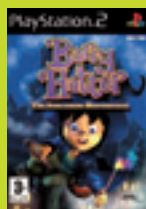
STAR WARS: SUPER BOMBAD RACING

GC/PS2/Xbox
Det finns en hel del Star Wars-namn som framstår som ytterst märkliga för alla som inte studerat Lucas universum med lupp. Super Bombad Racing är nog dock ett av de allra sämsta. Vaddå bombad liksom? Bombad racing? Joru.



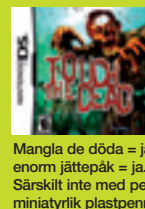
PIPPA FUNNELL TAKE THE REINS

PC
Vi har retat Pippa förut. Vi vet. Men det går liksom inte att sluta. Och i det här fallet handlar det ju inte om ett direkt korkat spelnamn, utan bara ett roligt namn på en väldigt trevlig liten tant. Pippa. Synd att spelet stinker. Aldrig mera Pippa.



BARRY HATTER: THE SORCERERS BROOMSTICK

Playstation 2
Barry Hatter försöker vara Harry Potter, men någon designade honom som en uppblåsbar Barbara med hemsk frisyr, och döpte honom till ett av de sämsta namnen i spelvärlden någonsin. Vi älskar Barry, för hans uselhet...



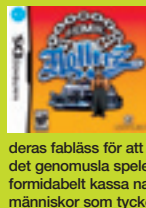
TOUCH THE DEAD

Nintendo DS
Vilket oerhört inbjudande spelnamn... eller? Rör vid de döda! Varför då? Det är det väl ingen fullt friskt människa som vill heller? Skjuta de döda = ja. Mangla de döda = ja. Slå sönder de döda med enorm jättpek = ja. Men inte "röra vid dem". Nej. Särskilt inte med pekfinger eller en hopplöst miniatyrikk plastpenna.



STICKY BALLS

Gizmondo
Idén var dålig, tanken säkert god. Vi gör ett labyrinthiknande spel med pusselinslag där man ska rulla en boll, som är kläbbigt! I USA blev inte Sticky Balls någon stor succé, om vi säger så. Där används uttrycket när man är svettig i suspensioaren liksom...



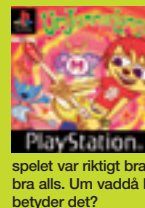
HOMIE ROLLERZ

Nintendo DS
Om man blandar den urfiantigt superroliga skräppullen Hustle & Flow ("it's hard out there fough a pimp, biatch") med svenska dansbandsnamn och deras fabläss för att byta ut alla S mot Z, så får man det genomusla spelet Homie Rollierz och dess formlidabelt kassa namn. Finns det verkligen människor som tycker att detta är ett coolt namn?



CHIKI CHIKI BOYS

Sega Megadrive
När man spelar vill man inta rollen som cool. Cool action-hjälte, cool äventyrare eller cool racerförare. Det sista man vill är att axla rollen som homoerotisk, halvnaken dvärg i hemsk maskeradkostym med namnet "Chiki Chiki Boy".



UM JAMMER LAMMY

Playstation
Um Jammer Lammy var den fristående uppföljaren till det smått geniala musikfenomenet Parappa the Rapper. I Um Jammer Lammy lirade man gitarr istället för att rappa, och spelet var riktigt bra. Namnet var dock inte särskilt bra alls. Um vaddå liksom? Vem fan är det? Och vad betyder det?



LITE RUTIN Utvecklarna Secret Level har mest gjort sig kända för konverteringar och olika tekniska verktyg tidigare, men jobbar utöver Iron Man även på det kommande Golden Axe: Beast Rider och ägs numera av Sega.

SEGA GÖR IRON MAN

Marvels brutalcoole seriekung i nytt filmlicensspel från Sega

Plattform DS/PC/PS2/PS3/Wii/XBOX 360 Utvecklare SECRET LEVEL Utgivare SEGA Premiär 2008

Marvels klassiska järnhjälte Iron Man föddes som seriefigur 1963, men han har ofta fått stå lite i skuggan av mer kända Marvelfigurer som Hulk, X-men och Spider-Man. I slutet av april är det tänkt att det ska bli ändring på det en ny storfilm om Iron Man med Robert Downey Jr. i titelrollen när biograferna. Jon Favreau (Elf, Zathura) står för regin och bland andra Jeff Bridges, Gwyneth Paltrow och Samuel L. Jackson finns med på rollistan.

Naturligtvis är en spelversion av storfilmerna också under utvecklingen och något överraskande är det Sega som står för utvecklings-

arbetet. Miljardären Tony Stark har lite för mycket fritid och låter tillverka en nästintill oförstörbar dräkt som både låter honom flyga och dessutom är bestyckad med en hel bunt missiler.

- Utvecklingsteamet vill verkligen fånga allt som Iron Man kan utföra i striderna. Han kallas för en "enmansarmé" och teamet kommer att leverera alla hans kärnförmågor; flygning, strid på distans och hårtslående närstrid, berättar producenten Justin Lambros för Gamereactor.

Vi på redaktionen gillar det vi hittills sett av Iron Man men förblir hälsosamt skeptiska, ändå.

Bengt Lemne

5.051309

MILJONER SÅLDA PLAYSTATION 3

Sony har sålt fem miljoner PS3:or, en summa som kommer att fördubblas under det kommande året, inte minst tack vare prissänkningen...



PLUS&MINUS

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

+ REKLAMSTJÄRNOR!

I den senaste av Telias reklamfamiljer (om den där tafatta Telfa-familjen) sitter en av de som medverkar i filmen och läser nummer 50 av Gamereactor. Sjänt gillar vi, såklart och känner oss mycket stolta... och lite malliga.

BILLIGARE PS3:Ä!

Det ryktades länge om en billigare Playstation 3-modell, och så sent som för ett par veckor sedan bekräftades detta av Sony. Nu är maskinen ute på marknaden, och kostar lika mycket som en Xbox 360 Elite. Lysande Sony!

SUPERBT SUPER MARIO

Det var länge sedan vi fick styra Mario i ett riktigt (riktigt) bra, tredimensionellt plattformsspel. Sista gången var för drygt tio år sedan i Super Mario 64. Men nu är han tillbaka, i storför, i Super Mario Galaxy, och vi är lyriska.

- FÖRSENINGAR

Förseningar hör till vardagsmat i spelbranschen. Spel försenas hela tiden och till skillnad från filmindustrin verkar aldrig några aktieägare bry sig. Senast ut i raden av uppskjutna stor-releaser är Army of Two från EA. Trist.

DANSK MÖGELOST

IO Interactive är ett gäng riktigt duktiga danska spelutvecklare. Men deras oförmåga att utvecklas och bjuda på modern spelmekanik retar gallfeber på oss. Kane & Lynch känns som ett sju år gammalt skäppspel, tyvärr.

DEADLINE-STRESS

Uuuuuuch vad vi hatar deadline-stress. Vi hatar det så mycket att vi nästan sprängs. Just nu är det två timmar kvar till lämnning och vi har fortfarande massor kvar att göra. Den som kom på deadline-stress, ska vi spöa.

RYKTEN

MEDIASTATION 360?

Microsoft påstås ha licensierat ut Xbox 360-tekniken till Toshiba som för tillfället jobbar på en mediastation till vardagsrummet tänkt att ersätta det mesta du har under din TV. Den ska kunna spela in TV-program, ha DVD-brännare, läsa DivX, spela Xbox 360-spel, spela HD DVD och mycket annat. 2009 ska den släppas om ryktet stämmer.

NY NINTENDO DS PÅ GÅNG?

Nintendo sägs finslipa på en ny version av Nintendo DS som ska släppas efter julen. Några av de största nya funktionerna är att den ska ha inbyggd Opera-webbläsare samt stöd för Mp3-filer och radio. Dessutom lär den ska ha uttag för SD-minneskort.

HALO LEGO FRÅN TTGAMES?

TTGames ryktas ha kommit överens med Microsoft om en av de mest oväntade nya titlarna till Xbox 360 under 2008, nämligen Halo. På det sättet hoppas Microsoft kunnat göra Master Chief populär även bland de yngre spelarna och om det slår väl ut planerar danska Lego att släppa byggklossar med Halo-tema.



JAMES BOND RACING?

Activision köpte förra året rättigheterna att göra spel baserade på James Bond. Nu verkar det som att det första spelet inte blir något vanligt actionspel, utan det ryktas om ett renodlat bilspel. Där ska man kunna välja på James Bonds alla bilar och även nyttja deras finesser genom hårdkokta race i klassiska Bond-miljöer.

VIVA PIÑATA TILL WII

Tidigare i år utannonserades Rares Viva Piñata till Nintendo DS, lite överraskande med tanke på att det är Microsoft som äger licensen. Nu ryktas Microsoft och Nintendo även vara överens om ett Viva Piñata-spel till Wii, något som skulle passa formatet helt klockrent.

INGET BIOSHOOCK TILL PS3

Tidigare rykten om att Bioshock skulle släppas till Playstation 3 är nu helt dementerade. Istället påstås nu Irrational jobba på Bioshock: Game of the Year till PC och Xbox 360 som ska innehålla exklusivt material som tidigare var planerat till Playstation 3-versionen.

BATMAN VS MORTAL KOMBAT

Minns du Marvel vs Capcom-spelen där Marvels superhjältar slogs mot Capcoms? Nu ryktas nästa Mortal Kombat bli ett sådant spel fast med DC Comics. Scorpion mot Batman och Liu Kang mot Stålis kan alltså bli realitet under 2008.

INTERNET

NYHETER - GAMEREACTOR.SE

DISKUSSIONER OM SPEL

På Gamereactor.se hittar du Sveriges trovärigaste spelforum där det varje dag diskuteras i flera hundra olika trådar, om just dina favoritspel.

HÖGUPPLÖST FILM

Var du hittar du Sveriges mest seriösa specialavdelning för högupplöst film? Just det, på www.Gamereactor.se.

VI SVARAR PÅ DINA FRÅGOR

Har du spelrelaterade frågor som du inte tycks hitta svar på? Kom in till oss på Gamereactor.se och ställ dem i vår brevlåda. Vi besvarar upp till 200 läsarbrev i veckan.

TROGEN! 22-åriga hardcore-gamern Edin Dumisic är en trogen Gamereactor-läsare.



MÅNADENS LÄSARE!

EDIN DUMISIC. 22

Användarnamn på Gamereactor.se: "Edind"

YRKE/SYSSELSÄTTNING:

Deltidsjobbar som telefonintervjuare, trots min fina nytagna journalistikexamen. Jag vill försöka mig på en frilanskarriär men det är inte lätt att få igång en sådan.

VÄRLDENS BÄSTA SPEL:

Legend of Zelda: Ocarina of Time (Nintendo 64) öppnade mina ögon för den sortens upplevelser som endast spel kan förmedla. Än idag har inget överträffat den magiska känsla som den första promenaden i Kokiri Forrest gav mig för nio år sedan.

VÄRLDENS BÄSTA FILM

Donnie Darko.

LYSSNAR PÅ:

Metal ligger mig varmast om hjärtat men på senare år har jag försökt vidga mina vyer och blivit mer av en allätare. Dock spyrr jag fortfarande av techno.

HOBBYS?

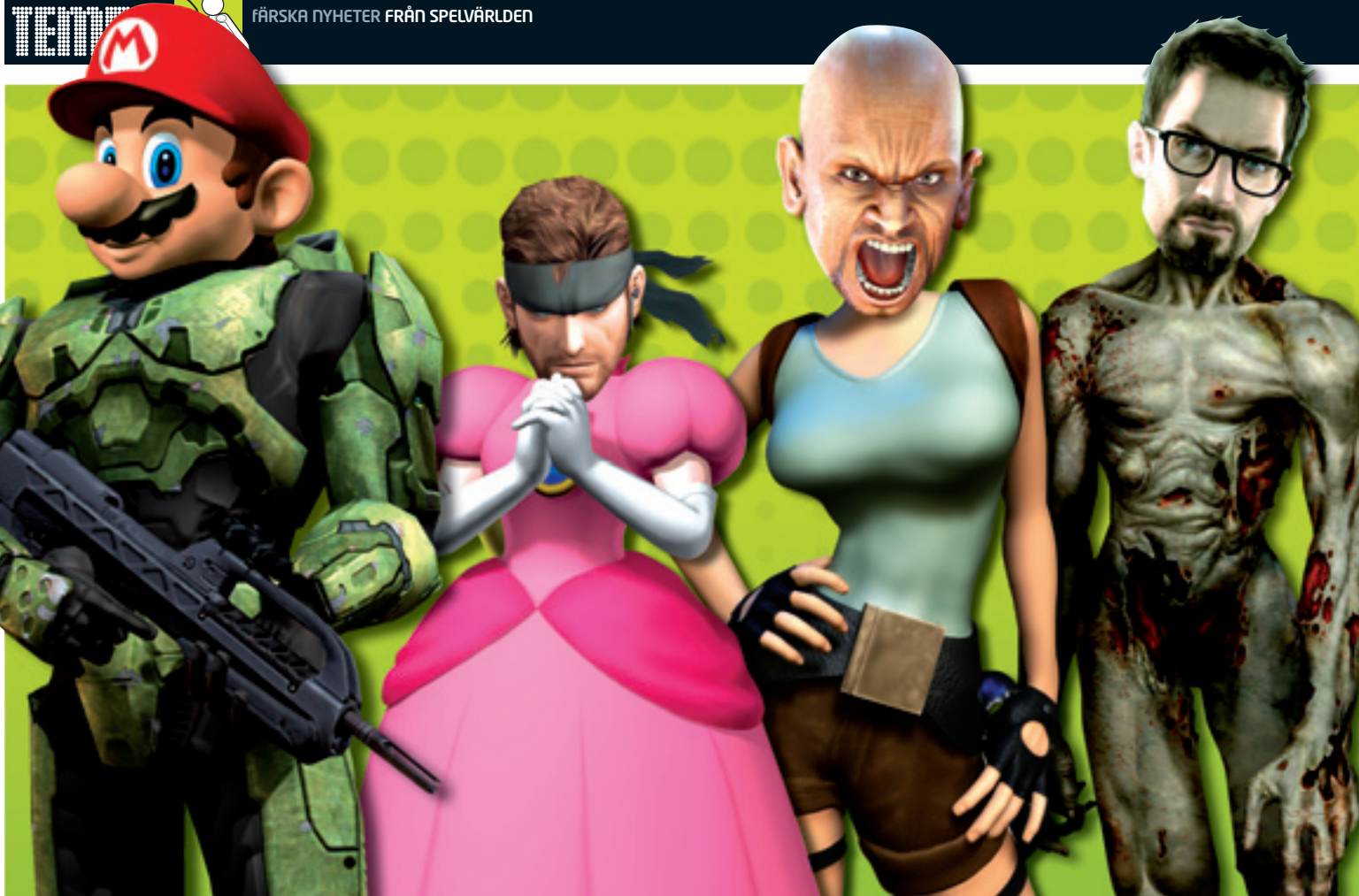
Jag kollar mycket på film och lyssnar på musik så ofta jag kan. Förut brukade jag teckna mycket men det händer mer sällan nuförtiden. Ibland händer det även att jag spelar såna där TV-spel.

OGILLAR:

Att sova. Det är ju inget annat än rent slöseri med tid. Ironiskt nog hatar jag min oförmåga att somna ännu mer.

ÅSIKTER OM GAMEREACTOR #51:

En applåd till chefredaktör Petter Hegevall som vågar gå mot strömmen och inte har med varken Samus Aran eller Master Chief på omslaget. Roger Rosenlunds strålande krönika om Fair Play samt journalen om arbetet med tidningen lyfte Gamereactor #51 till nya höjder...



01

02

03

04

MUTATIONSFABRIKEN Hur skulle Halo egentligen se ut om det var Super Mario som höll i bössan?

MARIO CHIEF

Master Chief, den maskerade hjälten i Halo-spelen, är stenhård. Enda gången han öppnar munnen är det för att dovt väsa fram kompromisslösa åsikter om kriget. Men vad skulle hända om gamla herderliga Super Mario hoppade i dräkten istället? Vi gissar på att Mario mer än gärna skulle skjuta Goombas med battle rifle, hoppa på de små Covenant-gruntsen och skrika "It's-a-meeeeee Mario Chief" efter varje avklarad bana.

PRINCESS SNAHE

Prinsessan Peach från de allra flesta av Marios äventyr är ett ganska hopplöst väp. Det enda hon överhuvudtaget pysslar med är att låta sig själv bli kidnappad cirka 12 gånger per år av samma korkade sköldpaddsmonster. Vi föreslår därför att Konamis urcoole superspion Solid Snake tar plats i Peach klänning inför nästa spel, och efter den obligatoriska kidnappningen smyger ut ur Bowsers slott, på egen hand. Rökandes...

CRAIG CROFT

Om Lara Croft från Tomb Raider-spelen hade varit en man, hade hon gjort sig bäst som vräkigt kaxig amerikan, med trasiga blomkålsöron och skäggstubbe. Vi skulle exempelvis gärna se en parning mellan fröken Croft och jättesvinet Craig Marduk från Tekken 5. Resultatet skulle bli att allas vår favoritäventyrerska skulle kasta sig över Tomb Raider-spelens arga björnar och bryta av dem ryggraden snarare än att fly.

ZOMBIE FREEMAN

Eftersom Half-Life-stjärnan Gordon Freeman inte sagt ett enda ord under de spel han hittills haft huvudrollen i, föreslår vi härmed honom som huvudzombie till nästa Resident Evil-spel. En zombie iförd lumpen-briljor och en slö kofot i högsta hugg kanske inte låter så värst skrämmande, men lägg då till att han innan föruttningsprocessen räddade den moderna världen helt utan hjälp, och du har en sjukt farlig zombie...



STREET FIGHTER IV OFFICIELLT!

Capcom har äntligen, efter alla dess år av väntan, utannonserat nästa del i serien. I kommande Street Fighter IV slåss Ryu, Ken, Guile, Blanka och Zangief på nytt...

Plattform EJ KLART Utvecklare CAPCOM Utgivare CAPCOM Premiär 2008

Efter en plågsamt lång väntan på ett nytt Street Fighter har Capcom äntligen bekräftat att Street Fighter IV är under utveckling. Den första versionen av Street Fighter III släpptes faktiskt för tio år sedan i arkadhallarna och även om det stått emot tandens tand väl har det varit en jobbig väntan. Många av oss hade redan gett upp hoppet om vi ska vara ärliga.

Ännu är det mesta om Street Fighter IV hemligt, men Capcom visade upp en kort teasertrailer där man fick se en mycket stiliserad fight mellan de givna kämparna Ken och Ryu där de visade upp sina klassiska

slag och rörelser. Detta är de enda två karaktärerna som hittills är bekräftade. Trailern visade upp tredimensionell

Capcom behåller den spelmässiga grunden i två dimensioner medan grafiken målas upp i 3D...

grafik, men själva striden var som fastlimmad längs ett streck varför den vanligaste teorin är att Capcom behåller den spelmässiga grunden i två dimensioner medan grafiken målas upp i 3D. Detta är dock ännu inte

bekräftat och trailern var uppenbart förrederad varför man inte kan dra alltför långtgående slutsatser om hur själva spelet kommer att se ut.

Till vilka format spelet kommer att släppas har Capcom heller inte avslöjat, men det skulle förvåna oss om det inte i första hand kommer att släppas i arkadhallarna för att sedan konverteras till exempelvis Playstation 3 och Xbox 360. Enligt Capcom återstår ungefär ett års utveckling innan Street Fighter IV står klart och här på redaktionen har Street Fighter-fantaserna Mikael, Petter och Jonas Mäki skrivit sig hessa av lycka.

_Bengt Lemne

MINNESSTUND: SUPER NINTENDO

Vi minns när Nintendo släppte sin efterlängtrade 16-bitars-konsol. Och vi minns de bästa spelen...

SUPER FX-CHIPPET

Nintendo lanserade grafikchippet Super FX som byggdes in i valda spel som Starwing och Doom. Super FX ökade prestandan ordentligt och möjliggjorde tredimensionell grafik.

49 MILJONER ENHETER

Riktigt lika populär som NES blev aldrig Super Nintendo på grund av hård konkurrens. Men det såldes ändå svindlande 49 miljoner enheter, vilket är mer än dubbelt så mycket som Gamecube sålde.

BRA HANDKONTROLL

Handkontrollen till Super Nintendo är än idag en av våra absoluta favoritdosor. Grymt hållbar, urskön att hålla i och väldigt bra för väldigt många olika typer av spel. En fullträff, helt enkelt.

CENSURERADE SPEL

Nintendo hade från början en hård censur som resulterade i stympade våldsspel. När Sega struntade blankt i sådant övergav Nintendo principen och släppte själva ultravåldsamma Killer Instinct.

PRESTANDAMONSTER

Processorn i Super Nintendo tuffade på i 3,58 megahertz, ungefär en tusendel av den hastighet vi har i dagens PC-datorer. Det räckte dock för att den då skulle betraktas som en hårdvarumässig best.

JAPANSK DESIGN

När Super Nintendo släpptes i USA hade amerikanska Nintendo ändrat designen till ett kantigt missfoster som japanska Nintendo avskydde. Därför fick även vi den japanska designen på europeiska enheter.

KOM TILL TILL SVERIGE 1992

Super Nintendo lanserades i Sverige sommaren 1992 med en tävling där man skulle gissa vilket datum konsolen skulle släppas. Premiär-spelen Super Mario World och F-Zero står sig än idag som några av de bästa till formatet.



VI MINNS SUPER NINTENDO

Vi drömmer oss tillbaka till pixlarnas glansdagar...



DONKEY KONG COUNTRY

Rare 1993

Ett av de absolut bästa spelen till Super Nintendo, och ett av de bästa plattformsspelein någonsin, var Rares Donkey Kong Country. Förutom banbrytande grafik bestående av tredimensionellt renderade sprites var spelbarheten grym och svårighetsgraden hög.



F-ZERO

Sega 1999

När Wipeout kom (1995) var det inget nytt fenomen. Inte alls. Wipeout var ett smart plagiat på Nintendos fantastiskt underhållande överrjuds-racing-spel; F-Zero. F-Zero var proppat med karikatyraktig serietidningsdesign, bra banor och sjuka hastigheter.



SUPER MARIO KART

Nintendo 1992

Trots mängder av nya Mario Kart-spel till en hel drös olika konsoler är det fortfarande, än idag, originalet som är det bästa av dem. Banorna var grymma, grafiken super-charmigt och battle-läget kommer för alltid att fortsätta underhålla...



THE LEGEND OF ZELDA: A LINK TO THE PAST

Nintendo 1992

Det bästa Zelda-spelet heter fortfarande A Link to the Past och släpptes till Super Nintendo (i Europa) i början av november, 1992. Sedan dess har Nintendo aldrig lyckats överträffa Links underbara 16-bitars-debut.



FINAL FANTASY III

Square 1990

Final Fantasy III anses av många rollspelsälskare (däribland Love Bolin och Sophie Warnie) som det absolut bästa spelet i serien. Ändå släpptes det aldrig utanför Japan. Final Fantasy III var storslaget, smart utformat och direkt magiskt...



STARWING

Nintendo 1993

Tredimensionell grafik och Virtual Reality var stekhett i början av nittiotalet och med ett specialutvecklat chip (som satt i kassetten) kunde det mästerliga Starwing bjuda på renderad 3D-grafik som fick Super Nintendo-spelarna att tappa hakan.



PURFÄRSKT

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



FIFA Street 3

PS3, XBOX 360 / MARS 2008

Peter Crouch med passande tändsticksben och Wayne Rooney med en gorillas armar och blomkålsöron. Den karikatyrstil som EA valt för FIFA Street 3 är inte helt snäll mot de engelska landslagsstjärnorna, även om vi måste säga att Ronaldinho ser mer normal ut än i verkligheten. Förhoppningsvis blir det här ett bättre spel än de två föregångarna.

Sega Superstars Tennis

ALLA / APRIL 2008

Sega samlar sina största spelhjältar med gamle Sonic, Ai-Ai (Super Monkeyball), den klämkäcka apan från Samba De Amigo och Ulala (Space Channel 5) i spetsen i ett tennis spel som tycks bygga på en gedigen grund i form av Virtua Tennis. Varje karaktär har sin egen hemmabana, ilsnabb spelkontroll med en stark doft av arkadhall och onlinespel utlovas till Playstation 3 och Xbox 360.



Castle Crashers

XBOX 360 / 2008

Utvecklingsstudion The Behemoth skapade det uppskattade och klart underhållande flashspelet Alien Hominid som så småningom släpptes till en handfull olika format. Och nu jobbar de på det smågulliga action-rollspelet Castle Crashers som kommer till Xbox Live Arcade nästa år. Vi längtar!



Worms: A Space Oddity

WII / MARS 2008

Team 17:s odödliga supermaskar är på väg till rymden och till en Wii nära dig! A Space Oddity är ett helt nytt tvådimensionellt Worms-spel där du kommer att besöka sex olika planeter där maskarna härjar. Det utlovas onlinespel för upp till fyra personer och en hel del mini-spel.

Sega Bass Fishing

XBOX 360 / 2008

Den gamla arkad- och Dreamcastklassikern Sega Bass Fishing gör nästa år storlagen comeback till Nintendo Wii. Bass Fishing + Wii känns som en relativt given kombination då Wii-kontrollen kommer att fungera som en utmärkt ersättare till fiskespö-kontrollen som släpptes till Dreamcast. Nästa vår kommer vi att fiska "smaouull ones" med Wii-fjärren.



We Love Golf

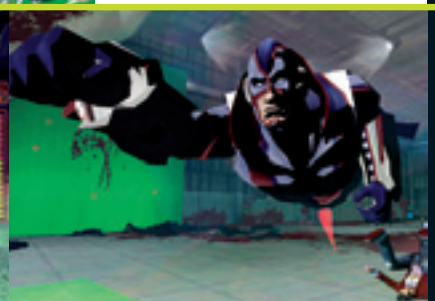
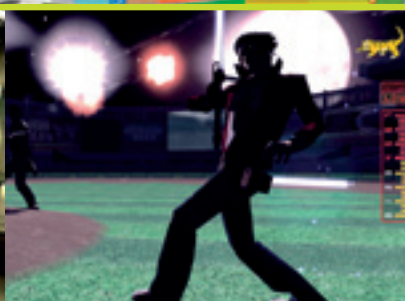
WII / 2008

Från utvecklarna bakom Everybody's Golf och Mario Golf och Capcom kommer We Love Golf. Ett spel med klubba och små vita bollar som spinner vidare på och utvecklar golfmomentet i Wii Sports. Trots den humoristiska grafiken och det tillsynes barnsliga upplägget utlovas realistisk bollfysik och verklighetstroga banor. Det kommer att bli en jättesuccé i Japan, men frågan är om det slår här.

No More Heroes

XBOX 360 / 2008

Goichi Suda's Killer 7 var en besvikelse för de flesta av oss, men trots detta ser vi fram emot No More Heroes med stor tillförsikt. Om inte annat för att det ser mer dynamiskt ut och på många sätt verkar än mer vrickat. Nu har det bekräftats att spelet når oss i Europa i februari.



NOKIA MD-6

CIRKAPRIS: EJ KLART

En mobiltelefon är ju bland det mest portabla man kan tänka sig. Många moderna modeller har också sjukt bra musikspelare. Vill man släppa egotrippen och låta polarna njuta av det senaste MP3-slippet så krävs det högtalare. Nokias nya MD-6 är ett alternativ. De väger 140 gram, är små som sjuåttion och har förutom utfällbara stereohögtalare också inbyggd FM-antenn för bättre radiomottagning och egna batterier. Rock on.

**DENON DVD-2930**

CIRKAPRIS: 7495,-

En DVD-spelare som kan skala upp bilden till 1080i-upplösning är ytterst nödvändigt om du ser på film på en högupplöst LCD- eller plasma-skärm. Denons nya 2930 är ett bra alternativ som innehåller en imponerande bildscalare.

CREATIVE GIGAWORKS T40

CIRKAPRIS: 1695,-

Creatives nya Gigaworks-högtalare är ett par riktigt stora krabater med en himla massa kraft. T40-systemet saknar subwoofer men spelar ändå så starkt, och med så mycket bas att Måkis peruk flygit av vid flera tillfällen.

**SANDISK SANSA VIEW**

CIRKAPRIS: 1495,-

Sandisk senaste Mp3-spelare är en tjugitusen liten maskin som skimrar blått, innehåller ett läckert designat gränssnitt och levereras med inbyggd radio. Finns i 16GB eller 24GB.

PRYLMANI!

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.

Hårdvaruredaktör: Martin Forslund

CREATIVE ZEN PMP

CIRKAPRIS: 3995,-

Creatives senaste video/musik-spelare heter Zen PMP (pimp?) och är en helmysig liten manick. PMP är tunn som ett kassettband och liten som ett kreditkort och rymmer hela 16GB musik, bilder eller video.

**SONY BRAVIA X3500 70"**

CIRKAPRIS: 349 000,-

Sonys nya toppmodell X3500 är en fantastisk snygg LCD-TV i hela 70 tum med ruggigt imponerande bildkvalitet. Tre HDMI-portar S-Force-front och en maxupplösning på 1920x1080p är vad som erbjuds.

**APPLE IPOD TOUCH**

CIRKAPRIS: 2495,-

Vill du ha en tryckkänslig iPod med samma geniala gränssnitt som iPhone innehåller? Då ska du köpa nya iPod Touch som är roligare att leka med än det mesta vi har här på redaktionen.





Svårare än vad man tror

Alltför ofta försöker utvecklare slå sig in i actiongenren med spel som egentligen bara kopierar saker från befintliga titlar. Kopierar dem på ett sådär lagom nonchalant sätt dessutom...

GENOMTRIST Utvecklarna bakom Resistance: Fall of Man underskattade förstapersons-genren fatalt då de trodde att det räckte med coola vapen och stora slombobbar för att bräcka Half-Life 2, Call of Duty och Halo.

NONCHALANTA UTVECKLARE

Förstapersonsaction-genren fylls av spel gjorda av utvecklare som underskattar hela spelformen

När ett eller flera spel säljer som smör i en viss genren, är det såklart oundvikligt att andra utvecklare hänger på och försöker dra nytta av speltypens popularitet. Det gäller allt. Och det ifrågasätter jag aldrig.

Däremot skulle jag bra gärna vilja veta varför vissa spelutvecklare är så nonchalanta mot vissa genrer och lite ignorant tror att speltypens giganter är enkla att bara kopiera eller till och med överträffa. Det händer hela tiden och oftare än någon annanstans när det gäller actionspel sett ur förstapersonsperspektiv (first person shooter).

Nu kanske någon skulle hävda att man inte kan kräva att man ska nå den sinnessjukt höga standard som satts av spel som Halo och Half-Life, och att

utvecklarna faktiskt gör så gott de kan. Men jag tror tyvärr inte att det alls är vad det handlar om. Jag misstänker istället att det handlar om ren nonchalans för vad andra åstadkommer och en tro på att om man bara har en förstapersonsvy och ett vapen så är spelet jämförbart med genrens storheter.

Ta Pariah som släpptes härom året som ett skräckexempel. Utvecklarna Digital Extremes granskade Halo-spelen och kom fram till att allt som behövdes var stora utomhusmiljöer, ett flertal körbara fordon och märklig sci-fi-romantik. Klart! Eller? Nej, inte alls. De hade i själva verket inte fattat någonting. De glömde att lägga ned rejält med tanke bakom banorna, de glömde att utveckla ett balanserat speltempo

innehållande nyttiga mängder variation, de glömde bort att verkligen finslipa spelkontrollen och att utveckla en trovärdig artificiell intelligens hos fienden. De hade i själva verket missat allt annat än möjligtvis det visuella och slafsade istället ihop en ytterst blek Halo-kopia som de sedan försökte sälja med marknadssnack som: "Vi har blandat Halo med Unreal, resultatet är ett grymt underhållande spel".

Ett annat klockrent exempel är Playstation 3-exklusiva Resistance: Fall of Man. Teamet bakom Ratchet & Clank-spelen utannonserade att de hade blandat Half-Life 2 med Call of Duty och en hel spelvärld började ivrigt att slicka sig om munnen. Men även Resistance blev en spelmässig flopp som inte alls

nådde samma höjder som varken Infinity Wards krigsspel eller allra helst Valves mästerverk. Resistance innehöll superdumma fiender, tråkigt stel spelkontroll, ruttan bandesing och krystade fordonsekvenser. Insomniac nådde knappt halvvägs, ändå lät det som att de trodde på sig själva när de snackade om hur de utvecklat genren med sin fantasirikedom.

Den här genren är idag oerhört tuff rent konkurrensmässigt. Det krävs mycket för att slå sig fram och utvecklare som tror att det räcker med ett par vapen, ett operonligt och svårstyrt fordon samt några trista korridorer fyllda med dumma fiender måste vakna upp och inse att det är år 2007 nu, inte 1997.

Petter Hegevall



BLEKA KOPIOR

Petter listar fyra spel som försökte leva på andras meriter



RESISTANCE: FALL OF MAN
Playstation 3

Gråa korridorer fyllda med dumma aliens räckte inte till för att imponera på oss. Genren har utvecklats en hel del sedan det första Doom-spelet, något som Insomniac Games tog ganska lätt på. Resistance: Fall of Man var en besvikelse... rakt igenom.



PARIAH
Xbox / PC

Pariah är ett spel som vi på redaktionen idag (särskilt Jesper) utvecklat ett alldeles speciellt hat mot. Digital Extremes ryckte på axlarna, försökte blanda Halo med Unreal-spelen och var jättnöjda med resultatet. Det var dock inte vi. Tyvärr.



TIMESHIFT
Playstation 3/Xbox 360

SaberInteractive struntade i egna idéer. Istället mixade de tidsfunktionen från Ubisofts Prince of Persia-spel med berättandet från Half-Life 2 och slow motion-effekten från Max Payne. Något som resulterade i en generisk och menlös plagiatsoppa



MACE GRIFFIN
Xbox / PC

Utan en riktig identitet så försvann Mace Griffin i i medelmåttighetens land. Utvecklarna bakom den hårdføre Mace blandade Halo med Unreal och en gnutta Colony Wars men glömde hur viktigt det är med grym spelkontroll och bra banor.

END-TO-END,
IT'S AS REAL AS NHL ACTION GETS.



2K SPORTS NHL 2K8



NHL 2K8 IS ALL NEW AND ALL IMPROVED FOR THE 2007/8 SEASON.

COMPLETELY NEW NHL EXPERIENCE:

- ALL NEW REVOLUTIONARY RIGHT STICK CONTROLS
- ALL NEW ACCURATE PLAYER MODELS AND EQUIPMENT
- ALL NEW GOALTENDING AI
- ALL NEW FACE-OFF SYSTEM



www.pegi.info



PLAYSTATION 3

PlayStation 2

XBOX 360 LIVE



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



TIME 02:13.43



1	Travis Pastrana	01:48.14
18	Garth Reid	+00:12.64
19	Kurt Fuld	+00:14.00
20	uffe	+00:20.97

TAG Heuer TIMING



Kör Uffe, kör för fan!
Uffe körde för kung och fosterland i sin klarröda Evo IX. Han körde så buskarna sprutade. Men vann aldrig ändå. Istället kom han sist i varje lopp. Supersist...



SUPERSÄMST PLACERING Att ge sig ut på nätet i Codemasters Colin McRae Dirt är en smärtsam upplevelse då nivån bland de främsta online-spelarna är skrämmande hög. Love slog sig själv i ansiktet med en ihoprullad\$ pepperonipizza efter att ha förlorat 19 raka sträckor på rad.

ÅNGESTEN ÖVER ATT VARA UPPKOPPLAD

Love är inte bäst längre, inte alls. En otrevlig sanning uppenbarade sig då han kopplade upp sig

Jag har suttit och kört lite bil idag, Colin McRae Dirt. Jag är fruktansvärt kass. Så var det aldrig förr.

När jag var liten var jag världsmästare på spelet Tetris. Det fanns ingen levandes människa som kunde plocka högre poäng än mig i rysk fyrkantsstapling. Men det var långtifrån min enda talang. Jag kom längst i Bomb Jack, var den enda som klarade Another World och knäckte fullständigt allt och alla i MS Röj. Mina reflexer var snabbast, mina kunskaper var djupast och jag var kung på problemlösning. Erövringarna fort-

satte. Jag var den enda som någonsin klarade alla "special" världarna i Super Mario World. Ingen annan hade så fantastisk bra koll på Mario.

Nålen som spräcker bubblan heter naturligtvis uppkoppling. För jag kan piska tre "casual gamer"-vänner hur lätt som helst i mitt vardagsrum. Mario på sin gokart, med en fotboll eller på party, välj ert vapen. Men när jag får placering 100 000-något efter att ha kört mitt livs bästa lopp i Colin Mcrae Dirt till Xbox 360 så inser jag mina begränsningar.

Förr var jag en superhjälte, en räddare av världar. Jag väckte avund

hos män och beundran hos kvinnor. Mitt svärd blänkte vackrast och min ljudet av min laserpistol jämfördes med en ståtlig symfoni. Mitt rymdskepp flög till avlägsna delar av galaxen, där inga

Jag väckte en gång avund hos män och beundran hos kvinnor...

människor tidigare satt sin fot. Men en superhjälte som rör sig på samma territorium som andra superhjältar, är inte längre fantastisk. Speciellt om hjälten är relativt medelmåttig, i jämförelse med andras stordåd. Spel brukade vara en

höjare av självförtroende. Att få vara riktigt bra på något. Idag ser det annorlunda ut. Jag gillar inte förändringen. Så jag väljer att handikappa min Xbox 360 genom att inte köpa guld-

konto. Mitt DS är strängt förbjuden att använda sig av trådlös uppkoppling. Och jag har noll vänner på min Wii-lista. Det är min bubbla, där trivs jag bäst. Här skall fanmig ingen komma och mästra. **Love Bolin**

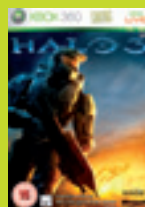
ONLINE-ÅNGEST Love listar fyra spel där han får enormt med smörj online



BATTLEFIELD 2
PC
Förutom möjligtvis Counter-Strike finns det få spel där man blir så obönhörligt överförstörd som nyfiken nykomling som i Battlefield 2. Petter och Jesper har spelat en hel del, men när någon av oss andra försöker blir vi kanonmat, omedelbart.



COLIN MCRAE: DIRT
PC / PS3 / X360
Det finns miljontals extremt begåvade onlinespelare där ute. Och vi tillhör sällan dessa. När vi försöker ge oss ut på nätet för att tävla i Colin McRae: Dirt blir så pass förmedrade att vi alla funderar på om alla andra på nätet använder dryga fusk.



HALO 3
Xbox 360
Man spelar en hel del split-screen mot polarna. Man tror att man blivit bra. Mycket bra. Man beger sig ut på nätet för att smiska smågöj. Väl online blir man dock förvandlad till en rykande hög med rost-brunt kött, efter cirka 22 hundradelar.



PGR4
Xbox 360
Online i Project Gotham Racing 4 ser man saker som man aldrig trodde var möjligt inom de fysikramar som Bizarre Creations satt upp. Spelare som kör varvtider som man inte ens trodde var verkliga, eller de som sladdar 360-graders-sladdar genom kurvorna... hiskeligt.

ABSOLUTE AERIAL SUPREMACY

BEGINS NOVEMBER 2007

MISS DAISY

BIG DADDY

'ARD CORE

THE KING

MR LURKIN

MR TIDDLES

GRIM REAPER

SUPER FLY

RATTLESNAKE

DOC SLAYER

TWEETIE BIRD

SHOOBS

BIG BIRD MKII

ACE COMBAT™ 6

Fires of Liberation

Join the revolution of Aerial Combat! Get in the cockpits of your favourite combat aircraft and engage in supersonic battles on an epic scale.

- >> Live the war zones in photo-realistic detail!
 - >> **Prove your supremacy globally in multiplayer online modes with up to 16 players at once!**
- >> Choose your tactical path in massive scale, living battlefields!
 - >> Command aerial, naval, and ground combat units!
- >> Pilot authentic licensed combat aircraft!
 - >> Experience the intense drama of the battlefield!

SIDEWINDER

THE PUNISHER

EXPERIENCE
THE SINGLE PLAYER DEMO
ON XBOX LIVE NOW!

12+
www.pegi.info

www.acecombat.eu

namco

XBOX 360 XBOX LIVE

BANDAI NAMCO
Games

ATARI

ACE COMBAT™ 6 & © 2007 NAMCO BANDAI Games Inc. Published by NAMCO BANDAI Games Europe SAS. Distributed by ATARI Europe SASU All trademarks and copyrights associated with the manufacturers, aircraft, models, trade names, brands and visual images depicted in this game are the property of their respective owners, and used with such permissions. © JAPAN SPACE IMAGING CORPORATION © GeoEye © INTA Spaceturk © DigitalGlobe/HitachiSoft

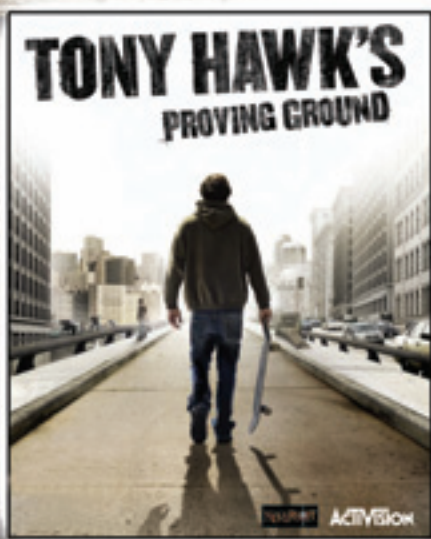
EBGAMES
Powered by **GameStop**

GameStop
power to the players™

*Illustration created from actual in-game footage

TONY HAWK'S PROVING GROUND

Every skater has a story.
Create yours.



In Tony Hawk's Proving Ground you choose the skills to learn, the skate style you'll show, and how your story unfolds. Go effortlessly from single player to online multiplayer as you turn the whole world into your own personal skatepark. With the full-feature editor, you can record and edit videos of your greatest, most amazing moves in all their epic glory.



Will you try to invent a new trick or make your rep as a skatepark designer?



Use the full-feature video editor to truly tell your story



Pick the skate moves you want to master to show your own style

16+



PLAYSTATION 3



XBOX 360 LIVE

NINTENDO DS

Wii

ACTIVISION

©2007 Activision Publishing, Inc. All rights reserved. Activision is a registered trademark of Activision Publishing, Inc. Developed by Neowise. Tony Hawk is a registered trademark of Tony Hawk, Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. "2", "PlayStation" and "PLAYSTATION" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. NINTENDO AND NINTENDO DS ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.



activision.com

REACTOR



LITA PÅ VÅRA FÖRÄNINGAR

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

GAMEREACTOR FÖRHANDSTESTAR KOMMANDE SPEL

Djupdyk i vårt textarkiv: www.gamereactor.se



MANADENS KULTIGASTE

Bionic Commando

Efter 20 långa år återvänder Capcoms urcoole 8-bitshjälte i form av ett svenskutvecklat actionäventyr



Mest efterlängtrade

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

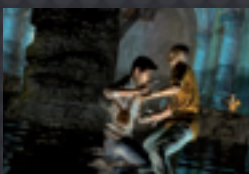
11-07



1:a Metal Gear Solid 4

Playstation 3

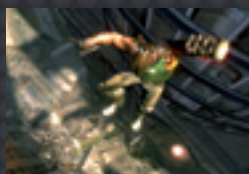
Det är svårt att inte fnittra, skrika och dregla (på samma gång) då man föreställer sig hur extremt bra det fjärde Metal Gear Solid-spelet kommer att bli. Nästa vår får vi äntligen följa den grånande Snake på hans viktigaste uppdrag hittills.



2:a Uncharted: Drake's Fortune

Playstation 3

Den senaste månaden har vi spenderat en hel del tillsammans med Naughty Dogs nye hjälte, Nathan Drake. Uncharted känns bra, och kommer att recenserars i nästa nummer.



3:a Bionic Commando

Playstation 3/Xbox 360

Svenska Grin är en bunt begåvade jävlar. När de nu äntligen hoppar från ytterst kompetenta konverteringar till enätuppväckt kultlicens och mängder av nya idéer, är vi såklart mycket förväntansfulla.

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

GAMEREACTORS TERMOMETER

🔥 Iskallt 🔥 Ljummet 🔥 Varmt 🔥 Kokhett 🔥 Vulkanutbrott

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



Rastafälter är hett igen

Nathan Spencers look gick genom flera designfaser innan den spikades. För att ge en bättre känsla av rörelse i luften fick Nathan dreadlocks. Game-reactor föredrar helt klart flätorna framför det långa, röda hår som först diskuterades.

Premiär 2008

Dunderarmen!

Det tog hela 20 år att återuppliva en av 8-bitserans coolaste hjältar. Här är nya Bionic Commando!



BIONIC COMMANDO

Plattform PC/PS3/X360 Utvecklare GRIN
Utgivare CAPCOM Speltyp ACTION

Fans av gamla Bionic Commando från 1987 (NES) blev nog både förtjusta och förskräckta när en modern version av spelet utannonserades av Capcom förra månaden. Kommer det överhuvudtaget gå att bibehålla känslan från den kultiga 20-taggaren?

Originalteamet ligger inte bakom den nya titeln, men lyckligtvis leds projektet av utvecklare som själva är stora Bionic Commando-fans. Japanska och amerikanska Capcom har slagit

dras med töntiga 80-tals-spelnamn som Radd eller Ladd så huvudpersonen heter denna gång Nathan Spencer. För att inte förlora alltför mycket nostalgi är dock Super Joe kvar. Nathan är som förr utrustad med en biomekanisk arm med en gripklo, mycket användbar för Tarzan-fasoner och tunga lyft. Spelupplägget i både originalet och nya Bionic Commando kretsar till stor del kring just robotarmen och svingandet.

När Grin och Capcom visade upp Bionic Commando i London kretsade det mesta kring just svingmekaniken. Det pikades åt Spider-man-spelen och man gjorde klart att Nathan Spencer svingar betydligt mer sofistikerat än Spindeln och

Capcom vill inte dras med töntiga 80-tals-spelnamn som Radd eller Ladd så denna gång...

sina påsar ihop med svenska spelstudio Grin och Bionic Commando är därför ett projekt med väldigt skiftande typ av expertis och konstnärlig inriktning. En hel del har förändrats sedan det första Bionic Commando. Det nya spelet utspelar sig tio år efter det första och Capcom vill inte

att Bionic Commando kräver lite mer av spelaren. Här finns till exempel specifika punkter som den biomekaniska armen måste gripa tag i, så det går inte att slänga ut armen i tomma intet och räkna med att den ska fastna någonstans. Detta ger en nerv åt luftfärderna och en tuffare utmaning,



HISTORIA Det första Bionic Commando gjordes 1987 och var ett arkadspel, men den mest berömda versionen är den till NES. NES-versionen hade mer äventyrsinslag och en mer avancerad robotarm.

FAKTA

SVENSKA GRIN

Stockholmsbaserade utvecklaren Grin ligger bakom titlar som Ballistics och PC-versionerna av Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter-spelen från Ubisoft. Att få göra Bionic Commando är enligt Grin ett ärofullt uppdrag fullständigt omöjligt att säga nej till. Grin berättar för oss om stor press från de gamla fansen, men det hanteras genom att helt enkelt göra ett så bra spel som möjligt.

vilket spontant känns som ett bra val. Den biomekaniska armen har fler användningsområden än bara som transportmedel. Nathan använder också armen för att plocka upp stenblock som kan lobbas mot fiender. Grin har också nämnt att armen ska kunna uppgraderas på något sätt. Om det gäller extra funktioner eller bara ett bättre svingande är dock hemligt än så länge.

Inte mycket är känt om Bionic Commandos fiender förutom de enklare fotsoldater vi sett i spelets trailer, och den stora roboten som greppat Nathan här på bilden ovan. Motståndarna har även de mekaniska kroppsdelar och

Nathan Spencer kommer även att få möta bossar, som till exempel den enorma robotarmen Mohole. Nathan har också tillgång till ett vapen som kan användas under svingandet, vilket möjliggör coola kombinationer av dödsföraktande hopp och prickskytte.

Ben Judd på Capcom berättar för Gamereactor hur striderna tangerar filosofiska frågor, eftersom Nathan bara är en sårbar människa, samtidigt som hans arm gör honom till något starkare och något mer. När Nathan slåss mot fulljädrade robotar slåss han på ett sätt dessutom mot sina egna. En så djup tematik vette tusan om man verkligen har klämt in, men vi nöjer oss å andra sidan med ett grymt actionspel.

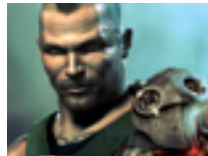
Grafiken då? Att döma av Ascension City, en atmosfäriskt nedgångna plats där varje hörn kantas av fiender, är miljöerna skitigt snygga. Ascension City består inte av mycket mer än raserade motorvägar, fallfärdiga hus och en apokalyptisk tyngd i luften. Omfattningen av skadorna från ett okänt supervapen är enorma. Den döda staden kombinerat med den tilltufsade men vitale Nathan Spencer ger en unik dystopisk look till Bionic Commando.

Nathan själv har vissa likheter med originalspelets huvudfigur men har förstas genomgått en moderniserande make over. Mest uppenbart är frillan; nu är det dreadlocks som gäller, en stil vi inte har sett på många spelfigurer tidigare. Animeringen av den svingande Spencer är följsamt snygg och det märks att Grin hör till eliten av fysikprogrammering.

Grin berättar för Gamereactor att ett mål



TREDJEPERSON Visst fungerar svingande i första person också, se bara på Metroid Prime. Capcom och Grin kom dock fram till att ett tredjepersonsperspektiv skulle passa bäst för Bionic Commando, inte minst för att motverka yrsel hos spelaren.



FAKTA

NATHAN SPENCER

Nathan Spencer är anställd av regeringen och jobbar i Ascension City. Hans överordnade förräder dock Nathan, dömer honom till döden och slänger honom i fångelse. Till råga på allt blir Nathan också berövad på sin kära arm. Ascension City hinnes dock sprängas till radioaktiv oigenkännlighet innan Nathans avrättning ska äga rum. Tur!

med Bionic Commando är att göra spelet konstant roligt, även under spelets transportsträckor. Man nämner inspirationskällor som Grand Theft Auto och det är tydligt vad Grin och gänget vill åt; en sandlåda (eller snarare en klätterställning) där det visserligen finns en story och tydliga mål, men där svingandet på vägen dit är roligt i sig. Robotarmen ser ut att bli fantastiskt roligt att leka med och vi hoppas på en flora av intressanta fiender och bossar och gärna några robotarmsrelaterade pussel därtill. Vi är helt enkelt väldigt nyfikna på ett modernt Bionic Commando.

Jonas Elfving

TERMOMETER
GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR



En på förhand väldigt lovande remake av ett gammalt kungligt 8-bitsspel. Vi är supersugna!



Premiär APRIL



MATTT DHARAMOOHIN! Matt Damon finns inte med i spelet, varken hans röst eller hans ansikte. Tyvärr...

Minnesförlust

Jason Bourne slåss mot minnesförlust och CIA...



THE BOURNE CONSPIRACY

Plattform PS3/X360 Utvecklare HIGH MOON STUDIOS Utgivare VIVENDI Speltyp ACTION

Filmerna om Jason Bourne hör till redaktionens absoluta favoriter och ett spel med Matt Damons superagent har länge funnits på önskelistan. När nu High Moon Studios för första gången visar upp spelet känner vi oss dock kluvna, den hemska filmlicensfällan har återigen visat sitt fula ansikte.

The Bourne Conspiracy blandar friskt både innehåll från den första boken och filmen om agent Jason Bourne. På det viset får man möjlighet att dryga ut storyn med betydligt mer

Du kan när som helst slita åt dig en tekanna, en stol eller något annat...

innehåll. Det mest utmärkande med The Bourne Conspiracy är annars att Jason Bourne inte alls är beväpnad till skillnad från sina kollegor Snake och Fisher.

High Moon Studios menar att Bourne är ett vapen i sig själv och han nyttjar allt i sin omgivning i striderna. Du kan när som helst slita åt dig en tekanna, en stol eller något annat som finns i närheten om du känner att dina nävar inte räcker till. Vilket de dock oftast gör, och det är ett ohyggligt maffigt ljud när Bournes knutna näve mosar käkbenen på sin motståndare. Tyvärr ser dock spelet klart banalt ut rent spelmässigt. Tunga actionsekvenser är till stor del självspelade och systemet för att slåss är inte tillfredställande. Ännu återstår dock en hel del utvecklingstid och vi hoppas att High Moon Studios kommer att putsa på de delarna som såhär på förhand kändes ruttna.

Jonas Mäki

TERMOMETER
GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR



Detta ser farligt mycket ut som ett stelt filmlicensspel. Hinner High Moon Studios få ordning på det?



TRASIGA OMGIVNINGAR Hittills har vi mest sett Nathan Spencer gunga omkring i ruinerna av Ascension City. Andra miljöer kommer också att dyka upp, som till exempel det här djungel- eller träskliknande stället inklusive ett stort mekaniskt monster.





Sockersöta strider

Gulliga tanks och mysiga kulsprutor när Nintendo krigar vidare...



BATTALION WARS 2

Plattform Wii Utvecklare KUJU Utgivare NINTENDO Speltyp ACTION

I vår återvänder Nintendos kulörta slagskämpar för nya fullskaliga strider. Sedan den något ljumma föregångaren till Gamecube sägs allting ha förbättrats såsom grafiken och stridernas storlek samt att man naturligtvis lagt till möjligheten att spela online.

Nintendo är historiskt duktiga på att med enkla medel skapa avancerade strategispel likt Pikmin som ändå fungerar bra att spela med handkontroll. Battalion Wars var dock ett undantag från denna regel, och komplicerades ytterligare av att man själv skulle delta i striderna sedan man delat ut alla order för att och se till att man gick segrande ur dem.

I Battalion Wars 2 tar Kuju steget över till Wii och får därmed tillgång till Wii-fjärrkontrollens pekfunktion som gör att den kan fungera som mus. Därmed kan man tycka att föregångarens problem med tillkrånglad spelkontroll nu borde lösas helt. Tyvärr är det inte riktigt så enkelt och Kuju har istället fyllt på med mängder av nya funktioner som gör att Battalion Wars 2 till en början känns minst lika förvirrande. Något som rimmar illa med Nintendos egna filosofi om att Wii ska vara lättspelat.

Framför allt är det actionsekvenserna som skulle behöva mer jobb. Att styra sin figur helt med analogspaken och hoppa genom att skaka den, samtidigt som man med pekfunktionen ska hålla rätt på sina trupper gör att det snabbt blir lite rörigt. Inte minst beroende på det faktum att man förväntas sköta strider både på marken, från luften och på havet. Och så länge det är så spelar det inte riktigt någon roll att det nu finns ett bättre



STÖRRE STRIDER Striderna är tänkt att bli både längre och mer mångfacetterade tack vare att slagfälten nu är mycket större så det ska finnas mer mark att ta från sin elake motspelare. Totalt ska över 15 olika banor kunna användas för att förmedla andra på.



FAKTA

ETT NYTT FÖRSÖK

Nintendo fick en del kritik i samband med att Battalion Wars släpptes eftersom man försökte dra nytta av det goda rykte som den bärbara Advance Wars-serien hade. Battalion Wars utvecklades dock inte av Intelligent Systems utan av Kuju som är en relativt ny utvecklare grundat av avhoppare från Eidos. De lyckades inte riktigt med blandningen av action och strategi och Battalion Wars blev snabbt ett reabackspel.

urval av trupper och att grafiken blivit flera snäpp bättre.

Denna gång är onlinestöd planerat, något som saknades i föregångaren och kommer att lyfta Battalion Wars 2 ordentligt. Det ska även gå att spela mot en annan Wii trådlöst på varsin TV för dem som inte vill spela online. Totalt sett kommer det erbjudas tre olika spelsätt och ett av dessa nya multiplayer-lägen är co-op där man tillsammans med en vän ska kunna spela sig igenom äventyret.

Bortsett från det visuella känns Battalion Wars 2 alltför mycket som sin bleka föregångare. Kuju borde spendera återstående utvecklingstid med att göra spelet mer anpassat för att faktiskt kunna spelas på en Wii utan att man ska behöva vara en fullfjädrad strategifantast

Jonas Mäki

TERMOMETER

GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR Battalion Wars 2 innehåller mycket nytt, men Kuju verkar inte ha åtgärdat alla föregångarens brister

Premiär MARS



INFORMATIONSATTRAK Som spelare måste du hela tiden hålla rätt på den du slåss med, interagera med omgivningarna och styra dina övriga trupper in i minsta detalj så de gör rätt saker. Wii-fjärrkontrollen känns snabbt begränsad jämfört med mus och tangentbord.

Intelligent strategi

Intelligent Systems bjuder på ännu ett intelligent spel



FIRE EMBLEM: RADIANT DAWN

Plattform Wii Utvecklare INTELLIGENT SYSTEMS Utgivare NINTENDO Speltyp STRATEGI

Det börjar bli ett par spel i den här serien, men för oss europeer är det bara andra gången Fire Emblem har dykt upp på konsol. Fire Emblem: Path of Radiance till Gamecube var helt klart ett solitt strategirollspel och av allt att döma kommer Radiant Dawn att bjuda på mer av samma sak.

Efter en första anblick verkar det inte ha hänt särskilt mycket. Hela tiden handlar det om taktiska val för att utnyttja sina krigare på bästa sätt och placera alla rätt på den inrutade spelplanen. Hamnar någon i strid skiftar perspektivet till de två kombattanterna som sedan hackar ihjäl varandra av hjärtans lust. Det är inte direkt revolutionerande. Inte ens Wii-kontrollen används i någon större utsträckning, och rent tekniskt hade det kunnat stanna på

Hela tiden handlar det om taktiska val för att utnyttja sina krigare på bästa sätt...

Nintendos äldre konsol.

Men det är knappast ytan som är det viktiga i den här genren, utan snarare spelmekaniken och handlingen. Och där vet vi att Intelligent Systems är extremt talangfulla. Det är förstås svårt att bedöma spelmekaniken såhär på förhand utan några tiotal speltimmar under bältet, men vi har fullt förtroende för utvecklarna. En rad läckert designade huvudpersoner (som man förstås kan förlora permanent om de skulle råka dö i strid) och en lång invecklad handling lovar gott.

Tyvärr har Radiant Dawn fortfarande inget europeiskt releasedatum att bjuda på, detta trots att det ska släppas i USA redan i november. Därför känns det mest sannolikt att vi får vänta till nästa år åtminstone. Alla strategifanatiska Wii-ägare får hålla sig i skinnet ett litet tag till.

Mikael Yankovich

TERMOMETER

GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR Intelligent Systems lovande Wii-strategi lockar, men var är överraskningarna någonstans?



Premiär 2008

KARAKTÄRSDESIGN Fire Emblem har alltid haft fantastisk karaktärsdesign, och flera gamla favoriter från Path of Radiance återvänder till uppfoljaren.

Neros vilda inferno

Osäker blondin med stort svärd och hävdelsekomplex söker omhändertagande actionfantast

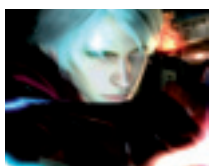


DEVIL MAY CRY 4

Plattform PC/PS3/X360 Utvecklare CAPCOM
Utgivare CAPCOM Speltyp ACTION

Kommer ni ihåg den där scenen i *Lost in Translation*? Den där när Bill Murray får regianvisningar via tolk på reklamfilmsinspektionen och inte fattar ett smack? Med några få undantag är det precis så det känns att försöka intervjua japanska spelproducenter. Hiroyuki Kobayashi, producent för *Devil May Cry 4*, tillhör inte något av undantagen.

Jag kan köpa att frågan angående ifall arbetet med att släppa spelet simultant till Xbox 360 och Playstation 3 bemöts med nervöst PR-snack. Från Capcoms sida måste man väl vara extremt mån om att inte stöta sig



FAKTA

EXKLUSIVT MY ASS

Devil May Cry-serien har alltid varit Playstation-exklusiv. Döm då om den ilska som utbröt i Sony-läger när Capcom i våras utannonserade att *Devil May Cry 4* skulle släppas även till Xbox 360. "Exklusivt, schmexklusivt", som Jonas Mäki skulle uttryckt det. Ifall han var judisk och bodde i New York.

med endera sidan efter stormen som följde Sonys förlorade exklusivitet.

Men att Kobayashi (eller hans tolk), på fullaste allvar menar att bytet av huvudperson, från en vithårig Dante med svärd och två små pistoler till en vithårig Nero med svärd och stora pistoler, innebär en stor spelmässig förändring har jag svårare att köpa. Och när han, helt oprovocerat brister ut i en lång harang om hur *Devil May Cry 4* ska bli en nystart på serien på samma sätt som *Resident Evil 4* blev, ja då undrar jag om vi överhuvudtaget pratar om samma spel.

För medan *Resident Evil 4* kastade ut gammal skäpmat och vågade ersätta den med nya och fräscha element, känns *Devil May Cry 4* snarare som att teamet lagt ett kalkerpapper

över föregående spel och sedan bara transponerat upp innehållet i färgdjup och upplösning. Därmed inte sagt att Nero och kompani inte ser bra ut. Det gör de. Ljus- och texturarbete är makalöst läckert och allt från gotisk arkitektur till tygdocke fiender och peroxidblonda hjältar är sådär härligt genomjapanskt överdesignade.

Imponerande vid första anblicken, men vid närmare granskning känns både miljöer som det som försiggår inom dem extremt gammaldags. Det är fortfarande linjära, icke-interagerbara affärer där alla föremål (med undantag för den pliktskyldigt instoppade trätunnan) ignorerar din existens och dina handlingar totalt. Visst, jag begär inte förstörelse som i *Battlefield: Bad Company*, men med tre år på sig och oändligt mycket mer processorkraft till sitt förfogande tycker jag att vi skulle kunna förvänta oss något mer än bara *Devil May Cry HD*.

Kanhända sitter Capcom och lurar på en massa gömt godis. Kanhända kommer demonslakt anno 2008 te sig helt annorlunda än samma aktivitet 2001. Jag skulle dock inte sätta pengar på det... tyvärr.

_ David Fukamachi Regnfors

TERMOMETER

GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR



Supersnygg och kompetent arkadaction a'la 2001. Sju är senare. Vi är inte imponerade

Premiär MARS



Snyggt så in i bomben

Ingen kan ta ifrån *Devil May Cry 4* att det är riktigt, riktigt snyggt. Högupplösta texturer, självskuggning och läckra ljuseffekter bombarderar synsperna från sekund ett och framåt.



STARK ARM Nero kan med hjälp av sin superarm ta tag i och slänga runt fiender, liksom ta tag i speciella fästen och svinga sig runt i rummen. Lite skön uppländning i det sedvanliga skjutandet.

Tursam revolverman

En klassisk cowboy från förr dyker plötsligt upp, denna gång på Nintendos konsoler...



Premiär NOV

LAGLYDIG ICKERÖKANDE NYKTERIST Pang pang, Lucky Luke. Pang pang, Lucky Luke. Det blir ordning när han kommer till stan. Pang pang, Lucky Luke. Pang pang, Lucky Luke. Ingen skurk går fri, det är hans melodi, och hans namn är Lucky Luke.



LUCKY LUKE GO WEST

Plattform PC/DS/Wii Utvecklare INFOGRAMES
Utgivare ATARI Speltyp ACTION

Lucky Luke är tillbaka, tro det eller ej. Denna gång i en ny långfilm. Som ett brev på posten slängs den slanka cowboyn in i ett spel som synkas så gott det går med filmen. Småtrevlig (cel-shadad) men kanske lite inspirerad grafik bygger upp kulisserna. Minnen ifrån slitna album väcks till liv från en sällan använd vrå av hjärnan. Jolly Jumper. Bröderna Dalton. Alla är med.

Skurkar, indianer, röksignaler, eldstrider, kaktusar och vagnar dragna av hästar. Igenkänningsfaktorn är stor när schablonvästern målas upp med en stor färggrann pensel.

Lucky Luke Go West kommer att släppas till Nintendo DS, till PC och till Wii. Handlingen utspelar sig både i ödemarken och i självaste New York. Spelet kommer att vara packat med minispel och möjlighet att spela flera spelare erbjuds.

Vi är skäklart inte särskilt övertygade, men ändå nyfikna på slutresultatet. Speciellt om man får lära sig skjuta snabbare än sin egen skugga (vilket jag alltid velat lära mig). Min har gäckt mig i årtal och jag skulle gärna sätta den jäveln på plats, en gång för alla.

_ Love Bolin

TERMOMETER

GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR



Licensspel har en förmåga att göra en besviken, men Lucky Luke får gärna försöka övertyga...



Cool tvåmansarmé

Tyson Rios och Elliot Salem visar krig kan vara något av det roligaste man kan göra tillsammans...



ARMY OF TWO

Plattform PS3/XBOX 360 Utvecklare EA
Utgivare EA Speltyp ACTION

Något av det roligaste vi gjort på redaktionen de senaste veckorna är att hjälpa tvåmansarmén Tyson Rios och Elliot Salem att tjäna pengar. Gears of War-liknande Army of Two är helt skräddarsytt kring co-op på ett sätt som saknar motstycke i spelhistorien och det finns inget problem som ens går att lösa på egen hand.

Det leder till ett intressant spel som verkligen ställer prov på samarbetsförmågan. Att springa iväg själv och röja vilt omkring sig är kul, men

Army of Two är extremt pucko-macho, något som bara hjälper upp spelupplevelsen

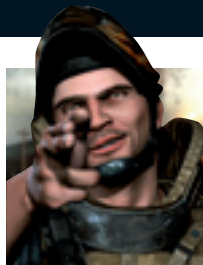
det försvårar samtidigt spelet så till den milda grad att man obönhörligt kommer att dö. Istället gäller det att taktiskt se till att en spelare hela tiden drar på sig fiendens eld, något man gör genom att beskjuta fienden och låta dem se var man befinner sig.

I Army of Two finns en aggro-mätare som tydligt indikerar hur mycket fienden fokuserar på

dig. Är mätaren fylld har de verkligen så fullt upp med att kriga mot dig att de helt glömmet din partner som därmed får ett ypperligt tillfälle att smyga runt fienden och göra ett skoningslöst anfall bakifrån. Nu låter det som att Army of Two är ett väldigt taktiskt actionspel. Något som känns helt missvisande. Istället är det ren action som gäller nästan rakt igenom sänar som på den extra finessen med aggro-mätaren. Hela spelet är tänkt att tas med en klackspark och en rejäl gnistrande glimt i ögonvrån. Något som styrks av att man efter en avklarad strid kan glida upp till sin partner och med ett enkelt

knaptryck stämma upp i lite machosång med tillhörande luftgitarer. Överhuvudtaget är Army of Two extremt pucko-macho, något som bara hjälper upp spelupplevelsen eftersom det som sagt är medvetet överdrivet.

Ett obligatoriskt moment i alla spel efter Halo som erbjuder någon form av co-op är fordonskörande. En person styr farkosten och en står



FAKTA

MR. ELLIOT SALEM

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

och skuter vilt omkring sig. Army of Two är givetvis inte annorlunda och erbjuder en rad fordon såsom tanks, svävare och till och med gaffeltruckar att samsas om. Och att vara samspelt krävs. Oftast gör det inget om fordonet går sönder men man får då gå resten av banan till fots samt att det blir avdrag på belöningen.

Men EA har gått längre än så och i Army of Two får man även samsas om en fallskärm i tandemhoppning där en styr mot landningsplatsen medan en skuter bort de fiender som finns på just landningsplatsen. Om den som styr fallskärmen kör ojämnt blir siktet svårare. Dessutom finns möjlighet för två personer att krypa ihop bakom ett bärbart skydd av något slag, exempelvis en bildörr man brutit loss, där en person kontrollerar hur de båda ska gå medan en skuter.

STRYKTÄLIG Man tål en hel del stryk i Army of Two och blodet färgar hela skärmen röd i de hårdaste striderna. Dra dig undan och pusta i några sekunder så återställs hälsan.



Premiär FEBRUARI



Räkna dina döingar

Som sig bör finns en body count-räknare som håller reda på hur många Tyson och Elliot skjutit ned vardera. Ett morbitt nöje att tävla i.

AGGRO! När din aggro-mätare är helt fylld börjar din figur glöda ilsket rött och varenda fiende fokuserar på att slå ut dig. Ett ypperligt tillfälle för spelare två att smyga sig bakom fienden för att göra proceduren kort med dem.



EGNA VAPEN? Inför Army of Two lanserade EA en tävling där spelare över hela världen själva fick göra egna vapen till spelet. Vinnare blev SAL86 som är ett prickskyttegevär med granater samt puffran BST-V1 som är en automatkarbin med fastmonterad ansiktsköld.



Självmoordsbomben

I Afghanistan drabbas man av självmoordsbombare. Vilt skrikande människor som kurtar rakt emot dig med en våldsamt explosion som följd.



SNYGGT! Army of Two är snyggt, riktigt snyggt. Modellerna är oerhört välgjorda liksom effekterna. Främst ljussättningen imponerar.

I den version av Army of Two vi spelat har bilduppdateringen varit minst sagt ojämn. Något EA tydligen var fullt medvetna om själva vilket är orsaken till att spelet nu kommer nästa år istället för lagom till julhandeln. Därmed kommer kanske en av Army of Twos största brister vara helt åtgärdat när det väl kommer, vilket borgar för en härlig visuell upplevelse. Army of Two är nämligen verkligen snyggt och får EA bara till sikkeslent flyt kommer det bli en verklig fest för ögonen.

Annars verkar det spontant största problemet med spelet vara att det är skraddarsytt för co-op så till den milda grad att spelet faktiskt inte alls blir lika kul om man inte spelar med en polare. Då får man själv styra sin kamrat, vilket visserligen fungerar smidigt, men



FAKTA

MR. TYSON RIOS

Tyson har en fäbläs för riktigt tunga vapen och är Army of Two-duos givne ledare med ett iskallt lugn i sig. Ett arr från en explosion pryder hans ansikte som en stygg påminnelse om vad som kan hända om man ens för en sekund släpper ned gardan i krig.

inte alls känns lika roligt som att ha en polare att skrika på. Nu är det en perfekt slav som gör exakt som jag säger och den spänstiga rivaliserande känslan mellan Tyson och Elliot är som bortblåst. För just tävlande sinsemellan är ett av de roligaste momenten i Army of Two där man till och med har en så kallad "body count"-mätare som räknar hur många kroppar man skjutit. Vem kan egentligen döda flest? Prestigen brukar snabbt bli helt otrolig.

Något jag hoppas EA slipar på till den färdiga versionen av Army of Two nu när de har några månader extra på sig är, förutom bilduppdateringen, fordonen. Även om de är roliga är det en bra bit ifrån den fullständigt klockrena spelkontrollen på fyra hjul i Halo-spelet. Nu kan man fastna och köra fel för att spelkontrollen helt enkelt inte svarar bra nog.

Men förutom det känns det som att EA har gjort precis allt rätt. Personkemin mellan supersoldaterna Rios och Salem är fantastisk, de många co-op-funktionerna känns nyskapande och designen med de målade dödskallemaskerna, tjocka kevlarvästarna och förstörda miljöerna lockar fram frissfarbrorn i mig som tycker det är direkt dödshäftigt. I slutet av februari nästa år får vi veta om EA lyckades förvandla ett redan bra spel till ett strålande sådant...

_Jonas Mäki

TERMOMETER

GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR



Uppskjutningen av Army of Two kommer att innebära ett ännu bättre spel. Härligt nog

Universellt

Strategirävarna Petroglyph återvänder i höst...



UNIVERSE AT WAR: EARTH ASSAULT

Plattform PC Utvecklare PETROGLYPH
Utgivare SEGA Speltyp STRATEGI

Petroglyph har tidigare gjort Star Wars: Empire at War, men i höst överger de den lukrativa licensen för en egen skapelse. Universe at War: Earth Assault är en ganska virrig berättelse om ett par utomjordiska raser som slåss om herravälde över vår älskade jord, där vi människor själva enbart förpassats till en biroll.

En av de saker som verkligen står ut med Universe at War: Earth Assault är den smått egendomliga designen på spelets enheter och

Just nu ser Universe at War: Earth Assault ut att kunna bli ett av vinterns mest intressanta strategispel

det är svårt att inte dra liknelser med H.G. Wells klassiska roman The War of the Worlds. Spelet utlovar strider där all terräng kan deformeras och trupper som kan uppgraderas mitt i stridens hetta. Petroglyph har även tagit inspiration från onlinerollspelens värld och Universe at War: Earth Assault kommer gå att spela online i en lång kampanj där spelare världen över tävlar om vem som kommer att bli den slutgiltiga vinnaren.

Just nu ser Universe at War: Earth Assault ut att kunna bli ett av vinterns mest intressanta strategispel. Något senare kommer även alla strategisugna Xbox 360-ägare se fram mot en version av spelet. Universe at War: Earth Assault släpps 25:e januari nästa år, och Gamereactor hoppas kunna bjuda på en recension strax innan.

_Petter Mårtensson

TERMOMETER

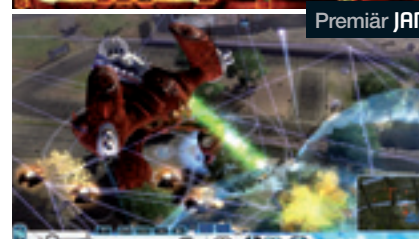
GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR



Petroglyph har imponerat tidigare och med Universe at War ser de ut att kunna göra det igen...



Premiär JAN



JORDEN BRINNER Universe at War: Earth Assault kommer att ha ett starkt flerspelarläge. Tanken är att onlinevärlden kommer att förändras beroende på vilken sida som är starkast.



KOMMER TILL
XBOX
360



Alla kan lira rock!
I Guitar Hero 2 hade Harmonix fattat att vi vill kunna spela på valfri svårighetsgrad i flerspelarläget och så fungerar det även i Rock Band. För oinvidga finns också en grundkurs och varje enskild låt har ett träningsläge.

Premiär MARS

DESIGNA DITT ROCKBAND! Självklart vill du ha ett unikt band med en vass logo, omöjliga frisyrer, stenhårda tatueringar och särpräglade rockposor i Rock Band. Allt detta går att designa efter eget tycke i Harmonix framtida klassiker.

Rockens mastodont

Harmonix har med bästa polaren MTV satt ihop tidernas mest ambitiösa musikspel...



ROCK BAND

Plattform PS2/PS3/X360 Utvecklare HARMONIX
Utgivare EA Speltyp MUSIK

Här hade en skön textrad från någon av Rock Bands låtar passat bra. Men det gick inte att välja. De är för många och för bra. Följande namedropping räcker gott och väl: The Who, Black Sabbath, Metallica, Nine Inch Nails, Rolling Stones, Nirvana, Kiss och The Clash. Och så du mitt i hela härligheten!

Rock Band är en väldigt ambitiös spin-off på Guitar Hero-spelen där gitarrhjälden har fått tre bandmedlemmar att showa med. Som tidigare gäller det att med plastinstrument pricka symboler som strömmar över din TV, som alltså fungerar som ett rörligt (och smått psykedeliskt)

Vi förväntar oss faktiskt inget mindre av Rockband än det bästa musikspelet någonsin...

notställ för ditt band. Antingen bildar du ett band i vardagsrummet med polarna, eller så jammar du online. Fyra personer kan ta sig an den maffiga världsturnén och i Rock Band finns också enspelarlägen för gitarr, bas, trummor och sång. Alla kombinationer är möjliga och man kan såväl samarbeta som tävla mot varandra.

Rockar gör du med plastinstrument och om vi börjar med guran så är den denna gång är en miniatyr av en Fender Stratocaster. De färgglada knapparna har tonats ned rejält från Guitar Hero-spelen och Stratan har fem extra knappar längst ned på halsen som ska användas till solon. Det übercoola lilla plast-trumsetet består av fem trummor, fyra upptill samt en baskaggepedal som placeras på golvet. Trumman längst till vänster fungerar som virvel och de övriga turas om att vara pukor och cymbaler. Trumstockar i trä följer med setet och det kommer också gå att koppla in andra digitaltrummor till sin spelkonsol via USB.

Musikspel står och faller med sina låtar. Låtlistan bör vara en skön mix av klassiska och kultiga låtar och dessutom ska genrerna vara

varierade. Hur ser då Rock Bands låtlista ut? Den är uppåt väggarna. Den får oss att utsöndra saliv. Don't fear the Reaper, Gimmie Shelter, Won't Get Fooled Again, Enter Sandman; Rock Band är fullproppat med musikhistoria. Harmonix är numera dödspolare med MTV och har som grädden på moset tillgång till masterinspelningarna av nästan alla låtar, vilket förstär

FAKTA

SVINDYRA GUROR?

Rock Band kommer att kosta mellan 1600 och 2000 kronor om man köper paketet med spel, en gitarr, mikrofon och trummor. Visst är det mycket pengar men lyckligtvis behöver man inte köpa alla instrument på en gång. Rock Band med bara en ensam gitarr i är ju i princip ett helt Guitar Hero.

höjer stämningen ytterligare snäpp. Det ska oerhört mycket till för att Harmonix på något sätt skulle klanta till Rock Band. Med Guitar Hero-serien i ryggen har man all kunskap och erfarenhet som krävs. Vi förväntar oss inget mindre än det bästa musikspelet någonsin.

_Jonas Elfving

TERMOMETER

GAMERACTOR FÖRHANDSANALYSERAR



Låtarna, instrumenten, samarbetet, spelidén - allt talar för en milstolpe för musikspelen.



KARRIÄRI! Karriären börjar i valfri amerikansk stad med några små spelningar, men när ditt band får en turnébuss får ni tillgång till fler gig. Totalt finns 41 olika arenor utspridda på 17 olika städer.

KANE & LYNCH

DEAD MEN™



WWW.KANEANDLYNCH.COM

FROM THE CREATORS OF HITMAN
SINGLE, COOP AND MULTIPLAYER

18+

Games for Windows LIVE

XBOX 360 LIVE

PLAYSTATION 3

io-interactive

eidos

© 2007 Eidos Interactive Ltd. Kane & Lynch: Dead Men™ Eidos Interactive Ltd. Eidos and the Eidos logo are trademarks of the Eidos group of companies. IO Interactive and the IO logo are trademarks of IO Interactive A/S. All rights reserved. "PLAYSTATION" and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment 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.



Premiär 2008

LIVGIVANDE VATTEN Du fyller på din hälsa i spelet genom att hitta vatten, men det är bäst att se till att vattnet inte är radioaktivt. Utsätts du för alltför mycket strålning är det god natt för vår hjälte. Rent vatten hittar du under jord eller i förseglade behållare.

Radioaktiv framtid!

Bethesda, studion bakom Elder Scrolls IV: Oblivion tar över Fallout-serien, och Bengt Lemne har testspelat...

FALLOUT 3

Plattform PC/PS3/XBOX 360
Utvecklare BETHESDA Utgivare OKÄNT
Speltyp RÖLLESPEL

I två sekel har valvdörren förblivit stängd. Generationer har fötts och dött i vault 101 under det som en gång var Washington DC. När kärnvapenkriget förstörde vår planet flydde de som kunde ned i de skyddande bunkrarna. Men nu måste du ut...

I Fallout 3 börjar man verkligen att spela från början. Som spädbarn, via tioårsåldern, puberteten och slutligen till 18 årsdagen då spelet tar fart på riktigt. Det otänkbara har hänt, någon har lämnat vault 101 och denne någon är ingen mindre än din forskare till far. Du måste naturligtvis följa efter och ta reda på vad det är som fått din far att lämna tryggheten i vault 101 och i vildmarken där utanför väntar ett äventyr där du tvingas välja sidor, skjuta loss kroppsdelar från mängder av muterade varelser.

Det tredje Fallout-spelet liknar mer Elder Scrolls till upplägget än de gamla Fallout-spelen och gränsar nästan till att vara ett actionspel sett ur förstapersonsvy. Men atmosfären är sig likt, humorn, de muterade fienderna och så har du naturligtvis en PIP-boy att förlita dig på. Det är nytt Fallout, annorlunda men ändå en smula bekant och framförallt oerhört lovande.

TERMOMETER
GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR

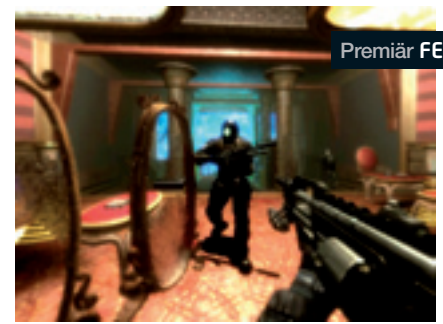
De få missarna från Oblivion rättas till och skogarna ersätts av ett radioaktivt ödeland. Smaskens!



FAKTA

BAKGRUNDEN...

Det första Fallout-spelet utvecklades av Black Isle Studios 1997, uppföljaren kom redan året efter och sedan dess har vi väntat på det tredje spelet. Under tiden har dels Fallout Tactics (2001) och Fallout: Brotherhood of Steel (2004) släppts. Black Isle Studios lades ned 2003 och många av de som jobbade där var med och startade Obsidian Entertainment.



Premiär FEB

FEAR Scorpion ser ut att bli ett Fear-plagiat med liknande vapen, liknande fiender och möjligheten att sakta ned tiden.

Karbonkopia

B-Cool Interactive snickrar ihop ett idéfattigt actionspel

SCORPION
Plattform PC Utvecklare B-COOL Utgivare AKELLA Speltyp ACTION

Om man själv inte kan förmå sig att designa något originellt, går det alldeles utmärkt att stjäla från någon annan. Eller? Så har i alla fall B-Cool Interactive tänkt då de i deras kommande actionrökare Scorpion blandat tydligt från två spel; Doom 3 och Fear. Faktum är att Scorpion ser i många avseenden ut som ett ogenerat Fear-plagiat... men behöver det vara enbart negativt? Förmodligen inte.

Även om genren på slutet översvämmats av tveksamma plagiat såsom Timeshift, Pariah, Breed och Resistance: Fall of Man, kan kanske Scorpion övertyga trots avsaknad av originalitet.

Vi kommer att axla rollen som legosoldat som 23 år in i framtiden skickas till Sudan för att knäppa läskiga aliens som grävts upp från underjorden. Fokus ligger säkert på hektiskt skjutande och förutom mängder av olika vapen kommer man att kunna sakta ned tiden (nääh?), fjärrstyra vissa fiender med hjälp av telepatiska förmågor, samt använda mörkret för att smyga sig fram. Om man inte känner för att skjuta.

Scorpion känns väl såhär på förhand rätt lamt, men vem vet, B-Cool Interactive kanske har några överraskningar att komma med.

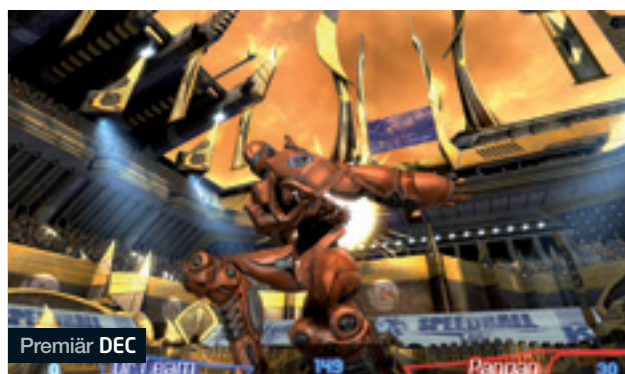
Petter Hegevall

TERMOMETER
GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR

Scorpion ser nästan skrämmande mycket ut som Fear, utspelat i miljöerna från Doom 3...

Dödsmetall-boll

En ytterst tveksam nytolkning av Amiga-klassikern är på väg till PC och Micke Sundberg har kikat närmare...



Premiär DEC

STÅLBOLL Spelplanen i Speedball liknar en blandning av en hockeyrink och ett flipperspel

SPEEDBALL 2
Plattform PC Utvecklare KYLOTONN Utgivare FROGSTER Speltyp SPORT

"Ice cream! Ice cream!" Den nasala rösten väcker starka minnen hos alla gamla Amiga-fans som för sjutton år sedan spelade Speedball 2: Brutal Deluxe. Trots att tekniken utvecklats har ingen lyckats matcha den perfekta spelbarheten. Nu tänker franska Kylotonn försöka.

Speedball 2 är en nytolkning av det klassiska spelet. Grunderna är desamma, med korta intensiva matcher i en stålkädd arena. Ja, allt är

stålklätt, både väggarna, spelarna och bollen. Skillnaden ligger i hur man kan sätta samman sitt lag, med manliga, kvinnliga och mekaniska spelare som möjliga röjarkandidater. Aningen förvirrande blir det dock när Speedball 2 utvecklas till både Xbox 360 och PC, men det rör sig om helt olika spel. Tyvärr har vi inte mycket förtroende för Kylotonn efter Bet on Soldier, så frågan är vilken version som blir bäst...

Mikael Sundberg

TERMOMETER
GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR

Till skillnad från Xbox 360-versionen av Speedball 2 lär PC-spelet tyvärr inte bli särskilt bra...



MARGARET
Queen, Princess,
Head of the Kingdom of Simland



STEVE
The Chief-Lessor
of the Postal Service of Simland



MONTY
CEO, CFO, COO, CDO,
Board Director of Simland (Inc.)

VILKEN TYP AV STAD KOMMER DU ATT SKAPA?

När du skapar din stad i SimCity™ Societies handlar det inte bara om byggnader - du lägger grunden till ditt eget fantastiska samhälle.



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

www.simcity.se

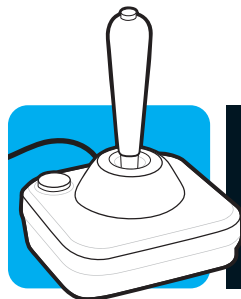


As a serious gamer, you always go for the ultimate competitive advantage. Our USB and analogue headsets - now in new color design - give you all the flexibility and support to fight your rivals and to be ahead in your game. The PC gaming headsets are developed in close cooperation with the world's best Gaming Teams.

**Serious
Gaming
Serious
Gear**



GAMEREACTOR



LITA PÅ VÅRA OMDÖMEN

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

OBEROENDE, RÄTTVISA SPELTESTER

Läs över 1300 recensioner: www.gamereactor.se

MÅNADENS SKÖNASTE

SUPER MARIO GALAXY

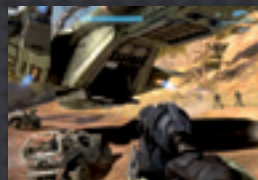
Nintendos korpulente rörpulare flyger in på Wii, och vi är fullständigt lyriska...

- CRYSIS
- WIPEOUT PULSE
- GUITAR HERO III
- THE SIMPSONS
- NBA LIVE 08
- HELLGATE: LONDON
- CALL OF DUTY 4
- ACE COMBAT 6
- ASSASSIN'S CREED



GAMEREACTOR #51

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



Halo 3 Xbox 360 10/10
The Orange Box PC/PS3/Xbox 360 10/10
Enemy Territory: Quake Wars PC 9/10
Metroid Prime 3: Corruption Wii 9/10



Naruto: Rise of a Ninja Xbox 360 8/10
Final Fantasy Tactics: The War of the Lions PSP 8/10
Project Gotham Racing 4 Xbox 360 8/10
Warhawk Playstation 3 8/10



Skate PS3/Xbox 360 8/10
Eternal Sonata Xbox 360 7/10
Timeshift PC/PS3/Xbox 360 7/10
Clive Barker's Jericho PC/PS3/Xbox 360 5/10
Lair Playstation 3 3/10

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

WWW.GAMEREACTOR.SE Vill du gräva ned dig i Sveriges djupaste och bästa recensionsarkiv med över 1300 recensioner? www.gamereactor.se



CALL OF DUTY 4

Infinity Wards efterlängtrade fyra är ett actionepos som får det mesta i genren att se gammalt ut

Plattform PC/PS3/XBOX 360 Utvecklare INFINITY WARD Utgivare ACTIVISION Premiär UTE NU Antal spelare 1-32 Testad Version X360 (PAL) / PC (GULD) Rek. Ålder 16

**SUPERSNYGGT!**

Call of Duty 4 är snyggt, vansinnigt snyggt. Till-sammans med Gears of War är det förmodligen det snyggaste actionspelet just nu, ja... förutom Crysis då.

Genre ACTION

Efter två fantastiska Call of Duty drog sig Infinity Ward tillbaka. Treyarch tog istället över rodret och släppte Call of Duty 3. Inget dåligt spel, tvärtom, men ännu en utflykt till samma uttjatade världskrig mot gormande nazister. I Call of Duty 4 är Infinity Ward tillbaka, krigandet är framflyttat till en nära framtid, allt är hårt uppumpat på steroider och så fantastiskt bra att jag vid flera tillfällen nästan blivit tårögd.

Call of Duty 4 startar som alla andra delar i serien med ett kort träningsuppdrag för att man snabbt ska få lära sig spelkontrollen och bekanta sig med nya funktioner som att fira sig nedför avsatser med rep. En kort, vettig introduktion innan spelet drar igång på allvar där du som grönögling i brittiska legendariska styrkan SAS ska borda ett enormt fraktfartyg till havs. Ett fraktfartyg som sägs ha kärnvapendelar ombord.

Från det att man under en stormig natt firar sig ned med rep från helikoptrar till det enorma skeppets däck tills dess att eftertexterna rullar hinner jag över huvud taget knappt andas. Call of Duty 4 är nämligen så vansinnigt packat med brutalhård, extremintensiv, kvalitativ action att man knappt tror sina ögon.

Huvuddelen av handlingen kretsar kring

**FAKTA****MULTIPLAYER**

Call of Duty 4 har ett fantastiskt välutbyggt onlinestöd med hela nio spellägen. Förutom den vanliga uppsättningen finns även Counter Strike-liknande Search and Destroy samt det märkliga Headquarters. I sistnämnda slåss båda lagen om en hemlig radio som dyker upp på ett slumpmässigt utvalt ställe på banan. Totalt finns 16 multiplayer-banor tillgängliga.

TIPS**SPELA ÄVEN**

Rainbow Six: Vegas 8/10

PC/XBOX 360

Ett av de bästa Rainbow Six-spelen med grym grafik och spännande story.



MASSA VAPEN Eftersom Call of Duty 4 utspelas i en nära framtid finns några vapen med i spelet som ännu inte finns på marknaden. Dessa är framtagna efter prototypförslag som håller på att tas fram av stora vapentillverkare.

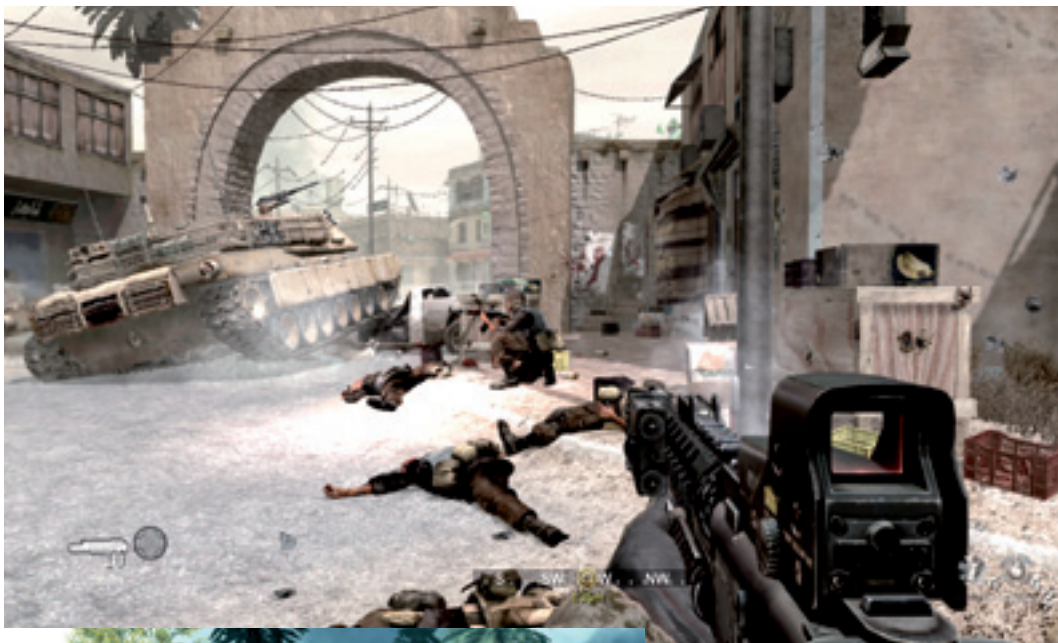
ryske ultranationalisten Zakhaev som genom tveksamma medel ämnar återskapa Sovjet igen. Något vare sig Storbritannien eller USA någonsin skulle kunna tillåta, vilket får Zakhaev att starta en enorm konflikt i Mellanöstern med hjälp av sin allierade Al-Asad. På det sättet hoppas Zakhaev kunna avleda de båda supermakternas uppmärksamhet.

I grund och botten ingen fantastiskt

nyskapande historia och för ett kort ögonblick känns den lite trött slentrianmässig militärstory. Men genom starka scener och flera mycket oväntade händelser lyfts storyn till onade höjder och för en gångs skull bryr jag mig verkligen om mina medsoldater på slagfältet, jag oroar mig för vad som händer och jag vill verkligen veta hur allt ska sluta.

Call of Duty 4 är imponerande varierande

SANSLÖST VARIERAT! Call of Duty 4 är sanslöst varierat utan att för den skull någonsin kännas hoppigt eller splittrat. Man reser från sandbeiga bakgator i Mellanöstern till strålskadade bitar av Ryssland, vidare ned till gamla Sovjetrepubliker för att jaga joggingdress-klädda krigsförbrytare...



MILITÄRER Istället för att blanda in så många andra nationer som möjligt får man i Call of Duty 4 endast spela som amerikansk marine-soldat eller som brittisk SAS.

med stora vidsträckt banor förlagda till obskyra öststater eller Mellanöstern. Med minutiös detaljrikedom har Infinity Ward verkligen fångat känslan av att faktiskt befinna sig på dessa platser och striderna i Mellanöstern går igenom trånga basarer, enorma portvalv, klädbutiker, slakterier med arabiska skyltar samt en helt otrolig mängd bråte, krönt av moskéer och sönderskjutna höghus i bakgrunden. Inget har lämnats åt slumpen och vid ett flertal gånger har jag nästan slutat spela för att bara gå omkring och insupa atmosfären och grafiken som är lika tekniskt imponerande som den är designmässigt underbar.

Precis lika imponerande är det vid de mer rädliknande expeditionerna man gör till Ryssland där det ofta handlar om att slå ut enstaka hus eller leta efter någon nyckelperson. Med små men smarta medel matas man med en



FAKTA

SKJUTA SÖNDER

I Call of Duty 4 har alla material olika hårdhet och beroende på deras tjocklek kommer avfyrade kulor att eventuellt penetrera det eller stoppas. Om kulan går igenom kan riktningen ändras och hastigheten minskas så skadan reduceras. Dessutom är det mesta i spelvärlden förstörbart.

FORDON Vi har alltid klagat på fordonsfysiken i de andra Call of Duty-spelen. Och tydligen läser Infinity Ward Gamereactor, för i Call of Duty 4 behöver vi inte köra ett enda fordon.

riktigt varierande spelbarhet som gör att Call of Duty 4 aldrig någonsin känns enförmigt. Ett exempel är en tillbakablick 15 år tidigare under ett superhemligt uppdrag i Tjernobyli. Under detta uppdrag intar man rollen som SAS-sniper och iklädd skogskamouflage snyger man tillsammans med sin spejare genom utbrända, döda miljöer efter all atomstrålning.

Call of Duty 4 fortsätter att briljera när du är klar med själva storn och bestämmer dig för att peppra ned andra spelare världen över online. Beroende på vad du väljer att spela som, förses du med både utrustning och färdigheter som matchar yrket. Efter tillräckligt många spelade matcher får man även skapa egna klasser där man verkligen kan skraddarsy sin figur med både vapen, kamouflage och egenskaper. Allt med det här spelet imponerar så man nästan tappar andan.

Call of Duty 4 är militärporr när det är som absolut bäst och precis varenda del i Infinity Wards strålande fyra är klart bättre än något av de tidigare Call of Duty-spelen. Missa inte, för allt i världen...

Jonas Mäki

BETYG 9/10

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

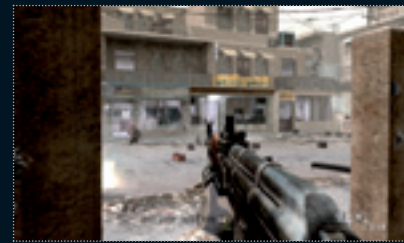
FANTASTISKT

☑ Klockren spelkontroll, ursnygg grafik, superbät onlinestöd

☑ Fiendehundarna irriterar, alldeles för kort

STRIDIGHETER

Spännande stunder från fronten



TUFFA STRIDER

Att strida gata upp och gata ned i Mellanöstern är fruktansvärt hårt och ammunitionen i de egna hitechvapnen tar snabbt slut. Då får man istället förlita sig till de äldre musköterna terroristerna använder för att ha en chans att undkomma levande.



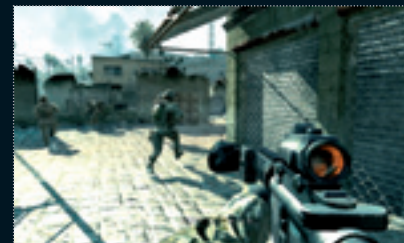
FÖRSVARA KULLEN

En av de tuffaste striderna är när man landsätts från helikopter för att hålla en kulle från anstormande numerärt överlägsna fiender. Undan för undan måste man backa bakåt medan fienden intar område efter område, uppbackade av riktigt feta tanks.



JAGA EN JUGOSLAV

Ett spektakulärt uppdrag ska man fånga en av fiendes överordnade levande. Vilket är lättare sagt än gjort när han på snorgroa gymnastikskor och mörkblå joggingdress tar till flykten. Upp till dig att springa ikapp honom utan att bli skjuten av hans anhängare.



DU HAR LUFTSUPPORT

Under de allra mest spännande striderna kan man ibland få möjlighet att kalla in luftsupport. Både stridsflyg och helikoptrar kan dyka upp i din favör och göra livet riktigt surt för fiender som barrikaderat sig i byggnader som bokstavligen talat flyger i bitar.



ROOKIE-UPPDRAGET

Innan man skjuter en enda fiende i Call of Duty 4: Modern Warfare får man nöja sig med att panga på pappdockor i en snitslad tutorial-bana som går på tid, och kräver att man har tungan rätt i munnen. Klarar man de testerna antas man till brittiska SAS och en stolt rookie kan göra sig redo för sitt allra första uppdrag.



KANE & LYNCH: DEAD MEN

Danska IO Interactives hårt hypade ganstersaga är en riktigt sölig soppa, tyvärr...

Plattform PC/PS3/XBOX 360 Utvecklare IO INTERACTIVE Utgivare EIDOS Premiär 23 NOVEMBER Antal spelare 1-8 Testad Version X360 (PAL) / PS3 (PAL) Rek. Ålder 18

Genre ACTION Läs mer på www.Gamereactor.se/



KLAR HÖJDPUNKT

Banan då man invaderar det japanska företaget Retamoto Inc:s flådiga högkvarter är det bästa i spelet. Med bred marginal.

Jag är så arg att jag kokar. Det känns som om min hjärna är på väg att explodera. Som om hela min existens är på väg att förändras drastiskt, till det sämre. Kane & Lynch lockar fram det sämsta hos mig. Lockar fram djävulen. För trots att jag gör allt för att inte synas, och allt för att inte blotta mig eller röja min position, blir jag träffad av fiendernas skott, allihopa. Och trots att jag skjuter dem i huvudet vägrar de dö. Detta är inte ett spel, det är ett tålmodstest, och mitt tog precis slut.

Kane & Lynch: Dead Men är danska IO Interactives senaste spel. Rent spelmekaniskt är det en mix mellan deras Hitman-spel och det lite väl bortglömda Freedom Fighters från 2003. Jag styr Kane, kallblodig mördare och före detta legosoldat. Bredvid mig sitter Jonas Mäki, som styr Lynch, min underhuggande psykopat som gör precis som jag vill. Kane & Lynch är ett actionspel sett ur traditionellt tredjepersonsperspektiv, och det är fyllt av problem, svagheter och rent utsagt idiotiskt usla irriteringsmoment.

När spelet börjar sitter Kane på golvet i sin fångelsecell. Han författar ett sorgset brev till sin tonårsdotter, smockfullt med ursäkter. Han är på väg att fraktas till ett annat fångelse för att avrättas. Men saker och ting förändras väl

TIPS

SPELA ISTÄLLET

Gears of War 18/18
XBOX 360

Krig när det är som allra bäst. Minst 1000 gånger bättre än Kane & Lynch.



FAKTA

MÖRDAREN KANE

Kane är ledaren i duon Kane & Lynch. Han som bestämmer, och skriker åt Lynch att lyda minsta lilla vink. Kane hade förlikat sig med sitt öde. Han för-tjänade att dö efter alla de lik han lämnat efter sig som legosoldat och medlem i maffiaorganisationen Seven. I ett brev till sin dotter berättade han detta innan han sattes på transporten till finkan. Kane är en säker skytt, och en naturlig ledartyp.



BÖHIGT! Spelkontrollen och spelmekanismen i Kane & Lynch doftar gammalt, och IO har inte tänkt på att den gamla, primitiva kordade spelkontrollen de nu använt sig av i fem spel, inte passar sig för den typ av banor som Kane & Lynch innehåller.

inuti bussen på väg till anstalten. Bussen beskjuts, välter och samtliga av vakterna mördas kallblodigt medan Kane räddas och förs in i en gränd, skadad och skadad av kollisionen. Och här börjar Kane & Lynch, en hårdkokt historia om brott, hämnd och fullständig osämja som hämtat massor av hälsosam inspiration från framförallt Michael Manns Heat, men även Walter Hills kultklassiska 48 timmar.

IO har skapat ett oerhört storytungt spel, ett väldigt filmiskt sådant, som fokuserar stenhårt på långa mellansekvenser, realistisk, hård dialog och kompromisslöst överväld. Kane slås ihop

med den psykotiske hantlangaren Lynch för att hämta en portfölj. Genom att göra detta kan Kane rädda sin familj. Misslyckas deras uppdrag mördas Kanes dotter och fru, kallblodigt. Och tiden är knapp. Jag älskar storn i Kane & Lynch. Handlingen är cool, känns välskriven och manuset är snudd på briljant. Jag tror på vad Kane säger, jag hatar hans fiender och lider med honom då han mördar för sin familjs välbefinnande.

Men där slutar också mitt beröm. Där slutar vad jag anser är de positiva bitarna med den här slamsigt ihopsplängda soppan. För lika

SUPERBLEK GRAFIK

Grafiken i Kane & Lynch är inte särskilt snygg alls, och känns mer som ett tre år gammalt Hitman-spel snarare än ett purfärskt actionepos till nästa generations konsoleer.



GAMMALT Kane & Lynch känns gammalt, slarvigt, buggigt och helt vansinnigt frustrerande. Hitboxarna kan vara de sämsta på flera år. Tyvärr.

briljant som storyn är, lika usel är spelbarheten i Hitman-skaparnas senaste spel. Kane rör sig styltigt, blir konstant beskjuen trots att jag lyhört lyssnar till den uppmuntran som spelstrukturen förmedlar. Det handlar om att rycka fram stötvis, försiktigt, och att söka skydd. Lite som i Gears of War, eller Rainbow Six: Vegas. Men i Kane & Lynch fungerar det inte alls. Fienderna är för dumma, men samtidigt så pass prickssäkra att jag hundratals gånger dött på fläcken, utan att ens veta vem som sköt, eller varifrån skottet kom.

Att argumentera för att detta skulle tillföra realism till Kane & Lynch håller inte, det här spelet är genuint slarvigt och klantigt designat, från grunden, och skapar en frustrationsnivå som jag inte upplevt sedan jag försökt ducka bakom genomskinliga staket i Driver 3.

**FAKTA****PSYKOPATEN**

"Jag tror att han gjorde det" säger producenten Jens Peter Kurup med ett flin, när vi frågar om det verkligen var så att Lynch dödade sin fru. I spelet kommer Lynch att med jämna mellanrum att drabbas av psykotiska episoder då han slutar lyssna på Kanes direktiv och bara stormar fram.

Svårighetsgraden är uselt balanserad, fienderna lika dumma som ens datorstyrda medhjälpare och banorna antingen för stora, eller på tok för trånga. Upplägget är slaviskt linjärt och handlingen kastar en mellan banor likt en yrslig studsboll, ibland helt utan sammanhållning.

Rent grafiskt är Kane & Lynch också en besvikelse. Miljöerna är odetaljerade, bleka, tomma och tråkiga. Det finns ljuspunkter (som djungeln i Sydamerika) men i övrigt ser det här ut som ett tre år gammalt Hitman-spel, som heller aldrig skrytit med topp-modern grafik. Kane & Lynch är ett spel innehållande idel bristfällig speldesign som framkallar frustrationsattacker så starka att jag flera gånger funderat på att kasta redaktionens Xbox 360 ut genom fönstret. Varför dog jag? Vem sköt mig? Varför dör inte fienderna då jag skjuter dem i huvudet? Varför fastnar mina gevärskulor i bilen jag gömmer mig bakom trots att jag enligt spelets regler tittar fram då jag avfyrrar? Det här passerar inte gränsen för godkänt.

Petter Hegevall

BETYG 4/10

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

100% HJÄRNBLÖDNING

➤ Grymt koncept, bra mellansekvenser, härlig story

➤ Rutten spelkontroll, hopplös speldesign, urdumma fiender



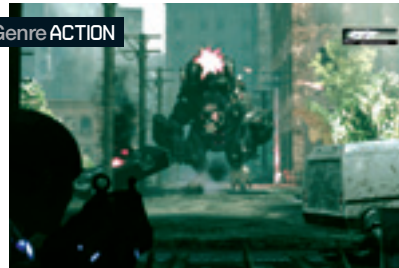
UTAN VAPEN Om man inte vill använda skjutvapen kan man istället stoppa undan sin puffra och använda händerna för att avvärja och eliminera sina fiender. Som denna menlösa säkerhetsvakt till exempel.

GEARS OF WAR

Ett år senare får PC-spelarna ta del av Epics actionepos

Plattform **PC** Utvecklare **EPIC GAMES** Utgivare **MICROSOFT** Premiär **UTE** **NU** Antal spelare **1-8** Testad Version **GULD** Rek. Ålder **18**

Genre **ACTION**



BRUUUMAH! I PC-upplagan av Epics mästervariga Gears of War får man nu äntligen slåss mot den gigantiska Brumak som inte hann färdigställas i Xbox 360-spelet.

U i utnämnde Gears of War till förra årets bästa spel alla kategorier. Den gången var det Xbox 360-versionen vi talade om och nu har Epic släppt en uppbladd version av mästerverket till PC.

Det mesta är sig likt från originalet så jag ska inte trötta ut dig med att berätta om det. Istället tänkte jag berätta om nyheterna. Grafiken har förbättrats, fem nya kapitel har tillkommit som placerats precis innan man kommer till tågstationen i slutet av spelet och flerspelarläget har utökats med ett nytt spelläge (King of the Hill) och tre helt nya kartor. Jag hade dock gärna sett att man inför PC-versionen utökade antalet spelare i onlineläget, då åtta spelare känns lite fattigt i ett PC-spel, inte minst om man jämför multiplayerläget med exempelvis det som finns med i Crysis, eller Call of Duty 4. Att man behöver såväl Windows Vista som Xbox Live guld för att till fullo njuta av spelet förtar också lite av sötman som annars får mig att fnittra okontrollerat till tonerna av min överdrivna eldgivning.

Om du inte spelat Epics actiondräpare till Xbox 360 är PC-versionen ett spel som du bara måste uppleva. Gears of War fullständigt svämmande över attityd, brutalt överväld, underbart tunga strider och actionklichéer vi lärt oss älska genom Hollywood. Och föredrar du att spela den här typen av spel med mus och ett tangentbord än med handkontroll har du helt enkelt inga ursäkter kvar. Grafiken är möjligen med undantag av Crysis det läckraste du kan skåda på din datorskärm för tillfället och musiken håller också hög klass. Marcus Fenix behöver din hjälp för att rensa bort ogräset som tittat fram ur underjorden. Det är bara att dra igång motorsågsbajonetten och låta blodet spruta.

Bengt Lemne

BETYG 9/10

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

SUPERGRYM ACTION

➤ Brutalt vackert, härligt actionös, massor av nytt innehåll

➤ Aningen instabil, för få spelare i multiplayer



SUPER MARIO GALAXY

Mario gör storstilad comeback och ger spelvärlden en stjärnsmäll i det bästa Wii-spelet hittills

Plattform **Wii** Utvecklare **NINTENDO** Utgivare **NINTENDO** Premiär **16 NOVEMBER** Antal spelare **1** Testad Version **PAL** Rek. Ålder **3**



NYTT OCH GAMMALT
I Super Mario Galaxy återser vi flera klassiska miljöer och fiender, men mycket är rymdigt på ett uppriskande sätt. Rymdtemat ger också större variation till banorna och miljöerna.

☆ x 072

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

Svampriket är sönderbombat och prinsessan är bortrövad. Jag och Mario vaknar på en främmande planet. En vit kanin dyker upp. Han säger åt oss att fånga honom. Det låter rimligt, så jag och Mario tar våra första, trevande steg. Det är ett litet steg för Mario, men ett stort steg för plattformsgenren.

Så är vi där till slut. Rörmokaren har landat. Det Mario-spel vi längtat efter, vissa av oss i tio år, har anlänt och allt är som det ska. Våra övermänskliga krav på såväl tradition som nytänkande har uppfyllts och den som blir besviken på Super Mario Galaxy är universums största gnällpotta och bör skickas ut i omloppsbana. Men vi börjar från början. Som i tidigare Mario-äventyr är det din uppgift att i olika plattformsbanor samla stjärnor, vilka sedan låser upp nya banor. I Super Mario Galaxy är varje värld uppdelad i ett halvduussin galaxer och dessa nås genom nya bekantskapen prinsessan Rosalinas olika observatorier.

Super Mario Galaxys banor är unika, vansinniga och helt underbart intensiva plattformsupplevelser. Det märks att en enorm arbetsglädje ligger bakom bandesignen och jag tror att rymdtemat är en starkt bidragande orsak. Mario ska navigeras genom rymd, luft, is, lava, kvicksand, rullband, rörliga plattformar,

TIPS
SPELA ÄVEN
Sonic and the Secret Rings **8/18 Wii**
Helmysigt Sonic-äventyr proppat med roliga banor.



FAKTA
SAGA I SAGAN
När Mario träffar prinsessan Rosalina får han under spelets gång ta del av en sagostund som prinsessan har för sina Lumas. Sagan är en djupt rörande berättelse som kretsar kring saknad och vänskap och vissa kapitler är förvånansvärt sorgliga för att komma från en Nintendo-titel. Sagostunden och slutscenerna tillhör Super Mario Galaxys känslomässiga höjdpunkt, mycket tack vare den otroligt inspirerade och stilsäkra musiken.



BEAM ME UP, LUMA! Mario får mycket hjälp av Lumas i Super Mario Galaxy, stjärnfigurer som transformeras till olika himlakroppar. Peka och klicka på de blå dragstjärnorna så dras Mario till dem.

mörk materia, rör, honung, gungor, vågor, kanoner, luftskepp, bultar och andra platser där tyngdkraften fått en grav identitetskris.

Super Mario Galaxys banor är ofta regelrätta test av din spatiala intelligens. Gravitationen kan komma från alla möjliga håll och Mario är sålunda ofta upp och ned. Jag spelade flera gånger med huvudet vridet 90 grader, så en viss åksjukevarning utfärdas. Precis som med en riktig rymdfärd är dock lite yrsel inget att gnälla om när man har upplevt

något fantastiskt, något speciellt.

Mario styrs i vanlig ordning med en millimeterexakt spelkontroll, och för första gången får jag verkligen erfara hur god idén bakom Nintendo Wii och dess annorlunda handkontrollslösning fungerar.

Wii-fjärren styr Mario precis dit du vill ha honom, och lita på mig; med de snurriga banorna som Galaxy innehåller kommer det att behövas. Du hoppar och interagerar med A-knappen och B-knappen avfyra de färgglada

VARIATION Vissa galaxer i spelet är uppbyggda av fristående planeter, där Mario kan springa runt på både över- och undersidorna. För Mario-traditionalisten finns också mer öppna världar. Detta innebär att variationen bland banorna i Galaxy är så bra att vi knappt lyckats hålla kroppsvätskorna i styr...



MOSA GOOMBAS

Antingen kan du hoppa på fienderna eller göra en snurrattack för att göra dem yra. Marios klassiska dunshopp passar bättre för hårdhudade varelser.

UNDERBART SNYGGST! Super Mario Galaxy visar klart och tydligt att Nintendo Wii faktiskt har grafiska muskler. Visst finns några naggiga kanter lite här och där, men ljuseffekterna, detaljerna och det fantastiska färganvändandet gör det till konsolens snyggaste spel.

stjärnbitar som finns lite överallt. Med ett skak på Wii-fjärren gör Mario en snurrattack alternativt skjuter iväg sig själv i röda gummibandsstjärnor som tar honom till närliggande planeter. Vad du än gör så är det följsamt, oerhört välgjort, roligt och väldigt väldigt intuitivt.

Super Mario Galaxy har en storslagen och mycket unik estetik. Rymden är inte helt becksvar utan extremt färgglad med nebulosor och andra himlafenomen. Nere på planeterna kan det vara soligt men samtidigt syns rymden ofta i bakgrunden. Var man än är, oavsett om det är på en lava- eller isplanet är allting detaljmålat med klara färger och varken ett Mario- eller Wii-spel har sett bättre ut än så här.

Musiken i Super Mario Galaxy är inget annat än sagolik. Här finns omarbetade, klassiska bitar från tidigare spel, men även nyskrivna låtar som passar perfekt för rymdtemat. Den



FAKTA

KOMETTRUBBEL

Ibland hamnar kometer av olika färger i omloppsbanorna kring galaxerna. Effekten varierar beroende på färg; ibland blir fienderna snabbare och ibland måste Mario kapplöpa med en skuggversion av sig själv. Att klara alla kometbanor ger såklart ännu högre mervärde.

oemotståndliga valsen i huvudvärlden är uppenbart inspirerad av 2001: A Space Odyssey, och Super Mario Galaxy låter också som Star Wars, Dr. Who och David Bowie. Jag är också mycket glad över att få slippa de hemiska syntjuden som smutsade ned The Legend of Zelda: The Twilight Princess. Super Mario Galaxys orkestrerade bitar ger mig gåshud och lyckas ge en episk stämning åt något så underbart löjligt som en lönnfet rörmokare på jakt efter en taggig reptilung.

Super Mario Galaxy är en konstant underhållande plattformspåra, ett tidlöst mästerverk och givetvis också det absolut bästa spelet till Nintendo Wii. Nintendo har blandat en del klassiskt koncept med fyra delar innovation och att välja en rymdmiljö var friskt vågat och allt vunnet.

När eftertexterna rullat färdigt efter dryga sexton timmar tillsammans med Mario har jag halva spelet kvar och utforskandet känns lika gränslöst som världsrymden själv. Viktigast av allt så har spelet en oerhörd värme, charm och optimism som tilltalar på ett sätt som Nintendo inte gjort sedan Super Mario 64. Kort och gott: Nintendo lyckades. Marios stjärna har aldrig lyst starkare.

Jonas Elfving

BETYG 10/10

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

NINTENDO-MÅGI!

✦ Otroligt stämningsfullt, läckra rymdomgivningar, enastående musik, nytänkande, genialt enkel spelkontroll
 ✖ Stundtals lite för enkelt

GALAXGUIDE!

Hårda fakta om Super Mario Galaxy



MARIO HAR FULLT UPP

Det finns 40 galaxer och 120 stjärnor att upptäcka i Super Mario Galaxy. Mario norpar stjärnor efter krävande plattformspass, en spöad boss eller ett lyckat pingvinrace. Ju fler stjärnor, desto mer kraft får prinsessan Rosalina till sin värld, vilket tar Mario närmare sin bortrövade Peach.



TREDIMENSIONELLT

Att ett spel spelas i tre dimensioner betyder inte att utvecklarerna har dragit nytta av det. I Galaxy kan du trampa på varje kvadratcentimeter av mini-planeterna. Ibland följer kameran med och gör allt rättvänt, men ibland ser Mario ut att hänga som en fladdermus från ett grottkat.



HEMLIGA SKRYMSEN

Super Mario Galaxy belönar den som tittar sig lite extra omkring. Överallt finns gömda rum med stjärnbitar och extraliv som belöning. Att upptäcka allt lär räcka ända till julafton. Det går att klara spelet på cirka femton timmar, men ska du hitta precis allt får du räkna med det dubbla.



TOTAL KONTROLL!

Ibland hänger Mario upp-och-ned och ska till vänster, vilket egentligen är höger, fast tvärtom, samtidigt som allt snurrar. Då är det skönt att spelkontrollen funkar helt perfekt. Mest använder du styrspaken och A-knappen och när Wii-fjärrens unika egenskaper används är det aldrig krystat.



MARIOS BISYSSLOR

När Mario hittar en luden kraftsvamp förvandlas han till supersöta bi-Mario och kan då flyga en kortare stund och dessutom klättra på honung. Akta dig för vattnet bara, annars blir du tråk-Mario igen. Under resten av Super Mario Galaxy kommer du att förvandlas till saker du aldrig sett för.



CRYSIS

Cevat Yerlis extremambitiösa actionepos är ett briljant spel proppat med grymma kvaliteter

Plattform PC Utvecklare CRYTEK Utgivare EA Premiär 16 NOVEMBER Antal spelare 1-16 Testad Version GULD Rek. Ålder 16

Genre ACTION Läs mer på www.Gamereactor.se



PERVERS GRAFIK

Crysis är så snyggt att det svider i hjärnan då man tittar på det. Det är världens snyggaste spel, någonsin. Ja. Utan tvekan. Kolla bara på den här bilden.



FAKTA

BRUTAL HJÄLTE

Hjälten i Crysis heter Jake Dunn, täcknamn "Nomad" och är en relativt nyutbildad specialsoldat i den amerikanska armén. Jake anländer till Spratly-ön tillsammans med fyra medsoldater, och får under vissa delar av spelets första hälft hjälp av dessa vid riktigt kniviga passager. Oftast är man dock helt ensam, endast med den finurliga nanodräkten som medhjälpare.

TIPS

SPELA ÄVEN

The Orange Box 16/19
PC/XBOX 360

En av de bästa boxarna som någonsin släppts innehållande 40 timmar.

Jag är trög. Supertrög. Ungefär tre timmar in i Gears of War minns jag att jag basunerade ut över hela redaktionen att spelet inte uppfyllde mina höga förväntningar. Fyra timmar senare var jag så salig att jag nästan grät av lycka. Samma sak hände med Crysis. Två timmar in var jag mest irriterad över hur pricksäkra fienderna är, och över hur lätt jag själv dör. Jag förklarade för de andra på redaktionen att jag trots läcker teknik var en aning besviken. Fem timmar därefter satt jag med gåshud, rysningar över hela kroppen och bara skakade. Crysis är ett mästerverk, och jag är trög.

För det är en omställning, att slänga sig in i Crysis efter att ha spelat Halo 3 och Half-Life 2: Episode Two. En ganska stor sådan till och med, trots att alla dessa tre spel hör till exakt samma genre. Orsaken till detta stavas nanosuit, och den balansering av svårighetsgrad och tempo som kommit på köpet. Till skillnad från merparten andra actionspel har Crysis ett taktiskt moment som kretsar kring fyra val som man styr via scrollhjulet. Den speciella dräkten som man bär hjälper en att antingen vara tålig mot fiendeeld, oerhört stark, supersnabb eller osynlig för en kort stund. Till skillnad från vad jag först trodde är detta ingen påklistrad



NORDKOREA Under de första sju (makalöst underhållande) timmarna i Crysis krigar man mot arga (skrikande) nordkoreaner, sedan spricker asteroiden och rymdvarelserna fryser planeten. Och den ende som överlever är du.

gimmick, utan en underbar del av ett underbart spel, djupt förankrat i spelets struktur. Det gäller att snabbt lära sig fördelar och nackdelar med de olika färdigheterna, lära sig hur länge varje funktion räcker, och hur man bäst ska nyttja dem. Detta är dock bara en del av Crysis, som i slutändan är spelet vi alla väntat på. Spelet som kommer att förändra genren.

När Crysis startar kastar man sig ut genom

ett flygplan mitt i det steketa söderhavet. Året är 2020 och en gigantisk asteroid slår ned på en av de kinesiska Spratly-öarna och följderna är såklart allt annat än trevliga. Den nordkoreanska regeringen är först på plats med såväl militära styrkor som forskargrupper och när de amerikanska specialstyrkorna (ditskickade av Pentagon) väl är på plats är läget spännigt, minst sagt. Nordkoreanerna har

SJUKT SPÄNNANDE Crysis är vanvetligt spännande och väldigt svårt. Att spela igenom det femton timmar långa äventyret på svårighetsgraden "Hard" kräver sin man, minst sagt. Petter dog cirka 890 000 000 gånger på vägen till slutet. Då ej inräknat alla gånger han sprängde sig själv med C4 (nedan).



EFTER FAR CRY

Utvecklarna bakom Crysis har tidigare gjort Far Cry, och på flera sätt kan Crysis ses som en andlig uppföljare till Jack Carvers soldränkta äventyr.

UPPGRADERA! Man kan uppdatera alla vapen i spelet med exempelvis kikarsikte, rödpunktsikte, ficklampa eller exploderande ammunition.

på förhand dock varken varit den spelmässiga variationen, handlingen eller nanodräkten, utan grafiken. Och Crysis levererar, minst sagt. Detta är utan någon som helst tvekan världens snyggaste spel, och får genrekollegor som Gears of War och Call of Duty 4 att framstå som ålderande. Miljöerna är gigantiska, modelleringen briljant, effekterna helt sanslösa och laddningstiderna korta. Crysis är så attraktivt att jag vi flera tillfällen brutit ut i fabulösa gapskratt över dess visuella briljans.

Spelkontrollen är genial, variationen fantastisk, upplägget underbart och spänningen total. Crysis är svårt, stundtals oförlåtande och det kräver en monsterdator för att flyta felfritt. Men när du väl sitter där, och blickar ut över en flera kvadratmil stor spelmiljö dränkt i den snyggaste kvällssolen någonsin...

Crysis erbjuder en omvälvande, omskakande actionupplevelse större och mer beroendeframkallande än något annat spel sedan Half-Life 2. Gillar du blytung action, är detta något du bara inte kan missa.

Petter Hegevall

BETYG 10/10

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

HELT UNDERBART!

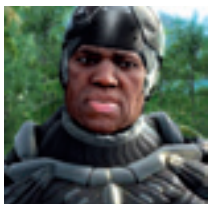
✦ Perverst snygg grafik, underbar spelkontroll, grymma vapen, fantastisk spännande, sanslöst varierat, väljudande

■ Ibland nästan hutlöst svårt

FORDON Det finns en hel rad olika fordon i Crysis som alla är roliga att köra, och väldigt välgjorda. Det är dock mycket svårt att stanna i dem för länge då fienderna kastar granater.

hittat en asteroid, som tycks innehålla utomjordisk materia, något som bidrar till öppet krig på ön, med tusentals arga fiendesoldater, pansarvagnar, luftunderstöd och sedemera aliens med oanad vapenkraft.

Crysis är kontrasternas spel. Förutom nanodräkten och de val som medföljer (snabb eller långsam, tålig eller osynlig) har Crytek slängt in nog med variation för att nästan kväva mig. När planeten, halvvägs in i spelet, fryses till is, och utomjordingarna uppenbarar sig, har jag njutit av snörgröna palmer och hårt krigande mot den nordkoreanska armén i dryga sju timmar, och allting förändras. Varje gång man tror sig blivit bekväm med vad Crysis har att erbjuda kastar Crysis fram något nytt, och det var faktiskt årtal sedan jag upplevt sådan oerhörd spänning i ett actionspel som jag gjort då jag njutit av Crysis. Den stora snackisen har



FAKTA

MULTIPLAYERDÖD

Multiplayerdelen i Crysis är en riktigt välgjord och välbalanserad sådan. Matcherna är intensiva, explosiva och hektiska och att nyttja de olika funktionerna i nanodräkten medan man försöker döda sina polare, fungerar precis hur bra som helst. Rulligast är Cloak då man kan smyga sig på motståndarna.

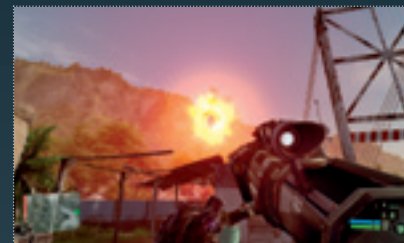
KRISHANTERING

Där Crysis verkligen briljerar



OLIKA FÄRDIGHETER

På bilden är "Maximum Strength" aktiverat. Detta gör att man kan kasta saker superlångt och alla ens skott tar mer skada. "Maximum Armor" gör en mer stryktålig, "Cloak" gör en osynlig för en kort stund medan "Maximum Speed" gör att man blir ultrasnabb, men väldigt svag.



SKJUTA HELIKOPTRAR

Precis som i Far Cry har Crytek stoppat in en hel del ilska fiendehelikoptrar som man enklast skjuter ned med spelets briljanta raketgevär. Att så sänka en vilt skjutande attackhelikopter med ett par värltade missiler är en sanslöst härligt känsla som får en att känna sig ytterst dödlig.



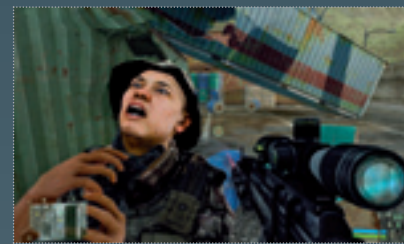
DJUNGELDÖDEN

Crysis miljöer är de snyggaste som någonsin skådats, rent tekniskt, i ett spel någonsin. Djungeln är enorm, levande, snörgrön och väldigt väldigt detaljerad. Man kan skjuta sönder allting, inklusive palmträd, buskage och annan vegetation. Liksom alla utplacerade objekt.



MASSOR AV FORDON

Crysis innehåller en hel bunt olika fordon. Därbland jeepar, personbilar, båtar, lastbilar och pansarvagnar av olika sort. I ett av uppdragen kastas man rätt in i en gigantisk pansarvagns-strid ute på ett öppet, gigantiskt fält. Crytek har gjort sin Halo-läxa, med andra ord.



GREPPA EN HALS

Genom att aktivera "Maximum Strength" går det alldeles utmärkt att plocka upp fiendesoldaterna i halsen för att sedan kasta dem all världens väg. En effektiv funktion som bäst används genom att först vara osynlig, smyga sig på fienden, sedan aktivera superstyrkan och greppa nacken.



ASSASSIN'S CREED

Ubisofts lönnmördare är äntligen här och vi har rest bakåt i tiden för att låta dolken tala...

Plattform PS3/XBOX 360 (SLÄPPS TILL PC 2008) Utvecklare UBISOFT MONTREAL Utgivare UBISOFT Premiär 15 NOVEMBER Antal spelare 1 Testad Version X360 (PAL) / PS3 (PAL) Rek. Ålder 16

Genre ÄVENTYR Läs mer på www.Gamereactor.se/



EXTREMT DETALJERAT
Assassin's Creed visades upp för första gången när Sony presenterade Playstation 3 på E3 2005 och det märks tydligt hur mycket möda som Ubisoft Montreal lagt ned under årens lopp på alla små detaljer i spelet.

Det är ingen som ser mig. Min kniv sticker fram och blänker till en sekund innan den genomborrar mitt offers halspulsåder och han långsamt sjunker ihop i mina armar. Jag känner ett uns av ånger. Varför skulle just han dö och inte någon av alla andra av stadens korrupta köpmän? Jag vet inte svaret på den frågan, men som lönnmördare är det här bara ett uppdrag bland många andra och en möjlighet för mig att bevisa att jag hör hemma som en fullvärdig medlem av assasinerna.

Efter en väntan som känns som en evighet är Ubisofts ambitiösa actionäventyr äntligen klart och jag röjer därför inte den hemlighet som jag upplevde efter blott tre minuters spelande och som utgör grunden för hela spelet. Som du säkert redan anat så döljer det sig något mer än bara medelålder, smygande över hustaken och lönnmord, men jag nöjer blott med att konstatera att huvudpersonen Altaïr blivit degraderad i brödraskapet och att han därför åter måste bevisa sina färdigheter för att återfå alla de vapen och föremål som en lönnmördare besitter.

I Assassin's Creed blandas Agent 47:s mördande med friheten från Crackdown och smygandet från Splinter Cell. Så snart du släpps lös i en av spelets stora städer finns

TIPS
SPELA ISTÄLLET
Splinter Cell: Double Agent 9/10 PC/PS3/X360
Högkvalitativt smygande inklusive stor variation och urläcker grafik.



FAKTA
STORA STÄDER
Det finns tre enorma städer att utforska och lära känna i Assassin's Creed. Den heliga staden Jerusalem, Accra och Damaskus. Dessutom finns bergsbyn Masyaf där assasinernas hemliga högkvarter är lokaliserat. De tre städerna bjuder på varierande arkitektur och utsmyckningar, och det är därför lätt att komma ihåg hur man hittar i respektive stad utan att blanda ihop intrycken.



DE STORA VIDDERNA Första gången man hoppar upp i sadeln och låter sin häst galoppa fritt över den vackra ödemarken mellan städerna i Assassin's Creed är det lätt att helt tappa talförmågan.

det ingen tvekan om hur mycket svett och möda som lagts ned på alla detaljer. Allt känns levande, varierat och majestätiskt och det första halvtimmen är man helt överväldigad av möjligheterna.

Lyckligtvis hjälper spelet dig på traven och så snart jag har klättrat upp i en av stadens högsta byggnader dyker ett par nya mål upp på min karta. En ikon visar att det finns ett samtal att tjuvlyssna till mellan två män på marknaden, medan en annan visar att det finns ett tillfälle att agera ficktjuv. Jag väljer det sistnämnda och

följer efter mitt ovetande offer genom basarer och gränder och han märker aldrig hur jag långsamt lirkar fram ett dokument som han stoppat i bakfickan. Ett steg närmare uppdragets slutgiltiga mål. Nu sätter jag mig ned på en bänk för tjuvlyssna och därefter ge mig efter en av männen och banka ur honom ytterligare information. Jag beger mig sedan med informationen till brödraskapets lokala gömställe och presenterar bevisen för att få tillåtelse att utföra mitt mord.

Varje lönnmord i Assassin's Creed föregås

LIV ELLER DÖD

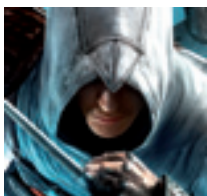
Du väljer vapen med det digitala styrkorset, kastknivar för distansmord, dolk eller svärd i närstrid. Du kan även använda nåvarna, men är det mer än en vakt så kommer du snart bli varse att det är en dålig taktik.



SPRING SPRING SPRING! Det är inte lätt att skapa av sig jagande vakter efter ett utfört mord i Assassin's Creed, men det underlättar att ha lokalbefolkningen på sin sida. Dessutom är det viktigt att memorera gömställen och knixiga gränder så att man lätt kan trolla bort förföljarna.

av en liknande procedur och det är upp till dig att krydda och variera anrättningen. Genom att hjälpa en munk, kan du använda hans vänskap för att osedla ta dig förbi vakter, hjälper du en lokal innevånare kan det hända att de lägger krokben för vakter som jagar efter dig. Det är klokt att se till att få lokalbefolkningen på sin sida innan man utför ett mord då detta underlättar möjligheterna att fly efter ett utförd dåd.

Om du inte ser till att utforska städerna för att hitta bra gömställen och hjälpa medborgare så att de ställer sig på din sida kan det därför verka som om Assassin's Creed är ett ganska simpelt spel där det mest handlar om att försöka fly efter utförda dåd. Det är som att springa omkring och låta puffrorna tala i ett Hitman-spel helt utan fitness och det är inte så Assassin's Creed är tänkt att spelas.

**FAKTA****EN LITEN HÄST!**

Det finns gott om hästar utspridda mellan de tre städerna och bergsbyn så du har alltid en springare nära till hands. Du bestämmer tempot när du rider, medan hästen automatiskt tar sig över hinder. Det händer att vakter stoppar din framfart och då kan du fäktas med dem från hästryggen.

Det är i städerna som Altair verkligen kommer till sin rätt. Han kan klättra nästan överallt och systemet där knapparna motsvarar huvudet, de två armarna och benen gör det hela mycket intuitivt. Även striderna är väldigt intuitiva och med sitt svärd gäller det att parera attacker från stadens vakter. En vältajmad kontring ger ett läckert avslut på striden och det går även att kasta omkring sina fiender med den fria handen. Dessa strider kan dock stundtals bli tröttsamma och det är inget tvivel om att en öppen strid bör vara din sista utväg som lönnmördare.

När det gäller det visuella är det bara att kapitulera inför den vackra värld Ubisoft byggt upp. Tyvärr är bilduppdateringen inte helt jämn, speciellt när man sitter på hästryggen, men bortsett från detta imponeras jag verkligen av vad det jag ser. Detaljrikedomen är skrämmande hög och du kan till och med kika på vad som graverats på Altairs vapen.

Ljudet är ambitiöst och välgjort, men jag saknar ett bärande tema när man rör sig på de myllrande gatorna där kacklade hönor, basarernas gyttor och ett ständigt tjatrande från människorna utgör hela ljudbilden.

Om du är en tålmodig spelare, som vill testa på något väldigt annorlunda och omslutas av en fantastisk, vibrerande, levande värld - är detta definitivt något för dig. Om du också kan bortse ett par smärre irritationsmoment så kommer du i gengäld uppleva stunder som få andra spel kan erbjuda.

Ubisoft Montreals Assassin's Creed är ingen tidlös klassiker, men ändå en fantastisk inbjudande spelupplevelse som griper tag och förtrollar.

_Thomas Tanggaard (Gamereactor Danmark)

BETYG 9/10

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

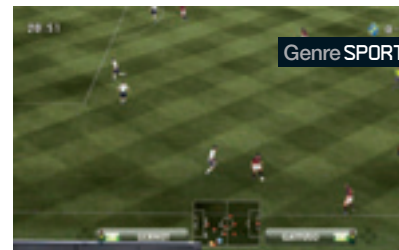
VACKERT SMYGANDE

- + Läckert grafik, välgjord spelkontroll, massor av smygande
- Repetitivt uppdragsdesign

PRO EVOLUTION SOCCER 2008

I år är det FIFA 08 som sitter på fotbollstronen, faktiskt!

Plattform PS3/XBOX 360 Utvecklare KONAMI Utgivare KONAMI Premiär UTE NU Antal spelare 1-4 Testad Version X360 (PAL) Rek. Ålder 3



Genre SPORT

SVENSKA LAG Konami har skaffat licenser för fyra allsvenska lag till årets upplaga. AIK, Hammarby, Helsingborg och de svenska mästarna IFK Göteborg. Tyvärr är dock de svenska spelarna inte speciellt lika sina verkliga förlagor.

Det har hänt något märkligt med de två rivaliserande fotbolls-spelen.

Något jag verkligen inte hade kunnat förutspå för ett par år sedan. Medan FIFA rört sig mot ett alltmer taktiskt och långsamt spel så har Konami valt att göra precis tvärtom med Pro Evolution Soccer och det här är det fotbollsspel i år som känns som det mest arkadaktiga av de två konkurrenterna.

Det betyder naturligtvis inte att det saknas djup och spelmässigt är det en fröjd att spela Pro Evolution Soccer precis som vanligt. Det har inte skett några jätteförändringar jämfört med i fjol, men det är klart enklare att springa igenom ett försvar, möjligheten att filma finns där och det känns verkligen som att det är du som kontrollerar bollen när du springer nere på gräsmattan. Tyvärr har Konami hamnat på efterkälken rent grafiskt och vissa av spelarna liknar knappast sina verkliga förlagor, det har inte skett mycket rent innehållsmässigt, det saknas fortfarande många licenser och Master League är i stort sett oförändrad (även om det naturligtvis fortfarande är kul). Att Konami varken gjort något mer ambitiöst än att tillåta två spelare online (till Xbox 360) och att det trots detta fungerade väldigt dåligt från start (patch utlovad) är inte heller godkänt. Det finns massor av saker som Konami måste se till att ändra på och ett år när FIFA-serien tagit ett så stort steg framåt som detta så måste jag för första gången sedan jag började recensera fotbollsspel åt Gamereactor utse FIFA till vinnaren i fotbollskampen.

_Bengt Lemne

BETYG 8/10

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

FIFA-BEATCH

- + Härlig spelkontroll, realistisk bollfysik, grymma animationer
- Småfult grafik, få nyheter, dåligt onlineläge





NBA LIVE 08

Vår långsmale basketfantast har satt tänderna i den senaste upplagan av EA:s årliga spelserie

Plattform **PLAYSTATION 3/XBOX 360** Utvecklare **EA** Utgivare **EA** Premiär **UTE NU** Antal spelare **1-4** Testad Version **X360 (PAL)** Rek. Ålder **12**

Det är passande att Wizards stjärnguard Gilbert Arenas pryder omslaget till årets upplaga av NBA Live. Arenas tillhör den nya skolans NBA-stjärnor där spelförståelse och teknik är viktigare än något annat. EA har lyckats styra utvecklingen av sitt årliga basketspel åt samma håll som Arenas, Howard och Wade gjort sedan deras debut i världens bästa basketliga. NBA Live 08 är mer simulatorlikt, tidskrävande och svårtillgängligt än något tidigare Live-spel. Det är mer tekniskt, har ett mer sansat speltempo än tidigare, och fokus på lagspel har ersatt de snabba rusningarna mot korgen.

EA har närmast sig de mästerverliga NBA 2K-spelen ännu mer i år, med bättre artificiell intelligens och mer fokus på att spela runt bollen. Tidigare år har det alltid gått utmärkt att driva bollen mot korgen direkt utan att varken ställa upp laget i offensiv positionering eller att försöka frigöra spelare genom att sätta screens eller dra till sig double teams. Lagkamraterna spelar samlat, smart och effektivt och motståndarlaget hittar luckor då man släpper sina markeringar, postar upp och penetrerar dåligt uppsatta zoner.

Jag gillar annars hur smidig spelkontrollen känns i år, hur följsamma spelarna är, och hur oerhört välgjort själva animationsarbetet är. Jag älskar också det nya systemet för försvarsspel, kallat "lock-on defense" som nu gör det möjligt att spela tätare och mer säkert man-man-försvar än i tidigare spel genom att hålla ned den vänstra analoga avtryckaren.

NBA Live 08 är utan tveivel det snyggaste basketspellet någonsin med fantastiskt välgjorda spelarmodeller, underbara animationer och genial presentation. Playstation 3-upplagan dras dock med ett

Genre **SPORT** Läs mer på www.Gamereactor.se!



SMARTARE SPEL

NBA Live 08 är ett mer simulatorlikt basketspel än tidigare upplagor. Mer fokuserat på lagspel, smart försvar och taktik.

SKOTT En tråkig nyhet är att man skillnad från tidigare år nu enbart håller ned knappen för att skjuta, utan att släppa den.

antal grafiska problem, däribland dålig kantutjämning. NBA Live 08 är ett mycket bra basketspel som roar kungligt med dynamisk och följsam spelkontroll, härligt tempo, bra artificiell intelligens och massor med innehåll.

—Petter Hegevall

BETYG 8/10

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

SLAM DUNK

- ✦ Grymt bra spelkontroll, härligt tempo, urläcker grafik...
- ✘ Korkat skottsystem, irriterande dunktävling



GRYMTA KARAKTÄRER Karaktäresmodellerna i NBA Live 08 är sanslöst snygga och detaljerade.

PURSUIT FORCE: EXTREME JUSTICE



SAMARBETE Som tur är slåss du sällan ensam mot gängmedlemmarna. Ibland eskorterar dina Pursuit Force-kollegor dig och ibland sitter du på tryggt avstånd i en helikopter och matar skurkarna med bly.

Elfving har hoppat mellan bilar och jagat gängmedlemmar

Plattform **PSP** Utvecklare **BIGBIG STUDIOS** Utgivare **SONY** Premiär **UTE NU** Antal spelare **1-4** Testad Version **EUROPEISK** Rek. Ålder **12**

Licensspel lovar oss ofta att få "spela filmen", ett vagt löfte som sällan hålls. Pursuit Force: Extreme Justice förvandlar däremot mig till en hjälte i ett ljuvligt överdrivet actionspektakel. Ironiskt nog är spelet inte ens baserat på en film.

I Pursuit Force: Extreme Justice har jag ständigt ena handen på ratten och den andra på pistolen. I ena sekunden rattar jag en lastbil och skakar bort fiender som tagit sig upp på taket, minuten senare kämpar jag mot vinden på en flygplansvinge medan kulorna viner kring skallen. All realism har kastats ut genom fönstret och bossarna har förstas livsmätare och namnskyftar.

Musiken är som tagen från en Jerry Bruckheimer-film och passar perfekt till de

ständiga biljakterna. De skickliga röstskådespelarna bidrar också till en härlig matinéstämning.

Den stundvis för höga svårighetsgraden drar ned betyget. Halvvägs genom spelet känns uppdragen trots varierade omgivningar dessutom lite för bekanta. Men Pursuit Force: Extreme Justice är i små doser en mycket uppiggande actioninjektion.

—Jonas Elfving

BETYG 7/10

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

FILMISK ACTION

- ✦ Nonsensfri action, många varierade uppdrag, grym musik
- ✘ Bitvis för svårt, monotont efter ett tag

THE SIMPSONS GAME

Fantastisk humor möter ett inte lika fantastiskt spel. Men Micke Sundberg har haft roligt ändå...

Plattform PS2/PS3/X360/Wii Utvecklare EA Utgivare EA Premiär UTE NU Antal spelare 1-2 Testad Version XBOX 360 (PAL) Rek. Ålder 12

Genre PLATTFORM

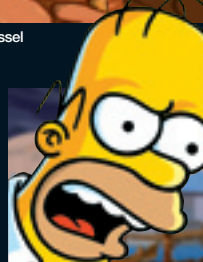


IT TAKES TWO - BABY! I The Simpsons spelar man alltid två karaktärer, vilket förstärks bäddat för ett bra samarbetsläge. Många pussel kräver att båda figurerna samarbetar, och det blir lite svårt när man måste byta fram och tillbaka.

Älskar du spel kommer du att älska The Simpsons. Inte för att det är ett bra spel, långt ifrån. Men ingen gör parodi bättre än Groenings framgångs-fabrik och det här är en briljant parodi på alla sätt och vis.

Det hela börjar rätt normalt, så normalt det nu kan vara i den gula familjens liv. Men premiären av ett nytt våldsamt spel, Grand Theft Scratchy, blir startskottet för en invasion från yttre rymden (av allas våra favoritliens). I samma veva upptäcker Bart att hans liv egentligen är ett tv-spel, och snart har hela familjen olika superkrafter. Från en ganska tam start drar parodierandet iväg till helt vansinniga

nivåer. Det skämtas om klyschig spelmekanik som osynliga väggar, dubbelhopp och fiender med uppenbara svagheter, spelet är proppat med sköna referenser till andra spel och karaktärer och EA driver rätt ordentligt med sig själva när man hamnar i en spelfabrik där uppföljarmaskinerna jobbar på högvarv, buggtestaravdelningen är tom och övergiven, och all "spelbarhet" sugts ut ur spelen innan de stämplas med EA-loggan. På spelets allra bästa bana skiftar perspektivet till rakt uppifrån medan Homer, Marge och ett gäng rekryterade hobbistar slår sig fram genom Gauntlet-miljöer med oändligt spawnande Moe-orcher, nycklar och Midways gamla speakerröst. "Homer



FAKTA

REFERENSER

The Simpsons är fyllt av referenser till kända spel, däribland: God of War, Zelda, Mario, Sonic, Street Fighter, Mortal Kombat, Katamari Damacy, Need for Speed och Shadow of the Colossus.

needs food badly... noone ever cares about what I need..."

Simpsons, serien, vinner på att den alltid är bättre än det den skämtar med. Simpsons, spelet, har inte samma fördel. Spelmässigt är det, ironiskt nog, rätt intetsägande. En besvärlig kamera, svårtajmade hopp, sladdrig spelkontroll och ganska hemsk grafik i mellansekvenserna, allt sånt som vi tyvärr fått vänja oss vid i licensspel. Lika mycket som jag skrattar högt över nästa geniala skämt, lika mycket svär jag när Bart för tionde gången faller ner i syra för att kameran stinker. Men det säger en del om hur kul det faktiskt är, när jag ändå biter ihop och kämpar vidare, trots alla dessa brister.

The Simpsons är något så ovanligt som ett medelmåttigt spel jag ändå rekommenderar. Fast den här spelpackade hösten kommer knappast att vara snäll mot plånboken, så... vi kan väl kompromissa och köpa det i vår istället?

Mikael Sundberg

BETYG 6/10

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

ROLIG PARODI

- Superskön humor, fantastisk dialog, läcker design
- Medelmåttigt spelkontroll, dålig kamera



Genre SPORT



ARKITEKT? En av nyheterna i Proving Ground är att man när som helst kan välja att själv placera ut ett räcke, eller en miniramp. En funktion som dessvärre känns relativt värdelös.

TONY HAWK'S PROVING GROUND

Neversofts gamla skate-recept smakar inget vidare...

Plattform PS2/PS3/X360/Wii Utvecklare NEVERSOFTE Utgivare ACTIVISION Premiär UTE NU Antal spelare 1 Testad Version PS3 (PAL)/XBOX 360 (PAL) Rek. Ålder 12

I Tony Hawk's Proving Ground gör man i starten av spelet ett viktigt val. Vilken typ av skejtare vill du vara?

Som Career-åkare kryssar man runt på gatorna med åkare som exempelvis Arto Saari och filmar seriösa skate-videos, fotas inför kommande nummer av kända skateboard-tidningar och är allmänt... ambitiös.

Känner man inte för att uppföra sig stödat och satsa på en frimångsrik karriär kan man istället välja Hardcore. Hardcore betyder detta att man hellre åker runt som en ilska smågangster med exempelvis hetlevrade ärkefjanten Mike Vallely och förstör stadens egendom och hoppar på oskyldiga fotgängare.

Den tredje och sista delen av karriärläget i Proving Grounds heter Rigger och innebär att man är nån slags MacGyver-wannabe, ombord på en skateboard. Det här spelläget blandar typiska pusselmoment med skateboardåkning och det gäller här att dels bygga sina egna skateboard-spots med hjälp av allsköns bråte, men även att åka på utmarkerade, märkliga platser, och variera

sina trick.

Den här uppdelningen och den valfrihet som detta medför, är en god nyhet till en spelserie som dock dessvärre stagnerat rent spelmässigt, för flera år sedan. Visst, Proving Ground är mer innehållsrikt och mer ambitiöst rent uppläggsmissigt än tidigare år, men den grundläggande spelmekaniken känns fortfarande gammal, inte minst efter att ha spenderat sexton underbara timmar tillsammans med EA:s Skate.

För även om Proving Ground inte alls känns direkt dåligt doftar det fränt av medelmåttighet och tillsammans med alla de tekniska tillkortakommanden som spelet dessvärre innehåller framstår det här som ett avsevärt mycket sämre alternativ än Skate.

Jesper Karlsson

BETYG 5/10

Grafik 7/10 Ljud 6/10 Spelbarhet 5/10 Hållbarhet 5/10

GAMMAL OST

- Responsiv spelkontroll, massor av välkända åkare
- Gammal spelmekanik, en del tekniska missar, trista miljöer



NEED FOR SPEED: PRO STREET

EA har lyssnat till kritiken och styrt sin glättiga mainstreamracing mot något mer utmanande

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

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



SNYGG GRAFIK
Grafiken i Pro Street är riktigt snygg innehållande läckra banor, ursnygga bilmodeller och en hel del smaskiga effekter.



LAGA EN BIL. För första gången någonsin har EA äntligen tillsatt ett riktigt skadesystem i ett Need for Speed-spel. Bilarna går lätt sönder och för att kunna fortsätta att tävla måste man laga dem med prispengar.

kunna bli krönt till kung över varje enskilt event. Need for Speed: Pro Street är som jag nämnde tidigare ett rårare, hårdare och svårare spel än de tre tidigare spelen i serien och tillsammans med det nya skadesystemet gäller det att träna mycket, ta väl hand om sin bil och välja sina favoritdiscipliner med omsorg. Bilfysiken påminner en hel del om den i det första Juiced-spelet och banorna för tankarna till Forza Motorsport 2 snarare än till Need for Speed: Carbon. För mig har Pro Street varit en mycket

glad överraskning och jag applåderar EA:s initiativ. Det här är krävande, varierad och tuff racing med briljant grafik...

Petter Hegevall

BETYG 8/10

Grafik **9/10** Ljud **8/10** Spelbarhet **8/10** Hållbarhet **8/10**
GRYMT SKÖJ

Urlicäcker grafik, superbilfysik, utmanande, härligt upplägg
Stundtals ologiskt strukturerat

Men gud vad härligt. Vad glad jag blir. Övertycklig. EA läste uppenbarligen min recension av såväl Most Wanted som fjolårets Carbon och bjuder i år på ett racingspel helt olikt sina bleka föregångare.

Pro Street kan enklast beskrivas som en blandning mellan Forza Motorsport och Juiced. Den öppna spelstrukturen från de tidigare två Need for Speed-spelen är borta, liksom den flamsiga arkadfysiken, attityden och alla de tävlingar som ägde rum nattetid. Pro Street är mer utmanande, mer krävande och betydligt mer seriöst beträffande dess inställning till riktig racing.

Grunden i spelet kretsar kring fem olika platser utspridda på en race-karta där fem regerande streetrace-kungar krönts till mästare. Ditt uppdrag är att vinna tillräckligt många tävlingar för att i slutet på varje av dessa fem mästerskap få chansen att utmana en av dessa fem förare. Så snart man besegrat dessa fem mästare har man klarat karriärläget i Pro Street. Men det är svårare än det låter.

Racingen är indelad i fyra huvudgrenar. Grip, Drift, Drag och Speed Challenge. Inom dessa fyra racingdiscipliner finns det även delmoment som Tandem Drift, och Section Shootout som måste klaras av för att man ska

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



FAKTA
SKÖNA RITNINGAR

När man stylar eller trimmar en bil i Need for Speed: Pro Street så sparas all information om just den bilen i en så kallad blueprint. Dessa ritningar över varje bil kan man sedan antingen ge bort till en kompis via Xbox Live eller spara dem separat på sin hårddisk. Detta innebär att man kan ha flera olika inställningar på sin bil, och skifta mellan dem för att kunna nyttja körran i flera olika racingdiscipliner i spelet. Fiffigt, och roligt.

GUITAR HERO III: LEGENDS OF ROCK

Neversoft har haft enorma skor att fylla i utvecklingen av det tredje Guitar Hero-spelet

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

Efter det vansinnigt beroendeframkallande Guitar Hero II tog utgivaren Activision ifrån utvecklarna Harmonix Guitar Hero-licensen och gav istället uppdraget med att utveckla del tre till Tony Hawk-teamet hos Neversoft Games. En miss, såklart, såhär i efterhand, även om Guitar Hero III på intet sätt är ett dåligt spel.

Men efter tio timmar med Legends of Rock skiner svagheterna så tydligt igenom. Det märks så tydligt att Harmonix var mästare på sitt eget spel, och att skorna som Neversoft försökt fylla varit lite för stora. Rytmerna i spelet stämmer till att börja med ibland ganska dåligt. Neversoft har tagit för lite hänsyn till grundtaktarna i låtarna i sig, och kör ibland över hela taktpartier med vissa tonföljder på gitarrarna, som i slutändan resulterar i ganska förvirrande partier. Inte minst i exempelvis The Killers "When We Were Young" eller Slipknots "Before I Forget" där hela stick, eller verser, ligger i otakt med musiken i sig.

Detta är inget gigantiskt problem för den trågne spelaren, men det känns tydligt att Harmonix är ett gäng musiker som gjort spel, och att Neversoft är ett gäng skateboard-fantaster som nu fått i uppdrag att skifta till en helt främmande genre.



GRAFIKEN Jämfört med Xbox 360-versionen av Guitar Hero II är Guitar Hero III minst nio gånger snyggare. Figureerna är supersnyggt modellerade och presentationen regerar!



FAKTA

BOSSGUBBARN

Tom Morello från Rage Against the Machine och Audioslave är med i Guitar Hero III och utmanar en efter att man klarat de första tio låtarna. Morello har själv skrivit solot han utför i spelet och finns med i en intervju som man vinner då man klätt honom i duellen.

Guitar Hero III känns stundtals mer som ett koordinationsspel än ett musikspel där man själv bygger musiken, om jag säger så.

Vad som däremot rockar stenhårt i Legends of Rock är attityden som är råare, skitigare och mer kaotisk än tidigare, samt det faktum att ett flertal välkända rock-gitarrister ställt upp och medverkat i spelet. Bland dessa finner vi bland annat Tom Morello från Audioslave och Slash från Velvet Revolver, som båda dyker upp och utmanar mig en bit in i spelet, på ett par riktigt kniviga dueller. Dessa dueller fungerar lite som traditionella bossfigurer där man måste triumfera för att kunna avancera i spelet. Upplägget i dessa bossfigurer kretsar dock kring att förstöra för den utmanande gitarristen

sarare än att till fullo koncentrera sig på sitt eget gitarrspel, vilket känns lite flamsigt, och mer som en gimmickartad grej som inte riktigt passar in i Guitar Hero-världen.

Guitar Hero III: Legends of Rock är i slutändan ett bra och matigt musikspel som rockar rätt bra, men inte alls lika bra som sina briljanta föregångare...

Petter Hegevall

BETYG 7/10

Grafik 8/10 Ljud 8/10 Spelbarhet 6/10 Hållbarhet 6/10
STABIL ROCKSTUND

⊕ Grym design, cool attityd, varierade låtar, bra ljudkvalitet
⊖ Bitvis i otakt, lite väl blek låtlista, flamsiga bossar



NYTT GRÄNSSNITT Att Neversoft gjort om gränssnittet i spelet och förändrat både poängboxen samt star power-mätaren är lite svårt att begripa varför. Dels eftersom resultatet blev betydligt fulare, men även eftersom de nu är svårare att snabbt tyda under spelets gång...

Genre MUSIK Läs mer på www.Gamereactor.se!



KLASSHILLNAD Radical-bilar är bara en av de nya racingklasserna som tillkommit i Race 07. Formula 3000 är en annan, och en grym kontrast till den traditionella WTCC-racingen.

RACE 07: THE WTCC GAME

Svenska Simbin fortsätter att övertyga i simulator-genren

Plattform PC Utvecklare SIMBIN Utgivare ATARI Premiär UTE NU Antal spelare 1 Testad Version GULD Rek. Ålder 3

Receptet har i år varit enkelt. Samma fantastiska fysikmotor, samma genuina simulatorkänsla fast med betydligt mer innehåll. En bra utgångspunkt för att skapa ett ännu bättre spel än fjolårets Race.

I Race 07 har svenska Simbin tillfört Formula 3000-racing, Radical-bilar och Caterham-klassen. Detta som komplement till den fulltliga WTCC-säsongen som spelet givetvis innehåller. Race 07 innehåller också en rad nya banor, inte minst de nyaste tillskotten till den verkliga WTCC-säsongen (Porto, Portugal och Pau i Sydfrankrike). 30 banor finns med i Race 07 sammanlagt och tillsammans med den nya funktionen som nu

tillåter mig att skraddarsy mitt eget mästarskap är det svårt att inte bli beroende av Simbins senaste.

Grafiken är långt ifrån den snyggaste, och presentationen behöver fortfarande putsas - men detta är, trots aningen primitiv grafik en mycket kompetent simulator proppad med härligt racinginnehåll.

Petter Hegevall

BETYG 8/10

Grafik 5/10 Ljud 9/10 Spelbarhet 9/10 Hållbarhet 8/10
GRYM SIMULATORRACING

⊕ Underbar spelkontroll, fantastisk fysik, väldigt innehållsrikt
⊖ Lite väl gammal grafik



ACE COMBAT 6: FIRES OF LIBERATION

Namcos mycket erfarna stridspiloter intar Xbox 360 för första gången

Plattform **XBOX 360** Utvecklare **NAMCO BANDAI** Utgivare **ATARI** Premiär **23 NOV** Antal spelare **1-16** Testad Version **PAL** Rek. Ålder **12**

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



EN BELÖNING!
Varje avslutat uppdrag belönar spelaren med en summa pengar som kan användas till flygplan och vapen att bestycka dem med.

Det är återigen dags att ta till skyarna och bevisa sin skicklighet med flera ton vapenbestyckad och smidigt utformad dödsplåt, medan man undviker artillerield och missiler till höger och vänster.

Handlingen som berättas mellan uppdragen är som vanligt ganska banal. Fragment från en meteor regnade ned över Jordan. Den fiktiva nationen Estovakia led stora förluster, och såg sitt land slås i spillror. En militärregering tog över styret i landet och återställde ordningen, men lyckas inte få nationen på fötter igen. En dag tröttnar Estovakia på att trampa vatten, och beslutar sig för att invadera sin grannation Emmeria. Som stridspilot i Emmerias luftförsvaret har man i uppgift att se till att Estovakiens armé inte lyckas. Handlingen är dock inte det viktigaste i ett Ace Combat-spel. Det enda som räknas är det som sker i skyarna och här är det mesta precis som vanligt. Man antrar sitt flygplan, beger sig upp bland molnen och förvandlar allt man ser till småskrot med missiler och maskingevärseld.

Varje avslutat uppdrag belönar spelaren med en summa pengar som kan användas till flygplan och vapen att bestycka dem med. Variationen mellan uppdragen är ganska liten, och har varit så i ett par års tid nu. Vad som skiljer denna upplaga åt från tidigare versioner är att det fokuseras mer på strider vid flera punkter på varje bana. Detta är inte på något sätt nytt för serien, men denna gång är det bättre utfört.

Skulle något av delmålen misslyckas är det inte hela världen, men om flera misslyckas, då får man göra om och göra rätt. Överlag har uppdragen blivit mer förlåtande och bättre designade än tidigare.



SNYGGA PLAN Ace Combat-spelen tillhörde de snyggaste spelen till Playstation 2 och naturligtvis är även seriens Xbox 360-debut ett väldigt snyggt spel. Inte minst flygplanen är smått kriminellt snygga och imponerar hela spelet igenom.



FAKTA

ONLINESTÖD

Det finns flera sätt att lira online i Ace Combat 6. Upp till 16 personer kan delta i hårda dödsmatcher, både rankat och orankat samt i lagspel. Det roligaste spelåtgärden går ut på att försvara ett landområde, en bro, en byggnad eller något liknande medan det andra laget ska åsamka det så mycket skada som möjligt. Därefter byter man sida och den som lyckats åsamka sitt mål mest skada vinner. Utöver detta finns även flera co-op-uppdrag.

Intelligensen hos fiendens flygplan har blivit bättre, speciellt hos flygarässen som ibland kan vara riktiga jubelsvin att skjuta ner, precis som det ska vara. Om de har ett bättre flygplan än vad man själv har, blir det än svettigare. Det har tillkommit ett nytt sätt att svänga där man istället för att man drar ner hastigheten och kränger runt, nu trycker in såväl broms som gas och får en extra knuff när man svänger. Man kan dessutom i vissa uppdrag beordra eldgivning från marken.

Det sjätte spelet i Namcis Ace Combat-serie bjuder på mer av samma luftstrider som tidigare, och för de som redan tröttnat på Ace Combat finns det inte mycket här som kan ändra på den saken.

Jesper Karlsson

BETYG 7/10

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

STRIDSCHARTER

- Explosiv action, välfungerande koncept, välgjord onlinedel
- Få nyheter, banal och förutsägbar handling

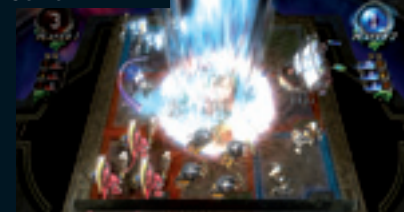
EYE OF JUDGMENT

Ett högteknologiskt Magic the Gathering till PS3!

Plattform **PLAYSTATION 3** Utvecklare **SONY** Utgivare **SONY** Premiär **UTE** NU Antal spelare **1-2** Testad Version **PAL** Rek. Ålder **12**



Genre **STRATEGI**



SONY SER DIG Playstation Eye är efterföljaren till Eyetoy. Med förbättrad bildkvalitet och en rad nya funktioner.

Det tar ett tag att komma igång med Eye of Judgment, men så är det inget vanligt spel heller. I den gigantiska kartongen finns en stativmonterad kamera, som överblickar en tygmatta med nio fält. Attans, jag har inget soffbord i mitt vardagsrum. En provisorisk lösning senare är spelet igång. Jag håller upp ett kort framför kameran och tittar upp på TV:n... och där, i min hand, står en stor, arg, röd drake.

Eye of Judgment är alltså ett kortspel, lite som en blandning av Magic och kortspelet Triple Triad från Final Fantasy VIII. Det går enbart ut på att få fem kort på planen, men att lyckas med det är inte så lätt. Just när jag har fått ut ett gäng barska dvärgar skickar datorn fram ett tvåhövdat monster som kärkar dem till frukost. De hundra olika korten (varav man får 30 stycken i startpaketet samt 8 slumpvis i boosterpaketet) har olika egenheter att ta i beaktning, och det krävs snart en hel funderande innan man vågar lägga ett kort.

Det är en fascinerande upplevelse att sitta framför TV:n med en kortlek i handen och spela helt och hållet utan handkontrollen (som bara behövs till menyerna). Det är nyskapande och kul, men den stora frågan är ju vad man ska ha konsolen till när den egentligen bara ser till att ingen fuskar och håller koll på reglerna. Det, och det relativt höga priset, gör att jag inte riktigt kan rekommendera Eye of Judgment till alla. Men om du gillar samlarkortspel är det helt klart något att skaffa.

Mikael Sundberg

BETYG 6/10

Grafik 5/10 Ljud 6/10 Spelbarhet 7/10 Hållbarhet 7/10

ANNORLUNDA

- Väl fungerande kortavläsning, genomtänkta regler
- Omständligt att spela, dyrt

WWE SMACKDOWN VS RAW 2008

THQ kör på i gamla hjulspår, och årets spel stinker

Plattform **PLAYSTATION 3/XBOX 360** Utvecklare **YUKE'S** Utgivare **THQ** Premiär **UTE** **NU** Antal spelare **1-6**
Testad Version **PLAYSTATION 3 (PAL)** Rek. Ålder **16**

Nej, nu tycker jag det räcker THQ. Jag gillar wrestling men Smackdown vs Raw-spelen har inte känts fräscha sedan det lanserades till Playstation 2 år 2004. Det går inte att komma med samma gamla risiga animationer och samma låga tempo och tro att det ska duga även till prestandabestar som Playstation 3 och Xbox 360.

En av de största nyheterna i WWE Smackdown vs Raw 2008 är att ECW denna gång deltar fullt ut. Åtminstone om man får tro pressreleaserna för av någon obegrädd anledning går ECW-brottare inte att välja i det nya spelläget 24/7 som är det man satsat mest på och skrytit mest om. I 24/7 simuleras nämligen WWE fullt ut och startar sedan man skrivit på ett kontrakt med den alltid lika lömske Vince McMahon. 24/7 är den stora behållningen i Smackdown vs Raw 2008, främst tack vare omsorgen om detaljerna runt ringen. För när man väl hamnar i ringen

tröttnar jag snabbt. Det är ryckiga animationer, redigt tillkrånglad spelkontroll och alltför mycket fokus på att få in så många grepp som möjligt. THQ:s wrestling-serie kommer längre och längre från det som är wrestlingens kärna. Snabbhet, underhållning och spektakulär akrobatik.

Nu är Smackdown vs Raw 2008 ett ganska tillkrånglat spel och man ska verkligen älska WWE för att kunna få något ur den här soppan alls. Tack, men nej tack. Jag väntar till det kommande TNA-spelet istället som ser ut att ha fångat hela poängen med wrestling, nämligen att det ska vara underhållning.

Jonas Mäki

BETYG 4/10

Grafik 6/10 Ljud 7/10 Spelbarhet 3/10 Hållbarhet 3/10

DÖVNS SYNDROM

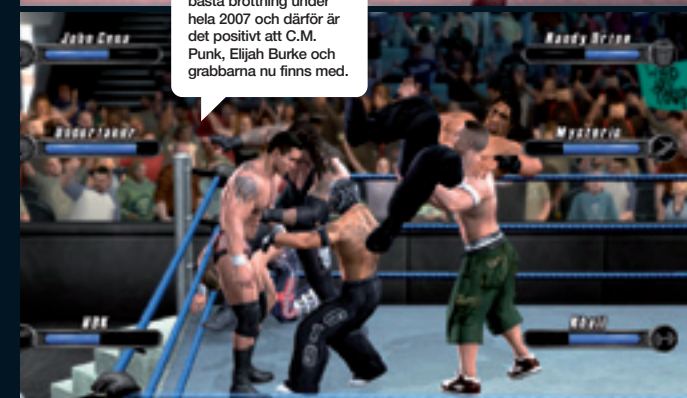
Innehållsrikt, 24/7-läget är välgjort

Hemsk spelkontroll, ryckig animation, dålig fysik, segt tempo



Genre **ACTION**

ECW ÄR MED NU
ECW har haft WWE:s bästa brottning under hela 2007 och därför är det positivt att C.M. Punk, Elijah Burke och grabbarna nu finns med.



STELT Spelserien har egentligen inte utvecklats spelmässigt sedan Playstation 2-spelen och känns både ryckigt och klumpigt samt kräver enorma förkunskaper för att kunna anvjutas.

CSI: HARD EVIDENCE

Tramsiga mordutredningar

Plattform **PC/X360/WII** Utvecklare **TELLTALE GAMES**
Utgivare **UBISOFT** Premiär **UTE** **NU** Antal spelare **1**
Testad Version **X360 (PAL)** Rek. Ålder **16**

Genre **PUSSEL**



OLD SCHOOL CSI: Hard Evidence är precis som det förra CSI-spelet ett peka-och-klicka spel utan finess.

Precis som det förra spelet baserat på Bruckheimers omåttligt populära TV-serie ligger fokus i Hard Evidence på sperma. Varje mördare lämnar tydligen efter sig sperma, ibland även blod, och det blir ditt jobb att undersöka dessa kroppsvätskor.

Hard Evidence är ett snabbt ihopafsat skräpspel med kass logik, meningslös spelmekanik och enorm enformighet.

Jesper Karlsson

BETYG 3/10

Grafik 6/10 Ljud 5/10 Spelbarhet 2/10 Hållbarhet 2/10

IDIOTTRIST

Skapliga dialoger

Horribelt enkelt, meningslöst, fullt, sanslöst ensidigt

MARIO & SONIC AT THE OLYMPIC GAMES

Nintendos rörmokare och Segas igelkott för första gången i samma spel

Plattform **WII** Utvecklare **SEGA** Utgivare **SEGA** Premiär **UTE** **NU** Antal spelare **1-4** Testad Version **PAL** Rek. Ålder **3**



Genre **SPORT**

Enda sedan Sega gav upp konsolkriget med sin Dreamcast för sex år sedan har det snackats om möjligheten att Nintendos Mario och Segas Sonic skulle kunna dyka upp i ett och samma spel. Nu har det blivit verklighet i det officiella spelet för nästa års olympiad.

Till skillnad från vad man kunde tro så handlar inte alla grenar om att viifta armarna ur led. Däremot har tajming blivit nyckelord i många grenar och det är inte helt lyckat med tanke på att det finns en viss fördröjning när man gör gesterna med Wii-kontrollen. Jag hade gärna

FAKTA

OS 1 BEIJING

Att Mario & Sonic innehar den officiella licensen för nästa sommar-OS hamnar naturligtvis i skuggan av de båda spelikonernas första möte, men i spelet finns lite fakta man kan läsa upp genom att klara små mini-spel som whack-a-mole med Mario-tema. Sen bygger naturligtvis hela spelet på riktiga OS-grenar även om Sega även lagt till vissa "drömgrenar".

sett att avstamp i längdhopp och liknande sköts med ett knapptryck istället. Vissa grenar känns alldeles för komplicerade och tillkrånglade, medan andra är riktigt underhållande. Framförallt är spjutkastningen, simningen och trampolinen roliga.

Mario & Sonic at the Olympic Games är främst tänkt att spelas tillsammans med ett gäng kompisar och du kan sätta ihop din egen olympiad. Jag hade gärna sett ett träningsläge där man fått tips och haft möjligheten att nöta in tekniken i viss gren också.

Det finns något för alla här, men allt är inte något för mig. Det känns heller inte som det finns någon riktig mening med att öva upp sig och slå rekord i spelet då resultatnivån är extremt ojämn. Jag kämpar som ett djur för att nå under tio sekunder på hundra meter medan jag kastar 107 meter (bortom gräsmattan) på mitt första spjutkast. Behöver Mario Party 8 avlösning är detta inte ett helt dumt val. Det är trots allt ett historiskt möte mellan två av spelvärldens verkliga giganter.

Bengt Lemne

BETYG 6/10

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

OJÄMN OLYMPIAD

Klassiska karaktärer, massor av grenar, krispig grafik

Tillkrånglad spelkontroll, repetitiva ljudeffekter



Genre RACING



WIPEOUT PULSE

Sony visar återigen hur racing ser ut 200 år in i framtiden

Plattform PSP Utvecklare SONY Utgivare SONY Premiär UTE NU Antal spelare 1-6 Testad Version EUROPEISK Rek. Ålder 3

Wipeout Pure var ett av de bästa spelen vid PSP-premiären och tog den anrika Wipeout-serien tillbaka till dess grunder. Det innebar i praktiken smarta banor i läckra omgivningar, adrenalin-pumpande musik, coola vapen och framför allt seriens patenterat blytungta spelkontroll.

Därefter blev det tyst och först nu, två år senare, är det återigen dags att stiffta bekanskap med uppföljaren till Pure; Wipeout Pulse. Precis som sist är det en återhållsam titel som kretsar kring Wipeouts grundstenar och Pulse känns väldigt mycket som sin ursköna föregångare. En spelmässig nyhet är dock de magnetbanor som finns. De låter dig köra upp och ned eller på direkt lodräta banor. Något som får spelet att stundtals påminna om F-Zero.

Istället ligger det mesta av förnyandet utanför själva racingen och denna gång kan man bland annat skräddarsy designen på sin svävare exakt som man vill ha den på samma

premissor som i exempelvis Forza Motorsport. Ett trevligt tillägg med tanke på att upp till åtta personer kan tävla online och det är alltid betydligt roligare att ha en egendesignad källa att tävla med.

Utöver det finns redan nu massor av nedladdningsbart material, ett fotoläge där man kan ladda upp häftiga bilder till en PC samt möjlighet att lyssna på egen musik istället för den medföljande.

Wipeout Pulse bjuder på grym bandesign, skön musik och fantastisk fartkänsla. Detta plus allt nytt innehåll gör detta till ett måste för fartsugna PSP-ägare.

_Jonas Mäki

BETYG 8/10

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

SMASHIG RACING

- Innehållsrikt, ursnyggt, grym spelkänsla, bra onlinestöd
- För lite spelmässiga nyheter

EGEN MUSIK Om du har Mp3-filer sparade på din Memory Stick kan du välja att lyssna på den istället för spelets musik. Vi valde att lyssna till soundtracket från Wipeout 2097 medan vi spelade.

RATCHET & CLANK: TOOLS OF DESTRUCTION

Plattformsparat Ratchet och Clank visar var skåpet ska stå i den efterlängta PlayStation 3-debuten

Plattform PLAYSTATION 3 Utvecklare INSOMNIAC GAMES Utgivare SONY Premiär UTE NU Antal spelare 1 Testad Version PAL Rek. Ålder 7

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



DUNDERSNYGG! Från första sekund är Ratchet & Clank: Tools of Destruction riktigt snyggt med stora detaljerade världar och en myriad av detaljer som rör sig. Även om inte alla banor är lika imponerande så är Tools of Destruction ett av de snyggaste spelen till Playstation 3, hittills.

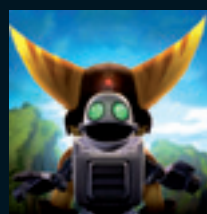
Ratchet & Clank: Tools of Destruction tar vid några år efter de senaste spelen och Ratchet har en ganska lugn tillvaro. Ända tills en väldigt liten hjälmförsedd ond rymddespot med storhetsvansinne får för sig att han ska utrota varenda lombax. En ras som Ratchet olyckligtvis tillhör och en lång jakt tar sin början som berättar historien om både hans ursprung och avslöjar saker om den svansförsedd hjälten som vi faktiskt inte visste.

Clank är givetvis med från första stund och jag fascinerar alltid över hans fnösketorra framtoning där man aldrig riktigt vet om han menar allvar eller är djupt sarkastisk i det han säger. Clank ser denna gång små märkliga rymdvarselser som ingen annan kan se, vilket får Ratchet att tro att han håller på tappa förståndet. Så är såklart inte fallet och allt får

sin förklaring, men det ger upphov till komiska situationer som när de modifierar Clank med enorma drakvingar då Ratchet vänder sig bort. Något han kommenterar med att Clank är lite olik sig när Ratchet får syn på honom.

Att spela Ratchet & Clank: Tools of Destruction går hur smidigt som helst. Allt är sig likt från föregångarna och det märks att Insomniac velat ta tillbaka serien till dess ursprung. Något som på samma gång är spelets både största styrka och svaghet eftersom det också gör att, sånär som på högupplöst grafik och några minispel där man ska använda den rörelsekänsliga handkontrollen, man aldrig blir riktigt överraskad av någonting. Det att jämföra med exempelvis Super Mario Galaxy där Nintendo stuvat om precis hela konceptet.

Allra bäst är när Ratchet drabbar samman



FAKTA

GALNA VAPEN

Ända sedan det första spelet är Ratchet till en början utrustad med en skiftnyckel. Den byts tidigt ut mot allt grymmare doningar där en av de kralligare puffromna skjuterna vinnevindar. Allra galnast är diskokulegranaten Groovotron som får fienden att ofrivilligt brista ut i en superskoj disco-dans.

med en hopar rymdpirater som även i framtiden slänger sig med gamla sjöbuseuttryck, har krokar istället för händer och seglar träskutor med feta master. Själva banan är givetvis nedlusad med skattkistor, repstegar, vatten, små öar och hemliga grottor. Insomniac har klämt in så många sjööverreferenser de bara kan och kryddat det hela med ett soundtrack som är som hämtat från Pirates of the Caribbean. Ett helt ljuvligt koncept som förvandlar just den passagen till en av de bästa i Ratchet-historien.

Ratchet & Clank: Tools of Destruction är inget stort steg framåt för spelserien och i ärlighetens namn bryr jag mig inte det minsta om Ratchets bakgrund. Men det spelar ingen roll. Det här är ett spel som är sprängfyllt med action från första sekund. Det ges ingen tid att andas och pusta ut utan en stor strid kommer obönhörligt att efterföljas av en ännu större. I kombination med bra hållbarhet och den patenterade humorn gör det Tools of Destruction till årets näst bästa plattformsräddning, slaget endast av Marios återkomst. Och det är sannerligen ingen skam. Tvärtom.

_Jonas Mäki

BETYG 8/10

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

RATCHET I STORFORM

- Ursnyggt grafik, varierat, lagom utmanande, innehållsrikt
- Ointressant story, få spelmässiga nyheter

HELLGATE: LONDON

Helvetet på Jorden är ett faktum, och du ska städa upp röran

Plattform **PC** Utvecklare **FLAGSHIP STUDIOS** Utgivare **EA** Premiär **UTE** **NU** Antal spelare **1-16999** Testad Version **GULD** Rek. Ålder **18**

Allena stridsvagnar och allehanda uttjänt krigsmateriel kryllar på gatorna. Utbrända grävskopor och demolerade polisbilar är arrangerade för att försöka skapa spontana barriärer för att skydda massorna mot helvetets tjänare, det misslyckades. Skyn målas i svart och mörkblått, den ödesmättade paletten får de grå molnen att se färgrika ut. Livsglädje, hopp och lycka finns inte längre på Londons gator, bara kringstrykande demoner och ofrånkomlig död.

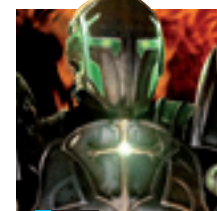
Hellgate: London är Flagship Studios debutspel, och utvecklingsteamet innehåller delar av hjärnorna bakom Diablo-spelen, något man blir medveten om efter bara ett par minuters spelande. Ett helvetesgap har öppnat sig över London, och de som fann sitt hem i helvetet emigrerade snart till London. Spelaren får i uppgift att skära, skjuta och trolla sig genom de legioner av odöda, demoner och monster som rör sig i Londons skrymslen. Actionmängden är massiv och som spelare måste man ha järnkoll på sina färdigheter och sin hälsa för att överleva, då döden kan inträffa ögonblickligen om man försiktigt rusar in i fel monsterjord.

De som har spelat Diablo kommer snart att finna sig som hemma här, då det är uppbarbart att Flagship Studios verkligen ville göra en andlig uppföljare till Diablo 2. Tunnelbanestationerna agerar som säkra zoner där spelaren tilldelas uppdrag. Vissa får handlingen att föras vidare, medan merparten är frivilliga och förser spelaren med utrustning, pengar och livsviktig erfarenhet. Det finns sex klasser fördelat på magi, svärdskonst samt skjutvapen och teknologi och varje klass erbjuder mängder med specialförmågor att lära sig och uppgradera, förmågor som kommer att hjälpa spelaren att decimera demonbeståndet i London.



Genre **ACTION/ROLLSPEL**

HEMSKA MONSTER Trots att det finns hundratals monster, fiender och bossar att möta i spelet, är samtliga ganska tråkigt designade. Istället är kläder och vapen desto bättre modellerade.



FAKTA

BETALA MERA

Man behöver betala för att få ta del av hela Hellgate. De som betalar tio dollar/månad får 24 karaktärsplatser istället för tre, större bank att förvara saker i, mer utmanande spellägen och tillgång till de "gratis" tillägg som Flagship Studios kommer att lansera.

TIPS

SPELA ISTÄLLET

World of Warcraft: The Burning Crusade **9/10** **PC**
Den superba fortsättningen på världens mest populära online-rollspel.

Hellgate: London lider dock av ett par rätt allvarliga problem. Dels känner man sällan, eller aldrig att man verkligen gör någon skillnad i spelet. Repetitionen gör sig snabbt påmind, och upplägget är för det mesta väldigt enahanda. Grafiskt sett är Hellgate: London fyllt med högupplösta texturer och skärmen dränks konstant i kulörta effekter, men designmässigt känns de framslumpade banorna såväl tråkiga och ibland överdrivet vinkelräta och simpla.

Hellgate: London är ett helt okej actionrollspel som tyvärr förlitar sig lite på egna idéer och för mycket på Diablo-spelens meriter. Jag hade i slutändan förväntat mig betydligt mer av Flagships debutspel...

Jesper Karlsson

BETYG 6/10

Grafik **7/10** Ljud **7/10** Spelbarhet **5/10** Hållbarhet **6/10**

LJUMMEN SLAKT

- Enorma miljöer, dynamisk spelmekanik, bra onlinedel
- Stel spelvärld, halvfula banor, bara för Diablo-fans

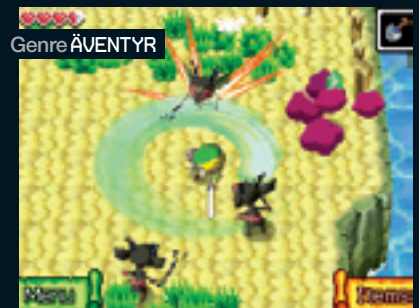


HIMLA MASSA SLUMP Varje gång man kliver in i en fiendezon slumpar den fram hur området ser ut, detta betyder att Downing Street ena gången kan vara en kloak, nästa gång en ravin och en tredje gång en helt vanlig demoninfekterad helvetesgata...

LEGEND OF ZELDA: PHANTOM HOURGLASS

Love har fiskat, pusslat och skjutit med lille Link...

Plattform **DS** Utvecklare **NINTENDO** Utgivare **NINTENDO**
Premiär **UTE** **NU** Antal spelare **1-4**
Testad Version **AMERIKANSK** Rek. Ålder **7**



Genre **ÄVENTYR**

SNYGGT Grafiskt är det inget nytt. Men vem är vi att klaga när någon försöker återskapa tidernas vackraste Zelda?

Spelet tar vid exakt där *The Legend of Zelda: Wind Waker* slutade. Samma blåa hav, samma mäsar, samma Link och samma Zelda. På många sätt är detta ett bärbart *Wind Waker*, på andra sätt inte alls. Grafiskt har man försökt efterlikna den stationära förebilden så bra den lilla dubbelskärmen förmår. Men *Hourglass* består av betydligt mindre äventyrande och mer pusslande. Det har med förflyttningen till bärbart format att göra och är exakt vad jag själv skulle gjort om jag haft talang och någon varit dum nog att ge mig förtroendet.

Om du blivit bortskämd av mängden pryttlar som man kunde leka runt med i *The Legend of Zelda: Twilight Princess* kanske du blir besviken. Bara standardutrustningen finns med i *Hourglass*. Om du låtit upp-täckarlustan komma över dig i *Wind Waker* kanske du kommer tycka att världen är lite begränsad i *Hourglass*. Men då har du missat hela grejen. Episka äventyrjunkies vänd om, här finns inga kickar att hämta. Gillar du kluriga pussel kantade med charm? Nintendo har satt en kastrull vatten på spisen. Nu är din kopp te färdig. Börja gärna girigt sörpla.

Spelets största styrka är utan tvivel den lysande speldesignen. Jag kastar mellan kluriga små pussel som står mellan mig och nästa delmål. En ganska lågt nedskruvad svårighetsgrad hindrar mig från att tröttna. Små korta frustrationsfnys ersätts snabbt av nöjda friss. Inte en enda gång fastnar jag i spelet. Trots det känner jag mig hela tiden utmanad. Det är välbalanserat och väldigt påhittigt.

Love Bolin

BETYG 9/10

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

FANTASTISKT BRA

- Generöst extraspel, lysande pussel, härlig spelkontroll
- Aningen fyrkantigt



Genre ACTION



SUPERSNYGGT!
The Witcher är riktigt snyggt med grymma karaktärsmodeller, urläcker dygnsrytm och enorma miljöer.

SMÅKA SVÅRD! Stridssystemet utvecklas allt eftersom Geralt och hans utrustning gör det, men det är alltid smidigt och enkelt att använda, något fler utvecklare borde ta efter.

THE WITCHER

Kompromisslös polsk monsternmassaker, jiiih!

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

Geralt of Rivia är en kille med färdigheter inom det mesta. Han hanterar en klinga som ingen annan, han är mjuk i kroppen som en trupp ryska balett-dansöser och om så behövs kan han spruta ut lite magi ur fingrarna. Detta är en samling färdigheter som har hjälpt honom att bli en beryktad monsterödare och allmänt stentuff Witcher. Detta räckte dock inte hela vägen för vår vitthåriga hjälte. En dag hittar hans Witcher-bröder honom ute i vildmarken, medvetslös och helt utan minne. Geralt måste nu ge sig ut i en främmande värld på jakt efter ett banditgäng som har satt käppar i hjulet för Witcher-sällskapet.

Som polskt actionäventyr baserat på en serie böcker som knappt är kända utanför hemlandet hade jag låga förväntningar på The Witcher. Dock glädjs jag över att jag hade fel. I Geralts kläder har jag fått uppleva ett hårt, argt, skitigt och brutalt actionäventyr i samma anda som till exempel Fable, men med tonen och stämningen från det urgarnla Fallout. The Witcher tar med spelaren på ett stort och väldigt välgjort äventyr som innehåller det

mesta. Geralt kommer att få resa land och rike runt för att bekanta sig med lokalbefolkning, anta deras uppdrag och kapa sönder de monster som plågar omgivningen.

Skulle man tröttna på att decimera monsterbeståndet eller utföra allehanda ärenden åt pompösa lokalpampar kan man istället ägna sig åt bisysslor som barslagsmål och förförande av bondtöser. Striderna fungerar fantastiskt bra och tack vare att man kan förbättra sin utrustning och sina personliga färdigheter på massor av sätt förlängs spelvärdet.

The Witcher har överraskat ordentligt på mig, en makalöst snygg yta kombineras med bra handling, utmärkt röstkådespeleri och ett bra djup i karaktärsbyggandet.

_Jesper Karlsson

BETYG 8/10

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

KANONBRA!

■ Vansinnigt snyggt, bra djup i karaktärssystemet, innehållsrikt
■ Btitvis yzig spelkontroll, vissa omständiga uppdrag

FOOTBALL MANAGER 2008

Bli Svensis för en dag...

Plattform PC Utvecklare PORTS INTERACTIVE Utgivare SEGA Premiär UTE NU Antal spelare 1-32 Testad Version GULD Rek. Ålder 3



Genre SPORT

Få spel gör mig så arg som Football Manager. Jag skriker rakt ut när motståndarna kontrar in en kvittering på övertid och sneglar på klockan. Den är tre på natten och världens mest beroendeframkallade spel har slagit till igen.

Det här är så nära Sven-Göran Eriksson, José Mourinho och Frank Rijikard som de flesta av oss någonsin kommer att komma.

_Bengt Lemne

BETYG 9/10

Grafik 7/10 Ljud 2/10 Spelbarhet 9/10 Hållbarhet 10/10

FOTBOLLSMANI

■ Välgjord databas, grym struktur, många små förbättringar
■ Horribelt ljud, några småmissar

CRAZY TAXI: FARE WARS

Segas skönt ärkestressiga arkadtaxispel gör comeback till PSP

Plattform PSP Utvecklare S2 GAMES Utgivare SEGA Premiär UTE NU Antal spelare 1-2 Testad Version EUROPEISK Rek. Ålder 12



Genre RACING

TÄVLA MED EN POLARE Upp till två personer kan tävla i Crazy Taxi: Fare Wars.

Wohooo! Jag drar iväg med en rivstart med gnistor sprutandes ur avgasrören och skön skatepunk dunkande ur de små PSP-högtalarna. De gamla takterna från Dreamcast-spelet sitter i. Här ska köras taxi, här ska prejas ned uteserveringar och här ska betjänas kunder.

Jag hade verkligen sett fram emot Crazy Taxi: Fare Wars till PSP och efter ungefär tio spelade sekunder var euforin på topp. Crazy Taxi med sitt ultraintuitiva, arkadkoncept är ju som gjort för bärbart spelande. 20 sekunder senare började jag ana oråd. Visst går spelet långsammare och vad har egentligen hänt med spelkontrollen?

Efter min första avklarade runda tio minuter senare kunde jag inte hjälpa att mest av allt känna en stor besvikelse. Sega har fortsatt sin

över 20 år trista vana att alltid slarva med konverteringarna av deras älskade arkadspel och Crazy Taxi: Fare Wars utgör inget undantag. Av oklar anledning går spelet märkbart långsammare än förr vilket gör att den helt galna frenesin i Crazy Taxi gått förlorad.

Och ännu värre, spelkontrollen är avsevärt fladdrigare och påminner mest av allt om den från det betydligt sämre Crazy Taxi 2 som ju också finns inkluderat på skivan. Sladdarna är oprecisa och den där extrema hundradelsjakten känns mest frustrerande. Istället är det de 32 medföljande minispelen jag fastnade mest för och som känns som den stora behållningen.

Nu ska det väl slås fast direkt att jag älskade originalspelet när det väl begav sig och närhelst jag ser arkadspelet idag, är jag där och matar in femkronor för en runda. Crazy Taxi i all sin enkelhet var primitivt grafiskt redan när det kom för åtta år sedan och att återskapa det på ett perfekt sätt, till PSP, ska inte vara några större problem. Därför smärtar att det att se att Sega slarvat och nöjt sig med en kass konvertering som helt enkelt inte gör Crazy Taxi rättvisa.

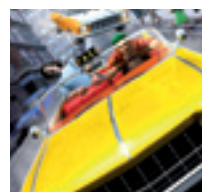
_Jonas Mäki

BETYG 4/10

Grafik 5/10 Ljud 7/10 Spelbarhet 4/10 Hållbarhet 3/10

MISSHANDLAD KLASSIKER

■ Sköna minispel, härlig musik
■ Sladdrig spelkontroll, dålig konvertering, primitiv grafik



FAKTA

SEGAS KRIS

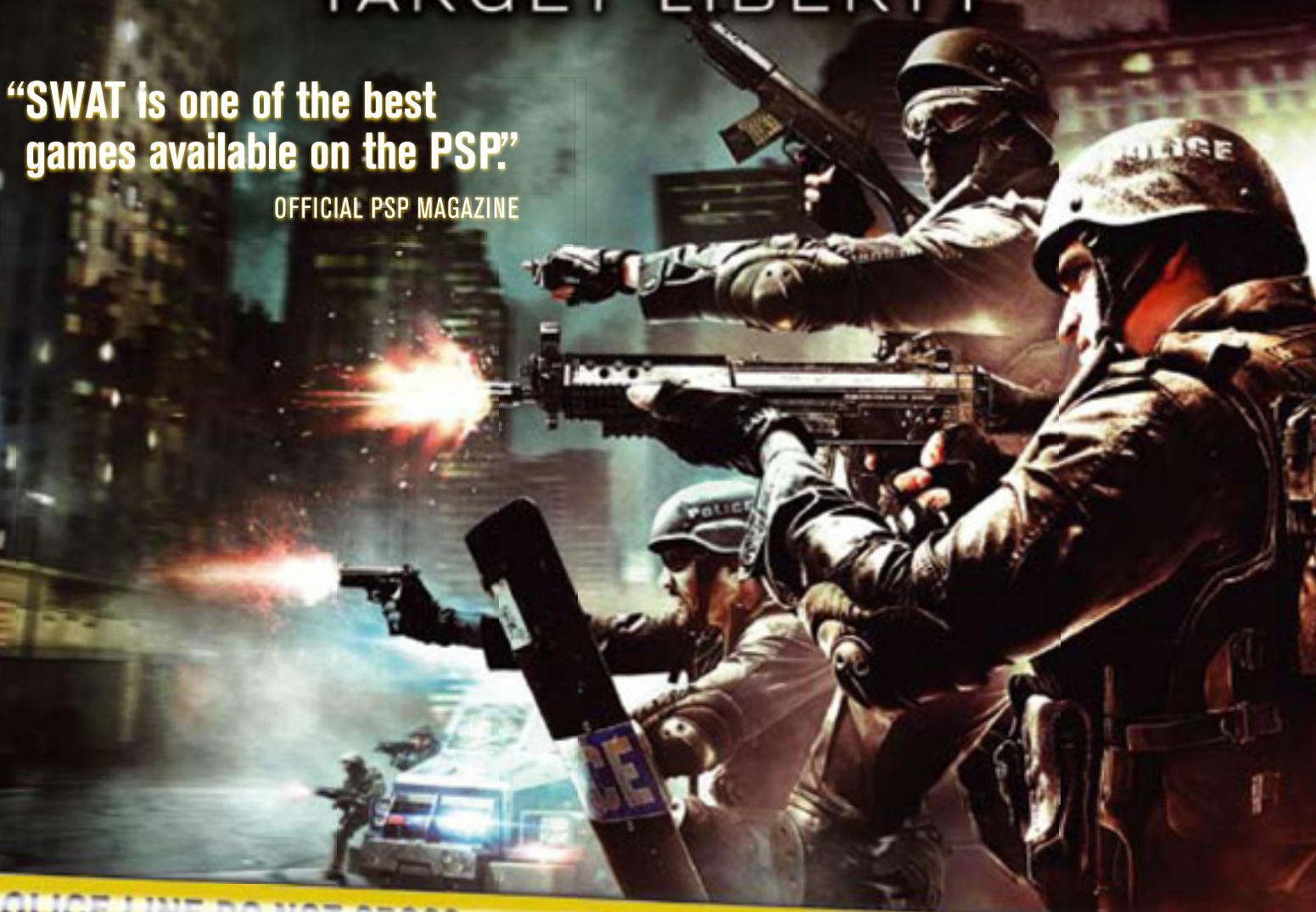
Crazy Taxi var det första spelet som skvallrade om hur illa det stod till med Sega i slutet av 90-talet. Sega, trots att de konkurrerade med Sony med sin Dreamcast, lät Acclaim konvertera Crazy Taxi och släppa det till PS2. Crazy Taxi fick senare två uppföljare som båda var klart sämre än originalet.

SWAT

TARGET LIBERTY™

“SWAT is one of the best games available on the PSP.”

OFFICIAL PSP MAGAZINE



Available October 26th

18+

V6 SIERRA

SIERRA™

3G



PSP
PlayStation Portable

TAKE BACK THE STREETS
AT SWATPSP.COM

© 2007 Sierra Entertainment, Inc. SWAT is either a registered trademark or trademark of Sierra Entertainment, Inc. in the U.S. and/or other countries. The PlayStation Family logo and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PSP" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. All other trademarks are property of their respective owners.

www.pegi.info



LEGO STAR WARS: THE COMPLETE SAGA



Genre PLATTFORM

Två charmiga Lego-spel har slagits samman till ett...

Plattform PS3/WII/XBOX 360 Utvecklare TRAVELLERS TALES Utgivare LUCASARTS Premiär UTE NU Antal spelare 1-4
Testad Version PS3 (PAL) / XBOX 360 (PAL) Rek. Ålder 3

Efter två välfyllda, och beroendeframkallande charmiga Lego Star Wars-spel som sammanfattade alla sex Star Wars-filmerna passar Lucasarts nu på att kräma ut de sista slantarna från spelserien genom att inkludera de båda tidigare spelen på samma skiva, och lägga till lite nytt bonusinnehåll på samma gång.

Det betyder att det i praktiken är samma gamla spel man spelar igenom, men det var ju kul då och håller faktiskt förvånansvärt bra ännu. En av de största nyheterna är att man i Free Play nu kan kombinera kroppar som man vill och byta ut huvudpersonerna. Självt har jag alltid haft en fäblless för rymdsessorna Padme

och Leia och lät de båda slåss sida vid sida. Grymt.

Utöver de 160 spelbara figurerna finns ett fåtal nya banor och några nya kraftbonuser. Mer är det egentligen inte och Lego Star Wars: The Complete Saga är främst för dig som saknar en eller båda delarna i serien.

Jonas Mäki

BETYG 7/10

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

FULLPACKAD BOX

- Två hela spel, charmigt, färgglad grafik, humoristiskt
- För lite nytt, väl svårt för de allra yngsta

NEXT-GEN! Playstation 3- och Xbox 360-versionerna av Lego Star Wars: The Complete Saga har piffats till rent tekniskt och är mycket snyggare än exempelvis Wii-diton.

NASCAR 08

Jeff Gordon gör debut till de nya konsolerna...

Plattform PS3/X360 Utvecklare EA Utgivare EA Premiär UTE NU Antal spelare 1-12
Testad Version PS3 (PAL) Rek. Ålder 7

Genre RACING



TRISTESS! Det märks att EA inte längre har någon konkurrens på Nascar-sidan. De försöker knappt.

För första gången gör EA:s Nascar-serie debut till Playstation 3 och Xbox 360, och även om Nascar 08 är hyfsat snyggt, är det innehållsfattigt och precis som vissa av EA:s sporttitlar från ifjol, bitvis ihopstressat.

Dels saknas här ett riktigt karriärläge, något som Nascar-serien inte saknat på flera år. Ett nytt spelläge kallat "The Chase" har tillkommit som är uppbyggt av en mängd mindre minispel för att introducera nya spelare till sporten. Men så mycket mer än så innehåller inte karriärläget, tyvärr. Till svagheterna i Nascar 08 hör också det faktum att motståndarbilarnas artificiella intelligens är helt sanslöst aggressiv och korkad på samma gång, och att onlineläget är innehållsfattigt och allmänt blekt. Nästa år får EA lägga lika mycket tid på Nascar som de gör på Madden-spelen. Tack. För detta är en skymf mot sporten.

Petter Hegevall

BETYG 5/10

Grafik 7/10 Ljud 8/10 Spelbarhet 5/10 Hållbarhet 4/10
BLEK RACING

- Helt okej grafik, välgjord presentation
- Nervös bilfysik, tunt karriärläge, kasst onlineläge

FOLKLORE

Sony bjuder på ett surrealistiskt actionäventyr

Plattform PS3 Utvecklare GAME REPUBLIC Utgivare SONY Premiär UTE NU Antal spelare 1
Testad Version PAL Rek. Ålder 12

Genre ACTION



HULLISS! De olika världarna ser riktigt läckra ut. Tyvärr är de bara stela kulisser och på traditionellt japanskt vis springer man genom bestämda korridorer.

Till den lilla irländska byn Doolin kommer en ung flicka i jakt på sin förlorade mor.

Samtidigt anländer en allmänt misslyckad skribent för en ockult blaska. Snart är de inblandade i ett äventyr som enklast kan beskrivas som en actionpackad blandning av Pokemon och A Nightmare Before Christmas.

Både Ellen och Keats har kraften att ta sig till de dödas värld, och där bekämpa vilna själar i form av vansinnigt fantasifullo monster. Allihop går sedan att använda för eget bruk, i precis vilka kombinationer som helst, vilket i slutändan ger ett skönt actionäventyr med färgsprakande strider.

Den stora bristen är upplägget där du måste spela varje kapitel med båda karaktärerna, vilket snabbt börjar leda till déjà vu. Men annars är Folklore ett traditionellt men udda spel som förtjänar en extra titt.

Mikael Sundberg

BETYG 7/10

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

- Läder design, skön spelbarhet, utmanande
- Repetitivt, småjobbig kamera

CONAN

Helkorkad actionbagatell med enorma bredsvärd...

Plattform PS3/XBOX 360 Utvecklare NIHLISTIC Utgivare THQ Premiär UTE NU Antal spelare 1
Testad Version X360 (PAL) Rek. Ålder 18

Genre ACTION



MODERN BARBAR Höstens moderiktiga barbar klar sig helst i garvad djurhud.

Jag är Conan, jag är arg, dum, stark och har en underarmsstyrka som inte är av denna värld. Det bästa jag vet i hela världen är att separera kroppsdelar från dumma fiender och klä mig i moderiktigt höftskynte.

Ett fåtal minuter in i spelet och det står klart att Conan är en ogenerad kopia av genrekungarna Devil May Cry och God of War. Kroppsdelar kapas, överkroppar klyvs och armar huggs av i en aldrig sinande ström. Upplägget är enkelt och linjärt och man behöver aldrig fundera över vad man ska göra. Dock blir Conan snart väldigt enformigt då man ofta gör precis samma sak hela tiden.

I direkt jämförelse med exempelvis God of War II, eller Ninja Gaiden Sigma känns Conan ganska blekt och rätt slarvigt, och valet för mig är inte svårt. Conan förpassas till rea-backen.

Jesper Karlsson

BETYG 5/10

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

- Skapliga svärdshugg, Conan är snyggt animerad...
- Idéfattigt, stelt, långtråkigt och ytterst enformigt

FANTASY WARS

Du har redan spelat det här, flera gånger om...

Plattform PC Utvecklare INO-CO Utgivare NOBILIS Premiär UTE NU Antal spelare 1-4
Testad Version GULD Rek. Ålder 12

Genre STRATEGI



TRÖTT Bröliga orcher och ettriga goblins mot nobla riddare och alver. Tröttnar spelmakare aldrig?

Orcher, alver och människor som ligger i krig med varandra, uppbackade av en smått klyschig handling? Har vi hört det förut och redan hunnit bli trötta på det? Ja. Men det har inte Ino-Co blivit, som har byggt sitt nya strategispel Fantasy Wars på just de premisserna.

Turbaserade strategispel kan vara roliga, speciellt om de är gjorda med en viss finess. Fantasy Wars är dessvärre inte särskilt underhållande. Segt är nog det första ordet som dyker upp i huvudet när jag tänker på spelet. Allt går så långsamt och det är en pina att flytta sina trupper över kartorna.

Att Ino-Co dessutom har stirrat sig blinda på Warhammer när de designade spelet gör inte saken bättre. Det är ganska ironiskt att ett spel som heter Fantasy Wars helt saknar fantasi.

Petter Mårtensson

BETYG 4/10

Grafik 5/10 Ljud 7/10 Spelbarhet 4/10 Hållbarhet 4/10
FANTASIBRIST

- Funktionell grafik, bra ljud
- Segt och bökit gränssnitt, tråkigt, klyschig handling

THE SETTLERS: RISE OF AN EMPIRE

Att bygga ett kungarike är inte alltid en dans på rosor...

Plattform PC Utvecklare BLUE BYTE Utgivare UBISOFT Premiär UTE NU Antal spelare 1-4
Testad Version GULD Rek. Ålder 12

Det är inte lätt att vara kung, det är mycket att tänka på och fixa till dina undersåtar. Hus ska byggas, fiskar ska fiskas, tjuvar ska straffas, godis ska ätas, städer ska skyddas och festivaler måste anordnas så att människorna i ditt kungarike får chansen att skaffa sig en käreasta. Allt det här, och mer, är precis vad du måste ordna med i The Settlers: Rise of an Empire.

Vilket inte alltid är så enkelt som det låter. Att bygga upp en fungerande stad, med en fungerande infrastruktur, är inte alltid det lättaste. Men det är samtidigt en ganska mysig upplevelse och du har oftast gott om tid på dig att ordna det för dina invånare. Och den

medföljande enspelarkampanjen i The Settlers: Rise of an Empire är dessutom ganska trevlig. Slutresultatet är ett ganska charmigt, men samtidigt rätt menlost spel, vars största fel ligger i att menyer och användargränssnitt kan vara ganska röriga och att designarbetet saknar stil och personlighet...

—Petter Mårtensson

BETYG 7/10

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

MYSIG GUDSIMULATOR

Behaglig grafik, väldigt innehållsrikt, charmigt upplägg
Rörigt användargränssnitt, intetsägande design



Genre STRATEGI

LEVANDE STÄDER Dina Settlers lever sina liv under spelets gång, samlar mat, handlar, gifter sig och samtalat på torget. Dina städer är alltid fulla av liv och rörelse.

SURF'S UP

Hippiepingvinerna från biouduken anfaller

Plattform ALLA Utvecklare UBISOFT
Utgivare UBISOFT Premiär UTE NU Antal spelare 1-2
Testad Version PS2 (PAL) Rek. Ålder 3

Genre SPORT



PINGVINSURF Surf's Up är ett sportspel där man ska surfa (duh!) så fort man kan, med en pingvin...

Innan jag börjar rabbla upp alla de svagheter som det här licensspelet innehåller, tänker jag först fokusera på de delarna som inte stinker hundlort. Till att börja med gillar jag att Ubisoft inte valt att göra ett idiottråkigt plattformsspel (som Shrek-spelen, Ice Age-spelen eller spelen baserade på Pixars filmer) utan att actionspel med Extremsportinslag. Tänk Tony Hawk möter Wave Race, typ.

Där slutar den positiva biten, dock. Tyvärr. För även om idén i grunden är mycket god, är Surf's Up ett mycket medelmåttigt licensspel utan överraskningar. Upplägget är enkelt, tävla mot strandens alla korkade djur, på en surfingbräda. Först till mål vinner.

Under loppet gäller det också att utföra en del våghalsiga surftrick, och även om det spelmekaniska fungerar över förväntan är Surf's Up kortlivat, extremt enkelt och fantasilöst.

—Petter Hegevall

BETYG 5/10

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

LICENSTRIBESS

Godkänd spelmekanik, bra spelidé
Extremt enkelt, innehållsfattigt, väldigt enformigt

SPIDERMAN: FRIEND OR FOE

Klassisk action med klassiska seriefigurer...

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



Genre ACTION

HEJ IGEN! Striderna i Friend or Foe blir lätt enformiga.

Alla som spelade Marvel: Ultimate Alliance (6/10) och fann det underhållande kan genast titta hit. Spider-Man: Friend or Foe är nämligen exakt samma typ av spel, med ungefär samma förtjänster och styrkor.

Vi snackar såklart traditionell multiplayer-mani förpackat som gammaldags action där hundratals fiender måste bankas ned, en efter en. Grundreceptet är detsamma som i klassiska Double Dragon eller Final Fight, med undantaget att man idag även bjuds på högupplöst grafik och mer ambitiöst berättande.

Friend or Foe är helt okej med snygga animationer och roliga bossar. Det blir dock enformigt ganska snabbt och multiplayerläget är inget vidare.

—Petter Hegevall

BETYG 5/10

Grafik 5/10 Ljud 7/10 Spelbarhet 4/10 Hållbarhet 5/10

STANDARDACTION

Snygga karaktärsmodeller, roliga bossfigurer
Blir snabbt enformigt, väldigt standardiserat

NARUTO: ULTIMATE NINJA 2

Intensiva ninjaslagsmål till Playstation 2

Plattform PS2 Utvecklare CYBERCONNECT2
Utgivare BANDAI Premiär UTE NU Antal spelare 1-2
Testad Version PAL Rek. Ålder 12

Genre FIGHTING



DATTEBAYO! Självklart kan Naruto: Ultimate Ninja 2 spelas med japanska röster.

Naruto: Ultimate Ninja var ett bra spel, i teorin. För med en patetisk uppsättning ninjor att välja på blev det inte särskilt kul i längden. Den saken rättar tvåan till med råge. Varenda ninja som syns till i serien är med och vill slåss, och mycket slagsmål blir det.

Trots enkel spelkontroll och bara en enda dedikerad slagknapp är spelet oväntat djupt. De enda bristerna är att animationen är rätt spastisk vilket försämrar precisionen, och att väldigt många superattacker återanvänds inom de olika ninjateamen. I övrigt är detta ett rent kvalitetsspel, fullpackat med hemligheter, som kan sysselsätta hängivna Naruto-fans i månader.

—Mikael Sundberg

BETYG 7/10

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

KLAR JOUNIN-KLASS

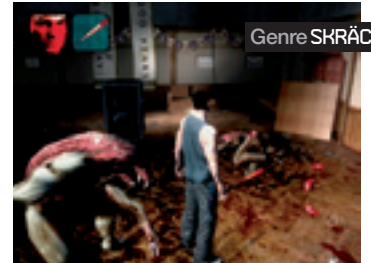
Massvis av karaktärer, skön stil, läckra attacker
Aningen ryckigt och svårkontrollerat

OBSCURE II

Hydravision bjuder på på mer old school-skräck

Plattform PC/PS2/WII Utvecklare HYDRAVISION
Utgivare PLAYLOGIC Premiär UTE NU Antal spelare 1-2
Testad Version PAL Rek. Ålder 15

Genre SKRÄCK



POLARE? Oftast är du inte ensam i Obscure II utan får sällskap av en hjälpsam kompis.

Ett par ungdomar, en skola, mystiska växter och förvridna monster är precis vad du bjuds på i Obscure II, ungefär som i dess föregångare. Spelet är knappast ett mästerverk, det kan nog inte någon påstå. Röstkådespelarna känns klyschiga och spelet dras med de typiska kamera- och spelkontrollproblemen. Men det är ett ganska charmigt skräckspel, en slags ungdomlig och (väldigt) amerikansk version av Konamis skräckmästerverk Silent Hill.

Om du inte kan vänta på Silent Hill 5 och måste ha dig en dos skräck innan dess så bjuder Obscure II på ett par timmar av ganska underhållande skrämelse. Att man dessutom kan spela två spelare samtidigt gör knappast saken sämre, speciellt för oss som är för skräjda för att spela ensamma.

—Petter Mårtensson

BETYG 6/10

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

SKAPLIG B-SKRÄCK

Stundtals stämningsfullt, charmigt, ibland läskigt
Bråkig kamera, dåligt stridssystem, stelt



F-ZERO

Nintendo startade en subgenre som på senare år domineras av Sonys Wipeout-spel...

Plattform **SUPER NINTENDO** Utvecklare **NINTENDO** Utgivare **NINTENDO** Släpptes **1992**

Det var sommaren 1992 och Super Nintendo skulle just till att lanseras. Ett av de spel som på förhand fått bäst kritik var, förutom Super Mario World, ett svävarracingspel som åtminstone grafiskt såg ut att bli något alldeles extra, nämligen F-Zero. Resten är som man brukar säga historia och F-Zero blev på allvar starten för en hel subgenre.

Även om genrens kung idag heter

Wipeout så var det F-Zero som satte upp riktlinjerna för hur svävarracingspel skulle se ut, nämligen att de skulle vara ursnabba trots att svävare egentligen är rätt långsamma, de skulle vara futuristiska och banorna skulle vara rejält vildsinta för att garantera ett rejält berg-å-dalbanesug långt ner i magen.

Trots den idag ofattbart primitiva teknik F-Zero är uppbyggt av så lyckades

Nintendo med just detta tack vare den grafiska effekten kallad Mode 7. Den gav F-Zero stora ytor och ett rasande furöst tempo med vansinneshopp som senare skulle komma att bli något av seriens signum. Ett missat sådant och man störtade obönhörligt ned mot de enorma

med honom i huvudrollen tillsammans med F-Zero. Ett genidrag, skulle det visa sig, och Captain Falcon är än idag en av Nintendos populäraste figurer och har gästspelat i allt från Super Mario RPG till Animal Crossing samt att han är ordinarie slagskämpe i Smash Bros-serien.

F-Zero hade inte varit vad det är utan dess extremkulörta svävare samt den sköna amerikanske superhjälten Captain Falcon

framtida städer man tävlade ovan. Dessutom fanns flera fällor som magneter som gjorde det direkt livsfarligt att tävla i de hastigheter man körde i.

F-Zero hade inte varit vad det är utan dess extremkulörta oformliga svävare samt den sköna amerikanske superhjälten Captain Falcon som återfanns bakom spakarna på hans trogna Blue Falcon. Shigeru Miyamoto själv sägs ha varit så förtjust i honom att Nintendo valde att lansera en miniserie

F-Zero blev en omedelbar succé och Nintendo gjorde en uppföljare till spelet som dock bara släpptes i Japan. Därefter kom F-Zero X till Nintendo 64 samt att Sega gjorde F-Zero GX till Gamecube.

Ännu är inget sagt om någon Wii-version av spelet, men vi kan nog lugnt räkna med att det kommer. Det gamla konceptet som startades av Nintendo för över 15 år sedan håller nämligen fortfarande precis lika bra nu som då.

Jonas Mäki



RIKTIGT UTMANANDE

Förutom att köra rysligt snabbt handlade F-Zero om att hålla sig vid liv. Något som var lättare sagt än gjort med banornas elektrifierade kanter, alla fällor samt de buffliga motståndarna.

GRYM DESIGN Designen i F-Zero var urskönt kitschig, blandade sci-fi-romantik med en stor gnuttu serietidningsparodi med förare som alla liknade Blixt Gordons kompisar.

FRAMTIDSRACING

Mäki radar upp fyra svävarspel...



WIPEOUT

PSYHNOSIS
Med Wipeout blev svävarracingen plötsligt en ytterst hip företeelse. Hysteriskt cool musik, en läcker look och för tiden smått ofattbart välgjord grafik gjorde Wipeout till en succé som vi aldrig kommer att glömma.



EXTREME-G 3

ACCLAIM
Hastigheter långt över 1000 km/h var inga konstigheter i Extreme-G 3 där man med supermotorcyklar kunde spränga ljudvallen. Spelet var rent tekniskt inget svävarspel som F-Zero eller Wipeout men var klart inspirerat av dem.



F-ZERO GX

NINTENDO
F-Zero GX till Gamecube var hutlöst snabbt och hysteriskt svårt. Mer ofta än sällan slutade ett race med att man fick skrapas loss från banorna med stekspade. Men kul var det och än idag ett av de bästa racingspelen till Gamecube. Utvecklat av Sega dessutom.



FATAL INERTIA

HOEI
Även om Fatal Inertia kunde ha varit bättre (5/10 i Gamereactor #51) gav det ändå en försmak av hur cool svävarracing kan bli med den nya generationens hårdvara. Det får oss att se fram emot Wipeout HD till Playstation 3 mer än någonsin.

Spel till fixare i alla åldrar!



Alla pratar Svenska!

TOPPEN



LITA PÅ VÅRA LISTOR

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

FÄRSKA TOPPLISTOR FRÅN SPELVÄRLDEN

Försäljningslistor varje vecka: www.gamereactor.se

REDAKTIONEN

Månadens mest älskade...

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



CRYSIS

PC

Att Cryteks ursnygga actiondänga skulle bli coolt, och snyggt, visste vi redan. Men att det skulle regera så benhårt att allt Petters skägg skulle trilla av, visste vi däremot inte. Crysis är kärlek, älskog och passionerad romantik. Och vi har precis ingått äktenskap med spelet.



SUPER MARIO GALAXY

Wii

Mario är tillbaka, i bättre form än på tio år, och vi har spenderat massor med underbar tid med det genomfantastiska Super Mario Galaxy.



CALL OF DUTY 4

PC/XBOX 360

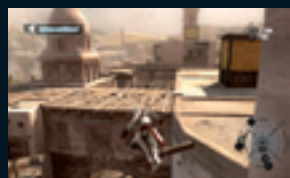
Du ljuva krig. Du himmelska krig. Vi är lyriska över den briljans som Infinity Wards fantastiska krig erbjuder.



NEED FOR SPEED: PRO STREET

PLAYSTATION 3

Både Petter, Jesper och Martin har jublat åt det faktum att EA äntligen slängt bort den söljiga arkadfyfysiken från Carbon och nu satsat på hårdare, räre och mer verklighetstrogen racing.



ASSASSIN'S CREED

PS3/XBOX 360

Vi trodde verkligen inte att det skulle bli så oerhört bra som det blev. Faktiskt. Nu har vi spenderat flera dygn med Ubisofts senaste, och älskar det.



SVERIGE TOPP 20

1:0 THE LEGEND OF ZELDA: PHANTOM HOURGLASS

Format DS Gamereactors betyg 9/10

2:0 FOOTBALL MANAGER 2008

Format PC Gamereactors betyg 9/10

3:0 HALF-LIFE 2: THE ORANGE BOX

Format PC Gamereactors betyg 10/10

4:0 SINGSTAR SVENSKA SCHLAGER HITS

Format PS2 Gamereactors betyg 7/10

5:0 HALF-LIFE 2: THE ORANGE BOX

Format XBOX 360 Gamereactors betyg 10/10

6:0 WORLD OF WARCRAFT

Format PC Gamereactors betyg 9/10

7:0 WORLD OF WARCRAFT: THE BURNING CRUSADE

Format PC Gamereactors betyg 9/10

8:0 SUPERMAN RETURNS

Format XBOX 360 Gamereactors betyg 2/10

9:0 HALO 3

Format XBOX 360 Gamereactors betyg 10/10

10:0 COUNTER-STRIKE 1: ANTHOLOGY

Format PC Gamereactors betyg 8/10

11:0 FIFA 08

Format PS2 Gamereactors betyg 8/10

12:0 THE SIMS 2: JORDEN RUNT

Format PC Gamereactors betyg --

13:e WORLD IN CONFLICT

Format PC Gamereactors betyg 9/10

14:e CRASH OF THE TITANS

Format PS2 Gamereactors betyg 5/10

15:e BATTLEFIELD 2

Format PC Gamereactors betyg 9/10

16:e WARCRAFT III: REIGN OF CHAOS

Format PC Gamereactors betyg 9/10

17:e WARCRAFT III: FROZEN THRONE

Format PC Gamereactors betyg 8/10

18:e GUITAR HERO II

Format PS2 Gamereactors betyg 9/10

19:e FIFA 08

Format PS3 Gamereactors betyg 8/10

20:e COUNTER-STRIKE SOURCE

Format PC Gamereactors betyg 8/10

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

JAPAN TOPP 10

1	DRAGON BALL Z SPARKING METEOR	PS2
2	POKÉMON MYSTERY DUNGEON 2: TIME	DS
3	GUNDAM BATTLE CHRONICLE	PSP
4	POKÉMON MYSTERY DUNGEON 2: DARKNESS	DS
5	CRISIS CORE: FINAL FANTASY VII	PSP
6	TAMAGOTCHI NO PUCHI-PUCHI	DS
7	NISHIMURA KYOTAROU: DEADLY INTENT	DS
8	KANJI TEST 2	DS
9	ARCHAIC SEALED HEAT	DS
10	HALO 3	XBOX 360

Källa: Media Create

USA TOPP 10

1	HALO 3	XBOX 360
2	WII PLAY	WII
3	ZELDA: PHANTOM HOURGLASS	DS
4	MADDEN NFL 08	PS2
5	SKATE	XBOX 360
6	MADDEN NFL 08	XBOX 360
7	METROID PRIME 3: CORRUPTION	WII
8	BIOSHOCK	XBOX 360
9	MORE BRAIN TRAINING	DS
10	HEAVENLY SWORD	PS3

Källa: NPD Funworld (OBS! Endast konsolspel)



ENGLAND TOPP 10

1	FOOTBALL MANAGER 2008	PC
2	ZELDA: PHANTOM HOURGLASS	DS
3	THE ORANGE BOX	XBOX 360
4	FIFA 08	PS2
5	HALO 3	XBOX 360
6	PROJECT GOTHAM RACING 4	XBOX 360
7	RESISTANCE: FALL OF MAN	PS3
8	FIFA 08	XBOX 360
9	BIG BRAIN ACADEMY	WII
10	HEAVENLY SWORD	PS3

Källa: Charttrack



TÄVLING

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



VINN ETT EX AV

CRYSIS

Cryteks extremt efterlängtade actionepos är här, och nu ger Gamereactor och EA dig chansen att vinna ett exemplar...

Fyll i rätt svar nedan



Vad heter producenten bakom Crysis?

- Cevat Yerli Dave Perry Gabe Newell

Cryteks förra spel hette vad?

- Prey Far Cry Pariah

Vilket betyg fick Crysis av Gamereactor?

- 8/10 9/10 10/10

Motivering:

Skriv med max 15 ord varför du ska vinna Cryteks supersmaskiga spel:

.....
.....
.....
.....
.....
.....

Ditt namn & adress:

Du kan även delta i denna tävling på Gamereactor.se och slipper då klippa sönder tidningen. Häpp!

Namn:

Adress:

Postnummer & ort:

Telefonnummer:

E-mail:

NYTT

SÅHÄR BLEV DENNA TIDNING TILL! För dagliga bloggar: 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!

SPELHYSTERI

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

November är alltid den mest spännande månaden på året för oss som jobbar med spel. Under november släpps det alltid ungefär lika många högkvalitativa storspel som det gör under resten av året, och detta innebär såklart att vi tvingas arbeta som små bleka slavar för att få ihop vårt novemhernummer, varje år. Men roligt är det, händelserikt och spännande.

8/10

"Ett jobb innebär inget annat än en himla massa arbete". Ett av mina favoritcitat, härstammar från filmen *Mo Money* med bröderna Wayans. Och idag har vi jobbat hårt. Stenhårt. Arbetet med Gamereactor #52 startade imorse, och jag, Mäki och Benke har pysslat med planering hela dagen. Ja... just ja, jag har spelat *Conan* till Xbox 360 idag också, och varit såväl arg som snudd på självmordsbenägen. Ruttet spel, minst sagt.

10/10

Onsdag. Hård arbetsdag. Jag har spelat *Kane & Lynch* i cirka tre timmar innan jag slet mig ur vår ursköna spelsoffas hårda grepp och påbörjade designarbetet med denna månads beta-avdelning. Jag har även gjort månadens minnesstund tillsammans med Jonas idag samt en liten grej som vi kallat "Mutationsfabriken".

11/10

Jaaaaa! Jiiihoooo! Vilket enormt lyckorus vi är i idag. Alla på redaktionen har varit alldeles saliga idag, skrikigt, tjoat, sjungit, ropat och skrattat. Orsaken? Vi fick in sensåsongens nya läsarsiffror idag från Orvesto, och de visar på att vi har 97

000 läsare. Helt fantastiskt! Tack alla ni som regelbundet läser Gamereactor. Ni är rågrymma.

15/10

Måndag morgon. Det regnar. Jag säger som Stimpj skulle ha sagt "I hate rainy daaayyy". Lyssnar på nya skivan från *Jimmy Eat World* och försöker sätta ihop en stor artikel om *Resident Evil*, om vi kommer att använda den vet jag inte. Än.

17/10

Idag har vi spelat spel samt fångat screenshots mest hela dagen, och förmodligen kommer vi att fortsätta till sent ikväll. Jag har spelat en hel del *Need for Speed: Pro Street* samt tagit bilder från det, Jonas har nött en del matcher i *Smackdown vs. Raw 2008*, testat *Crazy Taxi: Fare Wars* och *Sunken* har spelat igenom *Simpsons*-spelet.



Need for Speed: Pro Street är ett väldigt annerlunda racingspel för att komma från EA.

18/10

Torsdag. Med morgonposten anlände precis *Guitar Hero III* inklusive den nya, sladdlösa Gibson-guran. Jag och Micke har spelat igenom karriärläget under dagen och jag är väl sådär halvljummet inställd till det arbete som Neversoft utfört. *Rock Band* kommer förmodligen att bli betydligt bättre än vad *Guitar Hero III* är.

19/10

Uncharted: Drake's Fortune till Playstation 3 damp in med eftermiddagsposten idag, och Micke, Mäki, Sophie och jag har nyfiket spelat igenom de tre första timmarna. Sådär supersnyggt som jag trodde att det skulle vara - är det inte. Roligt däremot. Stor recension av *Uncharted* kommer i nästa nummer.



Uncharted till Playstation 3 känns inte så snyggt om jag hade förväntat mig. Men roligt.

21/10

Söndag, och det regnar. Vi har alla massor att göra och arbetar därför idag, hela dagen. Jag har precis klarat karriärläget i *Need for Speed: Pro Street* och ska idag skriva klart min recension. Jag gillar verkligen *Pro Street*, och den mer seriösa ton som EA valt för årets upplaga. Med *Skate*, *Army of Two* och *Pro Street* har EA i år bevisat att om de bara vill - så kan de utföra smärre mirakel.

23/10

Tisdagmorgon. Jag är så trött att jag snudd på somnade framför datorn innan Mäki väckte mig med en kaka han sparat från gårdagens *Subway*-middag (enorma slaskmackor, som att förtära en gigantisk disktrasa). Idag ska jag skriva min recension av *Guitar Hero III* samt fånga en himla massa screenshots från *Call of*

Duty 4. Vi fick även reda på imorse att *Army of Two* skjuts upp till nästa år, så det färdiga recensionsuppslaget måste kastas bort. 20 timmars hårt arbete, rätt ned i sjön. Satan också.

24/10

Crysis. Jag vill ha *Crysis*. Vart är *Crysis*? Varför har vi inte fått *Crysis* ännu? Vi ska ju lämna den här tidningen till tryck om sex dagar, och fortfarande inget *Crysis*? Jag ringer EA Sverige, jag ringer Mats, och hör vad som händer egentligen...

25/10

Torsdag. Långdag. Började jobba 09.30 imorse och sitter fortfarande här, på arbetet, och klockan är nu 02.28 på natten. Min eländiga tantrygg värker som bara den, men jag måste bara slutföra betatest-avdelningen innan jag går hem. Jag kan fortfarande knappt sitta still då jag tänker på hur läckert *Street Fighter 4* kommer att bli. Och svenskutvecklade *Bionic Commando...* och *Brütal Legend*. Många lovande spel på gång.



Tim Schafer har en sjukt härlig hjärna. Vilket inte minst märks då man kikar närmare på hans kommande projekt; *Brütal Legend*.

28/10

Idag är det söndag, och jag, Mäki, Elfving, Benke och Petter #2 har jobbat sedan elva-snåret. Full fart nu, sista rycket. *Super Mario Galaxy* snurrar flitigt i vår Wii-debug i spelrummet, ser helt



BLU-RAY-RECENSIONER

Gamereactors filmtokige chefredaktör betygsätter Blu-Ray-utgåvor



SPIDER-MAN 3

SONY PICTURES

Medan den första filmen om Stan Lees spindel var fantastisk, och uppföljaren grymt bra, är den tredje filmen om *Spider-Man* ett totalt fiasko. Usla effekter, töntig och rörig story samt undermålig dialog gör detta till en av de sämsta serietidningsfilmerna på länge. 4/10

Bilden: Bildkvaliteten i denna fullsmockade Blu-Ray-utgåva är betydligt bättre än filmen i sig. Detaljrikt, skarpt, proppat med bra färgbalans och snudd på helt befriad från bildbrus. 9/10

Ljudet: *Spider-Man 3* låter nästan lika bra som den ser ut. Grym mix och aktivt nyttjande av surroundkanalerna. 8/10



VÄNNER FÖR LIVET

SONY PICTURES

Utan några som helst förväntningar gav jag mig i kast med att recensera Blu-Ray-utgåvan av *Reign Over Me* (originaltiteln) och fann mig till slut grätandes i soffan, helt utmattad. Mike Binders uppsnackade drama är starkt, trovärdigt, extremt välspelat och väldigt gripande. Ett måste helt enkelt, och Sandler är helt fantastisk. 9/10

Bilden: *Reign Over Me* filmades helt digitalt, och det märks. Bilden är superdetaljerad, brusfri men lite (lite) väl platt. 8/10

Ljudet: Ljudbilden i den här filmen är försiktig, stillsam och fokuserad på perfekt mix i dialogerna. Ljudligt. 8/10



STARSHIP TROOPERS

SONY PICTURES

Paul Verhoeven är en riktigt cool gubbe. *Robocop*, *Basic Instinct* och *Starship Troopers* är tre av mina absoluta favoritfilmer, och att nu få se Verhoevens härligt samhällskritiska och djupt ironiska rymdepos i 1080p-upplösning är supersmaskigt. 9/10

Bilden: *Starship Troopers* är imponerande på Blu-Ray, så pass imponerande att jag vid flera tillfällen nästan tappat hakan. Bilden är brusfri, kontrastrik och de aningen överdrivna färgerna gör sig mycket bra i hög upplösning. 9/10

Ljudet: PCM-ljudspåret är precis som bilden klart imponerande. Tungt, varierat, dynamiskt och väldigt bombastiskt. 8/10

fantastiskt läckert ut. Vi andra lyssnar på Velvet Revolver och försöker göra klart tidningens framvagn. Måki gnäller över att Velvet låter för likt Guns n' Roses medan jag diggar så jag blir alldeles yr i skallen.

30/10

Dagen innan deadline. Jag har suttit och redigerat nyhetssidor hela dagen medan Jonas pysslat med siten. Benke har skrivit om Iron Man, Brütal Legend och om olika konsolpaket medan Micke spelat mer av Uncharted. Crisis har fortfarande inte anlänt ännu, trots att EA lovat oss att det skulle finnas i vår brevlåda senast igår. Just nu ser det därför ut som att vi kommer att måsta slänga bort det ursnygga Crisis-omslag som vi redan hade bestämt oss för.

30/10 (23.30)

Crisis anlände idag. På tok för sent, men jag har lagt alla andra grejor åt sidan och spelat fem timmar redan, och hoppas kunna hinna få med recensionen. Det var en del strul för att kunna få igång det, och prestandakraven är hysteriska. Men nu flyter det fint, och det är så obönhörligt vackert.



Crisis, världens i särklass snyggaste spel.

31/10

Fyfan (ursäkta min franska) vilken extremt superstressig månad det här har varit. Vårre än på flera år, faktiskt. Jag, Bengt, Love och Måki sitter med det sista nu, och vi är alla helt hysteriskt trötta. Men det har varit en grymt spännande månad att göra speltidning, och att Super Mario Galaxy blev så bra som det blev känns fantastiskt roligt. Vi ses nästa månad, nu ska jag (äntligen) sova.



THE ROCK

BUENA VISTA

The Rock är Michael Bays överlägset bästa film, och faktiskt en av de tre allra bästa actionrullarna som gjordes under hela 90-talet. Allt från samspelet mellan Connery och Cage till Ed Harris underbara rolltolkning och det fantastiska fotot gör detta till en klassiker som passar utmärkt på Blu-Ray. **9/10**

Bilden: Bildkvaliteten är bra, om ändå inte häpnadsväckande. De ljusa scenerna är detaljrika medan de mörka framstår som ohyggligt brusiga. **6/10**

Ljudet: Ljudet är ojämnt mixat (tyvärr) och rätt tråkigt. **5/10**

Genre ACTION



KLASSIKER! Gradius III släpptes i japanska arkadhallar redan 1989 och konverterades året efter till Super Nintendo. Det släpptes dock aldrig i Europa, så passa på att njuta nu när det finns till Virtual Console.

GRADIUS III

En av Gradius-seriens höjdpunkter finns nu till Virtual Console

Plattform Wii Utvecklare KONAMI Utvecklare KONAMI Antal spelare 1-2 Pris 99,- Text JONAS MÅKI

Kliv in bakom spakarna på legendariska skeppet Vic Viper igen för att ta dig an det hemska Bacterion-imperiet. Något som involverar enorma mängder skjutande och... Ja, för att inte säga enbart skjutande. Gradius III är befriande fritt från moment som vägväljande, pussel eller någonting liknande och allt handlar om att med millimeterprecision gira mellan hela horder av skott.

Som vanligt finns mängder av uppgraderingar man enkelt kan köpa såsom tyngre ammunition, missiler eller de små roterande klot som ger dig eldunderstöd. Allt sådant är

måsten, för efter varje avklarad bana vankas bossfight i kolossalformat där fingerfärdighet, nervbanor av supradadare och finurlighet behöver backas upp av eldkraft.

Gradius III är en av de bästa delarna i den anrika Gradius-serien och bjuder på rejält fläskig action, enastående effekter och bland den bästa musiken från 16-bitarseran. Denna version baseras på Super Nintendo-spelet som aldrig släpptes utanför Japan har dessutom något modifierad svårighetsgrad, vilket gör det till en mer njutbar upplevelse än det tokomjliga arkadspelet. **8/10**

POLYGONER Grafiken i spelet har inte direkt åldrats väl...



Genre ACTION

SIN & PUNISHMENT

Nu äntligen utanför Japan!

Plattform Wii Utvecklare TREASURE Utvecklare NINTENDO Antal spelare 1 Pris 129,- Text MIKAEL SUNDBERG

Under N64:ans dödsryckningar släppte actiongudarna Treasure Sin & Punishment, ett spel som sedan aldrig hann släppas utanför Japan. Men nu får det äntligen en chans via Virtual Console, och det var förstas med spänd förväntan vi testade.

Och visst rockar det! Det är en blandning av tredjepersonaction som Gears of War blandat med klassiska shoot'em up, där man hela tiden kutar framåt och mejar ner allt motstånd. Intensivt, läckert och mycket, mycket spelbart även idag. Priset är tyvärr lika exklusivt som spelet och svider lite väl mycket i fickan. **8/10**

FLOWER POWER Cocoreccho ser ut som en 60-talstapet.



Genre PUSSEL

LOCO ROCO COCORECCHO

Supergulligt tidsfördriv till PS3

Plattform PS3 Utvecklare SONY Antal spelare 1 Pris 25,- Text MIKAEL SUNDBERG

Det nya Loco Roco-spelet marknadsförs som en interaktiv skärmläckare, men Cocoreccho har faktiskt en hel del utmaningar för en lagom soffslö spelare. Man tittar inte längre världen utan vallar runt de glada små blobbarna för att samla ihop tillräckligt många kompisar för att öppna nya passager, tills man slutligen har utforskat hela världen.

I slutändan tar det ett par timmar att hitta allt, och sen kan man förstås bara lattja runt och mysa, allt medan kören av sjungande klumpar växer sig allt större. Tjugofem riksdaler för en dos glädjevitamin i höstmörkret, det är klart värt det tycker jag. **7/10**



MÅNADENS BÄSTA

Fantastiskt!

Ryan Gosling gör en underbar roll i årets hittills bästa DVD-release

Half Nelson

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

Att jag har en nästan överdrivet stark förkärlek till allt som Ryan Gosling medverkar i vet alla som vid något tillfälle läst min babbliga blogg. Den 27-åriga kanadensaren har gått från klarhet till klarhet sedan den helt fantastiska *The Believer*. Gosling har under de senaste åren tydligt bevisat sin överlägsenhet bland hela det unga skådespelargardet i Hollywood.

Half Nelson är ett brottargrepp. En tekniskt svår manöver som vänder motståndarens svaghet mot sig själv. En sensmoral som såklart beskriver handlingen i Ryan Fleck och Anna Bodens debutfilm, och en av årets

absolut bästa DVD-releaser. Half Nelson är en indie-film, med allt vad det innebär. Tempot är oerhört lugnt, skådespelarna har getts väldigt mycket utrymme att själv tolka sina roller och fritt improvisera genom scenerna, och det blir aldrig sådär sötsliskt, övertydligt eller sentimentalt.

Half Nelson är en politiskt laddad film, även fast den i grunden handlar om en vilsen mellanstadie lärare och den samtid han vantrivs i. Gosling spelar Dan Dunne, historielärare, basketcoach och knarkare, som under en pågående match i skolans sporthall drar sig tillbaka till ett av toalettrummen för att dra några bloss på sin crackpipa. I ruset av drogerna blir han liggande på toalettgolvet och hittas först någon timme

senare av en av sina elever; Drey (fantastiskt gestaltad av Shareeka Epps).

Medan Half Nelson enkelt hade kunnat avfärdas som ett politiskt liberalt och förutsägbart inspirerande drama om hur en tonårsflicka släpar en vilsen lärare ur ett missbruk, och hur han i sitt ställe räddar henne undan klorna på en knarklangare, undviker Fleck och Boden alla klyschor, och alla tydliga fallgropar.

Istället berättas här en extremt uppriktig historia om karaktärer som knappt vet hur de ska kunna rädda sig själva, och framförallt inte varandra. Men ändå försöker. Här berättas sanningar som så många andra filmer skyr, och dialogen känns så trovärdigt välskrivna att man flera gånger nästan tappar andan. **8/10**



Hostel 2

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

Eli Roth fick en snilleblix när han skulle göra *Hostel 2*. "Varför inte bara ta och ändra handlingen så att de tre IQ-befriade killarna som fanns med i ettan byts ut mot tre tjejer som får bo på samma vandrarhem som killarna blev bortförda från? En får vara nörd, en får vara bimbo och en får vara någorlunda klar i skallen. Då får vi ju en helt ny film". Japp, så tänkte han nog, Taratinos kompis och tillika en av de sämsta film-skaparna i Hollywood, för annars skulle det inte kännas som att man satt och kollade på den första filmen igen, fast drygt tio gånger sämre.

Hostel 2 består av precis samma genomrutna upplägg där äcklig och närmast outhärlig tortyrporr som får det att vrida sig i magen på en är det enda som tycks vara av väsentlig betydelse. Regikläparen Roth formligen frossar i sadistiskt våld och nakna kvinnokroppar, medan så triviala saker som bra dialog, trovärdiga skådespelare, spänning och passande musik helt lyser med sin frånvaro. Det säger ju allt om Roth som filmskapare. **2/10**



Ocean's Thirteen

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

Frank Sinatra och fyllbulen Dean Martin rånade kasinon i filmen *Ocean's Eleven* redan på 60-talet, då hette den *Storslam i Las Vegas* på svenska och de stela och uppenbart alkoholiserade skådespelarna såg mest ut att drömma sig bort till nästa laddning av drinkar. Mycket har hänt sen dess, bland annat har geniet Steven Soderberghs vidareutveckling av konceptet med charmiga förbrytaren Danny Ocean visat sig vara ungefär 600 gånger så bra som originalet och tre filmer senare är det bara att konstatera; lyckan håller i sig. Den här gången handlar det om att utkräva hämnd när en härligt ondskefull kasinoboss i form av Al Pacino närapå tar livet av en gammal vän till Danny och hans gäng. *Ocean's Thirteen* är likt sina föregångare en finurligt skriven och framförallt riktigt underhållande kuppfilm med svängig musik och skådespelare som så uppenbart trivs i sina roller att det mer känns som att se goda vänner ha roligt tillsammans snarare än folk som bara får betalt för att läsa repliker. **8/10**



Death Proof

Genre **ACTION**
Premiär 7 NOVEMBER
Text ANNA EHLUND

Kärlek får en att göra konstiga saker. Se bara på mästaregissören Quentin Tarantino. Han har hela Hollywood i sin hand och kunde ha gjort vilken typ av film som helst med i princip vem som helst. Men 70-talets skräpfilmskultur skulle absolut hyllas och då föll valet på att regissera en repig och illa klippt rulle med Kurt Russell i huvudrollen som en psykopat som gör vägarna osäkra med sin mördar-Dodge.

Så här i efterhand är den springande frågan inte huruvida han gjorde rätt i att låta sig förföras av Grindhouse-arvet utan huruvida filmen är bra eller ej. Och jovars, visst är den det. Ordsnickaren Tarantino har förvisso överarbetat sitt dialogsignum en aning men coola karaktärer finns det gott om och biljaktsscenerna är att dö för. Vad som håller tillbaka betyget är en känsla av att det tar slut för snabbt och att en splitterny Tarantino-film borde ge lite mer valuta för pengarna. Samt det faktum att blodsbrodern Robert Rodriguez faktiskt fick ut mer av sin bättre sleazehälf. **7/10**



Pirates of the Caribbean: Vid världens ände

Genre **ÄVENTYR**
Premiär 12 NOVEMBER
Text ANNA EHLUND

Tredje *Pirates*-filmen tar vid nästan direkt där andra filmen slutade. Will och Elizabeth måste ta sig till de hemsökta stränderna var världen ände för att rädda Jack som ju hade ett litet missöde med sjöodjuret senast det begav sig. Efter en stormig resa hamnar de i Singapore där det snart blir klart att det inte bara är deras egna liv som står på spel utan även framtid och frihet för alla pirater i den karibiska övärlden. Om första filmen var fantastisk och uppföljaren en aning överarbetad så hamnar tredje äventyret någonstans mittemellan men med dragning åt första filmen. Jack är fortfarande obetalbar, soundtracket enormt och miljöerna mer varierade och vidspännande än någonsin. Såvida man inte bestämmer sig för att trotsa trilogitanken och pumpa ut ytterligare en film utgör det här ett fullgott slut på en piratsvit som med all rätt går till filmhistorien som några av de mest inkomstbringande filmerna. Lustigt vad Johnny Depp, sjörövarskepp och en gnuttu charm kan ställa till med. **8/10**

THE WITCHER

— ROLE-PLAYING GAME —



87% PC GAMER

"The Witcher är ett ruggigt bra actionäventyr med rollspelselement och på det stora hela känner jag att det är ett hårdare, elakare, mer oborstat och oförskämt Fable".

8 av 10 Gamereactor

"The Witcher är ett spel som förmodligen kommer nämnas som stilbildare om tre år när man pratar grafik."

4 av 5 Göteborgsposten



There is no good, no evil – only decisions and consequences



Action Tactical Realtime combat system with advanced motion capture swordplay



Over 250 game changing skills and abilities, including advanced alchemy, multiple fighting skills and powerful magics



Mature Fantasy storyline with over 80 hours of non linear role playing

CDPROJEKT:

Powered by
BIOWARE
Aurora Engine

UTE NU

www.thewitcher.com

CD Projekt, the BioWare Aurora Engine, and the BioWare Logo are trademarks of BioWare Corp. All Rights Reserved. Wiedźmin © CD Projekt Red sp z o.o., based on the novels by A. Sapkowski. All Rights Reserved. The Witcher is trademark of CD Projekt Red sp. z o.o. CD Projekt logo is a trademark of CD Projekt sp z o.o. All rights reserved. All other copyright and trademarks are the property of their respective owners.

ATARI.

GAME
FIRST PLACE FOR GAMES



Face your fears together



Double your firepower in the fight against evil in resident evil™: THE UMBRELLA CHRONICLES. The latest game in the terrifying resident evil™ series throws you and a friend headlong into the unfolding story of the Umbrella Corporation and places an incredible new firearm in your hands. The Wii Zapper* is the perfect weapon for you and your sidekick as you embark on a thrilling adventure packed with explosive action and hordes of hungry zombies. When faced with the greatest evil of all, it pays to have someone watching your back.



Wii
move you



* Wii Zapper sold separately.