

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

GRATIS
TIDNING
Mars 2008
Nummer 55

Game reactor®

Nordens största speltidning

www.gamereactor.se

Street
Fighter V

Blanka, Guile, Ryu och Chun-Li
återvänder i årets hetaste slagsmål...



Set Free The Devil Inside



PLAYSTATION 3

XBOX 360 LIVE

PC DVD-ROM



DEVIL MAY CRY



CAPCOM

DEVILMAYCRY.COM

and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies.

Ett slagsmål om dan

Det är inte mycket som slår ett riktigt bra fightingsspel!



Jag har glidit ifrån fightinggenren de senaste åren. Tyvärr. Jag ledsnade, tror jag, och hoppade därmed över en hel drös spel. Vilket jag idag ångrar. För äntligen är mitt sug efter ett riktigt smarrigt digitalt-slagsmål tillbaka, och jag är mer taggad inför alla kommande storspel än jag varit på väldigt, väldigt länge. Tekken 5 var väl för mig, på många sätt, vägen tillbaka. För efter Soul Calibur dog mitt sug ganska omedelbart. Efter att ha växt upp med

Street Fighter, fostrats av Tekken-serien och nött spel som Dead or Alive, Mortal Kombat 2 och Virtua Fighter 2 till döddagar, rann slagsmålet liksom ur mig. Jag längtade från den pannkakspaltan bakgatan till rallyskogen, och bytte knogmackorna mot grovgrus, trimcylindrar och digitala depå-stopp.

Tekken 5 tog mig tillbaka (som sagt), och Street Fighter IV kommer att göra mig till den fightinggalning jag än gång var. Det är jag helt övertygad om. Tekken 6, Killer Instinct 3 och Soul Calibur IV kommer även de att tas emot med öppna armar av en nyvaken strykfantast med enorm hunger efter slagsmål... igen. Jag tänkte att jag skulle passa på att lista mina absoluta favorit-fightingsspel genom tiderna här nedan. Och samtidigt uppmanar just dig att surfa in på Gamereactor.se och där utforma din alldeles egna lista, eller helt enkelt kommentera min.

1. Street Fighter Alpha 3 (Dreamcast)

Även om jag verkligen älskar Street Fighter III, och håller Street Fighter II Turbo superhög, är min absoluta fightingfavorit ändå alltid Street Fighter Alpha 3. Karaktärsbalansen, tempot, grafiken, musiken, spelkontrollen. Allt var helt perfekt i Capcoms fantastiska strykfest, och jag spenderade ett helt år tillsammans med Ken.

2. Tekken 5 (Playstation 2)

Det första Tekken-spelet var magiskt. Jag köpte det på premiärdagen och spelade så ögonen blödde, men trots detta håller jag tveklöst Namcos femma som den absolut bästa i serien. Efter 10 000 underbara matcher vore det väl konstigt annars.

3. Virtua Fighter 2 (Saturn)

Perfekt karaktärsbalans, härligt djup i spelsystemet och för tiden överjävlig grafik medförde att jag knappt gjorde annat i flera månader än att spela Virtua Fighter 2.

4. Soul Calibur (Dreamcast)

När jag för första gången fick se Dreamcast-versionen av Soul Calibur trodde jag att mitt huvud skulle explodera. Så läckert var det, och helt oerhört bra.

5. Powerstone (Dreamcast)

Mästerligt ploj-slagsmål som jag tröttnade på först efter cirka ett år.

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)

Anna Eklund (anna.eklund@gamereactor.se)

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

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

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

Love Bolin (love.bolin@gamereactor.se)

Martin Forsslund (martin.forsslund@gamereactor.se)

Petter Mårtensson (petter.martensson@gamereactor.se)

Jonas Elfving (jonas.elfving@gamereactor.se)

Johan Bergström (johan.bergstrom@gamereactor.se)

ADRESS Hamngatan 10, 831 33 Östersund

INTERNET 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 Stibo 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

Carl Thomas Aarum, Halvor Thengs, David Skovly, Berit Ellingsen Kristian Nymoene, 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 Nordisk 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 spelstele.

TESTAD VERSION:

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

REKOMMENDERAD ÅLDERSGRÄNS:

Vid varje recension i Gamereactor informerar vi om spelets rekommenderade åldersgränser enligt branschens egna PEGI-standard. PEGI är en förkortning av Pan European Game Information (paneuropisk 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-skribenter...

01 DAVID FUKAMACHI REGNFORS

Under månaden som gott har redaktionens blivande Persbrandt (enligt honom själv) fått ett anfall av konservatism; ståendes på en stol förkunnade han ivrigt att en gammal hederlig bildrör-

TV och en schysst RGB-scart är "teh shit" för riktiga gamers. Ett anförande som fick stå oemotsagt i exakt tre sekunder. I övrigt har David spenderat den senaste månaden med att dregla efter Wii-spelen Super Smash Bros. Brawl och Mario Kart.

ÅRETS HETASTE SPEL:

Mario Kart Wii - Jag vill ha en pytteliten motorcross!



02 LOVE BOLIN

Den senaste månaden har Love svettats över rytmen i Patapon. Rollen som allsmäktig halvgod har varit nästan obehagligt lätt för honom att axla. Han har även rest till Jänkarland för att handla en Playstation 3 och

ett gäng spel. Detta misslyckades dessvärre fullständigt. Redan efter första dagen i storäpplet var revväskan till bristningsgränsen full med sneakers och amerikanskt godis. Men det är viktigt att få i sig mycket skräp innan Wii Fitness släpps på marknaden.

ÅRETS HETASTE SPEL:

Metal Gear Solid 4 - Snake har mustasch, bara en sådan sak...



03 MIKAEL SUNDBERG

Mikael har tillbringat den senaste månaden med att hoppa mellan PC:n och TV:n, mellan World of Warcraft och det överjävulska svära N+. Lika mycket som han fortfarande stormtrivs i

Azeroth, lika mycket skriker och svär han åt den lilla kolsvarta ninjan i N+ som blir konstant massakrerad av missiler och elektriska robotdamsugare. För att rensa huvudet har han istället begett sig till hobbyrummet och pysslat ihop en lång rad alldeles egna Transformers-figurer.

ÅRETS HETASTE SPEL:

Little Big Planet - För kombinationen av lekfullhet och skapande



NOKIA
5310
XpressMusic

Press play ▶ Hip Hop R&B Soul



2 GB minneskort • 3,5 mm plugg
Upp till 18 timmar musik



MÅNADENS BREV



ERSY-PERSY Insändaren Kenny menar att spelen är för lätta nuför tiden, alla utom just Devil May Cry 4...

Alldeles för lätta...

Satt och spelade Devil May Cry 4 och slet mitt hår i vild förtvivlan över hur utmanande det är och hur frustrerande det är att göra om stora delar av spelet för att man missar. Då slog det mig att det var ju precis så det brukade vara på den gamla goda tiden. Missade man fick man göra om hela banor och antalet liv var strikt begränsat. Old school, på riktigt.

Frustrerande ibland, men som spelare blev man bättre. Idag lär man sig aldrig bli expert i spel på samma sätt som då. Jag kan inte klara en boss i Ninja Gaiden utan att bli träffad eller göra detsamma i Devil May Cry 4. Det kunde jag förut. Man fick

lära sig alla mönster och veta exakt hur banorna såg ut. Annars var man körd.

Det gnälls mycket på hur spel idag ofta är för korta. Men ska sanningen fram var det ju om möjligt ännu kortare för 20 år sedan och de kostade trots det lika mycket som idag (vilket omsatt i penningvärde betyder att spelet var dyrare förr). Men med den högre svårighetsgraden räckte de längre.

Min slutsats är därför att vi idag har blivit vecka stackare till spelare som aldrig behöver lära sig bli bra i ett spel utan klarar dem på nolltid ändå. Inte konstigt att spelen räcker så kort tid som de gör när man tänker efter.

/KENNY

Stackars oss som är fattiga...

Jag vet inte riktigt vad jag ska ta mig till. Jag är en stor jäkla spelfantast, älskar att avnjuta flera och åter flera timmar framför TV:n med Halo 3 snurrande inne i den dånande konsolen! Det är nästan som man då uppnått nirvana! Det enda problemet är att jag känner att jag måste inskaffa mig en Playstation 3, särskilt nu under det som ser ut att bli ett väldigt lovande år för konsolen.

Jag har alltid varit ett stort Sony-fan, och jag har under alla generationer bara kunnat nöja mig med deras konsol. Så kom den nya generationens konsoler, Playstation 3 verkade grym. Men vad hände, jag som hade väntat så länge; år, månader och dagar. Premiären sköts upp och rykten från premiären i USA och Japan vittnade om besvikelse. Det var då jag beslutade att min väntan var över, jag orkade inte vänta på något som inte verkade leva upp till mina förväntningar, mina skyhöga förväntningar. Så jag köpte mig en Xbox 360. Misstag? Skulle aldrig säga att det var ett misstag att köpa Xbox 360, en underbar konsol som jag verkligen vill behålla! Men som ett Playstation-fan jag är vill jag verkligen ha

Playstation 3! Det enda problemet är pengar, alltid dessa jäkla pengar! Jag har inte råd att skaffa mig en Playstation 3, om jag ska köpa det måste jag göra mig av med mitt Xbox 360 vilket jag såklart inte heller vill. Vad ska jag ta mig till?

Kan ni på Gamereactor inte skänka ett fattighjon som mig lite pengar eller sätta mig i arbete hos er så att jag har råd att köpa Playstation 3 utan att sälja Xbox 360? Tänk er själv om ni bara hade råd att köpa en konsol...
_KOSMOES

Installationsstrul irriterar

Många har ju uppmärksammat att man måste installera Devil May Cry 4 till Playstation 3 på dess hårddisk och att detta tar över 20 minuter. Nu verkar det som fler spel kommer få en 20 minuter lång installation, bland annat Hot Shot Golf 5 och då är ju frågan om detta kommer bli standard samt om användarna tolererar det? Tycker detta är löjligt av utvecklarna att inte klara av att programmera så spel till Playstation 3 kan läsa av filerna utan att behöva slänga över dem till hårddisken. Jag tycker att om detta ska fortsätta

FORUMSNACK



VAD ÄR ETT REALISTISKT SPEL?

Vad är realism i spel? När klassas ett spel som realistiskt? Är realistiska spel bättre än arkadaktiga?
/REALISTEN

Det är väl när alla fiender kan göra som alla riktiga människor. Ett realistiskt spel är nog när spelet är som verkligheten.
/KARASHIJONTE

När jag tänker på realistiska/orealistiska spel, så tänker jag oftast på bilspel.
/BIFFO

Arkadspel brukar bjuda på ganska hårt motstånd, så att man får game over snabbt och måste stoppa in en ny femma.
/JONGUN

Jag stör mig ofta på smådetaljer. Ta exempelvis omladdning av vapen. Hur många spel är det inte som när man laddar om sitt vapen på något sätt spar all ammunition man har kvar i bössan?
/OUTCAST

I och för sig så kommer man väl närmare och närmare ett totalrealistiskt spel men med tanke på att Goldeneye 64 ansågs typ fotorealistiskt och extremt verklighets-troget när det kom så lär det ta ett tag.
/NINTENCAT

Grand Theft Auto är ganska exakt hur det går till där jag bor.
/RRARK

Jag uppskattar inte riktigt spel som eftersträvar realism. De känns lika gråa och trista som den vardag man försöker undfly just genom spelen.
/CHAOS SPIRIT

Helt realistiska kommer spel aldrig bli. Det hade bara blivit tråkigt! Lite realism kan gärna finnas i spelen, men inte så mycket så att det sabbar själva spelkänslan.
/POWER GRACE

Forza 2 känns ju hyfsat realistiskt. Förutom det att man överlever allt.
/RIBCAGE

Operation Flashpoint har jag hört ska vara realistiskt.
/ANZEN

Bortskämda ungar... när jag liten så var det realistiskt om man kunde hoppa i ett spel.
/ANTHONY SOPRANO

Spel ska inte vara helt verklighetstroga. Ett spel ska fortfarande vara ett spel, men det går att ta den realistiska tonen långt mer än var den ligger nu.
/SAMBA

så borde användarna få ett alternativ åtminstone och själva få välja om de vill installera eller inte. Personer som har 40-gigabytesmodellen kommer ju max att kunna ha 7-8 spel på sin Playstation 3 innan de måste börja ta bort spel och om man vill spela igen måste dessa installeras på nytt.
_DINSKUGGA

Vart är världen på väg?

Ibland är det bara tragiskt. Allt fler spelsierier utvecklas till något helt annat än vad det från början var tänkt. På detta finns många exempel, och det är med sorg vi ser hur långt konceptet ibland växer från sitt ursprung. Ett tydligt exempel på detta är Splinter Cell-serien. Från början handlade Splinter Cell om att smyga i skuggorna utan att bli upptäckt, som Sam Fisher i en svart trikkå. Att springa runt som en galning och skjuta allt och alla var ingen möjlighet, utan det enda sättet var att trycka i mörkret och hålla sig i skuggorna. Men inför den femte och kommande delen i serien - nämligen Conviction - har det slagit slint i skallen rejält för teamet bakom serien. Glöm allt smygande, glöm mörkret, glöm dräkten, glöm utrustningen, glöm allt som tidigare kallades Splinter Cell.

Sam Fisher är nu en jagad man och måste fly ifrån poliser och annat motstånd i sann Bourne Identity-anda och använda stolar och liknande som vapen, samtidigt som han måste försöka smälta in i omgivningen för att inte locka till sig uppmärksamhet och bli upptäckt. Och även hur mycket jag än älskar konceptet, är detta så långt ifrån Splinter Cell som man kan komma. Spelet kunde lika gärna ha kunnat heta "Run For Your Life" och ingen hade reagerat. Det är tråkigt hur snett konceptet med hela Splinter Cell-serien har vuxit från att vara ett renodlat smygspel till att vara ett slags fritt Hitman-spel a la Bourne Identity... Vart är världen egentligen på väg?
_SAMBA

Snigel-Nintendo

Jag köpte en Wii på premiären och är mer än nöjd med den. Men spelen. Nintendo släpper kanske 3-4 köpvärda spel per år och däremellan får den samla damm. Nu väntar jag på Super Smash Bros. Brawl och Mario Kart Wii. Mer än så lär jag inte köpa i år. Jag skulle vilja ha ett betydligt högre tempo i spelslappen.
_HENRIK ANDERSSON

Spela in TV på sin konsol

Nu när både Playstation 3 och Xbox 360 har stora hårddiskar önskar jag att de kunde lansera den verkliga superfunktionen, nämligen möjlighet att spela in från TV på sin svindyra konsol, som en video ungefär. Jag, liksom många andra, har ingen högupplöst TV och jag bryr mig inte om Blu-ray och HD DVD, men jag vill mer än gärna kasta ut min usla gamla videospelare och ändå fortsätta att spela in mina favoritprogram på TV.
_GORAN

EMBRACE THE DARK

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



darkSector

Dark Sector © 2008 Digital Extremes, London, Canada. Dark Sector and the Dark Sector logo are trademarks of Digital Extremes. Digital Extremes and the Digital Extremes logo are trademarks of 1085522 Ontario Ltd. ALL RIGHTS RESERVED. Published by D3 Inc. under license from Digital Extremes. All other trademarks are property of their respective owners. "PS" and "PLAYSTATION" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.

WMM

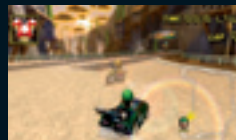
NYHETER/SKVALLER/RYKTEN/LISTOR För dagliga spelnyheter: www.gamereactor.se



UTANNONSERAT

Portal 2 under utveckling

Portal kammade hem priset som årets bästa spel när utvecklarna själva fick bestämma på Game Developers Conference i år och nu har en uppföljare bekräftats av spelets designer Kim Swift i samband med en intervju.



Mario Kart redan i april

Nintendo har inte gjort sig kända för att vara speciellt kvicka med sina spelsläpp, speciellt inte i Europa, så döm om vår förvåning när de meddelade att Mario Kart Wii kommer att släppas här redan i april. Bara att börja vässa bananskalen och de röda sköldpaddsskalen med andra ord.



EA LOS ANGELES

Redan för snart fyra år sedan bekräftade EA att man jobbade på Red Alert 3, men det projektet lades ned. Istället jobbade det forna Westwood, numera en del av EA Los Angeles, på spel som Slaget om Midgård och Command & Conquer 3: Tiberium Wars.

Läs mer på www.Gamereactor.se!

RED ALERT 3

Ryssarna reser tillbaka i tiden för att radera ut Einstein i den hett efterlängtdade fortsättningen på Red Alert 2

Plattform PC/PS3/XBOX 360 Utvecklare EA Utgivare EA Premiär OKTOBER/NOVEMBER

Det har gått några år sedan sist. Yuri's Revenge, expansionen till Red Alert 2, släpptes hösten 2001, och nu är det äntligen dags att återigen avnjuta den alternativa historieskrivningen i Red Alert-universumet.

I början av spelet tvingas Sovjetunionens presade ledare, ihopkrupna och omringade bakom Kremles murar aktivera sin sista, mest desperata motoffensiv; en tidsmaskin. På så sätt hoppar de tillbaka i historien och lyckas eliminera den Albert Einstein vars uppfinningar tvingat den stora nationen ned på knä. I den resulterande världen har

dock en annan supermakt vuxit sig stark i vattnet öster om Sovjetunionen. Tredje världskriget kommer så att involvera Sovjet, Japan och de allierade.

Även om Red Alert 3 ser ut att vara

I början av Red Alert 3 tvingas Sovjetunionens pressade ledare aktivera sitt sista mest desperata motoffensiv; en tidsmaskin....

ett väldigt traditionellt realtidsstrategispel på bilderna har EA satsat på två viktiga nyheter. Dels handlar det om att man lagt mycket fokus på dynamiken mellan land och vatten. Det går numera utmärkt att bygga baser på vattnet och

det går även om att bygga en bas delvis i vattnet – en utmärkt taktik om fienden är landbaserad. Därmed är amfibiefordonen väldigt viktiga i spelet och det kommer även finnas

resursinsamlare till havs. Men man har också valt ett samarbetsupplägg i kampanjen som till viss del påminner om World in Conflict. Du spelar alltid Red Alert 3 med en annan general på din sida (som kan styras av en kompis

eller av datorn). Varje fraktion har tre valbara generaler som du kan spela tillsammans med och dessa har olika styrkor och strategier. Allt för att skänka de tre kampanjerna (å 8-10 kartor) så mycket återspelningsvärde som möjligt.

Självklart kommer Red Alert 3 bjuda på de kulliga supertöntiga mellansekvenserna som spelserien är känd för, men tyvärr verkar det inte som att Yuri kommer göra comeback. Eventuellt sparas han till en expansion.

Red Alert 3 beräknas komma i oktober till Playstation 3, PC och till Xbox 360.

_Bengt Lemne

Blue Mars

I slutet av detta år kommer Second Life få konkurrens från Avatar Realtyys Blue Mars. Den virtuella världen som bjuder på ett delvis terraformat Mars, kommer att innehålla enastående läcker grafik med hjälp av Cryteks CryEngine 2-teknologi (Crysis).



Mass Effect till PC i maj

Bioware har avslöjat att deras hyllade Xbox 360-rollspelet Mass Effect (belönades med 10/10 i Gamereactor #52) nu även kommer till PC. I maj är det tänkt att spelet ska lanseras och det utlovas bland annat ett nytt dekrypterings-minispiel.

World in Conflict till PS3

I höst kommer strategiliret World in Conflict till såväl Xbox 360 som Playstation 3. De båda konsolspelen kommer bjuda på en ny kampanj där man spelar som Sovjet, en kampanj som även kommer ingå i en expansion till PC-spelet.



Spore i september

Efter några långa års ivrig väntan har EA och Maxis äntligen gått ut med ett releasedatum för Will Wrights Spore. Spelet kommer att släppas till PC, Mac, Nintendo DS (Spore Creatures) och mobiltelefoner den 4:e september i år.



BETA-TEST Genom att köpa antingen expansionen Command & Conquer 3: Kane's Wrath eller samlarutgåvan av Command & Conquer 3 så får du en plats i betatestet av Red Alert 3. Extra mycket realtidsstrategi för pengarna, helt enkelt.

RÖD HUMOR Till skillnad från de väldigt seriösa Tiberium-spelen tillåter sig Red Alert-spelen en hel del humor. Eller vad sägs om zeppelinare och bepanerade björnar. Många klassiska enheter återvänds och i vissa fall med nya förmågor.



MASSA BANDER Några av de bekräftade kartorna i Red Alert 3 inkluderar Santa Monica, Paskön, Havanna, Fuji, Mykonos, Geneve och Heidelberg. Nu hoppas vi innerligt på att Östersund ska utannonseras också.

NOTISER

EA VILL KÖPA GTA

EA har lagt ett bud på 13 miljarder svenska kronor på konkurrenten Take Two (GTA-spelen, Bioshock). När budet lades gav det aktieägarna en bonus på 64 procent jämfört med aktiekursen, men efter det att Take Two-ledningen ställt sig negativt till ett uppköp och budet offentliggjordes av EA steg aktien med nästan 50 procent på den amerikanska börsen. Take Two-ledningen menar att EA gärna får komma tillbaka och förhandla efter det att GTA IV släpps då man tror sig ha en betydligt starkare förhandlingsposition vid det laget.

SUPER SMASH BROS. BRAWL - FÖRSENAT ELLER INTE?

När den amerikanske Nintendo-chefen Reggie Fils-Aime berättade att den europeiska versionen av Super Smash Bros. Brawl försenats på grund av det stora lokaliseringsarbetet som krävdes baserade spelpressen ut att spelet först skulle komma hit till hösten. Riktigt så illa behövs det dock inte bli, utan troligt är att spelet släpps någon gång i maj eller juni.

EN MILJARD ACHIEVEMENTS

Microsoft har onekligen gjort stor succé med achievements-systemet till Xbox 360. Många ser faktiskt till att spela vissa spel enbart därför att de bjuder på enkla poäng till gamerscoren. I samband med årets GDC berättade Microsoft att Xbox 360-spelarna nu tillsammans har låst upp en miljard achievements i sina spel.

TJÄNA SNABBA PENGAR I WORLD OF WARCRAFT

Nu blir det inte bara "guldfarmare" och Blizzard som tjänar pengar på World of Warcraft. Snart kommer nämligen Blizzard lansera mästerskap i arena-läget där det lag som vinner världsmästerskapet kan kamma hem hela 760 000 kronor. Då kanske omgivningen skulle sluta klaga på att man spelar så mycket World of Warcraft!

JAG SPELAR DET GÄRNA, NÄR DET ÄR KLART!

Meningsskilligheterna mellan Silicon Knights (Too Human) Denis Dyack och Sabre Interactives (Timeshift) Matthew Karch var många under deras debatt på årets Game Developers Conference. När så Karch menade på att han aldrig spelat ett spel vars story riktigt gript tag i honom kontrade Dyack med att han borde spela Too Human. Den kvicke Karch klippte ilsnabbt till med att han gärna gjorde det, så fort Too Human var klart.

STARBREEZE JOBBAR ÅT EA

Utöver uppföljaren till Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay så har Uppsala-baserade Starbreeze, senast aktuella med The Darkness, tecknat kontrakt med EA om att göra ett nytt spel baserat på en av företagets befintliga spelsierier. Det har bland annat spekulerats i att det skulle handla om ett nytt System Shock eller Syndicate.

EMINEM SOM GTA-SKÅDIS?

Rykten från Hollywood gör gällande att Eminem var tilltänkt som huvudrollsinnehavare i en film baserad på Rockstars GTA-spel, men att det slutligen inte blev något av filmprojektet då Rockstar inte ville urvattna sitt varumärke.

BUZZ KOMMER TILL PSP

Det populära frågesportspelet Buzz är på väg till PSP. Det låter kanske inte som någon bra idé att koppla stora buzzerkontroller till den smäckra lilla bärbara konsolen, men det verkar inte heller som det är planen med Buzz till PSP. Istället kommer man kunna tävla genom att skicka PSP:n mellan varandra eller genom att länka samman flera PSP-enheter.

MASSOR AV LEGO

Efter framgångarna med Lego Star Wars har danskarna fått blodad tand

Ett av de senaste årens bäst säljande spel har utan tvivel varit de smågulliga Lego Star Wars-spelen. Det enkla upplägget och det välgjorda samarbetsläget har gjort spelen till favoriter för såväl gammal som ung. Men nu kommer det en hel drös med andra Lego-spel.

Precis som i fallet Lego Star Wars är det TT Games (före detta Traveller's Tales) som stått för utvecklingen av Lego Batman och Lego Indiana Jones. I det förstnämnda spelet kommer man kontrollera såväl Batman och Robin som en rad av Gothams största skurkar. När utvecklarna visade spelet för Game-reactor fick vi bland annat se hur Jokern och Harley Quinn kämpade mot poliser i

Lego Indiana Jones, som bygger på de tre första filmerna om gamle Indy...

Jokerns gömställe (en övergiven nöjespark). Det hela var givetvis en lömsk plan från Jokerns sida för att tillfångata polischef Gordon och på så sätt kunna klämma dit Batman. Spelet har än mer fokus på samarbete än Lego Star Wars-spelen och bitvis kan man inte ta sig fram alls utan att hjälpa varandra.

Lego Batman bygger på serietidningarna, men TT Games har skapat tre nya äventyr och spelet bygger således inte på någon film. Men det gör å andra sidan Lego Indiana Jones, som bygger på de tre första filmerna i den nazistbekämpande äventyrarens filmserie (den fjärde filmen går snart upp på biograferna). Utöver dessa Lego-spel jobbar Netdevil på Lego Universe, ett barnvänligt onlinespel med mängder av sätt att uttrycka sin kreativitet på.

Bengt Lemne



EEEEH? But Indy! Du är ju gjord av Lego!



FULA FRISYRER

Vi har samlat ihop spelvärldens fem fulaste frillor



LYNCH
HANE & LYNCH

Lynch är en ful stackare, vars frisyr enkelt vinner vilken tävling som helst över spelhistoriens sämsta. Lynch verkar dock medveten om sin hemska frilla, och skäms inte över den, coolt nog.



ANONYM
CRACKDOWN

Supersnagg med trimmade stripes i bästa MC Hammer-anda. Inte coolt. Inte coolt alls. Hemskt.



JOSEPH TUROK
TUROK

Mohawk-frisyr är väl den allra tontigaste frisyrerna som finns. Beckham var lite småcool i den här frillan 1998, idag känns den minst sagt mossig.



NATHAN SPENCER
BIONIC COMMANDO

Tjocka, mörkbruna dreadlocks och mittbena? Fy bövelen så otäckt fullt. Nye hjälten Spencer ser ut som ett kråkbo och svenska Grin får svår bakläxa beträffande frisyrdesignen.



NERO
DEVIL MAY CRY 4

Nero är en rätt cool kille, absolut. Klädd i snygga kläder, och med ett snyggt animerat rörelsemönster. Hans frisyr är dock inget vidare utan påminner mest om en gammal vit tantperuk.



SUPERSNYGGT!

Det är snyggt. Supersnyggt. Pure ser ut att kunna utmana självaste Motorstorm med sin löjligt läckra lervälling. Bilden kommer från Playstation 3-versionen av spelet.

BRUUUM! När du kör Pure kan du välja mellan manlig eller kvinnlig karaktär, men det är oklart om förarna kommer ha olika förmågor och styrkor eller om det är ren motorkraft som styr.

MOTORCROSSMANI

Disney-ägda grusgalningarna Black Rock Studios vill revolutionera racingen med Pure

Plattform PC/PS3/XBOX 360 Utvecklare BLACK ROCK STUDIOS Utgivare DISNEY Premiär HÖSTEN

Det är många utvecklare som hävdar att de ska revolutionera en genre på förhand och det är lätt för oss som varit med ett tag att konstatera att slutresultatet inte alltid lever upp till förhandssnacket. Än mindre när snacket kommer från en ny utvecklare, i det här fallet Black Rock Studios. Men här handlar det heller inte om några rutinerade herrar.

Black Rock Studios består nämligen till stora delar av den gamla Climax Racing-studio som låg bakom Moto GP och ATV Off-Road Fury. Det är väl främst det senare spelet som påminner om deras nya projekt – Pure.

- Pure kombinerar det bästa med både

extremспорт och racing och skapar därför en extraordinär och unik upplevelse, säger producenten Jason Avent.

Precis som i ATV Off-Road Fury handlar

Som ni säkert vet har vi en stor förkärlek för gruvgrus, höga farter och lervälling...

Pure nämligen om off-road racing med fyrhjulingar och tävlingarna utspelar sig på verkliga banor från hela världen. Det kommer att spruta massor av lera och bli vansinniga hopp i Pure och på förhand ser det ut som Black Rock Studios har på fötterna när man menar på att spelet kommer att revolutionera genren.

Teamet får stöd och råd av den professionella föraren Wes Miller, som också är känd för sina helvilda filmer (H-Bomb Films).

Dessutom kommer det bjudas på onlinespel

för upp till 16 personer i såväl ordinära race som freestyletävlingar och punkt-till-punkt-racing. Som ni säkert vet har vi på Game-reactor en stor förkärlek för gruvgrus, höga farter och lervälling, och det om något kommer Black Rock Studios leverera till hösten med Pure.

_Bengt Lemne



SUPERMAAAN! Pure kommer att innehålla massor av tricks, licensierade kläder, hjälmar, stövlar och sportquads. På bilden utför Jesper en så kallad "superman" innan han tappar taget och landar med hakan på en enorm sten.





Läs mer på www.Gamereactor.se/l

LÄCKER GRAFIK Det är uppenbart att Eidos putsat väsentligt på grafiken till uppföljaren då föregångaren knappast kunde beskylldas för att vara överdrivet snygg.

KRIG OVAN HAVET

Mer ungersk actionstrategi i Eidos **Battlestations: Pacific**

Plattform PS3/XBOX 360 Utvecklare EIDOS Utgivare EIDOS Premiär 2008

M inns ni **Battlestations: Midway** som släpptes för något år sedan? Nu är Eidos ungerska studio tillbaka med **Battlestations: Pacific**. Ett liknande spel som den här gången låter oss strida för Japans ära för att om möjligt nå ett annat slut på kriget i Stilla Havet.

- Vi har lyssnat till den feedback och kritik vi fick av de som spelade det första spelet. Det handlade dels om tillgängligheten, men också om hur man styrde vissa farkoster, berättar Botond Szalacsi, lead designer för **Battlestations: Pacific**.

Riktigt hur man gjort spelet mer lättillgängligt

vill Szalacsi inte gå in på, men när jag frågade om det möjligen kunde röra sig om röstkontroll som i **End War** log ungraren talande.

I **Battlestations: Midway** handlade det om att styra och själv kontrollera såväl flygplan som fartyg, stora som små, stationära luftvärnskanoner och hamnar för att på bästa sätt utmanövrera motståndaren. I uppföljaren kommer det handla om samma saker, men nu blir det till att själv kommandera kamikazepiloter snarare än att försvara sig mot dessa.

Bengt Lemne

31 335 890

SÅLDA SONY PSP-ENHETER!

Även om det inte ens är hälften av Nintendo DS, är PSP med över 30 miljoner sålda konsoler den mest framgångsrika bärbara spelenheten någonsin som det inte står Nintendo på. Imponerande.



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

+ GEARS OF WAR 2

Det kom knappast som någon chock att bandana-kungen Marcus Fenix skulle komma tillbaka i en uppföljare, men att spelet ska släppas till Xbox 360 redan i november i år var en mycket positiv överraskning.

APB IMPONERAR

Med **Crackdown** visade skotska utvecklaren Real Time Worlds att man tillhörde utvecklarens elit, men frågan är om inte deras nästa spel APB är ännu mer lovande. Det kan enklast beskrivas som "Tjuv och polis online". Mumma!

HEMMAJORDA SPEL

När storspelen blir allt dyrare att göra är det kul med alla roliga gratis spel som skapats av privatpersoner från sina hem. Nu kommer några av dessa spel även finnas tillgängliga till Xbox 360 via Xbox Live Arcade och det gillar vi!

- VADDÅ AEROSMITH?

Hur Activision kunde välja att dedikera det första Guitar Hero-spelet med musik enbart från ett band till gubbrockarna förstår vi inte. Hur hade det varit med Iron Maiden, Metallica, Kiss, AC/DC eller Led Zeppelin?

USLA LOST-SPELET

De flesta i redaktionen hade visserligen redan tröttnat på TV-serien, men de övriga blev djupt besvikna när Ubisofts skändning dök in på redaktionen. Fyra timmars träsigt djungeläventyr får till och med hårde Sawyer att lipa.

SAMMANSLAGNINGAR

Först gick Activision och Vivendi ihop, nu vill EA köpa Take Two och de har även en rejäl andel av aktierna i Ubisoft. Det påverkar givetvis konkurrensen och valfriheten i branschen, vilket i slutändan kan leda till sämre spel.

RYKTEN

NY STOR BATMAN-TITEL

Nya Batman-filmen **The Dark Knight** ryktas vara på väg att bli ett riktigt påkostat spel där man i samma stil som de senaste **Spindelmannen**-spelen ska få svinga sig fritt omkring och utforska Gotham City. Rent grafiskt blir det ett mörkt och ondskefullt spel med tydliga Frank Miller-influenser...

DUKE NUKEM FOREVER

3D **Realms** sägs ha börjat få ont om pengar och tvingas nu att faktiskt slutföra utvecklingen av **Duke Nukem Forever**. Spelet lär därför ska visas på E3 i år för första gången och släppas under våren 2009. Få spel blir riktigt lyckade efter så lång tid på ritbordet, återstår att se hur **Duke Nukem Forever** klarar sig.

MAX PAYNE 3 PÅ GÅNG

Finska Remedy jobbar som bekant med **Alan Wake**, men med pengarna Microsoft betalade för spelet sägs de ha startat utvecklingen av **Max Payne 3** i samarbete med en kanadensisk utvecklare. Det ska enligt uppgift släppas 2009 till både Playstation 3 och Xbox 360.



ARG FINNE!

STORSPEL LÄGGS NED

Nedläggningshammaren tycks ha slagit ned på flera spel den senaste tiden. Bland annat sägs Sony ha lagt ned **Getaway** till Playstation 3, medan Activision sägs ha lagt ned utvecklingen av ett nytt **True Crime** och **Gun 2**.

LADDA HEM DREAMCAST

Microsoft och Sega påstås vara nära ett avtal som ger Microsoft rätten att släppa Segas gamla Dreamcast-spel till Xbox 360. Framför allt sägs Microsoft vara sugna på Sonic-spelen, Shenmue och rollspelet **Skies of Arcadia**.

MER EA-EXTREMSPORT

Efter framgångarna med **Skate** påstås EA ha påbörjat utvecklingen av ett vinterextremidrottspel med ett liknande upplägg. Det ska dock inte ha något med deras klassiska **SSX** att göra, utan vara realistiskt och ha flera former av utförsåkning samt säklart möjlighet att åka snowboard.

GEARBOX GÖR HALO 4

Sedan Bungie skilde sig från Microsoft och Microsoft tog över Halo-licensen har det spekulerats om vem som ska göra **Halo 4**. Nu säger ryktet att det kanske inte alls blir Bungie, utan att Gearbox (**Brothers in Arms**) som ska göra det istället. Om Gearbox isåfall kommer att lyckas återstår (säklart) att se...

INTERNET

NYHETER - GAMEREACTOR.SE

FETASTE BREVLÅDAN

Har du en spelrelaterad fråga som du inte kan hitta svaret på? Ställ den till oss på redaktionen, och vi gör allt för att hitta svaret till dig.

10 000 NYHETSARTIKLAR

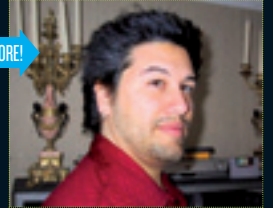
För några dagar sedan publicerade vi vår 10 000:e nyhet på Gamereactor.se. Varje dag bjuder vi på tio stycken nyhetsartiklar om steketa spel, inklusive våra egentagna screenshots.

MEDLEMSRECESSIONER

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

CITATET

HARDCORE!



"Jag är en hardcore-spelare och skulle aldrig svika någon genom att göra ett dåligt spel."

Doom-kungen **John Romero** som inte släppt annat än skit de senaste 15 åren.

SONYS CHEF STICKER

Phil Harrison lämnar Sony efter drygt 15 år som en av de ledande inom företagets speldivision...

P hil Harrison har länge varit en av de mest framträdande personerna inom Sony PlayStation. Han började sin karriär hos Sony redan 1992 och har sedan dess bland annat varit europeisk chef för Sony Computer Entertainment. De senaste åren har han varit ansvarig för samtliga Sonys förstapartspel till Playstation 3.

Harrison har länge ansetts som en av branschens mest slipade chefer. Men har på senare tid uttryckt kritik mot hur svårt det varit att samarbeta med Sonys japanska division. Dessutom har han flera gånger påpekat att japanska Sony inte insett vikten av bredare underhållning, som Buzz och Singstar, och att man därför tappat initiativet till Nintendo. Kanske var det dessa samarbetssvårigheter som gjorde att Harrison nu valt att lämna Sony efter många år i den japanska företagsjättens tjänst. Men officiellt sett är det idel lovord från bägge håll.

Bengt Lemne





06

Anledningar till varför Naruto: Rise of a Ninja regerar

Vi berättar varför vi inte kan sluta spela...

- 01** **MASSOR ATT GÖRA...**
Förutom att stormen spänner sig ända från avsnitt 1-80 av TV-serien finns det så oerhört mycket annat att göra i Konoha. Vi kämpar fortfarande med att hitta alla mynt så vi kan låsa upp filmklippen, filar stridstekniker mot sensei Kakashi och agerar nudelleverans. Dessutom försöker vi muntra upp alla gömda nedstämda singelkillar med Sexy no jutsu samt dänga snobbiga fransoser på Xbox Live.
- 02** **NYA FÄRDIGHETER**
I början av spelet sitter Naruto ensam och utfryst på en gunga. Dryga tjoget timmar senare är han en fulljädrad überninja med gränslösa förmågor. Tack vare Kage bunshin no jutsu kan man plötsligt multiplicera sig och hjälpa sig själv i striderna, springa på lodräta husvägar och gå på vatten som en annan Jesus. Det gör att Naruto: Rise of a Ninja bara växer och blir roligare ju mer man spelar.
- 03** **HÄRLIG GRAFIK**
Den färgsprakande grafiken i Naruto: Rise of a Ninja är både tekniskt och estetiskt imponerande och man blir glad av det...

- 04** **MAFFIGT KARRIÄRLÄGE**
Rise of a Ninja har en helt fantastisk bandesign som tar det bästa från spel som Crackdown och kombinerar det plattformshoppande i sann Mario-anda. Det gör att hela världen blir en enda lekstuga där man uppmanas utforska varenda kvadratcentimeter och där man hela tiden hittar nya dolda områden. Allt man ser går att nå och spelet innehåller massor av hemligheter.
- 05** **SNUSK-JIRAIYA**
Man behöver inte ha sett Naruto för att kunna uppskatta det fantastiska persongalleriet. Här finns alla från den hetlevrade Sakura till ögonbrynskungen Rock Lee och såklart Narutos gamla tränare Iruka. Allra bäst är förstås den perverse eremiten Jiraiya som spenderar all sin tid med att skriva snusk noveller och kika på badande flickor. Naturligtvis åker Naruto på att ha honom som tränare.
- 06** **SPÖA POLARE...**
Vill du prova att omsätta dina slagsmålskunskaper i praktiken fungerar Naruto: Rise of a Ninja även som slagsmålsspel. Alla kända figurer finns tillgängliga komplett med statistik som visar vad de går för och skulle inte din favorit mot all förmodan finnas, så släpper Ubisoft kontinuerligt nya ninjor för nedladdning. Och skulle du inte ha någon vän att möta går det också bra att spela online.

KRATOS & SNAKE Krigsmålad PSP med arg kunggubbe

SPECIALKONSOLER

Sony släpper ett Metal Gear Solid 4-paket till amerikanerna som dessutom får en Kratos-prydd PSP

Ett av de viktigaste kommande spelen för Sonys Playstation 3-satsning är utan tveivel Hideo Kojimas Metal Gear Solid 4.

Spelet med en åldrad Snake väntas stå klart i början av sommaren och Sony har nu avslöjat att man kommer att lansera ett speciellt paket med Playstation 3 och Metal Gear Solid 4 när spelet släpps i USA. Paketet innehåller 80 GB-versionen av Playstation 3, en Dual Shock 3 samt det efterlängtdade spelet och kommer att kosta 499 dollar (motsvarande

3200 kronor). Utöver Metal Gear Solid 4-paketet så kommer Sony även lansera en speciell röd modell av sin bärbara konsol PSP i samband med releasen av God of War: Chains of Olympus. På baksidan hittar vi Kratos. I det paketet ingår utöver konsolen, även spelet och priset blir 199 dollar i USA. Vi hoppas innerligt att Kratos-PSP:n även släpps i Europa, men efter att Sony vägrade att släppa Darth Vader-PSP:n här i höstas så ska vi inte vara alltför säkra på den saken.

_Bengt Lemne



SPECIAL! Att sälja specialversioner av konsoler har blivit allt vanligare - även om Nintendo var tidigt ute under Nintendo 64-eran med Pokémonkonsolen. Numera är det inte ovanligt att det släpps flera versioner av en konsol under ett och samma år. Bra för spelföretagens kassakistor om inte annat.

MINNESSTUND: MEGA-DRIVE

Vi minns Segas fantastiska 16-bitmaskin som bjöd på ett stort antal minnesvärda superspel...

TILLBEHÖRSVANSINNE, JA TACK!

Mega Drive upprgraders flera gånger. Dels med en Master System-adapter, en CD-ROM-läsare samt en 32-bitars tillsats kallad 32X som kraftigt ökade prestandan.

ETT HELT ANNAT NAMN

I Nordamerika lyckades Sega inte få rättigheterna till namnet Mega Drive och tvingades byta namn på formatet. Därför heter Mega Drive istället Genesis i USA.

PRESTANDABEST

Sega var den första 16-bitars-konsolen som lanserades i Europa och med en Motorola-processor som arbetade i svindlande 7.67 MHz var den en verklig prestandabest. Super Nintendos långsammare processor hade länge problem med att grafiskt överträffa spel som Sonic the Hedgehog.

TRE ELLER SEX

Handkontrollen till Mega Drive hade en suveräna D-pad och tre stora tydliga knappar. Det visade sig dock vara för lite när Street Fighter II blev populärt och Sega lanserade därför en ny handkontroll med sex knappar.

29 MILJONER KONSOLER

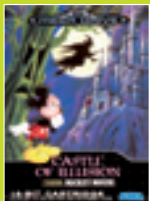
Sammanlagt såldes 29 miljoner Mega Drive-enheter och konsolen blev Segas största succé. Den ledde länge över Super Nintendo som gick om först när Sega trappade ned för att lansera Sega Saturn.

14 ÅR PÅ MARKNADEN

Mega Drive släpptes 1988 i Japan och blev så populär att spel släpptes ända fram till 2002 då Show do Milhão vol. 2 blev det sista officiellt utgivna Mega Drive-spelet. Sonic the Hedgehog 2 blev det mest sålda med svindlande sex miljoner sålda spel, vilket är Halo-klass.

VI MINNS MEGA-DRIVE

Till NES släpptes ohylliga mängder suveräna spel som får nya uppföljare än idag



CASTLE OF ILLUSION

Sega 1990

Innan Sonic debuterade var det faktiskt Musse Pigg som stod för de bästa plattformsäventyren till Mega Drive. Castle of Illusion var både charmigt, underhållande och så oerhört välanimerat att många tyckte det liknade en tecknad film.



MORTAL KOMBAT

Midway 1993

Till Super Nintendo hade Mortal Kombat grått blod och censurerade avslutningar medan allt blod och slafs fanns kvar i Mega Drive-versionen. Sega lät bli censuren och Liu-Kang och Rayden slet varandra i stycken...



SONIC THE HEDGEHOG 2

Sega 1992

Sonic 2:day kallade Sega den tisdag då Sonic 2 släpptes i både Europa och USA. Sonic sprang snabbare än någonsin och succén var omedelbar. Över sex miljoner spel såldes och Sonic blev för en generation ungar mer känd än självaste Mario.



TOEJAM & EARL

Sega 1991

Planeten Funkotron saknade två sköna invånare. ToeJam och Earl. Deras skepp hade kraschat på Jorden och gått sönder i tio delar. Bara att låta universums skönaste utomjordingar samlas ihop allt igen i ett av de coolaste och mest vansinniga spelen någonsin.



ECCO THE DOLPHIN

Sega 1993

Flasknosdelfinen Ecco var en helt normal delfin. Han hade inga superkrafter, såg ut som en vanlig delfin och simmade fantastiskt välanimerat omkring i havet. Kanske var det just det som gjorde Ecco harmoniska och kluriga äventyr så oerhört populärt.



PHANTASY STAR IV

Sega 1995

Två år efter resten av världen kom Phantasy Star IV äntligen till Europa. Phantasy Star IV var både nyskapande, oerhört snyggt och hade en otroligt spännande berättelse. I kombination med ett djupt spelsystem är det än idag ett av tidernas bästa rollspel.



STREETS OF RAGE

Sega 1991

Adam Hunter, Axel Stone och Blaze Fielding slog sig fram genom en hel stad för att bekämpa ett ondskefullt brottsyndikat. Streets of Rage blev en supersuccé och har sedan dess släppts till både Virtual Console och Live Arcade...



ZERO WING

Sega 1991

Arkadspelet Zero Wing hade ingen story. I hemversionen lade man därför till en förklarande filmsekvens. Men med fraser som "All your base are belong to us" och "Someone set us up the bomb" blev Zero Wing en kultklassiker för dess usla engelska.



PURFÄRSKT

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



Lost Winds

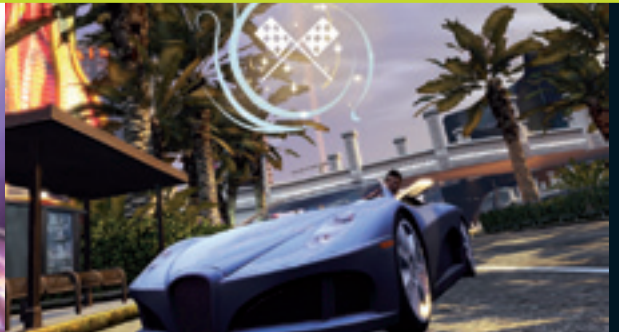
Wii / 2008

Frontier som mest gjort sig kända för Rollercoaster Tycoon-spelen jobbar för närvarande på ett nedladdningsbart spel till Wii. I Lost Winds spelar du vindanden Enril vars uppgift det är att guida och hjälpa pojken Toku så att denne kan störta den onde tyrannen som styr landet Mistralis. Vackert designad grafik lockar oss.

This is Vegas

PC, PS3, XBOX 360 / 2008

Det som händer i Las Vegas stannar i... Las Vegas heter det ju. Men nu vill en rik affärsman förvandla syndens huvudstad till en familjevänlig turistfälla. Din uppgift blir att synda riktigt ordentligt för att återupprätta stadens rätta rykte, bränn gummi i illegala biltävlingar, flirta upp lättklädda damer, starta slagsmål och vinn storkovan på casinon. Vegas behöver en gangster som dig!



Guitar Hero: Aerosmith

PS2, PS3, Wii, XBOX 360 / JUNI

Från Walk this way till Don't want to miss a thing. Rockbandet Aerosmith bjuder onekligen på en bred repertoar och det blir Steven Tyler, Joe Perry och kompani som blir det första bandet som får ett eget Guitar Hero-spel. Vi på redaktionen hoppas på ett något mindre mesigt val nästa val nästa gång.



Sonic Chronicles: The Dark Brotherhood

DS / HÖSTEN

Det kom som en chock när Bioware berättade att man fått i uppdrag av Sega att göra ett rollspel med Sonic i huvudrollen till Nintendo DS. Nu när de första bilderna dykt upp känns det som vi kommer att få se det första riktigt bra nya Sonic-spelet på många år.

Boom Blox

Wii / MAJ

När EA berättade att de skulle samarbeta med Steven Spielberg (Schindler's List, Hajen, Jurassic Park) och att han skulle hjälpa dem att göra tre spel för några år sedan var det nog ingen som trodde att Boom Blox skulle bli det första av dessa. Inte desto mindre ser pussel-spelet intressant ut och speciellt möjligheten att bygga egna pussel lockar.



Deadly Creatures

Wii / 2008

Grovgrus-fanatiska Rainbow Studios, som mest gjort sig kända för sina motocross-spel (MX vs ATV-serien) och det erbarmliga licensfiaskot Cars jobbar för närvarande på ett Wii-exklusivt actionspel om en stor spindel och en riktigt förbannad skorpion. Ett lite annorlunda koncept och ett av en allt större skara småintressanta Wii-spel som kommer från tredjeparts-utgivare.

Champions Online

PC, XBOX 360 / 2009

Efter City of Heroes, City of Villains och det numera nedlagda Marvel Universe Online så ger sig Cryptic Studios sig på, just det, superhjältar! Sedan studion sålde rättigheterna till City of Heroes i höstas har man badat i stål och dessa investerades i rollspelet Champions som nu alltså adapteras till onlinerollspel.



HANDLA GREJOR

HD-kriget är över. Blu-ray triumferade över det tekniskt svagare HD DVD-formatet, och därmed är det givetvis dags för dig att uppgradera din hemmabio med en BD-spelare. Du behöver också förmodligen en ny Playstation 3-ratt, en ny mobiltelefon och nya datorhögtalare.

Hårdvaruredaktör: Martin Forsslund

NOKIA N96

CIRKAPRIS: 5995:-

Nya Nokia N96 är fullproppad med smarrig teknik, eller vad sägs om 16 Gb minne, DVB-H-TV-tuner, GPS, grym 5-megapixelkamera och ljuvlig design.

LOGITECH Z CINÉMA

CIRKAPRIS: 2700:-

Logitech hakar på trenden med ljudsystem som lovar att leverera en surroundupplevelse utan bakhögtalare. Fjärrkontrollen fungerar smidigt nog även till Windows Media Center.

NINTENDO WII ZAPPER

CIRKAPRIS: 345:-

Om du ska spela Ghost Squad Resident Evil: Umbrella Chronicles behövs du denna plasttrapp. Wii Zapper. Den är plågsamt enkel, och relativt billig... och faktiskt klart nödvändig.

DRIVING FORCE GT

CIRKAPRIS: 1495:-

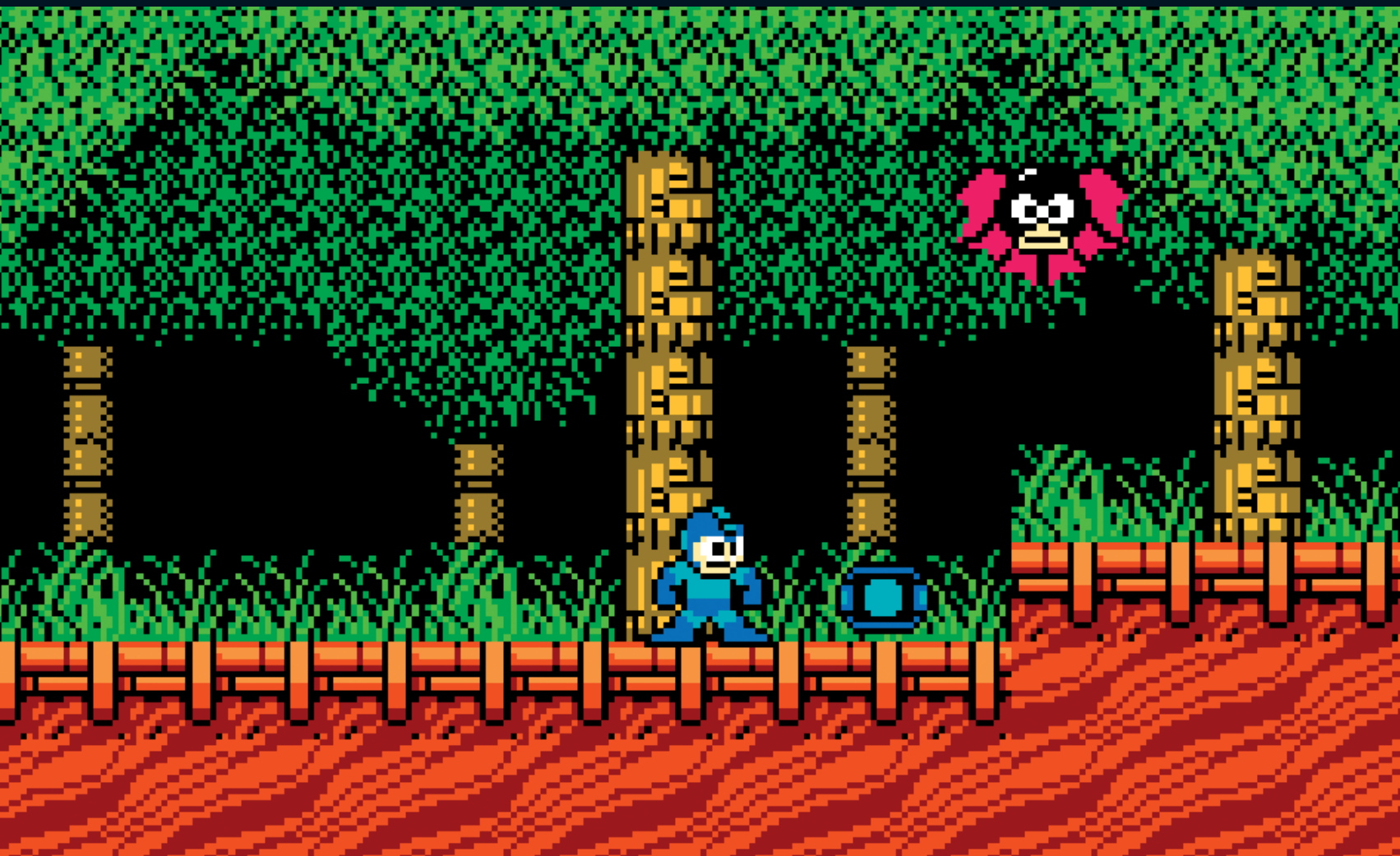
Den här ratten har tagits fram i samarbete med Polyphony Digital och har flera funktioner speciella för Gran Turismo 5. Bland annat låter rattens tuta precis som den bil du för tillfället kör i spelet.

SONY HTP-BD2RSF

CIRKAPRIS: 6995:-

Nu när HD-DVD kastat in handduken kan vi fokusera helt på Blu-Ray. En intressant lösning för den som är ute efter en helt ny anläggning är Sonys nya hemmabiopaket med Blu-Ray-spelare.





MEGA-MEGA-MEGA MAN! Mega Man II är en av flera tvåor som relativt enkelt överglänste sin föregångare. Mega Man II förblir det bästa spelet i serien och en formidabelt härlig klassiker.

ALLA ÄLSKAR EN TVÅA

Mikael Sundberg pratar om sina favoritspel, som nästan alla är uppföljare (hör och häpna!)

Jag satt och funderade en dag på vilka som är mina favoritspel, och vilka spel som allmänt anses vara de bästa genom tiderna. Hur kan det komma sig att alla tycker så olika? Då slog det mig som en blixtnär klar himmel. Kunde det vara så enkelt? Jag kollade genom alla mina favoriter och jämförde med en statistiskt säkerställd kontrollgrupp (bestående av Jonas Mäk) och min teori verkar faktiskt stämma! Härmed presenterar jag alltså min tes: alla älskar en tvåa!

Då menar jag inte nödvändigtvis del två i en serie, och det är här min geniala slutsats kommer in som förklarar att alla

verkar tycka olika: det andra spelet man spelar i en serie blir favoriten. Utan någon som helst psykologisk utbildning har jag följande förklaring på detta fenomen. Det första spelet man spelar i en serie är oftast något man gillar, annars kommer man inte att spela nästa spel och då är ju hela idén irrelevant i vilket fall som helst. När man så får höra talas om en uppföljare blir förväntningarna oftast på topp. Man följer troget varenda nyhet och tittar på varenda bild, ibland flera år i förväg. När spelet sedan släpps, om det inte är en katastrof av bibliska proportioner, sitter man och spelar med ett fånigt leende på läpparna, uppfyllt i

en sorts rus som bygger på både det tidigare spelet och flera år av upplagrade förväntningar.

Resultatet? Man upplever det andra spelet som det absolut bästa, även om det första förstås också är riktigt, riktigt bra. När sedan det tredje spelet kommer är det förstås bra, men inte riktigt lika bra som tvåan (som alltså i ens egna lilla hjärna upplevs som lika bra som de två första spelen tillsammans). Samma mönster upprepas sedan så länge serien fortsätter i ungefär samma form, man jämför tillbaka mot tvåan som alltid står sig, och det behövs en rejäl omstrukturering för att nollställa den här

beräkningen, i stil med Castlevania: Symphony of the Night eller Resident Evil 4 (som följer en annan, alldeles egen tes: "alla älskar en comeback" som jag kommer att skriva mer om någon annan gång).

Det är därför jag älskar spel som Final Fantasy VIII och Suikoden III, trots en del uppenbara objektiva brister; det var de andra spelen i respektive serie för mig. Min andra bekantskap, så att säga. Återträffen. Det är därför jag föredrar Halo 2 framför ettan och trean även om det egentligen inte är bäst. Tänk efter: gäller det inte dig också?

_Mikael Sundberg



FANTASTISKA 2:OR

Fyra hyllade tvåor som Mikael Sundberg älskar...



TIE FIGHTER
Lucasarts / 1994
X-Wing var en gedigen blandning av action och simulation, visst. Men uppföljaren TIE Fighter var både snyggare och mer detaljerat, och gav oss den oemotståndliga möjligheten att jobba upp sig i Imperiets stentuffa hierarki.



HALF-LIFE 2
Valve / 2004
Vi älskade Half-Life djupt och innerligt, och väntade sex långa år på tvåan. Är det kanske förklaringen till varför vi tycker att Half-Life 2 är världens bästa spel? Eller är det kanske bara för att Gordons otroliga äventyr är så förbaskat bäst?



SONIC 2
Mega Drive / 1992
Det första Sonic-spelet var briljant. Rakt igenom. Ingen trodde att tvåan skulle bli lika bra. Men det blev det, det blev till och med bättre. Så bra att Mäki alltid tappar sin frisyra (som då rymmer in i ett buskage) då han får chans att prata om det.



FRONTIER: ELITE 2
Gametek / 1993
Elite var en revolution som skapade "free-roaming"-genren sjutton år innan GTA III. David Braben jobbade sedan i åtta år med intensiv kodning för att klämma in en hel galax fylld med skoj på en ynka diskett i världens per definition största spel

LOST PLANET™

EXTREME CONDITION



PLAYSTATION 3

CAPCOM
lostplanet-thegame.com

Character Wayne by ©Lee Byung Hun / BH Entertainment CO., LTD. ©CAPCOM CO., LTD. 2006, 2008 ALL RIGHTS RESERVED.
“PS”, “PLAYSTATION” and “PS3” are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.



DÖDEN PÅ VÄGI! Interstate 66, uppbyggt av totalt 20 polygoner och en hel hink med underbar spelglädje. Innehåller bland annat ett av tidernas bästa behåring, både i feja och på kranium...bara en sån sak.

GE MIG MER DÖDSBILAR!

Våldsgalne Jesper Karlsson vill knyckla muskelbilar, och skjuta stativmonterad kulspruta. Samtidigt

I dagens utbud av spel finns det snudd på precis allt att välja mellan. Från detektiväventyr och advokatsimulatorer till episka rollspel och udda matlagingsvarianter. Vi kan spela gitarr, flipper, ishockey, skjutglad galning eller vad man nu än går igång på. Det finns allt. Nästan i alla fall, breda stortitlar, miniatyrlika indiespel, underground-titlar, snurrigt japanskt, bråkigt amerikanskt och sofistikerat brittiskt. Utbudet är enormt.

Det är dock något jag saknar, det rycker i våldstarmen och hjärnan får munnen att utstöta gutturala ljud vid blotta tanken på en genre som inte direkt

har rosats de senaste åren. Jag svamlar alltså om bildödsngenren.

Vad är bildödsngenren? Enkelt förklarar, man sitter i en bil och orsakar död, med påmonterade vapen eller bara genom ren illvilja. Full Auto tänker jag inte ens kommentera, eller jo. Det tänker jag visst. Det hade kunnat bli riktigt roligt, om det inte hade varit ett skitspel, vill säga. Det finns en gammal kung som jag verkligen saknar, vi snackar Twisted Metal. De två första spelen var vansinnigt lyckade, och sidospår i form av Vigilante 8 och till viss del även Rogue Trip var även de roande spel, i denna våld-samma genre. Vem minns inte Interstate

76 med en liten tår i ögonvrån och vem kan förneka att det var vansinnigt skoj att misshandla rullatoranter och bikinibabes i det första Carmageddon.

Twisted Metal 3 sägs vara under utveckling, exklusivt till Playstation 3...

De sista åren har vi fått...vad? Crashday... nja, Full Auto... inte utan min stelkrampsspruta, Twisted Metal på PSP? Ge mig en rast. Kom igen nu alla dödsbilutvecklare med fabläss för spillolja, blod, mord och arga clownen. Ge mig extremt underhållande dödsbilar på en öppen arena, gott om kulisser att

förvandla till finkornigt damm, vapen, död, misär, våld och utstuderade elakheter mot kompisar i nätverk. Ge mig mer dödsbilar, som det var förr. Jag tror

bestämt att vi kommer att få uppleva just detta ganska snart, håll ögonen öppna. Twisted Metal 3 till Playstation 3 sägs vara under utveckling. Bakom spakarna ryktas det att stortruten Jaffe och delar av hans God of War-team sitter. Jag blir svettig bara av tanken.

_Jesper Karlsson



MASSA DÖDSBILAR

Jesper snackar grymt rolig dödsracing...



TWISTED METAL: BLACK Playstation 2

Det var ljuvligt. Ljuvligt att iförd lortiga clown-kåder åka runt på de sönderbrända bakgatorna i Twisted Metal: Black och bara mosa andra bilar. En oförglömligt ondskefull spelstund som toppar listan över världens bästa dödsbilstitlar. Yes!



CARMAGEDDON PC

Tungt inspirerat av överulsa skräpfilmen Deathrace 2000 kom Carmageddon från ingenstans, och blev snabbt helt hysteriskt populärt. Detta då blandningen av grym grafik, sjukt bra humor, lyckad bilfysik och stor frihet var till synes perfekt. Yes!



FULL AUTO 2 PS3 / Xbox 360

Till skillnad från de två andra spelen här till vänster är Full Auto 2 inte ett bra spel innehållande smutsigt hårda dödsbilar. Nej. Tvärtom. Det stinker, riktigt illa. Kassa bilar, hopplös fysik och världens tråkigaste banor gjorde Full Auto 2 till en dunderflopp.



Game Concept Challenge

2008

Välkomna till Karlshamn och GCC.

April 14-17

För mer information:
www.gameconceptchallenge.se



Showdown

Vinnaren presenteras den **17** april under GCC.

www.theshowdown.se

En investering för framtiden





Bäddat för storbråk

Jonas Mäki berättar om alla de stekheta fightingspel som kommer att släppas under 2008!

Det finns inte mycket som slår en riktig fightingkväll. Att samla ihop mitt gamla kompisgäng för en hederlig spelkväll med massor av digitalt slagsmål är något som jag aldrig kommer att tröttna på. I våra yngre dagar släpade vi kassar fyllda med arkadstickor och Dreamcast-enheter varje helg mellan varandras pojkrum. Capcom vs SNK 2, Super Street Fighter 2 Turbo, King of Fighters'98, Soul Calibur 2 (Gamecube-versionen med Dual Shock 2-adaptrar), Dead or Alive 3 och andra mer obskyra titlar som Tech Romancer och Garou: Mark of the Wolves.

Även om vi knappast hörde till Sverige-eliten i något av spelen blev vi sakteliga bättre. Ett bra slagsmålsspel ska gå att finslipa in absurdum precis som verklig kampsport och det lästes tips på nätet och tränades grymma combos. Jag bjöd även in långväga vänner jag lärt känna genom mitt spellintresse som sades vara extra grymma på något spel för att se vad de gick för.

Idag samlar jag fortfarande ihop mitt gamla kompisgäng mellan varven, men numera blir det mest stora helgdagar som i mellandagarna under jul samt när jag fyllde 30 förra våren. Fortfarande lika kul dock även om vi blivit lite ringrostiga. Nu låter jag som en riktigt gammal gubbe men i takt med att vänner och bekanta flyttat för att studera, har det helt enkelt blivit allt svårare att sno ihop spelkvällar som förr.

Fast det är bara en del av sanningen. De senaste åren har digitala slagsmål

nämligen varit en rätt trist historia och därför har intresset för att samlas varje helg och spela dött ut av sig självt. Dead or Alive 4 var till exempel inte lika fräscht som sin föregångare, Virtua Fighter 5 känns bara trist och Soul Calibur 3 fastnade jag inte för alls. Och King of Fighters-serien har helt gått åt skogen. Endast Tekken har väl egentligen haft ett kvalitetsmässigt lyft under svackan.

Därför känns det skönt att vi tycks gå mot en fantastisk era där vi, ni och alla andra som spelar TV-spel (det är inte mycket slagsmål på datorer dessvärre) kommer att spendera allt mer av vår spelade tid med att slåss. Lite vinnaren står kvar, turneringar över Xbox Live, spelandes träningslägen om och om igen för att lära sig en figur och så vidare. För precis när jag nästan hade dödförklarad genren så kommer nu ett av de största rycken jag varit med om.

Vi snackar dels Super Smash Bros. Brawl som går från klarhet till klarhet och innehåller fler coola funktioner än jag trodde var fysiskt möjligt. Vi snackar Tekken 6 som enligt rapporter från japanska arkadhallar är precis så skoj som vi hoppats på. Vi snackar ett Street Fighter IV där Capcom återigen beslutat sig för att göra serien mer tillgänglig för alla och ta tillbaka de figurer vi älskar i vad som tycks bli ett nästan löjligt lovande spel. Då har jag ändå inte nämnt att Mortal Kombat snart gör sin debut i den nya generationen. Och med Ninja Gaiden II ute i höst håller ju Team Ninja faktiskt inte på med något egentligen. Massa obskyra projekt. Jag sätter en till

njure på att nästa spel från dem till Xbox 360 blir Dead or Alive 5.

Ja, och så har vi ju såklart Soul Calibur IV. Jag trodde väl inte att jag skulle säga så eftersom jag faktiskt inte sett fram emot denna veritabla tuttfest något vidare. Missförstå mig rätt, jag gillar tuttar, men alltför ofta används de för att maskera att något inte håller måttet. Men efter förra månadens utannonserade av att Darth Vader och Yoda ska vara spelbara kan jag inte längre hålla mig, det här kommer bara bli så bäst.

Kanske lärde sig Namco läxan efter Soul Calibur II som blev en dundersuccé.

succé och jag slår vad om en av mina (alltför många) njurar att det kommer få ett betydligt bredare genomslag än Soul Calibur III.

Kommersiellt? Absolut. Men sedan när är det fel att ge folk vad de vill ha och allra uppriktigast skiter jag i storyn. Jag vill inget hellre än att testa de nya figurerna så till den milda grad att jag kanske måste överge min gamle favorit Maxi. Soul Calibur IV lär som sagt bli en dundersuccé och motstånd kommer det inte saknas, varken i kompisgänget, på redaktionen eller online. Det har Namco Bandai sett till genom att göra spelet långt mer anpassat för den breda

Tekken 6 är, enligt rapporter från japanska arkadhallar, precis så skoj som vi hoppats på... och Street Fighter IV ser löjligt lovande ut!

Stora dragplåstret var Link som fick Gamecube-versionen att sälja bäst av alla. Ett genidrag. Alla spelade Soul Calibur II och att hitta motstånd var busenkelt. Med Soul Calibur III tog man bort plojfigurerna och försäljningen floppade fullständigt.

Jag har fruktat att denna tendens skulle fortsätta i och med Soul Calibur IV. Men med dessa båda Star Wars-legenders hjälp kan det bara inte misslyckas. Jag förs redan nu fastslå att Soul Calibur IV kommer bli en dunder-

massan än jag vågat hoppas på.

Dessutom lär det nya Dragonball-slagsmålsspelet till Playstation 3 och Xbox 360 sälja bra som alltid, Rare har gett ledtrådar om att de jobbar på ett nytt Killer Instinct och inom kort kommer Super Street Fighter II Turbo HD Remix för nedladdning. Som sagt, det våras för fighting och jag är mer pepp att få slåss igen än på mycket länge. Må kraften vara med er, det kommer ni behöva när både Darth Vader och Yoda drar sina ljussablar.

_Jonas Mäki

FIGHTINGFRENZY!

De fyra hetaste slagsmålsspelen som vi väntar på...



DEAD OR ALIVE 5

TECMO'S TEAM NINJA JOBBAR VIDARE

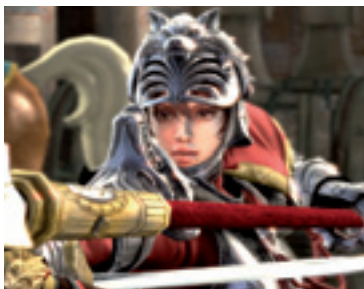
Redan innan Ninja Gaiden II var bekräftat berättade Itagaki att Dead or Alive 5 var under utveckling. Nu i sommar släpps Ninja Gaiden II och en rimlig gissning är att ett nytt Dead or Alive kan utannonseras redan i höst. Dead or Alive 4 fick kritik för det grafiska och mest sannolikt är det en av de punkter Tecmo kommer jobba hårdast med.



TEKKEN 6

REDAN UTE I JAPANSHA ARKADHALLAR

Redan nu finns möjlighet att spela Tekken 6 för den som önskar. Det är nämligen sedan en tid ute i japanska arkadhallar. Men till hösten kommer Playstation 3-versionen som ska uppgraderas ordentligt, inte minst grafiskt. Bland nyheterna till del sex märks bland annat att banorna har flera nivåer samt att man tål betydligt mer stryk.



SOUL CALIBUR IV

DARTH VADER OCH JEDITROLLET YODA

Strax efter sommaren är det premiär för Soul Calibur IV. Föregångaren var ganska misslyckad och gästfigurerna saknades. Till del fyra är ordningen återställd och spelsystemet har setts över ordentligt, designen har piffats till och denna gång kommer man även kunna spela online. Både Darth Vader och Yoda gör dessutom ett gästbesök.



STREET FIGHTER IV

BRUTALSMISH MED E. HONDA

Som vi har längtat efter ett nytt Street Fighter. Hoppet tycktes vara ute och Capcom pysslade endast med återutgivning av gamla Street Fighter-spel samt helt andra genrer. Men nu kommer Street Fighter IV och man siktar på att göra det mer tillgängligt för den breda massan och tar tillbaka alla de populäraste figurerna.

BULLY™

SCHOLARSHIP • EDITION

OUT NOW

WWW.ROCKSTARGAMES.COM/BULLY



www.pegi.info



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...

GAMERACTOR FÖRHANDSTESTAR KOMMANDE SPEL

Djupdyk i vårt textarkiv: www.gamereactor.se

MÅNADENS CHARMIGASTE

Mario Kart Wii

Mario och vänner återvänder till Nintendos mysiga racingbanor redan nästa månad...

KILLZONE 2 SAINTS ROW 2 SILENT HILL: ORIGINS
PROJECT ORIGIN SUPER SMASH BROS. BRAWL
FALLOUT 3 LEFT 4 DEAD GHOSTBUSTERS
TOP SPIN 3 GOLDEN AXE: BEAST RIDER



Mest efterlängtrade

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

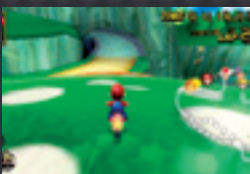
03-08



1:a Gears of War 2

Xbox 360

Vi älskade det första spelet som än idag står sig som ett av de snyggaste. Någonsin. Till Gears of War 2 utlovas ännu bättre grafik, större och elakare locusts samt förstörbara miljöer. Vi kan knappt bärga oss.



2:a Mario Kart Wii

Wii

Med Mario Kart Wii slopar Nintendo den usla tandemåkningen från föregångaren. Istället blir det 16 nya banor att susa runt på med både go-karts och motocrossar i ett oerhört lovande spel.



3:a Tekken 6

Playstation 3

Tekken 6 spelas för fullt i japanska arkadhallar för tillfället och omdömena är lyriska. I slutet av 2008 kommer Tekken 6 ordentligt uppgraderat till Playstation 3 och vi ser verkligen fram emot nya digitala slagsmål.

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.

GAMERACTORS TERMOMETER

Is kallt 🧊 Ljummet 🌡️ Varmt 🔥 Kokhett 🔥🔥 Vulkanutbrott 🌋

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

**Mitt i krigets hetta**

Det tuffaste i Killzone 2 kommer att vara själva atmosfären; ljudmattan, de genomonda fienderna och all krigisk smuts.

Premiär SEP



Se mer på Gamereactor.se

Striderna rasar

Del två av Guerillas lysande actionfest närmar sig med stormsteg och Jonas Elfving kan knappt vänta...

**KILLZONE 2**

Plattform PLAYSTATION 3 Utvecklare GUERRILLA
Utgivare SONY Speltyp ACTION

Vad jag än tittar på numera påminner mig om Killzone 2. Orange saker är värst. Vare sig jag klunkar morotsjuice eller ser trafikljus slå om, blir allt bara en påminnelse om Helghast skräckingivande ögon. Det är misär och tragedi att vi måste vänta ända till hösten innan Playstation 3 får sin bästa actiontitel hittills. Av vad vi har fått se av Killzone 2 verkar det dock som att spelet kommer att vara värt all frustrerande väntan.

Två år efter att Helghast gav sig på människornas koloniplanet Vekta är det nu ISA

Hjälten i Killzone 2 heter Sev och tillhör en specialenhet som finkammar planeten Helghan

som lirar dödsmatch på bortaplan. Hjälten i Killzone 2 heter Sev och tillhör The Legion, en speciell stridsenhet som finkammar planeten Helghans alla fiendepackade skrymslen efter

kejsare Visari, det högsta Helghast-hönset. Genom att tillfångata Visari vill ISA påskynda slutet av kriget, men självklart är det lättare sagt än gjort; Helghast välkomnar nämligen oväntat besök med gevär och inte Gevalia...

Killzone till Playstation 2 innehöll dels strategiska element där du var tvungen att skydda både dig själv och din pluton, dels gammal hederlig röjaraction utan onödiga transportsträckor. Samma recept ligger till grund för Killzone 2 och nu har striderna ytterligare dimensioner. Som i Gears of War kommer du att ducka och ta skydd bakom varenda pelare, trälår eller badkar du kan hitta och väl skyddad kan du "chansskjuta" genom att sticka ut bössan men inte huvudet från

skyddet. Guerrilla har även slitit med att få Helghast-horderna att reagera på varje enskild kula som spelaren avfyra. På ett imponerande sätt aktiveras olika animationer beroende på var



TA SKYDD Du är inte någon enmansarmé i Killzone 2. Du är inte Master Chief och måste därför ta väl hand om plutonpolarna och de måste i sin tur hålla din rygg fri från blodtörstiga Helghast.

FAKTA**GUERRILLA GAMES**

Guerrilla Games är ett holländskt spelhus som ligger bakom det första Killzone och Killzone: Liberation till PSP, samt det ganska undermåliga Vietnamliret Shellshock: Nam '67. 2004 blev Guerrilla uppköpta av Sony Computer Entertainment och har sedan dess utvecklat spel exklusivt för Sonys konsoler. Killzone 2 är för övrigt det största spelprojektet i Holland någonsin. Ingen press, Guerrilla.

och med vilket vapen man träffar fienden. Det är inget mindre än en fröjd att beskåda ett så väl koreograferat inferno av fiendekroppar som fylls med bly. Den artificiella intelligensen ska vara förbättrad och nu tänker Helghast till exempel på om deras skydd börjar krackelera av all fiendeeld och omvänt också på hur väl spelarens gömställen mår. Fienden skjuter på explosiva tunnor, flankerar och överväger reträtt eller fortsatt attack beroende på motståndet.

De första minuterna av Killzone 2 lär gå åt att smälta alla visuella intryck som Guerrilla fullkomligen kastar över oss. I stridens hetta är det kanske svårt att upptäcka hur sjukt detaljrikt

omgivningar och effekter målas upp, men du kan lite på att det handlar om ett grafiskt hästjobb. Varje bana sägs kräva två gigabyte och Killzone 2 kommer att köras i 720p och 30 bildrutor per sekund.

Ta den bana som Sony visade upp i somras till exempel. Sev och The Legions luftfärd med legionerna av svävare, på väg mot kejsare Visairs palats är mycket vacker i både design och teknik. Ansiktsuttryck och rörelsemönster hos truppmedlemmarna under den skakiga flygturen är mycket verklighetstroga och när luftvärnskanonerna träffar skeppet bredvid Sevs bränner man sig nästan på skildringen av stridens hetta. En stund senare kommer man som spelare kunna röra sig fritt i den oerhört detaljerade banan. På landnivå finns otaliga små ljuskällor, det går att utskilja enskilda bräddor och rostiga galler och varje "obetydligt" hörn av den ogästvänliga planeten har utformats med omsorg. Man blir paradoxalt nog bländad av den mestadels gråsvarta designen i Killzone 2.

Precis som i det första Killzone kommer ljudarbetet också att vara i absolut toppklass. I Killzone 2 har öppna ytor en annan akustik än små rum, vilket innebär att skott och explosioner kommer att låta mycket verklighetstroget. Att kunna lista ut var fienderna kommer från genom att lyssna är alltid effektivt och Killzone 2 stöder dessutom DTS Master HD-ljud fullt ut, så för dig som ljudriggat ordentligt kan inlevelsen bli helt uppåt väggarna häftig.

Killzone 2 styrs med en för förstapersonsskjutare traditionell spelkontroll. Några Sixaxis-funktioner kommer visserligen



BORTAMATCH I Killzone 2 strider människorna på Helghasts helgalna hemplanet Helghan. Känslan av utsatthet har vridits upp flera snäpp i Guerillas uppföljare och alla de miljöer vi hittills fått lärt känna är bruna, grå, smutsiga och söndersprängda.



FAKTA

HYSTERISKT SNYGGT

2005 visade Sony inför den kommande Playstation 3-lanseringen upp ett klipp som enligt dem skulle vara taget från Killzone 2. Klippet var så snyggt att alla misstänkte förenaderat material. Det sistnämnda visade sig vara sant men nu har arbetet gått så långt att grafiken nästan är i nivå med den ursprungliga trailern. Killzone 2 kommer att bli hysteriskt snyggt.

att finnas, men inte i någon större mängd. Sev har dessutom fått lite spring i benen sedan sist och kan numera hoppa, men att skjuta Helghast mitt i luften kommer inte att vara möjligt.

Så det är väl bara att bita ihop och fortsätta vänta. Killzone 2 har dock mycket att tävla mot och att smiska Gears of War, Crysis och Halo 3 på fingrarna är ingen lätt utmaning. Varken spelmässigt eller grafiskt. Allt ser dock ut att vara på rätt spår och om 2008 ska kunna mäta sig med fjolåret i spelkvalitet så törs vi spå att Killzone 2 blir en av de största bidragsgivarna.

Jonas Elfving

TERMOMETER

GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR



Måste bli den bästa actionspelet till Playstation 3 och får gärna bli en av de bästa någonsin...



ONDA SKUGGOR! Ljussättningen är, ja faktiskt, lysande i Killzone 2. Skuggan av en Helghast som hoppar över ett räcke är enormt effektivt.



Premiär **SOMMAR**

SOURCE Left 4 Dead bygger på en ordentligt uppdaterad version av Source-motorn från Half-Life 2. Snyggt men inte i närheten av Crysis eller Unreal Tournament 3 alltså.

Död åt de levande!

Vi slås oss ihop och ger oss på människorna...



LEFT 4 DEAD

Plattform PC Utvecklare TURTLE ROCK STUDIOS
Utgivare VALVE Spellyp ACTION

Mörka gator, tunga vapen och massvis av zombier. Utgångspunkten i Turtle Rock Studios (Counter-Strike: Source) nya Left 4 Dead kunde vara mer originell. Visserligen spelar man alltid i grupp, antingen med andra spelare eller med datorstyrda kompanjoner. Men fortfarande med samma gamla trötta samling av standardvapen.

Det som gör oss sugna på Left 4 Dead är istället flerspelarläget, för här får man spela som en av fyra olika superzombisar som leder anfall mot de levande. Boomern är en självmordsbenägen jättklump som gärna ska försöka spy zombie-attraherande gojs på eller dö mitt bland motståndarna, Smokern kan använda sin tunga för att strypa fienden eller explodera i ett moln av rök, och Huntern kan göra sig osynlig och lägga sig i bakhåll. Dessa tre kan tillsammans skapa ordentliga problem för människorna, även om de dör snabbt och återskapas någon annanstans. Dessutom blir man ibland utvald att vara Tank, en superstark värstingzombie som på egen hand kan decimera en oförsiktig grupp.

Den här uppdelningen skapar en dynamik som få andra actionspel har. Det påminner närmast om Shadowrun med alla specialförmågor. En strid mellan fyra beväpnade människor mot en oändlig ström av smarta, koordinerade zombiespelare har potential att bli ett riktigt, riktigt kul onlinespel. Själva kampanjen består av en handfull uppdrag som inte verkar så värst engagerande... men vem bryr sig när flerspelardelen är så lovande?

Mikael Sundberg

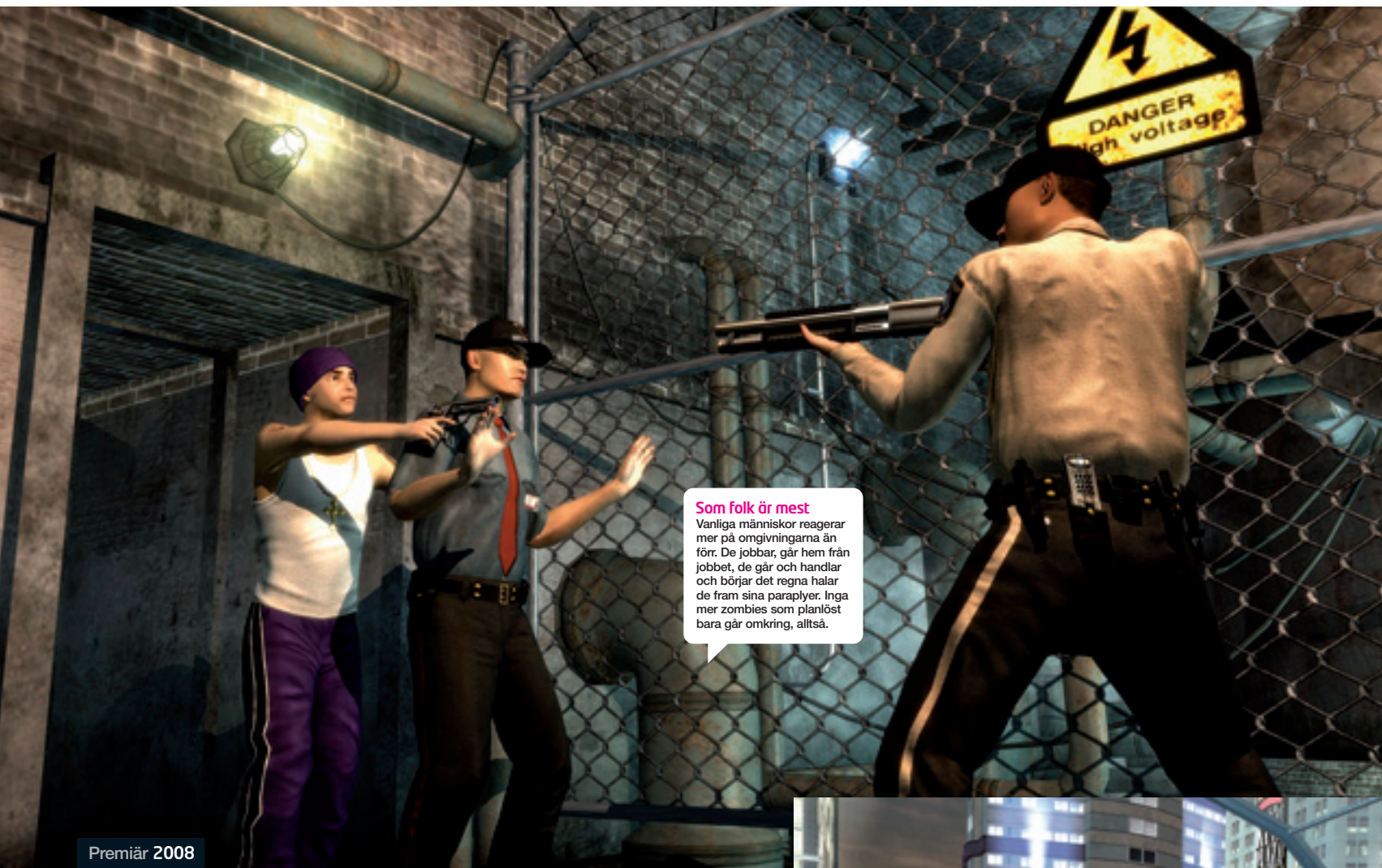
TERMOMETER

GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR



Megasmarrig multiplayerdöd där vi får gnaga människohalsar som superarga superzombier...





Som folk är mest
Vanliga människor reagerar mer på omgivningarna än för. De jobbar, går hem från jobbet, de går och handlar och börjar det regna halar de fram sina paraplyer. Inga mer zombies som planlöst bara går omkring, alltså.

Premiär 2008

Brottets bana

Samma lika fast annorlunda. Saints Row 2 är större, starkare, snabbare och vackrare, men är det bättre?



SAINTS ROW 2

Plattform PS3/XBOX 360 Utvecklare VOLITION
Utgivare THQ Speltyp ACTION

Efter framgångarna med det första Saints Row 2 fick Volition blodad tand och mångdubblade uppföljarens budget. Det betyder allt från enklare saker som att musiken nu innehåller låtar från fler och större band till att man kunnat lägga ned betydligt mycket mer jobb på det grafiska.

Man spelar fortfarande i staden Stilwater och runt tio år har gått sedan föregångaren.

Du kan när som helst ta grepp om valfri karaktär och använda som mänsklig sköld...

Under dessa år flera nya stadsdelar tillkommit, bland annat en hederlig ultraamerikansk trailerpark helt befolkad av människor som tycks hämtade från Jerry Springers vrickade TV-show. Annars är sig mycket likt, och en del av behållningen för gamla fans ska enligt Volition bli att åka omkring och se hur staden

har förändrats sedan sist. Vilka områden har exempelvis slummat till sig, och vilka dåliga områden har rensats upp.

Delar av den gamla hamnen är numera översvämmad vilket i spelvärlden betyder att det numera är en ypperlig plats för diverse vattenlekar. Volition har nämligen lagt till rejält med båtar, vattenskotrar och allehanda andra farkoster avsedda att användas i en omgivning med massor av vatten. Bland annat kan man göra vainsnessopp och komma åt svårtillgängliga ställen. Genom att tillföra alla dessa vattenfordon har Volition även passat på

att utöka spelvärlden (som fortfarande är gamla hederliga Stilwater) med lite öar. Bland annat finns nu en fängelse-ö inspirerad av klassiska Alcatraz samt en annan ö med ett kärnkraftverk.

Gänget Saints från föregångaren är under upplösning och det är här du som spelare kastas in i bilden. Ditt jobb blir att rusta upp det



MÅLSÖKANDE! Eftersom det numera finns flygfordon har Volition även lagt till målsökande raketer med vilka man relativt enkelt kan sänka bepansrade helikoptrar och flygplan med. Även tågvaggar.

FAKTA
STÖRRE STAD...
Stilwater är mer än 50% större i föregångaren. Något Volition åstadkommit genom att lägga till nya stadsdelar väster om stan samt att det nu finns bebyggelse på öar runt kusten. Stilwater har dess-utom fått en under värld med tunnlar och liknande där hemlösa och annat ljusskyggt folk håller till. Till sist har de även gjort så att man kan gå in i betydligt fler byggnader än sist, vilket också bidrar till att stan känns större.

gamla gänget igen, hitta dem ett nytt högkvarter och bekämpa alla andra gäng som den senaste tiden växt på Saints bekostnad. En stor nyhet är att du denna gång får välja mellan att spela som en kille eller tjej, vilket även påverkar storyn något.

För att verkligen utveckla spelbarheten har Volition valt att satsa lite mer på ett ondskefullare upplägg än den ganska humoristiska föregångaren. Man är dock noga med att betona att man inte alls knusslat med humorn. Här finns fortfarande rejält vrickade hotrods och slår du ned någon helt oprovocerat på stan kommer förbipasserande inte att fly som

annars är brukligt i genren utan ta fram sina mobilkameror och filmar både dig och misshandeln med kommentarer om att de ska lägga upp det hela på Youtube.

En annan stor förändring är att Volition lagt till bossar. Högre gängmedlemmar är inte vem som helst utan stora rejäla bitar som behöver lite mer stryk än sina underhuggare för att de ska kasta in handduken. Lyckligtvis kan man ha dubbla vapen i Saints Row 2, vilket gör att man kan beväpna sig till tändarna innan de dyker upp. Och detta hårdare motstånd leder även till att polisen måste kämpa hårdare än tidigare för att handskas med buset. Något som gör att de gladeligen ramar ett skyltfönster för att sänka dig därinne, ståendes med ett kassaskåp i handen. Och nu skjuter de innan de frågar.

Lyckligtvis har du också fått ett par extra knep. Det kanske bästa är möjligheten att ta gisslan. Både civila, andra gängmedlemmar eller poliser kan du när som helst ta grepp om och använda som mänsklig sköld. Dels får det fienden att dra sig från att skjuta dig och dels skyddar det ju faktiskt mot kulor. Dessutom kan du utan vidare traktera flygfordon i Saints Row 2 och att ta till ett flygplan eller en rejäl stridshelikopter mot polisen är inga konstigheter. Polisen har dock också tillgång till sådant och plötsligt förvandlas Saints Row 2 till ett häftigt luftbaserat skjutspel.

Annars är det tydligt att den främsta inriktningen för Volition varit att ge Saints Row 2 en så lekfull prägel som möjligt. Respekt-systemet är kvar och nu kan man även få sådant genom att utföra diverse vansinnig-



GIMME RESPECT Respektssystemet från Saints Row finns kvar. Denna gång kan man bland annat få respekt genom vansinniga tricks som att surfa på en körande bils motorhuv och allra helst kombinera det med några fräcka trick.



FAKTA

MEN EN KOMPIS

Den största spelmässiga nyheten i Saints Row 2 är onlinestödet, närmare bestämt att man nu kan spela co-op igenom hela spelet. Det går när som helst att bara hoppa in i spelet och tillsammans ta sig an alla gäng. Något som gör Saints Row 2 betydligt roligare än sin föregångare och öppnar upp för mängder av dumheter att göra tillsammans.

heter. Ett sådant är exempel är motorhuvssurfing, där man helt sonika hoppar upp på en körande bils motorhuv och står kvar. Kan du då dessutom göra trick som att stå på händerna så belönas det givetvis lite extra. Sammantaget känns det som att allt Volition gjort med ett redan ganska underhållande koncept är till det bättre.

Saints Row 2 ser inte lika snyggt ut som Grand Theft Auto IV och har såklart inte riktigt samma produktionsvärden. Men när det väl släpps i slutet på året kanske folk har hunnit tröttna lite på Rockstars äventyr och sukter efter mer.

Jonas Mäki

TERMOMETER

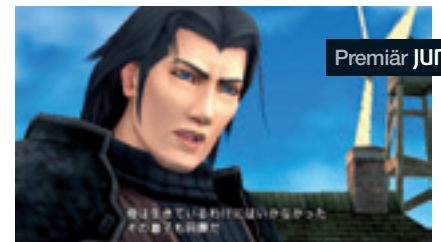
GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR



Saints Row 2 ser ut att innehålla mer av allt, men frågan är om det räcker för att utmana GTA IV...



UPPDATERAD GRAFIK Även om Saints Row 2 inte är något grafiskt mästerverk är det bra mycket snyggare än sin föregångare. Bland annat är ljussättningen bättre, figurena mer detaljerade och fysiken mer välgjord. Dessutom hoppar inte grafiken längre fram på samma sätt som sist.



Premiär JUNI



ROCKPOJKI Om det är något man kan klaga på redan på förhand så är det väl att alla nya karaktärer ser ut som feminina japanska rockpojkar...

Fantasins föregångare

Square hyllar klassiker med en påkostad föregångare



CRISIS CORE: FINAL FANTASY VII

Plattform PSP Utvecklare SQUARE-ENIX
Utgivare SQUARE-ENIX Speltyp ROLLSPEL

Det har gått ett tag sedan Final Fantasy VII nu. Jag tänker faktiskt sträcka mig så långt som att anta att alla som har tänkt spela det har spelat det, och avslöja handlingen. Ni minns väl Zack? Den där svarthåriga kisen som faktiskt gjorde allt det där som Cloud bara hade hallucinerat att han själv gjorde?

I Crisis Core möter vi Zack, några år innan händelserna i Final Fantasy VII. Han är en ung soldat i Shinra-regimen som sakta börjar vända sig mot sina uppdragsgivare. Vi får se en mer direkt inblick i hans relation med Aeris och konflikten med Sephiroth, samtidigt som flera

I Crisis Core möter vi Zack, några år innan händelserna i Final Fantasy VII...

nya karaktärer introduceras. Om du inte har spelat Final Fantasy VII förstår du förmodligen ingenting just nu, och det är väl lite det som är meningen. Crisis Core må inte vara den hett efterlängtnade remaken av sjuan men det är intensiv, genomarbetad fan service precis som filmen (och till skillnad från Dirge of Cerberus). Det är mer påkostat än något annat spel till PSP och helt löjligt snyggt.

Utöver nostalgiskt hjärtflimmer finns det också en hel del spelmässiga nyheter i Crisis Core. Zack slåss ensam i spelet men de olika medhjälparna dyker upp i ett roulettliknande system och bidrar med olika attacker. Av det vi har fått se är detta ett ytterst välgjort actionrollspel.

Mikael Sundberg

TERMOMETER

GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR



Vi längtar efter att få spöa kaxproppen Sephiroth, flörta med Aeris och mobba Yuffie igen..



Flickan och döden...

Monolith återvänder till den skrällen i uppföljaren till Fear



PROJECT ORIGIN

Plattform PC/PLAYSTATION 3/XBOX 360
Utvecklare MONOLITH PRODUCTIONS Utgivare MONOLITH Speltyp ACTION

Du är en Delta-soldat som vaknar upp strax efter slutet i Fear. De läkare som nyss experimenterade på dig är numera sönderslitna eller avrättade. Du vet inte vart du är, eller varför, men du har ett vapen, god träning och ett sjuhelvetes reflexsystem. Det visar sig att efter den hastiga operationen du nyss genomgått har dina sinnen och reaktion vässats avsevärt, något som kommer till användning ganska snabbt.

Det visar sig nämligen att någon är ute efter att städa upp situationen som har uppstått och sjukhuset där du befinner sig befinner sig för ögonblicket i stadszonen.

Den vanvettigt höga actionnivån från Fear kommer att vara intakt då Project Origin precis som sin föregångare handlar om vansinnigt, högoktanigt och effektfyllt våld. Med en arsenal fylld med kompetenta dödsverktyg

Alma är självklart fortfarande med och hennes väsen vilar över allt som händer i spelet...

och förmågan att sakta ned tiden gör att man precis som tidigare har förmågan att förvandla sina fiender till kläggig sörja med ganska enkla medel.

Tjejen i den röda klänningen, Alma, är självklart fortfarande med och hennes väsen vilar över allt som händer i spelet, precis som tidigare. Dessutom verkar det som att även



MASTIGT! Miljöerna målas konstant blodröda, kroppar flyger som vantar i en stormvind och möblemanglet kan flyttas, knuffas och vältras omkull bäst spelaren önskar.



FAKTA

FEAR 2 ELLER INTE?

Vivendi Universal äger namnet Fear medan Monolith äger tekniken bakom det första spelet, och Project Origin. Det är alltså därför som Project Origin inte heter Fear 2. Monolith utlyste förra sommaren en namntävling där fansen fick skicka in sina namnförslag till det nya spelet. Project Origins vann men det fanns en rad andra, mindre lyckade förslag...

vår nye hjälte har ett band till Alma, då hon inte verkar vara hans fiende.

Ett av de större problemen i Fear (som i övrigt var ett genomgående briljant actionspel) är det faktum att det till slut blev väldigt repetitivt och saknade variation. Monolith har insett detta och lovar att leverera en större och mer öppen spelvärld. Dessutom ska variationen på fienderna vara mycket större. Detaljerna kring en av årets mest actionspäckade uppföljare är fortfarande ganska få, men av vad vi har sett är vi mycket förhoppningsfulla och hoppas på ett spel som ger oss mer variation och knäppa mängder underhållande övervåld.

_Jesper Karlsson

TERMOMETER

GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR



Benhård slowmotion-action, svintunga vapen, och hinkvis med blod. Ett underbart recept... fortfarande

Premiär HÖST



SKREVSKÖTT!

VI TRIVS BÄST I ÖPPNA LANDSKAP Monolith hävdar att miljöerna kommer att vara mer öppna i Project Origin än vad de var i Fear. Vi hoppas att det innebär alternativa rutter till målet, vidsträckt ytor och mindre stela korridorer. Kom igen Monolith!

Från helvetet

Snart får vi återigen besöka Silent Hill till Playstation 2



SILENT HILL ORIGINS

Plattform PLAYSTATION 2 Utvecklare KONAMI Utgivare KONAMI Speltyp SKRÄCK

Dimman ligger tung, ångesten bubblar upp i halsgropen i takt med fotstegen, Akira Yamakas mästertliga musik lägger sig som en tung matta över hela upplevelsen och man kan nästan känna doften av järnrikt blod och förvridna missfoster som bara väntar på att slå ihjäl mig. Silent Hill är staden där ondskan pyr, där jävelskapet vilar under den bräckliga ytan, staden som ropar på de med ett mörkt förflutet, staden där ens sanna jag verkligen träder fram.

Silent Hill Origins tar steget från Sonys bärbara PSP och går direkt till Playstation 2, en flytt som medför vissa trevliga nyheter. Grunden är dock den samma med lastbilschauffören Travis som råkar ut för en

Ett nerbränt hus, en söndersvedd flicka och en blackout senare befinner sig Travis fast i den mystiska stadens grepp

mindre skräckupplevelse när han passerar förbi Silent Hill. Ett nerbränt hus, en söndersvedd flicka och en blackout senare befinner sig Travis fast i den mystiska stadens grepp.

Konverteringen av det bärbara spelet innehåller en rad förbättringar för att anpassa spelet till en större skärm. Kameran har väl aldrig varit ett briljant inslag, något som dock är ett generellt genre-problem. Denna ska nu få sig en smärre uppdatering som håller Travis i blickfånget på ett bättre sätt. Vi hoppas dessutom att Konami ser till att finjustera de löjliga utomhussektionerna, som mest bara frustrerade, och det faktum att strider mot mer än en fiende var otroligt dåliga. Två punkter som sänkte betyget på PSP-spelet, trots ett gediget utförande, vi hoppas på bättring Konami!

_Jesper Karlsson

TERMOMETER

GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR



Vi hoppas på ett kompetent utveckling och förbättring av ett spel med en hel del irriterande brister...

Premiär MAJ



KLART UPPDATERAT Grafiken var kanonbra på PSP, men kommer att vara omarbetad för att klara kraven på Playstation 2, förvänta er ett snyggt spel som kommer att se bättre ut än samtliga av föregångarna...

Kulörta slembobbor

Spökjägarna är tillbaka och gör världen osäker för ljusgröna matmonster och osaliga andar



GHOSTBUSTERS

Plattform PS3/XBOX 360 Utvecklare
TERMINAL REALITY Utgivare VIVENDI
Speltyp ACTION

Visst, filmen *Ghostbusters II* var inte lika skoj som det livliga originalet om de New York-baserade spökjägarna. Men humorn, personkemin och värmen gick fortfarande inte att ta miste på och sedan 1989 då filmen släpptes har jag längtat efter mer...

Och i höst är det äntligen dags efter 19 långa år av väntan. Dan Aykroyd (som spelade Ray Stantz) har tagit alla sina idéer han hade för en filmuppföljare och gjort ett spelmanus istället. Han kontaktade även alla sina gamla kollegor för att få dem att reprisera sina roller, vilket betyder att vi återigen får höra Bill Murray som sin genombrottsroll Peter Venkman. Du själv spelar dock en nykomling som *Ghostbusters* just anställt.

När Gamereactor träffar utvecklarna Terminal Reality på plats i Dallas förklarar de att det var bland de absolut första beslut som fattades. På det sättet kan de andra munhuggas sinsemellan utan din inblandning. Du kommer istället att beordras omkring och som när Winston Zeddemore var nykomling i gruppen får du utföra allt grovgöra samt agera testperson för ny utrustning. Tröttsamt för din spelkaraktär kanske, men det betyder ju mer kul för dig som spelare.



INGA VAPEN Istället för vanliga vapen får Isaac förlita sig på de verktyg som finns tillgängliga. I ärlighetens namn påminner dock plasma cutter mest om en vanlig pistol och line gun



FAKTA

MASSA SPÖKEN

Gamla populära spöken som Slimer och Stay Puft Marshmallow Man är tillbaka i *Ghostbusters*, men Terminal Reality har i samråd med filmbolaget Sony Pictures även tagit fram nya gaster att slåss mot. Exempelvis kommer det finnas med en nordstatsgeneral som fortfarande utkämpar sitt inbördeskrig, ett riktigt klassiskt tjuockt kvinnligt operaspöke komplett med vikingamundering samt en vindpinad fiskargubbe...

Jag fick spela ett besök på museet i New York där ett spöke forskansat sig. Känslan är på topp när man går in genom den pampiga entrén ackompanjerat av *Ghostbusters*-temat komplett med skrikande fans nere vid vägen och polisbilar som samlats för att skingra

Ghostbusters skulle snabbt bli enformigt om spökfångandet inte innehöll god variation...

folkmassorna. Spöket visar sig dock ha en mängd trick på lager och drar sig längre och längre bort genom väggar och liknande och det hela avslutas med en läcker bossfight mot ett bokspöke i en annan dimension.

Ghostbusters skulle snabbt bli enformigt om spökfångandet inte innehöll god variation

med ett skönt djup i det spelmekaniska. Därför har Terminal Reality låtit spökjägarna Egon Spengler och Ray Stantz utveckla maskinparken med annat än proton-paketet och under spelets gång får man därför nu använda en slemkastare som man tagit fram efter händelserna med den moldaviske härskaren Vigo the Carpathian och hans slemflod i den andra filmen. Dessutom finns en isstråle som kan frysa gaster.

Blotta ordet filmlicensspel framkallar en otäckt frän och besk smak i truten på de allra flesta av oss. Men det finns undantag som bekräftar regeln (även om de är väldigt, väldigt få) och magkänslan säger mig att Terminal Realitys *Ghostbusters* kommer att bli ett sådant.

_Jonas Mäki

TERMOMETER
GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR



Vi har saknat *Ghostbusters* och Terminal Reality ser ut att göra den gamla klassikern digital rättvisa...

Premiär SEP



Demolera din chef

Fight Night-gänget byter inriktning och ger sig på arkadgenren... och jag drömmer om att prygla Petters huvud...



Premiär NOV

ARKADSMISK! Sönderslagna ansikten, överdimensionerade huvuden, trådsmla midjor, stylltliknande ben, stereotyperna lär hagla i EAs kommande boxningsfest



FACEBREAKER

Plattform PS2/XBOX 360/WII Utvecklare EA
Utgivare EA Speltyp SPORT

När EA stängde ner sin Chicago-studio i slutet av förra året var det lite av en epok som gick i graven. Teamet som var ansvariga för bland annat *Fight Night*-spelen har dock skeppats upp till kalla Kanada för att arbeta på *Fight Nights* totala motsats.

Istället för svettiga, fotorealistiska karlar med igensvullna ögon och blåttiror kommer de nu att satsa på komiskt spektakelvåd i samma anda som de gamla kultklassiska *Ready 2 Rumble*-spelen till Dreamcast.

Sporten är fortfarande boxning men denna gång är stilen mer hämtad från tecknade serier än från verkligheten. Galna specialattacker, fula karaktärer och ett renodlat arkadupplägg är receptet på denna tvära vändning från det talangfulla gänget.

Som en extra bonus ska man kunna använda sitt egna foto till sin boxare i spelet, pax för att deformera Petters nuna i brutala redaktionsbataljer.

_Jesper Karlsson

TERMOMETER
GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR



Vi hoppas på en skoj prygeffest med mycket tokigheter. Petter ska straffas, med högerkrokar...



Hugg av frisyren!
 Där man bara kunde kapa huvuden i Ninja Gaiden går allt att hugga av i Ninja Gaiden II. Det är Team Ninjas version av förstörelse, har producenten Tomonobu Itagaki tidigare sagt.

Premiär **HÖST**

Hinkvis med blod

Tidernas coolaste ninja tar sig an spelhistoriens svåraste uppdrag och Jonas berättar allt...



NINJA GAIDEN II

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

Det första Ninja Gaiden till Xbox var obönhörligt svårt. Faktiskt så svårt att många lämnade tillbaka spelet i vild frustration över att inte ens ha lyckats passera den första banan. Producenten Tomonobu Itagaki ser dock inte det som kritiknär Gamereactor träffar honom, utan smicker.

Denna gång hoppas Itagaki kunna nå en betydligt större publik än sist och han säger uttryckligen att han hoppas på fler köpare än Devil May Cry 4. Ett sätt att nå fler är att

Dessutom helar man numera sig själv automatiskt med tiden vilket minskar behovet att pillra med en massa medicinpack...

inkludera lägre svårighetsgrader samt att strömlinjeforma spelsystemet för att göra det mer lättillgängligt. Samtidigt vill man inte skrämma bort seriens hårdhudade fans utan Itagaki menar att det på normal svårighetsgrad kommer att mer utmanande än föregångaren och att den nya spelkontrollen gör det mer

njutbart även för fansen.

Ett av de främsta målen är att få bort alla avbrott i spelet. Det har man bland annat åstadkommit genom att man numera väljer vapen med styrkorset. Dessutom helar man numera automatiskt med tiden vilket minskar behovet att pillra med medicinpack. Även alla Ninpos som tidigare dödade allt fungerar nu annorlunda och är mer att betrakta som en mycket kraftfull attack under vilken du hela tiden har full kontroll.

För att göra striderna mer utmanande och blodiga än förr är svårt skadade fiender numera just bara det. Svårt skadade. Inte döda. Bli därför inte förvånad om en fiende

vars arm du just skivat som en ring falukorv exploderar i vad Team Ninja kallar bärsårkläge och med sina sista krafter ger sig på dig i en avslutande attack. På samma sätt kan sänkta soldater fortsätta att strida liggandes i en blodig pöl på marken och du måste därför verkligen att se till att döda ordentligt.



30 TIMMAR Itagaki utlovar ett väl tilltaget äventyr som ska räcka gott och väl i över 30 timmar. Han säger också att dåliga spelare inte kommer att kunna klara Ninja Gaiden II över huvud taget.



FAKTA

MR. ITAGAKI!

Producenten Tomonobu Itagaki har gjort sig känd som en friskspråkig man som mer än gärna snackar skit om andra spel. Metal Gear Solid 2 och Final Fantasy X är båda ospelbara enligt honom och Tekken totalt värdelöst. Han började sin bana hos Tecmo 1992 med Tecmo Bowl. Därefter har karriären gått spikrakt uppåt och idag är han en av Tecmos chefer och har en egen studio kallad Team Ninja.

Team Ninja utlovar rejält med nedladdningsbart material till Ninja Gaiden II som på det sättet ska kännas fräscht länge. Man håller också på att undersöka möjligheterna till co-op. Något fansen vill ha men Itagaki är tveksam till. Itagaki menar att hela länders arméer, horder av monster och de starkaste ninjaklanerna som går att finna ändå bara är en munbit för Ryu Hayabusa. Skulle det finnas två av honom vore alla dessa fiender ju chanslösa.

Ännu återstår en hel del finputsning som framför allt ska göra grafiken snyggare. Att ha en silkeslen bilduppdatering på 60 bilder per sekund är dock det viktigaste enligt Itagaki, som menar att Ninja Gaiden II måste ses i rörelse. Ninja Gaiden II känns sammantaget mycket lovande.

_Jonas Mäki

TERMOMETER
 GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR



Ninja Gaiden II tycks kunna bli riktigt häftigt. Det lär dock återigen bli för svårt för de allra flesta...

Premiär **MARS**

LUSTIGA DJUR Precis som det tidigare Stalker-spelet är världen ett år tidigare befolkad med lika mycket skumma grejer som förut. Muterade djur och arga legoknektar hör till vardagsmaten.

Strålande tider

Mer radioaktivitet, ljusbruna monstergrisar och argare ryssar. Det bjuder Stalker på i uppföljaren till Shadow of Chernobyl...



STALKER: CLEAR SKY

Plattform **PC** Utvecklare **THQ** Utgivare **THQ**
Speltyp **ACTION**

Uppföljaren till Stalker: Shadow of Chernobyl landar snart med ett geigerknastrande fras i en spelhylla nära dig. Den här gången har man inte tagit 40 år på sig att utveckla spelet och döpt det till det lite mer hoppfulla Clear Sky.

Det är dock mycket lite i Stalker: Clear Sky som handlar om ren miljö och naturvård. Nej, handlingen utspelar sig ett år innan den i Shadow of Chernobyl (7/10 av Gamereactor). Upplägget är det samma. Ett actionspel med stor frihet och med vissa enklare rollspelsinslag. Grafikmotorn har fått sig en välbehövlig genomkörare och klarar nu av mer visuellt godis såsom partiklar, större miljöer och mer

högupplösta texturer.

Namnet Clear Sky anspelar på en av de åtta olika gäng som finns i spelet. Fem av dem kan man gå med i och ta uppdrag genom. Att

Omvärlden är inte mindre farlig den här gången...

gå med i ett gäng är säkrast då man får tillgång till värre vapen och bättre skydd. Omvärlden är inte mindre farlig den här gången så man behöver en så stor bössa som man kan bära med sig.

_Martin Forsslund



Kan bli svårt att skaka av sig känslan av sex år gammal, rasslig spelmotor...



FAKTA

HEMMA I ZONEN

Handlingen i Stalker är löst baserad på en film av den Tarkovskij. Den handlar om vägvisare som leder intresserade in i "Zonen". Ett område som ryktas vara en gammal militärbas och där underliga fenomen visar sig. Längst inne i Zonen ska det finnas ett rum där alla ens önsningar går i uppfyllelse.

SMUTS! Top Spin 3 är det första spelet i serien som bjussar på kläder som smutsas ner - allt baserat på hur svettig din karaktär är och om han slänger sig ner i gruset.

Premiär **30 MAJ**

Serve ess!

Att njuta av tennis är inte bara Båsta-bratsen förunnat



Plattform **PLAYSTATION 3/XBOX 360**
Utvecklare **PAM DEVELOPMENT**
Utgivare **2K SPORTS** Speltyp **SPORT**

Virtua Tennis var länge den ohotade kungen inom tennisspelsvärlden, men sedan kom en uppstickare som en vagn i ögat. Microsofts egen kreation, Top Spin, visade sig vara ett lättspelat och underhållande tennisspel som lade grunden till ett tenniskrig mellan Japan och USA.

Top Spin 3 har allt det som gjorde de föregående spelen så underhållande. Ett solitt karriärläge, onlinematcher i singel och dubbel och fräsch presentation är givna ingredienser, men en hel del nyheter väntas också.

Den största nyheten är spelkontrollens upplägg. PAM Development ändrat spelkontrollen så att din egen precision samt hur du väljer att placera din karaktär är A och O. Om du exempelvis står korrekt i förhållande till bollen, och tajmar ditt knaptryck väl, får du ett kraftfullt och bra slag. Om du står ofördelaktigt eller tajmar fel, kan du slå dassigt som resultat.

Med onlinespel, utförligare verktyg för karaktärsskapande och massvis med utmaningar inom karriärläget går utvecklarens höga ambitioner går inte att ta fel på. Tiden får utvisa om ett blir ett serve ess för Top Spin 3, vilket vi på redaktionen hoppas på.

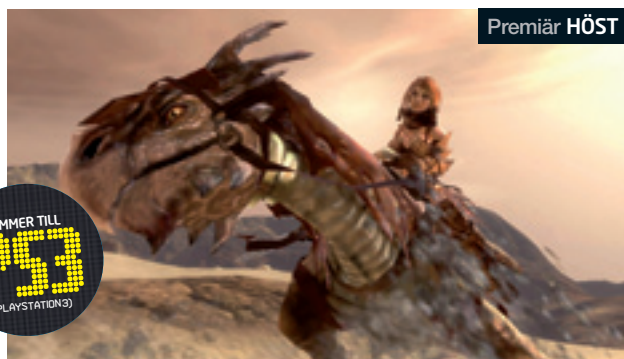
_Sophie Warnie de Humelghem



Snyggt, sportigt och fräscht. Top Spin 3 ser mycket väl ut att kunna serva sönder Virtua Tennis 3

Yxor och skräcködlor

Segas hårdhudade (och lättklädda) barbarer tar sig an hela världen från ryggen på en bamsig jätteödlor...

Premiär **HÖST**

GOLDEN AXE: BEAST RIDER

Plattform **PS3/XBOX 360** Utvecklare **SECRET LEVEL** Utgivare **SEGA** Speltyp **ACTION**

Segas gamla kultfantasy spel gör i höst bejublad comeback. Precis som sist handlar det om beväpnade barbariska män, välsvarvade amazoner och rejäla horder av monster.

I Golden Axe: Beast Riders står mänskligheten på randen till utrotning och det blir såklart upp till dig att genom kraftigt överväld se till att så inte blir fallet. Genom att samla på sig fler allierade ökar chanserna för överlevnad. Som namnet antyder spelar de enorma bestarna till

riddjur en större roll denna gång och man kommer att kunna slåss från ryggen på en sådan i höga hastigheter. Dessutom finns den sedvanliga uppsättningen närstridsattacker och även magier för den som gillar sådant.

Av det vi hittills fått se av Golden Axe: Beast Rider har vi svårt att se hur det ska sticka ut från mängden och göra den gamla 16-bitsklassikern klassikern rättvisa.

_Jonas Mäki



Barbariska actionäventyr är något vi vanligtvis gillar, men ännu har Sega inte övertygat oss...

KOMMER TILL
PS3
(PLAYSTATION 3)

20-ÅRSJUBILEUM Nej, inte riktigt men för 19 år sedan släpptes Golden Axe i arkadhallar och blev superpopulärt. Sedan Golden Axe III från 1993 har dock serien varit stendöd.



12 olika slut i spelet
Bethesda har berättat att Fallout 3 kommer att bjuda på mellan nio och tolv olika slut som skiljer sig beroende på de val du gör i spelet.

Premiär **HÖSTEN**

Mutanternas DC

Hillary Clinton, Obama och McCain i all ära, men i framtidens Washington regerar supermutanter...



FALLOUT 3

Plattform PC/PS3/XBOX 360
Utvecklare BETHESDA SOFTWORKS
Utgivare OKÄNT Speltyp ROLLSPEL

I 200 år har valv 101 förblivit stängt, helt isolerat från en radioaktiv och öde värld uppe på jordytan. Den värld som existerade innan det förödande kärnvapenkriget existerar bara i sagor och myter. Du föds i valvet och dör i valvet. Det är allt du känner till och allt som de omkring dig känner till.

Tio år efter Fallout 2 fortsätter en av de mest älskade och samtidigt misshandlade rollspels-serierna i spelvärlden hos en helt ny utvecklare med ett helt nytt äventyr och ett helt nytt spelupplägg. Svårt att smälta för fansen, men

Till skillnad från Oblivion, kommer varje person i Fallout 3 vara viktig och ha en stor roll i spelet

ändå extremt lovande då Bethesdas erfarenhet inte går att ta miste på. Det känns fel att jämföra Fallout 3 med de första spelen i serien utan det blir lättare att se hur spelet skiljer sig från Bethesdas senaste rollspel The Elder Scrolls IV: Oblivion.

Det börjar faktiskt på ett liknande sätt som alla Elder Scrolls-spel där man utgår från en fängelsehåla. I Fallout 3 är man istället inlåst i valv 101 och i början av spelet väljer man vilka attribut ens karaktär ska ha genom att leva igenom en rad olika åldersfaser från spädbarn till tonåring. Det kan liknas vid färderna ut mot friheten genom kloakerna i Oblivion. När du fyller 18 år händer något märkligt, något som aldrig hänt förut. En av valvets invånare har öppnat porten upp mot ytan och gett sig iväg ut i den okända ödemarken i resterna av det som en gång var Washington DC. Det är ingen mindre än huvudpersonens far, valvets främste vetenskapsman, som lämnat sitt hem. Din uppgift blir således att försöka rymma och leta

rätt på din bortflyende far i en värld som tappat mycket av sin mänsklighet.

Utanför valvet upptäcker vi snart att allt inte gått förlorat på ytan. Visst dominerar ödemarken av muterade djur och människoliknande tingestar, men där finns även små fickor av



REALTIDSMASSAKER I Fallout 3 är visserligen ett rollspel, men det går att spela precis som ett actionspel sett ur förstapersonsperspektiv. Hur mycket skada du gör beror dock på variabler såsom ditt vapen, fiendens position och din nivå.



I FAKTA

ENSAM OCH RÄDD

För att du ska känna av hur livet nere i valvet är så kommer du att växa upp tillsammans med din karaktär under spelets första timme. Från att du lär dig gå, vidare till via tio års ålder när du får din PIP-boy, och till 16 år då du testas med G.O.A.T.-testet som avgör vilket jobb du lämpar dig bäst för i valvet. Det motsvarar din klass i spelet.

överlevande som bosatt sig där strålningen inte är alltför farlig. En sådan liten bosättning är Megaton, som du stöter på i början av spelet. Megaton kan närmast beskrivas som en kåkstad som består av gamla flygplansdelar. Det är ingen speciellt stor stad i jämförelse med de man besöker i Oblivion och Fallout 3 kommer också innehålla betydligt färre karaktärer totalt sett.

- Till skillnad från Oblivion, kommer varje person i Fallout 3 vara viktig och ha en stor roll i spelet. När man arbetar med färre karaktärer kan man väva ihop de mer inbördes och göra de mer komplexa, säger Todd Howard.

När vi besöker Megaton för första gången träffar vi på stadens sheriff, en sliten man vid namn Lucas Simms. Väl inne i Megaton förstär man snabbt varifrån namnet kommer. I mitten av kåkstaden vilar en enorm odetonerad



LIVGIVANDE VATTEN Vatten eller exempelvis läsk ger dig hälsa i Fallout 3, men det gäller att välja dryck med omsorg. Vatten som legat exponerat på ytan är inte speciellt hälsosamt och riskerar att snabbt ta kol på dig med radioaktivitet. Leta istället efter vatten inne i byggnader, under jorden eller i slutna förpackningar.



Ondskefull design

Designen i Fallout 3 är ondskefull, smutsig och allmänt... grön. På den här bilden finner vi en halvmöglig Petter-look-a-like utan frisyr, hållandes en tjuvig hammare.



BLACK ISLE STUDIOS Det var Interplays rollspelsdivision Black Isle Studios som gjorde de två första Fallout-spelen. Därefter kom strategispellet Fallout Tactics och den hemiska Dark Alliance-klonen Brotherhood of Steel till konsol.

atombomb; ett minne från kärnvapenkriget som lämnade Jorden i ett närmast obeboeligt tillstånd för 200 år sedan.

Bomben har blivit central i invånarnas religion och runt bomben kan man se hur folk bugar och tillber blindgångaren. Men det är inte för att snacka med slitna borgmästare eller spana in bomber som vi befinner oss i Megaton. Det är för att leta rätt på fars-gubben och en mystisk man i en lite avsidig bar tycks veta mer än han borde om farsans försvinnande. Det finns bara ett litet problem. Ingenting är gratis i den här världen och prisat för informationen är att du placerar den saknade detoneringsmekaniken i Megatons atombomb och dömer staden och dess invånare till en snabb och för en liten

FAKTA

MASSOR AV VÅLD

"Välgjort våld är förbannat roligt." Citatet är spelregissören Todd Howards och vi på Gamereactor kan inte annat än hålla med. De gamla Fallout-spelen var fantastisk våldsamma på ett humoristiskt och lättansatt sätt någon som överförts till Fallout 3 med allt vad den förbättrade grafiken och det nya perspektivet innebär. När man skjuter sönder en utvald kroppsdels så att blodet sprutar saktas spelet ned för att du ska kunna gotta dig riktigt ordentligt. Det är inget tvivel om att det här spelet får en 18-årsgräns.

hundradel väldigt plågsam död. Hud som skalas av kött, kött som skalas av ben, ben som skalas av mærg, i kvick följd blåser allt iväg med tryckvågen och Megaton är historia. Du kan naturligtvis välja att snacka med sheriffen Lucas om vad den ljusskygge mannen i baren gett dig i uppdrag, men hur påverkar det dina chanser att hitta fars-gubben? Valen i Fallout 3 är definitiva och påverkar precis som i föregångarna hela spelet. Väljer du att spränga bort Megaton från kartan så kommer människorna som bodde där förintas, men väljer du istället att skvallra för borgmästaren så finns den kvar och kanske blir du hyllad som en hjälte.

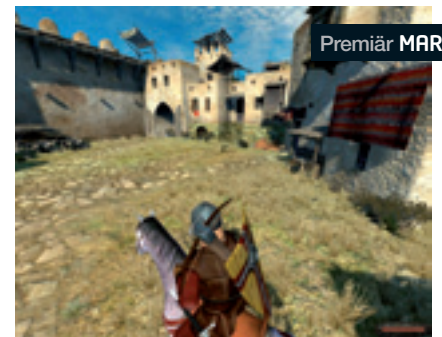
Vår hjälte väljer att vända Megatons invånare ryggen. Med detoneringsmekaniken på plats flyr vi ned i det gamla tunnelbanesystemet för att så kvickt som möjligt ta oss in till ruinerna av stadens centrala delar. Uppe i en hyfsat välbevarad skyskrapa får vi på avstånd bevittna svampmolnet som formas när vår mystiske vän med ett leende låter bomben brisera. Megaton är historia, men äventyret i Fallout 3 har bara börjat.

Bengt Lemne

TERMOMETER
GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR



Blotta tanken på att kombinera The Elder Scrolls med Fallout får oss att salivera vildsint...



LEGOKNEKT! Du är inte ensam i Mount & Blade utan har ett helt följe med dig ut i strid. Du kan rekrytera allt från legosoldater till bönder för att slåss på din sida.

Full frihet

TaleWorlds och svenska Paradox föder upp hästar



MOUNT & BLADE

Plattform PC Utvecklare TALEWORLDS
Utgivare PARADOX Speltyp ROLLSPEL

Gillar du stora, öppna rollspel med en hel värld att utforska men är samtidigt trött på alver, orcher och andra fantasy-varelser? Ja, då kan Mount & Blade vara precis vad du behöver. Här finns det inga drakar och demoner så långt ögat når, bara ondskefulla riddare och banditer. Taleworlds, det turkiska företaget som ligger bakom spelet, satsar hårt på att skapa en levande värld i ständig utveckling och det helt upp till dig, och det band av soldater du tar med dig på vägen, hur du vill hjälpa till att forma den.

Striderna tar upp en hel del av spelet och inkluderar även slagsmål på hästryggen. Fem fraktioner ligger i krig med varandra i Mount & Blade och det är fritt fram för dig att göra lite vad du vill med dina besegrade fiender; vill du övertala dem att gå med i din egen armé eller kanske sälja dem som slavar? Tänk vilja möjligheter den moderna spelutvecklingen ger oss. Speciellt snyggt är det dock inte än utan istället ser Mount & Blade allmänt föräldrat ut. Det är förvisso ett tag kvar till spelets släpp, men då hela tanken med spelet verkar vara att

Striderna tar upp en hel del av spelet och inkluderar även slagsmål på hästryggen...

det inte kräver så mycket av din dator är det knappast den här biten som Taleworlds lär slipa extra på. Istället lär deras tid gå åt till att bygga vidare på världen, uppdragen och befolkningen. Spelet har även ett brett stöd åt hemmasnickrade moddar, så om det är något Taleworlds missar så finns det väl en god chans att något fan fixar det till dem i efterhand.

Mount & Blade går redan att ladda ner och köpa från spelets officiella hemsida, precis som ett gammalt klassiskt shareware-spel.

Petter Mårtensson

TERMOMETER
GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR



För tillfället känns Mount & Blade rätt trist, men nog finns det gott om potential i konceptet



Våldsamt Nintendo-smisk

Vi vill ta emot massor av spö och Nintendo ger oss ännu en gång chansen i nya Smash Bros



SUPER MARIO SMASH BROS. BRAWL

Plattform Wii Utvecklare NINTENDO
Utgivare NINTENDO Speltyp FIGHTING

Nu sitter de där. Japanerna och jänkarna. Glatt pumpande på knappar och viftande med Wiimotes. Det börjar rasa in positiva omdömen från de lyckligt lottade som testat den färdiga produkten. Super Smash Bros. Brawl är på ingång och förväntningarna är höga.

Grundformulan till spelserien känner alla till vid det här laget. Osannolikt hetsiga slagsmål mellan kända och okända karaktärer -främst från Nintendos egna gömmor. I Brawl får vi dessutom gästspel från Sonic the Hedgehog och Solid Snake. Förvänta dig en enda kletig röra av ap-armor och rörmokarben, pikmins och Nintendogs, svärd och laserpistoler. En stor mustig portion mumma för oss som gillar enkla slagsmålskickar i allmänhet och Nintendo i synnerhet.

Förväntningsmaskineriet har malt både länge och på hög växel. Nintendo har låtit små utannonseringar ske under minst ett år. Nya karaktärer har avslöjats, nya spelsätt har avtäckts och nya banor har visats upp i all sin glans. På varje spelredaktion och på varje forum har Nintendonördar diskuterat innovationer och skrivit nyheter. En massiv hype



MED VÄNNERNA Får du blåmärken efter alla armbågar som utdelas i spelsoffan? I Super Smash Bros. Brawl behöver man inte slåss mot sina vänner. Man kan även kämpa på samma sida.

FAKTA

DEMOVERSIONER

Nintendo kommer att inkludera en hel drös demos av äldre spel för att yngre spelare ska kunna sätta de gamla slagskamparna i rätt kontext. Nintendo ströslar retrokärlek över de mer historielösa spelarna. Eller så har de bara hittat ett smart sätt att marknadsföra på Virtual Console-spel. Kid Icarus kommer bland annat att finnas i spelet.

har byggts upp. Ett nytt verktyg för att bygga banor dyker upp i Super Smash Bros. Brawl. Den kreativa spelaren kan sätta sin personliga stämpel på egenbyggda arenor.

Onlinemöjligheterna är naturligtvis mer än skickandet av bilder mellan spelare. Onlinematcher för upp till fyra spelare är ett av de största tillskotten i Brawl. En annan positiv nyhet är ett väl utbyggt enspelarläge, komplett med mellansekvenser. Mitt i denna storm av intressanta nyheter finns fortfarande en osäker variabel. Det är lätt att bli överväldigad av innehållet och missa huvudpoängen. Kommer

spelet att vara kul? En massiv våg av nostalgi är alltid trevlig, men blir det roligt att slåss? Säkra kan vi inte vara innan vi lekt runt med slutprodukten.

Spela ensam, med eller mot tre polare i soffan. Slåss mot tre andra spelare över Wi-Fi. Använda Classic Controller, Wiimote eller en

Osannolikt hetsiga slagsmål mellan kända och okända karaktärer...

gammal Gamecube-kontroll. Bygga egna banor, eller spela på det fantasirika utbudet av arenor som medföljer. Och allt detta medan man väljer mellan en imponerande mängd kämpar. Brawl handlar mycket om valfrihet.

Spelaren som föredrar att plugga långa specialkombinationer och gillar timplånga strategidiskussioner gör sig icke besvär. Men om du gillar tidigare spel i serien och uppskattar snabba actionfyllda slagsmål har jag svårt att se att du skulle kunna bli besviken. Det är mer av samma. Mycket, mycket mer.

_Love Bolin

TERMOMETER
GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR



Vi är våldsälskande nostalgiker. Klart att Brawl kommer att gå hett i våra Wii-konsoler...

Premiär MAJ

Ni läsare älskar...

Intresset bland Gamereactors läsare inför den europeiska releasen av Smash Bros. Brawl är minst sagt stort. I en omröstning om årets hetaste spel kom Smash Bros tvåa efter Starcraft II.



Svårt att vara god

Ungefär fem procent av de som spelade Fable kaltrade av att vara onda rakt igenom spelet något som Molyneux vill förändra den här gången. "Att vara god handlar om uppoffringar. Hur mycket är du villig att offra?"

Premiär 2008

I fablernas värld

Nu har Lionhead Studios äntligen berättat allt om de tre stora hemligheterna i Fable 2

**FABLE 2**

Plattform XBOX 360 Utvecklare LIONHEAD STUDIOS Utgivare MICROSOFT Speltyp ROLLSPEL

På årets Game Developers Conference berättade en av spelvärldens mest pratglada och karismatiska profiler, Peter Molyneux, om den tredje hemligheten i Fable 2. Istället för att bara göra en uppföljare med större miljöer, mer valfrihet, fler monster och uppdrag ville Lionhead Studios bjuda på mer den här gången.

Den första hemligheten avslöjades på förra årets GDC, det handlade om dramatik. Dels skulle vi kunna bilda familj och dels skulle en hund följa med oss på även-

En annan intressant detalj som Peter Molyneux råkade avslöja var att man kan döda sin co-op-polare i Fable 2...

tyren och ersätta den förhålliga minikartan. Den andra nyheten, det till ytan förenklade stridssystemet, presenterades på fjolårets E3-mässan och nu var det alltså dags för den slutliga hemligheten; samarbetsläget.

Du kommer helt sömlöst kunna besöka en kompis och hans värld i Fable 2. När som helst kan du bjuda in en polare via Xbox Live för att hjälpa till på dina äventyr i Albion, eller så kan han plocka med sig sin karaktär på ett minneskort och sitta i samma soffa som du. Det låter så klart inte helt revolutionerande, men att i ett så detaljerat och storytungt rollspel hör det inte till vanligheterna med ett samarbetsläge. Sin vana trogen berättade Peter Molyneux också att det fanns fler hemligheter att avslöja om samarbetsläget vid ett senare datum.

När Peter Molyneux så skulle visa upp sitt hem och sin familj (han spelade en kvinnlig karaktär; en annan nyhet i Fable 2) så sköt hans samarbetspolare den gnälliga maken och

gjorde därmed Molyneuxs son faderslös (väljer du en kvinnlig karaktär i Fable 2 kan du bli gravid och föda ett barn). Ett kraftfullt ögonblick som visade att det nog är klokt att inte bjuda in vem som helst i din spelvärld.



KÄNSLOSAMT Peter Molyneux nämnde att den familj du skapar i Fable 2, mycket väl kan råka ut för trubbel och inte bara för att du väljer en dålig samarbetspartner. "Vi kommer att leka med dina känslor", sa han under den gångna GDC-mässan.

**FAKTA****GULD-TILLFÄLLE!**

Ett par veckor innan Fable 2 ska släppas i butikerna kommer Lionhead att lansera ett specialutvecklat tämningspel via Xbox Live Arcade. I spelet kan du samla ihop guld som du sedan kan importera till ditt äventyr i Fable 2. En strålande idé så klart då du kan bygga upp en rejäl guldhög redan innan de tar dina första trevande steg i det nya Albion.

En annan intressant detalj som Peter Molyneux "råkade" avslöja var att man kan döda sin co-op-polare i Fable 2. Han förklarade även hur stridssystemet och erfarenhetspoängen kommer att fungera. Om du bara "mashar" en knapp får en viss erfarenhetspoäng, lyckas du även bygga upp en "flurry" genom att hålla in knappen får du dubbelt så många poäng. Det handlar således om försöka bygga upp situationer där du dödar dina fiender på ett så snyggt sätt som möjligt.

Det finns mycket som är lovande med Fable 2. Det ser fantastiskt vackert ut och tycks bjuda på en rad spännande innovationer. Dessutom utlovade Peter Molyneux ytterligare en hemlighet (den fjärde) som ska ha något med "att Fable vidrör mer av den verkliga världen". Spännande är bara förnamnet!

_Bengt Lemne

TERMOMETER
GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR



Fable 2 skulle kunna bli tidernas bästa rollspel, men vi är ändå lite försiktiga med förväntningarna...



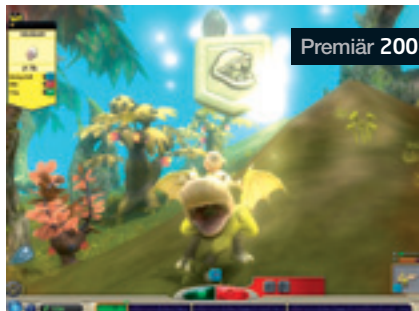
Oxduvorna anfaller!

Knåpfarbrorn Will Wrights megaprojekt Spore ser bara bättre och bättre ut...



SPORE

Plattform PC/DS Utvecklare MAXIS
Utgivare EA Speltyp SIMULATION



Premiär 2008

SNUTTIGT! Spore har en väldigt gullig ton. Hur många vassa klor och läskiga färger du än sätter på dina varelser kommer de ändå att se ut som något från en Pixar-film.

Snacka om att ha perspektiv. The Sims-skaparen Will Wright bjuder i Spore med oss på en enorm resa, från en menlös liten spor till civilisationer med egna rymdskepp. Filosofiskt och ambitiöst, men hur spelbart kommer det att bli?

I Spore spelar du... tja, Gud helt enkelt, vilket för mig personligen är en väldigt bekväm och passande roll. I Spores första skede är allt väldigt grundläggande. I en tvådimensionell värld guidar du en liten mikrob i jakt på näring i ett Pac-Man-liknande minispel. När du matat lillen tillräckligt lägger den ett ägg och du kan börja spendera "DNA-poäng" för att utveckla din varelse. I Spore finns en väldigt raffinerad figureditor som låter dig designa allt möjligt hos

I Spore spelar du... tja, Gud helt enkelt

din nya livsform; kroppsform, antal ben och armar, klor, hudfärg och hur många ögon som egentligen är optimalt. Resultatet kan bli väldigt fantasirikt och vi lär få se allt från spindelgrisar till oxduvor.

I nästa spelskede har din oxduva tagit sig ur cellsoppan och upp på land. Nu spelar du i tre dimensioner och din nydesignade varelse måste hitta mat, akta sig för att inte bli mat och föröka sig. Målet med detta skede är att med DNA-poäng få din oxduva tillräckligt avancerad för att bilda ett litet samhälle och sedan en hel civilisation, med alla tekniska landvinningar som hör därtill. Möjligheterna i Spore tycks vara lika oändliga som universum självt och vi kan inte vänta på att få leka i denna enorma sandlåda som verkar få ett fantastiskt online-stöd. Jag säger bara en sak, akta er för mina oxduvor.

_Jonas Elfving



! TERMOMETER
GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR



GRYM SPELKONTROLL Även spelkontrollsmässigt trivs Kratos bra i det mindre formatet. Kamerastyrningen har visserligen offrats, men vare sig den analoga bröstvärtans (brist på) precision eller det färre antalet knappar sätter sig på allvar i vägen för den seriöse monstersmiskaren.



Premiär NOV

Portabel slakt

Filosofin får stå åt sidan när antiken gör PSP-debut. Kratos är tillbaka!

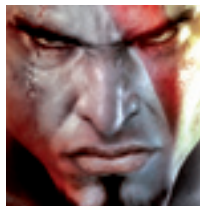


GOD OF WAR: CHAINS OF OLYMPUS

Plattform PSP Utvecklare READY AT DAWN
Utgivare SONY Speltyp ACTION

I Arnold-rullen Total Recall uttalar kaliforniens guvernör en av filmhistoriens odödliga repliker. Det är i slutet, när han efter en hård kamp i en hiss slutligen står på kanten av plattformen och tittar ner, ihållandes sin motståndares båda avslitna armar. Efter ett kort ögonblick av tvekan utbrister han: "See you at ze paaarty, Richtööe!" och slänger ned armarna i hisschaktet.

Hade God of War-serien varit en filmreplik, hade den varit just den. Arnold hade dock aldrig fått rollen som Kratos. Nej, för medan herr guvernör har skämt ut sig både som dagisnuot och röstfiskare, är och förblir Kratos samma gamla hederliga, existentiellt ångestridna mördarmaskin i spel efter spel. Man kan ju tycka att han vid det här laget skulle ha gjort sig förtjänt av lite terapi men å andra sidan, vem skulle då förse alla blodtörstiga PSP-ägare med deras "brutal action i det



! FAKTA

BENHÅRD GREK

God of War-serien har en historia av avhopp. Först ut var game director David Jaffe som hoppade av efter första God of War. Näst ut var manusförfattaren Cory Barlog, och vippas hade Santa Monica Studios förlorat två tunga medarbetare inom loppet av lika många spel. Rykten säger att Sony är så pass nöjda med Ready at Dawn's arbete med Chains of Olympus att de har lämnat trilogins avslutande del i deras händer. God of War III till Playstation 3 alltså.

antika Grekland"-fix? Nej just det. Ergo ingen kognitiv beteendeterapi den här gången heller.

I grund och botten ser Chains of Olympus ut att erbjuda precis samma sak som sina två stationära föregångare. Och visst, på ett sätt tycker jag det är lite tråkigt, PSP:ns eviga förbannelse liksom. Eftersom det i princip är en bärbar Playstation 2 får den också finna sig i att behandlas just så.

I min bok; inte världens mest dräggel-framkallande recept, nej. Vanligtvis. Men men, vi kan inte alla vara originella och det man inte

Vi kan inte alla vara originella och det man inte har i huvudet får man ha i nävarna. Eller bröstmusklerna...

har i huvudet får man ha i nävarna. Eller bröstmusklerna. I och med den senaste hårdvaruuppdateringen har Sony nämligen äntligen släppt sin lilla best fri. Det vill säga, den mjukvarustyrda strypning av processorn som tidigare funnits är nu borta, vilket har gett utvecklarna Ready at Dawn alla 333 (från början utlovade) MHz:en att leka med. Resultatet är ett digitalt Grekland som spöar majoriteten av alla Wii-spel därute och inte skäms för sig ens i jämförelse med sina storasyskon till Playstation 2. Jäpp, så snyggt är det faktiskt.

Helt enkelt, har du en PSP och längtar efter att få dräpa mytologiskt oknytt precis var och när du vill kan du börja drägglja precis... nu.

_David Fukamachi Regnfors



STORSLAGNA STRIDER De nivåer som hittills visats upp är dels en pampig strid i hamnstaden Attika, komplett med belägrande perser (300, någon?), storslagna vyer och basilisk på ryggen. En annan nivå, Tartarus, utspelar sig i en alldeles särskilt orevlig del av dödsriket där, som vanligt, allt och alla är ute efter ditt bleka skinn.



! TERMOMETER
GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR



Kratos dundrar in på PSP med storsvärden i högsta hugg, och vi kapitulerar såklart fullständigt...

PROJECT MARIO GP? Nintendo har sneplat på Bizarres arkad racer, inte ifråga om grafikstil men väl fordonsutbud. Till de mer eller mindre urflippade go-kartarna har det nu tillkommit motorcyklar. Även om realistisk fordonsfysik aldrig varit seriens kännetecken bäddar tvåhjulningarna för en mer varierad spelupplevelse, med variationer i kurvtagning och boost-uppbyggnad.



Nintendos-mys...

Rent tekniskt är väl grafiken inget att skrika sig hes över, men den lyckas onekligen fint med att inge den där patenterade Nintendo-myskänslan.

Premiär 11 APRIL

ENDAST TILL

Wi

Marios motorcross

Spelväldens kändistätaste go-kartcirkus gör sig redo för ännu en säsong. David har stalltipsen



MARIO KART WII

Plattform **Wii** Utvecklare **NINTENDO**
Utgivare **NINTENDO** Speltyp **RACING**

TV4-mannen: "I en svunnen tid fanns det en man som höll den spriteskalande 16-bits-racingens fana högt. Hans namn... var Super Mario. Och han körde go-kart. Nu, femton år senare är han tillbaka igen. Och den här gången... kör han motorcykel."

Yepp, Mario Kart är tillbaka och det är samma igenkänningsfaktor nu som det senaste tio åren: lite gammalt och lite nytt, inbakat i en härligt doftande Disneylandförpackning.

Först och främst kan vi konstatera att Nintendo fortsätter sin liberala inställning till kontrollmöjligheter. Likt Super Smash Bros. Brawl går Mario Kart Wii att styras såväl med Wii-fjärr, Wii-fjärr och Nunchuk, Classic Controller samt Gamecube-kontroll. För den som känner sig lite vild och galen finns även ett

heterna, men det här blir första gången en stationär del i serien bestyckas med denna racinggenrens heliga graal. 12 spelare samtidigt kommer att kunna tampas, men inte nog med det. Även om den exakta utformningen inte är spikad än planeras det för en Mario Kart Channel, där du kommer kunna ladda upp dina bästa tider, hämta hem andras rekord, anta utmaningar, ställa upp i tävlingar och annat fint.

För att inte de gamla fansen helt ska känna sig borttappade vid denna veritabla störtflod av nyheter är hälften av spelets 32 banor hämtade från något av de tidigare spelen. Varför inte ge oss 32 sprillans nya banor och sedan låta oss ladda ned de äldre banorna efter tycke och smak?

Jag är även tveksam till att handbroms-svängarna förenklats samt denna ständigt återkommande vapenfetischism, vilken plågat serien i sisådär en hundra år. Likaså saknar jag den där lite "på allvar"-känslan som Nintendo

FAKTA

LILLA RATTEN

Med Mario Kart Wii ger sig Nintendo in på plasttillbehörsarenan med sin egen Wii Wheel (som kommer levereras med spelet). I grund och botten en enkel konstruktion som helt förlitar sig till Wii-fjärens inbyggda gyrosensor för styrningen. En kort provspelning skvallrar dock om en viss inlärningskurva...

alla fall mitt) eget bästa. Fast egentligen, vem försöker jag lura? Jag kan sitta här och gnälla om petitesser bäst jag vill, klaga på allt möjligt. Men den 11 april kommer ändå innebära ögonblicklig och total förälskelse. Både för mig och dig. Det vet du.

_David Fukamachi Regnfors

TERMOMETER

GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR



Mario Kart + plastratt + liten mini-motorcross + onlinestöd = All your kart are belong to us...



NYHETER Antalet deltagare i loppet ökats till tolv (från de tidigare åtta). Andra nya inslag är half pipes, trickmöjligheter och genvägstäta shoppinggallerior.

Med spelet kommer det nämligen medfölja en liten rattillsatts att fästa sin Wii-fjärr i...

mer Wii-mässigt alternativ. Med spelet kommer det nämligen medfölja en rattillsatts att fästa sin Wii-fjärr i. Men ännu viktigare är onlineläget. Mario Kart DS nosade visserligen på möjlig-

lyckades så fint med i Super Mario Galaxy; superflippat barnsligt och stencoolt på en och samma gång. Mario Kart Wii å andra sidan känns lite för krystat övergulligt för sitt (eller i



ALIENS: COLONIAL MARINES

Plattform PC / PLAYSTATION 3 / XBOX 360 Utvecklare GEARBOX SOFTWARE Utgivare SEGA Speltyp ACTION Premiär NOVEMBER

Utvecklarna bakom Brothers in Arms-spelen satsar på att bevisa för oss alla att filmlicensspel inte alls behöver lukta skunk. Bengt Lemne reste till USA för att träffa producenten Randy Pitchford och titta närmare på Aliens



PUCHOMACHO-SLAHT Aliens: Colonial Marines utvecklas av teamet bakom Brothers in Arms-spelen och kommer att utspela sig direkt efter händelserna i den andra filmen (Aliens, 1986).

Hur många spel har inte lånat delar ur Alien-filmerna genom åren? Half-Life 2, Doom, Turricon, Starcraft och faktiskt även spel som Call of Duty 4: Modern Warfare (en fras, "I like to keep this for close encounters" ur dialogen är hämtad direkt ur Aliens). Framförallt är det James Camerons andra film med rymdmarinerna som gör det till sin uppgift att försöka rädda den mänskliga kolonin som bosatt sig på LV-426 som inspirerat spelutvecklare i alla tider.

Nu har Gearbox Software, som även jobbar på Brothers in Arms: Hell's Highway (som snart

ska komma lovar teamet) och Borderlands, tänkt sig att sätta alla kopior på plats med ett spel innehållande ett gäng benhårda marin-soldater som fått i uppdrag att ta reda på vad som hände efter Aliens.

- Jag har sett Aliens över 50 gånger vid det här laget, säger Gearbox head honcho Randy Pitchford.

Spellet kommer att bjuda på ett samarbetsläge för upp till fyra personer, vilket är något som ställt till det för teamet. Det ingår ju liksom i Aliens-konceptet att dina medsoldater trillar av pinn en efter en. Teamet menar att de

FAKTA

ALIEN-FILMERNÄ

Alien, en film som helt och hållet levde på mörker och skräck, berättade om ett gäng kosmiska truckers i rymden som landade på planeten LV-426 och blev offer för en best som till synes inte hade några svagheter. I filmen Aliens (1986), som regisserades av James Cameron, var det renodlad action som gällde när Ripley tillsammans med ett gäng soldater återvände till LV-426.

kommer att göra ett så bra samarbetsläge de bara kan utan att offra något av dramatiken för den ensamme spelaren.

För att bättre förmedla känslan av att vara en verklig marin håller soldaterna i Aliens: Colonial Marines inte på och byter vapen. De har sin respektive utrustning och det är istället skillnaden mellan de olika medlemmarna i teamets arsenaler som utgör variationen. Du kommer således att byta mellan olika karaktärer under spelets gång. Varje marinsoldat bär med sig fyra vapen, ett huvudsakligt vapen, ett sekundärt, granater och ett sidovapen. Det huvudsakliga

RASA SAMMAN Gearbox Software har varit minutiöst noggranna när det gäller att fånga looken från Aliens-filmen. De har jobbat med Syd Mead som designade Sulaco (vi kommer att få se nya delar av skeppet) och man kontaktade Kodak för att få tillgång information om hur man skulle efterlikna färgskalan från filmen.



BLOD OCH SYRA

Fortsättningen på Aliens...

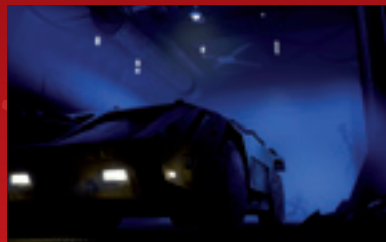
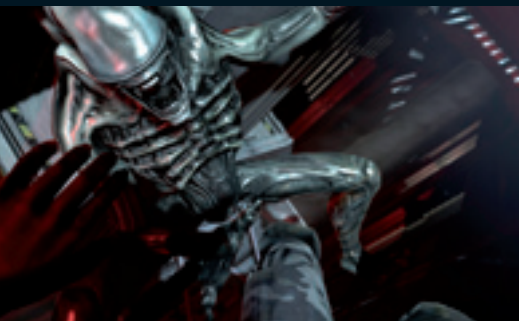
vapnet kan sägas motsvara soldatens klass. Det sekundära vapnet kan vara något mer specifikt för soldatens personlighet, vilket liknades vid Hicks hagelbrakare i filmen. Sidovapnet kräver bara en hand och innebär att du kan skjuta trots att du använder ett föremål.

Tanken är att även om du inte bryr dig om karaktären (det finns ju en del marinsoldater som är lite småsviniga, enligt James Cameron), så

RANDY PITCHFORD BLIR ALLDELES TILL SIG NÄR HAN BERÄTTAR OM ALIENS: COLONIAL MARINES...

kommer du känna saknaden av hans effektiva karbin när en xenomorph drar upp honom i en ventil och kalasar på hans sprattlande kvarlevor.

Tack vare att xenomorpherna kombinerar sitt DNA med raserna de stöter på finns det en hel del frihet när det gäller fiendedesignen. Men



Aliens: Colonial Marines börjar med att en grupp marinsoldater undersöker skeppet Sulaco, som Ellen Ripley flydde från i slutet av James Camerons Aliens. De har sänts dit för att ta reda på vad som hände med marinsoldaterna som begav sig ned till LV-426 i filmen och de kommer att möta samma färd som kostade Hicks, Vasquez och resten av gruppen deras liv. Spelet kommer att ta dem ned till den olycksaliga planeten och vi kommer bland annat få veta mer om de space jockeys vars skepp "The Derelict" upptäcktes i den första filmen och som tycks vara ansvarig för den utomjordiska pest som förföljt Ellen Ripley genom filmerna.

huvudsakligen kommer vi att se den klassiska utomjordingen, originalformen från Alien – en smart scout, den mer brutala varianten från Aliens, facehuggers och en form av varelse som fungerar lite som en arbetsmyra vars uppgift det är att ta hand om och transportera äggen. Naturligtvis kommer vi även stöta på en drottning någonstans och Gearbox lovar en del överraskningar även om de är noggranna med att understryka att de inte tagit sig alltför stora friheter med Alien-universumet.

Randy Pitchford blir alldeles till sig när han berättar om Aliens: Colonial Marines, det här verkar onekligen vara ett riktigt drömprojekt för honom personligen. Sedan Gearbox Softwares





INTE BARA ONLINE Aliens: Colonial Marines stödjer co-op-spel på samma skärm, även om det naturligtvis går fint att spela online också. Datorn kontrollerar de teammedlemmar som inte styrs av människor.

ödmjuka start med mestadels konverteringsarbeten, Half-Life till Playstation 2 samt expansionen Blue Shift, Halo till PC och Unreal Tournament till Playstation 2, började studion

hemligt jättestor projekt (som ryktas vara Halo 4).
- Vi använder Epics Unreal Engine 3.0-teknologi till alla tre spelen, om än kraftigt modifierade versioner specifika för respektive

STÅR DU IVÄGEN NÄR BLODET SPRUTAR KOMMER DU ATT FÅ FRÄTSKADOR

skapa sig ett eget namn med Brothers in Arms-serien. Nu har Gearbox växt mångfalt och utöver Aliens, Borderlands och Brothers in Arms: Hell's Highway jobbar studion med ett

titel, säger Randy Pitchford. Vi är jättenöjda med teknologin och finner den väldigt enkel och smidig att arbeta med samt väldigt ombytlig och mångsidig.



FAKTA

MULTIPLAYER

Den stora multiplayer-ingrediensen i Aliens: Colonial Marines är naturligtvis samarbetsläget för upp till fyra personer. Tanken på att behöva springa omkring i mörkret bland xenomorpherna på egen hand lockar inte speciellt mycket. Men Gearbox Software jobbar naturligtvis även på ett saftigt multiplayerläge vid sidan av storyn. Ännu så länge är de väldigt tystlåtna kring detta, men räkna med att det kommer att finnas utomjordiska bestar att hantera vid sidan av mänskliga motståndare.

För att skapa de cinematiska närbildsscenerna från filmen har Gearbox valt att implementera ett quick time event-liknande system när xenomorpherna blir alltför närgångna. Men istället för att spelaren ska behöva se en stor blinkande knapp mitt i skärmen (som i exempelvis God of War-spelen), som distraherar från allt annat, så kommer spelarens ges mer subtila signaler. Blinkar det lite grönt i den vänstra kanten av skärmen betyder det att du ska röra den analoga spaken åt det hållet. Blinkar det upp i hörnet betyder det att en avtryckare ska hållas in, och så vidare. Något som naturligtvis är viktigt att tänka på när man slaktar aliens är deras blod, som består av syra. Står du ivägen när blodet sprutar kommer du att få frättskador, något som Randy Pitchford är mycket uppspelt över. Därför blir det naturligtvis också viktigt att försöka hålla xenomorpherna på avstånd.

Aliens: Colonial Marines ser mycket lovande ut med en fantastisk teknik, grymt intressant upplägg och mängder av läbbiga fiender. Gearbox kan det här med intensiva och explosiva actionspel och Randy Pitchfords vision för det "perfekta Alien-spelet" låter i mina öron precis som jag vill ha det.

Vi ser fram emot att få se mer av Aliens: Colonial Marines och när vi får spela det kommer vi skraka så högt att hela världen hör oss. Rymden väntar.

Bengt Lemne



LU-426 Vi hade hoppats att någon gjort det enda rätta och sprängt upp planeten som startade allt elände för Ellen Ripley, men i Aliens: Colonial Marines finns det återigen en grupp människor som vill försöka tämja och utnyttja xenomorphen som ett biologiskt vapen.

GAMLA GODA TIDEN Glöm allt vad Alien 3, Alien: Resurrection och Aliens vs Predator-filmerna heter. Teamet hos Gearbox Software har helt fokuserat på den andra filmen, Aliens, som kom redan 1986 när det kommer till design och upplägg i spelet.



FACEHUGGER Det är inte svårt att gissa sig till vad H.R. Giger inspirerades av när han designade den berömda "facehuggern" till den första Alien-filmerna. Fyll den med bly, soldat!

Fightingoraklet Mikael Sundberg har kastat sig över världens just nu hetaste slagsmål...

Street Fighter

BLANKAS COMEBACK

Plattform PS3/XBOX 360 Utvecklare CAPCOM Utgivare CAPCOM Speltyp FIGHTING Premiär VINTERN

Text MIKAEL SUNDBERG

Egentligen visste jag att det skulle komma. Egentligen. Varje gång producenterna på Capcom har vågat sig utanför dörren på kontoret i Osaka har de bombarderats av frågan: när kommer Street Fighter IV? Och svaret som vi har fått har alltid varit "inte förrän 2008". Ja, nu är det 2008 och Capcom håller sitt ord. Street Fighter IV är verklighet och har i skrivande stund precis visats för slagsmålshungriga horder på arkadmässan AOU i Japan.

Mest uppseendeväckande är väl det faktum att Capcom har lämnat den tvådimensionella grafiken bakom sig. Det var inget oväntat val och inte ett dumt sådant heller. Även om jag och Jonas träget fortsätter vårt fightingevangelium och försöker frälsa nya själar till det himmelsrike som kallas Street Fighter III: Third Strike är svaret oftast: njäääe, det ser ut som ett Super Nintendo-spel.

Tvådimensionell grafik, hur läcker den än är, är inte längre ett möjligt val när man försöker nylansera en bortglömd serie och locka till sig alla de miljoner som en gång spelade, andades och levde Street Fighter.

Därför är det inte heller någon större överraskning att hela det ursprungliga gänget från Street Fighter II återvänder. Oavsett vem man är, oavsett hur lite eller mycket man spelar, är chansen rätt stor att man någon gång har tagit en match med "den där gröna killen" eller "yoga-gubben". De ursprungliga åtta är kulturikoner, allihop jämförbara med vilken spelhjärte som helst som inte råkar heta Mario eller Master Chief. Man behöver inte vilset hoppa runt på figurvalskärmen i hopp om att inte råka välja den där superkomplicerade värstingfiguren (läs: Akira i Virtua Fighter), det är bara att hoppa in direkt och börja spela.

Det är också uppfreskande att se att



Street Fighter IV

Capcom helt har dumpat valbara super-attacker, grooves och annat tjafs. Visst erbjuder det fler valmöjligheter men det är oerhört svårt att försöka introducera nybörjare med "okej, välj den där figuren, sen väljer du stil (följt av en beskrivning av vad varje gör), sen ska du justera dina specialmätare"... innan matchen ens har börjat. Tillbaka till grunderna är ledordet, helt klart.

Något som också känns både fräscht och nostalgiskt är grafiken. Capcom (eller, i rättvisans namn, Arika) försökte tidigare återskapa den flådiga, överdrivna tecknade stilen i tre dimensioner under Playstation-eran. Resultatet, Street Fighter EX, innehöll en god spelkontroll men hemsk grafik med skrattretande kantiga karaktärer byggda av kartong. Det var till och med så illa att Capcom ritade parodibilder där Ryu och Chun-Li förfasas över att se sig själva förvandlas till blockiga monster. Det problemet existerar inte längre, med miljontals polygoner att leka med på de nya konsolerna. Kombinerat med en tjusig shading-teknik ger det oss för första gången tredimensionella karaktärer som ser ut precis som den tecknade artworken. Zangiefs svällande muskler får honom att se direkt livsfarlig ut där han lunkar fram och Chun-Li gör verkligen skäl för epitetet "världens starkaste kvinna" med sina enorma, stenhårda lår.

Framför allt satsar Capcom på att få till alla de där detaljerna som handritad grafik har men som ofta faller bort i 3D. Kläder fladdrar i vinden och slår ut från ryggen på Ryu och Ken när de kastar en Hadoken. Ansikten förvrids i smärta när slagen träffar. Kanske allra coolest: äntligen ser vi faktiskt karaktärerna säga "Tatsumaki Senpū Kyaku" och "Spinning Bird Kick" när de utför attackerna. Den stirrande dockblicken som exempelvis Tekken och Soul



BEKANT BAKGATA

Det är svårt att undgå att märka att alla bilderna är tagna på Chun-Lis bana från Street Fighter II. Det var den första som visades, men givetvis kommer alla att ha sina egna banor i det färdiga Street Fighter IV.

Calibur och framför allt Dead or Alive ofta gör sig skyldiga till existerar inte här. Street Fighter IV känns därför helt rätt. Det ser inte ut som

"TILLBAKA TILL GRUNDERNA ÄR LEDORDET, HELT KLART"

"Street Fighter II, fast i 3D". Det ser ut som "Street Fighter II, om det hade varit gjort i 3D till att börja med".

Men Blanka, Dhalsim och Honda i all ära... det här är väl Street Fighter IV? Vad hände



EN ARG HONDA

Gamle Street Fighter-veteranen Honda är en av de starkaste sumobrottarna i världen, men han har aldrig fått nå yokozuna, mästartiteln. Vilket retar honom något alldeles enormt mycket. Troligen beror detta på att han bryter mot alla sumoregler och dessutom ställer upp i Street Fighter-turneringen hellre än att tävla i traditionella sumo-turneringar. Under de senaste åren har han undersökt Shadaloo's inblandning i drogskandalen inom sumovärlden. Hans tävlingsnamn är Fujinoyama.



FILMSTJÄRNAN CHUN-LI

Som ung var Chun-Li ett stort fan av Bruce Lee när hon växte upp, och tränade själv kung fu under Gen. Hon blev polis i Interpol redan vid 18 års ålder för att kunna kämpa mot Shadaloo och hämnas sin far. Nu när Shadaloo har fallit återstår bara jobbet att röja upp det sista. För övrigt spelas en Hollywood-film om Chun-Li in just nu; filmen är under produktion med Kristin Kreuk (Smallville) i huvudrollen.



ZANGIEF ÄLSKAR RYU

Den röda cyklonen Zangief återvänder för att kämpa för Ryssland, kommunismen och fri tillgång till professionell kroppshärvård. Zangief är en av de mest klassiska Street Fighter-karaktärerna och en given favorit här på redaktionen. Han är polare med Michail Gorbatjov och är, enligt vissa källor, hemligt förtjust i Ryu. För att kunna spela Zangief fullt ut krävs fortfarande att man bemästrar de komplicerade helvarvsrörelserna för att få till hans mäktiga Final Atomic Buster.

SPECIELL DESIGN..

Street Fighter IV innehåller en ganska annorlunda design, för att vara ett fightingspel. Capcom har blandat de grova linjerna från Okami med en gnutta Viewtiful Joe-doftande färgsättning (med svarta konturer) och skapat ett coolt utseende.



GAMMAL VET BÄST

Det verkar inte vara några stora förändringar i rörelseutbudet. Den stora utmaningen kommer istället att bli att lära sig hantera de nya figurerna och de nya Saving-pareeringarna samt Ultra Combos. Abel har ett par riktigt besvärliga kast som man kan kombinera, medan Crimson Viper bjuder på snabba eld- och strömmattacker.

Street Fighter IV



ABEL

Till skillnad från Crimson Viper har Abel en ganska nertonad stil, i en traditionell rysk sambo-dräkt. Abel själv är dock fransk och kör med en blandning av sambo och andra intensiva, brutala stilar.



GAMLE GUILLE

Vid sidan av Ryu är nog Guile den som flest spelare känner igen.



CRIMSON VIPER

En ung agenttjej som tagit modetips från SNK. Hon slåss med en blandning av elektricitet från händerna och eld från fötterna, något som tydligen är inbyggt i hennes handskar och skor snarare än något hon själv skapar.



med Street Fighter III? Svaret är väl närmast att inte tillräckligt mycket hände med Street Fighter III. Det tog flera år innan Street Fighter III: Third Strike blev populärt ens bland hardcorefansen, även om det nu oftast räknas som det bästa fightingspelet någonsin. Det var ett modigt val att stryka hela den gamla karaktärsuppsättningen men knappast ett ekonomiskt smart sådant. För att på ett enkelt sätt kunna använda de gamla favoriterna valde därför producenten Yoshitaka Ono att placera del fyra direkt efter tvåan i kontinuiteten. Förvirrande, javisst, men inte mer förvirrande än att Street Fighter Zero (Alpha hos oss i västvärlden) hamnade mellan ettan och tvåan...

Handlingen har väl aldrig varit en prioritet i serien, men Street Fighter IV har ändå möjligheten att fylla det vakuum som uppstod i de fem utforskade åren som gick mellan tvåan och trean. Bison är död och hans onda brottsimperium Shadaloo håller snabbt på att förfalla. Chun-Li och Guile, som båda fått sin

hämnd, försöker nu utplåna det sista av imperiet. Ryu och Ken har gått vidare med sina respektive liv där träning är det viktigaste, medan resten av gänget, som aldrig haft någon större inverkan på berättelsen, bara vill vara med och slåss igen. De två nykomlingarna vi har fått se, den rosahåriga agenten Crimson Viper och den burduse MMA-kungen Abel, verkar båda ha relationer till Shadaloo.

Fortfarande är det runt ett halvår kvar innan spelet hamnar i de japanska arkadhallarna, och därefter lär vi få vänta ytterligare ett tag på konsolversioner till Playstation 3 och Xbox 360. Det ryktas också om versioner till andra format, även om grafiken skulle behöva skalas ner ordentligt till exempelvis PSP och Wii. Men Capcom vill försöka upprepa succén med Street Fighter II och den bestod ju delvis i att spelet fanns på varje möjligt och omöjligt format (Spectrum-versionen rockade... intel). Jag är grymt sugen på att få se mer och förhoppningsvis även göra ett ordentligt speltest. 2008 är året då fighting-spelen slår tillbaka och Street Fighter IV lär bli allra störst.

— Mikael Sundberg



MASSA MÄTARE

Street Fighter IV har, som seden bjuder, traditionella energimätare och en supermätare som fylls på allt eftersom man slåss. Den nya gröna Revenge-mätaren har en rad funktioner. Dels kan man kontra attacker och dels förbättra båda specialattacker och superattacker. På bilden suger Ryu i sig en specialattack som Ken just skickat iväg, och använder den sedan (bilderna under) mot honom.



"DET SER UT SOM STREET FIGHTER II OM DET HADE VARIT GJORT I 3D"



RÄDDNINGEN ÄR NÄRA

Pareringssystemet i Street Fighter III krävde en massa träning för att kunna användas ordentligt, men gjorde också matcherna väldigt defensiva. Saving-systemet kräver att du har tagit lite stryk för att sedan kunna parera en attack och slå tillbaka. Hur lång tid motståndaren är öppen beror sedan på hur hård deras attack var, så att man ska kunna finta en Saving-parering med en svag attack och sedan själv parera motattacken. Spännande!



ETT SLAG I MAGEN

Om du känner dig pressad kan du dra iväg en särskild attack som får motståndaren att stappla ihop, genom att helt enkelt trycka på hårt slag och hård spark samtidigt. Det kommer att bli intressant att se hur de olika alternativen fungerar i en riktig strid på hög nivå. Självklart kommer spelet att fungera online så att du får möjlighet att möta de allra bästa spelarna.



RED FACTION GUERRILLA

Plattform PC / PLAYSTATION 3 / XBOX 360 Utvecklare VOLITION Utgivare THQ Speltyp ACTION Premiär NOVEMBER

Som första tidningen i världen kan Gamereactor berätta allt om Red Faction 3. Jonas Mäki tog morgonflyget till Chicago för att hälsa på hemma hos utvecklarna Volition...



FAKTA

VOLITION GAMES

I Champaign, söder om Chicago, ligger Volition som i år firar sitt tioårsjubileum. Första spelet de släppte var Descent, men mest kända är de för Red Faction från 2001 och för Saints Row från 2006. Volition grundades av avhoppare från studion Parallax Software, medan de resterande istället bildade Outrage Entertainment. Båda utvecklarna köptes upp av THQ...

Året var 2160. Människorna hade skapat kolonier ute i rymden, inte minst på Mars där viktig gruvnäring bedrevs. Arbetet var mycket hårt och företaget Ultor Corporation drev på arbetarna under närmast slavliknande förhållanden. I kombination med att en svår epidemi bröt ut blev det helt outhärdligt och sedan nyanlände gruvarbetaren Parker sett en vakt meningslöst misshandla en arbetare, var upproret ett faktum. Revolution.

Red Faction slutade sedan man, efter otaliga hjältedåd i rollen som Parker, lyckats kontakta Earth Defence Force (EDF) om hur läget på Mars var. EDF anlände precis i rätt tidpunkt och sköt Ultor Corporation i småsmulor. Revolutionen bland arbetarna hade lyckats och allt var frid och fröjd.

Eller, så hade det åtminstone kunna sluta. I höst återuppväcker THQ och Volition Red

Faction-serien som sedan det ursopiga Red Faction II från 2002 varit helt död. Det unika med Red Faction som fick det att verkligen sticka ut från mängden var förstörelse. Det togs till helt nya nivåer där man kunde pulverisera det mesta man såg, något som få spel ens idag överträffat.

Med Red Faction Guerilla hoppas Volition på att åter bryta ny mark vad det kommer till förstörbara miljöer. Volition har sneplat på spel som Crisis och Battlefield: Bad Company och när Gamereactor besöker dem utanför Chicago är det med illa dold stolthet de kör igång en film som visar hur förstörelse ser ut i konkurrenternas spel. Saker går sönder, men det är förutbestämda explosioner, hus som faller samman till grus utan att något egentligen går sönder och träd som exploderar när de faller över byggnader.

Målet har alltså varit att göra förstörelse

RASA SAMMAN De armeringsjärn som skjuter ut ur förstörda byggnader är inte bara grafiskt lullull. Det finns beräkningar för dem som avgör när något ska rasa och slitas sönder eller bara gneka oroväckande.



ENHEL GRAFIK Volition säger själva att förstörelsen och fysiken i Red Faction Guerrilla kostar så mycket processorkraft att grafiken blivit lidande. Därför är det heller inte supersnyggt.

”RED FACTION GUERRILLA FLIRTAR, SOM NAMNET ANTYDER, EN HEL DEL MED KOMMUNISMEN”



FAKTA

HUVUDPERSONEN

Den ännu namnlöse huvudpersonen är faktiskt inte han som syns på bilderna. Volition har inte hunnit få in denne skällige hårding i spelet, ännu. Han kommer att leda upproret mot Earth Defence Force som i allt högre grad kommit att förslava alla marsianska gruvarbetare för att behålla en hög levnadsstandard på Jorden.

verkligen låta kraften i Playstation 3, Xbox 360 och monsterdatorer göra så avancerade beräkningar att ett sammanfallande hus beter sig som det hade gjort i verkligheten. Ambitionen har varit så hög att man fått offra inslag som co-op och även superdetaljerad grafik för att Volition skulle kunna nå sitt mål.

Och när spelets designer Mike Breult drar igång Red Faction Guerrilla inser jag att det inte bara är snack. All betong har armeringsjärn i sig som fyller samma funktion som riktigt armeringsjärn och betongen är verkligen betong. Skjuter du en raket på betongen så spricker den. Inte småsmulor utan stora block som faller ned mot marken medan vissa delar hålls fast av armeringsjärnen.

Det ser otroligt häftigt ut att se våningsplan i höghus braka samman, se dem hänga skevt medan bråte hela tiden faller mot marken. Gå in i halvt raserade byggnader och hör hur all förstörelse får det att gneka oroväckande i väggar och tak, för att se stora partier plötsligt rasa ner av belastningen. Vill du verkligen riva byggnaden så kan du, gruvarbetare som du är, nyttja din trogna slägga för att hjälpa huset på

RED FACTION & RED FACTION 2

Hur bra var egentligen föregångarna?

När Red Faction släpptes 2001 fanns det egentligen inget spel som hade något förstörbart, mer än att man i bästa fall kunde spränga bensinfat. Red Faction var därför revolutionerande eftersom man istället kunde riva det mesta, så till den milda grad att de flesta spel som släpps än idag ligger på efterkälken. När Red Faction II släpptes året därpå var det som att Volition hade glömt allt som gjorde det första spelet så bra. Istället spelade man på Jorden i kliniskt rena miljöer på hårt utstakade banor. Dessutom saknade Red Faction II multiplayer-stöd som vid den här tidpunkten blev populärt även till konsoler, annat än att man ensam kunde strida mot botar. Av Red Factions berömda förstörelse syntes heller inte ett spår och tvåan fick både dåliga betyg samt blev en dunderlopp försäljningsmässigt.



RED FACTION. 1998 (PC/PS2)



RED FACTION 2. 1998 (PC/PS2)

RED FACTION 3 VS GEARS OF WAR

Kommer Volition att kunna hävda sig?

Precis som i Gears of War är Red Faction Guerilla ett tredjepersonsspel. Volition själva medger mer än villigt att de sneplat på Epics mästertliga actionepos under skapandet. Några stora skillnader finns dock. Det mest uppenbara är säkert förstörelsen eftersom alla föremål var statiska i Gears of War. Dessutom har man mer frihet att göra de uppdrag man vill och i vilken ordning man vill i Guerilla. Vad Volition däremot inte lyckats lika bra med är att dra nytta av tredjepersonsperspektivet. Du kan inte rulla, inte klättra eller hänga i avsatser utan endast gå, skjuta och hoppa.



traven. Rejåla hugg mot bärande delar påskyndar det hela och snart finns bara en ruin kvar där det nyligen stod ett hus. Överallt på marken finns bråte och stora klossar och inget av det grus man annars är vad vi från spel med förstörelse. Innan vi fördjupar oss

livsfarliga vapen.

Friheten är relativt stor och man får själv springa omkring på Mars. Civilister finns överallt och det är en ganska levande värld man huserar omkring i. Det finns naturligtvis även mängder av uppdrag att utföra.

lösa alla problem. Red Faction Guerillas producent Rick White visade ett gisslandrama där EDF tagit en grupp arbetare som misstänks kollaborera med ditt uppror. Gisslan hålls fången i ett välbevaktat hus och det står dig helt fritt att välja hur du vill befria

”RED FACTION GUERRILLA ÄR INGET BILDSKÖNT SPEL”

mer i förstörelsen så utspelar sig Red Faction Guerilla 50 år efter det första spelet. EDF som en gång i tiden var de räddande änglarna har mer eller mindre blivit vad Ultor Corporation var och behöver de livsviktiga mineralerna från Mars för att kunna bibehålla en hög levnadsstandard på Jorden. Missnöjet pyr bland fotfolket och det är återigen du som får i uppdrag att leda arbetarnas kamp mot överheten.

Red Faction Guerilla flirtar, som namnet antyder, en hel del med kommunismen. Det här är arbetarnas kamp och symboler liknande hammare och skåror förekommer överallt. Att kämpa mot en hyperavancerad armé är dock lättare sagt än gjort när man egentligen inte har andra vapen än sin trogna slägga. Något som leder till att Red Faction Guerilla tar sin början med att man ganska ensam måste sätta igång med att värva folk, skaffa utrustning och bygga om gruvprylar till

Visserligen måste man följa huvudstorn för att få tillgång till nya områden och ny utrustning, men det finns mängder av sidouppdrag att utföra om man bara vill tjäna lite extra pengar eller bara bygga på sitt rykte som folkets hjälte.

Det intressanta är hur pass fritt man får

dem. Kanske försöka smyga dig in diskret och ta dem ut. På det sättet slipper du jobbiga förstärkningar, medan det å andra sidan är tidsödande.

Dessutom är det ju inte lika roligt som lite hederligt övervåld. Kapa istället en gruvtruck, ramma posteringen och smäll till huset så



MULTIPLAYER

Döda polarna i Red Faction



I multiplayerläget i Red Faction Guerilla spelar man gerillan mot EDF. Målet är att riva varandras byggnader medan det ena laget försvarar. Mätare visar hur skadade husen är och efter nog mycket stryk brakar de samman. Alla möjliga gruvverktyg finns tillgängliga, såsom enorma borrar, släggor, vanliga verktyg samt speciella rygsäckar som ger särskilda färdigheter såsom möjlighet att flyga, extra styrka eller extra snabbhet. Den mest spektakulära kallas noshörningen där man med ett enkelt knapptryck störtar fram och river allt i sin väg. Nåde den fiende som råkar vara i vägen (dina polare, med andra ord).



GAMLA UERHTYGI! Den trogna släggan har man alltid med sig, ett universalverktyg nere i gruvorna. Kommer man tillräckligt nära en fiende dödar man dem med ett hugg och det är även möjligt att få ett helt hus att falla ihop efter rejål bearbetning med släggan.

grundvalarna skakas om. Skjut dig fram till gisslan, ta dig ditt fordon och kör iväg med dem innan förstärkningen kommer. Ja, eller ta dig upp på byggnadens tak med några gastankar, spräng dem så hela skiten rasar, hoppas att några ur gisslan klarar sig och skjut er därifrån.

En enorm förändring från tidigare Red Faction-spel är att Guerilla spelas i ett tredjepersonsperspektiv på samma sätt som exempelvis Gears of War. Något Volition besvarar med att förstapersons-genren är så överbefolkad att det är nästan omöjligt att synas bland titlar som Crysis, Half-Life och Halo. Dessutom, menar man, medför tredjepersonsvinkeln flera andra möjligheter. Något jag dock tyckte utnyttjades lite dåligt när jag själv spenderade några timmar bakom spakarna. Förutom möjligheten att trycka sig mot en vägg och kika fram finns det helt enkelt inte mycket som skiljer Red Faction Guerilla från en förstapersonsskjutare. När jag påtalade det för Volition sade de att de jobbar på det och att man eventuellt kommer att kunna ta tag i avsatser och klänga sig upp samt att man kanske kommer kunna rulla undan kulsvårmar, men att inget var bestämt ännu.

En annan sak man inte kan låta bli att notera är det grafiska, eller snarare bristen på det. Red Faction Guerilla är inget bildskönt spel, vilket Volition själva villigt medger. All fysik som används för förstörelsen är så avancerad att det suger musten ur grafikmotorn. Det är kort och gott ett spel som gör sig absolut bäst i rörelse. Kraftiga explosioner och ett ganska flexibelt stridsystem gör det olik alla andra spelupplevelser eftersom nästan ingenting du ser är oförstörbart. Hittar du ingen väg ut i ett hus så gör en väg med dina slägga och kommer du inte åt en neslig prickskytte så spräng huset han står på. Och var beredd på att den artificiella intelligensen också använder detta till sin fördel. Taktiken att feiga sig fram fungerar dåligt eftersom inget skydd är oförstörbart.

Ännu verkar Red Faction Guerilla vara i ett väldigt tidigt stadium i utvecklingen och i den version jag fick se och som även visas på bilderna i denna artikel är det inte ens den rätta huvudpersonen. Medan THQ bestämt hävdar

att Red Faction Guerilla ändå kommer att släppas under hösten, låter Volition själva mer tveksamma. Jag konfronterade producenten Rick White med detta, vilket fick honom att försäkra att spelet inte kommer ut innan det är färdigt. Han tog deras förra spel, Saints Row, som exempel på att Volition inte drar sig för att försena spel om det behövs.

Även om jag inte är fullständigt övertygad om att Red Faction Guerilla kommer bli den totala Gears of War-dräpare som THQ hoppas på, går det inte att förneka att man nått målet att ha den mest omfattade förstörelsen i ett spel någonsin. Något som garanterat kommer att få detta att skilja sig från mängden...

_Jonas Mäki



EARTH DEFENCE FORCE EDF har tillgång till betydligt värre utrustning än vad du och ditt uppror har som istället mest har gruvprylar. Det mesta går dock att bygga om till livsfarigheter på ett eller annat sätt.

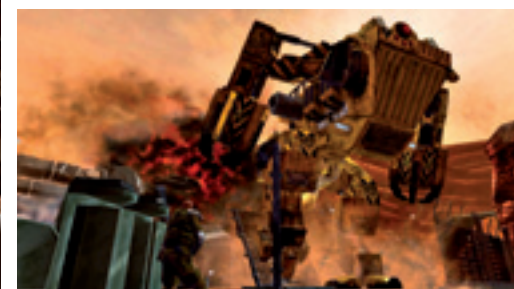
BLOW ME UP, PLEASE!

Att spränga saker är roligt

Att spränga saker är inte det enda sättet att få uppleva lite förstörelse. Att ta tunga fordon och ramma byggnader går också bra, liksom att få större hus att falla över mindre. Det är även möjligt att skada föremål så de fortfarande har viss bärkraft, som att spränga de bärande delarna under en bro så folk kan gå över, men så den rasar om ett fordon försöker köra där. På det sättet kan man exempelvis gillra fällor. Det enda man inte kan ta sönder är urberget på Mars som skjuter upp här och var. Efter ett maffigt slag syns verkligen spåren av de hårda stridigheterna med ruiner, rasmassor, välta bilar, förstörda stridsfordon samt att det hela tiden rasar ned bråte från alla förstörda strukturer. Något som ser riktigt ödesmättat ut.



FORDONEN Red Faction Guerilla innehåller flera sorters fordon och faktiskt även biljakter. Det mest spektakulära man kan köra är dock jättelika gruvrobotar som påminner om vandrande grävmaskiner.



SPELA COUNTER- STRIKE

HOS GAMEREACTION

Hjärtligt välkommen till Skandinavians största spelcommunity!



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

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

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

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

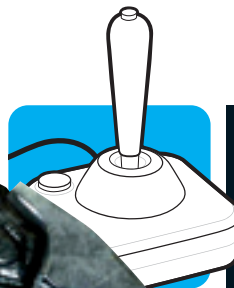
GAMEREACTION #03
Dust 2
cs3.gamereactor.se
Hostport: 27015

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

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

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

MÄNADEN



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 spelbutikerna...

OMDÖMENDE, RÄTTVISA SPELTESTER
1400 recensioner: www.gamereactor.se

MÄNADENS MÖRKASTE

DARK SECTOR

Teamet bakom det bleka Pariah är tillbaka med ett Gears of War-inspirerat actionspektakel...

CONDEMNED 2 UNREAL TOURNAMENT III FIFA STREET 3
MEDAL OF HONOR: HEROES 2 PATAPON TURNING POINT:
FALL OF LIBERTY SEGA SUPERSTAR TENNIS

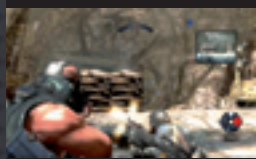


GAMEREACTOR #54

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



Burnout: Paradise	9/10
PS3/Xbox 360	
Devil May Cry 4	9/10
PS3/Xbox 360	
Advance Wars: Dark Conflict	8/10
Nintendo DS	
Castlevania: Dracula X Chronicles	8/10
PSP	



Army of Two	8/10
PS3/Xbox 360	
Geometry Wars: Galaxies	8/10
DS/Wii	
Zack & Wiki	8/10
Wii	
Beautiful Katamari	7/10
Xbox 360	
MX vs ATV: Untamed	7/10
PS2/PS3/Xbox 360	



Frontlines: Fuel of War	7/10
PC/Xbox 360	
Universe at War: Earth Assault	7/10
PC/Xbox 360	
Lost Odyssey	6/10
Xbox 360	
The Club	5/10
PC/PS3/Xbox 360	

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

WWW.GAMEREACTOR.SE Vill du gräva ned dig i Sveriges djupaste och bästa recensionsarkiv med över 1400 recensioner? www.gamereactor.se



DARK SECTOR

Gänget bakom Pariah har skapat ännu ett tekniskt fräscht men spelmässigt stentrist spel

Plattform **XBOX 360** (PS3-VERSIONEN = **GAMEREACTOR.SE**) Utvecklare **DIGITAL EXTREMES** Utgivare **D3** Premiär **28 MARS** Antal spelare **1-8** Testad Version **X360 (PAL)** Rek. Ålder **18**

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



BLOD I MASSOR

Ett rakbladsvast knivblad inbjuder förstås till en rad blodiga situationer. Om man bedövar en motståndare kan man sedan rusa närmare för att avsluta honom i en fänig, oerhört blodig, Mortal Kombat-stinkande attack.

Jag förstår inte. Jag förstår uppriktigt sagt inte. Att konstruera en konkurrenskraftig grafikteknologi är svårt. Det ska till en extrem massa matte som ska räknas ut i extremt höga hastigheter. Det behövs riktigt smart folk till det. Om man, som Digital Extremes bevisligen har, lyckas samla ihop så mycket smart folk, så borde det inte vara så svårt att också hitta någon med en riktigt bra speldidé. En person med en vision, en Newell eller Levine eller Wright eller Miyamoto, som kan ta all den här tekniken och göra något riktigt speciellt av den.

Det har inte Digital Extremes. Istället har de suttit i ett gulblekt konferensrum och spånat. "Okej grabbar, vi har en riktigt tuff spelmotor som ser ut som Unreal Engine, vad ska vi göra med den?" Dark Sector började sin bana som ett science-fiction-äventyr i ett rymdskepp i yttre rymden. Komiskt nog är detta betydligt mer originellt än vad spelet slutligen blev.

Någon i teamet fick syn på Resident Evil 4 och Gears of War, och bestämde sig för att stöpa om spelet till ett mer realistiskt actionspel med övernaturliga inslag. Lite Call of Duty möter Witchblade möter Metal Gear Solid möter The Darkness. Precis som i Pariah finns här inga originella inslag alls. Och mixen blir snabbt tröttsamt trist.

TIPS

SPELA ISTÄLLET

Gears of War 18/18
XBOX 360

Fenix benhårda krigsfest är fortfarande en given favorit på redaktionen...



FAKTA

MULTIPLAYERDÖD

Även om kampanjen är trist erbjuder flerspelardelen i Dark Sector på några spännande strider, då man slipper de korkade datorspelarna. Allihop kan förstås inte spela som Hayden, istället lottas den platsen ut till en i varje lag som sedan kan hjälpa de vanliga spelarna att slutföra sina uppdrag. Tyvärr innebär den stela spelmekaniken att det ändå inte finns någon större anledning att spela.



BRUNT OCH FULT Det finns massor med konstiga och direkt ofärdiga moment i Dark Sector där man fastnar i omgivningen, där vissa pussel inte går att lösa, och där Haydens kulor ibland inte biter på fienderna.

Som specialagenten Hayden Tenno (med röst av killen som spelar Lex Luthor i Smallville) hamnar jag i en grådaskig, dystert Sovjetrepublik, i jakt på ett dödligt kalla kriget-virus som hamnat i en galnings händer. Allt går förstås åt skogen. Hayden blir infekterad, vilket dock utmynnar i att han får en skrovlig arm och kan generera en sorts triangelbumerang direkt ur handflatan. Våldigt behändigt när man ska slåss mot tusentals arga och dumma soldater.

Det hade kunnat vara en bra grej, för själva skjutandet är väldigt enförmigt och hämtat från Gears of War. Ja, hela rörelsemönstret med att

ducka bakom hinder för att sedan rusa fram genom att hålla in allt-i-alla-knappen är taget rakt av från Epics mästerverk. Problemet med Dark Sector, varför det aldrig blir lika roligt att skjuta fiender i det här spelet som i Gears of War är det faktum att det hela tiden känns bökiigt, omständigt... och ganska osmidigt. Det ska sägas dock att det går smidigare att skjuta fienderna än att döda dem med bumerangen som växt fast på Haydens hand.

Den idén, bumerangen, faller platt. Med den kan man bedöva fiender på håll, slita åt sig föremål, slå upp låsta dörrar och en massa

NO PAIN - NO GAIN! Hayden lider av en medfödd sjukdom som gör att han inte känner någon smärta, kongenital analgi. Bra för honom, för annars skulle han drivas till vansinne av den smärta som mutationen orsakar.



HAYDENS HAND

Haydens arm är gjord av bly, och hans hand har liksom förvandlats till en sylvass bumerang, som han kan kasta (säklart) och sedan ta emot.

SAVING...

annat. Tyvärr känns den opålitlig och precis som andra delar av spelkontrollen; omständig. Ibland studsar den helt fel, den går genom väggar på vägen tillbaka, den missar fiender på nära håll, och den används om och om igen i en del riktigt märkliga pussel som involverar att ladda den med eld eller ström och skicka den mot låsta dörrar (vafalls?). Eller att kasta den mot ett hustak för att där fånga en bomb med bumerangen, som man sedan ska använda för att spränga upp ett brunnslock. En gimmick, alltså.

Kvar finns ett hopkok av många redan utförda idéer, som dessutom lider av en samling större, och mindre problem. Aldrig någonsin känner jag mig inspirerad, jag bara vandrar runt på de snygga men tråkigt utformade banorna och håller utkik efter saker



FAKTA

UTVECKLARNÄ...

Digital Extremes bana som utvecklare började 1993 med Epic Pinball och Silverball. 1998 släppte Digital Extremes och Epic Unreal tillsammans, ett spel som Digital Extremes sedan följde upp med Unreal Tournament året därpå. På senare år har de bjudit på Halo-plagiatet Pariah (6/10).

som vill slå eller skjuta på mig. Sedan slår jag eller skjuter dem, och vandrar sedan vidare för att hitta vägen till nästa plats där saker vill slå eller skjuta på mig.

Men nog snackat om minuspunkterna nu. Nog klagat. Den enskilt bästa delen i Dark Sector är grafiken, tveklöst. Miljöerna är stilig färgsatta, högupplösta och propade med normal mapping. Vädereffekterna och animationerna är också snygga och designen på de muterade fiendekreationerna känns oväntat originell.

Nu låter jag framstått som onödigt elak i den här texten, för att i slutändan kunna dela ut betyget klart godkänt? För det är ju faktiskt en ganska solid produkt som Digital Extremes har satt ihop. Problemet är att det aldrig blir mer än så. Dark Sector innehåller funktionell och bitvis riktigt snygg grafik, godkänd ljudbild, en spelkontroll som fungerar, trots några irriterande småsaker och ett helt okej multiplayerläge. Detta är på intet sätt ett dåligt spel, men samtidigt ganska långt ifrån riktigt bra.

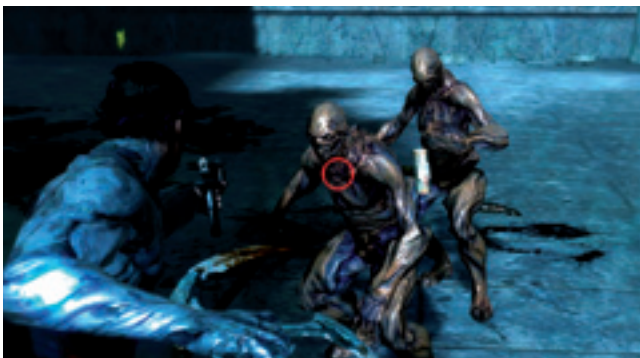
_Mikael Sundberg

BETYG 6/10

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

MEDELSHOJ...

- ⊕ Snygg grafik, enorma bossar, en del riktigt coola idéer
- ⊖ Tråkig bandesign, korkade fiender, massa tekniska missar



UNREAL TOURNAMENT Även om Digital Extremes har en massa trista spel bakom sig får man inte glömma att de var inblandade i samtliga Unreal-spel fram till Unreal Tournament 2004.

BULLY: SCHOLARSHIP EDITION

Rockstar har konverterat det gamla Playstation 2-spelet

Plattform X360/Wii Utvecklare ROCKSTAR Utgivare TAKE 2 Premiär UTE NU Antal spelare 1-2 Testad Version XBOX 360 (PAL) / Wii (PAL) Rek. Ålder 16

Genre ACTION



HACKIGT Bully är inte direkt bildskönt till Xbox 360 och lider tyvärr av hackig bilduppdatering.

Jag gillade Canis Canem Edit, eller Bully som det hette ursprungligen, ett riktigt charmigt äventyr med drag av Grand Theft Auto men i en helt annan miljö. Jag gillade friheten, de varierade spelinslagen och Rockstars alltid lika briljanta satir. Det här finns förstås kvar i båda versionerna. Tyvärr gäller det också den småaffliga grafiken (som känns särskilt primitiv i Xbox 360-versionen) och de brutalt långa laddningstiderna.

Det är alltså en helt ordinär konvertering med bara en handfull nyheter. Tvåspelärläget låter oss utmana varandra i de olika minispelen men det är ett ganska sorgligt party, även om de nya klassrumsaktiviteterna är rätt kul, särskilt geografin där man ska placera ut flaggor jorden runt. I övrigt är detta ett äventyr för en spelare där vi får följa Jimmy Hopkins kamp för självhövudelse och rättvisa i en orättvis värld.

Om du missade Playstation 2-spelet när det begav sig, inte är allergisk mot förra generationens grafik och har ett gäng timmar över är Bully fortfarande ett riktigt roligt spel. Wii-versionen framstår som den bättre eftersom grafiken inte är fullt lika föråldrad där, relativt sett, och eftersom de nya minispelen helt uppenbart är designade för Wii-fjärren. Men nog hade jag gärna sett en något mer påkostad uppförskning efter all denna tid, särskilt när Grand Theft Auto 4 faktiskt börjar närma sig.

_Mikael Sundberg

BETYG 7/10

Grafik 4/10 Ljud 8/10 Spelbarhet 7/10 Hållbarhet 8/10

INTE RIKTIGT MUG

- ⊕ Skön design, härligt upplägg, stor frihet, innehållsrikt
- ⊖ Långa laddningstider, hemsk grafik, dyrt



VERTYGT En brandsläckare fungerar utmärkt för att slå någon isken mobbare i skallen med...

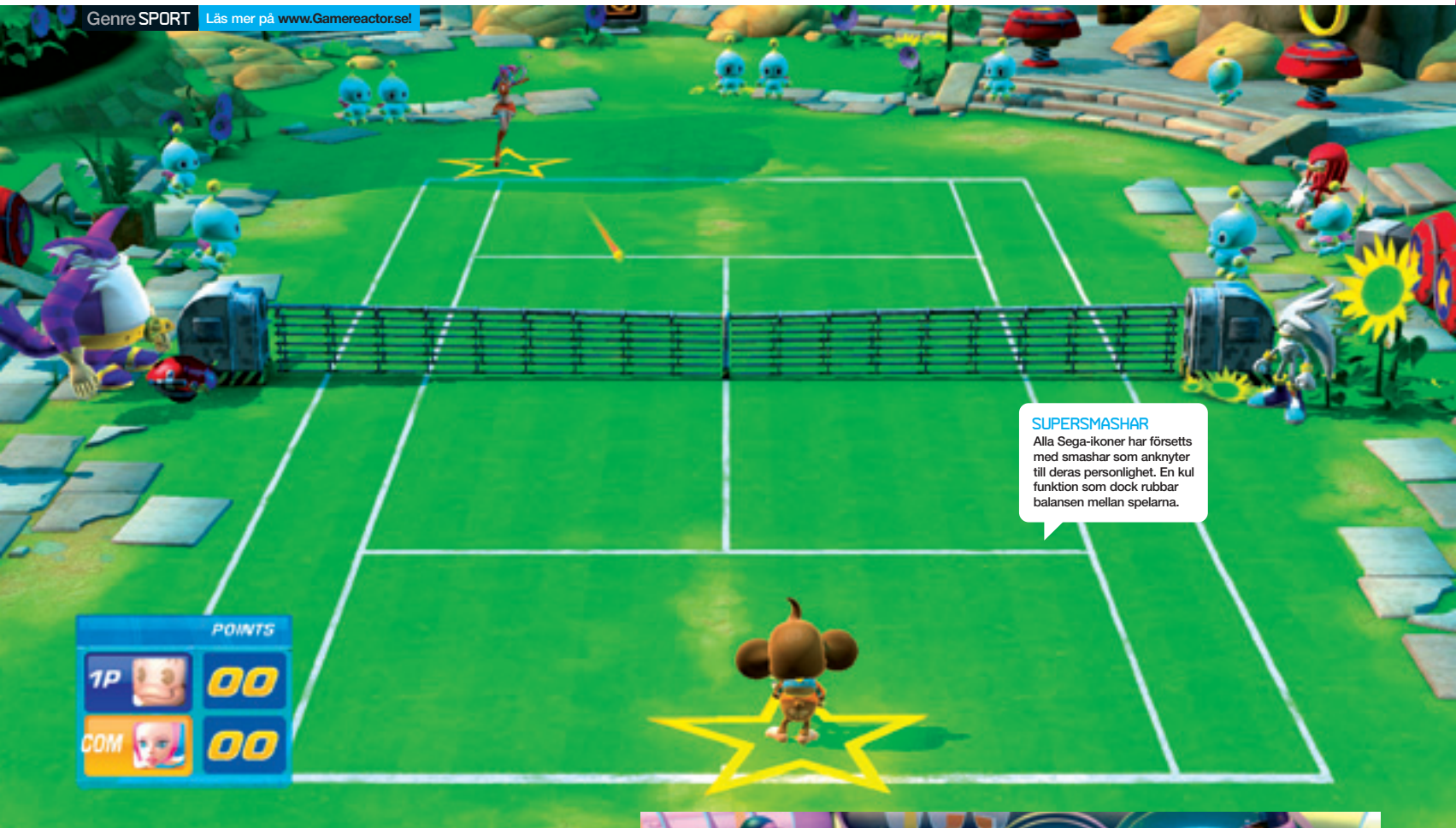


SEGA SUPERSTARS TENNIS

Sega dammar alla sina klassiska maskotar för en omgång färgsprakande arkadtennis

Plattform DS/PS2/PS3/WII/XBOX 360 Utvecklare SUMO DIGITAL Utgivare SEGA Premiär 28 MARS Antal spelare 1-4 Testad Version PS3 (PAL) / XBOX 360 (PAL) Rek. Ålder 7

Genre SPORT Läs mer på www.Gamereactor.se/



SUPERSMASHAR

Alla Sega-ikoner har försetts med smashar som anknyter till deras personlighet. En kul funktion som dock rubbar balansen mellan spelarna.

Kanske tänkte Sega att det fungerade så bra för Nintendo, eller så ville man bara en gång för alla tysta alla som gnällt efter lite mer klassiska Sega-spel. Hur som helst bestämde man sig för att samla ihop flera av de mest älskade Sega-figurerna genom tiderna för att låta dem göra upp med tennisracket i hand.

När man lyssnat till förhandssnacket har det hetat att Sega Superstars Tennis skulle baseras på det helt suveräna Virtua Tennis 3. Något som hade kunnat bli något helt fantastiskt. Ett Mario Power Tennis men med betydligt bättre spelkontroll och några av spelhistoriens största ikoner.

Det är väl lika bra att slå fast med en gång att Segas storslagna planer slagit ganska slint, för Sega Superstars Tennis är både bökgigt och segt, rent spelmässigt. Matcherna urartar snabbt i mängder av långsamt animerade vansinnigheter där oroväckande lång tid går från det att man tryckt på knappen för en saftig smash, till dess att din spelare bestämmer sig för att faktiskt slå till bollen. Så länge man springer vid baslinjen och slår är det inga problem, men några hektiska dueller fram på nät är bara att glömma.

Alla kända figurer måste ju förutom sitt rörelseschema även få specialslag som på

TIPS

SPELA ISTÄLLET
Virtua Tennis 3 8/18
PC/PS3/XBOX 360

Klockren arkadtennis med smaskig 1080p-grafik...



FAKTA

SUMO DIGITAL

1984 bildades Gremlin Interactive med spelutveckling till främst Commodore 64 och senare Amiga där man fick flera hits som Premier Manager och Zool. Senare lanserade man även en hyfsat framgångsrik sportsserie kallad Actua Sports och 1996 köpte man upp DMA Design som skapat bland annat Grand Theft Auto. 1999 blev Gremlin uppköpta av Infogrames som senare lade ned studion, varpå man nybildade den under namnet Sumo Digital.



OLIKA VERSIONER Alla de olika versionerna av Superstars Tennis har försetts med unika funktioner. Playstation 3- och Xbox 360-versionen skiljer sig åt i onlinestödet medan Wii-versionen använder den rörelsekänsliga fjärrkontrollen.

något sätt hör samman med deras karaktär. Vilket i praktiken betyder att Jet Set Radio-Beat slår bollar som vrider och vänder oregelbundet med 90-gradersvinklar och blir oerhört svåra att träffa. Detta medan den lömske Sonic-skurken Dr. Eggman kastar bomber mot dig och Monkey Ball-Aiai kommer dragandes med farliga bananer. Kul till en början men ganska snart visar det sig vara ett väldigt obalanserat system som gör vissa figurer till klart bättre

alternativ än andra.

Sega Superstars Tennis är alltså inget tennis spel för den som vill ha något slags prestige i sina matcher. Istället sitter man mest och skrattar åt det som händer på planen och spetsar öronen för att om möjligt kunna placera var spelmusiken kommer ifrån. För när det kommer till Sega-trivia har Sumo Digital inte snålat och här finns så sjukt mycket att upptäcka att man knappt tror sina ögon, både



CHARMIG GRAFIK Rent tekniskt är årgamla Virtua Tennis 3 betydligt bättre. Det tar dock Sega Superstars Tennis igen på ren charm och sanslösa mängder detaljer.

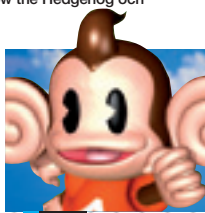


LOCKED ON! Till en början finns bara en handfull spelare tillgängliga men genom att delta i turneringar låser man snabbt upp fler. Bland annat finns Shadow the Hedgehog och inlinesåkaren Gum från Jet Set Radio.

när det kommer till grafik och ljud.

Det mest uppenbara är såklart alla de banor man spelar på. Det vankas exempelvis turneringar på i Nights smäktande värld, i helknasiga Samba de Amigo-omgivningar och såklart i Sonics egen Green Hill Zone. Bland mycket annat. Men här finns också klassisk Sega-musik att njuta av som Outrun-favoriten Magical Sound Shower som kan vara ett av de bästa spelstyckena som komponerats. Dessutom finns mängder av små detaljer som de guldgrodor som går att finna på House of the Dead-banan och alla cameos som utgörs av publik och funktionärer.

Det gör Sega Superstars Tennis till en euforifontän av ljuva nostalgikänslor och det är med stor iver jag tar mig an vad som egentligen är ganska slentrianmässigt utförda turneringar. Mina vänner som aldrig ägde någon Sega-



FAKTA

MEGAMIX JAVISST

Nintendo var inte först med att samla alla sina maskotar i ett och samma spel. Det gjorde nämligen Sega redan 1997 i Sega Saturn-spelet Fighters Megamix där kämpar från Virtua Fighter mötte andra från Fighting Vipers. Dessutom deltog mer udda figurer som Janet från Virtua Cop 2, bilen Hornet från Daytona USA och palmen från Sega AM2-logotypen.

konsol kan absolut inte förstå min oerhörda glädje över att få spela som Gillius Thunderhead från Golden Axe eller den alltid lika läckra rymdreportern Ulala, och för dem faller Sega Superstars Tennis helt platt.

Men även om tennisen känns ganska medelmåttig och även om Sega-trivian inte får dig att slå frivolter kommer alla minispel garanterat att göra det. För sedan jag låst upp alla spelare och tagit nog med Achievements är det istället alla minispel som lockar. Och här är det gammaldags, hårdkockt arkadkänsla som bjuds där klassiska Sega-spel förvandlats till obskyra tennisspelen. Det kan till exempel handla om att med tennisboll slå ned zombies i House of the Dead-miljöer, lösa Chu Chu Rocket-problem med väricktade slag eller till och med Space Harrier-minispel.

Sega Superstars Tennis är som sagt ett ganska trist tennisspel egentligen, men de charmiga minispelen gör ändå att det faktiskt finns en del behållning att gotta sig åt. Och råkar du som jag vara ett gammalt Sega-fan kommer du garanterat uppskatta den sanslösa mängden välgjord Sega-nostalgi, taskig spelkontroll till trots.

_Jonas Mäki

BETYG 5/10

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

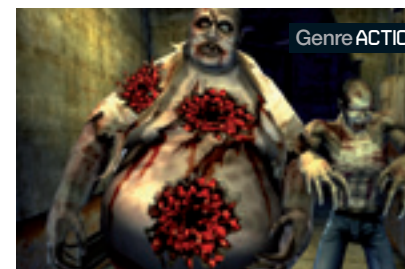
HALVDAN TENNIS

- ⊕ Grym Sega-nostalgi, charmiga minispel, mysig grafik
- ⊖ Taskig spelkontroll, obalanserade spelfigurer, rörigt

HOUSE OF THE DEAD 2&3 RETURNS

Mikael har skjutit sjuhundra polygonfattiga zombies...

Plattform **ACTION** Utvecklare **SEGA** Premiär **SEGA**
Antal spelare 1-2 Testad Version **PAL** Rek. Alder 16



Genre **ACTION**

VAPENLJUD Alla ljud av skott och omladdningar spelas upp i högtalaren i Wii-moten. Burkigt och hemskt låter det, förstås.

Är det möjligt för öron att kräkas? Tydligt inte, för då hade mina gjort det för länge sedan. House of the Dead 2, ursprungligen ett Dreamcast-spel, har nämligen de absolut sämsta rösterna i ett spel någonsin. Det måste vara något med genren, för Confidential Mission och alla Time Crisis var lika vedervärdiga. Det är så uselt att det blir bra och sedan hela vägen ner till uselt igen, och nästan värt att spela bara för att uppleva. Trean är bättre på den fronten och känns åtminstone aningen mer modern även grafiskt.

Men det är ju knappast därför man spelar dessa två spel. House of the Dead-serien är typiska arkadspel, där zombies och annat äckligt väller fram bakom varje hörn, vart man än vänder sig. Logik och grundläggande fysiska lagar lyser med sin frånvaro, det är bara att sikta och skjuta på allt som rör sig. Tidigare har vi varit tvungna att köpa dyra och åbakiga specialkontroller för att ägna oss åt den här typen av pistolspel (att spela med handkontroll är sjukt meningslöst), men Wii-kontrollen är som gjord för det, med eller utan Zapper-tillbehör.

Problemet är väl att genren aldrig varit särskilt prisvärd. Visserligen bjuder båda spelen på olika vägar att utforska men i praktiken gör man samma sak om och om igen i någon futtig timme tills det är slut, och spelet har inte ens Time Crisis taktiska duckande för att bryta upp mönstret. Man bara följer en svävande kamera och skjuter, skjuter, skjuter. Kul i fem minuter för fem kronor, men 600 kronor för två urgamla pistolspel är rena rånet.

_Mikael Sundberg

BETYG 5/10

Grafik 4/10 Ljud 2/10 Spelbarhet 7/10 Hållbarhet 3/10

ZOMBIETRISTESS

- ⊕ Underhållande skjutande, komiskt dåliga mellansekvenser
- ⊖ Oerhört enförigt, alldeles för kort, värdelöst ljud



UNREAL TOURNAMENT III

Vacker våldsfest från teamet bakom Gears of War. Nu äntligen till Playstation 3...

Plattform PLAYSTATION 3 (XBOX 360 | APRIL) Utvecklare EPIC Utgivare EPIC Premiär UTE NU Antal spelare 1-16 Testad Version PLAYSTATION 3 (PAL) Rek. Ålder 16

Genre ACTION Läs mer på www.Gamereactor.se/



Attack Enemy Prime Node!

STRIDER-WANNABE

Yes. Du kan själv köra en sån där enorm jättegurka, om du vill. Bara att hoppa upp i cockpit och börja traska. En grymt mäktig upplevelse.



ONLINEDÖD! Unreal Tournament III måste nyttjas online för att man ska få ut det mesta ur sin spelupplevelse...

Det fräser till bak i ryggen. Blodstänket skvätter förbi mig, trots att jag springer för allt vad kjoltyget håller. Ryggen träffas av en salva miniaturmissiler och en stor bit bränt kött lossnar. För mig kvittar det dock, kött är en världslig sak, särskilt mitt eget, och jag rundar hörnet på korridoren medan jag laddar om, istället för att uppsöka läkare. Jag är en stor, ful, stark och hysteriskt våldsam framtidsgladator som för att rädda min hemplanet deltar i världens grymmaste turnering.

I en tid där allt ska moderniseras, där

trender måste följas (slaviskt) och där gamla koncept oftast läggs i malpåse innan de ens hunnit få visdomsständer, i en sådan tid är det skönt att det finns ett Epic.

För hur mossigt det än må kännas rent konceptuellt att på gamla 1998-premissers röja runt i ännu ett arenabaserat dödsmatchliir, och i Quake 3-doftande vansinnestempo kämpa för snabba fraggar (snarare än överlevnad) är jag en av dem som aldrig har en tråkig sekund tillsammans med Epics gladiatorer.

Unreal Tournament III till Playstation 3 är



FAKTA

TANGENTBORDET

Du kan enkelt koppla in ett tangentbord och en mus till din Playstation 3 och vips kan du tävla med PC-mördarnas blit-snabba reaktioner ute på nätet. Om du vill. Lyckligtvis har dock Epic gjort ett grymt bra jobb med att anpassa spelets ultrasnabba spelmekanik till Snyx Sixaxis-kontroll, och skapat en spelkontroll som vi skulle vilka kalla perfekt. Utplaceringen av funktioner är perfekt och speltempot känns aldrig överväldigande.

TIPS

SPELA ÄVEN
Call of Duty 4 9/10
PLAYSTATION 3

Modernt superkrig från rutinerade Infinity Ward. Grymt bra multiplayer.

exakt samma spel som till PC (läs Martins eminenta recension av PC-versionen på www.gamereactor.se). En rak konvertering. Pang! Detta är exakt samma furiösa döds-matchvansinne, komplett med alla olika spelsätt, vapen, banor och figurer.

Grafiken är grym, inte snyggare än Uncharted: Drake's Fortune (även om jämförelsen är sådär halvdrög) och inte snyggare än Call of Duty 4: Modern Warfare, men ändå kalasläcker. Banorna är mestadels bruna och det märks att Epic dragit ned ganska kraftigt på texturkvaliteten i Playstation 3-utgåvan (i jämförelse med PC-originalen), men i övrigt är detta mycket snyggt.

Sammanfattningsvis är Unreal Tournament III en mycket bra titel som fyller ett fattigt tomrum till Playstation 3. Gillar du idiotsnabb multidöd och äger en Playstation 3-enhet är detta helt klart ett spel för dig. Inget snack.

_Petter Hegevall



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

GRYMT ONLINESLAKT

- Grymt tempo, fränt upplägg, härlig spelkontroll, bra grafik
- Megausel story, vissa småproblem med onlinedelen

FIRE EMBLEM: RADIANT DAWN

Sophie har lockat fram strategien inom sig och spelat uppföljaren till Gamecube-spelet...

Plattform **Wii** Utvecklare **INTELLIGENT SYSTEMS** Utgivare **NINTENDO** Premiär **14 MARS** Antal spelare **1** Testad Version **AMERIKANSK** Rek. Ålder **12**

I takt med att japanska rollspel alltmer fastnat i ett fack och börjar kännas som högupplösta Super Nintendo-spel har jag kommit på mig själv med att istället allt mer gå över till strategiska rollspel. Några sköna exempel är PSP-remaken av Final Fantasy Tactics, och naturligtvis Gamecube-klassikern Fire Emblem: Path of Radiance, vilken nu alltså får sin uppföljare.

Precis som i Fire Emblem: Path of Radiance är Fire Emblem: Radiant Dawn ett strategirollspel där du sitter och knappar dig fram genom konversationer, kollar på apsnygga mellansekvenser och kommenderar dina karaktärer över ett rutnät där styggingar förtjänar smisk. Radiant Dawn utspelas tre år efter det förra spelet och har den coola finessen att man kan ladda in data från sin Gamecube-sparfil för att få lite fördelar. Därmed känns detta verkligen mer som en direkt uppföljare än vad japanska rollspel annars brukar göra och det går snabbt att komma in i det hela.

Fire Emblem: Radiant Dawn är dock ett svårt spel och faktiskt betydligt mer utmanande än sin föregångare. För att undvika att man som spelare tappar sugen, har Intelligent Systems lagt in möjligheten att spara



FAKTA

GÄSTSPELARE

Nintendo har onekligen en viss fallenhet för att slänga in välkända karaktärer från sina egna spel i helt andra sammanhang. Så är även fallet med vissa av Fire Emblems karaktärer som faktiskt kommer att finnas med i det Super Smash Bros. Brawl där Marth kommer att dyka upp...

mitt i stridens hetta. Därmed kan man förhindra det förhatliga momentet att man målar in sig i ett hörn och måste spela om allt (ja, allt) i de ofta ganska långa kapitlen om man nu skulle ha oturen att behöva bita i dödsgräset.

Fire Emblem: Path of Radiance var ett grafiskt ganska medelmåttigt spel och det smärta att säga att Radiant Dawn inte är något bättre. På en högupplöst TV upplevs det till och med som snäppet fulare än sin tre år gamla föregångare. Visst fungerar den mycket simpla grafiska presentationen tack vare spelets upplägg, men med tanke på den läckra designen och de snygga mellansekvenserna kan jag inte låta bli att känna mig snuvad på konfekten.

Precis som alltför många Wii-spel är Fire Emblem: Radiant Dawn egentligen ett Gamecube-spel. Många av de Wii-funktioner som jag hade förväntat mig saknas och man spelar faktiskt inte ens med pekfunktionen utan med handkontrollen på tvären. Men trots att Fire Emblem: Radiant Dawn är fast i den gamla skolan är det ändå ett roligt spel.

_Sophie Warnie de Humelghem

BETYG 7/10

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

ROLLSPELSSKOJ

- Uräckra mellansekvenser, svårt att lägga ifrån sig
- Bitvis för svårt, enkel grafik, spretig handling



HÖJDSKILLNADER Nivåskillnader spelar stor roll i Fire Emblem: Radiant Dawn. I de tidigare spelen har man som spelare inte direkt behövt ha dem med i beräkningarna, men dessa dagar är förbi. I Fire Emblem: Radiant Dawn påverkas striderna direkt beroende på hur högt respektive lågt kämparna är utplacerade.



STEN & SAX Striderna i Fire Emblem: Radiant Dawn är baserade på den enkla leken sten-sax-påse. Det finns bara tre vapentyper, nämligen svärd, spjut och yxa.

Genre **ACTION**



MEDAL OF HONOR: HEROES 2

Sophie har kastat sig över Hitlers hantlangare

Plattform **Wii** Utvecklare **EA** Utgivare **EA** Premiär **UTE** **NU** Antal spelare **1-32** Testad Version **PAL** Rek. Ålder **16**

Medal of Honor-serien är ingen favorit. Och då särskilt inte Heroes-spelen som varit medelmåttiga rakt igenom. EA är inte de som ger sig i första taget och gör ett nytt försök att övertyga med Medal of Honor: Heroes 2 till Wii.

Första intrycket är ganska ljummet, men sedan tar besvikelserna slut. Typ. Det är det som är Nintendos lilla vitas styrka. Medelmåttiga och stundtals trista spel lever upp och blir mäkta skoj, allt tack vare en Wiimote och en nunchuck-tillsats! Med vissa undantag som exempelvis hantering av zoomen på krypskyttegeväret är spelkontrollen kanonbra, helt enkelt.

Medal of Honor: Heroes 2 har många

halvbra (eller halvdåliga) delar, men har svårt att lyckas få till en vettig blandning av alla dessa ingredienser. Visst åker handlingen i baksätet under större delen av spelets gång, visst är de datorstyrda motståndarna lobotomerade, visst lämnar det visuella en del att önska och visst spelet är ganska kort, men under dessa timmar har man ganska kul ändå.

_Sophie Warnie de Humelghem

BETYG 6/10

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

SKAPLIGT KRIG

- Fenomenal spelkontroll, bra flyt online
- Kort kampanj, stendumma datorstyrda spelare

MULTIMORD Medal of Honor 2: Heroes har ett ganska enkelt onlineläge där sedvanliga spellägen finns att tillgå. Det som är onlineläget styrka är dess överraskande flyt, även när maxantalet spelare trängs tillsammans. 32 stycken spelare är inte fy skam.



LOST PLANET

Slarvig Capcom-konvertning av ett bra actionspel...

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



Genre **ACTION**

MENINGSLÖSA De mynt man kunde samla för att få Achievements till Xbox 360 finns kvar, men gör precis ingenting i Playstation 3-versionen. Slarvigt, Capcom.

Wayne, hans minnesförlust och de isiga vidderna på planeten E.D.N. III har äntligen kommit även till Playstation 3. Tyvärr har Capcom slarvat med konverteringen och försökt dölja bristerna med extra innehåll.

Välkommen till E.D.N. III, ett misslyckat koloniseringsprojekt av en hel planet. Omkullkastad av en ras förvuxna insekter kallade Akrid som lämnat allt utom en sorglig spillra människor kvar på planeten som dessutom har fullt upp med inbördes stridigheter.

Man kastas ganska bryskt in i handlingen genom att starta med att möta en av spelets fläskigaste bossar. Lyckligtvis är spelkontrollen både välgjord och lättillgänglig och man blir snabbt varm i kläderna i det iskalla klimatet i Lost Planet. De mäktiga bossfighterna mot jättemalor och enorma bepansrade gräshoppor suger fortfarande musten ur mig fullständigt. Allt från Xbox 360-versione släpptes för dryga året sedan finns kvar och storyn är klart spännande för dem som inte spelat det tidigare. Dessutom finns ett väl utbyggt multiplayer-stöd med alla de banor som tidigare släpptes som nedladdning till PC och Xbox 360.

Lost Planet till Playstation 3 saknar skärpan från originalet och bilduppdateringen är irriterande instabil. Lost Planet är fortfarande ett både unikt och spännande actionäventyr, som dock störs lite av tekniska tillkortakommanden.

Jonas Mäki

BETYG 7/10

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

HALVSLARVIG KONVERTERING

- Läckert tema, bra action, otroliga bossfigter, varierat
- För enkelt, dålig bilduppdatering, oskarp grafik

TURNING POINT

Nazisternas invasion av USA är en sölig spelsoppa proppad av fel...

Plattform **PC/PS3/XBOX 360** Utvecklare **SPARK** Utgivare **CODEMASTERS** Premiär **28 MARS** Antal spelare **1-8** Testad Version **PC (PAL)** Rek. Ålder **16**

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



Uad skulle ha hänt om Churchill dog i en olycka tidigt 30-tal och därmed inte kunde leda Storbritannien framgångsrikt mot nazisterna? Enligt Spark Unlimited hade det lett till en total kollaps för Storbritannien och att nazisterna faktiskt tagit över hela Afrika och Europa samt att de 1953 inledde en attack mot USA.

Ett läskigt scenario och väl i USA installerar de en marionettpresident som håller sig väl med nazisterna och kuvar amerikanerna. Detta samtidigt som de dekorerar kända amerikanska symboler som vita huset med hakkors. Du som spelare deltar i den illa organiserade motståndsrörelsen som förhoppningsvis ska kunna få tyskarna på fall, trycka tillbaka dem till Europa och förhoppningsvis utplåna dem för gott.

Jag gillar scenariot. Verkligt. Och i händerna på begåvade utvecklare hade ett spel som Turning Point kunnat bli något riktigt coolt. Tyvärr passar den beskrivningen inte in på Spark Unlimited som levererar en svårstyrd, superful och sömning soppa som man irriterar sig på från första sekund.

Till exempel är Turning Point oerhört styrt utan att man för den sakens skull får minsta ledtråd om vad man bör göra härnäst. Det leder till att man ofta fastnar på de mest osannolika ställen utan att ha en aning om vad man ska göra. Och att nassarna kunde erövra hela Europa känns obegripligt när man ser hur lobotomerade och efterblivna de är i Turning Point. De skjuter illa, kastar sig framför dina kulkärvar och tycks ibland varken höra eller se maskingevärseld en halv meter från deras öra.

Dessutom är det fyllt med helt ologiska fällor som man knappt kan undvika. Man kan exempelvis gå runt ett hörn och bara för att



STENDUMMA Den artificiella intelligensen i Turning Point är rent ut sagt katastrofal. Att använda någon slags taktik går inte utan det är bara att springa rakt på och skjuta.

FAKTA

PANSARMUSEN

Turning Point har på pappret en hel del goda idéer. Även om de inte realiserats på ett bra sätt, har Spark lagt ner ett enormt arbete på att undersöka vilka krigsfordon som togs fram i krigets slutskede och tittat på prototyper. Eftersom Turning Point utspelas 1953 borde dessa ju ha kommit i produktion och därför får man möta bland annat tyska monstertanken Panzerkampfwagen VIII Maus på 188 ton som aldrig hann bli mer än en prototyp för Hitler.

TIPS

SPELA ISTÄLLET

Call of Duty 4 **9/10**
XBOX 360
Mästerligt krigsspel, också förlagt till ett alternativt påhittat scenario.

mötas av ett BAM. Jahapp, där stod den bitter tysk med raketkastare och skickade iväg en strut rakt i mitt ansikte. Bara att börja om. Långt bort, för det här med smarta omstartspunkter har inte Spark hört talats om. Så bered dig på frustration.

Det enda snälla jag kan säga om Turning Point: Fall of Liberty är att det trots allt är kul att se Sparks vision av ett 50-tals Amerika helt i tyskarnas grepp. Det är moroten som får mig att orka med någon enstaka timmes lidande innan jag för alltid förpassar spelet ur vår Xbox 360-enhet och ned i papperskorgen. Så fet varning utfärdas, Turning Point: Fall of Liberty är inte underhållning utan frustration du dessutom måste betala 600 spänn för att få genomlida.

Jonas Mäki

BETYG 3/10

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

DIREKT USELT

- Bra koncept, tuffa prototypvapen
- Usel grafik, seg spelkontroll, värdelöst ljud, katastrofal AI

VI ♥
DIG
ÅLSKVÄRT SPEL

PATAPON

Love har gått ut i strid med fyra trummor på ryggen

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

Trumbeatet sitter stenhårt fastspikat i min hjärna sedan veckor tillbaka. Omöjligt att bli av med. Pata Pata Pata Pon! En trumsekvens från mig, ledaren. Sen sjunger min armé sitt svar medan de utför kommandot jag gett order om. Anfalla, försvara eller avancera. Tre grundkommandon som måste sitta klitrade i såväl sinne som tumme för att föbli framgångsrik i detta underbart annorlunda spel.

Fyra knappar på min PSP, en för varje sorts trumma. Pata, pon, chaka och don. Fyra trummor som i fyrtakt ska bankas i olika sekvenser. Varje sekvens är ett kommando som min personliga armé måste lyda. Och de lyder villigt, så länge jag håller takten. När jag tappar takten kastar de glåpord mot mig. Jag må vara halvgud men tappar jag takten är jag inte mycket värd. Och då är mina orders inte värda ett dugg.

Utmaningen är större än jag först trodde innan jag startade Patapon. Inte nog med att det är svårt att hålla takten. Bakom den stilrena ytan och till synes enkla spelidén

gömmes sig ett spel med strategiskt djup. Olika kombinationer av soldatenheter fungerar olika bra på olika uppdrag. Supersoldater måste fostras och utrustas. Det finns massor att upptäcka och utforska. Under ytan finns djup. Och spelets hållbarhet är imponerande.

Som tur är blir jag lätt uppslukad. Främst av det grafiska, naturligtvis. Det ser verkligen helt makalöst snyggt ut. Jag kommer på mig själv med att tänka att den perfekta PSP grafiken är uppfunnen. Att alla PSP-spel borde nyttja exakt samma stilrena tvådimensionella grafik. Patapon är det läckraste spelet till PSP sedan Loco Roco. Utan tvekan.

Love Bolin

BETYG 9/10

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

UNDERBART KUL!

Underbar grafik, härliga soldater, mysiga fiender, originellt
Bitvis lite för svårt



Genre STRATEGI



UNDERBAR DESIGN Fiendearmées, monster och spelarens egna soldater, allting är genomtänkt och enhetligt. Menyer och minispel är naturligtvis också ypperligt presenterat.

SONIC RIDERS: ZERO GRAVITY

Halvskaplig Sonic-racing...

Plattform PS2/WII Utvecklare CAPCOM
Utgivare CAPCOM Premiär UTE NU Antal spelare 1-4
Testad Version PS2 (PAL) Rek. Ålder 7

Genre RACING



MINISPEL När man ledsnar på racing finns några roliga minispel som baseras på nollgravitation.

Sega fortsätter traditionen med medelmåttiga Sonic-spel. Till skillnad från förra Sonic Rider är Zero Gravity lyckligtvis lite mer varierat tack vare att man kan spela utan gravitation.

Därmed kan man göra vansinnesvändningar, åka upp i himlen och bromsa idiotsnabbt. Dessutom är grafiken riktigt välgjord. Spelkontrollen är dock fortfarande lite haffsig och någon verklig precision över åkningen får man aldrig.

Jonas Mäki

BETYG 6/10

Grafik 7/10 Ljud 5/10 Spelbarhet 6/10 Hållbarhet 4/10

SHAPLIG RACING

Snygg grafik, bra idéer, många minispel
Haffsig spelkontroll, enerverande musik

FIFA STREET 3

Enorma käkar och strykjärnsvader när EA lirar boll på bakgatorna

Plattform PS3/XBOX 360 Utvecklare EA Utgivare EA Premiär UTE NU Antal spelare 1-2 Testad Version XBOX (PAL) Rek. Ålder 3



Genre SPORT

Läs mer på www.Gamereactor.se/

VALLA Du kan både valla passningar mot planens väggar och själv springa upp på dem...

Det är befriande med karikatyrer. Att överdriva någons haka, hårfäste, mage eller näsa är den enklaste formen av humor, men samtidigt något som alla kan skratta åt. Och jag spelar FIFA Street 3 med ett leende, för karikatyrerna som bjuds är att just den sorten. Peter Crouch är superlång och har tändsticksben, Rooney ser ut som en bulldog och Zlatans näsa tycks ha fått sig en smäll.

Jag spelar en match med "tjockislaget" (stocky), Rooney, Ronaldo, Adriano, Dellas, Gattuso och Vagner Love och slås av hur något som skalats av och förenklats ibland känns mycket bättre än det mer komplexa. För med FIFA Street 3 har EA tagit ett steg tillbaka, plockat bort poängräknare och sten, sax, påse-

1 FAKTA
MASSA GATULAG

FIFA Street 3 innehåller faktiskt bara 18 gatulandslag, men som tur var är ett av dessa Sverige. Laget består av Isaksson och Shaaban som målvakter, Mellberg, Edman och Hansson på baksidan, mittfältarna Linderoth, Daniel Andersson, Ljungberg, Wilhelmsson, Källström, Svensson, Alexandersson och Tobias Hysén (!). På anfallsidan finns Zlatan, Rosenberg och Allbäck. Märkligt nog är alltså inte Johan Elmander med i spelet.

systemet för dribblingar och brytningar för att helt fokusera på ett enkelt och snabbt spel med fyra lirare plus en målvakt i varje lag.

Mycket i FIFA Street 3 kretsar kring gamebreaker-systemet. Genom att dribbla, jonglera och skjuta fyller du mätaren och när du aktiverar den blir allt utom spelaren med bollen svartvit. Du har nu större chanser att göra mål, även om det absolut inte är garanterat att skotten går in. Lättillgängligt och roligt, men samtidigt rätt enformigt, precis som mycket av innehållet i det här spelet.

Det huvudsakliga spelläget för den ensamme spelaren heter FIFA Street Challenge och är en rad utmaningar i form av ett 40-tal matcher. Det går relativt kvickt att marschera igenom detta och FIFA Street 3 är ett spel som bäst lämpar sig för den som vill spela med polarna i uppehållet mellan eftermiddagsmatchen i Serie A och kvällsmatcherna från La Liga på söndagarna eller som tänkt sig att spela online.

FIFA Street 3 är det bästa av tre Street-spel men fortfarande inte mycket mer än godkänt. Men visst, EA är på väg åt rätt håll.

Bengt Lemme

BETYG 6/10

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

KARIKATYRFOTBOLL

Härliga karikatyrer, enkel spelkontroll, läcker presentation
Snabbt repetitivt, bristande hållbarhet...

JET SET RADIO

Mäki pratar om sprayfärg och cel-shading i en retrohyllning till Segas ultracoola graffiti-simulator...

Plattform DREAMCAST Utvecklare SEGA Utgivare SEGA Släpptes 2000

Det var på Tokyo Game Show 1999 Sega väckte enorm uppståndelse med Jet Set Radio. Ett spel som dels var kontroversiellt eftersom det glorifierade graffiti ordentligt, men framför allt för att Jet Set Radio var första spelet med celshading. Alltså den speciella teknik som får tredimensionella spel att se ut som tecknade filmer. Något som sedan dess använts i allt från bilspel som Auto Modellista till The Legend of Zelda: Wind Waker.

Jet Set Radio utspelades i den framtida staden Tokyo-to där hårdföra inlinesgång som Love Shockers och Noice Tanks hade olika stadsdelar i ett

gänget GG's, vars ledare Beat undan för undan samlade på sig fler förmågor som sötnosen Gum, Yo-Yo och Garam.

Lika snälla var dock inte polisen som inte uppskattade varken gängkriget eller all graffiti i Tokyo-to. Man hann nätt och jämt börja måla innan hela styrkan kom kutande, anförda av poliskommissarie Onishimia som inte tvekade att skjuta så snart han fick korn på dig. Jet Set Radio utvecklades därför till en stressig jakt där man åkte inlines extremt vildsint runt om i superkulörta stadsmiljöer medan man undvek snuten och spred sina taggar så mycket det gick.

Just den delen var väldigt känslig vid den här tidpunkten och det blev en del

konstverk. Jet Set Radio hade ett enormt ösigt soundtrack som passade dess subkulturella inriktning perfekt med en vild mix av j-pop, hip-hop, funk, acid jazz och diverse techno-varianter. Det kom att bli superpopulärt och släpptes även separat på skiva senare.

Tyvärr sålde inte Dreamcast som förväntat och det hysteriskt stilistiska Jet Set Radio blev därför aldrig den super-succé det förtjänade att bli. En klart

bristfällig version släpptes till Gameboy Advance och det kom senare även en uppföljare till Xbox som inte riktigt levde upp till förväntningarna.

Det senaste Sega gjort med Jet Set Radio är att låta graffiti-kungarna Beat och Gum spela tennis i småtöntiga Sega Superstar Tennis. Ett grymt öde för ett av de coolaste och mest attitydsfriska spelen (och karaktärerna) någonsin.

_Jonas Mäki

Jet Set Radio utvecklades därför till en stressig jakt där man åkte inlines extremt vildsint runt om i superkulörta stadsmiljöer

järngrepp. Genom att bomba deras territorium med dina taggar och genom att spraya över deras tog man över dem. Själv hörde man till det ganska snälla

debatt kring spelet. Något som inte förbättrades av det faktum att man kunde låsa upp bonusgraffiti eller själv designa motiven i allt från små taggar till enorma



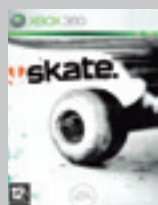
SPELA COOL Jet Set Radio handlade inte bara om att spöa gäng, undvika polisen och att måla läcker graffiti. Det var minst lika viktigt att göra det snyggt, att se cool ut medan man gjorde allt detta. Därför var det viktigt att åka på alla räcken man såg, göra coola hopp och våghalsiga manövrar.



SPEIELL GRAFIK Jet Set Radio var det första spelet som bjöd på cel shading och sedan dess har det släppts massor med spel med samma grafikstil, däribland Gamecube-liret Zelda: The Wind Waker.



COOLA SPEL Spel som fångat (eller försökt fånga) en hel livstil...



SKATE
EA
Där Tony Hawk-spelen under de senaste åren sökte sin identitet i Jackass-världen, hittade EA precis rätt med Skate. Inga mer överdrivna dumheter, utan bara klockren skateboard-åkning komplett med rätt märken och rätt musik.



WIPEOUT 2097
PSYGNOSIS
Med Wipeout 2097 hittade Psygnosis vinnarmotivet i ett av de coolaste spelen någonsin. Musiken var helrätt, designen alldeles lysande och som sponsor hade man Red Bull. 2097 ringade in en livstil, och TV-spel blev coolt...



MARC ECKO'S GETTING UP
ATARI
Kläddesignern Marc Ecko har alltid velat förknippas med graffiti-kulturen och fick ett helt spel tillägnat sig för några år sedan. Marc Ecko's Getting Up kändes dock aldrig så äkta som Atari och Ecko ville och var spel-mässigt stank det pung.



NEED FOR SPEED UNDERGROUND
EA
Just när streekracing-kulturen höll på att bryta igenom i väst och filmer som Too Fast too Furious fanns på biopertoren kom Underground. Ett spel som ramade in street-racingkulturen perfekt.

HEAD BACK IN THE STREETS OF SIN CITY IN AN EXPLOSIVE, ALL-NEW ADVENTURE
AND END THE TERRORIST THREAT ONCE FOR ALL...

BEAT THE ODDS

Tom Clancy's RAINBOW SIX VEGAS 2

RAINBOWSIXGAME.COM

16+

PC
DVD
ROM



XBOX
LIVE



PLAYSTATION 3



UBISOFT

© 2008 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. "PlayStation 3" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "Xbox 360" and "Xbox Live" are trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries. "Rainbow Six" and "Rainbow Six: Vegas 2" are registered trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. "Tom Clancy's" and "Rainbow Six" are registered trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. "Xbox 360" and "Xbox Live" are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries. "PlayStation" and "PS3" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

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 redaktionens spelrum och interna slagsmål om vår soffa...



REZ HD
XBOX 360

Hur drar man bäst nytta av redaktionens 103" stora hemmabio? Med Rez HD säklart. Vi har spelat så ögonen blöder och Jonas blev så åksjuk att han höll på att kasta upp över den mjuka vita heltäckningsmattan. Rez regerar och i HD är det bättre än någonsin.



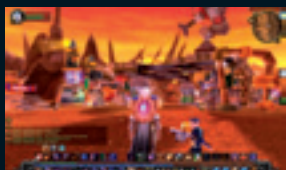
ROCK BAND
PLAYSTATION 3/XBOX 360

Vi tvingade Bengt att släpa med sig Rock Band hem till Sverige som kompensation för att han och inte vi andra fick åka på GDC-mässan och glassa. Nu har vi startat bandet "The Bukkakes" med Love på sång, Jesper på bas, Martin på gitarr och en chefredaktör som batterist.



SUPER STREET FIGHTER II: THE NEW CHALLENGERS

Wii
Efter att ha skrivit spelmetrar om Street Fighter IV satte vi oss ned för några omgångar med Ken, Guile, Dhalsim och gänget i Super Street Fighter II: The New Challengers. Och den gamla klassikern har inte åldrats ett dugg utan känns precis lika bra idag som för 15 år sedan. Ja, nästan i alla fall...



WORLD OF WARCRAFT: THE BURNING CRUSADE

PC
Vi har tappat räkningen på hur många tusen timmar vi spenderat i Azeroth i World of Warcraft. Särskilt Micke och Petter #2 som slaviskt startar Bizzards onlinepos varje dag, oavsett om de är sugna eller inte. Men fler timmar ska det bli och den senaste månaden har vi alla gjort våra egna kopior av Mikael's osexigt ljuslila alvkarl Silbörh Flanell för att räda tillsammans.



SVERIGE TOPP 20

- 1:0** GUITAR HERO III: LEGENDS OF ROCK
Format PS2 Gamereactors betyg 7/10
- 2:0** SINGSTAR SVENSKA SCHLAGER HITS
Format PS2 Gamereactors betyg 7/10
- 3:0** WORLD OF WARCRAFT
Format PC Gamereactors betyg 9/10
- 4:0** GUITAR HERO III: LEGENDS OF ROCK
Format Wii Gamereactors betyg 7/10
- 5:0** COUNTER-STRIKE 1: ANTHOLOGY
Format PC Gamereactors betyg 8/10
- 6:0** WORLD OF WARCRAFT: THE BURNING CRUSADE
Format PC Gamereactors betyg 9/10
- 7:0** GUITAR HERO III: LEGENDS OF ROCK
Format PS3 Gamereactors betyg 7/10
- 8:0** GUITAR HERO III: LEGENDS OF ROCK
Format XBOX 360 Gamereactors betyg 7/10
- 9:0** CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE
Format PC Gamereactors betyg 9/10
- 10:0** DEVIL MAY CRY 4
Format PS3 Gamereactors betyg 9/10
- 11:0** RÅTTATOUILLE
Format PS2 Gamereactors betyg 4/10
- 12:0** DEVIL MAY CRY 4
Format XBOX 360 Gamereactors betyg 9/10
- 13:e** ACE COMBAT: THE BELKAN WAR
Format PS2 Gamereactors betyg 5/10
- 14:e** RAYMAN RAVING RABBIDS
Format Wii Gamereactors betyg 9/10
- 15:e** GUITAR HERO II
Format PS2 Gamereactors betyg 9/10
- 16:e** UNCHARTED: DRAKE'S FORTUNE
Format PS3 Gamereactors betyg 9/10
- 17:e** WARCRAFT III: REIGN OF CHAOS
Format PC Gamereactors betyg 9/10
- 18:e** CRYISIS
Format PC Gamereactors betyg 10/10
- 19:e** BATTLEFIELD 2
Format PC Gamereactors betyg 9/10
- 20:e** WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE
Format PC Gamereactors betyg 9/10

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

JAPAN TOPP 10

- 1** SUPER SMASH BROS. BRAWL Wii
- 2** WII FIT Wii
- 3** DEVIL MAY CRY 4 PS3
- 4** MOBILE SUIT GUNDAM: GIREN'S AMBITION PSP
- 5** TALES OF DESTINY: DIRECTOR'S CUT PS2
- 6** MARIO & SONIC AT THE OLYMPIC GAMES DS
- 7** PRO EVOLUTION SOCCER 2008 PSP
- 8** HARUHI SUZIMIYA'S WONDERMENT PS2
- 9** WII SPORTS Wii
- 10** DISGAEA 3 PS3

Källa: Media Create

USA TOPP 10

- 1** CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE XBOX 360
- 2** WII PLAY Wii
- 3** GUITAR HERO III: LEGENDS OF ROCK Wii
- 4** ROCK BAND XBOX 360
- 5** GUITAR HERO III: LEGENDS OF ROCK XBOX 360
- 6** SUPER MARIO GALAXY Wii
- 7** BURNOUT PARADISE XBOX 360
- 8** CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE PS3
- 9** MARIO PARTY DS DS
- 10** MARIO & SONIC AT THE OLYMPIC GAMES DS

Källa: NPD Funworld (OBS! Endast konsolspel)



ENGLAND TOPP 10

- 1** MARIO & SONIC AT THE OLYMPIC GAMES DS
- 2** DEVIL MAY CRY 4 XBOX 360
- 3** TUROK XBOX 360
- 4** DEVIL MAY CRY 4 PS3
- 5** TUROK PS3
- 6** CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE XBOX 360
- 7** BURNOUT PARADISE PS3
- 8** CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE PS3
- 9** BURNOUT PARADISE XBOX 360
- 10** BRAIN TRAINING DS

Källa: Charttrack



TÄVLING

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

PLAYSTATION 3

VINN EN SONY

PLAYSTATION 3 + GRAN TURISMO PROLOGUE!

Ta chansen, vinn en Playstation 3 och spelet Gran Turismo 5: Prologue i Gamereactor stora tävling!

Fyll i rätt svar nedan



Vad betyder egentligen Playstation?

- Lekstation Spelcentral Ostfrisyr

Vad heter teamet bakom Gran Turismo?

- Polyphony Turn 10 Simbin

Vilket betyg gav Gamereactor Gran Turismo 4?

- 9/10 8/10 7/10

Motivering:

Skriv med max 15 ord varför du ska vinna detta supersmaskiga superpris:

.....
.....
.....
.....
.....

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:

Klipp ur talongen, skicka den till oss och märk kuvertet med "PS3". Vill du inte klippa sönder tidningen kan du skicka svaren i ett mail eller skriva ned svaren på ett papper till tavling@gamereactor.se eller till: Gamereactor, Hamngatan 10, 831 33 Östersund.

Fler tävlingar på: WWW.GAMEREACTOR.SE

REACTOR

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!

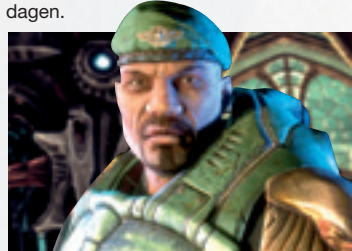
FULL FART

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

Förre numret debuterade vårt nya papper, och vi gick också upp från stadiga 64 sidor till 72, vilket kommer att bestå under hela 2008. Reaktionen på nummer 54 har varit grymma, ni läsare gillade den matigare tidningen, det nya papperet och framförallt vår feta Resident Evil-djupdykning. Tack för alla brev vi mottagit under de gångna veckorna, och hoppas att du gillar den här tidningen lika mycket.

11/2

Idag börjar arbetet med Gamereactor #55. Efter fyra dagars halvsömnig halvsemester. Vi är på redaktionen, men jobbar knappt alls, sådär direkt efter deadline. Det är sköna dagar, som alla mår bra av - och behöver. Jonas kom hem från Chicago igår, med färska intryck från Red Faction: Guerilla och Saints Row 2, vi andra har spelat Unreal Tournament III till Playstation 3 hela dagen.



Gamle stridspipen Malcolm är lika grön och arg som vanligt i Unreal Tournament III.

12/2

Studiebesök! Idag har halva styrkan varit hemma hos mig för att kika in mina extremt tjocka akvariefiskar. Red Tail-malen Tjockbosse har växt 30 centimeter sedan Bengt och Micke såg honom sist. Vi matade Bosse med torskfilé idag samt

ett par bekymrade guldfiskar inköpt under lunchen på stadens snålsorterade djurbutik. Benke och Jonas gillade slakten då Bosse festade på guldfisken men moralanten Sundberg blev illröd och svettig, av ren ilska. Djur som äter andra djur strider mot hans moral.



Fisken "Tjockbosse" är en Red Tail Catfish och mäter cirka 50 cm. Han älskar rårör, torsk, kräftstjärtar och pösiga guldfiskar.

13/2

Dö Jesper! Dö! Idag har jag och Jesper egentligen inte gjort annat än att krigat. Vi inledde dagen med ett par jämna hatmatcher i Team Fortress 2 (Tantfarbror är en jävel på raketgeväret, tyvärr) innan vi gick över till tråkspelet Sega Superstar Tennis (som är recenserat i det här numret) innan vi fortsatte vidare till Unreal Tournament III. Jesper vann merparten av dagens matcher, tyvärr, vilket gör att jag planerar kollektiv bestraffning imorgon.



Jesper smiskade Petters rumpa hela dagen idag i Team Fortress 2...

14/2

Onsdag. Mäki har spelat igenom Condemned 2 idag medan jag pillat lite med bilder från Turning Point, ett av de sämsta spelen jag någonsin testat. Faktiskt. Vi lottade om vem som skulle tvingas recensera skräpet, lotten föll på Mäki som erbjöd sig själv som helgstädare och flitig fotmassör bara han slapp, men ingen ville få sulorna masserade av hans små grisnåvar... så det får bli tio timmar Turning Point för honom. Hoho.



Ryu parerar en av Kens attacker och skickar tillbaka hans kraft i form av en redig knogmacka.

15/2

Vi längtar alla efter Street Fighter IV. Vi längtar så att det nästan värker i oss. Särskilt i mig, Sundberg, Mäki och Jesper. Idag har Sunken dreglat flera liter över de högupplösta bilderna på Chun-Li samt färdigställt sin sex sidor långa specialartikel om spelet.

18/2

Måndag. Igen. Idag har jag och Jonas suttit i nästan åtta timmar med färdigställningen av denna månads beta-test-avdelning. Förutom att vi saknar bilder på Battlefield: Heroes ser allt ganska färdigt ut. Jag har även gjort klart designen på månadens reaktioner samt pysslat lite med Blu-ray-recensionerna här nedan.

19/2

Full huggning, hela dagen. Benke är på plats på GDC-mässan i San Francisco och jag och Jonas har pysslat med nyhetsrapporteringen därifrån halva dagen, ungefär. Resten av tiden har vi färdigställt retro-sidan, två reaktioner samt pysslat med de nedladdade spelen här bredvid.

20/2

Nästappa, halsont, hosta. God damn! Min gamla vinterförkylning har kommit för att hälsa på igen och jag är arg som en gammal farbror. Hur fan kan det komma sig att jag blir förkyld 900 gånger per år? Kass genpool säger Benke, förmodligen stämmer det.

21/2

Dag två på GDC, Bengt har precis rapporterat om det han sett under dagen i sin extremlånga "viideaaaabllaaaawgh" (bra uttal där Benke!) medan vi andra kör så det ryker med allt som är kvar att göra i detta numret. Jag sitter med retrosidan idag, samt pysslar lite med nyheterna. Ska även dra igång recensionsversionen av Dark Sector nu, samt ringa och höra när det egentligen är tänkt att vi ska få Mercenaries 2: World in Flames.

22/2

Fredag. Lunchtimmen spenderades tillsammans med Fifa Street 3. Turnering. Benke vann, Jesper kom sist. Street 3 är ett rätt skoj spel, framförallt i jämförelse med tidigare delar...

25/2

Just another manic monday, I wish it were sunday, 'cause that's my funday, I

BLU-RAY-FILMER

Gamereactors filmtokige chefredaktör betygsätter HD-film...



RÅTTATOUILLE

BLU-RAY

Råttatouille gör allting rätt, inte minst det dramaturgiska som lyfter fram det mänskliga i alla (även råttor) och berättar en historia om hur kärleken för god mat förenar. Brad Bird och hans team målar upp en levande, färgstark, inbjudande och hysteriskt atmosfärisk bild av ett vibrerande fantasi-Paris. Underbart! **18/18**

Bilden: Råttatouille är tillsammans med Bilal den bästa Blu-ray-bilden som går att hitta. Detaljrikt, ursinnigt skarpt, färgmässigt perfekt och helt sanslöst konsekvent. **18/18**

Ljudet: Ljudet är, precis som bildkvaliteten, av absolut toppklass. Smart mixat, varierat, livfullt och väldigt dynamiskt. **9/18**



TRAINING DAY

BLU-RAY

Antoine Fuqua är en ganska bedrövlig filmskapare, trots allt. Replacement Killers sög, liksom Tears of the Sun och Shooter. Men han har lyckats en gång, lyckats oerhört väl, och det är med Training Day. Denzel Washingtons gör en av de bästa skådespelarprestationerna i modern tid, och tonen i Training Day känns aldrig annat än hård, och verklig. **9/18**

Bilden: Grymt bra och jämn bild. Bra svärta, minimalt med brus och väldigt snygga färger. **9/18**

Ljudet: Smart mixade dialoger, grym musik och ljuvligt nyttjande av surroundkanalerna gör denna till en vinnare. **8/18**



BILAR

BLU-RAY

När Pixar är dåliga, är de ändå skitbra. Faktiskt. Ja, så är det ju! Ingen fimstudio i världen har en högre lögstanivå än Steve Jobs grymma animeringsslavar. Pixar har gått från klarhet till klarhet sedan debuten 1996 (Toy Story) och med deras senaste release "Råttatouille" är de bättre än någonsin. Cars (Bilal) släpptes på DVD ifjol, och är för Pixars andra svaga film efter A Bug's Life. Cars är sölig, bitvis sömnig, och lite väl barnslig... trots att det är en barnfilm. **6/18**

Bilden: Oerhört djup i bilden, fläckfri bildkvalitet... **18/18**

Ljudet: Absolut referensklass. PCM-spåret regerar, hårt. **18/18**

don't have to run then. Hemsk gammal skräplåt, men sanningsenlig. Efter en helg proppad av kvällsjobb, hosta och plågsamt trista Dark Sector-sessioner är vi tillbaka här på redaktionen. Trötta och stressade. Jag ska slutföra arbetet med omslaget idag medan de andra pysslar vidare med sitt. Benke skriver nyheter, Jonas recenserar Sega Superstar Tennis och Micke... äter ägg.

25/2 (21.12)

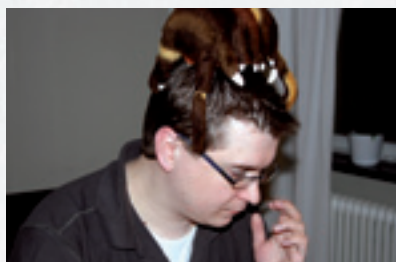
Kvällsjobb ikväll. Micke har precis börjat testa Xbox 360-versionen av Rockstars Bully medan Bengt och Jonas pysslar för fullt med vår smaskiga artikel om Aliens. Vi har även gjort klart texten (och bilderna) om Red Alert 3 ikväll samt färdigställt ryktesspalten, citatet och prytlarna. Nu blir det varm nyponsoppa och ett par låtar med Third Eye Blind.



iiiiiiii En arg facehugger hoppar fram i kommande Aliens.

26/2

Sista rushen... vansinnesfart, snabb slutkorrektur, val av mest älskade-spel och det sista i Tempo-avdelningen. Allt på en gång. Dödsstress, och en alltför glad Mäki som arbetar in på småtimmarna med en headcrab på huvudet.



Arbetsamme Mäki, trots invaderat kranium...



WALL STREET BLU-RAY

Gordon Gecko (Douglas) är en av tidshistoriens coolaste filmkaraktärer, och Oliver Stones ursnygga finanstriller en av de skarpaste i hans tunga portfölj. Charlie Sheen spelar över i varje enskild scen men Douglas knivskarpa affärsgeni och Stones känsla för detaljer gör ändå Wall Street till en fantastisk film. **8/10**

Bilden: Bilden i denna utgåva är dessvärre inte särskilt mycket bättre än en skaplig DVD. Tyvärr. Tyvärr, tyvärr, tyvärr. **4/10**

Ljudet: Inte heller ljudet imponerar. Det låter burkigt, stökigt och surroundkanalerna används inte alls. **4/10**

REZ HD

VIRTUAL CONSOLE **PSN** LIVE ARCADE
Mer på: www.gamereactor.se



MIZUGUCHI Tetsuya Mizuguchi var en av Segas bästa producenter med bland annat Sega Rally och Space Channel 5 på meritlistan. Han skapade Rez som det sista spelet han gjorde åt Sega innan han slutade och grundade Q Entertainment.

REZ HD

Rez HD är en psykedelisk åktur som går utanpå det mesta...

Plattform **XBOX 360** Utvecklare **Q ENTERTAINMENT** Utgivare **MICROSOFT** Antal spelare **1** Pris **99,-** Text **JONAS MÄKI**

Se flesta gamla tredimensionella spel åldras inte särskilt väl. Rez hör dock till undantagen och med den nya högupplösta grafiken ser det faktiskt bättre ut än någonsin förr. Här finns en avancerad historia om hur superdatorn K-project håller på att haverera och hur du som superhacker måste förhindra detta.

Men ärligt talat, storyn i ett spel som Rez är fullständigt betydelselös för det här handlar om en ren upplevelse och ingenting annat. Istället glider man fram med pumpande basgångar i

högtalarna. Ljudeffekterna saknas i den trancelåt som spelas och dessa får du stå för själv genom att skjuta fiender. Gör det i ett rytmiskt tempo och du skapar fantastiskt skön musik, allt medan extremt abstrakt grafik kastas mot dig i allt högre tempo. Rez är en upplevelse olik alla andra och det går liksom inte att lägga ifrån sig. Poängjakt och allt sådant är helt sekundärt när man glider fram genom cyberrymden och skapar sin egen musik med välriktade skott. Rez HD är verkligen en upplevelse alla borde prova på. **9/10**

VACHRA PIXLAR Street Fighter II är än idag ursnyggt...



SUPER STREET FIGHTER II

Härlig fightingklassiker

Plattform **Wii** Utvecklare **CAPCOM** Utgivare **CAPCOM**
Antal spelare **1-2** Pris **99,-** Text **JONAS MÄKI**

I Super Street Fighter II lade Capcom till de fyra kämparna Fei Long, T. Hawk, Cammy och Dee Jay till den gamla ensemblen samt finslipade slags-målssystemet ytterligare. Det resulterade i ett rysligt genomarbetat slagsmål med sanslöst läcker pixelgrafik. Dessutom hade den klassiska musiken piffats till. Än idag står sig Super Street Fighter II oerhört väl och känns som ett absolut måste för alla Wii-ägare att ladda hem. Mycket bättre än såhär blir nämligen inte tvådimensionella slagsmål. **8/10**

TIKI GOD! Tiki-inspirerad bowlinghall är mysigt.



HIGH VELOCITY BOWLING

Charmig sixaxis-bowling till PS3

Plattform **PS3** Utvecklare **SONY** Utgivare **SONY**
Antal spelare **1-4** Pris **79,-** Text **MIKAEL SUNDBERG**

Den kanske mest populära grenen i Wii Sports är bowling, och det är inte så konstigt eftersom alla kan spela. Sony har däremot valt ett annorlunda grepp till sitt bowling-spel, bokstavligen.

Med handen runt Sixaxis-kontrollen är High Velocity Bowling en extremt verklighetstrogen tolkning av sporten med ordentligt med utmaning och precision, men det saknar i gengäld den enkla familjeanpassade spelkontrollen där vem som helst kan göra strikes i långa rader och den charmiga grafiken. Entusiaster lär dock ha betydligt roligare med det här. **6/10**



MÅNADENS BÄSTA

Fascinerande

Erik har imponerats av Clooney och skänker honom en Oscar...

Michael Clayton

Genre **THRILLER**
Premiär 19 MARS
Text ERIK NILSSON RANTA

Alla som någonsin tvivlat på George Clooney som skådespelare bör ta sig en titt på Michael Clayton, för här suddas garanterat alla tvivel man eventuellt hyst för honom ut. Michael Clayton är nämligen George Clooneys show och det är han som bär filmen på sina axlar genom sitt fantastiska skådespel där varenda blick och varenda replik luktar Oscarsstatyett lång väg. Michael Clayton (Clooney) är en "fixare", den typ av advokat man ringer när någonting behöver fixas. Han tar sig an även de mest omoraliska fallen som hans chef behöver hjälp med att tysta ned, vilket uppenbarligen har tårt en hel del på hans eget

leverne. Clayton är en från-skild, före detta spelmissbrukare med stora skulder som tappat det mesta av sin livsglädje. Genom ett möte med en kollega som drabbats av nervsammanbrott börjar dock Clayton sakta, men säkert tänka om. Han börjar undersöka det fall som kollegan arbetade med och för första gången på länge sopar han inte igen spår för andras räkning, han letar efter sanningen. Något som visar varenda blick och varenda replik luktar Oscarsstatyett lång väg. Michael Clayton (Clooney) är en "fixare", den typ av advokat man ringer när någonting behöver fixas. Han tar sig an även de mest omoraliska fallen som hans chef behöver hjälp med att tysta ned, vilket uppenbarligen har tårt en hel del på hans eget

Michael Clayton är en stillsam, sofistikerad och smart thriller, fjärran från många andra advokatfilmer där karaktärerna mer känns som actionhjältar än jurister. Här bygger man istället skickligt upp den lilla spänningen som nu finns genom dialogdrivna

scener och ägnar mer tid åt att diskutera moraliska och personliga dilemman än att öka adrenalinflödet. Många kommer gäspa sig igenom istället för att till fullo njuta av en härligt mogen thriller där dialogen är lysande rakt igenom. "Jag är inte fienden!" säger George Clooney till Tom Wilkinsons karaktär i en laddad scen ungefär en timme in i filmen. Varvid Wilkinson replikerar "vem är du då?" och där, i just det ögonblicket, symboliserar egentligen hela Michael Clayton.

Det här är en film om att finna sig själv och tack vare fantastiska skådespelare och ett knivskarp manus får vi se på hur Michael Clayton försöker finna sig själv någonstans under den mörka himnan som hans omoraliska handlanden lämnat efter sig... **2/18**



Mr Woodcock

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

Ibland önskar jag att jag vore lite modigare. Lite tuffare. För i så fall hade jag kunnat åka raka vägen till USA, leta upp manusförfattarna till Mr Woodcock, ge dem ett kok stryk med en enorm lax bara för att sedan fråga varför man vill och framförallt hur man kan skända komedigenren på det här viset. För det här är verkligen inte roligt någonstans. Den handlar om snorungen John som trakasseras av sin överonda gympalärare och växer upp till att bli hyllad författare till bok om självkänsla som bygger på händelserna i hans barndom.

Sean William Scott spelar huvudrollen som John i vuxen form och "humorn" bygger i korta drag på att hans mamma har blivit ihop med gympaläraren som gjorde hans barndom till ett enda stort helvete.

Förvänta dig extremt tröttsamma skämt där John försöker få mamman till att göra slut, där han bråkar med gympaläraren och där folk gång på gång upprepar "John, Mr Woodcock har sex med din mamma". Japp, det är precis lika tråkigt som det låter... **2/18**



1408

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

Det finns inga spöken eller något liv efter döden. I alla fall är det vad författaren Mike Enslin tror efter alla övernattningar i påstått hemsökta rum. Och det finns inga Stephen King-filmer värda namnet längre. I alla fall är det vad avdankade TV-produktioner som nått och jämnt är löst baserade på böckerna vittnar om.

Men 1408 är ett nervslitande holmgångsundantag som bekräftar regeln och det finns dessutom anledning till viss vördnad. För att spela in skräckfilm som mestadels utspelar sig i ett rum där en person bär hela handlingen är ett riskprojekt oavsett vems händer produktionen läggs in. John Cusack gör dock ett föredömligt porträtt av den arketypiska King-tvivlaren som i slutändan måste börja våga tro för att ens ha en rimlig chans att klara livhanken. Och visst drabbas man av berättigad nationalistyra med tanke på att det är svenske regissören Mikael Håfström som styr skutan och imponerar med en klarsynthet på hur modern men samtidigt klassisk spökskräck ska snickras ihop. **8/18**



Invasion

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

Att Invasion är en remake på en remake på en remake säger en del. Inte bara om den idétorka som råder i amerikansk genrefilm utan även vilken tillit man gång efter gång tillskänker fenomenet utomjordiska besökare. Det sistnämnda gör man dock all rätt i, för visst är aliensporer som letar sig in i människokroppar och sedan över natten mer eller mindre zombiefierar sitt värddjur rätt behagligt filmstoff i all sin enkelhet. Vilket man kan anta att även Kidman och Daniel Craig lär ha tyckt när de skrev på sina rollkontrakt.

Invasion är egentligen två filmer, en långsam sci fi-dystopi regisserad av Oliver Hirschbiegel och en mer ordinär skräckis regisserad av V för Vendetta-killen McTeigue som filmbolaget rekryterade för att få upp tempot och ett mer publikt anslag. Tyvärr är skarven mellan de olika delarna lika osmidig som Napoleon Dynamite på dansgolvet och den nerv som finns bleknar i manusförenklingar som inte är klädsamt i en genre som handlar om essensen i mänskligt beteende. **5/18**



The Kingdom

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

Ett terroristattentat riktat mot västerländska intressen i Saudi-arabien låter regissören Peter Berg, tillika Michael Manns lärjunge, fungera som explosiv upptakt till The Kingdom. En film med ena benet i det politiska efterspelet till 9/11 och andra benet i den skakiga action-kamerans förlovade land.

När ditsända elitstyrkan, med Jamie Foxx som Ronald Fleury i spetsen, börjar utreda brottsplatsen i jakt på attentatsmännen vilar filmen på en nervig under-rättelsebaserad grund där den saudiska polisöversten som både ska kontrollera och skydda Fleurys team står för välkommet karaktärsdjup. Sedan är det slut på lågmäldheten där sista halvtimmen förvisso bjuder vanvettigt snygga actionscener men även övertydlig symbolik när jänkarna tvunget måste bjussa en rädd saudisk flicka på slickepinnar. Men så precis när det är dags för slutrepliken hittar Berg balansen och obehagskänslorna som kryper fram när han äntligen nyanserar konflikten som gör att The Kingdom definitivt lämnar en positiv eftersmak. **7/18**

THE GODS WILL HAVE A WARRIOR

MANKIND WILL HAVE A HERO

HE WILL HAVE HIS REVENGE

VIKING

BATTLE FOR ASGARD

RELEASE 28 MARS



A merciless army of undead soldiers sweeps through the realm of men. Every village is burned. Every person enslaved, or murdered. And when they're finished with your world, the realm of gods will also fall.

You are Skarin, a vengeful Viking warrior and all of creation's last hope. Now, to turn the tide of war, you must strive to raise your own army and drench the battlefields with the blood of your enemies.



PLAYSTATION 3



Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. "B", "PlayStation", "PLAYSTATION", "PS3", "PSP" and "UMD" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. © SEGA, SEGA, the SEGA logo and Viking: Battle for Asgard are registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation. The Creative Assembly is a trademark of The Creative Assembly Limited. All rights reserved. Developed by The Creative Assembly Limited. Published by SEGA.

www.sega-europe.com



"IT'S GAME TIME!"

SANTA DESTROY

ONE WAY

NO MORE HEROES



When big time loser Travis Touchdown runs into smokin' hot chick Sylvia Christel at the Death Match Bar, he gets more than he bargained for. Wiping out a drifter for starters, it isn't long before Travis is ranked 11 in the United Assassins Association's league of hit men. With a price on his head now, there's only one way to go – all the way to number 1.

Release: 14 mars



Rising Star Games

Wii™

www.nintendo.se