

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

GRATIS  
TIDNING  
Augusti 2008  
Nummer 59

# Gamereactor

Nordens största speltidning

www.gamereactor.se

MERCENARIES 2  
SONIC UNLEASHED  
FACEBREAKER  
SOUL CALIBUR 4  
GOD OF WAR 3

SAGAN OM  
WIPEOUT  
David berättar

STEHHETT SPELTEST!

## \* FAR CRY 2

Ubisoft har övergivit Söderhavet för att istället invadera ett minst sagt klabbigt Afrika...

UFC  
2009

Så. Klappa seft!

■ ALPHA PROTOCOL Bond möter Bourne. Gamereactor på exklusivt besök hemma hos utvecklarna

PRIDE PROFIT PAYBACK  
SEP 2008



*Fiona Amylie Taylor*  
Support Operative Treasurer.

1000



XBOX 360 LIVE

PlayStation 2



PLAYSTATION 3

10000  
UNWOUNDED STATE  
OF DESTRUCTION

THIS NOTE IS LEGAL TENDER  
FOR ALL DESTRUCTION, PUBLIC AND PRIVATE

MERCENARIES 2  
WORLD IN FLAMES



*The Highest Bidder*  
Petitioner of Mayhem.

1000  
MERC2.COM

MORE MONEY MORE TOYS

WELCOME TO VENEZUELA. WELCOME TO THE NEW PLAYGROUND OF DESTRUCTION. WELCOME TO THE LAND OF OPPORTUNITY. WORK CONTRACTS. KILL CONTACTS. IF YOU DON'T GET YOUR MONEY, MAKE SURE THEY PAY. YOU HAVE THE POWER TO DESTROY ANYTHING AND GO ANYWHERE. ANY WAY YOU WANT. BECAUSE YOU'RE A MERCENARY. AND THAT'S WHAT YOU DO.



I BUTIK 4 SEPTEMBER



16+

©2008 Electronic Arts Inc. EA, the EA logo, Pandemic, the Pandemic logo, Mercenaries and Mercenaries 2: World in Flames are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts, Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. "PlayStation", "PLAYSTATION" and Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are under license from Microsoft. All other trademarks are the property of their respective owners.





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



## TUFFARE TIDER

Jag köpte Crash Bandicoot (första spelet) häromdagen, på Playstation Store. 45 spänn, ka-ching! Började spela - och slogs av hur fantastiskt supersvårt det är/var. Milda matilda. Jag dog alla liv innan jag ens nått första bossen. Crash är murder. Minst sagt. Igår natt återvände jag till Naughty Dogs kantiga ö-rike för att bevisa för mig själv att jag bara lajade sist jag spelade, och att jag är mycket bättre än så. Men icke. Döden kom kvickt. Snabb död. På bana sju, knacker döden på... varje gång. Det är en av de där extremt frustrerande banorna där perspektivet ändrades och intog en retrodoftande sidoscrollande position. Spikfällor varvas med eldfällor som varvas med apor (som gör åkarbrasa) med infödingar som puttade Crash utför kanten på själva plattformen.

Ja. Crash var ett fantastiskt svårt spel, och jag har blivit mycket sämre på att spela med åren. Två viktiga lärdomar som gårdagsnatten givit mig. Jag är gammal... och usel. Men det är också högtintressant att gå tillbaka till ett spel som man då tyckte var rätt enkelt, och sen se hur spelen förändrats de senaste tio åren. Trial and error-spelbarheten är nästan helt utdöd. Man behöver aldrig börja om, någonsin. Och gör man fel har man ofta fler chanser innan man verkligen dör. Fler chanser att se vad man gjorde fel, och åtgärda. Allt detta innan Game Over-skärmen ens renderas. Innan den ens påtänkts. Vissa kanske menar att dagens spel saknar utmaning, men det gör inte jag. Dagens spel är betydligt smartare strukturerade, helt enkelt.

\_Petter

# INSIDAN

Inuti Gamereactor Magazine #59 (Aug)

Vi har testat Far Cry 2, spelat UFC 2009, kikat tillbaka på Wipeout-serien samt smygkört Mercenaries 2...



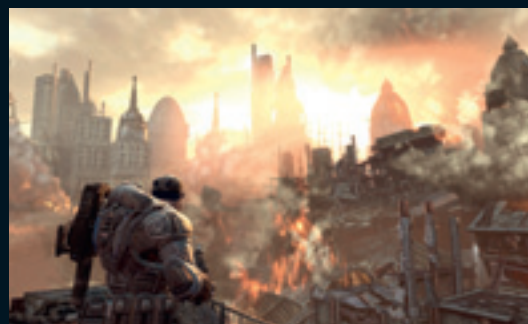
## 10 ROCK BAND 2

Harmonix tar ingen semester utan spättar i full fart och hotar med att släppa Rock Band 2 redan om två månader. Vi berättar allt...



## 32 SAGAN OM WIPEOUT

Gamereactors kanske mest ambitiösa artikel någonsin med djupa intervjuer med originalteamet bakom Sonys milstolpe.



## 28 GEARS OF WAR 2

Vi följer upp förra numrets bauta-artikel med lite nya intryck från E3, samt ett par supertjusiga (nya) bilder från Epics krig.



## 22 FAR CRY 2

Stäppen brinner! Vi hälsade på hemma hos Ubisoft för att grundligt testa uppföljaren till Cryteks bejublade debutspel...



## 30 MERCENARIES 2

Efter en hel drös förseningar är Pandemic äntligen (snart) färdiga med uppföljaren, Petter berättar precis hur bra det kommer att bli

### BETA-TEST

- 20 UFC 2009: Undisputed
- 20 Wario Land: The Shake Dimension
- 22 Resistance PSP
- 26 Sonic Chronicles: The Dark Brotherhood
- 27 Sonic Unleashed
- 28 Gears of War 2

### RECENSIONER

- 48 Soul Calibur IV
- 50 Ferrari Challenge
- 51 Ninja Gaiden
- Dragon Sword
- 48 Beijing 2008
- 50 The Mummy: Tomb of the Dragon Emperor
- 51 Kung-Fu Panda

### FASTA SEKTIONER

- 04 Brev & Mail
- 09 Notiser
- 11 Rykten
- 13 Minnesstund
- 12 Purfärskt
- 16 Reaktionen
- 52 Köpguide
- 58 Retro
- 60 Journal
- 60 Blu-ray
- 60 Nedladdat
- 60 Topplistor
- 60 Tävlning
- 62 DVD



## 58 RETRO: CRASH BANDICOOT

> **CHEFREDAKTÖR** Petter Hegevall (petter@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)

Mattias Hegerius (mattias.hegerius@gamereactor.se)

**ADRESS** Hamngatan 10, 831 33 Östersund

**INTERNET** Gamereactor.se

**PRENUMERATION** Gamereactor.se/prenumerera

**UPPLAGA** 75 000 exemplar

**ANTAL LÄSARE** 97 000 (Orvesto 2007)

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

**TRYCK** Stibo Danmark

**DISTRIBUTION** Pan Nordic Logistics

**ANNONSER** Devisor Reklam & Media 08-317600

(leif.persson@gamereactor.se)

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

Gamereactor är en **Nordisk gratistidning** som ges ut av fyra skilda redaktioner i Sverige, Finland Norge och Danmark. Gamereactor finns hos närmare 1000 svenska butiker runt om i hela landet. Det största butikskedjorna som bjuder på vår tidning är: Onoff, Game, EB Games, Elgiganten och Expert. Vi finns även på flera hundra högstadie- och gymnasieskolor, internet-caféer, enskilda specialbutiker och större köpcentrum. www.gamereactor.se är Sveriges största spelsite. Här finner du varje dag ett tiotal purfäriska spelnyheter samt recensioner, exklusiva reportage, intervjuer och givetvis matiga och informativa förhandstester. På Gamereactor.se kan du även driva din egen blogg, skriva egna medlemsrecensioner, diskutera oss i vårt forum eller få svar på dina frågor från oss på redaktionen.

> GAMEREACTOR GES UT AV GAMEZ PUBLISHING

### TESTAD VERSION:

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

### REKOMMENDERAD ALDERSGRÄNS:

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

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

# THE THRILL OF SURVIVAL

Från regissören bakom *Independence Day* och *The Day after Tomorrow*



## EPISKT EXTRAMATERIAL

INKLUDERAR EXTRA SCENER, ALTERNATIVT  
SLUT OCH FANTASTISK INBLICK I SKAPANDET  
AV FILMENS BESTAR OCH PYRAMIDER

PÅ BLU-RAY OCH DVD 6 AUGUSTI

WARNER BROS. PICTURES PRESENTS  
IN ASSOCIATION WITH LEGENDARY PICTURES A CENTROPOLIS PRODUCTION A ROLAND EMMERICH FILM "10,000 BC" STEVEN STRAIT CAMILLA BELLE CLIFF CURTIS COSTUME DESIGNERS ODILE DICKS-MIREAUX RENEE APRIL  
MUSIC BY HARALD KLOSER AND THOMAS WANDER EDITED BY ALEXANDER BERNER PRODUCTION DESIGNER JEAN-VINCENT PUZOS DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY UELI STEIGER, ASC EXECUTIVE PRODUCERS HARALD KLOSER SARAH BRADSHAW TOM KARNOWSKI  
THOMAS TULL WILLIAM FAY PRODUCED BY MICHAEL WIMMER ROLAND EMMERICH MARK GORDON WRITTEN BY ROLAND EMMERICH & HARALD KLOSER DIRECTED BY ROLAND EMMERICH

LEGENDARY  
PICTURES

CENTROPOLIS  
ENTERTAINMENT

[www.10000bcmovie.com](http://www.10000bcmovie.com)

[www.se.warnerbros.com/highdef/](http://www.se.warnerbros.com/highdef/)

WARNER BROS. PICTURES  
A WARNER BROS. ENTERTAINMENT COMPANY



© 2008 Warner Bros. Entertainment Inc. All rights reserved.



Köp dem hos





GÖR DIN RÖST HÖRD SKRIV TILL OSS!

## Jag vill ha mer naket!

Spel är alltid i blåsväder verkar det som. Är det inte för våldet så är det för beroendeframkallandet. Är det inte för beroendeframkallandet är det för sexistiskt innehåll. Kan spelvärlden aldrig få lugn och ro? Det finns spel som tar mer stryk än andra på olika delar. Vissa får hantera negativ PR på grund av att de valt att ha lite extra våld och ett annat för de har valt att ha lättklädda tjejer. Vi som har följt bland annat Tomb Raider och Soul Calibur vet att det finns två kvinnor vars bröst bara växer och växer med varje uppföljare som släpps. Lara Croft och Ivy är sådana kvinnor som bara mognar med tiden och ska locka spelare med två gömda vapen extra från vad som själva spelet bjuder på. Är det en lam taktik eller är det smart? Är det opassande eller passande? Personligen tycker jag det är ruskigt smart att köra på det sättet. Jag menar, det fungerar ju, och om det inte gör det, så händer väl inget? De som köper spelet har något trevligare att titta på. Det är inte direkt som att det skadar en att få se lite animerade stringtrosor och delar av bröst. Mass Effect tog ju en rejäl smäll för att de visade en naken rumpa och en sexscen med en så kallad alien. Herregud. Jag såg reportaget och spelet framstod som ett spel där man "Spelar som en man som har en förnedrande syn på kvinnor och har sex med dem." Ärligt talat, jag ramlade av stolen för att jag skrattade så mycket. Världen är verkligen inte redo för spel med seriöst innehåll i dagens samhälle. Personligen ser jag gärna mer spel med sexuella referenser.

\_MARTIN ROHATYNSKI

## Hur mycket får jag för en tia?

Många speltidningar/spelsiter använder sig av en betygsskala från ett till tio, där ett enligt teorin betyder något i stil med genomslut skräp, och tio mästerverk. Med denna logik borde en femma vara mellantinget, således godkänd. Det är dock en uppfattning som de



flesta av oss inte delar. Om ett spel får en femma i betyg är spelet skräp, och inte värda de där sparade slantarna man envetet tjänat ihop. Skulle det inte vara bra om man drog ned skalan lite, så man kunde få större variation på toppbetygen. Jag inser att det knappt går i praktiken, men då skulle man få använda hela skalan istället och ett till tio skulle fylla sin funktion. Om ett spel får en fyra idag, skulle det lika gärna kunnat få en etta i praktiken och allt annat än en nia eller tia på storspel är fiasko. En sjuva borde betyda ett riktigt bra spel, en åtta skitbra, nia helt underbart och tia verkligen vara det perfekta spelet.

\_PLAYER MAC

## Spel är definitivt lyx

Jag ska erkänna att jag kopierade spel i unga år. Mest på grund av okunskap. Jag tänkte helt enkelt inte på att det faktiskt kostade spelföretagen enorma slantar. Jag hade ingen

## FRÅN FORUMET

Månadens guldorn från gamereactor.se/forum

Vilket spel är du absolut sämst på? Jag totalt vrålsuger på alla Moto GP då jag konstant trillar av motorcykeln och fortsätter göra så tills jag lägger ifrån mig kontrollen och gör något annat. \_Ezekeel

The Sims... Tappar tålmodet och vill bara döda. \_clclassar

I mitt senaste försök att spela rollspel kom jag några hundra meter utanför första byn och blev totalslaktad av klenaste fienden. \_ironmanken

Alla bilspel. Om fordonen har mer komplicerad fysik och styrning än Mario Kart, då är det bara att ge upp. \_Anton

aning om hur utbredd piratkopiering var (vi pratar om nära 17-18 år sedan nu). Numera kan man ju dagligen läsa i tidningar och få veta på TV att piratkopiering är döden för spel- och filmindustrin så det kan ju ingen ha missat. När jag hör ungdomar säga att de piratkopierar för att de inte har råd, för att de anser att de minsann ska ha rätt att spela spel men inte ska behöva jobba ihop pengarna för att göra det, ja då blir jag oerhört besviken. Ta ett sommarjobb! Ge fan i chipsen/ölen! Sluta betala pengar för speltidningar när den bästa är gratis. Sälj spel ni inte spelar. Det finns massor med sätt att få ihop pengar till att kunna köpa ett spel lite nu och då. En del ungdomar idag verkar vara väldigt giriga och okunniga. Spel är en lyx, ingen rättighet och om ingen betalar för kalaset så får ingen spela spel. Man kan nästan dra det så långt som att vi som köper spel delvis betalar för er iglar som piratkopierar via höjda spelpriser. Varför ska jag betala ett högre pris på mitt spel bara för att någon anser sig ha rätten att sno ett?

\_RANDOM HERO

## Väx upp!

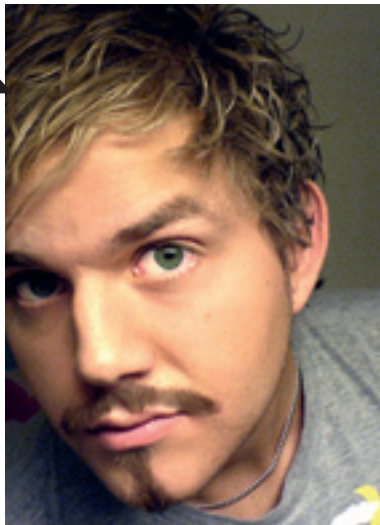
Såhär efter svallvågorna om att Final Fantasy XIII utannonserats till Xbox 360 går det att se två grupper av spelfans: De som älskar Sony och nu nästan vill ta livet av sig för att de tappat ytterligare en exklusivitet och de som älskar Xbox 360 som rått skrattar och förståeligt nog myser åt denna förmodade toppitel. Vettiga människor med lite distans till det hela verkar däremot saknas helt. Väx upp. Ingen förlorar väl på att fler får spela roliga spel. Final Fantasy XIII kommer ju fortfarande att släppas till Playstation 3, på samma sätt som Bioshock-skivorna fortsätter att fungera till Xbox 360 trots att det kommer till Playstation 3. En lite större distans, lite perspektiv på saker från riktigt inbitna spelfans efterlyses. Tack för ordet!

\_ROBIN

## MÅNADENS LÄSARE

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

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



## TOBIAS NOLERU

Ålder? 20 år  
Användarnamn på Gamereactor.se? Poindaxter  
Yrke/sysselsättning? Jobbar åt en svensk myndighet, som håller till i Östersund.  
Världens bästa spel? Världens bästa spel är World of Warcraft tillsammans med expansionen The Burning Crusade. Blizzard gjorde något som många betvivlade och som egentligen, än idag, är otroligt. De har fått tio miljoner spelare att spela deras spel varje dag.  
Ditt bästa spelminne? Att säga från vilket spel mitt bästa spelminne kommer, är lätt. The Legend of Zelda Ocarina of Time. Att plocka ut ett speciellt minne ur spelet är däremot svårare, det finns för många. Men första gången jag stod öga mot öga med Ganondorf utanför slottsporten till Hyrule Town placerar sig högt på listan!  
Favoritmusik? En hel del hip-hop och rap blir det.  
Hobbys? Fotboll  
Ogillar? Jag hatar att förlora. Jag är en grymt dålig förlorare vad det än gäller och kan vara riktigt långsamt efter en svidande förlust.  
Åsikter om Gamereactor #58? Gamereactor #58 var helt okej. Det var inte den bästa tidningen hittills...

# DET ÄR NOG INTE DIG VI SÖKER. MEN VÄLKOMMEN MED DIN ANSÖKAN.

Vår nya utbildning, Aspirantutbildningen, är svår att bli antagen till. Utbildningen är en ny väg till en karriär som specialistofficer inom Försvarsmakten. Du som söker behöver inte ha gjort värnplikten, men kan ha nytta av erfarenhet från någon typ av specialstyrke. Dessutom måste du kunna hantera ditt yrke under extrema situationer, och vara beredd att tjänstgöra både i Sverige och utomlands. Välkommen med din ansökan senast 7:e september 2008.

Gå in på [www.aspirant.nu](http://www.aspirant.nu) för mer information.



FÖRSVARSMAKTEN

# WOLFENSTEIN



## UTANONSERAT

### Enorma eldstrider i M.A.G.

Zipper, utvecklaren bakom Socom-spelen, tar i från tårna med det massiva actionspellet M.A.G. Hela 256 spelare ska kunna mötas på enorma slagfält, vilket låter både storslaget och rörigt. Till Playstation 3 under nästa år.



### Final Fantasy XIII till 360

Som E3-mässans största överraskning avslöjades att Square Enix kommande storspel Final Fantasy XIII kommer att släppas även till Xbox 360. Skenande utvecklingskostnader gör att Square vill kunna dra fördel av den stora Xbox-marknaden i väst.

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



**ÖPPNA LANDSKAP**  
Spelvärlden i Wolfenstein kommer att vara en öppen och relativt fri sådan, BJ har valfrihet att utföra sina uppdrag på flera olika sätt och istället för att ledas rakt fram genom trånga korridorer är det stora ytor som gäller.

Läs mer om Wolfenstein  
[www.gamereactor.se](http://www.gamereactor.se)

**MÄNGDER AV VAPEN** Det kommer att bli ett mer varierat vapenutbud denna gång än i det förra spelet (från 2001), bland annat kan närstridsvapen komma att förekomma, medan vissa tyska supersoldater kånkar runt på ett laservapen som förångar fienden blixtnabbt om man står framför. Detta kan självklart BJ också använda, vi hoppas även på eldkastarens återkomst.

# WOLFENSTEIN 3

ids kultklassiska Nazi-slakt återvänder nästa år till PC, Playstation 3 och Xbox 360

Plattform **PC/PS3/XBOX 360** Utvecklare **RAVENSOFT** Utgivare **ACTIVISION** Speltyp **ACTION** Premiär **2009**

**A**ret är 1943, platsen är Tyskland, tillståndet är minst sagt rörigt och vår hjälte, den amerikanske supersoldaten BJ Blazkowicz, befinner sig mitt i smeten, precis som vanligt.

Ja. Wolfenstein är tillbaka och denna gång är det större och mer varierat än någonsin. Efter att ha manglat ihjäl Heinrich Himmlers übersoldat-projekt och även förhindrat nazisternas planer på att väcka upp en medeltida dödsriddare finner sig den gode BJ nu inför ett än större hot. De tyska ockulta fanatikerna har lyckats riva upp en portal till en alternativ dimension här på Jorden. BJ har begåvats med specialkrafter som för in honom i denna alternativa

dimension när han använder dem och väl där ställs han inför nya utmaningar. Bland annat kommer BJ att kunna få tiden att gå långsammare och därmed finna alternativa

## Bland annat kommer BJ att kunna få tiden att gå långsammare, lite som Max Payne...

sätt att besegra sina fiender. De tyska soldaterna kommer denna gång vara långt mer smarta och kommer att kunna ta skydd bakom olika föremål, skulle BJ råka förvandla den tillfälliga fristaden till grus eller drivved kommer de att söka nytt skydd. Onlinedelen kommer att vara klass-

baserad och om våra önskningar slår in kommer vi att få se ett spelläge liknande det i Return to Castle Wolfenstein eller i gratis-spelet Wolfenstein: Enemy Territory, online-

delen utvecklas av brittiska EndRant Studios. Spelet använder grafikmotorn från Doom 3, en teknologi som är lite styvt fyra år gammal vid det här laget. Wolfenstein ser läckert ut och förhoppningarna är på topp redan nu.

\_Jesper Karlsson



1 FRÄTA

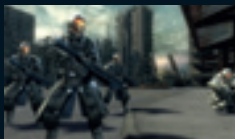
### WOLFENSTEIN

Castle Wolfenstein gjorde sin debut redan 1981 och fick en uppföljare vid namn Beyond Castle Wolfenstein 1984. Det var dessa actionäventyr som influerade id Software till att skapa en nyversion av spelet i förstapersonsvy, ett litet spel vid namn Wolfenstein 3D. Efter en mindre känd uppföljare vid namn Spear of Destiny 1992 dröjde det ända till 2001 innan Wolfenstein återvände igen.

ADOLFS GO  
nämligen all

### Transformers Animated

Filmen rockade, spelen sög. Men nu tar Activision nya tag och släpper ett DS-spel baserat på den nya tecknade serien. Det blir mer klassiskt plattformande blandat med racing, vilket låter alldeles perfekt för Transformers.

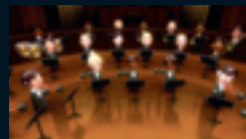


### Stormrise under utveckling

Total War-utvecklaren Creative Assembly har tagit steget över till konsolvärlden och jobbar nu med Stormrise. Utomjordingar invaderar och människorna måste för en gångs skull enas för att slå tillbaka. Xbox 360 och Playstation 3.

### Ubisoft gör I Am Alive

Plötsligt drabbas Chicago av en enorm jordbävning, och som en av få överlevande ska du ta dig därifrån. I Am Alive blir ett actionäventyr utan traditionella vapen, där vattenförsörjning är viktigare än ammunition. Till Playstation 3 och Xbox 360.



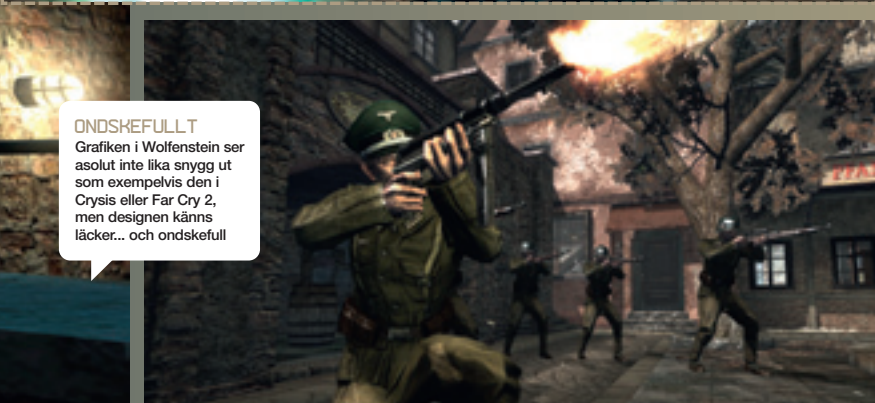
### Wii Music... till Wii. Ja.

Din Wiimote blir trumpinnar, gitarr, tamburin, trombon... ja, praktiskt taget alla instrument i Nintendos nya Wii Music. Däremot finns inget som helst skicklighetsmoment eftersom musiken spelar bara du viftar så mycket du kan... släpps i september.



### ONDSKEFULLT

Grafiken i Wolfenstein är absolut inte lika snygg ut som exempelvis den i Crysis eller Far Cry 2, men designen känns läcker... och ondskefull



## EN ANNAN DIMENSION

Nazist-svinen har forskat fram en alternativ dåtid

En samling tyska okultister har i Wolfenstein 3 jobbat på att utforska den nya dimensionen kallad The Veil. Här finner vi till stor del samma saker som i vår vanliga värld, även om saker och ting skiljer sig ganska markant. Unika varelser, främmande för vår vanliga existens, kommer att befolka denna dimension. Det som händer i den ena dimensionen kommer dessutom att påverka den andra.



SSAR De tyska soldaterna är smartare och elakare än tidigare, men denna gång behöver du inte möta dem ensam, BJ har återat sig med en hemlig motståndsrörelse och dessa tappra soldater kommer att assistera spelaren i kampen mot Adolfs vägar

## NOTISER

### RESIDENT EVIL 5 NÄSTA ÅR

Under E3 passade Capcom på att visa lite mer av Resident Evil 5. Bland annat kommer det att ha stöd för co-op online där den ena får axla rollen som nykomlingen Sheva Alomar. Resident Evil 5 fick även äntligen ett premiärdatum, närmare bestämt fredag den 13:e mars 2009.



Resident Evil 5 släpps i mars nästa år...

### FÖRSENAD SAM FISHER

Ubisoft lät nyligen meddela att Splinter Cell: Conviction kommer att försenas ytterligare och nu tidigast kan komma andra halvan av 2009 eller möjligen 2010. Och av det som en gång i tiden visades (där Sam smög omkring bland vanligt folk iklädd munkjacka och skägg) finns ingenting kvar, utan allt har gjorts om från grunden.

### NYA XBOX 360-MENYER...

I höst kommer din Xbox 360 se helt annorlunda ut när du startat upp den. Menysystemet byggs om från grunden för att göra det smidigare att använda och enklare att hitta i. Dessutom införs ett avatarsystem liknande Nintendos Miis där man själv väljer hur man vill se ut på Xbox Live.

### DARK KNIGHT BLIR SPEL

Den nya Batman-filmen Dark Knight har bara härom veckan haft premiär i Sverige. Gary Oldman som spelar kommissarie James Gordon råkade i en intervju avslöja att ett spel kopplat till Dark Knight ska släppas samtidigt som filmen kommer på DVD senare i år.

### NINTENDO FÖRBÄTTRAR WII-FJÄRREN

Wii-moten är redan rätt känslig och känner av rörelser i alla led samt utnyttjar pekarknappens funktion, men nu blir den ännu mer avancerad. Med ett separat tillbehör, kallat Wii Motion Plus, ska den kunna känna av dina exakta armrörelser och återskapa samma rörelser i spelen. På lite sikt ska det eventuellt även byggas in i framtida Wii-motes.

### PORRBRUD I SAINTS ROW 2

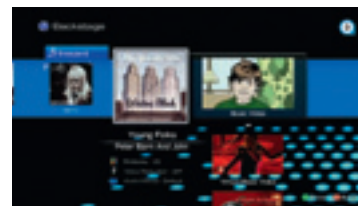
Volition låter meddela att porrstjärnan Tera Patrick skrivit på för att vara med i Saints Row 2. Tera kommer även att jobba med utvecklingen av spelet och bistå med erfarenhet, vilket lär ska vara viktigt för känslan. Exakt vad hon tillför och vilken roll hon kommer spela berättar inte historien, men vi förmodar att det inte blir något helt barnvänligt.

### ACHIEVEMENTS I LICH KING

Det har tidigare ryktats att Bizzards skulle introducera achievements till World of Warcraft-världen i och med releasen av expansionen World of Warcraft: Wrath of the Lich King. Detta är nu officiellt och det handlar inte om några fåtal Achievements heller. Över 500 stycken olika finns att få genom att utforska nya områden, utveckla sin karaktär, lira PvP med mera.

### NINTENDO GÖR PIKMIN 3

Kanske hade Nintendos Shigeru Miyamoto hört den vassa kritiken mot Nintendos usla presskonferens eller så kände Shigeru bara för att verkligen överraska pressen när han mitt under en frågestund sade de magiska orden: "Vi gör ett nytt Pikmin". Exakt när detta nya Pikmin kommer, vilka nyheter det kommer att innehålla och om det överhuvudtaget blir ett Wii-spel vet vi faktiskt inte. Men på väg är det alltså, Pikmin 3.



SJUNGI! SJUNGI! i Lips kommer vi att kunna vänta oss flera hundra låtar.

## MICROSOFT KOPIERAR SINGSTAR

Teamet bakom briljanta Elite Beat Agents gör ett Singstar, till Xbox 360

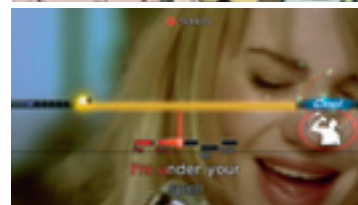
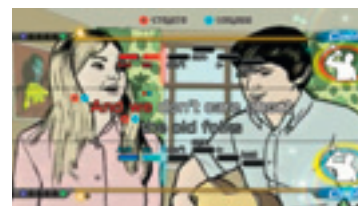
Med tanke på framgångarna med Singstar, framför allt i Europa, var det bara en tidsfråga innan Microsoft skulle lansera en egen karaokemaskin. Lips utvecklas av Inis, ett japanskt gäng som tidigare har gett oss fantastiska musikspel som Elite Beat Agents och Gitaroo Man. Därför känns det sannolikt att spelet kommer att bjuda på åtminstone en del intressanta nymodigheter.

En av dessa är mikrofonerna. Till skillnad från existerande Singstar-mickar är Lips-mikrofonerna trådlösa och har

## Lips utvecklas av Inis som tidigare gjort Elite Beat Agents och Gitaroo Man...

inbyggda ljus som pulserar i takt med musiken. De är också rörelsekänsliga så att du kan stajla lite mellan verserna med snygga discoposer.

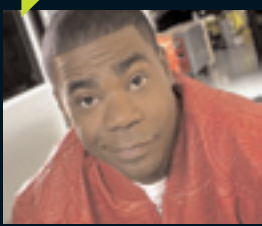
Den stora frågan är förstas hur låtutbudet blir. Där borde det inte vara några bekymmer. Microsoft har slutit avtal med samtliga musikdistributörer (inklusive Sony BMG, komiskt nog) om att släppa låtar både till Zune och till Lips. Spelet kommer att släppas lagom till julhandeln, och blir alltså förstas exklusivt till Xbox 360.





## CITATET

Korkade, roliga eller/och helt vanvetliga citat från spelvärlden



"I love Halo. I love it so much I want to take it behind the Middle School and get it pregnant."

Tracy Jordan (Tracy Morgan), 30 Rock berättar om sin kärlek till Bungies actionspel.

## ROCKBAND 2 REDAN OM 8 VECKOR

Harmonix är snabba ut med uppföljaren till Rock Band!



**HRIK!** Flera tillbehörsutvecklare har skrivit kontrakt med Harmonix om officiella Rock Band 2-tillbehör. Exempelvis är en rökmaskin för hemmet på gång liksom stroblampor.

Kriget om de spelande musikfansen trappas upp ordentligt redan i höst

**U**nder E3 fick vi för första gången se Rock Band 2, vilket ska släppas till Xbox 360 i USA redan i september samt Playstation 3 och Wii till julhandeln.

Bland annat har trummorna förstärkts med metallpedaler eftersom just trumsetet ofta gick sönder i det första Rock Band. Trummorna är dessutom numera tryckkänsliga så det hörs hur hårt du slår på dem. Som de musiker Harmonix är satsar man även hårt på att tillfredsställa de allra mest hårdkokta fansen och några perverst utmanande spellägen är inplanerade. Bland annat ska man kunna spela gitarr och sjunga själv, kompad av ett band. Mer då? Nya gitarrer, 500 låtar samt musikstudio-mode.

\_Jonas Mäki



**INTE SAMMA GRAFIK**  
Nintendo Wii har inte samma chans att detaljerat rita upp drivor av zombies som Xbox 360. Men Capcom verkar ändå ha jobbat på känslan av att vara totalt omringad av hasande kötthögar.

Läs recensionen av Dead Rising  
[www.gamereactor.se/recensioner](http://www.gamereactor.se/recensioner)

**SLAKTA ZOMBIER** Som den nya, festliga undertiteln antyder kommer du att döda många zombies i Dead Rising: Chop Till You Drop. Vi snackar tiotusentals. Ju roligare du dödar dem, desto bättre. Nallebjörnar funkar jättebra som vapen.

# DEAD RISING TILL WII

Zombieslakt med rörelsetwist när Capcom konverterar Xbox 360-spelet till Nintendo Wii

Plattform NINTENDO WII Utvecklare CAPCOM Utgivare CAPCOM Speltyp ACTION Premiär NOVEMBER

**D**ead Rising till Nintendo Wii, kan det fungera? Först var vi skeptiska till Capcoms omdoning av det slafsiga Xbox 360-spelet. Skulle Wii ens kunna rita upp alla zombies? En närmare smygtitt på Dead Rising: Chop Till You Drop visar dock att detta kan bli intressant.

Dead Rising: Chop Till You Drop har samma tekniska grundstomme som den i Resident Evil 4: Wii Edition. I grunden är allt sig likt, men här finns en viss twist tack vare Wii-fjärrens möjligheter. Journalisten Frank West, som hittat till ett zombieinfesterat köpcentrum, måste ta sig genom köttdrivorna och dessutom göra det fort.

Akustiska gitarrer, teddybjörnar, kundvagnar och häcksaxar – allt är mycket dödliga vapen i händerna på Frank West. I

## Chop Till You Drop har samma tekniska grundstomme som den i Resident Evil 4: Wii Edition...

Wii-versionen utlovas samma mängd av absurda och oväntade tillhyggen och nu går det att styra skjutvapnets sikte

hjälp av Wii-fjärren.

Det ursprungliga Dead Rising hade en brutalt irriterande sparfunktion där man aldrig fick ha mer än en sparflikt samtidigt. Detta ledde till att viktiga moment i spelet kunde missas eftersom spelets handling skedde i realtid. Lyckligtvis är detta åtgärdat i Chop Till You Drop, vilket bäddar för en trevligare spelupplevelse.

Vi är mer sugna på ett Dead Rising 2 (PS3 och Xbox 360), men Dead Rising: Chop Till You Drop kommer nog att bli schysst, skoj-brutal underhållning för Nintendo Wii-ägarna.

\_Jonas Elfving



**WIFTA MED DIN WII**  
Tack vare Wii-fjärren kommer du att kunna sikta mer exakt och intuitivt med dina skjutvapen. Wii-fjärren används även till att skaka av sig zombies som kramas aldeles för hårt och för att kasta mindre tillhyggen mot anfällade fiender. Gör dig redo för rejäl träningsvärk i Wii-armen, med andra ord.

**KAMERAVINKLAR!** För en riktigt cineastisk upplevelse kommer kameran i The Quantum Solace: The Game att visa all action ur coolast tänkbara synvinkel, något som även gäller biljakter, vildsinta stunts med mera.



## JAMES BOND... IGEN

Den kommande Bond-filmen blir givetvis ett licens-spel...

Plattform PC/PS2/DS/PS3/WII/XBOX 36 Utvecklare TREYARCH Utgivare ACTIVISION Speltyp ACTION Premiär OKTOBER

**E**A lyckades aldrig riktigt få någon fason på sina James Bond-spel och gav för två år sedan upp den svindryga licensen som snabbt plockades upp av värste konkurrenten Activision. Första ut är Quantum of Solace: The Game som givetvis baseras på den kommande Bond-filmen.

Utvecklaren Treyarch har valt att göra en förstapersonsskjutare av Bond där man sneplat precis lagom mycket på Gears of War och dess system för hur man tar skydd bakom hinder. Kryper du ihop bakom en vägg växlar spelet till en tredjepersonskamera som låter dig se all action ur bästa tänkbara vinkel.

För att slippa hitta på luckor i filmerna, kommer det även att finnas spelbara moment ur den förra Bond-filmen Casino Royale. På det sättet kan man berätta en effektiv historia utan alla påhittade trampassager som annars förstör många filmlicensspel. För det rent grafiska har Treyarch valt att använda samma grafikmotor som användes till Call of Duty 4.

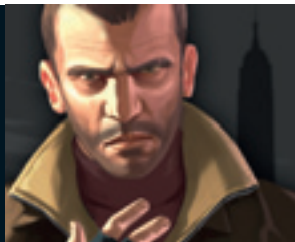
Quantum of Solace: The Game ser klart mer ambitiöst ut än det genomsnittliga filmlicensspelet. Om Treyarch lyckas höja sig över spel som The Hulk och Iron Man får vi veta lagom till dess att filmen har premiär.

**\_Jonas Mäki**

# 3 600 000

SÅLDA GRAND THEFT AUTO IV-SPEL, PÅ 24 TIMMAR

Grand Theft Auto IV innehar numera världsrekordet för flest antal sålda spel under de första 24 timmarna. Den tidigare rekordhållaren var Halo 3 med 3,3 miljoner. Grand Theft Auto IV-premiär omsatte hela 1,9 miljarder svenska kronor.



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

### + STÖRRE DISKAR

Både Microsoft och Sony anpassar sina konsoler efter verkligheten i höst och byter ut deras hårdiskar mot större. Xbox 360 får en ny disc på 60 gigabyte och Playstation 3 en på 80. Dessutom utan att priserna höjs. Yeah!

### NEDLADDNINGSBART

Både Sony, Microsoft och Nintendo satsar just stort på nerladdat och byter ut våra mest efterlängtda spel släpps till respektive onlinetjänst. Eller vad sägs om Bionic Commando Rearmed och nya Ratchet.

### SLUT PÅ SOMMAREN

Äntligen är det slut på värmen, alla goda glassar och mysiga grillmiddagar. Nu startar istället spelhösten och torkan är över i vårt spelrum. Nu väntar vi på Tekken 6, Street Fighter 4, Starcraft II och Mirror's Edge...

### - NINTENDOS HÖST

Nintendo har i höst praktiskt taget inga spännande releaser, alls. Inget Mario-spel, inget Zelda och inga av deras enkla geniala idéer. Bortsett från Animal Crossing får vi rejält okända Wii Music till Wii och inte ett jott till Nintendo DS.

### MEGAUSELT E3 2008

Ska det vara någon mening att satsa på E3-mässan fullt ut måste det finnas ett mått av stora utannonseringar och jippon. Idag är det en alltför branschig sönja vars enda syfte tycks vara att låta folk prova på gamla spel.

### ACTIVISION SLOPAR

Sammanslagningen av Activision och Vivendi ser ut att gå ut över det lovande Ghostbusters och svenska Massives World in Conflict: Soviet Assault då Activision inte tror på dessa Vivendi-titlar. Löljigt.

## RYKTEN

### MYCKET MERA STAR WARS

Soul Calibur IV har knappt hunnit lanseras innan en rejäl ryktesväg om nedladdningsbara figurer dragit igång. Tydligt är samarbetet med George Lucas betydligt större än man trott och enligt ihärdiga rykten är det betydligt fler Star Wars-figurer på gång. Både R2D2 och Darth Maul har nämnt plus att det kommer att komma nya delar så man bygga egna Star Wars-krigare.

### DEAD TO RIGHTS 2 PÅ VÄG

Gamereactor-läsare med gott minne kommer kanske ihåg Namcos Dead to Rights, ett Max Payne-inspirerat spel med gott om serietidningsväld. Nu sägs serien vara på väg tillbaka igen i en mycket påkostad produktion som ska släppas under nästa år till PS3 och Xbox 360.

### GYRO TILL NINTENDO DS

Activision ryktas ha övertalat Nintendo att släppa ett gyrotillbehör till Nintendo DS som ska stoppas in i uttaget avsett för Game Boy Advance-spel. Orsaken är att man vill ha ett sådant till sitt nästa Tony Hawk-spel, men att Nintendo har alla nödvändiga patent för att få det att fungera. Denna adapter kommer isafall att medfölja nästa Tony Hawk-spel, men även säljas separat.

### BUNGIE GÖR MULTIFORMAT

Bungie som sedan i våras inte längre ägs av Microsoft sägs vara på gång med en multiformatstitel som är helt olik allt de tidigare gjort. Förutom PC och Xbox 360 lär detta vara på gång även till Playstation 3, vilket betyder att det blir första gången Bungie gör spel till Sonys format.

### UNCHARTED 2 SKROTAT

Från två håll rapporteras att Uncharted 2 fått skrotas eller läggas i malpås. På grund av uteblivna försäljningsframgångar vill inte Sony bekosta en sådan dyr produktion som skulle krävas för att överträffa det första spelet. Istället har Naughty Dog ombetts göra ett nytt Jak & Daxter-spel, vilket i och för sig inte heller är det sämsta.

### BILLIGARE ROCK BAND

Enligt rykten kommer nästa Halo-spel inte alls komma ha Master Chief i huvudrollen. Det ska heller inte ses ur förstapersonsperspektiv utan i tredjeperson, som Gears of War, och upp till åtta personer ska kunna samarbeta sig igenom äventyret som en liten trupp där alla har olika roller. Tydligt ska det vara mer som Ghost Recon spelmässigt. Det nya Halo lär dessutom ska bli mycket mörkare och våldsammare till skillnad från det ganska färgglada Halo 3.

### PSP MODELL 3000

Ryktena om en ny PSP vill bara inte dö och på nätet har det dykt upp bilder på en ny PSP-modell kallad 3000. Om dessa är äkta eller ej vet vi inte men de visar på en lätt omdesignad modell med inbyggd mikrofon som påstås kunna dubbla som mobiltelefon vid behov. Dessutom har knapparna förbättrats och modellen har försetts med en Home-knapp.

## INTERNET

NYHETER - GAMEREACTOR.SE

### GRTV VÄXER SÅ DET KNAKAR

Gamereactors egen webb-TV-kanal är idag smockfylld med utvecklarintervjuer, reportage och tusentals speltrailers. Ingenting du bör missa med andra ord.

### GRFM - GAMEREACTOR 103.1

För dig som inte redan lyssnat på vår egen radioshow är det guld tid att surfa in på Gamereactor.se och ladda ned podcasts av de avsnitt vi redan sänt.

### TIDNINGEN I PDF-FORM

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

## FRÄSCHA KONSOLER

Samma pris men bättre innehåll att vänta...

**B**åde Microsoft och Sony hade lite nyheter kring sina konsoler under E3-mässan och tänker lagom till årets julhandel uppgradera dem. I Microsofts fall byts hårddisken på 20 gigabyte ut mot en på 60, eftersom man i höst kommer att kunna installera spel på sin hårddisk för att spara laddningstider och få en lägre ljudnivå från konsolen. Samtidigt slutar man tillverka och sänker priset på 20 gigabyte-modellen tills den är helt är helt borta.

Sony tänker inte vara sämre och lät meddela att man från och med september kommer få en dubbel så stor hårddisk som nu, alltså 80 gigabyte, för samma pris som nuvarande Playstation 3. Funktionsmässigt kommer den i övrigt att vara likadan som den

## Man vill dock inte svara på om Dual Shock 3 kommer att ingå i det nya paketet...

gamla 40 gigabytes-modellen. Man vill dock inte svara på om Dual Shock 3 kommer att ingå i det nya paketet eller om det fortfarande är Sixaxis-handkontrollen som gäller. Enligt Sony har man redan i dagsläget lyckats sälja så gott som slut på 40 gigabytes-modellen av Playstation 3 så lagren gapar tomma. Därmed tror Sony inte att det ska behövas några prissänkningar inför lanseringen av den uppgraderade Playstation 3-versionen.

**\_Jonas Mäki**





# MÖRDARMÖSS

Hårdvaruredaktör Martin "skrivbordsgeneralen" Forsslund har plockat fram sina tre vassaste gaming-musar

Läs längre musrecensioner på [www.gamereactor.se](http://www.gamereactor.se)



## För den superkräsne

### LOGITECH G9

• **Vad är detta för mus?** Logitech har på senaste tiden producerat några riktigt bra spelmöss. Kronan på verket är G9 som med sitt utbytbara skal, sina jättelika glid tassar och höga kvalitetsintryck är en riktig topp-mus. Garantin som lovar att knapparna ska klara minst 800 0000 klick säger en del om byggkvaliteten.

• **Fördelar:** G9:an har en oslagbar kvalitetskänsla och smarta funktioner. Störtsköna knappar och ett perfekt scrollhjul toppar upplevelsen.

• **Nackdelar:** Kan upplevas som liten och knappen för att ställa in känsligheten är märkligt placerad...

**SAMMANFATTNING** Logitech har presterat en riktig mästare. Vi gillar G9:an skarpt. **9/10**

## För den som vill sticka ut...

### MICROSOFT SIDEWINDER

• **Vad är detta för mus?** När vi först såg Microsofts Sidewinder infann sig en omedelbar skepsis. Råttan kändes klumpig och estetiken grabbigt nördig. Sidewindern är dock betydligt skönare att använda än man kan tro och de två oortodoxa sidoknapparna är klockrena. Känslan av en mus med "extra allt" förstärks av den inbyggda LCD-displayen.

• **Fördelar:** Skön form, utbytbara glid tassar för att passa alla underlag och spelare.

• **Nackdelar:** Tar ett tag att vänja sig vid då formen är väldigt annorlunda.

**SAMMANFATTNING** Sidewindern är en udda fågel med bra justeringsmöjligheter och fyllig tillbehörslista. **8/10**

## För proffsgamern

### RAZER DEATHADDER

• **Vad är detta för mus?** Deathadder är den mest lyckade av de senaste mussläppen från folket på Razer och den mus som är mest traditionell bland de här tre. Den har en ren form och ser så där tungt arg ut, ungefär som bara en militär automatkarbin och en Razermus bara kan göra.

• **Fördelar:** Traditionell mus som passar många. Deathaddern har samma höga kvalitetskänsla som de flesta andra Razerprodukter.

• **Nackdelar:** Bjuder inte på något extra utan är en avskalad ren prestandamus. På gott och ont...

**SAMMANFATTNING** Tuff proffsmus med ett stolt arv att förvalta. Få saker är så hardcore som en Razer. **9/10**

# GOD OF WAR 3

Kratos slår tillbaka i sin kommande Playstation 3-debut. Vi har ny info!

Plattform **PLAYSTATION 3** Utvecklare **SONY SANTA MONICA** Utgivare **SONY** Speltyp **ACTION** Premiär **2009**

**G**od of War-spelen är några av **Game-reactor-redaktionens absoluta favoriter och precis som många av våra läsare har vi väntat med stor spänning på utannonseringen av Kratos Playstation 3-debut.**

Under den gångna E3-mässan i Los Angeles kom den äntligen, ögonblicket då Sony berättade för en fnittrig spelvärld att God of War III varit under utveckling i närmare två år redan, och att det planeras att släppas tidigt nästa år.

God of War III är det femte spelet i serien. God of War: Chains of Olympus (PSP-spelet), God of War, God of War: Betrayal (mobilspelet) och God of War II. I den ordningen har Sonys Santa Monica-studio berättat den våldspräglade historien om spelvärdens

argaste antihjälte, och när God of War III väl kommer är mantrat "In the end, there will be only chaos". Enligt producenten av det första spelet, David Jaffe, kommer det tredje spelet att slutligen berätta om varför det idag inte finns några nya grekiska myter. Totalt kaos bryter ut och medan Olympus enorma murar raseras blir det (såklart) Kratos uppgift att ta sig an alla de titaner som nu avser att kriga ihjäl de grekiska gudarna. Jaffe har även sagt att det tredje spelet ska bli mörkare, mer allvarsamt och slutligen bevisa varför människan alltid har behövt gud vid sin sida.

Förutom detta vet vi att God of War II kommer att renderas i full-HD (1920x1080p) och stödja nya Dual Shock 3. Nästa månad berättar vi mer om God of War III...



**MISTER KRATOS** Kratos är en av de hårdaste jävlarna i hela spelvärlden. När Sonys Santa Monica-studio skulle designa Kratos satsade de först på en helt och hållet maskerade hjälte som bar ett gurglande spädbarn i en säck på ryggen. Denna idé slopades dock (phu!) relativt kvickt och den tidigare maskerade hjälten kläddes av nästan helt och hållet.

# MINNESSTUND: MASTER SYSTEM

Vi minns Segas sorgligt underskattade 8-bitarsbest som på allvar drog igång det så kallade konsolkriget...

## BÅDE FLOPP OCH STOR SUCCÉ

Totalt såldes 13 miljoner Master System varav de absolut flesta var i Europa. I viktiga länder som Storbritannien och Tyskland lyckades till och med Master System utklassa Nintendos NES-enhet. Dessvärre fick Master System aldrig någon popularitet i Japan eller USA.

## MASSA PRESTANDA

Master System var tekniskt vida överlägsen NES, men eftersom så få utvecklade spel till den utnyttjades det dåligt. Bland annat var huvudprocessorn ungefär dubbelt så snabb och Master System hade även fyra gånger så mycket RAM-minne.

## FYRA OLIKA PROCESSORER

I nästan alla enheter medföljde spel som var inbyggda i enheten. Snail Maze, Hang-On och Safari Hunt var de vanligaste.

## TRE OLIKA MASTER SYSTEM

Precis som senare Sega-konsoler kom Master System att förändras en del under sin livstid. Från den kantiga och stora enheten till den lite bulkiga och charmiga Master System II som kom 1990 till pyttelilla Master System Compact från 1994.

## UTAN EGEN MASKOT

Sega ville så gärna ha en egen maskot likt Mario och experimenterade med allt från Wonderboy till Opa-Opa från Fantasy Zone. Alex Kidd blev den första lyckade och han höll sedan ställningarna tills Sonic the Hedgehog tog över.

## STOPPA IN KREDIT-SPELET!

Master System hade två uttag för spel, både sådana som låg på kreditkortslänkande kretskort kallade Game Cards och vanliga cartridge som till NES. Game Cards var lite billigare men blev aldrig särskilt populära och på senare Master System-versioner togs uttaget bort för att göra enheten billigare.

## VART ÄR PAUS-KNAPPEN?

Master System-handkontrollen är ett sorgligt kapitel med en riktigt trög styrplatta utan precision. Dessutom saknades Select/Start-knappar, så man kunde inte pausa spel. Denna knapp satt istället läskigt nära Reset-knappen på själva konsolen, vilket ibland ledde till oavsiktliga omstarter vid pispausar.



## VI MINNS MASTER SYSTEM

Även om Master System aldrig såldes i fler än 13 miljoner enheter hann ändå en hel del bra spel släppas



### AFTER BURNER

Sega 1987

Sega var på den här tiden arkadkungar och självaste Yu Suzuki (Shenmue) låg bakom After Burner. Ett urhäftigt flygspel som dessvärre var kraftigt förenklat till Master System, men det 0,5 megabyte stora After Burner imponerade ändå.



### BLACK BELT

Sega 1986

Manga var inte speciellt hett i mitten av 80-talet och Segas Fist of the North Star-spel döptes istället om till Black Belt. Producent var mannen bakom Sonic the Hedgehog, Yuji Naka, och detta förblir vår svettige chefredaktörs favorit-spel från denna generation.



### DOUBLE DRAGON

Sega 1988

I Double Dragon till Master System visade enheten sina muskler gentemot NES. Fler fienden på skärmen, mer avancerad bandesign, bättre animationer och möjlighet att slå sig igenom det med en vän gjorde detta till den bästa versionen av Double Dragon.



### SHINOBI

Sega 1988

Medan Nintendo redan på 80-talet hade lurviga apor och feta rörmokare i huvudroller, var Sega mer attitydfriska. Ett exempel på det var deras suveräna Shinobi där man som stenhårde ninjan Joe Musashi befriade kidnappade barn med kaststjärnor.



### ALEX KIDD

Sega 1986

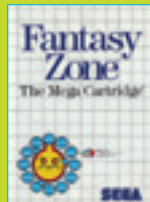
Sax, påse eller kanske sten. Att slåss mot bossar i Master Systems främste maskots första spel liknade inget annat. Men Alex Kidd var ett både avancerat och för sin tid oerhört snyggt plattformsspel som stod sig väl i den hårda konkurrensen mot Mario.



### CHOPFLIFTER

Sega 1986

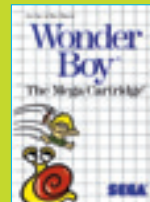
Ett av de häftigaste actionspelelln man kunde spela på 80-talet var det strålände Choplifter, en gammal arkadklassiker från 1982. Master System-versionen var dessutom rejält upgraderad och med andra ord ännu bättre. En gammal superfavorit.



### FANTASY ZONE

Sega 1986

Ett av de roligaste shoot'em up-spelen någonsin är gamla Fantasy Zone. I spelet tog man kontrollen över det lilla miniskeppet Opa-Opa som blev lite av Segas maskot och har sedan dess synts till i allt från Alex Kidd, till Shenmue och Phantasy Star Online.



### WONDER BOY

Sega 1986

Segas första riktiga maskot var Wonder Boy, eller Tom-Tom som han hette. En skön stenalderlirare med yxor som var en fena på skateboard. Någon Mario-klass var det inte på Wonder Boy men den medryckande musiken lyssnar vi gärna på än idag.



# PURFÄRSKT

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



## Animal Crossing: City Folk

Wii / HÖSTEN

I höst kommer Animal Crossing tillbaka och Nintendo har flera överraskningar på lut. Den kanske mest spännande är att spelet levereras med en mikrofon kallad Wii Speak som därmed gör Animal Crossing: City Folk till det första Nintendo-spelet med tal. Dessutom utlovas nya händelser i spelet varje dag.

## Legends of Wrestlemania

PS3, XBOX 360 / MARS 2009

I vår får wrestlinglegenderna ett helt eget spel fritt från ungtuppar som John Cena och Mark Henry. Istället blir det namn som Andre the Giant, Hulk Hogan, "Macho Man" Randy Savage och "Million Dollar Man" Ted DiBiase som gör upp i en den fyrkantiga ringen i vad som utlovas ska bli en snabbare och mer lättspelad upplevelse än andra wrestlingspel.



## Naruto: The Broken Bond

XBOX 360 / NOVEMBER

The Broken Bond fortsätter där Rise of a Ninja slutade. Sasuke är på rymmen, Naruto har fått en ny mentor och runt hörnet väntar ett stort krig. Enligt Ubisoft vankas mer utforskande i större miljöer, ett förbättrat stridssystem och nya episoder av storyn helt specialskrivna för just Naruto: The Broken Bond.



## DC Universe Online

PC, PS3 / 2009

DC-hjältarna har fullt upp i höst, inte nog med att de ska slåss mot Mortal Kombat-gänget, de dyker också upp i ett onlinerollspel till PC och Playstation 3. Här får du chansen att bekämpa brottslingar sida vid sida med DC-universumets superhjältar som Batman och Green Lantern eller välja att istället tampas mot dem...

## Ratchet & Clank: Quest for Booty

PS3 / HÖSTEN

Istället för att göra ett fullprisspel med Ratchet valde Insomniac att göra ett nedladdningsbart. Tanken är att gå tillbaka till seriens rötter med mindre skjutande, mer plattformshoppande och en ny märklig pryl som låter dig mickla med gravitationen. Quest for Booty släpps i höst till PSN och kommer att kosta en spottstyver.



## Star Ocean: The Last Hope

XBOX 360 / 2009

Star Ocean-serien har alltid hållit oerhört hög klass och i vår kommer den till Xbox 360. Star Ocean: The Last Hope kommer att vara betydligt friare än tidigare delar och fem stora planeter finns att utforska. Fokus ligger annars på lagsarbete där huvudpersonen Edge Maverick måste hålla ihop en stor grupp hjältar.



### NYA SCREENSHOTS

## Tomb Raider: Underworld

ALLA / OKTOBER

Ryktet om en helig aztekisk relik som ger tillgång till deras gudavärld är förstås mer än Lara Croft kan motstå. Hon ger sig därför av för att hitta den och tar samtidigt en sväng förbi Thailand, Arktis, Medelhavet och såklart Mexiko. I höst får vi veta om Lara lyckas med sitt förvärv eller inte.





### INFORMATION

Namn **SIEGFRIED  
SCHTAUFFEN/NIGHTMARE**  
Ålder **23**  
Längd **168 CM**  
Vikt **50 KG**  
Yrke **FIGHTINGORAHHEL**  
Specialitet **STRVH**  
Känd från **SOUL CALIBUR**

## PROFILEN: SIEGFRIED/NIGHTMARE

Den gode och den onde från Namcos superslagsmål är samma person... eller var, åtminstone...

### NAMCOS FATTIGA RIDDARE

**S**oul Blade var ett spel fyllt av coola karaktärer, men av någon anledning fastnade jag för den lille tyske riddaren Siegfried. Kanske mest för att han svingar runt ett svärd större än honom själv.

Trots att Mitsurugi till en början fyllde rollen som "standardhjälte" var det snart Siegfried som visade sig vara den riktiga huvudpersonen i serien, samtidigt som han blev spelets huvudskurk. Det är det inte många andra som har lyckats med, vill jag lova. Svärdet Soul Edge

som allihop jagade efter visade sig nämligen ha ovanan att förvandla sin ägare till en demonisk best. Siegfried hade uturen att komma åt det först, och i form av Nightmare härjade han sedan runt och slaktade, mördade och hade sig i flera år. Ibland lyckades Siegfried tvinga tillbaka ondskan ett tag, och det är därför han kunde vara med i båda de första Soul Calibur-spelen, åtminstone som en extrakaraktär, till stor glädje för fansen.

Men det var Soul Calibur III som på allvar

befäste honom som huvudperson. Fortfarande kort i rocken men på alla sätt en riddare i skinande rustning lyckades Siegfried slita sig loss, medan de resterande bitarna av hans Nightmare-form samlade sig runt svärdet Soul Edge och blev en egen gestalt. Faktum är dock att Siegfried inte är helt originell. Som många andra figurer var han klart inspirerad av Battle Arena Toshinden. Siegfried har nämligen starka likheter med riddaren Duke B. Rambert...

**\_Mikael Sundberg**

### TJOCHA BICEPS!

Både Petter och Jesper är väldigt förtjusta i att spela med så feta och stora figurer som möjligt i diverse fightingspel. Detta medan Sundberg och Jonas Mäki helst slåss med små, små fruntimmer.



**ÄLSKA GRÄDDTÄRTA** Tjockisen är en karaktärstyp som helt enkelt måste finnas med i alla moderna fightingspel idag. I Tekken 6 heter han Bob, i Virtua Fighter 5 Jeffrey och i Street Fighter IV heter han Rufus. I kommande Mortal Kombat vs DC Universe har vi dock hittills inte skymtat någon tjocksmock. Åtminstone ingen lika småfett som SNK-snubbarna på bilden ovan.

## TJOCK OCH STARK

Mikael har kollat matchvikten på kommande slagkämpar i en hel drös kommande fightingspel

**O**m det är något som vi försoffade, överjesta spelrecensenter ofta önskar oss är det att kunna utnyttja all denna chipsgenererade dödvikt till något användbart. Som... att bli världens största slagkämpe, bokstavligen.

Det är något av en trend just nu. Tekken 6 började med Bob, en storvuxen kämpe som enklast beskrivs som en postum hyllning till Micky Dubois. Bob var en gång både smal och en mästare på karate, men fick ofta stryk av större kämpar och bestämde sig för att hitta den perfekta kroppsformen. Fetto.

Även Street Fighter IV har en tungviktare som bryter mot givna regler. Rufus är amerikan men vill helst av allt vara kines, närmare bestämt Bruce Lee. Därför klär han sin klotrunda lekamen i en gulsvart sparkdräkt och ger sig in i kampen. Rufus har till och med särskilda fysikrutiner för att animera fläsket: studsande bröst är förlegat.

Den ultimata supertjockisen hittar vi dock i Samurai Shodown. Earthquake är inte bara en amerikansk ninja, han väger över 600 kilo och är den överlägset tyngsta slagkämpen någonsin (om vi begränsar oss till mänskliga sådana). I

det kommande Samurai Shodown: Edge of Destiny har han dock pensionerats (troligen räckte inte polygonerna till) och istället bärs rollen som tungviktare av blott 129 kilo store vikingen Gallows.

Ja, det är väl det som är så imponerande med dessa giganter. Trots massiv övervikt är det inte tal om hjärtproblem, knakande leder och slappa kvällar i TV-soffan. Nej, istället är de ute och riskerar livet i strid mot svinarga samurajer och går i närkamp med välsvarvade tjejer. Klart som sjutton att man blir avundsjuk. Cheng Sinzan, även han en SNK-karaktär, är både en

framgångsrik affärsman och har en toksnygg fru, trots (eller kanske på grund av) att han har samma fysik som en badboll. Även Chang Koehan använder sin kroppshyddas till en synnerligen effektiv form av tae kwon do (med viss hjälp av sitt femtio kilo tunga järnklot).

Har jag inte glömt någon? Den allra första och största? Nej, E. Honda räknas inte. Kolla lite närmare: karln är gjord av muskler. Han har till och med tvättbräda utanpå magen. Där snackar vi vältränad. Där snackar vi tjock och stark. Den perfekta fysiken.

**Mikael Sundberg**



### SKÖNA FETTON!

Vi listar fyra favoritjockisar från diverse slagsmål...



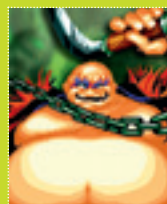
**CHANG KOEHAN**  
King of Fighters

Chang var en förmynd brottsling som blev tvångsrekryterad till ärkehjälten Kims lag för att ställa upp i King of Fighters. Det är inte svårt att se hur han kunde fly då han använder sin fångkula som ett ytterst effektivt vapen. Tillsammans med sin fetma.



**EDMOND HONDA**  
Street Fighter

Trots sin muskelmassa kan väl Honda sägas vara den som skapade Tjockis-standarden. Troligen känner han sig dock inte så välkommen, för Honda har alltid varit sist av de åtta ursprungliga att dyka upp i andra Street Fighter-spel.



**EARTHQUAKE**  
Samurai Shodown

Jätteninjan Earthquake deltog i de första två Samurai Shodown-spelen men har sedan dess varit rätt inkognito. Det ryktas att den giriga typen sålde sin själ till demoner för en chans att stjäla enorma mängder guld.



**CHENG SINZAN**  
Fatal Fury

Cheng har en ytterst udda kampstil. Nästan allt han gör går ut på att studsas runt på magen så att den hårt stressade skjortan (i moderiktig grönton) nästan spricker. Men ändå lyckas han hålla jämna steg med giganter som Terry Bogard.

# XPLÔSION

BY HAGGARD



## THE SMELL OF VICTORY

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

Use Tactical Seduction to the max:



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



Shoot down a tree to hit a helicopter.



Blow up almost anything in every level.



Or blow things up just for fun.

## YOU'RE IN BAD COMPANY NOW

[badcompany.ea.com](http://badcompany.ea.com)



PLAYSTATION 3



THE NEW SCENT OF CHAOS

© 2008 EA Digital Illusions CE AB. All rights reserved. Battlefield: Bad Company is a trademark or registered trademark of EA Digital Illusions CE AB in the U.S. and/or other countries. EA and the EA logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. "PLAYSTATION", "PLAYSTATION 3", "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. All other trademarks are the property of their respective owners.

Ferrari

OFFICIAL LICENSED PRODUCT



# Apparently there are other racing games



- Official Ferrari licence •
- The first 16 player online racing game •
- Racing dynamics balanced to perfection by Bruno Senna •
- Unlock and race over 50 Ferrari cars from vintage legends to the ultimate FXX •
- Numerous game modes including Challenge, Arcade, Quick race, Time Trial and Ferrari collector card battle •



THE OFFICIAL GAME FROM SYSTEM 3

Wii

PLAYSTATION 3

PlayStation 2

NINTENDO DS

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



Produced under license of Ferrari Spa. FERRARI, the PRANCING HORSE device, all associated logos and distinctive designs are trademarks of Ferrari Spa. The body designs of the Ferrari cars are protected as Ferrari property under design, trademark and trade dress regulations.

Ferrari Challenge-Trofeo Pirelli-The Official Game © 2008 System 3 Software Ltd. All Rights Reserved. Published and Distributed by System 3 Software Ltd. NINTENDO DS, Wii AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. "PS", "PlayStation" and "PLAYSTATION 3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.

# GAMEREACTOR



...eller bara kikar efter något intressant att lägga  
...reactor guidar dig...

GAMEREACTOR FÖRHANDSTESTAR KOMMANDE SPEL

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



MÅNADENS VARMASTE

## FARCRY 2

Ubisoft har flytt söderhavet och rest till stekhet  
Afrika för att skjuta sönder samtliga småbyar...



### Mest efterlängtrade

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

08-08



#### 1:a Mirror's Edge

PS3/Xbox 360

Precis alla på redaktionen tränar efter Mirror's Edge. Dice har ett av de fräschaste och coolaste actionspelen i pipelinen just nu. En stenhård tjej, hemliga kuriruppdrag och en sjukt vacker och detaljerad framtidsstad. Mums!



#### 2:a Resident Evil 5

PS3/Xbox 360

Med Resident Evil 5 fortsätter Capcom framgångsreceptet från del fyra. I ny, stekhet Afrika-miljö har byborna dragit på sig något värre än malaria... Vi rälängtar efter brutala fiender, grafiken och co-op-läget.



#### 3:a Animal Crossing: City Folk

Wii

När Nintendo tar Animal Crossing online blir det med samma charm som tidigare, fast med fler möjligheter. Besök andras byar, skriv brev eller plocka bara lite blommor. Oerhört meditativt och trivsamt. Tror vi. Typ. Hej!

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

GAMEREACTORS TERMOMETER

🔥 Iskallt 🔥 Ljummet 🔥 Varmt 🔥 Kokhett 🔥 Vulkanutbrott

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



**Väldigt snyggt**

Grafiken i UFC 2009 är klart jämförbar med den i exempelvis Fight Night Round 3 med läckert modellerade muskler, välgjorda texturer och fantastisk ljussättning.

Läs mer på:  
[WWW.GAMEREACTOR.SE](http://WWW.GAMEREACTOR.SE)

Premiär 2009

# DUNDERSMISK

THQ arbetar febrilt på att nästa vår bjuda på en så realistisk simulering av MMA-sporten som möjligt...



**UFC 2009 UNDISPUTED**

Plattform PLAYSTATION 3 / XBOX 360 Utvecklare YUKE'S Utgivare THQ Speltyp FIGHTING

Bilden ovan visar en felaktigt bild av verkligheten för exakt två månader sedan. Regerande UFC-världsmästaren i lätt tungvikt, Quiton "Rampage" Jackson lyckades inte försvara sin titel mot utmanaren Forrest Griffin (och lyckades inte slå ut hans tandskydd) utan förlorade på poäng, i ett domslut som ifrågasattes på fightingforum över hela världen.

Vann verkligen Griffin på poäng? Blev verkligen Rampage så skadad av Griffins fyra bensparkar? Var matchen fixad, hade UFC betalat för att få en ny världsmästare? Teorierna

## UFC 2009 Undisputed utvecklas av Yuke's, studion bakom Smackdown vs Raw-spelen

var många, tusentals fans oerhört missnöjda och respekterade specialsiter som MMAweekly, MMAjunkie och Sherdog.com spekulerade friskt i vad som hade hänt. "To beat a champion, you

need to really beat him, and Forrest Griffin did'nt beat Rampage" lät det på en av siffrorna. "Rampage looks rusty and somewhat weak, but still - he didn't loose that fight. He won round 1, 3 och 5!" på en annan. Jag satt som på nålar under de 25 minuter som Rampage och Griffin slogs. Jag är en hopplöst super-initierad UFC-fanatiker som gläds något otroligt över att MMA-sporten idag tagit över helt, skrämt proffsboxningen in i ett litet (litet) hörn, och växer nu snabbast av alla sporter - i hela världen.

Det är därför inte särskilt konstigt att amerikanska THQ nu satsar stenhårt på deras kommande UFC-spel, Undisputed. Under E3-mässan fick vi chansen att kika närmare på

Undisputed och tog även ett litet snack med teamet bakom spelet, för att få veta lite mer.

UFC 2009 Undisputed utvecklas av Yuke's, studion bakom samtliga av Smackdown vs



**VERKLIGT** Slagskamparna i UFC 2009 är hysteriskt välmodellerade och utrustade med alla de specialrörelser som de använder i verkligheten. Inklusiva Quiton Jacksons stenhårda högerkrok.

**FAHTA**

**STOR SPORT**

UFC står för Ultimate Fighting Championship och är en av många organisationer där sporten MMA (Mixed Martial Arts) utövas. Detta är världens just nu snabbast växande sport och framförallt i USA och Japan är folk som galna efter den hårda och tekniskt krävande sport som här bjuds. Bäst i världen, just nu, anses vara mellanviktmästaren Anderson Silva...

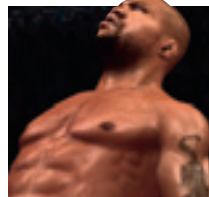
Raw-spelen. UFC 2009 är baserat på en helt nygjord spelmotor där precis allt från fysiksystemet till kollisiondetektionen, renderingsverktygen och ljussättningsmotorn gjorts från grunden. Tack vare detta har Yuke's UFC-team kunnat fokusera stenhårt på sportens viktigaste bitar och delat in det spelmekaniska i tre grundläggande moment. "Striking, submissions och transitions". För även om MMA som sport innehåller boxning, thai-boxning, karate, jiu-jitsu, judo, klassisk brottning och brasiliansk jiu-jitsu, är grundstenarna alltid samma. En framgångsrik fighter måste vara mycket bra stående, ha bra takedowns, bra wrestling/submission-

färdigheter, god timing, förmågan att positionera sig rätt, och framförallt vara effektiv i konsten att förändra sin position. Transitions. Just den här biten har Yuke's arbetat stenhårt med, och det syns. Att hitta en lucka hos sin motståndare, satsa på att ta ned honom på mattan och därifrån försöka slingra sig ur hans guard för att kunna avsluta med exempelvis ett arm- eller benlås, fungerar väldigt smidigt i UFC 2009 och det är mycket imponerande hur väl utvecklarna satt ihop alla de olika stilarna, disciplinerna och rörelserna för att forma en smidig och realistisk helhet. Visst... visst, animationsarbetet i alla dessa transitions behöver mer arbete, precis som alla ni som kommenterat mina bloggar om det här spelet påpekat, men Yuke's har nio månader utveckling kvar innan de måste vara helt färdiga, och redan nu lovar UFC 2009 Undisputed gott.

På frågan om hur många av UFC:s alla fighters som kommer att medverka i spelet får vi ett vagt svar under presentationen på årets E3-mässa. "80-something". Tydligt. Jag tänker: Wow! Minst 80 fighters! Jag hade kanske tippat på 30, max. Inte minst med tanke på att varje kämpe modellerats med enorm detaljrikedom och utrustats med autentiskt minspel, autentiska segergester, specialrörelser och stance. Under E3-presentationen fick vi bland annat se BJ Penn, George St. Pierre, Anderson Silva och Chuck Liddel (samt Rampage och Forrest) och alla såg skrämmande verklighetstroga ut med grymt välanimerade rörelser och alla deras egna stilar.



**INGET GRAFISKT GRÄNSSNITT** UFC 2009 Undisputed kommer inte att innehålla några livmätare, utan precis som i Fight Night Round 3 kommer man att kunna se i vilket skick ens fighter är under rondvilan då kameran zoomar in på svullnader, cuts och rodnad.



**FAKTA**

**UFC FIGHT NIGHT**  
Yuke's har arbetat hårt på att skapa en atmosfär i spelet som ska få oss att tro att vi faktiskt kikar på en riktig UFC-match. Matchen laddas in medan Mike Goldberg och Joe Rogan kommenterar "Tale of the Tape" och allt från repris till segertal har fångats med enorm detaljrikedom. Vi slipper Paulo Roberto med andra ord. Phuiih!

På frågan om vi kunde få testspela lite blev svaret nej, tyvärr. THQ tillät inte några tidningar att provspela UFC 2009 Undisputed under E3, vilket förklarades med att man fortfarande hade massor av arbete kvar med själva spelsystemet. Tydligt siktar Yuke's på ett spelsystem där man inte behöver lära sig knappkombinationer och specialare, utan istället kommer att använda de båda analoga styrspakarna och där kämparna kommer att göra olika saker beroende på hur man positionerat sig. Huruvida detta kommer att fungera väl eller kännas chansartat i UFC 2009 återstår att se.

**Petter Hegevall**

**TERMOMETER**  
GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR



Trots en del frågetecken, speciellt rörande spelkontrollen, ser UFC 2009 Undisputed spännande ut.



**POSITIONER** Väl nere på mattan har Yuke's delat in spelsystemet i två olika segment. Svåra och låtta positionsskiften. Vill man ta chansen att blockera ett hårt slag från motståndaren och använda det till sin fördel, riskerar man också att bli träffad medan det enklare systemet är mindre riskabelt...



# SLUSKEN RETURNS



Nintendo släpper ut super-slusken på nya äventyr



**WARIO LAND: THE SHAKE DIMENSION**

Plattform Wii Utvecklare GOOD-FEEL  
Utgivare NINTENDO Speltyp PLATTFORM

Ett handritat, högupplöst, sidscrollande plattformsspel till Wii. Det är egentligen allt som borde behöva sägas för att saliven ska börja rinna okontrollerat, för vi är verkligen inte bortskämda med den varan längre. Men visst, jag kan förklara lite närmare. Mer detaljerat, om du nu vill veta mer.

Wario, den fete, ohysade slusken som på något obskyrt sätt är släkt med allas vår helyllerörmokare, har länge varit känd för sina mikrospelesamlingar, och nog är Wario Ware en fantastisk skön serie. Plattformsspelet har inte varit lika klockrena. Wario World till Gamecube var sisådär och Wario: Master of Disguise till DS var inte heller särskilt spännande, långt från de sköna Gameboy-spelen.

Wario Land: The Shake Dimension går tillbaka till rötterna. Det hela är strikt tvådimensionellt och ser aldeles superljuvligt ut. Man styr Wario på traditionellt NES-sätt med

## Nintendos suraste slusk rockar fett, bokstavligen...

Wiimoten, fast med några extrarörelser som används för att kasta prick eller styra fordon. Och grafiken är som sagt handritad med en väldigt tjugig (men ful, såklart) Wario som lunkar runt och skakar det bruna ut allt han möter, allt för att tjäna ihop ännu mera pengar. Slutmålet är att rädda en kidnappad drottning från en ondskefull trollkarl, men det är nog oändlig rikedom som lockar mer än något allmänt civilkurage från Warios sida.

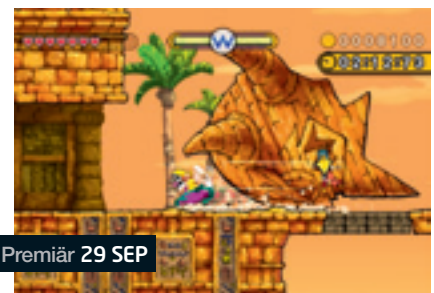
I brist på New Super Mario Bros 2 (hallå Nintendo, vill ni inte tjäna en fantasiljon till?) verkar Wario Land bli precis vad vi plattformsdjurkare behöver. Nintendos suraste slusk rockar fett, bokstavligen.

**Mikael Sundberg**

**TERMOMETER**  
GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR



Vi är alltid sugna på nya, kvalitativa plattformsspel och detta ser både originellt och roligt ut.



Premiär 29 SEP

**SHIGEHARU UMEZAKI** Utvecklarna Good-Feel leds av gamla Konami-chefen Shigeharu Umezaki från företaget numera nedlagda Kobe-studio. Storskurken i spelet heter Shake King och är en förgymnad piratslusk.



# SAVANNMÖRDAREN

Ubisoft har laddat om. I uppföljaren till Cryteks bejublade debut har de tagit flyget till stekheta Afrika



## FAR CRY 2

Plattform PC/PS3/XBOX 360 Utvecklare UBISOFT Utgivare UBISOFT Speltyp ACTION

Jack är borta, söderhavsön är borta, experimenten, vapnen och monstren är borta. Ubisoft har kastat bort allt som gjorde Far Cry till Far Cry och börjar på ny kula i uppföljaren till Cryteks bästsäljande actionklassiker...

Varför heter Far Cry 2 Far Cry 2? Frågan är helt klart befogad. Huvudpersonen är ny, spelvärlden är ny, fienderna är helt nya, handlingen är helt ny, vapnen är helt nya liksom spelmotorn, upplägget, spelstrukturen och

## Far Cry 2 innehåller en gigantisk spelvärld utan laddningstider, och grafiken är jätteläcker...

spelets övergripande estetik. Det enda som knyter an till det första spelet är perspektivet i vilket man kommer att bevittna den brännheta slakt som Ubisoft kommer att erbjuda. Det kunde lika gärna ha hetat något annat. African Megamurderer 2000, Savanna Slaughter eller Dead Heat. Typ. Orsaken till varför Far Cry 2

heter som det heter, utan att ha någonting att göra med det första spelet, är såklart stålar. Ubisoft vill casha in, och Cryteks debutskjutare är redan en inarbetad klassiker som alla gillade.

Far Cry 2 är uppbyggt på samma sätt som Crysis, i mångt och mycket. Som gvetvis till viss del var konstruerat på samma sätt som Far Cry fast med lite större frihet att själv välja spelstil. Snabb och tyst, långsam och dryg, rask och dödlig, högljudd och arg. I Crysis valde spelaren själv och den sandlåda som Crytek erbjöd var rusligt beroendeframkallande. Efter Far Cry gick utvecklarna Crytek vidare. Ubisoft ägde rätten till spelnamnet och Crytek var trötta på

superstereotypa semesterfiraren Jack Carver.

Crysis satte en ny standard för genren såväl grafiskt som beträffande friheten i upplägget, och att Ubisoft nu försöker överträffa Crysis - råder det inga som helst tvivel om. I Far Cry 2 ligger fokuset på valfrihet, precis som väntat. Spelaren väljer helt själv om han vill smyga in i



FAKTA

### SOLEHSEM.COM

Storyn i Far Cry 2 har ingenting att göra med det första spelet (eller de fristående expansionerna som släpptes exklusivt till Xbox). I Far Cry 2 väljer man en av 12 tillgängliga karaktärer, och ger sig sedan av till Afrika för att stötta krigsherren och vapenhandlaren "The Jackal". Räkna med bråk, och svår solsveda.

varje enskild by och försiktigt kniva ihjäl legoknektarna som utgör det huvudsakliga motståndet, eller om han vill störta in med raketsprutan i högsta hugg.

Under E3 fick vi chansen att testspela ett kapitel i Far Cry 2 där vi bland annat ombads invadera en afrikansk by. Vi testade fyra olika tillvägagångssätt och imponerades över hur flexibelt Far Cry 2 är och den artificiella intelligens som Ubisoft konstruerat. På vårt första försök smög vi in nattetid (ja, Far Cry 2 har en riktig dygnsrytm) och tog ut fienderna så tyst vi kunde. Detta anfall slutade i lite av en katastrof då vi misslyckades med att förbli osedda, och fiendesoldaterna reagerade på allt vi gjorde och erbjöd mycket motstånd.

Andra försöket brakade vi in i byn mitt på blanka dagen, sittandes i en kulspruteutrustad

**BRASSA MASSA MANDELMASSA** Att brassa sönder hyddor som denna med något av spelets tyngre vapen är oödligt roligt. Bråtet sprutar, allt tar eld och fienderna som gömt sig inuti brödhuset flyger rakt upp i skyn som köttiga nyårsraketer.



Premiär 28 NOV

Läs mer om Far Cry 2:

UBISOFT GAMEREACTOR SE

### Tre års utveckling

Ubisoft har arbetat med utvecklingen av Far Cry 2 i över tre år redan, vilket märks. Spelvärlden är ursnygg, levande och nästan allt går att förstöra.



**NATT ELLER DAG?** Man kommer att själv kunna bestämma vilken tid på dygnet man vill attackera sina fiender på. Genom att ställa klockan på en viss tid förändras dygnsrytmen och man kan istället för att attackera med dödsvald smyga in på natten, med kniven i högsta hugg.



**FJUTTA PÅ!** Eld är inte bara en visuellt häftig ingrediens i Far Cry 2 utan en viktig spelmässig sådan. Ubisoft har lagt mycket tid och möda på att bygga en spelvärld där man kan fjutta på i princip vad som helst. Som en himla massa gräs till exempel, som på bilden.

militärjeep, hoppade ur efter att ha kört sönder ett par hyddor och började skjuta för allt vad kjoltygen höll för. Far Cry 2 är svårt, fienderna är smarta och det ballar snabbt ur då man väl satt fingret på avtryckaren. Det är extremt häftigt att bevittna hur snabbt miljön tar eld (i Afrika är allt supervarmt och brinner som fnöske) och hur snygga explosionerna är.

Under äventyret i Far Cry 2 stöter man regelbundet på datorstyrda karaktärer i form av frilansande legosoldater och annat patask. Dessa kan man, i små rollspelsdoftande minimoment, antingen bli polare med - eller ignorera. Vi blev vän med en kille vid namn Walter under vår testspelnig, och efter ett par misslyckade försök att inta byn (i stycket ovan) kom en skjutglad Walter till undsättning och



**FAKTA**

**NY SPELMOTOR**

Far Cry 2 baseras på en sprojlans ny grafikteknologi som Ubisoft själva utvecklat specifikt för spelet. Motom heter "Dunia" (betyder "Jord") och har hittills imponerat stort på oss på redaktionen. Spelvärlden är enorm och effekter såsom ljud, skuggor och rök lockar till högljudda fnitterattacker.

bemannade den stativmonterade kulsprutan.

Enligt Ubisofts ska det finnas flera olika gäng i spelet. Fraktioner. Olika delar av en korruperad armé som alla jobbar för egen vinning. Som spelare kommer man att kunna välja vilka man vill alliera sig med, de onda eller goda grabbarna. Tydligt kommer spelet att förändras ganska radikalt beroende på vilken väg man tar. Detta har vi dock inte sett speciellt mycket av alls, och på förhand låter det lite som glorifierat PR-snack om en spelmässig gimmickpetitess.

Flera av er har frågat samma sak sedan Far Cry 2 först visades upp. "Kommer det att bli snyggare än Crysis?". Vi vet inte... ännu. Den biten som visades på E3 var verkligen supersnygg, men inte snyggare än Crysis Warhead, nej. Ubisofts har utvecklat en egen spelmotor och fyllt den med mängder av grafiskt godis, och snyggast är tveklöst all förstörelse. Det är oerhört coolt att exempelvis fjutta på det snustorra högräset och se hur ett helt fält snabbt fattar eld, se hur lågorna sträcker sig mot den tokheta skyn och gör luften sådär darrigt svinhet. Lika läckert är det att skjuta propellerraketer eller kasta granater och se hur allt bråte sprutar högt upp i luften av de idiotsnygga explosionerna. Far Cry 2 innehåller en gigantisk spelvärld utan laddningstider, och grafiken är jätteläcker.

**Petter Hegevall**

**TERMOMETER**  
GAMEREACTOR FÖRHÅNDSANALYSERAR

Savannmord, zebros, propellerraketer och arga legosoldater. Far Cry 2 luktar smaskens.

# BRUN DÖD

Sonys flaggskepp tar sig till PSP och byter samtidigt vy och huvudrollsinnehavare

**RESISTANCE: RETRIBUTION**  
Plattform PSP Utvecklare SONY BEND  
Utgivare SONY Speltyp ACTION

Ärkesvinen Chimera håller vår älskade jord i ett järngrepp. Trots en enad offensiv mot de slemmiga mutanterna har det mesta varit till ingen nytta alls. När de hårdatsatsar på att förvandla Europa till kol och skrot har mänskligheten inte mycket att sätta emot.

Mitt uppe i allt detta genomgår den unge amerikanske marinsoldaten James Grayson sin egna lilla personliga kris. Hans bror togs till fånga av Chimera och var på god väg att förvandlas till en av de äckliga varelserna, om det inte varit för att James dödade honom på ren nåd. Detta får James att ge sig ut på en personlig vendetta för att rasera ett konver-

## Halvautomatiskt sikte skapar avsmak och grafiken känns genomgående superbrun...

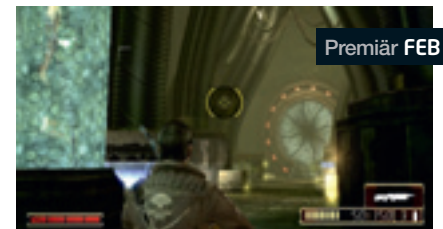
teringscenter på kontinenten, något som visar sig vara helt meningslöst då Chimera har utvecklat nya metoder för att omvandla människor till fula, elaka, tandkötsmonster.

Denna gång handlar det om ett actionspel i tredjepersonsvy, något som känns allt annat än fräscht. Perspektivet känns påklistrat då man egentligen styr Resistance: Retribution som en förstapersonsskjutare, en genre som passar PSP rätt illa. Automatiskt cover-system och halvautomatiskt sikte skapar avsmak och grafiken känns genomgående superbrun. Det återstår att se om Resistance: Retribution verkligen kan bli den brygga mellan det första och andra spelet som Sony siktar på, nästa vår vet vi. Tills dess fortsätter jag att tvivla...

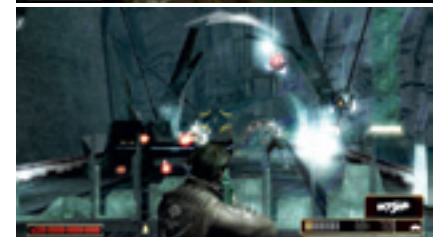
**Jesper Karlsson**

**TERMOMETER**  
GAMEREACTOR FÖRHÅNDSANALYSERAR

Tredjepersonsperspektiv, autosikte, ful design och trist story. Nej, vi är inte särskilt upphetsade...



Premiär FEB



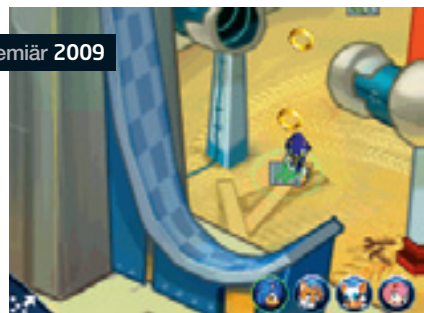
**MANGE-BRUN!** Retribution känns brunt, brunt och grått. Huvupersonen är brun, banorna är antingen bruna eller gråa och upplägget doftar av något ytterst brunfärgat.



# ROLLSPELA IGELKOTT

Rollspelskungarna från väst möter en gammal plattformshjälte från öst...

**SONIC CHRONICLES: THE DARK BROTHERHOOD**  
 Plattform NINTENDO DS Utvecklare BIOWARE  
 Utgivare SEGA Speltyp ROLLSPEL



Premiär 2009

**KOTTEN ÄR KÄR** Bioware brukar vara bra på romantik, men vill vi verkligen veta detaljer kring en igelkotts kärleksliv?

Sonic har gått från att vara en av världens två främsta plattformsgudar till en av de mest urvattnade och sorgliga licenserna i spelvärlden. Men det sista som lämnar människan lär ju ska vara hoppet och förtroendet för den tuffa igelkotten seglade upp flera pinnhål när Bioware äntrade scenen.

Det finns i huvudsak två element i Sonic Chronicles där det ena består av utforskande och det andra stridigheter. Genom att peka på stylus-skärmen får man Sonic och hans vänner att gå dit man önskar. Här och var finns pussel och klurigheter att ta sig igenom och det gäller att använda sina figurs specialfärdigheter för att ta sig vidare när det krävs att man ska flyga, klättra eller kanske hoppa långt. Alla kända figurer från Sonics universum såsom Tails, Knuckles och den hemska Amy Rose finns representerade, men är det några som

## Förtroendet för den tuffa igelkotten seglade upp flera pinnhål när Bioware äntrade scenen

kan göra något intressant av henne är det väl Bioware.

Striderna är rytmiserade i huvudsak och förutom specialfärdigheter får man även nya de små charmiga Chao-figurerna som debuterade i Sonic Adventure för tio år sedan. Genom att välja rätt Chao kan man få väldiga övertag och alla man samlar på sig återfinns i en Chao Garden där man sedan kan ta hand om de små livan på ett nästan Nintendogs-liknande sätt och även byta dem med andra spelare.

Sonic Chronicles: The Dark Brotherhood ser för stunden ganska lovande ut, men i ärlighetens namn så handlar det för mig enbart om att spelet utvecklas av Bioware.

**Petter Mårtensson**



Utvecklarna bakom Baldur's Gate och Mass Effect kan uppenbarligen inte misslyckas.

Premiär NOV



Läs mer om detta på:  
[www.gamereactor.se](http://www.gamereactor.se)

# VÅLDSSMASSAKER 2.0

Marcus och Dom återvänder för att prygla ännu mer uppkäftiga Locust

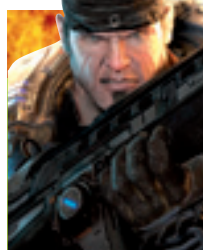
## GEARS OF WAR 2

Plattform XBOX 360 Utvecklare EPIC  
 Utgivare MICROSOFT Speltyp ACTION

**Ståpälsten är aktiverad, nackhåren står i givakt och kroppsvätskorna svämmar över. Gears of War 2 ser just nu sådär fånigt starkt och superläckert ut, precis som det första spelet gjorde, och fortfarande gör.**

Vi återsluter oss till Marcus Fenix och Dom Santiago ungefär sex månader efter slutet av det första spelets slut. Hösten närmar sig, mänsklighetens städer sjunker en efter en ner i underjorden och ner i Locusts grepp. Mitt upp i allt kaos försöker Marcus att hjälpa Dom finna sin försvunna familj, samtidigt som de hjälper till att strida mot alla de nya hot som Locust kastar mot mänskligheten.

Denna gång bjuds vi på ett äventyr med mer handling och substans. Mer fokus har lagts på att berätta en bra story, men samtidigt vill Epic kombinera detta med ett spel som är fullproppat med extremcoola ögonblick. Allt är större, våldsammare och



Fakta

**RIDA RIDA RANHA**  
 I Gears of War 2 kommer vi bland annat att få ta plats i en splitter ny stridsvagn som människorna använder för att spränga bort stora sjök av argsjinta Locust-arméer. En stor nyhet är att man nu kan rida på olika former av djur. Dels de flygande kreatur vi hittills har fått se, men kanske framför allt kan man gränsla (näja) en Brumak och ta kontroll över Locust dödligaste best. Massiv monster-slakt... någon?

grymmare än i föregångaren. För att Marcus och hans kompisar ska kunna föra ett mer effektivt krig mot Locust har de fått tillgång till lite nya färdigheter. Till exempel kan man nu ha dueller med motorsågar och överkroppar går att kapa på ett friare sätt. Istället för att regelrätt avrätta en hukande fiende kan Marcus denna gång plocka upp Locust-killen och använda denne som en vandrande köttsköld. Med en sprattlande Locust vid sin barm är således Marcus till viss del skyddad mot inkommande eldgivning. Stackarn som du nu

## Gears of War 2 är späckfyllt med coola strider, våldsamma konfrontationer och massor av superexplosiv action...

använder som ett matigt kulfång kan man sedan vrida nacken av när man anser att han har gjort sitt här i livet. Först fylld med skott från sina kompisar och sedan en avriden nacke, snacka om dålig dag på jobbet.

Även onlinedelen har berikats med en hel bunt nya spelsätt, numer kan man strida fem mot fem i regelrätta dödsmatcher i lag, samarbeta fem spelare mot horder av anstormande Locust eller samarbeta sig genom kampanjen. Epic har proppat Gears of War 2 späckfyllt med supercoola strider, våldsamma konfrontationer och massor av superexplosiv action och en rå, hård, elak, överjävla ton med massor av sot, dieselångor, gjutjärnsstryk, och överbrutal manlig macho-prygel. Vi kommer att älska.

**Jesper Karlsson**



Superläcker dunderuppföljare som vi hoppas ska överträffa sin makalösa föregångare.



**VACKRA VIDDER** Miljöerna i Gears of War 2 är mycket större och snyggare än i det första spelet, öppna vidder, mer detaljer och fler fiender tillhör förbättringarna som Epic gjort.

# SISTA CHANSEN SONIC

Sonic Team försöker återigen återuppliva världens piggaste igelkott. Ska det gå denna gång?



## SONIC UNLEASHED

Plattform PS2/PS3/360/Wii Utvecklare SONIC TEAM Utgivare SEGA Speltyp PLATTFORM

Pojken som ropade "bra Sonic-spel". En välkänd fabel om en liten gosse som skrek åt byborna att en bra titel med Segas blå maskot var i antågande. Första gången trodde folket på det, andra också. Efter en jämn ström av Sonic-besvikelser lämnades till slut lögnhalsen att skrika sig hes. När nu det lovande (faktiskt!) Sonic Unleashed är på väg, kommer någon att lyssna?

Snack om nytändning har vi hört för, framförallt inför det enkelt betitlade Sonic the Hedgehog från 2006, som föll pladask med sin tveksamma spelkontroll och sina menlösa 3D-banor. Då trailern för Sonic Unleashed läckte ut i mars höjde dock många på åtminstone ett halvt ögonbryn. Nu gick det undan, flera banor hade en tvådimensionell vy och all gameplay verkade ha simplificerats, på ett positivt sätt.

Sonic Unleashed ser i alla fall läckert ut. Särskilt omgivningarna är varierade och elegant designade och det är oerhört lyxigt när de "slösas bort", när Sonic bara bränner förbi områdena så fort att man knappt hinner se dem. Här finns kontinentalt europeiska städer med tätt packade hus där Sonic skoningslöst



**SNYGGSLÖTT?** Sonic Unleashed är snyggt, men kommer bara att köras i 30 bildrutor per sekund och blir kanske inte riktigt den läckert sömlösa springtur vi hoppas på.

### FAKTA

#### SLADDANDE HOTT

Under sina springturer kan Sonic använda sig av "speed drift", en bilspelsdoftande sladdmanöver som används i höger- eller vänstersvängar för att hålla upp farten. Sladdarna ser riktigt fräcka ut och ger ännu mer trovärdighet åt spel-fysiken. Att som i tidigare Sonic-spel hoppa i sidled mellan olika vägar under springturen kommer också vara möjligt.

bränner förbi balkonger och blomlådor. I ett hisnande högt hopp syns staden från ovan och utsikten kunde varit tagen från Assassin's Creed.

Hastigheten kommer med rätt fokus att bli som vi alltid velat ha den. När Sonic har samlat nog ringar kan han aktivera en extra boost för att öka på sin redan dopade accelerationsförmåga. Banorna bjuder på loopar, korksruvar och vägg hopp och perspektiven växlar regelbundet mellan två och tre dimensioner. Inte alltför många frustrerande hinder tycks vara i vägen. I särskilda situationer, till exempel under långa hopp, dyker knappsymboler upp på

skärmen och hinner man pricka dem rätt när Sonic alternativa, bättre vägar.

Sonic Unleashed kommer att utspela sig under både dag- och nattbanor. Uppdelningen

## Det låter dock som att Sonic Team plockat det bästa från två och tre dimensioner

är inte bara för att erbjuda variation utan fyller också en funktion för Sonics nya skepnad – varulvskotten. På grund av en rad omänskliga (eller okottiga) experiment av Dr. Eggman förvandlas Sonic nämligen till en hårig varulv när månen visar sig. Som varulv är Sonic långsammare, men kan i gengäld använda sin styrka för att banka på fiender. Ett par håriga armar kommer dessutom till användning i slagsmålen.

Vi är av naturliga skäl skeptiska till en pånyttfödd Sonic. Det låter dock som att Sonic Team på allvar tagit till sig av kritiken och har plockat det bästa från två och tre dimensioner. Kanske, kanske har man en triumfartad comeback i rockärmen...

–Jonas Elfving

### TERMOMETER

GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR



Av naturliga skäl är vi skeptiska. Men förhoppningarna om en triumfartad återkomst finns.

Premiär SEP



### Full fart framåt för Sonic

Banornas design är inspirerade av Grekland, Kina, New York och Afrika. Överallt finns förstas igelkottsvänliga löpsträckor. Snabbt går det! Oavsett om perspektivet är 3D eller 2D har Sonic Team inte snålat på Sonics varumärke – den hisnande hastigheten.

KOMMER TILL  
**PS3**  
PLAYSTATION 3



**Skjutglad eller dödstyst?**  
 Det mesta är upp till spelaren. Vill man vara en modern ninja som håller till i mörkret kan man göra det, önskar man hellre vara en våldsam dödsbringare med glatt avtryckarfinger går det också bra. Ibland är det viktigt att man inte skadar civila, men valet kommer alltid att vara spelarens.



**Unreal Engine 3.0**  
 Grafikmotorn som används är Unreal Engine 3.0 och Obsidian jobbar hårt på att ge Alpha Protocol ett filmiskt utseende med ljussättning och leverera stämning beroende på vilken miljö man befinner sig i...

# JAMES BOND VEMDÅ?

Gänget bakom några av historiens bästa rollspel återvänder med en fullspäckad agenthistoria



## ALPHA PROTOCOL

Plattform PC/PS3/X360 Utvecklare  
OBSIDIAN Utgivare SEGA Speltyp ROLLSPEL

**Livet som hemlig agent låter sweet. Resa Jordan runt, hinka förbetald starksprit, flirta med rika donnor, skjuta skurkar och ratta strykyra sportvagnar. En hårt romantiserad bild av det dagliga livet som spion... något som utvecklarna bakom Star Wars: Knights of the Old Republic 2 nu vill hjälpa Jason Bourne (och Ethan Hunt) att ändra på.**

I Alpha Protocol axlar vi rollen som Mike Thornton. Mike är relativt färsk ut ur agent-skolan och har bara en handfull uppdrag under bältet när hans lugna rekryteringsdag förvandlas till ett potpurri av skottlossningar, konspirationer och elaka skurkskratt. Mike ligger risigt till. Hans gamla arbetsgivare vill se honom död, och goda råd blir snabbt svindyra.

Mike är fast besluten att reda upp situationen. Målmedvetet stark och finurlig ger han sig ut på skjutglada äventyr. Varför har han blivit sviken, vem ligger bakom hela soppnan och hur kan Mike ställa allt till rätta igen?

Alpha Protocol är ett rollspel som kastar bort nidsbilden om att genren enbart består av trollhattar, kobolder, killar med spetsiga öron och gröna orchgubbar. Spelmässigt varvas byggandet av Mike som karaktär och alla de val han ställs inför med både smygande och hård tredjepersonsaction. I grunden finns alltid möjligheten att skapa och forma Mikes färdigheter, agerande och vår egna upplevelse. Precis som sig bör i ett rollspel. De val man gör formar resten av äventyret i Alpha Protocol och Obsidian försöker ge oss så många alternativ som möjligt. Mike måste ge sig ut på uppdrag

(spelet kommer att bestå av sex kapitel) i jakten på sanningen och varje uppdrag består av ett flertal mindre uppgifter som måste slutföras. Varje uppdrag börjar med en klassisk agentbriefing. Man kan efter det surfa på nätet och finna ledtrådar, läsa mail från de få kompisar man har kvar och handla vapen och utrustning på den svarta marknaden.

De sex olika uppdragen kommer att utspela sig i olika delar av världen, just nu vet vi att Rom och odefinierade platser i Mellanöstern och Asien kommer att finnas med, alla med sin egna unika stil. Rom kommer att bjuda på en mjukare ljussättning och ett trevligare klimat medan Asien gestaltas som fuktigt och neonyfyllt, som kontrast till mellanösterns hetta och sandstormar. Det mesta man gör resulterar i erfarenhetspoäng som kan distribueras bland



FAHTA

### CHARMHNUTTE?

I Alpha Protocol har spelaren makt att avgöra hur varje konversation i spelet ska sluta. Under samtals gång får man möjlighet att välja vilken attityd som Mike ska uppträda med. Hotfull och hård, proffsig eller charmig. Olika personer under äventyret måste bemötas på olika sätt.

Mikes olika färdigheter. Man kan förbättra sina kunskaper med vapen, närstrid, smygande, datorhackande och mycket annat, som med allt annat kommer specialiserande inom olika områden att leda till helt nya möjligheter. Är det något som Obsidian verkligen vill lyfta fram, är det hela konceptet med möjligheter, verkan och motverkan. Det finns inget fel sätt att göra saker och ting, bara olika tillvägagångssätt. Vi hoppas dock att det blir ett rollspel med actioninslag istället för ett actionspel med små rollspelselement. Och just det är väl egentligen det enda riktigt stora frågetecknet just nu.

\_Jesper Karlsson

TERMOMETER  
GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR



Alpha Protocol känns som en cool och ambitiös spelversion av Jason Bourne-filmerna...



Premiär MARS 2009

### En kompis i rånarluva?

Alla du stöter på är inte fiender, vissa kan helt enkelt vara vara vanliga människor som jobbar för fienden, det är ditt val att döda dessa, men räkna med skull om du spiller onödigt blod.



**EN VÄRLD I RUINER** Mike kan även slappna av mellan uppdragen genom att kolla på TV och om han har orsakat rabalder kommer nyheterna att rapportera om detta.



# PASTELLDRAKAR AB

Total flygfrihet och soft sagografik när Spyro avslutar sin trilogi



## SPYRO: DAWN OF THE DRAGON

Plattform ALLA Utvecklare ETRANGES  
Utgivare VIVENDI Speltyp PLATTFORM

Spelvärdens tväcklost mest lila varelse, draken Spyro, har trimmat eldkäften med propan och fått vingmassage av Blossom Tainton så att hans senaste trilogi kan avslutas med stil. Tio år efter att det första Spyro släpptes till Playstation ser draken lite äldre ut, men grafiken är förstas pinfärsk. Dawn of the Dragon kan bli drakspolingens bästa hittills.

Det första man märker av The Legend of Spyro: Dawn of the Dragon är det grafiska lyftet. Detta kommer självklart att bli det snyggaste Spyro-spelet hittills. Detta är förstas inget konstigt men skillnaden är ändå

## Det mest lockande med Spyro: Dawn of the Dragon är möjligheten att kunna flyga omkring helt fritt...

anmärkningsvärd; här finns genommysigt blomsterspäckade sagoängar där solljuset effekfullt skiner genom lövverken för att sedan reflekteras mot dina drakvingar och i brännheta underjordsmiljöer får Spyro svettas av både lava och grottmonsters eldattacker.

Det kanske mest lockande med The Legend of Spyro: Dawn of the Dragon är möjligheten att obehindrat kunna flyga fritt omkring i dessa miljöer. I tidigare spel har flygturerna varit tidsbegränsade, men i Dawn of the Dragon ska vi få njuta av vidsträckt miljöer med fantastisk utsikt.

Spyro har i The Legend of Spyro: Dawn of the Dragon fått assistans i form av Cynder, en



**ENTER THE DRAGONS** Spyros och medhjälparen Cynders attacker skiljer sig åt. Den gode Spyro kör med elementalmagi som is, eld och åska medans Cynder med sitt mörka förlutna föredrar mörka krafter som gift- och skuggmagi.



FAKTA

### MASSA DRAKAR

Det finns Spyro och det finns Spyro. Draken har medverkat i cirka femton olika titlar till olika format. Trilogin där The Legend of Spyro: Dawn of the Dragon utgör del tre är en fristående serie som inte har med handlingen i andra spel att göra.

Krome Studios utvecklade del ett och två i trilogin, men bakom del tre ligger franska Etranges Libellules, som satt en egen prägel på spelet.

drakkompis som i tidigare spel hållit sig på den onda sidan. Cynder flyger jämte Spyro och hjälper till i fighterna och du kan dessutom välja att kontrollera Cynder när du vill. Ett samarbetsläge för två personer finns också och närsomhelst kan din kompis, sambo, gudmor eller tandläkare hoppa in i spelet och hjälpa till.

Spelkontrollslarv och andra kvalitetsproblem har tyvärr gjort flera av de tidigare Spyro-äventyren till ganska lättglömda produkter, men vi hoppas på att The Legend of Spyro: Dawn of the Dragon kan bli en helgjutet underhållande plattformsupplevelse. Att serien till viss del har vuxit upp och att grafiken ser bättre ut än någonsin gör spelet intressant för en större målgrupp än tidigare.

Jonas Elfving

### TERMOMETER

GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR



Spännande flygfrihet, tjusig grafik. Detta har potential att avsluta trilogin med fanan i topp.

Premiär OKT



CHARMIGT Natur må vara vackrare i verkligheten, men där får du aldrig vara en drake på flygtutflykt. Dawn of the Dragon har en oerhört charmig grafik.

# STRANDPARTAJ

Wiimoten blir ännu mer revolutionerande med en liten tillsats...



## WII SPORTS RESORT

Plattform Wii Utvecklare NINTENDO  
Utgivare NINTENDO Speltyp PARTY/SPORT

Ta Dead or Alive Xtreme 2. Gör omgivningarna en hundradel så detaljerade, byt ut storbröstadade polygonbimbos mot runda och glada Mii-figurer och stoppa in ett nytt tillbehör som ska göra Wiimoten känsligare. Et voila! Wii Sports Resort!

En av Nintendos stora nyheter på E3 var Wii Motion Plus, en liten dosa som du kopplar fast på din Wiimote. Med de ytterligare sensorerna som finns inbyggda i den kan spelen nu känna av precis hur du håller fjärran. Efter viss irritation, för det var väl liksom det som kontrollen skulle kunna göra från början utan dyra extratillbehör, kan vi ta en närmare titt på

## En av Nintendos nyheter på E3 var Wii Motion Plus, en liten dosa som du kopplar på din Wiimote

spelet som ska sälja den här tillsatsen.

Wii Sports Resort är som namnet antyder ett spel med strandtema. Tanken är som förut att alla delmomenten ska vara extremt lätta att förstå sig på. En inte helt okvalificerad gissning säger att strandvolleyboll kommer att ersätta tennisen från föregångaren, men i övrigt är de flesta grenarna fortfarande okända. Bland de vi känner till finns dels frisbee (där man har en liten Mii-hund som glatt fångar frisbeens åt dig) och dels en läcker vattenskotergrän som får det att rycka lite i Waverace-tarmen.

Utöver det finns också den inte helt strandrelaterade sporten fäktning, som känns ruggigt intressant i sammanhanget. Om Wii Motion Plus fungerar som utlovat borde jag kunna dominera resten av redaktionen med min träning i japanska svärdskonster. Annars blir det stor vanära, och det känns inte lockande att tvingas begå harakiri med en vit plastfjäll.

Mii-kael Sundsport

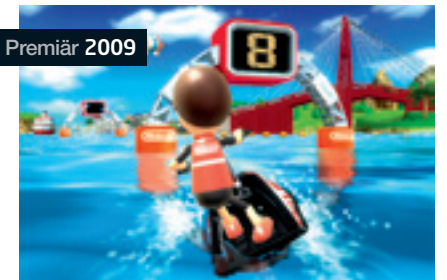
### TERMOMETER

GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR



Kommer Wii Motion Plus hålla vad Nintendo lovar?

Premiär 2009



WAVE RACE DÅ? Vattenskoterdelen gör oss väldigt sugna på ett nytt, ordentligt Waverace, och fäktningen har klar potential, men skulle det skada att kosta på spelets presentation en aning mer?

# OMVÄLVANDE ACTION

Fracture kastar om en stampande genre med lite fräscht nytänk, ge mig en stembumling!



## FRACTURE

Plattform PLAYSTATION 3/XBOX 360  
Utvecklare DAY 1 STUDIOS Utgivare  
LUCASARTS Speltyp ACTION

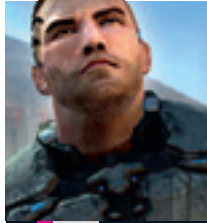
Är du trött på det gamla vanliga här i livet? Drömmer du om att en dag kunna sluta häfta ihop papper i ett livstömmande kontorslandskap och istället göra lite gott för folket? Oroa dig inte, vi är på god väg att värma upp planeten såpass mycket att smältvattnet tar över stora delar av boytan. De delar som inte blir superblöta blir istället torra, extremt torra. I framtiden kommer termen personlig utveckling att betyda att man packar in en mindre datorsal i kroppen för att förhöja effektiviteten och förmågan hos individen.

Det är dock inte riktigt alla som gillar denna utveckling och över den nordamerikanska kontinenten pågår ett krig mellan Republic of Pacifica som föredrar genmodifiering och hårdvarufanatikerna Atlantic Alliance. Krig är ju som alltid ganska smutsigt och när de båda parterna drabbar samman på allvar i ett grustag utanför det som en gång var den stolta staden San Francisco hamnar du mitt i skottlinjen.

Trots att namnet Jet Brody kanske bäst passar en kille som spelar i filmer där vuxna umgås utan kläder är han ändå hjälten som ska ställa saker och ting till rätta för Atlantic



**SILIKONIMPLANTAT?** Trots sitt urfåniga porrfilmsnamn har Jet en hel del riktigt coola kroppsimplantat inopererade i sig. Day 1 Studios är dock än så länge hemlighetsfulla med funktionerna som dessa implantat kommer att erbjuda.



### FAKTA

#### BOMBA PLANETEN

Granaterna som förändrar spelmiljön är ju det fräckaste i genren på ett bra tag och självklart kommer de även att kunna användas för att lösa pussel på sina ställen. Förutom att skapa pålar och kullar kommer man även att kunna fånga fienden med en tomadogranat som efter en stund spränger allt i närheten...

Alliance. Som en väldrillad soldat proppfylld med fräcka lysdioder och vrålavancerad teknologi har han en handfull med avancerad krigsteknik till sitt förfogande.

I en genre som normalt sett brukar stå och trampa på ett och samma ställe, bryter Fracture

## Granaterna förvandlar, förvrider, möblerar om och förstör omgivningen

verkligen ny mark, bokstavigt talat. Förutom standardarsenalen med raketgevär, automatvapen och annan smaskig destruktionsmateriel finner vi en samling granater. Normalt sett kan väl inte en granat vara speciellt intressant, man kastar, den briserar och kvar finns lite grytbitar till fienderester, makadam och lite svärtad mark. Fracture gör dock något helt annat. Granaterna

förvandlar, förvrider, möblerar om och ändrar den kringliggande omgivningen.

Vad sägs om att höja marknivån med sisådär tio meter och därmed kunna skutta över olika hinder, eller varför inte använda din nya kreation som skydd? Om man möter en samling genetiskt förbättrade supersoldater i en grotta kan man till exempel spränga fram en lavapåle som snabbt förvandlar hela gänget till pressylta.

Den flexibla spelmiljön och de helt nya vapnen kan potentiellt skapa ett hysteriskt kul actionspel som gör något nytt med fysik och lite nytänkande. Fracture skulle dock behöva lite roligare design. Jet Brody ser ju faktiskt ut som vilken rakad tråkulle som helst.

\_Jesper Karlsson

## TERMOMETER

GAMEREACTOR FÖRHÅNDSANALYSERAR



Läcker och mycket ambitiös dunderaction som lovar mycket, trots sömnframkallande design.

Premiär NOV



### Förstöra miljööerna...

Effektarbetet kring miljö-sabotaget imponerar starkt och granaternas effekt på spelmiljön känns riktigt läckert, möjligheterna borde vara oändliga.

# TOKFULA MONSTER

Talanglösa Spark Unlimited har öppnat Pandoras box och ur den hoppar tokfula vargmonster ut...

Premiär SEP



## LEGENDARY

Plattform PC/PS3/WII/XBOX 360 Utvecklare  
SPARK UNLIMITED Utgivare ATARI  
Speltyp ACTION

Vi kastas in i en strid i vad som tycks vara en gammal engelsk stad. Fabeldjur som gripår och varulvar förstör, slås sönder och ställer till med en jävla oreda och självfallet är det upp till dig att ställa det till rätta. Å andra sidan är det kanske inte mer än rätt eftersom det var du som öppnade Pandoras box och fick dem att rymma.

Så långt allt väl men när man ska dyka in i stridigheterna börjar problemen hopa sig. Trots att grafiken är förhållandes enkel med primitiva polygonfattiga fiender som tultar omkring är bilduppdateringen direkt usel och för osökt

tankarna till frökens overhead-presentationer under SO-lektionerna på högstadiet.

Spelkontrollen är dessutom oförfinad och påminner och Spark Unlimiteds tidigare praktpekoral Turning Point: Fall of Liberty (3/10).

Gamereactor älskar tunga actionspel sett ur förstapersonsperspektiv och vi gillar monster. Men det här ser verkligen ut att bli ett fullständigt haveri till fjäder att stoppa i hatten för en av de sämsta actionutvecklarna vi vet, Spark Unlimited.

\_Jonas Mäki

## TERMOMETER

GAMEREACTOR FÖRHÅNDSANALYSERAR



Slentrianaction enligt alla standardmallar i världar, proppat med fula monster och styligt spelkontroll.

**VARG-ATTACK!** Legendary ser ut som skräp, rent utsagt. Det baseras på samma bristfälliga spelmotor som Turning Point (3/10) och innehåller polygonfattiga vargar som fiender.



**Den ojämna grafiken...**  
Grafiken i Mercenaries 2 är i den förhandsversion som vi spelat väldigt ojämn. Ibland (som på bilden) ser det ut som ett snyggare Just Cause, medan det andra gånger mest liknar ett gammalt Xbox-spel.



Premiär 5 SEPTEMBER

# SOLSEMESTER

Pandemic har arbetat i snart tre år på uppföljaren till Mercenaries. Gamereactor Petter Hegevall har testat...



## MERCENARIES 2: WORLD IN FLAMES

Plattform PLAYSTATION 3 / XBOX 360 Utvecklare PANDEMIC Utgivare EA Speltyp ACTION

Posterpojken och huvudhjälten Mattias Nilsson (svensk legoknekt, ja) är ingen särskilt cool kille. Tyvärr. Han ser ut som en hopplöst töntig blandning av Roger Pontare och Nordman, han har mohawk (som Turok, töntkungen) och hans röst har återigen gjorts av en sömning och sludrig Peter Stormare.

Det börjar inget vidare. Mattias sitter i en båt, han beodras att landstiga på en liten minerad strand i Venezuela. Storyn kretsar kring hämnd på uppdragsgivaren och aspirerande

## Grafiken i Mercenaries 2 pendlar mellan dödssnyggt och lågupplöst halvfult...

diktatorn Ramon Solano som efter ett par väl utförda uppdrag inte bara vägrar att utbetala Nilssons lön, utan istället skjuter honom... i röven. Japp, den skäggbeprydde mohawk-knekten Mattias blir prickad i ena skinkan av

grovkalibrig maskingevärsseld, och inleder därmed såklart en envis och explosiv vendetta med Ramon Solanos huvud (på ett silverfat) som det yttersta målet. Konflikten i Venezuela kretsar kring olja. Oljan börjar sina och samtidigt som Ramon Solano och hans rebellstyrkor tar sig an ett försök att kontrollera landets oljereserver får de snabbt motstånd av Universal Petroleum Corporation, en bunt välklädda oljepoliser som med välskräddade uniformer och för små solglasögon gör allt för att stoppa Solano. För spelaren handlar det mycket om att förklä sig, luras, ljuga och alliera sig med olika uppdragsgivare inför olika uppdrag. Allt för att till slut nå Solano och

utkräva sin hämnd. Miljövariationen i Pandemics våldspräglade Venezuela är stor. Mattias reser från Maracaibo till regnskogen, in till Cumanás storstad vidare till Mérida, Ciudad Guayana, Guanare och till Maracaibo-sjön. Det



**PRJAJA ALLT** Det går att förstöra stora delar av spelvärlden i Mercenaries 2, även om mycket är skriptat. Pandemic har arbetat med den senaste versionen av Havoc-fysikteknologin för maximal förstörelse.

**FAHITA**  
**UTVECHLARNA**  
Pandemic Studios är vid det här laget en rutinerad utvecklare som gjort en hel del bra spel. Bland dessa hittar vi: Star Wars: The Clone Wars (video game) (2002), Full Spectrum Warrior (2004) Star Wars: Battlefront (2004), Star Wars: Battlefront II (2005) Mercenaries: Playground of Destruction (2005), Destroy All Humans! (2005) och kommande Destroy All Humans! 2

klubbiga söderhavstemat gör att Mercenaries 2 ofta känns väldigt mycket som Just Cause. Runtom i spelvärlden (som är enorm) finns det mängder av olika småuppdrag att utföra och om The Mercenaries (Mattias eget gäng) får slut på jobb går det alltid snabbt och smärtfritt (näja) att skaka fram ett uppdrag från annat håll.  
Mercenaries 2: World in Flames är rent spelmässigt väldigt likt sin föregångare. Precis som i Grand Theft Auto-serien ges en enorm frihet att efter eget huvud lösa varje situation, konflikt och uppdrag. Mattias (eller någon av de andra två spelbara legoknekterna) kan plocka upp vilket vapen som helst, åka var som helst

på kartan, med vilket fordon som helst, och på vilket sätt som helst. Det är, precis som i Grand Theft Auto IV, egentligen bara fantasi som sätter gränserna för vad man kan göra, och hur man tacklar varje situation.

Om uppdraget kretsar kring förstörandet av en enorm herrgård som huserar en dryg knarklord. Skjut dig fram genom hans välansade trädgård, forcera huset med en enorm pansarvagn, eller köp en kärnvapenattack och styr in ett bombsläpp över huset... på säkert avstånd.

I Mercenaries 2 har Pandemic förbättrat, förfinat och vidareutvecklat så gott som allt som gjorde det första spelet så underhållande. Spelvärlden är större, snyggare och betydligt mer förstörbar. Vapnen är fler (och roligare), fordonen likaså, och uppdragen känns mer varierade, och är fler till antalet. Men samtidigt som Pandemic här bjuder på mer skojfrisk förstörelse och en beroendeframkallande frihet - är det svårt att såhär på förhand verkligen älska Mercenaries 2: World in Flames efter att ha levt loppa som Niko Bellic i Grand Theft Auto IV i närmare 60 speltimmar. Visst, detta kommer som det ser ut att innehålla mer explosiv och bombastisk storskalig action än GTA IV men friheten, möjligheterna, uppdragsstrukturen och upplägget är väldigt lika, och precis som i exempelvis Just Cause lyckas Pandemic inte riktigt med illusionen av att spelvärlden med befinner sig i verkligen lever. Vågarna är tomma, skogarna är tomma, gatorna i städerna är tomma och allt påminner mest om raskt uppslängda polygonflak där enbart för att du ska kunna utföra dina uppdrag. Tillkommer i den förhandsversion som



**ENORM SPELMILJÖ, ABSOLUT!** Spelvärlden i Mercenaries 2 är enorm, och allt eftersom man klarar uppdrag, allierar sig med olika fraktioner och tjänar mer pengar, öppnar sig nya delar av världen upp. Precis som i Grand Theft Auto-spelet, med andra ord.



**FAKTA**  
**MATTIAS NILSSON**  
Det är verkligen inte ofta som vi får chans att spela som svensk legoknekt. Därför gäller det att passa på medan man spelar Mercenaries 2, vars omslagspojke heter Mattias Nilsson. Mattias ser ut som en blandning mellan Roger Pontare och Nordman och har Peter Stormares sluddriga röst. Han är hård, lite bitter och rätt... töntig.

Gamereactor testspelar gör även ojämn grafik som pendlar mellan dödssnyggt och lågupplöst halvfult, samt trista mellansekvenser som får mig att längta tillbaka till Liberty City ännu mer. Även fienders artificiella intelligens känns ofta mer än lovligt korkad.

Mercenaries 2 bjuder på stor frihet, enorma explosioner och en skojfrisk lättsam story. Rent spelmässigt är det dock inte fritt från problem och i det avseendet har det hänt för lite i förhållande till det första spelet. Om Pandemic hinner rätta till problemen innan premiären, återstår att se. Recensionen kommer i nästa nummer...

**\_Petter Hegevall**



**Ojämn grafik och dumma fiender bådar inte gott. Enorma explosioner och stor frihet gör det, däremot.**



**FORDON ALL OVER** Det finns en hel del fordon i Mercenaries 2: World in Flames, och alla går säkert att stjäla, köra... eller spränga. Pansarvagnen (ovan) är säkert betydligt bättre att använda om man ska invadera ett mindre land, än den mintgröna trucken (nedan, höger).



# PARADISET BRINNER



Mer Crysis när Crytek levererar parallellhistoria...



Plattform PC Utvecklare CRYTEK  
Utgivare EA Speltyp ACTION

**Crysis Warhead utspelar sig på samma ö som Crysis och under samma tidsperiod som då vi senast guidade Nomad genom horder av arga nordkoreaner och nyvakna rymdvarelser. Som du kanske kommer ihåg så skiljde Nomads (huvudpersonen i Crysis) och Psychos (huvudpersonen i Warhead) vägar strax innan man skulle ge sig ut på det stora stridsvagnsanfallet i Crysis.**

Psycho skulle ge sig ut på ett hemligt uppdrag och är sedan puts väck under större delen av spelet. I Warhead får du spela som sergeant Michael "Psycho" Sykes och följa honom under denna parallellhistoria som utspelar sig samtidigt som Nomads äventyr. Tanken är att ge oss en djupare bild av historien som utspelas på den en gång så vackra djungeln och på samma gång ge oss en lätt justerad och mer actionfylld version av Crysis. För även om slutscenen i Crysis var en cliffhanger av rang som formligen skriker efter en uppföljare så är det här ändå ett bra sätt att följa originalets mest framträdande birollsinnehavare.

Psycho har samma typ av nanodräkt som Nomad och den fungerar på samma sätt. Dock är Psycho en biffigare kille och rör sig lite långsammare än Nomad och har därför bättre nytta av dräkts snabbhetsfunktioner. Kanske också en justering av spelupplevelsen då många bara rusade igenom Crysis utan att använda nanodräkts funktioner till annat än att se hård ut.

Fiendeintelligensen var en av de ytterst få problemen med Crysis. Många upplevde att fiendesoldater och utomjordingar var rätt enfaldiga. Detta är justerat i Warhead och fiendeintelligensen har skruvats upp ett par snäpp vilket säkert kommer att orsaka en och annan svettig mushand.

**\_Martin Forsslund**



**Fler palmer, mer arga nordkoreaner och en hel packe slemmiga rymdmonster med frysstrålen inställd på iskallt gör att Warhead ser ruskigt trevligt ut.**



Premiär NOV

**FUSKLAGÄ** Även om handlingen i Warhead nästan kräver en genomspejning av Crysis innan så behöver du inte det första spelet för att spela detta. Warhead är en stand alone-produkt och kommer även att vara markant billigare än Crysis

# Sagan om

# WIPEOUT

Europeisk futurism mötte japansk minimalism i Psygnosis trendsättande framtidsracer. Vi berättar allt om hela spelserien...

**D**et finns ingen bättre grogrund för myter än framgångssagor och Wipeout är inget undantag. Den kanske vanligaste myten är just den att det hela startade med Wipeout till Playstation. Att spelet på något mirakulöst vis ensamt agerade startskott åt den europeiska spelscenens genombrott och att dess futuristiska design och hårda klubb-beats skulle varit nog för att göra spel till accepterad kulturytring. Som så ofta är fallet med myter stämmer det inte med hur det verkligen var.

Fråga: Varför? Svar: Det var för svårt. Jäpp, Wipeout var helt enkelt för svårt för sitt eget bästa. Med hastigheter som gjorde regelbundna utflykter på andra sidan ljudvallen och en kontroll lika lynnig som en högstadielärare i betygssättartagen var Wipeout en angelägenhet för aspirerande Buddhor mer än vanliga, dödliga spelare. Det räckte med att så lite som att snudda vid någon av de barriärer som omgav banorna för att ens läckra framtidssvävare skulle gå från Sonic Boom till Snigel och loppet vara förlorat. Nej, det första spelet var inte

starten på Wipeout-generationen och det innebar heller inte den vändpunkt då världen fick upp ögonen för spelbranschen. Inte ens seriens skapare, Nick Burcombe, försöker hävda något annat:

"Från Sonys sida hette det att spelet hade sålt rätt bra. Och det var ju skönt, för det hade legat en rätt stor press på oss att göra bra ifrån oss, just för att vi inte gjorde en arkadkonvertering eller uppföljare i en redan framgångsrik serie som till exempel Tekken eller Ridge Racer. Just därför kändes det väldigt härligt att höra att spelet klarade sig bra ute i butikerna. Men jag tror inte att det revolutionerade saker och ting, varken för Sony eller de nyblivna Playstation-ägarna."

Men visst sålde det som smör. Wipeout släpptes i september 1995 och bokstavligen flög av hyllorna; Sonys interna siffror från den perioden talar om ett Wipeout per vartannat sålt Playstation. Lyckligt ovetande om att det skulle bli en av de mest framgångsrika konsolerna i historien gick



T

Format PS/SATURN/PC Utvecklare PSYGNOSIS  
Utgivare SONY Premiär 1995

## WIPEOUT



Det ursprungliga Wipeout lanserades på den europeiska premiärdagen för Playstation i Europa i september 1995. Senare släpptes spelet även till PC och Sega Saturn.

Bakom spelet låg Psygnosis, med spel som Shadow of the Beast, Drakan och Nitro på meritlistan. Musiken levererades av Cold Storage, Leftfield, The Chemical Brothers och Orbital, medan den distinkta visuella stilen designats av Designers Republic. Spelet innehöll fyra skilda fordon i form av lagen AG Systems, Auricom, Quirex och Feisar, samtliga med sin egen toppfart, kontroll och stryktålighet, samt sex olika bonusförmågor. Redan efter tre månader hade spelet lyckas sälja i 300000 exemplar, vilket under förhållandena var en imponerande siffra.



### KARBONIS V

Med sina blott 3,4 kilometer är den japanska banan Karbonis V spelets kortaste. Banans ytmaterial består av återvunnet titanium och Karbonis V bjuder på en del fantastiska toppar och dalar och har en maxhöjd på 107 meter.



### SILVERSTREAM

Den grönländska banan Silverstream är med sina 6,4 kilometer spelets absolut längsta. Ytmaterialet består av märkliga kristaller och maxhöjden ligger på hela 232 meter. Airbrakes är ett måste för att på bästa sätt bemästra den. Silverstream är redaktionens favoritbana i Wipeout.



### ARIDOS IV

Den amerikanska banan vars ytmaterial helt består av bärnsten (stryk det förresten, sandsten ska det vara) är spelets näst längsta med prick sex kilometer att tillryggalägga. Maxhöjden ligger på 245 meter och banan är nästan helt befriad ifrån turbo-bonusar.



ETT GRYMT TEAM

Både Wipeout och Wipeout 2097 (som släpptes enbart 13 månader efter det första spelet) utvecklades av Psygnosis med nyckelkompetens såsom Nick Burcombe, Jim Bowers, Lee Carus-Westcott och musikern Tim Wright (Cold Storage) i spetsen...

Psygnosis lös på det mest hämningslösa vis bland maskinens möjligheter till polygongrafik och CD-ljud och resultatet tog andan ur mängden recensent världen över. Wipeout var som skapt för formatet, även om själva grundidén kom från helt annat håll. Konceptet med

ett resultat av medveten planering. Exempelvis var det en ren slump att det Sheffieldbaserade Designers Republic fick ha hand om den grafiska utformningen. Psygnosis grafiske designer Lee Carus-Westcott fick helt enkelt tag i ett fax från designbyrå som kommit fel:

## DET RÄCKTE MED ATT SNUDDA VID NÅGON AV DE BARRIÄRER SOM OMGAV BANORNA FÖR ATT SVÄVAREN SKULLE SPRÄNGAS

högstast-hetsracing blev nämligen till på Shrewsbury Arms pub i Oxtou. Där presenterade Jim Bowers, konceptdesigner på Psygnosis, spelet Matrix Marauders för Nick Burcombe. Nick minns:

”Som alltid hade vi slagit oss ned på Shrewsbury Arms för en bit mat efter jobbet och Jim Bowers lade fram en spelidé han kallade för Matrix Marauders. Själva konceptet var ingen höjdare, men skeppen han hade ritat levde kvar i huvudet på mig. En av skisserna låg senare till grund för Feisar-skeppet.”

Nej, faktum är att Wipeout kom till av en lång rad tillfälligheter mycket mer än som

”Faxet var menat till en helt annan firma, men när jag såg logotypen långst upp på sidan blev jag helt till mig och skannade in den i datorn. Där satte jag den på sidorna på ett av skeppen i spelets intro och där sitter den än idag. Det var helt enkelt så vi kom i kontakt med dem.”

I början var det dock bara tänkt att Designers Republic bara skulle utforma spelfodralet, men då satte Psygnosis Nicky Westcott, arbetsledare för teamet, ned foten:





WIPEOUT 2097

2097 innehöll ett av de mest imponerande och perfekt anpassade soundtrack någonsin i ett spel. Att dundra fram längs superbanan Valparaiso med Chemical Brothers karaktäristiska dunk i högtalarna var en oldidligt häftig upplevelse.

”Försäljningsavdelningen ville från början att Designers Republic bara skulle göra fram- och baksidan på spelomslaget, men det kunde jag inte se någon poäng med såvilda inte innehållet i själva spelet motsvarade utsidan. Det som har blivit uppmärksammat så här i efterhand var det faktum att Wipeout var första gången i spelsammanhang då den grafiska designen inte

förhållandesvis små och okända technogrupper. Det vill säga ”små och okända” som i: Orbital, Leftfield och The Chemical Brothers.

Parallellt med Wipeout hade Psygnosis ett annat projekt på gång. På annan plats i Sony-koncernen höll man på med ungdomsfilmerna Hackers med bland andra en purung Angelina Jolie i en av rollerna. I rollen som

## NICK INSÅG ATT TECHNO VAR DEN ENDA MUSIK SOM SKULLE KUNNA PASSA IHOP MED WIPEOUTS FART OCH ATTITYD...

bara hämtats utifrån utan också integrerats som en fundamental del i produktionen, istället för att bara klistras på i efterhand. Många har försökt sig på samma samma modell, men de flesta som gör det har aldrig förstått varför det fungerade från första början.”

Steket från inhyrd, superhipp design till futuristiskt stylad techno är inte långt och skulle säkerligen pekats ut av vilken PR-konsult som helst. Nu var dock ingen sådan inkopplad i produktionen och valet av musik gjordes, som så många andra val, mest av slump. Både Nick, Jim, Nicky och Lee tyckte om elektronisk dansmusik och flyttade gradvis in stereoläggning och skivsamlingar i utvecklingsstudion allt eftersom projektet fortskred. Nick insåg till slut att techno var den enda musikaliska genre som på allvar skulle kunna passa ihop med Wipeouts fart och attityd.

När Psygnosis engelska PR-ansvarige Glen O’Connel tog kontakt med skivbolag var de dock inte alltför entusiastiska.

”Vi pratade med flera skivbolag om konceptet, men de flesta kunde inte se hur det skulle kunna gagna deras artister på något sätt. Vid den tidpunkten var Playstation fortfarande något förhållandevis okänt så jag kan väl egentligen inte klandra dem för deras brist på entusiasm. Det ska dock sägas till deras försvar att de var långt mer villiga då det var dags för Wipeout 2097. Faktiskt var det så att de började banka på dörren redan kort efter det första spelet hade släppts.”, säger Glen och skrattar.

Efter mycket möda och slit lyckades Glen O’Connel dock få loss spår från

nyttillträdd chef för speldivisionen frågade Phil Harrison grabbarna på Psygnosis om de ville designa den futuristiska racingspelssekvens som behövdes till filmen. Utan att tveka sa man ja, även fast det innebar att arbetet nästan helt fick förläggas till den redan innan dess försvinnande lilla fritiden. Jim Bowers minns tiden som en prövning:

”Vi var redan i full gång med Wipeout då Phil Harrison lade fram möjligheten att skapa ett spel till filmen Hackers. Nick kom på spelmekaniken och banorna medan Lee Carus och Neil Thompson tog sig an intro



WipeOut 2097 anses än idag som det tveklöst bästa spelet i serien, och även som ett av de bästa och mest stilbildande spelen under hela Playstation-generationen. 2097 ramade superstiltigt in en livsstil, och tillsammans med Red Bull-sponsringen kändes det snudd på kriminellt coolt, och rätt.

Format PS/SATURN/PC Utvecklare PSYGNOSIS  
Utgivare SOUW Premiär 1996

## WIPEOUT 2097



Det var med Wipeout 2097, som gick under namnet Wipeout XL i USA, som Psygnosis på allvar etablerade spelserien. Under de första tre månaderna lyckades spelet sälja fem gånger så bra

som föregångaren (1,5 miljoner) och precis som det första spelet släpptes det även till PC och Sega Saturn, även om Playstation-versionen var den klart bästa. I Wipeout 2097 tillkom ytterligare ett lag, nämligen Piranha, vars fordon var starkare och snabbare än alla de andra lagen, men som i gengäld inte kunde använda några vapen. Utöver det nya laget, introducerade Psygnosis ett system med banor indelade efter svårighetsgrad. Talon’s Reach och Sagamatha var spelets lätta banor, medan Vostok Island och Spilskinanke var de knivigaste.



### GARD D'EUROPE

Precis som namnet antyder ligger den här banan i Frankrike. Här finns några riktigt svårbemästrade härnällsvängar och maxhöjden är 179 meter. Banan ingick i Rapier-klassen, vilket översatt till vardagligt språk innebär att svårighetsgraden var hög. Våldigt hög.



### DJURFARKOSTER

Om du ägnade alla dina vakna timmar i sällskap med Wipeout 2097 så har du säkert stött på några av spelets hemligheter i form av en rad olika fordon med djurtema, här fanns bland annat en snigel, ett bi och inte minst en stor rosa gris. Så nu vet ni att grisar kommer att sväva i framtiden.



### PHENITIA PARK

Den tyska banan Phenitia Park är 3,8 kilometer lång. Den vackra solnedgången och de tornande skyskraporna etsade sig fast i minnet. Maxhöjden var 137 meter och den innehöll mängder av hopp och härnällsvängar.

Format PS Utvecklare STUDIO LEEDS  
Utgivare SONY Premiär 1999

## WIP3OUT



Trots att Sony ägt Psygnosis ända sedan 1993 släpptes de två första Wipeout-spelen även till PC och Sega Saturn, men från och med Wipeout 3 som 1999 blev det sista

spelet i serien att släppas till Playstation, har serien varit exklusiv för Sonys spelmaskiner. Det tredje spelets design kan närmast beskrivas som minimalistisk. Det flöt på med den högsta möjliga upplösningen som Playstation mäktade med och bjöd även på en räkka förbättringar. Flera nya lag och fordon tillkom, som Icaras, Assegai och Goteki 45, medan banorna som bjöds fanns i städerna Porto Kora, Mega Mall, Sampa Run och Stanza Inter. Wipeout 3 accepterades av fansen för att det höll sig troget grundkonceptet, men lyckades inte locka nya anhängare till serien som Sony hade hoppats. Ett år senare släpptes Wipeout 3: Special Edition, som innehöll några banor från de tidigare spelen samt ett nytt läsbart typsnitt.



### BRUNT OCH VITT

Där de två första spelen bjöd på en värld av färger, bjuder Wipeout på en mer nedtonad och sparsam färgskala. Dessutom har de tidigare spelens många resor mellan banor och världsdelar ersatts av ett upplägg där flera banor låg i samma stad, dock utan att detta på något sätt påverkade underhållningsvärdet.



### PROTOTYPBANOR

Om du spelar igenom Wipeout med samtliga lag på alla spelets ursprungliga banor läser du upp ett gäng prototypbanor. Ett påskågg bestående av idéer som teamet aldrig hann slutföra innan spelet skulle vara färdigt. Bland dessa märks S101/NP62 och S102/MG71.



### COCKPIT-HUNGEN

I Wipeout-spelen var det möjligt att se racen ur en cockpitvy, men det var egentligen en helt värdelös funktion. Skeppens falska tyngdpunkt gjorde det i det närmaste omöjligt att få till vinklarna i svängarna och att hålla avståndet till barriärerna.



De olika racingställen som alltid funnits med i Wipeout-spelen har alltid skiljt sig åt beträffande svävarnas förmåga att åka snabbt, svänga snabbt, använda boost samt hur bra deras pansar varit.

och musiken. Digby Rogers tog hand om mätare och liknande på skärmen och Andy Yelland fanns ständigt till hands som teknisk support. Allihopa använde sin fritid till projektet och mot slutet arbetade både jag och Andy fem dagar i sträck utan sömn. Jag minns att jag ringde hem till Lee och Neil vid trediden en morgon för att be dem komma hit och hjälpa till. Tror inte att jag var särskilt populär hos någon av deras bättre hälften just då."

Psygnosis fritidsprojekt kan faktiskt avnjutas i den färdiga filmen från 1995 och har allt sedan dess varit en rik källa till spekulationer för seriens fans. En del går så

## BANAN VALPARAISO LÅG I SYDAMERIKAS DJUNGLER OCH INSPIRERADES AV ARKITEKTUR DÄRIFRÅN

långt att de menar att det spel som ses i filmen inte är något mindre än det ursprungliga Wipeout. Psygnosis å sin sida menar dock att de två projekten var helt åtskilda. Även om det såklart finns en hel del paralleller mellan de två.

Än idag förvånar det Nick Burcombe och Jim Bowes att Wipeout gick så smärtfritt att utveckla. Visst fanns det hopplösa ögonblick, men den här riktiga springa in i väggen-punkten nåddes aldrig. Från det att projektet stolpades upp på papper och till det att spelet nådde hyllorna tog det inte mer än tio månader. En produktionsid som idag endast är förunnade jättar som EA och Ubisoft, som utan att tveka kan kräma på med 200 anställda på ett enskilt spel. När Wipeout blev till hade företaget inte mer än tjugo anställda. För teamet kändes det närmast överkligt när Sony valde spelet som en av sina lanseringstitlar till Playstation. Nicky Westscott berättar:

"På lanseringsdagen gick hela teamet ner till en lokal spelbutik för att se hur det såg ut. Nick och jag stod utanför butiken i nära en minut innan det gick upp för oss att det var vårt spel som fanns där på jätteaffischen,



EN COOL FRAMTID

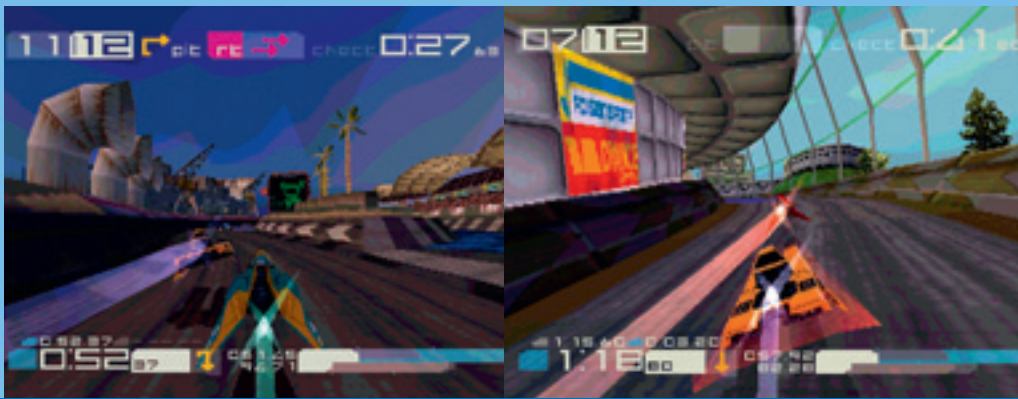
Wipeout 2097 ägde rum 100 år efter det första spelet, år 2097. Spelet mottogs med värme av en enig kritikerkår och belönades med mängder av höga betyg. Samma sak kan dock inte sägas om Playstation 2-debuten Wipeout Fusion som var ett sällsamt tråkigt och intetsägnande spel som inte alls kändes som om de skulle ha fått burit namnet "Wipeout".



precis bredvid Ridge Racer. Då, äntligen gick det upp för oss att vi hade lyckats."

Bara ett år senare var det redan dags för Wipeout 2097, den del i serien som allmänt anses som dess höjdpunkt. Det var evolution istället för revolution som gällde, och alla aspekter av föregångaren skulle slipas och förbättras. Designers Republic fick återigen ansvaret för det grafiska och tackade för förtroendet genom en ännu självsäkrare och färgstarkare stil. Soundtracket svällde även det och inkluderade den här gången även storheter som Future Sound of London, Fluke och inte minst Prodigy med sin monstertunga hit Firestarter. Om du inte förknippar den med den oförglömliga sketchen i Percy Tårar minns du den garanterat härifrån.

Även den knäckiga kontrollen och det frustrerande



farttapp som varje snudd med banornas väggar inneburit i föregångaren borta, samtidigt som införandet av pit stops gav en välbehövlig taktisk valmöjlighet till alla förare som såg sin sköldmätare sjunka i botten. Utöver det stoppade man även in gömda farkoster för de alla mes hängivna spelarna. Det ska dock tilläggas att det krävs en hel del för att få äran att styra omkring en flygande gris eller den berömda supersnabba snigeln.

## WIPEOUT 2097 TOG VÄRLDEN MED STORM I SEPTEMBER 1996 OCH SÅLDE HELA 1.5 MILJONER EXEMPLAR PÅ TRE MÅNADER

Vapnen blev även de fler, elva istället för sex, medan banorna plockats från mer exotiska platser än i första spelet. Valparaiso låg i Sydamerikas djungler och inspirerades av befintlig arkitektur därifrån. Andra var rena fantasifoster eller baserade på Nick och Jims infall. Exempelvis den tungvrickande Spliskinanke:

"Spliskinanke är faktiskt ett anagram på Kurt Russels karaktär i John Carpenters Flykten från New York (Snake Pliskin), medan Terramax från det ursprungliga Wipeout bara heter det för att namnet helt enkelt betyder jord. Den banan var för övrigt den första vi byggde och blev också dessvärre lite kort. Namnet Firestar kommer från ett gammalt namn på mars, från den tid då folk trodde att planeten i själva verket var en brinnande stjärna.", skrattar Nick. När det så blev dags att namnge spelet

stod det redan klart att det inte skulle bli något lamt i stil med "Wipeout 2". Istället valde man Wipeout 2097, då spelet skulle utspela sig hundra år efter originalet. I USA blev dock namnet ändrat till Wipeout XL och förklaringen glömmes Nick Burcombe aldrig:

"Sonyms amerikanska marknadsföringsavdelning ville ändra namnet från 2097 till XL, därför att den amerikanska befolkningen verkade ha svårt med siffror efter

titeln. Försäljningsfolket var rädda för att spelet skulle ses som Wipeout nummer 2097 och att spelarna i så fall skulle börja fråga vad som hade hänt med nummer 2096. Det hela hade sitt ursprung i en episod med filmen The Madness of King George III, som förvirrade amerikanska biobesökare så pass mycket att de till slut skippade trean på slutet och bara kallade den The Madness of King George. Ett tag ville de även byta ut technomusiken mot amerikansk rock, men det blev tack och lov aldrig riktigt aktuellt."

Wipeout 2097 tog spelvärlden med storm när det släpptes i september 1996. Trots, eller kanske tack vare namnbytet, klarade det sig väl på båda sidor om Atlanten och sålde 1.5 miljoner exemplar på tre månader. Vilket kan jämföras föregångarens 300 000 exemplar under



WIPEOUT PURE

Feisar, Auricom, Qirex, AG Systems Piranha, Assegai, Triakis och Harimau var de olika racingställen som fanns med i PSP-spelet Wipeout Pure. Feisars har alltid varit en redaktionsfavorit (tack vare dess härliga lättillgänglighet), så även i det här spelet.

Format PS2 Utvecklare LIVERPOOL STUDIOS  
Utgivare SONY Premiär 2002

## WIPEOUT FUSION



Spelserien skamfläck är det första och enda Wipeout-spelet som släpptes till Playstation 2. Det sköts upp flera gånger och innehöll mängder av idéer som spretade åt alla håll. Banorna utrustades med alternativa rutter, det tillkom loopar och i

ett försök att efterlikna Gran Turismo introducerades en verkstadsdel där du kunde byta komponenter på din farkost. På designfronten hade Designers Republic blivit ersatta av Good Technology, som uppenbarligen inte besatt samma kvaliteter som Sheffield-firman. Resultatet blev en stor besvikelse, som inte accepterades av spelseriens trogna fans och som fick Sony att lägga spelserien i malpåsen.



### DU, LAGMEDLEM

I Wipeout Fusion blev du en del av ett lag, som skulle konkurrera mot andra lag. Pengarna du vann i de olika tävlingarna kunde användas till att köpa nya vapen, större turbo och så vidare.



### HELT NYA LIGOR

I Wipeout Fusion hade det normala upplägget med banor bytts ut mot ett ligasystem där varje liga innehöll ett antal banor, som påminde mycket om varandra och ibland var spegelvända versioner vilket gjorde spelet aningen enförigt även om vissa av banorna var underhållande.



### VAPNEN VAR VIKTIGAST

I Fusion försvann också behovet av att vara en skicklig pilot. Om du saknade körfärdigheterna för att hamna överst på prispodiet kunde du helt enkelt fokusera på att eliminera motståndarna med spelet starkaste vapen.

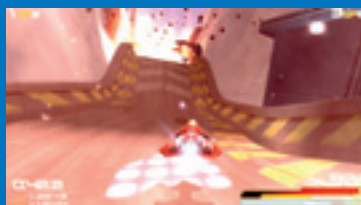
Format PSP Utvecklare LIVERPOOL STUDIOS  
Utgivare SONY Premiär 2005

## WIPEOUT PURE



Efter ett uppehåll på mer än tre år var det dags för comeback för Wipeout och denna gång till PSP. Precis som titeln antyder som var Wipeout Pure en återgång till rötterna, men inte utan ett viss mått av förnyelse. Bland annat fanns möjligheten att absorbera sitt vapen för att istället förstärka sin sköld. Spelkontrollen renoverades

också ordentligt och banorna var återigen förvandlade till långa, härliga svängiga boulevarder där din förmåga verkligen sattes på prov. Strax efter det att spelet släpptes kom det första nedladdningsbara paketet med helt nya banor, skepp och musik. Senare samarbetade Liverpool Studios med konstnärer som Jon Burgerman och Neil McFarland kring de läckra Omega-banorna.



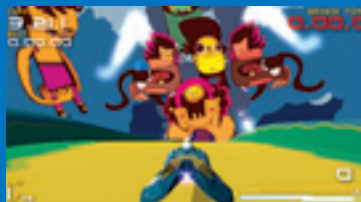
### WELCOME BACK!

Pure bjöd på massor av nya banor samt remixade versioner av gamla favoriter. Bland dessa fanns Manor Top, Karbonis, Sagarmatha och Ubermall (en ny utgåva av Mega Mall från Wipeout 3). Dessvärre var dessa banor nästan oigenkännliga i sina "Tron-ifiserade" former och tyvärr var det inte så kul att köra dem som det borde ha varit. Många fans väntar fortfarande på att få köra exakta kopior av de gamla banorna i ett nytt Wipeout-spel.



### RULLA RUNT

Ett av de nya greppen i PSP-debuten Wipeout Pure var att du kan genomföra en så kallad barrel roll när du befinner dig i luften för att få en extra fartboost när du landar. Problemet är att denna manöver förbrukar en del av din sköld och därför måste den genomföras med måtta. Därför bör du först bygga upp din sköld innan du ger dig på detta så du inte smular sönder ditt skepp. Airbrakes är också helt nödvändiga genom hela Wipeout Pure.



### HONSTENS REGLER...

Liverpool Studios mest intressanta projekt till dags dato är utan tvekel Omega-banorna som skapades i samarbete med en lång rad konstnärer med bland andra Jon Burgerman, Mark James och Neil McFarland i spetsen. Dessa nedladdningsbara banor ger spelaren en helt ny och annorlunda värld att tävla i. Prova exempelvis Card City Run av Mark James, Jon Burgermans Burgertown och McFarlands läckra Parishair.



Tillsammans med Ridge Racer var Wipeout Pure den häftigaste releasetiteln till PSP och spelet belönades med betyget 8/10 av Gamereactor i september 2005.



En av nyheterna i Wipeout Pure var att Sony tagit bort pit stop-områdena och istället lät spelaren "svälja" sina upplockade vapen för att på så sätt återfå förlorad energi. Detta var en bra förändring som tillförde en del till den redan grymma spelbarheten. Vad som däremot inte mottogs lika väl var det faktum att det saknades wi-fi-kompatibilitet mellan den europeiska och amerikanska versionen.

samma period. Även kritikerna slöt spelet i sina famnar, vår kära chefredaktör recenserade på den tiden spel för diverse svenska lokaltidningar och belönade spelet med betyget 9/10 med motiveringen att "Wipeout 2007" innehåller alla de saker som gjorde föregångaren till ett grymt spel, men lyckas samtidigt förbättra precis allt."

Trots framgångar var det inget nytt Wipeout på

arbetet med Wip3out. Tre år efter succén med Wipeout 2007 var ledordet "minimalism". En karg, närmast steril titelskärm med skarpt tecknade bokstäver i nedtonade färger hälsade spelaren välkommen till racingframtidens, version 3.0. Då man var livrädd för att skrämman iväg de gamla fansen offrades nya idéer på igenkännings och kontinuitetsens kalla stenaltare. Trots ett stilrent yttre och

## WIPEOUT FUSION VAR EN MÄRKLIG BLANDNING AV OGENMTÄNKT FÖRNYELSE OCH STELBENT KONSERVATIVISM...

gång året efteråt. Psygnosis knakade i fogarna internt och då Psybadek, ett av företagens andra titlar, mottogs med stark avsky fick Nick Burcombe nog och övergav designerrollen för att istället begrava sig i pappersarbete. Det senaste året hade slitit hårt på honom och han hade svårt att hitta motivationen att fortsätta. Att hans avskedsansökan strax efteråt låg på bordet orsakade vare sig någon större sorg eller förvåning i företaget. Visst fick han viss yrkesmässig upprättelse med New Generation Racing, eller NGen Racing, hos franska Infogrames, men tyvärr passerade spelet obemärkt förbi resten av spelvärlden och Nick försvann under jord ännu en gång. Ett par år senare slöt han upp med fem före detta medarbetare från Psygnosis och bildade Curly Monsters. Tillsammans gjorde de Quantum Redshift till Xbox.

Under tiden slöt nya och gamla förmågor upp kring den efterlängtnade tredje delen i serien. Som enda kvarvarande medlem ur det ursprungliga Wipeout-teamet slog sig Nicky Westscott samman med Leeds Studio i

den högsta upplösning som något spel någonsin krämade ur Playstation kom Wip3out inte i närheten av de försäljningssiffror som föregångarna hade uppvisat. Och när teamet, bara ett år senare prånglade ut Wip3out Special Edition hade såväl kritiker som konsumenter tröttnat på svävrracing för länge sedan. Då hjälpte det inte att spelet innehöll alla banor från Wip3out, tre banor från Wipeout och fem banor från Wipeout 2007. Inte heller hjälpte det att man åtgärdade problemen med typsnittet och dess storlek så att texten i spelet faktiskt gick att läsa den här gången.

Riktigt i botten nådde dock inte spelserien förrän Wipeout Fusion i mars 2002. Kastat fram och tillbaka mellan olika team försenades seriens Playstation 2-debut ett flertal gånger. Slutresultatet blev också en märklig blandning av ogenomtänkt förnyelse och stelbent konservatism. Designers Republic var borta ur bilden sedan länge och ersatta av de betydligt mindre rutinerade Good Technology. Designen saknade också all den originalitet och attityd som de två första spelen präglades av.



#### WIPEOUT PULSE & MUSIHEN

Wipeout Pulse tillät spelare att för första gången proppa spelet med sin egna musik. Genom att ladda över Mp3-filer på sin memory stick (i sin PSP) och sedan aktivera dessa i spelet, kunde man köra ilsnabbt till tonerna av exempelvis Eilert Pilarm. Rockigt så det förslår.



Wipeout Pulse är fortfarande ett av de absolut snyggaste spelen till PSP. Idag endast överträffat av Final Fantasy VII: Crisis Core.

Konceptet fick sig en, för många, ovälkommen tarmsköljning då skeppen nu uppgraderades löpande under spelets gång samt att banorna begåvats med alternativa vägar. I kombination med att banorna i sig var trist utformade och att fartkänslan var mer besläktad med traktorer än med svävare var bottennotat ett faktum.

Även om Sony slog på stora PR-trumman och åtskilliga reklamkampanjer pumpades ut för att sälja Wipeout Fusion stannade spelet kvar i butikshyllorna. Gamla fans vände det ryggen och nya spelare förstod inte hur serien överhuvudtaget hade fått sitt goda rykte från första början. Spelens grundpelare: grym design, tung techno och supersnabba svävare, hade sedan tagits upp och assimilerats av andra utvecklare och andra spelserier. Istället för en doft av framtid luktade Wipeout Fusion gammalt. Serien hade förvandlats från senaste mode till kölvattensimmare och var med andra ord stendöd.

Tiden gick i takt med att dammlagret på Feisars blågula svävare växte sig tjockare. Fansiterna stängdes ned, en efter en. Endast ett fåtal fanatiker, som brittiske

Robert Foxx och hans Wipeoutzone, höll lågan vid liv. Den fjortonde december 2004 dyker så de första bilderna upp på hans sida och Wipeout-fans världen över rycks upp ur sin kollektiva dvala. Och visst har de något att glädjas åt: det nya Wipeout-teamet består bland andra av Nino Ceraldo, Colin Berry och Clemens Wangerin. Rutinerade grabbar som varit med sedan Wip3out och nu

## TIDEN GICK I TAKT MED ATT DAMMLAGRET PÅ FEISARS SVÄVARE VÄXTE SIG TJOCKARE...

lovat bot och bättring efter det fiaskoartade Wipeout Fusion. Med sitt nya projekt Wipeout Pure lovar de att skala bort allt oväsentligt och ta serien tillbaka till kärnan igen. De målade upp bilden av ett nytt Wipeout; enklare men svårare, häftigare men renare, och fans som känt sig bortglömda i nära ett decennium år började återigen hoppas. Wipeout Pure lanseras tillsammans med Playstation Portable i september 2005. Nästan på dagen tio år efter originalet hälsar återigen ett brittiskt svävare en ny Sony-konsol välkommen till världen.

Under de efterföljande månaderna släpper teamet en rad uppgraderingar, med allt från nya banor till nya farkoster och ny musik. Och då aktade konstnärer som Jon Burgerman, Mark James och Neil McFarland åtar sig utvecklingen av de så kallade Omega-banorna känns det som att Wipeout-serien äntligen är tillbaka där den började. I ett lyckligt äktenskap mellan internt kunnande och externt konstnärskap; ett spel vars innehåll är lika välprogrammerat som dess yta läckert designad.

**\_David Fukamachi Regnfors**

Format PSP Utvecklare LIVERPOOL STUDIOS  
Utgivare SONY Premiär 2007

## WIPEOUT PULSE



Efter succén med Wipeout Pure bestämde sig Sony snabbt för att utveckla även nästa del i serien till PSP. 14 december ifjol släpptes Pulse som är en trevlig vidareutveckling av Pure, och ett rakt igenom kvalitativt och underhållande Wipeout-spel. En av nyheterna i Pulse var att man när som helst kunde pausa spelet, ta ett foto av sin svävare för att sedan spara bilden och lägga upp den på nätet och visa sina polare.



### BEAMA DE ANDRA

En av nyheterna i Pulse var det nya vapnet "Tractor beam" vilket lät spelaren skicka iväg en kraftfull plasmastråle på ett framförhållande motståndarskepp och därigenom dels sakta ned hans framfart men också sakta men säkert suga kraft ur hans dyrbara energimätare.





Att ett spel idag utvecklas av 10-20 personer hör till extrema ovanligheter. Istället brukar det krävas cirka 120-150 anställda för att få ihop ett spel som exempelvis Motorstorm, Halo 3 eller varför inte Gran Turismo 5. Wipeout HD är dock ett härligt undantag då teamet till en början bara bestod av sex personer men nu på slutet växt till superblygga 29.

## 1920 X 1080P

Skyhög upplösning och ljuvlig grafik när Wipeout debuterar i nästa generation...



### 60 STABILA BILDER

Wipeout HD är ett av världens få racingspel till den nya generationen spelkonsoler som faktiskt flyter i 60 stabila bilder per sekund. I fallet Wipeout betyder det höga antalet bildrutor per sekund ett helt vansinnigt skönt flyt som gör racingen klart mycket mer njutbar än i 30 bilder/sek.



### TREVLIGA EFFEKTER

Effektarbetet i Wipeout HD är grymt läckert och har fått Petter att dregla kraftigt. Snyggast är plasmastrålen som introducerades i PSP-spelet Wipeout Pulse. Den slingrar sig läckert fram till närmaste motståndarskepp och kastar ljusblått ljus på omgivningen runtomkring.

Wipeout HD skulle egentligen ha släppts i juni i år, men har försenats flera gånger av okänd anledning. Nu har vi dock nyligen fått veta att spelet framkallat epilepsi och måste därför delvis designas om...

## WIPEOUT HD

Sony har samlat ihop sin brittiska spetskompetens för att blåsa liv i Psygnosis gamla racingpärla, igen

Format PS3 Utvecklare STUDIO LIVERPOOL Utgivare SONY Premiär OHT

**D**et här är ingen HD-generation. Det här är en mellangeneration. Ett stopp på vägen. Nästa generation spelkonsoler kommer att stå för den riktiga HD-revolutionen. Konstant 1920x1080p-upplösning, 60 bilder i sekunden, DTS Master HD-ljud och suveränt snygg grafik, överallt. En bra bit bättre än den slaviska 720p-grafiken (i 30 bilder/sekund) och det gammalmodiga Dolby Digital Plus-ljud som Halo 3, Forza 2, Resistance: Fall of Man och Motorstorm bjudit på.

Mina egna ord. Det där är mina egna ord. Som jag står för. Jag tycker det är lite felaktigt att kalla dagens konsolgeneration (Xbox 360 och Playstation 3, Wii räknas inte här) för HD-generationen. Visst, 1280x720 progressiva pixlar är "High Definition" men samtidigt knappt hälften av all den ljuva upplösning som vi för ett par år sedan blev lovade då vi stod inför ett generationsskifte. Och inte ens hälften av den standard som i folkmun idag kallas "Full-HD". Alltså: HD på riktigt. HD för folk med hår på bröstet.

Det finns ett par undantag dock. Virtua Tennis 3, NBA 2K8, Gran Turismo 5: Prologue. Trevligt, så in i bomben. Dubbelt så hög upplösning som i exempelvis Fifa 08 eller Forza 2, och silkeslen skärmmuppdatering. Undantagen är för få dock, oerhört få... och det är därför så fantastiskt



härligt att för första gången spetta fram längs de neonbelysta 1080p-renderade banorna i Wipeout HD. Om det är ett spel som i fortsättningen förstås som mall för hur ett HD-spel ska se ut, så är det Wipeout HD.

Det är en smäktande upplevelse att manövrera sitt sanslöst högupplösta, kriminellt detaljerade framtidsskepp längs gamla klassiska Psygnosis-banor, i 1920x1080p. Miljöerna är smockfyllda med ursköna detaljer, skärmmuppdateringen håller konstanta 60 bilder i sekunden och effekterna, framförallt från de vapen man avlossar, är bedärande. Wipeout HD är precis som Gran Turismo 5: Prologue ett tydligt bevis på att det visst går att göra snabba, actionfyllda spel med mängder av grafiska uträkningar i 1080p, och därmed faller framförallt Bungies och Insomniacs tråkiga försvarstal om den nya hårdvarans otillräcklighet, ganska platt.

Visst är det skillnad på vida actionmiljöer fyllda med utomjordiskt patrasch, och en strömlinjeformat smal racingbana i Wipeout, men ändå. Med god



PAUL TWEEDLE

En av dem som arbetat med Wipeout HD är Paul Tweedle, som producerat spelet och även designat en del mindre detaljer. Paul Tweedle var för övrigt med i produktionen av det allra första Wipeout, dock inte som producent.

programmering och smart spelarkitektur går det utmärkt att rendera hysteriska mängder grafik i Playstation 3:ans maxupplösning, utan att förlora flyt i bilduppdateringen eller tvingas offra exempelvis dyrbara fysikuträkningar.

Wipeout HD, enklast beskrivet, är ett hopkok av Wipeout Pure, Wipeout Pulse och en bana från Wipeout 3. Allt omritat och renderat på nytt, allt förpackat

avskalade industrimiljöer och kritvita skyskraper och vackra snölandskap. Presentationen är som vanligt kriminellt iögonfallande med knivskarp typografi, mängder av urläckra vinjetlogotyper och härlig interaktivitet.

Wipeout anses inte längre som en designmässig måttstock där popkulturella tendenser och avspeglingar

## VI SES I TREDJE KURVAN PÅ SEBENCO CLIMB!

tillsammans med ett 5.1-mixat soundtrack (som låter oerhört bra) och tre nya vapen. Precis som i Pulse (det senaste spelet till PSP) innehåller Wipeout HD ett onlineläge som vi på redaktionen blivit svårt förläskade i bara efter några dagar tillsammans med det färdiga spelet. Att koppla upp sig, samla ihop sju polare i lobbyn för att sen sticka ut på kungbanan Anulpha Pass och göra upp om förstaplatsen är ett nöje som, framförallt på redaktionens 103-tumsbild, snabbt blir beroendeframkallande.

Designen i Wipeout HD är densamma som i Pure och Pulse inklusive den stilistiskt fantastiska mixen mellan PSOne-klassikerna 2097 och Wip3out. Futuristisk arkitektur och neopupplysta tunnlar blandas med

från det rådande underground-klimatet blandas till en livstilsdoftande cool helhet. Istället ser dagens spelare på Wipeout som något fölegat, gammalt och ganska intetsägande. En utveckling som till slut fick Sony att besluta sig för att släppa Wipeouts PS3-debut som ett nedladdningsbart spel snarare än som fullpristitel. För min del hade jag gärna sett Wipeout HD som ett fristående fullprisspel med fler banor framförallt från 2097. Om du gillar ilsna snabb framfart, högupplöst grafik och toktung technomusik i sex ljuva kanaler. Sätt undan en liten slant då på ditt PSN-konto, för om ett par månader smäller det. Och då syns vi i tredje kurvan på Sebenco Climb.

Petter Hegevall



KONTROLLERAR MED SIXAXIS

Wipeout HD innehåller två olika kontrolllägen. Antingen kan man styra sin svävare med den analoga styrspaken, eller så kan man styra genom att titta Sixaxis-kontrollen. Detta är svårt till en början, men fungerar efter en stund helt makalöst väl. Mycket bättre än i exempelvis Motorstorm.

## & KOPIORNA

Spelen som försökte vara Wipeout, men inte lyckades...



### NGEN (1998)

Wipeouts pappa, Nick Burcombe, stack från Psygnosis på grund av interna slitningar, och landade hos Infogrames. Hans första spel för den franska speljätten var Ngen Racing, en supertråkig Wipeout-klon där man istället för futuristiska svävare flög licensierade jaktflygplan.



### ROLLCAGE (1999)

Om det inte hade varit för Wipeout hade Rollcage aldrig blivit av, men trots detta känns det lite felaktigt att kalla Rollcage för en Wipeout-kopia då det var ett ganska originellt racingspel, trots allt, där man som liten stuntbil kunde köra upp och ned i taket på tunnlar och nå hastigheter som var snudd på perversa.



### QUANTUM REDSHIFT (2002)

Efter att ha misslyckats med Ngen och sedan lämnat Infogrames hoppade Nick Burcombe i säng med Microsoft för att designa Wipeout-plagiatet Quantum Redshift. Spelet var hysteriskt snabbt, innehöll hemsk design men var ändå riktigt underhållande. Spelet belönades med betyget 8/10 av Gamereactor i maj 2002 med motiveringen "Inget ett dåligt spel, bara inte värt 600 spänn".



### FATAL INERTIA (2007)

Fatal Inertia släpptes ifjol höst och sågades sönder av en enig spelpress som ett trasigt och tråkigt Wipeout-plagiat med tidshistoriens kanske sämsta bandesign. Snyggt var det dock, speciellt eftersom utvecklarna Koei använt sig av Unreal-grafikteknologin på ett smart sätt.

# telekiosken

# Sommarens h

## Samsung M110 & Samsung S760 digitalkamera

Perfekt för  
semestern!



7,2 Megapixelar  
3x Optisk zoom  
Ansiktsavkänning

Stryktålig!



Kontantpris: 2795,- med

**Tele2 kompis!!!**

**TELE2** Varför betala mer?

- Abonnement från 49 kr/mån
- Ring billigt till dina kompisar
- Mobiltelefon, fasttelefon och internet
- Stort och varierat utbud av mobilabonnemang

**Tele2Kompis** 0,-

Månadsbelopp 49kr

Startavgift 0,00kr/antal  
Månadsavgift 0,00kr (ex. avskrivning)  
SMS 0,05kr, MMS 1,00kr (ex. avskrivning)  
Anslutningsavgift 99kr

+ 150kr/mån för mobil & kamera  
Månadsavgift som tillkommer

Den mest omfattande under försäkringen är 100kr. 40 kr betalt i och med försäkringsbeloppet för abonnemang 30kr o.m.

18 mån **199kr/mån**

I våra Telekioskenbutiker kan du kombinera samtliga paketeringar med Tele2, Telenor och 3. Kom in till oss så hjälper vi dig!

## 2xNokia med Tele2 Kompis och Tele2 kontantkort á 75kr!



Nokia  
6220  
classic

Gäller så långt lagret räcker, dock längst t.o.m. 31/8

+



Nokia  
1650



**Tele2Kompis** 0,-

Månadsbelopp 49kr

Startavgift 0,00kr/antal  
Månadsavgift 0,00kr (ex. avskrivning)  
SMS 0,05kr, MMS 1,00kr (ex. avskrivning)  
Anslutningsavgift 99kr

+ 200kr/mån för mobiler  
Månadsavgift som tillkommer

Den mest omfattande under försäkringen är 100kr. 40 kr betalt i och med försäkringsbeloppet för abonnemang 30kr o.m.

18 mån **249kr/mån**

Endast hos  
Telekiosken!

Kontantpris: 5295,-

# etaste!

WWW.TELEKIOSKEN.SE

## Alla goda ting är



### Nokia 6220 classic &

+8GB minneskort på köpet!

# Nintendo Wii

# 295,-

med

**3Bomben 199**

**Kontantpris: 6995,-**



Alla goda ting är 3!

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

**3Bomben 199**

**295,-**

Månadsbelopp 199kr (ring för allt)  
Startavgift 0,00kr/antal  
Månadsavgift 0,00kr per min och samtal  
SMS 0,00kr, MMS 1,00kr per min och samtal  
Anslutningsavgift 200kr

+ 100kr/mån för mobil & Wii

Månadsavgift som tillkommer

24 mån

**299kr/mån**

### Nokia 6220 classic &

## Xbox 360 HDMI Pro

+8GB minneskort på köpet!

# 295,-

**kontantpris: 6995,-**

med **3Bomben 199**

**3Bomben 199**

**295,-**

Månadsbelopp 199kr (ring för allt)  
Startavgift 0,00kr/antal  
Månadsavgift 0,00kr per min och samtal  
SMS 0,00kr, MMS 1,00kr per min och samtal  
Anslutningsavgift 200kr

+ 100kr/mån för mobil & Xbox360

Månadsavgift som tillkommer

24 mån

**299kr/mån**

### Nokia 6220 classic &

## PlayStation 3 (40Gb)

+8GB minneskort på köpet!

# 0,-

**Kontantpris: 8695,-**

med **3Bomben 199**

**3Bomben 199**

**0,-**

Månadsbelopp 199kr (ring för allt)  
Startavgift 0,00kr/antal  
Månadsavgift 0,00kr per min och samtal  
SMS 0,00kr, MMS 1,00kr per min och samtal  
Anslutningsavgift 200kr

+ 200kr/mån för mobil & PS3

Månadsavgift som tillkommer

24 mån

**399kr/mån**

## Nu kan du även handla konsolpaketen i din spelbutik!

Vi på Telekiosken vill gärna låta alla spelsugna ta del av våra grymma konsolkampanjer på ett enkelt och smidigt sätt. Gå därför in på: [www.telekiosken.se](http://www.telekiosken.se) så hittar du mer information om var du kan handla ditt paket. Du kan dessutom beställa ditt paket från vår webbsida på ett enkelt och bekvämt sätt. Välkommen till Telekiosken.

Samtliga erbjudanden gäller så långt lagret räcker om inte annat anges. Vi reserverar oss för eventuella tryckfel samt för prisändringar hos operatörer. För mer information vänligen besök någon av våra butiker, eller gå in på [www.telekiosken.se](http://www.telekiosken.se).

JACKIE CHAN  
ET  
LI

ETTA PÅ BIOTOPPEN  
I USA OCH KINA!

“Första gången tillsammans,  
CHAN och LI,  
i ett härligt, actionfyllt  
martialartäventyr!”

*LOS ANGELES DAILY NEWS*

# THE FORBIDDEN KINGDOM

EN ACTIONFYLLD RESA I TID OCH RUM

PÅ BIO 29 AUGUSTI

 scanbox

 DOLBY DIGITAL

 CASEY SILVER  
PRODUCTIONS

[www.forbiddenkingdommovie.com](http://www.forbiddenkingdommovie.com)  
[www.scanbox.com](http://www.scanbox.com)

© 2008 J & J Project, LLC

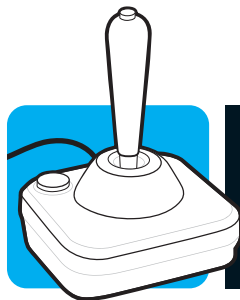
 横店影视城  
Hengdian International Studios

 REALTIME MEDIA

 The Weinstein Company

 LIONSGATE

# REKONSJON



## LITA PÅ VÅRA OMDÖMEN

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

## OBEROENDE, RÄTTVISA SPELTESTER

Läs över 1400 recensioner: [www.gamereactor.se](http://www.gamereactor.se)



- KUNG-FU PANDA
- ROCK BAND
- FACEBREAKER
- FERRARI CHALLENGE
- NINJA GAIDEN DS
- THE MUMMY

### MÅNADENS VASSASTE

# SOUL CALIBUR IV

Namcos välfriserade slagskämpar slår tillbaka mot Darth Vader och Yoda...

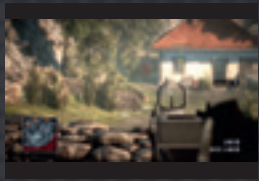


## GAMEREACTOR #58

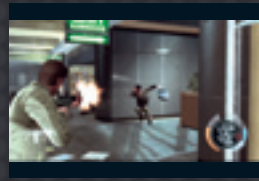
Är du lika gammal och glömsk som Gamereactors chefredaktör? Då har du säkert glömt förra månadens betyg:



- Race Driver: Grid 9/10  
PC/PS3/Xbox 360
- Metal Gear Solid 4 9/10  
Playstation 3
- Super Smash Bros. Brawl 9/10  
Wii
- Civilization Revolution 8/10  
PS3/Xbox 360
- Ninja Gaiden II 8/10  
Xbox 360



- Battlefield: Bad Company 8/10  
PS3/Xbox 360
- Top Spin 3 7/10  
PS3/Xbox 360
- Haze 6/10  
Playstation 3
- Lego Indiana Jones Alla 6/10
- Lego Indiana Jones 6/10  
PC/PS2/PS3/Wii/X360



- The Bourne Conspiracy 5/10  
PS3/Xbox 360
- Dragon Quest Swords 5/10  
Wii
- Guitar Hero: Aerosmith 5/10  
PS3/Wii/Xbox 360
- Alone in the Dark 4/10  
Xbox 360
- Big Beach Sports 3/10  
Wii

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

[WWW.GAMEREACTOR.SE](http://WWW.GAMEREACTOR.SE) Vill du gräva ned dig i Sveriges djupaste och bästa recensionsarkiv med över 1400 recensioner? [www.gamereactor.se](http://www.gamereactor.se)



# SOUL CALIBUR IV

Skarpslipade och trubbiga tillhyggen när Namcos fighters gör upp med Darth Vader och Yoda

Plattform **PLAYSTATION 3 / XBOX 360** Utvecklare **NAMCO** Utgivare **NAMCO** Premiär **UTE NU** Antal spelare **1-2** Testad version **PS3 (PAL) / XBOX 360 (PAL)** Rek. Ålder **16**

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



**RING OUT MISTER!**  
Soul Calibur-seriens patenterade arenor där man ramlar över kanten mot en ond bråd död finns kvar. Fler banor är dock inhägnade och Ring Out-skytten inte alls lika frekvent använd som i tidigare delar.



FLOOR 3



FAKTA

**NYA FIGURBESÖK**

Gästfigurer i Soul Calibur är inget nytt och serien har tidigare haft besök av både Link och Spawn. I Soul Calibur IV finns förutom Darth Vader och Yoda även flera kända mangatecknare egna bidrag. Dit hör Yutaka Izubuchis bidrag Scheherazade och Hirokazu Hisayukis figur Kamikirimusi. Sistnämnda tecknare var bland annat ansvarig för animationen i Tekken: The Movie.

TIPS

**SPELA ÄVEN**

Virtua Fighter 5 8/19  
PS3/XBOX 360  
Välpolerad fighting med mängder av möjligheter och bra Xbox Live-stöd.

**S**oul Calibur III blev en rejäl flopp för Namco, och framtiden för den snart över tio år gamla serien började kännas alltmer osäker. Men när Namco nu tre år senare återvänder med Soul Calibur IV är det med besked. Vi snackar ett helt nytt spel med alldeles fantastisk grafik samt det spelmässigt största steget serien tagit sedan det allra första Soul Calibur till Dreamcast.

Jag märker det redan i den allra första matchen. Alla mina grymma inövade Maxi-manövrer som för mig är lika naturliga som att andas vill inte riktigt fungera. Jag trycker i vild frustration men allt går som i klistor, betydligt långsammare än i samtliga de senaste årens släppta fightingsspel. Nästan uppgivet flyger tankarna genom mitt huvud, vad är det här?

Tio matcher senare börjar saker och ting sitta. Namco har inte legat på latsidan utan verkligen sett över sin gamla fightingklassiker ordentligt. Det går inte längre att knappamra fram grymma attacker, tempot är lägre och kräver mer tanke och planerande innan man störtar fram i en vild skur av attacker. För denna gång hinner man verkligen se vad motståndaren tänkt sig i förväg, och ett mycket defensivare spel hade varit ett faktum om det nu inte vore för att Namco tänkt på det med.



**STABILT SOM FAN** Man står stadigt på marken i Soul Calibur IV och det är inte alls lika lätt att skicka folk på rejäla flygturer för lite jonglerande. En välkommen förändring som ger spelet mer trovärdighet och möjlighet att påverka sin situation.

Den som blockerar mycket kommer nämligen få rustningsdelar avslagna, beroende på om man blockerar högt eller lågt. Därmed kommer man ta mer stryk och i allra värsta fall hinner motståndaren även bygga upp en superattack som dödar omedelbart.

Därmed styrs man mot ett mer offensivt spel trots det lägre tempot. Ett alldeles fantastiskt val. Soul Calibur IV känns mer vuxet, smartare, väldigt taktiskt och mer

krävande än tidigare delar där man under vilda spasmer hamrat på alla tänkbara knappar medan figuren på skärmen levererat bländande slagkombinationer. Allt är dock inte kalas med det lägre tempot som faktiskt ibland kan kännas för lågt och som också sker på bekostnad av de otroliga animationerna serien alltid har haft. Nu känns det mer stelt och för den som inte vill sätta sig in i avancerade slagcombos och spendera tid med att öva in

**TEK-KEN-GUBBEN!** Japp, ja, yes, jajjebbox! Gamle svärdfanten Yoshimitsu från Tekken är med även i Soul Calibur IV och för varje spel lyckas Namco hitta på nya sätt att göra honom ännu mer osannolik, ful och svärigenkännlig. En riktig höjdarfigur för den som vill ha en repertoar av lite mer oväntade och utmanande attacker.



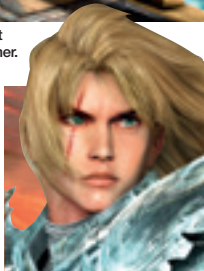
**STRYK!** Ronderna i Soul Calibur IV varar längre som en följd av att spelet dels går långsammare, men även för att man tål betydligt mer.

de figurer man vill spela med, är det inte längre självklart att rekommendera Soul Calibur-serien.

För den som mestadels spelar ensam har Namco ansträngt sig rejält med att bjussa på saker att göra. Vilket i praktiken betyder att det finns fler matchtyper än någonsin att bokstavigt talat slå sig igenom. Det roligaste är ett högt torn där man för varje våning får med sig en eller flera medhjälpare som man kan byta mellan och ta sig an datormotståndare med.

Men det är ändå mot mänskligt motstånd Soul Calibur IV glänser som allra mest och för första gången i seriens historia är motståndet oändligt stort eftersom det denna gång finns onlinestöd. Därmed kommer det att gå utmärkt att bli förnedrad av världens giganter dygnet runt eller ännu hellre själv lära sig att slåss för att förnedra andra. Även om det inte är lika ambitiöst gjort som i Tecmos Dead or Alive 4, är det fortfarande mer än godkänt.

Eftersom det är fortfarande relativt



**FAKTA**

#### LADDA NED MIG!

Det går utmärkt att både modifiera befintliga kämpar och bygga helt egna diton. Man kan göra upp till 50 stycken och dessa går även att använda online för den som inte är så nogräknad med karaktärsbalans. Ett gäng nya delar finns tillgängliga redan från start och man får snabbt fler genom att spela mot datorn. Dessutom planerar Namco att släppa mer nedladdningsbart godis i framtiden.

**SNYGGT** Soul Calibur IV är snyggt, riktigt snyggt. I jämförelse med exempelvis Virtua Fighter 5 framstår Namcos senaste som helt hysteriskt mega-överläckert.

ovanligt med seriösa fightingsspel till Playstation 3 och Xbox 360 och både Dead or Alive 4 och Virtua Fighter 5 misslyckades grafiskt, känns det skönt att konstatera att Namco vet vad de pysslar med. Soul Calibur IV har ett brett spann av banor att slåss på bland dånande vattenfall, pampiga slottsruiner och soliga karibiska skeppsvrak. Eftersom både Darth Vader och Yoda är med och gästspelar finns även två ganska snarlika Star Wars-banor komplett med John Williams berömda musik. Lägg till det osannolikt detaljerade figurer och seriens alltid lika häftiga ljuseffekter och du har en sann fröjd för ögat. Endast de aningens styltiga animationerna drar ned helhetsintrycket.

Soul Calibur IV överraskar från första stund genom att vara markant olik sina föregångare och när man väl blivit vän med det nya spelsystemet är det bara att applådera Namco som vågat göra ett helt nytt spel. Även om allt inte är perfekt så har man en mycket stabil grund att stå på inför en eventuellt uppföljare, men till dess kommer jag att spela Soul Calibur IV så fingrarna blöder.

**Jonas Mäki**

**BETYG 8/10**

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

**GRYM FIGHTING!**

➤ Grym spelkontroll, bra onlinestöd, suverän grafik, innehållsrikt  
➤ Aningen långsamt, inte lika nybörjарvänligt

## GRYM ENSEMBLE

En närmare titt på kämparna



**GRÖN, FUL OCH JOBBIG**

Darth Vader finns spelbar i Playstation 3-versionen av Soul Calibur IV och är fullkomligt urstark. I Xbox 360-versionen finns istället Yoda som inte alls är lika kraftfull utan mest jobbig. Både att spela med och mot, faktiskt.



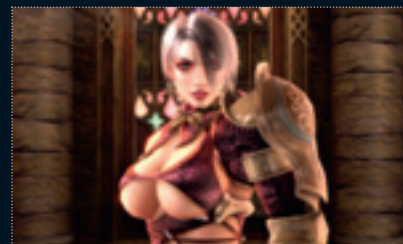
**THE APPRENTICE**

I höst kommer Star Wars: The Force Unleashed med Apprentice i huvudrollen. För att få låna Darth Vader och Yoda av Lucasarts fick Namco gå med på att peta in honom i Soul Calibur IV där han är en både rolig och varierad kämpa med goda möjligheter till häftiga slagkombinationer medan motståndaren är i luften.



**SUNKENS STRINGKALSONGER**

När man skapar sina egna figurer gäller det att även tänka på vad de har under både kläder och rustning. Annars kan det gå som för Mikael Sunderg som byggde en karl kallad Silver Bids. Men sedan han fick sina kläder avslagna av Siegfrieds enorma bredsärd stod han där i sin stringtanga och såg inte längre så tuff ut.



**"GUD VAD JAG FRYSERI!"**

Många har kritiserat Soul Calibur IV på förhand på grund av damernas väl tilltagna behag och klädsel som inte alltid känns helt optimerade för strid. Men faktum är att Namco föredömligt sett till att även Mitsurugi och grabbarna kan slås halv nakna genom att man efter några snabba hugg får deras jackor att falla av. Jämställd sexism, eller nåt.



**VARIERADE BANOR**

Med så stor närvaro av Star Wars-kämpar har Namco föredömligt sett till att knäpa ihop hela två banor baserade på George Lucas kända universum. Men det går säkert att spela med Apprentice och de andra på Jorden, även om det ser lite malplacerat ut. Annars är det en föredömlig spännvidd på banorna där man besöker alla Jordens hörn.



# FERRARI CHALLENGE

Klåparna bakom Pimp My Ride lyckas riktigt bra med licens-simulator

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

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

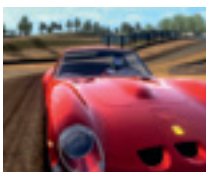


**SNYGGT** Bilmodellerna i Ferrari Challenge är väldigt välgjorda och under tävlingarnas gång täcks karosserna med damm och smuts, och går även sönder.

**V**em hade trott det? Klåparna bakom **The Fast and the Furious**-spelet samt **det extremt utskälda Pimp My Ride (2/10 i Gamereactor #44)** har lyckats med den enormt tuffa uppgiften att utveckla en licens-simulator baserad på 52 av Ferraris vrålkår. Jag trodde aldrig att de skulle klara av det, men jag hade fel.

Ferrari Challenge Trofeo Pirelli hamnar någonstans mellan den överjävulskt oförlåtande ämördar-simulationen som erbjuds i svenskutvecklade GTR 2, och den lite mindre kompromisslösa fysikmotorn i Forza 2. Det är svårt och krävande, men inte mördande. Semi-simulation, helt enkelt. Precis som Gran Turismo-spelen. Det Ferrari Challenge gör bättre än Gran Turismo 5: Prologue dock är friktionsfysik, simulering av vridmoment och öven peakeffekt.

Bilarna känns mer vridstark och snabba och mindre som 1900 kg tunga stålstycken, som i Gran Turismo 5: Prologue. Fysiksystemet i Ferrari Challenge är dock inte perfekt då bilarna ibland (ändå) känns lite för svaga, och ibland nästan känns understyrda, även om man inte styr in i kurvorna med hjälp av



**FAKTA**  
**ENZO FERRARI**

Ferrari grundades redan 1929 av Enzo Ferrari och har sedan dess tillverkat över 100 olika sportbilar. Ferraris fabriker finns i Maranello, Italien och den snabbaste bilen som någonsin byggts innanför fabrikenas väggar är (Enzo) FXX med sina 800 hästkrafter och bara 1100 kg. I Ferrari Challenge tävlar varje år massor med Ferrari-ägare, runt om i världen, i deras F430.

**TIPS**

**SPELA ÄVEN**

Gran Turismo 5: Prologue **8/10 PLAYSTATION 3**  
Ursnygg förpackad semi-simulator med väl utbyggt online-läge.

vridmoment (steer-in). Ferrari Challenge Trofeo Pirelli kretsar främst kring det ambitiösa och långvariga karriärläget där man som F430-chaufför ger sig i kast med att vinna Trofeo Pirelli och därmed vinna sammanlagt 16 race på 16 olika (licenserade, riktiga) banor runt om i världen.

Som titeln antyder är Ferrari Challenge Trofeo Pirelli designat som en enda lång orgie i Ferrari-porr. Här finns alltså bara Ferrari-bilar och utvecklarna vältrar sig verkligen i de Italienska fullblodens ursköna linjer. Med andra ord är detta ett helt meningslöst spel om du inte faller pladask varje gång du ser en Ferrari, och alltid drömt om att ratta dem alla i ett och samma spel.

Förutom välbalanserad och lyckad bilfysik är Ferrari Challenge Trofeo Pirelli också riktigt snyggt. Visst, det är inte Gran Turismo 5: Prologue eller Race Driver: Grid-läckert, men ändå iögonfallande, skarpt, snyggt ljussatt och innehållande väldigt välgjorda bilmodeller. Här finns också en relativt detaljerad skademodell som dock tyvärr bara fungerar som ögon-godis, och inte påverkar körbarheten.

Ferrari Challenge är ett riktigt bra racingspel. Körkänslan är grym, körskolan (med en täppt Tiff Nedell som instruktör) är kanonbra och karriärläget liksom onlinedelen ger definitivt mersmak. Ibland känns fart-känslan i snålaste laget och de datorstyrda motståndarna är på tok för korkade för att tävlingarna ska bli riktigt spännande. Eutechnyx har dock kommit oerhört långt efter det nästan otäckta usla Pimp My Ride.

**Petter Hegevall**

**BETYG 7/10**

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

**LYCKAD FERRARIFEST**

- Grym körkänsla, många bilmodeller, bra grafik, roligt onlineläge
- Bara ett bildärke, urdumma motståndare



**FERRARI** Ferrari Challenge innehåller hela 52 olika Ferrari-modeller och känns på så sätt som en snygg förpackad tidslinje över alla ursköna fullblod som den Italienska sportbilstillverkaren spottat ur sig. På bilden (ovan) ser vi F40, en av de mest vansinniga sportbilarna som någonsin byggts.

# NINJA GAIDEN: DRAGON SWORD

Mäki har en ninja i fickan...

Plattform **DS** Utvecklare **TEAM NINJA** Utgivare **TECMO**  
Premiär **UTE NU** Antal spelare **1** Testad Version **EUROPEISK** Rek. Ålder **16**



**URSNYGGT!** Vi tvekar inte att utnämna Ninja Gaiden Dragon Sword till formatets absolut snyggaste spel.

**N**inja Gaiden Dragon Sword är det roligaste actionspelet till Nintendo DS hittills och Team Ninja har inte gjort det lätt för sig. Istället för att göra ett nedbantat Xbox-spel har man förändrat precis allt och helt utmanat konventionerna för hur bärbart action ska spelas.

Till att börja med spelar Ninja Gaiden Dragon Sword med din Nintendo DS på tvären, alltså som en bok. Att springa omkring, utföra ninpo, slakta fiender och dräpa enorma bossar utförs med den tryckkänsliga skärmen.

Där jag som Ninja Gaiden-nörd är van att rulla omkring, dyka upp bakom fiender, utföra vansinnes-combos och verkligen se till att ha finslipade tekniker är detta raka motsatsen. Men så snart jag vant mig gnuggar jag ninjas till döds på löpande band och tar mig an spelets suveräna bossar. Tyvärr tar det roliga slut lite fortare än jag hade önskat då Ninja Gaiden Dragon Sword bara är runt 7-8 timmar långt och heller inte alls lika utmanande som Xbox-spelen.

Men förhoppningsvis får det lite mer förlåtande systemet fler att upptäcka Ninja Gaiden Dragon Sword. För det här gav verkligen mersmak och Team Ninja har i och med Dragon Sword satt en ny standard för bärbara actionspel.

**Jonas Mäki**

**BETYG 8/10**

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

**LITEN NINJA - STORT SPEL**

- Svinsnyggt, grymma bossfigurer, bra action, skön musik
- För kort, aningen för enkelt

# BEIJING 2008

Eurocom fortsätter att pumpa ur sig OS-fiaskon

Plattform **PLAYSTATION 3/XBOX 360** Utvecklare **EUROCOM** Utgivare **SEGA** Premiär **UTE NU**  
Antal spelare **1-8** Testad Version **XBOX 360 (PAL)** Rek. Ålder **3**

**D**en enda existerande spelgenre mer deprimerande än filmlicensgenren, är OS-spelen. Dessa bedrövliga olympiader som vart fjärde år dyker upp, är fyllda av spelmässiga problem. Det förra OS-spelet, Athens 2004 var ett ruttet sådant med seg och stökig spelmekanik, usla prioriteringar och ful grafik. Fyra år har gått, och trots att vissa saker förändrats är den ruttna kvaliteten fortfarande lika... ruttna.

Beijing 2008 är varken charmigt överdrivet (som Athlete Kings) eller pixelperfekt intelligent (som Track & Field II) utan istället korkat, dåligt och oändligt långsamt. Det tar minuter att komma igenom spelets alla fula menyer, laddningstiderna är sinnessjukt långa och alla värdelösa reprissekvenser som följer varje del i varje gren, framkallar hos mig vilda raseriutbrott och akut huvudvärk.

Det sämsta med Beijing är hur utvecklarna Eurocom utformat de olika grenarna i spelet, rent spelmekaniskt. Logiska grejor som att man i en höjdhoppgren alltid vill masha knappar för att få upp fart och sen

styra avstamp, hoppvinkel och utträtning av kropp, har förbisetts helt. Istället ska man tajma knappar som ett dåligt dansspel, och i många fall går utövat som på räls, med noll risk för att riva/misslyckas.

Dummast av alla grenar är dock inte höjdhoppet, och inte heller det obetalbart usla lerduveskyttet, utan istället judo. Här står två strykfula polygonmonster och river i varandras dräkter till pilar dyker upp på skärmen, likt Dance Dance Revolution, ungefär. Tajmar du inte pilarna med tryck på styrkorset, blir din gubbe kastad av sin judomotsändare och matchen är över. Så dumt att det helt saknar motstycke. Tillkommer gör intetsägande grafik och supertråkigt ljud.

— **Petter Hegevall**

**BETYG 3/10**

Grafik 4/10 Ljud 3/10 Spelbarhet 2/10 Hållbarhet 1/10

**URKASS OLYMPIAD**

■ Många olika grenar, släggan är ganska okej  
■ Fullt, trögt, segt, bökgigt, tråkigt och mycket korkat utformat



Genre **SPORT**



**FULT** Hur Eurocom kunnat misslyckas så fatalt med grafiken är svårt att begripa. I jämförelse med sportspel som NBA Live 08 eller Madden 09 framstår detta som direkt superfult.

## THE MUMMY: TOMB OF THE DRAGON EMPEROR

Sommarens sämsta spel!

Plattform **PS2/WII** Utvecklare **EUROCOM** Utgivare **SIERRA** Premiär **UTE NU** Antal spelare **1** Testad Version **WII (PAL)** Rek. Ålder **12**

Genre **ACTION**



**EUROCRAP!** Precis som i fallet Beijing 2008 är det skräckungarna Eurocom som utvecklat The Mummy.

**D**et här blir en kort recension. En snabb jävel, eftersom jag verkligen inte orkar brodera långa stycken om hur uselt The Mummy: Tomb of the Dragon Emperor är. Det får helt enkelt räcka med en kortis.

Filmlicensspel, actiondravvel. I tredjepersonsperspektiv. Brendan Fraser är gjord av 19 polygoner, banorna är värdelösa, spelkontrollen vidrig och pusslen som finns lite överallt - framkallar akut hjärnblödning. Köp inte detta, testa det inte ens.

— **Petter Hegevall**

**BETYG 2/10**

Grafik 6/10 Ljud 5/10 Spelbarhet 1/10 Hållbarhet 2/10

**KATASTROFALT**

■ Skaplig grafik, bra presentation  
■ Bedrövlig spelkontroll, supergrottesk kamera, usla pussel

## KUNG-FU PANDA

Oväntat charmigt och spelmässigt lyckat licensspel med korpulent panda

Plattform **PS3/XBOX 360/WII** Utvecklare **LUXOFLEX** Utgivare **ACTIVISION** Premiär **UTE NU** Antal spelare **1-4** Testad Version **XBOX 360 (PAL)** Rek. Ålder **7**

Genre **PLATTFORM**



**MYSIGT** Grafiken är nästan lite sådär sparsamt Nintendoaktigt, och även om det inte hade skadat med lite lenare polygoner så är det färgglatt och härligt nog för att man ska vara med nöjd.

**H**jälten i den här historien heter Po. Han är en rund och go bambusnaskare i fräcka lappshorts som drömmer om att bli nästa stora kampsportslegend. Hans far, stolt nudelrestaurangägare, är däremot inte lika exalterad över att han tycks ha närt en våldsmän vid sin barm.

Kung Fu Panda bjuder på ungefär sju timmar lång plattformSACTION där man flirtar med både Donkey Kong, Sonic och andra gamla godingar, allt serverat med mycket humor och en hygglig variation. De enda nudlarna som dyker upp är de man mumsar i sig för att återvinna energi. Spelets fokus ligger naturligtvis på Po själv, men du får även chansen att spela som både apa, bönsyrsa, orm och tiger.



**1 FAKTA**

**INGEN JACK BLACK**

Dustin Hoffman, Jack Black och Angelina Jolie verkar vara för fina för TV-spel och till skillnad från filmen finns inte deras livjuva stämmor att avnjuta i Kung Fu Panda. Men suppleanterna gör ett fenomenalt jobb.

I ett spel med "kung fu" i titeln kommer du givetvis få chansen att visa upp dina färdigheter i kinesisk kampkonst. Såväl gator som torg och gröna kullar svämmar då och då över av vildsvinspysslingar, bumlingshivande gorillor, ninjavargar och krokodiler som är barnsligt förtjusta i att kasta spränggladdningar omkring sig.

Spelkontrollen känns stadig och precis, och pandafysiken trovärdig (antar jag). Kameran strular sällan och nästan alla kontrollens knappar kommer till användning under spelets gång. Slitaget fördelas med andra ord ganska jämnt över alla färger, och knappkombinationerna fungerar galant. Enda gången det känns segt och lite förvirrande är när man ska flyga stork, men det är en mild fadäs som är över ganska fort.

Om man bortser från Quick Time-elementen där man ska trycka på rätt knapp inom loppet av några sekunder (jag är som Skalman på Valium) så hade jag aldrig någonsin tråkigt. Visst finns här några tramsiga ögonblick som mest slängts in som utfyllnad men i slutändan är detta roligt.

— **Mattias Hegerius**

**BETYG 7/10**

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

**SKADQOSH!**

■ Mysig grafik, stabil spelkontroll, bra röstkådespel  
■ Bitvis enförmigt, lite för mycket seg utfyllnad



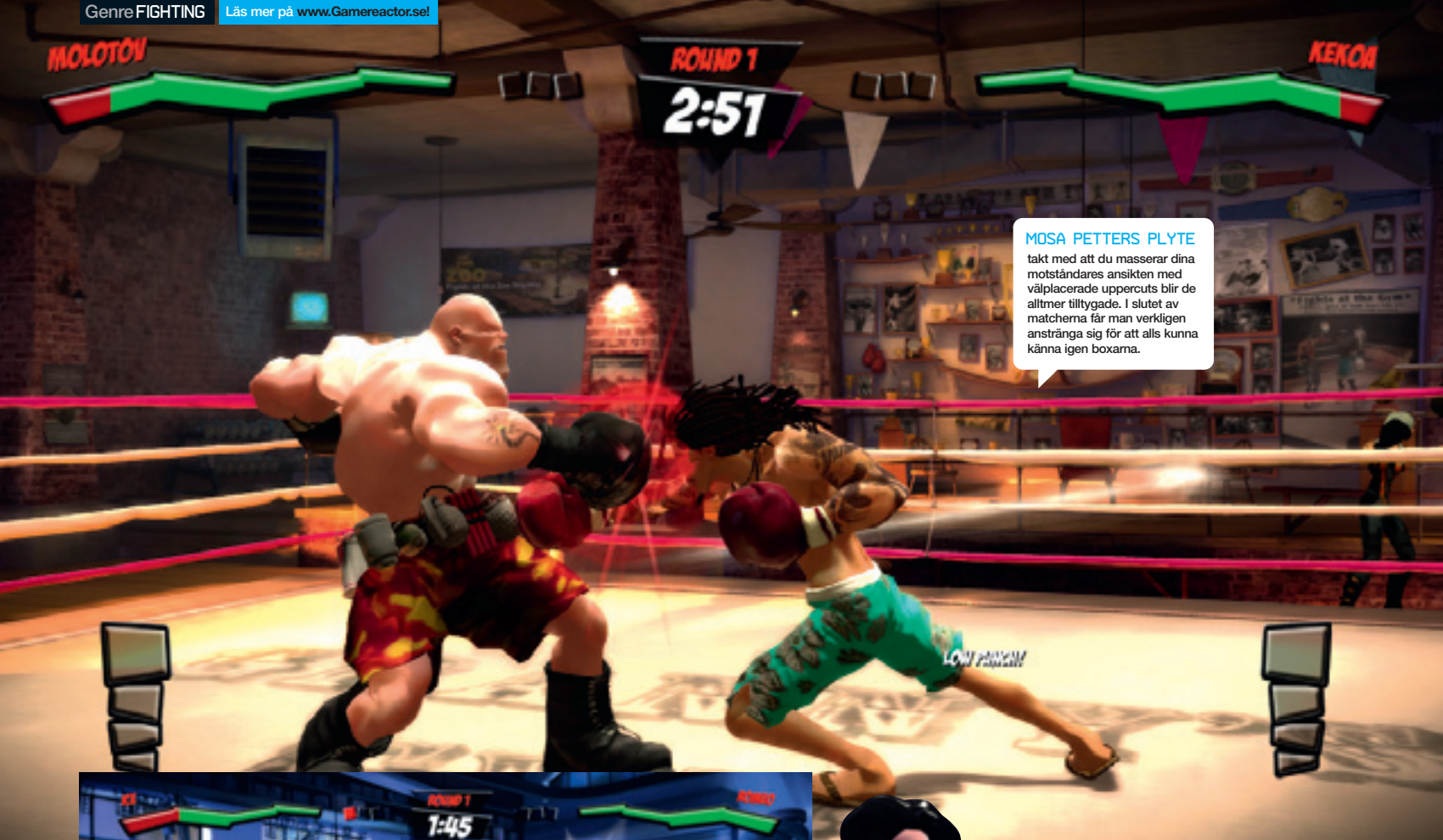
# FACEBREAKER

Vildsinta pugilister utan en tillstymmelse till spelkontroll. EA:s arkadboxning suger stenhårt

Plattform **PLAYSTATION 3** / **XBOX 360** Utvecklare **EA CANADA** Utgivare **EA** Premiär **4 SEPTEMBER** Antal spelare **1-2** Testad Version **PLAYSTATION 3 (PAL)** Rek. Ålder **12**

Genre **FIGHTING**

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



**MOSA PETTERS PLYTE**

takt med att du masserar dina motståndares ansikten med välplacerade uppercuts blir de alltmer tilltygade. I slutet av matcherna får man verkligen anstränga sig för att alls kunna känna igen boxarna.



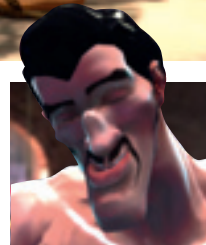
**DEF JAM** Facebreaker har utvecklats av EA Canada som är deras största studio med över tusen anställda. Men tyvärr var det teamet bakom de bedrövliga Def Jam-spelen som fick ansvaret att göra Facebreaker.

**A**llt såg så lovande ut. EA Canada som gjorde urgrymma Knockout Kings skulle göra ett lättspelat boxningsspel med mycket humor. En typ av spel med en lång underhållande historia med allt från Punch-Out till Ready 2 Rumble och Rocky. Men någonting gick fruktansvärt fel...

Illusionen av ett riktigt höjdarliv håller i sig när man startar spelet. Attitydfrika menyer, redigt skön musik och boxare som omsorgsfullt designats för att verkligen karikera de regioner och folkslag de kommer ifrån. Till och med när

matchen ska till och börja och de enkla instruktionerna om hur man gör visas är humöret på topp, kombinerat med en skoningslös drift med alla rondbrudar som håller i skyltarna med rondnumret.

"Här ska bankas" hinner jag tänka för mig själv innan jag taggad till tusen börjar leverera feta käftsmällor som en urstark, vansinnig och ytterst viltsint terrier. Ungefär här började jag ana oråd. Glappade handkontrollen? Hade jag fått en trasig skiva? Tyvärr var inget av dessa alternativ rätt utan sanningen är att Facebreaker



**FAKTA**  
**SMISKA FEJLAN**

Om du har tillgång till Playstation Eye eller Xbox Live Vision kan du ladda upp bilder på dig själv när du skapar egna Facebreaker-boxare. Det blir då möjligt att få en karikatyr av sig själv i spelet att dominera den fyrkantiga ringen med. Din egen boxare kan också få svullnader och skador likt de andra förprogrammerade kämparna. Sköna idéer, men tyvärr inte något som förändrar det faktum att Facebreaker är näst intill ospelbart.

**TIPS**

**SPELA ISTÄLLET**  
Fight Night Round 3 **8/10**  
PLAYSTATION 3 / X360  
Toksnygga och blytungta käftsmällor i välpolerad boxningssimulator...

är näst intill ospelbart. Mer fitness än spasmiskt knappmörsande finns inte och slagen kommer i ett så blixtrande tempo att alla former av taktiskt effektivt undviks. Samtidigt rör sig kämparna som i klister och att gå runt i ringen går bedrövligt sakta, vilket gör att det inte finns mycket mer att göra än att stå framför varandra och veva på slagknapparna så gott det går.

Arkadboxning, enligt EA. Problemet är att ordet arkad innebär så mycket mer än roliga gubbar och ett ytterst begränsat antal knappar. Arkadspel är kända för helt kompromisslös spelkontroll, utan det skulle ingen betala en tia för att få spela fem minuter. Och tro mig, Facebreaker skulle jag inte ens betala 40 spänn för att få ladda ner och spela. Synd på så rara arter, för jag gillar faktiskt allt med Facebreaker. Ja, utom att spela det då, förstås.

Jonas Mäki



Grafik **6/10** Ljud **5/10** Spelbarhet **2/10** Hållbarhet **1/10**

**HOPPLÖS BOXNING**

- + Skön design, bra musik
- + Usel spelkontroll, obalanserat, ogenomtänkt, få boxare

# ROCK BAND

Hallå Gamereactor, mår ni BRAAH? JAAAA! Okej, då kör vi... Jonas har gått och blivit rockstjärna

Plattform **PLAYSTATION 3/XBOX 360** Utvecklare **HARMONIX** Utgivare **MTU GAMES** Premiär **UTE NU** Antal spelare **1-4** Testad Version **PS3 (PAL) / X360 (PAL)** Rek. Ålder **12**

**E**fter snart ett helt år av förseningar är det till slut vår tur i Sverige att få prova på livet som rockstjärna. Vilket inte är någon dans på rosor. Man får kämpa sig uppåt till de finare scenerna, köpa egna bussar för att ta sig någonstans och anställa massor av roadies att känka alla instrument. Men mest handlar det om att spela förstås.

Grundtanken med Rock Band är att man ska spela ihop som ett band snarare än att tävla mot varandra som man gör i Guitar Hero-serien. En person på bas, gitarr, trumma och helst även en sångare bakom micken. Har man alla dessa ingredienser växer Rock Band till en verkligt mäktigt upplevelse där alla är beroende av alla och där det finns flera sätt att hjälpa sina kollegor.

Problemet är bara att det kostar. Runt 2500 får du betala om du vill ha en komplett instrumentuppsättning med allt man behöver. Nu går det lyckligtvis att använda Guitar Hero-gitarrerna till Xbox 360-versionen, men dessa är märkbart sämre än den Fender Stratocaster-kopia som medföljer Rock Band och förmodligen så slitna vid det här laget att du ändå behöver uppgradera. Kostsamt värre alltså. Och då ska man ändå veta att det dyraste av



FAKTA

## HARMONIX START

Harmonix grundades redan 1995, inspirerade av japanska musikspel. Först 2001 fick man sin första hit med Frequency och två år senare med uppföljaren Amplitude. Musikrytmspel som ledde till ett kontrakt med Konami där man utvecklade Karaoke Revolution.

dem alla, trumsetet, inte är av någon vidare kvalitet. Att spela Rock Band går som en dans på rosor. Harmonix är oerhört skickliga på att verkligen få det att kännas som att man trakterar ett instrument och fingrarna flyger i rysligt tempo över gitarrbanden för att pricka rätt noter. Det hela påminner om Guitar Hero III, fast känns helt enkelt lite bättre. Det är dock bakom trummorna som Rock Band verkligen lyfter. Den som inte trummat tidigare kommer att ha en brutal utmaning framför sig med att få ordning på armar och fötter.

Drygt 50 låtar finns att välja på i Rock Band varav så gott som alla är originalversioner och 181 låtar finns för nedladdning. Dessutom finns ett spelläge kallat Band World Tour som är den

verkliga essensen av Rock Band där man kommer att spela hur länge som helst innan man är klar. Faktum är att instrumenten kommer att ge upp innan du gör det.

Så var Rock Band värt all denna ursega väntan då? Ja, absolut, det är för tillfället det bästa musikspelet att köpa men visst hade det kunnat bli bättre.

Jonas Mäki

**BETYG 8/10**

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

I'M IN THE BAND

- Unikt, grymt co-op, bra spellägen, enormt mycket musik
- Dälig kvalitet på trummor, lite för enkelt



**ROCKA EN RÖV** Rock Band gör skäl för sitt namn och har generellt ett mer orobstat och lite rockigare urval av låtar än Guitar Hero-spelen. Här finns exempelvis Enter Sandman med Metallica, Won't Get Fooled Again med The Who och Blue Öyster Cults dänga (Don't Fear) The Reaper.



**RUTIN** Att Harmonix lyckas så bra med sina musikspel beror på erfarenhet. Stora delar av teamet spelar i band som är kända både lokalt i Massachusetts där man har sitt högkvarter och även över hela USA.

Genre **SPORT**



**MINISPEL** Det finns en hel del underhållande minispel att spela med flera kompisar. Att spela en golfversion av pilkastning samt panga ballonger med en välrättad golfboll tillhör favoriterna.

# SUPER SWING GOLF

Sömnigt golfande med mangaflickor i korta kjolar

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

**A**tt släppa det onlinebaserade golfrollspelet Pangya till konsol är ett genidrag av Tecmo. Inte för att spelet slår andra, mer seriösa, golfspel på fingrarna, utan för att man gör en enorm vinst. Super Swing Golf är nämligen ett gratis spel till PC medan man får betala en mindre förmögenhet för det till Wii.

Super Swing Golf, uppföljaren till Pangya! Golf with Style, är ett tvättäkta partygolfspel. Allt äger rum på en färgglad ö med massor av pastelliga mangaflickor som deltagare i en stor tävling. Till skillnad från sin omfattande (och gratis) PC-förlaga är Wii-versionen av Super Swing Golf avskalad. Fokus har lagts på skojiga tillhyggen att slå till golfbollen med, lite

slöa matcher mot datorn och inga möjligheter att spela online. Flerspelarlaget är dock underhållande.

Super Swing Golf är segt och jag tappar snabbt lusten att spela vidare. Flerspelarlagets roliga minispel och möjlighet till fyra spelare att lira tillsammans väger dock upp något i denna färgglada snarkfest.

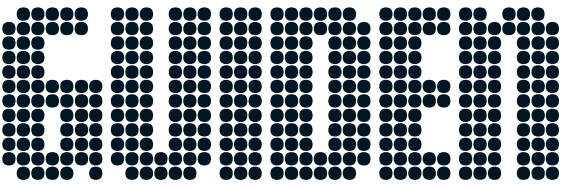
Sophie Warnie de Humelghem

**BETYG 5/10**

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

SKAPLIGT KRIG

- Gullig grafik, roliga flerspelargrenar, bra introduktionsläge
- Muycket långsamt, oprecis spelkontroll, man tröttnar snabbt



GAMEREACTORS SAMLADE KÖPRÅD Vi hjälper dig att välja rätt!

Spelhyllorna dignar över med spel som skriker efter dina pengar. Alla spel är dock inte köpvärda och Gamereactor hjälper dig att välja genom att ranka de 15 mest köpvärda titlarna till varje format.

För fullständiga recensioner av alla rekommenderade spel: [www.gamereactor.se](http://www.gamereactor.se)



# SONY PLAYSTATION 3

Sonys nyaste är en svartblank Blu-ray-best med ett kraftfullt inre

## INFO

Tillverkare **SONY**  
Premiär **23 MARS 07**  
Media **BLU-RAY**  
Signal **HDMI**  
Vikt **5 HG**  
Mått **325x98x274**  
Pris **4500 HR**

Sonys senaste konsol är ett riktigt prestandamonster och innehåller generationens dyraste och mest kraftfulla komponenter. Med åtta processorer (SPU), Blu-ray-spelare, inbyggd hårddisk och ett kraftfullt grafikort från Nvidia finns det massor av potential innanför skalet. Till en början har många utvecklare haft svårt att på bästa sätt utnyttja potentialen i Playstation 3, men det är något som de börjar komma till rätta med nu. Sonys online-tjänst Playstation Network är helt gratis, men innehåller inte alla funktioner som betaltjänsten Xbox Live bjuder på, men inom kort ska Sonys onlinevärld Home lanseras som ska fungera som en hemtrevlig och grafiskt avancerad portal för onlinespel.



## GAMEREACTOR TOPP 15 PLAYSTATION 3

PLACERINGAR: För att ett spel ska markeras med en illustrerad pil krävs det att det klättrar eller sjunker med mer än två placeringar under samma månad.

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

GAMEREACTORS köpguide är helt och hållet baserat på redaktionens gemensamma åsikter som recenserat och har ingenting med den svenska försäljningen att göra. Fullständiga recensioner av samtliga spel på denna lista går att hitta på: [www.gamereactor.se](http://www.gamereactor.se). Sveriges största spelsite.

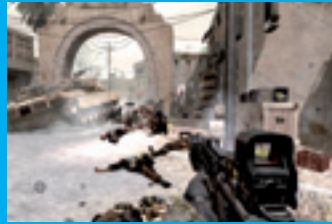
INHANDLA

### CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE

INFINITY WARD / ACTIVISION

**Vad handlar det om:** Tredje världskriget bryter ut i en framtid nära dig, och som nyexaminerad specialsoldat kastas du ut i det ena extremexplosiva slaget efter det andra. Förbered dig på en sjuhelvetes åktur där supersvettiga handflator bara är början. **Bästa biten:** Sniper-banan där man kryper omkring nere på Balkan iförd prickskytte-kammo är så spännande att det går utanpå det mesta i actiongenren. Helt briljant.

**För dig som:** Knarkar grymma actionspel och (verkligen) älskar högintensivt speltempo.



INHANDLA

### SOUL CALIBUR IV

NAMCO / NAMCO

**Vad handlar det om:** Världens mest utseendefixerade slagskampar laddar med krims/krams, gyllene rustningar och tjuisigt hår för att än en gång mötas på Namcos historiska slagfält. Denna gång är tempot lite lägre, fightingen mer fokuserad och grafiken (självklart) vansinnigt mycket bättre.

**Bästa biten:** Att Namco valt att dra ned tempo och bantat knapptryckardöden känns välkommet. Nu har man äntligen tid att reagera, och det är belönande att sitta i träningsläget och lära sig sin fighter till fullo. **För dig som:** Älskar vapenfighting.



INHANDLA

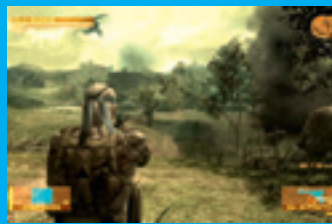
### METAL GEAR SOLID 4

POLYPHONY / SONY

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

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

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



UNDVIR!

### BEIJING 2008

SEGA / SEGA

**Vad handlar det om:** Ja... sommar-OS. Vad trodde du? Beniga sportfånar i fula lycradrakter ränner runt på välsojade kinesiska friidrottsbenor och betar sig märkligt. Precis som vilket sömnframkallande OS som helst.

**Sämsta biten:** I Beijing 2008 finns det en hel del riktigt uselt utformade grenar. Sämst av dem alla är nog höjdhopp där man ska pricka rätt knappar i rätt ordning, och tid, likt Dance Dance Revolution. Vem kom på denna urkorkade skräpidé egentligen? Någon som aldrig spelat Track & Field II... tror vi.

**Välj istället:** Ett bra sportspel. Utan lycra.





## PLAYSTATION PORTABLE

### INFO

Tillverkare **SONY**  
 Premiär **1 SEP 05**  
 Media **UMD/MS**  
 Vikt **220 G**  
 Mått **170x74x23**  
 Pris **1595--**

Sonys PSP är sedan Game Gear den första riktigt seriösa utmanaren till Nintendos bärbara herravälde och en maskin där exklusivitet och elegans varit nyckelorden i designarbetet. PSP är nästan lika kraftfull som Playstation 2 och spelar även upp film och MP3-filer från minneskortet.

### GAMEREACTOR TOPP 5 PSP

NR.	SPELTITEL	BETVG
1	God of War: Chains of Olympus	9/10
2	Loco Roco	9/10
3	Final Fantasy VII: Crisis Core	9/10
4	Daxter	9/10
5	Metal Gear Solid: Portable Ops	8/10

## MICROSOFT XBOX 360

God prestanda, grym onlinetjänst och ett smidigt gränssnitt

### INFO

Tillverkare **MICROSOFT**  
 Premiär **2 DEC 05**  
 Media **DVD**  
 Signal **HDMI**  
 Vikt **3,2 KG**  
 Mått **309x83x259**  
 Pris **2700 KR**  
**(ARCADE), 3300 KR**  
**(PREMIUM), 4300 KR**  
**(ELITE)**

Microsoft var först ut på marknaden i det som kallas "den nya generationen" med sin nya konsol i december 2005. Xbox 360 är precis som Playstation 3 ett riktigt kraftpaket med tre processor-kärnor (3,2 GHz) och ett grafikort från ATI. Trots att de flesta bedömare menar på att Playstation 3 är mer kraftfull än Xbox 360 har det inte visats hittills då utvecklarna haft lättare att hantera Microsofts maskin och krama ur prestanda ur den. Den välgjorda onlinetjänsten Xbox Live är ett annat starkt argument för Xbox 360. Till en början hade Microsoft enorma kvalitetsproblem med Xbox 360, men dessa problem är numera åtgärdade i senare modeller, som nu också alla har HDMI-utgång...



### GAMEREACTOR TOPP 15 XBOX 360

PLACERINGAR: För ett spel ska markeras med en illustrerad pil krävs det att det klättrar eller sjunker med mer än två placeringar under samma månad.

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

GAMEREACTORS Nöjdhets- och härlighets baserat på redaktionens gemensamma bilder och recensioner och har ingenting med den svenska försäljningen att göra. Fullständiga recensioner av samtliga spel på denna lista går att hitta på: [www.gamereactor.se](http://www.gamereactor.se). Sveriges största spelsite.

### INHANDLA

## SOUL CALIBUR IV

NAMCO / NAMCO

**Vad handlar det om:** Ett trettiotal samurajer, riddare, lättklädda ninjor och grekiska togafetischer drabbar samman i Namcos episka 1500-talsslagsmål som handlar om två supermäktiga svärd och dess respektive ägare. Läder grafik och en förbättrad kontroll innebär att serien har nått nästan upp till den tokhöga standard som ettan satte.

**Bästa biten:** Att kunna återskapa hela redaktionen som ett gäng frustande renässanskrigare.

**För dig som:** Vill dänga ett svärd i huvudet på Yoda. Eller en käpp. Eller en yxa.



### INHANDLA

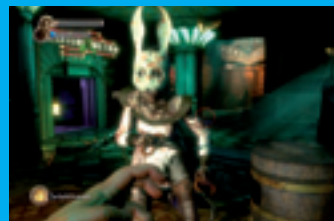
## BIOSHOCK

IRRATIONAL / TAKE 2

**Vad handlar det om:** Du störtar med ditt plan mitt ute på havet, upptäcker en art deco-doftande undervattensvärld byggd på fyrtio-talet, proppad med genmuterade styggelser som inte vill annat än att slå dig i skallen med en enorm polygrip. Kan du klara dig helskinnad, och lösa gåtan med staden Rapture?

**Bästa biten:** Storyn. Storyn är den bästa biten i Bioshock och även kanske den snyggast berättade handlingen i ett actionspel sedan det första Half-Life-spelet.

**För dig som:** Vill skjuta som en galning, men ändå letar efter ett lite smartare actionspel.



### INHANDLA

## BURNOUT PARADISE

EA / EA

**Vad handlar det om:** Soldränkta arkadracing i en fri och öppen superstad där fartgränser inte existerar och där närmaste dödshopp alltid ligger nära till hands. Koppla upp dig på nätet, sammanstråla med ett gäng polare och gör livet i Paradise City livsfarligt med din söndertrimmade superbil. Racing blir inte mycket vansinnigare än såhär.

**Bästa biten:** Att slå sig ihop med tre fartgalna kompisar, köpa likadana bilar och bara åka runt och utmana skrikande danskar på vildsinta supertävlingar i stadens centrum.

**För dig som:** Älskar bilburet vansinne...



### ! UNDIK!

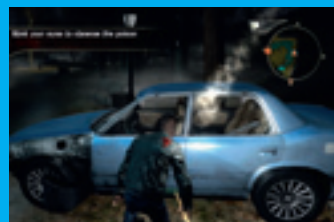
## ALONE IN THE DARK

EDEN STUDIOS / ATARI

**Vad handlar det om:** New York står i (lägupplösta) lågor. En enorm kötttrut åter upp allt från trottoarer till parkerade lyxbilar och mitt i allt står en nyfriserad tont vid namn Edward Carnby och ser eländig ut. Det gäller för spelaren att fjutta eld på sina fiender, kämpa med hysteriskt krångliga pussel och mot en bedräglig spelmekanik.

**Sämsta biten:** Spelkontrollen i Alone in the Dark för tankarna till Catwoman från 2003. Så dålig är den. Vi lovar. Att styra Edward känns som att manövrera ett kylskåp.

**Välj istället:** Condemned 2: Bloodshot.





# NINTENDO DS

## INFO

Tillverkare **NINTENDO**  
 Premiär **11 MARS 05**  
 Media **HASSETTHORT**  
 Vikt **235 G**  
 Mått **143x95x29**  
 Pris **1395,-**

Nintendos DS bjuder på en hel del annorlunda funktionalitet. Det mest iögonfallande är naturligtvis de dubbla skärmarna, varav den undre är en touchscreen. Totalt arbetar över hundra utvecklare med titlar till Nintendo DS och omkring 150 spel är för närvarande under produktion.

## GAMEREACTOR TOPP 5 DS

NR.	SPELTITEL	BETYG
1	New Super Mario Bros.	9/10
2	Castlevania: Dawn of Sorrow	9/10
3	The Legend of Zelda: Phantom Hourglass	9/10
4	Advance Wars: Dual Strike	9/10
5	The World Ends With You	9/10

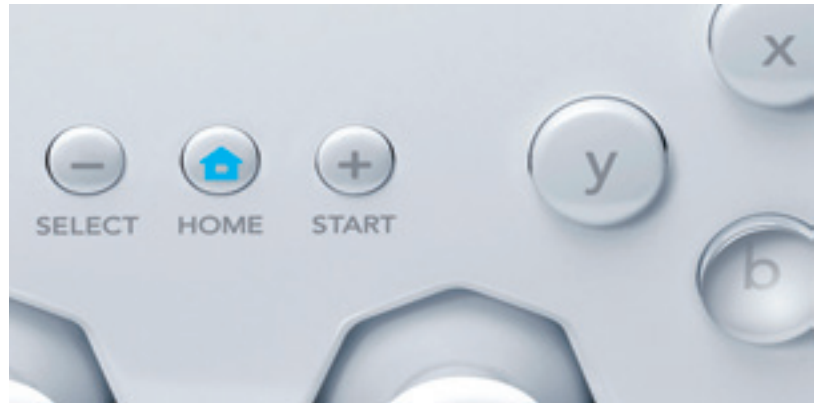
# NINTENDO WII

Nintendo revolutionerar vårt sätt att spela med deras senaste konsol

## INFO

Tillverkare **NINTENDO**  
 Premiär **7 DEC 06**  
 Media **DVD**  
 Signal **HOMPOONENT**  
 Vikt **1,2 HG**  
 Mått **55,4x44x22,5**  
 Pris **2400 HR**

Nintendos senaste spelmaskin är inget tekniskt vidunder. Långt därifrån. Faktum är att det är en försiktigt trimmad Gamecube som döljer sig innanför det läckert kritvita plastskalet. Men det har absolut ingen betydelse för Wii är ändå den spelrevolution som Nintendo utlovade när de började prata om sin femte konsol för tre år sedan. Tack vare den rörelsekänsliga Wii-fjärrkontrollen och smarta nunchuck-kontrollen bjuder Wii på spelupplevelser som tidigare varit omöjliga. Redan nu finns det riktigt många spel till konsolen, men tyvärr är det många som inte håller måttet så kika därför in spelen på vår eminenta topplista här nedan för att få tips om vilka som är värda dina pengar... eller inte.



## GAMEREACTOR TOPP 15 WII

PLACERINGAR: För att ett spel ska markeras med en illustrerad pil krävs det att det klättrar eller sjunker med mer än två placeringar under samma månad.

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

GAMEREACTORS köpguide är helt och hållet baserat på redaktionens gemensamma åsikter som recenserar och har ingenting med den svenska försäljningen att göra. Fullständiga recensioner av samtliga spel på denna lista går att hitta på: [www.gamereactor.se](http://www.gamereactor.se). Sveriges största spelställe.

### INHANDLA

## SUPER MARIO GALAXY

NINTENDO / NINTENDO

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

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

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



### INHANDLA

## WII FIT

NINTENDO / NINTENDO

**Vad handlar det om:** En samling spel i kategorier som aerobics, styrketräning och balans där man med hjälp av en balansbräda och Wiimote bränner kalorier på löpande band. Man lägger enkelt upp en profil och vägs sedan medan man spelar och tränar med fortlöpande kommentarer om hur det går och hur bra man gör ifrån sig.

**Bästa biten:** Wii Fit är trots träningsupplägget ett spel och det motiverar en väldigt väl till att komma i form och gå ned i vikt (som Måki behövt, länge).

**För dig som:** Känner dig pösigt och otränad.



### INHANDLA

## SUPER SMASH BROS. BRAWL

NINTENDO / NINTENDO

**Vad handlar det om:** Nintendo har samlat ihop alla sina mest populära figurer som Mario, Link och Pokémon-gänget samt Sonic och Solid Snake för att göra upp. Ett lika osannolikt som välgjort fighting-spel med rent perversa mängder innehåll.

**Bästa biten:** Subspace Emissary, ett långt och välgjort äventyr med helt sjuk story som garanterat kommer framkalla många gapskratt.

**För dig som:** Helt enkelt gillar ett förbaskat bra Nintendo-spel och vill slå dina vänner...



### UNQVIK!

## SEGA BASS FISHING

SEGA / SEGA

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

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

**Välj istället:** Ett spel utan fiskar. Eller båtar.





### INHANDLA DS: NINJA GAIDEN: DRAGON SWORD

KONAMI/KONAMI

**Vad handlar det om:** Att gnugga ninjas till döds i det hittills bästa actionäventyret till Nintendo DS.

**Bästa biten:** De ursmart designade bossfighterna där man måste tänka och vara ilsnabb på samma gång.

**För dig som:** Tycker att det varit ont om riktigt bra action till Nintendo DS.



### INHANDLA PSP: FINAL FANTASY VII: CRISIS CORE

SQUARE / SQUARE

**Vad handlar det om:** Föregångare till Final Fantasy VII som fyller i alla luckorna i storyn och bjuder på fet nostalgi.

**Bästa biten:** De nästan löjligt påkostade mellansekvenserna som spöar allt vi sett till bärbara format.

**För dig som:** Blivit besviken på de senaste årens Final Fantasy VII-spel...

# PC / WINDOWS

Spelvärdens största plattform med mängder av möjligheter...

## INFO

Tillverkare **OLIHA**  
Premiär **1971**  
Media **DVD**  
Signal **OLIHA**  
Vikt **VARIERAR**  
Mått **VARIERAR**  
Pris **VARIERAR**

Världens mest använda spelformat, möjligen i konkurrens av mobiltelefonen. Vare sig du spelar vrålsnygga Crysis på fyra processorer och med det senaste grafikkortet, eller lägger pixelbaserad patiens så finns det något för alla. Som en följd av piratkopieringen finns det dock en tendens att det blir allt färre riktigt stora och dyra spelprojekt som släpps exklusivt till PC. De senaste åren har Microsoft lanserat något som heter Games for Windows, som är tänkt att solidifiera Windows Vista som operativsystemet för spel. Där ingår även onlinespelstjänsten Games for Windows Live. Var alltid noggrann med att kontrollera systemkraven innan du köper ett nytt PC-spel.



## GAMEREACTOR TOPP 15 PC / WINDOWS

PLACERINGAR: För att ett spel ska markeras med en illustrerad pil krävs det att det klättrar eller sjunker med mer än två placeringar under samma månad.

NR.	SPELTITEL	GENRE	UTGIVARE	BETVG
1	<b>Half-Life 2: The Orange Box</b> 30 timmar Half-Life 2, den bästa spelupplevelsen som går att köpa för pengar. I en och samma box. Ja!	Action	EA	10/10
2	<b>Crysis</b> Teknikbrillans varvas med gudomlig spelbarhet och dynamik. Våra sinnen stimuleras till bristningsgränsen.	Action	EA	10/10
3	<b>The Elder Scrolls IV: Oblivion</b> En matig värld med massor av människor, djur och äventyr bjuds i den bästa versionen av Oblivion.	Rollspel	Take Two	10/10
4	<b>Civilization IV</b> Spendera en kortare livstid i Sid Meiers senaste mästarepos och du har fortfarande inte upptäckt allt...	Strategi	Take Two	10/10
5	<b>Call of Duty 4: Modern Warfare</b> Actionexplosion på högsta nivå där brittiska och amerikanska styrkor får slåss mot terrorismen.	Action	Activision	9/10
6	<b>Bioshock</b> Atmosfärisk action med smart handling och underbara miljöer. Skulle du vara så vänlig att köpa det?	Action	Take Two	9/10
7	<b>World in Conflict</b> Stort, utmanande och svenskt strategispel i ett alternativt åttiotal där det kalla kriget plötsligt blev stekhatt.	Strategi	Vivendi	9/10
8	<b>Race Driver: Grid</b> Japanska tuners, amerikanska muskler, touring cars, LeMans-bilar och dragsters. Grid har nästan allt.	Racing	Codemasters	9/10
9	<b>World of Warcraft</b> Blizzards otroliga onlineäventyr känner inga gränser. Med rätt sällskap håller spelet bokstavligen för alltid.	Onlinerollspel	Vivendi	9/10
10	<b>GTR 2</b> Världens bästa racingsimulator som utvecklats i nära samarbete med GTR-stjärnan Henrik Roos...	Racing	Atari	9/10
11	<b>Battlefield 2</b> Digital Illusions grymma tvåa är Sveriges största spelexport och ett spel som vi aldrig får nog av.	Action	EA	9/10
12	<b>Company of Heroes</b> De senaste årens absolut bästa spel baserat på andra världskriget. Bedärande vackert och bombastiskt.	Strategi	THQ	9/10
13	<b>Football Manager 2008</b> Virtuellt fotbollsknark av finaste kvalitet och ett hav av siffror och statistik. Benke kan aldrig sluta spela...	Sport	Sega	9/10
14	<b>Gears of War</b> Epic's machodränkta krigshistoria är en behård, kompromisslös sådan, som ger dig hår på bröstet!	Action	Microsoft	9/10
15	<b>Age of Conan: Hyborian Adventures</b> Trött på World of Warcraft? Letar du en våldsammare och råare upplevelse? Då är Conan din man...	Onlinerollspel	Eidos	8/10

GAMEREACTORS köpguide är helt och hållet baserat på redaktionens gemensamma åsikter som recensenter och har ingenting med den svenska försäljningen att göra. Fullständiga recensioner av samtliga spel på denna lista går att hitta på [www.gamereactor.se](http://www.gamereactor.se). Sveriges största spelste.

### INHANDLA AGE OF CONAN

FUNCOM / EIDOS

**Vad handlar det om:** Som skeppsbruten slav börjar ditt äventyr i Conans värld där det gäller att slå sig fram med bredsverd och yxa för att överleva i en allt annat än gästvänlig värld. Tidernas brutalaste och mest våldsamma onlinerollspel kommer från Norge.

**Bästa biten:** Funcom har verkligen tänkt till när det kommer till stridsystemet i Age of Conan. Borta är alla tidsöande och trista väntetider då allt sker i realtid.

**För dig som:** Tycker att World of Warcraft är alldeles för gulligt. Och fult.



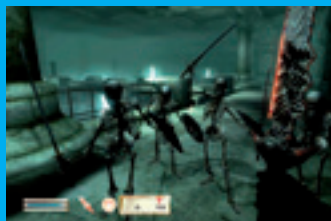
### INHANDLA THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION

BETHESDA / TAKE 2

**Vad handlar det om:** Alver, orcher, trollkarlar, förtrollade grodor och polerade bredsverd. Detta är rollspel när rollspel är som bäst, och allra mest klassiskt. Storyn är för tanig för att riktigt intressera, men vi vet att det handlar om en portal, en stor häst och en himla massa märkliga namn på onda typer.

**Bästa biten:** Petter bestämde sig för att samla på sig så många hästar som han bara kunde, och fick ihop hela 629 stycken...

**För dig som:** Vill njuta av en enorm, levande värld proppad med smarriga äventyr.



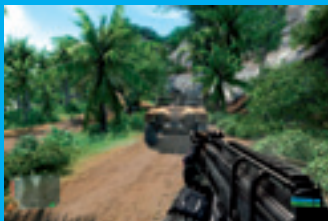
### INHANDLA CRYISIS

CRYTEK / EA

**Vad handlar det om:** Arga koreaner beslagtagit en helhäftig jättemeteor som störtat någonstans i Söderhavet och du skickas dit som överjävligt superhård stridskung för att fimpå så många av dem som du bara förmår.

**Bästa biten:** Att storma in i en by nedklettad av skjutglada nordkoreaner med nano-dräkternas superspeed aktiverad och förvandla fiender till stora högar av rykande kött är en lika frissframkallande cool som spelmässigt mäktigt upplevelse som sent glöms bort.

**För dig som:** Älskar superbrutal tuktung dräparaction med världens bästa grafik.



### UNDVIK! KANE & LYNCH: DEAD MEN

EIDOS / EIDOS

**Vad handlar det om:** Kane, psykotisk gangster slår ihop sig med Lynch, skjutglad småskurk, för att rädda Kanes kidnappade dotter undan ondskefullt brottssyndikat. Utvecklat av teamet bakom Hitman-spelen och lika stelt och styligt som en stor låda med överdimensionerade tältpinnar.

**Sämsta biten:** Att det fortfarande släpps spel med en så pass gammal syn på spelmekanik som i Kane & Lynch är fantastiskt.

**Välj istället:** Gears of War som nu även finns till PC, eller varför inte gamla Max Payne 2?





## 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!

## NUMMER 59

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

**E**fter ett fläskigt juni-nummer gick vi på Gamereactor på semester, som precis avslutades. Fem veckor i solen, eller? Nej. Någon sol har norra Sverige överhuvudtaget inte belönats med, och vi har därmed istället enbart suttit inne och kikat på Blu-ray-roller samt spelat ohälsosamma mängder Race Driver: Grid. Här kommer en detaljerad journal över hur denna månads Gamereactor kom till:

### 11/7

Vi är sega idag. Segare än sirap. Tillbaka från semestern (som enbart bjudit på skavsår och hemskt skräp-höst-väder) och sådär lagom arbetssugna. Ja, alla utom Jonas då förstås som redan skrivit nio texter, på typ två timmar. Vi andra har snackat en del om varför vi inte bosätter oss i Sydeuropa, ätit kakor och lyssnat på debutplattan från svenska I Are Droid.

### 14/7

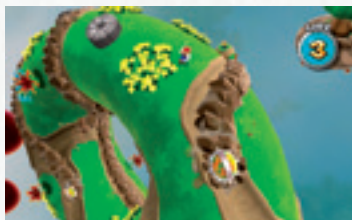
E3 smygstartar idag. Spelmässan du vet, i Los Angeles. Givetvis har det inneburit att vi arbetar en hel del med rapporteringen av nyheter från mässan (på Gamereactor.se) samt analyserat Microsofts presskonferens. Det ska bli spännande att se vad som utannonseras under de kommande dagarna.

### 15/7

E3 känns blekt i år. Inga riktigt tunga utannonseringar av nya spel än så länge (även om vi fått veta att God of War III ska komma, men det visste vi ju redan) och efterlängtrade titlar som Alan Wake, Bungies nästa spel och Forza 3 har lyst med sin frånvaro. Det märks att mässan skalats ned från tidigare år.

### 16/7

Efter att ha sett Sonys, Microsofts och Nintendos presskonferenser samt kikat på samtliga av spelen på mässgolvet måste jag säga att jag är besviken på årets E3-mässa. Var var Halo 4? Var var Mario Galaxy 2? Nya Zelda? Nya Jak & Daxter? Codemasters F1-spel? Var var Diablo 3? Och Beyond Good & Evil 2?



Vi hade förväntat oss att få se Nintendos nya Super Mario-spel på E3, men icke.

### 17/7

Torsdag. E3 är över, vi blickar ut över ett regnigt Östersund och ger oss i kast med att testspela EA:s kommande boxningsspel; Facebreaker. Usch vad dåligt det känns, som ett riktigt dåligt PSN-spel med hemsk mekanik och ruttet spelsystem. Förvänta dig inget superbetyg direkt.

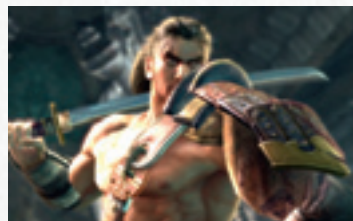
### 18/7

Tool-fredag, som vanligt. The Grudge, FortySix and 2, Schism... jag diggar som besatt medan Mäki håller för örönen. Har spelat lite Motorstorm 2 och är genuint superbesviken på hur det ser ut. Grafiken är ju, i denna 75% färdiga beta, avsevärt mycket sämre än i det första spelet. Tyvärr.

### 21/7

Måndag, igen. Imorse anlände Soul Calibur IV till både Playstation 3 och

Xbox 360. Lite sent med tanke på att det släpps om sju dagar, men bättre sent än aldrig (typ). Jag har förlorat mot en svettig Mäki hela dagen medan Micke bara gnällt om att han inte fått skapa sin World of Warcraft-sköka i figurskapsläget.



Mitsurugi är lika behård som vanligt.

### 22/7

Wipeout, Wipeout, Wipeout. Jag och David har precis färdigställt tio sidor om Wipeout-serien, och är supertrötta. Nu stundar tupplur i spelsoffan, sen ska vi spela lite mer Rock Band.

### 23/7

Idag anlände beta-versionen av Pure, stiltigt off road-spel med vilda trick och en himla massa trimmade sportquads. Vi har även mottagit Ratchet & Clank: Quest for Booty idag samt Bionic Commando: Rearmed. Det är roligt att se så många kvalitativa, nedladdningsbara spel just nu.

### 24/7

Torsdag. +24° i skuggan och den enda som arbetar i någon slags hastighet är Jonas Mäki. Vi andra har varit ute på en tretimmarlunch och solat i Badhusparken. Nu ska vi kika på Blu-ray-konsert med John Mayer. Lödig dag, slappardag. Det får vi väl ta igen imorgon, antar jag.

### 25/7

Hårdkörning. Idag har vi redigerat brev, pysslat med nyhetstexter, skrivit betatester, recenserat Facebreaker, skrivit köpguidestexter och pysslat med retrogrejerna. Full rulle, och ute är det stekhet. Jag har frågat grabbarna om vi ska dra och bada, men de vägrar. Sunken vill inte bli blöt, säger han. Han gillar inte att bli blöt.

### 28/7

Måndag, och idag har vi hållit de officiella Gamereactor-Buzz-mästerskapen, här på redaktionen. Nya Buzz till Playstation 3 är ett kanonspel med ultraslick presentation och möjligheten att ladda hem tusentals nya frågor på ett litet klick. Vann gjorde Sunken (som har tjuvtränat, såklart) och sist kom faktiskt... Jesper! Som vanligt.

### 29/7

Tisdag och det fina vädret fortsätter. Vi har +26° idag och strålände sol. Jag har bränt mig lite och sitter nu och gnäller ganska friskt över överdriven solsveda. Too Human har anlänt, och doftar stjärt.



Nej, tyvärr. Vi hann inte få med recensionen av Too Human i det här numret. Läs den istället på [www.gamereactor.se](http://www.gamereactor.se).

### 30/7

NBA Live 09, Fifa 09, NHL 09 och Madden 09 damp in idag. Sportdag,



## BLU-RAY-FILMER

Gamereactors filmtokige chefredaktör recenserar Blu-ray-roller...



### NO COUNTRY FOR OLD MEN BLU-RAY

Att bröderna Coen är världens främste filmkapasrduo bevisade de för länge sedan med filmer som The Big Lebowski, Barton Fink, Miller's Crossing och Fargo. När de den här gången tar sig Cormac McCarthy pulitzerprisvinnande roman gör de det med ett nyfunnet allvar och med en hård och ogästvänligt avskalad ton. Detta är ett mästerverk, helt enkelt. **10/10**

Bilden: En av de absolut bästa transfers jag sett på Blu-ray. Underbar detaljrikedom och perfekta färger imponerar stort, liksom den totala avsaknaden av kompression. **10/10**

Ljudet: Autentisk, balanserad och rik ljudbild - rakt igenom. **8/10**



### BEOWULF BLU-RAY

Den annars stentrista Robert Zemeckis har moderniserat den gamla skräpsagan om Beowulf på ett härligt sätt, han har valt att fokusera på det allra smaskigaste och prioriterat helt rätt i manusarbetet. Han lyckas också skapa riktigt människor liksom, i en värld fylld av drakar, och dessutom helt skapats i datorn. **8/10**

Bilden: Två filmer samma månad som får toppbetyg i bildkvalitet, vad är oddsen för det? Beowulf är en fläckfri, 1080p/AVC Mpeg-4 transfer innehållande massor med ljuvliga kvaliteter. **10/10**

Ljudet: Beowulf på Blu-ray är förmodligen det bästa ljud jag hört i 5.1 Plus, någonsin. Perfekt mixat och väldigt kraftfullt. **10/10**



### NATIONAL TREASURE: BOOK OF SECRETS BLU-RAY

Ännu en horribel frisyrr för Cage, och ännu ett söligt (värdelöst) förutsägbart manus. Den andra filmen om skattletaren Ben Gates är sämre än den första, och känns stundtals direkt skrottretande. Dena gången letas det efter en topphemlig bok och med en blek Ed Harris och usel dialog klassar jag detta som slöseri med tid. **4/10**

Bilden: Här bjuds det på 1080p/AVC Mpeg-4 video och kvaliteten är bra, rakt igenom. Bilden är väldigt rik på detaljer, krispigt superskarp och bjuder på ett hypnotiskt djup. **8/10**

Ljudet: Dynamiskt, balanserat men också subtilt. **8/10**

med andra ord. Både jag och Mäki lade våra andra uppdrag åt sidan för en stund för att båda spela ett par jämna matcher i Madden samt ett par väldigt ojämna i NBA Live 09. Mer om alla dessa sportspel läser du i nästa nummer.

## 31/7

Mercenaries 2 anlände igår, och idag har vi spenderat en hel del tid med att spränga sönder enorma oljebunkrar, samt fångat närmare 1000 screenshots från spelet. Pandemic har förbättrat väldigt mycket, men i jämförelse med Grand Theft Auto IV väger Mercenaries 2 såklart rätt lätt. Recensionen av Mercenaries 2: World in Flames läser du i nästa nummer av Gamereactor.



Mattias Nilsson, ungefär lika cool som Nordman...

## 01/8

Crunchtime. Två dagar kvar till det att tidningen ska vara helt färdig. Jag, Jonas Mäki och Sunken sitter med nyheterna samt försöker få ihop nog många recensioner denna trista spelmånad. Sunken gnäller för att han egentligen bara vill hem och mysa med World of Warcraft: Lich King-betan. Jag gnäller för att jag vill ut i solen. Mycket gnäll blir det.

## 02/8

Färdiga, almost. Jag sitter med min sista text (recensionen av Ferrari Challenge) medan Jonas, Micke och Sophie läser korrektur. Det fina vädret har upphört och hösten tycks ha kommit tidigt, så förmodligen bränner vi igång med septembernumret redan på måndag. Om två veckor ska vi på mässa igen, också. Games Convention i Tyskland. Ska bli skoj.



### GULDKOMPASSEN BLU-RAY

För alla med Harry Potter-fabläss är detta en guldklipp till fantasymatiné. Störiga barn som inte kan spela, dator-renderade djur, magiskt stoft och högravande dialoger utgör grundstommen i denna urtrista film som för min del helt saknar underhållningsvärde. Ett plus för de coola isbjörnarna dock, filmens enda behållning. **5/10**

Bilden: Jag hade förväntat mig mer om bildkvaliteten, helt klart. Jämn och balanserad med bra färger, men den där riktiga Blu-ray-skärpan lyser tyvärr med sin frånvaro. **7/10**

Ljudet: Ljudspåret är rakt igenom imponerande. **8/10**

**PIXELPERFEKT** I ett så avancerat spel som Bionic Commando till NES krävdes verkligen pixelperfekt spelkontroll. Det är den enda delen där Bionic Commando Rearmed inte lever upp till originalet, spelkontrollen är helt enkelt inte riktigt lika exakt som en följd av den tredimensionella grafiken.



Genre PLATTFORM

# BIONIC COMMANDO REARMED

Svenska stoltheterna Grin visar hur en bra remake ska se ut

Plattform **PS3/XBOX 360** Utvecklare **GRIN** Utgivare **CAPCOM** Antal spelare **1-4** Pris **99,-** Text **JONAS MÅHI**

**D**e flesta hade väl för länge sedan gett upp hoppet om att någonsin återse den över 20 år gamla Bionic

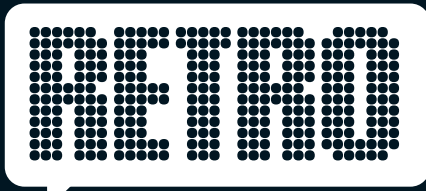
Commando-serien när Capcom häromåret utannonserade inte bara ett, utan två nya delar. Det ena av dem, Bionic Commando Rearmed, visade sig vara en urläcker remake av originalet med endast små justeringar i spelbarheten för att komma till rätta med detaljer som för dagens spelare skulle kännas oacceptabla.

Något som lär förvåna de som inte är bekanta med Bionic Commando är avsaknaden av en hoppknapp. Till skillnad från i... ja, alla, tvådimensionella spel kan man inte ens ta sig över en liten tröskel för egen maskin. Grejen med Bionic Commando är ju den bioniska armen och den används milt sagt flitigt medan man svingar sig omkring på ett sätt som skulle göra Tarzan grön av avund och pepprar soldater iförda nazisternas ikoniska hjälmar från

andra världskriget. Bionic Commando var för sin tid oerhört mångfacetterat och hade pusselmoment medan man med helikopter rörde sig över en karta över närområdet och undvek att bli upptäckt. Blev man ertappad vankades direkt strid i ett Ikari Warriors-perspektiv med mini-boss på slutet. Allt detta finns med i Rearmed och det känns otroligt häftigt att springa omkring och skjuta och svinga sin arm för att vifta undan kulor som om de vore jämtländska jättemygg.

Tillsammans med nya spellägen som att klara kluriga träningsbanor på tid samt ett fullödigt och ytterst välgjort multiplayer-läge ger allt detta Bionic Commando Rearmed precis den fräschör spelet behöver för att trollbinda även de som inte var med när det begav sig.

Enda brasklappen är väl spelkontrollen som med mer detaljerad grafik faktiskt tappat lite i precision. Annars är detta ett solklart köp. **8/10**



## SAKER VI ÄLSKAR ATT MINNAS

Retro-spel är känslor, nostalgi, minnen... retrospel ligger oss alla varmt om hjärtat, alla de minnen som formade oss som spelare. Och som vi gärna berättar för dig om.

ÅTERBLICKAR PÅ GAMLA FAVORITER Läs mer på: [www.gamereactor.se](http://www.gamereactor.se)



CRASH, JAK OCH DRAKE Teamet bakom Crash Bandicoot-spelen är samma team som sedan utvecklade Jak & Dexter-spelen och nu senast Uncharted: Drake's Fortune till Playstation 3.

# CRASH BANDICOOT

### Petter tittar tillbaka på pungrävns bejublade Playstation-debut... och blir förgrymmad

Plattform **PLAYSTATION** Utvecklare **NAUGHTY DOG** Utgivare **SONY** Släpptes **1996**



SPYRO THE DRAGON

18 månader efter det att Crash gjort stor succé till Playstation släppte Sony Spyro, utvecklat av Insomniac Games, och precis som i fallet Crash en Sony-ägd (ny) maskot i huvudrollen. Draken Spyro var lugnare än Crash och spelet var enklare, mer barnvänligt. Idag pysslar Insomniac med utveckling av fler Ratchet & Clank-spel, samt med Resistance 2.

**D**et var en tjejkompis till mig som befallde mig. Köp Crash Bandicoot! Hon satt bredvid medan jag kikade igenom nyheterna i Sonys Playstation Store och fick dessvärre syn på Naughty Dogs plattformsdänga. "Köp det! Köp det! Det är mitt favorit-spell!". Said and done. 45 kronor senare slogs jag av hur bra det fortfarande är, faktiskt.

Crash Bandicoot led av en något klunkig spelkontroll när det släpptes i november 1996, och gör det (såklart) fortfarande, men i övrigt är detta både väldesignat, varierat och roligt. Åtminstone till en början.

Sen inleder Naughty Dog "projekt härdsmläta i Petters hjärna", och jag tvingas stänga av, trots högljudna protester från mitt

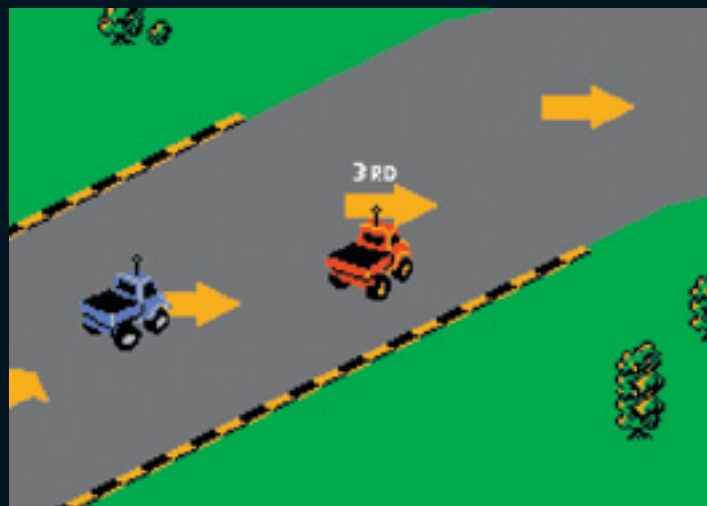
kvinnliga sällskap. Crash Bandicoot går oerhört snabbt från puttrigt, mysigt och lättspelat plattformsmys till idiotsupersvår självmordsdöd. Redan på spelets sjunde bana kör jag fast, och blir så arg att jag snudd på slänger ut min Playstation 3 genom fönstret. Jag minns inte att det var såhär svårt? Har jag blivit så mycket sämre på 12 år? Eller har spelen blivit så mycket lättare?

Både och, i presume. För Crash Bandicoot lever kvar som ett ytterst välgjort plattformsspel (som sålde i närmare sex miljoner exemplar). Utvecklingen av Crash Bandicoot startade 1994 i augusti och den huvudsakliga designen till spelet skapades av Charles Zembillas and Joe Pearson med Allan Becker som producent.

Naughty Dog arbetade på spelet i tretton månader innan Sony klev in och köpte upp utgivningsrättigheterna för Crash. Storyn ägde rum på tre australiensiska öar som alla befolkats av elake Dr. Neo Cortex hjärntvättade djur, ilska apor och lömska fållor. Första öns banor bestod enbart av tät djungel medan den sista ön var präglad av Cortex industriella experiment.

Efter ett par timmar med Crash Bandicoot är jag matt, trött, arg och framförallt förvånad över hur fruktansvärd hög svårighetsgraden är. Crash envisa volthopp gör det svårt att sikta in sina hopp, och fållorna staplas på varandra. Har jag verkligen blivit så dålig?

**\_Petter Hegevall**



## ÖGONBLICK 2000

# R.C. PRO-AM BILFYSIKEN

### Minnesvärt ögonblick från Rares racingklassiker

Till NES släpptes det mängder av grymma, minnesvärda spel. Massor. Ett av de absolut bästa var Rares racingspel R.C. Pro-Am där man tävlade med radiostyrda småbilar på asfalterade småbanor. Personligen klarade jag aldrig Pro-Am, och blev retad för just min oförmåga att klara de sista två banorna. Men trots hagelskurar av polarnas retsamma kommentarer förblir Pro-Am ett av de roligaste racingspelen någonsin, av två orsaker. Dels var den artificiella intelligensen fantastisk. Utmaningen var alltid perfekt, och man kände sig aldrig för bra, eller för underlägsen. Orsak två var såklart den hysteriskt skojfriska körkänslan. Det är nostalgi det.

**\_Petter Hegevall**

# RETROTOPPEN REMAKES

Vi har rankat de bästa nytolkningarna

Hemsk grafik, seg kontroll, ljud som får det att skära i trumhinnorna. Det finns många anledningar att göra något helt nytt av gamla beprövade koncept

Spelbranschen har blivit lite till åren kommen, och teknologin har förstas klivit fram med stormsteg. Det märker man när man drar igång ett gammalt NES-spel eller för den delen ett tidigt Playstation-spel. Både de flimrande, lågupplösta spritarna med tre färger vardera och de gräsliga, kantiga polygonmonstren vars texturer åker runt lite hur som helst får de gamla spelen vi minns att framstå som rena missfoster idag. I spelvärlden har det liksom hänt lite mer än att gå från svartvitt till färgbild. Det är därför remakes är så intressanta. Utan undantag handlar det om det första spelet i en serie, ofta en gammal NES-klassiker, som startat en revolution och ett helt litet universum. Men i efterhand finns det ofta mycket man vill ändra på, för att sätta in mer gedigna länkar till efterkommande spel. Och alltså fräscha upp grafik, ljud och kontroll till modern standard. Här är de spel som bäst lyckades återskapa originalspelen samtidigt som de lade till helt nya upplevelser.



## 1 METROID: ZERO MISSION NINTENDO 1988/2004

Det nästan tjugo år gamla Metroid är charmigt, stämningfullt och utmanande... men nästan ospelbart med dagens mått mätt med världens stelaste kontroll. Zero Mission är ett skolexempel på hur en remake ska se ut, med superläcker pixelgrafik, tajtare bandesign, en oerhört förfinad spelkontroll, ljuvliga arrangemang av den gamla musiken och så ett par timmars extra utmaningar att ta sig an i slutet. Ett spel som gör originalet nästan irrelevant och uppfyller alla våra rosenklimrande barndomsminnen.



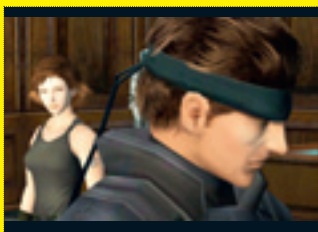
## 2 RESIDENT EVIL CAPCOM 1996/2009

Sju år är egentligen lite för kort tid för att en remake ska kännas motiverad och inte som ett snällt sätt att sälja samma spel igen. Men som sagt, tidig Playstation-grafik består av lika delar smisk och gammal gröt, och det var inte direkt rättvist att låta en ny generation skräckfans utsätta sig för såna hemskheter. Gamecube-versionen visade oss också hur förbättrat snygg grafik konsolen kunde klämma ur sig och bjöd förstås på en intensiv upplevelse som höll ställningarna ända tills det blev dags för fyran.



## 3 MEGA MAN: POWERED UP CAPCOM 1989/2006

Till skillnad från de andra spelen på den här listan behövde egentligen inte Mega Man någon nyversion. Spelbarheten i de första Mega Man-spelen är perfekt, punkt slut. Istället blev Powered Up en grym hyllning, med charmiga ihoptryckta gullversioner av robotbossarna och mysig musik. Mega Man: Powered Up är den ultimata remaken just för att det baseras på ett grymt spel där Capcom bara tagit vad som redan var mästertligt och förbättrat ytterligare.



## 4 METAL GEAR SOLID: TWIN SNAKES KONAMI 1998/2004

När Metal Gear skulle släppas till Gamecube handlade det inte om någon mesig konvertering av del två eller tre. Nej, Gamecube-ägarna fick istället en ypperlig remake av det allra första Metal Gear Solid. All bandesign, storny och såklart codec-samtalen var helt identiska med originalet, men Konami och Silicon Knights (som skötte stora delar av remaken) passade på att förbättra de få svagheter som ändå fanns.



## 5 BIONIC COMMANDO REARMED CAPCOM 1988/2009

Tjugo år har gått sedan Bionic Commando släpptes till NES. Ett för tiden både vuxet, avancerat och ganska tungt actionspel som slutade med en välplacerad raket mitt emellan Hitlers ondskefulla ögon. Svenska Grin har skött den ypperliga remaken där musiken piffats till och ett förträffligt multiplayer-läge adderats. Bionic Commando Rearmed är ett klockrent exempel på hur en bra remake faktiskt ska se ut.

VI GLÖMMER HELST...



Liu Kang: Guld? Fan vad sweet. Johnny Cage, min gamla polare, har en guldsuspensoor.



# BATTERI-BACKUP

Vi kommer ihåg sparfunktionen från helvetet

Utvecklare NINTENDO Utgivare NINTENDO Släpptes 1994

**T**idigt i de digitala spelens levnad var det en självklarhet att när man stängde av sitt TV-spel försvann också allt man gjort. Några egentliga rollspel fanns inte och varvtider och liknande man ville minnas fick vackert antecknas på papper. Lite senare kom även lösenordssystemet som gjorde att man kunde komma tillbaka till stället man stängde av på med samma utrustning, tack vare lite siffror.

Det var dock batteribackupen som var tänkt att bli den verkliga revolutionen för TV-spelen, men i praktiken var det ett

krångligt system och alla man kände hade någon gång drabbats av ett raderat minne. Allt man hade samlat ihop och gjort kunde försvinna bara av sig själv. Ett slags lotto med hundratals spelade timmar som insats och utan vinster.

I och med Playstation-eran ersattes batteri-backupen med smidiga minneskort, men vi minns med fasa den tid då man kunde starta ett spel bara för att märka att allt man åstadkommit för alltid var borta. Batteri-backupen var en revolution, men verkligen ingen bra sådan.

Jonas Mäki

## TVEKAMPEN 2000®



### NATHAN DRAKE

Nathan Drake är en "hals-överhuvud"-typ, arkeolog, skattletare, äventyrare. Han tare dagen som den kommer, sporrar av utmaningar och älskar att leta efter gömda skatter.

Nathan är väl ingen riktig hjälte, även om han är det. Han är lite för självisk och lite för bufflig för att framstå som en riktig hjälte, men ändå - han räddar folk.

Nathan hoppar mellan klippphyllor, gör kommandorullningar, superhopp och klättrar som en gud.

### US

Äventyrligheten

Hjältestatusen

Atletiska förmågan

### PETTER HEGEVALL

Gamereactors kära chefredaktör är ungefär lika äventyrlig som ett Mariekex. Petters största äventyr inträffade då han gick vilse i tvättstugan, och fick ringa på hjälp.

Petters hjältestatus sträcker sig till den gången då han räddade en skadad duva undan en lastbil, för att sekunden senare slå den över ryggen med ett vattenpass...

Petter är ganska precis lika rörlig som en container fylld med gamla skridskor. Han är som en mycket gammal tant. Stel... och gammal.

## VINNARE: NATHAN DRAKE

Gamereactors chef må se ut som Nathan Drake, men är långt ifrån lika fantastisk...

# 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...

## FÅRSKA TOPPLISTOR FRÅN SPELVÄRLDEN

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

## FAVORITER

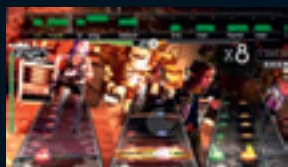
Uppmätt i allmän TV-tid i redaktionens spelrum och interna slagsmål...



### SOUL CALIBUR IV

PLAYSTATION3/XBOX 360

Vi gillar att slåss på Gamereactor. Både digitalt och på riktigt. Det är stärkande för moralen, och för vår extremt bristfälliga tugummi-fysik. Den senaste månaden har präglats av vilda bataljer i Soul Calibur IV där Måki vunnit de flesta av matcherna... och Jesper förlorat mest.



### ROCK BAND

PLAYSTATION 3/XBOX 360

Att headbanga sönder ett vitrinskåp är inte det lättaste. Men det har Jesper lyckats med den senaste månaden.



### MERCENARIES 2

PLAYSTATION 3/XBOX 360

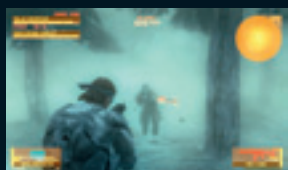
Ja, vi fuskar. Vi vet. Mercenaries 2 släpps inte förrän nästa månad, men har redan smugit sig in på denna lista då Petter spenderat närmare 20 timmar med Roger Pontare-kopian Mattias Nilsson. Betyget får du i nästa nummer.



### FERRARI CHALLENGE

PLAYSTATION 3

Vem kunde tro det? Utvecklarna bakom Pimp My Ride (världens näst sämsta racingspel, någonsin) bjuder i Ferrari Challenge på en underhållande simulator som beträffande bilfysik slår Gran Turismo 5: Prologue på fingrarna. Petter och Martin jublar.



### METAL GEAR SOLID 4

PLAYSTATION 3

Snakes sista strid är en benhård sådan proppad med mustascher, kärnvapenspetsar och överdriven tematik. Vi älskar det, vi älskar Guns of the Patriots... och har spenderat sommaren med en grå orm.



## SVERIGE TOPP 20

### 1:a SUPER SMASH BROS BRAWL

Format Wii Gamereactors betyg 9/10

### 2:a BATTLEFIELD: BAD COMPANY

Format XBOX 360 Gamereactors betyg 8/10

### 3:a THE SIMS 2 IKEA HEMINREDNING

Format PC Gamereactors betyg -

### 4:a BATTLEFIELD: BAD COMPANY

Format PS3 Gamereactors betyg 8/10

### 5:a GUITAR HERO III: LEGENDS OF ROCK

Format PS2 Gamereactors betyg 7/10

### 6:a AGE OF CONAN

Format PC Gamereactors betyg 9/10

### 7:a METAL GEAR SOLID 3: GUNS OF THE PATRIOTS

Format PS3 Gamereactors betyg 9/10

### 8:a GUITAR HERO: AEROSMITH

Format PS2 Gamereactors betyg 5/10

### 9:a MARIO KART WII

Format Wii Gamereactors betyg 8/10

### 10:a FIFA 08

Format PS2 Gamereactors betyg 8/10

### 11:a GRAND THEFT AUTO IV

Format XBOX 360 Gamereactors betyg 10/10

### 12:a LEGO INDIANA JONES

Format PS2 Gamereactors betyg 6/10

### 13:e GUITAR HERO: AEROSMITH

Format XBOX 360 Gamereactors betyg 5/10

### 14:e GRAND THEFT AUTO IV

Format PS3 Gamereactors betyg 10/10

### 15:e SPORE CREATURE CREATOR

Format PC Gamereactors betyg -

### 16:e SINGSTAR SVENSKA HITS SCHLAGER

Format PS2 Gamereactors betyg 7/10

### 17:e WORLD OF WARCRAFT

Format PC Gamereactors betyg 9/10

### 18:e GUITAR HERO: AEROSMITH

Format PS3 Gamereactors betyg 5/10

### 19:e UEFA EURO 2008

Format PS2 Gamereactors betyg 7/10

### 20:e CRISIS CORE: FINAL FANTASY VII

Format PSP Gamereactors betyg 9/10

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

## JAPAN TOPP 10

1	DRAGON QUEST V	DS
2	PERSONA 4	PS2
3	GUNDAM BATTLE UNIVERSE	PSP
4	WII FIT	WII
5	MARIO KART WII	WII
6	DAIGASSOI BAND BROTHERS DX	DS
7	JIKKYOU POWERFUL PRO BASEBALL 15	PS2
8	DERBY STALLION DS	DS
9	MONSTER HUNTER PORTABLE G 2	PSP
10	DENSETSU NO STAFY: TAIKETSU!	DS

Källa: Media Create

## USA TOPP 10

1	METAL GEAR SOLID 4	PS3
2	GUITAR HERO ON TOUR	DS
3	NINJA GAIDEN II	XBOX 360
4	WII FIT	WII
5	WII PLAY	WII
6	BATTLEFIELD: BAD COMPANY	XBOX 360
7	MARIO KART WII	WII
8	LEGO INDIANA JONES	WII
9	LEGO INDIANA JONES	DS
10	LEGO INDIANA JONES	PS2

Källa: NPD Funworld (OBS! Endast konsolspel)

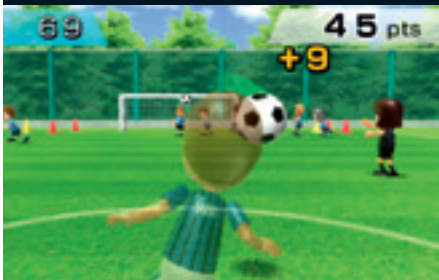


METAL GEAR SOLID 4: GUNS OF THE PATRIOTS  
Roligt att den pensionerade grågubben Snake säljer som smör, i USA.

## ENGLAND TOPP 10

1	WII FIT	WII
2	MARIO KART WII	WII
3	GUITAR HERO: ON TOUR	DS
4	WII PLAY	WII
5	SUPER SMASH BROS: BRAWL	WII
6	DR KAWASHIMA'S BRAIN TRAINING	DS
7	BIG BEACH SPORTS	WII
8	SPORTS PARTY	WII
9	WALL-E	DS
10	CARNIVAL: FUNFAIR GAMES	WII

Källa: Charttrack



WII FIT  
Britterna är feta och har trätänder. Nu måste de alla sporta med Wii Fit.

# TÄVLING

MASSOR AV STEKHETA TÄVLINGAR  
Fler tävlingar: [www.gamereactor.se](http://www.gamereactor.se)

## TÄVLA & VINN ETT EX AV SOUL CALIBUR IV

Namcos smarriga vapenfighting är ljuv. Du bör spela det. Du kan vinna det, genom att svara på frågorna nedan...

### Fyll i rätt svar nedan



#### Vilken är inte en Soul Calibur-figur?

- Mitsurugi    Astaroth    Gordon Freeman

#### Till vilken konsol släpptes första Soul Calibur?

- Saturn    Dreamcast    Nintendo 64

#### Vad fick Soul Calibur IV i betyg av oss?

- 7/10    8/10    9/10

### Motivering:

Skriv med max 15 ord varför du ska vinna detta grymma spel:

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

### Ditt namn & adress:

Du kan även delta i denna tävling på [Gamereactor.se](http://Gamereactor.se) och slipper då klippa sönder tidningen. Häpp!

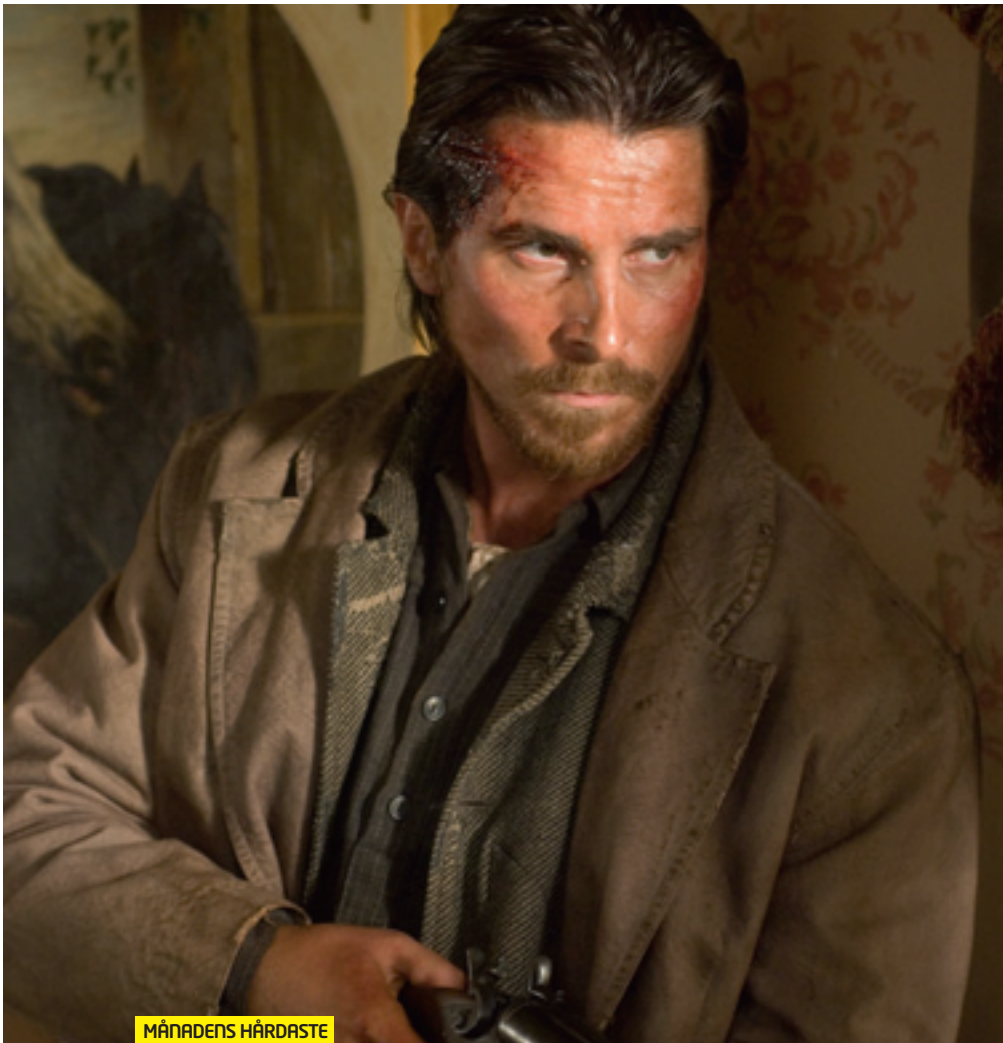
Namn: .....

Adress: .....

Postnummer & ort: .....

Telefonnummer: .....

E-mail: .....



MÅNADENS HÅRDASTE

## MODERNT

James Mangold bjuder på en modern och fräsch western-klassiker

### 3:10 to Yuma

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

Jag hade väntat mig en mindre modern variant. Jag hade väntat mig något annat. Fast ändå inte. För samtidigt som 3:10 to Yuma känns välbekant (det är en remake av en gammal kult-western från 1957) så känns den även fräsch, snyggt omprioriterad och väldigt modern. Kvar är grundstommen, revolvermän, bankrån, galna indianer och mesiga män som är hårda när stunden kräver det.

Vad regissören James Mangold gjort är ett han slipat ned de riktigt långa delarna från originalet, tillfört tempo, momentum, nerv och i slutändan skapat en livfull och stark nyversion av en klassisk film. 3:10 to Yuma rockar, om du inte redan förstått det.

Storyn kretsar kring krigsveteranen och

fattigslappen Evans (Christian Bale) som i behov av pengar tar på sig jobbet att frakta den arresterade bankrånaren Ben Wade (Russel Crowe) genom vidderna, för att slutligen lämna av honom på tio över tre-tåget till Yuma.

Där originalet var smockfyllt av tempofattigt naturfoto och långa scener om tidspress, psykisk press och nagelbitande (för den tiden) spänning (som egentligen bara gick ut på att filma en gubbes sammanbitna ansikte i 12 minuter) är Mangolds remake betydligt mer tidsenligt actionfylld.

Mangold har tillåtit sig själv att ändra ganska friskt i filmens uppdelning och spenderar betydligt mindre tid i slutet med att porträttera stressen medan de inväntar tåget. Istället läggs mer krut på resan dit, och det lilla semi-äventyr som där utspelas bland galna

gruvarbetare, indianer och djupt störda revolvermän.

James Mangolds brottslingar är djupt psykotiska, hans actionscener är råa, raska och avskalad våldsamma och hans dialogdrivna bitar är skarpa, direkta och täta. Det märks (precis som i Mangolds tidigare filmen Walk the Line och Girl Interrupted) att han är exceptionellt skicklig på att ta fram det allra yttersta ur sina skådespelare då både Crowe och Bale gör fantastiska roller. Precis som birolls-psykopaten Ben Foster.

3:10 to Yuma är bara en av mängder av mer eller mindre motiverade remakes som dykt upp de senaste åren. Säg ska dock att detta utan någon som helst tvekan är en av de bästa nyversionerna som någonsin gjorts och en lika klassisk som fräsch och modern western-rulle som du helt enkelt inte får missa.

9/10



### 10.000 B.C.

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

Skenande mammutar, det är grejer det. Ungefär så tänkte nog popcorngubben Roland Emmerich när han bestämde sig för att gå loss på Hedenhös-epoken med sina klåfingriga regissörslabbar. Och det tänkte han väl förvisso rätt i för de pampiga mammutscenerna som målar på så att marken skälv är rätt och slätt riktigt coola. Sedan glömde man att resten av speltiden hade behövs fyllas ut med något någorlunda vettigt.

Istället har man försökt integrera en kärlekshistoria mellan den unge stamkrigaren D'Leh vars förälskelse, den fagra Evolet, blir tillfångatagen och bortförd till D'Lehs stora förtret.

Med dagismanus och ett av filmhistoriens trögaste kärlekspar så är det upp till det visuella att rädda filmen och det maktar man inte med trots goda CGI-försök. 10.000 B.C. har utmålats som en stenåldersvariant av Apocalypto och visst ser jag poängen i jämförelsen.

Hade det inte varit för att Emmerich är den största grottmänniskan av dem alla så hade liknelsen nästan gått hem. 4/10



### INTO THE WILD

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

Man ska ha ett hjärta av sten och tårkanaler av cement för att inte gripas tag åtminstone någon gång under titten. Into the Wild är en ömsom vacker miljöskildring av USA och ömsom ett gripande drama om en ung kille som beslutar sig för att överge det liv han levtt för att söka frihet och lycka i vildmarken.

Han tar avstånd från bekvämligheter och materiella ting och ger sig ut på vägarna runt om i USA för att finna en väg som kommer att göra honom till en mer komplett människa. Into the Wild är på sätt och vis en film om möten med olika människor och hur ett möte kan påverka framtiden för alla inblandade.

Sean Penn regisserar med säker hand, får oss att verkligen leva in i berättelsen och låter skådespelarna ta fram sina allra bästa sidor för att föra berättelsen framåt. Into the Wild tenderar att bli långdragen då och då och en krystad voice-over av Jena Malone drar ned helhetsintrycket en aning, men överlag är Into the Wild en oerhört vacker film som utan tvekan är det bästa Sean Penn gjort. Hittills. 9/10



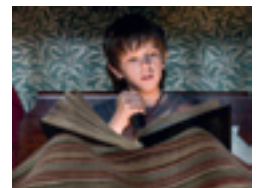
### JUMPER

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

Jumper är Doug Limans utskällda och relativt söndersågade film med Hayden Christensen i huvudrollen som en kille med förmågan att kunna teleportera sig. Det ser coolt ut och allt verkar perfekt med teleporteringsförmågan.

Men precis som man börjat tänka i de banorna och drömmar om att själv ha den förmågan dyker Samuel L. Jackson och hans frisyrr upp. Han är en "paladin" och har som uppgift att ta död på alla jumpers. Nu skiftar Jumper fokus. Från att ha varit en ganska cool och underhållande film med ett vältrande i fina miljöer, snygga effekter och häftiga situationer förvandlas den till en korkad och larvig actionfilm där kristna moralkakor om att folk som har förmågan att teleportera sig måste dödas för att det är emot guds vilja serveras flera gånger om.

Om du är duktig på att svälja trist manusarbete och kraftigt överspel från herrar iklädda ställulsiiknande tupé kan du dock hitta en lättsamt underhållande actionfilm här som mer än väl duger för stunden. 6/10



### SPIDERWICK

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

Spiderwick; namnet på bokserien som filmen är baserad på och även namnet på det förfallna gamla hus dit en mamma och hennes tre barn flyttar efter att pappan startat på ny kula med en annan kvinna.

Svårast att vänja sig vid förändringen hen Jared och inte blir det lättare av att det börjar hända märkliga saker i huset. Givetvis blir det Jared som får skulden, tills det visar sig att huset och trädgården är bebott av goda respektive onda varelses. Bland annat en vätte med minst sagt schizofrent humör.

Spiderwick är precis så lättsam som den låter och själva definitionen på fantasymatiné. Trist nog så följer den en standardiserad och rätt uttjatad mall om familjen som stöter på motgångar men stärks av det och hittar sammanhållningen igen. Men idén om en omgivning som är betydligt mer än den ger sken av att vara och barns förmåga att se verkligheten på ett annat sätt skildras med omsorg och mycket högre än så lägger jag inte ribban för vad som är ett godkänt familjäventyr. 6/10

NINTENDO DS™

SQUARE ENIX®

# FINAL FANTASY TACTICS A2

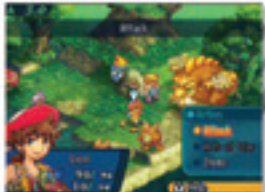
## GRIMOIRE OF THE RIFT™

LEAD YOUR PARTY TO VICTORY ACROSS THE FANTASY WORLD OF IVALICE

- Enjoy tactical battles set in the hugely popular FINAL FANTASY® universe.
- Absolute variety and customisation with over 50 available jobs!
- More than 300 quests provide hours upon hours of gameplay.



Nintendo DS™ Lite



[www.ffa2game.co.uk](http://www.ffa2game.co.uk)

© 2010 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.  
FINAL FANTASY, FINAL FANTASY TACTICS, GRIMOIRE OF THE RIFT, SQUARE ENIX and the SQUARE ENIX logo are registered trademarks or trademarks of Square Enix Co., Ltd.  
NINTENDO DS™ and DS™ are trademarks of NINTENDO.



DAMNATION

WHAT'S WITHIN  
YOUR SOUL?

# SOUL CALIBUR IV

TM

HOP

FEAR

REDEMPTION



31.07.08

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

16+  
www.pegi.info

UBISOFT

namco



PLAYSTATION 3

XBOX 360 LIVE

SOUL CALIBUR IV & ©1995-2008 NAMCO BANDAI GAMES INC., LUCASFILM LTD., LUCASFILM LTD. AND THE STAR WARS CHARACTERS, NAMES AND ALL RELATED INDICIA ARE TRADEMARKS OF © LUCASFILM LTD. © 2008 LUCASFILM ENTERTAINMENT COMPANY LUCASFILM LTD. ® OR TM AS INDICATED. ALL RIGHTS RESERVED. USED WITH PERMISSION. "PLAYSTATION", "PLAYSTATION" AND "PS" FAMILY LOGO ARE REGISTERED TRADEMARKS OF SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC. MICROSOFT, XBOX, XBOX 360, XBOX LIVE AND THE LIVE LOGO ARE TRADEMARKS OF MICROSOFT. XBOX 360 AND THE LIVE LOGO ARE TRADEMARKS OF MICROSOFT. XBOX 360 AND THE LIVE LOGO ARE TRADEMARKS OF MICROSOFT.