

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

GRATIS  
TIDNING  
Sep 2008  
Nummer 60

# Game reactor®

Nordens största speltidning

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



## de Blob

Vi har räddat världen med en färgburk

# War is coming



**WARHAMMER ONLINE**  
AGE OF RECKONING™

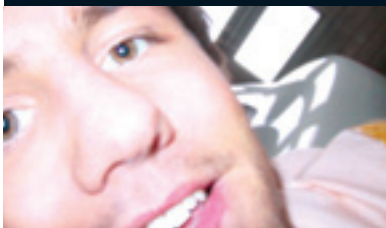


[www.war-europe.com](http://www.war-europe.com)



© 2008 Games Workshop Limited. All Rights Reserved. Games Workshop, Warhammer, Warhammer Online, Age of Reckoning, and all associated marks, names, races, race insignia, characters, vehicles, locations, units, illustrations and images from the Warhammer world are either ®, ™ and/or © Games Workshop Ltd 2000-2008. Used under license by Electronic Arts Inc. All Rights Reserved. Mythic Entertainment and the Mythic entertainment logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. GOA and the GOA logo are trademarks of France Telecom. Publishing, hosting and community management by GOA. All other trademarks are the property of their respective owners.

BRENDAN



## GALEN DEADLINE

Om inte de fyra sista veckorna klassas som "en galen månad" då vet jag inte vad som gör det. Processen med att varje månad producera en 64 sidor tjock tidning är något som nu efter 60 (!) nummer går smidigt och enligt väl inarbetade rutiner. Vi lever i deadline-cykeln, vi som arbetar med Gamereactor och den slutstress som alltid upplevdes under vårt första år, är idag väldigt sällan närvarande.

Men så händer allt på samma gång. Samma månad, och problemen hopar sig för att i slutändan snabbt och effektivt framkalla den där läbbiga panikstressen då folk svettas, skriker och där långa dagar blir till långa nätter. Skrivtrötta fingrar blir till skrupna stumpar av misshandlat styggkött.

Med risk för onödig stress tog jag turen ned till Tyskland för att gå på Leipzig Games Convention 08 i mitten av augusti.

Inga problem där inte. Men sen small det bara till. Efter fem dagar i Tyskland kom jag hem till en rykande arbetsdator där min fullproppade hårddisk tydligt bestämt sig för att starta trivsamt liten majbrasa. Trots snudd på fanatiska backup-rutiner hade sex dagars arbete försvunnit. Och inte nog med det - jag stod helt utan dator.

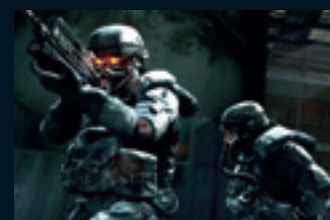
Tidningen är klar nu, ganska precis nu, efter ett par riktigt kämpiga dagar med för lite sömn, ohälsosamma mängder sportdryck och Tom & Jerry-kex. Det blev en tidning även denna månad, ett kaotiskt nummer 60 som betyder att vi firar stolt sexårsdag. Grattis Gamereactor, och tack till alla er som läser vår tidning.

**Petter**

# INSIDAN

Inuti Gamereactor Magazine #60 (Sep)

Vi har varit på mässta, vi har spelat Mirror's Edge, betygsatt De Blob och dammat av gamla slagsmål...



## 07 HILLZONE 2

Games Convention 08 har precis avslutats, och väl på plats fick vi bland annat testa tre banor från Killzone 2. Och ja, det rockade.



## 27 GUITAR HERO IV

Ja. Petter har headbangat sönder ett vitrinskåp, kastat ut sin TV genom fönstret och badat i mjölk. Han är en rockstar.



## 30 MIRRORS EDGE

Svensk spelutveckling mår bättre än någonsin och på toppen av det blågula spelberget står en hjältinna vid namn Faith.



## 46 DE BLOB

Färgtokiga blobbor sätter av för att rädda världen i detta übercharmiga Wii-spel. Vi bjuder på Sveriges första recension!



## 42 PURE

Ta på dig hjälmen, dina crosshandskar och en lika larvigt liten ryggsäck som killen på bilden. Sen är det bara att ösa.

### BETA-TEST

- 20 Project Origin
- 22 Halo Wars
- 23 Infamous
- 23 Diablo III
- 24 Race Pro
- 25 Damnation
- 25 007: Quantum Solace
- 26 Dead Space

### RECENSIONER

- 40 Star Wars: The Force Unleashed
- 42 Pure
- 44 Mercenaries 2: World in Flames
- 46 Too Human
- 48 NHL 09
- 50 TNA Impact

### FASTA SEKTIONER

- 04 Brev & Mail
- 06 Utannonserat
- 09 Notiser
- 12 Puffärskt
- 13 Profilen
- 16 Reaktionen
- 52 Köpguide
- 56 Retro
- 60 Journal
- 60 Blu-ray
- 60 Nedladdat
- 64 Topplistor



## 58 RETRO: BURNING FIGHT

**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 (Orveto 2007)

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

**TRYCK** Stibo Danmark

**DISTRIBUTION** Pan Nordic Logistics

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

(leif.persson@gamereactor.se)

Gamereactor 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 förhands tester. På Gamereactor.se kan du även driva din egen blogg, skriva egna medlemsrecensioner, diskuteraspel 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 multiplattformspel 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.

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

**ROBRT HYSTERIN** Insändaren "Roll Over Beethoven" tycker att det räcker med musikspel nu.

INFO@GAMEREACTOR.SE  
Gamereactor Hamngatan 10 831 33 Östersund



GÖR DIN RÖST HÖRD SKRIV TILL OSS!

## Jag har framtidens spelmaskin...

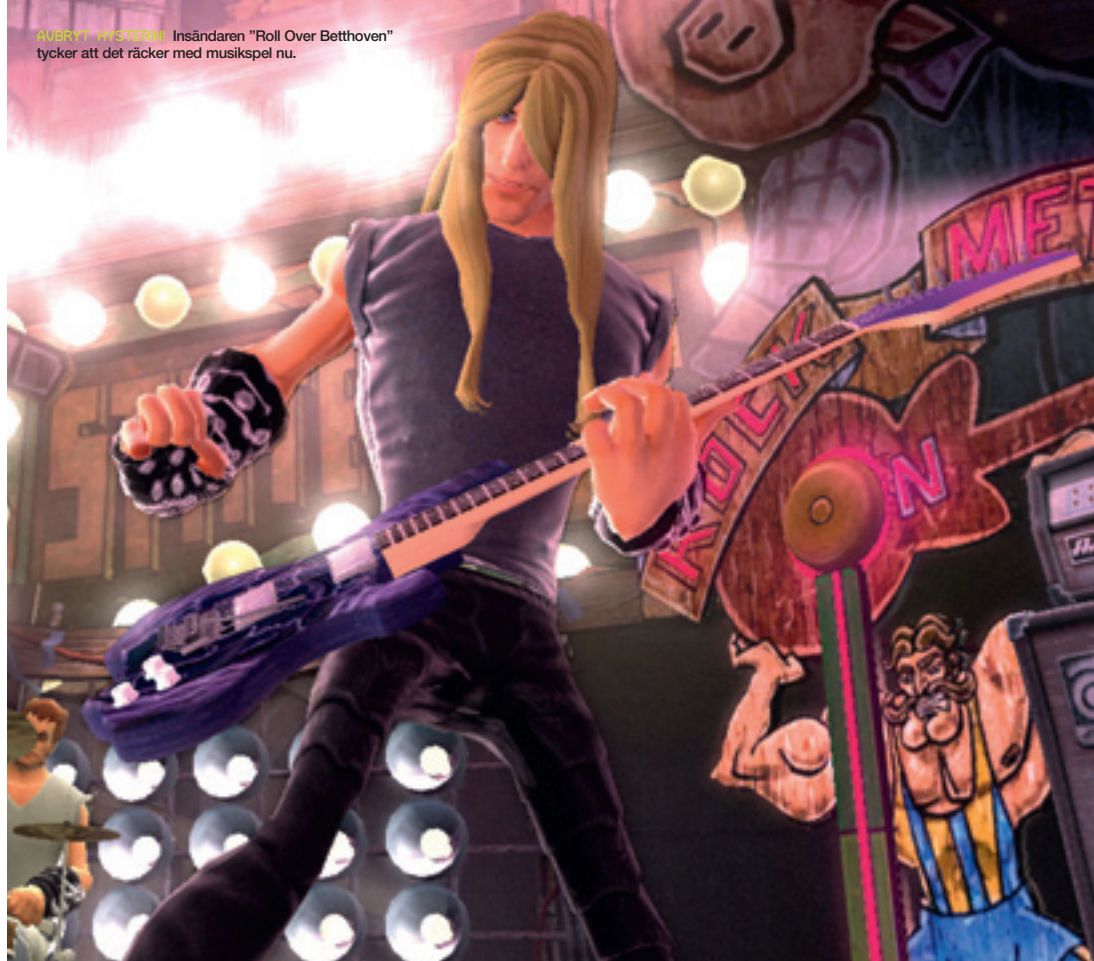
Jag var en av dem som köpte en iPhone. Alldeles för dyr, men ack så underbar. Det var faktiskt inte förrän igår jag insåg att jag, sedan jag skaffade iPhone, inte rört varken Nintendo DS eller PSP, trots ett jobb med mycket resande. Varför? Jo, för att Apples sköna lur är den absolut bästa bärbara spelenhet som finns. Det bara dräller in klassiska PC-spel som Civilization och runt hörnet väntar klassiska konsolspel som Super Monkey Ball. Allt till en enhet som har bättre prestanda och skärm än en PSP. Och som man alltid har med sig för att det ju är en telefon. Nej, nu får det vara slut med dedikerade spelenheter, iPhone och liknande telefoner har framtiden för sig. Nintendo DS och PSP har sin framtid i backspegeln. Sorry, men så är det.  
\_MAC-ATTACK

## Det bästa i livet är gratis

Vill bara tacka er på Gamereactor för det goda jobb ni gör med både nyheter, recensioner och intressanta artiklar. Att man kan få en sådan komplett hemsida med alla era funktioner och en så superb speltidning som den här utan att betala en nickel går bortom mitt förstånd. Nu har jag haft min dagliga dos underhållning tillgodosedd av er i drygt sex år och det är väl på tiden att jag tackar för mig. Stort tack och jag ser fram emot ytterligare sex år i er regi.  
\_TOMAS ADOLFFSSON

## Det räcker med hysterin nu

Jag tycker det räcker nu med plashysterin kring alla musikspelen. Jag förstår att både Activision, EA och snart även Konami vill sälja sin plast eftersom det ligger oerhört mycket pengar i det, men är det rimligt att man ska behöva uppdatera varje år och framför allt att instrumenten inte fungerar kors och tvärs? Jag menar, jag har två plastgitarer jag köpte till Guitar Hero till Playstation 2, skaffade två nya till Xbox 360-uppföljaren, köpte ytterligare en



trådlös när trean kom och i höst blir det till att köpa nya igen eftersom Activision säger att gitarrerna fått nya funktioner lagom till fyran. Samtidigt köpte jag Rock Band och fick med det en helt ny uppsättning. Men inte kan jag använda den gitaren till Guitar Hero, onej, och inte heller kan jag använda dess trummor till Guitar Hero 4. Summa summarum är jag redan över 10 plastinstrument och räknar kallt med att parken kommer att behöva utökas ytterligare i höst till bland annat dubbla trumset. Var nu de ska rymmas i min lilla tvåa. Jag tycker Microsoft, Nintendo och Sony ska ha som krav på plastinstrumenttillverkarna att de ska vara kompatibla med varandra. Annars borde de inte få sälja grejerna. Det här luktar dåligt lurendrejeri och jag kommer snart sluta köpa den ena eller andra serien eftersom jag inte har plats längre. Vilket är trist eftersom jag älskar dessa spel, men som det är nu fungerar det bara inte. Det är ocker och lurendrejeri.  
\_ROLL OVER BEETHOVEN

## FRÅN FORUMET

Månadens guldorn från gamereactor.se/forum

Vilken titel ser ni mest fram emot under nästa år?  
\_John-117

Om Crysis 2 kommer så är det det, annars så Halo Wars.  
\_Super-Kirby

Jag hoppas på Bioshock 2 faktiskt, men Alan Wake vore inte heller dumt.  
\_ConnyLundgren

För min del är det utan minsta tvekan God of War 3 och Tekken 6.  
\_gameplayer

Resident Evil 5 kommer att förgylla nästa år. Har potential att bli ett av tidernas bästa spel!  
\_Teddan

## Wii är verkligen för alla

Ville bara bjuda på en anekdot från min 20:e födelsedag förra månaden. Jag hade fått Wii Fit av min kära flickvän på morgonen och satte raskt igång med att köra ett svettigt träningspass på den medföljande balansbrädan. Vid middagstid kom mina föräldrar och mormor på besök för att äta lite tårta. Visade Wii Fit och till min oerhörda förvåning bad både morsan och farsan om att få spela, något som aldrig någonsin har hänt tidigare.

Tja, för att göra en lång historia kort så älskade de alla Wii Fit, varvid den verkliga bomben kom. Mormor, 74 år, bad att få testa. En ganska pigg dam som gillar långa promenader och sudoku ville spela TV-spel. Och gillade det också. Hela historien fick ett lyckligt slut i förrförra veckan då mina båda pärer investerade i ett eget Wii med Wii Fit. Och mormor har gjort en egen Mii och hälsar på och spelar så ofta hon kan. Helt plötsligt fick jag en insikt om varför Nintendo går så bra. Wii är inte bara för spelare, Wii är för alla.  
\_DEXTER

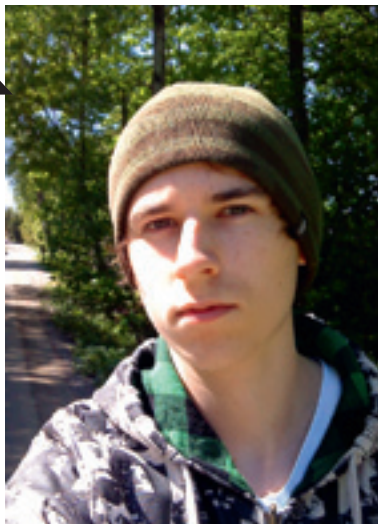
## När alla kopierar alla

Börjar Microsoft och Sony få ont om fantasi? Syftar på hur de den senaste tiden spenderat all sin tid med att kopiera varandra och Nintendo istället för att komma med något helt nytt? Nu ska både Microsoft och Sony ha Miilänkande avatrar, Sony har kopierat Microsofts Achievements, Microsoft kopierar Singstar, Microsoft ska kopiera Nintendos rörelsekänsliga handkontroll och Sony kopierade Microsofts musikfunktion som gör att man kan ha egen musik i spel. Var finns visionerna? Om de tänker lägga ned all sin kraft på att efterlikna och plagiera sin konkurrent så mycket det går, tycker jag de båda kan slå sina påsar ihop och göra en gemensam burk istället. Så slipper jag köpa tre olika spelmaskiner i framtiden. Tack för ordet.  
\_TONY HENRIKSSON

## 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.



## SIMON TESSEM

Ålder? 17 år  
Användarnamn på Gamereactor.se? SimMa  
Yrke/sysselsättning? Animatör  
Världens bästa spel? Metal Gear Solid, utan tvekan!  
Ditt bästa spelminne? Året var 1998, jag var sju år gammal och hade sett en trailer på Metal Gear Solid. Ett par månader senare begav jag mig till lokala spelbutiken och letade upp Metal Gear Solid på hyllan. Gick fram till kassan och gav damen 560 riksdaler och blev en stolt ägare av ett exemplar av Hideos mästerverk. Dock blev inte min pappa så glad när jag kom hem igen och jag tvingades lämna tillbaka spelet dagen efter. Så jag fick vänta ända fram tills julafton då jag fick det i present! Jag och min far sitter än idag och spelar det.  
Favoritmusik? Lyssnar på allt som låter bra, men lutar mer mot hårdrock.  
Hobbys? Spela trummor, skapa musik och göra flashfilmer.  
Ogillar? Jag hatar verkligen när spel hackar, frame-drops och instabil skärmpuppdatering borde inte förekomma i dagens spel.  
Åsikter om Gamereactor #59? Finemang som vanligt! Gillade framförallt Wipeout-artikeln som var väldigt matig.

BELIEVE IT OR NOT  
THESE ARE THE  
GOOD GUYS



# HELLBOY

THE  
GOLDEN ARMY

FROM THE VISIONARY DIRECTOR OF PAN'S LABYRINTH

UNIVERSAL PICTURES PRESENTS IN ASSOCIATION WITH RELATIVITY MEDIA  
A LAWRENCE GORDON / LLOYD LEVIN PRODUCTION IN ASSOCIATION WITH DARK HORSE ENTERTAINMENT A GUILLERMO DEL TORO FILM "HELLBOY II: THE GOLDEN ARMY" RON PERLMAN SELMA BLAIR DOUG JONES JEFFREY TAMBOR  
SETH MACFARLANE AND JOHN HURT MUSIC BY DANNY ELFMAN COSTUME DESIGNER SAMMY SHELDON CREATURE AND MAKEUP BY MIKE ELIZALDE EDITOR BERNAT VILAPLANA PRODUCTION DESIGNER STEPHEN SCOTT DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY GUILLERMO NAVARRO ASC CO-EXECUTIVE PRODUCERS MIKE MIGNOLA  
WWW.HELLBOYFILMEN.SE EXECUTIVE PRODUCERS CHRIS SYMES PRODUCED BY LAWRENCE GORDON MIKE RICHARDSON LLOYD LEVIN BASED UPON THE DARK HORSE COMIC BOOKS CREATED BY MIKE MIGNOLA STORY BY GUILLERMO DEL TORO & MIKE MIGNOLA  
LAWRENCE GORDON PRODUCTIONS SOUNDBLACK ON VARESE SARABANDE A UNIVERSAL PICTURE UNIVERSAL  
© 2008 UNIVERSAL STUDIOS

BIOPREMIÄR 26 SEPTEMBER

# WMM



## UTANNONSERAT

**Pro Evolution Soccer 2009 (Wii)**  
Även nästa år släpper Konami en version av sitt fotbollsspel till Wii. Årets upplaga var uppskattad och fick överlag bra betyg av spelpressen. Är du trött på den vanliga konventionella kontrollen i fotbollsspel kan det vara värt att hålla ögonen öppna.



**Grand Theft Auto IV (PC)**  
Inte ska de stackars PC-spelarna behöva stå ute i kylan medan konsolvärlden njuter av högklassig gangstersaga. I jul stiger Niko Belic av sitt lastfartyg för att anlända till PC-världen. Exklusivt för datorversionen är möjligheten att kunna spara och redigera egna filmer tagna under spelandet.

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

## HEAVY RAIN

Plattform: Playstation 3 Utgivare: Sony Premiär: 2009

Att Quantum Dream (Fahrenheit, The Nomad Soul) visade upp den superambitiösa äventyrsthrillern Heavy Rain var den enskilt största nyheten under Games Convention-mässan. Heavy Rain blir precis som Fahrenheit ett ganska styrt och stelt äventyrsspel med full fokus på en mångfacetterad, detaljrik och framförallt gripande story om en vacker frilansreporter som stöter på patrull under research-arbetet av en serie brutala mord. Kan bli bra, men såg ut som en enda lång orgie i förprogrammerade quick time-moment.



Ja, att raskt luta sig mot ett rangligt trappräcke kan vara nog så läskigt för en pojkflicka med midjekort jacka.



# GAMES CONVENTION 08

Gamereactor fanns på plats under Europas största spelmässa och spelade mängder med nya spel

**2** 54 000 besökare på tre dagar. Fem mässhallar stora som hela Dreamhack, tusentals kommande spel och minst lika många smördränkta, tyska käsewurst-korvar. Ja, Games Convention 08 var ett stort schabrak till mässa, och mitt i all svett, all tåbira, sinnessjuk volym och stress fanns Gamereactor på plats för att testspela över 40 kommande spel.

Medan E3 i Los Angeles (en gång i tiden världens viktigaste spelmässa) även i år kändes krampaktigt litet, tillkrånglat och stundtals riktigt tråkigt läggs mer och mer fokus på den europeiska Games Convention-mässan som varje år hålls i Leipzig. Gamereactor har varit på plats i tre år nu med både GRTV-team och hela dröser av

skrivsugna skribenter. Årets mässa besöktes av Petter Hegevall och Petter Mårtensson som under tre hektiska dagar fick chansen att kika närmare på mängder av spel som vi

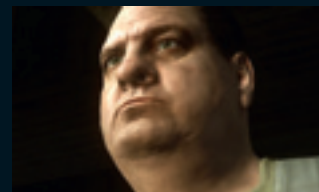
## Saknades gjorde God of War III, det ännu inte utannonserade Halo 4 och Forza 3...

vet att ni läsare vill veta mer om. En del av dem har vi skrivit mycket om de senaste månaderna, och därför nöjt oss med mindre uppdateringar här på sidan intill. Andra, som exempelvis Guitar Hero IV och Diablo III, täcker vi på riktigt för första gången i det här numret i form av smaskiga beta-tester proppade med intryck och information.

Games Convention 08 var i slutändan en lyckad tillställning där vi hann kika närmare på flera av våra mest efterlängta titlar. Det saknades dock nyheter och stora

utannonseringar och förutom spelet på bilden ovan (Heavy Rain) var det näst intill tomt med helt nya titlar på mässgolvet. Saknades gjorde bland andra God of War III, det ännu inte utannonserade Halo 4 och Forza 3. Om vi får se dem nu under hösten eller inte återstår att se.

**\_Redaktionen**



Heavy Rain: The Origami Killer kommer att släppas exklusivt till Playstation 3, nästa år.

### Åh nej, inte Sonic igen!

Världens sämsta igelkott är tillbaka till Wii. Och som vanligt får han inte vara sitt vanliga härliga själv. I Sonic and the Black Knight ska han utrustas med ett riddarsvärd, i ett försök att dränera honom på sin sista droppe självkänsla. Stackars, stackars Sonic.



### Divine Divinity II: Ego Draconis

Det är sex år sedan det första Divine Divinity släpptes till PC. I uppföljaren som släpps till PC och Xbox 360 får vi äntligen återvända till Rivellon. Efter som originalet belönades med höga betyg har vi all anledning att se fram emot denna uppföljare.

### Overlord kommer till Wii

Det är dags att gräva fram en ondskefull arme och se hur väl det går att styra dem med en Wii-mote. Overlord kommer nämligen till Wii. Dina elaka syskon försöker ta över kungariket medan pappa är borta och det är upp till dig och din armé oknytt att stoppa dem.



### Mer bärbart Guitar Hero

Kaffe utan grädde, är som kärlek utan kyssar, är som Guitar Hero utan gitar. Ändå kommer det ännu ett till Nintendo DS. Snart får någon skriva ett uppslagsverk över moderna musikspel, det börjar bli omöjligt att ha någon som helst överblick.

# SPELTESTAT PÅ MÄSSGOLVET:

Efter tre hektiska dagar på ett mässgolv proppat av svettiga tyskar berättar vi om åtta kommande spel



## KILLZONE 2

Plattform: Playstation 3 Utgivare: Sony Premiär: Mars 2009

Spelkänslan är så rå, tung, hård, aggressiv. Det känns igen från det första spelet (säklart) fast nu i förbättrad form. Kraftigt förbättrad form. Vi hade hoppats på så mycket, och blev trots enorma förväntningar ändå ruskigt imponerade av de Killzone 2-banor som Sony bjöd på under Leipzig Games Convention 08. Visst finns det risk för att spelet kanske blir för linjärt, absolut. Det finns också risk för att det kommer att bli enformigt av den stund vi fick spela. Men just nu känns Killzone 2 helt sjukt lovande, och kvalar enkelt in som ett av mässans absolut hetaste spel.



## RESIDENT EVIL 5

Plattform: Playstation 3 / Xbox 360 Utgivare: Capcom Premiär: 13 mars 2009

Vi vet inte varför, men vi hade nog trott att Resident Evil 5 inte skulle kännas så mycket som Resident Evil 4 som det verkligen gör. För det är såhär i efterhand en absolut självklarhet att Capcom behållit kärnan från det bästa spelet i serien (fyran) och i del fem bara bytt miljö, fiender och huvudkaraktär. Att man fortfarande är lika begränsad beträffande vart man kan gå och inte, gjorde oss en (liten) gnutta besvikna, men i övrigt var Resident Evil 5 en av mässans höjdpunkter med helcool design, läcker ljussättning och sinnessjukt läbbigt atmosfär.



## AION: TOWER OF ETERNITY

Plattform: PC Utgivare: NCSoft Premiär: 26 september

Förutom Warhammer Online (som ser ruskigt häftigt ut) var NCSofts kommande Aion mässans trevligaste rollspelsbekantskap. Spelvärlden är vackert färgsatt, atmosfären kändes väldigt drömsk och karaktärgalleriet gav definitivt mersmak. Ska Aion kunna ge World of Warcraft en match?



## UFC 2009 UNDISPUTED

Plattform: Playstation 3 / Xbox 360 Utgivare: THQ Premiär: Mars 2009

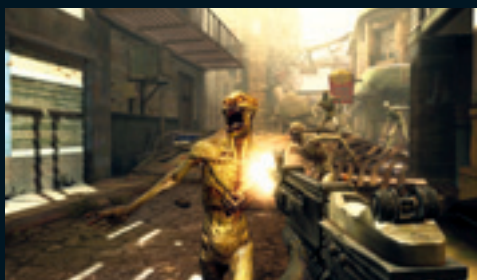
Det ryktades tidigt om att UFC 2009 skulle baseras på samma freestyle-spelkontroll som EA:s Fight Night Round 3, vilket fick Petter (bland andra) att skrika av smärta. Efter en exklusiv testsession på Games Convention vet vi dock att så inte är fallet, och UFC 2009 känns faktiskt riktigt, riktigt lovande...



## STREET FIGHTER IV

Plattform: Playstation 3 / Xbox 360 Utgivare: Capcom Premiär: 2009

Det råder för mig ingen som helst tvekan om vilket som var mässans hetaste spel i år. Capcoms ursnygga fyra såg lika fantastiskt ut som vi hade drömt om, och kändes bättre än vad vi någonsin hade kunnat hoppas på. Spelkontrollen är oerhört tajt och grafiken är helt fantastiskt snygg.



## RESISTANCE 2

Plattform: Playstation 3 Utgivare: Sony Premiär: November

Nej, det känns inget vidare. Tyvärr. Demo-banorna under mässan var förvisso väldigt korta, men lyckades ändå skapa avsmak på grund av samma strömlinjeformat stela spelmekanik som i det första spelet samt trist och järnbrun grafik. I nästa nummer kommer recensionen.



## CALL OF DUTY: WORLD AT WAR

Plattform: PC / Playstation 3 / Xbox 360 Utgivare: Activision Premiär: Nov

Trots att det bästa spelet i serien (Call of Duty 4: Modern Warfare) utspelade sig i en nära framtid, valde Activision ändå att backa bandet och återbesöka andra världskriget i del fem. World at War känns dock på förhand inget vidare då grafiken luktar gammal skåpmat och fienderna är urdumma.



## NEED FOR SPEED: UNDERCOVER

Plattform: Playstation 3 / Xbox 360 Utgivare: Capcom Premiär: 13 mars 2009

Need for Speed: Pro Street var det bästa spelet i serien sedan Underground från 2002. Trots detta ville tydligen fansen att EA skulle återvända till polisjakterna från Most Wanted, och därför är Undercover en återgång till ett gammalt koncept. Tyvärr kändes det också gammalt, sladdrigt och riktigt tråkigt.



# SPELA STORT

Är du sugen på att uppleva Gears of War 2 på 90" istället för 42"? Då ska du kika in Gamereactors projektor-guide

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

## SPELA RACE DRIVER: GRID I 90"

De sägs att bio börjar vid 90 tum, men hur är det med HD-spel?

Om du vill njuta av dina högupplösta spel, skaffa en projektor...

**D**et kan aldrig bli för stort. Faktiskt. Stor bild är något av det roligaste som finns och den som påstår att bilden snabbt kan bli för stor för TV-spel, har aldrig upplevt Bioshock i 100". En erfarenhet som gör att man aldrig igen vill återvända till en 42-tums-skärm.

Projektormarknaden har kommit lite i skymundan då fabrikatens kapprustning på plasma- och LCD TV-sidan fullkomligt överröstat allt. Många känner inte ens till att projektorerna utvecklets i samma rasande takt som de skärmar som idag anses som marknadsledande, och att man för en mycket måttlig penning kan njuta av sina högupplösta Playstation 3- och Xbox 360-spel (och PC, för den delen) i 80, 90 och 100 tum.

Fördelarna med att köpa projektor istället för platt-TV är såklart många. Dels får du mer bild för pengarna, större bild, du slipper en massa sladdar som hänger under själva bilden på frontväggen i ditt vardagsrum, och vill du kan du ju få din duk att försvinna genom att köpa en takmonterad rullduk och efter avslutad spelsession helt enkelt dra upp den i taket igen. En annan fördel är ju såklart att dagens projektorer alla innehåller panelteknik som helt saknar risken för inbränningar (som en plasma-TV gör exempelvis) vilket innebär att du med lätthet kan njuta av ett spelpass på tio timmar med din projektor, utan att vara skraj för att ha fastbrända livmätare i bildens högra hörn för resten av livet. Att spela spel på riktigt stor och bra bild, är mäktigt och skapar såklart en helt annan inlevelse. Tro oss, vi vet. Vi har njutit av vår JVC DLA-HD1:a i över ett år nu...

\_Petter Hegevall



För speltoken:  
**PANASONIC PT-AE1000**  
Pris: 22 995:-  
Upplösning: 1920x1080p  
Teknik: LCD

Kontrast: 16000:1

- **Vad är detta för proj?** Panasonic's senaste 1080p-LCD-projektor är en arbetshäst som imponerat på oss alla. PT-AE1000 är utrustad med en ny iris som jobbar steglöst, den är tillräckligt snabb så att man aldrig ser den arbeta, inte ens i svåra scener som växlar mellan ljust och mörkt. Tack vare den dynamiska irisen når man en kontrast på hela 16000:1 och väldigt bra svärta. Visst, i jämförelse med JVC:n nedan är PT-AE1000 en betydligt enklare projektor, men den kostar också en tredjedel så mycket.
- **Fördelar:** Filmisk bild, god ljusstyrka, bra skärpa.
- **Nackdelar:** Viss screen door, vissa problem med svärta.



För storfräsarn:  
**JVC DLA-HD100**  
Pris: 74 995:-  
Upplösning: 1920x1080p  
Teknik: D-ILA

Kontrast: 30.000:1

- **Vad är detta för proj?** Med HD100, ersättaren till redaktionens projektor (HD1), har JVC nogna förbättrat de mycket få svagheterna (bland annat färghanteringen av rött och grönt) hos föregångaren till perfektion. Kontrasten har fördubblats och anges nu till 30.000:1 (native) vilket ger riktigt kraftfullt djup i bilden. Redan HD1 kunde skryta med en oerhört njutbar bild som slog det mesta men här får man som sagt bättre av allt serverat i ett läckert chassi som arbetar i det närmaste ljudlöst. Visst, HD1 är en dyrgrip, men presterar därefter också. Detta är för den riktigt kräsne.
- **Fördelar:** Fantastiskt bra bild i 1920x1080p, grym färgåtergivning..
- **Nackdelar:** Väldigt, väldigt dyr.



För studenten:  
**EPSON EMP-TW700**  
Pris: 9 995:-  
Upplösning: 1280x720p  
Teknik: LCD

Kontrast: 10.000:1

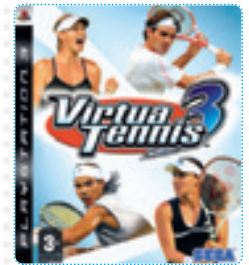
- **Vad är detta för proj?** Epson TW700 är baserad på deras egen D5 LCD-panel, som även återfinns i Panasonic AX100. Förutom bra bildkvalitet för en liten summa pengar ger TW700 även stor flexibilitet vid installationen då den har både vertikal och horisontell lens-shift. För dig som letar en smidig och lättinstallerad LCD-projektor med 1280x720p-upplösning (HD Ready) för en lagom penning är detta absolut ett bra alternativ. Att TW700 mer ser ut som en silverlackad slalom-pjäxa än en projektor bör du dock vara beredd på att ignorera.
- **Fördelar:** Jämn bild, god skärpa, väldigt enkel att använda.
- **Nackdelar:** Aningen ljussvag, färghanteringen känns relativt blek.

## STORA SPEL

Spel som du bör testa att spela med stor bild



**Race Driver: Grid**  
Race Driver: Grid är inte bara världens just nu snyggaste racingspel, det är även hiskeligt snabbt. Detta gör att det lämpar sig perfekt för att spelas på riktigt, riktigt stor bild.



**Virtua Tennis 3**  
Segas arkadglättiga tennis-trea är ett av få spel som renderas i hiskeliga 1920x1080p. Detta gör att det såklart är helt perfekt för att blåsa upp på 100" eller mer.



**Gears of War**  
Gears är precis lika snyggt idag som när det kom för drygt två år sedan. Vrålande Locust och fantastiskt detaljrikedom passar utmärkt på stor bild.



**Gran Turismo 5: Prologue**  
Polyphons dyra demo på det kommande Gran Turismo 5 renderas i 1080p och ser helt sjukt högupplöst, skarpt och snyggt ut på låt säga 120".

**ARG NINJA TILL SALU** Om Tecmos ägare nekar till budet kommer Square Enix inte att gå vidare eftersom man inte vill dra på sig ett dåligt rykte som skitstövlar i affärer. Finansbedömarna tror dock att Square Enix kommer lyckas med uppköpet.



## SQUARE KÖPER TECMO

Smaskigt jättebud lagt på utvecklarna bakom Ninja Gaiden

**S**quare Enix överraskande nyligen rejält med att lägga ett bud på Tecmo. Budet anses vara vänskapligt och skulle ge Square Enix fullständig kontroll över företaget. Anledningen till uppköpet är att Square Enix vill bredda sin portfölj med spel i fler genrer och där passar Tecmos titlar med skräckspel som Project Zero, action som Ninja Gaiden och fighting som Dead or Alive in perfekt.

Dessutom anses Tecmo vara väldigt starka i USA och Square Enix vill utöka sin verksamhet i väst plus att Tecmo har många skickliga Xbox 360-utvecklare, vilket Square Enix själva saknar.

Tecmo är just nu en studio i kris sedan deras enda riktigt stora utvecklare, Team Ninja, till stora delar nyligen valde att hoppa av för att bilda en egen studio. Anklagelser om oegentligheter ledde till en stämningsansökan mot Tecmo, något som i sin tur fick högste chefen Yoshimi Yasuda att säga upp sig. Därför är framtiden osäker för Tecmo och aktiekursen har rasat ordentligt, vilket gör att det är ett bra läge för Square Enix att gå in. Budet ligger på 60 kronor per aktie, vars egentliga värde är så lågt som 45 kronor. En bra deal för Tecmo, alltså.

\_Jonas Mäki

# 28 456 990

**SÅLDA EX AV ZAPPER-SPELET DUCK HUNT (NES)**

Under NES-eran jagade vi alla digitala ankor och totalt köpte över 28 miljoner spelet med tillhörande ljuspistol. Som en jämförelse har Madonnas mest sålda album Like a Virgin inte lyckats komma upp i mer än 19 miljoner sålda exemplar.



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

### + SVENSKA SPEL

Grin pysslar med storspel åt Capcom och Warner Bros, Massive gör grymma strategispel, Starbreeze jobbar på Riddick 2 medan Digital Illusion har Mirror's Edge runt knuten. Svensk spelutveckling regerar. Hårt!

### KOMPATIBEL PLAST

Äntigen drog Microsoft och Sony i transbromsen och i höst kommer du därför kunna spela Guitar Hero: World Tour och Rock Band 2 med samma instrument. Att ha dubbla uppsättningar plastinstrument krävs alltså ej.

### NYA UTANNONSERINGAR

Varken Microsoft, Nintendo eller Sony har speciellt många titlar bekräftade för 2009. Räkna med en hel drös av nya utannonseringar i höst där vi kan räkna med ett Bungie-spel, ett nytt Zelda och något från Team Ico.

### - GAMES CONVENTION

En spelmässa i Europa är en bra idé och numera är vi världens största spelmarknad. Men om inte utgivarna bemödar sig mer än vad man gjorde på det sömnpiller som utgjorde årets mässa kan man lika gärna lägga ned.

### SUPERGIRIGA NAMCO

I kommande rollspelet Tales of Vesperia kommer man kunna betala riktiga kronor för att få mer pengar i spelet så man ska slippa samla ihop dem själv. Betala för spelet och betala sedan för att slippa spela det, tack Namco.

### JOURNALISTISK DÖD

Spelutgivarna gör allt de kan för att kontrollera oss med snurriga publiceringsembargon som gör att vi allt oftare inte kan sköta vårt jobb. All journalistisk frihet miss-handlas och låga betyg straffas med försämrade relationer.

## NOTISER

### BÄTTRE HANDKONTROLL

Många har beklagat sig över att styrkorset till Xbox 360 suger. Nu har dock Microsoft sett över det hela och tagit fram en ny version. Utseendemässigt kommer den nya handkontrollen se exakt likadan ut som den gamla, men alltså ha bättre precision på styrkorset.

### NYTT OM ALAN WAKE

Det har länge varit knäpptyst om Alan Wake. Nyligen kommenterade dock Remedys Mika Reini utvecklingen och lät påskina att man faktiskt haft problem. Stora delar av det man redan gjort har fått kastas bort och man har börjat om från grunden istället.



### GOLDEN EYE 64 I TRUBBEL

Rare har konverterat Nintendo 64-klassikern Golden Eye 007 till Xbox Live Arcade. Problem har dock uppstått då det visar sig att Rare inte får loss rättigheterna som behövs. Det har visat sig vara ett riktigt rättbo av licenser till höger och vänster, där filmbolaget, Activision och Nintendo har synpunkter på det hela. För ögonblicket befinner sig spelet i en laglig limbo.

### PAPPFODRALEN TILLBAKA?

I USA har global uppvärming blivit en het fråga och alla företag tävlar om att vara det mest miljövänliga. Nu har amerikanska butikskedjan Wal-Mart, som är en av de absolut viktigaste för spelhandeln, satt press på Microsoft, Nintendo och Sony samt några stora tredjepartsutvecklare kring detta. Genom att istället byta till pappfodral skulle det minska koldioxidutsläppen med nästan hälften.

### SLUT PÅ XBOX I JAPAN

Efter att inte ha lyckats sälja Xbox i Japan under sju hela år har Microsoft plötsligt kommit igång ordentligt. Det är Namcos rollspel Tales of Vesperia som skapat Xbox 360-hysteri som fått konsolen att ta helt slut, vilket i sin tur lett till skyhöga begagnatpriser. Nu kämpar man febrilt för att få fram fler konsoler.

### ROCKA MED PSALMER

Många religiösa föräldrar lär enligt rapport ha satt oblaten i fel strupe när de såg sina barn rocka loss med Djävulen själv i Guitar Hero III. Detta i takt till musik med helt andra budskap än man får från psalmböckerna. Det fick kristna företaget Digital Praise omedelbart att inse situationens allvar och de har nu kraftfullt agerat genom att ta fram Guitar Praise. Ett Guitar Hero-liknande spel med uteslutande kristen musik.

## INTERNET

NYHETER - GAMEREACTOR.SE

### RETRO FRÅN ARKIVET

Under vinjetten "Från arkivet" berättar vi varje vecka om okända och kända händelser från spelvärlden som du antingen hade glömt eller inte hade en aning om.

### GRFM - AVSNITT #7

I det sjätte avsnittet av vår egen radioshow (podcast) pratar vi om att vara bäst på spel. Missa inte det.

### TOKYO GAME SHOW

En av världens största spelmässor, Tokyo Game Show, går av stapeln 9-12:e oktober. Som vanligt kommer du att kunna följa den i detalj på Gamereactor.se

## CITATET

Korkade, roliga eller/och helt vanvetliga citat från spelbranschen



**"Vi suger i Japan, men Sony suger ändå mer!"**

Före detta Xbox 360-chefen Peter Moore om den japanska Xbox 360-försäljningen.

## GRAN TURISMO ACADEMY AVGJORT

Svenskt brons i Sonys Gran Turismo 5-tävling

**E**n taxichaufför från Tyskland och en student från Spanien, Lars Schlömer samt Lucas Ordóñez blev till slut vinnarna av Nissan GT Academy. Svenske Chris Midmark gjorde dock ypperligt ifrån sig och slutade på en stabil tredjeplats efter att ha startat starkt men tappat lite på slutet.

Under hela sommaren har Sony och Nissan hållit i tävlingen Nissan GT Academy, där spelare från hela Europa fick kvalificera sig i nationella uttagningar i Gran Turismo 5: Prologue. Sista helgen i augusti hölls till slut en tävling på anrika banan Silverstone i England där 22 finalister tävlade i varsin Nissan GT-R för att för tjäna sin plats i Nissan Race Team som ska köra 24-timmarsloppet i Dubai tidigt nästa år. Lars och Lucas som alltså vann ska nu träna stenhårt i fyra månader med Nissan, både fysik, teori och bilkörning för att vara i toppform när den riktiga tävlingen drar igång.

\_Jonas Mäki



**CHRIS MIDMARK** Inte nog med att Gamereactor-läsaren Chris visade sig vara bäst i Skandinavien i Gran Turismo 5: Prologue, han gick även vidare till uttagningarna i Europa där man fick köra Nissan GT-R (R35). Vilket råkar vara chefredaktör Petters drömbil.



# STEKHET SPELHÖST 2008

> Sonic Chronicles > Spore > Fallout 3 > Saints Row 2  
> Fable II > Little Big Planet > Gears of War 2

Vi har spanat in vilka godbitar du ska hålla utkik efter i höst för att härda ut i mörkret och kylan...



## FOKUS/ EXTAS

Vi spårar och spekulerar om kommande spel...

### VÄNTA PÅ DESSA:

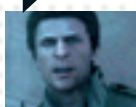
#### SEP

Chartertrippen är ett minne blott och spel-säsongen drar igång på allvar...



För bara några dagar sedan släpptes efterlängtrade **Spore till PC**. Den 19:e kommer **Star Wars: The Force Unleashed** (PS3, Xbox 360) och bara sex dagar senare, den 25:e, släpps äntligen **Brothers in Arms: Hell's Highway** där vi får uppleva Operation Marketgarden som var en av andra världskrigets värsta floppar. Dagen därpå kommer härligt leriga **Pure (PC, PS3 och Xbox 360)** som recenserar längre fram i tidningen. Samma dag kommer även Wii-exklusiva **Wario Land: The Shake Dimension**, som ser helt fantastisk mysigt ut liksom Nintendo DS-rollspelet **Sonic Chronicles: The Dark Brotherhood**.

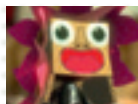
### VÄNTA INTE PÅ DESSA:



Boxningsfiaskot **Facebreaker** (släpptes typ igår) kan du gott vara utan. En närmast ospelbar soppa som vi recenserade i förra numret. **Den 26:e är det dags för mer skräpboxning, då kommer Don King Presents: Prizefighter till Wii**. Men oavsett vad den legendariske boxningspromotorn säger, köp inte hans spel. Samma dag kommer även **Silent Hill: Homecoming (PS, Xbox 360)** som utvecklats av Konami i USA. Av allt att döma kommer det att bli ett nytt skräckpekorat på samma sätt som **Alone in the Dark** blev. Vi vill också varna för bebisimulatoren **My Little Baby** som får din DS att låta som ett skrikande spädbarn.

#### OKT

Årets sannolikt eländigaste månad är lyckligtvis propad med riktigt grymma spel



Den 9:e oktober kommer årets kanske hetaste rollspel, nämligen **Fallout 3 till PC, Playstation 3 och Xbox 360**. Den 10:e släpps Rockstars racingspel **Midnight Club: Los Angeles** (PS3, Xbox 360) som ser lovande ut. **Saint's Row 2** (PS3, Xbox 360) lanseras 17:e och känns på förhand riktigt bra. Den 24:e släpps **Fable II till Xbox 360** och den 30:e kommer Valves zombiespel **Left 4 Dead till PC och Xbox 360**. Sista ut i oktober, den 31:a, kommer slutligen **Media Molecules** charmiga **Little Big Planet till Playstation 3** och rymdskräckisen **Dead Space** från EA (Playstation 3, Xbox 360).



Armored Core-serien har inte varit bra på länge och **Armored Core for Answer** som släpps till **Playstation 3 och Xbox 360 3:e oktober** bådär inte gott. 17:e oktober kommer **Rapala Fishing Frenzy (PS3, Wii och Xbox 360)**, vilket på förhand känns som en redigt meningslös titel. 31:a oktober släpps **Disney Sing It**, ett karaoke spel helt utan farsan Baloo och de andra och fyllt med hemskheter som Hannah Montana och Jesse McCartney. Undvik om du vill ha trumhinorna i behåll. Vi höjer avslutningsvis också ett varningens finger för Wii-karaoke-spelet **Boogie Superstar** som släpps 30:e oktober.

#### NOV

Här släpps alla spel avsedda för årets julhandel, och 2008 är det en hel del



Den 7:e november släpper Epic superhypeade **Gears of War 2** som just nu är Sveriges mest förhandsbokade spel. Veckan därpå, den 11:e, kommer det helt efterlängtrade **Mirror's Edge** till PC, Playstation 3 och Xbox 360. Ytterligare en vecka senare kommer **Guitar Hero: World Tour (PS2, Wii, PS3, Xbox 360)** och den 21:a släpps äntligen **Tomb Raider: Underworld** (PS3, Xbox 360) som ska bli Laras återkomst. Till sist är det **Insomniacs** uppföljare **Resistance 2** (PS3) som släpps den 28:e november tillsammans med **Far Cry 2 (PC, PS3, Xbox 360)** som ser både snyggt och spelmässigt intressant ut. **Sonic Unleashed kommer den 28:e**, till Playstation 3 och Xbox 360.



Den 13:e november, olyckstalet, kommer **Facebreaker till Wii**. En nedbantad version av ett redan useit spel. Tokvarning härmed utfärdad. Något som även tycks gälla **Harry Potter** och halvbloodsprinsen som ser ut att bli ett genomsnittligt filmlicensspel. 21:a november släpps **Mortal Kombat vs. DC Universe** (PS3, Xbox 360), men av vad som visats hittills verkar det bli en ruttin fightingsmörja med stelopererade bråkstakar. Mot slutet av månaden, 28:e, släpper Namco sitt **Naruto: Ultimate Ninja Storm** (PS3) som känns gammalt innan det ens är ute. Samma dag kommer även **Scene It? Box Office Smash (Xbox 360)** som ser precis lika kasst ut som sitt kräkmedel till föregångare.

## DYKER DET UPP SNART?

Nu har vi spelat det, till Xbox 360, och det rockade. Men när kommer det då?



## STREET FIGHTER IV

Capcom / Playstation 3, Xbox 360

Capcom tiger som muren. Dödstyta. Vi har försökt i (långa) omgångar att få dem att avslöja när de har tänkt släppa lös världens coolaste slagskämpar på Playstation 3 och Xbox 360, men utan resultat. Vi vet inget. Nada. Zip. Zero. Null. Och det gör oss om möjligt ännu mer sugna på det absolut hetasta, kommande slagsmålet just nu; **Street Fighter IV**. Petter (grisen) spelade det under Games Convention och fick tydligen svåra kissrysningar. Vi andra förblir avundsjuka, arga och extremt förväntansfulla...

## FOKUS/ DISPYTEN

Två medlemmar ur redaktionen goes head-to-head om en specifik äsikt

# PASSAR DARTH VADER IN I SOUL CALIBUR IV?

Petter och Mäki tycker olika...



## J!

säger killen som sover med ett lappat Yoda-mjukisdjur.  
Jonas Mäki



## NÄ!

säger han som helst av allt vill att Lucas ska gå i pension.  
Petter Hegevall

Jag älskar alla sorters gästspel! Jag tyckte det var kul att smiska Mario med Solid Snake i senaste Smash Bros och älskade att spela med Link i Soul Calibur II. Darth Vader i Soul Calibur IV står för ett rysligt coolt gästspel av den mest ikoniske skurken någonsin och Namco har dessutom haft den goda smaken att inte göra honom alldeles för stark. Därmed tillför han något och gör Soul Calibur IV intressant även för de som normalt inte spelar fightingspel. Och att han inte skulle passa in i spelets miljöer och tidsålder känns bara fånigt. Storyn i spelet kan inte bli mindre osannolik än den redan är, fylld med demoner, robotar och alver

### Men vad är det som är bra med honom då?

Till att börja med det mest uppenbara: Han är stor, svart, cool och väser och känns så elak att den verkliga bossen Algal reducerats till en fåntratt i nedre högra hörnet. Sen har han riktigt tuffa specialattacker också.

Jag är inte särskilt förtjust i alla de gästspel som görs i diverse fighting-spel. Jag tycker exempelvis att Yoshimitsu är helt överflödig i Soul Calibur, jag tycker att Halo-gubben i Dead or Alive 4 bara kändes malplacerat meningslös och när Guy från Final Fight dök upp i Street Fighter Alpha ville jag mest gråta. Trots detta var jag dock rätt positiv på förhand till det faktum att gamle flåsbabban Darth Vader skulle finnas med i Soul Calibur IV. Den serien har enligt mig behövt mer råbarkade köttsmiskare och mindre välfriserade fjollor. Darths grymma lightsaber-skills trodde jag skulle betyda att jag äntligen kunde låta Astaroth vila lite och istället låta Vader smiska lite stjärt.

### Men vad är det som är dåligt med honom då?

Nä, men dels är han ju rusligt obalanserad, trög, jobbig och bara allmänt dålig. Han passar ju (såklart) inte alls i själva konceptet och känns helt missanpassad.

Håller du med prygefantasten Mäki om att Darth rockar? Lufa den äsikten på [www.gamereactor.se/forum](http://www.gamereactor.se/forum)

Hatar du också Vaders inbopp i Soul Calibur IV? Dåså. Säg det högt på [www.gamereactor.se/forum](http://www.gamereactor.se/forum)



# PURFÄRSKT

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



## Batman: Arkham Asylum

PS3, XBOX 360 / NOVEMBER

Istället för att göra ett skabbigt licensspel baserat på den senaste filmen, har Eidos köpt rättigheterna att göra spel på alla Batman-serier som någonsin funnits. Resultatet är Batman: Arkham Asylum där alla superbrotslingar plötsligt gaddar ihop sig på Gotham Citys mentalsjukhus och där ditt jobb blir att samla ihop dem igen.

## The Godfather II

PC, PS3, XBOX 360 / 26 FEB

Gudfadern goes Scarface. Japp. Man undrar hur tänket gick hemma hos EA. "Släng bort alla uttjade Coppola-referenser, filmkskrällena är ju trots allt bara världens högst aktade trilogi". Istället för den filmmässigt trogna miljön i det första spelet (6/10) kommer vi i Godfather II att styra kosan mot ett Kuba smockfyllt med vinröda 70-talsskjortor. Räkna också med att få strypa en och annan skrotsamlande gubbstrutt.



## Overlord II

PC, PS3, XBOX 360 / 2009

Att beordra omkring små elaka och troll i Overlord var en riktig höjdare. Tidigt nästa år kommer Overlord II där du i rollen som en ny härskare ska ta över en hel värld och som vanligt låta trollen göra allt skitgöra. Lagom till tvåan har de dessutom lärt sig att rida på saker och blivit ännu världslosare...



## Anno 1404

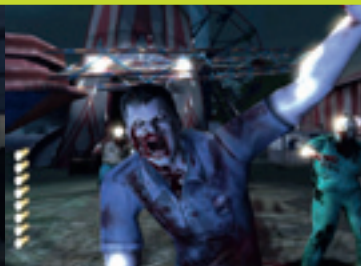
PC / MARS

Ubisoft köpte nyligen upp tyska Sunflower, mest kända för Anno-serien. Nu kommer första resultatet av uppköpet, en ny del i Anno-serien kallad 1404 med en helt annan budget än serien haft tidigare. Denna gång får man knäpa ihop en egen metropol i Orienten med en hel palett av verktyg för att verkligen kunna göra en unik stad.

## House of the Dead: Overkill

WII / APRIL

Storyn har aldrig varit House of the Dead-seriens främsta försäljningsargument, men i nästa del kommer vi att få följa med agent G på hans allra första uppdrag. Det utspelas i en sömning småstad i Louisiana där något märkligt verkar ha hänt. Var beredd att greppa era Wiimotes för hektisk zombieaction när House of the Dead: Overkill släpps nästa vår.



## Battle Fantasia

PS3, XBOX 360 / MARS

Japanska konsolspelare har sedan ett tag tillbaka kunnat spela hemversionen av arkadslagsmålet Battle Fantasia som nu är på väg även till Europa. I början av nästa år kommer vi att kunna prova på deras tolkning av slagsmål i fantasy-miljö. Liksom i Street Fighter IV är grafiken uppbyggd av polygoner (tredimensionell), men Battle Fantasia spelas trots det i två dimensioner, old school-style, med andra ord.

## Shellshock 2: Blood Trails

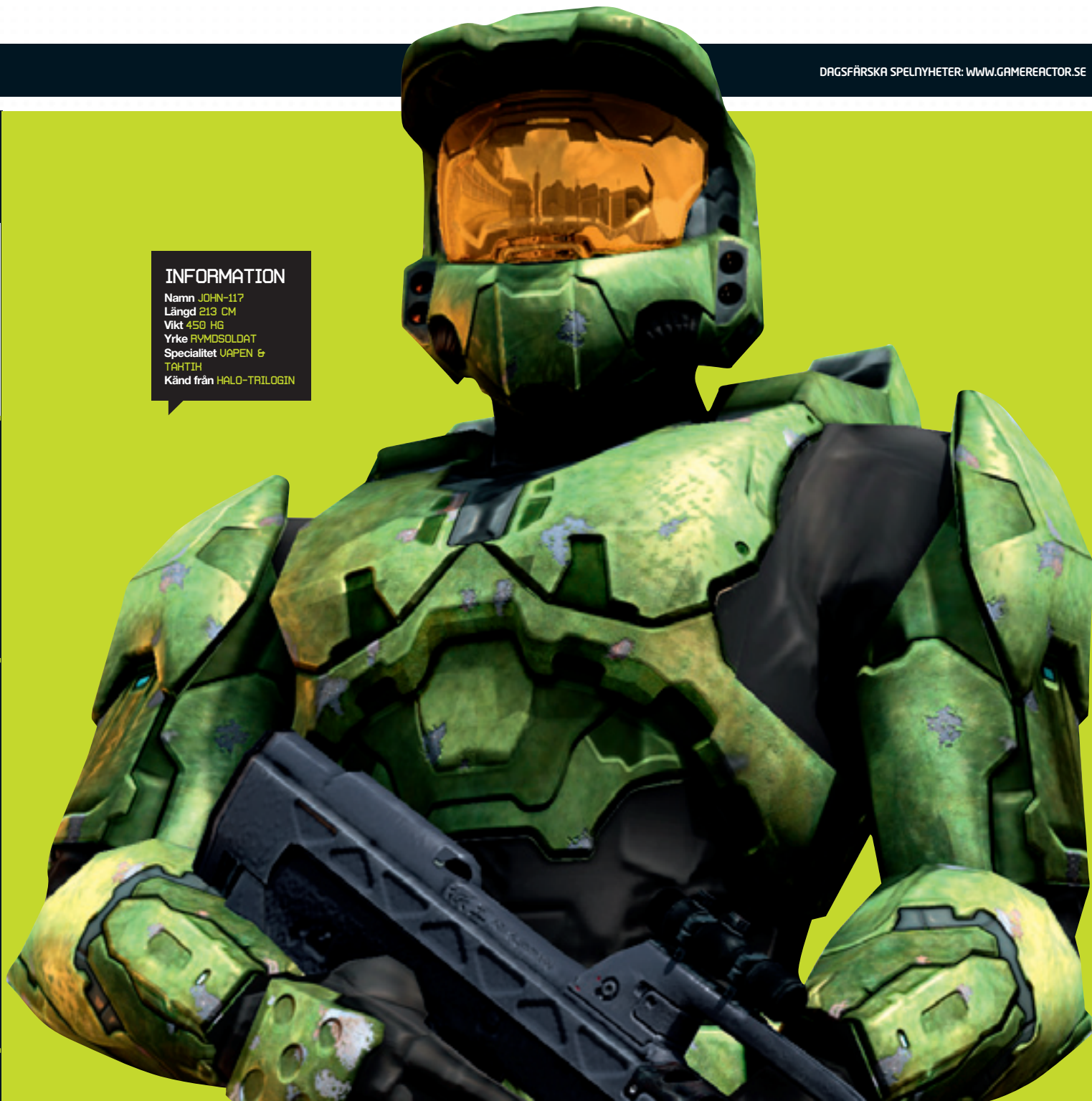
PC, XBOX 360 / HÖSTEN

Idag är Guerilla mest kända för Killzone, men det var med Shellshock: Nam '67 man debuterade år 2004. I höst kommer uppföljaren Shellshock 2: Blood Trails, fortfarande med Eidos som utgivare men med Rebellion som utvecklare. Denna gång jagar man ett hemligt virus som tappats i Kambodjas djungler som förvandlar folk till zombies.



### INFORMATION

Namn JOHN-117  
 Längd 213 CM  
 Vikt 450 KG  
 Yrke RYMDSOLDAT  
 Specialitet VAPEN &  
 TAHTIH  
 Känd från HALO-TRILOGIN



# PROFILEN: MASTER CHIEF

Bungies grönskrimrande actionhjärte är en mystisk man, som aldrig visat sitt riktiga ansikte...

## DEN BEPANSRADE KRIGSKUNGEN

**M**aster Chief Petty Officer John-117 som det fullständiga namnet lyder, eller bara Master Chief som han är mer känd som, är idag en superkändis av astronomiska proportioner. Vad som däremot inte är lika känt är hans personlighet som Bungie medvetet valt att tona ned så mycket som möjligt.

Inspirationen till designen av Halo-spelens starkeman sägs komma främst från gamla kultiga Clint Eastwood-filmer där den fåordige hjälten alltid triumferar. 213 centimeter lång är

Master Chief en stadig välbepansrad koloss som på slagfältet är en lika otäck syn för fienden som han är sporrande för sina medsoldater.

Trots alla hjältedåd ses dock Master Chief som ett missfoster av stora delar av det militära, ett osmakligt experiment som aldrig får upp-repas. Master Chief blev nämligen som liten kidnappad av regeringen för sin ovanligt höga intelligens och goda fysik för att på konstgjord väg förvandlas till en supermänniska. Ett öde som drabbade flera andra barn. Alla har dock

för eller senare gått hemiska öden till mötes. Detta medan Master Chief alltså klarade sig vidare och blev till mänsklighetens stora frälsare i tre magnifika Halo-spel.

För närvarande ligger Bungies grönklädde superkrigare i dvala, ute i ett klivet rymdskepp någonstans i yttre rymden, och bara väntar på att någon gång landa för nya äventyr tillsammans med den artificiella intelligensen Cortana.

**Jonas Mäki**



### 160 GB hårddisk

Nya Playstation 3-versionen heter 160 GB, och innehåller därmed en rejält mycket större hårddisk.

• **Vad ska jag med 160 GB till egentligen?**

Redan i höst kommer Burnout: Paradise för nedladdning, närmare sju gigabyte stort, och fler ännu större spel är att vänta. Med 160 gigabyte är du helt enkelt bättre rustad för framtidens krav på nedladdningar av både film och spel.

### Ingen bakåtkompatibilitet

Tyvärr klarar Playstation 3 160 GB inte av att spela Playstation 2-spel. Något inte heller den gamla 40 GB-modellen gör.

• **Hur ska jag kunna spela mina gamla Playstation 2-spel då?**

Tyvärr finns det ingen sådan möjlighet med de PS3-paket som idag säljs i Sverige. Isåfall måste du leta upp en gammal begagnad 60GB-maskin.



### Dual Shock 3

Sixaxis innehöll ingen skakfunktion, vilket var dess stora svaghet. Nu är detta åtgärdat i Dual Shock 3.

• **Vad ska jag med skakfunktion till?**

Du vill känna när du blir träffad i actionspel och du vill känna när däcken hamnar utanför banan i valfritt racingspel.



#### INFORMATION

Tillverkare: Sony  
 Pris: 4595,-  
 Premiär: 31 oktober  
 HDMI: Ja  
 Discdrive: BD/DVD

# 360°-GUIDE TILL 160GB PLAYSTATION 3

Sonys kommande värstingmodell av Playstation 3 släpps sista oktober i Sverige och enligt er önskan berättar vi i detalj vad som är nytt...

### Bonusprylar

För att du ska komma igång och börja fylla din hårddisk ingår nedladdningsbart material till ett värde av 700 kronor. Sony har ännu inte offentliggjort vad det handlar om, men det spekuleras om ett gratis Warhawk... bland annat.

### Fortsatt Blu-ray-briljans

Trots att mängder av stationära, dyrare, Blu-ray-spelare från Sharp, Samsung och Pioneer släppts på marknaden är Playstation 3 fortfarande den mest prisvärda Blu-ray-spelaren i världen.

• **Behöver jag verkligen Blu-ray?**

Om du har en HDTV större än 32" behöver du verkligen byta ut din gamla DVD mot en Blu-ray-spelare och njuta av högupplöst film.

### DTS-HD Master Audio-ljud

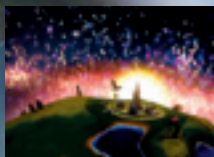
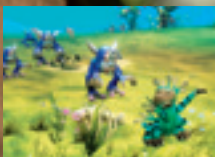
17 juni i år släppte Sony uppdatering nummer 2.36 som nu gör det möjligt att skicka ut högupplöst bioljud från PS3:an till din hemmabioförstärkare.

• **DTS HD, vad är det för nåt?**

Ett superljuvligt "lossless-ljudformat" som ger dig avsevärt mycket renare, klarare och mindre komprimerat bioljud.



HANDLAR DET BARA OM ÖVERLEVNAD? SKA VI BYTA  
GENER? VAD TYCKER DU OM TENTAKLER? GRÖN,  
GUL ELLER GRUL? INNEBÄR FYRA ARMAR MER TID  
ÖVER? BETYDER FLER ÖGON STÖRRE INSIKT? MÅSTE  
SVARTA HÅL VARA SVARTA? ÄR VÄNLIG AGGRESSIVITET  
MER EFFEKTIV ÄN AGGRESSIV VÄNLIGHET? GÖR DET  
NÅGOT OM JAG LÄMNA GALAXEN FÖR ETT ÖGON-  
BLICK? ÄR INTE ALLA RESOR RYMDRESOR? SER  
UTOMJORDINGAR SIG SJÄLVA SOM VANLIGA UTOM-  
JORDINGAR? FINNS DET HÄR EKOSYSTEMET I NÅGON  
ANNAN SMAK? FÅR JAG SÄNDA UT DIG I UNIVERSUM?  
VÄN ELLER MAT? VAR ÄR VI PÅ VÄG? VAD VILL DU BLI NÄR  
DU UTVECKLATS? HUR SKAPAR DU DITT UNIVERSUM?



SPORE™ LÅTER DIG KONTROLLERA EVOLUTIONEN, BYGGA CIVILISATIONER OCH UTFORSKA DEN  
YTTRER RYMDEN. VAD DU GÖR BEGRÄNSAS BARA AV DIN FANTASI. DIN RESA BÖRJAR PÅ SPURE.COM



SMS: A SPOREZ TILL  
72445 FÖR ATT FÅ  
SPURE I MOBILEN



FINNS ÄVEN  
TILL  
NINTENDO DS

SPURE



**VÄRLDSTURNÉ MED GRABBARNA** Guitar Hero: World Tour släpps i november och efter en rask testspelnings under Games Convention-mässan i Tyskland är vi alla ohögligt sugna på det färdiga spelet...

## WELCOME TO THE JUNGLE

Jonas Elfving ser vegetationen tätna bland rockgruppsspelet och benar ut alla begreppen...

**Å**ret är 2008. Vi är tillbaka i början av 60-talet. Rock är något helt nytt och alla vill starta sitt egna band. Vi bjuder hem folk och visar stolt upp våra hypermoderna plastinstrument. Alla funderar länge innan de knappar in det fyndiga bandnamnet på skärmen. Det finns fyra rockgruppsspel att välja bland, och valet är inte det lättaste.

Rock Band, Rock Band 2, Guitar Hero: World Tour och Rock Revolution. Hela fyra musikspel då man lirar i grupp, en subgenre som knappt fanns för ett år sedan, kommer att finnas tillgängliga innan året är slut. Det höga utbudet är förstas ett resultat av Guitar Heros framgångssaga, men något som riskerar

att mätta marknaden. Hur många musikspel orkar vi med egentligen?

När Konami utannonserade Rock Revolution kunde den nästan unisona reaktionen från Gamereactors läsare sammanfattas med ett "nja". Idén fanns ju redan där, dubbelt upp. Min spontanta reaktion var exakt likadan. Utvecklaren Zoë Mode och Konami, som var tidigt ute med Guitar Freaks och Drum Mania, vet säkert vad de gör. Men att plantera fler träd i rockspeldjungeln kan upplevas som ett överflödigt projekt.

För det är verkligen en djungel där ute. Så mycket att tycka om, överväga och jämföra. Vilket musikspel har bästa låtlistan, de bästa instrumenten, de flesta

masterspårerna? Hur mycket kommer det att kosta? Kan jag använda gitarr X till spel Y? Många av våra läsarefrågor ser ut precis så och vi förstår verkligen förvirringen.

Rock Band var ett enormt hett spel för ett år sedan men när vi stackars européer fick vänta så länge blev surret svagare än det från en blyg humla med tystnadslöfte och halskatarr. När uppföljaren utannonserades blev i alla fall jag snarare rastlös än förväntansfull. "Guitar Hero" var tidigare två ord som klingade kvalitet och nytänkande, nu är konnotationen snarare mjölkning.

Det finns förstås en efterfrågan, utbudet styrs därefter och spelen blir i

många avseenden bättre. Men skillnaderna är små. Då Rock Revolution lockar med bättre improvisationsläge än Guitar Hero: World Tour som lockar med bättre trummor än Rock Band 2 som på förhand känns som en traditionell uppföljare... Ja, då slutar man höja på ögonbrynen.

Det är förvirrande när ens favoritgenre exploateras. Att nöta Edgar Winter Groups Frankenstein i det första Guitar Hero var en fräsch upplevelse. Nu när det i teorin finns ett oändligt antal låtar att prova är magin borta. Fast känner jag mig själv rätt kommer jag att prova alla nya rockspel likt förbannat...

**\_Jonas Elfving**



### TRE KONKURRENTER

Vi reder ut egenskaperna hos de kommande rockspelen



#### ROCK REVOLUTION PS3/Xbox 360/Wii

Konami var före konkurrenterna med Guitar Freaks och Drum Mania. Men folk minns Columbus, inte vikingarna... Rock Revolution's låtlista innehåller 40 låtar och alla är covers, vilket är lamt. Här finns också en låteditor.



#### GUITAR HERO: WORLD TOUR PS2/PS3/Xbox 360/Wii

Ryktas bli billigare än Rock Band-spelen och har en avancerad musikstudio där du i detalj kan komponera egna verk och dela ut dem online. Gitarran har en slidefunktion längs halsen och Line 6 har lånat ut förstärkarinställningar.



#### ROCK BAND 2 PS2/PS3/Xbox 360/Wii

Bättre kvalitet på instrumenten och bakåtkompatibelt med Rock Band. Rock Band 2 har en enorm låtlista tack vare nedladdningsbart material. Originalspår från Metallica och Guns N' Roses finns också med.

# VÄLKOMMEN TILL ÄNNU FLER UPPLEVELSER



I BUTIK  
NU!



Dubbelt så stor plats för underhållningen  
med den nya 80GB PLAYSTATION®3

**GameStop**  
power to the players™

**GAME**  
FIRST PLACE FOR GAMES

**ONOFF**  
www.onoff.se

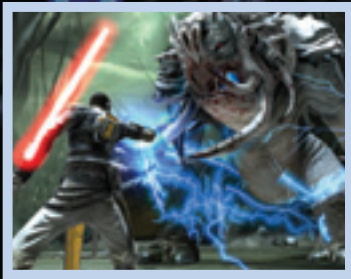
# 4.490:-



PLAYSTATION®3

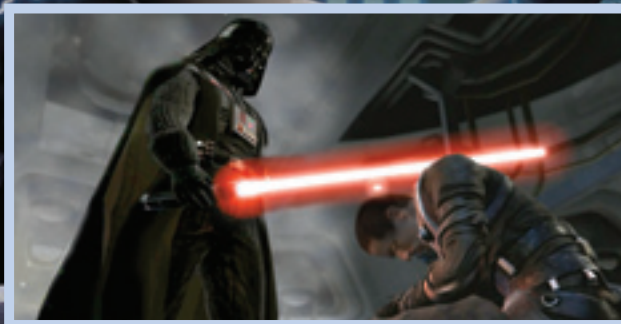
# STAR WARS THE FORCE UNLEASHED

MAY THE FORCE BLOW YOUR MIND



#### UNLEASH EPIC FORCE POWERS

Use devastating combo attacks as you learn to master the Force.



#### DISCOVER THE UNTOLD STORY BETWEEN EPISODES III & IV

As Darth Vader's Secret Apprentice, seize your destiny to become the most powerful Jedi ever.



#### UNIQUE, LIFE-LIKE GAMEPLAY

Destructible environments and characters react differently every time.

SEPTEMBER 19TH  
WWW.THEFORCEUNLEASHED.EU



PlayStation 2

PLAYSTATION 3



XBOX 360 LIVE

Wii

NINTENDO DS

LUCASARTS



# TERMETER



GAMEREACTOR FÖRHANDSTESTAR KOMMANDE SP  
Djupdyk i vårt textarkiv: [www.gamereactor.se](http://www.gamereactor.se)

PÅ VÅRA FÖRNINGAR  
ett särskilt spel e  
antid  
ägga



MÅNADENS HETASTE

# GUITAR HERO: WORLD TOUR

Lars Umlaut och de andra grabbarna i Activisions rockshow är snart tillbaka, och vi har smygtestat...



## Mest efterlängtrade

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

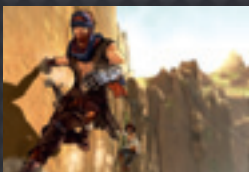
09-08



### 1:a Street Fighter IV

PS3/Xbox 360

Petter kom hem alldeles svettig och uppspelt efter Games Convention och kunde inte sluta prata om Street Fighter IV. Ett extremt lovande slagsmål med klockren spelkontroll, coola kämpar och ursnygg grafik.



### 2:a Prince of Persia

PS3/Xbox 360

Den omdesignade prinsen saknar helt sin föregångares kajalmålade ögon och fåniga pipskägg och ser istället ut som en grym ökeninija i vad som tycks bli det häftiga äventyret sedan, ja, det första spelet.



### 3:a Race Pro

Xbox 360

Det tål att sägas om och om igen. Svenska Simbin regerar när det kommer till simulator-racing. I Race Pro får konsolspelarna för första gången prova på hur det känns att tygla ett verkligt asfaltmonster.

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)



**Reflex time... söklart!**  
Förmågan att sakta ned tiden vid behov finns kvar i Project Origin vilket leder till strider i ultrarapid där man själv galant undviker alla skott medan man effektivt skjuter fiender som ser ut att röra sig i klistor.

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

Premiär 2009



**INTE SUPERSNYGT** Project Origin hör inte till toppskiktet i genren rent tekniskt och kommer att tävla om köpamas gunst på andra meriter än det grafiska.

# BLOD & BANDAGE

Äntligen är det dags att få veta vad som verkligen hände efter den otäcka explosionen i F.E.A.R.



## PROJECT ORIGIN

Plattform PC/PS3/XBOX 360 Utvecklare MONOLITH Utgivare WARNER Speltyp ACTION

Resultatet av en av de märkligaste affärsupp-görelserna någonsin när utvecklaren Monolith bröt alla band med utgivaren Vivendi, blev att Monolith fick behålla alla rättigheterna till namnet F.E.A.R. Ja, utom själva namnet. Det tillföll istället Vivendi. Därför sitter Vivendis utvecklare just nu och filar på ett F.E.A.R. 2 som inte har med det gamla spelet att göra, medan Monolith istället jobbar med själva uppföljaren som dock inte får heta F.E.A.R. 2.

Hängde du inte med? Det gjorde knappt vi heller och hoppade därför på planet till Seattle för att hälsa på hos Monolith och provspela

## Fienden är ingen kanonmat, de vill leva. Därför nyttjar de alla skydd och hinder...

deras kommande Project Origin och ta reda på hur framtiden för F.E.A.R. egentligen ser ut. Där träffade vi producenten John Mulky som var

oväntat kritisk mot det gamla spelet som han tyckte blev alldeles för grått, för ofokuserat och dessutom saknade variation. Med utgångspunkten att åtgärda svagheterna och avsluta historien om den lilla likbleka, svarthåriga monstertösen Alma påbörjades därför Project Origin för drygt två år sedan.

Med Project Origin kommer en rad nya utmaningar. Dels räknar man med att få en betydligt bredare publik nu när man uttalat främst siktar in sig på konsolspelare och dels, med tanke på namnbytet, är det viktigt att få till en nystart så att alla ska kunna förstå historien som berättas. När jag får chansen att provspela slås jag över hur mycket man förändrat tempot i Project Origin. Det är betydligt fler lugna passager och när striderna tar vid påminner det

hela inte sällan om mer taktiska actionspel som de båda senaste Rainbow Six-spelen. Vi får testa Xbox 360-versionen och det märks att

### FAKTA

#### INTELLIGENSEN

Redan i F.E.A.R. lärde vi oss frukta den grymma artificiella intelligensen, som i Project Origin är flera gånger värre ändå. Räkna med att fienden kommunicerar med varandra och att de nyttjar omgivningarna till sin fördel. Står du tillräckligt nära kan du höra vad de skriker till varandra och kan få någon sekunds försprång innan de riktar sina vapenmynningar åt ditt håll.

man jobbat hårt på att få Project Origin att fungera till konsolerna. Knappuppsättningen är logisk och spelkontrollen följsam.

I Project Origin har man hela tiden egna soldater omkring sig och de vet verkligen hur man trakterar en bössa. Något som känns välkommet eftersom man därmed slipper barnvakta fullvuxna krigare och kan fokusera på det man själv gör. Det blir snabbt uppenbart att den artificiella intelligensen är kraftigt förbättrad även beträffande fiendesoldaterna som hela tiden ropar sinsemellan var jag försöker gömma mig i hektiska eldstrider. "He's behind the second pillar" hör jag någon vråla varpå två

andra fiender tittar åt mitt håll och börjar skjuta mot mig. När jag påtalar detta för John Mulky ler han glatt och säger att Monolith jobbat oerhört hårt med just detta. Fienden är ingen kanonmat, de vill leva. Därför nyttjar de dynamiskt alla skydd och hinder på det sätt som bäst passar tillfället. En annan stor skillnad är att de hinder fienden gärna välte i föregångaren nu kan användas på samma sätt själv. Det går galant att tippa över bord och knuffa bråte för att få skydd precis där man vill ha det.

Så långt känns allt rätt bra, även om jag grafiskt nog hade hoppats på ett snyggare spel. Det finns helt enkelt redan flera första-personsskjutare ute som får Project Origin att kännas en aning gammalt. Något som även gäller spelbarheten, för trots att allt fungerar väldigt smidigt har jag en känsla av att jag gjort allt förut. Sånär som på möjligheten att tillfälligt sakta ned tiden saknas det där lilla extra som gör spel till extraordinära.

För att få större variation i Project Origin har Monolith denna gång både lagt till multiplayer-stöd och möjligheten att använda enorma robotar av det slag vi tidigare sett i främst Mech Assault-spelen. Man klampar brutalt och blytungt omkring i sakta mak med en enorm best till järngubbe och mejar ned allt med grovkalibriga kulor samt väl tilltagna missiler. Jag är normalt lättflirtad när det kommer till sådant men tycker det känns lite malplacerat i Project Origin.

Det är hela tiden ytterst påtagligt att Monolith vill se Project Origin som en nystart för spelserien och väldigt få ur det gamla



**PROJECT CONDEMNED** Det syns tydligt att Monolith lånat några riktigt läskiga idéer från deras eget Condemned-team då de skapat fienderna i Project Origin.



FAKTA

**0 EXPANSIONER**  
Storin i Project Origin är ett märkligt kapitel. Monolith följer upp sitt eget spel F.E.A.R. och tar ingen som helst hänsyn till vad som händer i de båda expansionerna Extraction Point och Perseus Mandate. Det betyder att man får en helt ny version av vad som händer efter det första spelet.

gardet finns med, trots att storyn startar innan föregångaren ens slutat. Istället introduceras nya hjältar, nya skurkar och överhuvudtaget är bandesignen annorlunda. Här är det mer öppna banor och i enlighet med vad man satsat på är det mer färgglatt. Det ger mer känslan av amerikansk serietidning snarare än japanska skräckfilmer, vilket var främsta inspirationskällan för F.E.A.R.

Project Origin är ett lovande actionspel som dock känns lite opolerat. Man ser inte alltid var man blir skjuten ifrån, striderna med mech-robotarna är lite gimmickartade och det där lilla extra saknas.

Jonas Mäki

**TERMOMETER**  
GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR



Vi längtar efter fortsättningen på F.E.A.R. men är inte helt övertygade av Project Origin...



**FIENDERNAS MISSTAG** Fienden kan även begå misstag som riktiga människor. Någon kan tappa taget när de firar sig ned med ett rep eller snubbla över hinder och ramla ned i en pool. Dessa händelser är inte förutbestämda och samma sak kommer inte att hända två gånger.



# SMISKA MED SIMON



**CASTLEVANIA JUDGMENT**

Plattform Wii Utvecklare KONAMI  
Utgivare KONAMI Speltyp FIGHTING

Valda delar ur redaktionen har i årtal bönat och bett om ett Castlevania till annat än bärbara format. Och när vi nu äntligen blir bönhörda är vi ändå inte riktigt nöjda. Castlevania Judgment är nämligen ett fightingspel.

Konami förklarar det något märkliga valet med att man länge velat göra ett Castlevania till konsolerna men att man inte riktigt lyckats göra ett roligt spel i tre dimensioner. Med Wii gick det dock att få till en nyskapande känsla, men man lyckades ändå inte få till spelbarheten. Något som ledde till valet att göra ett fightingspel utifrån spelkontrollen man tagit fram där man genom att svinga Wii-moten ska

## Alla banorna är hämtade från Castlevania-universumet...

kunna simulera alla kämparnas vapen.

Alla banorna är hämtade från Castlevania-universumet för att tilltala gamla fans av serien. Vi har fått se både mörka och kusliga skogar, spökslott och pampiga gotiska salar. Alla banor har sina egna finesser som påverkar striderna och vissa figurer kan frammana monster eller plantera ut fallor för att ge Castlevania Judgment en helt egen stil.

Tanken är att Castlevania Judgment ska kunna spelas även online och det finns vissa funktioner som kommer att kunna nyttjas av dem som köper kommande Castlevania: Order of Ecclesia till Nintendo DS. Men även om vi imponeras av Konamis ambition med Castlevania Judgment finns det ändå flera farhågor kring spelbarheten. Konami har aldrig gjort särskilt bra fightingspel och att spela med Wii-moten gör att spelkontrollen inte lär bli så precis som den borde vara.

Jonas Mäki

**TERMOMETER**  
GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR



Vi gillar fighting och vi gillar Castlevania, kombinationen av de båda ser dock inte helt lovande ut.



Premiär MARS

**MANGA-KUNG** Tecknaren Takeshi Obata är ansvarig för den nya designen på alla figurer. Man känner dock omedelbart igen legendärer som Alucard, Simon Belmont och senare Dracula-betvingare från Castlevania-serien.



# RINGARNAS KRIG

Nästa år förvandlas världens största actionspel till realtidsstrategi... Petter Mårtensson berättar



## HALO WARS

Plattform XBOX 360 Utvecklare ENSAMBLE STUDIOS Utgivare MICROSOFT Speltyp STRATEGI

Halo-licensen är stor. Sådär riktigt läskigt apstor att det knappt är sant och när Halo 3 släpptes passade det på att slå lite gamla försäljningsrekord, uppbackat av ett enormt PR-pådrag. Så även om Halo 3 innebar slutet på den trilogi som Bungie och Microsoft påbörjade redan 2001 var det knappast det sista spelet om Spartan-soldater, Covenant-utomjordingar och Warthog-jeeper. Något annat hade varit ekonomiskt självmord och idioti på hög nivå från Microsofts sida.

Först ut bland Halo-uppföljarna, för vi kan ju kallt räkna med en hel hög av dem, verkar bli Halo Wars. Utanonserat för något år sedan, handlar det den här gången om realtidsstrategi istället för renodlad action och inte är det Bungie som utvecklar heller. Viss skepsis får man känna, men lyckligtvis är det ingen dussinstudio som fått axla den tunga manteln. Ensemble Studios har tidigare utvecklat den klassiska strategiserien Age of Empires, vars många delar (för det är en hel hög vid det här laget) oftast mötts av framgångar hos både kritiker och spelare.

Det har varit, och är fortfarande, en hel del



**LÄGG TILL EN LEDARE** I Halo Wars kommer du att kunna lägga till olika mäktiga karaktärer till dina trupper för att ge dem speciella förmågor. Kanske dyker en viss Master Chief upp?

**FAHITA**  
**GAMLA HOMPISAR**  
Bungie grundades redan 1991, men köptes av Microsoft 2000 inför Xbox-premiären. Sedan dess har Bungie enbart jobbat med Halo-spelen, tills de bröt med Microsoft strax efter att Halo 3 hade släppts. Halo-licensen ägs av Microsoft och Bungie har ett fortsatt nära samarbete, även om de för närvarande har en del helt egna projekt på gång... alla hemliga dock.

hemlighetsmakeri kring Halo Wars. Förutom ett par skärmdumpar, som Microsoft snällt dinglat framför näsan på oss och som alltid fått Jonas Mäki att börja hyperventilera av upphetsning, har detaljerna kring spelsystemet varit extremt få. Men under årets E3 öppnades åtminstone ett par luckor och gav oss lite mer information kring Halo Wars och dess handling.

Spelet, åtminstone enspelarkampanjen, följer UNSC-skeppet Spirit of Fire och dess upptäckt av en uråldrig artefakt på planeten Harvest, långt innan händelserna i det första Halo-spelet.. Det är här The Covenant anfaller första gången och

kriget mellan människorna och de teokratiska utomjordingarna tar sin början. Det verkar tyvärr inte finnas en kampanj som fokuserar på Covenants version av händelserna, men i

## Sex personer kommer kunna strida mot eller med varandra över Xbox Live

flerspelarläget kommer vi få gott om tid att ge UNSC ordentligt med pisk. Människorna må ha Spartan-soldater, men Covenanterna har de stenhårda Elites på sin sida.

Sex personer kommer kunna strida mot eller med varandra över Xbox Live och precis som det ska vara i dagens spel så kommer man kunna spela genom spelets vanliga kampanj tillsammans med en kompis. Det pressmeddelande som Microsoft släppte under E3 utlovade dessutom "mästerlig spelkontroll", men fram till jag faktiskt sitter och spelar Halo Wars med handkontrollen i handen så väljer jag att fortsätta vara skeptisk när det gäller realtidsstrategi på konsol.

**Petter Mårtensson**

**TERMOMETER**  
GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR



Halo i en helt ny tappning ser riktigt mäktigt ut även om vissa frågetecken kring spelkontrollen kvarstår.

Premiär 2009



**INGA RINGPLANETER** De gigantiska ringplaneterna, som givit spelserien sitt namn och som spelar en stor roll i berättelsen, kommer inte att finnas med i kampanjen. De är dock inkluderade i flerspelarläget.

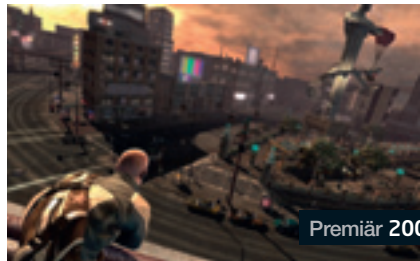
# SUPERSTARK

Vad skulle du göra om du en dag plötsligt fick stencoola superkrafter?



## INFAMOUS

Plattform **PLAYSTATION 3** Utvecklare **SUCKER PUNCH** Utgivare **SONY** Speltyp **ACTION**



Premiär 2009

**AKILLESHÅL** Cole behöver elektricitet för att kunna nyttja sina krafter och kan konsumera både telefonkiosker och neonskyltar. Något som betyder att områden med strömavbrott är direkt livsfarliga att vistas i.

Upplägget är inte det minsta unikt, Empire City har drabbats av en enorm katastrof som lämnar staden i spillror. Många människor blir vansinniga, de snälla tvingas kämpa för sin överlevnad och du själv får en släng av superkrafter i ett spel som mest av allt påminner om fjolårssuccén Crackdown. Därmed inte sagt att Infamous ser ointressant ut, oh nej, tvärtom.

Cole McGrath heter huvudpersonen som knappast kan kallas en hjälte. Ännu i alla fall. Han har just fått superkrafter och kan skjuta blixtrar ur händerna samt ta sig fram på samma sätt som man gjorde i Crackdown komplett med fasadklättring och skyskraphoppande.

## Förutom att skjuta blixtrar kan Cole även göra vad som mest påminner om jedi-trick...

Vad han ska göra med sina krafter vet han inte riktigt och det blir upp till dig att göra Cole till en ny Punisher som dräper alla han inte gillar eller till Spider-Man och göra superhjältandet på rätt sätt.

Förutom att skjuta blixtrar kan Cole även göra vad som mest påminner om jedi-trick, nämligen skjuta iväg föremål med bara tankekraft. Något som visar upp Infamous fantastiska fysikmotor där man verkligen kan skapa förödelse genom att slunga omkring föremål och låta allt explodera.

Tyvärr är Cole inte den enda som fick superkrafter när katastrofen slog till mot Empire City och under Sucker Punchs GC-visning fick vi bland annat se en lirare som teleporterade sig framåt, likt från filmen Jumper. Bara att rycka ut för lite hederlig bossfight. Infamous ser verkligen otroligt häftigt ut, lite som Crackdown fast med story och snyggare grafik. Och det är verkligen en kombination vi inte säger nej till.

Jonas Mäki

**TERMOMETER**  
GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR



Inte världens mest nyskapande koncept, men det ser Infamous ut att ta igen på ren spelglädje.

Premiär 2009



Läs mer om detta på:

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



# MONSTERSLAKT 3000

Blizzard tycker äntligen att det är dags att vi slutar köpa Diablo II...



## DIABLO III

Plattform **PC** Utvecklare **BLIZZARD** Utgivare **BLIZZARD** Speltyp **ACTION**

Det är lätt att glömma så här post-World of Warcraft, men Blizzard är inga nykomlingar med det här att sälja miljontals exemplar av sina spel. Några exakta siffror har vi inte, men de båda första Diablo-spelen har högst troligt nått tio miljoner vid det här laget. Därför var Diablo III världens mest uppenbara hemlighet och det var bara en tidsfråga innan det skulle dyka upp. Den tiden är nu och det är heller ingen överraskning att det ser magnifikt ut.

Diablo är urtypen för hack'n slash-genren, den som under förra konsolgenerationen dominerades av diverse Baldur's Gate-varianten. Det handlar om att kuta ner i en mörk katakomb och hugga och slakta sig genom oändliga horder av arga zombier, skelett, fläskmonster och övrigt otyg, frenetiskt klickande på musknappen tills inget rör sig längre. Oerhört lättspelat, extremt beroende-



FAKTA

### ONLINEDELEN

En viktig del av spelet är förstås onlineleget. Där World of Warcraft i stora grupper närmast blir ett strategispel är Diablo fortfarande fullständigt actionbaserat. Vi vet inte hur många spelare som kommer att kunna samarbeta i slutändan, men minst fyra blir det i alla fall. I gengäld skalas omgivningarna om med fler och starkare fiender så fort du bjuder in en kompis.

framkallande och mycket, mycket tillfredsställande. Krossa våg efter våg av packet, samla på sig coola rustningar och så dräpa lite mer. Det är inte svårare.

Även om trean i stort följer samma mönster finns det mängder av nyheter. Som förut finns fem valbara klasser med helt olika inriktningar. Hittills har vi fått se barbaren (känd från tvåan) och häxdoktorn. Barbaren är förstås helt inriktad på att giva folk på moppo medelst stora mängder järnskrot, medan häxdoktorn kan dra sig tillbaka en aning och skapa stora drivor av otäcka kryp, kasta brandbomber eller bygga upp en vägg av zombier.

En ny funktion som känns fräsch är de

## På kontoret i Irvine utanför Los Angeles görs det helt enkelt inga dåliga spel...

framslumpade miljöerna, som är fyllda med likaledes framslumpade händelser. Det innebär att ingen genomspelning blir den andra lik och det som en gång blir en rättfram monsterslakt kan nästa gång bli ett eskortuppdrag.

Blizzard har inte glömt sin främsta styrka: att göra storslagna spel med blygsamma systemkrav. Diablo III pressar inga enorma mängder polygoner, men i gengäld har det lysande animation och omväxlande och kreativ desig. På kontoret i Irvine utanför Los Angeles görs det helt enkelt inga dåliga spel och allt talar för att det här blir ännu en fjäder i hatten för de infusna spelmästarerna.

Mikael Sundberg

**TERMOMETER**  
GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR



Mer, större, snyggare. Ja. Det här kan bli djävulusiskt bra, om uttrycket ursäktas...



**STILMISS?** Grafikstilen i Diablo III har fått en del kritik av inbitna fans som hävdar att den är för lik den tecknade stilen i Warcraft och inte så mörk och dyster som i de tidigare spelen.



# SVENSK RACINGBRILJANS

Giganterna bakom GTR och GTR 2 satsar på konsollexklusivitet med deras nästa simulator



Plattform XBOX 360 Utvecklare SIMBIN  
Utgivare ATARI Speltyp RACING

Nej, vi tog knappt några medaljer alls under OS och förutom industridesign och självmord är det inte mycket som vi svenskar är världsbäst på. Tyvärr. Men så har vi ju Simbin. De svenska racingspelsgudarna. Och tack vare dem är vi överlägsna på en sak, i alla fall: racingsimulation. Det finns ingen som klår oss, ingen som ens är nära. Inte Microsofts 120 man starka Turn 10 och inte Sonys ultrarutinerade superteam Polyphony heller. Inte en chans.

GTR 2 (PC) är fortfarande det enda spelet för den som verkligen vill ratta riktig racerbil på digital väg. Med alla hjälpmedel helt avslagna förblir GTR 2 den mest genuint realistiska racingupplevelse som någonsin utvecklats. Ja, Simbin är världens bästa i deras eget game.

Under Games Convention 08 träffade jag Simbins Magnus Ling och Henrik Roos (gammal racingkung) och tog chansen att testa kommande Race Pro.

Race Pro är Simbins första konsolspel, och kommer att släppas i november exklusivt till Xbox 360. Jag frågade Magnus varför de inte utvecklade Race Pro även till Playstation 3 och han svarade: "Vi hann aldrig, vi behöver mer folk... och vi saknar rutinen eftersom vi aldrig gjort ett konsolspel tidigare". Jag körde ett



**UNDERBAR ÖDLA** Simbins egenutvecklade fysikmotor "Lizard" är den mest realistiska och exakta som går att hitta i genren och innebär krävande och härligt simulorracing.



FAKTA

**GTR BLEV RACE**

Race Pro skulle egentligen heta GTR, och släppas till Xbox 360 redan förra hösten. Men Simbin döptre om spelet, stoppade in tredubbel så mycket innehåll och putsade vidare på det spelmekaniska. I november är det äntligen dags att njota asfalt på Xbox 360.

tjugotal varv runt Brands Hatch i Race Pro, med en DB9:a (Aston Martin). Och det känns underbart. Samma fantastiska (och blodigt

## Däckfysiken ger tydliga indikationer om hur mycket fäste man har

kompromisslösa) bilfysik som i GTR 2 (med alla hjälpmedel avslagna, det går att slå på allt och spelet blir då avsevärt mycket enklare) och jag smälte såklart som smör.

Race Pro ser inte särskilt snyggt ut i jämförelse med Race Driver: Grid och Gran Turismo 5: Prologue, men körkänslan är i närmaste perfekt. Precis som i GTR 2 får man tydlig och extremt realistisk respons om var

tyngtpunkten ligger, däckfysiken ger tydliga indikationer om hur mycket fäste man har i varje kurva, och fartkänslan verkar ha balanserats till perfektion. Bildmodellerna är också löjligt välgjorda, det är väl främst banorna som ser sådär simulatorlikt platta och lite väl grå ut.

Race Pro har flygit under radarn i över ett år nu, och släpps om bara åtta veckor. Jag är efter min testrunda i Tyskland helt övertygad om att våra svenska stoltheter har ännu ett fantastiskt racingspel på gång, och längtar innerligt till då recensionsversionen av det här spelet dyker upp i Gamereactors brevlåda.

\_Petter Hegevall



Glöm bilfysiken i Gran Turismo 5: Prologue och Forza 2. Race Pro is da real deal.



Premiär 11 NOV

**Mängder av bilar...**

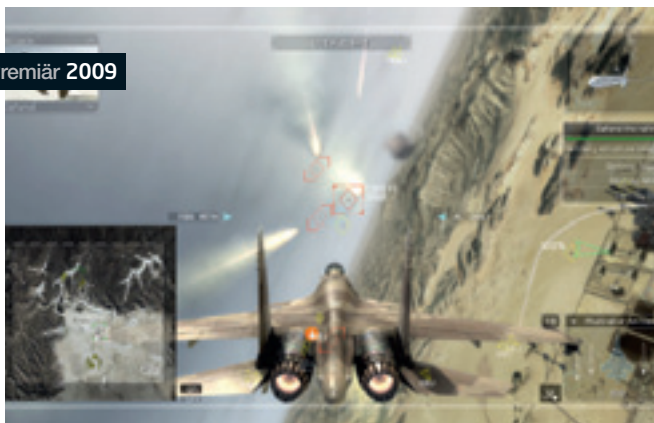
Svenskstillverkade supersportbilen Koenigsegg kommer att finnas med i Race Pro tillsammans med en rad andra bild modeller. Banorna är 13 till antalet och alla replikor av riktiga racingbanor.

**INGEN GRAFISK KICK** Race Pro kan inte mäta sig med exempelvis Race Driver: Grid eller Gran Turismo 5: Prologue rent grafiskt, körkänslan och bilarnas uppförande på banan är dock överlägset både Gran Turismo och Forza-spelen.

# PRECIS SOM TOP GUN

Tom Clancys universum kolliderar när Ubisoft tar till skyn med sina splittrerna stridsflygplan

Premiär 2009



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

**Stridsflygplans-fetischer (phuh!) som sitter hemma i soffan och sukter efter lite kvalitativt luftkrig kan börja fukta gommen och dra på sig G-dräkten redan nu, då Tom Clancys grabbar i Hawx-enheten gör sig redo att ta till skyarna.**

Ja, det här spelet bär världens fånigaste namn. Och ja, det rör sig om luftburna strider med tidernas mest avancerade stridsflygplan och Ubisofts rumänska studio ser till att fylla spelet till bredden med spelbarhet. Som David Crenshaw är du en av världens bäst tränade stridsflygplan. Efter en kortare anställning hos ett privat militärföretag finner du dig återigen på

plats i amerikanska flygvapnet när Davids före detta arbetsplats beslutar sig för att invadera USA. Vi får assistera Ghost-teamet, uppleva delar av handlingen från kommande End War och dessutom man att kunna samarbeta sig igenom hela eller delar av spelet med en kompis.

Röststyrning av rotekamrater, ett erfarenhetssystem och massor av möjligheter att låta spelet vara enkelt för nybörjaren eller superavancerad för cockpit-räven gör att Hawx ser ljusst ut på sin himmel.

\_Jesper Karlsson



Lovande stridsflygplanspornografi som kan bli riktigt bra och erbjuda massor av dynamik.

# GLAD DEPRESSION

Patroner och handkanoner. Brant actiondebut från Blue Omega...



## DAMNATION

Plattform PC/PS3/XBOX 360 Utvecklare BLUE OMEGA ENTERTAINMENT Utgivare CODEMASTERS Speltyp ACTION

Brukar du dra dig för att kasta dig mellan berghällar med en blixtrande åskpåk i näven samtidigt som du bär en oproportionellt stor hatt, av rädsla för att den ska blåsa bort? Iså fall är ditt namn inte Hamilton Rourke. Rourke räds nämligen ingenting, och fysikens lagar bara skrattar han åt.

Amerikanska inbördeskriget tog aldrig slut 1865. Fyrtio år av elände har passerat, och inte blir det bättre av att en industrimagnat med storhetsvansinne har fått för sig att sopa staterna rent från både blå- och grårockar för att själv ta makten över presidentposten och allt gött som kommer till. Hans entusiasm delas dock inte av alla och en liten grupp

## Hamilton Rourke räds nämligen ingenting, och fysikens lagar skrattar han åt...

rebeller som går under namnet The Peacemakers har självmant tagit på sig uppdraget att avrusta Prescott Standard Industries och hans militärstyrkor.

Damnation är ett tidigt nittonhundratals-äventyr som är tänkt att tillfredställa såväl höger som vänster hjärnhalva, något man tänkt uppnå genom att använda sig av de tre P:na. Pussel och Pang Pang. Knappast ett revolutionerande koncept, men å andra sidan garanterar heller inte innovation någon cykelhjälmssäker dundersuccé. Utöver rykande revolverpipor och tankenötter så utlovas det även en hel del vertikal transport, persisk akrobatik och svindlande banor med



**SKARPLADDAT** Hamilton Rourke är en stenhård tont som äter krut och skiter granater. Att det kommer avfyra både pistoler och gevär är nästan övertydligt, men det lär vara sparsamt med närstridsvapen som saxar eftersom det ser ut att kunna bli en hel del springa av.



FAHTA

### SPIRIT VISION

Till skillnad från gamle Stålmannen så kan de flesta av oss inte se genom sten och betong, en svaghet som kan få förödande konsekvenser om det står en illdådsman och lurar bakom husknuten med en myntfylld socka. Detta är dock inget problem i Damnation där man kan använda sig av sin Spirit Vision, en röntgenfunktion som gör just detta möjligt. Röntgensyn och enorm hatt alltså, inte alls illa.

upp till tre timmars speltid. Damnation är också väldigt väldigt manligt. Skyhöga höjder blandas med tvådagars skäggstubb, skinnjackor och hattbrätten stora som familjepizzor, allt detta serverat till en potpuri av diafragmentala väsningar och krossat glas. Faktum är att det är så manligt att man läker kottsår och stoppar blödningar bara genom att ta det lite cool, något som är både maskulint och behändigt på en och samma gång.

Sammanfatningsvis så ser det här faktiskt riktigt trevligt ut. Påminner lite om Capcoms kommande ryggsäcksflygare Dark Void, fast utan ryggsäck. Karaktärsdesignen känns i och för sig trist och oinspirerad, men har man bara överseende med gigantiska hattparasoll så ligger spelglädjen och svalkar sig där under. Åtminstone skvallrade Games Convention-demet om just detta.

\_Mattias Hegerius

**TERMOMETER**  
GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR



Kan helvetesgap, hattar och en helsikes massa revolverslitage göra nördar till män? Vi hoppas det.

Premiär 16 DEC



**SEXIG MOROT** The Peacemakers skyr inga som helst medel när det kommer till att rekrytera nya medlemmar till sin frihetsfront. Även de som helt saknar överlevnadsinstinkt lockas till värvning av tigha tuttm modeller i svala jackor från försvarets barnavdelning.

# SKAKAD OCH STÖRD

Treyarch tar sig an världens mest kända agent i höstens James Bond-spel



## QUANTUM OF SOLACE

Plattform PC/PS3/XBOX 360 Utvecklare TREYARCH Utgivare ACTIVISION Speltyp ACTION

En av grundtankarna i Quantum of Solace är att man både ska få "vara Bond" och få "se Bond" samtidigt, något som utvecklarna påstår att fansen uttryckligen bett om. Lösningen på den uppenbara paradoxen är att blanda första- och tredjepersonsvy friskt och vågat, något som under presentationen av spelet under Games Convention oftast ledde till stor förvirring. Det kändes inte alls naturligt och ibland var det ordentligt svårt att hänga med i svängarna.

Spelet använder sig av samma spelmotor som Call of Duty 4: Modern Warfare, men det är svårt att se. Quantum of Solace ser mest

## Spelet använder sig av samma grafikmotor som Call of Duty, men det är svårt att se...

grådassigt och tråkigt ut, designmässigt är det knappast något som sticker ut från mängden. Det är synd, Daniel Craig är en av de tuffaste Bond-skådisarna någonsin och jag hade gärna sett honom få ett riktigt bra spel också, något som Quantum of Solace för stunden inte ser ut att bli.

Det som eventuellt kan rädda spelet är dess artificiella intelligens, som enligt Treyarch ska hålla en mycket hög standard. Du kan även välja att skjuta eller smyga din väg fram, något som förhoppningsvis ökar spelets livslängd. Det gäller även att hålla ögonen på omgivningarna och utnyttja dem på bästa sätt för att inte hamna i situationer en riktig agent med rätt att döda aldrig skulle finna sig i. Quantum of Solace ser lovande ut på papper, men efter vad vi fick se på Games Convention verkar slutresultatet inte bli speciellt imponerande. I november får vi se om det här blir ett licensspel i mängden eller inte.

\_Petter Mårtensson

**TERMOMETER**  
GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR

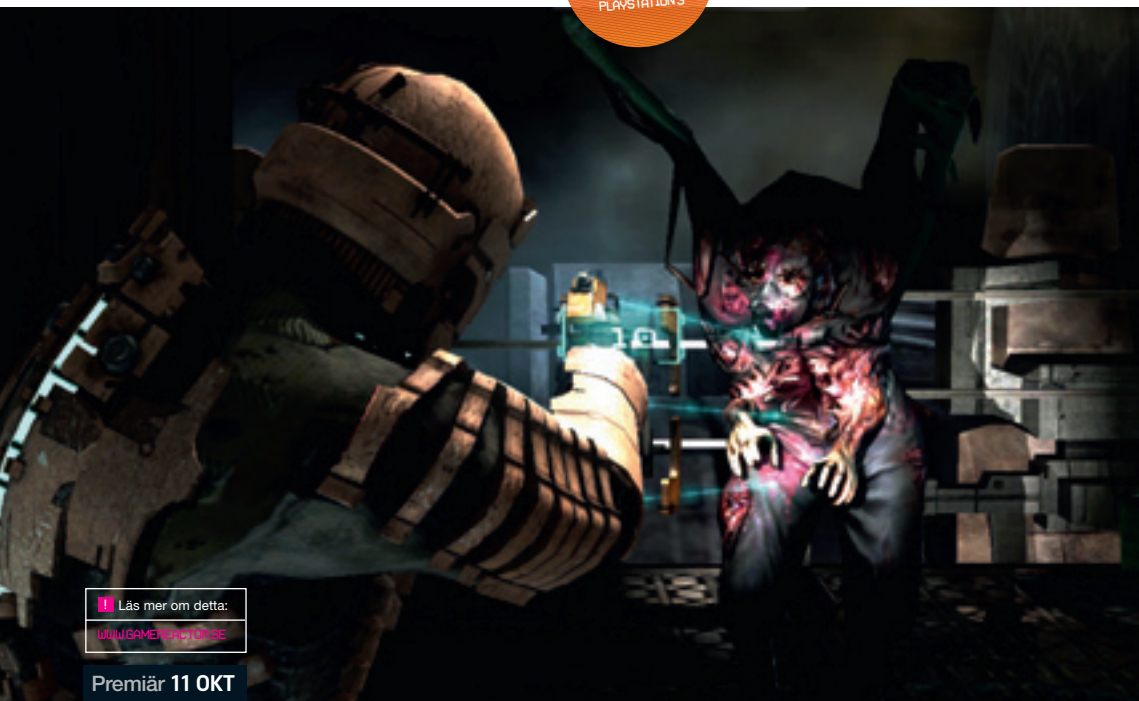


Märkliga designlösningar och platt grafik gör att vi förblir hälsosamt skeptiska till Bonds nya äventyr.

Premiär NOV



**TVÅ FILMER I ETT** Quantum of Solace bygger både på filmen med samma namn och Casino Royale från 2006, vilket ger Treyarch lite mer frihet med spelets handling.



Läs mer om detta:

WWW.GAMEREACTOR.SE

Premiär 11 OKT

**LEMLÄSTA** Med sin funktionssäkra laser-kapar-pickadoll gör Isaac Clarke sitt bästa för att förbli levande ombord på det ödelagda gruvskippet Ishimura. Det gäller att kapa av fiendernas armar och ben för att därmed försäkra sig om att de inte kliver upp igen och fortsätter att jaga en.

# KAPA ZOMBIEBLOBBOR

Petter stötte ihop med en hel drös fula fiendebobbor under sitt besök på farkosten USG Ishimura i EA:s kommande...

## DEAD SPACE



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

Jag trodde att det skulle vara läskigare än vad det var, faktiskt. Jag trodde att Dead Space skulle bli Project Zero/Condemned-läskigt. Jag snackar kollektiv droppa i byxan-hemskt med risk för akut hjärtinfarkt. Men så verkar fallet inte bli, åtminstone inte efter att ha känt lite på Dead Space under Games Convention-mässan i slutet av förra månaden.

Skräcken i att vandra runt i ödelagda, nedsmittade rymdkorridorer helt ensam förts lite av att varje del av skeppet kryllar av fula fiender, som faktiskt inte känns läskiga, bara fula. Stora ljusbruna superbobbor med taskigt sydda särkar (eller utan) och med mängder av

fula lemmar som hänger och dinglar, oftast helt okontrollerat. Viss humor finns i fiendedesig- nen som självklart inspirerats av John Carpen- terns hiskeliga mutationsmonster i skräck- klassikern The Thing.

Men medan läbbighetsfaktorn var betydligt lägre än förväntat, av förhandsversionen att döma, var spelsystemet där man hela tiden måste dissekera sina fiender för att de inte ska återuppstå, mycket underhållande. Och grafiken ser riktigt stilig ut också, med grym ljussättning och ursnygga animationer. Recensionen kommer i oktobernumret.

**Petter Hegevall**

### TERMOMETER

GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR



Dead Space känns faktiskt inte alls särskilt läskigt, däremot både snyggt och underhållande.



FAKTA

### ÄCKLIGA MONSTER

Det en gång så pålitliga malmbrytarskeppet Ishimura har drabbats av ett skadedjursproblem. Ett riktigt allvarligt sådant. Necromorphs är en samling riktigt stygga utomjor- dingar som verkligen inte vill se människor i livet och de har dessutom förmå- gan att förvandla sig till lite utav varje. Ingen trevlig arbetsmiljö, direkt...



Premiär NOV

KÖTHÅLL

**TRÖTT STORY** Historien om en före detta soldats sökande efter sin bror som har försvunnit i den dimhöjda staden känns inte lika intressant längre.

# TILLBAKA IGEN

Jesper ställer sig tvek- sam till nya Silent Hill

## SILENT HILL: HOMECOMING



Plattform PC/PS3/XBOX 360 Utvecklare THE  
COLLECTIVE Utgivare KONAMI Speltyp SKRÄCK

Jag älskar den tysta lilla staden bland kullarna. Silent Hill-spelen bjuder nästan alltid på en kavalkad av morbida visuella upplevelser till ren, blodisande skräck, att spela ett Silent Hill-spel är nästan alltid en fullkomlig helkroppsupp- levelse.

Så: Egentligen borde jag vara eld och lågor när Silent Hill åntligen tar språnget till modern konsolhårdvara, men jag har faktiskt svårt att ta till mig hela konceptet. Att spelet numera

innehåller fysikobjekt som kan knuffas runt, vältras och användas till sin fördel och fiendens nackdel är självklart välkommet. Jag gillar också att stridssystemet är mer dynamiskt och den nya kameran. Trots att spelvärlden är nerfläckad och besudlad på nästan samma sätt som förr, känns det ändå inte rätt. Monsterdesignen imponerar inte det minsta, alls och grafiken känns med moderna mått inte alls speciellt läcker.

**Jesper Karlsson**

### TERMOMETER

GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR



En anrik spelserie som utvecklas av ett företag ansvariga för mest medelmåttiga spel...



Premiär OKT

# VACKRA BACKAR...

Vi trivs bäst i öppna (smällkalla) landskap... typ



## SHAUN WHITE SNOWBOARDING

Plattform PS3/WII/XBOX 360 Utvecklare  
UBISOFT Utgivare UBISOFT Speltyp SPORT

Att på en solig dag få blicka ut över ett enormt snölandskap som bara skriker efter dig och din bräda är något speciellt. I Shaun White Snow- boarding kommer du att se sådana syner i Japan, Alperna och Alaska; allt i stora, vid- sträckta snölandskap där du ska kunna ta dig vart helst du vill. Inga laddningstider ska störa upplevelsen av omgivningarna som Assassin's Creed-motorn ritar upp.

Till en början har din åkare få brädförmågor att skryta med. Här finns dock tävlingar att ställa upp i och Shaun White Snowboarding uppmanar dig även att utforska fritt för att behärska backarna. De analoga spakarna sköter kropp- respektive fotarbetet och med tiden lär du dig mer avancerade trick. Wii- versionen använder sig av balansbrädan.

Vi hoppas att Shaun White Snowboarding kan vara en lika ambitiös utmanare i genren som Skate var för skateboard-spelen. Med ett behagligt, och om vi vågar hoppas, moderni- serat tricksystem samt stöd för onlinetricksryt kan Ubisoft mycket väl ha ett glimmande snöes i rockarna.

**Jonas Elfving**

### TERMOMETER

GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR



Shaun White Snowboardings många lovande egen- skaper har gjort oss sugna på räös i pulkabacken...



**En för alla... typ**  
I Guitar Hero: World Tour har man inte varsin Star Power som i Rock Band, utan en gemensam mätare, vilket fungerar bättre än Harmonix lösning.



Premiär NOV

# BYE BYE ROCK BAND

Neversoft och Activision ser ut att kunna dräpa Rock Band med det fjärde Guitar Hero-spelet...



**GUITAR HERO:  
WORLD TOUR**

Plattform PS2/PS3/Wii/360 Utvecklare  
NEVERSOFT Utgivare ACTIVISION

Jag sitter i ett ljudisolerat rum inne i Activisions välbevakade jättebas på Games Convention 08. En kort kille från Neversoft, med hutlöst välkammad snedbena, presenterar de nya Guitar Hero-trummorna som medföljer Rock Band-dödaren Guitar Hero: World Tour. Och jag spänner öronen allt vad jag orkar.

Jag spelade trummor i dryga 15 år innan tinnitus och gammal rygg satte stopp för mer vilda Danney Carey-comp. Jag var skaplig,

## Att Tool har med fyra låtar och att en del av karriärläget kretsar kring bandet med namnet Undertow Tour gör mig svettig av upphetsning

och det jag inte klarade rent tekniskt vägde jag upp med en nästan damp-liknande spelstil som direkt förde tankarna den där röda dockan i Mupparna som trummade så att stockarna maldes ned till sågsån. När Rock Band väl anlände i Europa hade jag redan spelat det i dryga halvåret, och samtidigt som

jag hade haft roligt med framförallt trummorna, var viss irration beträffande trumsetets utformning ett kroniskt faktum. Fyra pads på rad, hi-hat-cymbalen mappad i trumsettets mitt, och med en onödigt dryg baskaggepedal. Rock Band-trummorna var och är sannligen inte perfekta.

Att Activision siktar på att förnedra Harmonix storsäljare på flera plan än ett är uppenbart bara efter några minuter tillsammans med Guitar Hero: World Tour, men det är trummorna som skiner starkast.

Till skillnad från Rock Band-kitet har Neversoft designat ett trumset som ser ut som en gullig miniatyr av ett riktigt Roland TD3-set.

Två cymbaler, en virvel, en hängpuka och en golvpuka. Det känns mycket mer naturligt att låta crash-cymbalen dubbla som hi-hat än att mappa den som den gula paden (som i Rock Band) och att Guitar Hero-trummorna är isolerade och även anslagskänsliga känns helt... fantastiskt lovande.



**SKAPA ROCKER** Att skapa sin figur i Guitar Hero: World Tour kan ta tid, det finns nämligen oerhörda mängder parametrar att pilla med, och hundratals olika kläderplagg och tatueringar.



**FAKTA**

### SU-SU-SU STUDIO!

En av de coolaste delarna i Guitar Hero: World Tour är tveklöst musikstudio, som Neversoft enligt egen utsago arbetat i över ett år med att färdigställa. Här kan du och dina vänner skapa egen musik, precis som i en vanlig porta-studio. Här finns åtta separata kanaler, en riktig mixer och möjlighet att via fejkade moduler välja tusentals gitarljud och även höja eller sänka stämningen på gitarren.

Gitarerna då? Neversoft har utgått från Guitar Hero III-guran, tillfört en slide-plata för vilda tap-solon (Eddie Van Halen, be om nåd!), samt gjort knapparna lägre och snabbare. Mickens som medföljer ser exakt ut som den till Rock Band men i själva spelet kommer man i World Tour även att bedömas för frasering, rytm och harmoni. En ytterst nödvändig åtgärd då Singstar-nynnandet i Rock Band snabbt blev fullständigt outhärdligt. Ja, Guitar Hero: World Tour känns just nu som en fullblodig Rock Band-dödare. Allt känns bättre. Gränssnittet, presentationen, figurskaparläget, låtlistan och instrumenten. Att Tool har med fyra låtar och att en del av karriärläget kretsar kring bandet med namnet "Undertow Tour" gör mig svettig av upphetsning. Ge mig nu!

**\_Petter Hegevall**

**TERMOMETER**  
GAMEREACTOR FÖRHANDSÄNLYSERAR



Grymt trumset, superba gitarer och en låtlista som får oss att skrika av lycka. Detta ser ruggigt bra ut!

# GENETISK TRISTESS

Dagens actionhjältar heter inte längre Duke Nukem, Rick Dangerous eller Turok. Nej, de heter Jon (eller Michael) Smith och ser ut som vilken formstöpt tönt som helst...

**D**et är en jädra tur att vi har Kratos, ändå. Och Duke Nukem. Överdrivna muskel-berg proppade med humör, karaktär och personlighet. För med tanke på hur klamtatet bland dagens actionhjältar ser ut är personlighet, karisma, identitet och en uttrycksfull nuna något som helt och hållet saknas.

Utvecklarna eftersträvar "realistiska karaktärer" med vanliga namn, vanliga frisyrier, och (ytterst) vanliga ansikten. Valves glasögon-prydda Gordon Freeman

startade en våg av actionspel där hjälten var en helt vanlig tönt, en helt vanlig snubbe. Men det Valve gjorde var att fylla berättelsen med så mycket nyanser och en så pass stark interaktion med de datyrstyrda Half-Life-karaktärerna att Gordon snabbt fick eget liv och idag anses som en väldigt stark karaktär. Stark, mystisk och framförallt intressant.

Idag designas hjälterna efter trötta standardmallar där rakade skallar eller skulpterade pojkbandsfrisyrer verkar vara det absolut hetaste som finns.



## COLE MCGRATH INFAMOUS

Inte nog med att våra nuvarande actionhjältar designats med total tristess som främsta honnörsord, de bär även de mest hopplöst ospännande namnen, ja. Som Cole McGrath eller Michael Thorton. Alltså, vad sägs om Duke Nukem, Will Rock eller Max Payne? Och vad sägs om att Infamous-Cole inte ska se ut som Magnus Betnér?



## STARKILLER STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED

Magnus Betnér är med i Star Wars? Nejdå, inte då. Men Starkiller (Apprentice) är designad för att vara innehållslöst trist, för att "spelaren själv ska kunna fylla honom med sin egen personlighet". Sorry Lucasarts, det funkade inte. Ni är inte Valve liksom, och Starkiller förblir en slentriantrist, idéfattig tönt till huvudkaraktär.



## BALDUR TOO HUMAN

Too Human är ett av flera nysläppta spel som har en hjälte (eller: huvudkaraktär) så opersonligt menlös att man nästan somnar. Rakad skalle, blå ögon och det där sedvanligt världstrista ansiktsuttrycket som bara en riktigt innehållslös dussin-avatar kan klämma fram. Baldur är dock inte sämst på det här uppslaget, men samtidigt inte långt ifrån.



## MICHAEL THORTON ALPHA PROTOCOL

Är detta ett genetiskt experiment med gener från Ben Affleck och Nick Lachey? Man kan undra. Toppentriste Michael Thorton (vad är det för namn, Bolton hade passat bättre) i kommande Alpha Protocol är så opersonligt identitetslös att Baldur här till vänster framstår som rena karisma-explosionen.



### JET BRODY FRACTURE

Mer rakade hårdingar utan egentlig identitet. Jet Brody från Lucasarts kommande Fracture ser precis ut som Baldur från Too Human. Eller som Starkiller i The Force Unleashed, eller varför inte som Nathan Halo här till vänster - ja, fast med ett "coolt" är då tvärs över pannbenet. Den här killen, Jet, har i alla fall ett coolare namn än de flesta andra på det här uppslaget...

### NATHAN HALE RESISTANCE & RESISTANCE 2

Ta standardmall för manligt huvud 1A. Raka skallen, rätta upp näsryggen och gör ögonen så intetsägande som möjligt och... vips så har du en hjälte god nog att springa runt i pösigt kamouflage i minst två överhypadade actionspel. Jippie! Nathan Hale är listans mest menlöse, grattis till Insomniac!



### JASON BOURNE THE BOURNE ULTIMATUM

När utvecklarna High Moon Studios inte fick tillgång till Matt Damons söta nuna tog de helt enkelt och följde samma standardmall (2A, igen) som så många andra utvecklare gjort på slutet. Jason blev utan personlighet och fick istället ett supergeneriskt ansikte och samma extremvanliga frisyr som Michael Thorton.

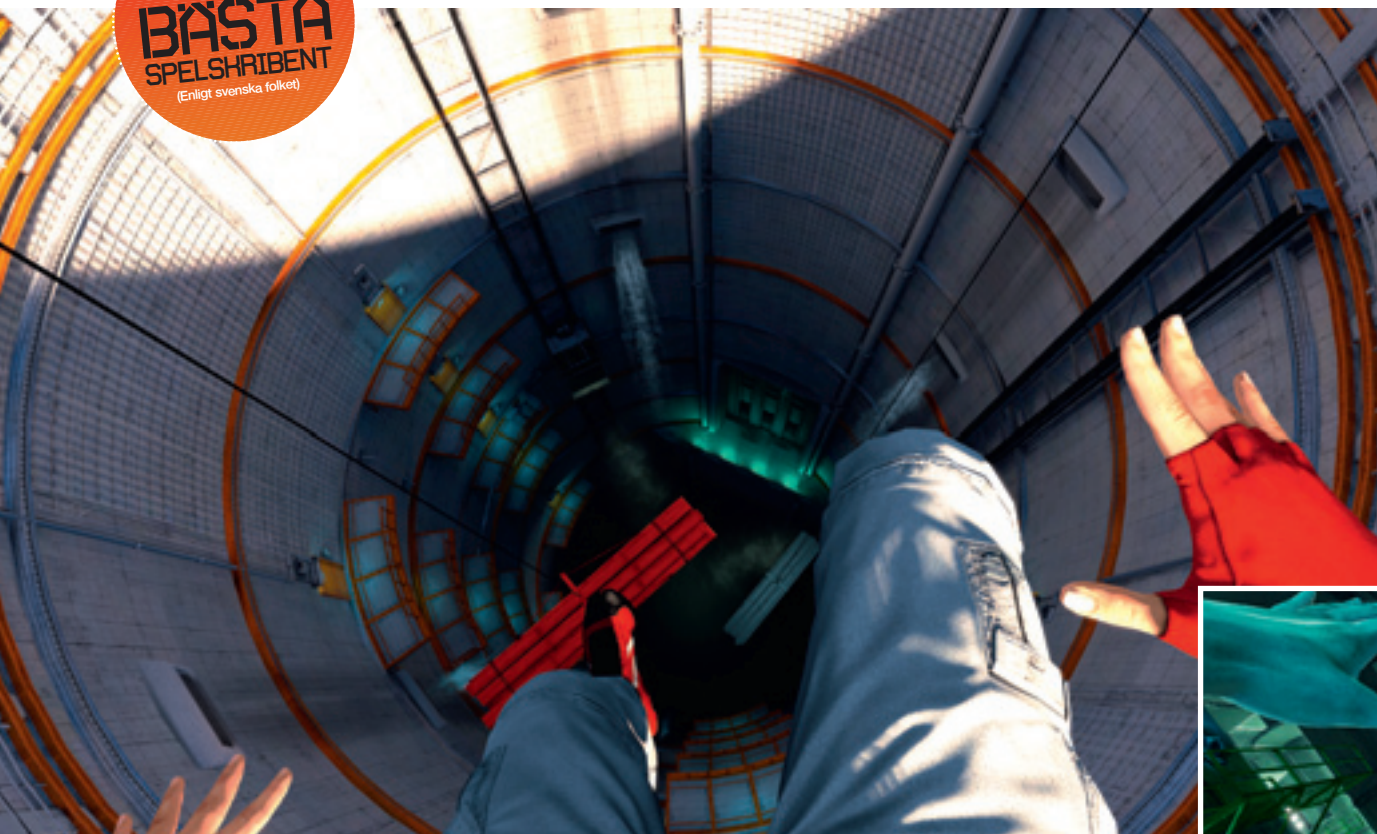


Svenska superstudion Digital Illusion siktar på att revolutionera actiongenren den 11:e november

# MIRROR'S EDGE

Plattform **PC/PS3/XBOX 360** Utvecklare **DIGITAL ILLUSIONS** Utgivare **EA** Speltyp **ACTION** Premiär **11 NOV**

**SVERIGES  
BÄSTA  
SPELSHREIBENT**  
(Enligt svenska folket)



**HÄRPPSHAMERA** Att kunna se hela sin kropp medan man spelar, kika ned på fötterna medan man springer eller se hur armarna pendlar på sidan av Faiths kropp, är en detalj som tillför massor med dyrbar närvarokänsla. Förra gången vi såg detta var förmodligen i Core Designs fiaskodoftande Project Eden (PS2).

**GRAFIKEN** Mirror's Edge är inte baserat på Digital Illusions egenutvecklade grafikmotor Frostbite (Battlefield: Bad Company) utan är istället byggt på Epics Unreal Engine 3-teknologi. Digital Illusions programerare har dock skrivit ett helt nytt system för spelets ljussättning. Detta eftersom Mirror's Edge använder sig av betydligt mer shadow maps än exempelvis Gears of War...



**UNDERBAR MUSIK** Av det vi hittills fått spela av Mirror's Edge känns samtliga av spelets beståndsdelar sjukt bra. Grafiken är fantastisk, spelmekaniken briljant och musiken helt vansinnigt atmosfärisk.



**I FAKTA**

**HUVUDPERSONEN**

Faith är en "runner", en framtida budbärare som innan äventyret i Mirror's Edge tar sin början lever tillsammans med sin lillasyster. Hennes båda föräldrar mördades av regeringen under en protestmarsch och ända sedan dess har Faith motarbetat den totalitära stat som regerar Digital Illusions framtidsstad.

**R**idley Scott berättar under en intervju i extramaterialet till nyutgivna Blade Runner Director's Cut om sin vision för framtidens New York, staden där Harrison Fords karaktär jagar svärfångade replikanter, staden där ett av världens mest stilbildande sci-fi-äventyr äger rum. Hans tanke var till en början att skapa ett kliniskt rent, vitpräglat samhälle där fusionen Tokyo/New York skulle få mer utrymme. Scott berättar om hur han egentligen ville skapa en stilistisk värld, avskalad och hårt bevakad av en övermäktig polismakt. Så blev det dock inte, enligt andra utsagor var det en för tiden på tok för stor produktionsmässig utmaning att återskapa Ridley Scotts ursprungliga vision, och istället fylldes redan befintliga bakgator med mer skrot, skräp och mer lösdrivande människor i disco-doftande Dune-outfits.

Staden vi aldrig fick se, samhället vi aldrig fick lära känna, har nu återskapats, och det känns som om Digital Illusions begåvade designteam lyssnat till Ridley Scotts fantasieggande framtidsvision och utgått från detta i skapandet av det New York som jag just besökt. Jag har precis avslutat ett 50

minuter långt spelpass där jag för första gången tagit kontrollen över Faith, och njutit av det som både vi här på redaktionen – och även ni läsare – röstat fram som ett av de absolut hetaste, kommande spelen just nu. Jag har spelat Mirror's Edge, och är mer än lovligt upprymd.

Faith är något så ovanligt som en unik, karismatisk, cool och stark huvudperson i en genre där hjältarna allt för ofta bara är rakade legoknektar, och där den spelvärld man besöker allt som oftast bara är en brunare version av vår verklighet. Faith jobbar som kurir i en framtid där polisstatens övergödda övervakningssystem hindrat människorna från att kunna kommunicera utan myndigheternas omedelbara inblandning. Faith fraktar information, enligt den gamla skolans regler, och gör det genom högflygande akrobatkonster och stensäkert kunnande om stadens övergripande arkitektur.

När Mirror's Edge börjar står Faith och blickar ut över ett kritvitt hustak, ett par vilsna måsar flyger förbi, en polishelikopter skymtas vid horisonten och vindens lätta sus ackompanjerar den lugna och nästan hypnotiskt

välanpassade musiken. I örsnäckan raspar det lite innan en röst beordrar henne att ta sig över taket, ned till huset strax söder om det hon står på och sedan in genom en olåst dörr på det tredje huset sydväst om ursprungspositionen.

Det är en väldigt annorlunda känsla, att kasta sig fram i en framåtvolt för att efter landning glida under ett gäng vattenledningsrör, fortsätta upp till takets topp genom att sick-sack-hoppa mellan två väggar för att i slutändan stå med ena foten på kanten till skyskrapans högsta tak, och blicka ned över staden som Ridley Scott aldrig fick realisera.

En lika fantastisk känsla är det att slåss i förstapersonsperspektiv utan att behöva oroa sig över de vanliga problemen som perspektivet innebär. Tack vare smart integrering av skakfunktionen i handkontrollen känner jag allt som händer, minsta vink. Jag är Faith, jag

**STRYK I BACKSPEGELN** Gamereactor radar upp ett par tidigare spel där vi slagits ur ett förstapersonsperspektiv



THE SUPER SPY, 1990 (NEO-GEO)

**THE SUPER SPY**

I Mirror's Edge styr man Faith ur ett traditionellt förstapersonsperspektiv. Det som dock inte är traditionellt är det faktum att man inte skjuter sig fram (inte allt för ofta i alla fall), utan istället slåss, sparkar, hoppar, klättrar och utför en rad andra manövrar. Orsaken till varför fighting ur förstapersonsperspektiv är så ovanligt som det är i spel är att det ofta blir helt omöjligt att skapa sig någon slags överblick över vad som händer, när kameran svänger och vrider medan armar och ben sticker fram och kastas fram och tillbaka. Det första seriösa försöket att skapa förstapersonsfighting var The Super Spy, bedrövligt dåligt Neo-Geo spel som släpptes redan 1990.



BREAKDOWN, 2004 (XBOX)

**BREAKDOWN**

Det andra riktigt seriösa försöket att skapa lyckat handgemäng i förstapersonsperspektiv är Namcos fyra år gamla Xbox-flopp Breakdown där man som gen-muterad superkarl sprang omkring i järngrå fabrikslokaler och slog dumma drönarvakter. Breakdown belönades med betyget 4/10 i Gamereactor #11 med motiveringen: "Tråkigt och oinspirerat då Namco gör ett över-japanskt förstapersonsslagsmål. Petter har spytt upp hamburgare i förstapersonsperspektiv." Svenskutvecklade The Chronicles of Riddick: Escape From Butcher Bay är faktiskt det enda spelet hittills där förstapersonstryk fungerat väl. Välgjorda kamerarörelser samt smart användning av skakfunktionen gjorde detta klart underhållande.

# DIGITAL ILLUSIONS HAR DESIGNAT EN VÄRLD SOM INTE LIKNAR NÅGOT ANNAT...

## BALANSERA MED SIXAXIS

På dessa rör måste Faith balansera sin vikt genom att använda Sixaxis-kontrollens gyro-funktion. På Xbox 360 kommer man att nyttja de båda analoga styrspakarna för att hålla henne upprätt.



## RÖTTY - BRÖDSMULORNA

De röda objekten i Mirror's Edge är inte bara snygga formdetaljer, utan även tydligt avskilda objekt som Faith måste nyttja för att ta sig vidare.

A

## FAITHS FRIKTIONSFRÅ FRAMFART

Den gränsöverskridande stilen skiljer sig ganska rejält från spelets första bana (som är utformad som en tutorial), både grafiskt men även spelmässigt. Det blir snabbt mer krävande och det är smart att köra igenom den första banan ett par gånger för att få bra flyt i Faiths framfart innan man går vidare.

**DA STORY** I Mirror's Edge gestaltar spelaren Faith, en kvinnlig budbärare i en dystopisk storstad. Målet är att ta sig fram genom staden, delta genom att utöva parkour. Spelet utspelar sig i förstapersonsperspektiv, och till skillnad från många andra spel av samma typ kan man i Mirror's Edge se sin egen kropp. Spelet kommer släppas till Windows, Xbox 360 och Playstation 3 den 11 november 2008.

# STRYK I SEKVENSER

## FAITH SMISKAR RUMPA...

Blandar man slagkraftig Jackie Chan-kung-fu med grymma jujutsu-skills och en stor skopa free running-kompetens får man en av spelhistoriens farligaste spelhjältar. Ja, eller hjältinnor. För Faith är en ung dam (inte en renrakad karl i 30-årsåldern med lortig t-shirt), med tusig ansiktstatuering och japanskt påbrå som under sin resa mot att frita sin kidnappade

syster snubblar över en konspiration så stor, och med sådant djup, att hennes liv snabbt sätts på spel. Myndigheterna sätter all kraft på att avliva Faith. I sekvensen nedan visar vi upp hur det kan se ut då man ger sig in i närkamp med en av spelets fiender och aktiverar den slow motion-effekt (som i Max Payne, ja) som finns med i Mirror's Edge.



### 1. STYRA UN DAN VAPNET

När man springer mot en fiende i Mirror's Edge är det oftast smart att aktivera slow motion-effekten för att sedan trycka ned L2-knappen, glida in mot gubben i fråga för att sedan trycka in R1 för en attack, trekant (Playstation 3) när vapnet blinkar rött - och därmed inleda en av flera sekvenser där man snyggt, stiltigt och snabbt avväpnar sin fiende och stjälar hans vapen. På bilden ovan viftar Faith bort polisens automatkarbin med sin vänster hand, för att fortsätta med att använda ett fruktat supergrepp.



### 2. SPARKA TRUT MED HÖGERBEN

Efter man pekat undan vapnet slänger Faith upp sitt högerben (klätt i stentvättade jeans med vikinga-snorring längst ned) som hon låter smeka polisens trut. Vid det här laget har sekvensen gått in i sitt automatiserade läge och det enda spelaren kan göra är att titta på medan en av spelhistoriens mest graciösa kvinnor avväpnar och pryglar argt framtidspolis.



### 3. SPARKA SEFT MED SAMMA BEN

Efter att ha sparkat polisens huvud en gång, passar Faith just i den här sekvensen på att skicka på ytterligare en käftklocka i form av futuristisk sockplast. Poliskillen är nu mer än lovligt groggy efter två hårda sparkar i ansiktet och det är nu dags för Faith att påbörja själva avväpningsmanövern där hon planerar att ta vapnet från polisen och sedan fortsätta uppför den orangea rulltrappen i bakgrunden.



### 4. KOPPLA JUJUTSU-GREPP MED KNÄVECK

Typiskt! Fast i en bensax minsann. Faith kopplar här en svävande nackknäckare på den stackars skjutglade polismannen och visar samtidigt upp sina inte så moderiktiga byxor. Den här sekvensen, med käftsmisk och bensax, är bara en av många i Mirror's Edge. Vi fick under vår demo-session även se en sekvens där Faith springer upp på väggen för att sedan hoppa mot sin fiende i en vild attack av karatesparkar.



### 5. STRYP POLISEN MED BODYLOCK

Faiths akrobatiska möjligheter, hennes spänst och hennes kunskaper inom handgemäng kommer såklart väl till hands genom hela äventyret. När hon inte hoppar från hustak till hustak, springer på väggar eller glider nedför branta silo-väggar kopplar hon diverse grepp och slåss som en fullstor karl.



### 6. PLOCKA UPP VAPNET

Efter att ha tillintetgjort polisen är det bara för Faith att plocka upp hans vapen och springa vidare, nu utrustad mer än bara färdiga armbågar och skadedlaga sockplast. Det kommer att finnas mellan 10-14 vapen i Mirror's Edge, mer exakta vill Digital Illusions just nu inte vara.

# FAITH ÄR NÅGOT SÅ OVANLIGT SOM EN UNIK, KARISMATISK OCH STARK HUVUDPERSON

kontrollerar hela hennes kropp och jag saknar aldrig den där responsen som tvingar mig att chansa. Digital Illusions har varit mycket smarta i hur de utformat kamerans rörelser i Mirror's Edge, vilket tillsammans med skakfunktionen i handkontrollen gör förstapersons-akrobatik fullt möjlig och oerhört beroendeframkallande.

"När vi bestämde oss för att bredda den bildvinkel som spelets ses ur, uppstod en rad problem, bland annat blev Faiths händer och armar böjda som om spelet skulle sett genom ett fisheye-objektiv, något som vi arbetar ganska hårt med att åtgärda. Nu renderas Faith två gånger eftersom hennes armar och ben inte skulle kunna synas i bild på det sättet som de gör i spelet, om hon var byggd efter realistiska proportioner... Den Faith som man styr, och den Faith som syns när man ser sig själv i någon av alla de speglar som finns i spelet, är två helt olika figurer."

Faith tar sig vidare från toppen av hustaket till taket bredvid genom att glida nedför en röd vajer som spänts upp mellan husen. I den sterilt vita, avskalade stilistiska värld som Digital Illusions skapat är det de röda detaljerna som hjälper mig att hitta. En röd dörr betyder "slå in den", en röd steg betyder "klättra upp för den". Och ingen gång känns det övertydligt eller förutsägbart utan snarare som ett fantastiskt snyggt grepp och en given del av

## HOPPA ÖVER TILL DESSA!

Efter att ha klättrat hit upp kan Faith hoppa upp på den här samlingen balkar som håller på att hissas upp ur silon. Där efter hoppar hon vidare till en annan bunt som hänger högre upp, och sedan upp till marknivå.

## UT OCH BALANSERA

Efter att ha sparkat prickskytten i huvudet (stora bilden till höger) och glidit nedför en vattentunnel kommer Faith ut genom hålet här. Där gäller det att balansera bort till den första av balkongerna.

**B**

**MULTIPLAY** Digital Illusions har bekräftat att Mirror's Edge kommer att innehålla ett väl utbyggt multiplayerläge. Det har dock inte avslöjats under vilka former vi kommer att kunna tämpas mot våra vänner i spelet. Rykten säger att det kommer att finnas ett spelläge där man kommer att kunna tävla mot en annan spelare på samma bana om vilken som är snabbast genom nivån. Det har också skvallrats om ett deathmatchläge för upp till sex personer.

# VÄRLDEN I MIRROR'S EDGE SER UT SOM EN MIX MELLAN SKANDINAVISK STILISM, AMERIKANSK SUBKULTUR OCH JAPANSK MINIMALISM

## FANTASTISK ESTETIK

Designen i Mirror's Edge är olik något annat spel och förblir den bästa som Digital Illusions begåvade designers spottat ur sig. Estetiken för tankarna till den sammetslena kritvita framtid som MTV-agenten Aeon Flux huserar i.

**BLUFIELD**  
INTERNATIONAL SHIPPING

## ÄNTLIGEN UPPE... MEN?

Väl uppe ur silon stöter Faith på en hel radda insatspolis och får såklart inte alls stanna för att vila lite, istället gäller det att fortsätta att löpa för allt vad army-byxorna håller.

C

**RASA SAMMAN** Färgskalan i Mirror's Edge är ovanligt sparsam. Det mesta har klätts i vitt medan detaljerna färgats röda, blå, orangea eller (som i soli-banans fall) gröna. Digital Illusions har medvetet undvikit svart, grå och brun för att därmed särskilja sig från de allra flesta spelen i genren som allt för ofta är grå, bruna och svarta. Färg är i Mirror's Edge ett tydligt och snyggt använt element, och när Faith blir skadad bleks färgskalan ur, i flera olika steg.



**FAKTA**

**AMBITIONERNA**

Tanken med Mirror's Edge är från Digital Illusions sida att göra något helt annorlunda från vad de alltid annars pysslar med: Battlefield-spel. Svenska ma har vid flera tillfällen förklarat att de i en längre tid ansett att genren behöver pånyttfodas med ett nytt fräscht sett att se på hela speltypen och att de längre velat göra ett spel som använder färgsättning och design på ett mer konstformsliknande sätt.

spelets övergripande design. Faith fortsätter att springa över nästa hustak, ett par ventiltrummor behöver forceras och därefter är det dags för det där välkända balansgångsstället som väl alla sett i form av gameplay-filmer på Internet vid det här laget. Det krävs ett par försök innan jag lyckas ta mig över, men aldrig känns det jobbigt att misslyckas, aldrig känns det som om spelkontrollen inte ger mig all den information jag behöver – tvärtom, jag vet mycket väl att det är min tumme som behöver en rask tillsägelse för att slutligen föra Faith vidare till andra sidan... oskadd.

”Att få hela spelsystemet att fungera bra, och att framförallt lyckas förmedla exakt vad som händer med Faiths kropp under de mest akrobatiska rörelserna har varit en stor utmaning” menar Mirror's Edge producent Owen O'Brien. Det tog oss ett år ungefär för att få till spelkontrollen så som den är idag. Vi testade oerhört många olika lösningar, jobbade stenhårt och tycker att vi idag har lyckats väl. Man blir inte förvirrad då Faith kastar sig framåt i en kullerbytta eller springer upp på

sidan av en vägg för att därifrån hoppa vidare. Och det anser vi vara vår största bedrift.”

Det näst mest imponerande i Mirror's Edge just nu, efter det extremcoola spelsystemet, är designen. Mirror's Edge ser inte ut som något annat spel som någonsin gjorts. Det är helt unikt, överallt. Och det ser man sannerligen inte varje dag. Digital Illusions sterila framtid är

och veta att lortiga Locust, rostiga Big Daddys och lilabruna Covenantar inte hör hemma i Faiths värld.

Jag backar bandet. Igen. Min tid med Mirror's Edge är snart slut för den här gången, men i hopp om att EA:s PR-chef inte ska avbryta mig om jag är mitt i ett scenario, spelar jag om den andra banan, nu med god vetskap

## DIGITAL ILLUSIONS URSNYGGA FRAMTID ÄR KRITVIT & STERIL

kritvit, renskrubbat och fylld med tre färger; grön, blå och röd. Det är oerhört designat, väldigt genomtänkt och mycket iögonfallande. Den första banan, på hustaken, är nästan helt uteslutande vit, medan den andra banan (där man tar sig genom en enorm silo) går i grönt, med röda (såklart) detaljer.

Världen i Mirror's Edge ser ut som en mix mellan skandinavisk stilism, amerikansk subkultur och Japansk minimalism. Det är så snyggt att man nästan börjar gråta på vissa ställen, även om effektarbetet just i det här skedet känns aningen snålt tilltaget.

”Vi ville skapa något unikt, rent grafiskt, en framtidsvärld tydligt influerad av modernism och i kontrast till den brunrå dystopi som många av dagens actionspel innehåller – göra något helt annorlunda”.

Och visst är det skönt att vinka den analoga styrspaken på Playstation 3-handkontrollen nedåt och kika ned på Faiths rena springsandaler (med obligatorisk ninja-tå)

om dess uppbyggnad. Mirror's Edge är något så ovanligt som ett actionspel sett ur förstaperson där jag inte bara önskar att återvända till en bana jag precis klarat, utan egentligen inte vill komma vidare i äventyret förrän jag pressat min bästa tid och sprungit genom nivåerna ännu mer graciöst än tidigare.

Det är som en kombination av ett racingspel och ett actionspel, nästan i alla fall. Även om EA kallar Mirror's Edge för ett ”actionäventyr”. Stanna aldrig, bara spring. Spring så fort du kan och memorera banorna för bästa tänkbara resultat. På vägen finns det saker att se, ställen att stanna vid men egentligen vill Faith bara framåt. Hon vill veta varför hennes syster tillfångatagits av myndigheterna, och varför den information hon bär på i sitt paket är så pass värdefull att det nu kryllar av insatspolis som vill stoppa henne.

Sanningen finns därute, och det enda du kan göra är att springa ikapp den.

**\_Petter Hegevall**



**SOLBRILLOR!** Det enda egentliga minuset vi kan komma på med den förhandsversion av Mirror's Edge som vi fått nöjet att testa - är att fiendepoliserna ibland ser lite väl mycket ut som typiskt kient designade solglasögonprydda tristess-agenter från Time Crisis 4.



**D**

**BRED SYN** Istället för som i de allra flesta actionspel sedda ur förstapersonsperspektiv ser Faith världen med ett betydligt bredare synfält. 90 grader närmare bestämt, något som i jämförelse med exempelvis Halo 3 (45 grader) och Bioshock (50 grader) känns hiskeligt brett.

# BROTHERS ★ IN ARMS ★ ★ IN ARMS ★ HELL'S HIGHWAY™

THE ARMY CALLED IT MARKET GARDEN.  
WE CALLED IT HELL'S HIGHWAY.



NEW COVER SYSTEM AND MASSIVELY  
DESTRUCTIBLE ENVIRONMENTS



COMMAND BAZOOKA TEAMS,  
MACHINE GUN SQUADS AND TANKS



AN UNCOMPROMISING VISION OF WAR  
BASED ON A TRUE STORY

[BROTHERSINARMSGAME.COM](http://BROTHERSINARMSGAME.COM)



PLAYSTATION 3

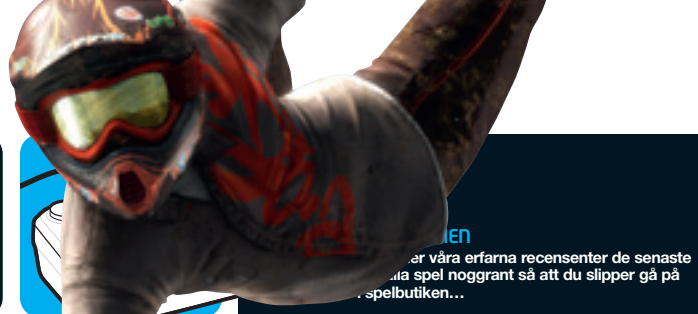


UBISOFT

# GAMEREACTOR

OBEROENDE, RÄTTVISA SPELTESTER

Läs över 1500 recensioner: [www.gamereactor.se](http://www.gamereactor.se)



MÅNADENS VANSINNIGASTE

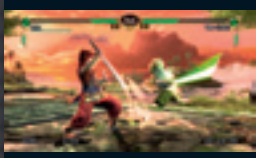
# PURE

Grabbarna bakom Moto GP-spielen har bytt simulatorracing mot furiöst arkadvansinne...

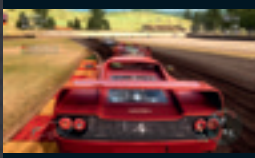


## GAMEREACTOR #59

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



- Soul Calibur IV 8/10  
PS3/Xbox 360
- Ninja Gaiden 8/10  
Dragon Sword  
Nintendo DS
- Final Fantasy Tactics A2 8/10  
Nintendo DS
- Rock Band 8/10  
PS3/Xbox 360



- Ferrari Challenge 7/10  
PS3
- Kung Fu Panda 7/10  
PS3/Wii/Xbox 360
- Unreal Tournament III 7/10  
Xbox 360
- Buzz! Quiz TV 6/10  
Playstation 3
- Guitar Hero on Tour 5/10  
Nintendo DS



- Super Swing Golf: Season 2 5/10  
Wii
- Beijing 2009 3/10  
PS3/Xbox 360
- Facebreaker 3 3/10  
PS3/Xbox 360
- The Mummy: Tomb of the Dragon Emperor 2/10  
PS2/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 1500 recensioner? [www.gamereactor.se](http://www.gamereactor.se)



# STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED

Nu är det slut med lasermesandet i Star Wars, äntligen får man nyttja kraften som man vill...

Plattform PS3/XBOX 360 Utvecklare LUCASARTS Utgivare LUCASARTS Premiär 19 SEPTEMBER Antal spelare 1 Testad Version XBOX 360 (PAL) Rek. Ålder 12



**TRASIG INREDNING**  
Med hjälp av kraften kan du slita loss stora stycken ur väggarna och använda dem till hyggen genom att slunga dem mot dina fiender. Ibland måste du även använda kraften för att bända och vrida dörrar för att kunna komma igenom dem.

Genre ACTION

**D**u får inte göra si, du får inte göra så. Kraften är det mest spektakulära i George Lucas egenhändigt hopkomponerade universum, men får enligt jediriddarna knappt användas till något kul alls. Det är här *The Force Unleashed* kommer in i bilden, för här slåss du som en riktigt ond jedi, (Vaders lärjunge) och får skapa precis hur mycket förödelse med kraften du vill.

Efter ett spektakulärt intro kommer man blixtnsabbt in i Star Wars-känslan. Man får nämligen axla rollen som självaste Darth Vader och dräpa exakt allt man kommer över för att döda en av få kvarvarande jediriddarna. Det visar sig dock att han har en mycket ung son som tycks ha riktigt god hand med kraften. Darth Vader tar sig an honom, uppfostrar honom till en ondskans apostel och förbereder i hemlighet ett attentat mot kejsaren själv.

Star Wars: *The Force Unleashed* utspelas mellan den första och andra filmtrilogin och fyller i många luckor i storyn. Även om en del detaljer kommer vara svåraccepterade för de verkligt insatta Star Wars-fantasterna, har Lucasarts lagt ned oerhört mycket energi på att bjuda på en häftig resa.

Spelmässigt påminner *Force Unleashed* en hel del om spel som *Heavenly Sword*. Det har ett inte helt finslipat stridsystem och striderna

**TIPS**

**SPELA ÄVEN**  
Lost Planet: Extreme Condition 8/19  
PC/PS3/XBOX 360  
Coolt äventyr mot brutala monster i isiga miljöer.



**FAKTA**

**FICK SPARKEN**

Lucasarts säger sig vara oerhört stolta över *The Force Unleashed*. Dock inte stoltare än att man i slutskedet av färdigställandet avskedade nästan hela styrkan som jobbat på spelet. Även nyckelpersonal fick gå och målet är att helt sluta med intern spelutveckling. Om det blir en uppföljare kommer den därför inte att göras av Lucasarts, utan måste tillverkas av en helt annan utvecklare.



**BOSSFIGHTERNA** Bossfighterna är inte alls så spännande som de borde vara. Spelkontrollen är inte nog genomarbetad för att ge dig full kontroll och varje strid avslutas med minispel som gör att man inte hinner se hur man egentligen dräper bossarna.

är i huvudsak decimerat till pumpande på attackknappen. Även om det finns flera olika combos och man kan köpa sig nya attacker och finesser, så är det ingenting som egentligen behövs eller underlättar äventyrandet. Därmed blir lasersvärdsviftandet inte så intressant som det hade kunnat vara, utan istället är det kraften jag förlitar mig på när jag krossar den ena rymdvarelserna märkligare än den andra.

Med kraften kan man utföra otroliga attacker som att knuffa iväg hela trupper av fiender,

plocka upp dem och slunga dem mot sitt öde, skjuta blixtar ur händerna och slita banorna man spelar i stycken. Alla attacker köper man på sig i takt med att man går upp i nivå och störs du exempelvis av lasersvärdsskott kan man enkelt se till att Starkiller viftar undan dem på bästa Star Wars-manér helt automatiskt genom att välja just den uppgraderingen.

Utän att röja något av storyn blir den snabbt allt intressantare med flera oväntade händelser. Jag drivs hela tiden av en vilja att få veta vad



**TIE FIGHTERS** På en av banorna vankas besök i en TIE Fighter-fabrik där man äntligen får se de tjuotande rymdskeppen sättas samman på löpande band.

## 2:a ETT ANDRA OMDÖME

Av: Petter. H Som: Är dödstrött på Darth

Bara för att det är Star Wars, och bara för att den där oändligt tjugiga musiken drar igång stup i kvarten, verkar alla kunna förlåta de mest påtagliga svagheter och irritationsmoment. Inte jag dock. Jag är dödsless på den här sagan och The Force Unleashed är, bortom all glattig Star Wars-yta, ett bökiigt, enförmiigt och ganska styligt actionspel med tydliga kameraproblem.

**Sammanfattning:** Ytterst medelmåttigt tredjepersonaction... **5/10**

som ska hända härmäst och i kombination med alla urläckra Star Wars-omgivningar är det svårt att inte skitas med i den goda stämningen. Det vankas besök på nya planeter och det fylls i ett flertal intressanta story-luckor som filmerna lämnat efter sig. Här finns mängder av små detaljer som får det hela att kännas ytterst genomarbetat och som får Star Wars-fantasten i mig att jubla vid speciella tillfällen som när jag möter en mycket ung, men fantastiskt kaxig, prinsessan Leia.

Mestadels är det imponerande banor man passerar och mängden maffiga händelser imponerar. Allt är naturligtvis ackompanjerat av John Williams klassiska Star Wars-musik som överdoseras flitigt, som vanligt. En och annan



### Blond och smart JUNO ECLIPSE

Juno får tidigt jobbet som Starkillers pilot. Ett riskfyllt yrke och alla tidigare piloter har mist livet, något hon inte bryr sig det minsta om utan lutar helt till sina egna förmågor.



### Iskall Jedi-mästare GENERAL RAHMKOTA

Tänk Qui-Gon Jinn men sju resor hårdare och du har Jedi-mästaren Kota. Han är från början en av Starkillers värsta motståndare, men assisterar honom senare med att kanalisera kraften.

trist och överdrivet enförmiigt bana har dock smugit sig in och kräver exempelvis precisions-hoppande på samma sätt som i Ninja Gaiden II. Tyvärr är inte spelkontrollen bra nog för detta vilket orsakar en del onödig frustration när man trillar ned och måste göra om delar man redan klarat av.

I Force Unleashed finns oerhört mycket potential som inte riktigt tas tillvara på det sätt det borde och coola bossfigurer mot jedi-riddare urartar till knapphåringsfester utan dess like. I kombination med dumt utformade och ytterst meningslösa är bossstriderna spelets största enskilda minus.

När actionsekvenserna är bra, är de riktigt bra dock, och det känns ofta pampigt och storslaget. Utrymmet mellan de båda film-trilogierna är härligt utforskat och i spelet fyllt med vad som känns som rimliga scenarion som håller mig som spelare på halster. Allt det här gör Star Wars: The Force Unleashed till ett bra actionspel, men inte det där klockrena superspelet som jag hade hoppats på.

— Jonas Mäki

**BEVÄG 7/10**

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

#### KRAFTEN DOMINERAR

- Varierade banor, grym fysik, mäktiga strider, härlig design
- Oinspirerat stridssystem, trista bossfigurer



**EN ANNAN JEDI** Du väljer själv hur du vill uppgradera din karaktär som mot slutet av Force Unleashed är så oerhört mäktigt att nästan ingenting kan stoppa honom.

# RYMDKRIG

Jonas favoritögonblick i rymden...



### GAMLE DARTH VADER

På spelets första bana får vi äntligen på allvar veta hur det gick till när Vader jagade och utrotade alla jedi-riddare. Det känns oerhört mäktigt att pulverisera motståndare med kraften så kraftigt att kringliggande byggnader slits sönder.



### PERSON ELLER OBJEKT

Till en början förlitar man sig automatiskt på sin trogna ljussabel. Snart inser man dock att kraften är en bättre bundsförvant och att alla fiender markeras på samma sätt som objekt man kan lyfta ut. Stör du dig på en fiende kan du plocka upp honom med kraften, kasta honom mot andra fiender eller släppa honom i en avgrund.



### VIKTIGA ENCOUNTERS

Storby är det bästa med Force Unleashed och Star Wars egen pappa, George Lucas, har personligen varit inblandad i manuskrivandet. Det har lett till en intressant historia som tar oss med bakom de svekfulla kulisserna hos Imperiet och bjuder på några spektakulära avslöjanden som i slutändan gör att man uppskattar filmerna mer.



### SÄLLSAMMA UPPLEVELSER

Star Wars-galaxen är stor och vi har fått se flera planeter i filmerna. Här vankas det besök på ytterligare några som är så fantastiska att man till slut bara gappar. Allt från djupa grottor, skrothögar med kraschade rymdskepp och fantastisk växtlighet passerar under äventyret som bjuder på mer lekfull design än de tre senaste Star Wars-filmerna.



### PLATSER OCH FOLK

Eftersom The Force Unleashed utspelar sig innan ursprungstrilogin har Imperiet inte hunnit ta kontroll överallt. Flera kända platser är därför lite annorlunda än man är van vid och man får bland annat se Darth Vaders enorma rymdskepp Executor i halvferdig skick.



# PURE

Gamla teamet bakom Moto GP-spelen är tillbaka med ursnygg offroad-arkad racing

Plattform **PLAYSTATION 3/XBOX 360** Utvecklare **BLACK ROCK STUDIOS** Utgivare **DISNEY INTERACTIVE** Premiär **UTE NU** Antal spelare **1-16** Testad Version **PS3 (PAL) / XBOX 360 (PAL)** Rek. Ålder **12**

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



**PURE, GRID & DIRT**  
Spelkontrollen i Pure är mycket god och känslan av att man sitter på ett fordon med mängder av vildsint vridmoment finns hela tiden där. Att sladda sig igenom kurvorna är en lika beroende-framkallande upplevelse som det är i valfritt rallyspel...



**FAKTA**

**BLACKROCK**

Blackrock Studios hette förut Climax Racing och har tidigare utvecklat Moto GP, Moto GP 2, Moto GP 07, The Italian Job, ATV Quad Power Racing 2, Rally Fusion och ATV Offroad Fury 4. Studion ligger i Brighton och har avslutat sitt långvariga samarbete med utgivaren THQ och arbetar nu enbart med Disney Interactive. Pure släpps denna månad efter två års utveckling.

**TIPS**

**SPELA ÄVEN**

Colin McRae: Dirt 9/19  
PC/PS3/XBOX 360

Colins sista spel är fortfarande ett av rallygenrens mest underhållande...

**V**ad får man om man parar Motorstorm med SSX Tricky? Jo, Pure, högoktantigt arkadvansinne på fyra (små) hjul. Sportquads goes insane. Tänk dig att hoppa 120 meter med en fyrhjuling. Tänk dig att köra snabbare än ljuset. Ja, det är möjligt. Nej, detta spel rimmar inte på realism, och det krävs en lekfullhet för att verkligen kunna uppskatta Black Rocks senaste. Gillar du höga farter, vilda krascher och sjuka hopp? Då kommer du att älska Pure.

Jag visste inte vad jag skulle kunna förvänta mig. Utvecklarna Blackrock Studios är visserligen begåvade och har ett förlutet som experter på just motorcykelracing men ändå. Jag är inte särskilt förtjust i quad racing, och själva konceptet med arkaddoftande trickracing kändes på förhand rätt mossigt.

Det första som slog mig då jag startade Pure var kvaliteten på grafiken. Detta är ett oerhört snyggt och välgjort spel rent tekniskt, och det är svårt att inte bli imponerad. Banorna är vidsträckta, extremt detaljerade, oerhört snyggt ljussatta och proptrade med trevliga effekter. Här hittar vi normal mapping, mängder av shadow maps och partikeleffekter till förbannelse. Pure är rent ögonodis, och även om det ibland nästan blir svårt att se vart



**IT'S TRICKYYYY!** Att utföra våghalsiga trick är en stor del av Pure. För att bygga boost måste man försöka kasta fram ett snyggt trick i varje hopp. Spelet innehåller hela 70 olika stunts, och då är inte de vansinniga specialtricken inräknade...

banan går på grund av all visuell utsmäckning är detta tveklöst ett av de snyggaste racing-spelen just nu, alla kategorier.

Till en början känns Pure splittrat, innan jag till fullo insett spelets potential och helt begripit vad Blackrock eftersträvat. Racingen är väldigt arkadinriktad, förlåtande, ruskigt snabb och intensiv. Tillkommer gör några av de mest överdrivna supertricken jag sett i ett spel sen SSX Tricky. Det känns därmed konstigt att Pure

innehåller licenserade åkare (som man måste låsa upp) och ett väl utbyggt läge där man bygger sin egen ATV (med licenserade, riktiga delar). En arkadracer med simulatorinslag? Ja. Faktiskt. För att bygga sin egen quad krävs det att man lyssnar till den pedagogiske verkstadschefen som hjälper med urval och sammansättning, och att man framförallt rullar ut skapelsen på banan ganska ofta, bara för att testa. Efter ett par timmar trivs jag jättebra med

**VERTHALT** En väldigt cool del av Pure är hur Blackrock Studios valt att designa banorna. Här finns otroliga höjdskillnader vilket inte helt sällan får det att kittlas i magen då man kastar sig nedför en kilometerlång nedförslutning i 50 graders lutning. Det gäller därmed också att inte bara lära sig banornas kurvor, utan även lära sig alla höjdskillnader eftersom det är viktigt att positionera sin quad rätt höjdmässigt då man exempelvis landar efter ett hopp. Allt för att tappa så lite fart som möjligt.



**DETALJER** Banorna i Pure är smockfyllda med ljuvliga detaljer, som det här snygga högräset till exempel. Som böjer sig då man kör på det. Najs!

upplägget, älskar garaget och min egenhändig ihopsnickrade ATV, och jag älskar systemet med boostmätaren. Varje gång man utför ett trick bygger man boost, sparar man all boost tills mätaren är full kan man då utföra ett superspecialtrick.

Pure lyckas väldigt väl med att kännas både initierat och lättsmält. Här finns definitivt massor att hämta både för den lättroade arkadälskaren likväl som för den mer påläste quad-fanatikern.

Tävlingarna i Pure är alla indelade i tre olika kategorier. Race, sprint och freestyle. Race är precis som det låter, varvbaserade lopp mot 16 datorstyrda motståndare på stora banor där varje varv tar ungefär 1 minut och 40 sekunder att avverka. Sprint är i princip samma sak men med betydligt kortare och mer intensiva banor. I freestyle-läget har banorna proppats fulla med power-ups och det gäller att



**FAKTA**

**BYGGA EN QUAD**

Att bygga sin egen ATV i Pure är en lärorik upplevelse, ja, i alla fall om man heter Petter och inte kan ett jota om quads. Jag vet nu vad som skiljer bra quads från medelmåttiga, jag vet att Elka bygger den bästa fjädningen och att Maxxis bygger däck med vassinniga mängder grepp, och som också håller väldigt bra.

**2:a** **ETT ANDRA OMDÖME**  
 Av: Jesper Karlsson **Som:** Är gjord av grus

Även om jag inte alls är särskilt furtjust i fyrhjulingen som vettigt verktyg i en adrenalinstinn extremsport (fyra hjul är för pensionären) har mina gamla favoritutvecklare förvandlat sömnig ATV-racing till något av det mest brutalvansinniga jag sett på en virtuell racingbana. Jag förvandlar skogsbryn till hemska kalhyggen, kraschlandar på mina motståndare och utför specialtrick innefattande luftgitarr-poser. Jag är Wolfman. På riktigt.

**Sammanfattning:** Supersnyggt, supersnabbt och... superskoj. **9/10**

utföra så våghalsiga tricks man bara kan medan man plockar upp dessa. Bäst gillar jag race-delen som känns mest genomtänkt, och att tävla mot 15 andra spelare online, är en kaotisk och oerhört underhållande upplevelse.

I direkt jämförelse med exempelvis MX vs. ATV Untamed eller ATV Offroad Fury 4 är Pure ett mer sammanhållet spel med större variation, ett mer innehållsrikt och matigt upplägg och med betydligt snyggare grafik. Blackrock Studios har lyckats väldigt väl med spelkontrollen och det känns alltid smidigt, lätt och roligt att fräsa omkring med sin ATV. Sammanfattningsvis är Pure höstens gladaste överraskning.

**Petter Hegevall**

**BETYG 8/10**

Grafik 9/10 Ljud 8/10 Spelbarhet 8/10 Hållbarhet 8/10  
**LERIG & GLAD**

- ➕ Grym spelkontroll, läcker grafik, roligt upplägg, variationsrikt
- ➖ Stundtals knasig kollisionsdetektion

# FINAL FANTASY IV

## Square Enix ger Final Fantasy IV en ansiktslyftning

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

Genre **ROLLSPEL**



**DÖDEN** Till skillnad från moderna spel där det aldrig får bli för ledsamt, har Final Fantasy IV en sorglig historia där ingen figur är skyddad mot döden.

**F**inal Fantasy IV kretsar kring Cecil, riddare i kungadömet Baron som genom erövringar utökar sitt rikets gränser i rask takt. Som en god soldat utför han de mest hemska uppdrag utan att någonsin ifrågasätta något. Men efter att ha stulit vattenkristellen från byn Mysidia och på kuppen dräpt flera oskyldiga börjar samvetet gnaga honom. Är det här verkligen rätt?

Kungen är dock inte på humör för ifrågasättande soldater och tar raskt ifrån honom rättigheterna och ger honom ett helt annat uppdrag, nämligen att leverera ett paket till byn Mist. Paketet visar sig dock vara en bomb som ödelägger hela den fredliga byn och dödar alla dess invånare. Utom en, Rydia, som visar sig ha mystiska krafter. Här är måttet rågat för Cecil som startar en allians för att en gång för alla få stopp på den galne kungens vanstyre och den riddararmé han själv en gång förfogade över.

Final Fantasy IV har en väldigt välskrivna historia där man själv bara är en liten bricka i ett stort spel och flera rejält oväntade händelser väntar längre fram.

Square Enix har verkligen tagit ifrån tårna för att omtolka det gamla äventyret som ursprungligen släpptes till Super Nintendo. Det känns både häftigt och påkostat, men för de som inte spelade det när det begav sig lär Final Fantasy IV ändå framstå som lite avskalat jämfört med senare delar i serien.

Men Final Fantasy IV är fortfarande ett strålande rollspel som känns som ett klart mycket bättre köp än Final Fantasy III och ger dagens spelare som missat denna klassiker en grymt trevlig chans att återuppleva historien. Och det på ett trivsamt sätt med bra grafik, en välgjord och gripande historia, starka scener och otrolig musik som inte kommer att lämna någon oberörd.

**\_Jonas Mäki**

**BETYG 8/10**

Grafik 9/10 Ljud 9/10 Spelbarhet 7/10 Hållbarhet 9/10  
**GRYM REMAKE**

- ➕ Grym story, ljuvlig musik, snygg grafik, skön design
- ➖ Väl enkelt, de spelmässiga förändringarna tillför inget



# MERCENARIES 2

Pandemics färgstarka legoknektar vill kriga med Grand Theft Auto IV, men misslyckas...

Plattform **PLAYSTATION 3 / XBOX 360** Utvecklare **PANDEMIC** Utgivare **EA** Premiär **UTE** NU Antal spelare **1-2** Testad Version **XBOX 360 (PAL)** Rek. Ålder **18**

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



### STORA EXPLOSIONER!

Det bästa i hela spelet är explosionerna. Utan tvekan. De är stora, svulstiga och snygga och varje gång en av dem går av, sprutar det kringliggande bråte medan gräset på marken tar eld. Och sånt gillar vi.



### FAKTA

#### MIN EGNA ARMÉ

En av nyheterna i Mercenaries 2 som inte fanns med i det första spelet är möjligheten att rekrytera soldater och allt eftersom bygga upp sin egen privata armé. Först måste man hyra en helikopterpilot för att kunna åka runt och samla upp alla de löst utplacerade pallar med cash som finns lite varstans. Sen kan man börja betala andra soldater. Success!

### TIPS

#### SPELA ÄVEN

**Grand Theft Auto IV 18/19**  
**PS3/XBOX 360**

Niko Bellic är en lortig serb som gillar att stjåla saker. Det gör även vi.

**M**ed risk för att framstå som svårbegriplig måste jag inleda med följande faktum: Mercenaries 2 hade varit roligare om det inte hade varit för Grand Theft Auto IV. Förbryllar jag dig? Förlåt mig isåfall. Jag ska förklara. Mercenaries 2 är spelmässigt väldigt likt föregångaren, som fyllde fyra bara för en månad sedan. Oförändrad spelbarhet (i stort) och samma fria upplägg. Nya fiender, nya miljöer, nya funktioner och vapen. Check. Det hade fungerat, väl, om det inte varit för Grand Theft Auto IV.

Rockstars mästerverk skrev (återigen) om hela regelboken för speltypen och efter att ha levt loppa som genomgeniala våldskungen Niko Bellic i ett underbart detaljerat, levande, nyanserat och rikt Liberty City... är ingenting lika roligt längre.

Mercenaries 2 hamnade på efterkälken. Det sköts upp flera gånger och när det nu äntligen är här känns det gammalt, platt, livlöst, stelt och framförallt väldigt enformigt. Det känns som ett gammalt spel, med uppiffad grafik. Inget Grand Theft Auto IV med andra ord.

Pandemic är heller inte särskilt förjusta i den jämförelsen. Mercenaries 2 är ett explosivt, bombastiskt och vidsträckt actionspel - brukar det heta. Ett spel som innehåller "mer action än Grand Theft Auto IV". Och visst, korrekt. Det



**GRAFIKEN** Mercenaries 2: World in Flames är väldigt ojämnt rent grafiskt. Vissa av miljöerna i spelet (ovan) är helt fantastiskt snygga och proppade med detaljer, medan andra (inuti städerna, exempelvis) ser ut som skräp.

gör det. Men upplägget, friheten och möjligheterna, är allt som oftast desamma.

Som argsint och extremt klyschig badass/legoknekt ska man i World in Flames störta en korrupt regering i Sydamerika. Vi snackar satellitstyrda missilräder, helikopterdogfights, robotattacker, pansarvagnsanfall och lådvis med högexplosiv sprängdeg. Mercenaries 2: World in Flames är ett spel där man genom enkla knapptryck kan fjutta eld på hela spelvärlden (som titeln mycket riktigt antyder)

och varje eldstrid bjuder oftast på spektakulära explosioner, flygande bråte och drivor av döda fiendesoldater.

Konflikten i Pandemics digitala variant av Venezuela kretsar kring olja. Oljan börjar sina och samtidigt som krigsherren 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 oljepolis som med väl-skräddade uniformer gör allt för att stoppa

# VANSINNET

Petter är en ilsken enmansarmé



## MOTORCYKELGÄLNINGEN

Det finns mängder av fordon i Mercenaries 2, som alla går att stjäla - och köra. Motorcyklarna är snabbare än bilarna men medför såklart även en större risk när man väl kolliderar. Lila EU-mopeder går dock inte särskilt snabbt.



## VARIERADE PLATSER

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 stekheta söderhavstemat gör att Mercenaries 2 ofta känns väldigt mycket som Just Cause.



## ELDEN SPRIDER SIG

Eld och explosioner är en stor del av Mercenaries 2. Det går att tjutta på nästan vad som helst genom att skjuta sönder bensintunnor eller oljecisterner, och effekten av detta är alltid lika härligt att bevittna. Inte helt sällan tar elden även fart i träd och annan kringliggande dekor och mindre skogsbränder inträffar ibland.



## DÖDENS STAD

Precis som i svenskutvecklade Just Cause är städerna i Mercenaries 2 stendöda. Gatorna är tomma, rena, platta och känslan av spökstad infinner sig direkt. I jämförelse med det liv och den rörelse som återfinns i Liberty City (Grand Theft Auto IV) är skillnaden enorm, och detta betyder mer för underhållningsvärdet än vad man kanske kan tro.



## ONLINE CO-OP-MODE

En av de största spelmässiga nyheterna i Mercenaries 2: World in Flames är möjligheten att spela co-op med en polare, över nätet. Detta fungerar skapligt och innebär såklart att man kan orsaka ännu större kaos än tidigare.

**MC-RIDER** Fordonsfysiken och hur kollisionsdetektionen fungerar, är tillsammans med fiendernas intelligens de sämsta delarna med Mercenaries 2. Eller vad sägs om att man kan köra en motorcykel full fart in i en parkerad personbil, och på så sätt få bilen att volta upp i luften medan man själv sitter kvar på sadeln?



### JUST CAUSE ELLER?

Att Pandemic valt Sydamerika som platsen där Mercenaries 2 utspelas känns konstigt eftersom svenskutvecklade Just Cause mer eller mindre redan lagt beslag på den typen av tropiska miljöer i den här typen av spel.

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 Solana och utkräva sin hämnd. Runtom i spelvärlden (som är enorm) finns det mängder av olika småuppdrag att utföra och om du och ditt gäng får slut på jobb går det alltid snabbt och smärtfritt (näja) att skaka fram ett uppdrag från annat håll.

Man kan alliera sig med vilken sida av konflikten man vill, man kan muta en av fraktionerna och man kan till viss mån spela ut dem mot varandra. Ja, precis som i föregångaren.

Och medan den här delen av spelet fungerar helt okej och i slutändan erbjuder spelaren stor valfrihet, är det upplägget, och hur dessa val presenteras, som känns korkade. Flera gånger under äventyrets gång har jag blivit stående, utan vare sig kontakter, uppdrag eller allierade, och då tvingats luska fram nya

## LEGOHNEHTARNA



### Den girige MATTIAS NILSSON

Mattias är född och uppvuxen i Arvidsjaur och utbildad till jägare i svenska armén. Han lämnade dock försvaret tidigt för att tjäna mer stålars.



### Den sure CHRIS JACOBS

Före detta Delta Force-korpral vars pengasug förde honom bort från armén och till den privata sektorn.



### Den sofistikerade JENNIFER MUI

Pricksäker och före detta MI6-agent född i Hong Kong. Gillar sport och matlagning.

möjligheter till att komma vidare i själva storyn. Den dynamiska spelstrukturen fungerar inte särskilt väl och man blir inte helt sällan förvirrad över hur spelvärlden i World in Flames fungerar. En del av skulden till detta ska dock absolut läggas på den nästan otäckt usla artificiella intelligensen som gör att man ibland blir beskjuten av sina egna, ibland inte, och ofta hamnar i knasiga situationer där fiender fastnar i närliggande objekt, spränger sig själva eller helt enkelt går upp i rök. Eller helt enkelt inte ser en fast man står två meter ifrån dem.

Tillkommer gör genomgående dålig fordonsfysik, väldigt ojämn grafik och en skrämmande livlös spelvärld som känns som en öde spökstad, inte minst i direkt kontrast till den levande, vibrerande staden i Grand Theft Auto IV. Möjligheten att spela igenom hela storyn i Mercenaries 2 tillsammans med en kompis talar såklart till spelets fördel, liksom den (ibland) snygga grafiken, de enorma explosionerna och all beroende-framkallande frihet. Överlag är dock detta en besvikelse och rakt igenom medelmåttigt.

**Petter Hegevall**

# BETYG 6/10

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

Stundtals bra grafik, enorm frihet, coola explosioner  
Bitvis dödsfull, kass artificiell intelligens, livlös spelvärld

## 2:a ETT ANDRA OMDÖME

Av: Jonas Mäki Som: Dyrkar Crackdown

Även fast jag har haft halvskoj med att spränga lastbilar, kan jag ändå inte förmå mig att ta det här spelet seriöst. Buggarna är många, den artificiella intelligensen är något av det sämsta jag sett och balansen är helt trasig. Det finns vissa kvaliteter i World in Flames, inte minst co-op-läget, men i stort är spelet inte färdigt, och det betyder ett underkänt betyg från min sida. Pandemic borde veta att man inte ska försöka sälja trasiga, ofärdiga spel.

Sammanfattning: Halvfärdigt, fullt och trist. Bakläxa för Pandemic. 4/10



# DE BLOB

Sophie har gått lös med en färgmättad, supercharmig vattenballong

Plattform **WII** Utvecklare **BLUE TONGUE** Utgivare **THQ** Premiär **23 SEP** Antal spelare **1-4** Testad Version **PAL** Rek. Ålder **3**

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



**SKRÄDDARSYTT**

De Blob är ett av relativt få spel till Wii som verkligen drar nytta av Wii-moten och allt vad Wii egentligen står för. Skräddarsytt, helt enkelt.

**TONERNA** Musiken går hand i hand med vad som händer på skärmen. När du målar fasaderna, skapar du samtidigt ljudeffekter som piffar till den ärtiga musiken.

**U** i TV-spelsälskare har fått visa våra konstnärliga sidor i flera olika spel. Okami, Jet Set Radio och den gamla godingen Mario Paint är alla spel som lockat fram konstnären hos oss alla. För visst är det så att om man ställs inför ett vitt pappers-ark vill man helt plötsligt fylla det. Fylla det med alltifrån minimalt kludd i marginalerna till breda, djärva färgglada streck. Men vad händer när du ställs inför ett tomt ark som är stort som en medelstor stad?

Du är De Blob, staden Chromas framtida befriare. När en armé bestående av ilska sjöstjärnor (som dessutom inte kan se saker i annat än svart och vitt) tar över staden Chroma, förslavar dess hjälplösa befolkning och suger ur all dess färg kallas du in. Redo att sprida värme, kärlek och kulör rullar du runt i staden för att sätta viktiga färgklickar på tillvaron.

Blobben liksom glider fram i Chroma, gata upp och gata ned och får mig hela tiden på gott humör genom sin aldrig sinande optimism. Att sprida varma färger omkring sig ger en behaglig känsla av glädje, samma känsla som Katamari Damacy framkallar hos mig. Varje stadsdel bjussar på flera uppdrag, invånare att rädda och fasader att måla. På strategiska platser finns även mobila färgbehållare vars innehåll automatiskt sugts upp av De Blob när man glider över dem. Dessa färgbehållare innehåller endast en grundfärg, så du kan komma att behöva leta upp blå och gul för att skapa grön, blå och röd för att skapa lila... och så vidare.

Förutom allt regelrätt fasadarbete finns det uppdrag att göra som Blobben får av den hemliga befrielseörrelsen. Dessa kan exempelvis gå ut på att måla hamnvarteret blått eller



**FAKTA**

**ROLIG MASKOT**

De Blob var från början ett nedladdningsbart spel till PC, som skapats av ett gäng studenter vid universitetet i holländska Utrecht. Meningen med det spelet var att visa hur tågstationen i Utrecht kunde se ut om tio år, och hade De Blob som guide genom tågstationen. Staden Utrecht har sedan dess anammat spelhjälten De Blob som deras officiella maskot.

att fylla en trist polisstation full med färg. Man skulle kunna tro att det blir repetitivt, men Blue Tongue lyckas ändå att utmana dig som spelare genom att sakteliga smyga in lite olika pussel och nyheter bana för bana.

Även om De Blob lånar ganska mycket från Jet Set Radio, känns det ändå både fräscht och nyskapande. De Blob är ett praktexempel på att bra spel kan uppstå ur ingenting, och ändå kännas trovärdiga. De som vet med sig att de gillar Katamari Damacy-spelen har en härlig spelstund framför sig.

**– Sophie Warnie de Humelghem**

**BETYG 8/10**

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

**SUPERCHARMIGT**

- Underbar idé, härligt utförande, bra spellägen, charmigt
- Stundtals svårkontrollerat



**CONTENT UNDER PRESSURE** De Blob är ett spel vars svårighetsgrad ökar ju längre du kommer i spelet. Tiden blir knappare, fienderna fler och uppdragen klurigare. Att tanka De Blob fylld med färg blir viktigare längre fram, eftersom han annars blir mer svårmanövrerad.

# TOO HUMAN

Silicon Knights evighetsprojekt är här... tyvärr

Plattform **XBOX 360** Utvecklare **SILICON KNIGHTS**

Utgivare **MICROSOFT** Premiär **UTE NU**

Antal spelare **1-2** Testad Version **PAL** Rek. Ålder **12**

Genre **ACTION**



**UPPFÖLJAREN** Producenten Denis Dyack säger sig redan ha påbörjat Too Human 2 och tanken är att du då ska kunna använda din figur från detta spel. Hoppas bara att det blir ett mer genomarbetat äventyr.

**T**oo Human skulle ha en superpampig och episk historia, påkostade mellansekvenser, grym spelkontroll, en kamera man inte behövde styra utan som själv visade all action ur bästa tänkbara vinkel, fläskig action samt co-op för upp till fyra personer. Av allt detta har ingenting besannats.

Istället har jag de senaste dagarna spelat ett hackigt spel med många direkt grava missar som att man kan fastna på ställen man inte kommer vidare ifrån, grafikbuggar och en story som är så krystat sömning att jag verkligen inte kan bry mig om den hur mycket jag än försöker. Kameran visar vad den tycker är viktigt, vilket märkligt sällan stämmer överrens med vad jag tycker är viktigt och actionsekvenserna saknar dessutom nästan helt det flyt som finns i genrekamraten Devil May Cry.

Kort sagt är min besvikelse total, så illa att jag nästan glömmer bort att uppskatta de ljusglimtar som trots allt finns. För grundidén är fortfarande bra. Jag gillar hela konceptet med att asagudarna gått vidare i sin utveckling, kör med cybernetik och överhuvudtaget lever i en riktigt mörk men ändå högravande och häftig framtid.

Men trots min svaghet för konceptet som sådant är Too Human ett slöseri utan dess like. Jag vill knappt tänka på hur många arbetade timmar som lagts ned i det här spelet, hur mycket pengar som satsats genom åren.

**– Jonas Mäki**

**BETYG 4/10**

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

**HEMSK TRISTESS**

- Läckra omgivningar, bra musik
- Dåligt stridsystem, irriterande småbuggar, ogenomtänkt

# FIFA 09

Blekare än ifjol... men fortfarande ett bra fotbollspel

Plattform **PLAYSTATION 3/XBOX 360** Utvecklare EA Utgivare EA Premiär 3 OKTOBER Antal spelare 1-20 (XBOX LIVE)  
Testad Version XBOX 360 (PAL), PLAYSTATION 3 (PAL) Rek. Ålder 3

**E**n tvåfotstackling mot Pro Evolution Soccers anklar. Det var ungefär vad EA Sports tilldelade Konami förra året då Fifa 08 visade att man vill bli bäst både på och utanför planen i fotbollsvärlden. I år tar man hela kalaset till nästa nivå, men saknar tyvärr fortfarande den riktiga spetsen för att fullständigt köra över motståndet.

Evighetskampen mellan världens två stora fotbollsspelsgiganter utkämpas på två plan; Mervärdets enorma lekplats, och spelkänslans träningsanläggning. Fifa har alltid varit kungar av det förstnämnda, och har inga planer på att avsäga sig tronen i år. Allt är större och bättre i Fifa 09. Speciellt Be a Pro, som fått sig en rejäl ansiktslyftning. Tillagt är ordet "seasons" vilket innebär att du nu har en fullfjädrad fotbollsprofssimulator i nävarna. Du börjar som ung och lovande, och ska med fint spel jobba dig från ditt lags b-uppställning, till att slutligen leda ditt land som kapten i VM.

På spelbarhetens plan imponerar Fifa inte lika mycket som jag hade hoppats, även om

man medelst slagborrmaskin putsat på en hel drös med irritationsmoment från 08. Det datorstyrda försvarsspelet till exempel, är klart förbättrat och det är inte lika lätt att komma till avslut som förr då man ofta sprang förbi motståndet och fick kämpa sig förbi en överjävlig målvakt. Tyvärr är förra årets såsiga spelkontroll och sega passningar inte nämnvärt förbättrade, även om man märker en viss skillnad. Det tar fortfarande den där extra millisekunden att vända om, slå en pass eller skjuta.

Trots skavankerna levererar Fifa återigen ett smörgåsbord av tvåfotare och glidtracklingar som verkligen lockar till regelbundet bolltrolleri...

**Marcus Lofström**

**BETYG 7/10**

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

**BREDDAT MEN INTE SPETSAT**

■ Grymt mervärde, Be a Pro Seasons rockar, riktigt snyggt  
■ Säsigt spelkontroll, bristande bollfysik



Genre **SPORT**

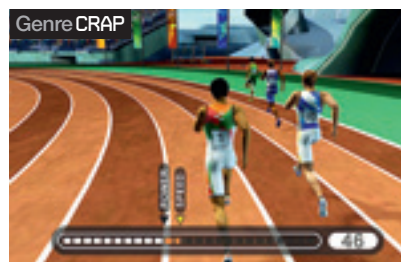


**KONTROLLSCHEMA** I årets lir har du äntligen möjligheten att ändra på spelkontrollen efter eget behag så du slipper EA:s fördefinierade knappscheman. En förbisedd funktion som nu till slut är inkluderat.

## SUMMER ATHLETICS

Brutalfulla polygonatleter

Plattform **PC/PS2/WII/X360** Utvecklare 49GAMES  
Utgivare DTP Premiär UTE NU Antal spelare 1-2  
Testad Version XBOX 360 (PAL) Rek. Ålder 3



Genre **CRAP**

**DÖDEN** Summer Athletics är inte bara förbannat fult, det är grymt värdeöst också. Två flugor i en smäll!

**J**ag dubbelkollar speltiteln på det superfula omslaget igen, stod det Summer Athletics eller Slaughter Olympics? Phuh! Det stod Summer Athletics. Men att påstå att samtliga av grenarna i det här spelet inte är spelmässigt slaktade på ett eller annat sätt - vore tjänstefel.

Jag trodde inte det kunde bli mycket värre än i halvträsiga skräpfadäsen Beijing 2008, men det kunde det, tydligen. Fult, korkat, långsamt och allmänt värdeöst.

**Petter Hegevall**

**BETYG 2/10**

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

**STRYP MIG NU**

■ Apan i menyerna är rolig  
■ Usel grafik, usel spelkontroll, uselt ljud, usel presentation

## SIREN: BLOOD CURSE

Den lilla japanska byn Hanuda invaderas av flygande (sura) zombier...

Plattform **PS3** Utvecklare SONY Utgivare SONY Premiär UTE NU Antal spelare 1 Testad Version PAL Rek. Ålder 18



Genre **SKRÄCK**

**ENGAGEMANG** Karaktärerna i Blood Curse är väldigt väljorda och i kombination med bra röstskaådspele engagerar man sig i deras öde.

**S**iren: Blood Curse är ett ytterst ordinarie skräckspel, gjort av avhoppare från Silent Hill-teamet, utan varken överraskningar eller särskilt stor finess. Det som gjort det uppmärksammat är istället sättet det säljs på, antingen nedladdat för en billig slant där man får alla episoder för klart mindre pengar än ett normalt fullprisspel eller senare i höst på Blu-ray-skiva.

Storyn kretsar kring ett amerikanskt TV-team med okkult inriktning som kommit för att besöka den lilla staden Hanuda. Här händer mystiska saker var 30:e år enligt en legend och man vill såklart bevisa att det inte stämmer på film. Men denna legend visar sig naturligtvis ha sanning i sig och snart förvandlas det hela till en klassisk

japansk rysare och en hård kamp om överlevnad där var och en kämpar före sig själv.

Tyvärr är spelkontrollen väldigt yxig vilket gör självklarheter som att klättra i stegar eller skjuta en fiende en meter framför sig direkt svårt. Något som var helt okej före Resident Evil 4, men som idag känns som en stor miss. Därmed möts jag flera gånger av den blodiga Game Over-skytten på grund av att jag misslyckats med de mest vardagliga ting, något som känns som en stor plump i protokollet i ett annars så otäckt spel.

Lyckligtvis är storyn så spännande att jag spelar vidare ändå, fastklitrad, för att ta mig från Hanuda i ett stycke. Man växlar mellan inte mindre än sju olika personer att spela som, alla med egna mål och strategier. Ett spännande koncept där ingenting är vad man först tror. Hanuda är dock så pass litet att man hinner springa förbi varje ställe både en, två och fem gånger innan man är klar med spelet, något som tär på variationen. Men sammantaget erbjuder Siren: Blood Curse på skrikande skräck till en billig pengning, något som jag givetvis applåderar.

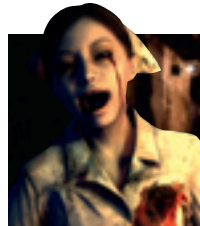
**Jonas Mäki**

**BETYG 7/10**

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

**SKRIK TILL REA-PRIS**

■ Otäckt, billigt, unikt upplägg, bra röstskaådspele  
■ Stel spelkontroll, fattig miljövariation



FAKTA

**NEDLADDNINGEN**

Siren: Blood Curse är indelat i 12 episoder som grupperats i fyra olika kapitel. De går att köpa antingen separat eller i en enda stor klump via Playstation Store. Totalpriset för hela spelet är 299 kronor.



# NHL 09

Släng grillorna, bryt av klubban och dumpa hjälmen. NHL 09 är här, roligare än hockey på riktigt

Plattform **XBOX 360/PS3/PS2/PC** Utvecklare **EA** Utgivare **EA** Premiär **9 OKTOBER** Antal spelare **1-6** Testad Version **XBOX 360 (PAL), PLAYSTATION 3 (PAL)** Rek. Ålder **16**

**M**en skjut då för h\*\*\*\*e! Jag tar mig för hjälmen, skrinrar mot avbytarbåset och förbannar min lagkamrat för att han inte utnyttjade min räkmacka till passning som gav honom öppet mål. I båset hamrar jag på bytesknappen. Släpp in mig så ska jag visa hur en handledare ska skjutas, amatörer! NHL 09 släpper fram dina mest djuriska hockeyinstinkter.

NHL 08 var riktigt jäkla bra, det håller nog dom flesta med om. Den defensiva artificiella intelligensen som med rätta fick sin beskärda del spottloskor förra omgången är bättre nu. Dina backar går inte bort sig i samma utsträckning som förr och det är inte lika lätt att bara kryssa sig fram mot mål som forward. Dessutom har du fått ett nytt defensivt vapen i klubblyftningen. Var försiktig med den bara, för du kan lika gärna få en tvåminutare för slashing.

Eftersom Fifa och NHL-gängen delar både kaffeautomat och toaletter, var det inte helt oväntat att Be a Pro skulle dyka upp i hockeynt med. Och som det gör det. Mer detaljerat och bättre utfört än i själva Fifa 09, är känslor som svallar upp i mig när jag svedtas med min nyskapade rookie (målvakt som utespelare) för



**1 FAKTA**

**HOCKEY-MMO**

Den största nyheten i år är onekligen EA Sports Hockey League. Det ska ses som en onlineversion av verklig hockey med säsonger och matcher precis som i verkligheten, dessutom kan du spela 6 mot 6 online med polarna. Din egenhändigt skapade karaktär utvecklas som i vilket RPG som helst...

ära och berömmelse. Kameran är vassare och den aktiva coachingen efter varje byte och match är briljant. Du bedöms efter tre olika kategorier och allt känns så rätt. Coachen flyttar runt dig i femmorna efter behag och du får veta vad som krävs av dig kontinuerligt.

En annan välkommen nyhet är möjligheten att enhandsfinta, eller som vi säger i Sverige: göra en Foppa. Gå vänster, håll klubban i högernäven, finta upp Corey Hirsch på läktaren. I övrigt känns spelet på isen mer flytande och helt enkelt smidigare i år. Skill Stick-kontrollen är bättre än någonsin även om jag kan sakna närkampsspelet ibland som görs svårare av just denna kontrollmetod.

Att sammanfatta NHL 09 är svårt. Det mesta

håller högsta klass i år, animationerna är bättre, grafiken skarpare och kontrollen stadigare. NHL 09 är förfinat in i minsta detalj för det bästa hockeyspelet någonsin. Känslan av att vända ett tvåmålsunderläge till seger är underbar, vilket är ett gott betyg. När ett spel får spelaren att känna sig en smula stolt över sig själv, har man faktiskt nått ganska långt.

**Marcus Löfström**

**BETYG 9/10**

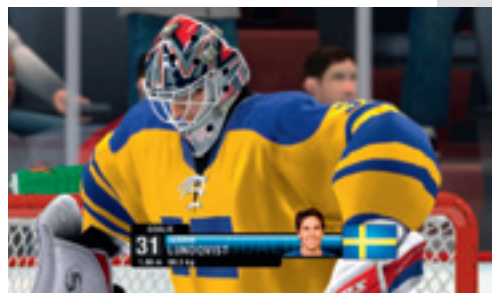
Grafik 9/10 Ljud 8/10 Spelbarhet 9/10 Hållbarhet 9/10

**REN NJUTNING**

- ⊕ Grym spelkänsla, mängder av innehåll, härlig närvaro
- ⊖ Lite för hög inlärningskurva, trist närkampsspel



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



**HNIUSKARPT** Som brukligt har EA satt en ny nivå på hur snyggt ett sportspel kan vara. Detaljer i sådant som matchtröjor är riktigt fina vilket bidrar till närvarokänslan.

**MASSOR ATT GÖRA** Om du ska spela igenom allt i NHL 09 lär du få åsidosätta din sociala sfär ett bra tag framöver. Klippa telefonsladden och slänga bort din dator. Be a pro, Dynasty Mode och det nya onlineläget kräver massor av härliga timmar framför TV-rutan.

Genre **ACTION**



**VILKEN HJÄLTE** Även om Kiryu har hjärtat på rätt ställe (ungefär mitt i bröstkorgen) är han inte snäll för fem öre. Det krossas ansikten mot parkbänkar och smålls reklamskyltar över huvuden överallt när han kommer igång ordentligt.

# YAKUZA 2

Mikael har dragit på sig den vita (tokfula) kavajen igen

Plattform **PS2** Utvecklare **SEGA** Utgivare **SEGA** Premiär **19 SEP** Antal spelare **1** Testad Version **PAL** Rek. Ålder **16**

**K**iryu Kazama, vilken karl. Med minst en kvinna under vardera armen lyckades han spöa upp ett helt brottsyndikat, etablera sitt eget, vinna ett pris för bäst klädd man (lögn!) och rädda en stackars liten flicka. Visst, några kompisar dog och så, men lite svinn får man räkna med. Efter den bravaden, i det utmärkta actionrollspelet Yakuza, har han däremot trappat av, lämnat maffian bakom sig. Men givetvis behövs inte mycket för att han ska komma tillbaka.

Yakuza 2 liknar sin föregångare i mångt och mycket, men vissa delar är ordentligt polerade sedan sist. Grafiken är snäppet snyggare, mellansekvenserna är påkostade (dock presenterade med sinnessjukt hög

komprimering), laddningstiderna är lite kortare, striderna är lite mer intensiva och handlingen är bättre. Att de inte har översatt rösterna gör också att man slipper en del av alla F-bomber som de slängde ur sig förut.

Det är fortfarande en lång, spännande berättelse fylld av action och, precis som sist, en billig semester till Japans smutsigare sida.

**Mikael Sundberg**

**BETYG 7/10**

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

**GANGSTERSTRYK**

- ⊕ Bra handling, intressanta karaktärer, roliga slagsmål
- ⊖ Hårt komprimerade filmsekvenser, sladdrig spelkontroll

# SPORE

Framtida klassiker eller evolutionens snedsteg? Petter #2 vet svaret!

Plattform PC Utvecklare MAXIS Utgivare EA Premiär UTE NU Antal spelare 1 Testad Version GULD Rek. Ålder 12

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



## NATURENS VANSINNE

Spore ger dig mer eller mindre helt fria händer att forma din ras in i minsta detalj, från dess utseende till deras hus och fordon. Räkna med många timmars pillande...

HEJ HUSIN! Ju fler varelser du skapar, desto större blir chansen att du kommer att stöta på dem i framtida krig. Det är en speciell känsla att kriga mot det man gjort.

**S** pore handlar inte om evolution. Spore handlar om en allmäktig skapares nycker, om att som spelare kunna ändra om sina varelser när som helst och hur som helst. Det handlar om att leka Gud, att genom fem olika stadier leda en ras från encellig organism till rymdfarande civilisation. Men det är ingen naturlig utveckling som följs, inga Darwinistiska lagar som styr åt vilket håll livet utvecklar sig på.

Nej, Spore handlar mer om hur ditt framtida samhälle kommer att utveckla sig. Du har friheten att skapa en varelse som ser ut precis hur du vill och erövra din värld med den, genom religion eller krigsföring. Beroende på hur du uppför dig under utvecklingen låser du upp olika specialförmågor som kan visa sig vara livsnödvändiga i ett senare skede. Men hur du ser ut, vilka kroppsdelar du har, kommer att kvitta när du väl lämnar planeten. För vem bryr sig om att du kan spotta gift när du sitter i ett rymdskepp?

Efter en onödigt seg start är det ute i



## FAKTA MR. WILL WRIGHT

Will Wrights skapade det första Sim City-spelet redan 1989. Efter det har denna kreativa filur mer eller mindre helt riktat sig in på spel som simulerar livet, allt från det mer obskyra Sim Ant till de omåttligt populära The Sims.

**TIPS**  
**SPELA ÄVEN**  
The Sims 2 8/10 PC  
Flirta, bråka, bajsa och inred ditt hem i världens mest utbyggda vardagssimulator.

rymden som Spore plötsligt vaknar ordentligt till liv. Det är här alla dina val, vilken sorts civilisation du valt att bygga upp från den kladda ursoppan och framåt, verkligen får en mening. Rymden i Spore är gigantisk, du kan skicka runt ditt rymdskepp för att utforska, terraforma och kolonisera ogästvänliga planeter, handla eller kriga med andra civilisationer och utföra olika uppdrag. Det är hä som Spore visar sitt sanna ansikte. För Spore handlar så mycket om skaparglädje. Variationen är i princip oändlig.

Problemet med Spore är dock att det försöker lite för mycket. Det känns ofta fragmenterat och aldrig speciellt djupt, speciellt innan man når den sista fasen. Det blir för många genrer samtidigt, man påminns alltid om andra spel som gör saker bättre än Spore. Det hade man kunnat ha överseende med om summan var större än sina beståndsdelar, men så blir det aldrig riktigt. Oftast känns det tafatt, förvirrat och alldeles för ofta enformigt.

Det betyder absolut inte att Spore är ett dåligt spel. Nej, även om finns rymdspel som är mer komplicerade och har ett mycket större djup, saknar de ofta den personliga prägel som är Spores centrala beståndsdel. Detta kommer att hålla länge, med hjälp av användarnas material och framtida expansionspaket, och jag lär återvända till det gång på gång. Men det är dessvärre inte det fantastiska mästerverk som många av oss väntade på.

\_\_Petter Mårtensson

**BETYG 8/10**

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

STOR SKAPARGLÄDJE

- Oändlig variation, imponerande skaparfrihet, lång hållbarhet
- Saknar ordentligt djup, kass svensk översättning

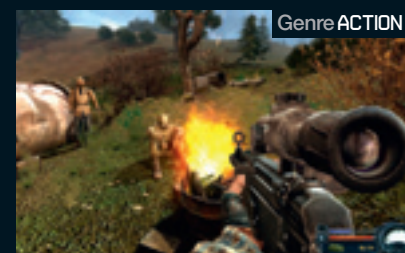


TJUSIG PLANET - VI TAR DEN Under dina resor genom rymden stöter du ofta på varelser som ännu inte lämnat stamstadiet. Ser planeten extra lockande ut är det enkelt att utrota dem helt med dina överlägsna vapen och flytta in.

# STALKER: CLEAR SKY

Mer radioaktivitet åt folket när äventyret i zonen fortsätter

Plattform PC Utvecklare GSC GAMEWORLD Utgivare DEEP SILVER Premiär UTE NU Antal spelare 1-32 Testad Version GULD Rek. Ålder 18



Genre ACTION

KLISTER På den sex år gamla grafiken har GSC klistrat fast moderna DirectX10-effekter. Resultatet är sådär.

**Ä** ven om det tog en evinnerlig tid innan GSC lyckades krysta fram Stalker så gick det desto snabbare att slänga ihop en uppföljare. Eller föregångare är kanske mer korrekt då Stalker: Clear Sky utspelar sig ett år innan händelserna i det första spelet.

Även om handlingen utspelar sig innan det första spelet så känns det nästan som om det är värre ställt med Zonen här än i Stalker: Shadow of Chernobyl.

Något som gjorde att Shadow of Chernobyl blev rätt långgrandigt och tog onödigt mycket tid att spela igenom var de långa avstånden som måste tas till fots. Det har GSC löst med att introducera guider. Dessa guider är personer som snabbt tar dig till olika ställen och man slipper gå till fots överallt. Mycket är annars sig likt. Zonen luktar lika mycket ärlig naturkatastrof som sist och man vill verkligen kämpa åt sig bättre utrustning och vassare vapen. Introduktionen är fuimligt svår och inlärningskurvan är brant, men kommer man förbi de första svårigheterna så öppnar historien upp sig och det är enklare att motivera sig att fortsätta spela.

Clear Sky är precis som Shadow of Chernobyl rätt dialogintensivt för att vara ett actionspel. Det gäller att hänga med i snacket för att inte spelet ska tappa sitt djup. Gräver man inte ner sig i historien så kommer Clear Sky att kännas som ett platt och ylitligt pang-pang-spel med mycket brun grafik.

Problemen med Clear Sky är egentligen samma som de i Shadow of Chernobyl. Spelet är svårtillgängligt, mycket svårt och ibland irriterande orättvist. Även om GSC har tagit med det senaste DirectX10-godiset i form av nya, grafiska effekter så känns det att huvuddelen av spelet är rätt gammalt. Dock är stämningen stundtals riktigt härlig och för alla som verkligen älskade Stalker så är det här ändå köpvärt.

\_\_Martin Forsslund

**BETYG 6/10**

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

MER AV SAMMA

- Bra rollspelsmoment, stor frihet, cool atmosfär
- Svårtillgängligt, småbuggigt, föråldrad grafik



Genre RACING



**SIMULATIONSGRAFIK** Baja följer simulationstraditionen och är inte alls särskilt snyggt. Banorna är kontrastöst brungrå, bilarna väldigt enkla rent grafiskt och effekterna lämnar massor att önska.

# BAJA: EDGE OF CONTROL

Jämnbrun och jämntrist off road-simulation från THQ

Plattform PS3/XBOX 360 Utvecklare 2XL GAMES Utgivare THQ Premiär UTE NU Antal spelare 1-8 Testad Version XBOX 360 (PAL) Rek. Ålder 12

**B**aja, namnet framkallar frissningar hos var och varannan. Men förutom den ofrånkomliga referensen till obligatoriska toalettbestyr är Baja en halvö i Mexiko som årligen huserar världens mest kompromisslösa off road-tävling.

Innan jag för första gången fick chans att testa Baja: Edge of Control, var jag stensäker på att detta skulle bli ett arkadoftande vansinnesspel i samma anda som exempelvis Motorstorm, eller Pure. Men jag hade fel. Baja är en simulator, som med konstens alla medel låter mig smaka på livet som lortig off road-tok. Det huvudsakliga spelläget är ett på ytan traditionellt karriärsystem där man börjar som ovetande novis i den minsta fordonsklassen, för att så småningom bygga egen Baja-bil och avancera genom nivåerna. Medan spel som exempelvis Motorstorm överdriver allt från bilfysik till fartkänsla och slänger in spelaren i de mest kaotiska racingmiljöerna som går att designa, är Baja dess raka motsats. 2XL Games har satsat stenhårt på att simulera den typ av racing som görs i Baja-loppet vilket innebär ett

dödssvårt och ibland nästan otäckt oförlåtande spel. Detta är med alla assistanser och hjälpmedel avslagna, ska dock sägas, och med spelets kompletta skademodell aktiverad.

Bilarna går sönder, man tvingas tillkalla helikopterassistans, stanna för att laga punkteringar, vara rädd om bromsarna samt snåla med bränslet. Man måste även lära sig exakt hur bilen uppför sig innan man kastar sig ut för att tävla om de stora summorna, samt använda kopplingen då man växlar, och handbromsen då man tar kurvor.

Baja är ett nobelt försök att simulera off road-racing, det är superseriöst och ambitiöst. Det är däremot inte alls särskilt roligt, och grafiken känns lastgammal.

**Petter Hegevall**

**BETYG 5/10**

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

**BAJA-SIMULATION**

- Väldigt ambitiöst, innehållsrikt, härlig fysiksimulering
- Ful grafik, slö spelkontroll, enformig racing

# TNA IMPACT

Lättsamt, snabbt och våldsamt. Midways högtflygande wrestlingfest är klart bättre än förväntat!

Plattform PS3/XBOX 360 Utvecklare MIDWAY Utgivare MIDWAY Premiär UTE NU Antal spelare 1-4 Rek. Ålder 15



Genre SPORT

**STORYLINE** Genom en serie olyckliga händelser i TNA:s omklädningsrum har du tappat minnet, fått ett helt nytt utseende och hamnat i Mexiko. Det enda du har är din brottningskunskap som du ska nyttja för att ta dig fram till den sexkantiga ringen i TNA igen för att vinna World Heavyweight Championship-bältet.

**Ä**nda sedan WWE Day of Reckoning-serien till Gamecube lades ned efter bara två delar, har snabba och lättsamma wrestlingspel saknats. Spel som inte tar fenomenet wrestling på så stort allvar precis som inte ens wrestling tar sig själv på allvar. Det handlar ju bara om underhållning, något som teamet bakom TNA Impact tycks ha förstått till 100%.

Där varje ny del av WWE Smackdown vs Raw består av mer innehåll, är TNA Impact ytterst medvetet nästan helt avskalat. Visst, man kan med hjälp av enkla verktyg skapa sin egen kämpe och visst finns en ganska charmig storyline som låter dig kämpa bland lucha libre-brottare ute på den mexikanska

bondvischan. Mycket mer än så är det dock inte. Inställningsmöjligheter saknas nästan helt och döm av min förvåning när jag insåg att det inte ens gick att stänga av entréerna då brottarna går fram till ringen. Sparsmakat deluxe, alltså. Något som även gäller det grafiska som pendlar mellan direkt fult till i bästa fall halvsnyggt. Till råga på allt är kommentatorerna snudd på katastrofala och tycker att alla matcher borde vara över efter den inledande kärringörfilen i den allra första sekunden.

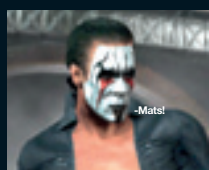
Nej, TNA Impact ska man inte pyssla med, inte titta på och absolut heller inte lyssna på. Utan spela. Och det är då det höga betyget får sin förklaring, för det här är det roligaste

wrestlingspelet på årtal med ett oerhört högt tempo, roliga matchtyper och en klockren spelkontroll som dessutom råkar vara lätt att lära sig. Själva fightingssystemet känns solitt även om det i dess första inkarnation finns en del brister som att man inte kan avbryta animationer med nya attacker. Den som reser sig kan exempelvis inte bli attackerad innan han helt står upp.

Annars fungerar det mycket smidigt med bra system för kontringar och attacker som växlas mellan lösa och hårda genom att hålla in en av axelknapparna när man drämmer till. Dessutom riktar sig din brottare hela tiden mot sin motståndare automatiskt vilket gör det lättare än någonsin att leverera förödande drop kicks efter att ha slungat sig mot ringrepen.

Det växlas hela tiden friskt mellan vem som har greppet om matcherna, attackerna är spektakulära och tempot högt. TNA Impact är det bästa wrestling-spelet på länge, även om det är en något oslipad diamant.

**Jonas Mäki**



1 FAKTA

**SPEKTAKULÄRT**

TNA är mest kända för sin X Division, brottare som utför farliga och vansinniga stunts och stundtals nästan mer framstår som akrobater än brottare. Tempot i X Div är både högre och vildare, något som framkommer väldigt bra i spelform.

**BETYG 7/10**

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

**HUKA ER WINE**

- Intuitiv spelkontroll, roliga matchtyper, högt tempo
- Bitvis fult, dåliga kommentatorer

# TIGER WOODS PGA TOUR 09

Proffsgolf på halvfart när världens bästa Tiger singlar klubban i årets upplaga



**SHRIK** Publikljuken är alltid samma amerikanskt skränande som du kanske sett från PGA-tävlingar på TV. "In thheeee hoooooolllee" ylar de varje gång Tigern klipper iväg en monsterdrive.

Plattform **ALLA** Utvecklare **EA** Utgivare **EA** Premiär **UTE** **NU** Antal spelare **1-4** Testad Version **PC (GULD)** Rek. Ålder **3**

**N**yheterna i årets spel riktar sig mer till de som vill testa på golfspel för första gången och kanske mindre till hardcore-golfaren. Det nya multiplayerläget där man spelar samtidigt som sina motståndare fungerar riktigt bra och kortar ner tiden det tar att gå en runda. Tigerns coach, Hank Haney, är med för första gången i år och de kommentarer och träningsstips han ger är vettiga. Systemet som håller reda på och justerar dina färdigheter efter varje runda fungerar också bra och ger motivation att hålla spelet uppe.

Problemet är att Tiger Woods PGA Tour 09 känns som ett lätt upphottat Xbox-spel av förra generationen. Omgivningarna är pinsamt sterila och känslan av att spela på touren inför ett gigantiskt publikhav är ständigt långt borta.

Det är inte svårt att utnämna spelet till det EA Sport-spel med sämst grafik av årets alla utgåvor. Trots den enkla grafiska framställningen tar det ändå mer än godkänt lång tid att ladda varje hål på banan.

Nu känns det som om spelmotorn som används i Tiger Woods-spelen verkligen passerat bäst före-datum och vi vill verkligen se större förbättringar än så här om vi ska fortsätta vara intresserade av EA:s golfäventyr.

**\_Martin Forslund**

**BETYG 6/10**

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

**MER AV SAMMA**

- Bra swingsystem, roligt i multiplayer, många banor
- Föråldrad grafik, knepigt balanserad svårighetsgrad

# INFINITE UNDISCOVERY

Världen ska räddas igen och ingen annan än Mikael Sundberg verkar sugen på jobbet...

Plattform **XBOX 360** Utvecklare **TRI-ACE** Utgivare **SQUARE ENIX** Premiär **UTE** **NU** Antal spelare **1** Testad Version **PAL** Rek. Ålder **12**

**N**äst efter "du vaknar upp hemma i sängen och går ut på äventyr, en timme senare anfalls byn av monster" måste "du sitta i en fängelsecell och blir plötsligt befriad" vara den mest stereotypa rollspelsöppningen någonsin. Spelets ofrivillige huvudperson, Capell, sitter mycket riktigt fängslad, men på grund av en förväxling med den store hjälten Sigmund blir han befriad och snart inblandad i Sigmunds lilla uppror. För visst, en förtryckarmakt vill förstöra världen och ni ska stoppa dem.

Ingen kan beskylla Infinite Undiscovery för att vara originellt på något sätt. Det följer standardmallarna för actionrollspel, en genre som dykt upp främst för att folk tycker att menybläddrande är omodernt. Omodernt kan tyckas, men i gengäld får såna här spel betydligt sämre överblick och mindre kontroll. Att finlira är nästan omöjligt och även oftast onödigt. Medan Capell kutar runt och slår folk i huvudet sköter sig hans medhjälpare helt okej, och det är bara i vissa enskilda fall som man behöver ge order om att placera ett eldklot någonstans eller använda sina kumpaners speciella förmågor för att lösa pussel.

Problemet är bara att det aldrig riktigt



**1 FAKTA**

## FLERA STYCKEN

Infinite Undiscovery bjuder på många hjältar att välja mellan, även om bara fyra kan vara i teamet samtidigt. Du kan också bli mer eller mindre bra kompis med alla genom att fixa bra utrustning åt dem eller sitta och uthärda långa, jobbiga dialoger.

imponerar. Grafiken är hyfsad, musiken är hyfsad (vilket är ett lågt betyg för Motoi Sakuraba som vanligen imponerar), spel-systemet är hyfsat. Som vanligt med Tri-Ace (som även ligger bakom Star Ocean- och Valkyrie Profile-spelen) finns det massvis med saker att syssla med utanför själva huvudhandlingen, bland annat ett gediget konstruktionsläge för att fixa ihop mat, vapen eller andra småpyrlor som gör livet lättare.

Till skillnad från de mer påkostade spelen i Square Enix stall finns det tyvärr många småmissar som gör att det hela känns onödigt primitivt. Att världen är inrutad i små passager omgivna av osynliga väggar får man kanske ta

som normalt i genren, men jag tycker inte att vi, 2008, ska behöva föreställa oss att en borg eller en skog består av en enda korridor som vindlar runt, eller gå vilse i en halvtimme för att ingen verkar vilja säga vart man ska. Så på det hela taget är det ett okej spel för fans av genren men absolut inget spektakulärt på något sätt.

**\_Mikael Sundberg**

**BETYG 6/10**

Grafik 5/10 Ljud 6/10 Spelbarhet 6/10 Hållbarhet 8/10

**SKAPLIGT**

- Trevliga karaktärer, okej musik, lättspelat
- Bökgig kamera, otydliga kartor, halvsegg spelkontroll

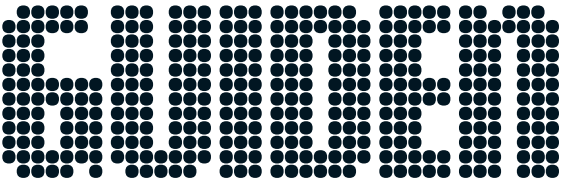


**OTYDLIGT** Kameran gör ofta sitt bästa för att förstöra för dig, och spelet har en förkärlek för att bokstavligen famla i mörkret. Visserligen motiveras det i handlingen men det är inte desto mindre frustrerande.

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



**SLARVIG GRAFIK** Grafiken, särskilt bakgrunderna, är ofta inte mycket snyggare än ett påkostat Playstation 2-spel (fast med bättre texturer och upplösning, förstås). Trots det hackar bilden en hel del i intensiva strider.



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 grafikkort 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	BETYG
1	<b>Grand Theft Auto IV</b> Rockstar bjuder 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 brutalbrå!	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 stult och staplat skedar, samlat örter och bankat vampyrer i Bethesdas omfattande rollspelsepos...	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>Colin McRae: Dirt</b> Blålera, grovgrus och hysteriska mängder krycklad plåt fungerade som ett passande farväl till Colin.	Racing	Codemasters	9/10
9	<b>Uncharted: Drake's Fortune</b> Supersnyggt, utmanande, välregisserat och superpolerat actionäventyr i matinéstil. Indiana vem?	Äventyr	Sony	9/10
10	<b>NHL 09</b> Stenhårt slagskott i högra krysset för EA då de visar svulstig dominans med årets imponerande upplaga.	Sport	EA	9/10
11	<b>Rock Band</b> Äntligen är Harmonix röjiga rock-simulator släppt i Sverige, och vi har headbangat sönder ett vitrinskåp	Musik	EA	8/10
12	<b>Virtua Tennis 3</b> Den vita sporten i den svarta maskinen är vacker, välstyrd och välfyllt med okonstad spelglädje.	Sport	Sega	8/10
13	<b>Skate</b> Återupptäcker bräddåkandet och ger oss nya perspektiv på sönderfläta underben och skrubbsår.	Sport	EA	8/10
14	<b>Soul Calibur IV</b> Vapenbaserat smisk med smaskig grafik, en tokförbannad Darth Vader och mängder av läckra banor.	Fighting	Namco	8/10
15	<b>Pure</b> Teatret bakom Moto GP-spelen till Xbox slänger ur sig ett svinläckert off road-spel med coola banor...	Racing	Disney	8/10

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 spelste.

### INHANDLA

## PURE

BLACKROCK STUDIOS / DISNEY

**Vad handlar det om:** Gänget som gjorde alla Moto GP-spelen till Xbox, Climax, har bytt namn, bytt utgivare och bytt fordon från supersnabba asfaltsbågar till vråltrimmade fyrhjulingar. Pure bjuder på lerig, högflygande och extremt intensiv arkad racing med fantastisk grafik och grymt skoj fysik. Tänk dig Motorstorm möter SSX Tricky, typ.  
**Bästa biten:** Att bygga sin egen quad, späta ut i skogen och smiska igång ett par redigt feta supetricks (vildsint luftgitar-spel stående på sadeln är en given redaktions-favorit) är en upplevelse vi gärna återupplever... igen och igen, och igen.  
**För dig som:** Vill bli riktigt, riktigt smutsig.



### INHANDLA

## SHATE

EA / EA

**Vad handlar det om:** Du heter Ulf, eller Lars... eller nåt. Du är nybörjare, skrapar knäna och far allmänt illa på din väg mot toppen. Men till toppen ska du, till varje pris. För i Skate, världens första riktiga skateboard-simulator, är det ditt uppdrag att utvecklas till San Vanelonas främsta bräddkung och detta genom en hel drös extremt utmanande utmaningar, sessions och photo-shoots.  
**Bästa biten:** Det bästa i Skate är att EA faktiskt lyckats med att simulera skateboard-åkning med något så banalt som två gummiklädda styrspar. Det känns verkligen som att stå på en bräda. Vi lovar!  
**För dig som:** Är dödstrött på Trams-Tony...



### INHANDLA

## NHL 09

EA / EA

**Vad handlar det om:** Hockey, så klart. Vad annars? Stora svettiga män med stora svettiga skägg som i stora svettiga skydd åker runt i stora svettiga skridskor och smiskar en liten svart gummigrej med träklubbor. Ungefär lika meningsfullt som pingis, men betydligt roligare.  
**Bästa biten:** Det finns mycket som är riktigt, riktigt bra i årets upplaga av EA:s hockey-spel. Bäst är nog den nya möjligheten att göra en Foppa (enhandsfinta). Det ser rusligt läckert ut, och man känner sig sinnessjukt skildad då man gör det.  
**För dig som:** Tröttnade på fjolårets hackiga historia och i år vill ha riktigt bra hockey!

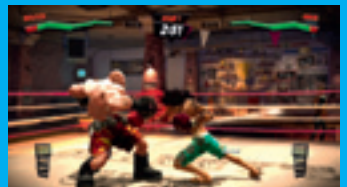


### UNDVIR!

## FACEBREAKER

EA / EA

**Vad handlar det om:** EA tar upp en gammal tradition med lättsam och humoristisk arkadboxning avsett att passa en bred målgrupp. Men medan presentation, grafik och musik imponerar, har man helt glömt bort spelbarheten. Hejt.  
**Sämsta biten:** Facebreaker går överhuvudtaget inte att spela utan att drabbas av akut hjärnblödning och vad man än trycker på för knapp kan man vara bergssäker på att boxaren på skärmen kommer göra tvärs emot vad du tänkt dig. Det saknar helt enkelt alla former av fitness, precision och tanke.  
**Välj istället:** Satsa på EA:s hårdslående Fight Night Round 3. Tusen gånger bättre. Minst.





## 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 HG**  
 Mått **309x83x258**  
 Pris **2700 HR**  
**(ARCADE), 3300 HR**  
**(PREMIUM), 4300 HR**  
**(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 ena kvalitetsproblemet 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 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>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 rollspelspärla...	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> Sansiös 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 demondräpandrama. 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>Rock Band</b> Skrä, liv i gamla vadmuskeln igen och låt baskaggen mala sönder grannsamjan i Harmonix rockstund!	Musik	EA	8/10
14	<b>Soul Calibur IV</b> Yoda är liten, äcklig och rätt värdelös. Men bortsett från det är Namcos efterlängtnade fyra ett kungspel!	Fighting	Namco	8/10
15	<b>W Pure</b> Bygg en egen quad, kör ut den till skogsbrynet och plöj ned en hel barrskog i detta snygga racingspel.	Racing	Disney	8/10

GAMEREACTORS Köpguide är hett 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 apotek.

### INHANDLA

#### ROCK BAND

HARMONIX / EA

**Vad handlar det om:** Utvecklarna som bjöd på Guitar Hero och Guitar Hero II har byggt en fullfjädrad garagebands-simulator där du får med gura, plastigt trumset samt mikrofon. Köp skiten, riv upp den enorma kartongen och sen är det bara att börja erövra världen med ditt egendesignade hobbyband. 76 låtar, grym utmaning och roligt upplägg är vad som bjuds, bland annat...

**Bästa biten:** Att se en hysteriskt svettig och snudd på omänskligt argint Petter smiska de små oskyldiga plastrummorna i "Run to the Hills" (Expert) är en syn för gudarna. Det ser ut som en regelrätt misshandel.

**För dig som:** Som vill rocka som en rockgud.



### INHANDLA

#### THE ORANGE BOX

VALVE / EA

**Vad handlar det om:** Gordon Freeman sätts i arbete igen efter en sexårig tupplur, skickas till en polisstat någonstans i Europa, förtryckt av ett utomjordiskt hot. Därifrån gäller det för dig att leda rebellerna mot den övermäktiga Combine-fienden. Snuggt, storslaget, svårt, smart, varierande och ohyggligt balanserat. The Orange Box innehåller 32 timmar Half-Life 2-äventyrande, plus Portal och multimordet Team Fortress 2.

**Bästa biten:** Mot slutet, på torget, mitt i natten, då alla enorma strider-robotar stormar in, då ryser man i hela kroppen.

**För dig som:** Ännu inte har upplevt Half-Life 2, och vill köpa allt i en och samma box.



### INHANDLA

#### SOUL CALIBUR IV

NAMCO / NAMCO

**Vad handlar det om:** Världens mest utseendefixerade slagskämpar laddar med krims/krams, gyllene rustningar, sandaler och tjusigt 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. Och ja, Yoda är med. Tyvärr.

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

**För dig som:** Älskar vapenfighting. Eller bara vill kika på tjusiga frisyrer...



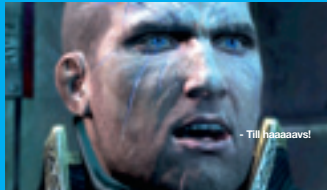
### ! UNDUK!

#### TOO HUMAN

SILICON KNIGHTS / MICROSOFT

**Vad handlar det om:** Cybernetiska asagudar i dödsfula rustningar som försöker rädda mänskligheten i en avlägsen framtid. Too Human kretsar mestadels kring svärds-svingande tristess mot monster ur vår nordiska mytologi och har Baldur själv i huvudrollen medan alla asagudar av rang gästspelar på ett eller annat sätt.

**Sämsta biten:** Själva stridssystemet är handikappat och fungerar väldigt dåligt. Spelkontrollen är slapp och det känns ofta som om Baldur svingar sitt svärd efter eget tycke snarare än att man själv styr honom. **Väij istället:** Devil May Cry 4.





# 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	BETVG
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

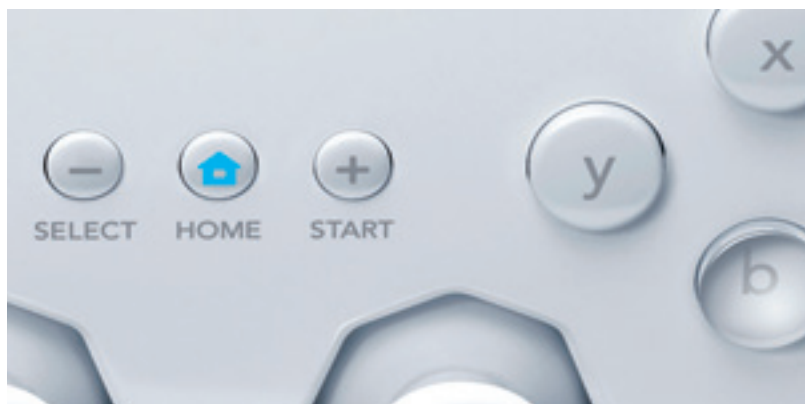
# NINTENDO WII

Nintendo revolutionerar vårt sätt att spela med deras senaste konsol

## INFO

Tillverkare **NINTENDO**  
 Premiär **7 DEC 06**  
 Media **DVD**  
 Signal **HOMPOINT**  
 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	BETVG
1	<b>Super Mario Galaxy</b>	Plattform	Nintendo	10/10
2	<b>The Legend of Zelda: Twilight Princess</b>	Äventyr	Nintendo	10/10
3	<b>Super Smash Bros. Brawl</b>	Fighting	Nintendo	9/10
4	<b>Metroid Prime 3: Corruption</b>	Action	Nintendo	9/10
5	<b>Resident Evil 4: Wii Edition</b>	Action	Capcom	9/10
6	<b>Super Paper Mario</b>	Plattform	Nintendo	8/10
7	<b>Mario Kart Wii</b>	Racing	Nintendo	8/10
8	<b>De Blob</b>	Action	THQ	8/10
9	<b>Zack &amp; Wiki: Quest for Barbaros' Treasure</b>	Äventyr	Capcom	8/10
10	<b>Mario Strikers: Charged Football</b>	Sport	Nintendo	8/10
11	<b>Naruto: Clash of Ninja Revolution</b>	Fighting	Nintendo	8/10
12	<b>Wii Fit</b>	Träning	Nintendo	8/10
13	<b>Geometry Wars: Galaxies</b>	Party	Ubisoft	7/10
14	<b>Lego Star Wars: The Complete Saga</b>	Action	Lucasarts	7/10
15	<b>Mario Party 8</b>	Party	Nintendo	7/10

GAMEREACTORS köpguide är helt och hållet baserat på redaktionens gemensamma åsikter som recenserter 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

## DE BLOB

BLUE TONGUE / THQ

**Vad handlar det om:** Staden Chroma har råkat ut för det värsta av öden och fått all färg utsugen och kvar är en grådaskig och trist håla utan minsta livsglädje. Något du i rollen som De Blob ska förändra genom att sätta färg på allt och göra Chroma till en roligare plats att leva i igen.

**Bästa biten:** Känslan av att skapa, färglägga och själv måla en hel stad är oslagbar. Till medryckande musik glider den stora feta Blobben fram och smittar av sig med varma goa färger och skapar den hemtrevligaste stad vi någonsin sett.

**För dig som:** Söker nya unika spelupplevelser och gillar att skapa.



### INHANDLA

## WII FIT

NINTENDO / NINTENDO

**Vad handlar det om:** Wii har fått oss att röra på fläsket sedan tidigare, men med Wii Fit tas det till en ny nivå. Med knivskarp japansk tydlighet informeras vi om hur vår kropp bör förändras och sedan är det bara att lyda. Yoga och aerobics har aldrig varit så kul. Och Mäki har tappat 77 kilo sedan han började i april. Bara 41 kilo to go!

**Bästa biten:** Det är de roliga mini-spelen som verkligen höjer Wii Fit. Backhoppning, skidåkning och jogging (med fjärrkontrollen i fickan) gör oss mer motiverade att träna än vi någonsin varit. Träning är ärligen roligt.

**För dig som:** För dig som känner dig tjock efter allt stillasittande spelande.



### INHANDLA

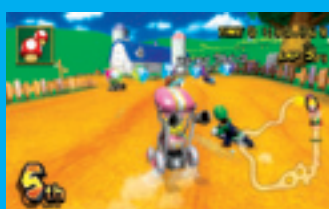
## MARIO KART WII

NINTENDO / NINTENDO

**Vad handlar det om:** Polygonfattiga leksaksfordon, glada plattformshjältar och dumma Mario-underhuggare i en mycket välmixad Nintendo-soppa. Mario Kart Wii fungerar perfekt både som tuff racing med tävlingsugna polare och som lättsamt partyspel.

**Bästa biten:** Att (omständigt) koppla upp sin Wii på nätet, ringa in några goda vänner och ge sig ut på Toad's Factory och tävla om all prestige i världen. Eller att kasta sig ut i Battle-läget och pricka varandras ballonger. Det finns många riktigt grymma stunder i det här spelet.

**För dig som:** Ålskar Nintendos leksaksracing.



### INQUIRI

## SUMMER ATHLETICS

49GAMES / DTP

**Vad handlar det om:** Bedrövligt fult och hopplöst korkat utformat OS-spel där brist på licenser, begävnig eller ett underhållande spelsystem istället renderat i total uselhet.

**Sämsta biten:** Oavsett om man springer hundra meter, simmar, stöter kula eller hoppar stav gäller det att skapa Wiimoten som besatt. Allt sedan ackompanjerat av rörelser för att imitera grenen man utövar. Men precisionen är så fullständigt totalt tokusel att det är en utmaning att med en elitidrottare ens hoppa längre än vi gjorde på lägstadiet.

**Väij istället:** Wii Fit. Så blir du smal också.





### INHANDLA DS: THE WORLD ENDS WITH YOU

SQUARE ENIX / SQUARE ENIX

**Vad handlar det om:** Rollspel förlagt till dagens Tokyo där man måste kämpa mot monster bland vanligt folk i en annan dimension.

**Bästa biten:** Hur oerhört läckert Square Enix omdesignat dagens Tokyo från världens största stad till en liten pixeldito.  
**För dig som:** Vill ha ett bra rollspel till DS.



### INHANDLA PSP: GOD OF WAR: CHAINS OF OLYMPUS

READY AT DRAWN / SONY

**Vad handlar det om:** Det bästa PSP-spelet av dem alla har såklart Kratos i huvudrollen. Magnifik action och grafik som verkligen visar vad PSP går för.

**Bästa biten:** Det perfekt avvägda tempot där hektisk action avbryts med jämna mellanrum av stimulerande pussel.  
**För dig som:** Vill ha en ilsken jävel i fickan.

# PC / WINDOWS

Spelvärldens 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	BETVIG
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> Teknikbriljans 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 mästarpos 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 stekhet.	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>Spore</b> Gubben bakom The Sims är tillbaka med en av de mest skruvande spelupplevelserna på mycket länge.	Simulation	EA	8/10
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

## SPORE

MAXXIS / EA

**Vad handlar det om:** Egenskapade varelser måste ledas från kladdig ursoppa till rymdfarande kolonialister. Spore är den kreativa spelarens drömspel, The Sims-pappans egen lekstuga, där allt från raser till fordon till byggnader designas helt fritt, och en av de fräste livssimulatorerna någonsin.

**Bästa biten:** Att som elak militär jaga ner andra varelser som du eller dina kompisar har skapat eller utplåna hela raser med din övermäktiga rymdlaser ger en känsla som få simulatorspel ens kommer i närheten av.

**För dig som:** Älskar att leka Gud och ha full kreativ frihet medan du gör det.



### INHANDLA

## WORLD OF WARCRAFT

BLIZZARD / VIVENDI UNIVERSAL

**Vad handlar det om:** Allt möjligt. Allt från fula dvärgar till ursköna, ljusblå alkvinnor, drakar och troll. Tänk dig att världens alla fantasyböcker blir till spel, och du kan röra dig fritt överallt och välja själv om du vill strida, köpslå, levla eller bara driva omkring i Blizzards alla barer och bara snacka skit.

**Bästa biten:** När portalen till Burning Crusade öppnades, och två hundra ultradödliga hordsvin ställde sig där utanför och dräpte alla som försökte ta sig igenom. Taskigt (så det försärl)... och helt fantastiskt ultraroligt.

**För dig som:** Är dödstrött på ditt liv och vill försaka allt förutom möjligtvis toalettbesök.



### INHANDLA

## GTR 2

SIMBIN / ATARI

**Vad handlar det om:** Sveriges grymmaste (riktiga) GTR-förare (Henrik "The Emperor" Roos) slutade tävla, och bestämde sig istället för att skapa ett träningsverktyg för sina gamla kollegor, och röka hysteriska mängder cigaretter. Verktyget blev så bra, att det släpptes som ett fullfjädrat spel, och kallas idag för "världens bästa racingsimulator".

**Bästa biten:** Bilfysiken, tveklöst. I GTR 2 känner du vilket däck på bilen som har bäst grepp, du känner hur tyngdpunkten förflyttas när du accelererar eller hur mycket snabbare du kan åka när däckens väl värmts upp.

**För dig som:** Söker en grym racingsimulator.



### UNDVIK!

## HISTORY CHANNEL: BATTLE FOR THE PACIFIC

CAULDRON / ACTIVISION

**Vad handlar det om:** Förstapersonsskjutare förlagt till andra världskriget där tanken är att History Channel-varumärket ska borga för historisk ackuratess. Krigsskådeplatsen är Stilla havet där man i rollen som amerikanska soldater ska trycka tillbaka japanerna ända till... ja, Japan.

**Sämsta biten:** Fienden är så korkad att man inte fattar hur japaner kunde utgöra ett hot överhuvudtaget.

**Välj istället:** Call of Duty 4: Modern Warfare som visserligen inte är det minsta historiskt.



## 1. BURNING FIGHT

SNK 1991

SNK gjorde sig tidigt känt som ett företag som noggrant kollade in vad Capcom hade för sig och sedan släppte sina egna versioner av deras spel. Burning Fight är en typisk sådan titel baserat på Final Fight, men man lyckades faktiskt överträffa originalet genom att göra det både mer lättspelat och allmänt roligare. Att det dessutom var snyggare och coolare gjorde inte saken sämre. Burning Fight finns att ladda ned för en spottstyver till Virtual Console idag och står sig faktiskt precis lika bra som när det kom.



Vi har korat de bästa gamla slagsmålen

# BEAT 'EM UP

Back in da day var det vanligaste sättet att slåss att gå längs en väg i hårda omgivningar och banka ned bus på löpande band. Gärna med baseballträn... eller trasiga vinflaskor



## 2. STREETS OF RAGE 2 SEGA 1992

Smaka bara på kämparnas namn: Max Thunder, Axel Stone, Blaze Fielding och Eddie Hunter. Inga killar man vill mucka med precis. Ändå är det exakt vad ett elakt brottsyndikat gjorde i ett försök att ta över deras hemstad, vilket de bittert skulle få ångra. Streets of Rage 2 var spelmässigt väldigt likt sin föregångare men var förfinat och med kraftigt uppfräschad grafik. Det var en ren fröjd att knäcka alla elakingsars skallar på vägen till den onde storbossen...



## 3. GUARDIAN HEROES TREASURE 1996

Oavsett om Treasure gör shoot 'em ups eller plattformspel kan man vara säker på en sak, de kommer göra det på sitt helt egna sätt. Något som även gällde deras beat 'em up Guardian Heroes som släpptes till Saturn 1996. Inte nog med att stridssystemet var mer flexibelt än hos andra spel i genren, det hade dessutom rejäla rollspelsinslag som lät dig välja både spelfigurer och alternativa vägar. Dessutom stödde det co-op för upp till sex personer.



## 4. DOUBLE DRAGON II TECHNOS 1988

Det första Double Dragon fick sina fans, men det var med del två serien verkligen nådde sin kulmen och blev så populär att den till och med filmatiserades. I grund och botten är Double Dragon II bara en remake av det första spelet men kändes så mycket bättre med nedgångna landskap och ett aggressivt soundtrack att lyssna till medan brollorna Jimmy och Billy Lee bankar otäcka gängmedlemmar gula och blå.



## 5. TMNT: THE ARCADE GAME HONAMI 1989

TMNT: The Arcade Game erbjöd något under 80-talet så unikt som co-op för fyra personer där man tog sig an en aldrig sinande ström av fotsoldater innan det vankades grymma bossar. Tempot var högt, banorna varierade och grafiken oerhört färgglad. Varken för eller senare har ninjasköldpaddorna i digital form varit bättre än såhär.





## 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)



**SNYGGT SOM ATTANI** Då, för tio år sedan, var Grafiken i Driver helt sinnessjukt läcker. Spelet var dock inte helt utan buggar och det var inte ovanligt att man fick se drönbilar på stadens fator som helt saknade däck (ovan).

# DRIVER

Det första spelet i Reflections numer bedrävliga spelserie var ett fantastiskt sådant

Plattform **PLAYSTATION/PC** Utvecklare **REFLECTIONS INTERACTIVE** Utgivare **GT INTERACTIVE** Släpptes **1998**



### DRIV3R - FIASHOT

Dödsstöten för Driver-serien kom 2004 i form av Driver 3 (eller Driv3r, som Atari/Infogrames så tramsigt ville kalla det). Driver 3 var ett bedrävligt skräpspel där framförallt den trasiga spelkontrollen och alla tusentals pinsamma buggar fick fansen att skrika av smärta. Driver 3 floppade, pressen och spelköparna hatade det, och en amerikansk tidning skrev en artikel om att Reflections Interactive drack alkoholhaltiga drycker under arbetstid, och omedelbart borde sluta med det. Huruvida det stämde eller bara var ett argt brev till killarna som trots allt pajade en fantastisk spelserie, förblir okänt.

**D**et kom precis i rätt tid, i rätt ögonblick, till helt rätt konsol. När Reflections Interactive, efter att ha frånglat ut **Destruction Derby** ett par år tidigare, släppte **Driver**, ville plötsligt alla vara cool undercover-snut och ratta tung jänkarkärra.

Jag minns det oerhört väl, dagen då det släpptes. Jag skrev spel för en lokal nyhets-blaska på den tiden, och hade fått tillgång till Driver en vecka tidigare, och såklart spelat så skinnet på tummarna fått stryka på foten.

Driver släpptes till Playstation och till PC 1998, och skördade stora framgångar, trots en nästan omöjligt svår inledning. Som New York-polisen Tanner (han hade inget förnamn) gällde

det i Driver att nästla sig in i ett brottsyndikat genom att utföra en hel drös mer eller mindre krävande uppdrag, alla med labbarna på ratten i Tanners toksnabba Challenger (eller någon av spelets andra muskelbilar).

Uppdragen i Driver ägde rum i fyra olika städer; Miami, San Francisco, Los Angeles, och New York City, och även om viktiga landmärken och de mest typiska platserna fanns med i var och en av dessa fyra städer så var de alla enbart delvis baserade på de verkliga förlagorna.

Racingen i Driver var realistiskt tung, cool och filmisk, utan att för den skull vara för svår. Det gällde att lära sig kasta de tunga åbkäna

till bilar runt kurvor med bakändan så brett ute i vägbanan som man bara kunde. Reflections hymlade aldrig med att de hämtade inspirationen från filmer som The French Connection, Bullit, Vantage Point och faktiskt även Ronin.

Driver sålde sex miljoner exemplar och givetvis var uppföljaren redan planerad innan spelet släpptes. Driver 2 floppade dock på grund av det faktum att GT Interactive, stressade av Grand Theft Auto-spelets stora framgångar, begärde att man i Driver 2 skulle kunna kliva ur bilen och även utföra uppdrag till fots. Och där dog Tanner (sakta men säkert).

**\_Petter Hegevall**



### ÖGONBLICK 2000

## KID ICARUS ANGEL LAND STORY

Vi minns när vi fick använda de tre skatterna

Kid Icarus är i sig fyllt av minnesvärda ögonblick där man besökte slott, förvandlades till äggplanta, tampades med bossar och blev ränad av tjuvar. Allt för att få tag på spegelskölden, ljusets pil och Pegasus vingar som alla rövats bort av Medusa. Efter det tredje slottet då den sista skatten var erövrad trodde man att spelet skulle vara slut, Medusa besegrad och Palutena befriad. Men icke, Nintendo hade andra planer och lät lille Pit utrusta sig med de heliga skatterna och ge sig ut på ett sista äventyr som en flygande dödsängel på väg mot himmelspalatset för en sista episk strid.

**\_Jonas Mäki**

# RETROTOPPEN NOSTALGIDESIGN

De 5 snyggaste retrokonsolerna

Träpaneler, rysk lågprisplast och märkligt utformade handkontroller. Dåtidens spelmaskiner var inte sällan extrema i sin form, och vi har korat de snyggaste.

Det sägs ju att 80-talet var ett decennium fyllt av dålig smak. Men när vi nyligen packade upp alla våra gamla retrokonsoler för en nostalgihelg kunde vi inte alls instämna, tvärtom finns gott om stilen, läcker plast och vi bestämde oss för att kora de fem läckraste konsolerna i spelhistorien. Ett projekt som snabbt ledde till heta diskussioner där ljuva minnen blandades ihop med vad som verkligen är god smak. Jonas Mäki hävdade bestämt att den första Mega Drive-enheten var snyggast med alla dess reglage men fick snabbt ge sig, Mikael propagerade för strykula Nintendo 64 och Jesper Karlsson menade att listan absolut inte skulle vara komplett utan Panasonics 3DO. För att göra en lång historia kort har vi efter timmar av diskussion om reglage, träpaneler, gulnad plast och gråsliga färgval till slut enats om vilka fem retrokonsoler som är de absolut snyggaste genom alla tider.



## 1 NEO-GEO SNK 1991

Svindyra Neo-Geo (som ändå hade spel som kostade mer än konsolen) var oerhört enkel, avskalad och bara svart, futuristiskt cool med få knappar. Den leverades med ett superlyxigt välgjort precisionsinstrument till arkadjoystick samt mediokra Magician Lord, och förblev för de flesta en ouppnåelig dröm. Idag har vi Neo-Geo på hedersplats på redaktionen och bara myser åt denna supergrymma läckra best till konsol som utan större tvekan kvalar in som spelhistoriens mest stilrena spelkonsol.



## 2 NES NINTENDO 1985

Efter den stora spelkraschen där för många konsollverkare och för dåliga spel fick folk att göra annat än spela spel, var det upp till Nintendo att fånga intresset igen. Det gjorde man med NES som medvetet designades sobert och sparsmakat av Lance Barr för att inte alls likna en leksak. Och som NES står sig, än idag är färgvalet av grått, svart och rött fenomenalt och den ser precis lika propert grym ut som när den lanserades för över 20 år sedan. Design när den är som allra bäst.



## 3 DREAMCAST SEGA 1998

Läckert vita Dreamcast är ett riktigt mästerverk, allt krönt av den lite barnsligt inexakta loggan som var orange/röd i Japan och USA men byttes mot en blå i Europa av rättighetsskäl. Dreamcast såldes i totalt elva miljoner exemplar och lades ned efter bara tre år, men fortsätter att ha en speciell plats i många spelares hjärta efter den flodvåg av bra Sega- och Capcom-spel som bara vällde ut under några få år. Än idag kommer spel till Dreamcast, faktiskt fler än som görs till exempelvis nyare Gamecube och Xbox.



## 4 MEGA-DRIVE II SEGA 1994

När Sega efter ett par år bestämde sig för att slämma ned sin 16-bitsmaskin och putsa lite på dess design gjordes detta med hjälp av samma designteam som fyra år senare ritade formen på Dreamcast (ovan). Mega-Drive II var inte stilistiskt supersnygg som Neo-Geo, eller sparsmakat skrivit som Dreamcast. Istället såg den ut som en bit som trillat av en Transformer, svart, bulkig och med organiska linjer som svepte över maskinens framsida. De röda, distinkta knapparna, tillförde sitt också... såklart.



## 5 ATARI 2600 ATARI 1977

Träpaneler, fyra manliga reglage av stål och proper räfflad plast. Atari 2600 lanserades samma år som båda redaktörerna Petter och Jonas föddes, 1977, och blev världens första konsolsuccé med drygt 30 miljoner sålda exemplar. Dess maskot blev ingen mindre än Namcos gamla legendar Pac-Man som sålde i hela sju miljoner, en siffra som är fullt i klass med hur populär Master Chief är idag. Atari 2600 ser hi-tech ut än idag och är väl ganska precis så läcker som en retrokonsol någonsin kan bli.

## >VI GLÖMMER HELST..



# USLE SUPERMAN

Überrutten superhjälte hamnar i überruttna spel...

Utvecklare TITUS, OFTAST Utgivare TITUS Släpptes 1988-2008

**S**uperman, som seriefigur, är en genomrutten figur. Faktiskt. Jo, han är det - han är rent utsagt värdelös. Skapades 1938 av serieförlaget DC.

Man insåg först fem år senare att han var för stark och uppfann därför 1943 den gröna stenen kryptonit som han var svårt allergisk emot, medan man 1986 tog bort mycket av hans krafter för att han var så stark att det aldrig fanns någon spänning. Onödigt att påpeka men allt sådant här misslyckades och Superman är så ointressant som en hjälte kan bli, något som speglat av sig i alla hans spel.

Hans karriär börjar i ett horribelt äventyr till Atari 2600 fyllt till bredden med grava buggar. Fortsätter i ett äventyr till NES som anses vara bland det sämsta som gjorts, går via ett tväruselt Mega Drive-spel till Superman 64 som aspirerar på att vara världens sämsta spel till värdelösa Xbox-spelet Superman: The Man of Steel och avslutas med Superman Returns som är ett filmlicensspel modell katastrofuset. En usel superhjälte får usla spel, helt enkelt, och vi hoppas att vi aldrig behöver påminnas om denna horrör till superhjälsoppa någonsin igen.

\_Jonas Mäki

## TVEKAMPEN 2000®



### HEN MASTERS

När Ken bestämde sig för att göra sig fri den gamla hederliga hästsvansen kikade han (faktiskt) på gamla Barbara Streisand för inspiration. Och vips: en äkta tantpagé var född.

Ken Masters är en jävel på karate. Det behöver vi inte gå in på vidare. Killen har röd gj, gula sparringhandskar och slås flashigt och tight. Han sparkar stjär, helt enkelt. I kvadrat och kubik.

Ken har varit med i Street Fighter II, Street Fighter II: Turbo, Street Fighter III, Alpha 3 och kommande Street Fighter IV.

### US

Frisyren

Karate-kunskaperna

Starka stunder

### OWEN WILSON

Medan Ken kikade på Barbara för frisyrsinspiration var det Bette Midler som fick stå modell för Owens blonda härmössa. Snyggare än Kens? Ja.

Owen Wilson är ungefär lika grym på karate som Jonas är på konditionssport. Meningslöst...

Shanghai Noon och The Royal Tenenbaums är två roliga filmer där Wilson är bra. Resten? Not so much.

**VINNARE: HEN MASTERS** Ken Masters må ha en redigt stygg tantfrisyr, men han smiskar ändå Owen Wilson. Stort.

# NUMMER 60!

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



## VI BERÄTTAR OM VÅR MÅNAD

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

SVERIGES  
BÄSTA  
SPELSKRIBENT  
(Enligt svenska folket)

## NUMMER 60! Chefredaktör **Petter Hegevall** berättar om hur månaden på redaktionen varit, vad vi gjort, i vilken takt och hur denna tidning blev till...

**S**ex år. Sex jämlika år! Känns helt överkligt. Vi firar sexårsdag idag, och tidningen du håller i handen är nummer 60 av Gamereactor Magazine. Jag minns när vi satte ihop nummer 6, att vi sedan dess knäpat samman 54 tidningar till känns lite överkligt. Lagom till vår sexårsdag har spelhösten dragit igång på allvar, som en trevlig födelsedagspresent till ett gäng utvilade speltokare redo att hoppa på allt som högsåsongen 08 har att erbjuda. Massor med stora spel, massor med tunga utannonseringar och roliga överraskningar. Nu börjar 2008!

### 11/8

Det blev en väldigt lugn vecka förra veckan. Trots att jag avslutade förra numrets journal med att påstå att vi skulle dra igång med september-numret direkt. Så blev inte fallet. Istället jobbade vi hårt med designarbetet av vår nya site (som kommer till våren, hoppas vi) samt vilade lite mellan varven, och pysslade vidare med vår nya nedladdat-sektion på Gamereactor.se.

### 12/8

Idag anlände recensionsversionen av Pure, brutalsnygg quad-racing utvecklade av teamet bakom Moto GP-spelen till Xbox. Jag hade inga höga förväntningar men har haft riktigt, riktigt roligt med Pure. Blackrock Studios har blandat Motorstorm med SSX Tricky. Typ.

### 13/8

Onsdag. Vi har under dagen börjat med beta-testarna inför det här numret, jag har recenserat Pure och Micke har pysslat en del med månadens minnesstund. Jag ska också skriva om

projektörer innan jag går hem samt bildbehandla ett par timmar. Bland annat har de första bilderna från nya Need for Speed-spelet dykt upp.

### 14/8

Torsdag. Jag är klar med min Mercenaries 2-recension idag. Ett godkänt betyg, men ett spel som gjort mig ganska rejält besviken. Det första Mercenaries var väldigt roligt och nyskapande på flera (små) sätt. Tvåan är bara mer av samma, med knölig spelbarhet och ojämn grafik.



Vi hade förväntat oss betydligt mer av Mercenaries 2: World in Flames. Betydligt mer...

### 15/8

Idag lyssnar vi på Feeders nya skiva Silent Cry (igen) och pratar om nedladdade spel. På slutet har det släppts mängder av kvalitetsspel (Rez, Ikaruga, N+, Braid och Bionic Commando: Rearmed) och det blir allt viktigare för oss att täcka den här delen av spelmarknaden. Och ja, just-ja, Too Human har anlänt också. Och ingen är särskilt imponerad.

### 16/8

Lördag. Jag, Micke och Mäki jobbar... jag är snuvig som en liten hund och har redan hunnit snyta mig 192 628 gånger och klockan är knappt lunch. Jonas har suttit och spelat Star Wars: The Force

Unleashed idag medan jag testat lite Stalker: Clear Sky. Spore har anlänt också, och Crysis: Warhead, NHL 09 och NHL 2K9. Fullt upp med andra ord, bara att ladda upp med mycket Strepsils.



Star Wars: The Force Unleashed har anlänt, men trots cool story och maffig grafik är det inte den superfullträff många av oss hade förväntat sig.

### 18/8

Håhå-ja-ja. Måndag igen, tillbaka till gruvan. Eller vänta nu - tillbaka till ett spelrum proppat med nya spel, godis och Tom & Jerry-kex - menar jag ju såklart. My bad. Idag har jag mest pysslat med underhåll av siten samt packat och gjort mig redo inför Games Convention 08 i Leipzig. Jag åker ikväll, och är hemma på lördag igen. På plats ska jag bland annat få testspela Street Fighter IV, Little Big Planet, Resident Evil 4 och Mirror's Edge.

### 19/8

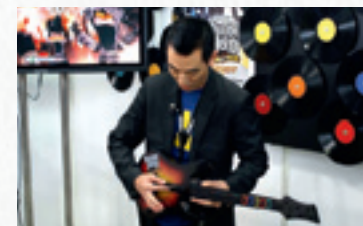
Efter att ha pressat min hyrbil (mellanstor och maximalhemska Renault) på Autobahn i 18 mil har jag äntligen anlänt i Leipzig. Att lägga en enorm super-spelmässa på tyska landsbygden känns väl sådär lagom fiffigt. Har just ätit middag på hotellet, allt var dränkt i smör och ingen pratar engelska. Tyskland är som att vakna upp i en otäck skräckfilm från sent åttiotal. "Ja dankeschön envisa korvålskare".

### 20/8

09.00, mässan slår upp sina portar och jag och Petter Mårtensson är på plats, redo att kika på en himla massa spel. Första hållplatsen är Activisions bås där vi bakom lyckta dörrar ska få spela Guitar Hero: World Tour och Call of Duty: World at War.

### 20/8 (20:38)

Guitar Hero: World Tour känns väldigt bra. Trummorna klår Rock Band-trummorna när som helst och de nya gitarrerna med solo/tap-panel verkar helt sjukt grymma. Jag är mycket förtjust i låtlistan också, samt i nya musikstudion.



Guitar Hero 4 ser väldigt lovande ut och det känns som om Rock Band kommer att få det tufft...

### 21/8

Idag har jag spelat Killzone 2, Mirror's Edge, Street Fighter IV, Resistance 2, Warhammer Online, Need for Speed: Undercover, Red Alert III, Dead Space, Little Big Planet och Resident Evil 5. Fullt upp med andra ord, och jag är sjukt imponerad av framförallt Killzone 2 och Street Fighter IV.

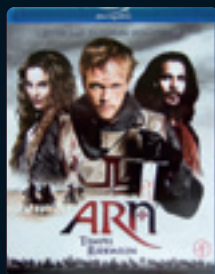
### 22/8

Har precis avslutat en rolig intervju med id Software. Tim Willits och Todd Hollenshead är två riktigt sköna typer som inledde pratstunden med att förklara hur märkliga tyskarna är som



## BLU-RAY-FILMER

Gamereactors finsmakande HD-expert Johan Bergström recenserar Blu-ray-rullar...



### ARN BLU-RAY

Den svindiga filmatiseringen av Jan Guillou's böcker om Arn är en seg och ganska tråkig historia. När dessutom en fiant som Joakim Nätterqvist får huvudrollen ger jag snart upp. Men miljöerna är vackra, rekvisitan håller toppklass och musiken är faktiskt ganska trevlig. **5/10**

Bilden: Den första svenskproducerade Blu-ray-filmen klarar sig bra i konkurrensen. Bilden är riktigt skarp och färgerna livliga men ett störigt brus drar ner betyget. **7/10**

Ljudet: SF lyxar till det med en DTS-HD Master Audio-ljudmix som tyvärr är rejält framtung och saknar surroundkänsla. **5/10**



### THERE WILL BE BLOOD BLU-RAY

Paul Thomas Anderson levererar en riktigt gråsig men ändå helt underbart vacker film med bländande skådespelarinsatser från främst Oscarsbelönade Daniel Day-Lewis. Han är perfekt i rollen som den fullkomligt maktgalne oljemagnaten som inte skyr några medel för att vinna amerikanska västkustens oljeres. **9/10**

Bilden: Här finns det inte mycket att klaga på. Bilden håller upphetsande bra kvalitet med grymma detaljer och fina färger. **9/10**

Ljudet: En inte alltför häftig PCM 5.1 ljudmix står för ljudet men klart och tydligt är det. **7/10**



### I SKOTTLINJEN BLU-RAY

Wolfgang Petersen har inte gjort någonting bra sen Das Boot och inte heller den här återupprättat hedern. Men Clinton är sevärd som vanligt och lyfter filmen i rollen som revanschsugen Secret Service-agent. Dessvärre är manuset tunt som silkespapper och en hel del logiska moment irriterar. Jag förstår inte heller den onödiga kärlekshistorien. **6/10**

Bilden: Redigt bra skarpa men bilden är osedvanligt färglös med konstiga hudtoner och visar ålderstecken. **6/10**

Ljudet: En ganska tråkig Dolby TrueHD-ljudmix med tydlig dialog men annars händer det inte mycket. **5/10**

vågrar ro ihop ett par vanliga mackor och istället försökt lura i dem smörgåsar täckta med korvar, rädisor och annat "konstigt". Jag har fått veta en del om Rage, om Quake Live och om kommande Wolfenstein. Som vanligt är dock id ganska reserverade när det gäller att berätta om framförallt storyn i Rage och jag har fortfarande inte fått testa det, alls.



Över 250 000 besökte Leipzig Games Convention 08 vilket märktes, framförallt på onsdagen...

## 24/8

Söndag. Kom tillbaka från luftfuktiga och märkvärdigt varma Tyskland igår, hem till ett höstkallt och ruggigt Östersund. Sedan dess har jag egentligen bara sovit, vilat och ätit mat som inte innehållit korv - eller smör. Idag jobbar Love, Jonas, Jesper och jag. För fullt. Massor av beta-tester som ska skrivas ihop, och jag ska börja med min stora artikel om Mirror's Edge.

## 29/8

Fredag, och efter en svulstig datorkrasch som drabbade redaktionens huvuddator, är jag tillbaka och jobbar i absolut maxfart. Jonas skriver som en galning medan Jesper spelar Legendary till Xbox 360 och skäller på inkompetenta utvecklare.

## 2/9

Tisdag. Vi har jobbat för fullt de sista dagarna och är nu nästan helt färdiga med den här tidningen. Vi fyller sex år i och med det här numret, och har idag firat med en extremt stor jättetårta. Nu ska vi lämna alla våra sidor till tryckeriet och sedan ta ledigt i fyra dagar. Själv ska jag spela NBA Live 09 och NBA 2K9 och skriva en fet jämförelse...

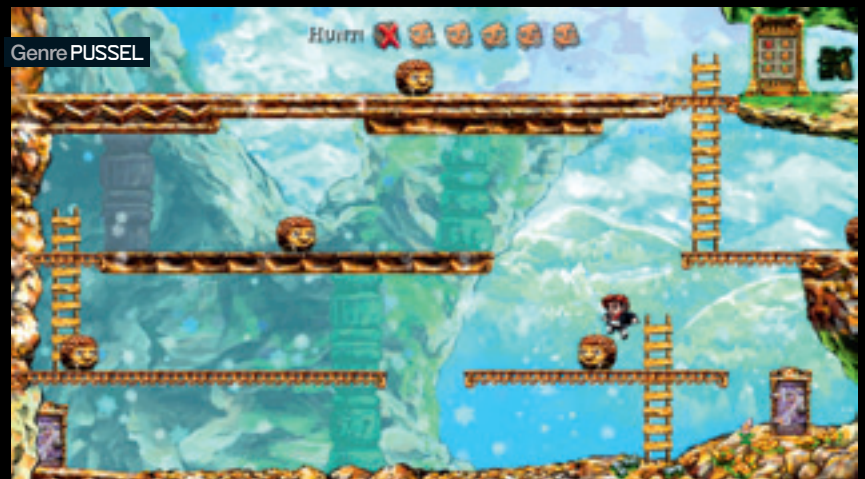


## WALK HARD BLU-RAY

Gå och gör nånting annat istället för att se den här filmen, det här är rent självlägeri och livet som recensent är ibland smärtsamt. John C. Reilly spelar rocklegenden Dewey Cox och gör sitt bästa men när filmen är så totalt transig och utflippad blir det nästan outhärdligt. Dock ett plus för bra musik. **2/10**

Bilden: Klart godkänd ren och fin bild med grym skärpa men färgerna är något onaturliga. **7/10**

Ljudet: Musiken är filmens höjdpunkt och Dolby TrueHD-ljudmixen håller hög kvalitet. **8/10**



Genre PUSSEL  
FYRA DIMENSIONER Till en början fattar man ingenting, pussel har aldrig lösts på samma sätt som i Braid förut. Du måste sakta vänjas vid att ta hänsyn till den fjärde dimensionen.

# BRAID

Superfiffigt och bedårande charmigt plattformspussel...

Plattform XBOX 360 Utvecklare NUMBER NONE Utgivare MICROSOFT Antal spelare 1 Pris 139,- Text MIKAEL SUNDBERG

**M**an skulle kunna kalla Braid för en tolkning av Super Mario Bros. En väldigt surrealistisk tolkning, men ändå. De grundläggande elementen finns där: små bruna fiender som man hoppar på, dödliga plantor som kommer upp ur gröna rör, och en prinsessa som ska räddas i slutändan.

Men samtidigt är det något helt annat, på något sätt en filosofering kring själva spelmekaniken och interaktivt berättande. Det låter djupt och lite flummigt men det är just för

att spelet är djupt och lite flummigt. Vi har sett tidsmanipulering förut, men det har alltid mest rört sig om att undvika misstag. I Braid är tidsstyrningen så naturlig, så inbyggd i spelet, och följdaktligen också grunden för precis allt. Den är alltid logisk, det finns inga missar, utan allt följer sina skruvade regler. Resultatet blir en uppsättning hjärnkrossande pussel som är så bakvänt briljanta att man bara häpnar. Braid är minst sagt något som alla måste prova på, en underbart originell spelupplevelse. **9/10**

Super Mario RPG är första spelet i Paper Mario-serien.



# SUPER MARIO RPG

Spelet som aldrig kom till Europa

Plattform Wii Utvecklare SQUARE Utgivare NINTENDO  
Antal spelare 1 Pris 99,- Text JONAS MÅKI

**U**nder Super Nintendo-eran såg vi europäer inte röken av Squares spel, inte ens när man samarbetade med Nintendo och gjorde ett Mario-spel övervägde man det att släppa det här. Därför är detta första gången som Super Mario RPG släpps i Europa. Ett trevligt rollspel som är betydligt djupare än man kan tro och som egentligen har mer gemensamt med Final Fantasy än Mario.

Det bjuds på en rejäl sightseeing i Svampriket och mängder av kända ansikten och platser gör gästspel. Allt som allt en klassiker som motstått tidens tand väl. **8/10**

MED EN POLARE! Geometry Wars 2 kan spelas ihop med fyra kompisar, dock inte online.



# GEOMETRY WARS 2

Hur förbättrar man perfekt?

Plattform XBOX 360 Utvecklare BIZARRE CREATIONS  
Antal spelare 1-4 Pris 99,- Text JONAS MÅKI

**G**eometry Wars: Retro Evolved blev snabbt det bäst säljande spelet till Xbox Live Arcade och startskottet för hela hysterin med nedladdade spel till konsoler. Vålförtjänt, för varken förr eller senare har både stil, fitness och tanke kombinerats på ett så enkelt men genialt sätt.

I Geometry Wars 2 går man vidare med konceptet och erbjuder sex fundamentalt olika spelsätt som i grund och botten använder exakt samma utgångspunkt. Hade det inte varit för avsaknaden av onlinestöd hade detta varit uppe på tian och snuffat, men nu får Geometry Wars 2 nöja sig men en fenomenal nia. **9/10**

PRIDE PROFIT PAYBACK  
SEP 2008



*Fiona Amylie Taylor*  
Support Operative Treasurer

AK 07

Ms. FBI

1000

NILSSON



XBOX 360 LIVE

PlayStation 2



PLAYSTATION 3

1000  
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.



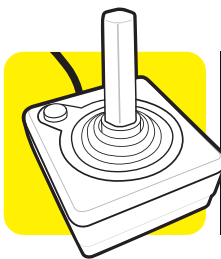
I BUTIK 4 SEPTEMBER



©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.



# TOPPEN



## LITA PÅ VÅRA LISTOR

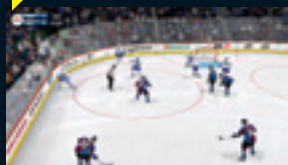
Vilka spel är det egentligen som är populärast i olika länder? Vilka spel är det som snurrar flitigast i redaktionens testmaskiner? Svaren finns i månadens listor...

## FÄRSKA TOPPLISTOR FRÅN SPELVÄRLDEN

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

## FAVORITER

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



### NHL 09

PC/PLAYSTATION3/XBOX 360

Visst, även fjolårets hockeyspel från EA var ett bra spel - men NHL 09 är bättre än på mycket länge och vi har därmed knappt gjort annat än piskat slagskott den senaste månaden.



### DE BLOB

Wii

Detta är precis vad vi vill använda våra Wii-enheter till. Smart upplägg, originell idé och supermysiga karaktärer.



### FINAL FANTASY IV

DS

Jonas Måki grät en skvätt en morgon, sittandes i skräddarställning i spelrummet med sin DS tryckt mot ena kinden. Någon hade dött, i Final Fantasy IV... och vi höll en tyst minut. Typ.



### PURE

PLAYSTATION 3/XBOX 360

Bränna gummi mot soldränk asfalt är nåjs. Skotta blålera med vansinnesstark sportquad är... minst lika nåjs. Blackrock Studios senaste spel har imponerat på oss alla den senaste månaden och Petter har spelat säkert 50 timmar Pure.



### WII FIT

Wii

Ett inbitet tränande i Wii Fit har resulterat i en snäppet lättare redaktion, rent allmänt, men också i att hela lokalen nu stinker av svett. Petter funderar på att elda upp våra balansbrädor för att få oss att jobba igen.



## SVERIGE TOPP 20

### 1:0 GUITAR HERO III: LEGENDS OF ROCK

Format PS2 Gamereactors betyg 7/10

### 2:0 THE SIMS 2: IKEA HEMINREDNING

Format PC Gamereactors betyg -

### 3:0 MARIO KART WII

Format Wii Gamereactors betyg 8/10

### 4:0 GUITAR HERO: AEROSMITH

Format PS2 Gamereactors betyg 5/10

### 5:0 WORLD OF WARCRAFT

Format PC Gamereactors betyg 9/10

### 6:0 THE SIMS 2

Format PC Gamereactors betyg 8/10

### 7:0 SUPER SMASH BROS BRAWL

Format Wii Gamereactors betyg 9/10

### 8:0 ROCK BAND

Format XBOX 360 Gamereactors betyg 8/10

### 9:0 COUNTER-STRIKE 1: ANTHOLOGY

Format PC Gamereactors betyg 8/10

### 10:0 WORLD OF WARCRAFT: THE BURNING CRUSADE

Format PC Gamereactors betyg 9/10

### 11:0 SINGSTAR SVENSKA HITS SCHLAGER

Format PS2 Gamereactors betyg 7/10

### 12:0 WORLD OF WARCRAFT BATTLECHEST

Format PC Gamereactors betyg 9/10

### 13:e THE SIMS 2: KÖK OCH BADRUM

Format PC Gamereactors betyg -

### 14:e KUNG FU PANDA

Format PS2 Gamereactors betyg 7/10

### 15:e SOUL CALIBUR IV

Format PS3 Gamereactors betyg 8/10

### 16:e LEGO INDIANA JONES

Format PS2 Gamereactors betyg 6/10

### 17:e SOUL CALIBUR IV

Format XBOX 360 Gamereactors betyg 8/10

### 18:e BEIJING 2008

Format PS3 Gamereactors betyg 3/10

### 19:e THE SIMS 2: FRITID

Format PS2 Gamereactors betyg -

### 20:e WII PLAY

Format Wii Gamereactors betyg 5/10

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

## JAPAN TOPP 10

1	PHANTASY STAR PORTABLE	PSP
2	RHYTHM TENGOKU GOLD	DS
3	DRAGON QUEST V	DS
4	FIRE EMBLEM: SHADOW DRAGONS	DS
5	TALES OF VESPERIA	XBOX 360
6	WII FIT	Wii
7	SOUL CALIBUR IV	PS3
8	MARIO KART WII	Wii
9	POWER PRO BASEBALL 15	PS2
10	SOUL CALIBUR IV	XBOX 360

Källa: Media Create

## USA TOPP 10

1	NCAA FOOTBALL 09	XBOX 360
2	WII FIT	Wii
3	GUITAR HERO: ON TOUR	DS
4	WII PLAY	Wii
5	NCAA FOOTBALL 09	PS3
6	SOUL CALIBUR IV	XBOX 360
7	MARIO KART WII	Wii
8	ROCK BAND	Wii
9	SOUL CALIBUR IV	PS3
10	CIVILIZATION REVOLUTION	XBOX 360

Källa: NPD Funworld (OBS! Endast konsolspel)



NCAA FOOTBALL 09  
ZZZZZZ...ZZZZZZ...ZZ... snark. Va? Nejdå, vi sover inte. Typ.

## ENGLAND TOPP 10

1	MARIO KART WII	Wii
2	WII FIT	Wii
3	WII PLAY	Wii
4	BIG BEACH SPORTS	Wii
5	DR KAWASHIMA'S BRAIN TRAINING	DS
6	GUITAR HERO: ON TOUR	DS
7	MARIO & SONIC AT THE OLYMPIC GAMES	Wii
8	BEIJING 2008	XBOX 360
9	CARNIVAL: FUNFAIR GAMES	Wii
10	SOUL CALIBUR IV	XBOX 360

Källa: Charttrack



MARIO KART WII  
Jo, Mario ser visst lite "loco" ut bakom ratten, men han säljer ändå.

Win a Fable 2  
Collectors Edition

Check your local Gamereactor  
site to enter the competition

xbox.com/fable2



*For every choice, a different destiny.*

Tragedy has brought you to a crossroads, and now you must choose.

Revenge or acceptance? Justice or retribution? But choose wisely.

The paths are many, their consequences severe.

And the future of Albion is in your hands.

Who will you become?

Available 24th October 2008.



Microsoft  
game studios

Release  
24th of October

FABLE II

Jump in.

XBOX 360 LIVE

# XPAND RALLY

## X T R E M E

- \* Race on some of the hardest and most dangerous off road tracks based on real world rally stages
- \* Feel the extreme speeds and control some of the most powerful rally machines
- \* Make hundreds of split second decisions taking serial turns on the edge of safety
- \* Push the pedal to the metal and control your brakes driving on narrow and uneven roads



RELEASE: 26 September 2008

# EURO TRUCK Simulator

*Pick-up, drive & deliver!*

SITUATIONS VACANT  
LONG DISTANCE TRUCK DRIVER REQUIRED  
Must have excellent driving record, good business skills and the 'drive' to succeed!



Euro Truck Simulator is a truck simulation game set in continental Europe. The player can drive across a realistic depiction of Europe, visiting its beautiful cities, picking up a variety of cargos, and delivering them on time!

The road network in Euro Truck Simulator is based on genuine European roads, and cities in the game bring the essence of their real-world counterparts to the game.

As the game is set in Europe, European truck designs feature exclusively - all trucks use highly realistic, meticulously detailed models based on real trucks. The truck interiors of Euro Truck Simulator are as equally impressive as the exteriors. With actual working instruments such as flashing indicators, temperature and low fuel warning lights, wipers, and naturally - a full set of gauges including speedometer - all built into the interior 3D model, Euro Truck Simulator offers a truly immersive simulation environment. The player can pan around the cabin, just as if they were actually sitting at the wheel.

RELEASE: 26 September 2008



TIME OF DEATH: 13:04:03  
TIME OF DEATH: 13:04:04  
TIME OF DEATH: 13:04:07  
TIME OF DEATH: 13:04:10  
TIME OF DEATH: 13:04:11  
TIME OF DEATH: 13:04:12  
TIME OF DEATH: 13:04:15  
TIME OF DEATH: 13:04:16  
TIME OF DEATH: 13:04:17  
TIME OF DEATH: 13:04:19  
TIME OF DEATH: 13:04:21  
TIME OF DEATH: 13:04:22  
TIME OF DEATH: 13:04:23  
TIME OF DEATH: 13:04:25  
TIME OF DEATH: 13:04:26  
TIME OF DEATH: 13:04:27  
TIME OF DEATH: 13:04:28  
TIME OF DEATH: 13:04:29  
TIME OF DEATH: 13:04:30  
TIME OF DEATH: 13:04:31  
TIME OF DEATH: 13:04:32  
TIME OF DEATH: 13:04:33  
TIME OF DEATH: 13:04:34  
TIME OF DEATH: 13:04:35  
TIME OF DEATH: 13:04:36  
TIME OF DEATH: 13:04:37  
TIME OF DEATH: 13:04:38  
TIME OF DEATH: 13:04:39  
TIME OF DEATH: 13:04:40  
TIME OF DEATH: 13:04:41  
TIME OF DEATH: 13:04:42  
TIME OF DEATH: 13:04:43  
TIME OF DEATH: 13:04:44  
TIME OF DEATH: 13:04:45  
TIME OF DEATH: 13:04:46  
TIME OF DEATH: 13:04:47  
TIME OF DEATH: 13:04:48  
TIME OF DEATH: 13:04:49  
TIME OF DEATH: 13:04:50  
TIME OF DEATH: 13:04:51  
TIME OF DEATH: 13:04:52  
TIME OF DEATH: 13:04:53  
TIME OF DEATH: 13:04:54  
TIME OF DEATH: 13:04:55  
TIME OF DEATH: 13:04:56  
TIME OF DEATH: 13:04:57  
TIME OF DEATH: 13:04:58  
TIME OF DEATH: 13:04:59  
TIME OF DEATH: 13:05:00

BE CAREFUL WHEN YOU FIGHT THE MONSTERS, LEST YOU BECOME ONE.  
-FRIEDRICH NIETZSCHE

# TOO HUMAN

16+  
www.pegi.info

Microsoft  
game studios



Too Human is a trademark of Silicon Knights, Inc., with registrations pending around the world. All rights reserved. © 2008 Microsoft Corporation. All rights reserved.

Jump in.





LANDING IS HARD.

FLYING IS EASY.

# PURE



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

[www.kemediamedia.com](http://www.kemediamedia.com)  
K.E. Media hänvisar till närmaste återförsäljare på tel. 0431 - 44 41 52



XBOX 360 LIVE

PLAYSTATION 3

