

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

GRATIS
TIDNING
Mars 2009
Nummer 65

Gamereactor

Nordens största speltidning

gamereactor.se

* MASSIV ARTIKEL

GTA

ALLT OM TIDERNAS
COOLASTE SPELSERIE

NEED FOR
SPEED SHIFT
PLATTAN I MATTAN

+ SINGULARITY
TEKKEN 6
EA TENNIS
LOST PLANET 2

100+
SPEL

VI GUIDAR
DIG GENOM
DJUNGELN
OCH LISTAR
GRYMMA
SPEL TILL
DIN KONSOL
Gamereactor Guide

STEKHETT

RESIDENT
EVIL 5
RECENSION
AV CAPCOMS
URSNYGGA
FEMMA





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

PETTER HEGEVALL
CHEFREDAKTÖR



GRAND THEFT AUTO

Vi har velat göra det länge, trycka en fläckig jätteartikel om Grand Theft Auto-serien och hur Rockstar och Houser-bröderna förändrade vårt sätt att se på spel (för alltid). Nu är det gjort. Äntligen. Tidningen du håller i handen innehåller 23 000 tecken om Grand Theft Auto. Ett knippe actionspel som för alltid kommer att ligga mig varmt om hjärtat. Jag minns så väl första gången jag testade Grand Theft Auto till PC (1997). Jag fnös åt den fula grafiken men förälskade mig raskt i upplägget, friheten, attityden och humorn som Dan och Sam Housers första spel bjöd på. Jag minns mycket väl hur fast jag var. Jag spelade GTA jämt. Hela tiden. Trots att jag ansåg uppdragerna för svåra och strukturen virrigt obegriplig. Jag åkte mest runt och stal bilar, och pantsatte dem i hamnen.

I oktober 2001 förändrade Dan och Sam Houser mitt sätt att se på spel för andra gången. Det var då jag först testade Grand Theft Auto III till Playstation 2. Ett av världens tio bästa, och viktigaste spel - genom alla tider. Jag föll i någon slags trans. Älskade upplägget, den dynamiska uppdragsstrukturen, den grymma dialogen, storyn, karaktärerna, friheten, designen och musiken. Ett populärkulturellt fenomen har Rockstars trea kallats, och såhär sju och ett halvt år senare är det givetvis något vi alla kan skriva under på. Grand Theft Auto-serien är inne på sitt tionde levnadsår och har aldrig mått bättre. Rockstar gör många saker bättre än alla andra spelutvecklare i hela världen, och det vill vi hylla.

Petter

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

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

REDAKTÖR Jonas Elfving (jonas.elfving@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)

Sophie Warnie de Humelghem

(sophie.warnie@gamereactor.se)

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

Love Bolin (love.bolin@gamereactor.se)

INSIDAN

Inuti Gamereactor Magazine #65 (Mars)

Vi har fräscha bilder på Need for Speed: Shift, vi har recenserat Resident Evil 5 och spelat Tekken 6!



06 EA TENNIS

Roger Federer ger sig på Björn Borg i EAs nyligen uppvissade tennisspel. Gamereactor bjuder på de första bilderna, exklusivt.



18 GRAND THEFT AUTO

Elfving berättar allt om Rockstar, bröderna Houser och världens envisaste kaffefläck i vår feta Grand Theft Auto-artikel.



20 RESIDENT EVIL 5

Stekheta Afrika-byar, bastanta bössor och en sjukädra massa zombies... Vi synar Resident Evil 5 i actionsömmarna.



32 NEED FOR SPEED: SHIFT

Skaparna av GTR 2 ska blåsa nytt liv i Need for Speed-serien och vi har de första bilderna av Need for Speed: Shift.



30 SINGULARITY

Gamereactor har hälsat på Raven Software och vridit på tid och rum i originella actionäventyret Singularity.

BETA-TEST

- 18 Batman: Arkham Asylum
- 18 Phantasy Star 0
- 19 Tekken 6
- 20 Singularity
- 21 Prototype
- 21 Ready 2 Rumble Revolution

RECENSIONER

- 30 Resident Evil 5
- 32 Eat Lead: The Return of Matt Hazard
- 33 Sonic and the Black Knight
- 34 Mad World
- 35 The Godfather II
- 36 Silent Hill: Homecoming

FASTA SEKTIONER

- 04 Brev & Mail
- 07 Utannonserat
- 07 Notiser
- 14 Reaktionen
- 16 Reaktionen
- 38 Köppguide
- 44 Journal
- 44 Blu-ray
- 44 Nedladdat
- 47 Tävlingar



60 NEDLADDAT: FLOWER

Petter Mårtensson (petter.martensson@gamereactor.se)
Johan Bergström (johan.bergstrom@gamereactor.se)
Mattias Hegerius (mattias.hegerius@gamereactor.se)
Marcus Löfström (marcus.lofstrom@gamereactor.se)
Daniel Steinholtz (daniel.steinholtz@gamereactor.se)

ADRESS Hamngatan 10

831 33 Östersund

INTERNET Gamereactor.se

PRENUMERATION Gamereactor.se/prenumerera

UPPLAGA 75 000 exemplar

ANTAL LÄSARE 97 000 (Orvesto 2008)

PERIODICITET 10 nr/år (januari och juli uteslutna)

TRYCK Colorprint Danmark

DISTRIBUTION Pan Nordic Logistics

ANNONSER Devisor Reklam & Media 08-317600

(leif.persson@gamereactor.se)

Gamereactor 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 högstadies- och gymnasieskolor, internet-caféer, enskilda specialbutiker och större köpcentrum. www.gamereactor.se är Sveriges största spelsite. Här finner du varje dag ett tiotal purfärska 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 multiplattformsspel vi testat till att vi berättar om vi recenserat NTSC-versionen av ett speciellt spel.

REKOMMENDERAD ÅLDERSGRÄNS

Vid varje recension i Gamereactor informerar vi om spelets rekommenderade åldersgräns enligt 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.

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

LG recommends Windows Vista Home® Premium



Intel® Centrino® 2
Processor Technology



Excellent Performance Excellent To Go



Intel, the Intel logo, Centrino and Centrino Inside are trademarks of Intel Corporation in the U.S. and other countries.



www.lge.com



GÖR DIN RÖST HÖRD SKRIV TILL OSS!

På tok för mycket frihet

Jag hittade några gamla PC-tidningar häromdagen, och satte mig lyckligt bläddrande. Något som plötsligt slog mig var en längtan efter den gamla skolans spelsätt, det enkla och okomplicerade. Jag saknar hjärndött förstapersonsskjutande i över-linjära miljöer, utan vare sig sidouppdrag eller fleralternativ. Jag saknar även det mysiga äventyrandet i sidoscrolls-vy, där man slipper irra omkring i tredimensionella världar med långa transportsträckor.

Jag tycker att spelutvecklarna ibland fokuserar för mycket på frihet och val, och därmed tappar lite av den genuina okomplicerade spelglädjen. Istället för att sträva efter att komma på nya och unika spelidéer som ska tänkas få spelet att sticka ut från mängden, så borde utvecklarna gå tillbaka till grunden, spelhistoriens vagg, och därifrån ta inspiration. Nu menar jag inte att de ska slopa spel som Crysis och Zelda: Twilight Princess, då många av dessa är kungliga. Det enda jag menar är att de inte bör förlora sig i sin strävan efter storslagenhet. På senare tid har dock trenden vänt till det positiva med arkadspel som Braid och Megaman 9, så jag ställer mig försiktigt positiv inför framtiden.

...HELIKOPTERMAMMA

Jag vill ha plast!

Gillar inte alls utvecklingen med allt fler nedladdade spel. Jag vill ha mina titlar på skiva så jag känner att jag köpt något. Jag vill ha de där stora kartongerna välfyllda med läckra omslag att titta på. Inte en ynka konsol med en hårddisk sprängfylld av spel jag inte ens kan se vilka de är utan att starta upp det hela. Det börjar redan nu bli svårt att komma ihåg vilka spel jag äger redan efter tio inköp. Nej, snygga fodral ska det vara. Spelköp ska kännas lyxiga, inte vara en billig "slit och släng"-upplevelse.

...THOMAS ANDERSSON



Jag ger upp Rock Band

Guitar Hero blev snabbt mitt absoluta favoritspel när det släpptes och jag köpte en Xbox 360 bara för att kunna spela del två med bättre ljud och bild. När Guitar Hero III kom kändes det... fattigt och jag fick snart förklaringen på Gamereactor, att det bytts utvecklare. Harmonix gjorde istället Rock Band och jag bestämde mig på nytt för att storinvestera och köpa hela kittet. Bytte in mina Guitar Hero-spel och gitarrer och lade till mellanskillnaden. Bara någon månad därefter kom Rock Band 2 och jag kände mig väldigt lurad. Samtidigt hade min trumpedal gått sönder tre gånger redan.

Jag bestämde mig för att sälja mitt Rock Band-set och skaffa nytt till Rock Band 2. Jag väntade hela november, hela december, hela januari, hela februari och jag har fortfarande inte sett röken av några nya instrument. Därför bestämde jag mig för att köpa Guitar Hero IV istället. Och nu är jag nöjd och glad igen. Inget

FRÅN FORUMET

Månadens guldkorn från gamereactor.se/forum

Om du helt och hållet fick bestämma hur en story skulle vara i ett spel, hur skulle det isåfall se ut? **_fat Abbot**

Fullt med lättklädda brudar, och en lodis som just kommit ut ur avgiftning. **_SpaceCity_**

Det låter som Grand Theft Auto. **_Superme**

Min spelstory skulle vara något ståtstruket, skjuta, cutscene, skjuta igen och så lite mera cutscenes. **_Juddeking**

Jag har cirka 9 fantastiska idéer på spelvisioner. **_nighthawk**

mer strul med trasiga trummor, bättre instrument och en konstant ström av nedladdningsbar musik. Jag ger upp Rock Band nu, det finns bättre alternativ som framför allt kommer i tid.

...BRAD WILK

Gamereactor.se = hemma

Sitter och slösurfar klockan 23:11 en helt vanlig torsdagkväll. Vad ska ett trött spelfan ta sig till. Styr kosan till Gamereactor.se. På forumet är det livlig debatt om Resident Evil 5-demot och i brevlådan verkar Petter Hegevall sitta och besvara brev för det kommer nya hela tiden. En kvart senare lägger Mattias Hegerius upp en ny blogg och sedan spenderar jag en stund med att läsa en splitterny medlemsrecension av Street Fighter IV, varpå jag märker att en bamsartikel av Jonas Mäki just publicerats. Kollar på klockan. 01:03. Två timmar har förflutit och jag har hela tiden haft nytt och fräscht material att läsa en helt vanlig torsdag natt. Gamereactor.se är verkligen i en klass för sig. Tack!

...ROBBAN

Tack så hjärtligt, det värmer att höra. Utan er läsare skulle vi inte existera...

Mobilspel är stekhet

Idag görs det gott om riktigt feta spel till mobiltelefoner, inte minst Iphone och det nya N-Gage-systemet samt Windows-telefonerna. Vi snackar spel som grafiskt utklassar Nintendo DS och i flera fall är innehållsmässigt bättre än Wii-spel. Jag tycker ni på Gamereactor ska vara föregångare i Sverige och börja recensera de stora mobiltitlar som faktiskt kommer och redan idag är superpopulära. För det är bokstavligen talat en djungel där ingen har en aning om vad som är köpvärt och vad som inte är det.

...ROGER MAGNUSSON

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 frågor som vi ber om, ta en cool bild på dig själv och skicka in hela rasket till mailadressen manadenslasare@gamereactor.se.



EMANUEL ENGVALL

Ålder? 15 år

Användarnamn på Gamereactor.se? Sokoloff

Yrke/sysselsättning? Skola och skola. Jag studerar, alltså.

Världens bästa spel? Mitt samvete säger att det var Jak & Daxter: The Precursor Legacy (Playstation 2), medans jag själv skulle vilja säga något annat, lite fräsigare.

Ditt bästa spelminne? Hela äventyret i Jak & Daxter: The Precursor Legacy. Jag har oerhört svårt för att välja någon speciell del av det spelet. Allt var bra.

Favoritmusik? Grunge och alternativ rock. Nirvana, Smashing Pumpkins och dylitk.

Hobbys? Musik, spel och min fina laptop som fyller två år här i dagarna.

Ogillar? Potatis och kardedumma.

Åsikter om Gamereactor #64? Jag har syndat. Har inte lyckats få tag den. Förlåt mig. Snälla...

TAKE **WARFARE**
TO A **HIGHER LEVEL**



Tom Clancy's
H.A.W.X

HIGH ALTITUDE WARFARE

12+
TM

www.pegi.info

ask
about
games
.com

PC
DVD
ROM



XBOX 360 LIVE



PLAYSTATION 3



UBISOFT

© 2009 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. H.A.W.X, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. "12", "PLAYSTATION", "PC" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc., Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies.

WMM



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



EXKLUSIV!

EA serverar serveess i sommar

GAMEREACTOR PRESENTERAR

HOT 2009

Purfärskascreens från årets hetaste storspel

Uåren... Förväntningarnas och kurtiserandets tid. Utgivarna tokflörtar med oss spelare och viftar sina behag, de kommande storspelen med tillhörande bilder, rakt i ansiktet på oss. Och vi älskar det! Till hösten landar en hel del spelgodbitar och vi har knåpat ihop en bildkavalkad över både länge emotsedda spel samt sådant som nyligen utannonserats. Ställ in dig på både sport, shooters och zombies...

Börjar vi på sportsidan hittar vi bland annat EA Tennis som ska släppas till hösten. EA har inte gjort tennisspel på länge, så vår nyfikenhet på hur man angripit den vita sporten är stor. Mario, Sonic och deras färgglada homies fortsätter stänka OS-svett på oss i Mario & Sonic at the Winter Olympics och lika intensivt blir det i boxningstiteln Fight Night Round 4, där vi får jabba loss med storheter som legendariska Muhammad Ali och

öronentusiasterna Mike Tyson. Actionfans har hela två Battlefield-titlar att dregla åt och vi är även grymt sugna på vad Rockstar kan göra med cowboyvärlden i Red Dead Redemption. Wii-ägarna ska dessutom få slakta fler av ET:s missanpassade kusiner i Dead Space: Extraction och när vi ändå är inne på hantering av köthögar ser Dead Rising 2 asläckert ut. Att dänga roulettebord i zombiehakar är en fantasi vi burit på sedan barnsben och Capcom ska härligt nog förverkliga den.

Lägg till detta manisk fläskracing i Need for Speed: Shift och rabiat plåtdemolering i Transformers: Revenge of the Fallen och du har en perfekt ursäkt att stanna inomhus i höst. Låt dig nu förföras av alla glimmande nya titlar som lockande står vid horisonten och ropar ditt namn. Det blir ett rafflande spelår, det kan du lita på!

_Jonas Elfving



EA TENNIS JUNI

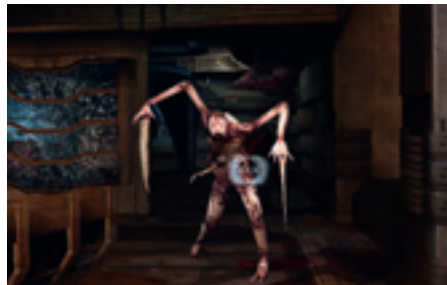
Plattform Wii Utgivare EA Speltyp SPORT

När tennissäsongen drar igång i sommar hoppas EA att du förlir inomhus. Man hoppas på att ge Wii Sports en ordentlig match genom att erbjuda ett tennisspel med alla de största stjärnorna och licenser för alla fyra Grand Slam-turneringar där man får smasha sig fram mot toppen. EA Tennis kommer stödja Wii Motion Plus som gör att du kan svinga din Wii-fjärr exakt som ett riktigt racket och vinkla dina lobbar mot hörnen för att göra dem otagbara. Dessutom utlovas grymt onlinestöd, roliga minispel samt möjligheten att skapa egna spelare. Senare i höst kommer även versioner av EA Tennis till Playstation 3 och Xbox 360, men först ut är alltså Wii.



MYSIGA SPELARE

EA Tennis har en charmigare och lite barnvänligare look på tennisstjärnorna än i Virtua Tennis 3 eller Top Spin som dock alla är enkla att känna igen. Däremot kommer man inte att stödja Miis, utan man får skapa sin egen spelare från grunden istället.



DEAD SPACE: EXTRACTION NOVEMBER

Plattform Wii Utgivare EA Speltyp SKRÄCK

Det var i höstas EA skrämde slag på Playstation 3- och Xbox 360-ägare med gruskeppet USG Ishimura där folk förvandlats till monster. Men Wii-ägarna ska minsann inte tro att de ska slippa skräcken av att vara ensam i rymden och därför låter EA meddela att de minsann tänker släppa Dead Space: Extraction till Nintendos lilla vita i höst. Till skillnad från föregångaren är Extraction dock inget traditionellt skräckspel, utan ett ljuspistolspel.



TRANSFORMERS: REVENGE OF THE FALLEN JULI

Plattform ALLA Utgivare ACTIVISION Speltyp ACTION

I sommar är Optimus Prime tillbaka, både på vita duken och i speelform. TT Games fansansfulla föregångare gjorde att Activision sparkade dem för att istället låta utvecklaren Luxoflux (True Crime) göra uppföljaren. Denna gång utlovas besök runt hela Jorden, bland annat i Kairo och Shanghai där man kommer ges stor frihet att utforska och säklart förstöra saker. Dessutom utlovas ett riktigt multiplayer-stöd. Autobots, transform and roll out!



MOTORSTORM: ARCTIC EDGE OKT

Plattform PSP Utgivare SONY Speltyp RACING

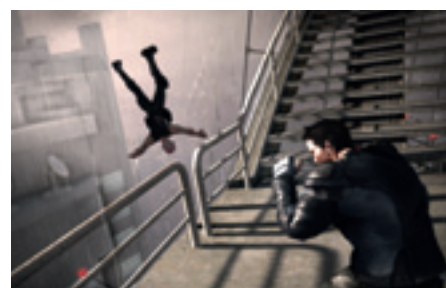
Som vi rapporterade om i slutet på februari på Gamereactor.se har Sony utannonserat flera intressanta, kommande titlar till PSP, däribland Motorstorm: Arctic Edge (som dessutom släpps till Playstation 2), utvecklat av Big Big Studios. Vinterdäck lär behövas när racingen denna gång ska utföras i Alaska, för en upp till åtta spelare. Vänta dig även laviner, designbara avgasrör och fordon som Snowcat och Snowmachine. Kolla in fler bilder och trailers från Motorstorm: Arctic Edge på www.gamereactor.se



FIGHT NIGHT ROUND 4 JULI

Plattform PS3/XBOX 360 Utgivare EA Speltyp SPORT

Ända sedan Fight Night Round 3 släpptes för drygt tre år sedan har vi längtat efter del fyra. I höst är Fight Night tillbaka och EA har säkrat licens på över 50 pugilister, särskilt stolta är man över att Mike Tyson kommer vara med. Den redan hutlöst snygga grafiken som fick redaktionen att kollektivt svimma i Fight Night 3 har piffats till ytterligare och närmar sig med stormsteg fotorealism. Räkna med en spelsommar som går i boxningens tecken.



DEAD TO RIGHTS: RETRIBUTION OKTOBER

Plattform PS3/XBOX 360 Utgivare NAMCO Speltyp ACTION

Dead to Rights (inklusive uppföljaren) var en Max Payne-inspirerad actionhistoria till förra generationens konsoler. Volatile Games (Reservoir Dogs the Game) jobbar nu på en ny del och återigen ska vi få peppra oss fram som hårdkokte snuten Jack Slate. Handlingen utspelar sig innan de tidigare spelen och ska berätta hela historien om hur Jack Slate träffade sin trogne jycke Shadow.

ELECTRONIC ARTS Laddar på med mängder av heta höstspel



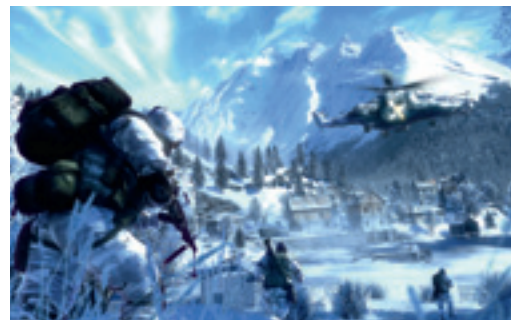
BATTLEFIELD 1943 JUNI

Digital Illusions har dammat av sina soldater från 1942, flyttat dem ett år framåt i tiden och flyttat kriget till Stilla havet. Battlefield 1943 är ett nedladdningsbart multiplayer-spel som Digital Illusions menar kommer erbjuda underhållning motsvarande ett fullprisspel trots att det bara ska kosta dryga hundra.



DANTE'S INFERNO NOVEMBER

Att se Dantes klassiker Den gudomliga komedin bli spel är både komiskt och coolt. EA sneglar hårt på God of War när man skickar Dante, aningen brutalare än killen i 1300-talsverket, på en promenad i helvetets nio cirklar bland monster som ska dräpas med lie och själar som ska förlätas eller straffas.



BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2

Battlefield: Bad Company innehöll rysk granskog, ett gäng missanpassade soldater och framförallt rolig action med charmig story. I tvåan blir det som synes kyligt värre då vi bland annat ska få kriga bland snöiga bergstoppar. Vänta dig mer galen förstörelse samt fler fordon att ratta i början av nästa år.



Läs mer om NFS: Shift

WWW.GAMEREACTOR.SE

Folket bakom GTR 2 gör nästa Need for Speed

EXKLUSSIV!

HOT 2009

NEED FOR SPEED: SHIFT

Filbyte för EA som nu siktar på att överträffa Forza 3!

Plattform PC/PLAYSTATION 3/XBOX 360 Utgivare SLIGHTLY MAD STUDIOS Speltyp RACING Premiär HÖST

Producenten bakom Need for Speed: Pro Street, Michael Mann (inte den Michael Mann, nej) är bara delvis krediterad som producent i utvecklingen av nästa Need for Speed-titel. Head honcho bakom pillandet med vad som ser ut att bli EA:s bästa racingspel på tio år, är Patrik Söderlund, svensken bakom bland annat Rallisport Challenge 2.

Patrik har dock inte tid att prata med Gamereactor utan det blir Mann som svarar på våra frågor. Han verkar sur över vårt underkända betyg på Need for Speed: Undercover och är sådär lagom arrogant, på gränsen till oförskämd. Vissa frågor vill han inte svara på alls. På andra upprepar han exakt samma svar som han gett tidigare. Men för oss spelar det ingen roll. Vi drömmer oss bort till den där

London-banan i Shift vi precis kikat närmare på. Vi drömmer, och längtar. EA har lejt en utomstående studio den här gången, Slightly Mad Studios, bestående av nyckelkompetensen bakom Simbins geniala supersimulator GTR 2. Slightly Mad Studios kan det här med racing, om man säger så.

Need for Speed: Shift har redan varit under utveckling i nästan två år. Det är en enorm produktion och tanken är att konkurrera med Race Driver: Grid och Forza Motorsport 3. Vi snackar semi-simulationsracing på verkliga banor och på trånga stadsgator. Vi snackar legal street racing, våldsamma bilar och betydligt bättre grafik än i det förra Need for Speed-spelet (Undercover). Shift ser onekligen rusligt lovande ut. Och bilderna får oss (såklart) att börja svettas kraftigt.



**DET SER BRA UT!**

Den nya, ultrarealistiska cockpit-vyn är bara en av nyheterna som EA och Slightly Mad Studios tydligen är mycket nöjda över. Vi som spelat, levt och svettats tillsammans med Codemasters briljanta Race Driver: Grid ser tydliga likheter.

**MARIO & SONIC 2**

Plattform Wii Utgivare SEGA Speltyp SPORT/PARTY

Snö, sportdryck, skridskor och snor; nästa år sparkas vinter-OS i Vancouver igång, och självklart tar Sega chansen att återupprepa succén med 2007 års Mario & Sonic at the Olympic Games. Den logiska titeln blir Mario & Sonic at the Olympic Winter Games och om vi utgår från det första spelets obsceña försäljnings-siffror (cirka tio miljoner) lär uppföljaren också flyga från spelhyllorna. Eventuellt i V-stil!

Alla grenar har inte utannonserats än, men Sega har åtminstone lovat oss långfärdsskridskor och slalom. Det ska viftas, gnuggas och knappas i såväl samarbetsläge som i tävlingar mot varandra och i Wii-versionen kommer balansbrädan att kunna användas. Vi ser fram emot spelet, men hoppas att Sega jobbat hårdare på spelkontroll och datormotstånd denna gång. Mario & Sonic at the Olympic Winter Games släpps i slutet av året, så stick nu och hamstra salva mot Wii-fjärrsvärk och stylus-smärtor.

**ELECTRONIC ARTS** Visar upp det första från Mass Effect 2**MASS EFFECT 2 2010**

Plattform PC/XBOX 360 Utgivare EA Speltyp ROLLSPEL

Mass Effect var ett av 2007 års absolut bästa spel och uppföljaren har legat högt på våra önskelistor. Nu har BioWare äntligen låtit utannonsera Mass Effect 2 med det något bryska och oväntade beskedet att kommandör Shepard, huvudpersonen från det första spelet, mördats. Det rimmar lite illa med tanke på att BioWare tidigare sagt att man skulle kunna överföra sin person från det första spelet till det andra, så spekulationerna går varma om att det kanske i själva verket bara är en komplott, att Shepard visst lever men att ingen vet om det. Hur det än är med den saken återstår att se, för inklusive Shepard eller ej tycks Mass Effect 2 kunna bli allt det vi hoppats på och lite till, med om möjligt ännu större omgivningar att utforska och ett finslipat spelsystem. Dessutom sägs det att man denna gång ska kunna koppla upp sig online och spela igenom spelet med tre polare.





Istid byts mot stekhet djungel i Capcoms tvåa...



UPPFÖLJARE Lost Planet 2 är en uppföljare i ordets rätta bemärkelse och spelkontrollen har gjorts om från grunden, grafiken är ordentligt förbättrad, storyn utspelar sig tio år efter originalet och miljöerna är totalt annorlunda.



Läs mer om **Lost Planet 2**
WWW.GAMEREACTOR.SE

LOST PLANET 2

Capcoms jätteinsekter invaderar för andra gången

Plattform XBOX 360 Utgivare CAPCOM
 Speltyp ACTION Premiär HÖST

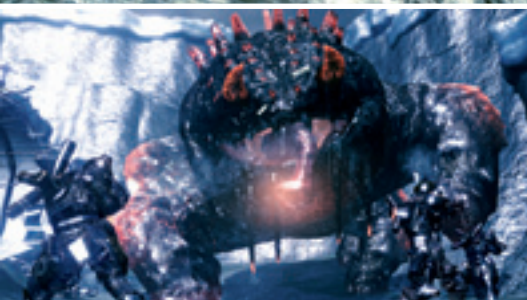
Kommer du ihåg den iskalla planeten och tillika misslyckade kolonin E.D.N. III? Där Wayne svingade sig fram med sin änterhake och gjorde insektsmoothies av enorma kackerlackor, dyngbaggar och andra förvuxna kryp? Då har vi goda nyheter, för nu har Capcom utannonserat **Lost Planet 2** och koloniseringen som påbörjades i ettan är i full gång. Tio år har gått och den iskalla planeten håller på att bli ett grönskande paradys med klubbigt varma djungler.

Men kriget mot Acrid har inte vunnits utan rasar med full kraft och i takt med att E.D.N. III blivit alltmer beboeligt slåss de bofasta invånarna om de nya landområdena. Huvudpersonen Wayne från ettan är borta, denna

KRIGET MOT ACRID HAR INTE VUNNITS UTAN RASAR MED FULL KRAFT...

gång kommer du istället att spela som de snöpirater du tidigare bekämpade. Dessutom säger Capcom att du i **Lost Planet 2** får skapa en egen hjälte för att bygga din egen historia.

Med nya miljöer kommer helt ny typ av krigsföring, Vital Suits-rustningarna från originalet är tillbaka igen och har proppats fulla med högteknologisk utrustning eftersom lång tid förflutit mellan spelen. Acrid har också utvecklats av värmeböljan och blivit både större, starkare och elakare. Bland annat finns spektakulära sekvenser med strider mot så stora insekter att du måste springa omkring ovanpå dem för att lyckas besegra dem. **Lost Planet 2** har gått från iskallt till stekhet och vi ser väldigt mycket fram emot att spela det.





RÖSTERNA I WANTED: WEAPONS OF FATE

Hollywood gästar svenskt filmlicensspel...

Plattform PC/PS3/XBOX 360
Utvecklare GRIN Utgivare WARNER

Wanted: Weapons of Fate ser bara bättre och bättre ut och nyligen offentliggjordes delar ur rollistan till spelet, och det är en diger lista Hollywood-kändisar som kommer vara med och ge dialogerna liv.

Peter Stormare kommer att spela rollen som The Immortal, stenhård ledare för franska sektionen av Fraternity som inte låter något komma i hans väg.

-Peter Stormare kan verkligen byta skepnad och göra vilken roll som helst, vilket han bevisar i sin roll som The Immortal. Han spelar en skrupelfri fransman och gör det briljant - som vanligt, säger Bo Andersson hos Grin.

Andra kändisar som kommer att vara med är musikern och skådespelaren Common (American Gangster, Smokin' Aces) som spelar vapenhandlaren Brummel, Paz Vega (Spanglish, The Spirit) i rollen som lönnmördaren Araña. Detta medan Thomas Kretschmann samt Terence Stamp repriserar sina roller som Cross och Pekwarsky från filmen.

_Jonas Mäki



CITATET

Korkade, roliga eller/och helt vanvetliga citat från spelbranschen



I never thought I'd be frying over a jungle.

Stekt pingvin, kan det vara något? Den japanska engelskan i **Aero Fighters 2** var inte den bästa...



Läs mer om Dead Rising 2

WWW.GAMEREACTOR.SE

SNYGGGA ZOMBIES!

Zombieslakt i mysig casinomiljö när Dead Rising återvänder!

Plattform PC / PS3 / XBOX 360 Utvecklare BLUE CASTLE GAMES Utgivare CAPCOM Premiär NOVEMBER

BENSON?

Casino är en farlig plats. Pengarna försvinner snabbt, lånehajar lurar bakom varannan spelmaskin och risken för att tiotusentals zombies börjar nafsas dig i adamsäpplet finns alltid där. Faktiskt. I Dead Rising 2 fortsätter en ny protagonist (i tjugig skinnpaj) kampen mot havet av odöda, denna gång i Las Vegas-inspirerade Fortune City. I uppföljaren står nystartade kanadensiska studion Blue Castle Games för utvecklingen, men delar av det gamla Dead Rising-teamet är med på ett hörn.

Dead Rising 2 kommer att utspela sig fem år efter det första spelets galleriaincident. Självklart är zombie-viruset inte helt bortrensat och denna gång förvandlas

oskyldiga civila till hasande kötthögar över hela USA. Redan det första spelet imponerade med själva kvantiteten av odöda och Blue Castle Games ser ut att

VI GILLAR VERKLIGEN CASINO-MILJÖN

sikta på ett ännu mer tätbefolkat kadavermyller denna gång.

Vi gillar verkligen casino-miljön och tanken på ett maffigare, snyggare Dead Rising 2 proppat med galna bossar. Vi kan garanterat vänta oss massvis med kreativa (och roliga) sätt och föremål att dräpa debila dånickar med. Roulettebordet, framförallt.

_Jonas Elfving



NU KOMMER NINTENDO DSi

Nintendos uppgraderade DS släpps 3:e april!

Nej, några priser på vad Nintendo DSi kommer att kosta har vi inte ännu. Ekonomisk kris, sjunkande krona och flukturerande yen gör att vi inte kan få en exakt summa för Sverige ännu (dock kommer den kosta 169 euro i Europa), men däremot kan vi berätta att det nu är helt klart att den lanseras här den 3:e april. Bara några veckor kvar, alltså.





ROULETTE-SUGET I Dead Rising 2 går alla zombies lös på de många casinona i fiktiva spelstaden Fortune City. Kombinationen heltäckningsmattor och zombies är ett spännande val, och mycket originellare än gallerian i det första Dead Rising.



SLAFSIGT Precis som i det första Dead Rising kommer man att kunna rycka det mesta i sin omgivning och använda som tillhygien mot alla zombies. I en casinomiljö finns det gott om prylar och zombieskallar lär krossas med såväl spelautomater som neonskyltar.

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

+ EXPANSIONSMUST

Den senaste tidens expansioner har varit urbra. GTA: The Lost and Damned var ett matigt paket med helhög uppdrag och vi diggar även Fable 2: Knothole Island och Operation Anchorage till Fallout 3. Expandera mera!

FRÄSCHA GUITAR HERO-LÅTAR

Guitar Hero: World Tours låtutbud har blivit större med alla nedladdningsbara låtpaket. På sistone har vi rockat med Shins och Incubus och vår grymma vardagsrumskonsert tycks aldrig ta slut.

GDC 2009

Games Developers Conference börjar snart, och vi ser fram emot stekhet utannonseringar och bland annat Hideo Kojimas tal. Självklart hittar du konstant rapportering på Gamereactor.se när GDC sätter igång 23 mars.

- SEG FINANSKRIS

Sega rensar 560 anställda, Rare "omstrukturerar", Midway semikonkar... Den pestliknande finanskrisen fortsätter att sätta press på spelbranschen. Vi hoppas på att det inte gör framtida spel alltför trista och förutsägbara.

TRISTA BOXAR

Limited Edition-boxar blir allt tristere. Senaste besvikelsen var Street Fighter IV:s "lyxbox" med fula plastfigurer, kläder till kämparna och en meningslös bok med trick som lättare hittades i själva spelet. Dyrt och onödigt!

HALVDANA JAPANSPEL

En gång var Japans spelutvecklare kungar. På sistone har öst tappat allt mer fart, och tvingas ta hjälp från västerländska utvecklare för att hänga med. Till och med de japanska rollspelen börjar bli sämre. Skärpning Japan!

NOTISER

BABES TILLBAKA PÅ E3

Ett ökat men populärt inslag på E3-mässan är de lättklädda tjejer som poserar för olika spelutvecklare. På senare år har vi inte sett av dessa försäljningsmetoder, men nu har E3-organisatorerna gett grönt ljus för "bäsbrudar" igen inför årets mäsas. Vi kan alltså vänta oss en hel del hud i samband med mässan.

NINTENDOS NYA STUDIO

Snubben bakom Super Smash Bros. Brawl, Masahiro Sakurai, kommer bilda ytterligare en ny spelstudio för Nintendos räkning. Nintendo är majoritetsägare i företaget och det första spelet utlovas bli riktigt unikt. Stora ord, men Nintendo brukar kunna backa upp dem.

50 MILJONER PSP SÅLDA

Sedan Sonys PSP lanserades för fyra år sedan har konsolen nu nått en milstolpe; 50 miljoner PSP:s har nu sålts. Inte i närheten av Nintendo DS framgångar men Sony själva är optimistiska och säger att "PSP-världen fortsätter att växa" tack vare de nya versionerna av maskinen.

NINTENDOS ÅLDERSGRUPPER

Nintendos vilja att nå nya åldersgrupper tycks ha fungerat. En undersökning gjord av Nielsen Media Research har visat vilka konsoler som går hem bäst hos olika åldersgrupper och Nintendo Wii tycks locka pojkar mellan 6 och 11 år, och går även bra hos kvinnor mellan 25 och 34. Att göra Nintendo Wii till fler än bara 18-åriga grabbar tycks alltså ha lyckats.

NASA GÖR ONLINESPEL

NASA vill att dagens ungdom intresserar sig mer för vetenskap och därför jobbar man nu på ett rymdrollspel vid namn Astronaut: Moon, Mars & Beyond. Vänta dig uppdrag i stil med att konstruera raketer och att lägga dig i omloppsbana kring Saturnus. Astronaut: Moon, Mars & Beyond kommer att ha en månadskostnad och ska släppas nästa höst.

TRE NYA GUITAR HERO I ÅR

Plastrockandet fortsätter. Activision har bekräftat att tre nya Guitar Hero-spel kommer att släppas under 2009. Det handlar om ett nytt spel till DS och vad Activision kallar en "betydande omdaning" av serien (två spel).

SIN CITY-SPELET I FARA...

Sin City: The Game och Heroes Over Europe är hotade. Utgivaren Red Mile har berättat att man i nuläget inte kommer kunna färdigställa sitt arbete med de båda spelen, så till vida att man inte snabbt får de pengar som fattas. Red Mile berättar att man behöver få loss cirka 10 miljoner dollar för att fortsätta verksamheten de närmaste två eller tre åren.

BÅDE FILM OCH SPEL...

Blu-ray-skivor med både film och spel, det är en trend Sony vill starta. Tanken är att göra Playstation 3 till det nöjescenter man alltid pratat om och nu går Sony ut hårt för att inom kort kombinera filmer och spel på samma skiva.

INTERNET

NYHETER - GAMEREACTOR.SE

SKÖNA BLOGGAR

Nyfilen på hur Gamereactor-redaktionen slitsamma vardag ser ut? Läs allt på Gamereactor.se. Glöm inte bort att skriva din egen blogg!

ÖPPNA BREVÅDAN

Fundersam? Missnöjd över en recension? Lyrisk över tidningen du håller i handen? Vad du än har på ditt gamer-hjärta, släng iväg några rader till vår brevlåda, vi svarar på över 20 läsarbrev per dag.

GAMEREACTOR RADIO

GRFM (Gamereactors egen pod-radio) är i full gång igen, missa inte vårt 10:e avsnitt eller program nummer 11:a som släpps i mitten av mars!

DU GRYMMA FILMLICENS

Jo, det finns faktiskt bra filmlicensspel. Vi lovar!



1 GOLDEN EYE 007

James Bond har haft en klart svajig karriär som TV-spelsagent. I Nintendo 64-klassikern Golden Eye var han dock bäst, och tokregerade actiongenren.



2 RIDDICK: ESCAPE FROM BUTCHER BAY

Svenska Starbreeze skrev en regelboken för hela genren, och vi på Gamereactor belönade det med vårt högsta betyg.



3 ALADDIN

Dave Perrys egenhändigt ihopsnickrade licensfest var en färgsprudlande stund i sagornas värld med grym spelkontroll och fantastiska animationer.



4 GHOSTBUSTERS

Även om Peter Venkman och Ray Stantz var fula dvärgar med enorma huvuden i Mega Drive-spelet baserat på filmen, var det väldigt underhållande.



5 QUANTUM OF SOLACE

Visst, det fick en stark 6:a i betyg. Inget superspel direkt. Men i korta stunder roar Bonds senaste, ganska rejält.



DIN SPELVÅR 2009

>X-Men Origins: Wolverine >Terminator Salvation >Virtua Tennis 2009 >Ghostbusters >Guitar Hero: Metallica

Vi bjussar på en komplett spelguide till den stekheta våren som hjälper dig att hitta alla guldkorn den närmaste tiden



FOKUS/EXTAS

Vi spånar och spekulerar om kommande spel...

VÄNTA PÅ DESSA:

VÄNTA INTE PÅ DESSA:

APR

Glöm pimpelfisket och långfärdsskridskorna, april 2009 är en grym spelmånad...



Den 3:e april rivstartar spelvåren med Grins **Wanted: Weapons of Fate** (PC, PS3, Xbox 360) som spinner vidare på filmen Wanted. Redan veckan därpå är det premiär för Godfather II till PC, Playstation 3 och Xbox 360. **Den 23:e släpps Damnation** (PC, PS3, Xbox 360). Dagen därefter kommer Square Enix-rollspelet Star Ocean: The Last Hope till Xbox 360. Strax innan månaden är slut, 29:e, kommer andra världskrigs-tripplén **Battlestations: Pacific** (PC, Xbox 360) där du får bekämpa japanerna från luften i Stilla Havet, stealth-äventyret **Velvet Assassin** (PC, Xbox 360) och **Company of Heroes: Tales of Valor** (PC).



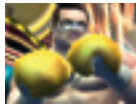
Ultimate Band släpps den 10:e april till **Nintendo DS** och **Wii** och är ett synnerligen pinsamt försök att rida på Guitar Hero-vågen. 17:e april kommer Playstation 2-spelet **Kingdom Hearts Re:Chain of Memories** som tycks bli ett väldigt hafsigt rollspele. Veckan därpå lanseras **Raven Squad: Operation Hidden Dagger** till **PC** och **Xbox 360** som inte ser ut att vara värd dina slantar. Samma dag kommer även **Wii-spelet Jillian Michaels Fitness Ultimatum 2009** som är ett tafatt försök att snyta på **Wii Fit**-publiken. Till sist höjer vi ett varningsfinger för **Rock Revolution** (PS3, Wii, Xbox 360) som inte kommer att rocka.

MAJ

En ovanligt baktung månad där allt spännande kommer sista veckorna.



Maj månad startar den 22:a med lovande **Terminator Salvation** (PS3, Wii, Xbox 360). Samma dag kommer också **Guitar Hero: Metallica** till alla format. En vecka senare kommer **Fuel** till **Playstation 3** och **Xbox 360**, ett racingspel från **Codemasters** som ser ut att kunna utmana **Motorstorm**. Samma dag kommer även **UFC 2009: Undisputed** (PS3, Xbox 360) där du får chansen att **dänga de största UFC-stjärnorna**. Dessutom kommer **Batman: Arkham Asylum** (PS3, Xbox 360) som ser ut att bli det första bra **Batman**-spelet på 20 år. Till sist kommer även **Virtua Tennis 2009** (PC, PS3, Xbox 360) som ser väldigt trevligt ut.



Maj månad förpestas redan den 1:a av Imagine Party Baby till **Nintendo DS**. Nu ska inte bara bebisarna skrika och skita på sig utan dessutom även parta medan de gör det. Vems dumma idé? Den 15:e **maj kommer Resistance: Retribution** till **PSP**, men tyvärr känns det mest brunt, och då snackar vi både spelmässigt och grafiskt. **Den 25:e maj kommer Imagine Movie Star**, där man med **Nintendo DS** lär barnen att bli superlytliga stjärnor. 29:e kommer **Ready 2 Rumble Revolution** till **Wii** och av vad vi spelat känns det inte alls särskilt lovande. Samma dag kommer också **PDC World Championship Darts 2009** till **Wii**.

JUN

Vi hoppas på regn så vi hinna spela allt kul som släpps i juni.



The Sims 3 (PC) släpps den 3:e juni. Samma dag kommer även **X-Men Origins: Wolverine** (PS3, Xbox 360). 19:e juni är det äntligen premiär för kraftigt försenade **Ghostbusters** som faktiskt är två olika spel, ett till **Playstation 3** och **Xbox 360** samt ett till **Wii**, varav båda ser riktigt bra ut. **Samma dag kommer även efterlängtade Prototype** (PS3, Xbox 360) som vi smygtestat länge fram i det här numret. En vecka senare lanseras **Red Faction: Guerrilla** (PC, PS3, Xbox 360) och visar vad förstörelse är på riktigt. **Wolfenstein** (PC, PS3, Xbox 360) gör comeback den 26:e och vi har provspelat och gillar. Overlord: Dark Legend släpps till **Wii** samma dag och lovar också gott.



Inget spel i **Crystal Chronicles**-serien har varit riktigt bra och **Final Fantasy Crystal Chronicles: Echoes of Time** (DS, Wii) ser inte ut att utgöra något undantag när det släpps 5:e juni. **Den 12:e får vi leka MC-knutte i Ride to Hell** som ser grådassigt ut. **26:e juni kommer Castlevania Judgment** till **Wii**, ett fightingspel som känns rent bedrövligt dåligt. Samma dag drabbas **PSP**-ägarna av klart undermåliga **Valhalla Knights 2**. 26:e släpps även **Deer Hunter Tournament** (PC, Xbox 360) som är en sällsynt dålig kombination av jakt på råböcker och turneringar. **World Championship Cards** till **PSP** är också ett genomuselt spel du bör frysa åt i spelhyllan varje gång du går förbi.

VAR ÄR ALLA SPELEN?

Saknar du Nintendo-spel i kalendern? Det gör vi med...



NINTENDO?

Inte i april, inte i maj och inte heller i juni. Listan över **Wii**-spel att se fram emot från **Nintendo** är oerhört kort och innehåller faktiskt inte en enda titel. Det är inte utan att man frågar sig var spelen är egentligen, under **Gamecube**-eran kom det ju nya kvalitativa **Nintendo**-titlar varenda månad. Nu finns inte ett enda **Mario**-spel utannonserat och **Zelda** lyser med sin totala frånvaro. Vi motionerar gärna på vår **Wii Fit**-bräda och bangar aldrig en omgång **Mario Kart Wii**, men var är alla nya spel **Nintendo**? Det knorras en hel del bland gamla **Nintendo**-fans över detta i dagsläget och vi förstår varför.

STOLT SVENSK

COSPLAY

Gustav Ljungdahl klär ut sig till Nathan Spencer...

75 spänn! Inte en krona mer behövde Gustav Ljungdahl från Harghamn spendera på materialet till sin Nathan Spencer-dräkt. Gustav är en rutinerad cosplayer och har tidigare designat dräkter baserade på Master Chief, Marcus Fenix och Ninja Gaidens Ryu. Gamereactor tog ett snack med 22-åringen som gör stordåd av skräp.

• **Hur gick du till väga för att skapa Nathan Spencer-dräkten?**

- Jag samlade på mig en massa hushållsskräp, till exempel gamla såpaflassor, godiskartonger, IKEA:s sladdsamlare och gamla kläder. Det är bara återanvändning, det är egentligen bara limmet som kostat mig något. Dräkten tog sex dagar att göra och kostade totalt 75 kronor.

• **Vad var svårast i arbetet?**

- Det var klurigt att få fingrarna i armens klo att röra sig. Jag tog loss mekanism från några gamla leksaker som jag sedan förbättrade. För att röra klorna drar jag i en ögla med tråd, vilket får fjädrar i fingret att dra ihop sig.

• **Du fick hälsa på Grin och visa upp dräkten, hur var det?**

- Jättekul, de tyckte dräkten var skithäftig! Jag fick även testa Bionic Commando och det var jåkligt skoj att svinga runt och skjuta saker i spelet.

• **Var säger dina kompisar och din familj om cosplayandet?**

- Folk tycker det är coolt, särskilt när jag fått en del uppmärksamhet på sistone. Familjen klagar dock lite på min lada i trädgården som jag fyllt med gamla flaskor och förpackningar... De får aldrig slänga något, jag ska ha allt skräp.

• **Om du hade en riktig bionic-arm, vad hade du använt den till då?**

- Jag hade nog liftat med båtär med vattenskidor på mig! Det hade varit perfekt, man skulle kunna skjuta ut armen och hoppa från båt till båt...



Foto: Läderbyx-Gunnar®

MISTER BOND

James Bond: Quantum of Solace släpptes för ett par månader sedan och fick 6/10 i betyg.



FOHUS/ EXTAS

Måki grottar ned sig i James Bonds brokiga spelhistoria

HISTORIEN OM DEN ELEGANTE AGENTEN

Vi kollar in 007 - som gått från usel till bäst till medioker

James Bond har en längre spelhistoria än de flesta och debuterade faktiskt i digital form bara två år efter Mario, 1983. Sedan dess har det med jämna mellanrum släppts spel lagom till varje ny film och faktiskt även däremellan. Det första spelet, rätt och slätt kallat James Bond 007, markerade starten för det då relativt nya mediet TV-spel och baserades faktiskt på hela fyra filmer fördelade på fyra olika banor. Även om James Bond 007 idag skulle betraktas som totalt ospelbart, blev det en hyfsad framgång för Parker Brothers som gav ut det.

Men 80-talet var en tuff tid för Bond. Kalla kriget tog slut, Sovjet-unionen upplöstes och Tyskland återförenades medan Bond själv spelades av en alltför åldrad Roger Moore. Och när Timothy Dalton sedan försökte förnya Bond, var tiden inte riktigt mogen för det i en övergångsperiod mellan den gamla och den nya tiden och varken filmer eller spel blev några jätteframgångar i 90-talets början. Något som ledde till att bland annat Interplay släppte James Bond 007: The Stealth Affair där man själv tagit fram ett eget manus anpassat för det nya politiska klimatet.

Det var inte förrän med Golden Eye i både film- och spelform som Bond-fenomenet tog fart igen. Rare var vid tidpunkten bundna av att enbart göra spel till Nintendo och fick därför inte fortsatt förtroende med licensen, trots att ingen annan varken förr eller senare gjort ens nästan lika bra Bond-spel. Istället tog EA över och gjorde spel på The World is Not Enough, vilket blev en försäljningsmässig flopp och fick EA att besluta sig för att sluta basera Bond-spelen på filmerna.

Det ledde till spel som Agent Under Fire,

superpåkostade Everything or Nothing och senare även Golden Eye: Rogue Agent där EA försökte slå mynt av Rares gamla succé. Dessutom försökte man sig på något helt annorlunda i 007 Racing där man med topptrustade sportbilar skulle tävla med varandra. Men spelköparna ratade alla dessa idéer och EA beslöt sig för att försöka göra spel

80-talet var en tuff tid för Bond. Kalla kriget tog slut, Sovjet-unionen upplöstes och Tyskland återförenades

av de mer klassiska Bond-filmerna istället, de som folk växte upp med. Valet föll på Sean Connery-filmen From Russia With Love, där man till och med övertalade den åldrade skotten att reprisera sin roll som James Bond. När inte heller det blev någon kommersiell succé gav EA år 2007 upp Bond, lade ned produktionen av det påbörjade Casino Royal-spelet och bröt kontraktet med MGM tre år i förtid.

Activision tog istället över licensen men hann inte med att göra något spel på Casino Royal, vilket gjorde att det blev ett glapp på flera år mellan spelen om agenten med rätt att döda. Sent förra året kom dock äntligen James Bond 007: Quantum of Solace, som tyvärr visade sig vara medelmåttigt rent spelmässigt och inte sålde speciellt bra.

Under 2009 kommer Activision att försöka igen med ett Bond-racingspel från Bizarre Creations, men tyvärr verkar det som att Bond bär på en förbannelse och förutom Rare har ingen lyckats bli rik på konceptet.

_Jonas Mäki

MULTI-BONDING

När flera Bondare slåss mot varandra



DA GOLDEN GUN

Larvigt beroendeframkallande multiplayerläge i Quantum of Solace

Det var tänkt att min juledighet i slutet på året som precis passerat, skulle bli en stillsam sådan. Långa vilopass, vinterpromenader och massor av julgodis. Typ. Men det gick inte riktigt som jag hade tänkt. Framst eftersom mina vänner ville något annat, och eftersom min talan inte längre räknas (åtminstone inte utanför redaktionens trygga väggar). Julen firades med en GYLLENE PISTOL framför nyttet, och jag och ett par skjutglada polare återupplevde samma härliga känsla av beroendeframkallande multimedialitet som JAMES BOND-klassikern GOLDEN EYE en gång i tiden stod för. För hur man än vänder och vrider på alla olika typer av multiplayer-spellägen. Vilka varianter man än lyckas fundera fram - är klassisk deathmatch samt GOLDEN GUN fortfarande mina två absoluta favoriter. Och det ser ut som att det aldrig kommer att förändras.

Det finns något väldigt primitivt i det faktum att alla jagar samma överlägsna vapen på samma lilla plätt. Alla jobbar mot samma mål. Alla avser att uppnå samma sak. Att lägga beslag på den där åtråvärda guld-pickadollen och sen brassa skiten ur vännerna tills tiden går ut, eller tills de teamar ihop och anfaller dig från två håll... med raketgevär.

Minnena från Nintendo 64-mästerverket Golden Eye gör sig ständigt påminna då man kutar omkring i QUANTUM OF SOLACE och nyttjar den gyllene puffrans fantastiska eldkraft. Jag minns främst den där Golden Eye-banan då man krigade inuti en pyramid, av något slag. Man sprang på smala gångar och möttes på andra våningen, på ett ljusbrunt jätteguld proppat med textursprickor. Då var det bra att ha med sig den gyllene pistolen. Precis som i julas...

_Petter Hegevall

KOMMANDE JAMES BOND-RACING

Utveckla bakom Project Gotham Racing tävlar med 007

Activision köpte upp Project Gotham Racing-utvecklaren BIZARRE CREATIONS för drygt ett år sedan. Deras första spel med ny ägare blir ett James Bond-spel. Ett racingspel. Det har av insatta källor kallats FORZA MOTORSPORT möter MARIO KART, och antyder alltså att det blir ett välgjort racingspel där man kör mot varandra och har tillgång till alla Bond-kärronas mest kända vapen. Spelet, som ännu varken har namn eller ens visats, ska släppas senare i år. Vi återkommer såklart med mer info om Bond Racing så snart vi kan.

REACTOR



LITA PÅ VÅRA FÖRÄNINGAR

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

GAMEREACTOR
Djupdyk i vårt te

DE SPEL



MÅNADENS HÄRDASTE

TEKKEN 6

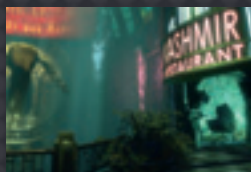
Namcos hårtslående fighters har levt loppan i arkadversionen i över ett år nu. I höst är det äntligen dags för dem att slåss i konsolversionen...



Mest efterlängtrade

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

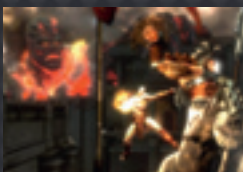
03-09



1:a Bioshock 2

PS3/Xbox 360

Gamereactor har nyligen fått en tjuvtitt på Bioshock 2: Sea of Dreams och utan att avslöja för mycket kan vi berätta att 2K Marin har ändrat förutsättningarna en hel del, men samma sköna stämning och feta action kvarstår.



2:a God of War 3

Playstation 3

Nya bilder och trailer på en högupplöst Kratos fick oss att salivera rejält nyligen och Sony tycks kräma ut ordentligt ur Playstation 3-muskeln. Vänta dig feta mytologiska fiender och en fullständigt ursinring Kratos.



3:a Tekken 6

PS3/Xbox 360

Fightingspel är en idrott (jo, det är sant) och hela redaktionen har hårdtränat med Street Fighter IV på sistone. Vi blickar dock framåt och ser fram emot Tekken 6 som bjuder på nya karaktärer som svennen Lars Alexanderson.

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

GAMEREACTORS TERMOMETER



Iskallt



Ljummet



Varmt



Kokhett



Vulkanutbrott

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



Läs mer om detta:

WWW.GAMEREACTOR.SE

Premiär 2009

GALET MÖTSTÅND An så länge hålls vi på halster vad gäller registrerade fångar på Arkhams institution. Jokern, Harley Quinn och Killer Croc har vi redan sett i diverse trailers, men rykten skvallrar även om att såväl Pingvinen, Gåtan och Fågelskrämman kan dyka upp och sätta käppar i lyxkådet för den maskerade multimiljonären.

AKUT LAPPSJUKA

Rocksteady, Warner Bros och DC Comics går ihop för att göra sinnessjuk serietidningsaction! Vi har kikat närmare

BATMAN: ARKHAM ASYLUM
 Plattform PC/PS3/X360 Utvecklare ROCKSTEADY Utgivare EIDOS Speltyp ACTION

På Mercey Island sitter det inga snattare och cykeltjuvar. Nej, här huserar Gotham City sitt nedrigaste ärkebus, ett gäng som får Jack Nicholsons karaktär från Gökboet att se ut som en vän av ordning. När de dessutom samtidigt bestämmer sig för att göra myteri under Jokerns regi så får uttrycket därhus snabbt en helt ny innebörd.

Din uppgift blir naturligtvis att som den maskerade hämnaren återställa lugnet. I en öppen spelvärld, bestående av Arkhams mörkaste skrymslen och vrår, kommer du att kunna komma och gå precis som du behagar för att städa upp den oreda som de revolterande patienterna har ställt till.

Till din hjälp har du inte bara rå muskelstyrka och ett välsorterat prylbälte, du kommer även ha möjligheten att upgradera dina färdigheter med intjänade erfarenhetspoäng, något du skaffar genom att oskadliggöra Arkhams olydiga invånare med antingen kraft eller list. Precis som i den gamla skolan. Batman: Arkham Asylum ser ut att bli ett riktigt kusligt actionäventyr som i sin tredjepersonsvy nästan påminner om Resident Evil. Det är naturligtvis en tung mantel att bära, men om Rocksteady inte gör något helt galet så kanske detta, med varning för ordvits, inte blir så himla tokigt ändå.

_Mattias Hegerius

TERMOMETER
 GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR 🔥🔥🔥🔥

Kalla oss galna, men en kamp mellan ont och gott bland madrasserade väggar kan inte bli dåligt...



Fakta

B-HUNGARNA

Till många glädje kommer man inte att nöja sig med vilka B-skådisar som helst till Arkham Asylum, utan här blir det inget annat än B-scenens crème de la crème med Mark Hamill och Kevin Conroy i spetsen. Paul Dini är tillbaka med skift-nickeln för att lossa på Jokerns alla skrivar och ge oss en dialog till bredden fylld av nattsvart vansinne. Sweet!

VAPEN Ett av de roligare inslagen i de senare Phantasy Star-spelen var jakten på det perfekta vapnet, som favoriten Spread Needle. I Phantasy Star 0 kommer du att ha häcken full i jakten på favovapnet, eftersom det finns över 350 olika sorters puffror.



Premiär 2009

PHANTASTISKT

Spela med flera i Segas futuristiska rollspel till Nintendo DS...



PHANTASY STAR 0

Plattform DS Utvecklare SEGA Utgivare SEGA Speltyp ROLLSPEL

Ett av mina absoluta favoritspel är Dreamcast-klassikern Phantasy Star Online, så när jag hörde talas om att Sega höll på med en Nintendo DS-variant blev jag såklart eld och lågor. Blotta tanken på ett bärbart onlinerollspel till Nintendos lilla vikbara mirakel känns nästan för bra för att vara sann.

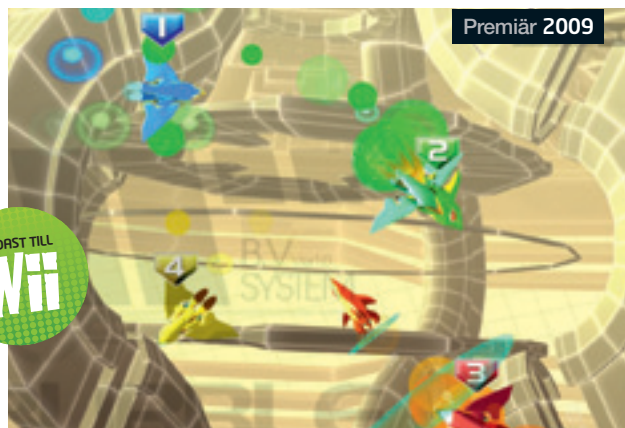
I Phantasy Star 0 till DS håller sig Sega kvar i den standard de skapade med Phantasy Star Online. Du som spelare får möjligheten att skapa dig en figur bland tre olika raser, där du fritt kan leka med olika klasser, kroppstyper, kön och flera andra parametrar. Phantasy Star 0 har olika spellägen som påminner om dem som fanns i Phantasy Star Online-spelen. Du kan exempelvis utforska spelet i kampanjläget, men det som jag personligen känner mig mest sugen på är flerspelarläget, både det lokala och det som kommer att kunna spelas via Wifi.

Att åter få träda in bland photonvapen, maggar och kamratskap (fast denna gång till en bärbar konsol) skapar höga förväntningar hos mig och om Sega levererar, så har vi ett underbart spel att se fram emot!

_Sophie Warnie de Humelghem

TERMOMETER
 GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR 🔥🔥🔥🔥

Sega kan göra grymma onlinerollspel, men kan Nintendo DS göra så omfattande spel rättvisa...



Premiär 2009

FINGERTAPPA

Sega-legenden Yuji Naka gör multiplayer-spel till Wii



LET'S TAP

Plattform Wii Utvecklare PROPE Utgivare SEGA Speltyp PARTY

Let's Tap tar tillgänglighet och förenklad kontrollmetod till en helt ny nivå. Spelare som deltar i en runda behöver inte ens hålla sina Wii-fjärrar i handen. Handkontrollerna läggs helt enkelt på papplådor som man sedan trummar på med fingrarna. På det sättet skapas vibrationer som plockas upp av Wiimoten.

Dessutom verkar det finnas spelmässig substans som räcker när den första glädjevågen över den roliga kontrollmetoden ebbat ut. För

även om orden "minispelssamling till Wii" i vanliga fall brukar framkalla rysningar hos härdade spelare blir det svårt att värja sig mot Let's Tap. De fem minispel som utgör spelet verkar väl genomförda. Vi ser fram emot musikdueller i rytmutmaningen och tjurrusningar i hinderbanan. Att ta bort klossar från ett instabilt torn samt flyga runt och skjuta i rymden verkar också trevligt.

_Love Bolin

TERMOMETER
 GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR 🔥🔥🔥🔥

Den härliga designen och okonventionella kontrollmetoden får oss att längta efter wellpapptrummande.

**Det måste ses...**

Bilder gör verkligen inte Tekken 6 rättvisa, utan det är först när man ser de sanslösa mängderna animationer för alla drygt 40 figurer i ljuva 60 bilder per sekund man inser hur läckert det faktiskt är.

ORMSKINN!

Premiär 2009

SNABBT STRUPSLAG

Namcos klassiska turnering är hårdare än någonsin...

**TEKKEN 6**

Plattform PS3/XBOX 360 Utvecklare NAMCO
Utgivare NAMCO Speltyp FIGHTING

Tekken 5 står starkt kvar på toppen av fightingberget, nära tronen. Nära att sparka käken ur led på regerande genremästaren Street Fighter Alpha 3. Sent i år är det tänkt att vi återigen ska få banka vett och sans ur varandra i Tekken 6 till Playstation 3 och Xbox 360. Men i japanska arkadhallar är det redan över ett år gammalt och vi har varit över och provspelat.

Redan från det att man greppar joysticken känner man sig varm i kläderna. Trots en rad förändringar som att det nu går att nyttja

Totalt finns över 40 olika figurer att välja på och bland de många nykomlingarna fastnar jag för Bob, fläskig karatekung från USA

väggar på ett helt annat sätt än tidigare, att vissa banor består av flera nivåer som i Dead or Alive och att det till och med finns vapen att välja till sina kämpar, är det ändå inget snack om att Tekken-känslan är intakt. Det är snabbt, det är lättare än förr att göra våld-

samma combos för att hålla sin motståndare i luften och flytet är bättre än någonsin.

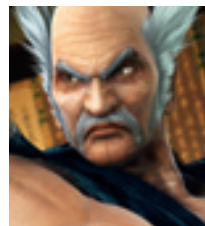
Totalt finns över 40 olika figurer att välja på och bland de många nykomlingarna fastnar jag för Bob, en lika delar enorm, fläskig och smaklöst klädd amerikan som av profsen rankas som en av bästa figurerna i hela spelet. Med hans smått sanslösa räckvidd och styrka gör man enkelt livet surt för sina motståndare. Bob är dessutom trots sin enorma hydda riktigt teknisk och snabb. Men möjligheterna att brutalt vända ett underläge till vinst är bättre än någonsin i Tekken 6 tack vare ett system kallat Rage. När du tagit nog mycket stryk och är nere på sista droppen liv går man automatiskt in i Rage-läget och blir betydligt

starkare än förut med adrenalin flödande i ådrorna.

Slagsmålen tar som vanligt plats på de mest skilda ställen. Från kinesiska bakgator med höns och griskultingar irrades runt fötterna, till ödesmättade kyrkogårdar och



BLOODLINE REBELLION Tekken 6 baseras på den senaste arkadversionen, kallad Bloodline Rebellion. Namco har därför lagt till fler kämpar, nya arenor, bättre möjlighet att designa sina figurer och ett vältrimmat spelsystem. Namco lovar dessutom att finslipa ytterligare fram till premiären.



FAHTA

HUT OCH SHJUT

Lagom till Tekken 6 har kämparna fått tillgång till vapen. Allt från mer humoristiska inslag som Christies volleboll som hon stenhårt smiskar i ansiktet på sina motståndare eller Anna som kastar sina högklackade skor till mer seriösa som Bryan Funks hagelbrakare eller Ravens rökbomber. Att kämparna har vapen är i sig inget nytt, men nu går de alltså att använda under matcherna.

tempelruiner. Flera av banorna gömmer lite extra grafiskt lullull och genom att daska sin motståndare riktigt kraftigt i marken kan man få den att brista och fortsätta striden på annan plats. En kul och läcker funktion som i all sin enkelhet bidrar till variationen i ett spel som med 60 silkeslena bilder per sekund känns närmast löjligt följsamt och snyggt. Med Tekken 5 tog Namco ett oerhört stort kliv framåt på alla plan efter ganska misslyckade Tekken 4. Det var bättre spelmässigt och även grafiskt. Tekken 6 känns ännu inte riktigt som samma enorma kliv framåt även om det är förbättrat på en rad punkter, men det finns naturligtvis ingen anledning att laga något som inte var trasigt till att börja med. Tekken 6 lovar därför väldigt gott redan nu.

_Jonas Mäki

TERMOMETER
GAMERACTOR FÖRHANDSANALYSERAR



Gott om nya funktioner, coola moves och högupplöst grafik. Tekken 6 lär bli mästert...



TIDSRESANDE RYSSAR

Ur led är tiden: ve Nate Renko som föddes att vrida den rätt igen! Elfving har smygtestat...

SINGULARITY
 Plattform PC/PS3/X360 Utvecklare RAVEN
 Utgivare ACTIVISION BUZZARD Speltyp ACTION

Tänk dig en gungställning, uppmanar Raven Softwares producent mig. Att resa fram och tillbaka i tiden är som att gunga; längst fram i pendelrörelsen är framtiden, längst bak är dåtiden. Precis som då en unge släpar benen i marken påverkas nutiden av ständiga tidsresor. Då blir hålet under dig större och större! Jag nickar osäkert. Låter det virrigt? Välkommen till Singularity.

En "thinking man shooter", så har Raven beskrivit Singularity. Och visst kommer huvudpersonen Nate Renko (vi gillar också efternamnet) att använda såväl vapen som brutala åldringsprocesser på sina fiender, men lika ofta kommer vi att få stanna upp och fundera på hur vi ska ta oss vidare. Vad vi än gör är läbbiga tidsmutanter och trumpna ryssar i krokarna.

Nate Renko har kraschat på en ö där han hittar en övergiven forskningsbas, där ett sovjetiskt experiment gick riktigt snett på 50-talet. Ryssarna sopade händelsen under mattan men det finns många spår av deras forskning kring element 99, vilket skulle lösa supermaktens alla energiproblem. Nu finns revor i tiden överallt och bryggorna mellan 1950- och 2010-talet är många och farliga...



FAKTA
TIDSMANIPULATION
 Att lättja med tidens flöde har vi gjort i många tidigare spel; Prince of Persia: Sands of Time, Timeshift, Braid med flera; men enligt Raven är skillnaden i Singularity att tiden kontrollerar spelaren och inte tvärtom. Till viss mån är detta sant då vi kastas handlost mellan 50-tal och året 2010, men å andra sidan har vi vår trogna TMD med oss.

I Singularity använder Nate Renko en TMD, en tidsmanick som låter honom flytta föremål och människor fram eller tillbaka genom åren. I en av banorna stöter Nate på en låst grinddörr. Några meter bakom staketet finns några uttjänta tunnor. Några salvor med TMD:n gör att tunnorna blir 50 år yngre och får tillbaka sin glansigt röda, CCCP-stämplade yta och sitt explosiva innehåll. Ett skott med bössan och en explosion senare är dörrproblemet är åtgärdat.

Mindre skadegörelse på en övergiven ryssbas är en sak, men tidshandsken kan användas till andra, betydligt snaskigare saker. Om en rysk vakt stör dig kan du åldra denne 50 år på några sekunder. Att se en ryss i sina bästa år förvandlas till skelett är lika brutalt som roligt, likaså effekten av att göra varje cell i en fiendekropp till en föryngrad köttsoja. TMD:n

kan också användas för att flytta en bro till tiden då den inte existerade, vilket är ytterst smidigt när en trupp fiendesoldater marscherar över den.

Det är varken grafik eller maffiga vapen som är Singularitys trumfkort, även om dessa på förhand ser helt okej ut. Nej, det mest lockande med Singularity är stämningen och potentialen till riktigt genomtänkt och klurig bandesign. Det är alltid krävande att hålla koll på en fjärde dimension och vi ser fram emot att se hur Raven paketerat sina utmaningar. Så kan Singularity bli en höjdare? Det får tiden utvisa.

Jonas Elfving

TERMOMETER
 GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR

Nytt, annorlunda och riktigt lovande efter en titt på de senaste banorna. Bioshock möter Metroid Prime.



Premiär NOV

Designsallad...
 Designen i Singularity ser ut som en mix mellan Half-Life 2, Bioshock och Stalker: Shadow of Chernobyl. Den ryska landsbygden är detaljrik, urtvättat blek i färgerna och väldigt snygg.



RESA I TID I Singularity uppstår många hjärretande tidsresesituationer. En tidigare raserad bro byggs upp igen av ditt mixtrande med en tidsväg, men rasar sedan samman strax efter.

STÄMMINGSFULLT Stämningen är på topp i Singularity. Regnet smattrar mot taken på det övergivna sovjetiska reaktorområdet och i ett skepp som inte använts på 60 år skräms vi av tidsanomaliteter i form av skrämmande soldater i livsfara.

ASHLEY KLICKAR VIDARE

Nintendo bjuder på ännu ett minnesvärt äventyrsspel



Premiär 2009



STUMFILM Another Code R saknar helt röster, precis som DS-spelet. Det hade verkligen inte skadat med lite inspelad dialog för att utnyttja det enormt mycket större lagringsutrymme...

ANOTHER CODE R
 Plattform Wii Utvecklare CING Utgivare NINTENDO Speltyp ÄVENTYR

Vi är sannerligen inte bortskämda med bra äventyrsspel av klassiska mått längre, vilket märks tydligt när halvdassiga Strong Bad-spel och gamla Broken Sword-konverteringar är det enda man kan jaga upp sig över. Men nu har Nintendo bestämt sig för att glädja pekaklicka-fansen med en uppföljare till Nintendo DS-äventyret Another Code: Two Memories.

Another Code R utspelar sig två år efter föregångaren, och Ashley Mizuki Robbins har hunnit fylla sexton. Hon är inte längre lika ensam som förut, och kommer att träffa en rad nya och gamla personer när hon försöker lösa

ett nytt mysterium. Utvecklarna Cing har i glappet sedan 2005 hunnit utveckla Hotel Dusk, ett spel som har kopplingar till Another Code, och själva upplägget har förbättrats ytterligare från det spelet.

Redan i april är det tänkt att vi ska få äventyra vidare med fröken Robbins och vi längtar givetvis innerligt även om vi förblir aningen skeptiska till längden på äventyret. Förhoppningsvis kommer det att bjudas på en lika trevlig äventyrsstund som i fjolårets DS-fullträff Professor Layton.

Mikael Sundberg

TERMOMETER
 GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR

Vi ser verkligen fram emot ett matigare äventyr än den korta föregångaren...

MORFAD LIGIST

Vi kutar, spränger och morfar oss fram genom New York



PROTOTYPE

Plattform PC/PS3/X360 Utvecklare RADICAL
Utgivare ACTIVISION Speltyp ACTION

Jag kommer inte riktigt ihåg vad Prototype handlar om. Kanske minnesförlust. Detta känns just nu irrelevant, viktigare är hur underhållande Prototype faktiskt är. Under en kort testsession har jag sprängt stridsvagnar, kapat en helikopter, lubbat upp för sjuttioårigsbyggnader och delat ut stora portioner stryk... Det är härligt med superkrafter!

Radical Entertainments Prototype påminner om Crackdown; vi rör oss i en öppen stad, i detta fall en tolkning av New York och vi kan använda extraordinära superkrafter för att ta oss fram och fajtats. Alex Mercer vaknar upp i ett bårhus och besitter en massa övernaturliga krafter, möjligen förknippade med ett virus som drabbat stadens befolkning. Ett trepartskrig mellan Alex, militären och de infekterade kan börja. Vänta dig totalt kaos.

När Alex drar fram är han som en vansinnig blandning av Hjulben och Hulk. I rasande fart sprintar jag skiten ur södra Manhattans asfalt och plöjer bokstavligen upp gatan med mina fötter. I luften snurrar en irriterande helikopter. Jag tvärnitar, välter en civil stackare och sneglar upp mot närmsta skyskrapa. Jag springer upp för den utan att någonsin tappa fotfästet, gör en bakåtvolt och störtar mot helikoptern. Piloten lever inte länge. Det händer oerhört mycket på skärmen samtidigt och Radical ljuger inte när de berättar för mig om sina ambitioner att skildra totalt kaos.

Alex har en användbar förmåga att absorbera biomassa från människor omkring sig. Lust att flyga en helikopter? Hoppa då på en pilot och "konsumera" honom, och vips har



FLÄSKA PÅ! I takt med att du konsumerar mer biomassa från folk samlar du ihop DNA-poäng. Dessa fungerar som en valuta med vilken du kan köpa nya förmågor och vapen till Alex.



FAKTA RADICAL ENT.

Prototype ser lovande ut, men Radical har många mediokra spel på sin meritlista. Scarface var en halvutten Grand Theft Auto-kopia, The Hulk var en grön repetitionssörja och The Simpsons: Hit and Run bästa egenskap var de bekanta karaktärerna. I Prototype är nämnda spels egenskaper förfinade; attityden är tuffare än Scarfaces, vansinnet stabilare än i Hit and Run och förstörelsen roligare än i The Hulk.

du stulit pilotens flygkunskaper, minne och exakta utseende. Detta trick är perfekt för att smälta in bland exempelvis militärer utan att få ett helt SWAT-team efter sig. Ju fler minnen du konsumerar desto tydligare växer också bilden fram om vad som hänt staden och framför allt Alex själv. I menyn finns en hjärnkarta med totalt 130 noder att samla och studera, (en normal genomspelning av Prototype kräver dock bara cirka 30) och varje ny upptäckt aktiverar nya mål och hjärnor att mumsa i sig.

Utifrån vad vi har fått testa av Prototype ger vi tummen upp, hela vägen. Den enda farhågan är storyn, som vi hoppas kommer ta mer spännande vägar än den rätt menlösa minnesförlustpremissen. Radical kan ha sitt bästa spel någonsin i pipelinen och vi väntar rastlöst på releasen, någon gång under andra halvan av 2009.

Jonas Elfving

TERMOMETER GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR



Fartfylt, varierat och välsignat med en smidig spelkontroll. Vi vill ha mer av detta. Mycket mer.

Premiär JUNI



HÄCKEN FULL! Prototype har en väldigt fri spelkänsla. Närsomhelst kan du bestiga en skyskrapa och kolla in utsikten över det kaos du och stadens infekterade har skapat. Att sedan sväva ned, låsa sikten på en stygging och välja attack är roligt, smidigt och en visuellt läcker effektkedja.

ARGSINT HERMELIN

Vi har intensiv-fajtats med en otämjd Wolverine – och han är järvigt brutal!



X-MEN ORIGINS: WOLVERINE

Plattform PS3/XBOX 360 Utvecklare RAVEN
Utgivare ACTIVISION Speltyp ACTION

Jag har sett en hel del spelväld. Trots det lyckas ändå X-men Origins: Wolverine med att chocka mig. När Wolverine hoppar upp på en helikopter sliter han ut piloten och lyfter denne på raka armar. Mot rotorbladen. En dekapitering senare sprättar Wolverine upp fiender på löpande band med sina metallklor och det är riktigt barnförbjudet. På köpet även ganska roligt.

Här vankas alltså hack-and-slash där knappkombinationer och snitslade banor härskar. Lyckligtvis har Raven Software även

Wolverine, snyggt skulpterad efter Hugh Jackman, har en uppsjö av attacker...

stoppat in andra typer av actionsekvenser, till exempel nämnda helikoptertur eller när man för att öppna en port måste rulla en jeep nedför en backe.

Wolverine, snyggt skulpterad efter Hugh Jackman, har en uppsjö av attacker och de mest eftertryckliga aktiveras när ilskemätaren fylls upp. Vi hoppar, kastar och snurrar; allt med de klassiska klorna som huvudsakliga vapen. När jag ber Raven beskriva X-men Origins: Wolverine med tre ord är svaret "claws, regeneration and badass attitude". Även om de inte kan räkna har de en poäng.

Jonas Elfving



TERMOMETER GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR



Snyggt, snabbt och våldsamt med den tuffaste av X-män i huvudrollen. Varning för viss upprepning dock.



Premiär 2009



FILMSPEL Några banor i spelet är baserade på miljöer i filmen men Raven har tagit sig många friheter för att utöka vissa partier, dels för att möjliggöra mer action, dels för att berätta mer om Wolverine.

S A G A N O M

GRAND THEFT AUTO

Två uppkäftiga bröders rockstjärnedrömmar och utvecklingen av **historiens coolaste spelserie** – Gamereactor berättar hela historien om Rockstar!

Av: Jonas Elfving Form: Petter Hegevall

Alla kan inte bli rockstjärnor. Men det går att hitta sin egen grej och rocka skiten ur alla ändå. Sam och Dan Houser, två bröder uppvuxna i London är ett praktexempel på det. Tillsammans grundade de Rockstar Games, ett spelhus som kom att göra, och fortfarande gör, ett permanent avtryck i spelhistorien. Det här är historien om Houser-bröderna, världens uppkäftigaste spelhus, kontroverserna och en spelserie lika skitigt rå som uppfriskande vuxen.

Sam och Dan, söner till en nattklubbsägare, drömde egentligen om en musikkarriär. Kändisskap, guldplattor, groupies; hela paketet. Hip-hop var det som gällde när bröderna växte upp och kulturen kring musikgenren,

särskilt i New York, fascinerade Sam och Dan. En resa till det stora äpplet vid 18 års ålder resulterade i nya skinnjackor, två par Air Jordans och en kärlek till staden som skulle vara livet ut. Spel var det alltså inte tal om till en början. Visst hade bröderna knappt lite på sin ZX Spectrum, men Sam och Dan ville ju in i musikbranschen och tillsammans med sin kompis Terry Donovan fixade de båda jobb på BMG Music i London. Här pysslade de tre kompisarna med musikvideos. Det var då BMG startade en interaktiv avdelning som startskottet för TV-spelshistoria gick av. Sam, Dan och Terry nappade direkt när de fick erbjudandet att börja jobba där.

En skotsk utvecklare kontaktade Houser-bröderna

med en idé till ett spel de kallade Race And Chase. Brorsorna älskade idén och den ruffiga stadsbilden och tog sig an utvecklingen av vad de döpte till Grand Theft Auto, polisbeteckningen för bilstöld. Det första Grand Theft Auto spelades i ett fågelperspektiv och kunde vid första anblick nästan misstas för ett harmlöst labyrintspel där huvudpersonen rörde sig i en färgglad stadsmiljö. Men efter någon minuts spelande kom man snabbt underfund med det laglösa, brutala upplägg det bjöd på.

Grand Theft Auto hade en unik inramning som kom att karaktärisera hela spelserien och som till slut fick oss att börja prata om sandlådespel. I de fiktiva städerna Vice City, San Andreas och Liberty City tog vi som



Liberty City i tre dimensioner

När Rockstar till slut hoppade på 3D-tåget och släppte det banbrytande Grand Theft Auto III insåg vi vilken vision företaget haft för sin gangstersaga från första början. Liberty City, en av de tre städerna från det första spelet, hade blåsts upp till en imponerande 3D-värld och realismen tog ett enormt kliv framåt.



Det började med en simpel bilstöld

I Grand Theft Auto (1997) såg vi en simpel biltjuv med stora ambitioner utföra en praktfull brottssturné i Liberty City. Uppdraget kom från en telefonautomat och det var upp till oss om vi ville utföra dem, eller åka på busig upptäcktsfärd. Friheten var spelets främsta egenskap.



spelare på oss rollen som ambitiös smågangster, sugen på att avancera i den undre världen. Vi tilldelades uppdrag men var hela tiden fria att röra oss i städerna och hitta på vad vi kände för; köra på folk, stjäla och kränga bilar eller löpa amok med vapen. Det var uppriskande på ett sätt vi inte kunde sätta fingret på.

”Problemet med andra spel är att när du når ett skede som är frustrerande så kommer du inte förbi det. Om du stöter på ett svårt ställe i Grand Theft Auto kan du bara gå och göra något annat. Det är förbannat bra!”, har Sam Houser berättat. Att både tilltala proffspelare och casual-skanen är ett nästintill sönderstjatat mantra för dagens spelutvecklare, men en sådan approach var inte lika självklar innan sekelskiftet.

Det första Grand Theft Auto finns idag att ladda ned gratis från Rockstars hemsida och det är en lustig upplevelse att återuppleva spelet. Det är inte bara nostalgi som gör spelupplevelsen så bra, utan helt enkelt att spelet fortfarande är underhållande. Målet är enkelt; skrapa ihop en miljon poäng, men gör det hur fan du vill. Att man får poäng, om än färre, av att bara latnja omkring i spelet är ett exempel på mycket smart speldesign. Och att de enda inledande instruktionerna är ”You mess upp, we mess you up” är genialt enkelt, rätt och oemotståndligt.

1998 köptes BMG:s spelavdelning upp av utgivaren Take 2 Interactive. Houser-bröderna styrde sålunda kosan mot New York och döpte sitt företag till det mest självklara, kaxiga och karismatiska utvecklarnamnet i spelbranschen, Rockstar Games. Födelseskriket var en whiskeydoftande rocksångares ylande. Nu skulle det göras fler coola spel.

Väl på plats i New York rustade Rockstar Games upp en bottenvåning i Soho-distriktet och kallade det för The Commune. Självklart arbetade man hårt, men New Yorks klubbiv var ännu viktigare för Houser-bröderna och Donovan som alltid varit riktiga festprissar. Britterna upptäckte dock snart den elitistiska och kändisfixerade mentaliteten som härskade på de coolaste klubbarna.

”På klubbar tittade folk alltid över ens axel när de pratade med en, i hopp om att hitta någon mer känd att konversera med. Vi förstod inte hur folk trodde de skulle bli lyckliga av att vara på en trendig klubb och bli ignorerad av Leonardo DiCaprio, så vi lanserade vår egen klubb, Rockstar Loft. Vi såg det som vår plikt att lansera något där ens skor eller kändisvänner inte var



Skurkar i Grand Theft Auto 2

Bilarna i GTA 2 såg till en början gulligt harmlösa ut, men det intrycket försvann fort. Fordonen kunde stjälas, säljas i hamnen och användas till att köra över Hare Krishna.

relevanta”, berättar Dan Houser.

Inför lanseringen av Grand Theft Auto 2 anordnades en serie av dessa happenings och för att överhuvudtaget få en inbjudan var de festsugna tvungna att ringa ett telefonnummer och lämna sin kontaktinformation. När Rockstars anställda ringde tillbaka ställde man märkliga frågor som ”Vilken är din favorit-DJ” och ”vad var den viktigaste händelsen i ditt liv?” Svarade man ”rätt”, vilket bara behövde vara någorlunda sympatiskt och coolt, kom ett par festbiljetter på posten efter några dagar.

framtiden”. Grand Theft Auto 2 var inte en lika banbrytande titel som ettan, men här togs ändå ett steg i den riktning som Rockstar följt i varje nytt kapitel av spelserien; idén om den levande, trovärdiga och enorma staden. De tre områdena i Anywhere City var tillsammans betydligt större än i föregångarens Liberty City och stort arbete hade lagts ned på att göra stadsytorna levande och dynamiska. Rånare strök omkring i staden, ambulanser anlände till trafikolyckor (orsakade av spelaren så klart) och polisen var riktigt efterhängsamma och kunde dessutom kalla in specialförband, helikoptrar och FBI.

Det talas ofta om revolution när man talar om vissa titlar i spelhistorien. Vissa spel är ungefär lika revolutionerande som då en ny Läkerolsmak lanseras medan andra verkligen förtjänar titeln. Grand Theft Auto III tillhör den sistnämnda kategorin och på revolutions-skalan får det Bastiljen 1789 att se ut som en mindre intressekonflikt. Rockstars trea var minst sagt en milstolpe och anledningarna var många.

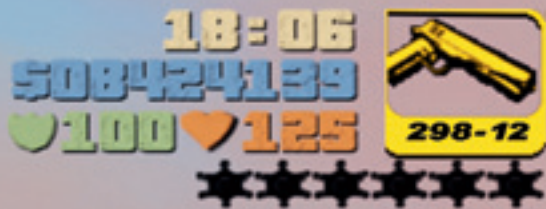
Att vi nu, 2001, spelade i tre dimensioner var en självklar bidragande faktor till det banbrytande resultatet. Plötsligt var vi mitt i Liberty City; nere på gatan med

GRAND THEFT AUTO 3 VAR HELT ENKELT ETT BANBRYTANDE SPEL

Festerna var den perfekta reklamen för det nya spelet.

Grand Theft Auto 2 släpptes i oktober 1999 och var visserligen likt sin föregångare, men innehöll ändå flera intressanta förändringar. Huvudpersonen Claude Speed kunde nu utföra uppdrag tilldelade av stadens olika gäng och blev man tjenis med ett gäng innebar det förstas kalla handen (förmodligen försedd med knogjärn) från ett annat. I Grand Theft Auto 2 fanns ingen uttalad plats och tid för spelets handling, utan staden kallas för Anywhere City och det talades vagt om ”några veckor in i

blicken upp mot sjaskiga hotell eller präliga kontorsbyggnader. Staden var stor, riktigt enorm, och även om variationen i 3D-städerna förstas bara blivit bättre från spel till spel var den ändå påtaglig redan i Grand Theft Auto III. Även alla fordon såg plötsligt stora och riktiga ut, inte som de pluttiga Micro Machines i rattade omkring i ettan och tvåan. Att slita ut en snobbig förare ur sin röda sportbil, slå på radion och bara bränna iväg dit näsan pekade gav en oerhörd känsla av frihet och anarki som vi inte sett maken till i något annat spel.



Superdödlig sandlåda

Ska man vara petig var Grand Theft Auto III inte det första "sandlåde-spelet" (en i sig tvetydig etikett), men det populariserade de icke-linjära spelen i mycket hög utsträckning. Och visst var det roligt att ta de uppdrag vi kände för, eller bara åka omkring och ställa till med kaos. Lika lite som att någon kunde ge order till spelets huvudperson kunde Grand Theft Auto III köra med oss.



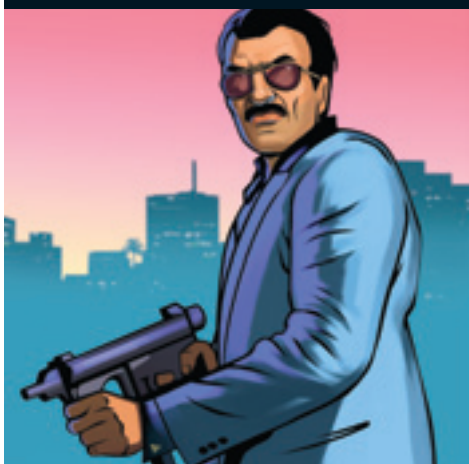
Scarface och Miami Vice

Referenserna till filmen Scarface haglade tätt i Vice City. Handlingen var snarlikt, Rockstar plockade filmcitat rakt av och Ricardo Diaz stora herrgård och den stora fighten i spelets slut var en stor hyllning till Pacino-rullen. Det fanns även en gömd motorsåg i Vice City, perfekt för knarkaffärsuppbyggelser...



Grand Theft Auto: London

Att göra en London-version av Grand Theft Auto var enkelt, Chevorn byttes ut mot brittiska bilmärken och Greyhound-bussar blev röda dubbeldäckare.



Kubansk kontrovers

Även Vice City kritiserades från flera håll. Denna gång var det kubanska och haitiska Florida-bor som anklagade spelet för att uppmuntra till våld mot invandrare. När till och med New Yorks borgmästare kritiserade spelet blev Rockstar tvungna att ta bort viss dialog från spelet.

Grand Theft Auto III var helt enkelt ett av de där essentiella och banbrytande spelen som dyker upp väldigt sällan. Ofta är det svårt att inse den kulturella relevansen av ett spel under den tid det faktiskt släpps, men när Grand Theft Auto III anlände anade vi att detta skulle påverka branschen för all framtid. Spelet var dessutom inte bara "viktigt", utan helt enkelt oförfalskat roligt att spela. Gamereactors chefredaktör sammanfattade slående sina intryck av spelet (och uppenbarligen påverkad av alla virtuella våldsamheter); "Alla som äger en Playstation 2 och inte spelat Grand Theft Auto III borde torteras enligt rysk tradition".

Med ett mer realistiskt Grand Theft Auto än någonsin lät kontroverserna och protesterna inte vänta på sig. Mediernas favoritexempel på hur Grand Theft Auto III var djävulens mjukvara var att man i spelet kunde plocka upp en prostituerad, ha sex med henne för att sedan skjuta henne och ta hennes pengar. Visst var dessa handlingar en möjlighet, på samma sätt som att man kunde skjuta vem som helst, men inget som specifikt uppmuntrades eller krävdes för att komma vidare i spelet. I en moralpanisk visklek bland de som inte testat spelet förvandlades Grand Theft Auto III plötsligt till "spelet som går ut på att skjuta poliser och prostituerade". Suck.

Grand Theft Auto III var dock en enorm försäljningsframgång; det sålde fem gånger mer än de tidigare Grand Theft Auto-spelen och blev det bäst säljande spelet 2001. Dessutom utgjorde det under början av 2002 nästan hälften av Take 2:s intäkter. Spelet som Pokémon, Madden och Metal Gear Solid 2 fick alla buga sig för sin nya överman. Grand Theft Auto III kom också att vara en god investering för framtiden för Rockstar, då de snarlika, kommande titlarna San Andreas och Vice City var garanterade maximal uppmärksamhet.

Målet med Grand Theft Auto: Vice City var att återskapa ett Florida i mitten av 80-talet. Vice City skulle fullkomligen drypa av svajande palmer, Miami Vice-stämning, rosa neon och Scarface-brutalitet. Rockstar skickade ned sitt utvecklingsteam till Miami för ett omfattande researcharbete och personalen återvände tillbaka med en rejäl solbränna och en ofantlig mängd uppslag till det nya spelet. Man återskapade och skruvade



Cyklern debuterade

Det blir inget Grand Theft Auto utan fordonstöld. Genom spelseriens gång har vi kunnat stjäla allt med hjul; cyklar, motorcyklar, taxier, lastbilar, sopbilar, ambulanser, bärgningsbilar, glassbilar och förstas polisbilar.

till gamla klubbar från den turkosa färgens årtionde, satte ihop ett fantastiskt soundtrack, Burt Reynolds, Ray Liotta och Jenna Jameson gjorde röster och Grand Theft Auto: Vice City gick hem hos såväl kritiker som spelare.

Nu var bröderna Houser och Rockstar där de ville vara, och så nära rockstjärnor man bara kunde. All tänkbar cred Sam och Dan suktat efter hade man nu som i en liten patronask. Om Vice City skrev ansedda Time Magazine så här: "Detta spel tvingar oss att inse att spel inte bara är leksaker. De är sofistikerade, tackeväckande underhållning för vuxna. Som bäst är det även konst". Huvudet på spiken. Även Grand Theft Autos många kända röstskådespelare hjälpte till att nå ryktbarhet bland andra än bara spelnördar. Rockstar hade dock spelens egna värld och logik i åtanke och tyckte själva att kändisfixeringen höll på att gå överstyr.

"När jag spelade Vice City tyckte jag Ray Liotta's insats var fantastisk, men efter en tid var det något som inte stämde i min hjärna. Spelade jag Tommy Vercetti eller spelade jag Ray Liotta? Det gjorde mig förvirrad och på något sätt så vi bestämde oss för att inte använda alltför många kändisar som röstskådespelare efter det", menar Sam Houser.

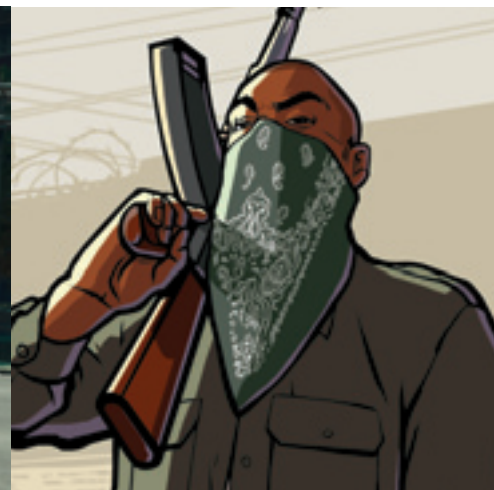
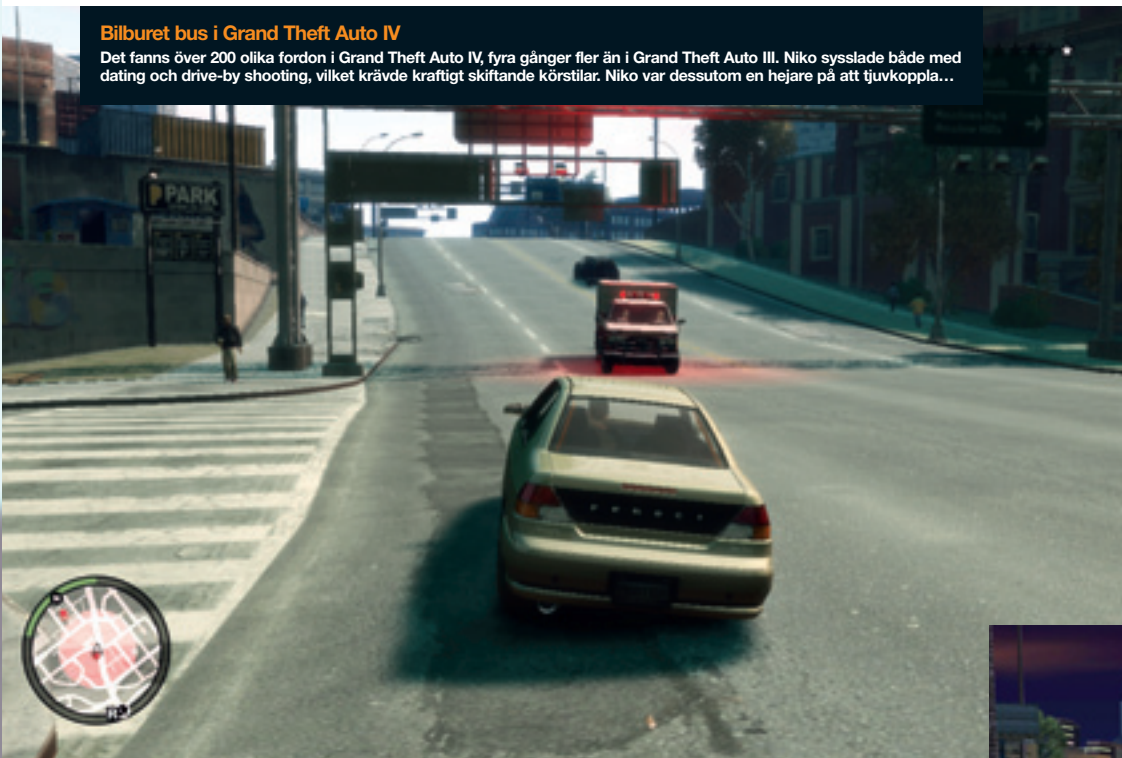
Grand Theft Auto: San Andreas är av många ansett som Rockstars kreativa höjdpunkt. Nu utspelade sig



Är jag het nog för dig?
För att bemöta anklagelser om att Grand Theft Auto var kvinnoförnedrande införde Rockstar ett dating-system i San Andreas. För att vinna kvinnornas gunst var man tvungen att klä sig rätt och ta reda på vilken typ av aktivitet tjejen i fråga gillade bäst. En av tjejerna föredrog till och med tjocka karlar, vilket tvingade CJ till skräpmatdiet. Gemensamt för alla tjejer var dock att de gillade blommor. Spelade man sina kort rätt var dejterna mycket användbara kontakter som fixade gratis billackering och sjukhusräkningar.

Bilburet bus i Grand Theft Auto IV

Det fanns över 200 olika fordon i Grand Theft Auto IV, fyra gånger fler än i Grand Theft Auto III. Niko sysslade både med dating och drive-by shooting, vilket krävde kraftigt skiftande körstilar. Niko var dessutom en hejare på att tjuvkoppla...



Grymma gängkrig

Gängkultur hade existerat redan i Grand Theft Auto 2, men i San Andreas var detta ordentligt utökat. CJ kunde provocera fram gängkrig och sedan ta kontroll över olika områden. Det var dock fullt sjå med att sedan försvara sin tur...

handlingen i amerikanska västkustens 90-tal och inspirationen kom från filmer som Boys n the Hood och Juice. Vi spelade Carl Johnson, hämndlysten kille i linne, och allt var precis som vi ville ha det; större, råare och fler tillfällen att leva ut våra värstingfantasier. Rockstar själva njöt av den superba kritiken och San Andreas såg ut att bli deras magnum opus. Men framgångens vita gangsterlinne skulle dessvärre bli nedsmolkt. Av en riktigt envis kaffebläck.

Så här i efterhand anser Rockstar förmodligen att Hot Coffee var en incident som gynnade företaget och förstärkte konturerna av dess rebellstämpel. När hela karusellen snurrade som snabbast var man dock inte lika roade, utan snarare desperata. Hot Coffee blev för evigt sammankopplad med moralpaniken kring spel och för

Enorm spelvärld

Precis som verklighetens Los Angeles var San Andreas stort. Helt galet enormt, i själva verket. Kartan var indelad i tre delar baserade på städerna Los Angeles, San Francisco och Las Vegas, tre städer med kraftigt skiftande karaktär. Rockstar lade även in en stor mängd landsbygd mellan zonerna och känslan av att verkligen resa långa sträckor blev svårslagen. Att glida omkring bland casinona i Las Venturas för att en stund senare åka över Golden Gate-bron var en mäktigt upplevelse.



version av spelet för att kunna behålla den åldersgräns man hade på Grand Theft Auto: San Andreas. Take 2 Interactive tog en ekonomisk käftsmäll och förlusten på nästan 30 miljoner dollar i slutet av 2005 var till stor del en konsekvens av det upptäckta minispelet. Men den

och människorna i Liberty City manifesterades på en mängd olika sätt. Hur coolt är det egentligen inte att surfa på det fiktiva nät som finns i staden? Vi kunde gå på dejt och spela dart, biljard och bowling och alla minispel var omsorgsfullt designade att de tillsammans hade hållit för ett eget fullprisspel. Alla fordon hade en imponerande skademodellering och blod stannade kvar på Nikos kläder. Folk på gatan pratade i mobil, fällde upp paraplyer när det regnade och tycktes rent allmänt leva ett eget liv.

“Vi ville inte begränsa oss till att göra staden till en något likt det riktiga New York. Vi behandlade Liberty City som en separat plats precis som vi gjort i de tidigare spelen. Det är ett destillerat, överdrivet New York, en karikatyr av staden och inte en exakt kopia. Vi har överdrivet de bästa och sämsta bitarna och omformat staden för våra syften”, berättar Houser-bröderna.

Rockstar gjorde ett enormt researcharbete inför Grand Theft Auto IV. Totalt togs runt en kvarts miljon (!)

DETALJARBETET I GRAND THEFT AUTO IV VAR SINNESSJUKT

den som inte känner till bakgrunden till detta kontroversiella gömda innehåll gick det till ungefär så här:

I Grand Theft Auto: San Andreas fick spelaren efter en avslutad dejt erbjudande om att följa med sin tjej in på kaffe. Tackade man ja fick man se huvudpersonen CJ gå in till sin flickvän och till en exteriörbild av huset kunde kärleksfulla ljud höras. Ett minispel där kärleksakten faktiskt utfördes fullt synlig fanns dock gömd i koden till spelet, och minispelet kunde nås med hjälp av en mod skapad av en holländsk privatperson. Rockstar själva hävdade först att Hot Coffee-moden var helt och hållet tillverkad av hackers, men det visade sig senare vara lögn. Hot Coffee fanns i koden till konsolversionerna av Grand Theft Auto: San Andreas och holländaren hade inte lagt till något som inte redan fanns där.

Ökända advokaten Jack Thompson och Hillary Clinton var två av de största kritikerna mot Rockstar efter Hot Coffee-incidenten och gjorde sitt bästa för att övertyga föräldrar världen över om hur Grand Theft Auto var moralgift av den värsta sorten. Rockstar var tvungna att agera och man släppte till sist en Hot Coffee-fri

största skadan var nog på Rockstars samvete. Oavsett vad man tycker om själva minispelet så var det inte särskilt rockigt av Rockstar att inte stå för vad man gjort och att skylla kaffebläcken på någon annan.

Inför releasen av Grand Theft Auto IV var förstas förväntningarna skyskrapshöga. Själva tanken på ett Grand Theft Auto till den nya generationens konsoler fick det att vattnas i munnen på alla gamers och varje ny trailer fick miljontals träffar på nätet. Miljön var bekant, upplägget förstas likadant, men den klockrena huvudkaraktären Niko Bellic, en gammal krigsveteran från Balkan-kriget, satt verkligen i krysset. Nikos bakgrundshistoria kändes trovärdig, hans fortsatta affärer i Liberty City likaså. Att anlända som nykomling till staden var ett smart grepp för att få spelaren i rätt stämning och utforskarlusten glimtrade till i såväl Nikos som våra egna ögon.

Detaljarbetet i Grand Theft Auto IV var sinnessjukt. Rockstar har sagt att man ville chocka såväl spelare som spelindustrin med hur man byggt upp den imponerande virtuella staden, och nog lyckades de. Livet, rörligheten



Niko, en modern man

Niko Bellic var en 2000-talets man. Mobiltelefonen var hans viktigaste pryl; därifrån nåddes alla kontakter och uppdrag. Vi kunde även zappa bland TV-kanaler och surfa på Liberty City-världens egna Internet i Grand Theft Auto IV.



Nygammalt perspektiv

I en visuell återgång till de två första spelen spelar vi i Grand Theft Auto: Chinatown Wars "von oben", ett perspektiv översittarna Rockstar borde vara bekant med...



Två sviniga bröder...

Houser-brorsorna är kända för sitt sviniga sätt. Anställda på Rockstar har berättat många skräckhistorier om sina chefers odrägliga attityd. En assistent serverade Dan Houser fel sorts morgonsnörgås och fick en extrem utskällning, komplett med svordomar för fula för att tryckas här. För att sekunder senare få sparken. Även press och annat spelbranschfolk behandlas lika skoningslöst av världens mest arroganta spelhus. Rockstars, helt enkelt.



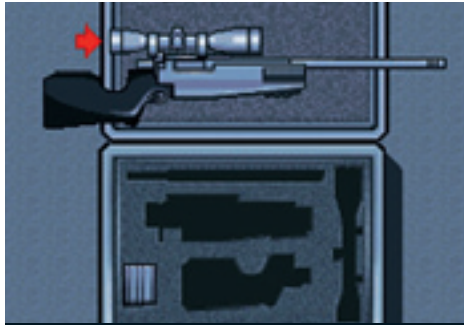
fotografier av verklighetens New York. Man filmade lika intensivt och till och med en sådan sak som trafikflödet på stadens gator dokumenterades för att få till rätt intensitet i stadsmiljön. På samma sätt analyserades New Yorks fotgängare och målet var att få till rätt temperament för olika stadsdelar och olika etniciteter.

"Detaljer var lite av ett mantra för oss i arbete med Grand Theft Auto IV. Målet var att destillera Grand Theft Auto-konceptet ner till sitt kärnelement och sen lägga på en enorm mängd detalj och finess, såväl i grafik som i andra aspekter". Grand Theft Auto IV rosades av en enig spelpress och betyget blev 10/10 från Gamereactor. Vi imponeras fortfarande av spelets hårdare och allvarligare ton, det ovannämnda detaljarbetet och variationen i uppdragen. Dessutom är spelet intressant eftersom det skvallrar om hur spelseriens framtid kommer att se ut, i och med nedladdningsbara expansionen The Lost and Damned.

För visst är expansionen om Johnny Klebitz och hans motorcykelgång en skön anledning att återigen stoppa in Grand Theft Auto IV-skivan i vår Xbox. Johnny är en tuff, ny bekantskap och det regelbundna motorcyklandet ger en annan karaktär på uppdragen. Killen hade dessutom från start en grym koll på Liberty City, till skillnad från Niko som fick lära sig allt från grunden. Nu väntar vi spånt på vad nästa nedladdningsbara del kommer att handla om.

En annan eventuell framtid för Rockstars skötebarn kan vi skönja i Grand Theft Auto IV:s onlineläge, vilket kom lite i skymundan för det episka enspelarläget. Med våra motspelare fick vi ränna fritt omkring i Liberty City i dödsmatcher och vuxna tjuv-och-polis-lekar, och ska vi blicka framåt kan detta onlineläge vara starten på något nytt. Sam Houser har i intervjuer sagt att ett renodlat onlinespel med Grand Theft Auto-tema, ett gangsta-World of Warcraft om man så vill, inte är en omöjlighet.

"Ett Grand Theft Auto online, baserat på prenumerationer skulle mycket väl kunna produceras och det är en mycket tilltalande tanke. Med våra



Gör det med stylus!

Rockstar har verkligen låtit fantasin flöda när man designat de DS-unika momenten till Grand Theft Auto: Chinatown Wars. Att montera ett snipergevär med pekspennan är mycket coolare än att klappa Shigerus labradorvalpar...



Asiatisk action

Vita, svarta, gula eller randiga; Rockstar gör ingen skillnad på olika etniciteter, utan vem som helst kan bli en knarklangande gangster. I Chinatown Wars får vi en frisk fläkt från öst då koreanska lönnmördare och triadmaffian är en del av handlingen.

onlinevattnet och vi kommer fortsätta med det. Den största utmaningen är att tilltala Grand Theft Auto-fansen, som kanske inte liknar World of Warcraft-spelarna, och att få till en värld där allt fungerar utan kaos", berättar Sam Houser.

Nu har du läst en hel drös sidor om våra känslor kring Grand Theft Auto och du kanske börjar ana att detta handlar om en hyllning. Men finns det något negativt att säga om serien? Det ska väl erkännas att hardcore-spelaren inom oss ibland hoppar fram och menar att det fria upplägget och det ständiga runträandet gör Rockstars spel aningen ytliga. Men denna inre röst blir snabbt överröstad av alla andra spelarter inom oss, vad de än gillar; den enorma lekfullheten, den totalt renodlade känslan, de kärleksfullt uppbyggda städerna och framförallt en portion uppkäftighet så stor att den skulle räcka till ett helt lag rugbyspelande velociraptorer i puberteten.

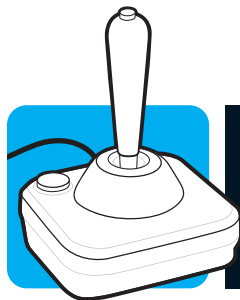
Det är lite pinsamt att erkänna, men det finns fortfarande något förbjudet och lockande över Grand Theft Auto-konceptet, trots att vi numera är så bekant med genren och dess efterapare. Att spela spelen kan jämföras med ens första tjuvrökta cigarett eller första folköl, med den väsentliga skillnaden att spelen är betydligt nyttigare och utvecklade med mer omsorg. När man i så många andra spel styrs av pekspennor och begränsningar är det en enorm frihet att plocka fram valfritt Grand Theft Auto och bara... bränna omkring.

Att brorsorna Houser, Rockstar Games och Grand Theft Auto har förändrat spelvärlden råder det förstås inga tvivel om, och Rockstars "R" har gjort ett avtryck i hela den moderna populärkulturen. Alla ingredienser till en uppmärksamhetskrävande historia finns där; moralpaniken och stämningarna, försäljningssiffrorna och hypen och viktigast av allt: de enastående spelen och det odiskutabla underhållningsvärdet. Nej, Bröderna Houser blev aldrig några rockstjärnor. Men de fortsätter att rocka skiten ur hela världen ändå.

..Jonas Elfving

nedladdningsbara episoder har vi börjat plaska i

REACTOR



LITA PÅ VÅRA OMDÖMEN

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

OBEROENDE, RÄTTVISA SPELTESTER

Läs över 1600 recensioner: www.gamereactor.se



MÅNADENS SNYGGASTE

RESIDENT EVIL 5

Capcom avser att skrämma skiten ur oss mitt på blanka dagen. Vi berättar hur väl de lyckas...

- THE GODFATHER 2 ■ MAD WORLD ■ 50 CENT: BLOOD ON THE SAND ■ SONIC AND THE BLACK KNIGHT ■ HAWX ■ AFRO SAMURAI ■ SILENT HILL: HOMECOMING ■ STORMRISE



GAMEREACTOR #64

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

	Killzone 2 Playstation 3	10/10		Fallout 3: Operation Anchorage PS3/Xbox 360	8/10		F.E.A.R. 2: Project Origin PC/PS3/Xbox 360	7/10
	Street Fighter IV PS3/Xbox 360	10/10		Castlevania: Order of Ecclesia Nintendo DS	7/10		Race Pro Xbox 360	7/10
	Chrono Trigger DS Nintendo DS	9/10		Dead Rising: Chop Till You Drop Wii	7/10		Tomb Raider: Underworld Wii	5/10
	Halo Wars Xbox 360	9/10					Lord of the Rings: Conquest PC/PS3/X360	4/10

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

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

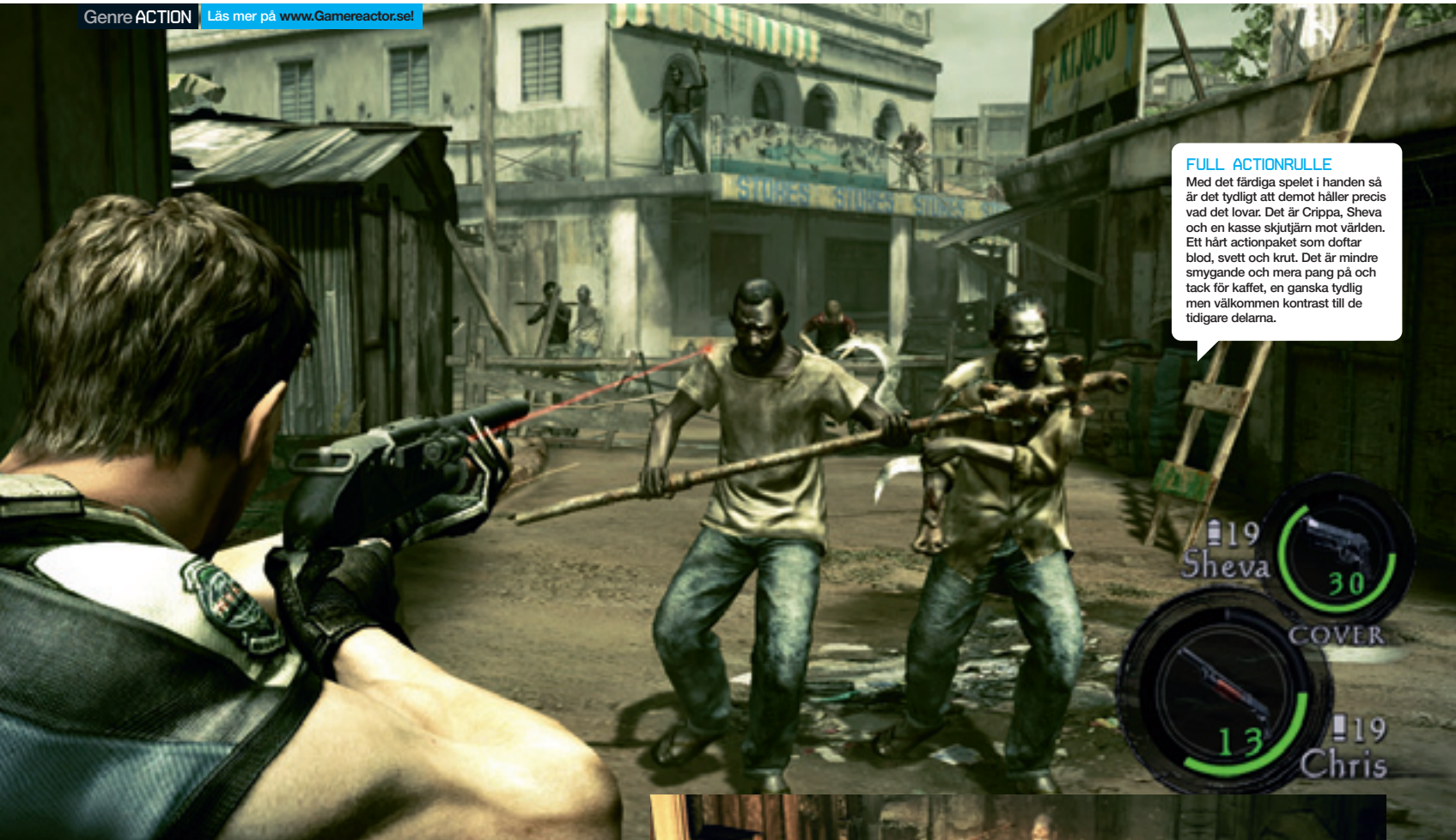


RESIDENT EVIL 5

Zombies, snygga kvinnor och aldrig svalnande revolvermynningar är Mattias melodi

Plattform PS3/XBOX 360 Utvecklare CAPCOM Utgivare CAPCOM Premiär 13 MARS Antal spelare 1-2 Testad Version PS3 (PAL) / XBOX 360 (PAL) Rek. Ålder 18

Genre ACTION Läs mer på www.Gamereactor.se/



FULL ACTIONRULLE

Med det färdiga spelet i handen så är det tydligt att demot håller precis vad det lovar. Det är Crippa, Sheva och en kasse skjutjärn mot världen. Ett hårt actionpaket som doftar blod, svett och krut. Det är mindre smygande och mera pang på och tack för kaffet, en ganska tydlig men välkommen kontrast till de tidigare delarna.



FAKTA

SKRIKRAMPEN

Är du trött på att maskin-knacka dina sparfiler? Bra, för i Afrika brevväxlar man tydligen med rök-signaler och skickar julkort via hörsågen. Skrivmaskinerna är borta och istället använder man alltså checkpoints och kapitel för att säkra sina framsteg, något som fungerar ypperligt om man vill spela om en bana på direkten. Avklarade kapitel kan nämligen varvas ögonaböj, och spelas med din nya vapenarsenal.

TIPS

SPELA ÄVEN

Dead Rising B/18
XBOX 360

Tukta levande döda med lösöre, husgeråd och våldsamma fnissattacker.

Det är förmiddag i Kijuju, men solen står redan högt på himlen. Från ett av husen hörs en statisk radiopredikan, och i den lilla skugga som kåkstaden bjuder sitter byborna och blickar ut över det glapp mellan skjulen som funderar som stadens esplanad. Deras trötta ögon följer varje steg jag tar, men det är inga välkommande blickar. Ändå ler jag för mig själv.

Lite längre ned på gatan ser jag fem unga män som sparkar på en stor säck. Vad (eller vem) som ligger där i vill jag inte veta. De stannar upp när jag passerar, sen blir allt tyst. När jag vänder mig om är de borta. Är det det här som kallas lugnet före stormen? För säkerhets skull lägger jag på en rem och håller tummarna för att min kontaktperson har både



FÄRDIGPUSSLAT Om det är något jag faktiskt saknar i Resident Evil 5 så är det en skål tankenötter att snacka på mellan våldshandlingarna. Problemlösningen handlar här mer om att pricka oljefat i precis rätt ögonblick för att grilla någon superzombie hela vägen till helvetet, och det känns ärligt talat nästan som en förolämpning.

2:a ETT ANDRA OMDÖME

Av: Jonas Elfving Som: Saknar det gamla...

Fyra år har passerat sedan jag paniskt försvarade mig mot den obehagliga spanska byföreningen i fantastiska Resident Evil 4. Då hade serien tonat ned skräckmomenten och lagt mer krut på... tja, krut. Fler vapen, fler fiender. I del fem är skrällen ännu mer dämpad, solen skiner och vi har många puffror, samt en kompis att hålla i handen. Resident Evil är med del fem nästan helt skräckfritt, men samtidigt riktigt snyggt och röjigt...

Sammanfattning: Inte så läskigt, men riktigt tjustigt och tungt.

7/10

sydväst och skottsäkert galonställ i storlek dubbel XL. Tio år har gått sedan den ödesdigra julnatten i Spencers herrgård. Chris Redfield, som av fysiken att döma spenderat merparten av dessa år på pressbänken, har lämnat sin lovande karriär på STARS och jobbar nu heltid för en specialstyrka som koncentrerar sig på biokemiska terrorhot, Bio-terrorism Security Assessment Alliance. Och BSAA är inte Läkare Utan Gränser direkt.

Här finns varken tid för karantänsanstalter

eller sjukvårdsupplysning. Nej, i Kijuju är det Kurt Cobains egen huskur som gäller och Doktor Redfield ordinerar frikostigt blypiller så långt lagret räcker. Du som förväntar dig en kuslig skräckfilmshistoria lär med andra ord bli besviken, men om du gillar när det smäller så kan du räkna med en rågad adrenalininjektion rakt in i hjärtat.

De afrikanska slumkvarteren trakterar verkligen briljanta förhållanden när det kommer till barbariskt övervåld. Mulen hösthorisont må

ALL ONDSKA

Viktiga detaljer för en zombiejägare



MYSKVINNAN SHEVA

Sheva är en kvinna som tar för sig av livet, på både gott och ont. Lyckligtvis kan du som mannen i förhållandet kräva henne på allt hon äger och portionera ut don efter person och reson. Ett tips är att själv packa så mycket hetta det bara går och låta henne ansvara för pistolerna och förband, lite som en sjuksyster, fast med rätt att döda.



ARGA AFRIKANER

De infekterade afrikanska byborna är lika blodtörstiga som spanjorerna i Resident Evil 4. Attacker på håll med armborst och allehanda jordbruksverktyg är ännu vanligare och vi måste även skaka oss lös när en zombie kommer för nära. Lägg äckliga hundar till detta och du får fullt upp.



BRUTALA BOSSBATALJER

Det finns såväl små (näja) som stora bossar att slåss med i Resident Evil 5. Förutom motorsågssnubben från förra spelet kommer du även att möta gigantiska ökeninsekter och ett troll med byxor gjorda av människolik(!) så se till att hitta alla vapen och uppgradera dem noggrant.



IT TAKES TWO BABY

Samarbete är ett måste i Resident Evil 5 och oavsett om du spelar ensam eller med en kompis hänger Sheva alltid med. Stora kistor och diverse pussel kräver en hjälpare hand och ammunition och föremål måste delas rättvist. Du och Sheva kan ibland gå olika vägar för att bemöta alla zombieattacker mer effektivt.



FILMISK FLYKT I ÖKNEN

Resident Evil 5 varvar zombieslaktar-banorna med ösigare moment, som till exempel gruvvagnsättning eller denna filmiska flykt från motorcykelburna infekterade. Det är riktigt kul att åka Humvee och peppra alla envisa zombies med molotov cocktails i högsta hugg, men se till att du inte överhettar kulsprutan.

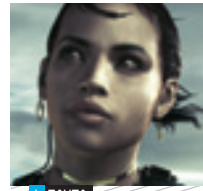
RASISM Capcom har fått ta emot en del spott och spä på grund av påstådda rasistiska undertoner. Dessa anklagelser är helt befämda, något som också står klart ju mer man nystas in i historien. Om något så är nog Resident Evil 5 snarare en känga riktad mot vita direktörer som tror att hela världen är en lekstuga.



BUFFÉ Inte ens i Afrika står solen i zenit 24 timmar om dygnet. Här finns dunkla gränder, mulna sumpmarker och iskalla ökenätter. Men det är säkert inte mörkert du bör frukta utan de 100 glupska bybor som fått smak för amerikansk råbiff, något som givetvis bådär för trubbel om man är ett delikat muskelberg som C-Flex.

vara ruggigare än molnfri himmel, men jag tar ändå emot solen i ögonen med ett leende. För Resident Evil 5 är snyggt. Riktigt snyggt, och bortser man från den bitvis röriga stadsplaneringen så är det en fröjd att ta sig en U-landsproblemen i en varierande uppsättning av fallfärdiga skjul och gruvschakt i civilisationens vagg.

Med på resan är även Sheva Alomar, en hjälpare hand från den afrikanska BSAA-grenen. Med Sheva vid din sida är det tänkt att du ska kunna halvera västafrikas population tillsammans med en god vän över nätet eller i samma soffa via split-screen, men detta bör också vara en möjlighet och inte ett tvång. Dels så berövar det spelet på en stor del av utmaningen, men Sheva sabbar också mycket av själva upptäckarglädjen när hon stormar in i rum och roffar åt sig allt som inte sitter



FAKTA

FRÖKEN SHEVA

Nya kollegan Sheva är alla butchfeministers våtaste dröm. Själständigt och snygg skjuter hon glatt alla män som försöker bära hand på henne eller hennes kavaller, men tråkigt nog känns hon just inkoterad med den sämsta av anledningar, det vill säga krystad uppräring. Och det är synd, för vi gillar tuffa brudar i lyxförpackning.

fastskruvat.

Spelkontrollen har även den varit fokus för en del frustration, trots att man kan välja mellan fyra olika kontrolltyper och ställa in exakt hur fort du vill svänga med bössan. Jag har själv refererat till den som en krymplingssimulator, men i takt med att Chris blir varm i kläderna så känns den snart lika pålitlig som stabil, förutom i extrem närstrid. Kommer Stryp-Lasse närmare än en armlängds avstånd blir det nämligen snabbt panikartat klaustrofobiskt, men tanken är väl å andra sidan att hålla lynchmobben på andra sidan gevärspipan.

Och jag trivs med bössan i hand. Det är här jag vill vara, det är det här jag har längtat efter. Resident Evil 5 må inte riktigt leva upp till alla de förväntningar som föregångaren lämnade efter sig, men det vore å andra sidan omöjligt. Chris förför mig inte lika omedelbar som Leon bakom sin snyggglugg, och jag känner heller inte samma engagemang i historien eller besatthet av att spela mer. Men jag njuter, för fulla muggar. Kort sagt, det är långt ifrån det bästa spelet i serien, men det är definitivt bland det bästa som spelvärlden har att erbjuda just nu.

Matias Hegerius

BETYG 8/10

Grafik 8/10 Ljud 8/10 Spelbarhet 8/10 Hållbarhet 8/10
STEKHET ZOMBIESAGA

✦ Grymt snygg grafik, fängslande story, varierad spelmiljö
✦ Utebliven skrämselförelse, inga pussel



NYTT UNDER SOLEN I sann actionanda kan man nu ta skydd bakom husknutar och avsluta skadeskjutna illdådsmän med ett quick time-moment. En annan nyhet är spelets realtidsinventarie som i stridens hetta kan kosta både tid och hälsa.



EAT LEAD: THE RETURN OF MATT HAZARD

Mikael har lärt känna en gammal spelhjärte vi inte ens visste fanns i D3:s actionparodi

Plattform **PLAYSTATION 3/XBOX 360** Utvecklare **VICIOUS CYCLE** Utgivare **D3** Premiär **UTE NU** Antal spelare **1** Testad Version **XBOX 360 (PAL)** Rek. Ålder **12**

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



MATTS FÖRSTA SPEL

The Adventures of Matt in Hazard Land heter Matts första spel. En 8 bits-klassiker modell sidoscrollande plattformsspel och en titel vi på redaktionen växte upp med och älskade. I teorin iallafall, för Matt är en ny spelfigur och hans påstådda långa spelhistoria existerar inte.

Du minns väl Matt Hazard? En av åttiotalets stora actionikoner som dök upp i ösiga spel på NES för att sedan följa utvecklingen genom 16- och 32 bitars-eran? Inte?

Eat Lead: The Return of Matt Hazard är något så genialt som en fejkad revival av en spelhjärte som aldrig existerat, men har klara likheter med massmarknadsikoner som Lara Croft och Duke Nukem. Efter att ha sålt ut sig med hemskheter som go-kartspel och diverse familjära partytitlar har Matts karriär brunnit ut. När han då erbjuds en ny chans är han förstuds inte den som tackar nej. Men återkomsten tar en oväntad vändning när gamla fiender börjar rada upp sig för en chans att hämnas.

Genom hela spelet skämtar Eat Lead med etablerade spelklyschor och slänger roliga referenser omkring sig. Matt är högst medveten om att han är en spelfigur och skriker efter powerups och sparfunktioner när det går åt skogen. Men precis som med det senaste Simpsons-spelet faller parodin lite platt eftersom Eat Lead är betydligt sämre än allt det försöker skämta med, eller härliga. Även om man skrattar till med jämna mellanrum är detta ett ytterst medelmåttigt actionlir med en tafflig kopia av Gears of War-taktiken som enda egentliga fitness. Fienderna är sanslöst dumma och även om det finns en



FAKTA

MATTS-KLASSIKER

Vicious Cycle och D3 Publisher tar verkligen mytologin bakom Eat Lead: The Return of Matt Hazard på allvar. Som ovan nämnt har man tidigare byggt upp en hel bakgrundshistoria för spelfiguren Matt Hazard inför hans spel Eat Lead. Men det skönaste av allt är att man även tänker släppa ett av Matts (påhittade) klassiska spel för nedladdning. Vilken typ spel det blir är ännu oklart, men en tvådimensionell shooter är nog ingen dum gissning.

TIPS

SPELA ÄVEN

Gears of War 2 **9/10**

XBOX 360

Marcus Fenix slår tillbaka mot det underjordiska patrosket i ett lysande spel.



SKÖNA KULTURKROCKAR Matt anfalls av fiender från alla tidigare spel vilket gör att zombier ibland samsas med hemliga agenter, ryska elitsoldater med utomjordingar eller maffiagubbar med revolvermän.

förklaring till det känns det bara som en dålig ursäkt för att utvecklarna helt enkelt inte klarar av bättre.

Mycket faller faktiskt på att Eat Lead inte inser hur extremt alldagligt det själv är. Med lite mer arbete och en ordentlig skopa självironi hade de kunnat klämma in så mycket humor att man hade kunnat stå ut med den enkla spelmekaniken. Om Matt själv hade påpekat hur enformigt det är, hur många platser i omgivningarna som egentligen är överflödiga och hur man dränks i achievements (typ: "jag hoppas att nån uppskattar alla gratispoäng"). Då hade vi kunnat snacka parodi. Nu faller de enstaka gliringarna istället platt.

Egentligen är det synd att det inte görs

bättre spelparodier, för det är definitivt något som behövs. Spelvärlden är fylld av konstiga klyschor och föråldrade konventioner, och en massa överspända karaktärer som skulle behöva tas ner på jorden ordentligt. Tyvärr är inte Matt Hazard rätt man för att göra det, även om han är en ganska trevlig bekantskap i slutändan.

_Matt Sundberg

BETYG 6/10

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

SKÄPLIG PARODI

Skön humor, bra röster, medryckande musik, rolig design
Ytterst enformigt, ful grafik, seg spelkontroll

SONIC AND THE BLACK KNIGHT

Kung Arthur, ett babblande svärd och en blå igelkott i ljummen symbios

Plattform **Wii** Utvecklare **SEGA** Utgivare **SEGA** Premiär **UTE** **NU** Antal spelare **1-4** Testad Version **PAL** Rek. Ålder **12**

Sonic and the Black Knight faller in i kategorin mediokra Sonic-spel. Ja, och för all del även konstiga. För av oklar anledning har Sega fått för sig att placera Sonic i kung Arthurs värld, framkallad av den snälla trollkvinnan Merlina och försett honom med ett babblande svärd samt kryddat med den märkligaste storyn i ett spel någonsin. Att springa ninjasnabbt med kotten i traditionella fantasymiljöer och höra det skumma svärdet i min hand svamla på nonstop känns närmast provocerande malplacerat.

Det ska dock direkt fastslås att Sonic and the Black Knight riktar sig mot de lite yngre spelarna. Banorna är så linjära att inga misstag ska kunna ske och genom att vifta i luften slår man ihjäl det mesta i sin väg. Ingen ska behöva dö och bli frustrerad och allt löser sig utan att jag ibland ens fattat vad jag gjort.

Lyckligtvis är flera av banorna häftiga upplevelser och påminner en hel del om Sonic-banorna ur Sonic Unleashed som kom så sent som strax före jul. Ömsom blir det närmast tvådimensionellt och ömsom får man kontrollera kotten bakifrån medan man springer över borggårdar, lavafyllda grottor och ute i det fria. Grafiken lär heller inte göra någon besviken. Här och var dyker även enklare pussel upp som att skjuta enorma armborst och liknande och så ska man ju



ONLINESÖD? Nej, något egentligen onlinesöd har inte Sonic and the Black Knight, men kan man åtminstone ladda upp sina bästa banditer för att skryta lite för polarna.



FAKTA

MR. KNUCKLES

Myrpggsvinet Knuckles gjorde sin debut i Mega Drive-klassikern Sonic the Hedgehog 3. Sedan dess har han varit ett obligatoriskt inslag i alla Sonic-spel med en hel del unika förmågor som att kunna glidflyga, klättra på väggar samt säklart slåss. I Sonic and the Black Knight är han spelbar sedan man läst upp honom. Det unika med Knuckles denna gång är att han kan nyttja två svärd istället för bara ett som Sonic gör och dela ut dubbla mängden stryk.

helst hinna med att plocka på sig lite ringar mellan varven för att hålla sig vid liv. Men mer avancerat än att vifta lite förstrött i luften blir det dock aldrig.

Som ovan nämnt riktar sig Sonic and the Black Knight till de yngre spelarna. Men åldersmärkningsen visar på 12 år, vilket är nästan lika märkligt som spelet i övrigt. Den tänkta publiken får alltså inte spela det och de som får göra det lär knappast vara intresserade.

Det är alltså svårt att rekommendera Sonic and the Black Knight till någon egentligen, men frågan är om det gör så mycket eftersom det mest känns som ytterligare en medioker titel att lägga till den så kallade meritlistan för den arme igelkotten...

_Jonas Mäki

BETYG 5/10

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

KONSTIGT & KONSTLAT

- Charmig design, roliga bossfigurer, varierande banor
- Sladdrig spelkontroll, ruttet koncept, extremt enkelt

2:a ETT ANDRA OMDÖME

Av: Love Bolin Som: Är släkt med Sonic

Visst är Sonic and the Dark Knight närmast utmaningslös, men det är absolut inte samma sak som tråkigt. Tvärtom tycker jag det är skönt att hela tiden ta mig framåt genom de varierande och charmiga banorna utan en massa frustration som vi annars vant oss i från Sonics senaste spel. Men visst, lite högre svårighetsgrad hade faktiskt inte skadat.

Sammanfattning:
Inget Sonic and the Secret Rings direkt...

6/10



TJUSIG SONIC Sonic and the Black Knight är utvecklat exklusivt för Wii och uppbyggt från grunden för att dra nytta av Wii. Det märks framför allt på hur varierat det grafiska är med mängder av varierade omgivningar och helt enorma bossar som mötet med en stor drake. Allt utan att någonsin tappa bilduppdatering.

AFRO SAMURAI

Blaxploitation möter manga i Namcos licensspel

Plattform **PS3/XBOX 360** Utvecklare **NAMCO** Utgivare **NAMCO** Premiär **UTE** **NU** Antal spelare **1** Testad Version **NTSC** Rek. Ålder **18**



Genre **ACTION**



RÖSTER Rösten till Afro spelas precis som i TV-serien av Samuel L. Jackson och hans värste fiende av Ron Perlman (Hellboy).

Jag har sällan känt mig så cool i ett spel som när jag står med Afro framför en japansk by, nonchalant bakåtlutad med det långa pannbandet ringlandes i vinden, en pyrande cigarettstump hängandes i mungipan samt en hoper nyligen sönderhackade fiender på marken. Synd bara att så mycket annat i spelet inte är i närheten av lika coolt.

Afro Samurai är ett actionspel i samma anda som Ninja Gaiden. Glid runt, hugg fiender i stycken och leverera coola oneliners. Samuel L. Jackson gör Afros röst och namnkunniga killar som RZA och Big Daddy Kane står för musiken. Grafiskt är det också på topp med en mycket speciell stil, grymma animationer och ett fränt storymanér. Afro Samurai är både röjigt och riktigt roligt, så länge man får slåss. Det finns en "bullet time"-liknande funktion som gör att du i lugn och ro kan planera dina förödande hugg mot motståndarna, och där du huggar kommer skadan också att uppstå. Du kan alltså hugga skalpen av en motståndare, eller kapa deras svärdsarmar eller skära av benen. Allt beroende på hur sadistisk du känner dig.

Där tar dock superlativen slut. Kameran i det här spelet är nämligen usel, spelkontrollen ranglig och här finns ett flertal frustrerande plattformspassager som bara drar ned tempot och förstör. Detta hade mycket väl kunnat bli fantastiskt, nu stannar det på betyget godkänt.

_Jonas Mäki

BETYG 6/10

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

SLARVIG SAMURAI

- Läcker design, grym dialog, häftiga bossfigurer
- Usel kamera, dålig bandesign, ogenomtänkt spelkontroll



MAD WORLD

Sega levererar den mest sanslösa våldsbalett vi någonsin sett... till barnvänliga Nintendo Wii

Plattform **Wii** Utvecklare **PLATINUM GAMES** Utgivare **SEGA** Premiär 27 MARS Antal spelare 1 Testad Version **PAL** Rek. Ålder 18

Jag har besökt helvetet på Jorden. En plats av laglöshet där kaos härskar, där liv inte är vatten värt, där extremvåld är en del av vardagen och där inte ens den starkaste kan vara säker på att få överleva. Jag talar säkert om Jefferson Island, och trots den aningen negativa beskrivningen ovan älskar jag faktiskt stället.

Jack heter Mad Worlds hjälte. Han är brutal, våldsam, bryr sig inte om någon och har en enorm motorsåg inopererad i ena armen. Något som redan tidigt visar sig vara ytterst praktiskt för att ens ha skuggan av en chans att kunna överleva i de sinnessjukt brutala omgivningarna.

Lyckligtvis är Jack en karl som kan ta vara på sig. Allt du ser omkring dig både kan och bör användas som tillhyggen. Att bara gå fram till en fiende och motorsåga honom till konfetti medan det röda blodet stänker över de svart/vita omgivningarna ger dig inga sponsorer och tittarsiffror. Att skalla honom redlös, dänga ett traktordäck över kroppen, köra en vägskylt genom kraniet och slå honom upprepade gånger mot en taggig vägg gör dig däremot till publikfavorit.

Det gäller alltså inte bara att döda någon,



SMASH TV! Platinum Games ad World har samma upplägg som gamla klassikern Smash TV där du (mer eller mindre frivilligt) är med i en TV-show och din kamp för överlevnad filmas i underhållningsyfte.

FAKTA

PLATINUM GAMES

Lägg namnet på minnet. Platinum Games bildades av en grupp höjdare från Capcom som tidigare varit inblandade i spel som Viewtiful Joe, Okami och Resident Evil 4. De har i dagsläget tre spel utannonserade, Mad World, rymdspelet Infinite Space och Devil May Cry-utmanaren Bayonetta. Platinum Games spel ges ut av japanska Sega som tyckte att deras spel påminde om gamla Sega-titlar med lite ruffigare och mer opolerad stil komplett med mycket originella idéer.

det gäller att göra det så förråande som det överhuvudtaget går och jag häpnas konstant över Platinum Games uppfinningsförmåga när det gäller att hitta på nya sätt att trasa sönder en människokropp på. Antalet brutala avslutningar känns närmast oändligt och det dyker hela tiden upp minispel där man på helt galna sätt får tävla i dödandets ädla konst.

I grund och botten hör Mad World till den numera ganska utöddade kategorin spel som kallades beat 'em ups. Man går längs en väg och dänger alla man ser. Mycket mer än så är det egentligen inte. Det vore därmed enkelt att avfärda Mad World som repetitivt, men det bygger ju på att man faktiskt tröttnar på de eviga blodfontänerna och alla kreativa sätt att ta

ihjäl sina motståndare på. Men det gör jag inte. Jag vill verkligen nå toppen och dänga alla spektakulära bossar.

Mad World innehåller drivor av svart humor, kreativ action, sköna minispel och roliga överraskningar. Jag förbiser därför gladeligen petitesser som det faktum att kameran faktiskt är riktigt dålig.

_Jonas Mäki

BETYG 8/10

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

NJUTBAR SLAKT

- Cool action, god spelkontroll, läcker grafik, rolig humor
- Aningen enformigt, bråkig kamera

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



50 CENT: BLOOD ON THE SAND

Rapvärldens tuffaste muskelberg, G-Units skottskadade frontman, krigar i Mellanöstern

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

Plattform **PS3/X360** Utvecklare **SWORDFISH STUDIOS** Utgivare **THQ** Antal spelare 1-2 Testad Version **360 (PAL)** Rek. Ålder 18

Receptet var enkelt redan från start. En gnuttu Gears of War, en skopa The Club, en matsked usel humor, en näve fånig gangster-attityd och en rejäl bunke omedvetet parodisk story. Det luktade fränt redan innan release. Sopor. Det luktade sopor.

Men så dåligt blev det faktiskt inte. Och jag skulle ljuga om jag nu påstod att jag haft trist under de senaste timmarna då jag och 50 Cent röjt upp i Mellanöstern. Det spelmekaniska påminner oerhört mycket om Gears of War. Man ser Fiddy ur ett tätt tredjepersonsperspektiv, kameran vilar på hans vänstra axel och genom ett tryck på A-knappen (Xbox 360) slänger sig 50 Cent mot närliggande skydd.

Upplägget är som hämtat ur Segas The Club. Det handlar om att döda sina fiender snyggt, i combos, och att göra det snabbt.

Dödandet renderas med hjälp av Epics välanvända Unreal-grafikteknologi vilket gör att Blood on the Sand ser ut som Gears of War 2 i ganska många avseenden. Samma gråbruna, normal mappade-ytor delar plats med Fiddys bulkiga Marcus Fenix-överarmar, snyggt belysta av en himla massa komplexa lightmaps.

Blood on the Sand är enformigt, snyggt, urfånigt, roligt och väldigt väldigt intensivt.

_Petter Hegevall

BETYG 7/10

Grafik 8/10 Ljud 6/10 Spelbarhet 7/10 Hållbarhet 5/10

STABIL ACTION

- Stabil spelkontroll, skyhögt tempo, snygg grafik, mycket musik
- Enformigt och ihåligt upplägg, dumma fiender, usel story



SKJUTGLAD FIDDY Storyn i 50 Cent: Blood on the Sand är så löjväckande usel att den blir rolig. Med flit, säkert. G-Unit är på turné i Mellanöstern då alla deras svindyra diamanthalsband och grills, blir stulna av islamska terrorister. Nu gäller det för dig att skjuta 122 000 av dem.

FEAR YOU CAN'T FORGET
13.3.09



RESIDENT EVIL

18



PLAYSTATION 3



XBOX 360

XBOX LIVE

CAPCOM

RESIDENT EVIL™ © CAPCOM CO., LTD. 2009 ALL RIGHTS RESERVED. PLAYSTATION and PS3 are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and/or group of companies.

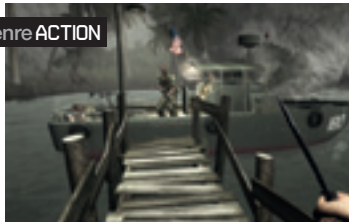


SHELLSHOCK 2 BLOOD TRAILS

Vietnam-kriget med fem miljoner fula zombies

Plattform **PC/XBOX 360** Utvecklare **REBELLION**
Utgivare **EIDOS** Premiär **UTE** **NU** Antal spelare **1**
Testad Version **PC (GULD)** Rek. Ålder **18**

Genre **ACTION**



GÅSPIGT Shellshock 2 är nästintill ögongift; perspektivet är platt och fienderna rör sig ryckigt.

Det börjar som ett normalt Vietnamkrigs spel. Inte ett särskilt roligt sådant, men här finns åtminstone ett försök till att göra konfliktklassikern rättvisa. Jag slåss i hotfulla djungelmiljöer, förbannar Nixon och saknar min kompis. Sedan blir utvecklaren Rebellion rastlösa och slänger in 500 busslaster zombies...

Zombie/Vietnam-mixen är inte dum i sig, problemet är hur bedrövligt medicinerat resten av spelet är. Uppdragen är trista, fienderna kommer i långtråkiga drivor och djungeln har ett fullt, platt perspektiv. Inte ens när jag jagar zombies i en övergiven herrgård blir jag särskilt rädd eller engagerad.

Att Rebellion pressar in zombies är bättre än smygrasimen i Nam '67, men detta spel snuddar kalkongränsen och bör undvikas. Ser du Shellshock 2: Blood Trails på spelhyllan är mitt bästa råd: "Run, Forrest, run!"

_Jonas Elfving

BETYG 4/10

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

DESPERATA ACTIONAMBITIONER

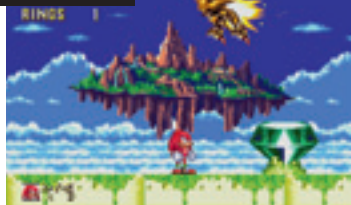
- Bitvis läskigt, Vietnam-zombies är en intressant idé
- Daterad grafik, tråkig bandesign, usel story

SEGA MEGA DRIVE ULTIMATE COLLECTION

Fet samling spelgodis från Segas glansdagar

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

Genre **SAMLING**



KLASSIKER TILL TUSEN Ultimate Collection innehåller hela 49 stycken gamla klassiska Sega-spel.

Närmare 50 spel har Sega knölat ner i vad man kallar den ultimata Mega Drive-samlingen. Härligt, tänker jag och ser fram emot att få hugga in på spel som Toejam & Earl, Castle of Illusion och Michael Jackson's Moonwalker.

Men icke, inte ett enda av de spelen visar sig finnas med på samlingen som därmed inte alls känns speciellt ultimata. Men bland de 49 spelen finns ändå runt 20 riktiga höjdar som Phantasy Star, Sonic & Knuckles och Alex Kidd. Tyvärr har Backbone sabbat pixelgrafiken med ett irriterande utsmetnings-filter, vilket givetvis förtar en del av retrokänslan. Särskilt ultimata är som sagt inte Mega Drive Ultimate Collection, men väl en ljuv och nostalgisk återblick över en svunnen tid.

_Jonas Mäki

BETYG 7/10

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

16 BITS-MÄGI

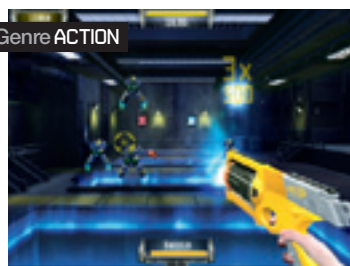
- 49 klassiska spel, härlig musik, mysig retrofeeling
- En hel del klassiker saknas, fullt bildfilter

NERF N-STRIKE

Steinmann har skjutit fula skumgummipilar...

Plattform **WII** Utvecklare **EA** Utgivare **EA** Premiär **UTE** **NU** Antal spelare **1-4** Testad Version **PAL**
Rek. Ålder **7**

Genre **ACTION**



NERF På redaktionen har vi precis inhandlat ett knippe Nerf-pistoler, och skjuter nu för fullt.

Det mest iögonfallande med Nerf-Strike är att det medföljer en pippigul Nerf-blaster, i hybridformat. Antingen kan man skjuta traditionella skumgummipilar, som vanligt. Eller så kan man ta loss manteln på pistolen och glida in en Wiimote istället. Vips, vi har en extremt gul version av Wii Zappern. Och till det ett barnvänligt ljuspistolspel. Som är tråkigare än både Wii Play och Link's Crossbow Training.

Sikta och skjut. You know the drill. Men att skjuta pastellfärgade robotar i steril miljö, med skrikande 12-åringar som huvudkaraktärer är ingen underhållning som kan konkurrera med Call of Duty 4, direkt. N-Strike är ändå inte utan förtjänster. För de yngsta är det ett skapligt alternativ till actiongenrens våldsammaste.

_Petter Hegevall

BETYG 5/10

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

HALVDAN LICENSPRODUKT

- Barnvänligt, två olika sätt att använda Nerf-blastern
- Oinspirerat upplägg, trist design

NINJA TOWN

Smiska djävlar med mjukisninjor är helskoj

Plattform **DS** Utvecklare **VENAN** Utgivare **SOUTHPEAK** Premiär **UTE** **NU** Antal spelare **1-2**
Testad Version **PAL** Rek. Ålder **7**

Genre **STRATEGI**



DS! Ninjatown kan du spela mot en annan spelare med antingen en eller två spelkassetter.

Snuttiga mjukisninjor får panik när deras stad blir invaderad av sockersugna djävlar. Målet med invasionen är att komma åt det hemliga receptet på kaststjärnekakor, något som absolut inte får ske.

Med ett liknande upplägg som Pixeljunk Monsters till Playstation 3 ska du som den uråldrige ledaren av Ninjatown, Ol' Master Ninja, peppa dina ninjor till att försvara er gemensamma stad. Genom att bygga upp olika hus som bosätts av olika typer av ninjor, smiskas (förhoppningsvis) alla fiender ihjäl innan de hinner passera förbi försvarslinjerna och vidare in i staden.

Med helskön humor i form av skratframkallande dialog och supersköna japanska pastischer (sniperninjur skjuter wasabiärtor med slangbellor!) är det svårt att värja sig för de gulliga mördarninjorna. Ninjatown är helt enkelt precis lika kul som det ser ut.

_Sophie Warnie de Humelghem

BETYG 8/10

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

HELRÄTT NINJAHIG

- Smart koncept, härlig design, rolig multiplayer
- Småjobb kamera

SILENT HILL 5

Konami försöker modernisera och nystarta sin skräckserie

Plattform **PC/PS3/XBOX 360** Utvecklare **KONAMI** Utgivare **KONAMI** Premiär **28 NOVEMBER** Antal spelare **1**
Testad Version **PS3 (PAL)** / **XBOX 360 (PAL)** Rek. Ålder **18**

Genre **ACTION**



Konami har skrämt slag på oss med sin lilla stad vid Toluca-sjön otaliga gånger, men har nu bestämt sig för att göra som Capcom gjorde med Resident Evil och modernisera konceptet. Borta är alla skumma kameravinklar, borta är alla hjälplösa huvudpersoner och borta är det flummiga historieberättandet.

Istället möter vi Alex Shepherd. En före detta soldat som plågas av mardrömmar om sin bror Joshua. Han åker till sin hemstad Shepherd's Glen och märker att folk oförklarligt försvinner och att varelser terroriserar staden. Till skillnad från tidigare huvudpersoner i Silent Hill-serien är Alex inte alls speciellt ängsligt lagd och han vet hur man trakterar en bössa och hur man bäst knäcker fiendskallar. Det gör att Silent Hill:

Homecoming ofta känns mer som ett ordinarie actionspel istället för en rysare. Homecoming är inte alls dåligt, tvärtom, men påminner endast vid ytterst få tillfällen om den skräckserie vi alla lärt oss älska. Konami och Double Helix Games har inte lyckats modernisera serien. Silent Hill-spelen var spelmekaniskt undermåliga, men de var psykologiskt tunga och väldigt otäcka. Homecoming är raka motsatsen, bra spelmassigt, men aldrig otäckt.

_Jonas Mäki

BETYG 6/10

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

ÖRYSLIG RYSARE

- Bra spelkontroll, grym musik, flera olika lust
- Blir aldrig särskilt läskigt, för enkelt

PRODUCENT Masashi Tsuyoyama som gjort alla tidigare delar i serien producerar Silent Hill: Homecoming och Akira Yamaoka som skrivit all Silent Hill-musik står återigen för soundtracket. Däremot är det japanska utvecklarteamet helt bytt mot amerikanska Double Helix Games.

STORMRISE

Klumpig konsolstrategi från utvecklarna bakom Total War-serien

Plattform PC/PS3/X360 Utvecklare CREATIVE ASSEMBLY Utgivare SEGA Premiär 27 MARS Antal spelare 1 Testad Version PAL Rek. Ålder 16



OS-GULD I BRUNT

Precis som bilderna avslöjar är det svårt att finna en del av Stormrise som inte är brun. Eller brungrå. Allt är mörkt, brunt och extremt dystert.

Genre STRATEGI

Till slut brast det alltså. Efter århundranden av förorening, exploatering och konsumering fick hon nog. What goes around comes around, sjöng en försurad Moder Jord och skickade ut domedagen som ett brev på posten. Bakgrundshistorien till Stormrise är så där lagom AI Gore-aktuell och att ta upp miljöfrågan även inom spelvärlden känns både fräscht och medvetet av strategiveteranerna Creative Assembly.

När stormen lagt sig, börjar istället krig att rasa på kvarspillrorna av planeten. Kriget mellan Echelon och Sai. Echelon är en högteknologisk fraktion som valde att sussa sött i kryotuber under katastrofen. Tyvärr fick inte alla plats. En del fick rida ut stormen under öppen himmel, där de muterades och anpassades till de nya klimatförhållandena. De blev Sai. Onskefulla och bittra.

I särskilt en bemärkelse påminner Stormrise om Creative Assembleys Total War-serie, nämligen i hur det trycks in massor med enheter samtidigt på skärmen. Eldstriderna, som ofta tar plats i moderna ruinstäder, känns både intensiva och storskaliga.

Mycket av förnacket kring Stormrise har handlat om spelkontrollen, hur specialanpassad och skraddarsydd för att nyttjas med handkontroll den skulle vara. Det visar sig istället att det är här spelets största problem ligger. Stormrise använder sig av ett låst tredjepersonsperspektiv. Jag förstår egent-

2:a ETT ANDRA OMDÖME

Av: Petter Hegevall Som: Är oerhört petig

Creative Assembly kan bättre. Det vet jag. Total War-serien har i flera år regerat genren och även om jag vanligtvis saknar tålmodet, har jag på slutet snöat in lite på realtidsstrategi och njutit av såväl Halo Wars som Command & Conquer 3. Stormrise är dock inget jag med gott samvete kan rekommendera. Tvärtom. Detta är segt och tråkigt med usel spelkontroll.

Sammanfattning:
Brunt och fult, med ruttan spelkontroll...

4/10



ARVEGODS Ett arv från både Total War-serien är de extremt månghövdade striderna. Det är inte ovanligt att se uppemot 3-400 enheter trängas på gatorna för att ha ihjäl varandra.

TIPS

SPELA ÄVEN

Halo Wars 9/10 XBOX 360
Ensemble Studios maffiga rymdkrigs är ett av de bästa konsolstrategispelen som någonsin gjorts.



FAKTA

BYGGARFRITT

Basbyggnad och resursinsamlande är inget du behöver bry dig om i Stormrise. Resurser genereras automatiskt, och nya enheter skapas från hållpunkter som finns utspridda på kartan. Dessa hållpunkter kan, när de är under din kontroll, uppgraderas med maskingevår och sköldar som försvar mot supermutanterna Sai. Ett smidigt system som påminner en del om hur det fungerar i exempelvis svensktvecklade Ground Control-spelen.

ligen inte varför man valde att ha det så, för det innebär bara att man inte har någon möjlighet till någon större överblick över slagfältet. Jag är fast vid en enhetsgrupp åt gången, och det irriterar mig. Att byta mellan enheterna blir ibland närmast slumpmässigt med denna tillkrånglade lösning, vilket leder till att det är onödigt omständligt att koordinera sina taktiska anfall från flera fronter. Tillsammans med den skumma knapplayouten och den flängiga kameran, slutar det med att jag direkt ogillar spelkontrollen i Stormrise.

Det känns lite snopet. För Segas gullegris har egentligen talang och kompetens nog till att göra både kunglig strategi och snygg tredjepersonsaction. Det har de visat för genom Total War-serien och nu senast med Viking. Stormrise däremot, känns som en besvikelse även om det inte är direkt dåligt och även om striderna är omfattande och hektiska.

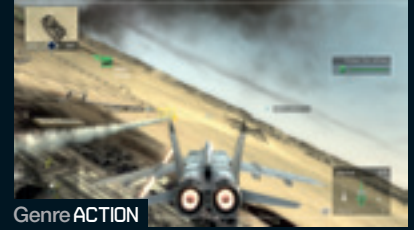
Daniel Steinholtz

BETYG 6/10

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

HALVDAN STRATEGI

- ➕ Väl godkänd grafik, många enheter på skärmen
- ➖ Omständig spelkontroll, flängig kamera



Genre ACTION



TRAMS! Hawx är världens tontigaste spelnamn. Ja. Rawks hade varit coolare till och med. Eller Haxxer!

HAWX

Mikael "Maverick" Sundberg har tagit till skyarna i licenserade men ack så trista stridsflygplan

Plattform PC/PS3/XBOX 360 Utvecklare UBISOFT
Utgivare UBISOFT Premiär UTE NU Antal spelare 1-16
Testad Version XBOX 360 (PAL) Rek. Ålder 12

Det var länge sedan Tom Clancys namn kändes som en garanti för kvalitet. Visserligen har det generellt rört sig om bra spel (med Ghost Recon och Splinter Cell-spelen i täten) men med 35 spel med karlns namn på sedan 1998 är det inte direkt sannolikt att alla håller lika hög standard.

Hawx är däremot det andra spelet, efter Endwar, som lämnar markstridandet och de små grupperna för att fokusera på andra aspekter av Clancys krigsfixerade framtid, i det här fallet lufrummet. Du kastas in i rollen som en ärrad veteran som får sparken när flygvapnet ska spara pengar, och anlitas av en privat firma som sedermera visar sig vara riktigt skurkar. Kan vi ana en viss politisk antydning männtrö?

Problemet med Hawx är att det inte alls är särskilt kul att spela. Det är rätt segt, inte alls snyggt och ovanligt taffligt presenterat. Det finns egentligen två lägen för ett vettigt flygspel. Antingen är det fullständig arkadös med superhög tempo och gärna linjär, överdesignade banor som i Ace Combat. Eller också är det extremtung simulatoring (bara till PC, förstås) som närmast kräver en pilotlicens för att spelas. Hawx hamnar någonstans mitt emellan och blir varken hackat eller malet. Trots all licensierad realism är det ett väldigt nerskalat spel som är för magert för flygfans och för segt för arkadfansen. Jag rekommenderar därför att du hoppar över Hawx helt och hållet.

Mikael Sundberg

BETYG 5/10

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

SEGA STRIDER

- ➕ Påkostad dialog, massvis av coola plan
- ➖ Trist upplägg, seg spelkontroll, halvfylt grafik, klichéfyllt



Bäst!
GTA LOST AND DAMNED



Genre ACTION

Läs mer på www.Gamereactor.se/

Plattform XBOX 360 Utgivare ROCKSTAR Antal spelare 1-12 Testad Version PAL

Plattform PC/PS3/X360 Utgivare EA Antal spelare 1-16 Testad Version X360, PS3 (PAL)

GTA IV: THE LOST AND DAMNED VS THE GODFATHER II

Tung hatmatch mellan Rockstars fantastiska expansion och EA:s uppföljare

Det vore säkert fel att påstå att spelkontrollen i GTA IV är perfekt.

För det är den inte. Ibland är spelkontrollen bråkig, det vet både du och jag. Trots detta är The Lost and Damned en underbar actionupplevelse med helsköna, svintunga eldstrider, stressiga biljakter och god variation.



SPEL-
BARHET



En av detaljerna från det första spelet som EA arbetat hårt med att utveckla är möjligheten att anställa hejdukar och därmed slippa sköta skitgöret själv. Detta funkar helt okej medan själva spelkontrollen känns klumpig. Upplägget är också en aning för forcerat och eldstriderna blir ofta långdragna.

Trots att spelmotorn som ritat upp grafiken i The Lost and Damned redan firat sin första födelsedag, och trots denna samtids tekniska superstress står sig Rage-motorn som en av spelvärldens absolut främsta. Grafiken är underbart ljussatt, ombytlig, grymt välmodellerad och fantastiskt detaljrik.



GRAFIK



Även om EA:s grafiker lyckats relativt väl med ett flertal av äventyrets tjuvigare inomhusmiljöer är Godfather II, rent grafiskt, en ganska sorglig soppa propad av gammal teknik och tråkig design. Sämst är de stendöda spöktstäderna samt de knackiga animationerna...

Det finns många delar av The Lost and Damned som imponerar. Grafiken är grym, presentationen och spelbarheten likaså. Bäst i hela spelet förutom den öppna spelstrukturen är dock storyn som engagerar och griper tag vare nyanserade och trovärdiga karaktärer och grymt välskrivna dialog.



STORY



Godfather II börjar som filmen Gudfadern II, påpassligt nog. Michael och gänget är nere i Kuba och smider lömska planer. Men sen brakar kriget lös, och Fidels arga rebeller måste oskadliggöras. Storyn som följer, efter att man landat i New York är skaplig, men inte i Lost and Damned-klass.

Onlinedelen i Grand Theft Auto IV var sannerligen inte perfekt, men trots vissa irriterande svagheter var dödsmatcherna och katt-och-rättalekarna mellan tjuv och polis något av det mest beroendeframkallande vi avnjutit genom en nätverkssladd på flera år. I The Lost and Damned är onlinedelen ännu bättre.



ONLINE-
DELEN



Att försöka störta varandras maffiafamiljer genom att muskla till sig territorium, mörda, utpressa och slå vrålande danska speljournalister i skallen med batong - är ett rent nöje. Faktum är att online-delen i Godfather II är en av de bästa delarna i spelet, även om GTA IV: The Lost and Damned är bättre.

SUMMERING

GTA IV: THE LOST AND DAMNED 9/10

Rockstars hett efterlängtade expansion är en fantastisk uppvisning i grym speldesign.

THE GODFATHER II 6/10

Årets upplaga av EA:s racingserie är en blek sådan med hopplös körkänsla och en tråkig spelstad.

YOU CAN FORGET
YOUR PAST.
BUT IT ALWAYS
FINDS YOU.

WHEN RIDDICK STEPS IN THE DARKNESS,
NOBODY IS SAFE...

BE RIDDICK, THE MOST RUTHLESS
CRIMINAL IN THE UNIVERSE.

PRE ORDER NOW

GameStop
power to the players™

RELEASE 24.04.09

THE CHRONICLES OF
RIDDICK
ASSAULT ON DARK ATHENA

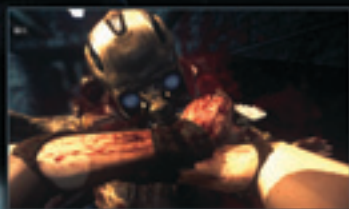
INCLUDES THE REMASTERED
2004 CLASSIC
**"ESCAPE FROM
BUTCHER BAY"**
TWO CHRONICLES ON
ONE DISC



A DARK, INTENSE SHOOTER SET IN AN EPIC SCI-FI WORLD



RIDDICK BRINGS THE DARKNESS WITH STEALTH ACTION AND BRUTAL MELEE COMBAT



PC DVD

XBOX 360 LIVE

PLAYSTATION 3

THE CHRONICLES OF RIDDICK: ASSAULT ON DARK ATHENA - BRAND NEW FULL-LENGTH CAMPAIGN

THRILLING NEW ONLINE MULTIPLAYER INCLUDING UNIQUE 'PITCH BLACK' MODE

THE CHRONICLES OF RIDDICK: ESCAPE FROM BUTCHER BAY - REMADE FOR 2009

ONE DISK, TWO SPECTACULAR ADVENTURES, COUNTLESS KILLS



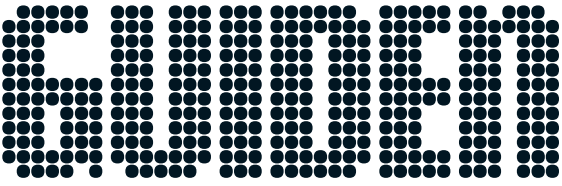
16+
www.pegi.info

www.riddickgame.com

THE CHRONICLES OF RIDDICK™ IS A UNIVERSAL™ BRAND
OWNED BY UNIVERSAL PICTURES™. ALL RIGHTS RESERVED.
© 2009 Atari Corporation, Inc. All rights reserved.
Developed by Starbreeze AB. Atari Corporation, "The
Chronicles of Riddick" and "Riddick" are trademarks of
Atari Corporation. "Escape from Butcher Bay" is a trademark
of Atari Corporation. "The Chronicles of Riddick: Assault
on Dark Athena" is a trademark of Atari Corporation.
Microsoft, Xbox 360, Xbox LIVE and the Xbox logo are
trademarks of the Microsoft group of companies.
The Atari logo is a registered trademark of Atari Corporation.



ATARI



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



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 KG**
Mått **325x98x274**
Pris **4500 HR**

Sonys senaste konsol är ett 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 onlinetjänst Playstation Network är helt gratis, men innehåller inte alla funktioner som betaltjänsten Xbox Live. Nyligen lanserades dock Sonys onlinevärld Home som ska fungera som en grafiskt avancerad portal för onlinespel och den byggs ut allt eftersom.



GAMEREACTOR TOPP 15 PLAYSTATION 3

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

NR.	SPELTITEL	GENRE	UTGIVARE	BETVG
1	Little Big Planet	Plattform	Sony	10/10
2	Grand Theft Auto IV	Action	Take 2	10/10
3	Killzone 2	Action	Sony	10/10
4	Street Fighter IV Fighting	Capcom	10/10	
5	Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots	Action	Konami	9/10
6	Call of Duty 4: Modern Warfare	Action	Activision	9/10
7	Half-Life 2: The Orange Box	Action	EA	9/10
8	Rock Band 2	Musik	MTV Games	9/10
9	Race Driver: Grid	Racing	Codemasters	9/10
10	NHL 09	Sport	EA	9/10
11	Saints Row 2	Action	THQ	9/10
12	Bioshock	Action	Take 2	9/10
13	Wipeout HD	Racing	Sony	8/10
14	Resident Evil 5	Action	Capcom	8/10
15	Skate 2	Sport	EA	8/10

INHANDLA

STREET FIGHTER IV

CAPCOM / CAPCOM

Vad handlar det om: Uppföljaren till världens bästa fightingsspel (Street Fighter III: Third Strike) bjuder på en aldrig sinande ström av oerhört sköna slagsmål med världens mest klassiska slagpåsar. Capcom har än en gång visat exakt hur överlägsen Street Fighter-serien är jämfört med allt annat i genren. **Bästa biten:** De sista självande sekunderna när båda spelarna bara tål en träff till, och det bara är tävlingsnerven som avgör vem som ska vinna. När spelet blir en hjärnornas kamp, som ett våldsamt parti schack, där finter och millisekunders prioritet blir livsviktigt. **För dig som:** Älskar Street Fighter-serien.



INHANDLA

ROCK BAND 2

HARMONIX / MTV GAMES

Vad handlar det om: Ta med dina kompisar på ett episkt äventyr fyllt med sjaskiga klubbar, supertunga rockklassiker och plastinstrument, och bli en rockstjärna i världens allra bästa musikspel. Ge utlopp för alla förloerade musikerdrömmar. **Bästa biten:** När du och dina kompisar sliter som djur med en låt långt över er kapacitet och hela tiden räddar upp varandra i sista sekunderna genom att bränna av lyckade solon, och sedan äntligen når sluttakterna. **För dig som:** Är avundsjuk på alla världens rockstjärnor och tror att du kan göra det bättre. Eller för dig som gillar att reta grannarna med svinhög falsksång.

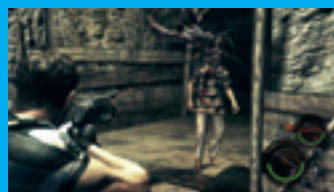


INHANDLA

RESIDENT EVIL 5

CAPCOM / CAPCOM

Vad handlar det om: Agenten Chris och kollegan Sheva löser U-landsproblem i Capcoms zombiehjärjade Afrika där såväl surmulna zombies som rabbiata vovvar måste ges en bly- och hagelrelaterad behandling. Tillsammans lappar paret om varandra och delar syskonligt på vapen och ammunition. **Bästa biten:** När Chris Redfield och Sheva i en ursnyggt regisserad biljakt följs av en av ett gäng skitsura Saddam Hussein-zombies på trimmade motorcyklar och jeepar. Den ene rattar Humvee, den andra matar kulor i de åtskilliga förlöjarna som kastar både verktyg och molotov cocktails på dig. **För dig som:** Hållit i ett pumphagel förr.



LUNDVIL!

ALONE IN THE DARK

EDEM STUDIOS / RITARI

Vad handlar det om: Edward Carnby och hans skäggstubb ska rädda ett New York drabbat av en mystisk, kvartersslukande ondska – vilket han gör i diverse filmiska episoder med puffra och pussellösning. Detta trots svår minnesförlust och att han knappt går att styra. **Sämsta biten:** Trots att Eden Studios tog närmare ett halvår på sig för att putsa, polera och förbättra den hopplösa spelkontrollen från Xbox 360/PC-originalet är Edward fortfarande fruktansvärt bängstyrig och hela spelupplevelsen mynnar ständigt ut i vansinnesvrål en förbannad ilska. **Välj istället:** Siren: Blood Curse.



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



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	Pro Evolution Soccer 2009	9/10
3	Final Fantasy VII: Crisis Core	9/10
4	Metal Gear Solid: Portable Ops	9/10
5	Lego Batman	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 **309x83x259**
 Pris **1795 HR**
(ARCADE), 2395 HR
(PREMIUM), 2995 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	Grand Theft Auto IV Niko Bellics väg mot toppen i en värld av organiserad brottslighet är en underbar sådan. Köp, köp, köp!	Action	Take 2	10/10
2	Half-Life 2: The Orange Box Valves obscenit prisvärda, gyllene spelkossa med hela fem spenar att suga actionnärning från, rockar.	Action	EA	10/10
3	Gears of War Nutida actionklassiker som tagit högupplöst motorsågs-slaget av fula fiender till en ny och köttigare nivå.	Action	Microsoft	10/10
4	Street Fighter IV Fighting En eldboll. En rundspark. Ett bensvep. Och en tsmällfet nykomling. Street Fighter IV är äntligen här.	Capcom	10/10	
5	Mass Effect Gotta dig i moraliska val, rymdsex och taktiska strider i denna helgjutet episka rollspelspärla...	Rollspel	Microsoft	10/10
6	Halo 3 Episka rymdbataljer när Bungies grönklädde chef krigar mot de envisa Covenanterna en avslutande gång.	Action	Microsoft	10/10
7	NHL 09 Kämpa dig upp från farfarligan och njut av stjärnglansen i NHL, i ett av de bästa sportspelen någonsin.	Sport	EA	9/10
8	Gears of War 2 Benhärde mördarmaskinen Marcus Fenix är tillbaka, och alla grymmande Locust-grisar bör passa sig.	Action	Microsoft	9/10
9	Call of Duty 4: Modern Warfare Sanslös grafik och fantastisk action. Call of Duty 4 är smaskig militäraktion när den är som absolut bäst.	Action	Activision	9/10
10	Bioshock I undervattensparadiset Rapture har verkligen allt gått fel. Bered dig på en ryslig resa på havets botten.	Action	Take Two	9/10
11	Halo Wars Sugen på lite realtidsstrategi som utspelar sig på ringplanetens snötäckta viddar? Då är detta ditt spel!	Strategi	Microsoft	9/10
12	Race Driver: Grid Teamet bakom Colin McRae Dirt bjuder här på sanslöst cool och varierad asfaltering med ursnygg grafik.	Racing	Codemasters	9/10
13	Rock Band 2 Skräm liv i gamla vadsmuskeln igen och låt baskaggen mala sönder grannsämjan i Harmonix rocksimulator.	Musik	EA	9/10
14	Grand Theft Auto: The Lost and Damned MC-knutten Johnny Klebitz röjer runt i Liberty City och bjuder på en sinnessjukt underhållande resa...	Action	Rockstar	9/10
15	Resident Evil 5 13 000 zombies som alla ser ut som Saddam Hussein och bär klänning. Du ombeds att döda dem alla.	Action	Capcom	8/10

GAMEREACTOR: Någonstade är halt och hållet baserat på redaktionens gemensamma bilder och recensioner och har ingenting med den svenska försäljningen att göra. Fullständiga recensioner av samtliga spel på denna lista går att hitta på: www.gamereactor.se. Sveriges största spelsite.

INHANDLA

GTA IV: LOST AND DAMNED

ROCKSTAR / ROCKSTAR

Vad handlar det om: Johnny Klebitz, ärrad och benhård MC-knutte och en av Liberty Citys ruskigaste skurkar leder sitt samvetslösa MC-gäng The Lost i krig mot rivaliserande gänget Angels of Death. Ditt uppdrag blir att lotsa Johnny genom stora eldstrider i den första, Xbox 360-exklusiva expansionen till Grand Theft Auto IV.
Bästa biten: Känslan av att få se Liberty City från andra ögon, delta i uppdrag där man stöter på Niko och Roman och teamer upp med karaktärer som Playboy och Elizabeta, är en grym känsla som skapar akut fnitter.
För dig som: Älskar grym action, helt enkelt.



INHANDLA

STREET FIGHTER IV

CAPCOM / CAPCOM

Vad handlar det om: Världens bästa och mest populära gäng av fräcka kombattanter återvänder till ett spektakulärt slagsmåls spel som saknar motstycke just nu. Fantastisk spelkänsla med ett spelsystem som är lättillgängligt men ändå erbjuder massvis med finesser och härligt djup.
Bästa biten: Att möta en överlägsen spelare och få enorma mängder spö, medan man saktat men säkert lär sig rätt motmedel, blir bättre och till slut lyckas vinna. Om det sedan är i samma spelsoffa eller mot en främling på andra sidan jordklotet spelar mindre roll.
För dig som: Någonsin har gillat fightingsspel i allmänhet och Street Fighter II i synnerhet.



INHANDLA

HALO 3

BUNGIE / MICROSOFT

Vad handlar det om: Super-cyborgen Master Chief och resten av mänskligheten samlar ihop till ett sista krafttag när Covenant intar Jorden med full styrka. Stoppa den fanatiska utomjordssekten och slakta dig igenom horder av infekterat kött i form av slemblobborna The Flood. Världen förgörs eller lever vidare, helt beroende på din insats.
Bästa biten: Att fylla en Warthog med två polare och åka omkring, göra galna stunts, skjuta på allt som rör sig och sedan avsluta det hela med en riktigt fet bredsladd över gällt skrikande grunts.
För dig som: Gillar att fästa plasmagranater på intet ont anande rymdsslödder.



! UNDIK!

YOU'RE IN THE MOVIES

CODEMASTERS / MICROSOFT

Vad handlar det om: Koppla in Xbox Vision-kameran, bygg upp en liten filmstudio i ditt vardagsrum och försök sedan hårda ut under flertalet flamsiga minispel. Dina rörelser klippas ut och klistras slarvigt in i filmsekvenser för att tillfredsställa dina skådespelardrömmar.
Sämsta biten: Att kuta omkring på stället som en tont för att undvika en virtuell tornado, bara för att i det efterföljande, lågupplösta filmklippet märka att ens armar huggits av på mitten. Vi får inte ens ha kvar våra egna kroppsdelar i denna partyspelsoppa.
Välj istället: Guitar Hero: World Tour. You're in a band – instead! Tamefan!





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.

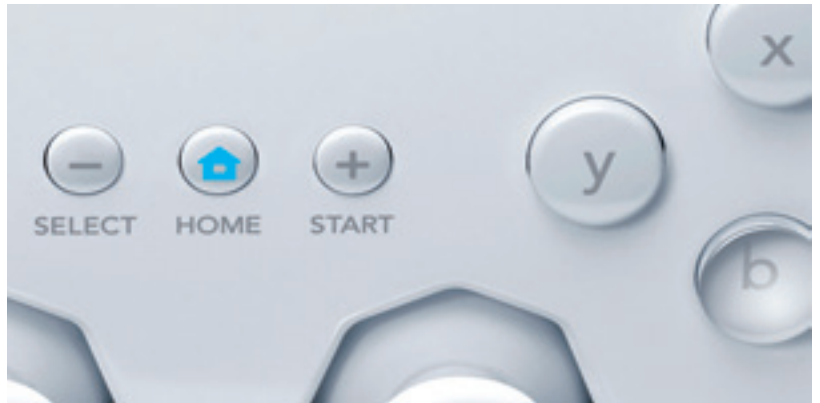
NINTENDO WII

Nintendo revolutionerar vårt sätt att spela med deras senaste konsol

INFO

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

Nintendos senaste spelmaskin är inget tekniskt vidunder. Långt därifrån. Faktum är att det är en försiktigt trimmad Gamecube som döljer sig innanför det läckert kritvita plastskalet. Men det har absolut ingen betydelse för Wii är ändå den spelrevolution som Nintendo utlovade när de började prata om sin femte konsol för tre år sedan. Tack vare den rörelsekänsliga Wii-fjärrkontrollen och smarta nunchuk-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 5 DS

NR.	SPELTITEL	BETYG
1	New Super Mario Bros.	9/10
2	Professor Layton and the Curious Village	8/10
3	The Legend of Zelda: Phantom Hourglass	9/10
4	The World Ends With You	9/10
5	Trackmania DS	8/10

GAMEREACTOR TOPP 15 WII

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

NR.	SPELTITEL	GENRE	UTGIVARE	BETYG
1	Super Mario Galaxy	Plattform	Nintendo	10/10
	Marios galaktiska comeback blev precis så bra som vi hoppats på och en modern klassiker var född!			
2	The Legend of Zelda: Twilight Princess	Äventyr	Nintendo	10/10
	Spelmagi må vara ett utnött och överanvänt ord men det finns inget som bättre beskriver Links äventyr.			
3	Super Smash Bros. Brawl	Fighting	Nintendo	9/10
	Nintendos senaste slagsmål är ett somrigt superspel som proppats till bristningsgränsen med innehåll.			
4	Metrod Prime 3: Corruption	Action	Nintendo	9/10
	Den sista delen i en fantastisk trilogi som med Wii-fjärrkontrollen togs till helt nya höjder...			
5	Resident Evil 4: Wii Edition	Action	Capcom	9/10
	Resident Evil 4 är spelseriens absoluta höjdpunkt och Wii-versionen är lika bra som GC-originalet.			
6	Mega Man 9	Action	Capcom	9/10
	Saknar du gammal ljuvlig 8 bits-utmaning? Då är Capcoms retrodoftande återblick helt rätt spel för dig.			
7	Super Paper Mario	Plattform	Nintendo	8/10
	Spelvärdens plattaste hjälte flirtar med sitt kultklassiska förlutna och ger sig ut på helt nya äventyr.			
8	Mario Kart Wii	Racing	Nintendo	8/10
	Helmysigt heigtävlande med minicrossar, go-karts och dragsters i nya Mario Kart till Wii!			
9	De Blob	Action	THQ	8/10
	Det började som ett flummigt konstprojekt, och slutade som ett fantastiskt charmigt Wii-spel.			
10	Mad World	Action	Capcom	8/10
	Sin City möter Motorsågsmassakern i Capcoms ultravåldsamma slaktfest till Wii.			
11	Zack & Wiki: Quest for Barbaros' Treasure	Äventyr	Capcom	8/10
	En liten pirat och en gyllene apa har huvudrollerna i Capcoms supermysiga pusseläventyr...			
12	Mario Strikers: Charged Football	Sport	Nintendo	8/10
	Bered dig på röda skal, stjärnor, bonusföremål och en massa underhållning när Nintendo tolkar fotboll.			
13	Naruto: Clash of Ninja Revolution 2	Fighting	Nintendo	8/10
	Narutoooooo! Ungdomsninjan i de fula kläderna slår tillbaka i ett av de roligaste slagsmålsspelet till Wii.			
14	Wii Fit	Träning	Nintendo	8/10
	Vi har redan svettats ordentligt med Wii, men nu tas det hela till en helt ny nivå med balansbrädan.			
15	Lego Batman	Plattform	Warner	8/10
	Läderklädd fladdermusman med tillhörande kollega smiskar danska plastklossar på bästa tänkbara sätt!			

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. Sveriges största spelste.

INHANDLA

MAD WORLD

PLATINUM GAMES / SEGA

Vad handlar det om: En stenhård TV-show med folks liv som insats där det gäller att vara så brutal och jävlig som möjligt för att bli publikens favorit. Tuffast av dem alla är Jack, en stenhård jäkel med inopererad motorsåg som klyver fiender på löpande band i det svart/vita, stilistiska äventyret.

Bästa biten: Den närmast sanslösa fantasi-rikedom det visas prov på i hur många sätt man kan döda en motståndare. Mortal Kombats ökända Fatalities känns som humana sätt att dö på jämfört med antihjälten Jacks handlingar.

För dig som: Har saknat ett tokbrutalt och snyggt actionspel till din Wii.



INHANDLA

RESIDENT EVIL 4

CAPCOM / CAPCOM

Vad handlar det om: Infekterade bönder som löper amok på den spanska landsbygden. I rollen som synthfrisuren Leon. S. Kennedy kastas du rakt in i lälandet för att rädda den amerikanske presidentens dotter som blivit kidnappad. Förvänta dig rysliga skräckstunder, hård action och snygg grafik.

Bästa biten: Bossfighten ombord på en ranglig eka med världens sämsta utombordare mot ett vattenmonster. Den ska dräpas med en harpun som tycks lika effektiv som att kasta badsalt på en rysk atomubåt. Minsta snedsteg och man ramlar bryskt i vattnet mot en säker död.

För dig som: Vill bli riktigt, riktigt rädd...



INHANDLA

NARUTO: CLASH OF NINJA REVOLUTION 2

TOMY / D3

Vad handlar det om: Glad partyfighting där Naruto och praktiskt taget varenda figur som haft någon form av roll i serien ställer upp för en match. Låt dig inte luras av de starka kulörerna, under den charmiga ytan döljer sig ett riktigt välgjort spelsystem.

Bästa biten: Att bjuda över tre polare, greppa varsin Classic Controller och slåss. Det blir hela tiden oheliga allianser, folk blir osams, andra gaddar ihop sig mot dig och det krävs lika mycket tur som skill för att vinna. Partyfighting när den är som bäst.

För dig som: Vill slåss som en japansk ninja.



UNQVIK!

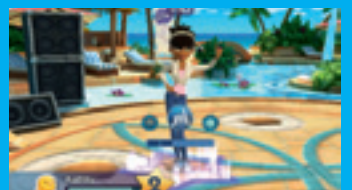
BOOGIE SUPERSTAR

EA / EA

Vad handlar det om: EA följer upp det risiga karaokepelet Boogie med ytterligare ett fisjummet karaoke- och dansspel till Wii där du ska göra förnedrande rörelser med Wii-fjärren och sjunga falskt till skrämmande trista Britney Spears- och Alicia Keys-låtar i den medföljande plastmikrofonen.

Sämsta biten: Karaokeledaren är under all kritik. Låtarna är slarvigt ihopsatta covers, det går att få toppoäng trots total tonhövet, låtarna är censurerade och om det har plockats bort en textrad måste du sjunga något där i alla fall... Riktigt, riktigt risigt.

Välj istället: Rock Band 2. Rocka loss!





INHANDLA DS: CHRONO TRIGGER

SQUARE ENIX / SQUARE ENIX

Vad handlar det om: Ett gäng ofrivilliga äventyrare från olika tidsåldrar samlas för att tillsammans rädda världen från obeskrivlig ondska.

Bästa biten: När du besöker Aylas förhistoriska by och dansar runt bland män i pälsändstycken och kvinnors i tigerbikinis.
För dig som: Gillar klassiska rollspel.



INHANDLA IPHONE: ROLANDO TOUCH FINGERS / NGMOCO

Vad handlar det om: Kungen av Rolando är en tjockis. Som gillar att somna på de konstigaste av ställen. Använd din Iphone till att rulla fettot till säkerhet.

Bästa biten: När man efter sex banor får möjlighet att rulla sina nya, klibbiga Rolandos på väggar och tak.
För dig som: Vill spela det bästa spelet till Apples Iphone och är trött på Loco Roco.

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 Crisis 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 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	Half-Life 2: The Orange Box 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	Crisis Teknikbriljans varvas med gudomlig spelbarhet och dynamik. Våra sinnen stimuleras till bristningsgränsen.	Action	EA	10/10
3	The Elder Scrolls IV: Oblivion En matig värld med massor av människor, djur och äventyr bjuds i den bästa versionen av Oblivion.	Rollspel	Take Two	10/10
4	Call of Duty 4: Modern Warfare Actionexplosion på högsta nivå där brittiska och amerikanska styrkor får slåss mot terrorismen.	Action	Activision	9/10
5	Bioshock Atmosfärisk action med smart handling och underbara miljöer. Skulle du vara så vänlig att köpa det?	Action	Take Two	9/10
6	World in Conflict Stort, utmanande och svenskt strategispel i ett alternativt åttiotal där det kalla kriget plötsligt blev stekhett.	Strategi	Vivendi	9/10
7	Race Driver: Grid Japanska tuners, amerikanska muskler, touring cars, LeMans-bilar och dragsters. Grid har nästan allt.	Racing	Codemasters	9/10
8	World of Warcraft Blizzards otroliga onlineäventyr känner inga gränser. Med rätt sällskap håller spelet bokstavligen för alltid.	Onlinerollspel	Vivendi	9/10
9	GTR 2 Världens bästa racingsimulator som utvecklats i nära samarbete med GTR-stjärnan Henrik Roos...	Racing	Atari	9/10
10	Warhammer 40 000: Dawn of War II Relics senaste strategititel är en klockren sådan med fantastisk spelbalans och underbar design...	Strategi	THQ	9/10
11	Left 4 Dead Du och dina vänner är fast i en stad proppad av hungriga superzombies. Ladda pufforna, heer e Jompa!	Action	EA	8/10
12	Warhammer Online: Age of Reckoning Trött på Age of Conan? Letar du en djupare och mer fantasirik upplevelse? Då är detta spelet för dig.	Onlinerollspel	EA	8/10
13	Grand Theft Auto IV Coolt, stort, svårt och vansinnigt roligt. En inte helt perfekt konvertering av ett helt perfekt spel.	Action	Take 2	8/10
14	Command & Conquer: Red Alert 3 Njut av härligt ostoftande mellansekvenser innehållande trötta Hollywood-rejects, och grym spelbarhet.	Action	EA	8/10
15	World of Warcraft: Wrath of the Lich King Fortfarande less på ditt liv? Ja-men dåsa. Köp den här expansionen då, och bli en ännu större nörd.	Onlinerollspel	Blizzard	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. Sveriges största spel-site.

INHANDLA

GTR 2

SIMBIN / ATARI

Vad handlar det om: Korrekt och minutiöst konstruerad racingsimulation där inget har lämnats åt slumpen och allt handlar om att leverera ett så korrekt och ljudlig upplevelse som möjligt, fjärran från tvålkoppar med fyrhjulsstall i hastigheter över 50 kilometer i timmen.

Bästa biten: Den kompromisslösa och sinnessjukt djupa detaljrikedom som finns i GTR 2 ger oöverträffad simulation av racing och visar hur överlägsna svenska Simbin fortfarande är, trots det inte fullt lika mäterliga konsolspelen Race Pro.
För dig som: Älskar korrekt racingsimulation.



INHANDLA

WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR II

RELIC / THQ

Vad handlar det om: I framtiden kriger man, massor och brutalt. Du klär i dig rollen som de militanta, teokratiska och allmänt otrevliga Space Marines och sprider din brutala lära över galaxen. Eller så kör du i multiplayer och strider mot dina polare. Det är vackert.

Bästa biten: Space Marine Dreadnaughts. De är stora, mäktiga, stenhårda och gör processen kort med alla fiender som står i vägen. Precis som alla gamla inbitna Warhammer-nördar vill ha det.

För dig som: Älskar mörka framtidsvisioner och riktigt grym actionstrategi.



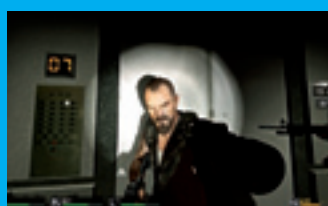
INHANDLA

LEFT 4 DEAD

VALVE / EA

Vad handlar det om: Fyra hårdhudade zombiejägare tar sig an horder av odöda i skönt B-filmsinspirerad inramning. Samarbeta är livsnödvändigt när du tillsammans med tre kamrater hanterar kaoset då zombies, monster och häxor attackerar.

Bästa biten: När du träffar tre kompisar online och tar dig an den avslutande banan på högsta svårighetsgraden. Hur noga ni än planerar kommer totalt kaos att bryta ut och alla zombies driva er högre upp på hustaken medan ni blir allt mer beroende av varandra. Ett av tidernas bästa co-op-moment.
För dig som: Är grym på headshots.



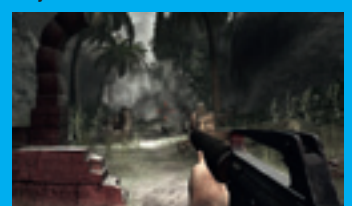
UNDVIK!

SHELLSHOCK 2: BLOOD TRAILS

REBELLION / EIDOS

Vad handlar det om: Vietnam-kriget har fått en oväntad twist då en förlorad last med så kallad Whiteknight har förvidrat människor till djungelsmygande zombies. Din uppgift är att ta reda på vad som hänt din krigskompis, samt skjuta drivor av korkat programmerade vietnameser på vägen dit.

Sämsta biten: Att vapnen är så otroligt dåligt balanserade; en zombie tar emot tre, fyra hagelgevärsskott i magen utan att blinka medan den enklaste revolver påminner om ett raketgevär. Vad handlar det om?
Välj istället: Left 4 Dead. Här till vänster.





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!

SÅHÄR BLEV DENNA TIDNING TILL! För dagliga bloggar: www.gamereactor.se

NUMMER 65

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

Uilken månad. Vilken fantastisk månad februari var. **Street Fighter IV** (ljust), **Killzone 2** (ljust) och **Grand Theft Auto: Lost and Damned** (ljust) släpptes alla med några få dagars mellanrum och orsakade absolut härdsmälta i framförallt min egen hjärna. Vad ska jag spela? Vilket ska jag lägga tid på? Den inre konflikten gjorde februari till en stressig månad med tre av de fetaste releaserna på länge.

6/2

Fredag. Idag har jag nästan bara pysslat med förberedelser inför nästa vecka. Jag flyger till San Francisco imorgon för att smygkika lite på Bioshock 2 och blir borta i fem dagar så det är därför viktigt att alla vet vad de ska göra, och att spelen som precis kommit in, skickas ut för recension. Jag har lite resfeber faktiskt, för ovanlighetens skull. Det var ett tag sedan jag reste i jobbet då min trilskande tantrygg satt stopp för USA-besöken på slutet. Ska lägga fram passet nu, sist jag reste glömde jag det hemma och fick lösa ett svindyrt engångspass på Arlanda.

7/2 (11.22)

Jag sitter på flyget på väg till Chicago. Flyger med SAS och sitter faktiskt ganska hyfsat, trots mina 197 cm. Flög från Östersund till Stockholm imorse och väntade knappa timmen på flyget som ska ta mig till O'Hare Airport. Bredvid mig sitter en gammal finsk kvinna som verkar frysa något alldeles enormt trots att temperaturen i kabinen mest troligt uppgår till +42°. Tropisk hetta, SAS-stylee. Kärringen har beställt in tio filter (minst) och bad precis om att få låna min

också. Snacka om att gama. Ska fråga Mäki då jag kommer hem om detta beteende är typiskt finskt.

7/2 (16.22)

Framme i Chicago. Här är vädret härligt. -22° i Östersund har nu bytts ut mot +17° i ett soligt och vårigt Chicago. Jag stannade på Jazz Foodcourt på väg till terminal 5 och där stod UFC-världsmästaren Georges St-Pierre och väntade på thai-käk. Jag gick fram och presenterade mig och berättade att jag nyligen spelat UFC 2009-spelet och testat att slåss som honom i digital form. Jag bjöds med till deras bord och avnjöt min apelsinkyckling (plus ris) då och pratade mixed martial arts med världens främste weltervikts-fighter.

8/2

San Francisco är blåsig, men soligt och vackert såhär på västkanten. Hotellet ligger i Japan Town och är urtjusigt, japanskt och väldigt... modern. Jag åt precis en hamburgare gjord på Kobe-biff. Det var den dyraste hamburgaren jag någonsin smakat (380 kronor) men den var värd varenda krona. USA är härligt. San Francisco är härligt. Senare under resan ska jag ut till Alcatraz och handla lite kläder på Banana Republic.



Hamburgare på the Kabuki Lounge i San Francisco. Gjord på svindyr Kobe-biff. Underbart smarrigt.

9/2 (10.44)

Vaknade 07.00 imorse och var pigg som en lärka. Det har förmodligen inte hänt mig på 15 år. Jetlag gör konstiga saker med kroppen. For sure. Imorgon ska vi besöka 2K Marin för att kika på Bioshock 2. Har skrivit på ett helt vansinnigt strängt kontrakt som säger att jag inte får yppa ett knyst om det jag kommer att få se. Inte förrän i april-numret i alla fall.

9/2 (17.09)

Vi har precis käkat på The Cheesecake Factory (deras efterrätter är klassiskt superbäst) och ska nu vidare till Tommy Hilfiger på Union Square och kika på vårens trench coats. Jag vill ha en. Och tjusiga tangomackor i dyrt kalvskinn.

10/2

Hotellet vi bor på ligger i Japan Town. Allt är japanskt. Litet och trångt, även om hotellrummen är tjusiga med skjutdörrar av handmålat papper och med ett enormt badrum. Jag har badat som en liten fisk, då jag äntligen hittat ett badkar som rymmer två meter dumheter. Just nu sitter jag i en taxi på väg till Sausalito där 2K Marin huserar.

11/2

Bioshock 2 ser grymt ut, proppat av överraskningar och snyggare än det första spelet. Mer än så får jag inte säga. Idag har vi varit på Alcatraz och kikat runt lite, precis som alla andra turister blev vi inspärrade i varsin cell en kort stund och klaustrofobin var givetvis fullkomlig. Jag har svårt att tro att jag skulle ha klarat av mer än tre dagar i denna helvetes-håla, om jag hade varit brottsling... i 1950-talets USA.

12/2

Hamnmrådet i San Francisco är ett av världens mysigaste ställen. Pir 39 med San Francisco Aquarium och alla de mysiga små fiskerestaurangerna som ligger här ovanpå vattnet får mig att fnittra av förtjusning. Imorgon bär det av hemåt, tyvärr. Här hade jag kunnat bosätta mig.

13/2

På väg hem. Pratade just med Jonas Elfving som varit i New York medan jag varit i Kalifornien. Han har varit och smygtestat Wolverine, Singularity och Prototype och menar att det sistnämnda känns riktigt bra. Ravens nästa spel; Singularity, ska också ha verkat extremt lovande.



Böja broar med armkraft - inget problem i Ravens nästa storspel; Singularity...

16/2

På plats på redaktionen igen efter en seg helg i jetlagens tecken. Nu gäller det att explodera igång med produktionen av nummer 65 här för min del. Jonas Mäki har hållit ställningarna här hemma på bästa sätt och de andra grabbarna har färdigställt mycket av textmaterialet inför det här numret. Nu gäller det för mig att börja behandla bilder, rita sidor och välja ut vilka spel som ska vara med i recensionsavdelningen. Samtidigt som jag längtar tillbaka till San Francisco.

BLU-RAY-FILMER

Johan Bergström recenserar Blu-ray-rullar...



IN BRUGES

BLU-RAY

En av förra årets största överraskningar dök upp som en blick från klar himmel och gjorde filmvintern så mycket roligare. Historien om de båda misslyckade lönnmördarna är fantastiskt snygg och sanslöst vulgär men regissören Martin McDonagh har gjort nästan allting rätt. Colin Farrell gör dessutom en av sina bästa rollprestationer någonsin. **9/18**

Bilden: Trots låg budget bjuder In Bruges på en duktigt läcker och skarp bildupplevelse. Bilden har ett bra djup och fin svärta men ett lager brus drar ner betyget. **7/18**

Ljudet: DTS-HD-spåret är detaljerat och balanserat. **7/18**



EAGLE EYE

BLU-RAY

Hollywoods nya gunstling Shia LaBeouf värmer upp inför Transformers 2 med en småkorkad actionproppad popcornrulle. Inledningen är lovande men det fåniga manuset och de logiska luckorna slaktar all trovärdighet. En överspelande Shia gör inte heller saken bättre. Fast actionscenerna är vansinnigt häftiga och välgjorda. **7/18**

Bilden: Fruktansvärt bra bild. En av de bästa Blu-ray-filmerna någonsin beträffande ren bildbriljans. Skarpt, detaljerat, brusfritt och med väldigt goda färgvärden. **18/18**

Ljudet: Dolby TrueHD-ljudmixen är tokbra. **9/18**



SAW V

BLU-RAY

Att Saw-filmerna kommer att fortsätta att hagla över oss som bloddoftande strössel varje höst, är lika självklart som att det kapas huvuden och krossas kranium i själva filmerna. Lionsgate har fått upp farten på riktigt nu, och Saw V är precis lika långsökt tradig som den tredje och fjärde delen. **4/18**

Bilden: Precis som i fallet Saw IV på Blu-ray bjuder Saw V på en god transfer som känns jämn och stabil rakt igenom. Bra färger, god kontrast och en hälsosam och passande mängd brus bidrar till en väl godkänd helhet. **7/18**

Ljudet: DTS-HD Master Audio-spåret är mixat i sju kanaler och låter precis så skräckinjagande som filmen kräver. **8/18**

18/2

Idag kör vi för fullt. Full fart. Igår spenderade jag nio timmar tillsammans med Grand Theft Auto IV-expansionen The Lost and Damned och idag har jag och Mäki pysslat vidare med beta-testerna, nyhetsplaneringen och även köpguiden. Imorgon ska vi fortsätta med recensionerna samt med Elfving's stora GTA-artikel (som känns riktigt matig och intressant). Med lite tur får vi de första bilderna från både Need for Speed: Shift och Army of Two 2 imorgon.

21/2

Lördag, och det är full fart här på redaktionen. Mäki har spenderat två timmar (till) tillsammans med Riddick, Steinholtz har testat Stormrise nu på eftermiddagen och jag har suttit med min recension av Sega Mega-Drive Ultimate Collection. Vi kommer att måsta jobba imorgon också, men vem bryr sig, söndagar är ändå vanligtvis sjukt trista.



Streets of Rage 2 - så fantastiskt vackra pixlar...

23/2

Måndag. Redaktionen består idag av idel zombies. Och inte för att vi spelat för mycket Resident Evil 5, utan för att vi stannade upp hela naten för att se Oscars-galan. Eat Lead: The Return of Matt Hazard recenseras idag, samt Afro Samurai. Imorgon är det sista dagen.

24/2

Deadline. En ganska lugn sådan, trots allt. Tidningen börjar se klar ut. Vi är nöjda. Vi ses den 6:e april. Eller på Gamereactor.se.



STEP BROTHERS BLU-RAY

Will Ferrell och John C. Reilly. Tillsammans för andra gången och med den horribelt trista Talladega Nights förträngd och bortglömd har deras senaste komedi roat kungligt på redaktionen. Urfånigt är honnörsordet då Ferrell och Reilly spelar bortskämda mammagrisar och på köpet snubblar över massor med

superskön, improviserad situationskomik. **8/19**

Bilden: Detaljrikedomen och klarheten i bilden imponerar, rakt igenom. Man ser porer, hårstrån och mängder av mindre detaljer. Ingen referensfilm, men ändå väldigt stabilt. **7/19**
Ljudet: Skapligt ljudspår som låter krispigt men tunt. **5/19**



3 ON 3 NHL ARCADE

EA tar oss tillbaka till gamla ursköna 8-bitklassikern Ice Hockey

Plattform PS3/XBOX 360 Utvecklare EA Utgivare EA Antal spelare 1-6 Pris 89,- Text MARCUS LÖFSTRÖM

Passningen sitter på bladet. En enkel kroppsint och jag är förbi motståndaren som huvudlöst försöker bryta för högt upp i banan. Jag höjer blicken, ser en medspelare vid bortre stolpen. Sätter tummen på passknappen för en verklig smörpass då den bortfintade rivalen kommer skrinande mot mig i hög fart.

Mer än så kommer jag inte ihåg. Men jag har i efterhand fått det berättat för mig att jag fick ett klassiskt tvåhandsfattat yxhugg med klubban över störtkrukan och därmed tappade

pucken. Det räcker med att nämna klassikernas klassiker i sammanhangen, Ice Hockey till NES, för att veta förutsättningarna i 3 on 3 NHL Arcade. Inget snack, inga krusiduller, inga taktiktaflor. Välj dina tre utespelare, en målvakt och sen är det bara att köra, tackla, slå ner och gärna sätta en och annan puck i mål.

3 on 3 NHL Arcade är ett bra exempel på hur nedladdningsbara spel borde se ut. Med en billig prislapp och en hyfsad livslängd fungerar EA:s skofriska arkadhockey alldeles utmärkt.

7/19

CHILLA Flower vill att du tar det lugnt. Gör det.



FLOWER

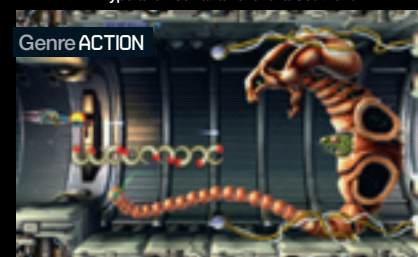
Ljuv stillhet i härligt PS3-spel...

Plattform PS3 Utvecklare THAT GAME COMPANY Utgivare SONY Antal spelare 1 Pris 79,- Text JONAS ELFVING

En skrumpen blomma, på ett fönsterbleck i en asfaltsgrå stad. Omvärldens stress har fått den att slokna. Blomman drömmer om vidsträckt ängar, där ett ensamt kronblad resolut väcker naturen till liv. Bladen blir fler och fler. Storslaget svävande. Men det blir ingen sommar, ifall inte nån sätter fart. Antar du utmaningen? Du behöver bara vipa lite med din handkontroll.

De likriktade spelen täcker spelhyllorna som jämngår asfalt. Action, racing, onlinerollspel... action, racing, onlinerollspel. Säkert, slätstrukt och säljande. De nedladdningsbara spelen är en reaktion på detta. Vi förstår inte hur kraften kan vara så stor, men den tränger genom asfalten utan problem. Som en blomma. **8/19**

SVENSKT! R-Type är utvecklat av svenska Southend...



R-TYPE DIMENSIONS

Svenskjapansk retro-action

Plattform XBOX 360 Utvecklare SOUTHEND INTERACTIVE Utgivare MICROSOFT Antal spelare 1-2 Pris 139,- Text JONAS MÄKI

Det är återigen dags att hoppa in i sin R9 Arrowhead och ta sig an det genomda Bydo-imperiet. R-Type är en gammal klassiker av den hårda skolan där det knappt gick att ta sig vidare i arkadhallarna utan att mata maskinerna fulla med pengar.

Även om denna remake av de båda första spelen i serien, utrustad med skönt co-op-stöd, är ett mer ekonomiskt alternativ känns de 130 kronor det kostar alldeles för mycket i förhållande till vad man får. Med sin totalt mordiska svårighetsgrad är R-Type Dimensions trots grym spelkontroll, välgjord grafik och skön musik, främst ett spel för fans av genren. **7/19**

TOPPEN



LITA PÅ VÅRA LISTOR

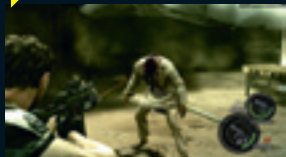
Vilka spel är det egentligen som är populärast i olika länder? Vilka spel är det som snurrar flitigast i redaktionens testmaskiner? Svaren finns i månadens listor...

FÄRSKA TOPPLISTOR FRÅN SPELVÄRLDEN

Försäljningslistor varje vecka: www.gamereactor.se

FAVORITER

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



RESIDENT EVIL 5

PC/PLAYSTATION 3/XBOX 360

Redaktionen kivas. Ofta. Om speljournalistisk och Subway-mackor. Vi behöver ofta bygga upp lagandan igen och Resident Evil 5 har med sitt samarbetsläge visat sig vara perfekt team building.



HALO WARS

XBOX 360

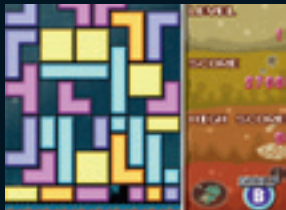
Sena kvällar med Halo Wars har blivit en tradition bland redaktionens strategifantaster. Mäki bygger svindryna men urstarka Scarabs, Elfving har en fäblöss för Kamikaze Grunts och Steinholtz väljer alltid att spela som tekniska bruden Anders, mest för att han är kär.



MAD WORLD

WII

Mad World! Ja! Vi har en tuff, mekanisk motorsågsarm och i komiskt överväldsamma sekvenser kan vi slänga folk i fläktar och i en enorm köttpress.



TETRIS DS

DS

Folk säger ofta att de ser Tetris-klossarna falla framför sina ögon när de ska sova. Märkligt. Sårt händer aldrig oss. Kanske för att vi hoppar över sömnen och spelar hela natten i stället.



WARHAMMER: DAWN OF WAR 2

PC

Dawn of War 2:s sköna blandning av rollspel och realtidsstrategi är bland de bästa kombinationerna sedan mjölk mötte O'boy på (gissningsvis) 1600-talet. Lil-Petter har nästintill blivit religiös av spelets all taktiska action.



SVERIGE TOPP 20

1:a MARIO KART WII

Format Wii Gamereactors betyg 8/10

2:a WORLD OF WARCRAFT: WRATH OF THE LICH KING

Format PC Gamereactors betyg 8/10

3:a CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE

Format XBOX 360 Gamereactors betyg 9/10

4:a WORLD OF WARCRAFT

Format PC Gamereactors betyg 9/10

5:a COUNTER-STRIKE 1: ANTHOLOGY

Format PC Gamereactors betyg -

6:a SINGSTAR 80'S

Format PS2 Gamereactors betyg 9/10

7:a SINGSTAR SVENSKA HITS

Format PS2 Gamereactors betyg 7/10

8:a FEAR 2: PROJECT ORIGIN

Format PC Gamereactors betyg 7/10

9:a GUITAR HERO AEROSMITH

Format PS2 Gamereactors betyg 5/10

10:a GUITAR HERO III: LEGENDS OF ROCK

Format PS2 Gamereactors betyg 7/10

11:a WII FIT

Format Wii Gamereactors betyg 8/10

12:a NEW SUPER MARIO BROS

Format DS Gamereactors betyg 9/10

13:e WORLD OF WARCRAFT: THE BURNING CRUSADE

Format PC Gamereactors betyg 9/10

14:e SINGSTAR ABBA

Format PS2 Gamereactors betyg -

15:e SOUL CALIBUR IV

Format PS3 Gamereactors betyg 8/10

16:e GUITAR HERO: WORLD TOUR

Format PS2 Gamereactors betyg 7/10

17:e SKATE 2

Format XBOX 360 Gamereactors betyg 8/10

18:e SINGSTAR SVENSKA HITS SCHLAGER

Format PS2 Gamereactors betyg 8/10

19:e GUITAR HERO III: LEGENDS OF ROCK

Format XBOX 360 Gamereactors betyg 7/10

20:e CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE

Format PC Gamereactors betyg 9/10

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

JAPAN TOPP 10

1	MARIO & LUIGI RPG 3	WIDS
2	STREET FIGHTER IV	PS3
3	MOBILE SUIT GUNDAM: GIREN NO YABOU	PSP
4	MOBILE SUIT GUNDAM: GIREN NO YABOU	PS2
5	STREET FIGHTER IV	XBOX 360
6	PRO EVOLUTION SOCCER 2009	PSP
7	PRO EVOLUTION SOCCER 2009	PS2
8	DEMON'S SOULS	PS3
9	TALES OF THE WORLD: RADIANT MYTHOLOGY 2	PSP
10	FINAL FANTASY CC: ECHOES OF TIME	DS

Källa: Media Create

USA TOPP 10

1	WII FIT	WII
2	WII PLAY	WII
3	MARIO KART WII	WII
4	LEFT 4 DEAD	XBOX 360
5	CALL OF DUTY: WORLD AT WAR	XBOX 360
6	SKATE 2	XBOX 360
7	GUITAR HERO: WORLD TOUR	WII
8	NEW SUPER MARIO BROS	DS
9	MARIO KART DS	DS
10	LORD OF THE RINGS CONQUEST	XBOX 360

Källa: NPD Funworld (OBS! Endast konsolspel)



WII FIT

Feta amerikaner behöver motionera. Det är därför bra att de köper Fit.

ENGLAND TOPP 10

1	STREET FIGHTER IV	PS3
2	STREET FIGHTER IV	XBOX 360
3	WII FIT	WII
4	WARHAMMER 40,000: DAWN OF WAR 2	PC
5	MARIO KART WII	WII
6	WII PLAY	WII
7	PROFESSOR LAYTON AND THE CURIOUS VILLAGE	DS
8	RACE PRO	XBOX 360
9	HOUSE OF THE DEAD: OVERKILL	WII
10	MEGA DRIVE ULTIMATE COLLECTION	PS3

Källa: Charttrack

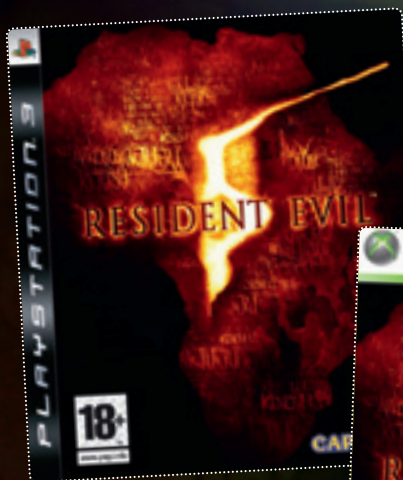


STREET FIGHTER IV

Ken och grabbarna slog sig snabbt in på Englands-toppen!

WWW.GAMEREACTOR.SE

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



TÄVLA & VINN!

RESIDENT EVIL 5

COLLECTORS EDITION

Ta chansen, vinn ett smaskigt samlarexemplar av **RESIDENT EVIL 5**

Fyll i rätt svar nedan



Vad heter han som skapade Resident Evil?

Shinji Mikami Yuji Naka Hideo Kojima

Vad heter viruset i Resident Evil 2?

X-Virus G-Virus T-Virus

Vad heter hjälten i Resident Evil 4?

Leon Matt Chris

Motivering:

Skriv med max 15 ord varför du ska vinna ett samlarexemplar av Resident Evil 5?

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

Ditt namn & adress:

Du kan även delta i denna tävling på Gamereactor.se och slipper då klippa sönder tidningen. Häpp!

Namn:

Adress:

Postnummer & ort:

Telefonnummer:

Jag vill vinna spelet till: Playstation 3 Xbox 360

Klipp ur talongen, skicka den till oss och märk kuvertet med "RE5". Vill du inte klippa sönder tidningen kan du skicka svaren i ett mail eller skriva ned svaren på ett papper till tavling@gamereactor.se eller till: Gamereactor, Hamngatan 10, 831 33 Östersund.

Fler tävlingar på: WWW.GAMEREACTOR.SE

LEAD WITH RIGHTEOUS FURY

WARHAMMER 40,000 DAWN OF WAR



AVAILABLE 20TH FEBRUARY



WWW.DAWNOFWAR2.COM



Warhammer 40,000: Dawn of War II - Copyright © Games Workshop Limited 2009. Dawn of War, the Dawn of War II logo, GW, Games Workshop, the Games Workshop logo, Space Marine, 40K, Warhammer, Warhammer 40,000 Device, the Double-headed Eagle device and all associated marks, logos, places, names, creatures, races and race insignia/devices/logos/symbols, vehicles, locations, weapons, units and unit insignia, characters, products, illustrations and images from the Dawn of War II game and the Warhammer 40,000 universe are either ®, TM and/or © Games Workshop Ltd 2000-2009, variably registered in the UK and other countries around the world, and used under license. All Rights Reserved. Developed by Relic Entertainment. NVIDIA, the NVIDIA logo, GeForce and "The Way It's Meant to Be Played" logo are registered trademarks and/or trademarks of NVIDIA Corporation in the USA and other countries. THQ, Relic Entertainment and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. All other trademarks, logos and copyrights are the property of their respective owners. Windows and the Windows Vista Start button are trademarks of the Microsoft group of companies, and "Games for Windows" and the Windows Vista Start button logo are used under license from Microsoft.

