

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

GRATIS
TIDNING
Maj/Juni 09
Nummer 67

Nordens största

www.gamereactor.se

Game reactor



**FIGHT
NIGHT**
RECENSION
TYSON GER
ALI STRYK
I EA SPORTS
URSNYGGA
FYRA

**PETTER
ROCKAR
ORION &
ONE**

RECENSIONEN
Guitar Hero:
Metallica

RECENSIONEN

CHARMIG SMOCKA!

VI HAR BETYGSATT
PUNCH-OUT TILL WII

GHOSTBUSTERS

PETER VENKMAN JAGAR
POLYGONGASTAR

+
**GRYM
POSTER**
Gigantisk affisch
medföljer!

***TONY
HAWK
RIDE**

NU LIGGER
SKATE RIKTIGT
RISIGT TILL



REVOLVERN OCH JAG

Utvecklarna bakom Grand Theft Auto IV kommer i höst att erbjuda en cowboy-saga som Petter Hegevall skulle kunna mördra för

Jonas var och hälsade på hos Rockstar för ett par veckor sedan. Han fick testa Red Dead Redemption för första gången och kom hem med ett enormt leende på läpparna. Rockstars nya lovar gott. Oerhört gott. Och vid närmare eftertanke tror jag bestämt att uppföljaren till Red Dead Revolver mycket väl kan komma att bli mitt drömspel. På riktigt. Jag har inte funderat så mycket på "mitt drömspel" på slutet. I ungdomens dagar skissade jag ofta på mina drömmars spel och skrev små manus och ritade karaktärer, och annat nördigt. Nu är jag tillbaka där, nästan i alla fall. Jag fantiserar om mina upptåg i Vilda västern.

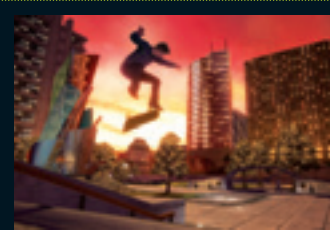
Gun hade kunnat bli det där drömspelet. Men halvslaskig spelkontroll och blek grafik fick mig att tröttna. Men Red Dead Redemption... det ser briljant ut. Tätt story, grym spelkontroll, underbar grafik och framförallt den där friheten från GTA IV. En motiverad frihet, proppad med liv och rörelse. Jag drömmer om att kapa ett tåg, bara åka så långt spåret räcker. Skjuta prärievargar och gamar. Tugga tuggtobak och stjäla hästar. Revolverdueller, slagsmål... lössaktigt kvinnfolk. Red Dead Redemption kan verkligen bli hur bra som helst.

Petter

INSIDAN

Inuti Gamereactor Magazine #67

Vi har sträckspelat UFC 2009 i veckor nu, spelat Red Dead Redemption och kikat på nya Tony Hawk...



06 TONY HAWK: RIDE

Nu ska Tony Hawk bräda Skate... med en bräda! Läs på om Tony Hawk: Ride och den medföljande plast-skateboarden!



18 ASSASSIN'S CREED 2

Ubisoft byter huvudperson, skurk och århundrade då de i höst bjuder på uppföljaren till det stilistiska Assassin's Creed!



32 GUITAR HERO: METALLICA

Petter har headbangat sönder ett vitrinskåp (igen!) till tonerna av den idiotsvåra Master of Puppets. Sen satte han betyg...



24 RED DEAD REDEMPTION

Actiongenren får se upp, för nu laddar Rockstar om. Jonas Mäki besökte utvecklarna för att tugga tobak och prata krutladdningar.



16 GHOSTBUSTERS

Ghostbusters har fått nytt liv i ett ambitiöst licensierat. Läs om vårt brutala mord av marshmallow-monstret Stay Puft!

BETA-TEST

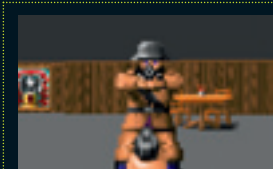
- 14 Saw the Game
- 15 Bayonetta
- 15 Call of Juarez: Bound in Blood
- 16 King of Fighters XII
- 16 Ghostbusters
- 18 Assassin's Creed 2

RECENSIONER

- 30 UFC 2009: Undisputed
- 32 Guitar Hero: Metallica
- 33 Terminator: Salvation
- 33 Virtua Tennis 2009
- 34 Infamous
- 34 Bionic Commando
- 35 Fuel
- 36 Punch-Out

FASTA SEKTIONER

- 04 Brev & Mail
- 06 Nyheter
- 07 Utannonserat
- 09 6 anledningar
- 11 Kalendern
- 40 Köpguide
- 42 Journal
- 42 Blu-ray
- 43 Nedladdat
- 46 Topplistor
- 47 Tävlingar
- 43 Retro



47 WOLFENSTEIN 3D

Vi berättar allt om Ids gamla klassiker

► **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)

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 högstadie- och gymnasieskolor, internet-caféer, enskilda specialbutiker och större köpcentrum. www.gamereactor.se är Sveriges största spelsite. Här finner du varje dag ett tiotal purfäriska spelnyheter samt recensioner, exklusiva reportage, intervjuer och givetvis matiga och informativa förhandstester. På Gamereactor.se kan du även driva din egen blogg, skriva egna medlemsrecensioner, diskutera spel i vårt forum eller få svar på dina frågor från oss på redaktionen.

► **GAMEREACTOR GES UT AV GAMEZ PUBLISHING**

TESTAD VERSION

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

REKOMMENDERAD ALDERSGRÄNS

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

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

16+
www.pegi.info

"PS", "PlayStation", "PLAYSTATION", "PSS", and "DOX" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS" is a registered trademark of Sony Corporation. "Blu-ray Disc" and "BD" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "Infamous" is a registered trademark of Sucker Punch Productions, LLC. All rights reserved. "Broadband Internet service required. Users are responsible for broadband access fees. Charges apply for some content. PlayStation Network and PlayStation Store subject to terms of use and not available in all countries and languages. Users under 18 require parental consent."

MISTAKES.
IT'S THE REASON
SOME SUPERHEROES
WEAR A MASK.

Game
reactor
9/10

BEING A HERO IS OPTIONAL

Download the free demo at the PlayStation®Store.

infamousthegame.com



PLAYSTATION 3





GÖR DIN RÖST HÖRD SKRIV TILL OSS!

Wii är en riktig flopp

Wii är en sådan flopp, med tanke på dålig prestanda och hur kassa spel det släpps. Och det lär inte ändras heller. Jag skaffade Wii för att jag ville spela Super Mario Galaxy och Super Smash Bros. Brawl. Jag älskar dessa spel men efter ett och ett halvt år så fick jag nog. Nintendo mjölkar pengar av föräldrar som köper Wii till sina barn, då de anser att rörligt spelande ger bättre motion än vanligt spelande. Jag tror knappast att någon slänger sig runt i soffan eller i rummet bara för att de spelar. Jag fick nog, ställde mitt förbaskade Wii på hyllan och drog till affären och införskaffade ett Xbox 360 med ett glatt leende. Jag inhandlade såklart Gears of War, den lilla godtbiten får man inte missa. Satte mig framför soffan och körde igenom spelet och var häpen men också överlycklig och det var helt kasst att jag hade missat denna spelupplevelse tidigare. Dagen därpå funderade jag vad jag skulle göra med min Wii. Sparade skiten på det ställe där den ska stå, på hyllan! Den enda orsaken till att jag sparar saken är på grund av att klassiker kan dyka upp igen. Jag är överlycklig över min Xbox 360 och det enda som fattas nu är en grym TV och lite fler riktigt bra spel.

...NIKODINISKI

Utvecklingen går bakåt

Nu förstår jag ingenting, det känns som om utvecklingen går bakåt. Man kan ju inte spela med en kompis längre när man spelar TV-spel och det tycker jag är underligt för är det inte det som TV-spel handlar om, att ha kul med sina vänner? Jag är faktiskt väldigt förvånad över att utvecklarna inte vill lägga ner så mycket tid på flerspelarläget längre, utan fokuserar på onlineläget. Visst, onlineläget är viktigt, men man missar liksom hela poängen med TV-spel. Än så länge kanske det finns några spel med flerspelarläge, men mängden minskar. Jag köpte MotoGP 08 förra månaden,



POWERPLAY Insändaren "Budda" blev aldrig utnämnd till "Powerplayer" under det sena 80-talet, och hoppas nu att vi på Gamereactor ska ge honom upprättelse.

och när jag och min pappa skulle sätta oss ner och ta en match, så kunde vi inte hitta flerspelarläget, men vi letade på i förväntan av att vi skulle hitta det, men det gjorde vi aldrig. Man vill ju kunna tävla med sina vänner och inte med någon annan som sitter på andra sidan Jorden. Vissa vill säkert spela med andra online och det vill ju jag också, men jag sitter helst hemma i soffan med min familj och mina vänner och spelar.

...CALLE LÖFBERG

Varför dessa ändringar?

Är ett stort fan av Resident Evil och Silent Hill serierna och förstår inte riktigt varför spelutvecklarna alltid ska bryta koncepten. Jag älskar Resident Evil 4 och 5 för vad de är, men i mitt tycke är inget av dem ett Resident Evil-spel som de en gång var. Jag förstår att Capcom med flera vill ha in Resident Evil-serien och Silent Hill i nutiden, men varför

FRÅN FORUMET

Månadens guldkorn från gamereactor.se/forum

Vilka är de mest irriterande spelfienderna?
...Mnstr449

Tycker att parasiterna i Halo är jäkligt jobbiga. Sen har vi ju vissa Megaman-fiender som fått mig att vilja slänga kontrollen i golvet ett flertal gånger...
...Janis_Joplin

Alla zombies i Half-Life 2 när de kommer mot en och man är helt oförberedd. Var tvungen att sätta på Benny Hills-musik och tända alla lampor i huset för att våga mig genom Ravenholm.
...EL_Mascerade

förstöra det som gjorde spelen till det de är i dag? Det som gjorde att jag fastnade för Resident Evil och Silent Hill var den sköna blandningen av utforskande, pussel och action som erbjöds. Men det har blivit mer och mer action och mindre och mindre utforskande för varje ny del. Då tycker jag att utvecklarna glömmar bort vad som gjorde spelen feta från början. Gör spelen snyggare, större och bättre men glöm inte var de kom ifrån. Glöm inte bort skrällen!

...NEMESIS

Är jag en Powerplayer eller inte?

Jag är en snubbe i 20-års åldern (vilket innebär att jag fyller 30 i år) som läser er eminenta blaska närhelst jag får mina lumpna nävar på ett exemplar. Dessutom missar jag aldrig en chans att diskutera med er envise chefredaktör så ofta jag träffar honom... synd bara att han ganska ofta har fel i sina tröttsamma resone-mang. Men! Jag har under många år dragits med ett problem. Under min ungdom spelade jag ofantliga mängder Nintendo-spel (8-bit) och skrev upp vilka spel jag varvade. Det fanns vid den tiden en tveksam tidning vid namn Nintendomagasinet och en Nintendo-klubb och det var nämligen så att dom i varje nummer utsåg "Powerplayers" - spelare som var ovanligt grymma. Jag borde ha skickat in ett brev med alla mina bedrifter men gjorde aldrig det och det har hemsökt mig under hela mitt vuxna liv. Gamereactor har nu ledartröjan bland speltidningar och borde således ha mandat att utse nya Powerplayers - något man kanske borde ta tag i... Efter att ha klarat långt över 100 stycken spel frågar jag nu er; är jag en Powerplayer?

...JOAKIM "BUDDA" LUNDGREN

Hej Budda. Vi har efter lite betänketid kommit fram till att du tyvärr inte är någon Powerplayer. Du har tyvärr inte klarat Trojan...

MÅNADENS LÄSARE

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

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



AIDIN ABEDINI

Ålder? 15 år

Användarnamn på Gamereactor.se? Wild Aidin
Yrke/sysselsättning? Är man 15 så brukar man ju plugga... vilket jag gör.

Världens bästa spel? Super Mario Galaxy. Vad som gett det en VIP-plats i mitt hjärta är klockren kontroll, färgglad grafik och stämningfull musik (åtminstone i de trevliga och vänliga banorna). De två sistnämnda egenskaperna bildade ett härligt spel.

Ditt bästa spelminne? Det tog mig inte mer än fem ynka minuter efter att ha startat Half-Life 2 för att förstå att detta inte är ett spel i mängden. Det är spelet framför alla andra spel. Kapitlet då man körde tråskbåt och jagades av helikoptrar var speles främsta.

Favoritmusik? Många genrer (till och med klassisk musik) är välkommet men mest lyssnar jag på rock. Vi snackar Iron Maiden eller Pearl Jam.

Hobbyer? Chilla och gejma. Det är grejer det.
Ogillar? Död åt dubbade filmer och spel. Förstör stämningen rejält.

Åsikter om Gamereactor #66? Älskade det ursnygga dubbelomslaget med både Wolverine och Wanted!



[PROTOTYPE]TM

BECOME ANYTHING. CHANGE EVERYTHING.



You are Alex Mercer, the PROTOTYPETM, the ultimate shape-shifting weapon. With no memory and no mercy, hunt your way to the heart of the conspiracy which created you, making those responsible pay!

12.06.09

WWW.PROTOTYPEGAME.COM

18+
www.pegi.info



PLAYSTATION 3

Games for Windows

XBOX 360

XBOX LIVE

ACTIVISION.

activision.com

© 2009 Activision Publishing, Inc. Activision is a registered trademark and Prototype is a trademark of Activision Publishing, Inc. All rights reserved. '3' and PLAYSTATION are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Windows, the Windows Vista Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos 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. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners. All rights reserved.

TM



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

STARTA SOM PROFFS

Din skejtare i Tony Hawk: Ride är ingen rookie som ska lära sig alla tekniker från grunden, utan vi får börja som proffs och gå till superproffs. Du kan designa en bräddakare i din egen avbild och smycka ut alter egot i Create-a-Skater-läget.

MASSA SKATEPROFFS

Förutom skateboardlegenden Tony Hawk själv kommer ett gäng andra skateboard-åkare medverka i Tony Hawk: Ride. Hela listan är inte utannonserad än, men Mike Mo Capaldi och Ryan Sheckler är i alla fall två av de som listats. I spelet kommer skejtarna förvandla dig till en veritabel bräddguru i diverse utmaningar.

GLÖM HANDKONTROLL

Glöm knappar och spakar, i Tony Hawk: Ride spelar du med en trådlös plast-skateboard utan hjul som känner av dina rörelser. Här finns en sensor som märker när du trampar igång fart och en accelerometer som läser av dina trampningar och din lutning.

Tricken gör man med en skateboard av plast

NYA UTVECKLARE

De tidigare Tony Hawk-kreatörerna Neversoft pysslar numera bara med Guitar Hero-spelen och bakom Tony Hawk: Ride står denna gång istället nystartade studion Robomondo. För att ta tillbaka serien till sin forna glans har Robomondo-gänget fått ett helt år av extra utveckling på sig...



NYA STÄDER Förutom den nya kontrollmetoden (där vi kommer att stå på en plast-skateboard på golvet) dyker förstås också nya arenor nedslusade med ramper och räcken upp i Tony Hawk: Ride. Vi ska till exempel få grinda en enorm bläckfisk i Central Park, vilket är ett lagom surrealistiskt och roligt löfte från Robomondo och Activision...

TONY HAWK RIDE

Activision filar på realistisk revolution i skateboard-genren...

Plattform PLAYSTATION 3/WII/XBOX 360 Utvecklare ROBOMONDO Premiär NOVEMBER

Brädkriget fortsätter. Sedan man fått däng av EA:s helgjutna Skate har Activision insett att deras gamle trojänare Tony Hawk är i behov av akut uppträning. Men vad kan egentligen slå Skates intuitiva spelkontroll och analoga styrning? En riktig bräda förstås. I Tony Hawk Ride ska vi göra kickflips och pop shuv-its med en medföljande skateboard!

Tony Hawk själv, som sett sitt namn på dussinnet spel i den anrika spelserien, har varit inblandad i utformningen av brädan och säger sig

(förstås) älska den unika spelkontrollmetoden. Med hjälp av accelerometerteknik och rörelsedetektorer ska våra rörelser på skateboarden översättas i trick i spelet och vi behöver inte använda händerna till något annat än att göra segertecken, alternativt obscena gester åt skärmen.

Såväl ollies och flips som grabs och grinds ska kunna genomföras med den hullösa brädan. Lägg tyngden på den bakre delen och du gör en manual, dräm till hårt och du aktiverar ett hopp. Väl i luften kan du luta dig åt endera sida för att göra spins.

Idén är förstås läcker och enligt Tony Hawk själv kan brädan framöver även användas till andra spel med exempelvis surfing, wakeboard och fitness.

Realism och kontroll är allt i ett skatespel och en skateboard specifikt designad för mjukvaran är något vi är mycket nyfikna på att få testa (det lär åtminstone slå det klumpiga Skate It till Nintendo Wii, där vi styrde med balansbrädan). Huruvida Activision lyckas att revolutionera skategenren, om Tony Hawk: Ride fet-ballar eller triumferar, får vi se till hösten.



CALL OF DUTY

MODERN WARFARE 2

En exklusiv rundtur i Modern Warfare 2 har gett redaktionen rejäla myror i actionbyxorna...

Det börjar på okänd rysk ort. En kall bergsmiljö; löjligt snöig, löjligt snygg. Sergeant MacTavish presenterar det första uppdraget för vår hjälte Roach. En enorm isvägg och ett par hackor. Snöra på dig spikskorna, sätt igång och klättra. Inom några minuter har ett ansträngande och stämningsfullt isavancemang eskalerat till eldstrider, en militärbas i vildsint panik och en fenomenal jaktsekvens på skoter. Ja, Modern Warfare 2 ser mycket bra ut.

Call of Duty 4: Modern Warfare's action var tät, varierad, välregisserad, panisk, medryckande, välstyrd och riktigt vacker

att titta på. Förväntningarna på uppföljaren är sålunda gigantiska och efter det mer ljumma Call of Duty: World at War förväntar sig fanskaran något stort. Arbetet med tvåan satte igång direkt efter ettan blev klar och även storyn är en direkt uppföljare:

- Modern Warfare 2 fortsätter precis där ettan tog slut. Efter att Zakhaev dödades i ettans slutscener tar hans högra hand Makarov över. Ditt jobb i Task Force 141 är att få tag på Makarov som fullständigt spåret ur och blivit galen av all makt, berättar Infinity Wards Robert Bowling för Gamereactor.

Jakten på Makkan tar oss alltså bland annat till Ryssland och vi får även besöka kåkstäder i ett mycket elegant designat Rio de Janerio. Var vi än befinner oss ser striderna härligt intensiva ut.

Trälådor, parkeringsautomater, bilar och (förstås) vattenmeloner sprängs på olika sätt beroende vilka vapen som används. En kula sliter upp en tygsäck och ur den rasar bönor. Samma maniska detaljarbete återfinns i 141-truppens uniformer.

Vi har alltså ordentligt att se fram emot: en äventyrsfylld, varierad kampanj och ett online-läge som med tanke på ettans enorma popularitet lär få servrar att bägna. Infinity Ward talar inte om detaljer för flerspelarläget ännu, men säger sig ha lyssnat noga på sina 12 miljoner spelare och deras åsikter.

Våra förväntningar är enormt höga och novembers färska portion av modern krigsföring kan helt enkelt inte komma nog snart.

Jonas Elfving



Jakten på Makkan tar oss till Ryssland



STEKHETA SPEL 2009

Fyra spel att hålla utkik efter under de kommande månaderna



SONIC SEGA ALLSTAR RACING

Format: PS3/WII/XBOX 360 Utvecklare: SUMO DIGITAL Utgivare: SEGA Premiär: NOVEMBER

Efter att Nintendo haft närmast exempellösa framgångar med Mario Kart har Sega nu bestämt sig för att damma av sina egna maskotar och placera dem i varsin superkulört kart. Ett högre tempo utlovas samt massor av sköna bonusföremål. Räkna med hårda maskotduster både i TV-soffan och online.



BLUR

Format: PS3/XBOX 360 Utvecklare: BIZARRE CREATIONS Utgivare: ACTIVISION Premiär: NOVEMBER

Mario Kart möter Forza. Precis så beskriver Activision kommande Blur där vansinnesbilar fullproppade med vapen ska tävla och skjuta varandra till strössel. Racandet görs i metropoler som Tokyo, Los Angeles och Barcelona och tanken är att banorna ska vara ordentligt interaktiva.



GUITAR HERO 5

Format: PS2/PS3/WII/XBOX 360 Utvecklare: NEVERSOFT Utgivare: ACTIVISION Premiär: NOVEMBER

Kings of Leon, White Stripes, Santana, Johnny Cash, Bob Dylan och 80 andra artister kommer bidra med sina största hits till kommande Guitar Hero 5. Dessutom slopar Neversoft äntligen kravet på en basist i bandet och att spela fyra trummisar, gitarrister eller sångare går alltså utmärkt.



ALIEN VS PREDATOR

Format: PC/PS3/XBOX 360 Utvecklare: REBELLION Utgivare: SEGA Premiär: 2010

Sega jobbar vidare med mer rymdkrig. Vi kommer i Alien vs Predator att få spela som tre olika figurer, logiskt nog marinsoldat, alien och predator och detta görs i såväl kampanj- som flerspelarläge. Varje ras har sin egen kampanj och historien kommer till viss del att korsberättas med inblick i dina fienders öden och äventyr.





DIN SPELSOMMAR 2009

>The Sims 3 >Prototype >Ghostbusters >Grand Slam Tennis >Batman: Arkham Asylum >Tekken 6

Vi bjussar på en komplett spelguide till den stekheta sommaren som hjälper dig att hitta alla guldkorn...



FOKUS/EXTAS

Vi spånar och spekulerar om kommande spel...

VÄNTA PÅ DESSA:

JUNI

Vi bortprioriterar isglass och strålände sol för alla heta spel

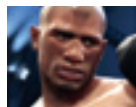


4:e juni rivstartar spelsommaren med **The Sims 3 (PC)** och Square Enix-rollspelet **Star Ocean: The Last Hope (Xbox 360)**. Redan dagen efter kommer Red Faction: Guerrilla samt **Prototype** till PC, PS3 och Xbox 360. Den 12:e kommer sedan toksnygga

Conduit till Wii och 19:e är det dags för alla spöken att huka sig då **Ghostbusters** äntligen släpps till Playstation 3 samt även Grand Slam Tennis till Wii som lovar mycket gott. Bara veckan senare släpps Namcos rollspel Tales of Vesperia (Xbox 360) samt lovande western-äventyret **Call of Juarez: Bound in Blood (PC, PS3, Xbox 360)** som avrundar en grym spelmånad.

JULI

Mygg och slaskig festivalmusik gör att vi hellre spelar spel



Bam! Bara två dagar in i juli kommer EA:s blytunga käftsmällar i **Fight Night Round 4 (PS3, Xbox 360)**. Samma dag får vi även golfa med Tiger i Tiger Woods PGA Tour 10 (alla format). 14:e juli är det premiär för **Champions Online (PC)**. 24:e juli kommer sedan **Wii Sports Resort** där Nintendo återigen lär göra braksuccé, inte minst tack vare nya prylen Wii Motion Plus (medföljer gratis) som gör Wii-fjärren mer precis än någonsin. Till sist avslutas juli med **King of Fighters XII** till Playstation 3 och **Xbox 360** som släpps den 31:a. ett toksnygt fightingspel som enligt SNK lär ska kunna utmana Street Fighter IV.

AUG

Efter semestertra drar spelsäsongen så sakteliga igång igen



Augusti startar lite försiktigt och först den 14:e kommer **Madden NFL 10**. Samma dag kommer även **Blaz Blue (PS3, Xbox 360)**, ett fightingsspel med sanslöst läcker handritad grafik som blivit populärt i japanska arkadhallar. 21:a kommer **Venetica (PC, Xbox 360)**, ett rollspel förlagt till Europa under renässansen. **Den 28:e augusti kommer en av sommarens absoluta höjdpunkter, Batman: Arkham Asylum (PC, PS3, Xbox 360)** där vi äntligen får den förnöjsamma uppgiften att bura in varenda jäkla galning i Gotham City på därhuset Arkham Asylum. Samma dag kommer dessutom **Tekken 6 (PS3, Xbox 360)**, så sätt igång och träna.

VÄNTA INTE PÅ DESSA:



Ytterst medelmåttiga **Sacred 2** släpps till PS3 och Xbox 360 redan 5:e juni. Fyra dagar senare kommer **Rock Band Unplugged** till PSP. Visserligen fyllt med bra musik, men påminner inte det minsta om att spela ett instrument. 18:e juni

kommer sedan **My Sims Racing** där EA släpar ut sina Simmar på racer-banan, luktar lika unket som man kan ana. 26:e är det premiär för inte helt stekheta **Pro Cycling Manager 2009** där du kan få coacha en cyklist. Till sist befarar vi att **Transformers: Revenge of the Fallen** (alla format) som också kommer den 26:e ska bli lika uselt som sin föregångare.



Under en så spelfattig månad som juli ska du absolut undvika lågbudgettrams som **Cross Edge (Playstation 3)** som släpps den 14:e. Vänta hellre till hösten då bättre rollspel är på väg. 17:e juli kommer även **Goosebumps Horrorland** till Nintendo DS och Wii, vilket på förhand inte känns värt att slösa pengar på. Köp god glass istället. 24:e kommer **Calvin Tucker's Redneck Jamboree (Wii)** som ligger bra till för att bli årets hittills sämsta spel. Vi vill också höja ett varningens finger för **Brave: A Warrior's Tale (PSP, Wii, Xbox 360)** som släpps 31:a juli. En till synes riktigt risig titel som riskerar att förstöra din sommar...



Vi älskar G.I. Joe men nya filmen ser lagom trist ut. Spelet **G.I. Joe: The Rise of Cobra (alla format)** släpps den 14:e och ser på sin höjd medelmåttigt ut. Den 14:e släpps även **Summer Athletics 2009 (PC, PS2, Wii, Xbox 360)**, uppfoljaren till genomvridna

fjölårsfloppen **Summer Athletics**. Undvik! Bara veckan efter kommer försenade **The Scourge Project (PC, Xbox 360)** från spanska utvecklarna Tragnarion Studios. Fyra spelare co-op och en unik story utlovas, men det ser bara kasst ut. Actiontiteln **Raven Squad: Operation Hidden Dagger (PC, Xbox 360)** avrundar augusti den 28:e med ett truppbaserat djungelkrig vi gärna hoppar över.

NEDLADDADA GODBITAR 09

Jodå, det kommer faktiskt ännu fler spel i sommar... som du kan ladda ned



BATTLEFIELD & NINJA TURTLES

Sommaren går i nedladdningens tecken

Utöver redan nämnda spel kommer även nedladdade titlar som inte fått datum ännu. Till Playstation 3 väntas bland annat två nya Pixeljunk-spel varav ett är ett klassiskt monsterhackarspel där man samlar skatter och levlar figurer. Fat Princess lovar också väldigt gott. Till Wiiware kommer Kid Icarus-inspirerade plattformsspelet Icarian: Kindred Spirits samt Metroid-liknande Cave Story. Till Live Arcade är Bubble Bobble Neo på väg med högupplösta bubbeldrakar, en remake av TMNT: Turtles In Time och Nintendo 64-klassikern Perfect Dark. Dessutom kommer Battlefield 1943: Pacific till både PC, PS3 och Xbox 360.

06

anledningar till
varför **Wipeout
HD** regerar

Vi berättar varför maxfart fortfarande rockar...

19771



- 17
- 18
- 19
- 20
- 21
- 22

01

FEISAR RACING

Det finns 12 olika team att välja på i Wipeout HD, alla med unika svävarmodeller som både ser och beter sig olika. Bäst av dem alla är Feisars svävare som är en ren dröm att styra även när hastigheterna närmar sig överljudsarten och som till råga på allt tål en hel del stryk.

02

BILLIGT BILLIGT

Åtta banor, fem spellägen och 12 svävare samt tokläcker grafik. Det förstår ju vem som helst att Wipeout HD måste kosta mycket pengar. Fel! Wipeout HD kostar 140 spänn att ladda ner från PSN vilket måste anses vara ett rent kap för vad man får ifråga om både innehåll och spelglädje.

03

LJUULIG GRAFIK

Alltför många HD-spel renderas egentligen bara i 720p. Wipeout HD gör dock skäl för sitt namn och körs i äkta 1080p med knivskarp skärpa som resultat. Den i övrigt så fräscha designen, silkeslena bilduppdateringen och alla detaljer bidrar också till en överväldigande läcker helhet.

04

TA SCREENSHOTS

Bli en Wipeout-fotograf!



05

SPLIT SCREEN

Självklart finns onlinestöd i Wipeout HD. Allra roligast är det dock att tävla på delad skärm där man kan få chansen att tvåla till sina polare med både raketer, oschyssta tacklingar och allhandla andra specialvapen som förvandlar motståndarens svävare till rykande high-tech-grus.

06

INNE I ZONEN

Zone Mode heter det roligaste spelsättet i Wipeout HD. Banorna förvandlas till enorma equalizers med blinkande mätare och psykedeliska färger. Epilepsivarningen är skyhögt, men det är även spelglädjen där man får köra varv efter varv i allt högre hastigheter tills hjärnan blir sylt.

Vilken racingspel ska du förboka? Vi tittar närmare på tre stekheta street racing-spel som är under utveckling, och reder ut begreppen...



NEED FOR SPEED-SHIFT

INFORMATION

Shift är en nystart för hela serien och EA:s första riktigt stora racingproduktion sedan Need for Speed: Underground 2. Jobbar med spelet gör folket bakom GTR 2 och formaten är PC, Playstation 3 och Xbox 360.

HYPEN ERBJUDER

Slightly Mad Studios, som arbetar med Shift, är ett rutinerat gäng som nu gett sig på den tuffa uppgiften att fusionera Gran Turismo med Race Driver: Grid. Realistisk street racing i flera olika klasser utlovas.

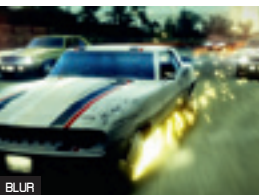


PASSAR DIG SOM

Om du älskade Race Driver: Grid och GTR 2, kommer Shift att passa dig utmärkt. Racen som utlovas kommer att vara utmanande men inte omöjlig, intensiv men inte kaotisk och grafiken kommer att regera...

SLUTSATS

Racingsimulatorn för dig som tröttnat på slaskig arkad-fysik och påhittade bilmärken...



BLUR

INFORMATION

Teamet bakom Project Gotham Racing-serien är snart tillbaka med Blur - ett helt nytt racing-koncept där man kommer att kunna använda vapen för att sakta ned sina motståndare. Släpps nästa år, PC, PS3 & 360.

HYPEN ERBJUDER

Förhandsnacket skvallrar om ett racingspel där man blandat communitydelarna från Facebook med den skojfiska racingen som går att finna i Mario Kart. Missiler, kulsprutor, minor och laser kommer att finnas till förfogande.

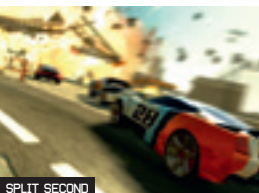


PASSAR DIG SOM

Har du, liksom vi, spelat ohälsosamt mycket Mashed? Gillar du att kunna skjuta raketer på bilarna framför dig samt vill ta del av en gigantisk online-community? Då ska du spara slantar till kommande Blur.

SLUTSATS

Vansinnesracing med tydliga Mario Kart-vibbar.



SPLIT SECOND

INFORMATION

Black Rock Studios första spel hette Pure och var ett roligt off road-spel med underbar grafik. Deras nästa titel beskrivs som "Burnout på steroider", kommer innehålla enorma miljöer och heter Split Second.

HYPEN ERBJUDER

I Split Second kommer spelaren att delta i en framtida TV-show där man likt i filmen The Running Man gamlar med sitt eget liv som insats. Man kommer att kunna använda omgivningen till sin fördel under tävlingarna.



PASSAR DIG SOM

Gillade du förstörelsen i Rollcage, farten i Wipeout HD och adrenalinkicken i Burnout? Då kommer Split Second att bli spelet för dig då vi kommer att få krascha hela byggnader med hjälp av våra vrålkåp.

SLUTSATS

Leksaksbilar, explosioner och översaturerad arkad-grafik, i massor.



AUDIOBRILJANS

Är du trött på dina TV-höglatare i billig plast, vill du ha en större spelupplevelse? Vi hjälper dig...

Läs mer om spelljud på: WWW.GAMEREACTOR.SE

UPPGRADERA DIN SPELRIGG

Petter Hegevall tipsar om prylar som förstärker din spelupplevelse

För en större och bättre spelupplevelse, köp en surroundreceiver

Allt har handlat om bild de senaste åren. Högre upplösning, mer kraftfulla grafikmotorer, mer avancerade polygonmodeller och fler komplexa bildfilter. Hysterin har varit total, och värre lär det bli. Microsoft och Sony krigar gärna vidare om vem som kan göra den här generationens snyggaste spel, och på PC-sidan avser Id Software att toppa Crysis med det kommande Rage.

Mitt i all grafikhysteri glöms andra saker bort. Ljudet, till exempel. För medan spelbranschen tenderar att stirra sig blind på den visuella biten händer det just nu massor på ljudfronten, och det senaste året har inneburit flertalet revolutionerande nyheter i form av främst Metal Gear Solid 4 och svenskutvecklade Battlefield: Bad Company. Den fokus, energi och kraft som idag ofta läggs på själv ljudsättningen i framförallt mastigare actiontitlar ska åtminstone i Gamereactor aldrig mer förbises då vi har som nyårslöfte att bli ännu bättre på att tipsa dig om ljudupplevelser du inte får missa. Så, gör en smart sak. Använd skatteåterbäringen i år till att uppgradera vardagsrummet med en duktig hemmabioreceiver samt en klump väljudande högtalare. Med en receiver kan du koppla in både din dator, Playstation 3 och Xbox 360 via HDMI och sedan bara dra en enkel sladd till din TV/projektor. Videoprocessorn hanterar signalen och du behöver endast bry dig om att njuta av dina favoritspel som de var tänkt att avnjutas.

Petter Hegevall

YTTERLIGARE ASSISTANS?

SURFA IN PÅ WWW.GAMEREACTOR.SE

Missade du "Uppgradera din spelrigg" del 1 och del 2? Ladda då ned Gamereactor #62 (plasma/LCD-skärmar) och #60 (projektorer) i PDF-form på Gamereactor.se/PDF



För budgetgamern

YAMAHA RX-U463

Pris: 2 895,-
Digitala ingångar: 2 st HDMI, 2 st Optiska, 1 st Coaxial

- **Vad är detta för receiver?** För att vara en kraftfull hemmabioreceiver med två stycken HDMI-ingångar, stöd för PCM (via HDMI) och med en strömstyrka på 5x105 watt är detta givetvis ett fynd för dig som känner att du inte har råd med Onkyo TX-SR606 eller Marantz SR-6003. Vi på Gamereactor brukar vanligtvis inte vara särskilt förtjusta i Yamahas ljudrejour. Men med tanke på priset är det svårt att inte bli förtjust i RX-U463.
- **Fördelar:** HDMI-ingångar, god funktionalitet, godkänt ljud, snygg design.
- **Nackdelar:** Ljudet framstår ibland som lite väl hårt och metalliskt.



För Blu-ray-fantasten

ONKYO TX-SR606

Pris: 4 995,-
Digitala ingångar: 4 st HDMI (1.3a), 2 st Coaxial, 2 st Optiska

- **Vad är detta för receiver?** Onkyo gör en hel serie prisvärda hemmabioreceivers och i mitten av prisskiktet hittar vi TX-SR606. Fyra stycken HDMI-ingångar, sju separata slutsteg som alla levererar 140 watt styck och användbar autokalibrering. TX-SR606 har stöd för Dolby True HD och DTS HD Master Audio samt en smidig funktion kallad Music Optimizer som filtrerar bort brus vid uppspelning av bland annat Mp3-musik. Närmaste konkurrenten heter Marantz SR-5003, kostar 1200 kronor mer och bjuder på en något varmare ljudkaraktär.
- **Fördelar:** Kraftfull och balanserad ljudbild, hela fyra stycken HDMI-ingångar.
- **Nackdelar:** Är inte särskilt förtjust i riktigt hög volym. Horribelt ful design.



För hardcorespelaren

PIONEER SC-LX81

Pris: 25 995,-
Digitala ingångar: 4 st HDMI (1.3a), 2 st Coaxial, 4 st Optiska

- **Vad är detta för receiver?** VSC-LX81 är den senaste receivern från Pioneer och den tillhör Kuro-familjen med den svarta högblanka finishen och den stilrena designen. Hembioreceiveren blir ofta idag själva navet i hembion och till SC-LX81 kan anslutas fyra HDMI-källor, USB-minne, iPod och DLNA. Med hjälp av Farouja DCCI-kretsar kan man konvertera analoga källor till HDMI-utgångarna.
- **Fördelar:** Kraftfullt och kontrollerat bioljud, underbart läcker design, härlig funktionalitet, fyra HDMI-ingångar samt en riktigt riktigt bra fjärrkontroll.
- **Nackdelar:** En aning mekaniskt ljud för musikålskaren.

GRYMT LJUD

Spel som du bör testa efter förstärkarköpet.



Battlefield: Bad Company

Den bästa akustiken i ett spel hittar du i Bad Company. Ställ dig mitt på en åker, sikta åt väster och bränn av ett par skott. Sedan lyssna. Verkligare och maffigare ljudbild får man leta länge efter.



Metal Gear Solid 4

Världens minst komprimerade ljud i ett spel någonsin hittar du i MGS4. Kristallklar kvalitet, härlig dynamik och fantastisk 5.1-mix är vad som erbjuds.



Crysis

Köp nytt ljudkort och koppla in din PC till receivern optiskt. Starta Crysis, och hör hur världen öppnar upp sig i alla dina sex kanaler.



Call of Duty 4

Infinity Wards Call of Duty-spel låter helt briljant, allihopa. Bäst låter fyran med mäktigt tryck, grym balans och smart nyttjande av surroundkanalerna.

FOKUS/
DISPYTEN

Två medlemmar ur redaktionen go head-to-head om ett specifikt ämne.

ÄR **SVENSKA**
LICENSSPEL
BÄST I
VÄRLDEN?

Mäki och Micke tycker olika och en redaktionsdispyt ägde rum...

**JA!**säger han som dyrkar
Riddick och älskar
Nathan Spencer
Jonas Mäki**NÄ!**säger killen som inte
gillade Darkness
och hatade Wanted
Mikael Sundberg

Svenska licensspel är i en helt egen klass och det är nu dags för resten av världen att lära sig av de studios vi har och hur de behandlat flertalet licenser de senaste åren. The Chronicles of Riddick-spelen är helt grymma, både Escape from Butcher Bay och Assault on Dark Athena. The Darkness plockade jag fram och spelade om förra veckan och älskar det, kanske ännu mer än vad jag gjorde då jag recenserade det. Tillkommer gör ju såklart det täta, snygga och framförallt coola Wanted: Weapons of Fate och Terminator: Salvation som ger mig mängder av härliga achievements och en fördjupning av storn från biofilmen.

- Vilket är det bästa svenska licensspelet då?

Starbreeze fyra år gamla Xbox-klassiker The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay är tillsammans med Golden Eye fortfarande världens bästa licensspel. Ett mästerverk, ett svenskt mästerverk.

Håller du med prygeffantasten Mäki om svenska licenser?
Lufta den åsikten på www.gamereactor.se/forum

Nog för att det första Riddick-spelet från 2004 var ett stabilt spel proppat med underhållande variation. I övrigt är svenska licenstitlar dock inget att hurra över. The Darkness var enformigt, tunt och storn blev snabbt ointressant. Wanted: Weapons of Fate var enformigt så in i bomben, inte särskilt snyggt och på tok för styrt för att vara roligt. Kort var det dessutom, extremt kort. Grins senaste spel; Terminator: Salvation är en ganska sorglig historia som var kul i två strider innan man insåg att allihop var precis likadana. Nej, svenska licensspel är inte bättre än exempelvis amerikanska. Inte utöver Riddick: Escape from Butcher Bay i alla fall som är det enda undantaget.

- Vilket är det sämsta svenska licensspelet enligt dig då?

Wanted: Weapons of Fate var enligt mig snudd på värdelöst. Fienderna var urdumma, spelkontrollen stel och ryckig och striderna oerhört enformiga. Det var en stor besvikelse.

Ogillar du också Wanted? Diskutera med redaktionen på:
www.gamereactor.se/forum



Premiär JUNI

SAW THE GAME

Plattform **PC/PLAYSTATION 3** Utvecklare **ZOMBIE STUDIOS** Utgivare **KONAMI** Speltyp **ACTION**

FNISSNINGARNA EKADE länge i redaktionsväggarna efter att vi först hörde talas om en spelversion av (knappst) mediokra skräckfilmsserien Saw. Hur skulle man göra ett spel av detta? Efter att Konami släppte mer detaljer klarnade dock bilden; Saw kommer att innehålla pussel-lösning under tidspress och, förstås, en hel del blodiga effekter för att krydda hela anrättningen. I en av banorna vi sett bär huvudpersonen en moddad björnfälla som mask och måste montera isär den för att överleva. För oss spelare innebär det lite spaksnurrande och knapptryckande, vilket kanske inte låter så enormt lockande, men variationen på spelets övriga faller ser åtminstone ut att bli hög. Att behöva tänka snabbt är alltid en skön utmaning. Vi hoppas bara att det inte blir för mycket irriterande trial-and-error i Saw.

—Jonas Elfving



FLERA OLIKA VAPEN

Det finns ett begränsat antal gevär och pistoler i Bound in Blood, vilket dock kompenseras väl av annat. Bland annat kan man kasta tända dynamitgubbar mot fiender, slunga lassor eller använda kastkniv.

GAMMALT MEN NYTT

Bound in Blood utspelar sig långt innan originalet och ska betraktas som en nystart för hela serien. Det är också därför man valt att kalla det för just Bound in Blood istället för bara Call of Juarez 2. Att man inte spelat föregångaren är alltså inget hinder för att komma in i storyn.

FNÖSKETORRA MILJÖER

Trots att stora delar av äventyret utspelas i fnösketorra delar av utfattiga och krigshärjade Georgia, finns en mer än godkänd miljövariation. Bland annat får man besöka lummiga skogar, storstäder, gruvor, mexikanska gangstertillhåll och små öde western-hålor.

Premiär JUNI



CALL OF JUAREZ: BOUND IN BLOOD

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

NORDSTATARNA TRÄNGER ALLT DJUPARE IN I SÖDERN.

Man plundrar, våldtar, bränner och skövlar allt i sin väg och familjen McCalls ranch i Georgia är givetvis inget undantag. Kvar står bara spillrorna av det en gång så ståtliga huset, medan alla ägorna är brända. Båda

bröderna McCall deserterar från systatsarmén i krigets slutskede och bestämmer sig för att leta efter en enorm skatt i Mexiko för att kunna återbygga familjehemmet igen.

Vilda västern har alltid varit en plats för hjältar och stora hjältedåd. Sedan HBO började visa Deadwood tonade dock en annan, mer trovärdig bild av alla revolvermän fram. En som inte var uppdelad i det onda och det goda, utan mer i gråskalor där hjältarna ofta var mer onda än de skurkar historien lärt oss betrakta som just skurkar. Det känns som att Techland gjort sin Deadwood-läxa och bara det faktum att man under

spelets första banor strider iklädd sydstatsuniform för rätten att få ha afrikanska slavar, sätter an en märklig känsla. Är jag en skitstövvel eller bara en fattig bonde i den amerikanska södern? Och är nordstatarna verkligen hjältar som de betar sig? Dessa nyanser känns mer moderna och spännande och sakta men säkert fattar jag tycke för de båda råskinnen Ray och Thomas som man växlar mellan under uppdraget.

Även om man inte matas med romantiserade bilder av ensamma, tystlåtna hjältar, får man sin beskärda del ljuv western-historia ändå tack vare de bedövande vackra omgivningarna. Oavsett om man beskuter

Premiär 2009



BAYONETTA

Plattform **PS3/XBOX 360** Utvecklare **PLATINUM GAMES**
Utgivare **SEGA** Speltyp **ACTION**

LÅT MIG BERÄTTA om Bayonetta. En häxa som slåss med ett ovanligt vapen - sitt hår. Med frillan sliter hon fram demoner ur andra dimensioner för att krossa fienden och denna tjej är Platinum Games försök att skapa en kvinnlig motsvarighet till Devil May Cry-Dante. Om jag inte hade sett skillnad på en kille i rött och en tjej i svart skulle Bayonetta och Devil May Cry kunna blandas ihop, men skaparen Hideki Kamiya lovar något helt nytt och unikt med spelet. Det ska bli väldigt intressant att se om denna udda satsning lönar sig, för hittills känns Bayonetta ändå som ett ganska medelmåttigt actionspel med en överdrivet flamsig huvudkaraktär. Men med tanke på de tidigare spelen som Kamiya har legat bakom (Okami, Viewtiful Joe) tänker jag inte döma ut det riktigt än... han har trots allt briljerat förr.

_Mikael Sundberg



nordstatshjulångare med kanon långa breda flodbäddar, flyr undan arméer i tätta majsält eller kör diligenser genom pittoreska småbyar jagad av folk till häst är allt hela tiden omsorgsfullt detaljerat och väldigt trovärdigt. Trots att det återstår en månads finputsning i den version jag spelat flyter grafiken riktigt bra redan nu och det finns gott om iögonfallande coola dödsanimationer, rejält lummiga skogar, fantastiska vatteneffekter och riktigt brutala svartkrutsexplosioner.

Den stora grejen med Call of Juarez: Bound in Blood är att man likt gamla tiders actionspel får välja vem man vill spela som. Och beroende på val har de båda

tillgängliga bröderna McCall både olika arsenal av vapen samt egenskaper. Ray är den starkare av dem och förlitar sig främst på rejäla krutpåkar och på hederligt stryk. Thomas är mindre och smidigare och kompletterar sina sexskjutare med lasso och kastknivar.

Det gör att banorna får helt olika karaktär beroende på vem man spelar som. För att ytterligare spåda på variationen finns ett otal sköna moment som bryter av mot att bara glida fram med ett utsträckt vapen som vilken förstapersonsskjutare som helst. Dit hör att kasta lasso, skjuta handvevad gatling gun, styra diligenser, släcka bränder och det Max Payne-inspirerade läget

som låter dig knäppa misshagliga individer i ultrarapid.

Nu väntas Rockstars western-epos Red Dead Redemption (artikel längre fram i detta nummer) senare i höst och nu i sommar kommer alltså Call of Juarez: Bound in Blood. Vilda västern är med andra ord mer levande än på mycket länge och tack vare framför allt Deadwood är det dessutom både hårdare, skitigare och mer underhållande än någonsin förr. Någon som faktiskt tycks ha färgat av sig även på spelen. Recensionen av lovande Call of Juarez: Bound in Blood hittar ni 19:e juni på Gamereactor.se

_Jonas Mäki



Premiär 31 JULI

KING OF FIGHTERS XII

Plattform PS3/XBOX 360 Utvecklare SNH
Utgivare SNH Speltyp FIGHTING

Street Fighter IV skrämd slag på stackars SNK vars rivaliserande fightingspelsföljetong bara krympt med åren. Nya bud, King of Fighters är helt omgjort med ett nytt spel-system (innehållande en del rätt pinsamma plagiat på spelmekaniska detaljer från Street Fighter IV) och ny grafik. Bakgrunderna är tecknade i HD-grafik medan de omrätade figurerna omformats i någon slags kvasi-upplösning som gjort dem olidligt pixliga och rentav fula.

King of Fighters XII är inte färdigt ännu. SNK har ett par månader till på sig att putsa. Jag skulle dock ljuga om jag påstod att det lovade gott då förhandsversionen vi mottagit doftar fränt av gammal skåpmat. Detta kommer, oavsett slutresultat, aldrig att kunna mäta sig med Street Fighter IV.

_Petter Hegevall



Premiär 19 JUNI

GHOSTBUSTERS

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

MÅSTE MOTSTÅ DE HÄRLIGA Ghostbusters-minnena och se spelet för vad det är, tänker jag för mig själv, medan jag startar upp vår förhandsversion av Ghostbusters. Bara för att sekunden senare höra Ecto-1:s sirener, njuta till det klassiska ledtemat och se spökjägarnas högkvarter torna upp på skärmen. Ahhh, för sent. Ghost-

busters är tillbaka, och jag är på redigt gott humör och älskar spelet innan jag ens fångat mitt första spöke.

Terminal Reality har gjort ett fantastiskt jobb med att bevara Ghostbusters-känslan och äventyret rivstartar med ett besök i högkvarterets källare där man får chansen att prova på de protonstrålar som utgör den huvudsakliga arsenalen mot ockulta väsen. Veteranerna Egon Spengler och Ray Stantz förklarar att det bara är testutrustning än så länge och att det förmodligen är ännu farligare för mig att nyttja den än för de spöken man jagar. Muntert. Samtidigt står Peter Venkman och slänger kommentarer omkring sig som genom Bill

Murrays försorg känns oerhört vassa och levererade med ljuvlig timing. Själv spelar jag som den femte Ghostbustern. En rookie som Peter inte ens vill höra namnet på eftersom han förutspår att jag snart kommer

Att fånga ett spöke är ingen dans på rosor

att försvinna från gruppen. Ännu mer muntert. Ändå är jag hela tiden på gott humör och när Slimer rymmer till det hotell han ursprungligen fångades på ser jag fram



NORDMAN?

MÅNGA SPÖKEN

Egon och Ray spenderar mycket tid på att analysera och klassificera de olika spökena man möter, något som Peter och Winston tycker är sjukt nördigt onödigt. Vilket det säkert också är.



SMIDIGA SPÖKFÄLLOR

Det gäller att trötta ut spökena man möter så man kan få ner dem i fällorna. Det tar sin lilla tid och kan man få någon annan Ghostbuster att hjälpa till att hålla fast dem går det betydligt enklare.

MAXIMAL FÖRSTÖRELSE

Svarta brinnande spår lämnas överallt där spöken fångats in. Det skjuts ned kristallkronor, mosas bord och stolar, pelare pulveriseras och väggar förvandlas till rykande kol.

MÄKTIGA ARENOR

Ghostbusters har inga vanliga livmätare och liknande, istället får man håll koll på protonpaketet som ens karaktär bär på sin rygg där information om din hälsa och tillståndet för ditt vapen visas.



emot att få riva interiör med protonstrålar så mycket att jag nästan håller på att implodera av förväntning av vad som blir mitt första uppdrag.

Att fånga ett spöke är dock ingen dans på rosor och hotellet visar sig vara nedlusat med döda, svävande benlösa piccolos, fiskspöken i köket och till råga på allt en ljusblå fiskargubbe iförd sydväst och livboj som ställer till ofog. Är det en ny spökattack på gång i New York? Mycket tyder på det, i alla fall om man får tro Ghostbusters-veteranerna. Att styra min figur känns ofta lite klumpigt och mina arbetskamrater tycks känna samma sak för de fastnar ofta bakom tevägnar,

inomhusfontäner och tjugiga statyer. Den artificiella intelligensen behöver verkligen putsas på för att man ska få den där rätta friktionsfria känslan av att man spelar en film, och de får även gärna göra huvudpersonen mer lättstyrd. Lyckligtvis är själva spökfångandet smått genialiskt utformat där man får trötta ut spöket tills det inte orkar göra mer motstånd, slänga fram fällan och hålla det fast till det är helt insuget. Voilå.

Ghostbusters är knöckfyllt med referenser till filmerna och vi får se flera gamla favoriter göra comeback. Inte minst Stay Puft Marshmallow Man som redan tidigt återvänder för att plåga New York. Dessutom repriserar

hela den ursprungliga ensemblen sina Ghostbusters-roller och levererar sina repliker med bravur. Ofta händer ursköna saker i förbifarten som man bara uppfattar om man verkligen lyssnar som när exempelvis Egon och Ray diskuterar spökens materia medan Winston och Peter (Bill Murray) dissas allt de säger och tar spökfångandet med en rejäl klackspark.

Även om vår förhandsversion av Ghostbusters bara innehåller de tre första banorna ur ett förhoppningsvis långt och mastigt äventyr, så lovar det gott. Recensionen läser du på Gamereactor.se.

_Jonas Mäki



* VENEZIGS VIDA UYER

Mycket möda har lagts på att återskapa berömda byggnader i Venedig, exempelvis Piazza San Marco. Om vi får besöka det lutande tornet i Pisa vill Ubisoft dock inte avslöja än.



Premiär 2009

ASSASSIN'S CREED 2

Plattform PS3/XBOX 360 Utvecklare UBISOFT Utgivare UBISOFT Speltyp ACTION

Ny lönnmördare, nya fiender, ny stad...

DET ÄR SVÅRT ATT KRITISERA Assassin's Creed för något annat än att det var ohyggligt enformigt i längden. Känslan att faktiskt vara en superlönnmördare på Jerusalems tak var något utöver det vanliga. Nu tänker Ubisoft förstås råda bot på det där med enformigheten med en helt ny berättelse, som fortfarande är hårt knuten till det tidigare spelet.

Assassinerna utplånades inte under 1100-talet som alla trodde, utan levde vidare som ett hemligt sällskap. Vi möter dem igen i det sena 1400-talets Italien, där renässansen i är full gång med att rensa upp i den mörka medeltiden, men lömska makter intrigerar fortfarande. Precis som i eittan är tanken att skapa en intelligent och trovärdig historisk plats där vi bland annat kommer att få träffa självaste multigeniet Leonardo da Vinci,

som i Assassin's Creed 2 kommer att fungera som en sorts M till assassinernas James Bond, med massvis av sjsyssta tekniska hjälpmedel.

Som vanligt är ambitionen att skapa ännu mer variation, med fler typer av uppdrag och en mer flexibel handling som går att upptäcka lite i oordning. Med en lite mer karismatisk huvudperson ska det finnas möjlighet att intrigera, snarare än att bara vara en ja-sägare. Även om Assassin's Creed sålde i över 3,5 miljoner exemplar har Ubisoft tagit till sig av kritiken och tänka skapa ett ännu bättre spel den här gången.

I höst blir det dags att åter dra på sig den vita huven och handledsknivarna för lite parkourkryddat lönnmord, och vi återkommer förstås med närmare intryck så fort vi kan. **_Mikael Schunkabonka**





BLÖTA BANOR
 Venedig är en av de viktigaste städerna vi kommer att få besöka. Med alla kanaler och vattendrag är det ingen överraskning att man nu kan simma runt fritt och dessutom påbörja sina attacker från vattnet.

TUNG BEVÄPNING
 Ezio bär inte runt på fler vapen än sina pålittiga knivar. Istället kan han efter behov avväpna sina fiender och använda tyngre doningar såsom hillebarder och stridshammare. Inte särskilt elegant, men effektivt.

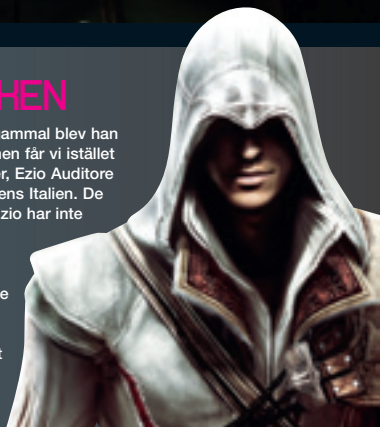
URSKÖNA VYER
 Venedig erbjuder förstås på betydligt mer intressanta omgivningar än ett sandigt Jerusalem (från det första spelet), och vi kan knappt hålla oss tills vi får svunga oss mellan taken och över kanalerna.

HYSTERISKT HISTORISKT
 Som vanligt finns massvis av potentiell handling bara man öppnar en historiebok. Republiken Venedig låg vid den här tidpunkten på höjden av sin makt och var i allians med Florens, spelets andra stora stad.



* BAKOM MASHEN

Altair var en hårding men 300 år gammal blev han definitivt inte. Via Desmonds minnen får vi istället uppleva en annan av hans förfäder, Ezio Auditore Di Firenze, som levde i renässansens Italien. De gamla teknikerna lever kvar och Ezio har inte en utan två knivar monterade vid handlederna tack vare sin polare Leonardo Da Vinci. Ezio kämpar för att återupprätta sin vanhedrade familj. Under en tid då den berömda Machiavelli styrde och ställde lär det definitivt finnas gott om spännande intriger att ta del av som den vitklädde Ezio.



SIGNALRAKETER?

Pistoler är bra. Nästan alltid, i alla fall. Den enda gång som pistoler egentligen aldrig är särskilt bra är när de designats för att efterlikna en plastleksak. Bayonettas mörkrosa knallpakar ser ut som plastpistolerna man använder på sjon för att skjuta signalraketer.

VÄRTIGT VÄRRE

Bayonetta är en häxa, som ser ut som en blandning mellan Psycho Mantis och Hannah Montana. Vi antar att hon utrustats med en värta för att framstå som mer "häxlik" men det känns mest olidligt krystat som det ser ut just nu.

STRUT-FRISYR

Ibland blir det fel. Flickvännen sätter upp sitt eget hår inför studentbaler, det hela slutar som en enorm strut som står rakt upp. Ibland slutar det med att de ser ut som Bayonetta, och stannar hemma - grätandes. Enligt Platinum Games designer Mari Shimazakis är frisuren en slags spetsig häxhatt, fast gjord av hår då.

LÄSGLASÖGON

Producenten bakom Bayonetta hade några enkla önskemål som Platinum Games designers lyckades realisera. Ett av dem var glasögon, tydligen. Det får henne att se mer "sofistikerad" ut... menar de. Vi undrar, menar de verkligen allvar? En futuristisk, demondräpande actionhjäلتinna i läsglasögon?

HORRIBEL HÄXA I BAYONETTA

Platinum Games Bayonetta innehåller en hjältinna så horribelt apful att vi helt enkelt var tvungen att dissekera Mari Shimazakis **hopplösa design...**

MOBILSMYCKE

Ingen futuristisk häxa i läsglasögon är komplett utan ett guld-färgat mobilsmykke från 1999. Bayonettas modekoll påminner om en Little Britain-parodi om äldrande singelmammors jakt på ett ungdomligt utseende.

SPENSLIGT GRÄNSLE

Kaxigt kvinnfolk gillas. Men när man som slank häx-vixxen bresar som en uppkäftig spoling i långkalsonger, slutar vixxen-stämpeln att gälla. Bayonetta är verkligen den minst kvinnliga tjejen i ett actionspel genom alla tider.

SOCKIPLAST!

Snajdiga läsglasögon med Kinderäggs-utsmückning, signalraketspistoler, tribal-armband, värta och... sockiplast! Bayonetta besökte en sporthall anno 1982 och lånade sig ett par riktiga halksäkra gymnastikstrumpor.

ARGA ANKLAR

Bayonetta kan skjuta med fingrarna, och med tårna. Hon har nämligen dubbel uppsättningen pistoler, och kan ibland stå på händerna för att skjuta med fötterna. Behöver vi påpeka hur fäniigt det är?

PELLE PILLIKANK

Statyn föreställande den lilla tjocka pojken med blodhund-kinderna har egentligen ingenting med hur fult designad Bayonetta är att göra. Men eftersom han greppat ett stadigt tag kring sin pillikank antar vi att Sega velat säga "Bayonetta står över killar med stadigt grepp om sin stolthet".

POWERED BY STEAM...
FUELLED BY VENGEANCE.



DAMNATION

MAY 2009

GameStop
power to the player™

GAME.se
world play™

discshop+se

CDON.COM



codemasters™

18+

www.pegi.info



Games for Windows



XBOX 360

XBOX
LIVE



PS3
PLAYSTATION



© 2009 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters" is a registered trademark owned by Codemasters. "Damnation"™ and the Codemasters logo are trademarks of Codemasters. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are being used under license. Developed by Blue Omega Entertainment Inc. and published by Codemasters. Microsoft, Windows, the Windows Vista Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logo 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. "PS3", "PLAYSTATION", "PS2" and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

B E B I O N I C



18+

www.pegi.info



PLAYSTATION 3

XBOX 360

XBOX LIVE

© CAPCOM CO., LTD. 2008 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. Windows, the Windows Vista Start button and Xbox 360 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.

KÖP SPELET HOS:

GameStop
power to the players™

GAME
FIRST PLACE FOR GAMES

discshop+se

WEBHALLEN.com



Coming soon for
Games for Windows

CAPCOM



BIONIC
C O M M A N D O

www.bioniccommando.com



RED DEAD REDEMPTION

EXKLUSIVT!

I soliga San Diego sitter Rockstar och smider på sitt nästa storspel, **Red Dead Redemption**. Jonas Mäki reste dit för en exklusiv testspelning...

Utbyte av gisslan

En vän till Marston, Bonnie, har blivit tillfångatagen och enda sättet att få ut henne är ett gisslanutbyte i hålan Tumbleweed. Väl på plats inser dock Marston att det är ett bakhåll och tvingas kämpa sig fram till Bonnie som balanserar på en liten stol med en snara runt halsen. Väl framme sparkar en gangster undan stolen hon står på, vilket ger Marston ett fåtal sekunder att komma till undsättning.



Fuskspel och dobbel i vilda västern

Vilda västern vore inte vilda västern utan dammiga salooner med roulettebord, gubbar försjunkna i ett parti poker eller något annat sätt att lura av folk pengarna på. Bland annat finns minispelet Five Finger Filet där man ska hugga en kniv mellan alla sina fem fingrar så snabbt man kan.



Vi har sett honom förr. Den tyste, ensamme hjälten som kommer ridande på sin alltid lika lojala springare i en förödande vacker solnedgång i ett landskap någonstans i närheten av Klippiga bergen. Vi kommer däremot inte få se honom i Red Dead Redemption, Rockstars andra försök att tolka vilda västern och deras första chans att göra det helt själv utan inblandning från någon annan.

Istället för den vanlige klichéfyllda hjälten får vi möta John Marston. Ett kriminellt råskinn med en brotts-CV som rimligen placerar honom som en av världens värsta förbrytare och betydligt mer Angel Eyes (The Bad) än Blondie (The Good) från western-klassikern Den onde, den gode och den fule. Men hey, är det vilda västern så är det. Var man för sig själv, och Rockstar har aldrig velat moralisera. I Red Dead Redemption är vilda västern dock utdöende. Rättvisan och industrialiseringen håller äntligen på att hinna ikapp verkligheten i USA:s södra stater, och regeringen satsar massor på att bringa lag och ordning.

För att lyckas med det har man Byrån. Den som lever än idag under namnet FBI. John Marston värvas mot sin vilja genom massor av hållhakar och dras in i en härva där de goda tycks vara värre än de onda och de onda bara är... onda och verkligen kämpar för att få behålla sin gamla livsstil. Denna brytningstid i 1900-talets början var en spännande period där nytt och gammalt kolliderade på ett brutalt vis och ger därför Rockstar San Diego chansen att både bjussa på sömniga mexikanska byar omgivna av vitkalkade ringmurar, eländiga sydstatshälor och modernare samhällen i norr.

Red Dead Redemption är därmed ett gigantiskt spel sett till ytan som vida överträffar Grand Theft Auto IV beträffande storlek. Man ges chansen att kunna utforska allt ordentligt och snackar vi frihet så är det faktiskt även friare än Niko Bellics äventyr. Det är nästan så man får



Ett ogästvänligt ställe...

Rockstars vilda västern är ett ytterst ogästvänligt ställe som har betydligt mer gemensamt med serier som Deadwood än gamla klassiker som Bonanza och Pony Express.

Elder Scrolls IV: Oblivion-vibbar när man i rollen som John Marston till häst sprintar fram i till synes oändliga ökenlandskap, kantade av kaktusar, sparsam vegetation och dammiga vägar.

Liksom i just nämnda Oblivion väntar det äventyr bakom varenda krök. Du möter diligenser som kan rånas, stöter på utblottade människor som behöver hjälp, snubblar rakt in i bakhåll, ser pågående avrättningar samt bara stöter på andra cowboys i helt egna ärenden. Alla kan de interageras med och alla har

de en egen agenda. Så för den som vill spendera sin tid i Red Dead Redemption med att göra sidouppdrag finns alla chanser i världen.

Rockstar har lagt ned oerhört mycket energi på att återskapa vilda västern som det en gång såg ut med hjälp av foton och genom att besöka de uttorkade spöktäder som står kvar mitt ute i ingenstans för att få allt så korrekt som möjligt. En normal håla består därför inte av mycket mer än en saloon, en bordell, en bank och förfärligt många begravningsbyråer. Att komma inridande till ett sådant ställe känns riktigt mäktigt. Folk höjer försiktigt på sina hattar för att kolla in vem nykomlingen är och känslan är ogästvänligt spänd. Nytt folk betyder oftast nya problem för de boende som därför inte direkt jublar åt fler kriminella lycksökare.

Liksom i Grand Theft Auto IV hör alla dessa människor hemma någonstans och är inte bara slumpmässigt utplacerade. En kille som stuttit lutad mot en vägg på en ranglig stol, täljandes på en träbit kan mycket väl dyka upp senare på kvällen för lite Jack Daniels på den lokala saloongen. Du bestämmer helt själv hur du vill uppfattas av de andra genom dina handlingar och det finns aldrig något rätt och fel. Lagen är som sagt

ELDSTRIDERN I RED DEAD REDEMPTION GER GTA IV OCH GEARS OF WAR-VIBBA

/Jonas Mäki (efter att som enda nordisk speljournalist besökt Rockstar för att kika närmare på Red Dead Redemption).



En riktigt stadig vapenarsenal

Alla vapen baseras på krutpåkar som faktiskt användes under den aktuella perioden. Det inkluderar gevär, revolverar, hagelbrakare, prickskyttegevär, pistoler och flera typer av närstridsvapen som yxor, knivar samt såklart lasso. Dessutom ges möjlighet att prova på nordstatarnas fruktade handjagade Gatling-kulspruta.



Ond eller god? Helt upp till dig

Även om man tekniskt sett jobbar för staten i Red Dead Revolver är man på flera sätt värre än de gangsters man är ålagd att handskas med. I vanlig Rockstar-anda står det dig helt fritt att tolka lagen precis som du vill.



Originalhjälten är puts väck

Huvudpersonen Red Harlow från det första spelet finns inte med i tvåan. Red Dead Revolver var ett Capcom-spel i grunden som Rockstar köpte upp mitt i utvecklingen. I Red Dead Redemption vill man börja om från början med en story och en huvudperson som känns mer Rockstar.

bara en gråzon och vill du förvandla en hel by till en spökstad står det dig helt fritt.

Eldstriderna i Red Dead Redemption påminner om en blandning av Grand Theft Auto IV och Gears of War där man med ett enkelt knapptryck kan glida upp i skydd precis överallt och även skjuta i blindo. Rekylnerna från de gamla doningarna är brutalt stark och Rockstar har lyckas ge revolverarna en tyngre känsla än något annat spel tidigare förmedlat. Det känns och låter bokstavligen talat som att man avfyra minikanoner och man ser hur hela armen kastas bakåt av trycket. På samma sätt ger träffarna också en mer realistisk effekt där fienden agerar helt efter var han blivit träffad. Ger upp gör de dock inte förrän de dragit sitt sista andetag, så det vill sig till att man ser till att offren är precis så döda som man hoppas på innan man kliver fram efter en eldstrid.

Även om det på bild finns snyggare spel än Red Dead Redemption är det detaljarbetet och de många småsakerna som gör att det i rörelse ändå känns fantastiskt imponerande. Under mitt besök hos Rockstar fick jag bland annat se en skottlossning i en håla kallad Tumbleweed, sedan länge övergiven med enbart skraltiga hus som knappt kunde bära sin egen vikt. Att smyga in på den gamla baren och kika ut genom de skitiga och ojämna fönstren gav en grafisk effekt som inte liknar något jag sett tidigare och förstärker känslan av äkthet. Samma sak när man rider över prärier och ser avlägsen bolmande rök från tåg på väg, djur som springer omkring, gamar som cirkulerar eller bara andra cowboys som rider förbi. Red Dead Redemption verkligen lever och andas svettig och genomskitig western.

Givetvis ges det gott om möjligheter att skjuta vilt omkring sig i Red Dead Redemption, men det gäller att sikta bra och spela taktiskt. Gamla eldkäppar rymde få kulor, och de är helt autentiskt avbildade. Dessutom var inte precisionen den bästa i de klassiska puffrorna. Eldstriderna kan för övrigt tacklas på flera olika sätt och det står dig fritt fram att försöka skjuta dig fram längs en



Sakta ned tiden, som gamle Max

Under de värsta eldstriderna kan man förlita sig på funktionen Red Eye som faktiskt fanns med även i föregångaren. Med den kan man på Max Payne-liknande manér sakta ned tiden för att få ett övertag när det viner heftigt bly runt örönen.

huvudgata eller smyga dig fram längs bakvägar, något Rockstar poängterar är lite av deras signum och något som är oerhört viktigt i deras spel. Det förekommer även jakter med hästvagnar som man måste försvara mot förföljare (bland annat i ett sidouppdrag där man ska beskydda en försäljare av mirakelmedel på flykt), försvar av tåg vilket kräver strider i full galopp på hästrygg, kamp med dynamit och såklart fighter på tåg samt rena dueller man mot man.

Att se Red Dead Redemptions kärleksfulla men brutalt realistiska skildring av westerns upplösning är sagolikt läckert och det känns verkligen som en spännande era med en blandning av en civilisation i upplösning och en annan i antågande. Nytt och gammalt på våldsamt oförenlig kollisionkurs. Ännu återstår en hel del jobb att göra i utvecklingen av Red Dead Redemption, men Rockstar försäkrar att vi sent i höst ska få spela vad som förhoppningsvis blir en lifen pånyttfödelse för en av de hårdaste epokerna i modern historia, den vilda västern. Yihaaaaaa!

„Jonas “Six Shooter” Mäki

**EXTREME RACING EPIC SCALE
FEARSOME WEATHER**

FUEL™

75 VEHICLES **190 CHALLENGES**

14,000km²
arena

**ONLINE
MULTIPLAYER**

**70
CAREER
RACES**

"GAMING'S BIGGEST ENVIRONMENT YET!"
Official Xbox Magazine

"FUEL ISN'T JUST BIG, IT'S EPIC"
Official PlayStation Magazine

"AUDACIOUS... GORGEOUS"
- PC Zone



GameStop
power to the players™

GAME.se
want to play?

discshop.se

CDON.COM

www.fuel-game.com

XBOX 360

XBOX
LIVE

POWERED BY
game spy

Games for Windows

PLAYSTATION 3

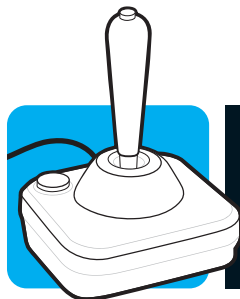
ASOBO
STUDIOS

codemasters™

7+
www.pegi.info

© 2008 THE CODEMASTERS SOFTWARE COMPANY LIMITED ("CODEMASTERS"). ALL RIGHTS RESERVED. "CODEMASTERS" IS A REGISTERED TRADEMARK OWNED BY CODEMASTERS. "FUEL"™ AND THE CODEMASTERS LOGO ARE TRADEMARKS OF CODEMASTERS, GAMESPY AND THE "POWERED BY GAMESPY" DESIGN ARE TRADEMARKS OF GAMESPY INDUSTRIES, INC. ALL RIGHTS RESERVED. ALL OTHER COPYRIGHTS OR TRADEMARKS ARE THE PROPERTY OF THEIR RESPECTIVE OWNERS AND ARE BEING USED UNDER LICENSE. DEVELOPED BY ASOBO STUDIOS S.A.R.L. AND PUBLISHED BY CODEMASTERS.

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
Läs över 1600

MER LÄSNING:
**SVERIGES
STÖRSTA
SPELSITE**
www.gamereactor.se

UFC 2009

UNDISPUTED

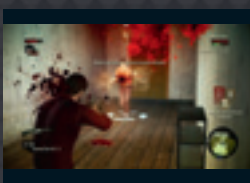
Georges St-Pierre, Chuck Lidell och Petter Hegevall. UFC 2009 är här!

GAMEREACTOR #66

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



GTA: Chinatown Wars	9/10
DS	
Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena	8/10
PC/PS3/Xbox 360	
Blue Dragon Plus	7/10
Nintendo DS	
Legends of Wrestlemania	7/10
PS3/Xbox 360	



Godfather II	7/10
PC/PS3/Xbox 360	
Ninja Blade	7/10
PS3/Xbox 360	
Resistance: Retribution	7/10
PSP	
Wanted: Weapons of Fate	7/10
PC/PS3/Xbox 360	



Wheelman	6/10
PC/PS3/Xbox 360	
Sacred 2	5/10
PS3/Xbox 360	
Socom: Confrontation	5/10
PS3	
Tenchu: Shadow Assassin	5/10
Wii	

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

WWW.GAMEREACTOR.SE Vill du gräva ned dig i Sveriges djupaste och bästa recensionsarkiv med över 1700 recensioner? www.gamereactor.se



UFC 2009: UNDISPUTED

Utvecklarna bakom Smackdown vs Raw-spielen bjuder på olidligt styligt MMA-fighting

Plattform PS3/XBOX 360 Utvecklare YUKES Utgivare THQ Premiär UTE NU Antal spelare 1-2 Testad Version PS3 (PAL) / XBOX 360 (PAL) Rek. Ålder 16

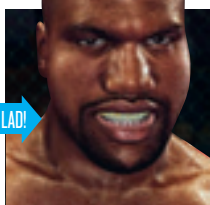
Genre SPORT [Läs mer på www.Gamereactor.se!](http://www.Gamereactor.se/)



SNYGGA FIGHTERS

Modellerna i UFC 2009 är rusligt snygga och detaljerade. Yukes grafiker har fångat allt från tatueringar till kroppshår och skapat fighters som nästan kan mäta sig med boxarna i Fight Night Round 4. Nästan...

GLAD!



FAKTA

KOMMENTERAT

Kommentatorer i sportspel är en ganska sorglig historia. Allt som oftast handlar det om gamla gubbar som slänger ur sig samma gamla fraser under varje match som spelas. UFC 2009: Undisputed kommenteras av Joe Rogan och Mike Goldberg och dessa herrar erbjuder de bästa sportkommentärerna jag hört på mycket länge. Här förklaras tekniker, här ges bakgrundshistorik och realitetskrik och allt i en mycket god ljudkvalitet.

TIPS

SPELA ISTÄLLET

Virtua Fighter 5 9/10
PS3 / XBOX 360

En bra bit från verklighets-trogen MMA-fighting, men fortfarande superbt stryk.

Två år och sju månader har det tagit för Yuke's att färdigställa UFC 2009: Undisputed. En lång tid. I två år och sju månader har jag hoppats på ett spel som följsamt, smidigt och kraftfullt porträtter världens tuffaste sport. Det färdiga resultatet är långt ifrån det drömspel jag sett fram emot.

Sporten som utövas innanför UFC-burens väggar heter MMA, vilket står för mixed martial arts. Klassisk brottnings blandas med boxning som kryddas med thaiboxning, judo och jujutsu. För att bli framgångsrik krävs givetvis en fantastisk teknisk förmåga samt en snudd på otäckt god fysik. Svårigheten med att utveckla ett spel som UFC 2009 är såklart att skapa ett lättbegripligt men fortfarande djupt spelsystem som låter spelaren smidigt skifta

2:a ETT ANDRA OMDÖME

Av: Daniel Steinholtz Som: Älskar benläs

Att slåss stående i UFC 2009: Undisputed påminner ungefär lika mycket om den intensiva och snabba fighting som sker i verklighetens UFC som Burnout påminner om WTCC. Kämparna är tröga, slagen är sega som sirap och de liksom stapplar fram. Väl nere på mattan blir UFC 2009 betydligt roligare dock, med snygga animationer och ett följsamt och avancerat spelsystem. Karriärläget är bra också, utförligt, djupt och väldigt utmanande.

Sammanfattning:
Seg boxning, grym grappling. Roligt spel...

7/10



KLASSISKA MATCHER Den bästa delen av UFC 2009 är "classic fights" där man kan återuppleva klassiska sammandrabbningar innanför oktagonens väggar, komplett med videopreviews och typiskt trash-talk.

mellan stående fighting och liggande. Crave misslyckades med detta för sju år sedan i UFC: Tapout till Xbox. Och även om Yuke's lyckas bättre i UFC 2009: Undisputed, är detta väldigt långt ifrån perfekt.

Det främsta problemet i UFC 2009 är obalansen, som i slutändan gör att man tvingas missbruka hela spelsystemet. Att jobba och slita för att ta ned sin motståndare till mattan är visuellt häftigt, men vill man vinna är det

betydligt smartare att använda kraftiga huvudsparkar och att arbeta utifrån den muay thai-klinch som en enkel knuff på den högra analoga styrspaken tillåter för. UFC 2009 är ibland rätt långt ifrån genomtänkt och när man i rond två knockas av en hård spark efter att ha arbetat med misslyckade submissions i tio minuter, känns spelsystemet på tok för chansartat. Tillkommer gör problemet i att Yukes slarvat rätt rejält med återskapandet av

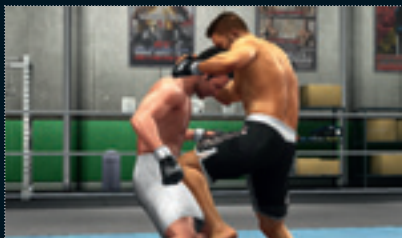
STORSTRYK

Livet inne i buren är ett hårt sådant



KLENA SUBMISSIONS

En av flertalet svagheter i UFC 2009: Undisputed är hur klena samtliga submissions är, och framförallt hur enkelt det är att ta sig ur dem. Genom att isnabbt peppra fyrkant (eller blå knapp) kan man busenkelt fly från supertighta grepp från jujutsu-äss som Damien Maia och BJ Penn. Fnysl!



EN GRYM KARRIÄR

Karriärläget i UFC 2009 är ganska typiskt och innehåller inga egentliga överraskningar. Roligt är det dock, oavsett. Man börjar som kass amatör och tränar genom att sparra, vila och springa för att bli bättre och så småningom klättra på UFC:s karriärssteg. Snopet att så få av träningsmomenten faktiskt är spelbara, dock.



STARK HUVUDSPARK

Ungefär hälften av alla fighters i UFC 2009 kan utföra hårda huvudsparkar. Om du avser att bli övervinnerlig och krossa dina polare ska du välja en av dessa. De starka sparkarna mot huvudet är nämligen den starkaste attacken som finns i hela spelet och avgör oftast matchen snabbt.



STACKARS LIDELL!

De kämpar som ser mest ut som sina verkliga förebilder är Rampage, Nate da Great, Gonzaga, St-Pierre, Rashad Evans och Tito. De som är sämst gjorda är tveklöst Tim Sylvia, Chuck Lidell och Mirko Cro-cop. Varför Chuck fått högt uppdragna axlar och ett enormt underbett vet vi inte. Vi förmodar att det är ett nedrigt internskämt.



GROUND & POUND

Effektiv ground & pound (slag från topposition under markfight) är ett av de vassaste vapen som finns inom mixed martial arts. I UFC 2009 är bra ground & pound ganska meningslöst dock eftersom man oerhört enkelt hamnar i en så kallad reversal eller i ett knivigt grepp.

SMACKDOWN Yukes står bakom de senaste årens WWE Smackdown vs Raw-spel och det märks att UFC 2009: Undisputed baserats på samma teknologi som det senaste av Smackdown-spelen. Kämparna rör sig lika styltigt och stelt och karaktärsmodellerna har samma glansiga utseende.

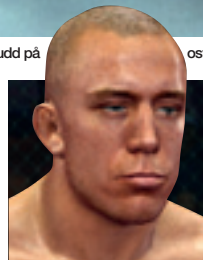


MATTANS MAKT Matt Hughes ger igen för gammal ost mot den snudd på

ostoppbare St-Pierre. Markfightingen är den bästa delen av UFC 2009.

UFC:s folkkäraste fighters. Trots att utgivaren THQ vid flera tillfällen skrutit om hur noggrant de olika kämparnas rörelser och mest utmärkande attacker fångats med hjälp av motion capture-teknik, är det ytterst lite som skiljer dem åt i själva spelet. Rampage rör sig, slår och är precis lika långsam som exempelvis Gabriel Gonzaga. Chris Leben har samma stance och samma korta högerkrokar som Rich Franklin, och ingen av dem står med högerbenet först som de vänsterhänta fighters de i verkligheten är. Keith Jardines karaktäristiska drunken master-stil finns inte med i spelet och inte heller Chuck Lidells märkligt breda guard.

Jag begriper inte varför Yukes inte satsat på att fånga åtminstone de mest välkända kämparnas stil i spelet och varför de inte valt att variera tempot mellan viktclasserna. Som



FAKTA

GEORGES SURAR

I UFC 2009 finns det 82 stycken fighters i fem olika viktclasser. Georges St-Pierre är med, Anderson Silva är givetvis med, och även Fabricio Werdum. En som inte är med dock, är Randy "The Natural" Couture som av en oklar anledning valt att inte medverka i spelet. Synd, tycker främst Petter som håller Randy som sin favoritfighter.



SAMMA SAMMA Det är synd och skam att Yukes inte valt att särskilja de olika kämparna mer än de har. Sean Sherk's högerkrok ser exempelvis exakt ut som BJ Penns, och BJ är inte ett dugg snabbare med sin jabb än exempelvis Tom Boeck. Vilket är minst sagt märkligt. Och dåligt.

det är nu är man lika enormt seg och långsam när man spelar som Kenny Florian som när man styr den nästan 60 kg tyngre Brock Lesnar.

En annan viktig del som Yukes misslyckats med är flytet i själva matcherna. UFC 2009 är precis lika styltigt och stelt som i Smackdown vs Raw-spelen. Att boxas i UFC 2009 är en trög historia där till och med BJ Penns jabbar känns sirapssega. I jämförelse med boxningen i Fight Night Round 4 är stand up-biten i UFC 2009 proppat med brister.

Nu låter det kanske som om jag avskyr det här spelet, vilket är en bra bit från sanningen. Växlingarna mellan stående och liggande fighting, simulationen av positionsförbättringen från guard till sidecontrol fungerar ypperligt och presentationen är ljuvlig. Det känns verkligen som att delta i ett riktigt UFC-event när matchen utannonseras och kämparna kliver in i buren. Jag gillar även grafiken som proppats av detaljerade modeller och rusligt högupplösta texturer. I slutändan är UFC 2009 ett bra första försök för Yuke's, men det krävs betydligt mer för att jag ska fastna.

Petter Hegevall

BEY 6/10

Grafik 9/10 Ljud 7/10 Spelbarhet 5/10 Hållbarhet 5/10

STYLTIK FIGHTING

➤ Snugg grafik, god presentation, roligt karriärläge

■ Styltig spelmekanik, obalanserat spelsystem, trögt tempo



GUITAR HERO: METALLICA

Gubbarna i Metallica har digitaliserats och avser att rocka sönder din TV. Petter har testat

Plattform **PLAYSTATION 3/XBOX 360** Utvecklare **NEVERSOFT** Utgivare **ACTIVISION** Premiär **29 MAJ** Antal spelare **1-4** Testad Version **PLAYSTATION 3 (PAL) / XBOX 360 (PAL)** Rek. Ålder **12**

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



SAD BUT TRUE...
Guitar Hero: Metallica är det bästa Guitar Hero-spelet hittills med snudd på perfekta charts och väldigt god presentation. Gubbarna i Metallica har också formats med superb precision och ser ut som coola karaktärer av sig själva.

Jag gillar verkligen inte Metallica. Har väl egentligen aldrig hört en bra Metallica-låt. Trots detta älskar jag **Guitar Hero: Metallica**. Ett bättre betyg kan **Neversoft** och **Activision** aldrig få.

Det var många som blev arga då jag sågade Guitar Hero: Aerosmith för att jag inte gillade Aerosmiths musik. Många skrek sig hessa på Gamereactor.se, fyllda av bubblande raseri. Det var många inte begrep att jag struntade högaktningsfullt i hur ofta (eller sällan) jag lyssnat på Aerosmiths musik i min stereo, utan istället klagade på hur dåligt bandets musik passade i ett musikspel. Aerosmiths låtar var urtrista att spela. Det är inte Metallicas.

För trots Ulrichs ensidiga trumspel, och trots Hetfields jämntrista gnäll, är Metallica ett perfekt Guitar Hero-band. Det står klart efter att ha spenderat två hela veckor med det här spelet. Gruppens musik pendlar mellan bastant, grundläggande riffrock (Sad But True) och idiotjobbig dödsutmaning (Master of Puppets) vilket i slutändan innebär god utmaning och framförallt fantastisk variation.

Metallicas musik är heller inte bara rolig att spela för vissa (eller en) av de som spelar. Nej. Fade To Black, Orion, One och Fuel är lika



FAKTA

ROCKA ROCKA!

Det finns säklart ett karriärläge i Guitar Hero: Metallica, som följer en story. Även om den oftast känns krystad och helt orrelevant. Storyn kretsar kring en tribute-grupp som avser att följa i Metallicas fotspår. Till skillnad från Guitar Hero Aerosmith är Guitar Hero: Metallica inte utformat som en tidslinje som visar gruppens historia, utan mer fokuserat på Metallica idag.

TIPS

SPELA ÄVEN

Rock Band 2 9/10

PS3/XBOX 360

Snaskigt tunggung eller mysig vispop i Harmonix grymma uppföljare.



48 STYCKEN Spelet innehåller 28 stycken Metallica-låtar samt 21 låtar från andra band, som Metallica själva valt ut. Bland dessa hittar vi bland annat "Blood and Thunder" med Mastodon och "No Excuses" med Alice in Chains.

roliga att spela på gitarr som de är att trumma. Basen är även den utmanande och ombytlig och Hetfields sång visar sig snabbt vara betydligt knivigare än förväntat.

Guitar Hero: Metallica är Guitar Hero-spelet för den dödsmetallsuktande hardcore-spelaren. Svårighetsgraden är rejält uppskruvad jämfört med Guitar Hero: World Tour och räcker inte Expert-läget kan man som trummis välja Expert Plus vilket kräver att man kopplar in en andra baskaggepedal. Att smiska kaggar med Machine Head i låten Beautiful Mourning är bra precis så svårt som ett musikspel någonsin kan

bli, för att inte tala om Slayers tvåaktsepos War Ensemble. I slutändan står sig Guitar Hero: Metallica väldigt väl och ter sig perfekt för dig som söker ett hårdare och råare musikspel med tyngre musik och tuffare utmaning.

Petter Hegevall

BETYG 8/10

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

ROCKING OUT!

Grym presentation, härlig ljudkvalitet, riktigt bra låtlista

Oerhört svårt, lite väl dyrt

TERMINATOR SALVATION

Mikael har försökt rädda mänskligheten i svenska Grins grymma framtid

Plattform **PC/PS3/X360** Utvecklare **GRIN** Utgivare **WARNER** Premiär **UTE** NU Antal spelare **1-2** Testad Version **XBOX 360 (PAL)** Rek. Ålder **16**

Jag är inte mer insatt i Terminator-universumet än vad som krävs av allmänbildningen, men visst är det en fascinerande värld. Det verkar som att hur vi än gör kommer allt att gå åt skogen och mänskligheten bli mosad av Skynets mekaniska arméer. Återstår då att göra det bästa av situationen och orsaka så mycket skada man kan innan man oundvikligen går under.

För dör, det gör man i Terminator Salvation. Mycket. Det är väldigt realistiskt på det sättet. Om du får för dig att försöka fullkroppstackla en minigun-beväpnad T-600 kommer du att bli utspridd över omgivningen. Den enda chansen människorna har är att beväpna sig till tänderna, smyga runt i ruinerna och tålmodigt försöka hitta luckor i stålpanseret.

Det här ger ett intensivt men i förlängningen rätt enformigt spelupplägg. Varannan gata är fylld av strategiskt utplacerade skydd och då vet man att det vankas ett par minuters skjutande mot en inte allt för varierad uppsättning plåtskrot innan man kan gå vidare. Visst kan placering och taktik vara avgörande men att försöka sig på något så obscent som att smyga sig förbi striden går minsann inte för sig.

Trots en del fordonsektioner där man får hantera tyngre vapen medan datorn kör blir det därför snabbt väldigt enformigt. Att man



Genre **ACTION**

BRA BYGGE Spelvärlden är något av det bästa med spelet, där ett sönderslaget, övervuxet Los Angeles känns trovärdigt med motorvägar, utblåsta skyskrapar och sprängda lyxvillor.



FAKTA

INGEN MR. BALE

Nuförtiden är det praxis att skådespelarna från en film bidrar till filmlicensspel med både nya scener och röstskådespeleri. Det gäller dock inte Christian "Batvoice" Bale som vägrade vara med i Terminator Salvation-spelet. Han ersattes av B-skådespelaren Gideon Emery som tidigare gjort biroller i serier som CSI New York och nya 90210. Common och Moon Bloodgood repriserar dock sina filmroller, men ingen anstränger sig och röstskådespeleriet i Terminator Salvation är därför under all kritik.

inte återfår sin energi förrän striden är över är en intressant idé när de flesta spel låter dig fegspela, men man hamnar också i situationer där det bokstavligen inte går att överleva och det bara är att krama en robot och hoppas på bättre lycka i nästa liv.

Terminator Salvation är ett spel som känns halvfärdigt. Att man dör hela tiden vore till exempel inte så illa om inte laddningstiderna vore så brutala eller att man ibland hamnar långt bort från där man var.

Att bekämpa en Hunter med raketgevär medan Terminator-temat vräker på med högsta volym är onekligen en trevlig spelupplevelse, men minst lika ofta vill jag bara att det korta äventyret redan ska vara över.

Mikael Sundberg

BETYG 5/10

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

KORT & FRUSTERANDE

- Smart tvåspelarläge, intensiva strider, Terminator-musiken
- Enformigt, obalanserat, kort, vedervärdig dialog, ful design

2:a ETT ANDRA OMDÖME

Av: Petter Hegevall Som: Hatar robotar

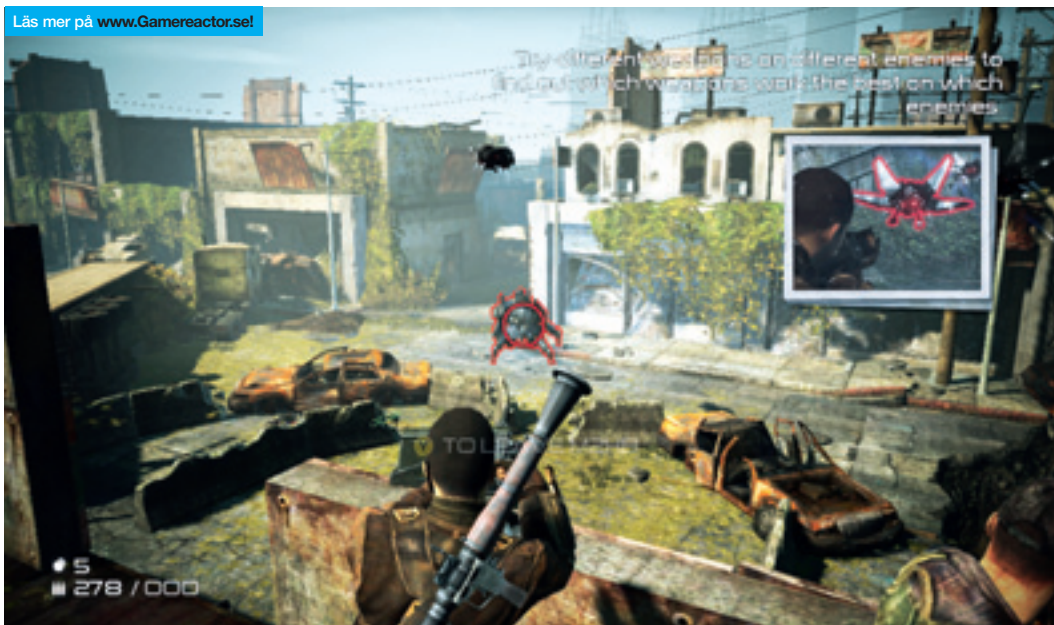
Att spela Terminator är som att spela Wanted: Weapons of Fate, fast med tråkigare omgivningar och dummare fiender. Grin har baserat Salvation på exakt samma spelsystem som Wanted och det är ännu en gång sömnframkallande trist att bli tvingad att spela exakt som Grin tänkt, för att slippa dö som den bräckligaste av flugor. Detta är kort, trist, enformigt och rätt fult.

Sammanfattning:

Spänningslöst licensspel stöpt i stelbent form

4/10

Läs mer på www.Gamereactor.se/



VIDRIGA RÖSTER Christian Bale är inte med i spelet, men till och med hans Batman-rosslande hade varit att föredra jämfört med de direkt pinsamma röstinsatserna som får mellansekenerna att bli närmast parodiska.

VIRTUA TENNIS 2009

Sumo gör simulatortennis av Segas arkadklassiker...

Plattform **PS3/X360** Utvecklare **SUMO DIGITAL** Utgivare **SEGA** Premiär **UTE** NU Antal spelare **1-4** Testad Version **PS3 (PAL)** Rek. Ålder **3**



SMASH! Om du vill ha det bästa tennispelet till Playstation 3 och Xbox 360 bör du köpa det två år gamla Virtua Tennis 3 istället. Det är billigare och bättre.

Jag gillar TV-spelstennis, det gör jag. Men bara arkadtennis. Naturligt snabb och skojfrisk tennis. Jag vill kunna springa omänskligt fort, slå stenhårt och serva som en maskin. Jag vill ha explosivitet, intensitet och högt tempo. Just därför fastnade jag aldrig för Top Spin 3, som var en regelrätt simulator. Just därför har jag heller inte fastnat för Virtua Tennis 2009, som är ett försök att göra Segas klassiska arkadtennis mer verklighetstrogen.

Virtua Tennis 2009 är utvecklat av Sumo Digital, Segas pålitliga konverteringsslagvar som låg bakom konsolversionen av bland annat Outrun 2. Tempot är lägre i Virtua Tennis 2009 än i Virtua Tennis 3, bollarna går långsammare, slagen är svagare och spelarna springer inte lika snabbt. Man kan heller inte slänga sig efter bollen som i Virtua Tennis 3, något som många hade klagomål på. Jag var dock inte en av dem, utan älskade istället den spelmässiga balansen i Virtua Tennis 3, och den ibland flamsiga bristen på realism.

I Virtua Tennis 2009 kan man istället snubbla om man sträcker sig efter en boll utom räckhåll - en boll som i Virtua Tennis 3 skulle ha fått Federer att kasta sig som en fotbollsmålvakt. Detta är bara en av flertalet förändringar som gör Virtua Tennis 2009 till ett sämre spel än sin föregångare. Tanken med det lägre bolltempot och det faktum att man inte längre kan dyka efter bollen, är att spelaren snabbt ska lära sig vikten av att placera sig. En enormt viktig del av verklighetens tennis. Problemet med detta är såklart att verkligheten inte alltid är rolig att simulera i spelform, utan gör i det här fallet istället ett roligt spel betydligt tråkigare och mindre dramatiskt. Precis som i fallet Top Spin 3 känns Virtua Tennis 2009 som ett tennispelet befriat från spelglädje och istället proppat med licenserad statistik. Att Sega även valt att inte rendera Virtua Tennis 2009 i 1080p är ännu en besvikelse och i slutändan är detta ett ytterst medelmåttigt sportspel.

Petter Hegevall

BETYG 5/10

Grafik 8/10 Ljud 6/10 Spelbarhet 5/10 Hållbarhet 4/10

SEG TENNIS

- Snygga spelarmodeller, trevliga menyer, sköna ljudeffekter
- Segt speltempo, useit World Tour-läge, tråkiga turneringar



INFAMOUS

Livet som nykläckt superhjärte är sannerligen ingen dans på rosor. Jonas Mäki har satt betyg...

Plattform **PLAYSTATION 3** Utvecklare **SUCKER PUNCH** Utgivare **SONY** Premiär **UTE** NU Antal spelare **1** Testad Version **PAL** Rek. Ålder **16**

Cole vaknar upp, minns ingenting. Hela Empire City är slaget i spillror efter en fet explosion. Regeringen har barrikerat alla vägar därifrån efter något slags virusutbrott och gäng har tagit över stadens tre öar. Här skulle allt kunnat vara både hopplöst och förlorat om det nu inte varit för att Cole i smällen faktiskt fått superkrafter. Han kan skjuta blixtrar ur händerna och lär sig snart fler sätt att nyttja sin nyvunna förmåga. Frågan är bara hur han ska använda dem, för att hjälpa folket eller sig själv?

I Infamous ställs vi hela tiden inför moraliska val i en stad där polisen totalt tappat greppet, brutala gäng härskar och djungeln lag råder mellan skyskraporna. Ska man försöka skapa upplopp för att få hjälp med att besegra en motståndare, vilket garanterat kommer leda till dödsfall, eller strida själv? Ska jag hjälpa den där mannen vars fru har mördats eller ska jag istället fånga den där flisan från explosionen som bygger mina krafter?

Infamous har kallats Sonys eget Crack-down, men de tre öarna dominerade av gäng samt det faktum att man kan klättra på alla hus, är både början och slutet på likheterna. Infamous är mer än så och att köra parkour-

FAKTA
OND ELLER GOD?

En god Cole får en blå aura, vilket ger en allt finare stad och hjälpsamma människor. Alla jublar när man kommer gående, man får fans och det sätts upp affischer som förklarar vilken rekordrig karl man är. En ond Cole ser däremot alltmer spöklik ut medan varenda kotte vill ge honom däng och folk kastar stenar efter honom så fort man visar upp sig och sin röda aura. Och de enda som affischer som sätts upp nu är med prispengar på ens skalle. Perfekt för vår onde chefredaktör...

moves, göra uppdrag, dänga gäng, spränga bilar och levla upp Cole är så vanebildande att jag under långa nätter inte kunnat sova. Bara en timme till. Det finns alltid några fler som behöver räddas, bossar som behöver spöas och hemliga prylar att hitta. I takt med att krafterna växer får man även helt andra möjligheter att snabbt ta sig fram i Empire City och att nå svåråtkomliga platser. En lite mer exakt spelkontroll hade varit önskvärt, men Sucker Punch har istället kompensert bristerna med automatiska hjälpfunktioner, något som faktiskt fungerar riktigt bra.

Visst finns det lite grafikmissar som hackande bilduppdatering och husfasader som liksom bara poppar fram ur tomma intet. Men

det är inget som överskuggar den mäktiga känslan av att klättra upp i ett riktigt högt hus, kolla ner på alla människor för att sedan kasta sig mot marken för att hjälpa en fager jungfru (eller en gammal gubbe) i nöd. Folkets jubel är lön för mödan och gör det hårda livet som superhjärte trivsamt och framförallt rusligt beroendeframkallande...

_Jonas Mäki

BETYG 8/10

Grafik **8/10** Ljud **8/10** Spelbarhet **8/10** Hållbarhet **8/10**
SUPERKRAFTER RULES

- Riktigt bra spelkontroll, snygg grafik, enorm frihet
- Vissa grafikmissar, repetitiva uppdrag

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



GAME ON! För den som verkligen vill göra allt i Sucker Punchs sköna sandlåda går det utmärkt att fortsätta spela vidare sedan varenda liten elaking är avlägsnad från Empire City.

BIONIC COMMANDO

Grins moderne Tarzan har äntligen svingat sig till våra konsoler och vi har testat den biomekaniska armen

Plattform **PS3/X360** Utvecklare **GRIN** Utgivare **CAPCOM** Antal spelare **1-2** Premiär **UTE** NU Testad Version **PS3 (PAL)** Rek. Ålder **16**

När svenska Grin handplockades av Capcom för att skapa den perfekta svingfysiken i ett modernt Bionic Commando var det ett klokt val. Visst, det är roligt att bara lattja med den biomekaniska armen och svinga runt som en cyberapa. Men tyvärr sitter apan i en bur.

Jag har förbannat Bionic Commandos eld, strålning och vatten alltför många gånger för att kunna hålla räkningen. Ascension City och andra områden är nämligen omslutna av en lila, radioaktiv dimma som får din geigermätare att knastra värre än en transistorradio som kåkar Frosties, och efter bara någon sekund i denna Purple Haze gör Spencer Jimi Hendrix sällskap. Hjärten Nathan dör snabbt, orättvist och ofta och checkpointsen är för få. Det är en nästintill sadistisk tease; här finns en enorm

lekplats av stål, sten och skog där snitslade vägar strängt måste följas. Vid vissa tillfällen skiner Bionic Commando till. När två luftburna plåtbastarder attackerar och jag får sänka dem med raketgevär är det fullt ös, och när jag slungas iväg av deras smällar svingar jag mig i sista sekund tillbaka in i striden igen. Men dessa stunder är för få, och restriktionerna omöjliga att blunda för. Kommer en uppföljare måste buren bort och apan släppas fri.

_Jonas Elfving

BETYG 6/10

Grafik **7/10** Ljud **7/10** Spelbarhet **5/10** Hållbarhet **5/10**
BIONISK BESVIKELSE

- Roligt svingande, snyggt designade miljöer
- Begränsade miljöer, linjär värld, frustrerande radioaktivitet

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



INDOORS Inomhusmiljöerna i Bionic Commando är inga höjdlare. Korridorerna och trappor känns trånga och fula och det är betydligt svårare att upptäcka var fienderna kommer ifrån. Nej, med en lättskadad hjälte och en bionisk arm behövs stora ytor och frisk luft!

FUEL

Asobo Studios vidsträckta evighetsracing imponerar inte på Petter som mest varit irriterad

Plattform PC/PLAYSTATION 3/XBOX 360 Utvecklare ASOBO STUDIOS Utgivare CODEMASTERS Premiär UTE NU Antal spelare 1-8 Testad Version XBOX 360 (PAL) / PS3 (PAL) Rek. Ålder 12

Genre RACING Läs mer på www.Gamereactor.se/



FYRA FORDONSKLASSER

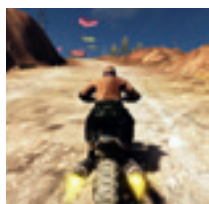
Den bästa av de fyra fordonssklasserna som finns med i Fuel är tveklöst buggy-bilarna. Dessa är vridstarka, lättkörda och rusktigt snabba och tar sig smidigt fram över stock och sten. Synd bara att terrängen fyllts med okrossbara träd vilka gör det snudd på omöjligt att avvika från vägen och gena med ett positivt resultat.



Fuel är ett märkligt spel. Mest troligt splittrat och delvis förstört av en sent påkommen kompromiss som på det stora hela förstört hela konceptet. Tanken var god, dock. Åtminstone om vi backar tillbaka och gluttar på grundidén. Asobo Studios kontaktade racinggenierna på Codemasters och bad om att få visa upp ett teknikdemo de kallade för Grand Raid Offroad. Tanken var att erbjuda spelaren en enorm spelvärld, fri från avgränsande räcken, inrutade områden eller snitslade banor. I denna värld, laglös och postapokalyptisk, var det spelarens uppgift att tävla och detta genom att köra så snabbt som möjligt mellan två fasta punkter. Hur man tog sig från A till B var helt upp till den som höll i handkontrollen.

Men på vägen hände något. Någon insåg att tävlingarna i Fuel skulle bli för... ensamma. Att racingen, mitt ute i ödemarken, skulle bli händelselös och tråkig. Stränga checkpoints stoppades in, och en enorm slinga av röda, blinkande jättepilar. Den fria världen begränsades nu inte av stängsel, räcken eller osynliga väggar - men av checkpoints (som man måste köra igenom, annars ogiltigförklaras man) samt de där förbannade pilarna.

Resultatet är ett spel som inte riktigt vet på vilken fot det vill stå. En del av Fuel vill verkligen vara den där enormt vidsträckta



FAKTA

KARRIÄRLÄGET

Karriärläget i Fuel handlar inte om att "leva på motorcykelsadeln ute i naturen och tävla för att överleva", åtminstone inte i den utsträckning som det på förhand har snackats om i pressreleaserna från Codemasters. Nå, istället är karriären strukturerad och upplagd mer som ett typiskt racingspel där man väljer bana, race och sedan kastas fram via en ful mellansekvens till startlinjen.

TIPS

SPELA ISTÄLLET

Pure 8/10 PS3/X360
Blackrock Studios ursnygga racingstund bjuder på grym bandesign, läckra stunts och härligt onlineläge...



FLÅSHIGA FLÅK Muskelbilarna är den sämsta fordonssklassen i Fuel och tråkar ur med slapp och slirig fordonsfysik samt hopplöst trist designade bilar. De andra tre klasserna är buggys, motorcyklar och fyrhjulingar.

visionen om bensindriven frihet, medan en annan del vill vara ett forcerat och inrutat off road-racing-spel i precis samma anda som Blackrocks briljanta fjolårsövertäckning Pure.

I direkt jämförelse med Pure, eller Motorstorm för den delen, misslyckas Fuel med att övertyga och stannar på ett blekt betyg på grund av en himla massa irriterande svagheter. Banorna är tråkiga, vardagligt händelselösa och enformiga. Bilfysiken är slaskigt slapp och ger känslan av att fordonen färdas tio centimeter ovanför vägbanan, och grafiken känns ytterst

medelmättigt. På pluskontot finner vi en fräck presentation som doftar av ruffiga tatueringar och svett, korta laddningstider och ett skönt flyt. Men det räcker såklart inte...

Petter Hegevall

BETYG 5/10

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

BLEKT BRÄNSLE

- Flera fordonssklasser, enorma banor, snygg karta
- Slapp bilfysik, hopplöst trist racing, bedrövlig musik

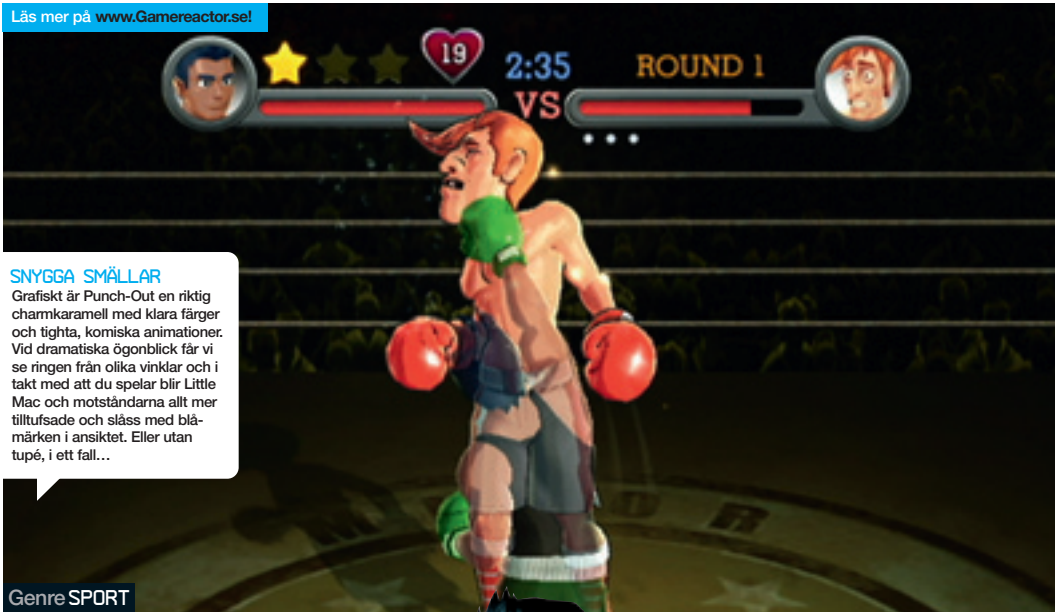


PUNCH-OUT

I Little Macs återkomst bjuder vi etniska stereotyper på rådäng!

Plattform **Wii** Utvecklare **NEXT LEVEL GAMES** Utgivare **NINTENDO** Premiär **UTE NU** Antal spelare **1-2** Testad Version **PAL** Rek. Ålder **7**

Läs mer på www.Gamereactor.se/



SNYGGA SMÅLLAR

Grafiskt är Punch-Out en riktig chamkaramell med klara färger och tighta, komiska animationer. Vid dramatiska ögonblick får vi se ringen från olika vinklar och i takt med att du spelar blir Little Mac och motståndarna allt mer tilltufsade och slåss med blåmärken i ansiktet. Eller utan tupé, i ett fall...

Genre **SPORT**

Låt mig sammanfatta Punch-Out med bara ett ord. "Tjottablängare". Punch-Out-andan i fem stavelser.

Punch-Out är komiskt, lättamt våld i skön slapstick-anda, mil från hjärnskakningar och krasande Fight Night-käkar. Samtidigt är boxningskänslan och utmaningen fullständigt strålande. Little Mac är tillbaka. Förbered dig på årets mest engagerande David och Goliat-upplevelse.

För mig som fortfarande får ett fånigt leende på läpparna bara av att höra Punch-Outs ledmotiv är det förstås oerhört svårt att koppla bort nostalgikänslorna vid ett återseende av silmjölken Glass Joe. Ett spel kan dock inte bara stå på sina föregångares jätteaxlar, så när jag slår igång Punch-Out sätter jag på det neutrala kritikeransiktet. Det håller i ungefär 25 sekunder.

Det går nämligen inte att hålla borta flinen under resan genom Punch-Outs tre cuper och 13 absurda motståndare, trots att jag sett de flesta förr. Don Flamenco är fortfarande en sliskig casanova, Soda Popinski är en (läsk)drickande skräckryss och King Hippo allas vår kronbärande jättebebis (stereotyperna haglar, men inte värre än av



FAKTA

SPELETS REGLER

Varje match består av tre ronder och för att Little Mac ska vinna behövs antingen en knock out eller en teknisk knock out, det vill säga tre knockar på en och samma rond. Med en snabb jabb eller uppercut tilldelas du stjärnor, som ger dig möjlighet att leverera riktiga råsopar. Kom även ihåg att hålla koll på hjärtmätaren, som sjunker varje gång dina slag blockas. En tom mätare gör Mac illa och kraftlös, vilket är oönskvämt då du har en 120-kilos, svinarg björnjägare framför sig...

2:a ETT ANDRA OMDÖME

Av: Jonas Mäki Som: Kallar sig Little Maci

En tredje knock, ska jag hinna? Det är en kamp mot klockan när jag spänt väntar på Bald Bulls nästa slag. Nu! Jag fintar, delar ut en uppercut och jabbar snabbt. Mustaschkillen vacklar och rasar i golvet. Klockan ljuder och jag är lycklig. Punch-Out är ett magnifikt spel. Men varför inget onlineläge?

Sammanfattning: Superb arkadboxning med charmig design... **8/10**

fransmän-älskar-baguetter-typen). Flinen övergår dock till djupt koncentrerade blickar. För Punch-Out blir svårt. Ljuvligt snorsvårt, i spelets andra del. Boxarna dras lyckligtvis med diverse "tells", så när det exempelvis rycker i Von Kaisers mustasch har du en halv sekund på dig att väja för hans högerkrok. Reaktionstesterna blir successivt mer subtila och krävande, och du gör bäst i att aldrig blinka om du vill hinna slå bort Soda Popinskis livsäterställande läskflaska. Här finns ett gäng olika kontrollmöjligheter. Att stå på balansbrådan för att flytta Little Mac i sidled undviker jag helst, men en vågrätt hållen Wii-fjärr funkar i bästa retro-anda ypperligt. Jabbande med Wii-fjärr och nunchuk är också oväntat bra och enormt mer exakt än Wii Sports-boxningen.

När Nintendo knockar både casual- och hardcore-publiken på det här sättet förlåter vi den senaste tidens magra Wii-utbud direkt. Du kommer vifta, kämpa, minnas, svära och skratta till Punch-Out, som dessutom har ett trevligt flerspelarläge.

Jonas Elfving

BEVÄG 9/10

Grafik **8/10** Ljud **8/10** Spelbarhet **10/10** Hållbarhet **8/10**
PUNCH-DRUNK LOVE

- Utmanande, charmig grafik, humoristiskt, härlig nostalgi
- Få nya kämpar, magra flerspelarmöjligheter



Genre **SIM**

FEMMAN The Sims 3 använder sig av ett mikrotransaktionsystem där man använder riktiga pengar för att köpa nya kläder, frisyrer och prylar till sina simmar.

THE SIMS 3

EA:s dockhus återvänder...

Plattform **PC** Utvecklare **EA** Utgivare **EA** Premiär **4 JUN** Antal spelare **1** Testad Version **GULD** Rek. Ålder **12**

Nej, underhållningsvärdet i att tajma in toalettbesök är begränsat. Detta är något EA lyckligtvis äntigen har fattat. Borta är all den dötid som tidigare spenderades med att hålla koll på när simmarna behövde gå på dass, duscha eller kanske äta något. Dessutom är världen mycket friare i The Sims 3 än vad den någonsin varit tidigare.

Alla aktiviteter utanför hemmet fungerar nu mycket bättre än i föregångaren och att äntligen kunna gå hem till andra familjer för att hälsa på är en välkommen nyhet. Det finns massor av saker att både se och göra. Man kan gå kurser och handla nya böcker till sin bokhylla, bara äta en god picknick i parken eller gå på någon av de stora reor eller evenemang som hela tiden pågår. Det finns nästan hela tiden något kul att uppleva och annars kan man alltid springa runt och leta efter de samlarobjekt som ligger gömda lite varstans. För att göra din sim mer personlig får du välja ut fem olika personlighetsdrag från en lista på över 60 stycken, där allt från att vara sjuosovare till kleptomant bestämmer uppförandet. Det går att skapa en otrolig massa olika karaktärer att befolka sin stad med och snart bor där allt från attitydiga rockstjärnor till timida tanter och sura granngubbar. Att hålla reda på dem alla är en mycket trevlig heldittssyssla och världen står därför heller aldrig still utan utvecklas konstant.

EA har gjort ett riktigt bra jobb med trean och trots att jag redan plöjt ned tiotals timmar i min digitala dockvärld hittar jag ständigt mer saker att göra. Och då snackar jag inte bara om WC-besök.

Jesper Karlsson

BEVÄG 9/10

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

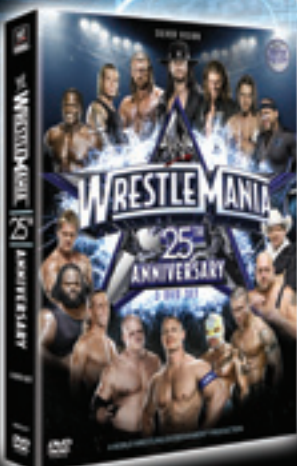
- Underbar humor, smidigt spelsystem, öppen värld
- Stundtals oständigt användargränssnitt



NU I SVERIGE!

WRESTLEMANIA 25TH ANNIVERSARY

ALSO AVAILABLE AS A LIMITED
EDITION VERSION AND IN BLU-RAY



UTE 6 JULI!



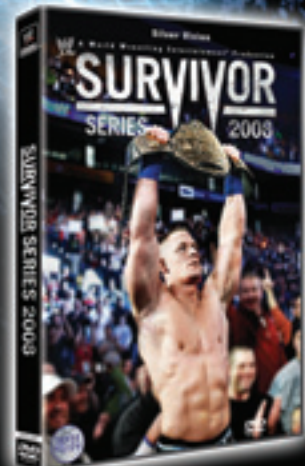
UTE NU!



UTE NU!



UTE NU!



UTE NU!

discshop+se

All WWE programming, talent names, images, likenesses, slogans, wrestling moves, trademarks, logos and copyrights are the exclusive property of World Wrestling Entertainment, Inc. and its subsidiaries. All other trademarks, logos and copyrights are the property of their respective owners. © 2009 World Wrestling Entertainment, Inc. All Rights Reserved.



www.silvervision.se



FIGHT NIGHT ROUND 4

Mike Tyson, Lennox Lewis och Muhammad Ali intar EA:s mästertliga boxningsserie

Plattform **PLAYSTATION 3/XBOX 360** Utvecklare EA Utgivare EA Premiär 2 JULI Antal spelare 1-2 Testad Version XBOX 360 (PAL) / PS3 (PAL) Rek. Ålder 16

I dag är boxningen bara en skugga av sitt forna jag, frånåkt av sporter som MMA och i skriande behov av färgstarka profiler. Men av detta märks ingenting i **Fight Night Round 4** som är till bredden fyllt av legender som George Foreman, Lennox Lewis, Muhammad Ali och självaste Mike Tyson samt har ett välpolerat boxningssystem som gör det roligare än någonsin förr att leverera dräpande njurslag och kraftiga käftsmällar.

Så grymt som **Fight Night Round 3** ändå var, kändes det ofta som ett grafikdemo i en ny konsolgeneration mer än ett perfekt boxningsspel. Det här har EA tagit fasta på till **Fight Night Round 4** där man har åtgärdat nästan samtliga brister som fanns och vidareutvecklat systemet där man sköter allt boxande med den högra analogspaken. Den här gången känns det därför helt naturligt att göra snabba jabbar, uppercuts och slag mot kroppen genom att tilta analogspaken och det i kombination med bättre animationer får matcherna att verkligen likna boxning.

Tempot är snabbare, smällarna kommer snabbare och matcherna är mer utzoomade så man inte längre står på varandras tår och utbyter slag. Det går nu också utmärkt att göra ilsabba kontringar för att få värre skada på sin blottade motståndare och det är betydligt



FAKTA

MISTER TYSON

Hårdslående Mike Tyson blev den yngste boxaren genom tiderna att ta hem både WBC-, WBA- och IBF-titeln och uppnådde snabbt kullstatus på 80-talet. Mike fick äran att vara slutbossen i NES-livet Punch-Out där han var praktiskt taget omöjlig att dänga. Efter fängelsestraff och en misstuckad comeback har Tyson dock lyst med sin frånvaro i boxningsspelet, men i **Fight Night Round 4** är han alltså tillbaka.

TIPS

SPELA ÄVEN

Fight Night Round 3 9/10
PS3/X360

Stenhårt och supersnygg simulatorboxning med massor av stora profiler.

viktigare att använda hela sin repertoar av slag. Utan att tulla på det faktum att det här är boxningssimulatorernas obestridda konung har EA dessutom förenklat spelsystemet där det tidigare var alltför komplicerat och osmidigt. Det kanske bästa exemplet på det är att man numera bara behöver bekymra sig om att blockera högt och lågt, vilket ger ett helt annat flyt till **Fight Night Round 4** och att man inte behöver ta på sig onödiga smällar bara för att spelkontrollen inte riktigt räcker till.

Dessvärre är inte allt förbättrat dock och det nya karriärläget kallat Legacy känns långt ifrån perfekt och de rollspelsliknande element som fanns där man skapade sin egen historia är

borta. Det gör att **Fight Night 4** inte är riktigt lika involverande för den ensamme spelaren som föregångaren, vilket känns synd på ett i övrigt så komplett boxningsspel. **Fight Night Round 4** är dock fortfarande ett alldeles fantastiskt boxningsspel som simulerar det stenhårda livet i ringen bättre än något annat.

_Jonas Mäki

BETYG 8/10

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

KUNGEN AV BOXNING

- Grym spelkontroll, över 40 boxare, ursnygg grafik
- Småtrist singleplayer-del, tjatiga kommentatorer



RIKTIKT SNYGGT **Fight Night Round 4** är snyggare än sin föregångare på alla sätt, men kameran är inte riktigt lika inzoomad så man får inte samma möjligheter att betrakta det utsökta detaljarbetet. Tyvärr lämnar dock ljudet och främst kommentatorerna en del i övrigt att önska.

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



DON'T MESS WITH THE MCCALLS



coming
July 09



CALL OF JUAREZ

BOUND IN BLOOD

www.callofjuarez.com

DEMO COMING TO XBOX LIVE® AND PLAYSTATION® NETWORK

16+

www.pegi.info

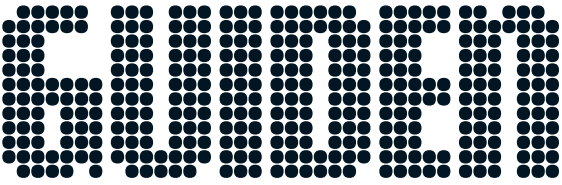
XBOX 360. XBOX LIVE

PLAYSTATION 3

PC DVD ROM

TECHLAND

UBISOFT



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 HG**
Mått **325x98x274**
Pris **4500 HR**

Playstation 3 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 hade utvecklingarna svårt att nyttja 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 har. Det går även att koppla ihop konsolen med PSP för flera smarta finesser, samt att man dessutom kan ladda ned klassiska PSOne-spel för en billig penning.



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 Tänk dig ett plattformsspel där du själv bestämmer hur allt ska se ut och fungera. Det är Little Big Planet!	Plattform	Sony	10/10
2	Grand Theft Auto IV Rockstar bjuder på en rik, dynamisk och levande spelvärld i denna omedelbara actionklassiker!	Action	Take 2	10/10
3	Killzone 2 Förbered dig på det hårdaste, största och mest krävande TV-spelskriget någonsin i Guerrillas tvåa...	Action	Sony	10/10
4	Street Fighter IV Ryu, Ken, Guile och Honda slåss igen i ett fightingspel så proppat av kvaliteter att vi nästan storknar.	Fighting	Capcom	10/10
5	Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots Framtidens krig är högteknologiskt, smutsigt och rätt. Snake är gammal, grå och hård. Och vi älskar det.	Action	Konami	9/10
6	Call of Duty 4: Modern Warfare Infinity Ward gjorde helt rätt som dumpade nazister, allierade och andra världskriget. Detta är brutalbra!	Action	Activision	9/10
7	Half-Life 2: The Orange Box Trots brister i konverteringen bjuds det på fem otroliga spel som bara måste upplevas av alla gamers.	Action	EA	9/10
8	Rock Band 2 Rock! Knyt slipsen runt huvudet och rocka så frysen trillar av i Harmonix strålände uppföljare!	Musik	MTV Games	9/10
9	Race Driver: Grid Ta dig en världseliten i såväl drifting som touring car, street racing och canyon racing i Race Driver: Grid.	Racing	Codemasters	9/10
10	NHL 09 Stenhårt slagkott i högra krysset för EA då de visar svulstig dominans med årets imponerande upplaga.	Sport	EA	9/10
11	Saints Row 2 Hugg ned tanter med ninjasvärd, spruta bajs med kloaktruck och hoppa 900 meter med stulen smäbil.	Action	THQ	9/10
12	Bioshock Besök det förfallna undervattensparadiset Rapture i ett av tidernas maffigaste actionäventyr.	Action	Take 2	9/10
13	Wipeout HD Njut av sinnessjukt högupplöst svävning i ett av de svåraste och coolaste racingspelen på många år.	Racing	Sony	8/10
14	Resident Evil 5 Capcoms blodtörstiga zombies har invaderat ett stekhet Afrika. Det blir ditt uppdrag att rensa ut skiten.	Action	Capcom	8/10
15	Infamous Lev loppan i Empire City som Victor von Doom-kopian och cykelbudet Cole i Sonys actionpärla...	Action	Sony	8/10

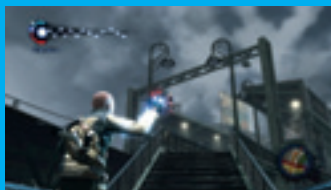
GAMEREACTORS köpguide är helt och hållet baserat på redaktionens gemensamma åsikter som recenserar och har ingenting med den svenska försäljningen att göra. Fullständiga recensioner av samtliga spel på denna lista går att hitta på: www.gamereactor.se. Sveriges största spelsite.

INHANDLA

INFAMOUS

SUCKER PUNCH / SONY

Vad handlar det om: En superhjältesimulator där du i rollen som Cole hittar fler och fler grymma förmågor hos dig själv. Något som kommer väl till pass i isolerade Empire City där laglöshet och komplett kaos råder och där folket verkligen behöver din hjälp.
Bästa biten: Att stå på en skyskrapa och hoppa rätt ner, mitt ibland en hopper busar och bara börja strö högspänning och stenhårda knytnävslag omkring sig. Spränga bilar, krossa föremål och slunga fienderna högt upp i luften. Allt medan man elakt gapskrattar och känner sig sådär snuskigt kraftfull och rättmätigt.
För dig som: Vill ha en digital sandlåda.

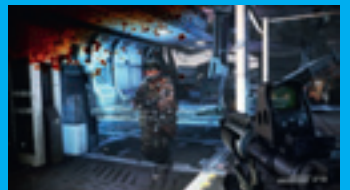


INHANDLA

HILLZONE 2

GUERRILLA GAMES / SONY

Vad handlar det om: Du minns helghanernas furiösa (och oförutsedda) attack mot hemplanet i det första spelet? Lite som Pearl Harbor. Fast utan japaner. Nu slår vi tillbaka, människorna vs. de muterade rökdryckarna vi kallar Helghast. Vi landar på deras hemplanet Helghan, med avsikt att ödelägga hela skiten och knäppa deras tossiga diktator.
Bästa biten: Visar Square. Torget. Striden om torget är den mest minnesvärda biten i hela Killzone 2. Fienderna attackerar från alla håll, och i mitten, med fanan högt, står du – med stativmonterad kulspjut. Punk!
För dig som: Älskar råcool action!

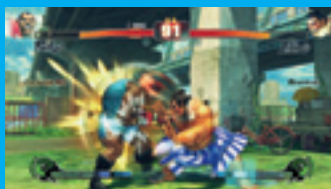


INHANDLA

STREET FIGHTER IV

CAPCOM / CAPCOM

Vad handlar det om: Uppföljaren till världens bästa fightingspel (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 skälvande sekunderna när båda spelarna bara tål en enda liten ynklig träff till, och det bara är tävlingsnerv 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: Vill skrika hadouken!

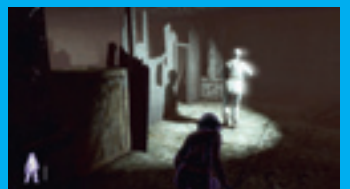


UNDVIR!

VELUET ASSASSIN

REPLAY STUDIOS / SOUTHPERK

Vad handlar det om: Violette Summer är en brittisk lönnmörderska som nitar nassar med brutala moves under spelväldens favoritkonflikt andra världskriget. I en nästan obehaglig story ränner Violette runt med klumpiga stealth-rörelser kring vakter som tycks ha falkögon även i becksvalt mörker.
Sämsta biten: Den långsökta, grabbiga bullet time-funktionen som Violette aktiverar genom att ta morfin och sedan springa runt i negligé(!) är skrattretande och ett exempel på det utlovade "banbrytande flashback-konceptet" i storyn. Pinsamt!
Välj istället: Assassin's Creed, Metal Gear Solid 4 eller Splinter Cell: Double Agent.





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 KG**
 Mått **309x83x258**
 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 motorsågsslag av fula fiender till en ny och köttigare nivå.	Action	Microsoft	10/10
4	Street Fighter IV En eldboll. En rundspark. Ett bensvop. Och en tsmällfet nykomling. Street Fighter IV är äntligen här.	Fighting	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 Behärde mördarmaskinen Marcus Fenix är tillbaka, och alla grymtande 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 vidder? 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 vadmuskeln igen och låt baskaggen mala sönder grannsämjan i Harmonix rocksimulator.	Musik	EA	9/10
14	Grand Theft Auto: The Lost and Damned MC-knuten Johnny Klebitz röjer runt i Liberty City och bjuder på en sinnessjukt underhållande resa...	Action	Rockstar	9/10
15	Guitar Hero: Metallica Spendera hela sommarlovet med att nöta baskaggemord från allas vår danske trumsadist Lars Ulrich.	Musik	Activision	8/10

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

INHANDLA

GUITAR HERO: METALLICA

NEVERSOFT / ACTIVISION

Vad handlar det om: Greppa plastguran, mikrofonen eller trumsetet och ge dig på Master of Puppets, Enter Sandman, One och en hel drös andra stenhårda låtar av Metallica och bandets egna favoriter. Spela själv eller samla ihop ett helt band för en kväll i den tunga metallens tecken.

Bästa biten: Att försöka sig på trumdelen av Fade to Black i nya svårighetsgraden Expert Plus, vilket kräver en ordentlig joggingtur på de dubbla baskaggepedalerna. Det är en enorm utmaning som lär göra dig rejält svettigt, frustrerad och... lycklig.

För dig som: Älskar musikspel och rätt kött.



INHANDLA

GTA IV: LOST AND DAMNED

ROCKSTAR / ROCKSTAR

Vad handlar det om: Johnny Klebitz, ärrad och behård 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 teamar upp med karaktärer som Playboy och Elizabeta, är en grym känsla som skapar akut fnitter.

För dig som: Vill leva livet som MC-knutte...



INHANDLA

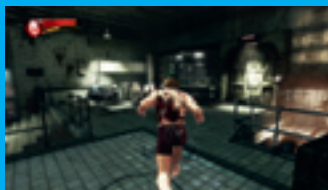
X-MEN ORIGINS: WOLVERINE

RAVEN / ACTIVISION

Vad handlar det om: Världens coolaste man/järv-kombination sedan Sven Wolter får ett praktiskt superskelett och sargar bad guys i sju timmar. Polisongprinsen Wolverine slåss, hoppar och kapar helikoptrar i ett minst sagt klösigst actionspel i tredje person.

Bästa biten: De urläckra bossfighterna. När Wolverine måste ta hand om en 800 meter hög Sentinel i en fläskigt episk fightsekvens reser sig våra nack- och järvhår allt högre i takt med att vi sliter bort styggingens försvar, bit för bit. Så ska det se ut!

För dig som: Vill ha snabb hack 'n' slash-action och tröttnat på Ninja Gaiden II.



! UNDUK!

TERMINATOR SALVATION

GRIN / WARNER BROS

Vad handlar det om: En finsnaggad John Connor bedriver svettigt gerillakrig mot mördarmaskinerna i ruinerna av Los Angeles i detta filmspel baserat på den aktuella Terminator-filmen. Räkna med trädigt skyttegravskrig med jobbiga spindelrobotar och duktigt irriterande flygmaskiner.

Sämsta biten: När man råkar springa fel och blir dödad av en T-600 för att sedan tvingas göra om den förra tio minuter långa striden efter en (nästan) lika lång laddningstid. Eller när man för 921:a gången blir magnetisk och liksom sugns in till närmaste skydd. Styligt, stelt och ibland ruskigt förutbestämt.

Välj istället: Gears of War 2. Mycket bättre.





NINTENDO DS

INFO

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

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

GAMEREACTOR TOPP 5 DS

NR.	SPELTITEL	BETYG
1	New Super Mario Bros.	9/10
2	Grand Theft Auto: Chinatown Wars	9/10
3	The Legend of Zelda: Phantom Hourglass	9/10
4	The World Ends With You	9/10
5	NM Pokémon Platinum	8/10

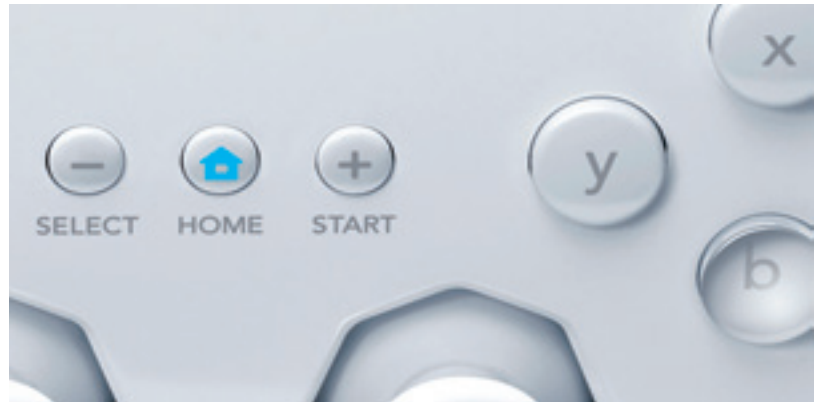
NINTENDO WII

Nintendo revolutionerar vårt sätt att spela med deras senaste konsol

INFO

Tillverkare **NINTENDO**
 Premiär **7 DEC 06**
 Media **DVD**
 Signal **HOMPOONENT**
 Vikt **1,2 HG**
 Mått **55.4x44x22.5**
 Pris **2400 HR**

Nintendos lilla vita är inget tekniskt vidunder. Långt därifrån. Faktum är att det är en försiktigt trimmad Gamecube som följer sig innanför det kritvita plastskalet. Men det har absolut ingen betydelse för Wii är ändå den spelrevolution som Nintendo utlovat. Tack vare den rörelsekänsliga Wii-fjärrer och smarta nunchuk-kontrollen bjuder Wii på spelupplevelser som tidigare varit omöjliga. Under den tid Wii funnits på marknaden har det släppts flera klassiker som Super Mario Galaxy, men konsolens enorma popularitet har även fört med sig oseriösa utvecklare. Därför släpps många spel som inte håller måttet så håll därför noggrann koll på vår eminenta topplista här så slipper du bli besviken.



GAMEREACTOR TOPP 15 WII

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

NR.	SPELTITEL	GENRE	UTGIVARE	BETYG
1	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	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.			
5	Metroid Prime 3: Corruption	Action	Nintendo	9/10
	Den sista delen i en fantastisk trilogi som med Wii-fjärrkontrollen togs till helt nya höjder...			
6	NM Punch-Out	Sport	Nintendo	9/10
	8-bits-legenden Little Mac har boxat sig tillbaka och är nu redo att klappa trut på Nintendo Wii.			
7	Mega Man 9	Action	Capcom	9/10
	Saknar du gammal ljuvlig 8 bits-utmaning? Då är Capcoms retrodoftande återblick helt rätt spel för dig.			
8	Super Paper Mario	Plattform	Nintendo	8/10
	Spelvärdens plattaste hjälte flirtar med sitt kultklassiska förlutna och ger sig ut på helt nya äventyr.			
9	Mario Kart Wii	Racing	Nintendo	8/10
	Helmysigt heigtävlande med minicrossar, go-karts och dragsters i nya Mario Kart till Wii!			
10	De Blob	Action	THQ	8/10
	Det började som ett flummigt konstprojekt, och slutade som ett fantastiskt charmigt Wii-spel.			
11	Mad World	Action	Capcom	8/10
	Sin City möter Motorsågsmassakern i Capcoms ultravåldsamma slaktfest till Wii.			
12	NM Little King's Story	Strategi	Nintendo	8/10
	En liten kung, med stora ambitioner. En liten värld, med enorma möjligheter. Välkommen till ditt kungarike!			
13	Naruto: Clash of Ninja Revolution 2	Fighting	Nintendo	8/10
	Narutoooooo! Ungdomsninjan i de fula kläderna slår tillbaka i ett av de roligaste slagsmåls spelen 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 recenserter och har ingenting med den svenska försäljningen att göra. Fullständiga recensioner av samtliga spel på denna lista går att hitta på: www.gamereactor.se. Sveriges största spelsite.

INHANDLA

PUNCH-OUT

NEXT LEVEL GAMES / NINTENDO

Vad handlar det om: Boxarynglingen och 8-bits-hjälten Little Mac gör en storslagen comeback och spår dryga dussinet absurda boxare i ett av årets bästa Wii-spel. Lär dig motståndarnas rörelsemönster och svaga punkter, gör en snabb fint och dröm till dem med en välriktad stjärnmål.

Bästa biten: Att faktiskt få spö av sillmjölkens Glass Joe (!), när killen återkommer med nyköpt huvudskydd i spelets andra och svaga punkter, gör en snabb fint och dröm till dem med en välriktad stjärnmål.

För dig som: Vill få en charm-tjottablangare mellan lysmaskarna.



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 snubbe med inopererad motorsåg som klyver fiender på löpande band i det svartvita, stilistiska äventyret.

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

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



INHANDLA

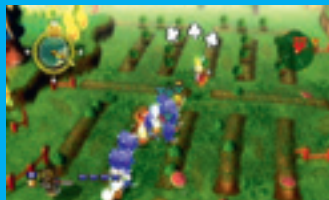
LITTLE HINGS STORY

CING / RISING STAR GAMES

Vad handlar det om: Alpolko är ett litet kungarike på 12 själar som behöver en ny ledare, och det blir du som tar på dig kungamanteln och kronan. Samla pengar, träna undersåtar till soldater och bönder och fixa till en duglig infrastruktur i ett av de charmigaste strategispelen i år.

Bästa biten: När man efter att ha byggt sin första militära facilitet kan börja träna krigare, och sedan dra ut på uppdrag i för att utöka sin domäner. En skön, imperialistisk härskarlust kommer att drabba dig...

För dig som: Vill vara kung för (minst) en dag och letar något lite annorlunda till Wii.



UNDUKI

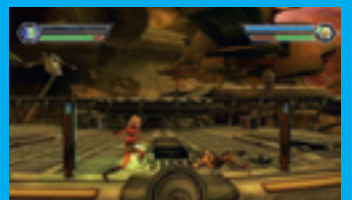
STAR WARS: LIGHTSABER DUELS

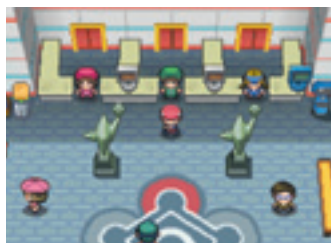
LUCASARTS / LUCASARTS

Vad handlar det om: Det alla licensspel handlar om, det vill säga att roffa åt sig så mycket av kakan det bara går innan bäst-före-datumet har passerats. Fast på pappret är det alltså en historia om kloner i krig, även om det troligtvis mest är en ursäkt för att man ska få skiva folk med klingor av ljus.

Sämsta biten: Bortsett från det skrala karaktärsutbudet, den krassliga grafiken och de dassiga banorna så är det naturligtvis den usla spelkontrollen som är sämst.

Välj istället: De sköna slagsmålen i Naruto: Clash of Ninja Revolution.





INHANDLA DS: POKEMON PLATINUM

GAME FREAK / NINTENDO

Vad handlar det om: Att samla dem alla! Ja, Pokémons då förstås, gulliga monster
Bästa biten: Att upptäcka en sällsynt Kricketot i Route 204:s vajande höggår, ge den fettdång och sedan göra den till sin very own gulliga dödsmaskin och vinna över alla med den.
För dig som: Gillar ljusgula fickmonster.



INHANDLA IPHONE: IFIGHTER

EPIC FORCE / EPIC FORCE

Vad handlar det om: Du spelar som haussat flygaräss under andra världskrigets slutskede. Din uppgift är att förstöra nazisternas rusliga vapenprototyper. Vägen dit kantras av tusentals spröda nazi-plan som du måste skjuta sönder.
Bästa biten: Svårighetsgraden, som är helt sinnessjukt högt ställd.
För dig som: Vill ha ett 1942 till din Iphone.

PC / WINDOWS

Spelvärldens största plattform med mängder av möjligheter...

INFO

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

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



GAMEREACTOR TOPP 15 PC / WINDOWS

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

NR.	SPELTITEL	GENRE	UTGIVARE	BETVIG
1	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	Crysis Teknikbriljans varvas med gudomlig spelbarhet och dynamik. Våra sinnen stimuleras till bristningsgränsen.	Action	EA	10/10
3	NHL 09 Tackla, spotta och svär som aspirerande proffs i Be a Pro-läget. NHL 09 är tidernas bästa hockeyspel.	Sport	EA	9/10
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 stekhet.	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	Crysis Warhead Upplev konflikten i Söderhavet från ett annat perspektiv när världens snyggaste spel laddar om...	Action	EA	9/10
12	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
13	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
14	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
15	Command & Conquer: Red Alert 3 Njut av härligt ostdoftande mellanskvenser innehållande trötta Hollywood-rejects, och grym spelbarhet.	Action	EA	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 spelste.

INHANDLA RACE DRIVER: GRID

CODEMASTERS / CODEMASTERS

Vad handlar det om: Urläcker och svårt beroendeframkallande street racing utvecklat av samma team som bjöd på Colin McRae: Dirt. Här blandas drifting med pro tuners med touring car med backtävlingar och resultatet är en ytterst njutbar och kratigt lustgasdoftande anrättning som klätts i fantastiskt läcker grafik.
Bästa biten: Kasta dig in i ett onlinebaserat destruction derby-race med en tokful Plymouth Roadrunner, gasa för allt vad kjoiltyget håller, hoppa över motståndare, hoppa på dem och bete dig riktigt illa.
För dig som: Suktar efter sinnessjukt aggressiv arkad racing med underbar grafik.



INHANDLA NHL 09

EA / EA

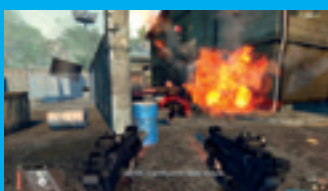
Vad handlar det om: Hockey, så klart. Vad annars? Stora svettiga män med stora svettiga skäggar som i stora svettiga skydd åker runt i stora svettiga skridskor och smiskar en liten svart gummigrej med träklubbor. Ungefär lika meningsfullt som pingis, men betydligt roligare.
Bästa biten: Det finns mycket som är riktigt, riktigt bra i årets upplaga av EA:s hockeyspel. Bäst är nog den nya möjligheten att göra en Foppa (enhandsfinta). Det ser rusligt läckert ut, och man känner sig sinnessjukt skiljad då man gör det.
För dig som: Tröttnade på 2008 års hackiga historia och nu vill ha riktigt bra hockey...



INHANDLA CRYISIS WARHEAD

CRYTEK / EA

Vad handlar det om: I rollen som Psycho får du återvända till den ljuvliga tropiska ön från Crysis och återuppleva händelserna från ett annat perspektiv. Kokosötter, hejdlös teknikkorr, massiv vansinnesaction och ljuvlig spelbarhet i denna härliga expansion.
Bästa biten: All hejdlös action som aldrig vill ta slut, tempot är uppvidet ungefär 9000 snäpp och innehåller ännu mer massivt röv än förut, nu krävs det att man måste använda nanodräkten ännu mer och ännu snabbare. Mycket trevligt.
För dig som: Ålskade Crysis och vill spränga fler argisinta nordkoreaner.



UNDVIK! LEISURE SUIT LARRY: BOX OFFICE BUST

RASCARON / KOCH

Vad handlar det om: Snuskhummern Larry, eller snarare original-Larrys brorson, springer runt på en filmstudio i jakt på tjejer att stöta på, tak att hoppa omkring bland och krystade sexskämt att berätta. I drömskvenser leker Larry cowboy, slagsmåshjälte och spelar shuffle board i kända filmscener.
Sämsta biten: Ja, vilket halvdant sexskämt ska vi välja egentligen? "Jag ska sätta på dig... Jag menar, eh, sätta på fläkten", ger en bra bild av humornivån. Lite snuskhumor är aldrig fel, men detta är bara för useit...
Välj istället: I princip vad som helst...



NUMMER 67

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



VI BERÄTTAR OM VÅR MÅNAD

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

NUMMER 67

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

Påskan är en märklig högtid. Men ska tvinga i sig påskäggs och skumgodis (tidernas sämsta godissorter) och spendera dagarna utomhus. Vi på redaktionen valde en annan typ av påsk i år. Ahlgrens Bilar, läsk, pizza och ohälsosamma mängder Street Fighter IV. Det var vår påsk det. Och nu, såhär i efterhand, kan vi enkelt konstatera att det varit den bästa påskan på många år. Nu börjar produktionen av Gamereactor #67.

13/4

Måndag. Svullad, svullen och svälld sitter vi nu här, utan den obligatoriska påskbrännan och utan sköna skidminnen. Arbetsstart med nummer 67, och alla är lagom utvilade, lagom pigga. Mattias har precis kommit hem från en resa till Prag där han spelat Mafia II. Artikeln har du förhoppningsvis redan läst. Om inte - kika Gamereactor.se!

14/4

Pearl Jams "Ten" håller oss sällskap idag, igen. Vi lyssnar medan vi jobbar, och pluggar undermedvetet på alla de små nyanserna i varje låt (igen) för att göra dem perfekt rättvisa i Rock Band 2. Hoppas vi i alla fall. Jag har problem med att sjunga Black perfekt, och hustrumissen Viktor har problem med att trumma Even Flow på Expert. Men ikväll ska de alla sitta. Ikväll ska Eddie Vedder kunna vara stolt över oss.

15/4

Ghostbusters och Overlord II anlände idag. Samt recensionsversionen av Bionic Commando. Nu väntar vi på UFC 2009 och Terminator Salvation, för att månadens recensionsavdelning ska börja

ta form krävs det att minst tio spel till dimper in. Att vi ska hinna få UFC 2009 och Terminator: Salvation verkar ganska otroligt. THQ svarar samma sak varje gång vi frågar om recensionsversionen av UFC 2009: Undisputed. "We don't have anything ready for you yet". Nähä.

16/4

Guitar Hero: Metallica är verkligen superbt. Chartsen, mappingen av toner och takter, är bättre än i något tidigare Guitar Hero-spel och låtlistan är utmanande, varierad och rolig. Jag har aldrig gillat Metallica, och kommer så aldrig att göra - men ingen kan säga att deras musik inte passar perfekt i ett spel av den här typen. Isåfall vet man inte vad man snackar om.



Guitar Hero: Metallica innehåller 28 Metallica-låtar, och släpptes den 22:a maj.

20/4

Måndag. X-Men Origins: Wolverine anlände i fredags och jag har hackat sönder korkat fiendepatrask hela helgen. Raven har lyckats förvånansvärt väl med Wolverine som finns recenserat på Gamereactor.se. Jonas Mäki är i London idag för att kika på Rockstars kommande westernepos Red Dead Redemption medan Elfving är på Mantorp istället för mig för att spela Need for Speed: Shift och köra lite tävlingsbil på banan. Mattias är hos Bethesda för att spela den nya versionen av Wet.

21/4

Little King's Story till Wii är riktigt bra, och Virtua Tennis 2009 är riktigt tråkigt. Idag anlände förresten Fuel, från Codemasters, och vi håller som bäst på att installera det. UFC 2009: Undisputed ska tydligen dyka upp imorgon, får se om så blir fallet. Nu ska jag lyssna på Fiction Plane och äta smultronglass.



Fuel känns dessvärre inget vidare. Tråkiga banor och sladdriga bilar.

23/4

Multiplayerdelen i Bionic Commando är den bästa delen i spelet, och något som snabbt blir beroendeframkallande. Elfving campade idag, stod och tjuvskjöt från samma ställe. Jag svingade mig runt honom och sköt han i ryggen med granatgeväret. Roligt.

7/5

Torsdag. Under en vecka har vi låtit tidningen du håller i handen vila lite medan vi arbetar febrilt med Gamereactor.se istället. Vi bestämde oss för att skjuta upp Gamereactor #67 för att på så sätt hinna få med recensioner av alla stora majreleaser. Fuel, Infamous, UFC 2009: Undisputed och Terminator: Salvation hade vi aldrig hunnit få med annars.

8/5

Fredag is nice. Vi rockar till Ben Kenneys senaste skiva och skriver recensioner.

Elfving har precis betygsatt Bionic Commando medan jag skrivit klart min recension om UFC 2009: Undisputed. I helgen ska vi utvärdera Infamous samt spela en hel del Space Invaders Extreme.

11/5

Måndag, igen. Star Ocean 4 anlände precis liksom Punch-Out till Nintendo Wii. Jag ska precis sätta mig med slutputsen av vårt omslag som ni läsare röstade om i min blogg på Gamereactor.se. Det känns roligt att göra ett Punch-Out-omslag då jag som liten verkligen dyrkade det gamla 8-bitarsspelet.

12/5

Idag sitter jag och pillar med min UFC-recension. Betyget blir 6/10 då jag anser att Yuke's misslyckats med framförallt den stående fightingen men å andra sidan lyckats väl med brottningen och jujutsu-biten av spelet. Vill du läsa en mer ingående recension av UFC 2009: Undisputed råder jag dig att surfa in på www.gamereactor.se.



GSP pucklar på Hughes i Yuke's första försök att göra spel av världens tuffaste sport...

13/5

Redaktionens spelrum håller på att uppdateras, nu igen. Vi byter just nu ut vårt gamla HD-1:a mot JVC:s nya flaggskepp; HD-750. Hittills har vi bara



BLU-RAY-FILMER

Petter Hegevall recenserar månadens Blu-ray-roller...



BODY OF LIES BLU-RAY

Den överexponering av det krigsdrabbade Mellanöstern som skett i Hollywood de senaste åren börjar verkligen bli olidlig. När en av mina favoritregissörer försöker skildra livet för en stressad CIA-agent fast i Jordanien, suckar jag djupt och somnar nästan bara efter knappa halvtimmen. Visst, Body of Lies är inte usel, men helt klart en av Scotts sämsta... **5/19**

Bilden: Bilden bjuder på ett nästan läskigt djup och färgerna är sådär perfekt undersatuerade. **9/19**

Ljudet: Dolby True HD-spåret matchar bildkvaliteten med jämn mix, mycket tyngd och snyggt nyttjande av surroundkanalerna. **9/19**



THE BOURNE ULTIMATUM BLU-RAY

Den tredje filmen om Jason Bourne är, precis som de två föregångarna, en stilstudie i action. Paul Greengrass gör filmisk storkonst av täta slagsmål och förvandlar generiska Hollywood-explosioner till något vackert. Bildspråket är ultracoolt, storyn superfört och skådespeleriet på topp, hela filmen igenom. Nu väntar vi spånt på nästa film om världens tuffaste agent. **9/19**

Bilden: Ett konstant och ganska väl tilltaget lager med brus drar ned betyget, men grym kontrast och ursnygg skärpa gör att The Bourne Ultimatum ändå kvalar in som en film med toppbild. **8/19**

Ljudet: Svalstilig ljudbild i ett välmixat DTS-HD-spår. **8/19**



MY BEST FRIEND'S GIRL BLU-RAY

Jag borde inte gilla den. Men det gör jag. Dane Cook funkar alltid för mig, så även i denna slafsiga romantiska komedi. Handlingen kretsar kring Hank, svinig casanova som tar emot pengar för att skrämra snobbiga exflickvänner till att ta tillbaka sina gamla (olyckliga) pojkvänner. Humorn är låg och billig, och klyschorna många. Men jag gillar. **7/19**

Bilden: Bilden levereras här i 1.78:1-ratio och trots god skärpa gör de överdrivna färgerna och kontrasten att betyget stannar på en ganska svag sexa. **6/19**

Ljudet: DTS-HD Master Audio-spåret är mycket väl godkänt. **8/19**

hunnit kika lite snabbt på den bildkvalitet som denna nya svarta best erbjuder men under kvällen är det tänkt att allt ska ställas in och att vi ska kunna vara redo för ett par rediga marathon-spelsessioner imorgon. Jag är laddad och oerhört förväntansfull.



Redaktionens nya projektor har strulat en del från början, men är nu äntligen på väg upp i taket.

18/5

Vår projektor var trasig, ur kartong. Lens shift-motorn har knarrat och rasslat sedan vi packade upp den och nu är den skickad tillbaka till JVC. Spelrummet är tomt, utan bildkälla. Och jag är på extremt dåligt humör. Förutom projektorproblem håller vi på med det sista inför tryckdeadline. Elfving putsar på sin Punch-Out-recension medan Mäki pysslar med Tempo-sektionen för fulla muggar.

19/5

Idag anlände Fight Night Round 4, recensionsversionen. En hel hop käftsmockor senare sitter vi med korrekturen av det här numret, igen. Jag vill spela mer Sims 3 dock, inte rätta Heggans stavfel. Sims 3 är beroendeframkallande. Jag vill fjutta eld på grannens hus och gifta mig. Och sen spela mer Sims 3.

20/5

Crunchtime! Jonas & Jonas sitter med den sista korrekturen medan jag klistrar in min ledare, förra månadens betyg och några nyskrivna bildtexter. Nu är Gamereactor 67 äntligen färdig och min semester stundar (börjar 4:e juni). Det ska bli oerhört skönt. Nästa nummer av tidningen släpps i augusti. **Glad sommar!**



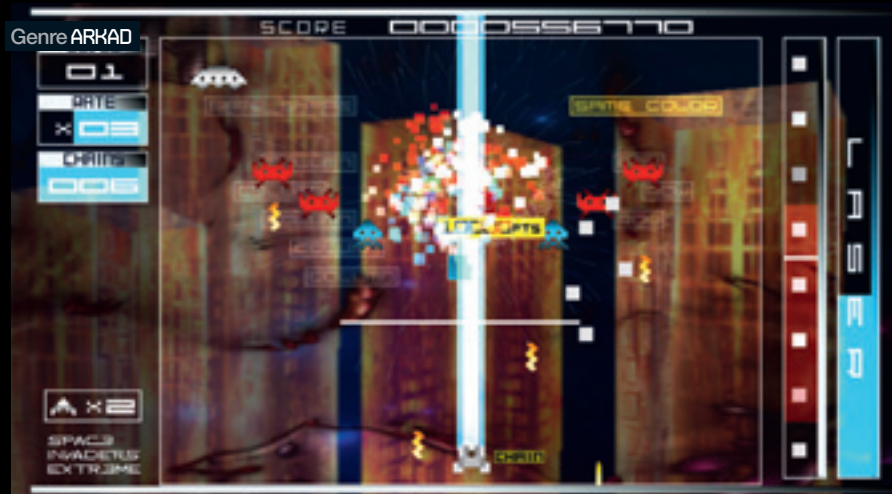
MIRAKLET VID ST. ANNA BLU-RAY

Storyn är hoppig, karaktärerna pannkakspatta, relationerna obegripligt tunna och dumma, och dialogen ofta så meningslös att man börjar svettas. Den överdrivet sentimentala och direkt fjantiga delen av filmen som spelar på rasmotsättningarna i dåtidens USA (Spike klipper in ett par raska collage under filmens gång) blir

plumpa, tradiga och övertydligt sävliga. Ingenting fungerar, inte en enda scen fungerar som den ska. Inte en enda! **2/18**

Bilden: God detaljrikedom och bra färger förstörs av en himla massa brus och en del polarisering i bilden. **4/18**

Ljudet: Krispigt och högupplöst ljud passerar godkänt. **5/18**



SPACE INVADERS EXTREME

Snorsnygg och välljudande retrotolkning...

Plattform XBOX 360 Utvecklare BACHBONE Utgivare TAITO Antal spelare 1-4 Pris 99,- Text JONAS MÄKI

Mina ögon bränner av allt coolt som vimlar förbi på skärmen medan tusentals färger blinkar i takt och ger mig känningar av den epilepsi jag inte visste att jag hade anlag för. Musiken pulserar allt snabbare i takt med att tempot ökar och i X2000-hastighet närmar jag mig något slags meditativt transtillstånd där jag liksom blir ett med vad som händer på skärmen och sitter som en bobble head och bara diggar till de tunga basgångarna.

Det enkla konceptet från Space Invaders

har nästan helt bibehållits, men med små medel har Taito lyckats ge arkadklassikern den variation det egentligen aldrig hade. Nu får man helt plötsligt möta de lömska rymdmonstren i alla möjliga färger och storlekar medan man skapar musik samtidigt som det jagas combos och byggs high scores.

Se Space Invaders Extreme som den skönaste nostalgitrippen på år och dag eller kanske den roligaste historieletonen någonsin för unga gamers. Ja, eller bara som ett jäkligt bra och billigt toppenspel. **9/18**

INGEN TYSON Mike Tyson var utbytt mot Nick Bruiser.



SUPER PUNCH-OUT

Pixelperfekt pryglfest

Plattform Wii Utvecklare NINTENDO Utgivare NINTENDO

Antal spelare 1 Pris 99,- Text JONAS MÄKI

Efter att ha lagt handskarna på hyllan gjorde Little Mac comeback i mitten av 90-talet och nu är han tillbaka igen till Virtual Console. Super Punch-Out är på flera sätt bättre än det gamla NES-originalet med betydligt bättre grafik och ljud och kära återseenden av pugilister som Bald Bull och Super Machoman.

Lite av originalcharmen gick dock förlorad bland nya finesser och onödiga inslag som att Little Mac själv såg ut som en genomskinlig Stureplans-brat. Fortfarande helskön Nintendo-boxning, väl värd att spana in dock. **8/18**

OH SLADD! Outrun 2 innehåller världens bredaste bredställe.



OUTRUN ONLINE ARCADE

Segas feta bredställe når nätet

Plattform PS3/XBOX 360 Utvecklare SUMO DIGITAL
Utgivare SEGA Antal spelare 1-5 Pris 99,-
Text JONAS MÄKI

Det är faktiskt bara några år sedan vi kunde köpa ursköna Outrun 2 till fullpris i spelbutikerna. Men trots att Outrun har sitt ursprung i förra generationen är det fullkomligt tokläckert i rörelse med smått perverst silkeslen grafik, härlig design och ett krispigt färgval. Inställningsmöjligheter saknas nästan helt, men det kompenseras av en mer än godkänd samling Ferraris.

Onlinestödet är riktigt bra, men lite fler banor hade varit önskvärt. För de 90 kronor Outrun Online Arcade kostar är det dock inget annat än ett kap. **8/18**

WINN

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

VINN SPELET BIONIC COMMANDO

Ta chansen, tävla med Gamereactor och vinn Bionic Commando

Fyll i rätt svar nedan:



Vad heter hjälten i Bionic Commando?

- Nathan Niclas Nero

Vilka har utvecklat Bionic Commando?

- Dice Naughty Dog Grin

Vad fick Bionic Commando i betyg av oss?

- 6/10 8/10 5/10

Motivering:

Skriv med max 15 ord varför du ska vinna ett exemplar av Bionic Commando:

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

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 spelen till: Playstation 3 Xbox 360

NATIONAL SERVICE AGENCY IS RECRUITING AGENTS TO INFILTRATE THE SWEDISH MARKET!

NSA is a service and merchandising agency, servicing large and small companies within the electronic entertainment industry. We ensure the visibility of our customer's products at points of sale before, during and after product releases, and we keep the sales staff informed and advice about relevant product information.

Up until now, our sole point of operation has been Denmark, yet as of August 1st we expand our business to include the Swedish market. For this expansion we now seek dedicated, energetic and entrepreneurial field agents, willing and able to begin their services as of August 1st 2009.

Job title

NSA Field Agent

Mission destinations

Stockholm, Göteborg and Malmö

Job description

Servicing stores dealing with games and movies. We provide you with a car, a cell phone and a laptop, and we expect you to fulfil the following assignments:

- Communicate product information regarding upcoming games, movies and relevant news to the store personnel in a serious and professional manner.
- Create amazing exhibitions in stores of upcoming products using posters, standees and other POS materials.
- Events
- Optimise shelf space in stores
- Report in store observations
- Provide a steady, regular and high quality flow of feedback of your performance in the field.

Necessary skills

The job requires that you have a drivers license, that you can work in Microsoft Office programmes. Furthermore we expect you as a person to be social, service minded and highly structured.

Other skills

If you are a "gamer" or a "movie buff" you have an advantage since games and movies are our customer's primary fields of business. Your passion for these products will be a strength in the services you will be providing every day.

Educational requirements

- Minimum 4 years of store experience, - preferably as a store manager or similar.
- Driver's license

Working environment

The job as NSA Field Agent is a highly independent job where your own home is your base. You will have the opportunity to create an exciting and challenging work day for yourself, within the dynamic entertainment industry. Every day will present you with new, amazing, exciting and entertaining products, people, colleagues and professional challenges.

Welcome to NSA.

Send your application and resume to:

National Service Agency ApS

+++ 50020 +++

0897 eBrevsprækken

Denmark

Or mail to:

job@nsa.nu

www.nsa.nu



PUNCH-OUT!!

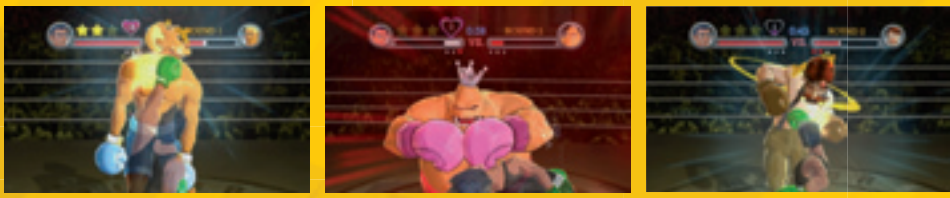


ÅTERERÖVRA TITELN PÅ Wii!

Handskarna är kastade – plocka upp dem igen när Punch-Out!! gör comeback på Wii! Ställ dig ansikte mot ansikte med gamla fiender som King Hippo, eller bjud in vänner och familj i ringen. Med Wii Remote och Nunchuk är det bara att vispa till motståndaren i plytet, men om du hellre vill köra retro så kan du hålla Wii Remote på sidan och spela på samma sätt som förr i tiden.

Hur du än väljer att spela finns det tre utmaningar för varje motståndare att klara av om du vill gå på en hundra procentig knock. Slå dig fram mot ännu en världsmästartitel i Punch-Out!! Little Mac är tillbaka!

**RELEASE
22 MAJ!**



© 2009 NINTENDO.TM.™ AND THE WII LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. WWW.NINTENDO.SE