

GRATIS  
TIDNING  
Okt 2008  
Nummer 61

Nordens stör

www.gamereactor.se

+  
SAINTS  
ROW 2  
Sveriges första  
recension!

# MegaMan

Vi hyllar Capcoms blå supergrabb i en  
härligt retrodoftande jätteartikel

## Dead Space

Blod, skrik, sylvassa  
verktyg och arga aliens

## Resident Evil 5

Vi har varit på studiebesök hos  
Capcom och upplevt sann skräck

# LittleBig Planet

Sonys extremt efterlängtade plattformspartaj är en spelmässig revolution



# War is everywhere

“This could be the best thing to happen to MMO gaming since Orcs.”

**PC GAMER**



Available now

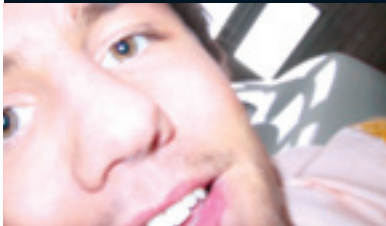


[www.war-europe.com](http://www.war-europe.com)



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

GREEN MADE



## NU BÖRJAR DET...

Det är som lugnet före stormen. Det mullrar och sprakar av det som komma skall. En eruption av stekheta storspel som alla ska slåss om just dina slantar, vid exakt samma tillfälle. Alla vill åt dem, alla utvecklare. Jul-pengen. Spelbranschen gör sig redo för fem veckor av total superhysteri och som chefredaktör för Sveriges största speltidning handlar det för mig såklart om att vara väldigt väl förberedd.

I år blir det, precis som ifjol, en jämn kamp. Visst, vi har inget Mario Galaxy i år, och inget Halo 3 heller. Och Grand Theft Auto IV-försäljningen har avtagit drastiskt. Istället förväntas Warhammer Online, World of Warcraft: The Wrath of the Lich King, Fable II, Gears of War II, Mirror's Edge, Far Cry 2, Prince of Persia, Rock Band 2, Call of Duty: World at War, Wii Music och Guitar Hero: World Tour bli de stora försäljningssuccéerna i årets julhandel. Själv hoppas jag att Little Big Planet, Fallout 3, Left 4 Dead och Pure också kommer att lyckas väl under årets julrusch och även helcharmiga De Blob.

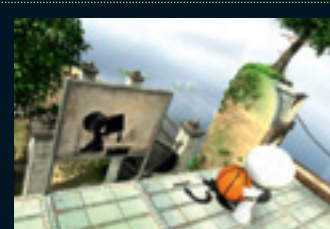
I det här numret, Gamereactor 61, har vi försökt kika närmare på så många av den här månadens hetaste spel som vi kunnat. Vi har spelat fler spel än vad vi gjort på nio månader, fångat fler screenshots och förhandstestat fler kommande titlar än vad vi vanligtvis brukar göra. Se detta som en uppvärmning (och en innehållsrik och matig sådan) inför nästa månad. Årets viktigaste månad. Nästa nummer hittar du i 936 butiker över hela Sverige den 13:e november.

**Petter**

# INSIDAN

Inuti Gamereactor Magazine #61 (Okt)

Vi har besökt Capcom, spelat alla Mega Man-spel som någonsin släppts och betygsatt Little Big Planet...



## 10 YOUROPA

Ett par danska killar håller just nu på med ett fantastiskt mysigt plattformsspel där man styr en liten vit kille utan varken mun eller näsa.



## 20 RESIDENT EVIL 5

Arga afrikanska bönder är ingen lek. Vi vet. Vi har försökt utrota dem med diverse vapen. Missa inte vårt feta beta-test!



## 30 MEGA MAN-MANI

Världens mest seglivade plattformspojke är tillbaka i stor stil med nya Mega Man 9. I denna artikel hyllar vi hans liv.



## 40 LITTLE BIG PLANET

Media Molecules extremt efterlängtrade plattformspartaj är äntligen här, och det är ett fantastiskt spel...



## 38 FRACTURE

Petter har byggt kullar och skjutit snorgroa supersoldater i Lucasarts lite väl bortglömda actionrökare. Läs vår recension!

### BETA-TEST

- 21 Dead Rising: Chop Until You Drop
- 22 Prince of Persia
- 24 Resistance 2
- 24 Far Cry 2
- 25 Mortal Combat vs DC Universe
- 26 Banjo-Kazooie 3

### RECENSIONER

- 42 Saints Row 2
- 44 Crysis Warhead
- 44 Rise of the Argonauts
- 45 Wario Land: The Shake Dimension
- 45 Brothers in Arms: Hell's Highway
- 46 Wipeout HD

### FASTA SEKTIONER

- 06 Brev & Mail
- 10 Utannonserat
- 11 Notiser
- 16 Reaktionen
- 52 Köpguide
- 56 Journal
- 56 Blu-ray
- 57 Nedladdat
- 58 Retro
- 60 Topplistor
- 61 Tävlingar
- 62 DVD



## 58 RETRO: SONIC VS MARIO

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

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

**ANSVARIG UTGIVARE** Petter Hegevall

**GRAFISK FORM** Petter Hegevall

**ILLUSTRATIONER** Petter Hegevall

**TEKNIKER** Emil Hall (emil.hall@gamereactor.se)

### SKRIBENTER

Jesper Karlsson (jesper.karlsson@gamereactor.se)

Mikael Sundberg (mikael.sundberg@gamereactor.se)

Anna Eklund (anna.eklund@gamereactor.se)

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

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

Love Bolin (love.bolin@gamereactor.se)

Martin Forsslund (martin.forsslund@gamereactor.se)

Petter Mårtensson (petter.martensson@gamereactor.se)

Jonas Elfving (jonas.elfving@gamereactor.se)

Johan Bergström (johan.bergstrom@gamereactor.se)

Mattias Hegerius (mattias.hegerius@gamereactor.se)

Marcus Löfström (marcus.lofstrom@gamereactor.se)

**ADRESS** Hamngatan 10, 831 33 Östersund

**INTERNET** Gamereactor.se

**PRENUMERATION** Gamereactor.se/prenumerera

**UPPLAGA** 75 000 exemplar

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

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

**TRYCK** Stibo Danmark

**DISTRIBUTION** Pan Nordic Logistics

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

(leif.persson@gamereactor.se)

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

Gamereactor är en Nordisk gratis-tidning 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 högstadieskola- och gymnasieskolor, internet-caféer, enskilda specialbutiker och större köpcentrum. www.gamereactor.se är Sveriges största spelsite. Här finner du varje dag ett tiotal purfärska spelnyheter samt recensioner, exklusiva reportage, intervjuer och givets 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 ÅLDERSGRÄNS

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

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



*For every choice, a different destiny.*

Tragedy has brought you to a crossroads, and now you must choose.

Revenge or acceptance? Justice or retribution? But choose wisely.

The paths are many, their consequences severe.

And the future of Albion is in your hands.

Who will you become?



# FABLE II

**16+**  
www.pegi.info

Jump in.



Microsoft  
game studios



Available 24th October 2008. [xbox.com/fable2](http://xbox.com/fable2)

XBOX 360 LIVE

# Saints Row 2™



18+  
www.pegi.info



PLAYSTATION 3



XBOX 360 LIVE

© 2008 THQ Inc. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved. Developed by Volition, Inc. Saints Row 2, Volition, Inc., THQ and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All Rights Reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners. "PS" and "PLAYSTATION" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft.



17-10-08

# FREE YOUR INNER SINNER

**PC**  
DVD-ROM  
SOFTWARE

POWERED BY  
**game**spy.

volition **V** inc

[www.saintsrow.com](http://www.saintsrow.com)

**THQ**  
[www.thq.com](http://www.thq.com)



GÖR DIN RÖST HÖRD SKRIV TILL OSS!

## Jack Carver i pottfrilla?

Vad har grabbarna i Uncharted, Bourne Conspiracy, Dead Rising, Resident Evil 5, Far Cry och många andra spel gemensamt? Alla har likadana ansikten och frisyrer såklart! Är det så här 2000-talets nya spelactionhjärter ska se ut? Kort, brunt hår med aningen längre lugg som kan stylas till med lite vax vilket får hjälten i fråga att se mera badass ut (?). Sen tillkommer obligatoriska små sideburns på sidorna. Och självklart också ett ansikte utan några som helst personliga drag som ska bära upp hela frillan. Detta kryddas väl oftast med att man slänger dit en fullkomligt opersonlig röst på det hela. Jag kan ju tänka mig att skaparna har gjort på dessa vis för att ge mera utrymme för spelarna att bilda sin egen uppfattning kring hjältarna. Men jag tror ärligt talat att det är ganska svårt att bilda en egen uppfattning kring en hjälte som lika gärna kunde vara en fuktig stubbe i skogen.

Skulle inte Jack Carver få dubbelt så mycket själ ifall man vågade dra till med en ordentlig pottfrilla och ett par svarta Wayfarerglasögon? Det tror jag i alla fall. Kolla på folkära gubbar så som Gordon Freeman, Nico Bellic eller den gamle Snake. Alla dessa har personliga röster (eller ingen alls) och har samtidigt ett stereotypiskt utseende. Tillsammans skapar detta en hjälte som jag mer än gärna släpar igenom ett flertal äventyr med och känns mer levande än någon Nathan Drake eller Jack Carver skulle kunna bli. Detta brev är dock inget illa menat mot Petter Hegevall, då jag vet att han jämfördes med Nathan Drake i Tvekampen 2000 i Gamereactor #59. Vi alla vet ju att Petter har massa karaktär.  
\_JOHANNES RYDINGER

## Pappa ska också ha sitt!

Jag läste med stort intresse om Wii Motion Plus som ökar känsligheten i Wiimoten. Nu vill jag ha den slutgiltiga golfsimulatore till Wii som verkligen mäter slagstyrka, teknik i svingen,



hastighet och hur man träffar bollen på ett alldeles föredömligt sätt. Jag har långtat efter sådant sedan jag skaffade en Wii, men får bara golfspel med japanska skolflickor i minikjolar och slarviga Tiger Woods-spel. Nu vill jag se konsolen användas till det den byggdes för!  
\_GOLFPAPPA

## Kan spel ge mig makt?

Jag satt och funderade på mitt rum om spel, kan spel ge kärlek, makt eller kompisar? Sedan kom jag fram till: Kan spel rädda liv? Jag bara gapskrattade, nej det går ju inte. Sedan läste jag om 11-åriga Audrey Plique som var van vid att spela på sitt Grand Theft Auto: San Andreas. Hennes familj voltade fyra gånger med sin bil efter att ha åkt av vägen och i ett dike. Well well, bilar som hamnar uppochner sprängs inte automatiskt, men hon kunde ta sig ut fort, och hjälpte resten av hela familjen ut ur bilen. Då slog det mig, spel kan

## FRÅN FORUMET

Månadens guldorn från gamereactor.se/forum

Jag undrar vilken eran favoritlåt i alla Guitar Hero eller Rock Band är och varför? Min är Sweet Child of Mine, för det är en av de bästa låtarna som skrivits...  
\_RazorDevil

Freebird... Oh, yeah!  
\_Thomato

YYZ och Cliffs of Dover är några favoriter.  
\_zappazappa

I Guitar Hero Encore: Rocks the 80s så är min favoritlåt "Electric Eye". Judas Priest for life!  
\_The One And Only

Guitar Hero dödade rocken...  
\_mygga\_med\_stil

rädda liv. Det speciella med den texten var att det var en flicka som spelade det, flickor brukar ju ha hästar som sin hobby. Visst, jag känner flera tjejer som spelar TV-spel, bara fler och fler har börjat, men de kommer aldrig komma upp i de siffror om hur många pojkar som spelar.  
\_GAMEKING95

## Ruinerad på handkontroller

Någon mer än jag som stör sig på att handkontroller blivit en dryg kostnad? En gång i tiden hade man bara två, de kostade inte så mycket och de höll väldigt länge. Idag kostar en handkontroll 500 kronor och en komplett Wiimote går på 900 kronor. Att spela fyra stycken är bland det roligaste jag vet, men denna generation har jag helt enkelt inte längre råd. Handkontrollerna har blivit för dyra och det finns knappt några andra som tillverkar billigare alternativ längre. Trots onlinesatsningar och liknande har spelande för mig blivit mindre socialt än någonsin.  
\_CHRISTOFFER MÖLLER

## Segregerad spelvärld!

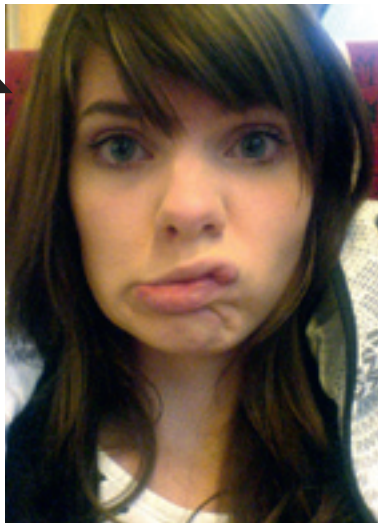
Ett par dagar efter att ni publicerat er beta-test av Rock Band 2 lanseras spelet i USA. Här i Europa får vi däremot vänta en horribelt lång tid för att spela ett spel som man tillslut är mer förbannad än sugen på. Globalisering my ass! Det gäller inte bara USA, utan till viss del även Japan (inte Rock Band 2-fallet). Man kan få vänta så länge att man glömmer bort vad man väntar på.

Är Europa en sketen marknad som inte har lika stor betydelse? Hell no, här spelas det minst lika mycket som på de andra kontinenterna. Men varför ska vi då få utstå denna olidliga väntan? "Vi kompenserar det med lite extramaterial" heter det. Jag vill inte ha extramaterial, jag vill ha spelet samtidigt som alla andra!  
\_TORBL79

## 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.



## ANNIKA PERSSON

**Ålder?** 18 år  
**Användarnamn på Gamereactor.se?** Anniga  
**Yrke/sysselsättning?** Går just nu på gymnasiet, 3:e året.  
**Världens bästa spel?** Väldigt svår fråga, men får gå efter känslan jag hade när jag spelade det första gången, måste det vara Pokémon Blue till Gameboy.  
**Ditt bästa spelminne?** Jag växte upp med Sega Master System, det var Sega för hela slanten så ni kan ju bara ana min förtjusning när min pappa bara för något år sedan hade hittat en emulator till hushållets dator med en massa gamla Master System-spel. Hittade mitt nya favoritspel ganska snabbt, Phantasy Star. Spelade det aldrig då det begav sig, men älskar det nu. Klarade det utan att kunna spara, på min systems laptop. Det är mitt bästa spelminne.  
**Favoritmusik?** Jag försöker att lyssna på allt. Men hjärtat vurmar mest för rock, trots allt.  
**Hobbys?** Älskar att fotografera och älskar att skriva. Gillar att spela, när jag väl hittar ett bra spel.  
**Ogillar?** Krig, rasism, orättvisor. Och hatar verkligen extremt mycket att vara kladdig om händerna.  
**Åsikter om Gamereactor #59?** Ett bra nummer, nu längtar jag till nästa nummer och recensionen av Fable III!

JASON STATHAM

# DEATH RACE



BIOPREMIÄR  
24 OKTOBER

UNIVERSAL PICTURES PRESENTS IN ASSOCIATION WITH RELATIVITY MEDIA AN IMPACT PICTURES - C/W PRODUCTION IN ASSOCIATION WITH ROGER CORMAN A PAUL W.S. ANDERSON FILM  
JASON STATHAM KRISTINE GIBSON "DEATH RACE" IAN MCGHANE AND JOAN ALLEN MUSIC BY PAUL HASLINGER EDITOR NIVEN HOWIE PRODUCTION DESIGNER PAUL DENHAM AUSTERBERRY  
DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY SCOTT KEVAN BASED ON THE SCREENPLAY BY ROBERT THOM AND CHARLES GRIFFITH STORY BY IB MELCHIOR EXECUTIVE PRODUCERS ROGER CORMAN DENNIS E. JONES DON BRANGER RYAN KAVANAUGH  
PRODUCED BY PAULA WAGNER JEREMY BOLT PAUL W.S. ANDERSON SCREEN STORY AND SCREENPLAY BY PAUL W.S. ANDERSON DIRECTED BY PAUL W.S. ANDERSON



[www.deathracemovie.net](http://www.deathracemovie.net)

A UNIVERSAL PICTURE  
© 2008 UNIVERSAL STUDIOS



# NYHETER



## UTANNOSSERAT

### Singstar Abba är på gång

I en ny del i Singstar-biblioteket (som börjar bli gale stort) ska vi i november få sjunga oss heta till Abba. Hitsen känner väl de flesta till men vi drar några ändå: Waterloo, SOS och Dancing Queen ska slaktas av hobbyångare världen över.



### Blue Dragon blir bärbart

Ett år har passerat efter händelserna i Blue Dragon till Xbox 360. I den kommande versionen till Nintendo DS kommer ett nytt hot i form av en ond drake som upptäckts av kung Jibral och Zola. Blue Dragon Plus blir ett mer taktiskt rollspel än sin föregångare och liknar Fire Emblem en smula.

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

### SUPERCHARMIG DESIGN

Att Frecle hittat en riktigt läcker stil med en supercharmig huvudperson borde vara uppenbart för var och en som tittar på dessa ljuvliga bilder. Men faktum är att Youropa inte skäms för sig tekniskt heller med läcker ljus-sättning och grymma effekter.



EXKLUSSIV!

# MYSIG DANSK SKALLE

Den charmigaste dansken någonsin i **Youropa**; ett unikt plattformsspel till PC, Playstation 3 och Xbox 360

**Ä**r inte du också trött på alla besvärliga begränsningar i diverse spel, alla väggar som blockerar din framfart och onödiga hinder som gör att du inte kan gå dit du vill. Då är Youropa spelet för dig, ett danskt spel utvecklat av nykomlingarna Frecle, som låter dig trotsa gravitationen och bestiga precis vilka ytor du vill oavsett om de så är direkt lodräta.

Mikkel Fredborg som är producent för det visuellt urläckra Youropa hymlar inte med att inspirationen kommer från Super Mario Galaxy där Nintendo helt nonchalerade fysikens lagar och lät världens mest älskvärda rörpulare springa både på väggar och i tak. Här spelar du på små plattformsbanoer högt ovanför marken och styr vad Mikkel Fredborg kallar för en yourupé, även om man mest ser ut som en liten oformlig



I FAKTA

### UTVECKLARNÄ

Frecle bildades för två år sedan av Mikkel Fredborg och Lasse Cleveland som båda har ett långt förflutet i branschen. Namnet kommer av en sammanslagning av deras efternamn. Nordic Game Program beviljade dem 300 000 danska kronor för utvecklingen av Youropa.

mjölkvit lerklump med armar och ben. Men glöm svampvärldar och allt sådant, Youropa är inspirerat av verkligheten och här springer man

vikt och var marken långt därnere egentligen befinner sig när man är ute och promenerar både upp och ned och på väggar eller andra

## Mikkel Fredborg som är producent för Youropa hymlar inte med att inspirationen kommer från Super Mario Galaxy...

omkring bland tunnelbanetåg, soppåsar, parkerade cyklar och orangea plastkoner som någon vägarbetare tycks ha satt upp av oklar anledning.

Förutom att det gäller att tajma hoppen rätt, går det att interagera med precis alla objekt som finns. Det skapar en hel del intressanta pussel där man måste ta hänsyn till

lutande objekt. Därmed får man verkligen motionera sin hjärna i Youropa så man till en början knappt vet vad man håller på med.

Youropa är minst ett år bort innan det blir dags för premiären, men av vad Gamereactor hittills fått se och det lilla vi fick spela under GC-mässan spela lovar det mycket gott.

**\_Jonas Mäki**

### Bully: Scholarship Edition (PC)

Så ska även PC-ägarna få ta del av den dagliga kampen i skolkorridorerna när den utökade versionen av Bully, Bully: Scholarship Edition kommer till PC. Vi hoppas på att slippa de irriterande buggar som fanns i Xbox 360-versionen av spelet.



### Piratpussel till Wii

Pirate Party är fullproppat med olika minispel som kan spelas i story- eller flerspelarläge. Dra upp fisk, spela memory och skjut ned porslin i färgglad piratmiljö. Det går att tävla mot varandra eller samarbeta i jakten på att bli pusselpiratkungen...

### Gängfilm blir till spel

Ett drama vid namn Days of Wrath når snart biotekarna och ett spel med samma namn är också på gång. Filmen och spelet kretsar kring gängkulturen i Amerikas storstäder och vi kan vänta oss en actionpackad historia när det släpps till PS3 och Xbox 360 nästa år.



### Mer maffiga mechas

Det första Dynasty Warrior: Gundam var baserat på anime-serien Gundam men var spelmässigt baserat på utvecklaren Koeis Dynasty Warriors-serie. Precis som del ett kommer tvåan att erbjuda fet mecha-action på missilhärjade slagfält.



### BEATMAN & ROCKIN

Musiken till Youropa görs av den danska duon Beatman & Rockin. En ganska meriterad sådan som bland annat gjort musik till och jobbat med svenska Timbuktu, Supernatural och Lisa Nilsson.



### UPPE I HIMMELEN

Youropa äger rum högt upp i himmelen ovanför Europas storstöder. Freche beskriver det som en liten fantasivärld som ligger bland molnen på solens ljusstrålar. Istället för att skapa något helt unikt som Marios Svampvärld eller Sonics sköna Green Hill Zone är det snarast en gulligare, mer vrickad variant av vår egna värld komplett med graffiti och trasiga vägar. Var man än tittar slingrar sig vägar upp och ned och objekt att interagera med ligger precis överallt medan solens varma strålar ger allt en härlig lyster.

### ONESIDERS ATTACHERAR

Inget plattformsspel är komplett utan fiender. I Youropa kallas de onesiders, stora starka bestar som bokstavlig talat behöver sparkas i stjärten. Onesiders har tagit över de områden där de fredliga youruperna tidigare levde.



## NOTISER

### INGA EXKLUSIVITETER

Capcom har gått ut och sagt att de inte längre kommer att göra spel som är exklusiva till en konsol, något som i första hand berör Playstation 3 och Xbox 360. Från och med nästa år kommer företagets stora titlar att utvecklas för flera format. Anledningen till detta sägs vara att exklusivitet helt enkelt inte är någon god affär i det långa loppet.

### HALO 3-EXPANSION

Med en kryptisk trailer lät Bungie nyligen utannonsera en fortsättning på Halo 3. Istället för Master Chief kommer man denna gång att få se äventyret ur en trupp fältskärmsjägars ögon och fokus kommer att ligga på samarbete. Spelet kommer att utspelas på Jorden och vara betydligt mörkare och rääre än tidigare delar.

### PROJECT ORIGIN BLIR FEAR 2

Monolith Productions, teamet bakom Fear ägde inte rättigheterna till namnet och därför skulle den kommande uppföljaren istället heta Project Origin. Nu har Warner Bros Interactive som är utgivare för Project Origin köpt tillbaka rättigheterna från Vivendi Universal Games och Project Origin heter nu istället Fear 2: Project Origin.

### ENSEMBLE STUDIOS NO MORE

Ensemble Studios som just nu arbetar på det kommande Halo Wars har en stark strategisumme med framför allt Age of Empires-serien bakom sig. Nu rapporteras dock att all personal som inte är inblandade i Halo Wars sagts upp. Detta betyder mest troligt (men inte säkert) att det aldrig mer blir något nytt Age of Empires.

### FALLOUT 3 CENSURERAS

Bethesda meddelar att man tvingas göra om Fallout 3 och censurera vissa bitar för att det ska kunna släppas i Australien. Dessa förändringar kommer även påverka resten av världen eftersom alla versioner blir identiska. Det som censurerats är den positiva skildringen av stimulerande droger i spelet vilka också döpts om...



## SMACKDOWN VS. RAW 2009

Vi tog ett snack med producenten bakom Smackdown vs Raw-spelen, Taku Chihaya.

- **Har ni någon kontakt med WWE-stjärnorna under utvecklingen?**  
- Absolut. Dels i det mest uppenbara som att vi alltid använder motion capture för att fånga deras rörelsemönster. Men vi låter alltid så många som möjligt komma hit och spela spelet innan vi släpper dem. Ironiskt nog har de flesta mer synpunkter på sina kollegor än på sig själva. HHH som är stort Hulk Hogan-fan hjälpte oss exempelvis att få Hogan att bli ännu mer som han faktiskt ska vara, vi hade missat små detaljer som är väldigt utmärkande för den gamle legenden.
- **Kommer Playstation 3- och Xbox 360-versionerna att bli identiska?**  
- Vi utvecklar spelet till Xbox 360 och måste slutföra den innan vi kan konvertera det till Playstation 3. Men målsättningen är att det inte ska gå att skilja båda versionerna åt när de är färdiga.
- **Blir det nedladdningsbart material i år till Smackdown vs Raw 2009?**  
- Ja, vi har en del planerat som vi tyvärr inte får tala om riktigt ännu. Det kommer även att finnas lite andra mer spelmässiga nyheter online, men de är också hemliga ännu så länge.
- **Wii-versionen är i år helt annorlunda än de andra, är det samma sak som att den fått mindre budget?**  
- Nej, absolut inte. Vi har försökt dra nytta av Wii-versionen istället och verkligen göra ett spel för det formatet. Till exempel finns det fler minispel som när man ska gå in i ringen, sätta fart på publiken eller klättra ut ur en stälbur. Wii-versionen är en minst lika stor satsning som de båda andra och många som spelat tycker till och med att den är roligare.
- **När du själv kollar wrestling på TV, föredrar du amerikanska våldsamma steroidbataljer eller superakrobatisk japansk fribrottning?**  
- Haha, oj, ja, det är väl bäst att jag svarar amerikansk eftersom det är vad vi försöker efterlikna så gott det går med våra spel. Vi tillbringar hela dagar med att kolla på wrestling för att verkligen uppfatta de där riktigt små sakerna som får showen att kännas levande.
- **Till sist, vad är du mest nöjd med i Smackdown vs Raw 2009?**  
- Oj, det är mycket, men onlinestödet blir verkligen något extra i år och det kommer att bli riktigt häftigt community för wrestling-fans när de ser vilken enorm sandlåda med fribrottning vi satt ihop.

Läs hela intervjun:

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



## FOHUS/ EXTAS

Vi spånar och spekulerar om kommande spel...

### VILKA UTVECKLAR HALO 4?

#### • Kommer Halo 4 att komma?

När Master Chief i Legendary-slutet i Halo 3 nådde en ny, främmande plats, väcktes säklart en enorm nyfikenhet. Var hade han hamnat? Vad skulle nästa spel handla om? Frågor som vi skulle kunna offra lemman för att få besvarade right this minute. Halo 4 är underutveckling dock, givetvis.

#### • Vilka är det som utvecklar det då?

Mycket tyder på att det är Gearbox som arbetar på chefens fjärde slaktstund. Gearbox som står bakom Halo-

konverteringen till PC, Brothers in Arms-spelen, kommande Alien: Colonial Marines och Borderlands.

#### • Vad kan vi förvänta oss?

Om himlakroppen man ser i slutet av Halo 3 är Onyx så skulle Halo 4 kunna vara baserat på boken Ghosts of Onyx. Vi får veta bakgrunden till The Flood, träffa andra Spartans och se hur kriget startade.

#### • När kommer det då?

Vi kan endast spekulera, rykten säger att Halo 4 blir en premiärtitel till kommande Xbox 3 (720?) år 2011.



MUMS-MUMS? Rage är en postapokalyptisk actionfest med invalade fiendemonster.

## ID SOFTWARES URSINNE

### Vi tog ett snack med teamet bakom Rage...

Plattform PS3/360 Utvecklare ID Utgivare EA Speltyp ACTION Premiär 2009

**C**hefredaktör Hegevall träffade id Softwares Todd Hollenshead under årets Games Convention 08 för att prata om grafikteknik, och om kommande Rage.

#### Vad gillar ni tyska landsbygden då?

- Inget vidare. Jag vet inte vad som är felet med dessa människor, men hur fan kan det komma sig att jag inte kan få tag i en riktig smörgås? Det finns bröd, kött och sallad... men inte kompletta mackor. Ska jag bygga min egen macka är det tänkt? Det har jag inte tid med.

#### Hur går arbetet med Rage?

- Utmärkt, tack. Vi jobbar hårt med Rage och jag tycker att spelet börjar se riktigt, riktigt bra ut. Låt mig också snabbt klargöra att Rage inte är ett racingspel, vilket många journalister verkar tro efter vår nya trailer som vi visar här på mässan. Rage är ett actionspel, ett typiskt id-spel.

#### Hur är spelet upplagt? Stor frihet? Öppen spelstruktur?

- Damn right! Vi satsar på att bjuda fansen på en enorm värld där de kan röra sig fritt till fots eller med bil. Johns (Carmack) nya grafikteknologi (idTech 5) är sinnessjukt grym.

Eldstriderna ser coola ut, skulle du kalla actionbiten i Rage för mer skräckorienterad som i Doom 3, eller mer röjigt temporask som i

#### exempelvis Quake III?

- Rage är inte ett skräckspel som Doom 3 var, detta är balls-out-action, högljutt, snabbt och våldsamt. Vi kommer att ösa på med mängder av fiender och massor av sköna vapen.

#### Varför tror ni att så många spel och filmer just nu baseras på samma postapokalyptiska koncept?

- Ähh, vi var först. Allt som id Software gör plagieras av andra.

#### Men du tror inte att det har att göra med samhällsklimatet, svallvågorna efter 9/11?

- Möjligt.

#### Tycker du att ni prioriterade rätt eller fel med teknologin bakom Doom 3? Epics Unreal 3-motor blev ju en betydligt större försäljningsmässig framgång då den licensierat av över 100 olika utvecklare?

- Både ja och nej. Doom 3 är fortfarande oöverträffat när det kommer till det där nattsvarta skräckscenariot, fast ute i rymden med demoner från helvetet. Inget spel gör just det så bra som Doom 3 gör. Men visst, den grafikteknologin som vi använde i det spelet var kanske lite för fokuserad på att göra enbart en sak.

Läs hela intervjun:

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

FOHUS/EXTAS

Vi listar världens 15 bästa speltitlar

15: DEVIL MAY CRY  
14: SENTIMENTAL GRAFFITI  
13: ZONE OF THE ENDERS  
12: CANNON FODDER  
11: MYST

10: GRIM FANDANGO  
09: NEVERWINTER NIGHTS  
08: HALF-LIFE  
07: BEYOND GOOD & EVIL  
06: DEUS EX

05: THE LEGEND OF ZELDA  
04: RADIANT SILVERGUN  
03: ANOTHER WORLD  
02: BENEATH A STEEL SHY  
01: DOOM



Läs mer om digital vråläk [WWW.GAMEREACTOR.SE](http://WWW.GAMEREACTOR.SE)

# GAMEREACTORS FAVORITER

Världens mest skjutglada speltidningsredaktion listar sina absoluta favoritvapen



## 1. RAKETGEVÄRET

Jesper Karlsson lever för att struta saker med fläskig raketkanon. Och hans odödliga kultcitit hänger på en av redaktionens väggar, lika kroniskt bisart som upplyftande under hårda deadline-arbetspass. "Jag vill dö av en raket i truten!". Så. Pang. Och det får väl, på sitt eget sjuka sätt, sammanfatta vår enorma förkärlek för alla typer av raketgevär. Det sista och alltid kraftigaste vapnet i 99,9% av alla actionspel är rang.

> Det ultimata TV-spelsvapnet, träffsäkert och sjukligt kraftfullt.



## 2. PRICKSHYTTEGEVÄRET

Det finns få belöningar som är så trevliga som att efter att ha krupit omkring med oprecisa pistoler snubbla över ett smagligt snipergevär, något som varje actionspelsutvecklare fattat för länge sedan. Man känner sig övermänskligt superstarkast när man på avstånd knäpper ned sina fiender, utan att själv vara i fara, eller svettas det minsta. Vi älskar sniper-geväret, vi dyrkar det, avgudar det och behandlar puffran som en helig symbol.

> Precisionen som kan göra det tråkigaste spelet riktigt roligt.



## 3. HAGELBRAKAREN

Kulsprutor, maskingevär och andra automatvapen i all ära, men på tredjeplats stoppar vi mer än gärna in den evigt älskade hagelbrakaren, grundstommen i varje lyckad actionstund. Det är något alldeles visst med att veta att man har så mycket krut i stälpåken framför en, att man kan flytta bilvrak, få fiender att flyga flera meter och framförallt döda en hel drös motståndare med ett och samma skott. Haglet är spelvärldens tredje bästa.

> Kraftfullt, roligt och extremt lätt att använda.



## 4. TUNGA MASHINGEVÄRET

När man vill åsamka sina fiender riktig skada. Vi snackar om att skicka drönande dumskallar till klonade fiendesvin till rykande högar av osmakligt slafs; då är det den grovkalibriga, tunga kulsprutan som gäller för vår del. Allt som oftast känns det yngre än en tjugus småbil, den rasslar, låter och tar en rejäl stund att ladda om. Men belöningen när man väl fräser av ett bottenlöst jättemagasin i fiendens bröstorg - är desto trevligare.

> 2000 kulor ren dödskraft, rakt in i bröstet på den där blekfisen.



## 5. REVOLVERN

Om man inte räknar prickskyttegeväret, är revolvren oftast det vapen som i allehanda actiontitlar bjuder på bäst precision, och mest kraft. Det räcker i 99% av fallen med ett skott, oavsett om man prickar vänsterfoten eller mellan ögonen. Revolvren är en riktig tung pryl, som tar tid att ladda, oftast återfinns nästan tom på skott och kräver att man har lite extra tid på sig att sikta. Men när man väl träffar, då förvandlar man fienderna till sytt.

> Kraftfull, enkel och cool. Clint Eastwood älskar den, dessutom.



## 6. STATIVMONTERAD KULSPRUTA

Det finns få saker som är trevligare att hitta, speciellt när det krisar, än en redigt uppsmörjd stativmonterad kulspruta. Oftast är dessa också utrustade med oändlig ammunitionskapsel och begränsas endast av ett pipan överhettas. Varje gång vi stöter på en av dessa bad boys, skjuter vi tills hela rasket pajar.

> Vill man skapa seriös skada, ska man leta upp en sån här best.



## 7. GRANATHASTAREN

"Flumph!". Det där ljudet är det svårt att inte älska. Flumph-granatens vara eller icke vara var en diskussion som döddades helt och fullt av Quake II. Efter att vi vallat granater på id Softwares robohundar i det spelet visste vi att vi för alltid skulle avguda granatkastaren. Sedan dess har vi njutit av dess sällskap i Fear, Halo 3 och inte minst i Crysis Warhead där vi slog tillbaka rejält denna gång mot alien-rasen, med den nya granatkastaren.

> När pickadollen känns för fösig, "flumph" vi tvägen en granat...



## 8. SPIH/NÅL-PUFFRAN

I Fear gick det att nagla fast sina fiender i väggen genom att avfyra ett dödshäftigt magasin sylvassa fyratums-spikar. I Halo går det att fylla Covenant-fjantarna med tusentals explosiva nålar gjorda i romantiskt (ljusrosa) konstglas. I Painkiller var de små rosa nålarna ersatta med regelrätta träpålar som vi avfytrade i en rusig hastighet och därmed skapade någon slags antivampyr-terror mot de ovetande dumskallarna som agerade fiender.

> Nagla fast fiender, fyll dem med spikar, skruvar, piggar eller pålar.



## 9. ELDKASTAREN

Om det är något spelvapen som känns lite sådär extra modernt just nu så är det just eldkastaren. Den finns med i Gears of War 2, Saints Row 2 och Far Cry 2, och den var en av nyheterna i Halo 3. Och vi är inte de som gnäller... tvärtom. Det är en underbart elak och beroendeframkallande känsla att fjutta eld på sina fiender och se dem brinna upp till högar av torra köttflam. Vi älskar eldkastaren, och vill hådanefter se den i alla actionspel.

> Att fjutta eld på sina fiender är en underbart elak känsla.

Saknar du mer specifika vapen, bonusvapen som BFG och Gravity Gun? Fruktat ej i Gaamereactor #65 kommer vi att lista fler spelvapen.

1 | Foto: Måns Hegewall

### SUPERSNYGG SUPERBEST

Neo-Geo är en av de snyggaste konsolerna någonsin och påminner en aning om motorhuven på en Lamborghini. Tyvärr kostar den också ungefär lika mycket...

### 2500 KR FÖR ETT SPEL

Eftersom kassetterna innehöll flera hundra megabit minne blev de också enormt dyra och spelen kostade ungefär 2500 kronor... då! Men de är fantastiskt begåvade, stora som videokassetter och väldigt snyggt designade.

### ARKADSPEL I HEMMET

Neo-Geo (AES) innehöll precis samma hårdvara som arkadmaskinen (MVS) och var därför den enda konsolen som kunde få bokstavligen arkad-perfekta spel för sin tid.

### TOTAL UTKLASSNING

Med sina råa pixelkrossmuskler kunde ingen samtidigt konsol matcha Neo-Geo på 2D-grafik. Inte ens Dreamcast, åtta år senare, hann få perfekta konverteringar under sin livstid. Det är bara från och med Playstation 2 som någon konsol lyckats, men då fortfarande med laddningsstider...

### BÄSTA ARKADSTICKAN

Standardkontrollen till Neo-Geo var en arkadjoystick som var nästan lika stor som själva konsolen. Färdigom att nästan alla stickor är spruckna i toppen idag håller de fortfarande oerhört väl efter nästan fjugo års misshandel.

### 1995-2004

## NEO-GEO

Vi minns SNK:s arkadriappare. Och får tårar i ögonen. Typ...

När Neo-Geo släpptes 1990 var vi allihop aldeles för unga och fattiga för att ha skuggan av en chans att äga en. Vi gav snabbt upp försöken att gnälla till oss den och övergick till att istället sukta över den supersnyga konsolen och stoppa enorma mängder femkronor i samma spel i arkadhallarna. Men i vuxen ålder har många av oss letat rätt på de gamla spelen som fortfarande rockar stenhårt, och i efterhand börjat bygga upp bibliotek av ren jämka pixelorgasm. Neo-Geo skämdes aldrig för att vara svindyr och ultralyxig. SNK sänkte aldrig priset för att försöka konkurrera, och därför är den unik i sitt slag.

...Mikael Sundberg

### ETT HELVETE FÖR SAMLARE

Vissa eftertraktade spel är oerhört svåra att få tag på och kostar över 1000 dollar, även om en del höjarspel går att hitta för några hundralappar. Att få en "komplett" samling är i praktiken omöjligt på grund av Kizuna Encounters som finns i fyra kända exemplar över hela världen och kostar över 100 000 kronor.

### BÄRBARA NEO-GEO

Före PSP var Neo-Geo Pocket Color en seriös utmanare till Gameboy. Under sina korta levnadsår hann den samla på sig en del briljanta spel, som fighting-spelen SNK vs Capcom: Match of the Millennium och en version av Sonic 2.

### GRYMT FETT SPELBIBLIOTEK

Det släpptes väldigt många arkad-perfekta hemversioner av grymma SNK-spel till Neo-Geo. Därbland King of Fighters '98, Samurai Shodown 2, Metal Slug X och Burning Fight.



**KÖTTIG JYCKE, VAD HETER DEN?** Castlevania är tydligen en svår speltitel för oss svenskar att uttala. Att folk säger "Castlewejnina" är oerhört vanligt, trots att titeln inte innehåller något "w", alls.

## CASTELLWEJNIA?

Gamereactors chefredaktör leker skolfröken och berättar om kroniska felsägningar på kontoret

**D**iskussionen föddes häromdagen på redaktionen. Jag tror att det var Mikael Sundberg som påpekade att jag sade "Ika-ruuuga" då spelet egentligen uttalas "Ikaa-rugga". My bad. Jag lyssnade, lärde och kommer förhoppningsvis inte att göra om mitt misstag (om det inträffar igen, slå mig över munnen med stor fisk).

Efter den rättelsen skenade vi iväg helt dock. Jag vet att Sveriges största Castlevania-fantast uttalar titeln på sina favoritspel fel. Micke säger "Cästlewejnina" med en "wejj" där i mitten. Det är galet. Såklart. Ett "V" uttalas inte så. Därmed var Sundbergs uttal på den

svarta Star Wars-ikonen också felaktigt. "Darth Wejlder". Fel. Finns inget W i hans namn, heller. Phuh! 2-1 till mig. Sådant här är viktigt.

Det finns massor med speltitlar som uttalas fel. Det finns massor med speltitlar som jag kan tycka döps korkat, då namnen i sig liksom bjuder in till ofantliga mängder klantiga felsägningar. Sen har vi ju såklart den bristfälliga skolengelskan att skylla också. Jag sade "Deeesent" (hygglig, på engelska) istället för "Dessenntt" (nedstigning) åt spelet Descent, i flera år innan någon upplyste mig om misstaget som skett. Jonas Mäki säger fortfarande "Super Mario Bruuus"

om det första Mario-spelet till Nintendos 8-bits-enhet. "Bruuus". Förkortningen Bros. betyder Brothers. Bros. uttalas "Bross". Inget annat. Men Mäki lyssnar inte. Samma sak gäller ytterligare en gammal NES-klassiker, nämligen Excite Bike. Excite, exciting. Ordet uttalas som det står. "Exajit". Jonas säger "Exxitt Bajk". Varje gång.

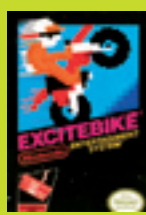
Fler då? Ja, det finns massor av dem. Den absolut mest omdiskuterade här på Gamereactor-redaktionen är tveklöst uttalet på titeln Tomb Raider. Tomb betyder grav, uttalas "Touuumb". Grav. Raider betyder plundrare. Uttalas "Reeejder". Men ändå är det svårt att

säga. Jesper och Jonas säger "Tombb Rejder". Flera av oss andra brukar ständigt påpeka (vi gillar att anmärka på varandra, och att slåss med linjaler) att Tombb är fel, men ingen förbättring märks av. Sen har vi Ghost Recon-serien också. En ständig källa för irriterande felsägningar. Har hört flera kalla spelen för "Ghost Reccoön", som om det vore spöken i form av tvättbjörnar man styrde runt. Recon uttalas "Ricaan", och inget annat. Nu ska jag öva på Descent, och Ikaruga. För efter att ha skrivit den här näsvisa bessonvisser-kronikan gäller det att mina egna uttal är perfekta.

**Petter Hegevall**

### DET HETER INTE BRUUUS

Fyra titlar som många av oss ständigt uttalar fel



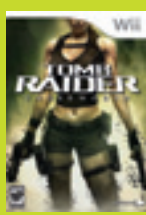
**EXITTH BAJK**  
Nintendo  
Excite Bike släpptes 1988. Då var de flesta av oss på redaktionen 7-8 år gamla. Och inga direkta kungar på engelska, om vi säger så. Och det där sitter i, vi sade fel då - och vi fortsätter därmed (?) att säga fel. Spelet heter inte "Exit Bike" Jonas Mäki... det heter "Exsaaajt".



**GHOST RICOOUUN**  
Ubisoft  
Mängden felsägningar i samband med uttal av speltiteln på Ubisofts militärdräpare, går knappt att räkna till. Själva ordet "Ghost" är såklart inga konstigheter, men när Recon ska uttalas blir det snabbt problem. Vanligt är att man säger "Ricoouun".



**SUPER MARIO BRUUUS**  
Nintendo  
Precis som med Excite Bike är Super Mario Bros-spelen eviga källor för envisa felsägningar. Och givetvis handlar det om att gamla vanor är svåra att bryta. Bros. uttalas fortfarande ofta "Bruus" medan det givetvis heter "Bross" eftersom det är en förkortning av brothers.



**TOMBB RAJD**  
Eidos  
Modern tids mest svåruttalade speltitel, om man ska lyssna till hur vi svenskar säger det, måste ändå vara Tomb Raider-spelen. På redaktionen finns det knappt någon som uttalar spelet "Touumb" utan drar istället till med "Tombb Rajd". Varje gång.

***DEN SOM FÖRLORAT ALLT, HAR INGENTING ATT FRUKTA.***

**MARK WAHLBERG**

# **MAX PAYNE**

**BIOPREMIÄR 17 OKTOBER**

[www.maxpaynethemovie.com](http://www.maxpaynethemovie.com)



**Gå in och tävla på [www.gamereactor.se](http://www.gamereactor.se) och vinn exklusiva Max Payne-priser!**

JIGSAW ÄR DÖD - MEN LEKEN FORTSÄTTER...



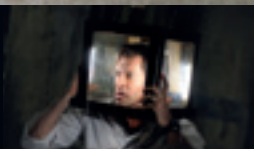
# V SAW

[www.SAW5.COM](http://www.SAW5.COM)

scanbox THEATRUM twisted pictures LIONSGATE www.scanbox.com



**BIOPREMIÄR 7 NOVEMBER**



# REACT



## LITA PÅ VÅRA FÖRÄNINGAR

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

## GAMEREACTOR FÖRHANDSTESTAR KOMMANDE SPEL

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

MÅNADENS HETASTE

# PRINCE OF PERSIA

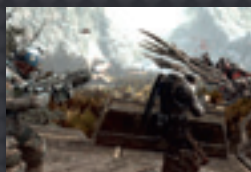
Ubisoft tar helt nya tag med sin persiske prins och bjuder på ett supertjusigt äventyr



## Mest efterlängtrade

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

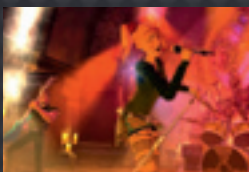
10-08



### 1:a Gears of War 2

Xbox 360

Premiären av uppföljaren till årets spel 2006 närmar sig med stormsteg. Vi ser fram emot ännu mera locust-köttande och att återigen få klampa runt i Epics ursnygga omgivningar. I nästa nummer kommer recensionen.



### 2:a Guitar Hero 4

PS2/PS2/Wii/Xbox 360

Efter alla Rock Band-förseningar och söndertrampade trumpedaler är det Guitar Hero: World Tour vi hoppas ska ge oss årets rockfix. Allt ser löjligt lovande ut med välgjorda instrument och en grym lista av rockklassiker.



### 3:a Mirror's Edge

PS3/Xbox 360

Vi kärade ner oss i Faith totalt på Games Convention och vill inte vänta en dag till med att få hjälpa henne rymma. Sinnessjuk akrobatik, stilistisk grafik och ett unikt spelsätt gör Mirror's Edge till något alldeles extra.

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

## GAMEREACTORS TERMOMETER

Is kallt 🔥 Ljummet 🔥 Varmt 🔥 Kokhett 🔥 Vulkanutbrott

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



**Helt ny spelkontroll**

Till en början var det tänkt att Resident Evil 5 skulle innehålla samma spelkontroll som Resident Evil 4, men Capcom har nu ändrat sig. Mängder av fans protesterade mot att Capcom inte skulle renovera spelmekaniken.



**STEK HETT**  
GAMEREACTOR NBSB

! Läs mer om detta på:

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

Premiär 13 MARS

# AFRIKAS BLOD

Capcom leverar ännu en god dos panik i nästa års största skräckspel. Gamereactor har testspelat...



## RESIDENT EVIL 5

Plattform PS3/XBOX 360 Utvecklare CAPCOM  
Utgivare CAPCOM Speltyp ACTION/SKRÄCK

Vi har varit ensamma i mörkret flera gånger, krypt genom blodiga tunnlar under Silent Hills gator och skrikit oss hessa när bleka småflickor i röda klänningar jagat oss genom eld. Nästa år är det dags igen, men den här gången kommer vi göra det kisande i starkt solsken. Resident Evil 5 tar det där primala, rädslan för mörker, och lyfter fram det i ljuset.

"Vi ville hitta ett nytt sätt att uttrycka skräck. Men det är inte bara ljuset som är det nya temat, snarare samspelet mellan ljus och

sig till de nya förhållandena..." - så uttryckte sig Masachika Kawata, en av ett spelets producer, när Gamereactor träffade honom i New York för några månader sedan. Och visst har han en poäng. Jag känner mig nästan mer illa till mods när jag tittar på de ljusa skärmdumparna från Resident Evil 5 än från mörkret i Silent Hill: Homecoming. Det känns ovant och obekvämt på något sätt.

Något som har stått klart sedan utannonseringen för över ett år sedan är att Resident Evil 5 påminner väldigt mycket om den fjärde delen i spelserien, något som absolut inte är negativt. Det första spelet i serien, det på den tiden banbrytande Resident Evil, är idag mer

**Under det spelpass som vi på Gamereactor fick ta del så fungerade samarbetet mellan Sheva och Chris överraskande bra...**

mörker. Där det finns ljus finns det automatiskt också skuggor. Och när man går från ljus till mörker behöver ögonen en stund att anpassa

eller mindre ospelbart på grund av den extremt stela kontrollen och de irriterande och fasta kameravinklarna. Resident Evil 4 gjorde ett



**MILJÖFRÄNKANDE** Det gäller att hålla ögonen öppna och utnyttja miljöerna på bästa sätt för att överleva. Problemet är bara att fienderna har liknande tankar.

**FAKTA**

### RESIDENT EVIL

Resident Evil-serien heter Biohazard i Japan och det har blivit en hel del spel vid det här laget - bara för att det har en femma i titeln betyder det inte att Resident Evil 5 är det femte spelet. Resident Evil-spelen har dykt upp på så blandade maskiner som Playstation, Dreamcast, Saturn, Playstation 2, Gamecube, Wii och Nintendo DS och är nu redo att ta steget in i nästa generation.

kvantumhopp och levererade en spelkontroll som jag, med kanske lite väl romantiska minnen kring det spelet, minns som nära nog perfekt. Resident Evil 5 tar inte ett riktigt lika stort kliv i evolutionen, men det är knappast något som behövs för att det ska bli ett riktigt bra spel.

På samma sätt fokuserar Resident Evil 5 den större delen av sin skräck på den panik man enbart kan känna när man blir anfallen av en hord av zombier. Att man dessutom tvingas se dem i fullt dagsljus gör ju knappast saken bättre. Capcom passade under E3 på att avslöja att man den här gången kommer kunna spela genom kampanjen med en kompis, så helt

utelämnad lär man inte känna sig när ett par hundra infekterade bybor försöker äta sin väg genom väggarna. Den ena spelaren tar på sig rollen som huvudpersonen Chris Redfield, medan den andra får vara specialagenten Sheva.

Under det spelpass som vi på Gamereactor fick ta del av tidigare i år så fungerade samarbetet mellan Sheva och Chris överraskande bra, även när spelet självt kontrollerade den kvinnliga delen av duon. Sheva ställde sig aldrig i vägen, hon täckte vår rygg genom att hålla koll på eventuella attacker bakifrån och hjälpte ibland till med både ammunition och medicin. Men att vara två karaktärer på en gång har även gjort Capcom tvungna att öka tempot och Resident Evil 5 känns mer vansinnigt och intensivt än vad Resident Evil 4 någonsin gjorde. Det gäller att kontrollera det kaos som uppstår runt dig, medan du blåser huvuden av zombier på löpande band. Grafiken är underbart levande och detaljrikedomen har såklart ökat med ett par snäpp - även om man fortfarande inte kan gå i sidled...

Resident Evil 5 är inte helt okontroversiellt och har redan fått kritik från de som anser att de koloniala vibbarna är lite väl framträdande i ett spel där en vit man går lös i afrikanska byar. Capcom har dock varit noga med att poängtera att de man slåss mot inte är onda utan enbart offer, precis som de europeiska bybor man mötte i Resident Evil 4. Att placera ett spel i Afrika är inte helt okompliserat, men förhoppningsvis kommer både Resident Evil 5 och Far Cry 2 bevisa att det går utan att



**SAMARBETA** Tyvärr ser det ut som att man inte kommer att kunna spela tillsammans på en skärm utan enbart över nätet. Spelar du ensam kontrollerar datorn Sheva istället.



FAKTA

#### CHRIS REDFIELD

Chris är ingen färsking. Tvärtom. Faktum är att han var med redan i det första spelet som släpptes 1996 till Snyors första Playstation, då han delade på strålkastarljuset med Jill Valentine. Redfield dök sen upp i Resident Evil: Code Veronica och Resident Evil: Umbrella Chronicles till Nintendo Wii...

förfalla till kolonial romantik om den "mörka kontinenten". In i det sista hoppades vi på att Resident Evil 5 skulle släppas i år, men tyvärr får vi vänta tills i mars 2009, passande nog fredagen den 13:e. Det ger Capcom lite mer tid att slipa på den artificiella intelligensen så den blir ännu skarpare och smartare och ger oss spelare mer tid att skrämra upp oss själva i förväg. Efter att ha blivit så besviken på Alone in the Dark att jag och mina kompisar döpte om det till "Alone with the Dork" lovade jag mig själv att aldrig se fram mot ett skräckspel igen. Men Resident Evil 5 är ett undantag. För detta känns verkligen helt fantastiskt lovande...

**Petter Mårtensson**

#### TERMOMETER

GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR



Skräck, panik och co-op. Resident Evil 5 lär bli makalöst och är ett av våra tre mest efterlängtrade.



**UPPGRADE** Det går knappast att kalla fienderna i Resident Evil 5 för zombier längre (som i de tidigare spelen), då de är något långt mycket värre. Det har gått många år sedan haltande, stelbenta odöda räckte för att skrämra livet ur oss. Den här killen (ovan) ser exempelvis ut som något ur The Thing.



# SHOPPA MED MACHETE

Zombieslaktens fortsätter i Dead Rising till Nintendo Wii



#### DEAD RISING: CHOP TILL YOU DROP

Plattform Wii Utvecklare CAPCOM  
Utgivare CAPCOM Speltyp ACTION

Dead Rising till Xbox 360 var ett fartfyllt, humoristiskt och stilrent actionspel, men inte helt utan sina brister. När spelet kommer till Nintendo Wii ser det lite blekare ut, men i gengäld är flera av bristerna åtgärdade. Så kavlarna upp ärmarna, det är dags att banka ruttan köttskalle med kassaapparater igen!

Förutom den härliga ordvitsen i undertiteln har Dead Rising: Chop till You Drop annat att bjussa på. Konverteringen bygger på samma motor som användes till Resident Evil 4: Wii Edition men Chop till You Drop kommer inte att kunna rita upp lika många zombies som originalet kunde visa på skärmen samtidigt. Capcom har ändå siktat på att få med ungefär hundra simultant hasande odöda för beskädning.

Wii-versionen har som sagt ordnat till några av originalspelets brister. Ingen mer pluttigt oläslig text och den kopiöst frustrerande sparfunktionen där man aldrig kunde ha mer än en sparfilt samtidigt är borta. Dead Rising: Chop till You Drop har heller ingen nedräkning på 72 timmar utan tar istället tid uppdrag för uppdrag. Annars ska det skakas Wii-fjärr, bland annat för att få bort klängiga zombies och för att slåss med baseballträn.

I övrigt är Dead Rising som vi minns det. Fotojournalisten Frank West fastnar i ett zombiefyllt köpcentrum när han ska undersöka varför staden Willamette har satts i karantän. Wii-ägare som behöver en god portion underhållningsvåld kanske kan sluta leta.

**Jonas Elfving**

#### TERMOMETER

GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR



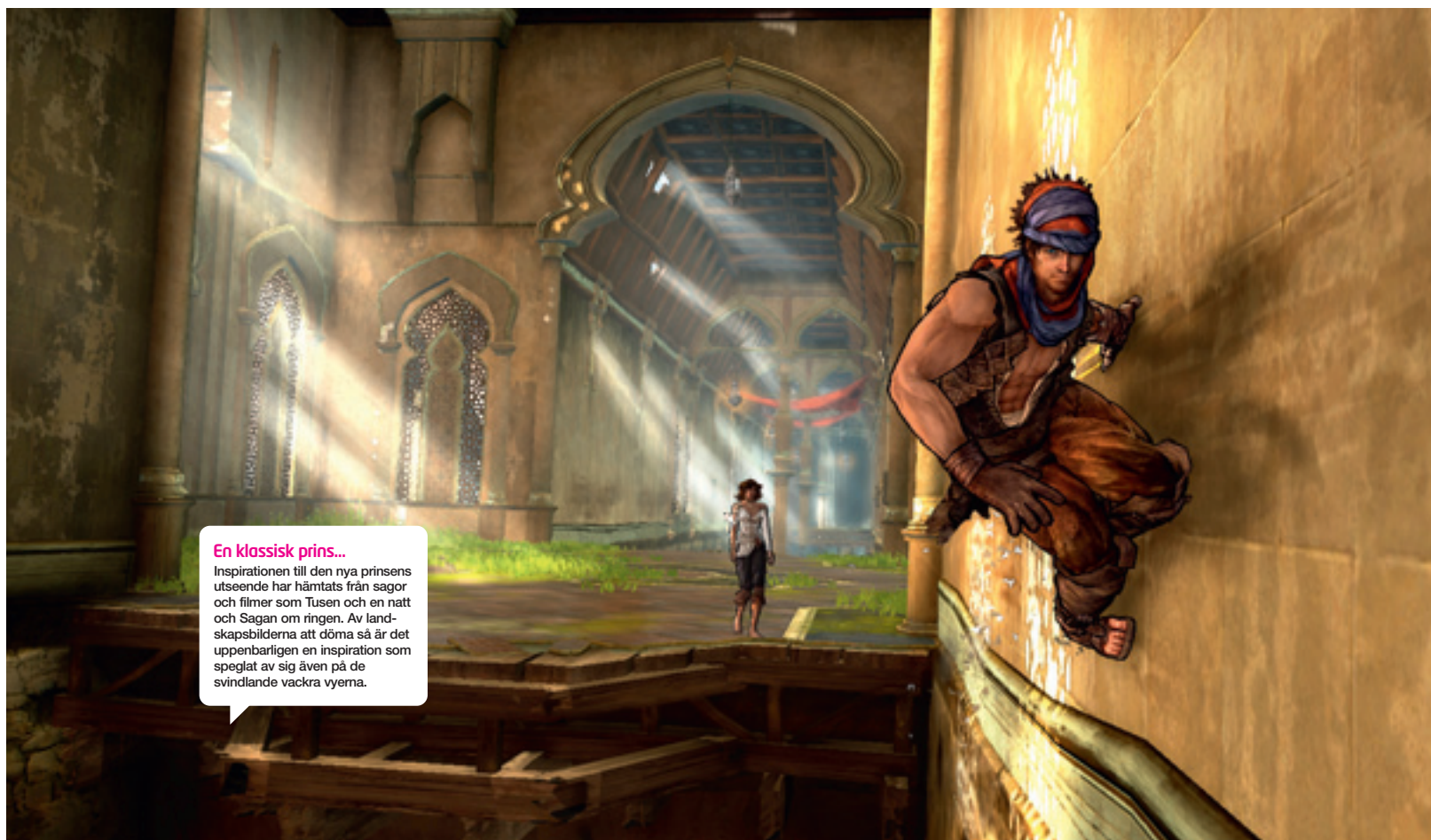
Ett betydligt fulare spel än originalet så klart, men med några ytterst välkomna korrigeringar.



Premiär NOV



**BANTAD GRAFIK** Några skönhetsfläckar får vi vänta oss när Dead Rising kommer till Nintendo Wii, men känslan av att vara omringad av dödkött är intakt.



**En klassisk prins...**  
 Inspirationen till den nya prinsens utseende har hämtats från sagor och filmer som Tusen och en natt och Sagan om ringen. Av landskapsbilderna att döma så är det uppenbarligen en inspiration som speglat av sig även på de svindlande vackra vyerna.



# KONUNGENS ÅTERKOMST

När ormarna slingrar in i paradiset kan vi räkna med att vår prins sopar den persiska mattan med dem!



## PRINCE OF PERSIA

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

Minns du när man var liten och lekte prins? Man klädde sig i strumphyxor och sammetskavaj för att sedan rida runt på varsin vit käpphäst och skratta hjärtligt medan man lät sin gyllen-gula page fladdra fritt i vinden. Inte? Det är troligtvis för att det aldrig har hänt.

Hur säljer man då ett spel om en prins utanför en målgrupp bestående av lekis- och lågstadietöser? Västvärldens välfärdsprinsar har aldrig varit några hårdkokta råskinn och titlar som Prince Carl Philip of Drottningholm får huden att våfla sig av obehag. Att sätta sprätt på pappas pengar är helt enkelt inte bra underhållning, men tack och lov så har Mellanöstern betydligt mer än bara kebab att bjuda på.

Det arabiska societetslivet är dock inget smörgåsbord dukat med kvinnor, vin och snabba kameler. I den grynande Prince of Persia-dynastin har Kung Shahramans yngsta son fått lämna plats för en ny äventyrare. Man har valt att gå tillbaka till spelseriens rötter. Klätt av honom både mantel och krona och stöpt om honom i formen som namnlös vagabond. Borta är också prinsessor och vesirer. Det här är en helt ny saga. Här bjuds vi med på en resa sig långt in i öknen, till en

## Akrobatiskt, hissnande och makalöst läckert är tre höga förväntningar vi kostar på oss redan nu

bortglömd oas. En magisk trädgård där människan var tänkt att leva i frid och frihet, svalkade av skuggan från Livets träd.

Det är i denna harmoniska fristad som vår vandrare finner sig efter att ha överraskats av en plötslig sandstorm. Att gå vilse i ett paradiskan tyckas som ett ganska angenämt problem, men innan han hinna slå sig till ro spatserar han rakt i armarna på ett förtvilat fruntimmer. Prinsen som vädrar färsk pun tang hugger givetvis så att hullingarna går genom både brosk och käkben, men föga anar han att stycket som han bitit av är större än de flesta klarar av att svälja. Eländet eskalerar i en rasande takt, och snart är han insyltat upp över örnen i allehanda trubbel och djävulskap.

Premiär 18 NOV



### Freddy Kruegers hanske

En behändig hjälpre är den nya Freddy Krueger-handsken. Du kan klättra, grabba tag eller glida ned i bräddjupen utan att så mycket som stuka en fot, och dessutom skyddar den prinsen mot den dödliga korrumpion som Ahrimans hejdukar består av.



**MILJÖBOV** Ahri-man är en fett sned demon. Till skillnad från sin bror Ormazd som härskar över ljuset så är Ahri-man skuggorna och mörkrets furste. Han sprider sin svärta och korrumpion omkring sig vart han än går, ett gift som lämnar landskapet grått och livlöst.

Och aldrig tidigare har djävulskap varit så vackert. Klätterväxtbeklädda bergsväggar och en skymningshimmel som vilar tungt över spruckna fasader där grönskan slingrar sig mellan klippblocken. Det är en elegant dekandens, och Ubisofts nya universum är så levande att det nästan får en egen atmosfär och dragningskraft. Tretton gånger fler polygoner har man använt, något som innebär att bara prinsens frisyr innehåller fler månghörningar än hela han gjorde i The Sands of Time.

Till skillnad från föregångaren får vi här också en värld full av möjligheter. En grönklädd sandlåda där stora öppna landskap har ersatt

### ! FAKTA

#### SAGOLIK SYMBIOS

Ben Mattes kallar spelets nya grafiska gestaltning för illustrativ. Det är en två års bearbetning av grafikmotorn Anvil Engine (som skapades för Assassin's Creed) och används här för att skapa en sagolik symbios mellan realism och fiktion. Tanken är att det ska ge en känsla av att man spelar en sagobok, och av det vi bevittnat hittills så ser det ut att kunna bli sjukt läckert.

Babylons klaustrofobiska palats. Raksträckan har fått såväl korsningar som vägshål och istället för att lösa problemen i nummerordning kan du nu hoppa lite som du vill mellan stötestenarna, något som enligt Ubisoft ska ge spelet ett helt annat återspelningsvärde.

Borta är också tidens sand. Stora maffiga dolkar i all ära, men varför nöja sig med ett enda köksredskap när man kan få sin egen husmor? Det är i alla fall så jag vill tro att Ben Mattes och hans kollegor resonerade när de tog fram Elika, livsträdets väktare och tidigare nämnd pun tang. Förutom att vara en visuell behaglighet så är Elika lika mycket stridskamrat som livförsäkring, för oavsett om du faller från en klippa eller parerar ett svärd med näsan så kommer Elika att fånga upp dig och placera dig på säker mark igen (det vill säga din senaste checkpoint).

Men det är inte bara utdelningen av blåblodig köttfärslimpa som det sparats in på. Även anfallsstyrkan har bantats ned till några få men betydligt värdigare motståndare, ett grepp vi känner igen från Shadow of the Colossus där det är tänkt att varje strid ska kännas lika betydelsefull och lika mäktig som en bossfight. Till dessa dueller har man hämtat inspiration från bland annat Soul Calibur.

Ja. Akrobatiskt, hissnande och makalöst läckert är tre höga förväntningar vi kostar på oss redan nu, och vi tvivlar inte en sekund på att Ubisoft kommer att leverera på samtliga punkter och servera ännu ett sagolikt äventyr värdig en sann adelsman.

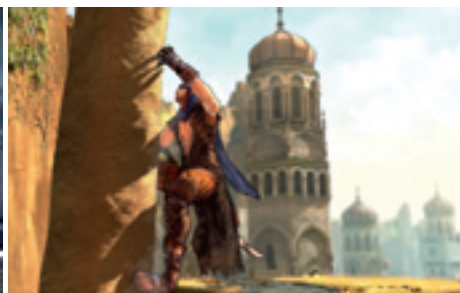
\_Mattias Hegerius

### ! TERMOMETER

GAMERACTOR FÖRHANDSAVALYSERAR



Bara namnet ger tre eldar. God fysik, fantastisk grafik och mysig mystik ger den sista...



**KOMPISKOMBOS** Elika, din kvinnliga beskyddare, följer dig genom äventyret. Hennes magi kommer väl till pass när klippvatserna blir för utmanande eller när Ahri-man behöver ett trollkonstlat tjuvnyp. Till skillnad från prinsens färdigheter kommer man dessutom kunna uppgradera Elikas krafter allt eftersom...



# KRAFTFULL CHIMERA

Insomniacs muterade snuskmonster fortsätter att invadera Jordan... suck

## RESISTANCE 2

Plattform PLAYSTATION 3 Utvecklare INSOMNIAC  
Utgivare SONY Speltyp ACTION

Premiär 28 NOV



**AKILLESHÄL** Insomniac Games har piffat upp det visuella och framförallt utökat färgpaletten och variationen i miljöerna, något som inte var särskilt bra i det första spelet.

Jajjebox! Kampen mot Chimera fortsätter och soldaten Nathan Hale står mycket riktigt kvar som mänsklighetens sista hopp i kampen mot de utomjordiska ockupationsstyrkorna. Det Gamereactor har fått ta del av utspelar sig i Chicago och San Fransisco. I den vindpinade staden ställs man inför en gigantisk hord utsvulna Chimera vid namn Grims. Utmärklade zombie-vildar som använder sin snabbhet och sitt stora antal för försöka övermanna spelaren, detta i jakt på allt det smaskiga människött man bär runt på innanför västen. Ett möte med dåliga odds som får håren som täcker kroppen att resa sig, ganska snabbt.

Dessutom har vi fått umgås med en Leviathan, ett monster på lite styvt hundra meter som lever loppa i ett raserat och vattentäckt San Fransisco. Även om storskaligheten av Leviathan och storstadskulissen imponerar, känns det lite väl styrt och statiskt när man blir runtkastad mellan hustaken av det gigantiska monstret. Resistance 2 ser bättre ut än sin föregångare, men det säger i all ärlighet inte speciellt mycket då Resistance: Fall of Man faktiskt var ett blekt och oinspirerat spel som sällan höjde sig över massan av generiska actionskjutare.

## Resistance 2 ser bättre ut än sin föregångare, men det säger i all ärlighet inte speciellt mycket

Vi hoppas att Resistance 2 innebär en drastisk förbättring mot den bleka föregångaren. Gastkramande 60 spelare (!) online och åtta som samarbetar över internet låter inte helt fel, men jag tvivlar på att mänsklighetens kamp mot Chimera kan bli så bra som Insomniac lovar. De tre banorna vi fått smygtesta såhär på förhand känns sådär.

\_Jesper Karlsson

## TERMOMETER

Förbättringarna i onlineläget lovar gott, men trots detta känns Resistance 2 inte särskilt hett. Tyvärr.

Premiär 24 OKT



# UBISOFTS SOLSVEDA

Ubisofts extremt efterlängtade actionrökare känns inte så lovande längre

## FAR CRY 2

Plattform PC/PS3/X360 Utvecklare UBISOFT  
Utgivare UBISOFT Speltyp ACTION

Efter fem-sex timmar med Far Cry 2 är jag faktiskt inte alls så imponerad som jag trodde att jag skulle vara. Problemen hopar sig snabbt och trots uppenbara kvaliteter känns det framförallt som att upplägget är mer än lovligt märkligt. Ibland riktigt korkat...

Jag flackar fram och tillbaka i djungeln, blir utan bil och måste gå tio minuter innan jag når nästa uppdragsgivare. Jag går på vägen, korsar en jämngrön dunge och fortsätter längs stigen som ska ta mig till nästa uppdragsgivare. Jag går vilse. Igen.

Den där friheten i Far Cry 2 som det snackats så oerhört mycket om på förhand känns just nu bara jobbig. Inte beroendeframkallande, storslagen eller rik. Bara jobbig. Jag får otäcka Boiling Point-vibbar, frihet för frihetens skull, storlek för storlekens skull, men som inte nyttjats till något riktigt vettigt. Jag vill till nästa uppdrag, nu. Skjuta mera, nu. Slippa gå vilse bland buskagen i djungeln och driva omkring i 31 minuter innan nästa



### FAKTA MINA 7 BUDDIES

I Far Cry 2 väljer man mellan åtta olika huvudpersoner och här finns allt från brittiska råskinn till irländska specialsoldater och afrikanska bushkrigare. De sju figurerna man inte väljer dyker sen upp under äventyrets gång och blir en så kallad "buddie" till din hjälte. Det går sedan när som helst att kalla in sina "buddies" under exempelvis en eldstrid, för att på så sätt slippa döda alla spelets extremkorkade fiender på egen hand. Oerhört smidigt och ibland hysteriskt ologiskt.

uppdrag kan inledas. Jag har inte särskilt roligt (alls) under spelets onödigt långa transportsträckor.

Sen har vi det här med med artificiell intelligens. Fienderna i Far Cry 2 (förhandsversionen) är stendumma. Vi snackar dummare än fågel, idioter. Jag menar riktiga puckon. AI:n är det absolut största frågetecknet just nu efter de fem timmarna med förhandsversionen, och något som många även klagade på efter att att spelet Far Cry 2 på GC08.

## Fienderna är som yra höns. Ofta fastnar de bakom träd och springer åt helt fel håll

Fienderna är som yra höns. Ofta fastnar de bakom träd och springer åt fel håll, eller springer mot en bil och blir stående, joggandes, mot bilen. I någon slags slow motion-läge. Inte helt sällan lyckas de se mig trots att jag är 1800 meter bort, också. Och lyckas även pricka mig med finkalibriga maskingevär. Från det avståndet. Men när jag sedan kör fram till dem med stulen jeep, ser de mig inte längre. Sätter sig på huk med ryggen mot mig och skjuter mot en husvägg.

Detta måste fixas. Annars ligger Far Cry 2 i riskzonen för att bli utskrattat, tyvärr. I kid you not. Om Ubisoft Montreal har tid vet jag dock inte. Fyra veckor till release, submission-processen då Sony och Microsoft ger grönt ljus till pressningen av spelet - är max två veckor bort. Hinner de fixa detta på två veckor? Min gissning är nej. Men jag har haft fel förut.

\_Petter Hegevall



**GRAFIKEN** Far Cry 2 är långtifrån fullt, men såhär på förhand heller inte det hypersnygga spel som vi hade hoppats på. Framförallt är det texturarbetet som känns aningen svagt.

## TERMOMETER

Förväntningarna har gått från stekheta till kalla efter att ha spelat förhandsversionen av Far Cry 2.

# MORTAL KUMBAYA

Midway och DC Comics slår både påsar och universum ihop för att baka stenhård knoglimpa!



## MORTAL KOMBAT VS DC UNIVERSE

Plattform PS3/X360 Utvecklare MIDWAY  
Utgivare MIDWAY Speltyp FIGHTING

Pacifister världen över knäppte polokoftorna hela vägen upp till halsen och skålade i örte när det stod klart att Mortal Kombat-koncernen siktade på en yngre målgrupp. Men vad innebär då detta? Har Sub-Zero snattat sin sista ryggrad? Har Mortal Kombat blivit Mortal Kumbaya?

Nejdå. I höst smäller det, bokstavligen talat. När Ed Boon slår upp dörrarna till sitt holmgångsherravälde för att låta DC Comics rivaler ta sig an de blodtörstiga våldsvärkarna från fjärran östern så är det en tioårig dröm som går i uppfyllelse. Men ingen dröm som inte har sitt pris. Tolvårsgränsen har fått många vänner av serien att rasa, men innebär den nya målgruppen att blodbaden kommer att ersättas med saftkalas? Kommer fatalities att ersättas med hungerstrejk, konflikthantering och mjukhågel?

Naturligtvis inte. Ed Boons skötebarn döptes i blod och vann sin publik med övervåld och förödelse, men det hindrar inte serien från att mogna. Ett spel behöver inte helt förlora köpvärdet bara för att Batman låter bli att spela Xylofon på en fallen angräpar



**FÄRSK DÄNG** Är du en nedrig ärkeskurk i sinne men ett litet flickebarn i kropp och styrka? Då får du här ett ypperligt tillfälle att visa dina färdigheter som samhällets fiende nummer ett

### I FRÄHTA

#### MAGISHA UNDER

Undrar du varför Stålmannen inte krossar Sub-Zero under sina röda lackstövlar? Dundertölpen Joe Labero har svaret, och svaret är magi. Förklaringen må vara enkel och bekväm, men vill du läsas upp i kvantfysik eller vill du smocka gaddarna i Catwomans fagra fejs som tack för senast? Midway vet i alla fall vilket alternativ vi skulle ha valt.

blottade bröstorg samtids som Gröna Lyktan ackompanjerar honom på en ståbas gjord av Liu Kangs söliga bäcken. Den action vi har sett ser både tung och saftig ut, och ljudet låter maxat med knoge.

Förutom gamla välnötta smockor och fula knep så kommer också två nya dödsgrepp att introduceras. "Klose Kombat" och "Freefall Kombat", och det är egentligen precis vad det låter som. Närstrid och strid i fritt fall. De gentlemän som planerar att dela ut en redig bukett med blåklockor kan dessutom glädjas över att brutalitetens efterskalv kommer leva

kvar i form av fläskläppar och punkterade blodkärl, något som syns lite extra tydligt i just Klose Kombat. Men det är inte bara ansikten och pastell-spandex som går att knyckla till. Även omgivningarna kommer till viss del att vara demolerbara, så har du någon gång drömt om att skända gravar i ultrarapid med en blixtnabb The Flash så har du snart din chans. Bortsett

## Visst känns karaktärsutbudet blaskigt och grafiken superstygg

från de redan nämnda slagskämparna så representeras DC Comics även av Catwoman, Shazam, Wonder Woman, Deathstroke, Lex Luthor och The Joker medan hemmalaget består av Scorpion, Sonya, Jax, Raiden, Kitana, Kano, Baraka, Shao Kahn och Shang Tsung.

Visst känns karaktärsutbudet blaskigt och grafiken för bedrägligt superstygg, men chansen att få ge superskurkar som Jokern på löken kan kanske rädda detta från att haverera fullständigt.

**\_Mattias Hegerius**

### I TERMOMETER

GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR



Midway blandar nördrogg på serievåld och TV-spel, och första klunken smakar absolut inte örte...

Premiär 2009



**UPPKOPPLAD UPPERCUT** Tröttnar man på att smocka hjärnceller ur den artificiella intelligensen kan man med enkla medel koppla upp sig på internet och ta polisgreppet på en Läderlapp från Borås, frysa ned en god vän i Göteborg eller lägga en tryckspark på en smifink från Gotham City så att pungskynket flaxar i lysörsskenet.



# SKRUVAR & BULTAR

En björn, en fågel och 500 liter smörjolja. Häng med till Rares värld



## BANJO-KAZOOIE: NUTS & BOLTS

Plattform **XBOX 360** Utvecklare **RARE**  
Utgivare **MICROSOFT** Speltyp **PLATTFORM**

Jodå, både Banjo och Kazooie är där. Mumbo Jumbo och Grunthilda också. Det ska samlas noter i vackra pastellvärldar. Men något är ändå annorlunda. Vi kommer nämligen ägna mycket tid i garaget i Banjo-Kazooie: Nuts & Bolts.

Nuts & Bolts har tagit en oväntad väg om man jämför med tidigare spel i serien. Plattformselementen är nästintill borta och i stället är det konstruktion av, och racing med, fordon som står på dagordningen. I ditt garage kan du sätta ihop alla väsentliga delar som en bil består av; motor, kaross, däck, förarsäten och så vidare. Heliumballonger på hela härligheten gör att ditt åk kan flyga. Resultatet blir som en blandning av Little Big Planet och gamla Meccano.

Vad gör man då med sina fantasifulla fordon? Jo, överallt finns utmaningar som kräver ett lämpligt konstruerat ekipage. På

## Hade det varit fysiskt möjligt att leva i Banjo Kazooie: Nuts & Bolts-världen hade jag flyttat dit för länge sedan...

vissa banor ska du skyffla fotbollar eller stenblock, vilket kräver något åt ploghållet. När Banjo tar till skyarna gäller det att bland annat navigera din flygmaskin genom slalomportar och på en bana ska en bil putta till en samling enorma dominobrickor.

Hade det varit fysiskt möjligt att leva i Banjo-Kazooie: Nuts & Bolts värld hade jag



**FYSIKEN** Havok-motorn ligger och puttrar under Nuts & Bolts kaross och den räknar på tyngd, balans och acceleration när den avgör om ditt fordon håller sig på vägen.



FAKTA

### SPELA MED FLERA

Även flerspelarläget i Banjo-Kazooie: Nuts & Bolts ser härligt gale ut och det kommer att bjudas på en rad grenar att tävla i. Här finns en fordonsvariant på bära-ägg-med-sked-i-munnen-leken där förarna ska transportera ett enormt ägg i bagaget genom portar på banan. Enorm är även en fotboll som ska knuffas i mål av den mest prickssäkra föraren och här finns även en variant av Herren På Tappan och kappkörning med tema sumobrottning. Jo tack, Rare har fantasi så det räcker.

flyttat dit för länge sedan. Rare har hållit grafikfanan oerhört högt när man designat figurer och omgivningar och Nuts & Bolts ser ut att bli en av de läckraste plattformsvärldarna någonsin. Banjo själv är härligt designad och lufsar charmigt omkring bland de färgrika omgivningarna. Nutty Acres har en inbjudande grönska och en landyta ihopsydd som ett lapptäcke och Jiggoseum är en enormt fantasifull arena som tycks komma från ett romarrike där Oppfinnar-Jocke och Skrot-Nisse är kejsare.

Det är en modig avfart Rare har valt när man lagt så mycket krut på garagearbetet i Banjo-Kazooie: Nuts & Bolts. Samtidigt tycks man ha sneplat på trenden att låta oss spelare själva skapa vårt egna innehåll i speläventyren. Av vad vi har sett är Banjo-Kazooie: Nuts & Bolts väldigt lovande.

Jonas Elfving

### TERMOMETER

Rare bjuder på en inbjudande och pastellfärgad lekplats där kreativitet och lekfullhet regerar.



Premiär 16 DEC



**GENOMMYSIGT** Rares grafiker har överträffat sig själv grafiskt i Nuts & Bolts. Omöjliga växter, enorma kuggjul, mysiga kullerstengator, klätternärliga telefonstolpar... Det ser mumsigt, magiskt, mystiskt ut. Precis som ett charmigt plattformsspel ska göra.

# LURIGA LABYRINTER

Bombermans föräldrar bjuder på pusseluppföljare



## KORORINPA 2

Plattform **WII** Utvecklare **HUDSON**  
Utgivare **HUDSON** Speltyp **PUSSEL**

Att guida en boll kring en virtuell hinderbana har gjorts otaliga gånger förr i spel som Marble Madness. Och sedan Super Monkey Ball kan det väl knappast kallas fräschtt med ett spel där man ska guida bollen genom att tilta hela planen. I ärlighetens namn är det mesta i pusselspelet Kororinpa något som har gjorts förut i någon omfattning.

Till skillnad från renodlade pusselspelet Kororinpa har kommande uppföljaren Kororinpa 2 blivit utrustad med en story där myran Anthony är din lilla bolls enda bundsförvant. Tillsammans ska ni hitta ett gigantiskt solrosfrö som kan rädda hans myrstack – något som görs med hjälp av en liten boll i en ytterst komplicerad labyrint. Med Wiimoten har du fullständig kontroll över spelplanen, men denna

## I Kororinpa 2 kommer du att kunna designa din egen boll...

gång ska du inte bara tilta den lite åt något håll utan nu måste man även mellan varven vända spelplanen upp-och-ner för att få bollen att rulla igenom de komplicerade banorna.

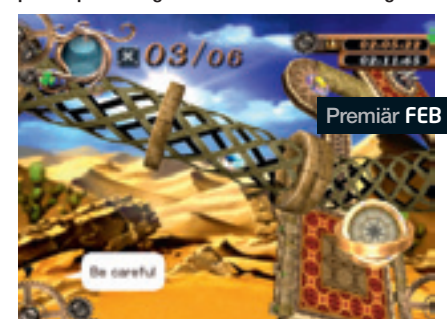
I Kororinpa 2 kommer du att kunna designa din egen boll, använda din Miis nuna som dekoration samt designa dina egna banor som du dessutom kommer att kunna dela med dig av till andra spelare. Några flerspelarlägen i form av labyrintkapplöpning erbjuds också, men det som känns mest intressant är de banor som styrs med hjälp av Wii Fits balansbräda. Tråkigt med sant.

Kororinpa 2 kan säkert göra Super Monkey Ball-sugna spelare nöjda, men de banor vi fått spela ur Kororinpa 2 har inte imponerat. Visst känns det som ett okej pusselspel på förhand, men knappast unikt eller vanebildande.

Sophie Warnie de Humelghem

### TERMOMETER

Hudson måste ligga i för att göra Kororinpa 2 till ett pusselspel av rang. Just nu känns det bara... segt.



Premiär FEB

**KOROKORORINPAHAI!** Hur konstigt det än låter var det actionfantasten Petter som recenserade Kororinpa för Gamereactor. Han diggade det så pass mycket att det fick en sju. Kororinpa 2 ser däremot inte alls lika lovande ut.

# Spela med rätt förutsättningar!

Ingår utan extra kostnad



Överlägsen pingtid\*



\* Pingtiden är din svarstid på nätet. Om du t ex inte hinner uppfatta att din motståndare slår en passning förrän bollen är halvvägs till mottagaren så är det troligt att du har problem med pingtiden. Eller att du behöver träna lite mer.

Skaffa Telia bredband från 199 kr/mån och spela online utan lagg och irriterande pakETFörluster. Förutom överlägsen pingtid ingår FIFA 09 utan extra kostnad. Beställ på [telia.se/ping](http://telia.se/ping)

# TELIA

Erbjudandet gäller privatpersoner t.o.m. 31/12 2008 vid nybeställning av Telia Bredband med 18 månaders bindningstid eller vid förlängd bindningstid av Telia Bredband med 12 månader. Telia Bredband finns från 0,2-0,25 Mbit/s för 199 kr/mån till 12-24 Mbit/s för 329 kr/mån. Priset gäller om du ringer med Telia. Modem ingår utan extra kostnad vid

beställning på [www.telia.se](http://www.telia.se), annars 99 kr (värde 495 kr). FIFA 09 ingår (värde 449 kr). Erbjudandet kan inte kombineras med andra bredbands erbjudanden från Telia. Kostnad för telefonabonnemang tillkommer. 19 kr i fakturaavgift tillkommer om du inte väljer Telia eFaktura. Tekniska begränsningar gör att Telia Bredband inte kan levereras till alla adresser.



# THE LICH KING AWAITS...

You've turned the tide against the demonic evils of Outland. Now the Lich King Arthas has set in motion events that will lead to the extinction of all life on Azeroth. With the undead legions of the Scourge threatening to sweep across the land, you must strike at the heart of the frozen abyss and end the Lich King's reign of terror for all time...

- BATTLE TO LEVEL 80
- BRAVE THE LICH KING'S DOMAIN
- NEW DEATH KNIGHT HERO CLASS
- COMMAND MIGHTY SIEGE WEAPONS



[www.pegi.info](http://www.pegi.info)

© 2008 Blizzard Entertainment, Inc. All rights reserved. Wrath of the Lich King is a trademark and World of Warcraft, Blizzard Entertainment and Warcraft are trademarks or registered trademarks of Blizzard Entertainment, Inc. in the U.S. and/or other countries. All other trademarks referenced herein are the properties of their respective owners.



WORLD  
WARCRAFT  
WRATH of the LICH KING

IN STORES 08.11.13

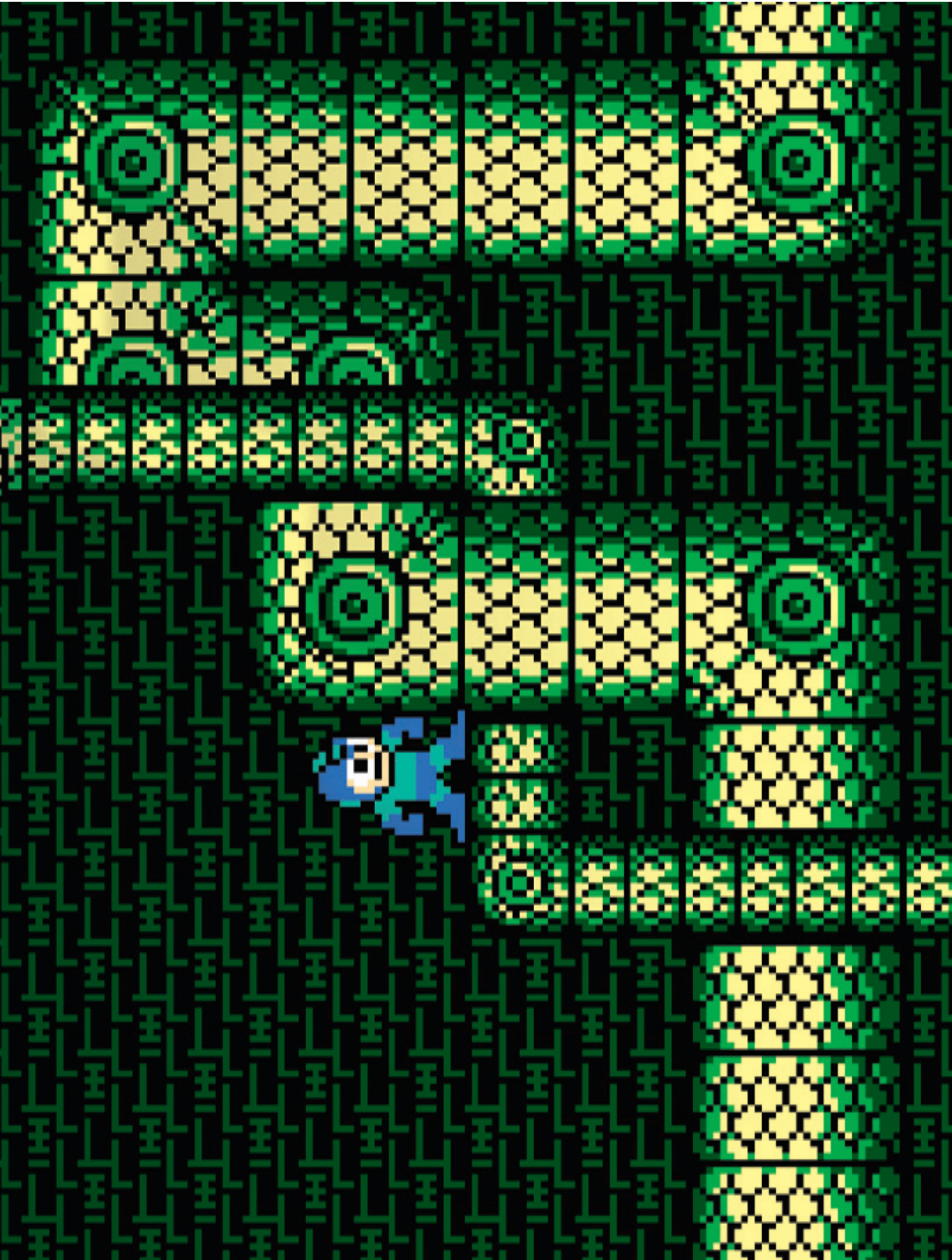
GAMEREACTORHYLLAR

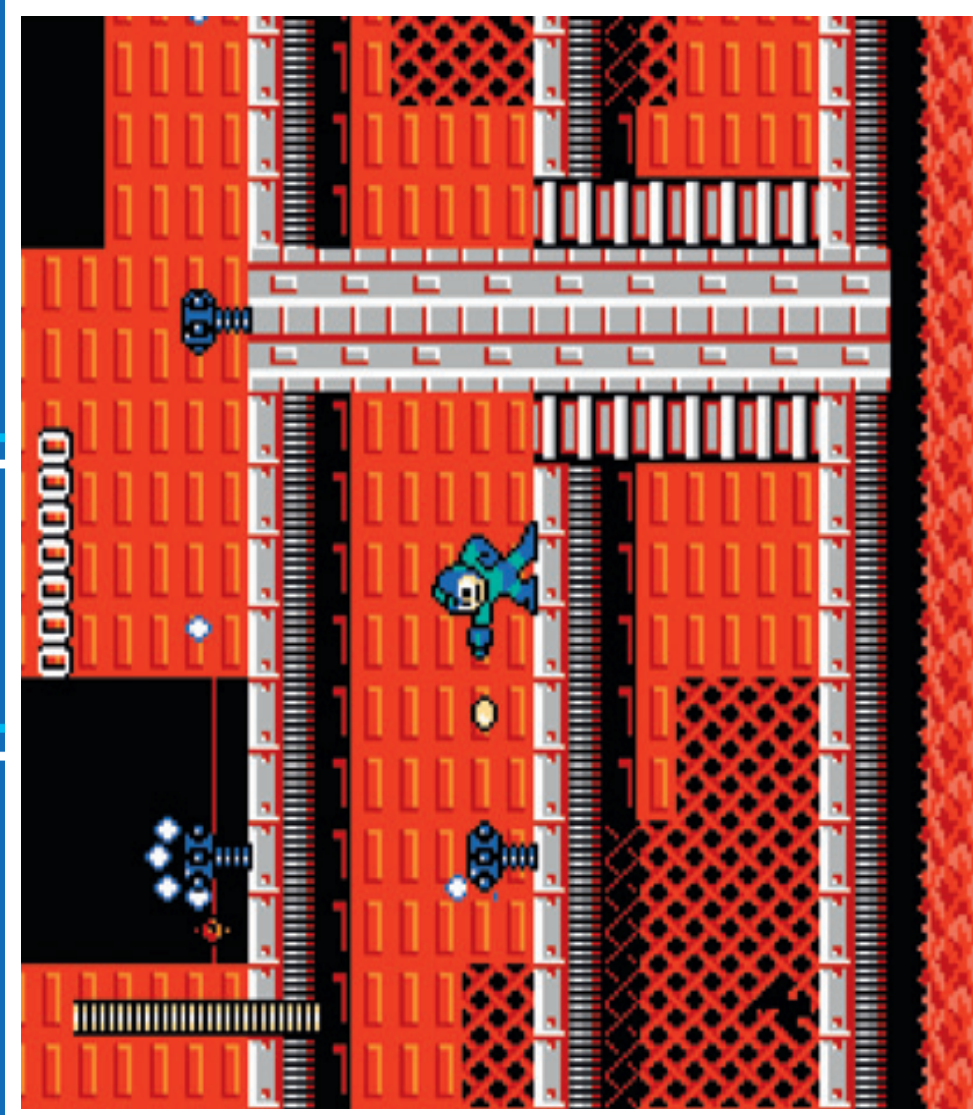
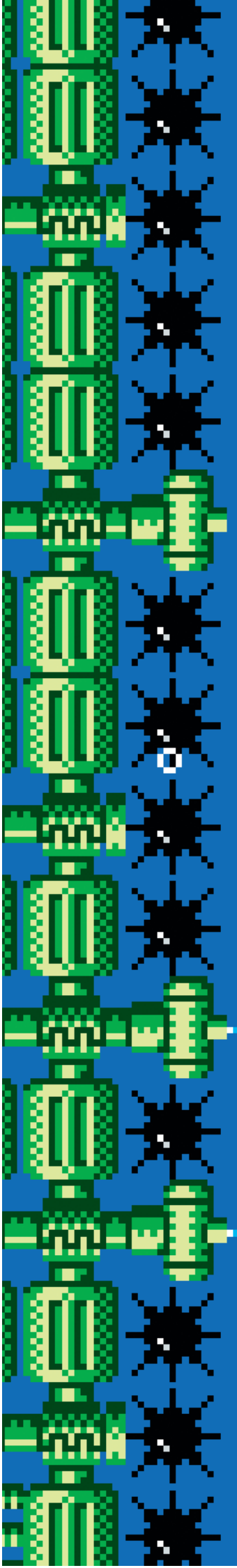
# MÄKI!

Jonas Mäki berättar hela historien  
om Capcoms blå plattformspojke...

Text: Jonas Mäki Bild & Form: Petter Hegervall







**MEGA MAN** Det är 21 år sedan det första Mega Man släpptes till NES. Tanken var att det skulle komma till arkadhallarna och därför fanns ett high score-system och bonusprylar att plocka för att man skulle kunna få så höga poäng som möjligt. Sert i utvecklingen förvandlades det till ett NES-spel, men det finns gott om rester kvar som avslöjar dess verkliga ursprung. Inte minst den skrytliga svårighetsgraden och möjligheten att spela om banor för att bli bättre på sin poäng.

**H**äromveckan släpptes Mega Man 9 för nedladdning till både PlayStation 3, Wii och Xbox 360. En återgång till det som varit med 8 bitars-pixlar, ljuv musik, perfekt spelkontroll och bossar som måste överlistas genom att välja rätt bössa. Men det var ytterst nära att det inte blev något Mega Man 9 eller något annan Mega Man-spel heller för den delen. Låt oss backa historien dtygt 20 år till 1987, då Capcom just färdigställt det allra första Mega Man-spelet under skakiga omständigheter.

Tanken var från början att göra ett Super Mario Bros -inspirerat arkadspel baserat på klassisk step, sax och påse. Sert i utvecklingen hade dock Capcom-ledningen ändrat sig och bad det lilla teamet att göra ett NES-spel istället. Idéerna behölls, och hela grejen med att man kunde ta vilken bana som helst i vilken ordning

## DESSUTOM LYSTRADE MEGA MAN TILL NAMNET I ROCKMAN I JAPAN...

man ville i ett TV-spel var något ganska unikt vid denna tidpunkt. Funktionen var gjord för att man skulle mata in mer pengar i arkadmaskinerna för att få se varje liten vrå i spelet utan att behöva vara sådär superbäst på att spela samt att man skulle experimentera sig fram med vilka vapen som fungerade bäst mot vilken boss. En ren kassako.

Mega Man kom även att släppas utanför Japan. I väst trodde dock ingen riktigt på konceptet. Dessutom lystrade Mega Man till namnet Rockman i Japan, något amerikanska Capcom inte alls förstod eftersom han inte hade det minsta med stenblock att göra. Men den



### MEGA MAN 2

Mega Man 2 var flera gånger snyggare än originalet och innehöll sanslöst läcker pixelgrafik och underbar musik. Svårighetsgraden var mer human och Mega Man 2 räknas idag som det bästa i serien. Allra bäst är musiken på Crash Mans bana, Quick Mans Ilirabba laserfällor och Heat Man, en boss modellerad efter en Zippos tändare och byggd för att kunna motstå extrem hetta. Mega Man 2 blev också det verkliga genombrottet för Mega Man-serien. Totalt har 1,5 miljoner exemplar sålts.

"rock" som åsnyttades i Mega Mans namn var dock musikstilen, och senare fick Rockman även system Roll som därmed bildade radarparet Rock och Roll. De flesta amerikanska spelare hade nog trots allt gjort associationen till stenar.

Dessutom fanns rättighetsproblem eftersom Scholz Research & Development redan lagt beslag på namnet Rockman till deras gitarrförstärkare. Mega Man-teamet avskyddes ändå de förändringar Capcom USA föreslog och såg det som grova övergrepp på deras skapelse. Men det kom att bli ännu värre. Amerikaner

skulle inte alls förstå det japanska omslaget till Mega Man, hette det, och man gjorde istället ett helt nytt. Ett omslag som än idag rankas som ett av de fulaste i historien och inblandade personer har senare berättat att det fick delar ur Mega Man-teamet att brista ut i gråt och tycka att amerikaner var världens hemskaste folk.

Mega Man var ju fortfarande ett urgrymt spel med odiskutabla kvaliteter, men på grund av bland annat Capcom USA:s tokier blev det aldrig någon succé. Capcom lade därför hela serien på is och gav teamet nya uppgifter. Där

# MEGA MAN

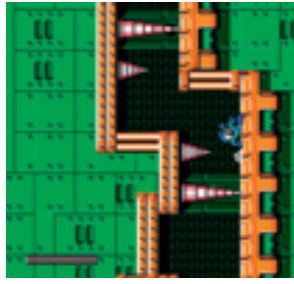
kunde historien om den lilla blå roboten ha varit över. Men en av medlemmarna i teamet, Keiji Inafune, som även var den drivande kraften, hade tagit Mega Man till sitt hjärta så mycket att han bönade och bad om att ge honom en ny chans.

Capcoms ledning var obeveklig och tvingade honom och det gamla teamet att istället sätta igång att utveckla Professional Baseball Murder Mystery. Ett spel som aldrig nådde utanför Japan och som förpassats till historiens bortglömda vår. I hemlighet startade Keiji Inafune och hans medarbetare utvecklingen av Mega Man 2. Inafune berättar att det blev dubbelt arbete i ett land där ett normalt arbetspass redan är runt 10 timmar. Han och hans team praktiskt taget bodde

på kontoret, vilket i

slutändan fick ledningen att ge med sig. Mega Man 2 fick utvecklas på villkoret att det inte gick ut över deras andra uppgifter, enligt Inafune.

Det fanns mycket idéer man aldrig kunde realisera i det första Mega Man-spelet som en följd av det mycket begränsade minnet man hade till sitt förfogande i den kassetten. Mycket av detta överfördes till Mega Man 2 som med mer minne därmed blev den upplevelse det första spelet var tänkt att vara. Allt var större, bättre och mer påkostat och antalet bossar hade utökats från sex till åtta. Mega Man 2 blev en braksuccé och nådde 1,5 miljoner sålda exemplar. Det är än idag det bästa spelet i serien och det spel som Capcom sneglade på när man nyligen bestämde sig för att göra ett Mega Man 9. Capcom var under den här tiden ökända för att köra sina



## MEGA MAN 3 / MEGA MAN 4 / MEGA MAN 5

Även om spelen egentligen aldrig blev sämre, tappade Mega Man-serien i personlighet för varje ny del. Varje nytt spel medförde en ny funktion som möjligheten att glida längs marken i Mega Man 3, möjligheten att ladda upp sin bössa i del fyra och i femman kom robotpipin Beat som kunde hjälpa Mega Man. Allt sådant här gjorde att man kom längre från ursprungsidén och när Mega Man 6 släpptes kom det inte ens till Europa. Efter det fick serien vila ett tag medan Capcom provade nya koncept.

produkter i botten med ideliga uppföljare, en behandling inte heller Mega Man klarade sig ifrån och varje år kom nya spel med nya mer avancerade funktioner som kom längre och längre det enkla grundkonceptet. Inafune gick så långt att han utlyste en tävling för att låta japanska skolor domar

komma på nya robotar för Mega Man att bekämpa sedan den egna fantasin tagit slut. Och mycket riktigt fick robotarna allt märkligare teman, de som tidigare varit byggda för att arbeta med eld eller i skog kunde plötsligt vara en faraoman eller en ringman. Och alltför gimmickar gjorde att spelbarheten blev onödigt invecklad.

Inte blev det heller bättre av att Capcom samtidigt börjat planera flera sidospår för Mega Man och inom de närmsta åren fick den blå robotpojken både spela fotboll, släss och köra gokart i separata spel som hade det gemensamt att de var ganska undermåliga. Populariteten



**HOT DOG** Fiendernas storlek var alltid irrelevant i Mega Man-spelen. Istället gällde det att överfista dem, hitta deras svaghet och slå till. Hot Dog är en av de mest spektakulära motståndarna i Mega Man 2, en enorm robohund som spydde ut eld mot den blå hjälten.



**16 BITAR** År 1995 gjorde Capcom ett nytt försök att återuppliva Mega Man-serien som blivit så nedskolkad av uppföljare och spelmässiga stötpår att få brydde sig. Trots att Mega Man 7 var ett totalfickert och genomarbetat Super Nintendo-spel floppade det först i Japan och sedan i USA. Något som ledde till att man bestämde sig för att aldrig släppa det i Europa.



delade och efter Mega Man 6 begravnade Capcom Mega Man-serien tillfälligt för att satsa på ett nyare koncept anpassad efter 16 bitars-eran, Mega Man X.

Mega Man X-spelen var visserligen grymma, men saknade den där perfekta känslan av kontroll över den lilla robotfiguren, konceptet var förändrat och redan efter det första spelet sjönk populariteten. I synnerhet i väst, men trots det kom det genom åren att släppas hela åtta Mega Man X-spel, vilket ytterligare bidrog till känslan av att Capcom mjölkade Mega Man alldeles för hårt. Här skedde något slags brytpunkt för Mega Man som fortsatte vara en hjälte att räkna med

i Japan, medan Capcom i väst kom att bli mer förknippat med spel som Resident Evil och Street Fighter. Visst släpptes fortfarande många Mega Man-spel här, men de fick sällan speciellt höga betyg och de sålde väldigt små kvantiteter. Mega Man 7 släpptes inte ens officiellt i Europa och Mega Man 8 till Playstation och Saturn blev väldigt förbisett.

Bland alla äldre spelare som var med när det begav sig har dock Mega Man haft en särställning. Många minns med rosenkimmrande glasögon hur den kanske bästa

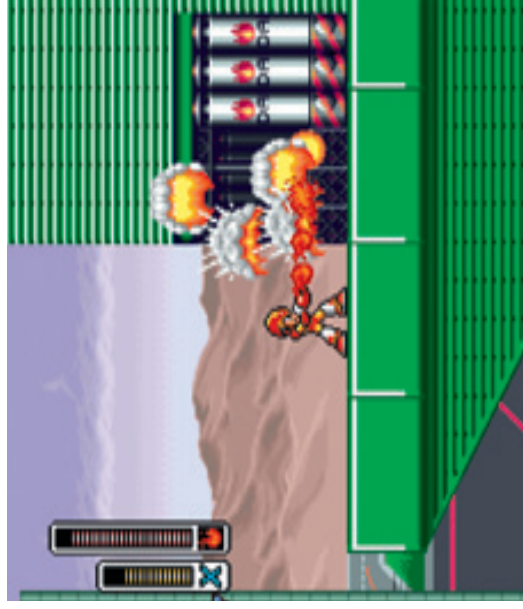
spelkontrollen i historien kombinerat med utmanande banor, stentuffa bossar, underbar 8 bits-musik samt en liten blå robotpojke som helst bara ville bli mänsklig stått för några av barnomens allra främsta spelupplevelser. Det är den bilden som varit den förhärskande, trots den mängd dynga som faktiskt vällt ut med namnet Mega Man, och Mega Man var därför stor favorit i exempelvis Marvel vs Capcom-spelen där han gästspelade som slagskämpa och han har alltid fått betydligt mer uppmärksamhet än vad han kanske egentligen förtjänat med tanke på vad han åstadkommit de senaste 15 åren. Det är inte helt fel att jämföra med Sonic som fortfarande är mäkta populär trots drivor av spel som inte hållit

# MEGAMAN ÄR IDAG EN IKON...

nog hög klass för en superstjärna. Mega Man kretsade från början kring robotar skapade av den vänliga doktor Light för att underlätta för människor. Cut Man skulle jobba som skogshuggare, Gutsman tog hand om gruvgröa och Elec Man slet bland livsfarlig kärnkraft för att se till att alla hade ström. Arkeskurken i historien är Willy. Enligt de japanska manualerna är han en galen vetenskapsman som sjukl och programmerar om dessa robotar men lämnar Mega Man eftersom han bedömer att det bara är en liten menlös sällskapsrobot.

I väst blev bakgrundshistorien omskriven. En av många språkförändringar mellan Capcom i Japan och USA där bland annat doktor Light hette Wright i det första spelet, Light i det andra och Right i det tredje. Den onde Willy blev även hans kollega. Dessutom fattade man aldrig vilken typ av person Mega Man var och när man skulle byta namn på honom från Rockman var Mighty Kid, Knuckle Kid och Rainbow Man föreslagna. Allt detta översättningsstrul fortsatte för övrigt även i andra spel där Capcom USA bland annat blandade ihop namnen på bossarna i Street Fighter II.

Mega Man var själv den som sade till doktor Light att han ville hjälpa till att stoppa Willy och de forna



## MEGA MAN X

När Super Nintendo lanserats och folk tycktes trötta på Mega Man valde Capcom att göra en helt ny serie, Mega Man X. Den utspelas långt efter de andra Mega Man-spelen och istället kretsade storn kring robotar som ville utplåna mänskligheten och bara Mega Man X kunde rädda dem. Här fick även Zero upp, en annan robot som hjälpte Mega Man och som senare fick en helt egen serie.



## MEGA MAN ZERO

En av de senaste årens större Mega Man-succéer är Mega Man Zero-spelen som inte alls kretsade runt Mega Man utan Zero. Frånsett det första spelet är dock upplägget klassiskt Mega Man med bossar som tas i den ordning man vill. Mega Man Zero fick tre uppföljare med ett års mellanrum innan Capcom hunnit köra även denna serie i botten. Det första kom 2002 och det sista 2005 varav alla var exklusiva till Game Boy Advance och verkligen visade prov på att piklar kan vara konst.



# MEGA MAN!

robotbröderna som löpt amok. Mega Man uppgraderades med sin obligatoriska kanorarm och äventyret tog sin början. Även om Mega Man är ett både varmt och charmt äventyr man blir glad av att spela finns ändå den sentimentala och lite vemodiga känslan av att hjälproboten Mega Man är doktor Lights son han aldrig fick, och att Mega Man ser honom som sin far. Något man anspelade mycket på i det supergulliga och lite rörande slutet då Mega Man tar av sig sin dräkt och springer som en vanlig liten pojke.

För några år sedan började det på allvar hända saker med Mega Man igen. Då snackar vi inte om urvattnade uppföljare eller något ytterligare obskyrt japanskt spel. Istället valde Capcom att göra remakes på det allra första Mega Man-spelet och Mega Man X med helt ny grafikstil och några smärre förändringar. Båda till PSP och helt suveräna spel. Tyvärr bidrog nog PSP:s uteblivna framgångar och utbredda piratkopiering mer än något annat till att dessa båda spel blev flaskor rent kommersiellt med alldeles för dålig försäljning.

De gav dock mersmak och sedan dess har fansen bönat och bett om mer Mega Man av klassiskt snitt. Keiji Inatune som på något sätt varit inblandad i alla släppta Mega Man-spel genom åren har i intervjuer sagt att han är den han är tack vare Mega Man och har därför hela tiden velat utveckla figuren. Något som helt nyligen ledde fram till utannonserandet av Mega Man 9, hela tolv år efter den senaste delen i serien.

Och istället för att ta hänsyn till de senare delarna och de förändringar som gjorts i spelbarheten har man alltså tittat närmare på Mega Man 2 och vad som gjorde det så bra. Något som lett till att man helt ratat modern grafik och istället gjort Mega Man 9 med hänsyn tagen till de begränsningar som fanns till NES.

Därmed är det alltså ett nytt 8 bitars-spel vi nu fått med den sanslöst perfekta spelkontrollen bara de kan visa prov på där man bokstavigt talat kan se varje pixel och beräkna sina rörelser därefter. Begränsningar som ofta snarast stimulerar kreativiteten hos utvecklarna mer än något annat. Det kombinerat med 80-talets utmaning där få spel egentligen varade mer än en timme eller två men där högt ställd svårighetsgrad fick dem att hålla tio gånger så länge.

Det var som sagt väldigt nära att det inte blev något mer Mega Man efter det första spelet och vore det inte för Keiji Inatunes stora kärlek till den lilla robotkrabaten hade allt slutat redan 1987, samma år som historien om Mega Man började. Så blev det lyckligtvis inte och Mega Man är idag en ikon, en av de mest igenkända spelhjältarna av alla och drygt 20 år efter sitt första spel mer aktuell än någonsin.

„Jonas Mäki



## MEGA MAN'S SOCCER

Ett av Capcoms mer tveksamma gendrag var att låta Mega Man spela fotboll, motståndet flera av de bossar han tidigare hade dängt under sina äventyr. Mega Man's Soccer var ett skitspel.



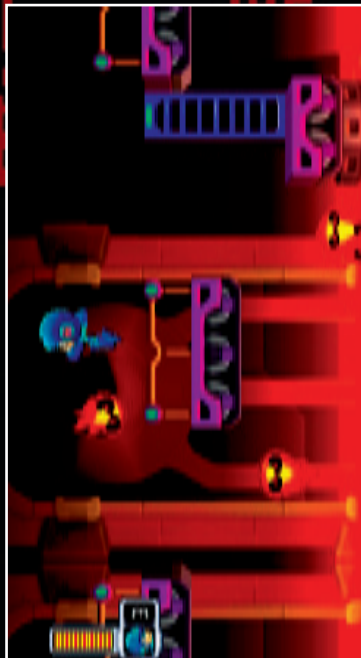
## MEGA MAN LEGENDS

Capcom försökte sig på 3D med Mega Man Legends, inspirerade av Super Mario 64. Resultatet blev dock närmast katastrof och de två uppföljarna stannade i Japan.



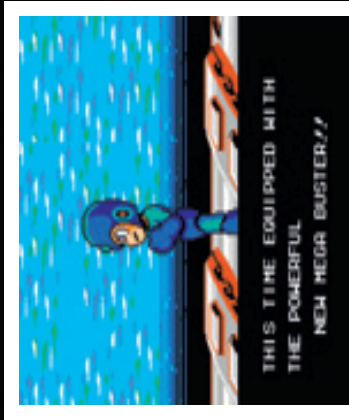
## MEGA MAN: THE WILY WARS

När Capcom slutade jobba exklusivt med Nintendo gjorde man Mega Man: The Wily Wars till Mega Drive. Det består av Mega Man 1-3 komplett med helt omritad grafik och uppfädd musik.



## MEGA MAN POWERED UP

2006 släpptes urcharmiga Mega Man Powered Up till PSP. En remake av det allra första spelet med helt omgjord grafik som verkligen drog nytta av kragen i PSP, två nya bossar och remixad grafik. Ett verkligt toppspel som belönades av med betyg 8/10 av Gamereactor.



## MEGA MANS FRAMTID

Framtiden för den lilla robotpoiken ser ljusare ut än på mycket länge. Mega Man 9 gör braksuccé och ett Mega Man 10 känns oundvikligt. Förhoppningsvis har Capcom lärt sig sin läxa och hanterar nu honom med den respekt han förtjänar. Ett litet robothjerta klarar faktiskt inte hur mycket som helst.



KONAMI



BECOME A  
LEGEND.

THE WORLD AWAITS.

FANS. PLAYERS. FOOTBALL. UNITE.  
OCTOBER 2008

\*\*\*\*\*

**PES 2009**

PRO EVOLUTION SOCCER™

[www.pesleague.com](http://www.pesleague.com)

XBOX 360. **PLAYSTATION 3** PlayStation 2 PSP. **Wii**

\*"adidas", the 3-Bars logo and the 3-Stripe trade mark are registered trade marks of the adidas Group, used with permission. the use of real player names and likenesses is authorised by FIFPro and its member associations. Officially licensed by Asociacion del Futbol Argentino. Officially licensed by FFA. Officially licensed by FIGC and AIC. All copyrights and trademarks are KNVB respectively Team Holland property and are used under license. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are used under license. ©2008 Konami Digital Entertainment Co., Ltd.

# REKORD

## OBEROENDE, RÄTTVISA

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



- WARHAMMER ONLINE ■ LEGO BATMAN
- FABLE 2 ■ FAR CRY 2

Läs recensionerna av dessa stekheta oktober-spel på [www.gamereactor.se](http://www.gamereactor.se)

## OMDÖMEN

...mer våra erfarna recensenter de senaste...  
...speltiderna så att du slipper gå på...  
...tiken...



## MÅNADENS BÄSTA!

# LITTLE BIG PLANET

Sonys efterlängttade plattformsmys är ett av årets hittills bästa spel!

## GAMEREACTOR #60

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

	<b>NHL 09</b> PC/PS2/PS3/Xbox 360	9/10		<b>TNA Impact</b> PS3/Xbox 360	7/10		<b>Mercenaries 2</b> PS3/Xbox 360	6/10
	<b>De Blob</b> Wii	8/10		<b>FIFA 0</b> PS3/Xbox 360	7/10		<b>Infinite Undiscovery</b> Xbox 360	6/10
	<b>Final Fantasy IV</b> Nintendo DS	8/10		<b>Siren: Blood Curse</b> PS3	7/10		<b>Stalker: Clear Sky</b> PC	6/10
	<b>Pure</b> PS3/Xbox 360	8/10		<b>Star Wars: The Force Unleashed</b> PS3/Xbox 360	7/10		<b>Too Human</b> Xbox 360	4/10
	<b>Spore</b> PC	8/10					<b>Summer Athletics</b> PC/PS2/Wii/Xbox 360	3/10

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

[WWW.GAMEREACTOR.SE](http://WWW.GAMEREACTOR.SE) Vill du gräva ned dig i Sveriges djupaste och bästa recensionsarkiv med över 1500 recensioner? [www.gamereactor.se](http://www.gamereactor.se)



# FRACTURE

I Lucasarts ambitiösa actionrökare har ett framtida USA splittrats av ett blodigt inbördeskrig

Plattform **PS3/XBOX 360** Utvecklare **DAY 1 STUDIOS** Utgivare **LUCASARTS** Premiär **UTE NU** Antal spelare **1-8** Testad Version **XBOX 360 (PAL)** Rek. Ålder **16**



**SUPERSNYGG GRAFIK**

Fracture är väldigt snyggt. Väldigt, väldigt, väldigt snyggt. Modelleringen är detaljerad och läcker, texturkvaliteten mycket imponerande och effektarbetet ljuvligt. Även designen är bra och känns lite sådär B-films-töntigt överdriven.

Genre **ACTION**

**H**andlingen är ungefär lika originell som spelets dödstriste hjälte. I en avlägsen framtid slits USA mellan två olika partier vars oenighet om bestämmelserna kring genetisk manipulation renderar i ett våldsamt inbördeskrig. Det är väst mot öst, Atlantic Alliance mot Republic of Pacifica. Välutrustade old school-soldater mot genetiskt förbättrade gymnaster med ljusgula nano-dräkter. Mitt i allt står du, i form av sergeant Jet Brody. Renrakad stridspitt med stark förkärlek till ensamma krigsräder och grovkalibriga puffror. Uppdraget är att på egen hand jaga rätt på fiendernas läbbiga general Nathan Sheridan och sätta stopp för Republic of Pacificas raska framfart.

Medan storn, huvudkaraktären och hela upplägget (traditionell tredjepersonsaction i samma anda som Gears of War, Max Payne eller varför inte Kane & Lynch) osar akut fantasilöshet, är det spelets huvudsakliga spelmekanik som står för spelets originalitet. Fracture är nämligen helt strukturerat kring möjligheten att förändra terrängen som man går på, vilket omsatt i speltermen betyder att man kan sänka marken för att kunna smyga in genom hål i byggnader, eller höja den för att

**TIPS**

**SPELA ÄVEN**

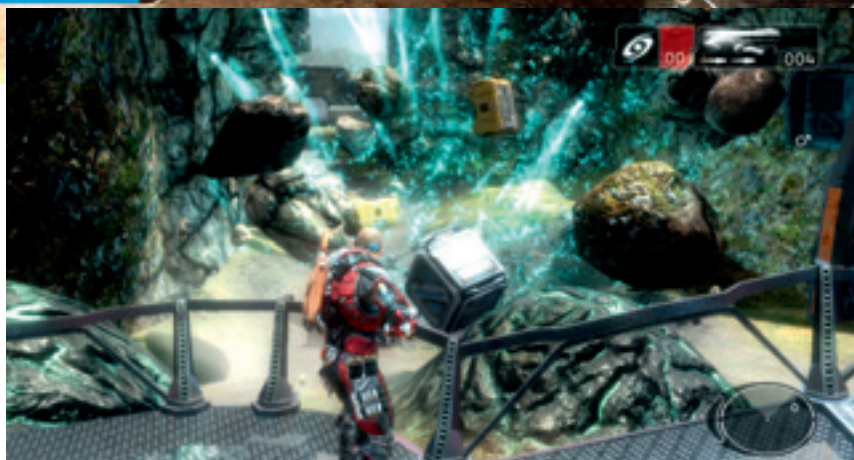
Gears of War **18/10**  
XBOX 360  
Ta chansen att uppleva ett av de hårdaste och snyggaste spelen någonsin.



**FAKTA**

**MR. JET BRODY**

Historien om hjälten i Fracture är en ostdoftande B-films-aktig sådan som känns så söligt töntigt att man nästan börjar gråta. Tuff unge bevitnar mordet på sina föräldrar (ombord på en husbåt) och tvingades leva på egen hand i vildmarken. Han hittades sen av stark farbror som tog med honom hem och lärde Jet allt han kan. Sen blev han supergrym på att kriga, och adoptivpappan blev glad.



**MASSMORD AB** Vortex-granaten, som Jet lägger vantarna på först efter cirka tre timmar in i spelet, är ett av de mest vansinniga vapen vi någonsin sett. En enorm tromb suger slukar allt och alla fiender som syns på skärmen dör omedelbart.

antingen nå höga avsatser, eller bara skjuta iväg sina fiender som nyårsraketer. I början av äventyret känns terräng-manipulationen som en påklitrad gimmick och endast på ett litet antal förbestämda platser kan Jet utnyttja sina granater. Efter ett par timmar öppnar dock spelvärlden upp sig en hel del och möjligheterna att påverka terrängen, och därmed varje enskild sammandrabbning med fienden, blir betydligt fler och mer dynamiska. Det går liksom inte att värja sig emot möjligheten att

vänta in en trupp fiender för att vid precis rätt tillfälle höja marken de springer på cirka tio meter och därmed se hur de flyger all världens väg och sedan dör direkt när de slår i marken. Dels sparar denna funktion ammunition, och sen innebär den ju säkert att man som spelare mer än gärna spelar om varje bana minst ett par gånger för att testa sig fram och förändra terrängen på så många ställen som det överhuvudtaget går.

Sågas ska dock att många av de påtvingade

**BLANDA OCH GE**

I Fracture har Lucasarts blandat friskt. Här finns Halo-doftande utomhusbanor, Gears of War-aktiga underjordsgrottor, Half-Life-facilliter och ett Star Wars-stinkande soundtrack.

**SÄKRA** De genmanipulerade fiendesoldaterna är tyvärr alldeles för pricksäkra i Fracture och träffar Jet med exakt varenda kula de överhuvudtaget avfyrar.

**2:a ETT ANDRA OMDÖME**

Av: Jonas Mäki Som: Har en fraktur i foten

Om det är något spel i höst som jag tycker ska få representera begreppet "standardaction" så är det definitivt Fracture. Ingenting är särskilt dåligt, inte ens det faktum att svårighetsgraderna är dåligt balanserade. Ingenting är heller särskilt bra, även om multiplayer-möjligheterna är goda och terränggranaterna lite småcoola. Fracture är medelmåttigt, helt enkelt.

**Sammanfattning:** Halvslarvig och generisk standardaction... **5/10**

pussel som Fracture innehåller, som alla måste lösas med hjälp av terränggranaterna, ofta blir plågsamt jobbiga och ofta känns väldigt krystade. Vid ett tillfälle måste man exempelvis bygga kullar i ett stort rum för att få rullande jättegrenater att åka in i en generator (som enligt Jets uppdragsgivare måste förstöras). Efter att man byggt 3000 kullar och ändå inte lyckats valla in de där satans bollbombarna i maskinen är irritationsfaktorn skyhögt och man frågar sig varför Lucasarts inte skapat en valfrihet så att man även kan skjuta sönder generatormen, om man så vill.

Bortsett från ett par riktigt menlösa pussel och ett par vidrigt dåligt designade banor (där man helt enkelt aldrig begriper vart man ska,

**Befälhavaren ROY LAWRENCE**

Roy är en otäck hård jävel vars arbete är att leda alliansens styrkor i kriget mot Republic of Pacifica. Roy är inte bara ärrad och tuff, han är hjältens adoptivpappa också.

**Ingenjören MARIKO TOKUYAMA**

Mariko sitter i klistret, kan man lätt säga. Hon var den drivande kraften bakom utvecklingen av det supervapen som fienden använde för att starta kriget. Nu jobbar hon dock åt Alliansen och hjälper hjälten Jet på traven.

eller hur man ska ta sig dit) är Fracture roligt hela vägen igenom och proppat med intensiv och underhållande action. Spelkontrollen är snabb, precis och kameran fungerar utmärkt. Jet rör sig visserligen lite stelt, och fienderna är på tok för pricksäkra, men det glömmar man snabbt då man trots allt får leka med några av spelvärldens coolaste skjutvapen, någonsin. Granatkastaren "The Black Widow" och övergranaten "Vortex" är några av de roligaste inslagen i ett actionspel som jag sett, och leder både till högljudna gapskratt och motbjudande leenden.

Tillkommer gör ursnygg grafik som renderas av Day 1 Studios (MechAssault-spelen) egenutvecklade grafikteknologi. Miljöerna i Fracture är enorma, texturkvaliteten superb och ljussättningen lämnar ingenting att önska. Även i multiplater roar Fracture med roliga banor och massor av möjligheter. I slutändan är detta bättre än förväntat med roliga vapen och snygg grafik, även om det inte når de där riktiga toppbetygen.

**Petter Hegevall**

**BETYG 7/10**

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

**GROVKALIBRIGT**

- Supersnyggt, annorlunda, intensivt, bra multiplayerläge
- Obalanserat, något stel spelkontroll, kass musik



**UNDERJORDEN** Ungefär halvvägs in i Fracture måste Jet ta sig ned till en underjordisk gruva för att förstöra fiendens kraftförsörjningsstation. Atmosfäriskt och svårt.

**FRAKTUREN**

Detaljerad information om kriget...

**KROSSA FIENDEN!**

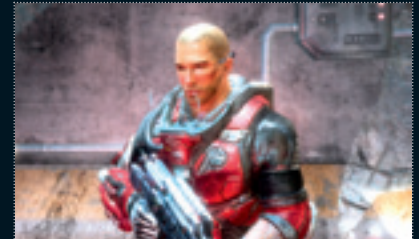
Den viktigaste enskilda ingrediensen, rent spelmässigt, i Fracture är möjligheten att förändra terrängen. Man kan antingen sänka marknivån, eller höja den. Vilket skapar ett nytt sätt att tänka på i ett i övrigt traditionellt actionspel.

**ARTIFICIELL INTELLIGENS**

Fienderna är smarta i Fracture, väldigt smarta. Det händer ofta att Jet blir flankerad och helt tagen på sängen av en mindre grupp genmodifierade supersoldater och därmed ofta blir ihjälskjutet ganska snabbt. Det gäller att rycka fram i stötar, vakta sin uppladdningsbara sköld och använda spelets vapen på ett intelligent sätt.

**GRANATKASTAREN BLACK WIDOW**

Det finns många bra vapen i Fracture. Raketgeväret "Bangalore" är en kombinerad raketstrut och ett pricksäkert snipergevär, och "The Bulldog" en kort och kraftfull kulsprutepistol. Bäst är dock "The Black Widow", granatkastare där man först avfyrar fem klubbiga granatskott för att sedan detonera dem, ett efter ett. Obetalbart roligt.

**FÄRGSTARK OCH FÄRGLÖST**

Designen i Fracture är skojfriskt avslappnad och leker med tanken på en fruktsalladliknande framtid där all tänkbar sci-fi-estetik från 30 år av envist daltande med filmmässiga rymd-såpor blandas till en skön helhet. Visst, Jet Brody är en träpkelle, men allt annat är färgstarkt, extremt och på samma gång väldigt homogent och sammanhållet.

**REDIGT USEL MUSIK**

Musiken i Fracture är riktigt usel och håller inte alls samma klass som exempelvis grafiken. För trots att det är prisbelönta kompositörerna Michael Giacchino och Chad Seiter som skrivit skiten så låter det mest stressigt, enförmigt, Star Wars-aktigt och på tok för högtravande.



# LITTLE BIG PLANET

Media Molecules debuttitel till Playstation 3 är ett monument över fantasi och kreativitet

Plattform **PLAYSTATION 3** Utvecklare **MEDIA MOLECULE** Utgivare **SONY** Premiär **22 OKTOBER** Antal spelare **1-4** Testad Version **PAL** Rek. Ålder **7**

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



**ÖGA FÖR DETALJER**

Little Big Planet är ursnyggt på ett mycket diskret sätt. Spelets egna banor är nästan fotorealistiska, med otrolig ljussättning och perfekta texturer. Särskilt tjuvigt är det att se reflektioner och brytningar runt flaskor och andra glasföremål.

**N**är vi sover", berättar Stephen Fry i ena brittiska stämman, "samlas alla våra drömmar, all vår fantasi, och skapar en helt ny värld av oändliga möjligheter. Och du kan åka dit nu." Logotypen tar form framför mina ögon och jag är redan obönhörligen fast, förälskad.

Little Big Planet liknar inget annat spel. Ta huvudpersonen till en början: Sackboy. Det är en oformlig men fullkomligt oemotståndligt söt varelse i sig, som du kan formge precis som du vill. Det blir din första uppgift i vad som ska visa sig bli en resa i kreativitet.

Jag hamnar till slut på en lummig bakgård. Framför mig väntar ett fantastiskt landskap, alltihop i godperspektiv, ihopsatt av träbitar, snöre, stenblock och målad kartong. Det hela påminner närmast om Fablernas Värld (minns ni?), jag väntar bara på att få se en uggle av äggkartong. Visserligen är jag en inbiten gamer men spelkontrollen är enklast tänkbara och oändligt intuitiv. Snart hoppar och svingar jag mig genom en fantasifull värld som snabbt blir rejält utmanande och kräver precisionshopp och logiskt rumstänkande, allt med samma lekfulla design.

Så slår sig Petter och Jonas ner i soffan, och helt plötsligt får spelet ytterligare en



**BANBYGGANDE** Upp till fyra spelare kan redigera en bana samtidigt. Mikael byggde noggrant en komplicerad plattformssektion varpå Petter dränkte den i 367 golfbollar som gjorde det hela tämligen oframkomligt. Mikael hämnades genom att sätta korkhjul på Petters utstuderat formade bilkaross och smeta ett klistermärke på hans sackboy.

dimension. Vi bjuder in Jonas Elfving som sitter i Göteborg och tillsammans försöker vi föra en racerbil gjord av papp genom nergångna stadsdelar. Petter drar i gasspaken och bilen far iväg samtidigt som han tjoar hysteriskt, Mäki flyger in i en elektrisk stång och förvandlas till damm medan Elfving balanserar längst fram på bilen med sin hårdsminkade sackboy och gör hårdrocksposer. Det blir ännu mer kaotiskt och helt enkelt superskoj.

Så långt den första delen i spelets slogan: Play, Create, Share. Men Little Big Planet vill också att du ska skapa själv. Så det bär av in i skaparläget, där vi sätter igång med att bygga en helt egen bana från grunden, hela tiden med nya tips och demonstrationsfilmer när vi hittar nya prylar att leka med. Flexibiliteten är enastående och överlägsen allt som setts i något konsolspel förut. Det går att stapla ihop färdiga föremål, sätta upp en start och ett mål



**FAKTA**

**BYGG EN BANA**

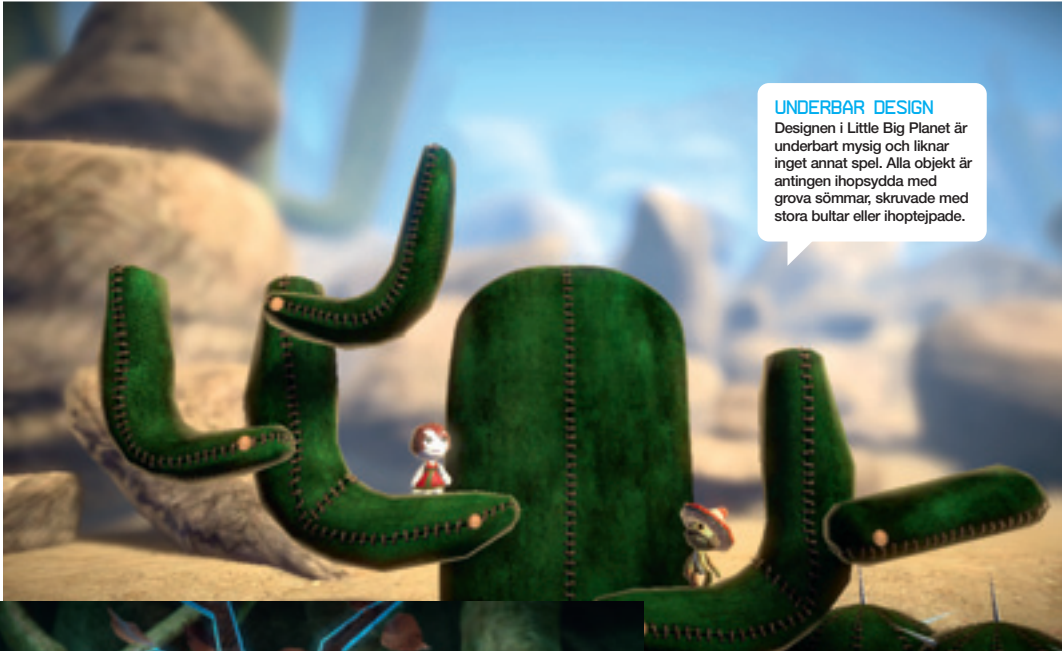
Banbyggarverktyget är precis så komplicerat som du gör det. Det går att dra in och på Illustrator-vis dra i enskilda polygoner eller klippa ut en form ur en annan. Man kan också justera fysiska egenskaper och lägga in interaktiv musik som ändras med din framfart. Räkna med att det kommer att ta massvis med timmar att bygga en bana som står sig i konkurrensen.

**TIPS**

**SPELA ÄVEN**

Ratchet & Clank: Tools of Destruction **8/10**  
PLAYSTATION 3  
Insomniacs kaxige Lombax i grym next-gen-debut...

**TILLBEHÖR** Med en Eyetoy eller Playstation Eye kan du när som helst skapa egna texturer genom att fota dina jeans, tapeten, din katt eller senaste numret av Gamereactor. Playstation Eye fungerar också som mikrofon för hela sällskapet och känns som ett outhärligt tillbehör till Little Big Planet.



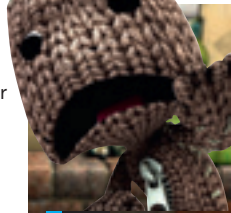
**UNDERBAR DESIGN**  
Designen i Little Big Planet är underbart mysig och liknar inget annat spel. Alla objekt är antingen ihopsydda med grova sömmar, skruvade med stora bultar eller ihoptejpade.



**SKAPA EGNA** Att skapa sin egen bana, eller utsmycka en redan befintlig, är en underbar del av Little Big Planet. Allt är väldigt genomtänkt och oerhört lätt att använda.

och publicera en bana på fem minuter. Men man kan också sätta sig ner och konstruera oerhört detaljerade banor med mekaniska monster, rörliga plattformar, pussel, hinderbanor och racingsekvenser. Om man inte tänker utanför ramarna och skapar till exempel en variant på Lunar Lander, Space Invaders eller Smash Bros. Allt är möjligt med spelets klockrena fysik och programmerbara motorer. Det blir som att kunna springa runt i ett riktigt dyrt Technic-lego.

Redan innan Little Big Planet är släppt finns en otrolig mängd spännande och fantasifulle banor skapade av betatestare och andra recensenter, men framför slås jag av vilka möjligheter som finns i det här spelet. Med bara fantasin (och en väl tilltagen utrymmeskvot) som begränsning kan vanliga spelare sätta ihop banor som är ännu bättre än spelets egna. Alla banor som publiceras kan spelas (tillsammans i



**FAKTA**  
**BLI BERÖMD**  
När du väl byggt en bana kan den enkelt publiceras och sedan laddas ner av andra spelare, ungefär som ett Youtube för spelbanor. Man kan sätta betyg, välja ut favoriter, spela tillsammans med andra spelare och kommentera varje bana, eller varför inte kopiera banan och försöka göra den ännu bättre? Det här är banbrytande!

**2:a** **ETT ANDRA OMDÖME**  
Av: Petter Hegevall **Som:** Älskar att leka

Jag är inte arg längre. Inte ens lite. Jag ler med hela ansiktet, visslar, tjoar och skrattar. Min sackboy heter "Patrik" och bär sombrero. Han har lösmustasch också, och älskar att springa. Jag trodde inte jag skulle älska Little Big Planet. Men jag kan inte göra annat...

**Sammanfattning:**  
Nytänkande och väldigt beroendeframkallande. **9/10**

soffan, med andra spelare online eller en kombination) och sedan betygsätts. Det är som en skaparstuga för alla med barnsinnet kvar. Det är sinnssjukt väl genomfört, och fantastiskt beroendeframkallande och mysigt.

Sony har länge pratat om "Game 3.0", att spelaren själv ska bli delaktig i skapandet och Little Big Planet gör nu detta till verklighet. Jag skapar banor, smyckar mina sackboys, träffar kompisar online, testar banor som andra byggt och lever mitt liv i den underbart mysiga sagovärld som Media Molecule skapat åt mig. Little Big Planet är unikt, det är fräscht, snyggt och gulligare än en hel säck med kattungar. Och det är en spelmässig revolution.

**Mikael Sundberg**

**BETYG 10/10**

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

**HELT UNDERBART**

- Underbar design, väldigt bra grafik, fantastiskt charmigt, lättspelat, beroendeframkallande, kraftfullt spelbyggverktyg
- Aningen oprecis hoppande

# SONIC CHRONICLES: THE DARK BROTHERHOOD

Inte ens Bioware kan rädda Sonic, vem kan då göra det?

Plattform DS Utvecklare BIOWARE Utgivare SEGA  
Premiär UTE NU Antal spelare 1-2 Testad Version EUROPEISK Rek. Ålder 7



**CHAO-CHAO** 40 chao-ägg som ger speciella egenskaper finns att hitta. Tyvärr kan de bara levlas upp genom att byta med kompisar, så du måste hitta någon annan som har Sonic Chronicles för att få full nytta av det.

**D**et lät ju så lovande på förhand. Rollspelmästarna Bioware skulle ta sig an Sonic, göra ett härligt rollspel och återigen skänka stjärnglans åt Sonic. Bioware gick så långt att de till och med lovade att de skulle lyckas göra ärkevåpet Amy intressant. Tyvärr är resultatet bara nätt och jämt bättre än mediokert och ytterligare en miss för världens bästa igelkott.

Sonic Chronicles är som en korsning mellan ett klassiskt japanskt rollspel och Elite Beat Agents där man på ytterst förutbestämda vägar utforskar en liten värld och gör saker i precis den ordning det är tänkt. Storyn kretsar kring Chaos Emeralds, vilka som vanligt blivit stulna och måste återbördas. Med sig har man praktiskt taget varenda Sonic-figur som någon gång synts i serien och det är oerhört gott om kameos.

Men tyvärr blir det aldrig riktigt intressant. Segas Sonic-universum är inte lika personstarkt som Nintendos och de många dramerna och dialogerna känns därför ospännande såvida du nu inte verkligen vill veta mer om Amys känslor för Sonic. Svårighetsgraden är dessutom alldeles för lågt ställd och de handtecknade barnorna otydliga. Det skymmer det habila verk som ändå utgör grunden till Sonic Chronicles där bland annat det minispelsliknande strids-systemet är väldigt underhållande. Därmed blir det inte så kul som man kunde hoppas att få utforska exempelvis Green Hill Zone i ett betydligt lugnare tempo än man är van vid.

Det är tyvärr bara att konstatera att Sonic gjort ytterligare ett tveksamt val av roll och att inte ens Bioware kan rädda honom.

**Jonas Mäki**

**BETYG 6/10**

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

**LJUMMET SONIC**

- Bra stridssystem, charmig grafik, mycket Sonic-trivia
- Saknar utmaning, för kort, ointressant story



# SAINTS ROW 2

Småtöntigt? Japp. Småfult? Japp. Kul? Så in i bomben. Volitions gansterpastisch är här!

Plattform PC/PS3/XBOX 360 Utvecklare VOLITION Utgivare THQ Premiär 17 OKTOBER Antal spelare 1-8 Testad Version PS3 (PAL) / XBOX 360 (PAL) Rek. Ålder 18

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



## STORA EXPLOSIONER!

Till skillnad från i Grand Theft Auto där snuten lackar ur av en körning mot rött ljus är polisen betydligt mer slapphänta och förlåtande i Saints Row 2. Det ger gott om möjligheter att ställa till med totalt vansinne utan alltför svårhanterliga konsekvenser.



### FAKTA

#### MIN EGNÄ ARMÉ

För alla onlinesugna har Volition lagt allt krut på något som kallas Strong Arm. Det påminner om själva storysystemet där två gäng slåss mot varandra och erövrar kvarter. Flest kvarter i slutet av omgången vinner. Här är det upplagt som en massa grenar där du dels ska måla över motståndarnas taggar, delta i olika typer av brottslighet och skada dina motståndare.

### TIPS

#### SPELA ÄVEN

Grand Theft Auto IV 16/19 PS3/XBOX 360

Brutalt välskrivet gangster-epos med underbar grafik. som ingen får missa...

**J**ag inser såklart att en majoritet av dem som läser detta komma titta på bilderna och spontant tänka att Saints Row 2 inte alls är lika "phat" som Grand Theft Auto IV. Och på flera sätt har de naturligtvis rätt, det är exempelvis inte grafiskt lika imponerande och här saknas både bra dialog och en blytung story. Men när det kommer till spelmässig frihet, möjligheter, antalet mini-updrag och rent jävla vanvett är det Saints Row 2 som vinner, och det överlägset.

Precis som i föregångaren har Saints Row 2 ett överdrivet ghetto-tema som serveras med bling, parodidoftande attityd och mängder med fånig gangsta-lingo. Det varvas "aight brattha" med "yo" och "matthafakka" så friskt att jag knappt vet om jag ska skratta eller gråta. Samtidigt är blingbling en oerhört viktig statuspryl och man har fortfarande en separat mätare för att visa hur mycket respekt man har.

Det hela vore direkt löjeväckande om Saints Row 2 verkligen försökte vara seriöst. Lyckligtvis saknas det aldrig självdistans och man försöker aldrig spela på några känslösträngar med hjälp av en tung story utan bjuder istället på den mest barnsligt underhållande lekstuga jag någonsin upplevt. Tänk Grand Theft Auto: San Andreas i ett intimt möte med Crackdown och TV-serien Jackass.



**BAJSLACK** Hur sänker man bäst värdet på ett attraktivt bostadsområde? Svaret är såklart att ta en enorm septisk tank fylld med avföring och spreja ned alla hus med enorma mängder bajs. Något som man får göra i Saints Row 2.

När Saints Row 2 startar har det gått ett par år sen handlingen i föregångaren och ditt gamla gäng är försvunnet. Staden Stilwater är kraftigt förändrad och du själv ligger på ett fängelse-sjukhus för att kunna dömas till döden den dag du vaknar ur din koma.

Givetvis har man inga planer på att dö utan startar en våldsamt flykt från finkan direkt vid uppvaknandet. En flykt som sätter an stämningen perfekt för resten av spelet genom att vara så totalt överdriven att man inte annat än

kan småle och helt ryckas med av den spelmässiga berg-å-dalbanan som är Saints Row 2. Det skjuts ned polishelikoptrar, stjäls polisbilar som används som murbräckor, det körs polisbåt och bankas så mycket snut att man till slut nästan blir generad.

Redan kort efter att Saints Row 2 startat har man alltså så mycket polismord på sitt samvete att man skulle kvala in som den sannolikt värste brottslingen i USA:s historia. Och värre ska det bli när man bestämmer sig

# GALENSKAP

Vildsinta moment i Saints Row 2



## VANLIGA UPPDRAG

Det finns en story i Saints Row 2 och fem gäng att takta. Även om man stora delar av tiden bara glider omkring och ställer till oreka, finns några riktigt minnesvärda moment som när Johnny Gat måste räddas från sjukhuset...



## MYCKET BILMODELLER

Alla bilar, helikoptrar och liknande som du hittar (näja, "stjäl") kan lagras i ditt garage för att användas när du känner för det. Även om bilfysiken helt klart kunde ha varit bättre, är det fortfarande en imponerande samling av kärror Volition knapat ihop. Dessutom finns flera typer av båtar, jetskis, gokarts, flygplan och annat för att hålla dig sysselsatt.



## FLERA STJÄRNOR

I takt med att man begår fler och grövre brott får man fler stjärnor som indikerar hur efterlyst man är för tillfället. Med en rejäl bössa i handen är man dock rätt mäktig och i Saints Row 2 bemöter man polisen bäst med hagelskurar snarare än genom att försöka fly. Tycker man att det blir ohanterligt finns dock ställen som hjälper dig att radera efterlysningen.



## EN BARBIE-DOCKA?

Det finns gott om kläder att förse sin figur med, allt från finkostymer till ninjadräkter och piratutstyrselar. Det går naturligtvis utmärkt att använda damkläder till herrar och vice versa för komisk effekt. Man kan även styra sin kos mot en tatuering för lite tribals eller åka till en plastkirurg som hjälper dig att modifiera ditt ansikte.



## DESTRUCTION DERBY

Ett av de roligaste minispelen i Saints Row 2 är destruction derby där du ska ramma andra kärror tills de går sönder och orsaka så mycket skada som möjligt. Det finns olika vrak att välja mellan och mellan racen kan man även modifiera dem för att ge dem de egenskaper man värderar mest.

**ZERO TO HERO** Från det att man startar fångslad på Alcatraz (eller ja, ett fängelse som ser ut exakt som Alcatraz, åtminstone) tar det inte särskilt många timmar innan man hunnit skaffa sig fula jeansshorts, bandana, hockeytröja, Uzi och en egen pimpad lya fylld med starka drycker, vapen och strippor.



**JAN BANAN** Detta är Petters karaktär i Saints Row 2. Han heter "Jan" och är en fjolla. Han bär för små kortbyxor och plommonstop. Och han älskar att spöa poliser.

för att starta upp sitt gamla gäng, 3rd Street Saints. Något som föranleder en brottsturné utan dess like där gamla ledare måste fritas och nya medlemmar värvas.

Precis som i Saints Row finns en karta som visar hur många kvarter av Stilwater du erövrat. Genom att ta dig an fem rivaliserande gäng, var och en med egen story, växer ditt område undan för undan. Du får fler och coolare tillhåll som du i bästa The Sims-anda kan pimpa precis som du vill ha dem, fler garage att lagra stulna bilar i och en allmän känsla av välstånd baserat på rediga buntar gangstercash.

Men för att få dessa pengar och för att få den respekt som krävs för att ta sig någon vart i Saints Row 2 måste du göra uppdrag. Hitta på tokerier. Klottra. Utforska. Ja, bara leka omkring precis som man gör i exempelvis Crackdown. Storyn är sekundär och det absolut viktigaste är att ha kul. Här får man åka omkring med en septisk tank och spruta bajs på hus för att sänka värdet på vissa bostadsområden, hacka ned tanter med

## 2:a ETT ANDRA OMDÖME

Av: Petter Hegevall Som: Är nere med skiten

Spelkontrollen känns snortigt, möjligheterna är oändliga och tempot överdrivet supertokigt. Jag flyger halva tiden då jag är ute och kör, hoppar över korsningar, bilen sprängs, jag flyger ur (i mitt plommonstop) och hittar snart en ny bil. Snor kärran med kärringen i, och tar henne som gisslan. På radion spelas "False Pretense" med The Red Jumpsuit Apparatus och solen skiner. Livet som gangsta is nice.

**Sammanfattning:** Det är fullt som stryk, men sinnessjukt roligt.

8/10

## TRE GANGSTAS!



### Vapentokige mördaren JOHNNY GAT

Johnny Gat har dömts till döden för drygt 300 mord. Han fritas under rättegången och slår sig samman med din huvudperson för att åter skapa 3rd Street Saints.



### Den sure kinesgubben MR. WONG

Minnesgoda kommer säkerligen ihåg mr. Wong från Saints Row där han ville ha alla gubbar iklädda konvdräkt upplånade från Jordens yta. I Saints Row 2 är han tillbaka.



### Killen med yllebössa CARLOS MANCIA

Carlos är lillebrorsa till en gammal medlem i 3rd Street Saints och hjälper dig att rymma från finkan.

samurajsvärd, testa lyckan med försäkringsbedrägerier, prova på destruction derby, flyga attackhelikopter, utforska piratskepp, råna butiker, knega som skattmas, kuta naken genom folksamlingar, gå med i en fight club och prova på fallskärmschoppning. Och då har vi bara gått igenom äventyrets inledande timme.

Visst, Saints Row 2 är inte supersnyggt, bilfysiken är inte den bästa och dialogen blir inte sällan pinsam och så överdriven att man ofta inte ens orkar lyssna. Men jag glömmer snabbt bort alla dessa svagheter då jag ger mig ut i ett levande, variationsrikt och enormt Stilwater som inte bara erbjuder mig en lekstuga proppad med galenskap, utan också uppmuntrar mig att bete mig så illa som det överhuvudtaget går.

Saints Row 2 känns som ett mer explosivt Grand Theft Auto: San Andreas på sterioder. Humorn är barnslig, tempot skyhögt och actionsekvenserna ofta så utflippade att jag nästan skrattar ihjäl mig. Tillsammans med klockren spelkontroll, grymt bra multiplayerdel och perfekt skärmpaddering är detta en av de mest njutbara spelupplevelserna jag haft i år.

**\_Jonas Mäki**

**BETYG 9/10**

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

**PIMP-SWEET!**

Massor att göra, varierat, bra onlinestöd, enorm frihet  
Opolerad grafik, töntig story

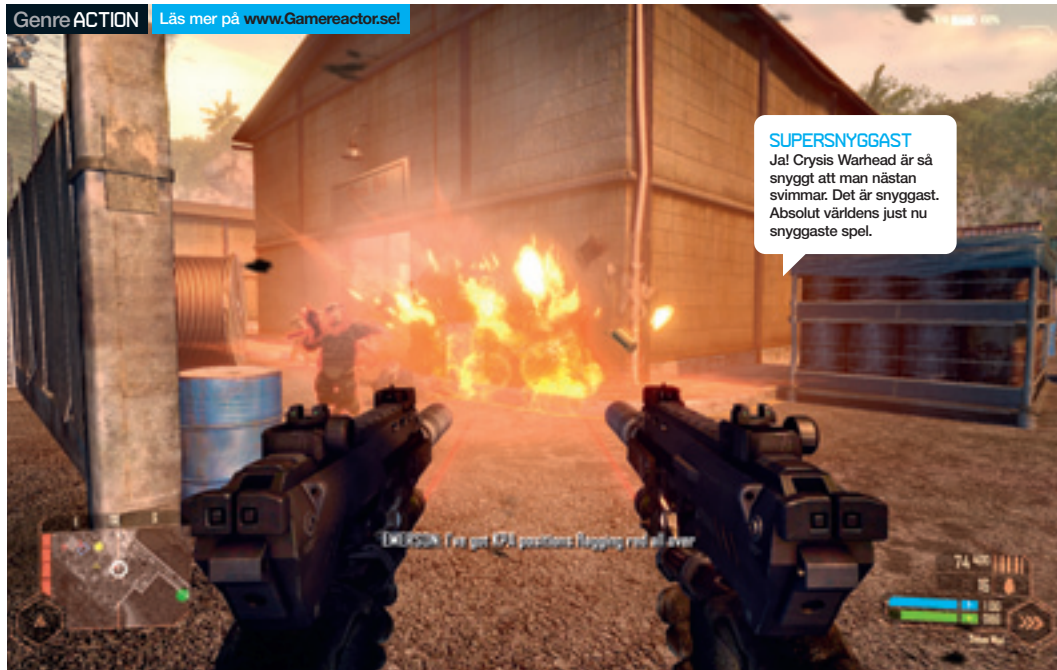


# CRYSIS WARHEAD

Crytek bjuder på svulstig parallellhandling i efterlängtade Crysis Warhead

Plattform PC Utvecklare CRYTEK BUDAPEST Utgivare EA Premiär UTE NU Antal spelare 1-16 Testad Version GULD Rek. Ålder 16

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



**SUPERSNYGGAST**  
Ja! Crysis Warhead är så snyggt att man nästan svimmar. Det är snyggast. Absolut världens just nu snyggaste spel.

**NYA SUBMACHINEGUNS** Dessa två välpolerade handkanoner är nya och kan (duh!) användas i par. Eldkraften är klen, men de ser häftiga ut i alla fall.

**J**ag älskar Söderhavet. I Söderhavet vill jag bo. I en liten charmig strandvillan, med en storhängmatta. Jag vill ha en vattenskoter, en Jeep, en stråhatt, en betjänt som liknar Fantomens Guran och en tam havssköldpadda. Precis som Pippis pappa är Söderhavet mitt paradiset. Sol, värme, klargrönt vatten, koraller, kokosnötter och malaria (va?).

I spelsammanhang är paradiset en ganska ovanlig plats. Det händer ytterst sällan att vi får besöka himmelriket på Jorden, vi slängs istället allt som oftast ned i sotsvarta katakomber, skickas till yttre rymden eller tvingas nöja oss med skitiga bakgator nedlusade med råttor och arga ligister. När Crytek för fyra år sedan släppte sitt debutspel (Far Cry) kastade de bort alla miljömässiga standarder som 20 års hårt tragglande i mörka rymdkorridorerna förmat. Och nu, precis nu, är vi återigen på plats i paradiset i fortsättningen på mästerverket Crysis.

Crysis Warhead är mer, större och hårdare. Det är den typiska blockbuster-uppföljaren där nivån skruvats upp ett par snäpp, där all action blivit ännu mer intensiv, explosiv och bombastisk. Crysis 2, då... eller? Nej. Warhead är en fristående expansion. Ingen uppföljare, även om det ibland verkligen känns så.

Storyn i Crysis Warhead är densamma som i det första spelet. Enorm rymdartefakt störtar i en tjugisig ö i Stilla havet. Nordkorea lägger beslag på hela rasket, USA svarar genom att skicka in en tight trupp med vältränade stridspittar. Halvvägs in i konflikten öppnar sig artefakten och tusentals läbbiga rymdbobbor sticker fram sina fula trynen och fryser hela paradisen till is. De enda som överlever är du och dina tre kumpaner (tack vare den specialdesignade Nano-dräkten) och några smarta koreanska supersoldater.



**FAKTA**

**MICHAEL SYKES**

Minns du den där käftiga britten i Crysis? Han som stack på andra sidan ön och körde ett Rambo-rejs på egen hand? Det är han man får spela som i Warhead, aningen nedtonad och mer trovärdig dock, och inte särskilt "Psycho" längre. Sykes uppdrag är att stoppa koreanernas förflyttning av vad som verkar vara just en kärnvapenspets.

**TIPS**

**SPELA ÄVEN**

**Crysis 19/19 PC**  
Storslaget actionmästerverk med ljuvlig grafik och fantastiskt multiplayerstöd.

Skillnaden den här gången är att man spelar som Michael Sykes (kodnamn: Psycho) och inte som den allmänt mjåkige Nomad från det första spelet. Psycho, som du säkert minns, gjorde under Crysis sannerligen skäl för sitt namn med sin snudd på parodiskt överdrivna brittiska accent och sitt allmänt oförsiktiga sätt att tackla krävande situationer.

Mer action, ett intensivare tempo, förbättrad artificiell intelligens hos fiendesoldaterna, förmågan att nu kunna plocka upp ammunition bara genom att behöva kliva över den (välkommen förbättring), bättre optimerad grafik, snyggare grafik och nya vapen. Det är svårt att inte älska Crysis Warhead, även om det bara är fem timmar långt.

**—Petter Hegevall**

**BETYG 9/10**

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

**BRUTALBRA SEMESTER**

- Underbar grafik, varierad spelbarhet, coola vapen, stora miljöer
- Lite för kort, kräver fortfarande en superstark dator

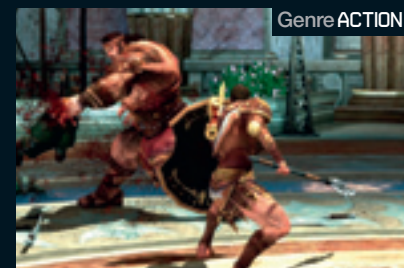


**ISGLASS JAVISST!** Efter ungefär två timmar in i Warhead fryser rymdvarelserna hela Söderhavets paradiset till is. Och då tvingas man tampas med andra fiender en stund...

# RISE OF THE ARGONAUTS

Vill du leta gyllene ull med ett gäng halvt oklädda karlar?

Plattform PC/PS3/XBOX 360 Utvecklare LIQUID ENTERTAINMENT Utgivare CODEMASTERS Premiär 26 SEP Antal spelare 1 Testad Version PS3 Rek. Ålder 16



Genre ACTION

**FÖRBÄTTRA MIG!** I Rise of the Argonauts går det att förbättra hjältens Jasons förmågor på sant rollspelsmanér.

**D**en gamla grekiska historien om Jason och det gyllene skinnets väcks åter till liv i Liquid Entertainment's actionspel Rise of the Argonauts. Trots att den uråldriga historien är både grandios och episk, lyckas inte spelet förmedla den känslan... alls.

Att Liquid Entertainment försökt att få Rise of the Argonauts att bli ett spel av rang, det märks. Utvecklarna har sneplat (och lånat) hejvilt från diverse mer lyckade TV-spel. Deras största influens är otvivelaktigt God of War, men där God of War lyser med sin galanta spelkontroll och tunga action, gör Rise of the Argonauts precis det motsatta.

Spelkontrollen i Rise of the Argonauts är en långsam och oprecis historia. Jasons attacker är ofta fördröjda oavsett vilket av hans tre vapen han använder, och de där svettiga komboattacker som spelet uppmanar dig att utföra blir oftast pannkaka. Ett plus är dock att kameran sköter sig bra och håller sig på ett schysst avstånd för att man ska kunna överblicka situationerna.

I och med att spelkontrollen är så dålig, utelblir den där känslan av fettröj. Jason lallar mest omkring, slår på måfå och måste förlita sig på sina medhjälpare för att inte bli strimlad av de läderklädda fienderna. Bossfighterna är också en småtrög historia där man aldrig riktigt vet om man gör rätt, för fienderna har inga livmätare utan istället får man kolla hur dessa monster ser ut. Ju blodigare du bankar Medusa med din gigantklubba, desto säkrare kan du vara på att hon snart ger upp.

Rise of the Argonauts är ett hopkok av stridssystemet från God of War (ett risigt plagiat i alla fall), Mass Effects dialogsystem och Viking: Battle for Asgards grunduppbygg. Trots att det låter bra på papperet är jakten på den guldiga ullkoftan en ytterst medioker sådan.

**—Sophie Warnie de Humelghem**

**BETYG 5/10**

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

**EN SEG HISTORIA**

- Bra kamera, spännande grundstory, bitvis pampig musik
- Hemska spelkontroll, tråkig grafik, dåligt tempo

# WARIO LAND: THE SHAKE DIMENSION

Warios skattjakt i två dimensioner är en skakig upplevelse

Plattform **Wii** Utvecklare **GOOD-FEEL** Utgivare **NINTENDO** Premiär **UTE** **NU** Antal spelare **1**  
Testad Version **PAL** Rek. Ålder **7**

**D**et är lätt att bli hastigt förförd av **Wario Land: The Shake Dimension**.

Ett tvådimensionellt spel med handmålad grafik med den där distinkta Nintendo-charmen, värd sin vikt i antika guldmynt. Men efter några banor märks att Warios senaste skattjakt är en ytlig och ja, ganska skakig skapelse.

Storyn kretsar kring en parallell dimension, en elak piratkung, en magiskt bottenlös penningpung och Wario, som givetvis bara är "in it for the money". I de fem världarnas banor gäller det att ta sig fram till Melful, en tillfångatagen varelse, varpå en klocka startas. Det gäller då att springa tillbaka genom hela banan med sina skatter innan tiden tar slut.

Grafiskt är *The Shake Dimension* helt oemotståndligt. Med handmålade figurer och bakgrunder, silkeslena animationer och varierade omgivningar är detta oerhört charmigt och läckert att titta på.

Wario har en hel drös med moves; han tacklar sönder stenblock, kastar styggingar, gör markdunsar och, som titeln antyder, skakar fiender och föremål. Skakandet görs förstås med Wii-fjärren (som hålls vågrätt i spelet) och ser komiskt ut, men blir snabbt tråkigt. 20 år äldre Nintendo-spel är fortfarande mer exakta.

*The Shake Dimension* är tyvärr snabbt avklarad och jag hittar ingen motivation till att spela om banorna, vilket krävs för att avancera. Återupplivandet av klassiska plattformsspel fungerar kanske bättre på DS eller till ett billigare pris på WiiWare.

—Jonas Elfving

**BETYG 6/10**

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

YTLLIG MEN CHARMIGT

■ Charmig grafik, lättspelat, skön retrostämning  
■ Andefattiga banor, tråkigt samlade, banor måste ompelas



Genre **PLATTFORM**

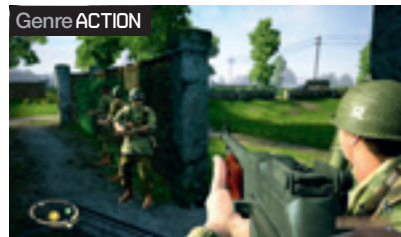


## BROTHERS IN ARMS: HELLS HIGHWAY

Bröderna är tillbaka

Plattform **PC/PS3/X360** Utvecklare **GEARBOX**  
Utgivare **UBISOFT** Premiär **UTE** **NU** Antal spelare **1-20**  
Testad Version **XBOX 360** (PAL) Rek. Ålder **16**

Genre **ACTION**



**BLEK NEXT GEN-GRAFIK** Brothers in Arms: Hell's Highway är dessvärre inte alls särskilt snyggt.

**I** rollen som sergeant Matt Baker är du en av de soldater som sänds in i Holland för att avsluta andra

världskriget redan 1944. Något som kom att bli ett historiskt bakslag för de allierade styrkorna.

Efter ett år av ständiga förseningar är *Hell's Highway* äntligen här. Dock sämre än förväntat då mängder av buggar och en bitvis ogenomtänkt spelkontroll överskuggar de kvaliteter som trots allt existerar.

—Jonas Mäki

**BETYG 6/10**

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

SEMI-BLEKT KRIG

■ Många uppdrag, bra dialog, historiskt korrekt  
■ Tillkrånglad spelkontroll, buggigt, avskalade omgivningar

## LEGENDARY

Mytiskt monstemos uppstår när Pandoras ask öppnas...

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



**BURN BABY!** Deckard har fått ett sigill inbränt på vänsterhanden. Med detta kan han suga i sig döda fienders själar, som kan användas till att läka Deckard, småattacker och annat nyttigt.

**N**ew York. Staden som aldrig sover liknar mest ett sönderbombat nöjeskvarter i Gdansk. Det är grått, trist, hemskt, man tvingas konstant ner i urtrista kloaker och man vill bara därifrån. Det känns lite som *Resistance: Fall of Man*, fast ännu brunare, ännu tråkigare.

I *Legendary* råkar jag korka upp Pandoras ask och helvetet bryter ut. New York fylls av mytologins största bestar. Det som följer är en bitvis oinspirerad sörja av sviktande kvalitet, men som faktiskt har en och annan formtopp.

Efter ett par hemska timmar i New York hoppar vår hjälte ombord på första bästa transatlantflyg och beger sig till England för att hitta nån som kan hjälpa honom att stänga lådan igen. Även här kryllar det av monster och

de sprider sig snabbt över hela världen.

Spelaren slår sig i lag med en hemlig organisation som ska återställa ordningen.

En stor del av motståndet består av onda sektsoldater som helt saknar intelligens och överlevnadsvilja och varje gång man ska strida mot dessa hejdlösa klåpare sjunker lite av motivationen att spela vidare. Dock finns det ljus i tunneln.

Monstren utgör den större delen av fiendefloran och känns både smartare och bättre designade än mongo-soldaterna. I skyn cirklar allt som oftast gripas med sina lejonkroppar och örnhuvuden. På marken härjar stora varulvar och vassa klor, hårda tuggmuskler och förmågan att kunna springa på väggar är standardfärdigheter hos fienderna i *Legendary*.

I slutändan är detta ett ytterst medelmåttigt actionspel som framstår som vansinnigt ojämnt. I början luktar det bottenbetyg medan andra delar faktiskt underhåller. Jag hade i ärlighetens namn förväntat mig något betydligt sämre från utvecklarna som tidigare bland annat bjudit oss på *Turning Point: Fall of Liberty*.

—Jesper Karlsson

**BETYG 5/10**

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

SVIKTANDE MONSTERACTION

■ Bitvis riktigt läckert, annorlunda fiender  
■ Stundtals jättehemska, ojämnt, råkasta ljud

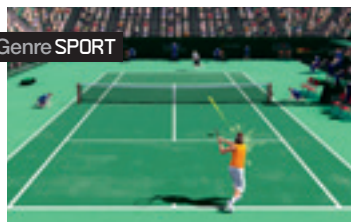


## SMASH COURT TENNIS 3

Namcos PSP-tennis har hittat till Xbox 360

Plattform **XBOX 360** Utvecklare **NAMCO**  
Utgivare **ATARI** Premiär **UTE** NU Antal spelare 1-2 Testad Version **PAL** Rek. Ålder 3

Genre **SPORT**



**STERILT** Bollkallarna och domaren animeras inte överhuvudtaget när man spelar, utan är tvådimensionella.

**M**ina upplevelser med Smash Court Tennis 3 sammanfattas bäst med en händelse i min andra match med spelet. När min motståndare flåsar iväg en hård forehand mot min högra planhalva rusar jag dit, slagknappen redan intryckt för maximal styrka i returen, och... försvinner. En tiondels sekund senare kommer jag tillbaka i bild i en helt annan pose.

Det finns andra sätt att missa bollen på också, och det är den största bristen med Smash Court Tennis 3 - den oexakta och godtyckliga spelkontrollen. Visst finns en hel del turneringar och liknande, men det hjälper inte. Smash Court Tennis 3 är urbotat platt och meningslöst.

\_Jonas Elfving

**BETYG 4/10**

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

**SLÄRVTIG NAMCO**

- Hyfsat med turneringar och utmaningar
- Finesslöst, utdragna bolldueller, steril grafik

## ASTERIX AT THE OLYMPIC GAMES

Världens mest dopade duo gör ett inhop i OS

Plattform **XBOX 360** Utvecklare **ATARI** Utgivare **ATARI** Premiär **UTE** NU Antal spelare 1-4 Testad Version **PAL** Rek. Ålder 3

Genre **PARTY**



**HURRA HURRA!** Nej, Asterix nya spel är inget att hurra över. Inget att gråta över heller, i och för sig.

**A**sterix at the Olympic Games bygger på den allmänt sågade filmen med samma namn och är en hybrid mellan ett plattform- och fridrottspel. Asterix, Obelix, Getafix och Lovestorix (Asterix-världens ordrivisar är faktiskt svåra att värja sig mot) reser till Aten för att stävja Julius Caesars sons onda planer.

Även om Asterix at the Olympic Games inte faller som en svensk häcklöperska vid första hindret, när det ändå inte hela vägen fram. Här finns viss potential för ett avspänt underhållande partyspel, men att blanda plattform och idrott var kanske inte någon lysande idé.

Asterix at the Olympic Games är ingen katastrof i stil med Beijing 2008, men heller inget att bli särskilt Entusiastix (förlåt) över.

\_Jonas Elfving

**BETYG 5/10**

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

**OLYMPISK TRISTESS**

- Skön humor, charmigt presenterat
- Tråkiga grenar, smått meningslöst, begränsat

## MOUNT & BLADE

Medeltidssimulator från turkiska Tale Worlds...

Plattform **PC** Utvecklare **TALE WORLDS** Utgivare **PARADOX** Premiär **UTE** NU Antal spelare 1 Testad Version **GULD** Rek. Ålder 16

Genre **ROLLSPEL**



**SHAREWARE** Mount & Blade finns som shareware-spel för den som vill testa innan köp.

**T**ale Worlds första spel är tänkt att ge Elder Scrolls IV: Oblivion en omgång. Man skapar sin egen figur och ger sig ut i en öppen och helt fri värld att göra vad man vill i. Även om det finns konflikter och liknande, har du ingen anknytning till dessa utan tanken är att du ska skapa ditt eget öde utifrån egna intressen.

Till skillnad från i Oblivion kan du skaffa dig betydligt mer inflytande, rida i spetsen för hundratals soldater och ta dig en hela arméer om du så önskar. Dessutom är det mer verklighetsbaserat för dig som faktiskt vill prova på det hårda medeltida livet. Tyvärr är det dock så tekniskt primitivt och oslipat att jag aldrig riktigt sugns in i Mount & Blade som trots massor av goda idéer inte engagerar så mycket som jag hade hoppats på.

\_Jonas Mäki

**BETYG 7/10**

Grafik 5/10 Ljud 4/10 Spelbarhet 7/10 Hållbarhet 9/10

**IVANHOE & JAG!**

- Massor att göra, mod-vänligt, varierat, unikt
- Gammal grafik, riktigt dåligt ljud

## VIVA PIÑATA: TROUBLE IN PARADISE

Sophie har tagit hand om Rares mysiga piñatas

Plattform **XBOX 360** Utvecklare **RARE** Utgivare **MICROSOFT** Premiär **UTE** NU Antal spelare 1-4 Testad Version **PAL** Rek. Ålder 3



Genre **SIM**

**BARA ENGELSKA** Denna gång är spelet helt på engelska. Kul för oss som hatar dålig dub, trist för de yngsta som därmed inte längre förstår något.

**I** Trouble in Paradise kastas du direkt in i trädgårdspåtandet. Till skillnad från i originalet finns det redan några blommor, lite dekorationer samt ett av de många djurslagen i din trädgård när du startar spelet. Förutom alla gamla arter finns även 30 nya djur att aklimatisera och para med varandra, samt att det finns en större variation i miljöerna.

Spelkontrollen är om möjligt ännu bättre än sist, charmfaktorn enormt hög och allt känns mer genomtänkt. Men även om Viva Piñata: Trouble in Paradise är minst lika kul som föregångaren känns spelet mer som en expansion än som en regelrätt uppföljare. En superskoj sådan dock.

\_Sophie Warnie de Humelghem

**BETYG 8/10**

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

**DIGITALT MYSFYSA**

- Underbar design, innehållsrikt, överskådligt, lättspelat
- Få nyheter, inte översatt till svenska

# WIPEOUT HD

Genre **RACING**



**1926x1080p** Wipeout HD renderas i maskinens maxupplösning (Full-HD) 1920x1080p. Om du har möjlighet att ta del av alla dessa pixlar, kommer du att njuta så ögonen till slut domnar.

165 kronor för Studio Liverpools briljanta 1080p-racer

Plattform **PS3** Utvecklare **SONY** Utgivare **SONY** Premiär **UTE** NU Antal spelare 1-8 (ONLINE) Testad Version **PAL** Rek. Ålder 3

**E**n god vän till mig har ofta fel. Hämrodagen var det dags igen. "Yta före innehåll, Wipeout har alltid prioriterat fel". Jag orkade knappt svara. Hade tusentals bilder att behandla, en planering att finputsas och en recension på Fracture att skriva. Men ja... jag borde ha svarat.

För påstår man på fullaste allvar det som min kompis påstod, har man inte bara fel, utan helt missförstått allt vad Wipeout-serien någonsin handlat om. Det är ytan som är innehållet. Stilen är spelets substans, och det var på det viset som Sony pissade sitt (enorma) revir i spelbranschen.

Wipeout HD är enkelt att beskriva, eller typ sammanfatta. Det är PSP-spelen Wipeout Pure och Wipeout Pulse ihopslagna till ett Playstation 3-spel. Samma banor och samma skepp

har ritats om i hiskeligt högupplösta 1920x1080p (Full-HD) och levereras nu via Sonys onlineaffär för 165 spänn. Årets fynd? Ja, det tycker jag i alla fall.

Wipeout HD är så snyggt att jag vill gråta då jag spelar det. Jag håller bara tårarna tillbaka för att inte framstå som mesig. Det är detaljerat, ljuvligt färgsatt, underbart snyggt belyst och med heltrevliga effekter. Det är som högupplöst rymdgodis för ögonen. Köp det!

\_Petter Hegevall

**BETYG 8/10**

Grafik 9/10 Ljud 9/10 Spelbarhet 8/10 Hållbarhet 5/10

**HYPERCOOLT**

- Snyggt, högupplöst, bra soundtrack, grym spelkontroll
- Få banor, hackigt och ofärdigt split screen-läge

# DEAD SPACE

Hårdhudad ingenjör reser till yttre rymden för ett rutinuppdrag, men stöter på skrikande skräck

Plattform [PC/PLAYSTATION/XBOX 360](#) Utvecklare [EA](#) Utgivare [EA](#) Premiär 21 OKTOBER Antal spelare 1 Testad Version [PLAYSTATION 3 \(PAL\)](#) Rek. Ålder 18

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



#### INGEN SUPERSOLDAT

Isaac är ingen soldat, han är en svetskille och därför har han inga supervapen heller utan vanliga verktyg. Som denna laserskärare, perfekt för att kapa kroppsdelar på fiendemonstren.

**J**ag är skräddad, rädd, nervös, kallsvettig och jag ryser. Ser förmodligen ut som en arg, nakenplockad kalkon. Mina dagar spenderas i välupplysta hörn, jag är hungrig, superhungerig, har provat att äta delar av armstöden till min soffa, utan tillfredställande resultat. Jag vågar inte öppna kylskåpsdörren då jag fruktar en attack av en lagrad, muterad köttfärslimpa. Jag har spelat Dead Space och det påverkar mig.

Isaac Clarke och hans kollegor fick i uppdrag att bege sig ut på en tripp till det nödsatta gruvskippet USG Ishimura. Det lät som ett rutinuppdrag, åka över, svetsa lite, reta klantarna som sabbat sitt gigantiska rymdskepp. Så blev det inte riktigt. Ishimura visar sig nämligen vara ett öde spökskepp, nästan. Stora delar av gruppen dräps rätt omgående, och kvar står bara Isaac och två kollegor. Kampen för överlevnad kan börja.

EA har siktat på att göra ett ordentligt avtryck i skräckgenren med Dead Space. Isaacs väg genom det gigantiska skeppet är propad med pussel, problem och faror. Ombord finns en skock varelser som går under namnet necromorphs. Det är döda lik som fått nytt liv och lite nya vassa utväxter som kan karva upp en matig kanal i kropps köttet om

#### TIPS

#### SPELA ÄVEN

Siren: Blood Curse [7/10](#)  
[PLAYSTATION 3](#)

Sonys kapitelbaserade skräckfest är originell och riktigt läbbig...



#### FAKTA

#### UPPGRADERAD

Till en början är det lätt att bli irriterad över att Isaacs dräkt inte rymmer speciellt mycket proviant. I takt med att man samlar på sig mer och mer tar snart utrymmet slut. Dock finns det utplacerat affärsmaskiner som ger oss möjligheten att köpa och sälja förmögenheter och dessutom lagra det som man inte behöver. Ritningar till nya föremål finns runt om i spelet och i takt med att man upgraderar Isaacs dräkt, får han även mer plats i fickorna.



**SUPERSNYGGT** EA ramar in hela Dead Space med en mästertlig ljussättning där varje pinal som skymmer ljuset, varje skugga som kastas på omgivningarna är noga uttänkt för att skapa en oslagbar atmosfär

man inte passar sig. De äckliga varelserna kan komma från alla möjliga hörn och skrymslen. Ventilationssystemet är ett populärt tillhåll, men inte sällan kan de klättra upp eller ner för pelare, plattformar och annat för att överraska spelaren.

Dead Space handlar om klassisk skräck. Rädslan av det naturliga blandas med mörkret, med de raska överraskningarna och de äckliga monstren. Alien möter John Carpenters The Thing och blandningen känns väldigt, väldigt lyckad. EA har även gjort ett mästertligt jobb med både ljud och grafik och Dead Space bjuder på en unik och mycket otäck atmosfär. Tempot är lunkande lågt och Isaac är tung,

klädd i en uppgraderingsbar rustning. Monstren är snuskigt vidriga, pusslen smarta och utmaningen stor. Enda riktiga minuset är att det ibland blir enformigt. Riktigt tjugit till och med.

Jag är, trots variationsbrist, enormt imponerad av EAs bidrag till skräckgenren och jag rekommenderar det därför starkt.

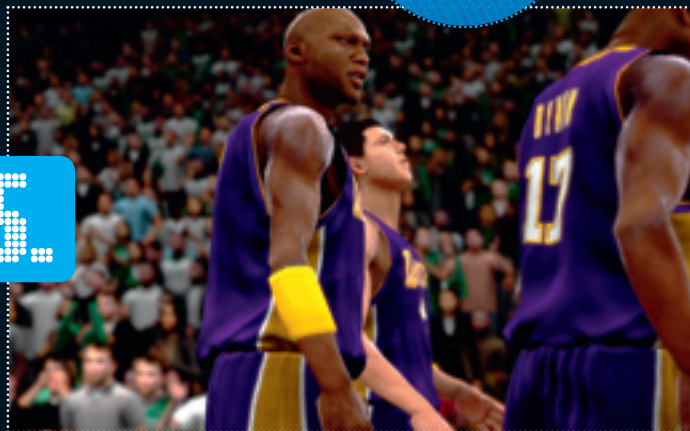
**\_Jesper Karlsson**

**BETYG 8/10**

Grafik [8/10](#) Ljud [9/10](#) Spelbarhet [8/10](#) Hållbarhet [8/10](#)

#### IMPONERANDE

- Snygg grafik, skrämmande, bra handling, utmärkt ljud
- Lite väl enformigt, stundtals fjösiga vapen



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

Plattform **PC/PS2/PS3/WII/360** Utgivare **EA** Antal spelare 1-18 Testad Version X360, PS3 (PAL)

Plattform **PS3/360** Utgivare **TAKE 2** Antal spelare 1-4 Testad Version X360, PS3 (PAL)

# NBA LIVE 09 vs NBA 2K9

Ja, det är en hatmatch! Redaktionen basketfreak har jämfört årets basketspel

De senaste fyra åren har EA rört sig mot en mer realistisk basket, och årets upplaga är mer simulator än någonsin. Nyttillkomna systemet Dynamic DNA fungerar både bra och dåligt (det blir lite för petigt), spelkontrollen är mycket bra men tempot känns för segt. Bollfysiken är inte heller något att hurra över.

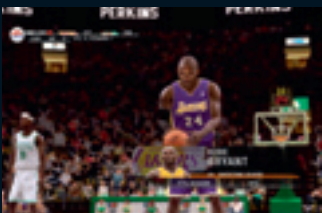


**SPELBARHET**



Det existerar fortfarande problem i post-up-spelet och för att bli riktigt bra är det ett absolut måste att lära sig passa med kommando. I övrigt är spelbarheten i NBA 2K9 helt fantastisk med grym, känsla, perfekt tempo och mycket, mycket god bollfysik. Trist att freestyle-control fick stryka på foten dock...

Det snyggaste i NBA Live 08 är presentationen. Hela vägen från startmenyn vidare till träningshallen och promenaden ut på planen, är snygg, smakfullt utformad och sammanhållet av en snygg grundform. Däremot är publiken gräsligt ful och animationerna en aning ryckiga ibland.



**GRAFIK**



NBA 2K9 är definitivt det snyggare av årets två basketgiganter. Spelarmodellerna är oerhört välgjorda, supersnyggt animerade och publiken och atmosfären på sidan om spelplanen är fantastiskt välgjord. NBA Live 09 är snyggare i extrema närbilder, men överallt annars vinner NBA 2K9.

NBA Live 09 låter väldigt bra, precis som vanligt. Presentationen är superb, miljöljuden grymma, effekterna likaså och kommentatorerna snudd på fläckfria. Det finns alltså en av dessa fyra kategorier där EA:s basketspel krossar 2K Sports korgbollspårla, och det är definitivt på ljudsidan.



**LJUD**



Kommentatorn Kevin Smith är borta i år, och istället ersatt av välkända snackpåsen Clark Kellogg. Från sidlinjen rapporterar nu Cheryl Miller istället för Craig Sager. Dessa två byten är positivt för NBA 2K9 som inte bara känns livligare och mer varierat utan även ännu mer verklighetstroget.

NBA Live 09 är mer realistiskt än något annat Live-spel, och det märks att EA jagar 2K-serien just nu. Beröm ska den defensiva AI:n ha, fast break-spelet och skottprocenten (som var horribel ifjol). Kritik ska dock det nya straffkast-systemet ha, även om det är bättre än tidigare år så är det inte perfekt.



**REALISM**



NBA 2K9 är så nära riktig basket som går att komma. Punkt slut. Med detta sagt är det dock inte perfekt. 2K Sports måste jobba vidare med animationsavbrotten till nästa år, och ibland känns det som att det offensiva spelet saknar explosivitet. Stort plus för 5-mot-5 onlineläget och för bollfysiken.

## SUMMERING

### NBA LIVE 09 7/10

Tony Parker må vara en jäkel på att penetrera tätt försvarsspel, men mot Garnetts kraft är han chanslös. NBA Live 09 är lite för långsamt i år och Dynamic DNA lever inte riktigt upp till sin fulla potential. Inte ännu i alla fall.



### NBA 2K9 8/10

Omslagspojken Kevin Garnett (Boston Celtics) dunkar NBA Lives franska gullegris Tony Parker (San Antonio Spurs) i ansiktet i år med bättre animationer, mer balanserat speltempo, bättre onlineläge och snyggare grafik.



# MIDNIGHT CLUB

## 湾岸 LOS ANGELES



# OCTOBER 24, 2008

[WWW.ROCKSTARGAMES.COM/MIDNIGHTCLUBLA](http://WWW.ROCKSTARGAMES.COM/MIDNIGHTCLUBLA)

**MIDNIGHT CLUB**  
**L.A. REMIX**  
COMING TO THE PSP®  
(PLAYSTATION® PORTABLE)



 XBOX 360 LIVE



PLAYSTATION 3



© 2008 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, the Rockstar Games R logo, Midnight Club Los Angeles, Midnight Club L.A. Remix, the Midnight Club Los Angeles logo and the Midnight Club L.A. Remix logo are trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. "B" and "PLAYSTATION" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "Blu-ray Disc" and "Blu-ray Disc" logo are trademarks and/or registered trademarks. "B", "PlayStation" and "PSP" are trademarks or registered trademarks of Sony Corporation. Microsoft, Xbox, Xbox LIVE and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. All other marks and trademarks are properties of their respective owners. All rights reserved.

SPELA  
GEARS OF WAR 2  
FÖRE ALLA ANDRA!

Kolla in  
[Gamereactor.se/gears2](http://Gamereactor.se/gears2)  
för mer information

© 2008, Epic Games, Inc. All Rights Reserved. Epic, Epic Games, the Epic Games logo, Gears of War, Gears of War 2, Marcus Fenix and Crimson Driven Logo are trademarks or registered trademarks of Epic Games, Inc. in the United States of America and elsewhere. © 2008 Microsoft Corporation. All Rights Reserved. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of Microsoft group of companies.



Microsoft  
game studios

Jump in.

# GEARS OF WAR 2

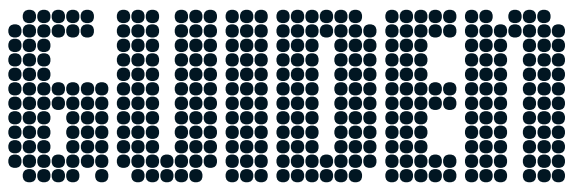
HOPE RUNS DEEP 07.11.08

[www.gearsowar.com](http://www.gearsowar.com)

18+

[www.pegi.info](http://www.pegi.info)

 XBOX 360 LIVE



GAMEREACTORS SAMLADE KÖPRÅD Vi hjälper dig att välja rätt!

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

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



# SONY PLAYSTATION 3

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

## INFO

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

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



## GAMEREACTOR TOPP 15 PLAYSTATION 3

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

NR.	SPELTITTEL	GENRE	UTGIVARE	BETVG
1	<b>Grand Theft Auto IV</b> Rockstar bjuder på en rik, dynamisk och levande spelvärld i denna omedelbara actionklassiker!	Action	Take 2	10/10
2	<b>Little Big Planet</b> Tänk dig ett plattformsspel där du själv bestämmer hur allt ska se ut och fungera. Det är Little Big Planet!	Plattform	Sony	10/10
3	<b>Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots</b> Framtidens krig är högteknologiskt, smutsigt och rätt. Snake är gammal, grå och hård. Och vi älskar det.	Action	Konami	9/10
4	<b>Call of Duty 4: Modern Warfare</b> Infinity Ward gjorde helt rätt som dumpade nazister, allierade och andra världskriget. Detta är brutalbra!	Action	Activision	9/10
5	<b>Half-Life 2: The Orange Box</b> Trots brister i konverteringen bjuds fem otroliga spel som bara måste upplevas av alla gamers.	Action	EA	9/10
6	<b>The Elder Scrolls IV: Oblivion</b> Vi har stult och staplat skedar, samlat örter och bankat vampyrer i Bethesdas omfattande rollspelsepos...	Rollspel	Ubisoft	9/10
7	<b>Race Driver: Grid</b> Ta dig an världseliten i såväl drifting som touring car, street racing och canyon racing i Race Driver: Grid	Racing	Codemasters	9/10
8	<b>Devil May Cry 4</b> Djävulen må gråta, men vi ler med hela ansiktet när vi dräper stora styggingar med nye hjälten Nero.	Action	Capcom	9/10
9	<b>Colin McRae: Dirt</b> Blålera, grovgrus och hysteriska mängder knycklad plåt fungerade som ett passande färväl till Colin.	Racing	Codemasters	9/10
10	<b>Uncharted: Drake's Fortune</b> Supersnyggt, utmanande, välregisserat och superpolerat actionäventyr i matinéstil. Indiana vem?	Äventyr	Sony	9/10
11	<b>NHL 09</b> Stenhårt slagskott i högra krysset för EA då de visar svulstig dominans med årets imponerande upplaga.	Sport	EA	9/10
12	<b>Saints Row 2</b> Hugg ned tanter med ninjasvärd, spruta bajs med kloaktruck och hoppa 900 meter med stulen småbil.	Action	THQ	9/10
13	<b>Rock Band</b> Äntligen är Harmonix röjiga rock-simulator släppt i Sverige, och vi har headbangat sönder ett vitrinskåp.	Musik	EA	8/10
14	<b>Skate</b> Återupptäcker brädåkandet och ger oss nya perspektiv på sönderfläta underben och skrubbsår.	Sport	EA	8/10
15	<b>Wipeout HD</b> Njut av sinnessjukt högupplöst svävrracing i ett av de svåraste och coolaste racingspelen på många år.	Racing	Sony	8/10

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

### INHANDLA

## LITTLE BIG PLANET

MEDIA MOLECULE / SONY

**Vad handlar det om:** Supercharmigt plattformsspel där fyra spelare kan hjälpas åt genom fantasifulld världar, men också ett fullfjädrat spelbyggarverktyg där bara fantasin (bokstavligen talat) sätter gränserna för vad som går att hitta på. Ett Technic-Lego i spelform, ett interaktivt Hajk, med tusentals gratis banor byggda av andra spelare. **Bästa biten:** Den otroligt naturliga fysiken som gör omgivningarna så intuitiva och banbyggandet lika roligt som att faktiskt spela det färdiga resultatet. Det är oerhört roligt att bygga en hel kväll tillsammans med vännerna för att sedan testspela banan. **För dig som:** Vill bli riktigt, riktigt imponerad.



### INHANDLA

## RACE DRIVER: GRID

CODEMASTERS / CODEMASTERS

**Vad handlar det om:** Urläcker och svårt beroendeframkallande street racing utvecklade av samma team som bjöd på Colin McRae: Dirt. Här blandas drifting med pro tuners med touring car med backtävlings och resultatet är en ytterst beroendeframkallande och 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 kjoityget 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

## WIPEOUT HD

SONY / SONY

**Vad handlar det om:** Hysteriskt mega-översupersnabb svävrracing enligt Psygnosis gamla recept. Vi snackar ofattbart läcker design och teknik i bländande 1080p och 60 sköna bildrutor per sekund. Ett tekniskt mästerverk och en rejäl utmaning. Sonys kultklassiska racingserie är tillbaka på allvar! **Bästa biten:** Varje gång hela banan skiftar färg i Zone-läget är ett svårslaget spelminne i sig. En våg av nya, strålände färger sveper över omgivningen i takt med musiken, samtidigt som det går snabbare och snabbare... **För dig som:** Är sugen på idiotsvår framtids-racing i svindlande 1920x1080p.

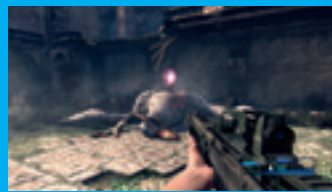


### UNDVIR!

## LEGENDARY

SPARK ENTERTAINMENT/ATARI

**Vad handlar det om:** Du är hopplöst föntig detektiv som lyckats öppna Pandoras låda och därmed släppt loss ett mindre helvete på Jorden, människor äts upp, städer raseras och du har en varulv som ivrigt tuggar på dig. Ja, allt är åt helvete och allt är ditt fel. Dags att ta tag i saken. **Sämsta biten:** De inledande timmarna utspelar sig i ett horribelt designat New York där man konstant tvingas ner i fuktiga kloaker och grå tunnelbanegångar, Spark Entertainment har definitivt ansträngt sig hårt för att tråka ut oss med speldesign från medeltiden och sanslöst enförmiga strider. **Välj istället:** The Orange Box eller Bioshock.





# PLAYSTATION PORTABLE

## INFO

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

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

## GAMEREACTOR TOPP 5 PSP

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

# MICROSOFT XBOX 360

God prestanda, grym onlinetjänst och ett smidigt gränssnitt

## INFO

Tillverkare **MICROSOFT**  
Premiär **2 DEC 05**  
Media **DVD**  
Signal **HDMI**  
Vikt **3,2 HG**  
Mått **309x183x258**  
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 mer än två placeringar under samma månad.

NR.	SPELTITEL	GENRE	UTGIVARE	BETVG
1	<b>Gears of War</b> Nutida actionklassiker som tagit högupplöst motorsågssläkt av fula fiender till en ny och köttigare nivå.	Action	Microsoft	10/10
2	<b>Grand Theft Auto IV</b> Niko Bellics väg mot toppen i en värld av organiserad brottslighet är en underbar sådan. Köp, köp, köp!	Action	Take 2	10/10
3	<b>Mass Effect</b> Gotta dig i moraliska val, rymdsex och taktiska strider i denna helgjutet episka rollspelspärla...	Rollspel	Microsoft	10/10
4	<b>Half-Life 2: The Orange Box</b> Valves obscent prisvärda, gyllene spelkossa med hela fem spenar att suga actionnäring från, rockar.	Action	EA	10/10
5	<b>Halo 3</b> Episka rymdbataljer när Bungies grönkädda chef krigar mot de envisa Covenanterna en avslutande gång.	Action	Microsoft	10/10
6	<b>The Elder Scrolls IV: Oblivion</b> Uppdragspåckat rollspelsmästerverk som ger dig större valfrihet än en skitnödig björn i skogen.	Rollspel	Take Two	10/10
7	<b>Guitar Hero II</b> Det ultimata partyspelet heter Guitar Hero och bättre än den suveräna del två blir det faktiskt aldrig...	Musik	Activision	9/10
8	<b>Call of Duty 4: Modern Warfare</b> Sensiös grafik och fantastisk action. Call of Duty 4 är smaskig militäraktion när den är som absolut bäst.	Action	Activision	9/10
9	<b>Bioshock</b> I undervattensparadiset Rapture har verkligen allt gått fel. Bered dig på en ryslig resa på havets botten.	Action	Take Two	9/10
10	<b>Race Driver: Grid</b> Teamet bakom Colin McRae Dirt bjuder här på sanslöst cool och varierad asfaltaracing med ursnygg grafik.	Racing	Codemasters	9/10
11	<b>Devil May Cry 4</b> Släpp loss djävulen i dig i Capcoms retrodotfande demondräpandrama. Snuggt, spektakulärt och svårt...	Action	Capcom	9/10
12	<b>Colin McRae: Dirt</b> Katastroffuff och extremvarierad off road racing där trafiksäkerhetsdöden alltid lurar runt hörnet.	Racing	Codemasters	9/10
13	<b>Saints Row 2</b> Volition tar gangsta-livet med en klacksprak och bjuder på lika delar galen vansinneshumor och action.	Action	THQ	9/10
14	<b>Rock Band</b> Skräp liv i gamla vadsmuskeln igen och låt baskaggen mala sönder grannsämjan i Harmonix rockstund!	Musik	EA	8/10
15	<b>Dead Space</b> Långsam, påfrestande skräck med äckliga slemmonster, avkapade kroppsdelar och läcker design...	Skräck	EA	8/10

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

## INHANDLA

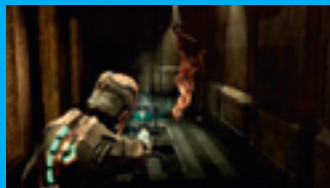
### DEAD SPACE

EA / EA

**Vad handlar det om:** Äckliga superaliens har tagit över ett rymdskepp och förvandlat besättningen till dreglande, elaka monster med massor av vassa utväxter och ett ytterst dåligt humör. Dessa monster måste man handskas med och det görs lättast genom att kapa deras kroppsdelar en efter en, gärna med hjälp av vassa verktyg.

**Bästa biten:** Den underbara stämning som EA har lyckats skapa tack vare imponerande miljöer, extremt läcker ljussättning och en supercool ljudmix som innehåller gott om skrämeeffekter och väldigt smart använda surroundkanaler.

**För dig som:** Vill släppa en droppe i byxan.



## INHANDLA

### SAINTS ROW 2

VOLITION / THQ

**Vad handlar det om:** Tänk dig Grand Theft Auto IV, fast med sämre grafik, mer tönigt gangsta-attityd och betydligt mer galna möjligheter. Saints Row 2 är vansinne. Totalt vansinne i 200 knyck där du i fiktiva staden Stilwater förväntas ställa till med så mycket orada du bara orkar. Friheten är närmast total utan några begränsningar och det finns överträffat mycket aktiviteter att prova på.

**Bästa biten:** När Petter besökte en klädaffär med sin tramsiga fjolla till gangster, bytte byxor mot hot pants och köpte ett plommonstop, sen åkte han ut i sin lilla bil och högg ned 128 tanter med ett svärd.

**För dig som:** Har tröttnat på GTA IV.



## INHANDLA

### NHL 09

EA / EA

**Vad handlar det om:** Hockey, så klart. Vad annars? Stora svettiga män med stora svettiga skägg som i stora svettiga skydd åker runt i stora svettiga skridskor och smiskar en liten svart gummigrej med träklubbor. Ungefär lika meningsfullt som pingis, men betydligt roligare.

**Bästa biten:** Det finns mycket som är riktigt, riktigt bra i årets upplaga av EA:s hockeyspel. Bäst är nog den nya möjligheten att göra en Foppa (enhandsfinta). Det ser rusligt läckert ut, och man känner sig sinnessjukt skildad då man gör det.

**För dig som:** Tröttnade på fjolårets hackiga historia och i år vill ha riktigt bra hockey!



## ! UNDUK!

### THE INCREDIBLE HULK

EDGE OF REALITY / SEGA

**Vad handlar det om:** Du är jättestor, jättefuld och arg. Jättearg. Du har dessutom ett hudproblem som inte är av denna värld och ett humör som matchar. Detta leder till en soppa av o-organiserad och våldspäckad innerstadsdekonstruktion som hade kunnat bli riktigt bra om inte utvecklarna varit lata tölpar som bara ville tjäna snabba stälår.

**Sämsta biten:** Hulkens uppdrag är dåliga, uppdraget tråkigt och staden man kan demolera känns lika kul som en tysk atombunker. Ännu ett i raden av usla filmlicensspel. **Välj istället:** Crackdown innehåller samma uppdrag som Hulk, men är roligt att spela.





# NINTENDO DS

## INFO

Tillverkare **NINTENDO**  
 Premiär **11 MARS 05**  
 Media **HASSETTHORT**  
 Vikt **235 G**  
 Mått **143x85x29**  
 Pris **1395,-**

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

## GAMEREACTOR TOPP 5 DS

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

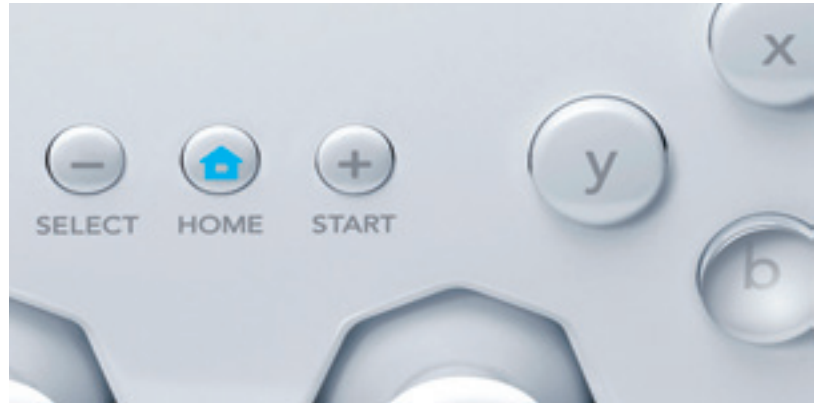
# NINTENDO WII

Nintendo revolutionerar vårt sätt att spela med deras senaste konsol

## INFO

Tillverkare **NINTENDO**  
 Premiär **7 DEC 06**  
 Media **DVD**  
 Signal **HOMPOINT**  
 Vikt **1,2 HG**  
 Mått **55.4x44x225**  
 Pris **2400 HR**

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



## GAMEREACTOR TOPP 15 WII

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

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

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

### INHANDLA

## ZACK & WIKI

CAPCOM / CAPCOM

**Vad handlar det om:** Piraten Zack och hans apa klurar sig genom nivå efter nivå fyllda av omgivningsbaserade pussel. Kombinera föremål, förvandla djur till verktyg och finta bort fiender för att nå varje banas skattkista. Målet är att samla ihop delar till piraten Barbaros förstörda skelettkropp.

**Bästa biten:** Att knäcka tankenötterna på varje bana är en fantastisk utmaning. Pusslen är väldigt intelligenta utformade och kräver att du stannar upp och tänker till många gånger.  
**För dig som:** Vill ge hjärnan en ordentlig utmaning. Har du dessutom ett gott tålamod och en fäbless för Wind Waker-grafik är detta garanterat en titel för dig.



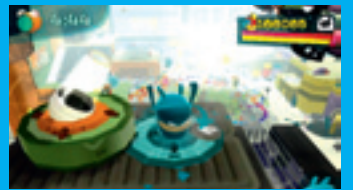
### INHANDLA

## DE BLOB

BLUE TONGUE / THQ

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

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



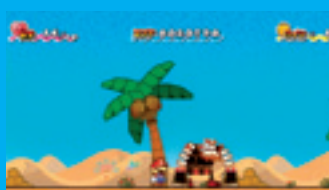
### INHANDLA

## SUPER PAPER MARIO

NINTENDO / NINTENDO

**Vad handlar det om:** Det växlas hejvilt mellan två och tre dimensioner när en papperstunn Mario med crew tar sig an elakungen Count Bleck. En supercharmigt plattformsspel med inslag av rollspel.

**Bästa biten:** När Bowser dundrar på och pulvriserar tegelblock kommer du förstå varför den här titeln är unik. Super Paper Mario gör en djupdykning i Mario-världen och fans av den kommer verkligen att få sitt lystmäte. Figurer, story, ljud effekter och miljöer; allt är proppfyllt av nostalgi och charmreglaget är uppdraget till (minst) elva.  
**För dig som:** Älskar Super Mario...

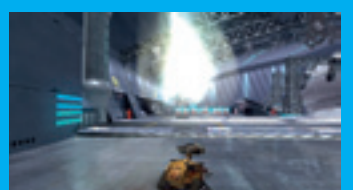


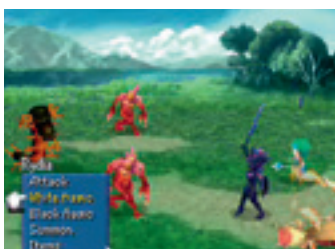
### UNQUIK!

## WALL-E

THQ / THQ

**Vad handlar det om:** En söt men tråkig skräpsamlare robot tvingas genomföra vansinnigt repetitiva uppgifter. Och just när man tror att ingenting kan bli värre så dyker en om möjligt ännu tråkigare robot upp och får en att längta tillbaka till skräpsamlandet.  
**Sämsta biten:** När Wall-E får hybris, bestämmer sig för att plocka upp ett lasergevär och gå loss. Rum efter rum med spelvärldens tråkigaste fienderbotar mejas ned. Hemsk fysik och enformiga miljöer ramar in detta absoluta lågvattenmärke. Skräprobot, håll dig vid din läst.  
**Välj istället:** Super Mario Galaxy. Såklart!



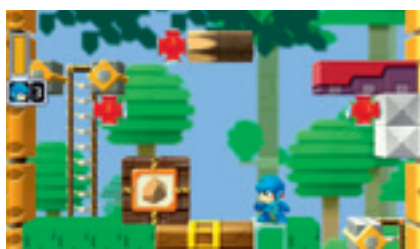


### INHANDLA DS: FINAL FANTASY IV

SQUARE ENIX / SQUARE ENIX

**Vad handlar det om:** En tredimensionell remake av det klassiska Super Nintendo-rollepet. Final Fantasy IV är ett påkostat äventyr fullt med tragiska öden, utmanande strider och ett underbart soundtrack.

**Bästa biten:** När Cecil måste kämpa mot sig själv för att finna sitt sanna jag.  
**För dig som:** Vill ha ett bra rollspel till DS.



### INHANDLA PSP: MEGA MAN POWERED UP

CAPCOM / CAPCOM

**Vad handlar det om:** En komplett och urgyrm remake av det allra första Mega Man med helt ny grafik, möjlighet att bygga nya banor och två nya bossar.

**Bästa biten:** Den perfekta spelkontrollen och den remixade Mega Man-musiken som hör till det bästa som gjorts.  
**För dig som:** Inte kan få nog av Mega Man.

# PC / WINDOWS

Spelvärdens största plattform med mängder av möjligheter...

## INFO

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

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



## GAMEREACTOR TOPP 15 PC / WINDOWS

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

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

## CRYSIS 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. Kokosnötter, hejdlös teknisk-por, massiv vansinnesaction och ljuvlig spelbarhet i denna härliga expansion.

**Bästa biten:** All hejdlös action som aldrig vill ta slut, tempot är uppvridet 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.



### INHANDLA

## WARHAMMER ONLINE

MYTHIC / EA

**Vad handlar det om:** Svärda ned dvärgar, rida på grisar, kasta magi på pinnsmåla älvdamer, köpa nya närsringar och äventyra med vännerna. Warhammer Online är den extremt efterlängtrade utmanaren till World of Warcraft och av det vi hittills spelat är den en stark sådan. Baserat på Games Workshops gamla kultförklarade rollspel, såklart.

**Bästa biten:** Player vs Player-delen i Warhammer Online är grymt bra. Grymt bra. Det är något alldeles speciellt med att möta upp med ett gäng polare online, och ge sig på en hord mänskliga motståndare.

**För dig som:** Är trött på World of Warcraft.



### INHANDLA

## COLIN MCRAE: DIRT

CODEMASTERS / CODEMASTERS

**Vad handlar det om:** Lortig, rå och vansinnessnabbt arkadrally proppat med bilklasser, biltyper, grovgrus och snårskog. Dirt är ett av de mest kompletta racingspelen på många år och räcker väldigt länge.

**Bästa biten:** Slutbilen, den där sista Toyota (Hillclimb-monstret) som man får då man knäcker hela spelet, är en av de mest vansinniga bilar vi sett i ett racingspel - någonsin. Över tusen hästkrafter och keramiska bromsar. Mycket bra skit...

**För dig som:** Är trött på simulatorracing, blir sömning av för mycket asfalt och bara vill tukta skogen med din knallröda Evo 9:a.



### UNDVIK!

## TRANSFORMERS: THE GAME

TT GAMES / ACTIVISION

**Vad handlar det om:** Du axlar rollen som Autobot på jakt efter Allspark-kuben som har oändlig kraft. Den har kraschat på Jorden och du måste hitta den före de ondskefulla Decepticons.

**Sämsta biten:** Spelkontrollen är helt värdelös, grafiken faller i bitar och uppdragen är oerhört monotona. Men värst av allt är kameran som konsekvent genom hela äventyret vägrar visa det du behöver få se för att kunna överleva.

**Välj istället:** Just Cause. Samma typ av varierade spelbarhet, men här är allt välgjort och ytterst välfungerande.



# NUMMER 61



## VI BERÄTTAR OM VÅR MÅNAD

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

SVERIGES  
BÄSTA  
SPELSKRIBENT  
(Enligt svenska folket)

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

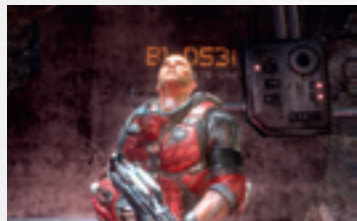
## NUMMER 61

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

**D**et blev stressigt inför lämnningen till tryckeriet med förra numret. Riktigt stressigt. Datorer som pajade, mässdagar som avverkades och allmän kaos här på redaktionen. Men det gick, till slut, och det blev ett bra nummer med ett omslag som uppskattades av väldigt många. Vi har nog aldrig fått så många glada brev med beröm för ett tidningsomslag som vi fick veckan efter nummer 60 släpptes i butik. Vilket vi såklart är jättegglada över.

### 12/9

Start! Efter fyra lediga dagar är vi tillbaka i sadeln (tröttsam cowboy-referens #1) för att under 17 dagar sno ihop Gamereactor #61. Dead Space och Legendary spelas (och recenserar) just nu av Jesper medan Jonas Mäki testat Brothers in Arms: Hell's Highway och Saints Row II medan jag ska sätta igång med Fracture.



Lucasarts Fracture anlände idag och känns... skoj. Och snyggt är det. Väldigt snyggt.

### 15/9

Crysis Warhead (PC) anlände idag, på tok för sent för att vi ska hinna få fram en recension till Gamereactor.se tills på fredag, dock. Martin drog just igång det för att smygkika på grafiken och det ser verkligen helt sjukt trevligt ut. Grönska i 1920x1080p för da win. Även Warhammer Online anlände idag, till Petter Mårtenssons enorma förtjusning.

### 16/9

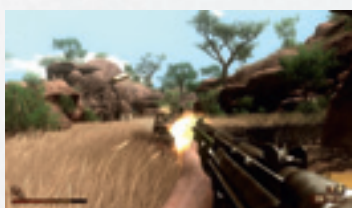
Tisdag. Vi äter bullar, och lyssnar på Tool. Jag har spelat en hel del NBA 2K9 idag (igen) och planerar att fortsätta med Fracture-recensionen nu på eftermiddagen. Imorgon ska tydligen Little Big Planet, Wipeout HD och Far Cry 2 dyka upp. Det blir en stressig vecka, helt klart. Men en ljuvlig sådan med mängder av grymma spel.



2K Sports NBA 2K9 är årets bästa basketspel med ganska stor marginal. EA:s motsvarighet (NBA Live 09) hamnar på efterkälken för tredje året i rad.

### 19/9

Fredag. Veckan har varit sådär lagom produktiv och det känns lite som att jag skulle åka på heljobb om det inte vore för att jag är sjuk igen. Influensa, i gess. Som vanligt. Far Cry 2 anlände dock idag, och jag tycker väl att det ser ganska medelmåttigt ut, tyvärr. Hade hoppats på mycket mer.



Man undrar vad Ubisoft gjort alla dessa år...

### 22/9

Full rulle, sju dagar kvar till deadline. Idag anlände recensionsversionen av

Wipeout HD och jag har givetvis spelat en hel del, redan. Vi mottog även Little Big Planet idag vilket fått bland andra Sunken och Elfving att skrika av förtjusning. Jonas Mäki arbetar med en minnesartikel om Mega Man medan jag rastarer omslagsalternativ och försöker recensera Fracture.

### 23/9

I Far Cry 2 fastnade precis en fiende på en sten, med sina knän mot stenens ovansida. Jag önskar att vi hade hunnit fota händelsen, för det framkallande så galna gapskratt i spelrummet att hörselskydd hade varit en vettig försiktighetsåtgärd. Gud så buggigt och proppat med problem Ubisofts monster-projekt är. Känns ibland som ett helt trasigt spel. Tyvärr.

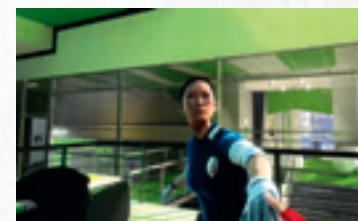
### 24/9

Jag och Jonas jobbar sent. Vi lyssnar på låtar som vi vet ska vara med i Guitar Hero: World Tour. Just nu är låtlistan ganska fet, och fetare ska den bli. Tool, "Vicarious" snurrar nu. Jag är i extas. Vevar och gormar. Känner mig som en boll av energi. Jag vill hoppa från hustak, slå sönder personbilar. Jag vill flyga. Jag är wolfman! Jag säger bara det jag: rygga. Passa dig noga du. När World Tour anländer hit till redaktionen ska jag trumma Tool-låtar med sån överdriven inlevelse och kraft, att såväl rygg som plasttrumset sprängs. I småbitar. Go out in style, så att säga. Eller ja, inte.

### 25/9

Mirror's Edge damp ned i brevlådan igår, Sundberg lade sig på golvet bredvid Jonas skrivbord och grät, så lycklig var han. Vi andra var också lyckliga, men

grät inte. Inte som jag såg i alla fall. Efter tre timmars testspelade är flera av oss en gnutta skeptiska dock. Är det verkligen så roligt att bara dö - hela tiden? Trilla ned, dö. Trilla ned, dö. Göra om, trilla ned, göra om, trilla ned. Visst, spelet är designat som ett trial & error-baserat springparty, men ja... ibland känns det konstigt, ologiskt och förbannat oförlåtande.



Faith försöker slita med sig sin sura lillasyrta i Mirror's Edge, som dock vägrar.

### 26/9

Fredag. Krämbullar är en bra grej att motivera personalen med. Har jag märkt. Glöm dyra coaching-kurser eller dryga löneförhandlingar, ge alla anställda krämbullar och de jobbar som små glada sorkar. Förutom att vi käkat 91 krämbullar idag har vi lyssnat på Rush, spelat tokusla Mortal Kombat vs DC Universe och skrattat åt världens absolut dummaste fiender (någonsin) i Far Cry 2.

### 27/9

I stereo snurrar Lataralus, Tool. Bakom mitt skrivbord sitter en svettig tönt och diggar som om han hade spasmer. Det är jag, och kravet på "konstant Tool-diggande vid heljobb" känns som ett grymt val. Förutom texttrunchning, redigering och spastiskt diggande har vi även spelat mer Little Big Planet idag, och myst i grupp. Med våra Sackboys.

## BLU-RAY-FILMER

Gamereactors chefredaktör recenserar Blu-ray-rullar...



### IRON MAN BLU-RAY

Detta är utan någon som helst tvekan en av de mest lyckade serietidningsfilmatiseringarna någonsin. Regissören John Favreau bjuder på en vass, skarp, fräck och tempomässigt rask historia där Robert Downey Jr glänser som aldrig förr (nästan i alla fall) som den urcoole Tony Stark. Se den, älska den! **9/10**

Bilden: Paramount har gjort storverk med bildtransferring i denna smaskiga utgåva. Mpeg-4, 2.40:1 och kristallklar skärpa imponerar, rakt igenom. **9/10**

Ljudet: Dolby True HD-ljudspåret här är helt fantastiskt. Helt jädra fantastiskt. Grymt mixad, starkt och väldigt klart. **9/10**



### THE GOONIES BLU-RAY

En av mina absoluta favoritfilmer som snorig parvel var Richard Donners The Goonies. Fantastiska barnskådespelar-insatser, färgstarka skurkar, magisk storyutveckling och fantastiskt roligt bildspråk gjorde detta till en tidlös kultklassiker. Nu är Dödskallegänget tillbaka, och jag har precis hur skoj som helst. **9/10**

Bilden: The Goonies på Blu-ray bjuder på stabil, kontrastrik och klar bild som helt klart känns bättre än förväntat. **8/10**

Ljudet: Även den här filmen bjuder på ett Dolby True HD-spår, och även om viss dynamik saknas låter The Goonies bra med stark botten och grymt nyttjande av surroundkanalerna. **8/10**



### GÖKBOET BLU-RAY

Milos Formans gamla drama är enligt mig världens näst bästa film, och när den nu kommer på Blu-ray är jag förstas helt extatisk. Brillant skådespel, underbara karaktärer och många väldigt starka scener. **10/10**

Bilden: Trots att Gökboet aldrig har sett bättre ut än såhär, finns det fortfarande ganska många saker som kunnat förbättras ytterligare. Framförallt i färghanteringen. Skärpan är dock kanonfin, och bilden är jämn och brusfri. **7/10**

Ljudet: Väldigt begränsad akustik med snällt nyttjande av surroundkanalerna. Dock ska sägas att originalfilmen spelades in i monoljud, så detta är en stor förbättring. **6/10**

# NEWS

VIRTUAL CONSOLE PSN LIVE ARCADE  
Mer på: [www.gamereactor.se](http://www.gamereactor.se)

## 28/9

Mattias är precis hemkommen från en resa till Los Angeles där han besökt Rockstar och testspelat Midnight Club 3. Han fick även skjuts i en 633 hästkrafter stark Mustang GT runt en flådig racerbana, och ser sådär extra mallig ut idag. Love har flyttat, och rapporterar att hans nyfödda dotter precis begripit att man ska sova på nätterna - och lipa på dagarna. Vi andra har läst korrektur, spelat NBA 2K9 och bråkat om vilket Neo-Geo-spel som är bäst.

## 29/9 (10:12)

Måndag. Vi pratade just med Activision och fick till vår stora besvikelse reda på att vi inte kommer att få förhandsversionen av Guitar Hero: World Tour denna vecka. Damnit! Jag vill rocka!

## 29/9 (18:48)

Krämbullar är bra, men fan om inte mandelkubb är ännu bättre. Har just ätit 12 stycken och mår mycket illa. Idag har vi färdigställt månadens köpguide, mottagit exklusiva bilder från danska plattformsspelet Youropa samt pysslat med recensionsavdelningen.

## 30/9

Idag lyssnar vi på Anberlin, äter Pizzalands pepperoni-pizzor (Östersunds bästa mat, alla kategorier) och jobbar hårt med det sista som är kvar att göra. Det har varit en stressig månad den här månaden, och vi hann tyvärr inte få med recensionerna av Fable II, Far Cry 2 och Lego Batman i det här numret. Du läser dem dock på [www.gamereactor.se](http://www.gamereactor.se). Sveriges största spelsite. Nu ska jag stänga ned och gå hem. Klockan är 02.14 och tidningen är äntligen helt färdig. Det blev ett bra nummer, ändå. Jag är mest nöjd med Jonas fläskiga Mega Man-artikel och vår nya Vs-sida där vi denna månaden ställde årets två basketgiganter mot varandra. Lita på att det blir mer jämförelser i kommande nummer. **Nästa tidning kommer 13:e november.** Godnatt!



### 3:10 TO YUMA BLU-RAY

Regissören bakom genomsuuperba Cop Land är tillbaka med en av moderns tids häftigaste western-roller. Russel Crowe och Christian Bale spelat mot varandra i en rad supertäta filmer och 3:10 To Yuma känns lika skarp som den känns modern och smart strukturerad. Fotot är också fantastiskt. **9/18**

Bilden: Bilden är väldigt kontrastrik, väldigt ren från brus och artefakter och skärpan är enastående. Jag skulle vilja kalla detta en referensfilm på Blu-ray... **18/18**

Ljudet: Filmens okomprimerade PCM 7.1-spår regerar. **9/18**

Genre PLATTFORM



GALAXY MAN Ett hett tips är att starta med Galaxy Man. Dels är han inte alltför svår och dels delar han med sig av sin användbara Black Hole Bomb.

## MEGA MAN 9

Det var faktiskt bättre förr, trots allt. Det bevisar Mega Mans senaste

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

**L**dén är lika vansinnig som genial. Att göra ett nytt 8 bitars-spel med Mega Man trots att tekniken pensionerades för närmare 20 år sedan. Men visst, det var då Mega Man var som allra bäst, något som faktiskt lyser igenom även i Mega Man 9.

Allt är som vi minns det. Åtta robotar som kan tacklas i vilken ordning som helst. Gruvligt svåra banor. Bossar som det gäller att välja rätt vapen på. Medryckande musik. Underbart vacker pixelgrafik.

Därmed känner jag mig hemma direkt när

jag fattar handkontrollen för att återigen sätta stopp för den nesliga doktor Wily som med oförtruten lusta vill ställa till oredda. Det är fantastiskt att se hur alla begränsningar som kommer med den enklare grafiken närmast fungerat som katalysator för fantasin hos utvecklarna istället för tvärtom.

Mega Man 9 känns både nytt och fräscht och det är ren magi att sitta med ett nyutvecklat NES-spel efter så lång tid. Men var beredda på en brutal utmaning; Mega Man 9 är verkligen inget för svagsinta. **9/18**

Blankas kusin är med i Samurai Shodown II.

Genre FIGHTING



## SAMURAI SHODOWN II

Ursnyggt pixelslagsmål från SNK

Plattform WII/XBOX 360 Utvecklare SNK Utgivare SNK  
Antal spelare 1-2 Pris 99,- Text JONAS MÅHI

**S**oul Calibur och Mitsurugi får ursäkta, men världens bästa vapenbaserade fightingspel heter Samurai Shodown och världens bästa samuraj lystrar till namnet Haohmaru.

Trots hela sex Samurai Shodown-delar har serien aldrig varit bättre än i fullständigt mästerverliga del två där precis allt föll på plats. Strålände musik, helt otroliga animationer och pixelkonst av världsklass. Spelsystemet är snabbt och relativt lättlärt och urvalet av kämpar föredömligt stort. Än idag håller det kort och gott måttet. **8/18**

STOCKHOLM! I The Last Guy får man bland annat springa runt på själva Östermalm.

Genre ACTION



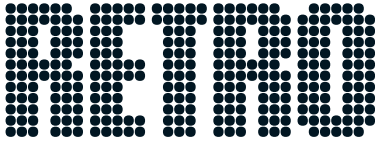
## THE LAST GUY

Du är den sista killen på Jorden

Plattform PS3 Utvecklare JAPAN STUDIOS  
Antal spelare 1 Pris 79,- Text MIKAEL SUNDBERG

**S**tora delar av mänskligheten har förvandlats till monster medan resten gömmer sig. Det är upp till The Last Guy, en äkta superhjälte med slängkappa och allt, att rädda allihop.

The Last Guy är ett skönt arkadspel där upplägget är enkelt: att samla alla överlevande i en lång rad bakom sig och leda dem till säkerhet. Men det blir snabbt mer komplicerat att styra hundratals panikslagna människor åt rätt håll. Även om spelet är rätt kort finns det ordentligt med utmaning och motivation att maximera poängen med ordentliga rankinglistor i detta charmiga pusselarkadspel. **7/18**



## SAKER VI ÄLSKAR ATT MINNAS

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

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



FLERA GULDÖXOR Golden Axe fick flera uppföljare vilka dock bara blev sämre och sämre genom åren. Originalt släpptes till alla möjliga format, nu senast till Wii och Xbox 360.

# GOLDEN AXE

Segas superbrutala barbarsimulator fick Conan att framstå som Steve Urquell

Plattform **MEGA DRIVE** Utvecklare **SEGA** Utgivare **SEGA** Släpptes **1989**



### SEN HOM ALIEN STORM

Efter Golden Axe gjorde samma team ett liknande spel förlagt till en framtida ond värld där Jorden invaderats av utomjordingar. Gillius Thunderhead, Ax Battler och Tyrus Flare gjorde ett litet gästspel, som för att visa att Alien Storm hörde samman med Golden Axe. Alien Storm var spelmässigt faktiskt bättre än sin förälder men blev tyvärr aldrig lika populärt, trots bossar med enorma Pomperipossa-näsor och massor med slime.

**H**e-man hade fortfarande sin fans och Schwarzenegger hade precis spelat barbar (igen) i dräparfiaskot Red

Sonia. Barbarer var helt enkelt tokhett och Sega bestämde sig för att rida på vågen. Resultatet blev Golden Axe, ett behårt äventyr där du i rollen som antingen den hårdkokte dvärgen Gillius Thunderhead, den brutale Ax Battler eller snabbare och smäckrare amasonen Tyrus Flare skulle ta dig an den osedvanligt onda skurken med det antingen otrevliga namnet Death Adder som hotade att ta över världen.

Större delen av Golden Axe gick ut på att slå sig fram mot Death Adders slott där det absolut häftigaste var befriandet av Turtle Village. Efter utfört förvärv visade det sig att

denna sköldpaddsbby faktiskt var lokaliserad ombord på en enorm sköldpadda i bästa Shadow of the Colossus-anda (men 15 år innan) som i sin tur hjälpte dig att ta dig över ett hav. Golden Axe var rysligt utmanande och det tog åtskilliga rundor innan jag lyckades ta mig till den lömske Death Adder. Men det var främst för coolheten jag fortsatte kämpa, känslan av att få vara den råbarkade barbaren och dänga ondskefulla ödlor med spikkclubbor, vandrande skelett och otäcka magiker som dog i skrik samplade från (?) kultiga actionrullar som First Blood och Conan.

Golden Axe hade halvåret innan Mega Drive-versionen släpptes i arkadhallar och gjort braksuccé. För att även göra Mega Drive-

versionen till en oförglömlig spelupplevelse trots att man var tvungen att offra en del grafik lade man till nya banor och ett helt nytt spelläge som kallades "The Duel". Där kunde två spelare möta varandra på bästa fightingspelsmanér. Något som blev väldigt populärt och senare kom Sega att försöka lansera Golden Axe: The Duel till Sega Saturn som ett helt separat spel.

Redan nästa månad tänker Sega försöka återuppliva deras kultklassiska barbarserie Golden Axe till Playstation 3 och Xbox 360 i form av Golden Axe: Beast Rider. Men det var till Mega Drive allt började för närmare 20 år sedan i ett spel som kom att bli stilbildande för hela barbaren. **\_Jonas Mäki**



### ÖGONBLICK 2000

## DUCK TALES JOAKIM I RYMDEN

En vägg, en fjärrkontroll och en metallanka...

Capcoms Duck Tales; ett oerhört klassiskt NES-spel som slängde Joakim Von Anka, knattarna och vi som spelade till alla möjliga platser över hela världen. Vi hamnade till och med bortom vår värld då månen utgjorde en av de fem banorna. På den kalla, fiendetäta månytan fanns en ogenomtränglig vägg. Oerhört irriterande. Efter lite irrering i ett rymdskepp kunde dock en fjärrkontroll plockas upp och vid nästa besök vid väggen kunde vi kalla på metallankan Gizmoduck som resolut sprängde bort väggeländet. En hjälpanne metallhand, när man som bäst behöver den. Och ett spelminne som jag aldrig kommer att glömma. **\_Jonas Elfving**

# RETROTOPPEN SUPER MARIO WORLD vs SONIC 2

En kamp mellan legendarer

Vi tar tempen på maskotarnas krig drygt 15 år senare för att kora den absoluta plattformskungen

Det främsta försäljningsargumentet för Mega Drive och Super Nintendo under 16 bitars-eran hette Super Mario World och Sonic the Hedgehog 2. Vilket som var bäst diskuteras än idag hetrevrat bland fansen, här är vår syn på saken...

## 1. SPELHÄNSLAN



SUPER MARIO WORLD NINTENDO 1992



SONIC THE HEDGEHOG 2 SEGA 1992

Mario-spelen har alltid varit kända för perfekt spelkontroll och faktum är att den aldrig var bättre än i Super Mario World. Dessutom fanns såklart Yoshi, manteln, snurrande block och mycket annat som gav det ett fantastiskt djup.

Sonic har aldrig känts riktigt lika helgjuten att styra omkring som Mario, delvis beroende på att han var så oafattbart snabb till Mega Drive. Men det fanns ändå mycket att göra i ett på alla vis mästertligt spel.

VINNAREN Super Mario World

## 2. GRAFIKEN



Visst, Super Mario World var designmässigt superläckert. Fläsiga världar, ett enormt urval av fiender och stor variation. Men vi imponerades aldrig riktigt av animationerna och färgerna saknade den där riktigt ögonfallande lyster.



Sega hade skrämt slag på Nintendo med ursnygga Sonic the Hedgehog och med uppföljaren tog de grafiken flera steg längre. Animationerna var silkeslena, effekterna häftiga, farten helt makalös och detaljrikedomen smått pervers.

VINNAREN Sonic The Hedgehog 2

## 3. CHARMEN



Redan när man startar Super Mario World möts man av hemtrevliga ljud, träffar Yoshi och besöker sällsamma platser som vaniljhemligheter, chokladöar och stjärnvägar. Hela tiden känns allt trivsamt med oerhörd fantasirikedom.



Från det klassiska Seeega-vrålet till den kaxigt leende Sonic och den coola musiken andas Sonic the Hedgehog 2 attityd. Inget är speciellt gulligt, saker händer hela tiden och det är charmant, men det här är Nintendos paradgren.

VINNAREN Super Mario World

## VINNARE: SUPER MARIO WORLD

Det krävdes nästan målfoto, men Super Mario World är trots allt sträet vassare än Sonic 2 the Hedgehog.

## >VI GLÖMMER HELST...



## GAME BOY ADVANCE

Vi minns hur det var att famla i totalt mörker

Utvecklare NINTENDO Utgivare NINTENDO Släpptes 2001

**N**ej, Nintendos största succé heter varken NES eller Wii, utan Game Boy. Efter närmare 120 miljoner sålda enheter sedan lanseringen 1989, tyckte Nintendo att det 2001 var dags att ersätta trotjänaren. Game Boy Advance hette uppföljaren som hade prestanda som en Super Nintendo och fullständig bakåtkompatibilitet. Jättebra. Men när vi lade våra smutsiga labbar på den portabla besten blev bristerna uppenbara.

Dels var den så obekvämt att det inte gick att spela längre stunder, dels hade den bara två knappar så alla Super Nintendo-konverteringar fungerade

därmed extremt dåligt (Super Nintendo-handkontrollen innehöll fyra knappar), men framför allt var skärmen helt oanvändbar. Man såg knappt om enheten var av- eller påslagen.

Dessutom var Game Boy Advance-skärmen dåligt reflexbehandlad och dubblade som spegel, så man hela tiden såg sin egen nuna medan man försökte gissa vad som hände i spelet man spelade. Tokusla Game Boy Advance ersattes lyckligtvis snabbt av den vikbara Game Boy SP-modellen som gjorde att vi äntligen kunde se spelen vi spelade.

Jonas Mäki

## TVEKAMPEN 2000®



### BIG BOSS

Bossen räddade världen, dräpte sin ursnygga vixen till ninja-chef och bjöd på lite DNA för att USA:s regering skulle kunna klona fram världens två grymmaste supersoldater. Där snackar vi hårding.

Big Boss har alltid varit tystlåten, sällsamt cool och oerhårt benhård, men tyst och sammanbiten. Han utstrålar för evigt ren hjälteanda.

Big Boss knäppte en 200 år gammal sniper-gubbe som sov i ett buskage. Det var coolt, och svårt. Sen gjorde han massa annat också.

### US

Meriterna

Attityden

Starka stunder

### SNAKE PLISKEN

Plisken kallades "världens farligaste man" i inledningen till rullen Flykten från New York. Han skulle bryta sig in i världens läbbigaste finka. Han fixade bifven, och detta med stor stil.

Snake är Big Boss raka motsats. Han är käftigt snackig, arrogant, egoistisk, cool, fräck och har en osedvanligt vass tunga. En attitydgigant, med andra ord.

Pundarbrud: "You're a cop!" Snake Plissken: "I'm an asshole..." Sen räddade han presidenten, lätt som en plätt.

## VINNARE: BIG BOSS

Den jämnaste tvekampen som hittills utkämpats på dessa retro-sidor är avgjord, vann gjorde Hideo's storchef.

# TOPP 10

FÄRSKA TOPPLISTOR FRÅN SPELVÄRLDEN  
Försäljningslistor varje vecka: [www.gamereactor.se](http://www.gamereactor.se)



## LITA PÅ VÅRA LISTOR

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

## FAVORITER

Uppmätt i allmän TV-tid i redaktionen's spelrum och interna slagsmål...



**WIPEOUT HD**  
PLAYSTATION 3

Vi hade nästan börjat ge upp hoppet om Wipeout HD efter alla förseningar när det plötsligt släpptes i slutet av september. Och sedan dess har det inte gått en dag utan att vi alla suttit som förstummande inför det blinkande, pumpande, dunkande och ursnabba mästerverket. Wipeout har inte varit mäktigare än så här sedan Psygnosis glansdagar, och det säger verkligen en hel del. Petters hjärna är som en enda stor techno-fierad syltklump, vilket också säger en del.



**LITTLE BIG PLANET**  
PLAYSTATION 3

Det började med att Sunken gjorde en mesig bana innehållandes en träanka och en ost, vilket fick Jesper att bygga en totalt omöjlig variant där Sonys trasdockor drabbades av massdöd. Det ledde till att Petter skulle visa hur man gjorde och istället byggde en bana bestående av 1176 fläsklappar och en raketdriven mustasch som det gick att åka hiskeligt snabbt på. Little Big Planet är verkligen en revolution och skulle du någonsin tröttna på innehållet så kan du ju alltid bygga en ny bana.



**SAINTS ROW 2**  
PC/PS3/XBOX 360

Under månaden som gått har vi spelat Saints Row 2 som besatta och skjutit ned allt som kommit i vår väg medan vi dränkt hela villakvarter i avföring och återuppstartat gänget 3rd Street Saints. Saints Row 2 är underbart, superroligt, helgalet vansinne där det är omöjligt att ha tråkigt. Fullständigt omöjligt.



**CRYSIS WARHEAD**  
PC

Inte nog med att storyläget är mer actionpackat än Crysis, multiplayerdelen har byggts ut och innebär nu ännu fler spännande spellägen och ännu mer nano-dräkt baserad kompisläkt. Warhead är mer än en expansion, och det är sjukt bereddeframkallande.



## SVERIGE TOPP 20

### 1:0 WARHAMMER ONLINE: AGE OF RECKONING

Format PC Gamereactors betyg 8/10

### 2:0 SPORE

Format PC Gamereactors betyg 8/10

### 3:0 STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED

Format XBOX 360 Gamereactors betyg 7/10

### 4:0 STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED

Format PS3 Gamereactors betyg 7/10

### 5:0 NHL 09

Format XBOX 360 Gamereactors betyg 9/10

### 6:0 CRYSIS WARHEAD

Format PC Gamereactors betyg 9/10

### 7:0 THE SIMS 2: LIVET I LÄGENHET

Format PC Gamereactors betyg -

### 8:0 WII FIT

Format Wii Gamereactors betyg 8/10

### 9:0 COUNTER-STRIKE 1: ANTHOLOGY

Format PC Gamereactors betyg 8/10

### 10:0 WORLD OF WARCRAFT: THE BURNING CRUSADE

Format PC Gamereactors betyg 9/10

### 11:0 SINGSTAR SVENSKA HITS SCHLAGER

Format PS2 Gamereactors betyg 7/10

### 12:0 STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED

Format Wii Gamereactors betyg 7/10

### 13:e GUITAR HERO III: LEGENDS OF ROCK

Format PS2 Gamereactors betyg 7/10

### 14:e WORLD OF WARCRAFT

Format PC Gamereactors betyg 9/10

### 15:e STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED

Format PS2 Gamereactors betyg 7/10

### 16:e WORLD OF WARCRAFT: THE BURNING CRUSADE

Format PC Gamereactors betyg 9/10

### 17:e MARIO KART WII

Format Wii Gamereactors betyg 8/10

### 18:e GUITAR HERO: AEROSMITH

Format PS2 Gamereactors betyg 5/10

### 19:e THE SIMS 2: FRITID

Format PS2 Gamereactors betyg -

### 20:e COUNTER-STRIKE SOURCE

Format PC Gamereactors betyg 7/10

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

## JAPAN TOPP 10

1	POKEMON PLATINUM	DS
2	DRAGON BALL: ORIGINS	DS
3	RHYTHM TENGOKU GOLD	DS
4	ETERNAL SONATA	PS3
5	QUIZ MAGIC ACADEMY	DS
6	WII FIT	WII
7	KATEKYOO HITMAN REBORN	PSP
8	SHINOBIDO	PSP
9	ONE PIECE UNLIMITED CRUISE	WII
10	MARIO KART WII	WII

Källa: Media Create

## USA TOPP 10

1	MADDEN NFL 09	XBOX 360
2	MADDEN NFL 09	PS3
3	MADDEN NFL 09	PS2
4	WII FIT	WII
5	MARIO KART WII	WII
6	WII PLAY	WII
7	SOUL CALIBUR IV	XBOX 360
8	TOO HUMAN	XBOX 360
9	MADDEN NFL 09	WII
10	GUITAR HERO: ON TOUR	DS

Källa: NPD Funworld (OBS! Endast konsolspel)



**MADDEN NFL 09**  
Årets Madden sålde mer vid premiären än något tidigare spel i serien.

## ENGLAND TOPP 10

1	STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED	XBOX 360
2	STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED	PS3
3	WII FIT	WII
4	MARIO KART WII	WII
5	WARHAMMER ONLINE: AGE OF RECKONING	PC
6	STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED	WII
7	WII PLAY	WII
8	SPORE	PC
9	BIG BEACH SPORTS	WII
10	CARNIVAL: FUNFAIR GAMES	WII

Källa: Charttrack



**STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED**  
Lucasarts senaste är världens snabbast säljande Star Wars-spel.

# TÄVLING

MASSOR AV STEKHETA TÄVLINGAR  
Fler tävlingar: [www.gamereactor.se](http://www.gamereactor.se)



## STOR BASKETTÄVLING! NBA 2K9

Ja, det stämmer! Nu kan du vinna en Xbox 360-konsol, ett NBA 2K9 till Xbox 360, ett NHL 2K9 till Xbox 360 samt samma Spalding-boll som Kevin Garnett dunkar med i NBA!

1:APRIS Xbox 360 Premium + NBA 2K9 + NHL 2K9 + Spalding Platinum NBA-boll

2:Å-5:E PRIS NBA 2K9 + NHL 2K9 + Spalding Platinum NBA-boll

### Fyll i rätt svar nedan



#### I vilket lag spelar Kevin Garnett?

- L.A Lakers  Utah Jazz  Boston Celtics

#### Vem blev NBA MVP i säsongen -08?

- Steve Nash  Kobe Bryant  Tracy McGrady

#### Vad heter Los Angeles Lakers coach?

- Phil Jackson  Phil Helmutt  Phil Anderson

### Motivering:

Skriv med max 15 ord varför du ska vinna detta grymma superpaket:

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

### Ditt namn & adress:

Du kan även delta i denna tävling på [Gamereactor.se](http://Gamereactor.se) och slipper då klippa sönder tidningen. Häpp!

Namn: .....

Adress: .....

Postnummer & ort: .....

Telefonnummer: .....

E-mail: .....

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

Fler tävlingar på: [WWW.GAMEREACTOR.SE](http://WWW.GAMEREACTOR.SE)



MÅNADENS HÅRDASTE

## KLOCKRENT!

Tony Stark har många järn i elden som klassiske Iron Man.

### Iron Man

Genre **ACTION**  
Premiär UTE NU  
Text ANNA EHLUND

Att invänta en ny Marvel-film är som att ägna sig åt filmisk rysk roulette på hög nivå. För varje katastrofal Punisher har det blivit en urstark Spiderman. Och för varje söndertramsad Fantastic Four har det kommit en gedigen X-Men. Iron Man tillhör de superhjältefilmatiseringar som har marknadsförts lite mer blygsamt. I Hollywood-sammanhang betyder det att det är en ultrastor produktion men att den ändå inte funnits med i vartenda Happy Meal världen över. Ungefär.

De trogna serieblåddrarna kan storyn om den uttråkade multimiljonären, kvinnokarlen och excentrikeren Tony Stark som tjänat en förmögenhet på vapentillverkning, en industri

utan moraliska betänkligheter så länge pengarna rullar in. Men under ett besök i Afghanistan får Stark smaka på sin egen medicin när hans konvoj blir attackerad av terrorister utrustade med Stark-producerade vapen. Tony kidnappas och tvingas tillverka ett massförstörelsevapen åt gerillamännen. Men tack vare lite genialisk hokus-pokus snor han istället ihop en högteknologisk dräkt som han lyckas fly i. Några ökenkrascher och svettiga skottlossningar senare är han tillbaka i USA med en ny agenda; att bekämpa ondskan och försvara världen som superhjälten Iron Man.

Robert Downey Jr. hade några tuffa år i slutet av 90-talet med missbruk och rättegångar men befinner sig nu i en fantastisk andra våg i karriären. Rollen som Stark

passar honom utmärkt och karaktären levandegörs på ett sätt som kommer filmen oerhört mycket till gagn. Överhuvudtaget har man lyckats väldigt bra med hela upplägget i filmen där ena benet står i den nyfunna mörka serietidningsskolan med Miller's Sin City i spetsen och det andra benet stegar in på hypertecknologisk robotmani å la Transformers och framförallt Robocop.

Adderar man därefter att det är tempomässigt väl genomfört och att finns en genrevänlig glimt i ögat så har vi en actiondänga som inte matchar de allra bästa seriefilmatiseringarna men som ändå spår på intrycket att det nog är en god idé att fortsätta spotta ut Marvel-filmer när det då och då resulterar i den här kvaliteten. Och japp, uppföljaren är på väg. **8/10**



### DOOMSDAY

Genre **ACTION**  
Premiär UTE NU  
Text ANNA EHLUND

Det är lite lustigt att en regissör som gjort sig känd för sin förmåga att göra just filmer med lite oväntade idéupplägg och genomförande plötsligt går och spelar in något som mest påminner om ett coverpotpurri. Jag talar förstås om britten Neil Marshall vars två första filmer, Dog Soldier och Instängd, hyllades av en hel skräckvärld för det enkla med ändå annorlunda anslaget och bruket av gamla hederliga effekter.

För hans tredje film Doomsday, om ett dödligt virus som bryter ut och tvingar myndigheter att mer eller mindre inhängna hela Skottland, är så pass mycket av en hyllning till gamla postapokalyptiska filmer om barbari och laglöshet att den glömmer att stå på egna ben och hitta den där intresseväckande ingången som blivit Marshalls signum. Vi pratar hejdlösa kopplingar till Mad Max, Flykten från New York och kulturllen The Warriors. Marshall gör sig helt enkelt inte något vidare som domedagsprofet. I alla fall inte när undergången redan avklarades för 25 år sedan. **5/10**



### THE INCREDIBLE HULK

Genre **ACTION**  
Premiär UTE NU  
Text ERIK NILSSON RANTA

Han är fortfarande grön, ful och förbannad, men i händerna på Louis Letterier är åtminstone inte Hulken bedövande tråkig längre. För medan Ang Lee flippade ut totalt och gjorde sin Hulken-film från 2003 till en soppa med bedrägliga effekter, moralpredikan och faderskomplex är den nya Hulken-filmen både underhållande och trogen serieförslagen på samma gång.

The Incredible Hulk är mer nystart än uppföljare. Vi får följa Bruce Banner i hans jakt på ett botemedel samtidigt som han försöker hålla sig undan militärens vakande ögon. Bra kombination mellan fartfyllda actionscener som avlöser mer lågmälda relationsbitar mellan Banner och hans gamla kärlek skapar ett skönt tempo. Edward Norton är perfekt i huvudrollen, Liv Tyler bra som ögonodis med substans och Tim Roth härlig som skurk.

Effekterna är fortfarande fula, men när Hulken vrålar "Hulk smash!" i en scen där han pulveriserar gatan han står på är det faktiskt svårt att gnälla på såna småsaker. **8/10**



### THE RUINS

Genre **SKRÄCK**  
Premiär UTE NU  
Text ERIK NILSSON RANTA

En vanlig missuppfattning är att köttätande växter ser ut som de i Super Mario och har långa, skräckinjagande tänder. Egentligen ser de ut som vilka andra växter som helst, något man varit klok nog att inte ändra på i köttätandeväxtskräckisen The Ruins, som är mer psykiskräck än växtskräck.

Fyra ungdomar semesterar i Mexico och beslutar sig för att ta en tripp till djungeln för att leta upp gamla Maya-ruiner. Väl på plats gör de en skrämmande upptäckt och blir fångade i ett livsfarligt spel mellan mänskliga och växter. Köttätande växter i en skräckfilm är onekligen ett originellt grepp, men det som The Ruins vinner på i originalitet förlorar man tyvärr på i det mesta annat. Karaktärerna är gravt intelligensbefriade, skådespeleri rejält mossigt och de psykologiska bitarna av skrämelsen känns något krystade. Men när splattereffekterna och de klaustrofobiska scenerna går hand i hand är The Ruins en klart kompetent skräckfilm som lämnar en hel del obehagskänslor i magtrakten. **5/10**



### JIDDRÄ INTE MED ZOHAN

Genre **KOMEDI**  
Premiär UTE NU  
Text ERIK NILSSON RANTA

En före detta super-duper-grym agent från Israel tröttnar på dödanget och stressen som jobbet medför och flyr därför till New York för att starta en ny karriär som damfrisör (!). Ni kan sluta fnissa nu, för även om handlingen i Jiddra inte med Zohan på pappret låter så transig att den absolut inte kan vara någonting annat än underhållande, så är det just det den inte är.

Adam Sandler spelar Zohan och gör det sämre än någonsin. Till och med hans bedrägliga insats i skräpfilmen Little Nicky var bättre än den här. Det säger allt. Sen har vi skämten, om man nu kan kalla de för det. Sex- och penisstorleksprat i var och varannan mening, Rob Schneider leker terrorist på grund av en getstöld, politiskt inkorrekt skämt om israeler och palestinier, bögskämt, tråkiga missförstånd på grund av kraftiga accenter och Sandlers karaktär har sex med gamla tanter. Roligt? Knappast. Sevårt? Absolut inte. Jiddra inte med Zohan är ingen komedi, det är rent och skärt självplågeri. Undvik. **2/10**



Available November 2008

# CALL OF DUTY<sup>®</sup>

## WORLD AT WAR

[WWW.CALLOFDUTY.COM](http://WWW.CALLOFDUTY.COM)

PlayStation<sup>®</sup> 2

NINTENDO DS<sup>™</sup>



ACTIVISION<sup>®</sup>



PLAYSTATION 3

Wii<sup>™</sup>

Games for Windows<sup>®</sup>

XBOX 360<sup>®</sup> LIVE

© 2008 Activision Publishing, Inc. Activision and Call of Duty are registered trademarks of Activision Publishing, Inc. All rights reserved. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners. 'PS', 'PlayStation' 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. NINTENDO DS, Wii AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners. All rights reserved. Activision makes no guarantees regarding the availability of online play, and may modify or discontinue online service in its discretion without notice, including for example, ceasing online service for economic reasons due to a limited number of players continuing to make use of the service over time.



# BIOSHOCK

**Available October 24**  
for the PLAYSTATION<sup>®</sup>3 Computer Entertainment System  
[www.bioshockgame.com](http://www.bioshockgame.com)



PLAYSTATION 3



XBOX 360 LIVE



Games for Windows

