

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

GRATIS  
TIDNING  
Nov 2008  
Nummer 62

# Game reactor

Nordens största speltidning

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

**100** spel  
i vår tokfeta  
köpguide!  
Tips för smarta spelköp

**GUITAR  
HERO  
WORLD  
TOUR**  
Stor recension

**LARA  
CROFT**

Ja, hon är tillbaka!

**GEARS  
OF WAR 2**  
Dö med stövlarna på

**DEUS  
EX 3**  
Exklusiva bilder  
och 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 Owen 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

**Welcome to**

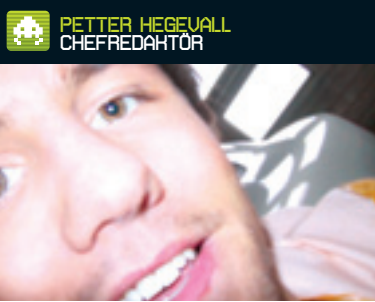
**RIP IT UP**  
**IN PARADISE**

Welcome back to MotorStorm. This time we've come to The Island to race and party on one of the toughest and most beautiful places on the planet. With 16 treacherous tracks and 8 vehicle classes, including a brutal Monster Truck, challenge yourself on terrain that gives as good as it gets. This is brutal off-road racing at its best.

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







## MODIGA SVENSKAR

Det krävs mod för att vara annorlunda idag. Det krävs solida finanser, mod och en riktigt bra idé. Många utvecklare tänker aldrig förbi de genrekonventioner som existerar, andra gör samma spel om och om igen. För i slutändan handlar det om pengar. Svenska Digital Illusions började sin bana med ett par idag kultklassiska flipperspel till Amiga. Jag minns dem väl, jag minns hur jag slet ut mina shift-tangenter i jakt på poängrekordet i Pinball Dreams. Idag, efter en hel drös kvalitets-spel är Digital Illusions en av världens bästa spelutvecklare med titlar som Rallisport Challenge 2, Battlefield 2 och Battlefield: Bad Company på meritlistan.

Det var många som suckade djupt då Electronic Arts gick in och köpte den svenska studion för ett par år sedan. Många menade på att de svenska spelgenierna skulle decimeras till en enda stor fantasifattig Battlefield-fabrik i händerna på EA, andra menade att kvalitetsstämpeln som Digital Illusions alltid stått för skulle missbrukas. Inget kunde ha varit mer fel.

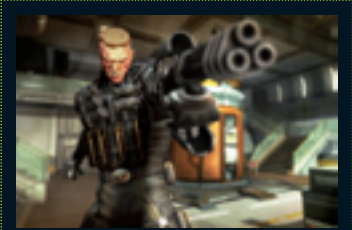
Efter att ha bevittnat slutsekvensen i Digital Illusions senaste spel, Mirror's Edge, kan jag inte annat än att applådera deras mod, deras enormt höga ambitionsnivå och deras orädda grepp i en genre så fastnaglad i slentriantypiska självklarheter att den nästan kvävt sig själv på slutet. Mirror's Edge svårt, drygt, frustrerande, irriterande, och jobbigt. Men det är också oerhört speciellt, unikt, minnesvärt och visuellt slående. Ett prov på mod.

**Petter**

# INSIDAN

Inuti Gamereactor Magazine #62 (Nov)

Vi har spelat Street Fighter 4, betygsatt Mirror's Edge, Tomb Raider: Underworld och Gears of War 2



## 10 DEUS EX 3

Som enda Nordisk tidning kan vi bjuda på den första informationen och de allra första bilderna på Eidos supersmaskiga trea...



## 20 MIRROR'S EDGE

Vi har sprungit, rusat, slagits och hoppat bland hustaken. Allt för att komma i form till vår Mirror's Edge-recension!



## 30 TOMB RAIDER: UNDERWORLD

Spelikonen Lara Croft plundrar gravar och wastar pantrigen. Vi berättar hur roligt vi egentligen haft.



## 40 GEARS OF WAR 2

Epic bjuder på en slafsigt explosiv dunderuppföljare och vi är vimmelkantigt storförtjusta...



## 38 GUITAR HERO: WORLD TOUR

Petter har headbangat sönder ett vitrinskåp och nött ned huden på sina fingertoppar i Neversofts senaste musiklir.

### BETA-TEST

- 24 Street Fighter IV
- 24 DC Universe Online
- 25 Star Ocean 4
- 26 Muramasa
- 28 Mario Super Sluggers
- 28 Wii Music
- 29 Wrestlemania Legends

### RECENSIONER

- 32 Guitar Hero: World Tour
- 32 Family Trainer
- 34 Gears of War 3
- 36 Mirror's Edge
- 38 Tomb Raider: Underworld
- 40 Far Cry 2
- 41 Lego Batman

### FASTA SEHTIONER

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



## 58 RETRO: EARTHWORM JIM

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

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

**REDAKTÖR** Jonas Elfving (jonas.elfving@gamereactor.se)

**ANSVARIG UTGIVARE** Petter Hegevall

**GRAFISK FORM** Petter Hegevall

**ILLUSTRATIONER** Petter Hegevall

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

### SKRIBENTER

Jesper Karlsson (jesper.karlsson@gamereactor.se)

Mikael Sundberg (mikael.sundberg@gamereactor.se)

Anna Eklund (anna.eklund@gamereactor.se)

Sophie Warnie de Humelghem

(sophie.warnie@gamereactor.se)

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

Love Bolin (love.bolin@gamereactor.se)

Martin Forsslund (martin.forsslund@gamereactor.se)

Petter Mårtensson (petter.martensson@gamereactor.se)

Johan Bergström (johan.bergstrom@gamereactor.se)

Mattias Hegerius (mattias.hegerius@gamereactor.se)

Marcus Löfström (marcus.lofstrom@gamereactor.se)

Daniel Steinholtz (daniel.steinholtz@gamereactor.se)

**ADRESS** Hamngatan 10, 831 33 Östersund

**INTERNET** Gamereactor.se

**PRENUMERATION** Gamereactor.se/prenumerera

**UPPLAGA** 75 000 exemplar

**ANTAL LÄSARE** 97 000 (Orvesto 2008)

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

**TRYCK** Stibo Danmark

**DISTRIBUTION** Pan Nordic Logistics

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

(leif.persson@gamereactor.se)

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

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

**GAMEREACTOR GES UT AV GAMEZ PUBLISHING**

### TESTAD VERSION:

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

### REKOMMENDERAD ALDERSGRÄNS:

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.

Utåtmenen "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.



GÖR DIN RÖST HÖRD SKRIV TILL OSS!

## Det mörka ödet för Playstation 3

Playstation 3 har tagit fruktansvärt många smällar. Först Devil May Cry 4 och Grand Theft Auto IV som båda kom till Xbox 360. I somras utannonserades Final Fantasy XIII till Xbox 360 och nu senast Tekken 6, samt att Konami nu kollar möjligheterna att släppa Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots till Xbox 360. Sedan Microsofts taktik med att köpa alla Sonys mera exklusiva spel startade så tycks det bara vara en tidsfråga innan allt blir till multiformat, alla spel man trodde skulle förbli exklusiva kommer ju till alla format Och det gäller inte bara Sonys spel, för i Microsofts fall så släpps rätt många av deras exklusiva spel senare till PC.

Men det är Sony som drabbas hårdast och inte ens i Japan klarar de att hålla jämna steg med Microsoft. Och vi vet ju att japaner inte lockas av spel som Killzone 2, vilket gör att de får svårt att komma igen om allt bara går åt fel håll hela tiden för dem. Har denna generation blivit en mycket viktig läxa för Sony eller bara en stor smäll i baken? Jag vill gärna att alla oavsett konsolmärke ska få spela bra spel, men vissa titlar som räknas som legendariska vill jag bara ha till en enda konsol som man har spelat med i gamla tider. Annars är det ingen mening att ha flera olika format.

\_SAFFRANSBULLE

## Osäker framtid...

Det är inte roligt att höra att Sony, Nintendo och Microsoft skiter i oss spelare. De bryr sig inte om vi blir nöjda, om vi troget väntar på deras nästa spel eller konsoler, utan de bryr sig bara om att de tjänar tillräckligt med pengar. Och nu har de kommit på att det inte är vi spelare som de tjänar mest pengar på, utan på den breda massan. Nu när vi fått veta att Nintendo troligen kommer att fortsätta samma gamla framgångsrika spår som med sin Wii och Sony kommer att satsa mer på den breda massan och inte göra nästa Playstation



till ett kraftpaket, så tror jag att Microsoft har chansen att göra en bättre konsol än Sony (men ändå inte allt för dyr att tillverka) och knipa alla de grafikdräglade speltokena nästa (nästa) generation. Hoppas ni tar chansen Microsoft. Lycka till!

\_MANZTER

## Andra spel baserade på Lego

Jag älskar de senaste årens Lego-spel och har köpt dem alla. Vad jag dock inte kan begripa är varför man måste göra dem så snarlika där man går längs en väg, pucklar på motståndare och drar i spakar. Lego-konceptet bara skriker ju efter utveckling. Vad sägs om Lego James Bond? Ett stealth-spel där man ska smyga, köra bil, vältta damer, och liknande? Ett Lego-rollspel från Square Enix i samma anda som Kingdom Hearts där man får besöka alla möjliga Lego-världar och ta del av en grym story. Eller kanske ett Lego Sim City där man får bygga upp sin Lego-stad och göra allt det

## FRÅN FORUMET

Månadens guldorn från gamereactor.se/forum

Du vet att du är sämst på spel...  
\_game fr3ak

...när din kompis 11-åriga lillebror spöar dig på Tekken 5, flera matcher på raken!  
\_Chaos Spirit

...när du försöker styra med hela kroppen.  
\_de KING 91

...när du åker på en 0-12 förlust i Pro Evolution Soccer 6 där du själv har stått för 3 självmål.  
\_LordUlf

...när du blir nerslagen av en taxigubbe i Grand Theft Auto IV.  
\_toon8

man brukar men bara lite förenklat för att passa alla åldrar. Det finns egentligen ingen genre där Lego-klossarna inte skulle kunna göra allt lite roligare, oavsett om vi snackar action, plattform, racing eller sport. Jag hoppas inte TT Games snöar in för hårt på den typ av spel de gör nu utan tar hela grejen vidare. För jag känner att jag börjar tröttna lite.  
\_LEGOGUBBEN

## Det är inte spelens fel

Hela tiden läser vi om hur spel är alldeles för våldsamma och olämpliga för barn. Mammor och spelexperten sitter där på diverse nyhetsprogram och diskuterar om hur förfärligt det är att deras barn har tillgång till ett spel där man kan döda andra och att det finns blod. Vissa spel anses mer olämpliga än andra, till exempel Grand Theft Auto som oftast är i blåsväder efter att någon tonåring dödat någon. Counter-Strike brukar oftast också synas och få enorm kritik. Jag har spelat Counter-Strike sedan jag var 12 år. Och det var bra många år sedan jag var 12. Inte har jag gått och dödat en halv skola eller skjutit ihjäl någon. Jag har inte heller sett spelet som mördarsimulator och tänkt "Nu tränar jag mig inför framtiden." Verkligen inte. Inte heller känner jag någon som gjort så av mina många kompisar som också spelade Counter-Strike i många år. Counter-Strike i Tyskland har grönt blod och i Australien blått blod. Annars hade det inte tillåtits att släppas. Det finns bara ett ord för det och det är patetiskt. Att förstöra en produkt sådär är för jävligt rent sagt och inte har det bidragit till något positivt i dessa länder. Vart går gränse? För mig just nu finns det inga spel som borde förbjudas eller censureras. Jag ser absolut inget opassande med något spel alls som finns ute. Det är upp till föräldrarna att se till att ens barn har bra värderingar och kan skilja på verkligheten och fantasi. TV-spel är interaktiv underhållning och inget annat.  
\_MARTIN ROHATYNSKI

## 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.



## MARTIN MOHAJERPOUR

Ålder? 16 år

Användarnamn på Gamereactor.se? Helikoptermamma  
Yrke/sysselsättning? Gymnasiestudent

Världens bästa spel? Som den rollspelsfantast jag är måste jag nog säga The Elder Scrolls IV: Oblivion, trots att många andra titlar står tätt på tur. Med sin totala frihet, sina vackra omgivningar och sin smått hysterisk långa hållbarhet har detta spel fångat mitt hjärta. Visst, det är inte fulländat, men det är de små utrymmena för förbättringar som får mig att längta efter en uppföljare än mer.

Ditt bästa spelminne? När jag i Legend of Zelda: Ocarina of Time för första gången steg ut ur Kokiri Forest och kom ut i det vida Hyrule Field. Det var verkligen ett storslaget ögonblick som jag aldrig kommer att glömma.

Favoritmusik? Rock och metal och allt däromkring, men jag är även öppen för nya upplevelser.

Hobbys? Musik, spel och sport i en salig kombination. Har på senare tid även intresserat mig för foto.

Ogillar? Filmjolk och hockeyspel.

Åsikter om Gamereactor #60? Grym som vanligt. Gillade främst artikeln om Mirror's Edge, tempodelen och recensionerna. Omslaget var dessutom ursnyggt!

# Risk

## KAN DU ERÖVRA VÄRLDEN?



**RISK ÄR DET ULTIMATA MILITÄRSTRATEGISPELET!**

**DITT UPPDRAG ÄR ENKELT: ATT ERÖVRA VÄRLDEN  
– OCH ENDAST EN ARMÉ KAN SEGRA!**

**MEN SE UPP – EN SÄKER SEGER KAN SNABBT  
FÖRVANDLAS TILL ETT FÖRKROSSANDE NEDERLAG!**



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

# Risk – LÅT SLAGET BÖRJA!

# GM



## UTANNOSSERAT

### Ninety-Nine Nights II

En uppföljare till Ninety-Nine Nights är på gång och spelet har logiskt nog döpts till Ninety-Nine Nights II (alltså inte 100 Nights). Förvänta dig ett löjligt antal fiender som ska huggas ned på härjade slagfält, och även en råare och brutalare ton.



### Silent Hill Homecoming försenas

Den senaste delen i Silent Hill-serien (Silent Hill: Homecoming) skulle ha kommit i november men vi i Norden måste nu tråkigt nog vänta till februari nästa år. Silent Hill: Homecoming, där Alex Shepherd återvänder till sin hemstad Shepherd's Glen, har mötts av blandad kritik i USA.

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

“Deus Ex 3 utspelar sig år 2027 och här får vi träffa Adam Jensen, säkerhetsvakt på bioteknologiska företaget Sarif”

Läs mer om Deus EX 3

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

# DEUS EX 3

En efterlängtd tredje del av Warren Spectors odiskutabla mästerverk...

Plattform PC/PS3/XBOX 360 Utvecklare EIDOS Utgivare EIDOS Speltyp ACTION Premiär 2009

**D**en dystopiska inramningen, den engagerande storyn, de varierade valen, de olika färdigheterna...

Deus Ex var lätthyllat när det släpptes för åtta år sedan och att kalla det ett av de bästa spelen någonsin är ingen överdrift. När nu del tre är på gång vill vi förstås veta vilka vägval Eidos har gjort. Och vilka vi ska få göra.

Deus Ex 3 utspelar sig år 2027 och här får vi träffa Adam Jensen, säkerhetsvakt på bioteknologiska företaget Sarif. En kontroversiell och tydligt farlig bransch, då

Jensens arbetsplats en dag stormas av svartklädda män som sätter igång en storslakt. Jensen överlever och bestämmer sig för att ta reda på vad i helsefyr som har hänt.

Och där kommer det roliga att börja. En enorm värld att utforska med en karaktär som kan utvecklas i precis den riktning man själv vill i takt med att erfarenhetspoängen trillar in. Mycket av spelglädjen ligger i att kunna ta sig an hinder på flera olika sätt; att kunna smyga förbi en vakt och dyrka ett lås kan vara lika effektivt som

att vara den vassaste prickskytten i stan. Deus Ex 3 kommer också att innehålla ett flertal olika slut på spelet, vilket bådadar för stort omspelningsvärde.

Deus Ex 3 kommer att spelas i förstapersonsvy, men under actionsekvenserna ser vi Adam Jensen på skärmen. Jensen kommer i bästa Gears of War-stil att kunna ta skydd och även portionera ut kampsportsmoves.

Vi har höga förväntningar på Deus Ex 3 men väntan blir lång, inte förrän 2010 är det dags att operera in ögonförbättringar och tentakler...

**Jonas Elfving**



### Saints Row 3 på gång...

Volition låter meddela att man jobbar på Saints Row 3. Denna gång kommer de låta serien ta en helt ny riktning, enligt egen utsägo. Utvecklingen började innan Saints Row 2 ens var färdigt och tanken är att det ska släppas sent 2010.



### Toshinden Wii

En bortglömd fighting-franchise är på väg till Wii. Battle Arena Toshinden kom i fyra delar till Playstation och var det första vapenbaserade fighting-spelet i tre dimensioner. Toshinden Wii är i ett tidigt stadium och det släpps sent nästa år... dessvärre.

### Star Ocean: Second Evolution

PSP-ägare med rollspelsug, glädjen eder. En remake på Star Ocean: Second Story är på väg. Uppdaterad grafik, nyproducerade mellansekvenser och nya (bättre) röstskådespelare är att vänta. Första kvartalet 2009 börjar det nygamla äventyret.



### Tekken 6 till Xbox 360

Nu är det klart att Tekken 6, tidigare utannonserat till Playstation 3, även kommer till Xbox 360. Det kommer att baseras på den senaste arkadversionen Tekken 6: Bloodline Rebellion, men vi får dock vänta till hösten 2009 då båda versionerna släpps.



### NYGAMMAL DESIGN

Världen i Deus Ex 3 är oerhört smakfullt och intressant designad. Man har valt att blanda klassiska cyberpunkteman med renessanskonst och landat i något helt unikt. Inför arbetet med spelet har Eidos hårdstuderat 1500-talskonst och ett av resultaten är Leonardo da Vincis anatomiskisser som ligger som ett konstnärligt täcke över hela Deus Ex 3. Tanken är att illustrera hur en framtida renessans skulle se ut.



**KONSEKVENSER** Allt ska få konsekvenser i Deus Ex 3. Öppna eld på öppen gata så kommer polisen, gå på det motsatta könets toalett och folk kommenterar det... med ilsken ton.



FAHTA

### DINA EGNA VAL

Precis som i de tidigare spelen så är du fri att välja och utveckla din speltyp. Förenklat så kan du välja mellan att bli en våldsam vapenfanatiker eller en snygg hackertyp. Det finns flera sätt att uppnå sin idealfigur och ett av dem är förstas biomekaniska förbättringar. Tentakler som bromsar ens fall från en hög byggnad är alltid bra att ha, likaså förmågan att se genom väggar för att kunna upptäcka patrullerande fiender. Trots detta kommer vi att få se ett mer actionbetonat Deus Ex denna gång...



**HACKXGRI!** Datorkunskaper är oundgängliga i Deus Ex 3. För att hacka terminaler måste ett minispel behärskas och du måste dessutom hålla koll på patrullerande vakter.



**BIOSHOCK-DESIGN** I designarbetet har Eidos grafiker hämtat inspiration från 1500-talet, da Vinci och renessanskonst. Den nygamla stilen påminner lite om Bioshock, eller om Fallout 3, för den delen. Fast minus alla bumbappade skelett dock.

## NOTISER

### GEARS OF WAR 2 BANNLYST

Att Tyskland har hårda censurregler vet vi. Gears of War fick inte säljas där och nu bekräftar Microsoft att uppföljaren går samma öde till mötes. Mer uppsendeväckande är dock att Gears of War 2 förbjuds även i Japan. Den japanska regeringen försöker öka kontrollen av olämpligt material och Microsoft vill inte provocera i onödan.

### MIRROR'S EDGE-TRILOGI

Producenten Owen O'Brien berättade nyligen att två uppföljare till Mirror's Edge redan är planerade. Alla spelen i serien ska fokusera på Faith, men det kommer eventuellt släppas fler spel i samma värld som skildrar andra historier. Owen säger även att Dice ser över möjligheterna till att lägga in en funktion för att skapa egna banor.

### ARMY OF TWO PÅ VITA DUKEN

EA och Universal har skrivit ett kontrakt om att göra film på Army of Two. Scott Z. Burns (The Bourne Ultimatum) sägs vara klar för att skriva manus och man jobbar på att få Peter Berg (The Kingdom) att regissera. Filmen ska påbörjas redan om några månader, sannolikt för att släppas på bio samtidigt som Army of Two 2 lanseras.

### GHOSTBUSTERS PÅ GÅNG

I och med sammanslagningen av Activision och Vivendi Universal Games var det flera nästan färdiga spel man gjorde sig av med. Ett av dessa som hamnade i farozonen för att bli nedlagt var Ghostbusters, men nu har det fått en ny utgivare, närmare bestämt Atari. Därmed kommer Ghostbusters som planerat under våren 2009.

### EPIC GAMES KÖPS UPP

Legendary Pictures är det filmbolag som arbetar med den kommande Gears of War-filmen. Något som kan leda till något mer än bara ännu en spelfilm. Enligt uppgift vill filmstudion nu köpa upp Epic Games för att få ett rejält föttäste i spelbranschen och bli en kraft att räkna med. Nyligen blev även Warner in i spelbranschen.



400 ms  
Pingtid



362 ms  
Pingtid



311 ms  
Pingtid



290 ms  
Pingtid



242 ms  
Pingtid



190 ms  
Pingtid



149 ms  
Pingtid



78 ms  
Pingtid



50 ms  
Pingtid



## Spela med rätt förutsättningar

Skaffa bredband från Telia och spela online utan lagg och paketförluster. Just nu 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 bredbandserbjudanden 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.



**DARK SECTOR** Eat Lead: The Return of Matt Hazard lär inte blända oss grafiskt, men den varierade fiendefloran och humorn har potential. Spelet ges ut av D3, som senast gav oss actiondrysman Dark Sector



# COOL SPEL PARODI

Teamet bakom Dark Sector jobbar på actionparodin **Eat Lead**

Plattform PC/PS3/X360 Utvecklare VICIOUS CYCLE Utgivare D3 Speltyp ACTION Premiär 2009

**I**ena hörnet, en skjutglad cowboy med dödlig blick. I det andra, en ruttnande zombie som hasar mot dig. Samtidigt siktar en genetiskt förbättrad superkräpkytt på dig. Och allt sker i samma spel. Välkommen till Matt Hazards värld, en plats där du möter själva TV-spelshistorian i en dödlig och parodisk kamp.

Det är könt med något som driver med den ofta klichéartade spelbranschen och Eat Lead: The Return of Matt Hazard är en enda stor parodi på de senaste trettio åren av spelkultur. Här hittar vi spelföretaget Marathon Megasoft som är i full färd med att ge actionspelfiguren Matt Hazard ett nytt spel. Allt går dock väldigt fel och Matt upptäcker att någon försöker ha ihjäl

honom med hjälp av det nya spelet. Denna någon hackar spelet Matt befinner sig i och släpper lös en hord av klassiska spelfigurer mot honom. Eat Lead ser ut att kunna locka till en hel del skratt, vilket inte minst spelets trailer tyder på. I fejkad dokumentär stil får vi en presentation av spelkaraktären Matt Hazard som var Spelhjälten med stort S när han slog igenom på 80-talet, men som idag är på dekis och ölar i TV-soffan.

Idén är genomskön och rolig och vi hoppas även på att actionelementen i Eat Lead: The Return of Matt Hazard håller oss kvar länge nog. I början av 2009 får vi se vad Matt går för.

**Jonas Elfving**

# 24 893 546

**SÅLDA NINTENDO DS-ENHETER ENBART I JAPAN**

Att DS är superpopulär i Japan är ingen underdrift. Ungefär var femte japan äger enheten som i Japan kan användas för att kolla när tunnelbanan går i Tokyo och få information om utställningsobjekt på museer. Ja, förutom att spela spel.



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

### + NOVEMBER MÅNAD

Äntligen drar julhandeln igång på allvar och det fullkomligt väller in bra spel. Vi räknar med att bli ruinerade, har prioriterat bort lyx som sömn och planerar att leva av enbart flytande föda fram till jul för att hinna spela allt.

### MASTODONT-MÄSSA!

Efter två riktigt såsiga tillställningar med mindre E3-mässor, flaggar man nu för att man går tillbaka till det gamla konceptet. Räkna med drivor av nya spel, extrema mängder prylar och bäsbrudar tidigt i juni nästa år.

### KVALITETSHÖJNING

Nu får det vara slut med dåliga spel, säger EA, och för att visa att man menar allvar lägger man ned nästan färdiga actionspelen Tiberium. Orsak? Det var inte nog bra. Vi älskar EA:s nya ambitioner, fler borde följa efter.

### - KORANEN FÖRSEENAR

På grund av religiösa stollerier släpptes inte Little Big Planet som planerat, utan försenades någon vecka. Sedan visade det sig att Sony ändå inte tagit bort orsaken till förseningen, utan bara gjort en liten patch.

### SNÅL-NINTENDO

Visst, vi vet att Wii säljer löjligt bra, men efter två hela år borde det väl ändå vara dags för en prissänkning? Idag kostar en Xbox 360 mindre trots överlägsen prestanda och för 1500 kronor mer får man Playstation 3.

### HOME-FIASKOT...

I februari 2006 visades Sonys onlinetjänst Home och man lovade en snar lansering. Nu är snart 2008 över och det finns fortfarande inte ett spår av evighetsprojektet som vi förlorat allt intresse för innan det ens är ute.

## RYHTEN

### KOJIMA TILL ACTIVISION

Metal Gears pappa Hideo Kojima har sagt sig vilja göra ett actionspel sett ut förstapersonsperspektiv. Nu har flera ögonvittnen sett Hideo Kojima göra frekventa besök hos Activision och deras båda team Infinity Ward och Treyarch, vilket skulle kunna tyda på att Kojimas nästa spel blir för Activision... och inte för Konami.

### BALDURS GATE 3 PÅ GÅNG

Atari har rättigheterna till Baldurs Gate-serien och har kämpat för att få över folk från Bioware för att göra en uppföljare. Nu har man misslyckats med det, enligt ett rykte, men ändå bestämt sig för att starta produktionen.

### SONY TÄNKER OM...

Efter att ha utrustat den nya PSP med betydligt bättre lagringsutrymme och en egen Playstation Store-tjänst, sägs man nu vara i full färd med att avveckla UMD-skivorna. Tanken är att man i fortsättningen främst ska köpa PSP-spel via nedladdning för att de inte ska gå att kopiera och att UMD-läsarna bara ska användas för gamla, redan utgivna spel.

### MICROSOFT SPENDERAR

Microsoft sägs gå fram som en slättermaskin i spelbranschen just nu och köper exklusiviteter till både höger och vänster. Spel som sägs vara på väg att bli helt eller delvis exklusiva till Xbox 360 är Star Wars: Battlefront 3, Final Fantasy XIII Versus, Bioshock 2 och Rage. Dessutom sägs man ha köpt exklusivt nedladdningsbart material till Resident Evil 5 och Street Fighter IV.



Gamla Strider är på väg tillbaka, hallelujah!

### STRIDER ÄR TILLBAKA

Efter framgångarna med Bionic Commando: Rearmed sägs Capcom ha fått retrofeber. Nästa klassiker att göras om sägs bli arkadklassikern Strider. Precis som med Bionic Commando kommer ett nytt Strider-spel av samma typ som Devil May Cry samt en komplett remake av originalet av samma typ som Rearmed med helt ny grafik och förbättrad spelkontroll.

### NYTT SLUT FÖR SNAKE

Konami rapporteras ha en riktig överraskning på lut för alla Metal Gear Solid 4-fans i form av ett helt nytt slut som ska släppas för nedladdning. Det ska bättre förklara vad som hände efteråt och förbereda för den oundvikliga uppföljaren Metal Gear Solid 5. Om slutet kommer att kosta pengar berättar inte historien.

## INTERNET

NYHETER - GAMEREACTOR.SE

### VI SVARAR PÅ DINA FRÅGOR

Undrar du något över spelvärlden eller bara vill kommentera Gamereactor? Varje dag besvarar vi över 20 läsarbrev.

### MÅNADENS BLOGGARE

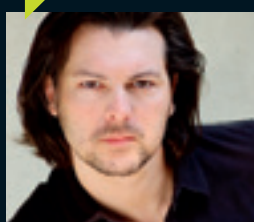
Det är inte bara redaktionen som bloggar, utan varje månad utser vi månadens bloggare. Vanliga läsare som har det där lilla extra.

### FETA RECENSIONER

En brutalt spännande speljul står framför oss och flera recensioner dyker upp på nätet innan de kommer i december-numret. Så om du vill veta vad vi tycker bör du besöka [www.gamereactor.se](http://www.gamereactor.se).

## CITATET

Korkade, roliga eller/och helt vanvetliga citat från spelbranschen



**"Jag bönade och bad att de skulle ändra slutet"**

David Hayter, som gör Snakes röst, gillar inte alls slutet i Metal Gear Solid 4...

# HONSOL-KRIGET RASAR

Microsoft, Nintendo och Sony redovisar försäljning

**N**u har alla konsollverkarna lämnat sina kvartalsrapporter med uppgifter om hur mycket respektive företags konsoler sålt. Microsoft har lyckats kränga 22,5 miljoner Xbox 360-enheter och har därmed på knappt tre år nått upp till den gamla Xboxens resultat.

Nintendo redovisar fortsatta helt sanslösa framgångar för både Nintendo DS och Wii. DS är uppe i 86 miljoner sålda exemplar. Wii går också helt ohyggligt bra och sedan lanseringen för två år sedan har 37 miljoner konsoler sålts. Något som betyder att det mer än varje sekund säljs en ny Wii någonstans i världen.

Sony har blandade framgångar där Playstation 2 fortfarande säljer fenomenalt bra och är uppe i 134 miljoner sålda enheter. Utöver det har Sony sålt 44,5 miljoner PSP-enheter, vilket gör PSP till det mest framgångsrika bärbara formatet som det inte står Nintendo på. Till sist är det Playstation 3 som går fortsatt knackigt och 16,8 miljoner har sålts sedan lanseringen.

**Jonas Mäki**

# COMMAND & CONQUER RED ALERT 3

Välj sida den 30 oktober

Ge dig ut på slagfältet med någon av tre olika fraktioner i nya Red Alert 3. Vinn en ärofylld seger för det Sovjetiska Imperiet, försvara moderlandet med de Allierade Styrkorna eller kombinera teknologi och hemlighetsmakeri för Solens Rike. Spela online sida vid sida med en vän eller välj mellan en grupp av AI-befälhavare. Vem tar kontrollen över land, till sjöss och i luften? Kampen om världsherravälde börjar idag!



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



I BUTIK 30 OKTOBER  
[redalert3.com](http://redalert3.com)



# 1920 X 1080P

Less på din 90 cm tjocka CRT-TV som flåsar som ett tröskverk? Gamereactor hjälper dig välja platt-TV!

Det går liksom inte att komma ifrån. Den här generationen är en HD-generation och för att kunna uppleva allt det som dagens högupplösta spel har att erbjuda måste du införskaffa en skärm som klarar full-HD-upplösning. Det är dyrt, vi vet, men värt. Här är våra tre platt-TV-favoriter, just nu. Spela lugnt! **Text: Petter Hegevall**



LCD

För speltoken:

**SAMSUNG  
LE-37A656**

Pris: 9 995,-

Upplösning: 1920x1080p

Teknik: LCD

Kontrast: 15000:1

- **Vad är detta för TV?** Den (relativt) nya A656-serien är en ljuvlig uppsättning LCD-skärmar som rusat förbi konkurrensen från såväl Philips som Sharp och LG. Samsung beskriver själva de nya A656-skärmarna som "rosenröda" eftersom de skimrar snyggt i en tjugis röd-ton. Tack vare detta och det faktum att den här monterats utan varken skruvar eller lim (skarvarna syns inte) gör den inte bara till en bra spelskärm utan även till en vansinnigt läcker möbel. För dig som spelar väldigt mycket och också har tänkt koppla din spel-PC till en större skärm än din 19-tummare, då är detta definitivt skärmen du bör satsa på.
- **Fördelar:** Skarp, stark, flimmerfri och imponerande jämn bild med goda färger (för ovanlighetens skull) direkt ur kartong.
- **Nackdelar:** Ljudet som denna skärm producerar är bedrägligt. Men TV-ljud duger ändå ingen vart om du ska spela Gears of War 2, Fable II och Mirror's Edge.

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



PLASMA



LCD

För filmälskaren:  
**PIONEER  
PDP-LX5090H**

Pris: 34 995,-  
Upplösning: 1920x1080p  
Teknik: Plasma

Kontrast: -

- **Vad är detta för TV?** Jodu, detta är (enkelt uttryckt) världens bästa platt-TV, alla kategorier. Visst, den kostar lika mycket som åtta Playstation 3-enheter men om priset spelar mindre roll, och bilden avgör allt - är detta definitivt skärmen som du bör satsa på. Pioneer PDP-LX5090 är en 50-tums-plasma-TV med full HD-upplösning och den bjuder på den mest perversa svärta och kontrast som vi någonsin sett. För dig som letar perfektion, du kan sluta nu. Här är den. Den jämnaste, bästa och mest balanserade bild vi sett.
- **Fördelar:** Filmisk bild, behaglig bildbalans, sjuk svärta.
- **Nackdelar:** Egentligen finns inga svagheter med den här skärmen. Priset är lite väl högt i och för sig.

För hardcore-gamern:

**SONY KDL-  
40W4500**

Pris: 12 995,-  
Upplösning: 1920x1080p  
Teknik: LCD

Kontrast: 33 000:1

- **Vad är detta för TV?** Trots bleka tidigare generationer är Sonys nya KDL-40W4500 imponerande LCD-skärm perfekt för dig som spelar mycket, och vill ha en allsidig skärm med god kontrast. 40W4500 erbjuder 24p True Cinema, Theatre Sync och 100Hz-bild och står sig väldigt bra mot LCD-kungen ovan (Samsung LE-37A656). Denna skärms största styrka är snabbheten i panelen vilket gör den perfekt för snabba actionspel eller för de kvällar då du tar plats bakom ratten i Race Driver: Grid.
- **Fördelar:** Fantastisk svärta och mycket god kontrast. 40W4500 har också rusligt snabb responstid.
- **Nackdelar:** Lite väl övermättade färger, speciellt för filmtittande då detta behöver kalibreras ned.

EXKLUSIVT!

# MAX PAYNE

Vi intervjuade Mark Wahlberg som spelar Max Payne...

• **Hur förberedde du dig inför rollen som världens hårdaste spelhjälte?**

- Jag läste faktiskt manuset till Max Payne innan jag ens visste att det var baserat på ett spel. Efter att ha läst det spelade jag det första spelet en del och gillade det väldigt mycket, även om jag inte alls är van vid spel av den där typen. Jag spelar inte TV-spel alls idag, och de spel jag njöt av under min uppväxt var betydligt enklare. Som Pac-Man, för att ta ett exempel.

• **Om du nu inte kände till spelet när du erbjöds rollen, vad var det som attraherade dig med Max Payne?**

- Jag älskade storyn och jag gillade verkligen karaktären. Eftersom jag själv är en familjefar kunde jag ganska enkelt föreställa mig den smärta som det skulle innebära att förlora fru och barn. Detta tillsammans med att jag ville spela en karaktär som spräckte lite skallar, återvända till det jag själv tycker att jag gör bäst.

• **Hur förberedde du dig inför rollen som Max Payne?**

- Jag vet med mig att det finns en sida av mig som skulle välja hämnd i en situation som den som Max upplever. Och det var den sidan av mig jag var tvungen att plocka fram.

• **Martin Scorsese har sagt att han älskar det faktum att du känns så äkta. Vad säger du om det?**

- Jag förstår honom. Alla skådespelare har sina egna metoder för att sätta sig in i en roll och en karaktär, och i mitt fall har jag lärt mig att uppskatta allt som jag tvingats ta mig igenom för att komma hit. Det är för mig utelämnade och psykiskt jobbigt att sätta mig in i en roll och jag vill gärna tro att mitt tuffa förflutna spelar stor roll en sådan här gång.

• **Hur tuff var inspelningen?**

- Inspelningen av Max Payne var det tuffaste jag gjort. Tio gånger mer fysiskt krävande än både Shooter och The Departed. De allra flesta scenerna är filmade "on location" och väldigt mycket gjordes helt utan linor och datoreffekter. Varje gång jag flyger genom luften i Max Payne, så gör jag det på riktigt.

• **Roligt eller bara tröttsamt?**

- De första två veckorna var roliga och spännande, resten av tiden var plågsam och jag räknade dagarna till slutdatumet då vi skulle vara färdiga med filmen...

*Vi på Gamereactor klandrar dig inte Mark då Max Payne-rollen inte underhöll någon av oss.*





# PURFÄRSKT

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



## Clutch

PC / 2009

Förstörelse, egenbyggda bilar och en konstant skattjakt i ogästvänliga miljöer; där har du det kommande Clutch i ett nötskal. I en öppen sandådevärd åker lodismekanikern Clutch omkring med sitt gäng Harvesters och det går ut på att göra uppdrag baserade på både vanlig racing och mer våldsamt kappkörning.

## Phantasy Star Portable

PSP / 2009

Phantasy Star Portable till PSP släpptes i Japan i somras och spelet bygger i grunden på Phantasy Star Universe (Dreamcast, Xbox) och expansionen Ambitions of Illuminus. Skillnaden består av en ny story och ett nytt flerspelarläge för upp till fyra personer. I skrivande stund väntar vi fortfarande på info om releasedatum för resten av världen och då inte minst Mäki som avgudar det gamla Dreamcast-spelet...



SILBÜR?

## Halo 3: Recon

XBOX 360 / HÖSTEN 2009

I denna fristående del av Halo-sagan är det inte Master Chief som står i centrum, utan en hittills namnlös Orbital Drop Shock Trooper, en slags fallskärmsjägarsoldat som tidigare kämpat vid Master Chiefs sida. Handlingen utspelar sig innan Halo 3 och spelmässigt kan vi vänta oss en mer försiktig typ av action.



## Final Fantasy Crystal Chronicles: Echoes of Time

Wii, NINTENDO DS / 2009

Ett nytt spel i Crystal Chronicles-serien utannonserades i början av oktober och den fullständiga titeln är Final Fantasy Crystal Chronicles: Echoes of Time. Med hjälp av vad som kallas Pollux-motorn kommer de som äger Wii- och DS-versionen av spelet att kunna spela samtidigt.

NYA SCREENSHOTS

## Sonic and the Black Knight

Wii / MARS 2009

Fler bilder på Sonic and the Black Knight har dykt upp. I detta äventyr som är en fortsättning på Sonic and the Secret Rings befinner sig Sonic i Kung Arthurs värld. Kungen har blivit en korrupt ond härskare och det är Sonics uppgift att bryta förbannelsen och rädda kungariket.



## Secret Service

PC, PS2, XBOX 360 / VINTER

För dig som alltid drömt om att försvara Vita Huset, Air Force One och andra platser där Amerikas ledare häckar är kanske Secret Service något för dig. Bakom spelet ligger bland annat bandesigners som jobbat med Uncharted och Crash Bandicoot och det handlar om ett actionspel där Washington har blivit attackerad av extremister. Kaos råder och det är svårt att skilja vän från fiende.

NYA SCREENSHOTS

## Alan Wake

PC, XBOX 360 / HÖSTEN 2009

Efter att Alan Wake visades hösten 2006 försvann spelet spårlöst. Spekulationer om att det lagts ned började florerat kort därefter. Nu vet vi att så inte är fallet, Remedy har tvingats göra om allt från grunden och det ska släppas andra halvan av 2009. Här är de första nya bilderna på över två år.



## INFORMATION

Namn **WARIO**  
 Längd 150 CM  
 Vikt 123 KG  
 Yrke **SKATTLÉTARE**  
 Specialitet **GIRIGHET & ELÄHHET**  
 Känd från **WARIOWARE- OCH WARIO LAND-SERIEN**



## PROFILER: **WARIO**

Nintendos mest burdusa surkart någonsin är en antihjälte av episka mått. Vi berättar allt om Wario!

### MARIOS ONDSKEFULLA KOPIA

**E**tt upp-och-nedvänt M blir ett W. Vänd även på Marios personlighet och du får Wario, en av spelvärldens mest karismatiska antihjältar. Wario skapades av Nintendos Gunpei Yokoi 1992 och är nu en självklar del av Nintendos karaktärgalleri. Sedan debuten i Super Mario Land 2 har han jagat skatter, petat näsan och faktiskt blivit en spegel för våra dåliga sidor.

Wario är den dåliga smaken personifierad. Denne extremt egoistiska mobbare har många hobbies, men favoriten är att peta näsan, något

han kallar för att "gräva efter guld" i manualen till Wario Ware: Smooth Moves. Guld, diamanter och andra skatter är för övrigt Warios passion och i Wario Land-spelen är vår antihjälte konstant på jakt efter rikedomar för att finansiera sin livsstil.

Wario lever nämligen oerhört osunt. Han äter bakelser till middag, glor på TV och där Mario bara har en lätt rundhet har Wario en illvarslande stor kagge som förmodligen kommer leda till allvarliga sjukdomar i framtiden. Wario verkar också vara rastlös, något som manifesteras allra

bäst i WarioWare-serien, där minispelen helst inte ska vara längre än fem sekunder.

Men det är just de negativa, egocentriska och allmänt buffliga karaktärsdragen som gör Wario så oemotståndlig. Kanske ser vi våra egna brister i denne spelikon och identifierar oss med honom? Alla kan ju trots allt inte ha Marios hurtighet, alla actionhjältars fysik eller Doktor Kawashimas intelligens; då är Wario med sin vitlöksandedräkt en perfekt förebild.

**\_Jonas Elfving**



# 6 ANLEDNINGAR TILL VARFÖR PREY RULES!

Human Heads evighetsprojekt släpptes för två år sedan, efter åtta långa års utveckling. Vi berättar varför det **fortfarande regerar...**



## 1 HUNGLIGA BOSSAR

Minotauraen, Jen-Hunden & slutbossen

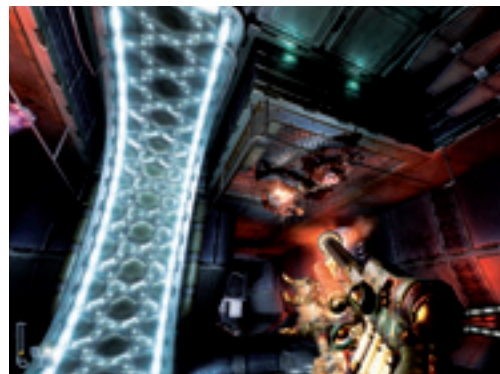
Vårt första möte med minotaurbossen är något vi sent kommer att glömma. Det finns sannerligen en hel bunt bossfigurer i diverse actionspel genom åren som varit smartare. Inte minst kampen mot den trehövdade ormen i Half-Life. Det går dock inte att värja sig mot den enorma minotauraen i Prey och ögonblicket då vi kapade hans arm med den där datorstyrda rymdskytteldörren och sen plockade upp den avkapade lemman för att använda som vapen mot besten själv. Ett fantastiskt spelminne. Nästan lika fantastiskt är den där Quake II-doftande hund/besten som har Tommys kidnappade flickvän monterad på ryggen, som en otäck Strogg-kreation.



## 2 COOLA VAPEN

Fläskaiga vapen från en annan planet!

Det finns få spel som har en perfekt vapenarsenal. I Half-Life 2 är ju pistolen helt värdelös och i Halo var det nålpuffran som kändes som en fjösig lättviktare. I Prey finns det dock inte ett enda dåligt vapen, även om utbudet är lite väl snålt (sju vapen finns att tillgå). Standardgeväret (bilden) är exempelvis helt superb och den organiskt, alien-inspirerade designen på skjutdonen känns fortfarande lika fräsch och fortfarande lika unik.



## 3 URSNYGG GRAFIK

id Softwares grafikteknologi glänste!

Medan merparten av alla utvecklare valde Epic's Unreal-grafikteknologi satsade Rune-utvecklarna Human Head istället på id Softwares Doom 3-motor; id Tech 4. Många studios hade vid flera tillfällen kritiserat id Software-teknologin som Human Head valde för dess oförmåga att rita upp stora utomhusmiljöer och samtidigt behålla de smaskiga ljus- och skugg-effekter som omskrevs som teknologins största styrka. Human Head nyttjade dock id Tech 4 på absolut bästa sätt och byggde ett supersnyggt spel med hjälp av John Carmacks avancerade verktyg. Ett spel som än idag, två år och tre månader efter premiären, fortfarande är lika supersnyggt.

## 4 GRAVITATION

Tommy kan gå i taket...

Prey är mer än bara ett hjärndött actionspel med trånga korridorer och svulstiga jättebossar. En av de allra häftigaste funktionerna är gravitationen, eller ska vi säga brist på den. Med ett enkelt knapptryck förvandlas golvet till tak och det känns riktigt märkligt att gå omkring i en värld där allt är upp och ned. Det hela är smart inbyggt i spelet och ingen fånig gimmick, och gör Prey till en helt unik spelupplevelse. Gravitationsmomentet var något som id Software inkluderade i id Tech 4-teknologin och som Human Head givetvis var snabba att nyttja.

## 5 TOMMY T.

Världens hårdaste indian

Utgivaren 3D Realms kan det här med hårda karlar. Duke Nukem och Max Payne är bara två av företagets hårdingar. Tuffast av dem alla är dock Prey-hjälten Domasi Tawodi (Tommy) som i slutet av Prey tvingas ta ihjäl flickvännen som han spenderat de senaste tio timmarna med att försöka rädda. Jen (som flickvännen heter) har på gamla Strogg-premissor byggts om och förvandlats till en furios mördarboss. Det gäller för Tommy att skjuta för glatta livet medan han tvingas lyssna på Jens vädjande skrik om att Tommy måste sluta skjuta henne i skallen...



## 6 INDIANTEMA

En andlig upplevelse?

En av flera saker som gjorde att Prey kändes fräscht, coolt och unikt var det faktum att Tommy tidigt lärde sig att kliva ut sin egen kropp och i andlig form röra sig fritt genom banorna för att lösa smart designade pussel.

Det finns fortfarande stunder då vi slås av hur läckert gjort den här biten är, inte minst då man måste kliva ut sin egen kropp och ta sig in i låsta rum för att där dekrypta koder till dörrar längre fram i spelet. Roligt är det också att Tommy säger "Give it a rest grandfather, I don't believe in that shit" i början av äventyret.



### Större skärmar

Nintendo DS Lite hade skärmar på 3 tum, men trots det mindre formatet har Nintendo lyckats öka på skärmarna som nu mäter 3,25 tum. En större skillnad än vad man kan tro.

- **Blir grafiken också mer högupplöst?**

Nej, det är samma upplösning på skärmarna och Nintendo DSi har överhuvudtaget samma prestanda som sina föregångare. De är bara lite större, helt enkelt.

### Inbyggt flashminne

En av nyheterna till Nintendo DSi heter DSWare Shop, en liten butik som du når genom att koppla upp enheten online där du kan ladda hem spel på samma sätt som till Wii. Dessa spel kan du sedan spara på ett inbyggt flashminne.

- **Men om minnet tar slut då?**

Nintendo DSi har även uttag för SD-kort så det finns ingen risk att du får slut på minnet. Det är bara att köpa ett nytt kort och fortsätta ladda hem spel. Annars kan du ta bort köpta spel och ladda hem dem på nytt senare utan extra kostnad.

### INFORMATION

Tillverkare: Nintendo

Pris: 1595:-

Premiär: Våren 2009

HDMI: Ja

Lagringsmedia: SD-kort/flashminne

## 360°-GUIDE TILL NYA NINTENDO DSi

Under våren nästa år moderniserar Nintendo sin största succé genom tiderna, Nintendo DS, med både nytt utseende och flera nya funktioner.

### Medföljande Opera

När du köper din Nintendo DSi ingår webbläsaren Opera som är förinstallerad. Det går alltså utmärkt att koppla upp sig och sätta igång att surfa Gamereactor.se direkt.

### Batterier och mer strömförbrukning

Nya Nintendo DSi har en något högre strömförbrukning än Nintendo DS och eftersom batteriet till på köpet är fysiskt mindre, måste denna nya enhet laddas oftare.

- **Är batteritiden lika dålig som på PSP?**

Nej, men tidigare var den 8-10 timmar, nu får man räkna med 6-8. Om man dessutom använder alla funktioner maximalt som den nya kameran, webbläsaren och onlinefunktionerna kan det bli ännu kortare.

### Inbyggt kamera

En av de största nyheterna är att Nintendo DSi kommer med en inbyggt digitalkamera med VGA-upplösning. Den kommer dels kunna användas till nya Eye Toy-liknande spel och dels för att se den du chattar med, men också kunna synkas med Wii Photo Channel dit du kan ladda upp alla bilder du tagit med din DSi på resande fot.

# KAXIGT KVINNFOLK

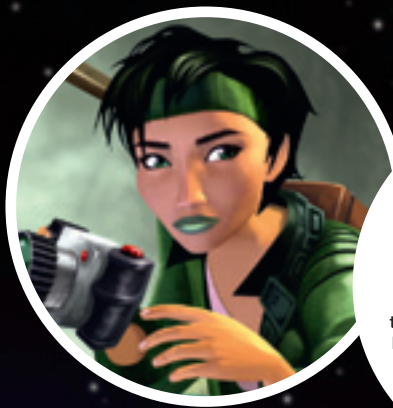
Kvinnliga huvudpersoner i spel är fortfarande i minoritet. När de väl får synas är det ofta i egenskap av framtunga köttstycken, men lyckligtvis finns det undantag...

**F**inns det egentligen något mer attraktivt än en tjej som kan reparera ett rymdskepp, slåss med tigrar, hoppa bland hustak och lyftkranar och bli infekterad av phazon utan att gnälla om det? Nej. Tyvärr är det alldeles för sällan man träffar på såna tjejer, men i spelens värld finns det i alla fall några att stifta bekantskap med.

Det är dessvärre ingen hemlighet att spelvärlden fortfarande är en mansdominerad sfär. Unga män gör spel för andra unga män och det leder ofta till

att spelen har en (ung) man i huvudrollen. Kvinnofigurer existerar förstås, men de är ofta designade som kvinnor i första hand, och inte personer.

Som sagt finns lyckligtvis undantag och det är skönt att se hur den småsexistiska trenden i spelbranschen börjar vända. Det är ett sant nöje för oss att presentera några av de coolaste, snyggaste och mest karismatiska spelbrudar som någonsin designats. You go girls!



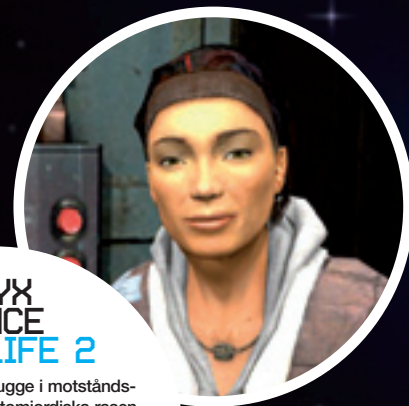
## JADE BEYOND GOOD AND EVIL

Fotografen och rumpsparkaren Jade föll många i smaken när det utmärkta äventyret Beyond Good And Evil släpptes. Jade var en jordnära och trovärdig hjälptinna med en skön attityd. Det är klart, är man bästa kompis med en gris behöver man kanske inte vara så fin i kanten. Vi är grymt sugna på att träffa Jade igen.



## FAITH MIRROR'S EDGE

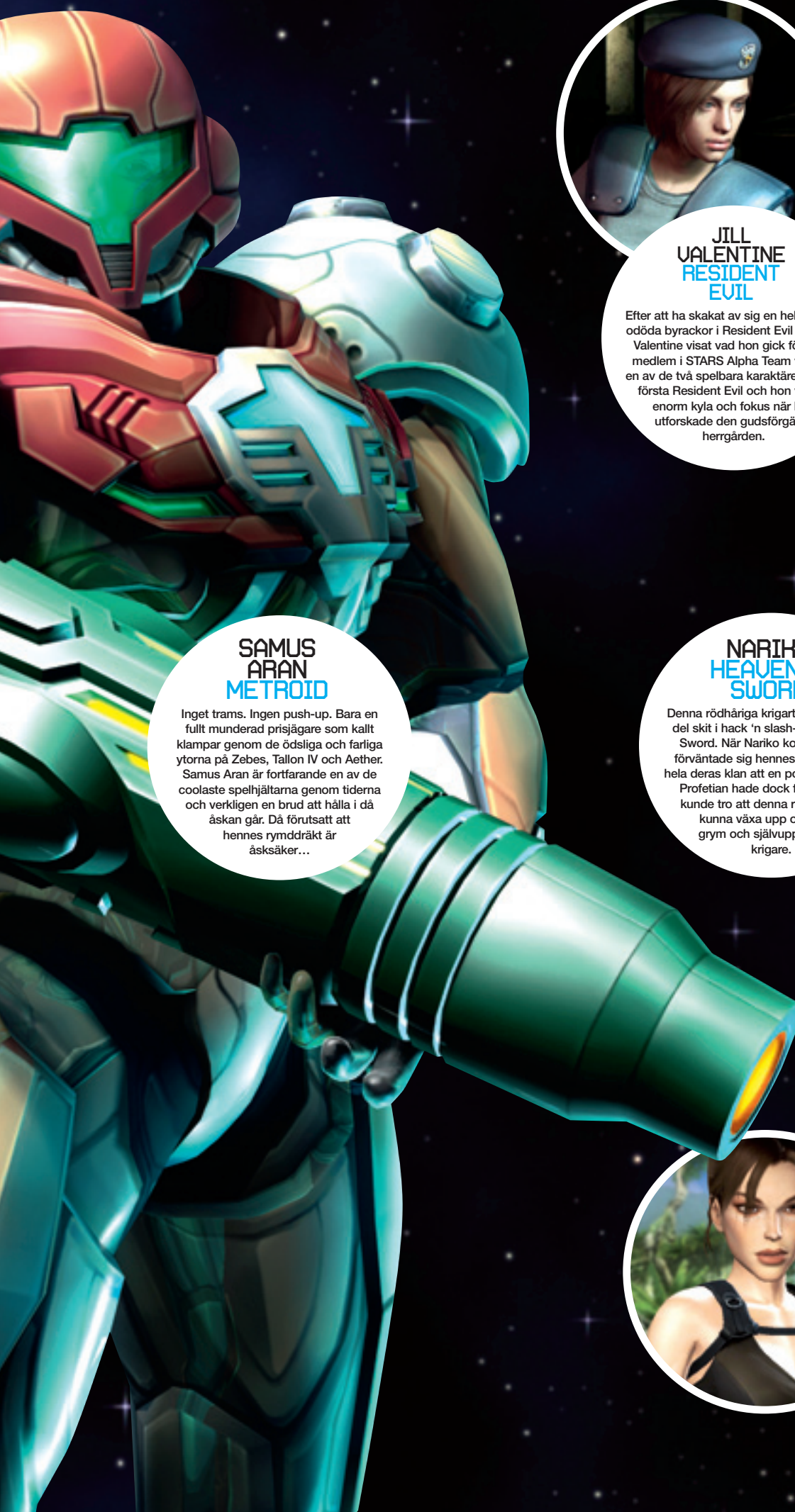
Man ska inte döda budbäraren, sägs det. I Faiths fall stämmer det väl; vi vill i stället bära hem och gifta oss med budbäraren då hon är den tuffaste och snyggaste speltjejen på flera år. Mirror's Edge:s skurkar vill dock gärna se Faith död, men det är vardagsmat för denna kurir vars specialegenskaper är parkour och hårt käftsmisk.



## ALYX VANCE HALF-LIFE 2

En oerhört viktig kugge i motståndsrörelsen mot den utomjordiska rasen Combine i mästerverket Half-Life 2. Alyx är dessutom ett riktigt äss på att hacka datorer och att sabotera säkerhetsdörrar, vilket är en ovärderlig hjälp för Gordon Freeman. Med ett sniper-gevär eller bara knyt-nävarna är Alyx dessutom livsfarlig.





### SAMUS ARAN METROID

Inget trams. Ingen push-up. Bara en fullt munderad prisjägare som kallt klampar genom de ödsliga och farliga ytorna på Zebes, Tallon IV och Aether. Samus Aran är fortfarande en av de coolaste spelhjältarna genom tiderna och verkligen en brud att hålla i då åskan går. Då förutsatt att hennes rymddräkt är åsksäker...



### JILL VALENTINE RESIDENT EVIL

Efter att ha skakat av sig en hel flock av odöda byrackor i Resident Evil hade Jill Valentine visat vad hon gick för. Som medlem i STARS Alpha Team var hon en av de två spelbara karaktärerna i det första Resident Evil och hon visade enorm kyla och fokus när hon utforskade den gudsförgätna herrgården.

### NARIKO HEAVENLY SWORD

Denna rödhåriga krigartjej får ta en hel del skit i hack 'n slash-liret Heavenly Sword. När Nariko kom till Jordan förväntade sig hennes föräldrar och hela deras klan att en pojke var på väg. Profetian hade dock fel och ingen kunde tro att denna rödtott skulle kunna växa upp och bli en grym och självuppförande krigare.



### LARA CROFT TOMB RAIDER

Lara Croft är en ikon inom spelvärlden som har fått lite av en extreme makeover på senare år. Lars två mest kända attribut (ni vet vad vi pratar om) har tonats ned i de senaste Tomb Raider-spelen och istället har fröken Crofts pistolfärdigheter och äventyrlusta framhävt. En schysst utveckling tycker vi!



TRUST NO ONE.  
OUTRUN EVERYONE.

# NEED FOR SPEED UNDERCOVER

I BUTIK 20 NOVEMBER



www.pegi.info



PlayStation 2

PLAYSTATION 3



XBOX 360 LIVE

Wii

NINTENDO DS



© 2008 Electronic Arts Inc. EA, the EA logo and Need for Speed are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. All other trademarks are the property of their respective owners. "PlayStation," "PLAYSTATION," "PS2" and "PSP" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. GAMEBOY ADVANCE, NINTENDO DS, Wii AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. All other trademarks are the property of their respective owners.

WWW.NEEDFORSPEED.COM

# GAMEREACTOR



## 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 HÄRDASTE

# STREET FIGHTER IV

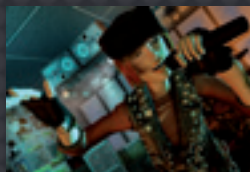
Capcoms hårtslående superfighters kommer att invadera våra konsoleer redan om ett par månader



## Mest efterlängtrade

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

11-08



### 1:a Rock Band 2

PS3/Xbox 360

Med en låtlista som får oss att dregla, Harmonix fingertoppkänsla och vad vi tror blir de bästa instrumenten i ett rockspel någonsin är Rock Band 2 oerhört hett just nu. Speciellt efter skräplåtarna i Guitar Hero: World Tour.



### 2:a Mafia 2

PC/PS3/Xbox 360

Cadillacs och 40-tal, Sinatra och tuffa puffror... Vi vill snarast möjligt börja spela Mafia 2, som grafiskt ser ut att slå Grand Theft Auto IV rejält på fingrarna. Detta blir världens snyggaste sandlåde-spel, och vi vill ha... nu.



### 3:a Starcraft 2

PC

Uppföljaren till ett av de absolut bästa realtidsstrategispelen närmar sig. Vi är övertygade om (eller åtminstone ytterst hoppfulla på) att Blizzard vet vad de gör och att man putsat Zerg, Protoss och Terrans egenskaper till fulländning.

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

## GAMEREACTORS TERMOMETER

Iskallt



Ljummet



Varmt



Kokhett



Vulkanutbrott

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



**Fantastiskt snyggt**

Bilder gör inte Street Fighter IV rättvisa. Mängden detaljer i bakgrunderna, animationerna och alla sanslösa ansiktsuttryck måste ses i rörelse för att man ska förstå hur snyggt detta verkligen är.

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

Premiär 2009

# DUNDERSTRYK

Nu är det bara några månader kvar. Street Fighter IV är på gång, och vi är såklart helt sjukt sugna...



**STREET FIGHTER IV**

Plattform PC/PS3/360 Utvecklare DIMPS/CAPCOM  
 Utgivare CAPCOM Speltyp FIGHTING

“Är Street Fighter IV bra?” Vi har fått frågan hur många gånger som helst. Men den är helt felformulerad. Frågan borde istället vara: “Hur bra är Street Fighter IV?” Vi har nämligen spelat Street Fighter IV flera gånger under året och för varje gång bara blivit mer och mer imponerade. Det här har verkligen potentialen att bli ett av de bästa fightingsspeken någonsin.

Capcoms uttalade målsättning denna gång har varit att gå tillbaka till rötterna i serien och hitta ett system som passar glada amatörer

## De som är vana vid att spela Street Fighter II kommer snabbt att bli varma i kläderna...

men ändå är utmanande nog för dem som vill lägga ner tusentals timmar på att nå världseliten. Street Fighter IV-producenten Yoshinori Ono kommenterade det när vi träffade honom tidigare i år. Street Fighter 3: Third Strike är så

bra som man överhuvudtaget kan göra ett fightingsspel, sade han, och tillade att Capcom då jobbade mot de mest krävande fansen för att göra ett spel som bara en bråkdel av fansen ens kunde spela ordentligt.

Med Street Fighter IV är det alltså annorlunda och Capcom har tagit ett rejält kliv tillbaka för att kunna ta två steg framåt. De som är vana vid att spela Street Fighter II kommer snabbt att bli varma i kläderna och direkt börja leverera förödande eldbollar och elaka kast. Den stora nyheten i Street Fighter IV heter Focus och kastar om spelsystemet en hel del. För Capcom har det varit viktigt att arbeta med stora yviga rörelser så att det verkligen syns att

det händer saker när man trycker på knapparna, säger Yoshinori Ono.

Till skillnad från Paryys i Street Fighter III som inte alls syntes och bara resulterade i en käftsmäll om man tajmade fel, kommer Focus



**FLER KÄMPAR** Trots att närmare 20 kämpar redan är utannonserade säger Capcom att de har några överraskningar kvar. Ytterligare några stycken kommer nämligen att släppas till konsolversionerna.

**! FAKTA**

**HELA STORYN**

Jodå, det finns en bakgrundshistoria även till Street Fighter IV, lika osannolik som den till alla andra fightingsspel. Den utspelar sig strax efter Street Fighter II men långt före Street Fighter III, vilket är orsaken till att inga kämpar från Street Fighter III finns med. De är helt enkelt för unga när Street Fighter IV utspelar sig för att kunna ha en chans mot lirare som Guile, Ken och Zangief.

få din figur att lysa och verkligen markera att du gör något. Rätt tajmat kan du med Focus både ta emot stryk utan skada och även dela ut en blixtsnabb retur. Men Focus är även mångsidigare än så. För att aktivera det hela trycker man in de båda mediumattackerna samtidigt. Det kan användas för att exempelvis korta ner animationer som när Ryu skjuter en eldboll, eller laddas upp för så kraftfulla attacker att motståndaren blir snurrig och inte kan kontrollera sin figur under en sekund eller två.

Lite rester som gör comeback från Street Fighter Alpha 3 är även Ultra Combos. Normalt gör man en starkare attack genom att trycka in

två slag- eller sparkknappar samtidigt när man levererar sin attack. Genom att ha en fullt uppladdad Revenge-mätare och trycka in alla tre slag- eller sparkknapparna levererar man dock en fullständig förödande combo som är en förprogrammerad cool sekvens där kameran fritt zoomar runt och visar allt ur bästa tänkbara vinkel. Enda haken är Revenge-mätaren. För att ladda upp den måste du ta stryk och innan den är fylld är du halvdöd. Därmed blir den ett slags sista utväg att ta hem en viktig rond och inget man gärna missbrukar i onödan.

Alla dessa nya inslag är mycket riktigt mer självklara än alla finesser vi sett i fightingspel sedan Street Fighter III och fullkomligt logiska. Snabbt blir man varm i kläderna och efter att ha spelat Street Fighter IV som om det vore Street Fighter II i några matcher börjar man experimentera med Focus-systemet. Då öppnar sig en ny värld av möjligheter, och det är detta som de mest hårdkokta fansen kommer spendera de närmaste fem åren med att utforska. Att kunna hantera Focus perfekt kommer vara direkt avgörande för din skicklighet i Street Fighter IV.

Förutom de redan utannonserade figurerna i Street Fighter IV, som nästan alla kommer från den andra delen i serien, har två till gamla bekanta dykt upp i listan. Nämligen den lilla Ryu-liknande tösen Sakura från Street Fighter Alpha-serien komplett med sin japanska skoluniform och lika gapig som alltid. Dessutom har Ryus och Kens gamle mästare Gouken bekräftats, en figur som bara omnämnts i tidigare delars dialoger.



**CAMMY?** Capcom hade en omröstning på sin hemsida om vilken figur utöver de bekräftade som fansen helst ville se i Street Fighter IV. Cammy från Super Street Fighter II vann överlägset, vilket många tolkat som att hon kan komma att dyka upp som spelbar figur.



FAHTA

**ONLINEGARDEROB**

Street Fighter IV kommer att innehålla ett väl utbyggt onlineläge. Capcom planerar dessutom att låta spelarna själva skraddarsy sina figurers utseenden genom att låta dem låsa upp nya tillbehör som alternativa kostymer, solbrillor och annat krimskrams. Dessutom planeras ytterligare paket med nedladdningsbara accessoarer...

Det blir däremot inga exklusiva figurer eller ens nedladdningsbara sådana i Street Fighter IV. Yoshinori Ono berättar att det här är Street Fighter och att det absolut inte finns utrymme för några transfigurer eller något som kan rubba balansen som får årtal av finslipande stridstekniker att plötsligt bli omoderna för att man kastar in en helt ny figur med nya förutsättningar. Allt handlar om balans i Street Fighter IV, säger Yoshi Ono, och poängterar att varenda figur ska kunna användas på hög nivå för att de alla är precis lika bra.

Vi är sugna. Jag sprängs nästan av förväntan. Detta kommer att bli sjukt bra.

**Jonas Mäki**

**TERMOMETER**  
GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR



Street Fighter IV är löjligt lovande. Efter att ha provspelat det är vi om möjligt ännu mer lyriska...



**PUPPET MASTER** Den mystiske mördargeneralen M. Bison är inte slutboss i Street Fighter IV. Det är istället Seth som är mer känd som Puppet Master. Han är högste chef för organisationen S.I.N. och har byggt på sin kropp med allehanda ingrepp för att göra honom ännu kraftfullare.



# KARLAR I KALSIPPER

Att rädda Metropolis är en uppgift för stor för en hjälte...



**DC UNIVERSE ONLINE**

Plattform PC/PS3 Utvecklare SONY  
Utgivare SONY Speltyp RÖLLSPEL/ACTION

Med tanke på den genomsnittliga kvalitén på Superman- och Batman-spelen (bedrövligt use!) har inte DC Universe Online sådär övermänniskt bra förutsättningar. Att Stålis och Läderlappen inte själva är spelbara är förstas en fördel, även om risken finns att det känns lite som wannabe-fladdermössen i The Dark Knight.

Man skapar alltså en aldeles egen hjälte och får sedan stå sida vid sida med klassiker som Wonder Woman, Flash och de andra lite mindre etablerade typerna i DC:s stall. Tanken

## Det vilar en förbannelse över alla spel som innehåller Superman...

är att det ska bli ett onlinerollspel som City of Heroes, med mer actionbaserade strider, mer som en onlinevariant av Crackdown än ett World of Warcraft i triåker.

Då kan det fungera. DC Universe Online verkar fokusera på slagsmål men ändå erbjuda hyfsat med djup, utan att grotta ner sig alldeles för mycket i statistik. Omgivningarna kommer att vara interaktiva och låta hjältar med superstyrka använda lösa delar för att slå i huvudet på Jokern, medan supersnabba sådana kan kuta upp på en vägg och anfalla från luften. Än så länge är dock spelet långt, långt borta och vi kan inte låta bli att oro oss över den förbannelse som verkar vila över alla spel som innehåller Superman.

**Mikael Sundberg**

**TERMOMETER**  
GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR



Det ska mycket, mycket till för att vi ska våga hoppas på det här... Just nu doftar det halvträktigt.



Premiär 2009

**MULTIHJÄLTAR** DC Universe Online utvecklas av Sony Online Entertainment och liksom The Agency kommer det till både PC och Playstation 3.





**Ett kört återseende...**  
Den tredje delen i Star Ocean-serien heter Star Ocean: Till the End of Time, och släpptes redan under 2003 till Playstation 2. Det har med andra ord tagit Tri-Ace överraskande länge att få till Star Ocean: The Last Hope. Hela sex år, faktiskt.

Premiär 2009

# SNYGG SCI-FISAGA

Tri-Ace levererar ett dopp i ett oändligt stjärnhav...



## STAR OCEAN: THE LAST HOPE

Plattform XBOX 360 Utvecklare TRI-ACE  
Utgivare SQUARE ENIX Speltyp ROLLSPEL

Visst kan man tro att de japanska spelhusen har fått nippran. Släppa rollspel till Xbox 360 är i paritet med att kasta pengar i sjön! Vem ska köpa spelen, eftersom ingen äger konsolen? Vad orsaken än är till dessa drastiska dödsföraktande konst, verkar Microsoft mer än nöjd att knyta ännu ett varumärke till sin inte alltför väl emottagna spelkonsol. Denna gång rör det sig om spelserien Star Ocean.

De tidigare Star Ocean-spelen har varit kronologiska, men med Star Ocean: The Last Hope gör Tri-Ace en uppföljare som samtidigt är en föregångare. I rollen som den unge hetsporren Edge Maverick får du ta del av

## Genom att styra ditt egna rymdskepp, kan du utforska olika planeter i unge Mavericks skor tillsammans med bönan Reimi...

mänskligheten efter det tredje världskriget rasat över jordens yta. Trots att man skulle kunna tro att mänskligheten skulle utplåna sig själv överlevde den, och lärde sig nya färdigheter för överlevnad på köpet.

En av dessa färdigheter är rymdfärder som möjliggör resor till de stjärnhav spelets titel baseras på. Precis som i Star Trek är det värt "to boldly go where no man has gone before", helt enkelt och till skillnad från i föregångarna får man mer aktivt delta i tripparna runt om i galaxen. Genom att styra ditt egna skepp, kan du utforska olika planeter i unge Mavericks skor tillsammans med bönan Reimi, den förkrympta äventyrarinnan Lymle och den logikälskande forskaren Faize.

Star Oceans stridssystem har alltid varit realtidsbaserat, där karaktärerna har kunnat röra sig fritt på stridsskärmen för att väja för fiendens attacker samt utdela skada. Star Ocean: The Last Hope är inget undantag. I striderna kommenderar du en figur i taget, vilket i huvudsak innebär att du fritt styr den

figur du valt och får denna att gå bärsärk genom otaliga tryck A-knappen. Vid väl valda tillfällen kan du snygga till upplevelsen med lite specialattacker genom att trycka på R- och L-knapparna.



**TACK, TRI-ACE** Tri-Ace är en riktigt meriterad spelstudio som har gjort många bra rollspel under årens lopp. Deras mest lyckade spelserie, förutom Star Ocean förstås, är redaktionsfavoriten Valkyrie Profile som rönt många framgångar både i hemlandet och i väst.



FAKTA

### SLUT PÅ ÄVENTYR

Star Oceans producent, Yoshinori Yamagishi, har tråkiga nyheter för alla som hoppats på fler spel med epitetet Star Ocean. Under årets upplaga av Tokyo Game Show kunde han meddela att Star Ocean: The Last Hope blir det sista spelet i spelserien. Varför Tri-Ace tagit detta beslut ville han inte gå in närmare på, men vi vet av erfarenhet att dessa uttalanden långt ifrån alltid efterlevs.

Star Ocean: The Last Hope var spelbart på Tokyo Game Show förra månaden, och det var uppenbart att Tri-Ace lärt sig ett och annat sedan deras senaste Xbox 360-satsning, Infinite Undiscovery. The Last Hope är rejält mycket snyggare och har ett välfungerande stridssystem.

För att återknytta till det där med att Star Ocean: The Last Hope släpps till Xbox 360 kommer bara Microsofts trogna konsumenter få ta del av titeln. Spelseriens producent, Yoshinori Yamagishi, har sagt att när Star Ocean: The Last Hope började utvecklas var det bara Microsoft som hade hårdvara redo och klar vilket gjorde valet enkelt. Till och med Square Enix har varit resoluta och sagt att det inte finns några som helst planer för en Playstation 3-version.

**Sophie Warnie de Humelghem**

### TERMOMETER

GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR



Ett mycket snyggt rollspel av en mästardesigner som bara bli succé. Eller fastnar det i gamla hjulspår?

# BLÅKLOCKA

Lill-sluggern Little Mac är snart tillbaka och skapar härligt retro-nirvana



## PUNCH-OUT

Plattform **WII** Utvecklare **NINTENDO**  
Utgivare **NINTENDO** Speltyp **SPORT**

Ett nytt Punch-Out. Begreppet i sig är saftigt nog för att vi måste ta fram spotthinken och börja dregla fanatiskt. NES-versionen är för evigt inpräntad i många gamers-hjärnan och det Punch-Out som är på väg till Nintendo Wii ser ut att bli en kärleksfull tolkning av 80-talsklassikern. Så snöra handskena. Glass Joes käke väntar på dina nävar.

Nu ska vi inte begrava oss totalt i nostalgin utan se vad ett modernt Punch-Out kan bjuda på. Först och främst ser grafiken fantastisk ut. När den absurda jättebebis King Hippo täcker upp hela skärmen med sin omplåstrade jättekage är det svårt att värja sig mot den färgglatt fånglada designen. Little Mac är som

## Den absurde jättebebis King Hippo täcker upp hela skärmen med sin omplåstrade kage

vanligt den lilla fjanten i nedkant av bild som ettrigt hoppar upp och jabbar hakor och magar.

Wii-fjärren ska viftas för att boxas och vi tar för givet att kontrollskemat blir ljusår bättre än det i Wii Sports boxning. Om Punch-Out kommer att stödja Nintendos uppgraderade Wii-fjärrsystem Wii Motion Plus kan det bli både svettigt och roligt. Det är okänt om ett klassiskt handkontrollsläge kommer att finnas med, men för oss konservativa spelare vore det onokligen välkommet.

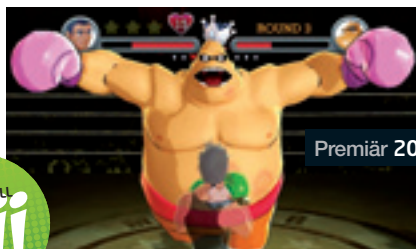
Vi har höga förväntningar på det nya Punch-Out och i början av 2009 får vi se om de infrias. Little Mac forever, för bövelen!  
\_Jonas Elfving

## TERMOMETER

GAMEREACTOR FÖRHÅNDSANALYSERAR



En nostalgimäll rakt i ansiktet som vi glatt kommer att ta emot. Punch-Out ser riktigt trevligt ut...



Premiär 2009



**BOSSMISK!** Långt innan Shadow of the Colossus var Punch-Out ett spel där varje bana var en bossbana. Att hitta motståndarens svaghet var essentiellt.

**JAPANSK SVÄRDGALNING** Namnet Muramasa härstammar från en berömd svärddmakare från 1500-talets Japan. Muramasa var en genial svärdtillverkare men sågs ha varit ond och aningen galen, något som ska ha smittat av sig på svärd...



Premiär MARS

**SINNESSJUKT LÄCKER GRAFIK!** Omgivningarna i Muramasa är hutlöst vackra och den handmålade stilen gör varje skärm till ett litet konstverk.

# URSNYGGT VEMOD

Vanillaware vill bjuda dig på ninjactia till Wii i sagolika miljöer...



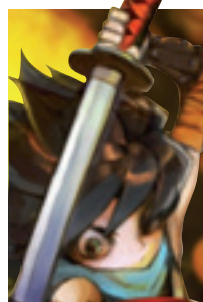
## MURAMASA: THE DEMON BLADE

Plattform **WII** Utvecklare **VANILLAWARE**  
Utgivare **MARVELOUS** Speltyp **ACTION**

Odin Sphere till Playstation 2 var en råsnugg, konstnärlig och välberättad historia som dessutom bjöd på fartfylld beat 'em up med trivsamma rollspelsinslag. Utvecklaren Vanillawares nya spel Muramasa: The Demon Blade är precis lika omsorgsfullt designat och ser ut att bli ett av de snyggaste spelen till Nintendo Wii någonsin.

Varje handmålad spelskärm i Muramasa: The Demon Blade är ett mindre konstverk, vare sig vi fightas i landsbygd, uppe i trädtopparna, bland hustak eller ute till havs bland meterhöga vågor. Miljöerna består av flera lager och har ett fantastiskt djup och spelet ser lika vackert ut i rörelse. Eftersom våra huvudpersoner rör sig svävande i hopp och attacker får hela spelupplevelsen en effekt som för tankarna till Crouching Tiger, Hidden Dragon och andra hopp-och-skutt-filmer i österländsk regi. För att röra sig i dessa fantastiska miljöer används antingen Wii-fjärr med nunchuk eller en Classic Controller.

I Muramasa: The Demon Blade hittar vi två spelbara ninjor: den rosaklädda tjejen Momohime och den dystre ninjagraben



FAKTA

### VANILLAWARE

Vanillaware som har utvecklat Muramasa ligger också bakom det snarlika Odin Sphere till Playstation 2, som (till slut) släpptes i mars 2008 i Europa. Odin Sphere var inspirerat av nordisk mytologi och hade en väldigt seriös och dramatisk storyline, vilket tycks återkomma i Muramasa: The Demon Blade. Ett tema hos Vanillaware verkar vara att hålla ve-modet uppe genom hela storn och att alla av spelets karaktärer ska må taskigt på något sätt. Lite ensidigt berättande kan man hävda, men ack så vackert...

Kisuke. Banorna de springer genom måste klaras inom en tidsgräns vilket kräver en snabb slakt av fiendehorderna. Här finns fullt med oknytt från den japanska mytologin och precis när du har spöat spöken med träparaplyer och ett gäng vattendemoner måste en miniboss i form av en gigantisk hårboll tas hand om.

Båda karaktärerna har alltid två svärd med sig och dessa klingor har olika egenskaper; ett är trögt och kraftfullt, det andra smidigt men klen. Svärderna kan gå sönder om de svingas för intensivt och skulle detta hända måste svärd nummer två användas tills det första har reparerats av sig självt.

Vi är riktigt sugna på Muramasa: The Demon Blade och vi känner oss säkra på att det finns ett spelmässigt djup bakom den vackra fasaden. Vad vi hoppas på är en uppsjö av läckra attacker, strategielement med spelets föremål samt en skön spelkontroll som nyttjar Wii-moten på ett fiffigt sätt. När Vanillaware börjar att bli klar med sin vackra saga ger vi dig förstås fler detaljer.

\_Jonas Elfving

## TERMOMETER

GAMEREACTOR FÖRHÅNDSANALYSERAR



En snyggare och spelmässigt förfinad variant av Odin Sphere har stor potential att nå höga betyg.



# MARIO MOTIONERAR

Mario är tillbaka i ny sport och vi börjar tycka synd om honom...



## MARIO SUPER SLUGGERS

Plattform Wii Utvecklare NINTENDO  
Utgivare NINTENDO Speltyp SPORT

Mario har under årens lopp gästspelat i otaliga sportspel av varierande kvalitet. Under senare år har Nintendo hintat om att de velat skruva ner frekvensen av inhopps för att stärka varumärket Mario. Risken är att den lilla rörmokarens stjärnstatus solkas ned av att exponeras i fel sammanhang. Ändå kan den lille knubbiga herren inte hålla sig borta. Han sprang sig andfädd i det lysande fotbollspelet Mario Strikers: Charged Football och nu ska han svinga slagträ i Mario Super Sluggers.

Är du en av de som fick blodad tand av att låta boll möta trä i Wii Sports? Eller gillar du bara dina sportspel Mariofierade? Då kan det vara värt att hålla ögonen på Super Mario Sluggers. För nog finns det något visst med

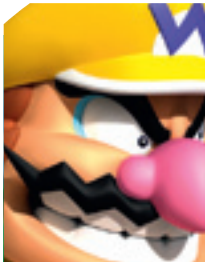
## Wii-moten används för att slänga iväg bollen och för att svinga slagträet...

att sporta i svampriket? En simpel sport som fotboll eller baseboll blir inte kul förrän det regnar skal och chain chops skapar panik på planen. Galna specialskott, rullande tunnor, apor och gröna dinosaurier gör alltid saker och ting bättre.

Spelkontrollen är enkelt utformad. Wii-moten används för att slänga iväg bollen och för att svinga slagträet. Men den kan också nyttjas till att slänga in diverse föremål på planen för att irritera motståndaren. Mario Super Sluggers utspelar sig på nio olika spelplaner som alla har olika egenskaper. På



**MII PÅ PLANEN** Förutom de förväntade karaktärerna från det gamla svampriket kan spelarna precis som i Mario Kart också använda sina Mii: i Mario Super Sluggers.



FAKTA

### GRYM SPECIALARE

Som vanligt när Mario motionerar så finns det ett gäng galna special-attacker att ta till. Special-attacker i sportspel delar spelare i två läger. Det finns alltid de som klagar på att balansen fullständigt förstörs och all fokus försvinner från sportens kärna. Och så finns det spelare som mig som älskar flygande skal, rullande ägg och brinnande bollar. Alla spelkaptenerna i Mario Super Sluggers har individuella specialare...

en bana riskerar du att frysa till is och på en annan blir du överkörd av ett tåg.

Ett dussin lagkapten och över fyrtio medspelare finns att välja mellan. Räkna med de vanliga prinsessorna, aporna, svamparna och rörmokarbröderna. Fyra spelare kan spela samtidigt, med eller mot varandra. Dessvärre saknas ett onlineläge. Det känns lite tunt, speciellt nu när vi lärt oss uppskatta onlinespel i Marios fotbollspel, slagsmålspel och kartspel.

Som ett stort fan av många av Marios tidigare sportspel är det svårt att hålla förväntningarna nere. Många av mina flerspelarkvällar har fortfarande Mario Strikers: Charged Football som en viktig ingrediens. Ändå känner jag ett stygn av skepsis. Frågan är om inte spelkonceptet denna gång förenklats så till den grad att speldjupet blir lidande.

**Love Bolin**

### TERMOMETER

GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR



Säkert roligt en kväll eller två, men ingen av oss förväntar sig mirakel den här gången.



Premiär NOV

**INGEN REVOLUTION** Mario Super Sluggers ser ut att vara väldigt likt Marios förra baseballspel. När Sophie recenserade Mario Superstar Baseball till Nintendo Gamecube för några år sedan delade hon ut en sexa till spelet. Inte mycket verkar ha hänt på den grafiska fronten sedan dess.

# ROCKA MED DIN WII-MOTE

Nintendo bjuder upp till dans och som vanligt är alla bjudna...



## WII MUSIC

Plattform Wii Utvecklare NINTENDO  
Utgivare NINTENDO Speltyp MUSIK

Musikspel är för tvåtusenålet vad grunge och trip hop var för nittitalet. Musikspel är det nya svarta och allas älsklings. Historiken är lätt att sammanfatta. I begynnelsen fanns japannördar som satt och bankade på trummor och snurrade på turntables till jobbig J-pop.

Halva Gamereactors skribentkår är skyldiga till att någon gång snöat in på denna fetisch. Sedan slet folket plastinstrumenten från de

## Upp till fyra spelare ska i Wii Music kunna skapa sköna toner tillsammans med hjälp av Wiimote, nunchuck och balansbräda

insnödades händer och började lira hemsk svennebanan-hårdrock så att snusen höll på att ramla ut. Resten av skribenterna på vår tidning är skyldiga till att helhjärtat ägna sig åt denna folksport. Så dyker Nintendo in på arenan och vill smaska på kakan. Upp till fyra spelare ska i Wii Music kunna skapa sköna toner tillsammans med hjälp av Wiimote, nunchuck och balansbräda. Ett mer lättillgängligt alternativ för spelare som inte vill lära sig ta hårdocksackord snabbare än sin egen skugga. Släng in lite Nintendolåtar och en potentiell storsäljare är född.

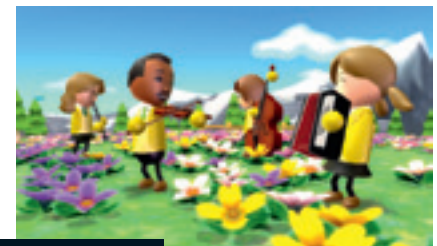
**Love Bowiin**

### TERMOMETER

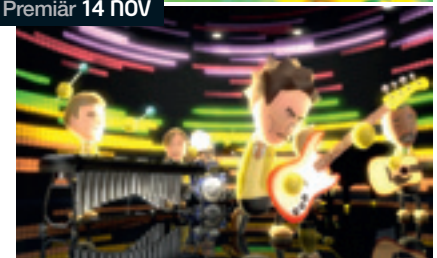
GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR



Vi är inte helt övertygade än. De flesta av oss är trots allt fortfarande frälsta i våra plastgitarer och trumset.



Premiär 14 NOV



**BRED PUBLIK** Musiken vi kan förvänta oss är allt ifrån vaggvisor till låtar från Nintendos egna spel. Nintendo lockar med över sextio olika instrument att välja och vraka mellan.

# LEGENDARISKA LEGENDER

THQ låter dig återuppleva magin från Wrestlemania III i kommande Legend of Wrestlemania



## LEGENDS OF WRESTLEMANIA

Plattform PS3/XBOX 360 Utvecklare YUKES Utgivare THQ Speltyp SPORT

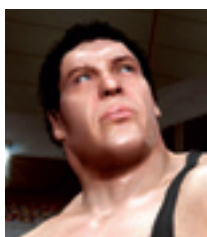
I Sverige var Sky Channel först med att sända amerikansk fribrottning och jag minns hur jag satt klistrad framför familjens enda TV för att titta på WWF och dess steroidpumpade kämpar. Det var då mitt wrestling-intresse grundmurades och brottarstjärnor som Jake "The Snake" Roberts, "Million Dollar Man" Ted DiBiase, Greg "The Hammer" Valentine och framför allt Hulk Hogan blev omedelbara idoler.

Idag är wrestlingen helt annorlunda. Ett par färgade kallingar, lite hårgelé och man är redo att klättra upp i ringen. Under 80-talet var image viktigt, en lång bakgrundshistoria, en personlighet och en dräkt av något slag. Allt det här har Yuke's försökt återskapa i Legends of Wrestlemania, ett spel helt dedikerat åt alla wrestling-fans som passerat 30 eller för de som inte var med på 80-talet och vill få uppleva brottarstofilerna medan de var som absolut störst.

Brottningen på den här tiden var inte alls lika invecklad som den är idag. Ett hopp från ringstolparna betraktades som dödsföraktande, en hederlig dropkick var bland det mest spektakulära man kunde se och mycket mer avancerade kast än bodyslam förekom inte.



**GAMMAL LOGO** Världsnaturfonden WWF stämde World Wrestling Federation och fick rätten till förkortningen WWF. Då bytte man både logo och namnet blev istället World Wrestling Entertainment. I Legends of Wrestling har man kvar det nya namnet, men designen på logon är från 80-talet.



FAKTA

### PORTADE GUBBAR

Två av fribrottningens största legender är Macho Man och Ultimate Warrior. Ingen av dessa kommer dock vara med i Legends of Wrestling sedan de hamnat på WWE-ägaren Vince McMahaons dödslista. Randy för att ha antastat hans då underåriga dotter och Ultimate Warrior för att ha misskött sig gravt och inte dykt upp till galor.

Därför har Yuke's sett till att anpassa spelkontrollen efter detta och helt hoppat över de dubbla analogspakarna man slåss med i Smackdown vs Raw-spelen.

Även om spelkontrollen inte är helt fastslagen ännu siktar man på att bara använda tre

## Hulk lyfte den 240 kilo tunga besten över huvudet i en förödande bodyslam

knappar. En för slag, en för grepp och en för blockeringar. Yuke's har även bantat antalet mätare och specialfunktioner. Därför finns inte längre skador specifika för kroppsdelar utan likt i gamla wrestling-spel bara en livsmätare. Även minispelen har tagits bort för en mer renodlad wrestling-upplevelse.

Därmed inte sagt att det saknas finesser.

Yuke's har utvecklat combo-systemet så att den som får in första attacken får högre prioritet när

det kommer till nästa. Det gäller att kontra blixtnabbt. Annars får man finna sig i att bli grovt misshandlad och får allt svårare att ta sig ur det hela. Precis så som wrestling fungerar.

Legends of Wrestlemania släpps lagom till Wrestlemania #25 nästa år och kommer att baseras på de 15 första galorna.

När du spelar igenom storyn kommer du få ta del av de största matcherna i historien. Inte minst Hulk Hogan mot André "The Giant" på Wrestlemania III den där magiska våren 1987 på Pontiac Silverdome i Detroit. Hulk lyfte den 240 kilo tunga besten över huvudet i en förödande bodyslam och blev världskändis som i ett trollslag inför 93 173 åskådare och miljontals TV-tittare.

\_Jonas Mäki

## TERMOMETER

GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR



Nya spelsystemet lovar gott, men Yuke's senaste wrestlingspel har varit medelmåttiga...

Premiär 27 MARS



# NINJORNA ANFALLER

Snabbt! Ring socialen! Acquire har återfått vårdnaden om sitt gamla skötebarn...

Premiär 2009



## TENCHU 4: ART OF THE NINJA

Plattform Wii Utvecklare ACQUIRE Utgivare UBISOFT Speltyp ACTION

Alla japaner är grymma på kampsport och ser exakt likadana ut. Ja, i alla fall om man ska tro Acquire som ogenerat spelar båda fördomarna på en och samma hand. Tråkigare persongalleri finner man inte ens på Stureplan halv tre en lördagskväll, och vaktstyrkan känns så inavlad att Rikimaru och Ayame antagligen gör dem en tjänst när de kärnar deras adamsäpplen.

Tanken är säkert god. Att göra ninjiga saker som att lurpassa bland skuggorna och lönnmörda med dödsgrepp och kaststjärnor hade säkert kunnat bli hur kul som helst. Men istället för att utnyttja möjligheterna så har man

valt att undvikit dem (förvisso inte helt oliket en ninja) och förenklat spelkontrollen i hopp om att nå en bredare publik, denna gången till Wii.

Något annat som känns förenklat och förlegat är grafiken i Tenchu 4. Slarvig, färglös och ointressant är bra tre passande sätt att beskriva den på. Klyver man någon på mitten så ser det ut som om han avfyrar en party-smällare, något som är skapligt falsk marknadsföring med tanke på att det här är så långt ifrån ett party man kan komma. Recensionen kommer till våren... Suck.

\_Mattias Hegerius

## TERMOMETER

GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR



Att ninja folk till döds är coolt. Tenchu 4 känns på förhand inte coolt. Inte ens lite.

**FREDSMÅKLARE** Din uppgift är att skäpa fred och rättvisa i det gamla feodaljapan, något som effektivast görs med ond bråd död. Med femtio unika specialattacker uppdelat på Azumas två dödsänglar ska du med Wiimotens hjälp slakta, ducka, skutta och parera dig fram.



# BIOSHOCK

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



PLAYSTATION 3



XBOX 360 LIVE



Games for Windows



© 2002-2008 Take-Two Interactive Software and its subsidiaries. Developed by 2K Boston, 2K Australia, 2K Marin and Digital Extremes. BioShock, 2K Games, 2K Boston, 2K Australia, 2K Marin, the 2K logo, the 2K Boston logo, 2K Australia logo, the 2K Marin logo and Take-Two Interactive Software are all trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software. Digital Extremes and its logo are trademarks of Digital Extremes. "Playstation," "PLAYSTATION," and "PS" Family logo are 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. All other marks and trademarks are the property of their respective owners. All rights reserved.

# REKORDEN



... erfarna recensenter de senaste... slipper gå på

**OBEROENDE, RÄTTVISA SPELTESTER**

Läs över 1300 recensioner: [www.gamereactor.se](http://www.gamereactor.se)



FAR CRY 2  
FABLE II  
MOTORSTORM 2  
GUITAR HERO 4  
MIRROR'S EDGE  
FALLOUT 3  
QUANTUM OF SOLACE

MÅNADENS SNYGGASTE

# GEARS OF WAR 2

Årets mest massiva actionuppföljare är här!

## GAMEREACTOR #61

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



**Little Big Planet** 10/10  
Playstation 3  
**Crysis Warhead** 9/10  
PC  
**Saints Row 2** 9/10  
PC/PS3/Xbox 360  
**Dead Space** 9/10  
PC/PS3/Xbox 360  
**NBA 2K9** 8/10  
PS3/Xbox 360



**Wipeout HD** 8/10  
Playstation 3  
**Fracture** 7/10  
PS3/Xbox 360  
**Mount & Blade** 7/10  
PC  
**NBA Live 09** 7/10  
PS3/Xbox 360  
**Sonic Chronicles** 6/10  
Nintendo DS



**Brothers in Arms: Hell's Highway** 6/10  
PC/PS3/Xbox 360  
**Viva Piñata: Trouble in Paradise** 6/10  
Xbox 360  
**Wario Land: The Shake Dimension** 6/10  
Wii

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

[WWW.GAMEREACTOR.SE](http://WWW.GAMEREACTOR.SE) Vill du gräva ned dig i Sveriges djupaste och bästa recensionsarkiv med över 1300 recensioner? [www.gamereactor.se](http://www.gamereactor.se)



# GUITAR HERO: WORLD TOUR

Activision plagierar Rock Band och bjuder på en skön rockupplevelse med grymma instrument

Plattform PS2/PS3/Wii/X360 Utvecklare NEVERSOFT Utgivare ACTIVISION Premiär 21 NOV Antal spelare 1-4 Testad Version X360 (PAL) Rek. Ålder 12



**ROCK BAND-PLAGIAT**  
 Upplägget är kopierat direkt från Rock Band. I mitten ligger trummorna, på varsin sida gitarren och basen, och i toppen av bilden har Neversoft placerat sången.

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

**D**et är svårt att förklara känslan när man i ett riktigt band, i en riktig replokal, lyckas få allt att stämma. När man efter veckor av dragglände med samma låt äntligen lyckas spela rätt sak, samtidigt, genom hela låten. Den känslan av enighet är svårslagen, Och precis därför upptog musiserandet en enormt stor del av min ungdom.

Utvecklingen av musikspelsgenren är just nu det häftigaste jag vet, ja, förutom att säga Locust med motorsågsbajonett eller kika på Blu-ray-film i DTS Master HD Audio. Bollen började rulla på allvar efter Harmonix första Guitar Hero-spel. Nu, två år och sju månader senare, är det kompletta rockgrupper som fyller vardagsrummet, och för alla hobbymusiker, låtsasgitarrister och eller ryggskadade före detta batterister (moi) är speltypen helt enkelt underbar.

Idag är jag för gammal, för bräcklig och sned som ett vinterträd. Jag har lämnat trummorna för länge sedan, och replokalen huserar inte längre mitt The Muppet Show-inspirerade våldsbatte. Det är därför extra skoj att det finns ett Rock Band, och att det finns ett Guitar Hero: World Tour.

Sågas ska dock att jag hade lite för höga förväntningar på det här spelet. Efter en



**FAKTA**  
**PULL ME UNDER**  
 Låtlistan i World Tour består av 86 låtar inklusive "Hot For Teacher" med Van Halen, "Vicarious" med Tool och "Pull Me Under" med Dream Theater. Trots en bunt riktigt bra låtar som anpassats perfekt till spelet, finns det dock mängder av usla låtar som inte alls passar i den här typen av spel. "On the Road Again" med Willie Nelson är en av dem...

**TIPS**  
**SPELA ÄVEN**  
 Rock Band 3/19 PLAYSTATION3/XBOX 360  
 Teamet bakom de två första Guitar Hero-spelen skapar rockhistoria...



**SKAPA ROCKERS!** I "Create A Rocker"-läget kan man skapa sin alldeles egna rockstjärna. Petter passade på att göra en Kiss-influerad Weird Al-kopia med den mustaschen han själv drömmer om att en dag odla.

timmes testande under Games Convention 08 i somras tippade jag på att World Tour skulle förgöra Rock Band. Allt kändes perfekt. Efter 20 timmar med recensionversionen har jag dock hittat en ganska ansenlig summa svagheter och irritationsmoment, även om detta är ett bra spel.

Guitar Hero: World Tour fungerar exakt som Rock Band. Ja, det är så gott som ett plagiat där du nu, till skillnad från tidigare spel i serien, kan spela gitarr, trummor, bas och sång. Precis

som i Rock Band ligger utmaningen i ett memorera låtar, putsa på sin koordinationsförmåga och framförallt följa rytmer. Karriärläget är designat på exakt samma sätt som i Rock Band där du och dina vänner ger er ut på en världsturné för att låsa upp spelets alla låtar.

Till skillnad från Harmonix spel känns dock World Tour-läget i Guitar Hero: World Tour aningen slarvigt och inte lika detaljerat. Man vinner inga nya fans, man anställer inga nya roddare och vinner inga nya turnébusar (som i

**E-STRÅNGEN** En härlig nyhet i basspelet i World Tour är den lösa E-strängen. Neversoft har tillfört ett vågrätt lila streck (som trummornas baskagge-indikator, ungefär) som rullar förbi ibland och det gäller då att släppa ton-knapparna och bara spela på strummen. En detalj som tillför stor realism.

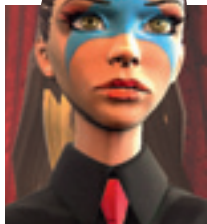


**EDDIE VAN HALEN?** Den nya gitarran är utrustad med en "Touch Pad" på halsens nedre del som kan användas för att utföra tap-solon.

Rock Band) utan spenderar mest tiden med att skrapa ihop pengar för att låsa upp nästa gig.

Väl uppe på scenen, med instrumenten i högsta hugg, är Guitar Hero: World Tour både underhållande, beroendeframkallande och välgjort. Dock inte lika välgjort som Rock Band. Jag gillar det faktum (precis som i tidigare Guitar Hero-spel) att man tillåts en större felprocent beträffande ens timing. Man behöver, som i Rock Band, inte vara super-över-exakt i sin timing i World Tour utan kan stressa eller vila på takten, speciellt på trummorna. Detta gör att det känns mer som att spela riktig musik, något som Neversoft givetvis ska ha beröm för.

Vad som dock däremot fungerar sämre än i Rock Band är mappingen av noterna i World Tour, och även om det inte är så illa som i Guitar Hero III, finns det fortfarande en del problem här. På ett flertal av de 86 låtar som spelet innehåller är noterna märkligen mappade



**FAKTA**

#### MUSIC STUDIO

En häftig del av World Tour är studion, där man kan skapa sin egen musik. Den här delen är ganska detaljerad och väldigt underhållande då man kan leva ut sina kompositördrömmar och spela fritt, på samtliga instrument. Tyvärr blir kvaliteten på de låtar man själv gör dålig, och det går inte att spela in sång.

**POLARN** Till skillnad från i Rock Band är det i World Tour svårt att se hur bra eller dåligt det går för ens bandkamrater, och man kan inte rädda någon som håller på att förlora. Detta förtar säkert en del av tjuvningen med att spela med polarna.

och det händer ganska ofta att man ombeds spela saker på (främst) gitarran som låtens gitarrspår inte ens innehåller.

Desto bättre än den exakthet som spelets trumtakter erbjuder, något som tillsammans med det nya, underbart bra, trumsetet gör mig fnittrig av förtjusning. Till skillnad från i Rock Band har trummorna både en hi-hat och en ride-cymbal och padsen känns snabbare, tystare och ger en mer realistisk feedback. Även gitarrerna är betydligt bättre än i Rock Band med mer tyngd, mer exakta knappar och en ny Star Power-knapp.

Rock Band skrev om regelboken för musikspelsgrenen. Om det råder det inga tvivel. Att Atvision nu apar efter så gott som allt som Harmonix skapat känns inte oväntat, men stundtals nästan generande fantasilöst. Där Rock Band briljerade med urgrym låtlista och perfekt låt-mapping misslyckas Guitar Hero: World Tour. Istället är det de briljanta instrumenten, de goda kalibreringsstödet och det detaljerade studioläget som får mig att fortsätta rocka.

**Petter Hegevall**

**BETYG 7/10**

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

**HOT FOR TEACHER**

- Grymma instrument, många låtar, rolig musik-studio
- Mapping-problem, många usla låtar

# FAMILY TRAINER

Mikael har toktränat med Namcos fitnessstiel...

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



Genre **SPORT**

**BUDGETGYM** Family Trainer är en konsekvensprodukt i storsäljaren Wii Fits kölvatten. Här finns dock inte samma charm, ingen peppande coach och framförallt ingen balansbräda.

**M** inns du Family Fun Fitness från 1989? Plastmattan till NES, som skulle få hela familjen att börja träna. När Wii Fit har revolutionerat spelvärlden har Namco Bandai bestämt sig för att återuppliva konceptet med träningsmattan. Resultatet är tyvärr lika spännande som redskapsgymnastiken i grundskolan...

I Family Trainer finns sexton snarlika grenar där frenetiskt hoppande blandas med lite Wii-fjärrsviftande. I ett småputtrigt gruvvagnsrace står man rätt upp och ner på mattan och pumpar frenetiskt med Wiimoten, och lutar sig i kurvorna genom att lyfta ena foten. Spellägena Log Leaper och Jump Rope går bara ut på att hoppa över stockar respektive hoppreg och känns riktigt billiga. Det är grymt enformigt och påfrestande (på fel sätt) för fotlederna.

Några bra grenar finns, men de överskuggas av till exempel Kayak Attack, som är fullständigt katastrofalt uselt utformat och skapar en sådan frustration hos mig att jag till slut slänger ut hela rasket genom fönstret. Det handlar om att veva Wii-fjärran i vaga paddelliknande rörelser samtidigt som du försöker tilta kajaken åt rätt håll. Jag övergav snart fitnessen och viftade på som en galning för att bara plöja mig ner förbi stenblock vilket fungerade ungefär lika bra.

"Billigt" är det återkommande intrycket. En handfull minispelsidéer har sträckts ut över alldeles för många grenar, som smör på för mycket bröd. Jag trampar på ett tag men tappar snart all motivation eftersom det aldrig finns något som driver mig vidare.

Jag saknar Wii Fit-brädan och en tränare som hela tiden peppar mig. Visst, Family Trainer är intryck som Nintendos egna alternativ, men det här känns bara snålt.

**Mikael Sundberg**

**BETYG 4/10**

Grafik 3/10 Ljud 5/10 Spelbarhet 5/10 Hållbarhet 4/10

**KASS WORKOUT**

- Några roliga grenar, skapligt ljud
- Dålig precision på Wii-fjärran, enformigt, råful grafik

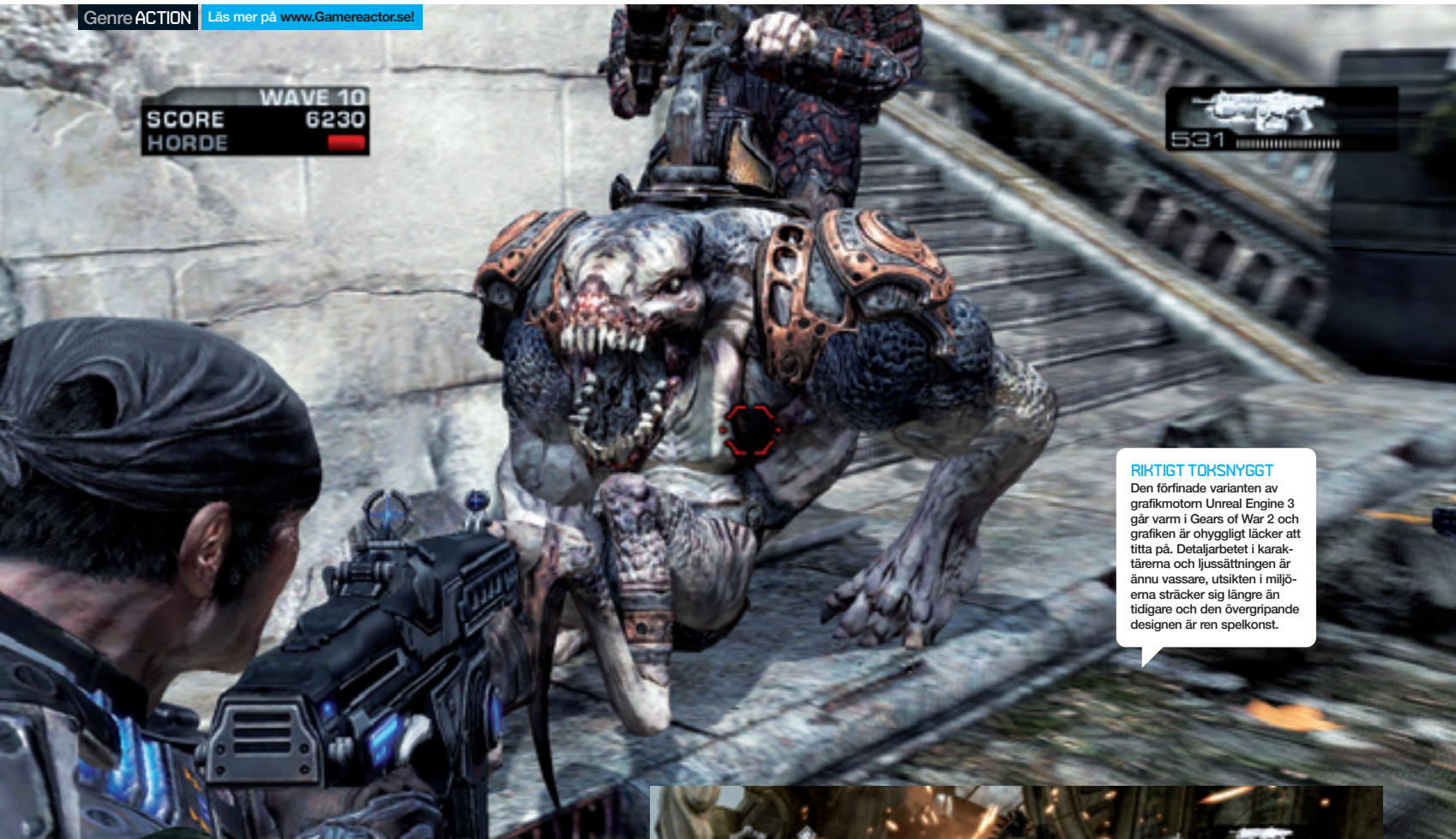


# GEARS OF WAR 2

Epic följer upp 2006 års bästa spel med förfinad brutalitet och välljudande svordomar...

Plattform **XBOX 360** Utvecklare **EPIC** Utgivare **MICROSOFT** Premiär **UTE** NU Antal spelare **1-16 (XBOX LIVE)** Testad Version **PAL** Rek. Ålder **16**

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



#### RIKTIGT TOKSNYGGT

Den förfinade varianten av grafikmotorn Unreal Engine 3 går varm i Gears of War 2 och grafiken är ohjgligt läcker att titta på. Detaljarbetet i karaktärerna och ljussättningen är ännu vassare, utsikten i miljöerna sträcker sig längre än tidigare och den övergripande designen är ren spelkonst.



#### FAKTA

#### NYA SKJUTVAPEN

Uppsättningen vapen kommer att vara bekant för alla som spelat det första spelet. Motorsågsbajonetten är självklart kvar och används i boss-fighters och för att säga sönder hinder. Några nya vapen har dock tillkommit. En granatkastare av den yngre sorten, en eldkastare och Boomshield, en enorm sköld från Locust-sidan som ger ordentligt skydd mot fiendeeld.

#### TIPS

#### SPELA ÄVEN

Gears of War 1 **PC/XBOX 360**

Marcus första stund är fortfarande ett av de bästa actionspelen vi testat...

**V**eni, serri, vici. Jag kom, jag sågade, jag segrade. Känslan efter att ha utdelat den sista dödsstöten i Gears of War 2 är den alla actionfilmsmakare strävar efter men sällan lyckas med. Jag har precis fått vara med på en vild resa, proppad av omöjlig action i extraordinära miljöer. Gears of War är tillbaka och ger mer av precis allt.

En becks svart tunnel. Varje steg jag tar är lika osäkert som nödvändigt. Marcus Fenix måste vidare. Så kommer ljudet. Det vidriga, klappande ljudet. Det låter som bara en Ticker, men de kommer aldrig ensamma. Inom kort är det kaos, jag skjuter i blindo mot krypen och hoppas pricka rätt innan de självdetoneras. Men de är för många. Skärmen lyser allt rödare och till slut dör jag i mörkret. Gears of War 2 har bara börjat och fienderna lär inte bli snällare...

Ett halvår efter att COG-killarna tokbombade Locust-ohyrans tunnelsystem börjar människorna upptäcka att krypen irriterande nog inte blev helt utplånade. Hela städer hotas eftersom Locust numera på något sätt gräver emergence holes som sväljer och raserar hela städer i ett nafs. Det rustas för krig igen och såväl Markus Fenix gäng som hela armén beger sig mot Locusts hemkvarter.

Och krig blir det. Intimt som i grottan och



**DUELLEN** Det är svårt att föreställa sig ett yngre actionmoment än en duell med motorsågar. Vid några få härliga tillfällen i kampanjen hamnar du i dessa tvekamper och måste knappa på B-knappen oavbrutet för att vinna.

storskaligt som i skogen, en annan fantastisk sekvens. Här står Marcus Fenix högst upp på en stridsvagn som är del av en konvoj. När Locust attackerar får jag försvara mig med en minigun och skjuta ned inkommande missiler. Precis när det lugnar ned sig så börjar ett gäng drones försöka ta sig över till mitt fordon med hjälp av återhakar. Min kulspruta blir för trög och jag måste byta vapen, snabbt. Jag skadeskjuter den närmsta drönaren så pass mycket att han ligger ned och jag kan dela ut en patenterad Gears of War-trottoarkänga.

Det bestående intrycket av Gears of War 2 är att man kommer mycket närmare Locust än tidigare, både genom ny bakgrunds fakta och rent bokstavligt. Markus Fenix plockar upp halv döda fiender och använder som kroppssköld. I ögonvrån ser jag COG-polaren Dom stå på knä och mata knytnävsslag i en lika medtagen Locust. Gears of War 2 har ett köttigt, oefterhärmligt ursinne.

Att göra Gears of War 2 till något annat än Snyggast vore ett misslyckande för Epic som i det första Gears of War satte en ny

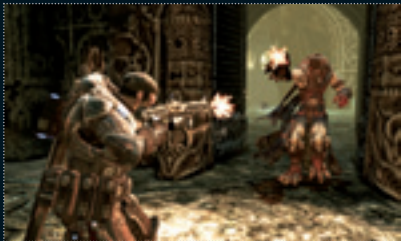
# KRIGSHERRE

Njutbara ögonblick i Gears of War 2



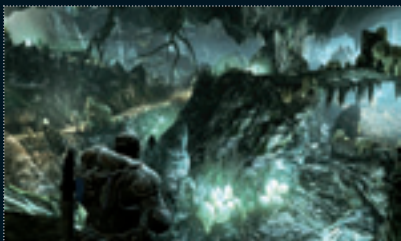
## FANTASTISK ARKITEKTUR

Man känner sig aldrig riktigt trygg i Gears of War 2 och när Marcus Fenix börjar närma sig Locust-drottningens underjordiska håla stöter vi på riktigt obehagliga (men samtidigt ståtliga) byggnader som fienden har byggt upp.



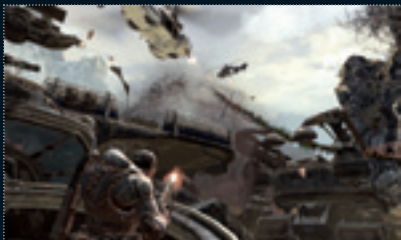
## SMARTA KRYP

Den artificiella intelligensen hos fienderna har blivit ännu bättre. Nu kan till exempel skadeskjutna Locust hasa sig mot sina kamrater och bli återupplivade. I eldstrider är dessutom spelets monster extra sega, särskilt när de har enorma kroppssköldar och vandrar långsamt mot dig.



## GOSIGT GROTTGODIS

När människorna väl har tagit sig genom jordytan med hjälp av sina grindlifts, superhissar som borrar sig rakt genom marken, uppenbarar sig underjordsmiljöer som är ännu mer detaljerade och välbesignade än i det första spelet. Här finns enorma stenmaskar, självlysande insekter på marken och förstas massvis av patrullerande Locust-drones.



## SANSLÖST STORSKALIGT

Det pågår fullt krig i Gears of War 2 och känslan av att bara vara en soldat i mängden är mer påtaglig denna gång. Det är fantastiskt roligt att åka med i COG:s pansarfordon och uppleva allt runt omkring en; raketer som avfyras, Locust som försöker ta sig upp på fordonen och värmen från kulsprutan i dina händer som försöker stävja motståndet.



## ÖDSLIG ÖDELÄGGELSE

Locust har verkligen sabbot människornas områden och ödeläggelsen kommenteras med deppiga stämmor av COG-gänget. Designen av de svalda städerna, halva byggnaderna och upprivna gatorna är en stillfull prestation och man blir verkligen personligt engagerad i kampen mot krypen som förstört så mycket. It's payback time!

**TUNG STORY** Gears of War 2 tar sig själv på stort allvar när det kommer till spelets berättande. Storyn blir detta till trots lyckligtvis aldrig ostig eller macho-korkad, utan tvärtom har Epic fått till ett uppgiven, stundtals riktigt tragisk berättelse som blir en perfekt balans till de hetsiga eldstriderna.



**SPELA FLERA** Att spela kampanjen med en vän är enormt roligt och ger mervärde åt Gears of War 2. En uppsjö spellägen över Live ger nästan oändlig hållbarhet.

grafikstandard, såväl för teknik som design. Gears of War 2 är (förstås) snyggare än ettan, men skillnaderna är subtila. Omgivningarna är större och kan förstöras mer. Problemet med textur-pop ups har åtgärdats. Bandesignen är mer varierad denna gång och en extra slemmig bana där vi kommer i rekordartat närgången strid med Locust-armén är inget annat än en enastående studie i aliensekret. Känsliga spelare varnas...

Epic lovade en tydligare och mer vuxen story i Gears of War 2 och det löftet har man hållit. Actionsekvenserna står fortfarande högst på priolistan, men under de välbehövliga pauserna när vi hämtar andan har man placerat välregisserade och Hollywoodska (på ett bra sätt) scener. Och det är ingen munter historia. Såväl självmord och tortyr är en del av handlingen och den lekfulla machomentaliteten är som bortblåst under dessa scener.

Något negativt då? Ja, det finns en läxa Epic inte har lärt sig från det första Gears of War och det handlar om fordonsbanor. När jag

## TRE S...NGAR



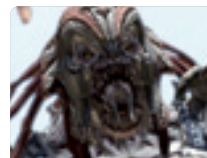
### Locust-prästen KANTUS

Kantus är en ny typ av fiende i Gears of War 2. Dessa Locust-präster har förmågan att kalla på och kontrollera nya fiender och skicka dem mot Marcus Fenix.



### Den andlige ärokrigaren TAI KALISO

En ny bekantskap är Tai. Han framställs som en krigare av den mer spirituella typen.



### Stencoole översteprästen SKORGE

Den här liraren är tveklöst den coolaste nya bekantskapen i Gears of War 2. Hans namn är Skorge och är fullständigt livsfarlig med sin dubbla motorsågsstav.

får kontroll över ett tungt bestyckat militärfordon i en snöbelagd värld är spelkontrollen tyvärr riktigt risig. I stället för att ge variation åt spelet får denna åktur mig bara att längta tillbaka till land igen där jag kan manövrera den mycket smidigare Markus Fenix.

Multiplayer-delen är även den lika tidsslukande som tidigare. "Horde" är ett nytt, roligt samarbetsläge där du med dina truppkamrater ska försvara ett konstant angripet fäste. Horder av successivt svårare motstånd attackerar och det är bara försvar som gäller. "Submission" är också en favorit där man i lag ska skjuta och bära iväg en Stranded till en speciell zon. Ett riktigt frenetiskt spelläge där matcherna ständigt svänger.

Gears of War 2 är väldigt likt sin föregångare. Detta är en mycket god egenskap och samtidigt vad som hindrar spelet från att kamma hem ett maxbetyg. Tvåan är ingen revolution för actiongenren, men däremot en rakt igenom superunderhållande vansinnesresa som får mig att undra: hur kan något vara så oerhört smutsigt och välpolerat på samma gång?

**\_Jonas Elfving**

## 2:a ETT ANDRA OMDÖME

Av: Petter Hegevall Som: Hatar Locust

"Bigger, better and more badass". Producenten Cliff Blezinski har varit självsäkert mallig i beskrivningen av Gears of War 2, med all rätt. Det första spelet var trots allt genialt. Tvåan är också ett extremcoolt och hysteriskt välgjort actionepos med (som Cliff sagt) större banor, fler vapen, mer fiender och argade ton. Jag gillar, såklart. Detta är maffigt, smaskigt, slaskigt, taskigt och extremt jävla supersnyggt. Man vill bara gråta av lycka helt enkelt.

**Sammanfattning:** Mer av allt i en superexplosiv uppföljare...

9/10

## BETYG 9/10

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

SKJUT OCH NJUT

➕ Hurtlöst snyggt, intensiv action, enorma flerspelarmöjligheter  
➖ Tröga fordonspartier



# MIRRORS EDGE

Är spel konst? Digital Illusions senaste är ett tydligt bevis på att svaret på den frågan är Ja!

Plattform PS3/XBOX 360 Utvecklare DIGITAL ILLUSIONS Utgivare EA Premiär UTE NU Antal spelare 1 Testad Version X360 (PAL) / PS3 (PAL) Rek. Ålder 16

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

### PLOCKA UPP PUFFROR

Den enda gången man använder vapen i Mirror's Edge är efter att man smiskat en vakt, eller en polis. Man plockar då upp vapnet han tappat på Y-knappen (Xbox 360) och kan använda det till skotten tar slut. Sen är det bara att kasta puffran och fortsätta att springa.



**URLÄCHERT!** Den grafiska stilen som Mirror's Edge innehåller är den snyggaste vi sett på många år. Ibland är spelvärlden så obönhörligt läcker att man helt enkelt måste stanna upp och noggrant betrakta Digital Illusions stilistiska framtid.

**O**m någon hade bett mig att designa mitt absoluta drömspel hade det troligen varit något i stil med "ett intensivt äventyr i en fascistisk framtid, lite V För Vendetta möter Half-Life 2, med massvis av hoppande och klättrande som i Prince of Persia, gärna med en snygg asiatisk tjej med skinn på näsan som huvudperson". Ja, Mirror's Edge är, som koncept, det absolut bästa jag hade kunnat önska mig.

Med Mirror's Edge har Digital Illusions tänkt revolutionera hela förstapersons-genren. Det är

långt från ett skjutspel, även om man då och då lägger vantarna på ett vapen och snabbt sänker ett gäng motståndare. Faith är en Runner, en övermänskligt smidig kurir, och har mer gemensamt med Neo än med Marcus Fenix. Hennes hemvist är taken och där utspelar sig också stora delar av spelet.

En sak har Digital Illusions lyckats med perfekt: när jag spelar så är jag Faith. Jag ser mina armar pendla längs sidorna eller gripa tag i takkanten ovanför, jag ser ner på mina ninjasockplast, jag hör mina andetag i stereo.

### TIPS

#### SPELA ÄVEN

Bioshock 8/18  
PC/PS3/XBOX 360

Designmässigt superb actionspel med fantastisk spelbarhet och story...



### FAKTA

#### FAITH SPRINGER

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

Jag bländas av ljuset när jag kämpat mig igenom ett kontorskomplex och tumlut genom en nödutgång, och avlägsna fiender suddas ut när jag fokuserar på något i närheten. Ljud och bild samspejar för att göra illusionen perfekt.

Desto jobbigare är det att hela tiden, gång på gång, uppleva Faiths död i förstapersonsperspektiv. Mirror's Edge är svårt, supersvårt. Hade det inte varit för att Capcom hade klämt ur sig Mega Man 9 skulle det lätt vara årets svåraste spel 2008. Delvis ingår det förstås i konceptet. Faith sysslar med vansinnigt farliga saker på heltid och med en mer automatiserad spelupplevelse hade man inte känt sig så fantastiskt cool (och lättad) när man äntligen lyckas. Därmed inte sagt att det inte är frustrerande svårt ibland. Så svårt att du vill

## 2:a ETT ANDRA OMDÖME

Av: Petter Hegevall Som: Hatar att dö

Jag blir arg. Så arg att jag skriker för allt vad halsen håller. Faith trillade precis ned från hustaket jag försöker hoppa från. Det var 64:e försöket på exakt samma ställe. Bitvis är Mirror's Edge som tortyr i spelform. Det plågar en, på gamla hemska 80-tals-premissen. Men på samma gång är det unikt, underbart vackert, väljudande och väldigt atmosfäriskt.

Sammanfattning: Världsmästarnytt, men sjukt frustrerande. **6/10**

**TRIAL/ERROR-VM**

Mirror's Edge påminner ibland om ett gammalt spel, ett riktigt gammalt spel. Första varvet får man slita som ett djur för att komma vidare, men det blir sedan lättare och roligare ju mer man memorerar och tränar varje detalj.

**FLASH?** Storyn i Mirror's Edge berättas tyvärr genom idiotfula mellansekvenser som tecknats i Flash. Märkligt då själva spelet är så snyggt som det är.

kasta handkontrollen in i väggen, så svårt att "Mirror's Edge" skulle kunna syfta på spillrorna av den sönderbrutna spelskivan, så svårt att Petter har demolerat spelrummet. Men jag vägrar se det som en nackdel, åtminstone inte enbart, när jag så ofta klagat på att spel har blivit för lätta. Istället applåderar jag Digital Illusions som vågat göra ett spel som verkligen utmanar.

En anledning till att det är lätt att förlåta är förstas grafiken, eller snarare designen. Minsta lilla lagrum, kontor eller ventilationsanordning är knivskarp designad i kritvitt och urstarka grundfärger. Det är framtiden, formgiven av Apple eller Ikea, hypermodern design som får både Petter och mig, trots att vi har helt olika smak, att hyperventilera kraftigt varje gång. Att det sedan blir aningen enförmigt och att

**FAKTA****UNREAL ENGINE 3**

Mirror's Edge är till skillnad från Digital Illusions andra spel (Battlefield 2042 och Battlefield: Bad Company) inte baserat på studios egen grafikteknologi Frostbyte utan istället byggt på samma grafikmotor som Gears of War (Unreal Engine 3.0). Detta märks framförallt på den läckra ljussättningen.

samma briljanta arkitekt verkar ha lyckats bygga precis allt i hela stan, det får man ha överseende med.

Mirror's Edge är, spelmässigt, helt bakvänt. När hela spelvärlden premierar en smidig, bekväm resa med låg dynamisk svårighetsgrad, slysta mellanlandningar fyllda med action, är Faiths resa spretig, oförutsägbar och väldigt sällan enkel. Äventyret i Mirror's Edge är nästan oförskämt kort, och dessutom innehåller det inget som helst onlineläge förutom möjligheten att kolla in andra spelares rutter genom de särskilda time trial-banorna. Fans av ouppnåeliga "speedruns" i allmänhet kommer att älska att kolla in hur proffsen krossar det här spelet och sedan försöka göra likadant i timme efter timme, och jag tillhör den gruppen. Där ligger omspelningsvärdet, även om få kommer att bry sig.

Men jag älskar det... Jag älskar Mirror's Edge, samtidigt som jag ibland hatar det och gärna vill låta Faith ligga kvar på asfalten med 206 brutna ben.

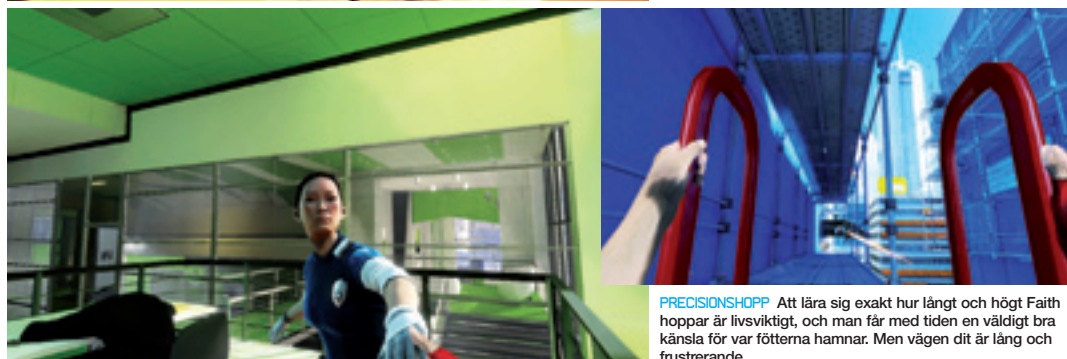
**\_Mikael Sundberg**

**BETYG 8/10**

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

**FAITH & JAG**

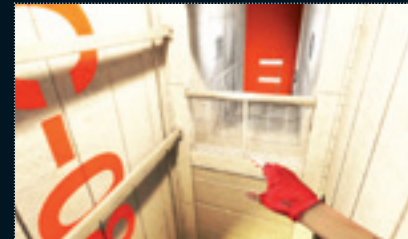
- Genialt koncept, underbar grafik, fantastisk atmosfär
- Kort, bitvis frustrerande svårt



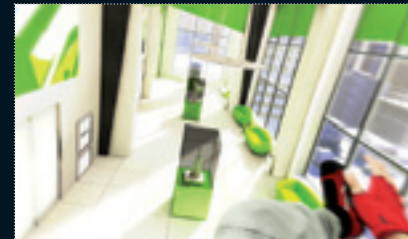
**PRECISIONSHOPP** Att lära sig exakt hur långt och högt Faith hoppar är livsviktigt, och man får med tiden en väldigt bra känsla för var fötterna hamnar. Men vägen dit är lång och frustrerande.

# SPRINGSUG

Härliga detaljer i Faiths äventyr

**SNABB SOM SKABB**

Faith är snabb, rusligt snabb. Kameran skakar snabbare och snabbare ju mer fart man samlar på sig och ju fortfarande man lubbar, ju mer slow motion-kraft samlar man på sig. Man kan sedan aktivera slow motion-effekten genom att trycka på fyrkant. Smidigt då man möter en mindre trupp poliser med fulladdade automatkarbiner.

**KONSTANT JAGAD**

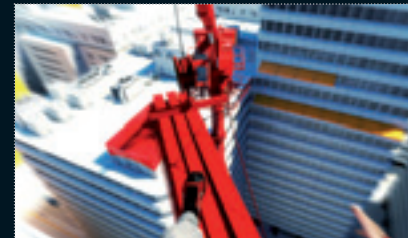
Faith är jagad genom hela spelet. Ibland lugnar polisen förvisso ned sig och lämnar henne ifred i en kort stund, men oftast har man både vakter som skjuter på en, samt en extremt envis helikopter som beskjuoter Faiths huvud under timmeslänga spelpass.

**MONOKROMATISKT**

Inget annat spel har lika läcker design, det kan inte sägas nog många gånger. Till och med mörka sidopassager håller sig till vitt och en klar grundfärg, och från att springa genom en helgrön kontorslokal kan man hamna i en knallgul lobby. Lika slående som modigt designval.

**FÖLJ DEN RÖDA VÄGEN**

Förutom begränsade valmöjligheter är Mirror's Edge väldigt linjärt. För att snabbt hitta rätt kan du hålla utkik efter rödmarkerade föremål som visar vägen, men du kan också trycka på en knapp för att Faith automatiskt ska titta åt rätt håll. Den här inbyggda "intuitionen" är ofta nödvändig för att hinna fatta ett beslut då banorna är stora och stundtals även en aning ologiska.

**HISSNANDE KONSTER**

Mirror's Edge är som allra bäst då polisen är utom räckhåll och då Faith får chans att bestiga riktiga höga byggnader. Att hoppa mellan en lyftkran och ett stycke metallbalkar 200 meter ovan marken är en hissnande känsla...

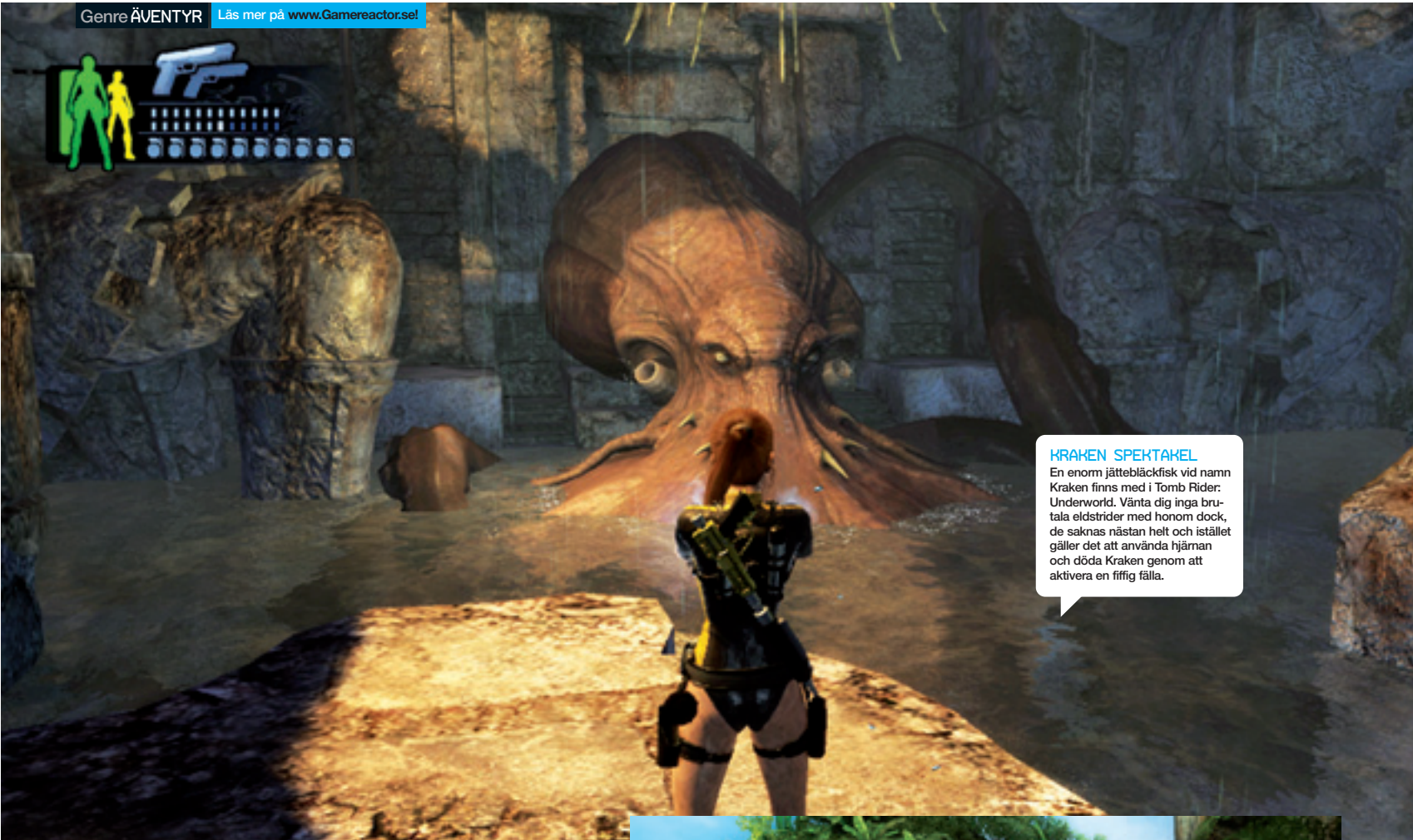


# TOMB RAIDER: UNDERWORLD

Lara Croft har hittat tillbaka till storformen i det bästa gravplundraräventyret på över tio år

Plattform PC/PS3/XBOX 360 Utvecklare CRYSTAL DYNAMICS Utgivare EIDOS Premiär 21 NOVEMBER Antal spelare 1 Testad Version XBOX 360 (PAL) / PS3 (PAL) Rek. Ålder 16

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



#### KRAKEN SPEKTAKEL

En enorm jättebläckfisk vid namn Kraken finns med i Tomb Raider: Underworld. Vänta dig inga brutala eldstrider med honom dock, de saknas nästan helt och istället gäller det att använda hjärnan och döda Kraken genom att aktivera en fiffig fålla.



#### FAKTA

##### TOMB RAIDER 8

Hade Eidos numrerat Tomb Raider-spelen hade Underworld hetat Tomb Raider 8. Storymässigt hänger det knappt alls ihop med föregångarna och nya utvecklaren Crystal Dynamics har valt att bortse från Cores alla usla idéer och berättar en delvis ny historia som tar vid där Legend slutade. Trots att storyn bara kort berättas mellan banorna finns några rejäla överraskningar.

#### TIPS

##### SPELA ÄVEN

Viking: Battle For Asgard 7/18 PS3/XBOX 360 Spännande äventyrsspel med gott om utforskande i nordliga omgivningar.

**E**gentligen har väl Tomb Raider inte varit riktigt bra sedan det första spelet i serien. Men efter bytet av utvecklare från Core till Crystal Dynamics har det sett lite ljusare ut med nya fräscha idéer, bättre grafik och framför allt en återgång till grunderna som en gång gjorde Lara till världens största spelstjärna.

I Tomb Raider: Underworld känns allt rätt. Lara är urcool, miljöerna exotiska, grafiken fantastiskt läcker liksom den dynamiska musiken. Storyn, karaktärsutveckling, bossfigter och liknande åker i passagerarsätet och allt som betyder något är utforskandet. Under de enormt stora banorna som tar mellan 1-3 timmar styck att klara stöter man bara på fiender en handfull gånger och får rasta sina pistoler lite. Man får även bära med sig ett andra vapen efter önskemål, oftast en hagelbrukare för min del, för att lättare kunna hantera vilda djur, mumier och efterhängsna karlar.

Annars handlar det bara om att utforska trollbindande vackra omgivningar som för första gången känns så mäktiga att man ibland bara står och tittar medan man varsamt plockar upp sin tappade haka. Lara dyker i Medelhavet och letar sjunkna ruiner, tar sig an



**CHARTER I PHUJET?** Jakten på artefakter tar bland annat Lara till Thailand. Där vankas det simturer i laguner, klippklättring, utflykter i vackra grottor och besök i gamla tempel. Lara gör dock allt detta själv, långt borta från charterguider...

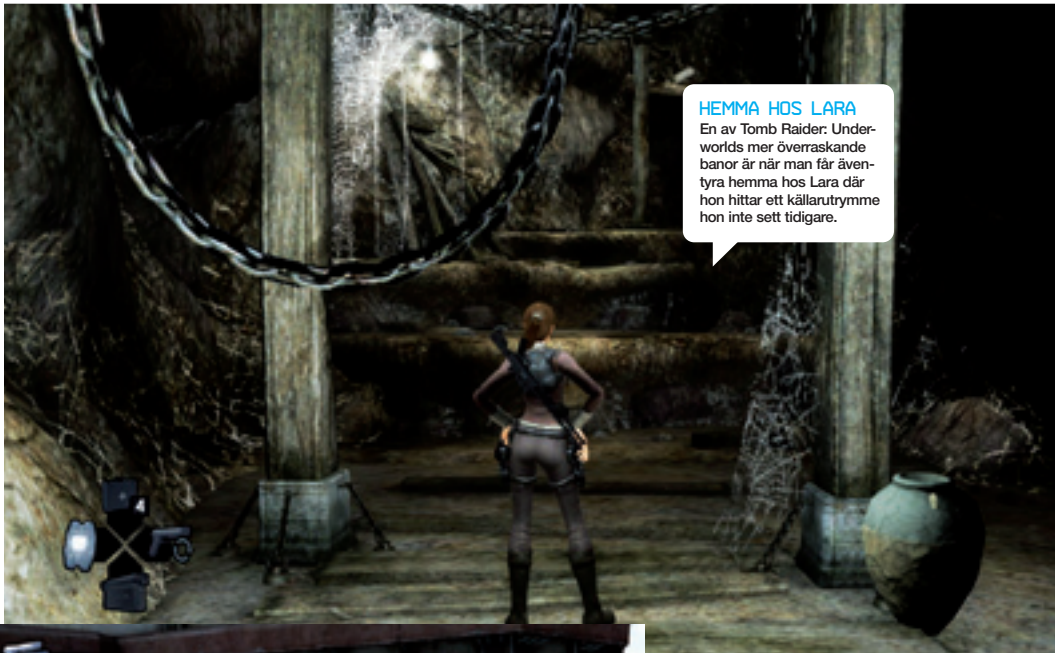
stora fartyg, äventyrar bland pampiga tempel i Thailand, regnskog i Mexiko och trotsar iskallt klimat i närheten av Nordpolen.

Överallt erbjuds det fantastiskt bandesign där allt känns genomtänkt och precis lagom utmanande. Skulle man någonsin mot förmodan köra fast på de enorma banorna har man hela tiden en liten dator i fickan som berättar vad man ska göra härnäst och även hur.

Därmed uteblir den frustrationsfaktor som plågat flera av de senare delarna i serien och man kommer hela tiden framåt i jakten på heliga artefakter. Något som ytterligare avhjälpas av riktigt bra omstartspunkter så man slipper spela om långa sträckor för att man lyckats ta livet av Lara med ett ogenomtänkt vansinnesshopp eller liknande.

Samtidigt som Lara kan utföra fler manövrar

**TORS HEMSKA HAMMARE** Nordisk mytologi (passande nog) ligger till grund för hela storyn i Tomb Raider: Underworld och jakten på asagudarnas gamla relikier bjuder på flera riktigt mäktiga upplevelser. Bäst är ett pussel med en enorm Tor-staty i spelets senare delar.



#### HEMMA HOS LARA

En av Tomb Raider: Underworlds mer överraskande banor är när man får äventyra hemma hos Lara där hon hittar ett källarutrymme hon inte sett tidigare.



**SKEPP-O-HOJ!** Lara tar sig ombord på ett enormt fartyg i spelets mest actionfyllda bana. Det är knöpflich av ilska gangsters beväpnade till tanderna och det gäller att skjuta sig fram.

än någonsin, har Crystal Dynamics samtidigt lyckats strömlinjeforma spelkontrollen och modernisera den. Äntligen. Nu rör hon sig smidigt som en katt och har god nytta av sin återhake som blivit mer mångsidig än tidigare och duger till annat än att bestiga lodräta ruiner. Autosiktet från Tomb Raider: Legend är också förbättrat och själva eldstriderna känns lekande lätta.

Den absolut farligaste fienden i Tomb Raider: Underworld är dock varken de utsvulna tigrarna man möter, de lömska gangstrarna eller de enorma spindlarna utan faktiskt själva spelkameran. Liksom i samtliga tidigare spel i Tomb Raider-serien trilskas den med jämna mellanrum och man måste aktivt centrera den och rotera den nästan mer än man faktiskt styr Lara själv. Inte ens det enklaste hopp kan man lita på att klara med livhanken i behåll om inte



#### FAKTA

#### ELAKA SNUBBAR

Förutom kampen mot gillrade fallor med utskjutande rakblad, fallande klippblock och håligheter med vassa pålar att akta sig för, finns det även elakingar. Värst av dem alla är Natla som tidigt gör comeback i Tomb Raider: Underworld, lika lömsk och kraftfull som alltid komplett med en stab av underhuggare.

## 2:a ETT ANDRA OMDÖME

Av: Martin Forslund Som: Gillar hästsvans

När Jonas kom utspungande ur redaktionens testrum, lyrisk över Laras härliga comeback, förblev jag ytterst skeptisk. Det var inte förrän jag själv stod öga mot öga med en bunt hungriga tigrar i den thailändska djungeln som jag var beredd att hålla med. Kameran bråkar och bökar lika mycket som i det första spelet, men förutom det är Underworld ett kvalitativt äventyrsspel.

**Sammanfattning:** Förutom stökig kamera är detta riktigt bra. **7/10**

kameran är justerad i precis rätt vinkel, vilket förtar en del av den annars så sköna upplevelsen. Ibland känns det nästan som att den halvböjiga spelkameran är något som Crystal Dynamics gjort med flit för att skapa samma känsla som i det första spelet, detta då allt annat som rör spelets teknik är så fantastiskt välgjort och välputsat.

Tomb Raider: Underworld känns som en medveten återgång till originalet samtidigt som det är ett rejält kliv framåt rent spel-mässigt för hela serien. Precis just såhär ska ett äventyrsspel se ut 2008. Om Crystal Dynamics nu filar lite på kameran till den ofrånkomliga uppföljaren så lovar jag att höja betyget en pinne.

**Jonas Mäki**

# BETYG 8/10

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

**LARA ÄR TILLBAKA!**

- Klockren bandesign, bra svårighetsgrad, snygg grafik
- Bitvis böjig kamera, trist träningsbana

# MISS CROFT

Coola moment från Underworld



#### MED GUDARNAS ASSISTANS

Natla är tillbaka i Tomb Raider: Underworld. Något som får Lara att ge sig ut på jakt efter gamla relikier från asagudarna för att ha en chans att en gång för alla besegra henne. För att använda Laras egna ord behöver hon en "hammare för att döda en gud", en jakt som tar henne runt hela Jorden.



#### AUTOMATISKT SIKTE

Lara siktar själv in sig på fienden och man har oändligt antal med skott. Det gör strider riktigt häftiga då man slipper bekymra sig om att räkna kulor. Lara bär även med sig ett sekundärt vapen som är betydligt starkare men har ett begränsat antal skott.



#### UTROTNINGSHOTAT

Speciellt politiskt korrekt kan man inte beskylla Underworld för att vara. Lara skjuter ned fridlysta tigrar och svarta pantrar på löpande band och tvekar heller inte en sekund att krascha gamla ruiner och sparka sönder föremål i hopp om att de ska innehålla något värdefullt.



#### SYR MINA EGNNA KLÄDER

Inför varje bana får man välja vad hon ska ha på sig, men inget plagg känns någonsin som att det är med för att fungera som billig publikdragare. Istället handlar det mer om att välja mellan shorts eller långbyxor i djungeln, alternativt påpälsad eller extremt påpälsad på Nordpolen.



#### SIMTUR I MEDELHAVET

Redan under en av spelets första banor får man hoppa i Medelhavet bland hajar och färggranna akvariefiskar. En riktigt spektakulär bana där man inte får några riktmärken alls utan får känna sig fram helt själv nere på havets botten. Att inte ha vägvisare och liknande fungerar ypperligt tack vare grym bandesign.



# FAR CRY 2

Läs recensionen av [Playstation 3-](#) och [Xbox 360-upplagan](#) av Far Cry 2 på sidan 45

Årets kanske mest efterlängtdade actionspel är stort och ambitiöst, men sämre än väntat...

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

**U**bisoft Montreal är ett av spelvärldens bästa utvecklarteam. Efter älskvärda superspel som Prince of Persia:

Sands of Time, Splinter Cell: Chaos Theory och Ghost Recon: Advanced Warfighter finns det sällan anledning att tvivla på deras produkter. Men ändå gjorde jag det.

För min del spelar det ingen roll hur gärna jag hade velat falla hals över huvud för Far Cry 2, jag kan bara inte förmå mig att förbise alla de problem som finns när jag står i Ubisofts bruna djungel och stirrar ut över nio kilometer tom ödemark. Jag får Boiling Point-vibbar, jag längtar tillbaka till Jack Carvers Söderhavsparadis (Far Cry), och jag vantrivs med den förvirrande frihet som här ges. Lika ofta som den stimulerar och skapar en unik atmosfär, blir det också tröttsamt rörigt.

Spelbarheten är så proppad av detaljer att det ofta känns överväldigande för att vara ett actionspel, och det tar en hel del tid att vänja sig vid alla de funktioner som finns. Afrika präglas av en osämja (duh!) och i Ubisofts värld finns det två fraktioner, UFLC och APR, som både avser att nyttja sig av dina tjänster som legoknekt. Problemet med detta upplägg är dock att Ubisoft är för otydliga med hur just den här biten fungerar och det är svårt att få något grepp om en konflikt där exakt alla tycks vara emot just mig.

Förutom all den frihet som här erbjuds har en av de stora snackisarna inför releasen av det här spelet varit grafiken. Ubisoft Montreal har själva jämfört sin produkt med Crysis rent grafiskt. Och visst är Ubisofts enorma spelvärld både detaljerad, supersnyggt ljussatt samt proppad av riktigt coola effekter... men något Crysis är det absolut inte.

Far Cry 2 är tyvärr inte det mästerverk som jag hade väntat mig. Det är ett hysteriskt



Genre ACTION Läs mer på [www.Gamereactor.se!](#)

**STORA SAVANNER**

Ubisofts Afrika är 50 kvadratkilometer stort (!) och saknar helt laddningstider. Du rör dig fritt på kartan med hjälp av stulna fordon, ranglig lokaltrafik eller till fots.

**DUMBOM** Fienderna är dessvärre riktigt korkade i Far Cry 2.

omfattande, spelmässigt detaljerat och hutlöst ambitiöst actionspel proppat med innehåll. Vad som däremot drar ned betyget är fiendernas usla artificiella intelligens, alla tröttsamma transportsträckor och de enformiga eldstriderna.

**Petter Hegevall**

**BETYG 7/10**

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

**STORT & TOMT**

- Enorm spelvärld, härlig atmosfär, mängder av finesser
- Urdumma fiender, tråkiga vapen, enformiga eldstrider



**GRYMMA HARAHTÄRER** Även om Far Cry 2 heter Far Cry 2, så har det ingenting att göra med det första spelet eller de fristående expansionerna. I Far Cry 2 är världsdelen ny, hjälten, skurken och vapnen nya. Allt är utbytt, och varken spelkänslan, upplägget eller berättartekniken känns igen.

# GOLDEN AXE: BEAST RIDER

Genre ACTION



Det räckte inte med Sonic-misshandeln, nu fortsätter Sega att slakta nästa klassiker...

Plattform PLAYSTATION 3/XBOX 360 Utvecklare SECRET LEVEL Utgivare SEGA Premiär UTE NU Antal spelare 1 Testad Version XBOX 360 (PAL) Rek. Ålder 10

**S**ega har haft blandade framgångar i sina försök att förnya sina 80-talsklassiker, med toppar som Outrun 2 och dalar som Shinobi. Golden Axe: Beast Rider har sett direkt bedrövligt ut från första stund och inte helt oväntat är det minst lika dåligt som nyversionen av ovan nämnda Shinobi.

Att spela Golden Axe: Beast Rider är en pina. En förbannelse, eller ett straff. Storyn är så osexig som den kan bli och stridssystemet så banalt att man bara vill gråta. Djupare än att peppra på två knappar för att dräpa alla fiender man ser blir det aldrig och systemet för att blockera urkorkat. Beast Rider är dessutom

knökat med spelmässiga brister som att fiender man inte ser beskjuter en med magi och enformiga fula banor. Nej, det här är rent bedrövligt dåligt. Genom att kalla det Golden Axe hoppas Sega på att glädja gamla fans, men pissar istället på minnet av den gamla klassikern.

**Jonas Mäki**

**BETYG 3/10**

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

**RUTTEN GULDXYXA**

- Gilius Thunderhead gästspelar, stora svär
- Uselt spelsystem, ful grafik, vidrig musik, korkade fiender

# LEGO BATMAN: THE VIDEOGAME

Gotham City och Batman har förvandlats till danska plastklossar och Jonas är imponerad

Plattform ALLA Utvecklare TT GAMES Utgivare WARNER BROS Premiär UTE NU Antal spelare 1-2 Testad Version PLAYSTATION 3 (PAL) Rek. Ålder 7

Genre ACTION



**KLASSISKA SKURKAR** Gamla sköna Batman-skurkar som Mad Hatter, Clayface och Killer Moth som skulle vara omöjliga att klämma in i en modern film om DC Comics mörke riddare, känns i Lego Batman alldeles fullkomligt logiska och helt underbara.

**B**atman är världens coolaste superhjälte, så är det bara. Hans kollega, trampellen Robin, en av de sämsta. I Lego Batman ställs de båda inför en mardrömslik uppgift då alla Gotham Citys skurkar slagit sig samman för att ställa till maximal oreda och det är upp till den dynamiska duon att sätta dem bakom lås och bom igen.

Till Lego Batman har TT Games lanserat genidraget att både Batman och (trampellen) Robin kan byta dräkt under pågående bana och få helt andra egenskaper. Därmed är Batman egentligen inte en figur, utan flera och det känns nästan lite som Mega Man när man

smidigt växlar mellan kostymerna för att få ut mesta möjliga ur varje nivå. Bli inte förvånad om Robin lägligt hittar magnetskor så han kan gå på lodräta ytor just när det behövs eller om Batman hittar en glidarflygardress precis när du trodde att du kört fast för gott. Man kan därför spela som Batman ett helt äventyr och ändå känna att det är varierat till skillnad från Lego Indiana Jones där man tröttnade på plastpiska redan efter första banan.

Pusslen är dessutom välgjorda och inte lika jobbigt långsökta som i Lego Indiana Jones. Störst prioritet har dock action och det gödglas friskt med tillfällen att kasta bataranger och utöva lite läderlappskampssport. Dessutom



FAKTA

## ONLINELEGO

Nästa Lego-spel på tur är Lego Universe. Det utvecklas av NetDevil istället för TT Games, och är något så annorlunda som ett onlinerollspel i Lego avsett för de lite yngre spelarna.

finns flera av Batmans farkoster som batflygplan, läderlappsbil och fladdermusbåt att späta omkring i, vilket också känns som logiska inslag som gör en hel del för variationen.

TT Games har gjort sin Batman-läxa och hela Lego Batman är så fyllt med skön trivia och roliga cameos att man inte annat än kan gilla. Dessutom ackompanjeras äventyret av soundtracket från den första riktiga filmen från 1989, vilket ger en ganska mörk tung stämning till Gothams ändå rätt mörka och ogästvänliga Lego-gränder. En mix av humor och allvar som känns perfekt.

Men nu är det ändå tredje gången jag spelar (i grund och botten) samma spel (Lego Star Wars och Lego Indiana Jones är baserade på exakt samma spelmotor) och till nästa Lego-spel hoppas jag TT Games gör om allt från grunden. För med det både lyckade och underhållande Lego Batman har man tagit konceptet så långt man kan.

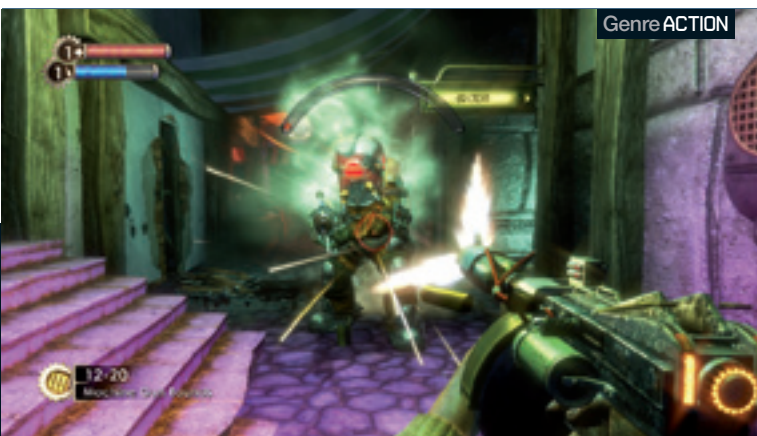
\_Jonas Mäki

**BETYG 8/10**

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

**GRYMT SKOJ LEGO**

■ Högt tempo, bra variation, smarta pussel, charmig design  
■ Väl likt sw tidigare Lego-spelen, stundtals enformigt



Genre ACTION



## BIOSHOCK PS3

Jonas Mäki har tagit med sin Playstation 3 på djupet...

Plattform PLAYSTATION 3 Utvecklare 2K MARIN Utgivare 2K GAMES Premiär UTE NU Antal spelare 1 Testad Version PAL Rek. Ålder 18

**D**rygt ett år efter de klaustrofobiska och ytterst obehagliga äventyren på havets botten i Bioshock till PC och Xbox 360, är det nu Playstation 3-ägarnas tur att få stå öga mot öga med en Big Daddy. Spelhistoriens olustigaste fiende.

Jag har inte besökt undervattensstaden Rapture sedan förra året, jag var glad nog att ha tagit mig därifrån levande faktiskt. Så det var med skräckblandad förtjusning jag åter tog hissen ned till den sällsamma platsen, som är precis lika magnifik som jag minns den. Alla nedladdningar med extra plasmider som släppts till Xbox 360 ligger redan på skivan i Playstation 3-utgåvan, vilket gör att det finns riktigt mycket coola vapen att uppgradera sig med.

I övrigt är Bioshock ganska identiskt med Xbox 360-förlagan och har faktiskt till och med fått sig några grafiska förbättringar på köpet. Tyvärr på bekostnad av bilduppdateringen som är aningen sämre i denna version. Men det är fortfarande ett fantastiskt snyggt och stämningsfullt spel, och jag tror aldrig att jag i en actiontitel stannat så ofta för att bara beundra omgivningarna.

Bara stå där och titta ut i det stora blå och se sällsamheter som enorma valar

komma simmande bland skyskraporna långt under havsytan. Stämningen är vemodig, ryslig och actionpackad på samma gång och en efter en avslöjas Raptures ohyggliga hemligheter. Jag träffar de skumma men muntra Little Sisters, undviker strömmande vatten, programmerar om fientliga fallor med de fiffiga minispelen... bara för att plötsligt avsluta allt jag håller på med när man med ojämma mellanrum avlägsset hör Big Daddys vråla så det ekar mellan väggarna i Rapture. Jag kramar om min Dual Shock 3 lite hårdare med svettiga labbar och skyndar snabbt vidare.

Bioshock är ett sällsamt atmosfäriskt spel där man bokstavligen kan känna trycket av vattenmassorna ovanför, där man är ensam och helt utlämnad bland galningar på havets botten. Om du inte redan upplevt Bioshock så är det hög tid att göra det nu.

\_Jonas Mäki

**BETYG 9/10**

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

**FORTFARANDE FANTASTISKT**

■ Underbar stämning, superb grafik, extremgrym design  
■ Saknar multiplayerläge

**STORPAPPA** De enorma dykarna "Big Daddy" skrämdes slag på både PC- och Xbox 360-ägare förra hösten. Nu är det Playstation 3-fansens tur att ge sig ned i djupet och möta bestarna.



# MOTORSTORM: PACIFIC RIFT

Evolution Studios uppföljare är ett ojämnt racingspel som lider av bitvis menlös bandesign...

Plattform **PLAYSTATION 3** Utvecklare **EVOLUTION STUDIOS** Utgivare **SONY** Premiär **UTE** NU Antal spelare **1-12** Testad Version **PAL** Rek. Ålder **12**

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



**PALMER & VULKANER**

Grafiken i Pacific Rift är ojämn, mer än allt annat. Vissa banor (som denna) är snygga med trevlig regnskog och snygg belysning medan andra (som vulkanbanan) ser helt bedrövliga ut.

**E**volution Studios valde att lämna de rödkryddade Grand Canyonbergen efter de färdigställt det första spelet. Varför begrep jag aldrig. De gav Motorstorm originalitet, och bandesignen led absolut inte av brist på variation, snarare tvärtom.

Men, men. Bort med röda bergsmiljöer, in med grönskimmrande Söderhavs-ö. Blanda lummiga djungler med eldsprutande vulkaner och ljusbeige havssand. Tillför en ny fordonsklass (monster trucks) och tillför ett efterlängtat split-screen-läge. Sagt och gjort. Motorstorm 2 är här, och till min stora förvåning är det av klart sämre kvalitet än föregångaren.

Som efterlängtat relesetitel till premiären av Playstation 3 var Motorstorm ruskigt snyggt, snabbt och fantastiskt kaotiskt. Ibland kändes det som att man helt saknade kontroll på sin bil och liksom bara flög omkring en bit ovanför det behårda underlag som tävlingarna ägde rum på. Genial bandesign och sinnessjukt tävlingstempo rådde bot på detta lilla problem och vände istället bristen på total kontroll till något ytterst positivt. Det var roligt att mista kontrollen. Det var skönt att släppa taget, nöta ned nitro-mätaren till max och bevittna ljuvlig förstörelse till tonerna av Kurt Kobains hesa stämma. Motorstorm var kaos

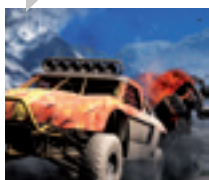
**TIPS**

**SPELA ÄVEN**

Motorstorm 8/10

PLAYSTATION 3

Evolution Studios övertygar med urläcker grafik och grymt bra onlineläge...



**FAKTA**

**KYLA TURBON**

En viktig nyhet i Motorstorm: Pacific Rift är att man måste kyla ned bilarnas turbo. På varje bana finns det en samling vattendrag, vattenfall, pooler, duschar eller bäckar som man måste styra sitt fordon genom. Medan man kryssar genom vattnet kyls turbon ned och man kan nyttja boost-funktionen fritt för en kort period utan risk för överhettning. Detta tillför dock inget utan känns mest tröttsamt och onödigt tillkrånglat.



**TRIST BANDESIGN** Bandesignen är sämre i Pacific Rift än i det första spelet. Ofta känns tävlingarna chansartat tråkiga och man har inte tagit hänsyn till bilarnas sladdriga fysik då man designat banornas kurvor.

på fyra (eller två) hjul. Motorstorm: Pacific Rift känns precis lika kaosartat, men betydligt tråkigare än föregångaren. Detta framförallt eftersom Evolution misslyckas ganska fatalt med bandesignen den här gången. Söderhavet är ett tråkigt ställe med raka och ofta händelselösa banor, som då och då förvandlas till svärbegripliga grafikkippon där man duschas av enorma vattenfall eller kör igenom enorma grothål. Det funkar inte för mig, inte den här gången. Bilen flyger okontrollerat och varje tävling känns som en påfrestning. Jag tappar

dessutom bort mig och åker vilse med jämna mellanrum. Att grafiken dessutom blivit fulare gör knappast saken bättre... Plus dock för split-screen-läget och förbättrat onlinespel.

**Petter Hegevall**

**BETYG 6/10**

Grafik 7/10 Ljud 6/10 Spelbarhet 5/10 Hållbarhet 5/10  
BLEK OFF ROAD-RACING

➕ Variationsrik racing, välgjort multiplayerläge, bra musik  
➖ Dålig bandesign, slapp körkänsla, fula texturer

# FALLOUT 3

Bethesda bjuder på en mörk, ogästvänlig och dystopisk framtid i sitt senaste rollspel

Plattform PC/PS3/XBOX 360 Utvecklare BETHESDA Utgivare BETHESDA Premiär UTE NU Antal spelare 1 Testad Version XBOX 360 (PAL) Rek. Ålder 18

**S**å är det återigen dags att beträda en av de sorgligaste, mest stenhårda och ogästvänligaste spelvärldarna av dem alla igen i *Fallout 3*. Vår egen moder Jord, några nyanke hundra år in i framtiden. Men det är mycket som skiljer sig från föregångarna, inte minst det faktum att spelserien helt bytt utvecklare.

Något som märks tydligt tidigt i *Fallout 3*. Det mesta påminner om *Elder Scrolls IV: Oblivion* redan när man börjar göra sin figur, sättet man ger honom egenskaper på, hur man kommunicerar med folk och inte minst det faktum att man nu spelar i första- eller tredjeperson och inte från ett isometriskt perspektiv. Det gör att den där riktiga *Fallout*-känslan inte infinner sig när jag stapplar omkring inne i bunker 101 som varit stängd från omvärlden i 200 år. Här föds man, här lever man och här dör man utan att någonsin lämna bunkerns isolering.

*Fallout 3* innehåller oerhört mycket sidouppdrag och små ministorys att ta itu med. Redan efter en timme ute i vida världen är min PIP-Boy 3000, en sorts handdator man får som tioåring inne i bunkern, fulltecknad med uppdrag jag åtagit mig att göra. Det ska desarmeras bomber, levereras brev, letas fångar, dödas



**SPARMAKAT** Ansiktsanimationerna känns som rester från *Oblivion* och röstskådespeleriet är taffligt. Lite mer resurser hade vi velat att ett så fett koncept som *Fallout* skulle få.



**FAKTA**

## KLART KRITISKA

De gamla *Fallout*-utvecklarna Black Isle Studios hade ett nästan färdigt *Fallout 3* som lades ned av ekonomiska skäl 2003. Bethesda köpte rättigheterna, och det gamla teamet har varit uttalat mycket kritiska mot det nya *Fallout 3*.

kriminella gäng och hur mycket annat som helst.

Inget rollspel är bättre än sitt stridssystem och där glänser *Fallout 3*. Bäst är att man får välja var man vill skjuta sina motståndare komplett med en procentsats som visar hur stor chans man har att lyckas. Att sätta en kula i huvudet är såklart betydligt svårare än att skjuta någon i bålen och har du en dålig vinkel kanske det är lättast att förstöra fiendens vapen. Det hela fungerar smidigt och ett välplacerat skott filmas dessutom ur bästa tänkbara vinkel.

Även level-systemet är välgjort där Bethesda kombinerat *Elder Scrolls IV: Oblivion* med de tidigare *Fallout*-spelen till något som känns både nytt och fräscht. De flesta *Fallout*-fans lär rygga tillbaka av Bethesdas skapelse. Det ger

mer än känsla av "*Elder Scrolls IV: Oblivion*" i framtiden än gamla *Fallout*, och till råga på allt lite väl ödsligt och opersonligt. Jag tycker även att såväl designen som den tekniska biten inte riktigt håller måttet.

*Fallout 3* är fortfarande ett bra spel men jag hade ändå väntat mig mer från en av de mest legendariska rollspelsserierna av alla.

—Jonas Mäki

**BETYG 7/10**

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

EN OTÄCKT FRAMTID

■ Bra stridssystem, massor att göra, välgjorda menyer

■ Bitvis segt, usel animation, dåliga röstskådespelare

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



Genre PLATTFORM



**BLASKGRAFIK** Ett plattformsspel av idag måste se betydligt snyggare ut än *Crash Bandicoot: Mind Over Mutants* för att få oss att höja på ögonbrynen

## CRASH BANDICOOT: MIND OVER MUTANTS

Pungräven med pigg blick tillbaka i trött plattformsspel

Plattform PS2/360/WII Utvecklare RADICAL Utgivare ACTIVISION Antal spelare 1-2 Testad Version 360 (PAL) Rek. Ålder 3

**E**tt bra plattformsspel ska ständigt överraska, utmana och driva på spelaren att fortsätta spela. *Crash Bandicoot: Mind Over Mutants* är inte ett sådant spel. Här finns bara en halvdant designad värld med menlösa plattformsutmaningar.

Ett grundläggande problem i *Crash*s senaste äventyr är att banorna måste springas igenom flera gånger för att uppdragen ska klaras. När jag exempelvis hittar alla TV-reservdelar utom en tvingas jag hoppa, snurra och gräva mig genom samma område igen för att hitta den sista. Humor är vad som räddar

det från totalt superfiasko. Överlag är *Crash Bandicoot: Mind Over Mutants* dock för ansiktslöst för att göra ett intryck. Här hade behövts mer av allt, snyggare grafik, mer omväxling och tuffare fiender. Men samtidigt, den här pungråtten är död för länge sen.

—Jonas Elfving

**BETYG 4/10**

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

PUNGRIST

■ Roliga dialoger, hygglig spelkontroll

■ Tråkiga uppdrag, extremt enformigt, medioker grafik



# COMMAND & CONQUER: RED ALERT 3

Två gamla supermakter och en hypermodern uppstickare krigar loss

Plattform **PC/XBOX 369** Utvecklare **EA** Utgivare **EA** Premiär **UTE NU** Antal spelare **1-2** Testad Version **PC (GULD)** Rek. Ålder **15**



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

**VATTENBURET**  
I Red Alert 3 har EA lagt ner mer arbete på att få till lite schyssta strider i det blöta, delar av baser kan nu byggas i vatten och flera enheter kan ta sig fram både på land och till havs

**R**ed Alert är tillbaka och efter bara ett par minuter känner jag mig hemma-stad, bekväm och tillfreds i världens mest klassiska strategiuniversum. Jag är ingen stor strateg, men varje gång jag sätter mig med ett Red Alert-spel måste jag alltid kapitulera. Red Alert vinner. Min dygnsrutm förlorar.

Red Alert 3 är på intet sätt nytt, innovativt, fräscht eller banbrytande. Istället känns det ofta som ett tolv år gammalt spel, med (nya) grymma produktionsvärden. Och det räcker. Old school-känslan är härlig. Jag njuter av bristen på framtvungade nyheter bara för nyhetens skull.

Ute på fältet är allt som vanligt. Nästan i alla fall. Resurshanteringsmomenten har förenklats ganska rejält, fokus ligger på enhetsmässig krigsföring. Och det gäller att lära sig varje fraktions största styrkor, och nyttja dem väl.

Även om de varierar lite med lätta och effektiva maskiner är det tunga pjäser och mycket sprängkraft som dominerar den röda armén. De allierade satsar mer på fart och lättare enheter där större antal krävs. Japan har en armé som är mer flexibel och en enhet kan ha flera olika nyttområden tack vare lite



**SPECIAL** Varje fraktion har en egen uppsättning specialattacker. Tre olika uppsättningar finns för varje fraktion och innehåller allt från laserstrålar till kärnvapen och span-flyg.

**TIPS**

**SPELA ÄVEN**  
**World in Conflict** 9/10  
**PC/XBOX 369**  
Svenska Massives massiva strategiattacker är en ljuvlig spelupplevelse...



**FAKTA**

**HOLLYWOOD 2.0**  
De roliga mellansekvenserna innehåller mängder med kända ansikten, eller vad sägs om Tim Curry, Peter Stormare, Jenny McCarthy, George Takei och UFC-fightern Randy Couture. Tillsammans bildar de en brokig skara ledare och frissen är sällan långt borta.

finurliga Transformers-fasoner, en helikopter som blir anfallen av stridsflyg kan vika ut två ben och agera luftartilleri till exempel. Med olika sätt att bygga baser och en annorlunda uppsättning specialegenskaper blir de tre olika fraktionerna varierade och underhållande att spela om och om igen. Det faktum att man kan samarbeta sig igenom hela kampanjen med en kompis via internet är ännu ett ytterst välkommet inslag. Red Alert 3 håller sig kvar i sin egna lilla hörna av strategigenren och det är en ytterst välgjord och lättsam strategifest, som för den skull inte saknar djup.

För dig som tycker att World in Conflict och Company of Heroes blir för allvarligt och för avancerat, är Red Alert 3 helt perfekt.

**\_Jesper Karlsson**

**BETYG 8/10**

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

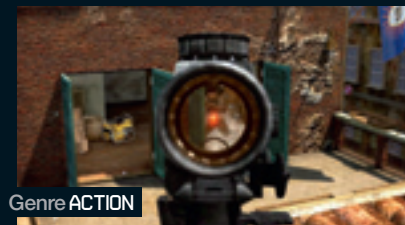
**KLOCKRENT KRIG**

- ☑ Lättspelet, underhållande, innehållsrikt, varierat
- ☑ Vissa tråkiga uppdrag

# JAMES BOND: QUANTUM OF SOLACE

James Bond är tillbaka i det mest explosiva spelet hittills

Plattform **ALLA** Utvecklare **TREYARCH** Utgivare **ACTIVISION** Premiär **UTE NU** Antal spelare **1-12** Testad Version **X369 (PAL)** Rek. Ålder **15**



Genre **ACTION**



**MULTIMORD** Upp till 12 personer kan göra upp online i spelsätt som Bond vs Bond och Golden Gun...

**S**änär som på Goldeneye 007 har James Bond i spelform alltid varit en ganska tragisk soppa av mediokra titlar där flera olika utvecklare slitit sitt hår för att förvandla de ganska banala filmerna till bra spel. EA fick aldrig riktigt till det och lät istället värste konkurrenten Activision köpa upp rättigheterna till Bond.

Och att det är en ny utvecklare märks. Istället för fitness och tredjeperson vankas ren action, nästan på samma premisser som i gamla Goldeneye 007. Det smäller överallt, automatkarbiner smattrar konstant och tempot är skyhögt uppskruvat. Quantum of Solace är synnerligen rättfram och enkelt och det är aldrig några tveksamheter var man ska gå härnäst.

All fläskig action och vinande kulor till trots känns det hela tiden som att något fattas. Har man inte sett filmen innan är det hopplöst att få något grepp om handlingen och mycket berättas bara i dialoger utan film under laddningssekvenserna mellan banorna. Fienderna agerar dessutom bara billig kanonmat och är ingen match för en dry martini-sörplande agent, och suget efter att få göra annat än jaga livet ur livströtta motståndare gör sig ofta påmint.

Där EA alltid ville för mycket men inte lyckades genomföra idéerna känns Quantum of Solace som det motsatta. Här saknas alla former av nytänkande, men genomförandet är istället bra. Snabbt, actionfyllt och explosivt. Det blir dock enförmigt och bandesignen är långt ifrån den bästa.

**\_Jonas Mäki**

**BETYG 6/10**

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

**HYFSAD ACTION**

- ☑ Extremt högt tempo, bra spelkontroll, ambitiös presentation
- ☑ Variationsfattigt, några kassa banor, tjugit musik

**2:a ETT ANDRA OMDÖME**

Av: Petter Hegevall Som: Gillar kärnvapen

Starcraft och Command & Conquer. Sen är det stopp. Det är så avancerad som realtidsstrategi får bli om min trötta gubbjärna ska hänga med. Och när Red Alert nu äntligen återvänder har jag levt livet som illasinnad general och bombat, skjtit och förstört så mycket jag bara kunnat. Red Alert 3 är underbart gammaldags men ändå inte mossigt. Och jag älskar det.

**Sammanfattning:**

Ostdoftande töntigt, superskönt & kanonskoj

**9/10**

# PRO EVOLUTION SOCCER 2009

Konami fortsätter vara bäst i världen på fotboll

Plattform PS2/PS3/XBOX 360 Utvecklare KONAMI Utgivare KONAMI Premiär UTE NU Antal spelare 1-4  
Testad Version PLAYSTATION 3 (PAL) Rek. Ålder 3

**K**onami har suttit säkert på sin fotbollstron länge nu men på senare tid har man stått och trampat allt mer vatten, medan värsta konkurrenten kommit ikapp. Fundamentet håller i och för sig för en sista tronsittning, men sprickor börjar skönjas i fasaden och en renovering torde vara i antågande.

Till årets version har Konami dock börjat visa tecken på att man inte är så mossiga som man ofta blir beskyllda för. Licenser har köpts, grafik har uppdaterats och den rådande känslan är att Pro Evo Soccer 2009 är ett klart större steg framåt än vad förra årets version var. Dessutom har man bevarat det man är bäst på, spelet på plan.

Du kan till exempel inte längre räkna med att spurta förbi varenda motståndare. Det är i år minst lika effektivt med bra kortpassnings-spel och vältajmade löpningar utan boll.

Även bollfysiken har fått en ansiktslyftning. Lädret känns tyngre, och mer

levande. Dessutom händer det ofta att i blindo slagna passningar och oavgjorda nickdueller skickar bollen åt alla möjliga håll. Detta till trots är bristerna fortfarande inte helt överkomliga. Onlinedelen under vårt testspelande har varit undermålig, med närmast konstant lagg oavsett hur du spelar.

Spelet på plan är fortfarande nyckeln. Här går Pro Evo Soccer fortfarande att lita på och är licenser och spellägen sekundärt för dig ska du satsa på Pro Evo Soccer i år. Men nästa gång vill jag se full satsning på hela brädet från Konami, annars kommer det bara finnas ett gäng på planen och det stavas EA.

**Marcus Lofström**

**BETYG 8/10**

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

**BÄST TROTS BRISTER**

- Överlägsen känsla, grym bollfysik, förbättrad grafik
- Tveksamt onlinespel, få licenser



Genre SPORT



**FINFINA FEJS** Konami överraskar ordentligt i år med att faktiskt slå självaste EA på grafikfrågorna. Årets spelamodeller är riktigt väljorda och ger hopp om framtiden för hela spelserien.

## FAR CRY 2

Konsolversionerna halkar efter

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

Genre ACTION



**TEXTURERA** Far Cry 2 är snyggt, men inte Gears of War 2- eller Call of Duty 4-snyggt. Speciellt inte texturarbetet.

**P**recis som i PC-versionen erbjuder Far Cry 2 till Playstation 3- och Xbox 360 en enorm spelvärld, njutbar atmosfär, stor frihet och ett mycket bra multiplayerläge.

Men Far Cry 2 är inte mästerverket jag hade förväntat mig, inte alls. Speltempot förstörs av långa och tröttsamma transportsträckor, fienderna är sinnessjukt korkade och vapnen känns fjösigt trista. En nackdel i konsolversionen som inte existerar i PC-upplagan är det idiotiska sparsystemet som inte låter mig spara var jag vill. Detta och de nedbantade texturerna gör Far Cry 2 till en rätt blek actionhistoria.

**Petter Hegevall**

**BETYG 6/10**

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

**BLEK ACTION**

- Enorm spelvärld, innehållsrikt, bra multiplayerdel
- Korkade fiender, långa transportsträckor, idiotiskt sparsystem

## SPIDER-MAN: WEB OF SHADOWS

Love Bolin har flörtat med Black Cat och nitat gammgubben Vulture

Plattform ALLA Utvecklare TREYARCH Utgivare ACTIVISION Premiär UTE NU Antal spelare 1 Testad Version PS3 (PAL) Rek. Ålder 12



Genre ACTION

**SMISHAS** Den första halvtimmens slagsmål är väldigt ytliga. Efterhand som erfarenhetspoäng samlats in blir det bättre, dock.

**H**ej lilla spindel. Där sitter du hopkrupen i en karaktäristiskt hukande ställning framför en billboard som ömsom visar Activitions och ömsom Marvels logga. Det är nästan femton år sedan våra vägar senast korsades i spelsammanhang. Då var beat'em up fortfarande skiten och du gick loss tillsammans med Venom i mitt Super Nintendo. För mig personligen har mycket hänt sedan senast. Indypop, grunge, Tiptop och triphop har kommit och gått, men du verkar vara fast i samma invanda lunk. Lite jidder med en svart dräkt och en beef med Venom.

Spindelmannen, hans nät och hans spindelinne är som ett spelkoncept i sig. I alla fall i teorin. Tennisspel, bilspele, strategispel och nåtsvingningsspel. En helt egen genre med

möjlighet att lysa på egna premisser. Och det är faktiskt rätt fett att svinga sig, fartkänslan och den svindlande känslan av höjd är ständigt närvarande. Synd att den hemska kameran, det fruktansvärda röstskådespeleriet och den delvis sladdriga styrningen också konstant gör sig påmindra. Den annars så spänstiga spindeln fastnar i pinsamma situationer när han slirar runt som en förvirrad höna vid foten av ett höghus han desperat försöker bestiga.

Den svarta dräkten är tillbaka. Jag finner mig i en ständigt kamp med mig själv eftersom jag naturligtvis vill vara en elak jävel, samtidigt som jag föredrar den klassiska spindeldräkten. Det går att byta mellan de två utstyrlarna genom ett enkelt knapptryck. De båda dräkterna har olika attackmönster som går att nyttja till sin fördel. Spindeln vinner på att inte vara knuten till en aktuell film. I Web of Shadows får storryn flöda fritt och gamla bekanskap kommer och går. Spelet känns inte lika bakbundet som ett filmlicensspel. Trots en rad elaka buggar är Spindelmannens nya äventyr betydligt trevligare än det genomsnittliga superhjältespelet.

**Love Bolin**

**BETYG 6/10**

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

**HYFSAD SPINDEL**

- Härlig seriekänsla, underbart nåtsvingande, innehållsrikt
- Sladdrig spelkontroll, dålig kamera



FAKTA

**INGEN FILMLICENS**

Tack vare att Web of Shadows inte följer de snäva ramarna ett filmmanus sätter upp får vi ett betydligt skönare serie-spel. Här hålls inte tillbaka på något sätt och en rad kända ansikten tillhörande såväl superhjältar som superskurkar visas upp. Web of Shadows vänder sig inte bara till den nya skaran spindelnsfans.



# TRAUMA CENTER: NEW BLOOD

Sophie har dragit på sig handskarna i väntan på nästa patient

Plattform **Wii** Utvecklare **ATLUS** Utgivare **NINTENDO** Premiär **UTE NU** Antal spelare **1-2** Testad Version **PAL** Rek. Ålder **12**

**S**om titeln antyder innehåller **Trauma Center: New Blood** en hel del nytt blod. Den största nyheten att det går att spela tillsammans med en annan spelare, men istället för att vara sjukt utmanande som singelspelarläget sjunker svårighetsgraden ordentligt, och **Trauma Center: New Blood** blir plötsligt onödigt obalanserat.

Spelkontrollen i **Trauma Center: New Blood** är av blandad kompost. Beroende på vad du gör för ingrepp är den bra och precis, men ibland upplever jag den som riktigt konstig och fladdrig. **Second Opinion** hade extrauppslag där vridmoment introducerades. Dessa har **Atlas** fokuserat mer på i **Trauma Center: New Blood**, där pussla ihop splittrade benpipor genom att vrida och vända på bitarna är ett exempel på hur funktionen implementeras.

Att **Trauma Center: New Blood** stöder 16:9 tillsammans med 480p känns som ett

bra tänk och att kunna ladda upp resultat online är även det ett steg på rätt väg. Dessvärre motarbetas tvåspelarläget av den obalanserade svårighetsgraden som kommer att orsaka att många TV-apparater ofrivilligt lämnar viloplatsen på TV-möbeln, och handlingen lämnar en del att önska.

**Trauma Center: New Blood** känns bättre än sin föregångare, men på grund av de speltekniska missarna och den stundtals olydiga spelkontrollen har utvecklarna **Atlas** lite att jobba med innan deras kirurgsimulator blir en riktig fullträff.

**\_Sophie Warnie de Humelghem**

**BETYG 7/10**

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

**STABIL TRANSPLANTATION**

- Roligt flerspelarläge, bra operationsscenario, snygg grafik
- Obalanserad svårighetsgrad, fladdrig spelkontroll



Genre **SIMULATION**



**SJUKHUSENS BULLET-TIME** Precis som i de tidigare släppta **Trauma Center**-spelen är läkarna utrustade med den speciella färdigheten **healing touch**.

# FABLE II

Sophie har försökt göra hjältarna stora igen i **Lionheads** rollspelstvåa, och är nöjd med resultatet...

Plattform **XBOX 360** Utvecklare **LIONHEAD** Utgivare **MICROSOFT** Premiär **UTE NU** Antal spelare **1-2** Testad Version **PAL** Rek. Ålder **16**

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



**BANTAI** Det är lätt att bli en tjock dam i **Fable II**. Det mesta i matväg sätter sig obönhörligt på låren, och för att hålla din äventyrska i topptrim gäller det att du springer, simmar och begränsar chokladintaget, vilket märkligt nog är lika svart som i verkligheten.

**I**nför releasen av **Fable** lovades guld och gröna skogar av den alltid lika pratglade producenten **Peter Molyneux**. Även om **Lionhead** inte klarade att leva upp till ens en bråkdel, blev **Fable** ändå ett genomgående och roligt rollspel som ändå fick lite dåligt rykte av att inte leva upp till hypen. Inför **Fable II** har **Molyneux** och hans arbetskamrater hållit locket på, utan att lova för mycket.

**Lionhead** sätter stämningen redan under de få första spelsekunderna, och man kan inte göra annat än att förtrollas av att återvända till **Albion**, femhundra år senare. Vem är jag, vad blir jag, tänker jag med ens när jag som ung pojke (eller flicka) i staden **Bowerstones** slum presenteras för mitt öde i form av en liten speldosa.

**Fable II** introducerar massor med nyheter.

Den kanske mest märkbara är människans bästa vän. Hunden i **Fable II** är en levande varelse i sig självt som följer dig och är till lags på alla sätt som anstår en jucke. Den springer iväg och hittar på bus när det passar med nosen konstant nedkörd i marken, febrilt sniffandes efter löptikar och skatter som han gärna markerar åt dig. **Molyneux** sade att spelaren kommer att bli förälskad i hunden och, ja, inte ljuger han. 1-0 till den storskrävande britten.

Något som var föregångarens starkaste kort var presentationen. Ljud och bild skapade en underbar stämning och det estetiska kändes originellt och homogent. **Lionhead** har sannerligen inte tappat stinget. **Fable II** är precis lika mysigt som sin föregångare, vare sig du spatserar kring i ett avsevärt mycket större **Bowerstone** eller återupplever minnen i



**FAKTA**

### BRÖDSMULORNA

Du behöver inte följa huvuduppslaget i **Fable II** förrän du känner dig manad. När du känner att det är dags att gå vidare kan du följa ett gnistrande spår för att komma rätt i ditt äventyrande. **Peter Molyneux** kallar denna funktion för det gyllene brödsmulspåret.

**Oakvale**. Precis som i föregångaren finns det dessutom en hel del att göra i **Fable II**. Du kan bli fastighetsmäklare, transvestit, flerbarnsförälder och hönssparkare. Variationen är på topp och inget äventyr kommer bli det andra likt.

Den största nackdelen med **Fable**, som dessvärre gör sig påmind i **Fable II**, är de begränsningar du ställs inför när du är ute och äventyrar. Genom diverse enkla trick lyckas **Lionhead** få **Fable II** att kännas friare än det är, men jag påminns ständigt om att **Fable II** är styrt. Efter spel som **Elder Scrolls IV: Oblivion** hade jag trots allt hoppas på lite mer frihet.

**Fable II** är ändå en riktig upplevelsefest och känns som en äkta genuint brittisk saga. Man bara myser medan man spelar, passerar städer där invånarna inte bara är tysta zombies utan faktiskt pratar och interagerar både med dig och varandra, och tar del av en klassisk fantasyhjälsaga. **Fable II** lever fortfarande inte riktigt upp till allt det som producenten **Peter Molyneux** lovade till det första spelet, men han är i alla fall betydligt närmare denna gång.

**\_Sophie Warnie de Humelghem**

**BETYG 8/10**

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

**IFABLERNAS VÄRLD**

- Fantastisk musik, underbar design, stor värld, skön humor
- Lite för linjär, tveksamt co-op-stöd

# MIDNIGHT CLUB: LA

Utvecklarna bakom Grand Theft Auto IV bjuder på mer cool street racing

Plattform PS3/XBOX 360 Utvecklare ROCKSTAR Utgivare ROCKSTAR Premiär UTE NU Antal spelare 1-16 Testad Version X360 (PAL) Rek. Ålder 12

**D**et börjar trögt. Jättetrögt. Jag är en renrakad nobody med för liten T-shirt som byter från Snoop Dogg-lingo med finkladda gangstas. Jag ombeds tävla i superful Volkswagen Sirocco för dessa herrars räkning, och skickas ut på Los Angeles trafikfyllda gator.

Två timmar senare sitter jag fortfarande i samma Sirocco, förbannar den täta trafiken, mörkret och min oförmåga att avancera nog mycket för att få köra Evo IX, eller varför inte pimpad Gallardo. Men så vaknar Midnight Club: Los Angeles till, släpper in mig i mer prestigefyllda tävlingar, låter mig vinna en handfull coola bilar och ger mig pengar nog för att trimma dem. För varje race växer Rockstars senaste racingstund, och för varje race blir jag mer och mer bekant med gatorna i Los Angeles.

Det är en cool känsla, att svisca förbi Staples Center där jag för knappa året sedan såg en basketmatch mellan Lakers och Supersonics. En stund senare sladdar jag förbi Fred Segal i Santa Monica och ler med hela ansiktet. Det var inte så länge sedan jag var där, och delar av Los Angeles har återskapats med enorm detaljrikedom. För Rockstar har inte avbildat staden enbart med maximal realism i åtanke. Nej, istället har de varit smarta och effektiviserat Los Angeles gator, tagit sig friheter att ändra, korta ned och binda ihop vissa vägar för att skapa en snabbare och mer kompakt spelmiljö, där du är tänkt att klättra från gröngöling till respekterad racing-gud under 15 underhållande timmar.

För dig som spelade något av de tidigare Midnight Club-spelen (Need for Speed: Underground 2) kommer upplägget att kännas mycket bekant. Man har ett garage som man alltid kan återvända till med ett enkelt



Genre RACING

**URSNYGGT!** Ja, Midnight Club: Los Angeles är baserat på samma grafikteknologi som GTA IV och är därmed helt sjukt snyggt. Staden är detaljrik och väldigt levande.



FAKTA

## LEVANDE STAD

Rent tekniskt är Midnight Club: Los Angeles ett litet mästerverk. Här finns inga laddningstider (alls), den snyggaste och mest detaljerade 3D-kartan någonsin i ett racingspel samt en ohyggligt jämn och stabil skärmuppdatering. Rockstars grafiker har även gjort ett hästjobb med all trafik och alla fotgängare.

TIPS

## SPELA ÄVEN

Need for Speed: Pro Street 8/10 PC/PS3/360  
Svintuff extremsports-influerad Street Racing med grym bilfysik.

knapptryck. I övrigt gäller det att hålla koll på kartan, använda den Grand Theft Auto IV-inspirerade GPS-sändaren och lära känna staden. Spelbarheten är fri, världen är öppen och racingen är hektiskt supersnabb. Bilfysiken känns till en början lite väl ryckig och stel, men blir betydligt bättre så snart man köpt upp sig på lite kraftigare kärror och börjar utmana de riktiga street race-proffsen.

Sågas ska också att Midnight Club: Los Angeles är ruskigt snyggt med en levande och ohyggligt detaljerad spelstad, snygga bilmodeller och perfekt skärmuppdatering. När man cruisar fram längs Fairfax och dagen gryr efter en hård natt bakom ratten är Midnight Club: Los Angeles helt sjukt coolt.

**Petter Hegevall**

**BETYG 8/10**

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

## CRUIS'N HOLLYWOOD

- Urläcker grafik, stabil bilfysik, utmanande, roligt upplägg
- ❑ Lite ryckig körkänsla, bitvis enformigt

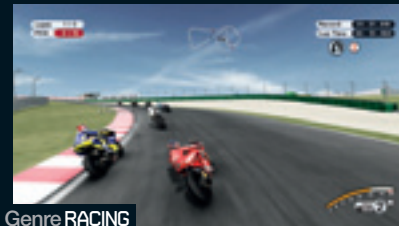


**TÄVLA ONLINE** Onlineläget i Midnight Club: Los Angeles är suveränt. Upp till 16 spelare kan mötas på stadens gator och precis som i själva storyläget är skärmuppdateringen helt perfekt. Roligt är också "Rate My Ride" där man samlas i en lobby för att betygsätta varandras bilbyggen.

# MOTOGP 08

Ny utvecklare innebär ett bättre spel än på flera år...

Plattform PC/PS2/PS3/360 Utvecklare MILESTONE Utgivare CAPCOM Premiär UTE NU Antal spelare 1-12 Testad Version PS3 (PAL) Rek. Ålder 3



Genre RACING

**MILERIT** Milestone har utvecklat en rad racingspel, bland annat Screamer 2 och underskattade Racing Evoluzione.

**F**art fart, älskade fart. Jag gillar fart, när det går sådär vansinnigt snabbt att man nästan dör. Jag älskar racingspel, något som de flesta borde vara väl medvetna om vid det här laget. Ända sedan Moto GP lanserades på Xbox har jag haft en förkärlek för spelserien, även om jag de senaste åren har klagat på avsaknaden av nyheter. När nu Climax blivit Black Rock Studios och nyligen släppt sin fyrhjulings-extravagansa Pure, har Capcom plockat upp licensen till världens främsta motorcykel-mästerskap. Italienska Milestone har skött utvecklandet och det märks att det är nytt folk bakom rodret.

Extreme-läget har fått stryka på foten och istället för fiktiva race får vi 125 och 250cc-klasserna som huserar under kungaklassen Moto GP. Nytt för i år är tvånget att arbeta sig upp genom de lägre klasserna innan man kan förtjäna en sits hos något av storteamen. Spelkontrollen är intakt men något har hänt med fysiken. Den är generellt lite mer förlåtande än tidigare, speciellt i närmkamper där det krävs en hel del momentum för att det ska gå riktigt illa. Med kortare laddningstider, en mer realistisk ljussättning, en färgpalett som inte är lika hysteriskt stickande i ögonen som förut och en mer sammanhängande Moto GP-struktur är Moto GP 08 ett bättre spel än sina senaste föregångare. Fysiken är inte perfekt och omgivningarna kan kännas trista, men för den som är sugen på lite underhållande arkadracing med förankring i verkligheten är årets upplaga bättre än på flera år. Dock utan att briljera ordentligt.

**Jesper Karlsson**

**BETYG 7/10**

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

## ROANDE RACING

- ❑ Låcker ljussättning, balanserad spelkontroll, innehållsrik
- ❑ Ojämn motorcykelfysik, trist ljud



**MERI!** Läs en längre recension på [www.gamereactor.se](http://www.gamereactor.se)



# WORLD OF WARCRAFT: WRATH OF THE LICH KING

Sagan om World of Warcraft får ett nytt kapitel... och Sundberg har hårdtestat

Plattform PC Utvecklare BLIZZARD Utgivare ACTIVISION Premiär UTE NU Antal spelare 1-10000 Testad Version BETA/GULD Rek. Ålder 12

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



**D**et hade varit så enkelt att bara häva ur sig en expansion till på samma spår. Slänga ihop lite zoner, hålla samma generellt höga standard som Burning Crusade, och tjäna miljarder på sina elva miljoner användare i två år till. Men inte då. Blizzard envisas med att polera allt till förbannelse...

Man skulle kunna tro att iskalla Northrend skulle vara enförmigt, men då har man förstuds underskattat Blizzards designers. Det är minst lika läckert och varierat som Outland, men mer storslaget. Är det inte det magnifika fjordområdet runt Utgarde Keep så är det de fantastiska självlysande träden i Crystalsong eller den sköna, lummiga skogen i Grizzly Hills. Som veteran från de tidigare krigen börjar man mer och mer känna sig som en superhjälte. En bit in i spelet väntar först en stor kampanj för att undsätta en stad som anfalls av Naxxramas, för att sedan hjälpa drakaspekterna att skydda sina gravplatser och slutligen bli involverad i ett oerhört storytungt avsnitt där många av spelets viktigaste karaktärer är inblandade (och dör).

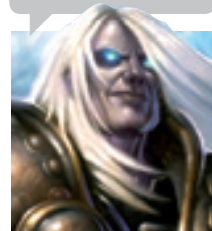
Att man kan använda fordon, kanoner och riddjur med olika egenskaper innebär en massa omväxlande uppdrag som att köra ett gäng soldater genom en Scourge-infesterad stad, att meja ner horder av zombier med kulspruta, att bomba en gruva från ryggen på en drake eller att få evakuera bönder med hjälp av en grip. En annan stor nyhet är fastekniken som innebär att du ibland hamnar i din egna lilla värld och kan vara med om maffiga händelser utan att alla andra som är i närheten behöver se samma sak. Det ger också Blizzard möjlighet att göra en del permanenta ändringar i spelvärlden och



**ARTHAS** Lich King är späckat med innehåll, men mycket av det som utlovats kommer att dyka upp först senare, och Arthas kommer bara att gå att besegra strax innan nästa expansion.

**TIPS**

**SPELA ÄVEN**  
Warhammer Online: Age of Reckoning 8/10 PC  
Beroendeframkallande tack vare grymma strider...



**FAKTA**

**DÖDENS RIDDARE**  
Alla spelare som nått nivå 55 får möjlighet att skapa en Death Knight. Till skillnad från vanliga karaktärer börjar alla dödsriddare i en ny zon där de under Arthas ledning får slåss mot Scarlet Crusade. Dessa timmar innan man släpps ut i världen bjuder på fantastiskt coola och varierade uppdrag

plocka bort gamla förlagade karaktärer för att driva handlingen vidare. Överlag är berättandet och flödet mellan uppdragen och zonerna det bästa som jag har sett i serien.

De olika klasserna har allihop fått någon enstaka ny färdighet att leka med men det är inga omvälvande förändringar där, vilket jag hade hoppats på. Även om det är grymt polerat känns det som att en del coola idéer har fått stå tillbaka för tidsbrist, för att de tvingades stressa ut expansionen innan julhandeln. Men den självsäkerhet, detaljrikedom och ren jäkla kvalitet som Lich King sjuder av tyder på att alla World of Warcraft-spelare kommer att fortsätta spela i två år till, minst.

**Mikael Sundberg**

**BETYG 8/10**

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

**MÄKTIG VINTER**

- Snyggt, fantastiskt berättande, väldigt bra musik, påkostat
- Få nya färdigheter, ojämnt

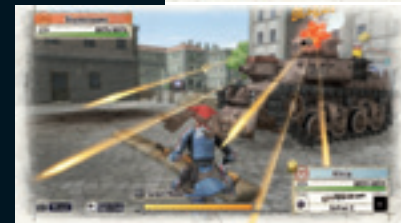
# VALKYRIA CHRONICLES

Sega imponerar med tjuvig världskrigsstrategi

Plattform PLAYSTATION 3 Utvecklare SEGA Utgivare SEGA Premiär UTE NU Antal spelare 1 Testad Version PAL Rek. Ålder 15



Genre STRATEGI



**AKVARELLPENSEL** Grafiktekniken Canvas har Sega utvecklat för att försöka skapa en rörlig målning.

**V**i befinner oss i ett fiktivt Europa och kontinenten är i krig. Gallien är neutralt och borde ha klarat sig undan kriget, men det östra kejsardömet invaderar ändå, i jakt på de stora naturtillgångarna på ämnet ragnit. Ragnit är en fantastisk energikälla och har gjort livet lättare för folket. Det går att använda för att läka sår och driva gatlampor, men också som drivmedel för pansarvagnar och andra fordon. Helt klart värt att krossa ett försvarslöst litet land för alltså.

Valkyria Chronicles är ett renodlat dragbaserat strategispel. Samtidigt kringgår det de ingrodda principerna för hur genren brukar fungera. Under varje drag kan du välja vilka av dina karaktärer du vill styra från en översiktskarta. Sedan hamnar du i ett smidigt tredjepersonsperspektiv och kan springa runt och leta rätt på något att skjuta på. Det påminner lite om X-Com: Terror from the Deep, ett spel som jag också älskade back in the day.

Förutom den ytterst flimriga grafiken och en något ojämn svårighetsgrad är Valkyria Chronicles ett utmärkt strategispel. Om man har minsta läggning åt animehålllet så kommer man att falla pladask för alla karaktärerna. Det har högt tempo, ett tillfredsställande stridssystem och tillräckligt med sidospår för att hålla ytterligare ett tag efter de cirka trettio timmar som själva handlingen tar. Jag är imponerad och förtjust och längtar redan efter en uppföljare. Nu ska jag se om supersoldaten Hannes vill upprepa sin bedrift med att skjuta ihjäl en tank med kulspruta.

**Mikael Sundberg**

**BETYG 8/10**

Grafik 6/10 Ljud 8/10 Spelbarhet 8/10 Hållbarhet 9/10

**SNABB STRATEGI**

- Skön design, intensiva och smidiga strider, bra musik
- Flimrig grafik, ibland aningen för svårt

# MIDNIGHT CLUB

## 湾岸 LOS ANGELES



# OCTOBER 24, 2008

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

**MIDNIGHT CLUB**  
**LA REMIX**  
COMING TO THE PSP®  
(PLAYSTATION® PORTABLE)

12+  
www.pegi.info

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. "PS" and "PLAYSTATION" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "Blu-ray Disc" and "Blu-ray Disc" logo are trademarks and/or registered trademarks. "DB", "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.



Bäst!  
MIDNIGHT CLUB L.A.



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

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

Plattform ALLA Utgivare EA Antal spelare 1-8 Testad Version X360 (PAL)

# MIDNIGHT CLUB L.A. VS NEED FOR SPEED: UNDERCOVER

Gamereactors eget racingorakel har jämfört årets två street racing-giganter...

Midnight Club: Los Angeles börjar lite långtråkigt. Segt. Man tvingas köra runt i gammal skräpbil i över en timme och spelkontrollen känns ryckig. Efter ett par timmar förvandlas dock Rockstars racingspel till ett ljuvligt snabbt och utmanande sådant med grymt bra bilfysik och fantastisk spelkontroll.



SPEL-BÄRHET



Att EA valt att gå ifrån den mer realistiska körkänslan från Need for Speed: Pro Street är synd, mycket synd. Tillbaka är den där stela, trista bilfysiken från Need for Speed: Most Wanted som får bilen att kännas lite som en tågvaagn. Tillkommer gör enformiga tävlingar och total brist på utmaning.

Rockstar har använt en modifierad version av samma grafikteknologi som återfanns i Grand Theft Auto IV och putsat ytterligare på renderingsverktyget. Los Angeles är extremt detaljerat, högupplöst supersnyggt och proppat av liv och rörelse. Skärmuppdateringen är dessutom helt perfekt.



GRAFIK



Need for Speed: Undercover är undermåligt rent grafiskt och känns som ett stort steg bakåt för EA:s racingstudio Black Box. Förra årets spel (Pro Street) var både bättre rent tekniskt och estetiskt. Undercover bjuder på instabil skärmuppdatering och en livlös spökstad utan detaljer.

Bilutbudet är aningen tunt i Midnight Club, även om här finns både Chargers, Challengers, Skylines, Lamborghiniis och ljusgula Camaros. Modifieringsmöjligheterna är dock mycket goda och garaget är ett genuint trevligt ställe att hänga på. Ett stort plus för alla olika lackeringsmöjligheter...



GARAGE



Garaget i Undercover är dessvärre en ganska sorglig historia. Detta trots att bilutbudet är större än i Midnight Club: Los Angeles. EA verkar dock ha fått lite Gran Turismo-noja och plockat in både vanliga småbilar och supertråkiga mellanklassvagnar, något som givetvis känns helt meningslöst.

Att hoppa upp på nätet och ruska fram 15 fartgalna motståndare är busenkelt i Midnight Club: Los Angeles. Ett knapptryck räcker och man är redo att börja tukta skrikiga danskar över Xbox Live eller Playstation Network. Under själva tävlingarna märks inte så mycket som en tillstymmelse till lag.



ONLINE-RACING



Att tävla online mot upp till sju andra förare i Need for Speed: Undercover går smidigt. Nästan lika smidigt som i Midnight Club: Los Angeles. Tyvärr blir loppen aldrig särskilt spännande då staden (Tri City Bay Area) är en genomtrist plats med enformiga ruttor och en allmänt livlös superstel racingmiljö.

SUMMERING

MIDNIGHT CLUB: LOS ANGELES 8/10

Rockstar bjuder på snygg, detaljerad och krävande street racing med väldigt bra bilfysik.



NEED FOR SPEED: UNDERCOVER 5/10

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



# THE LAST REMNANT™

THE BRAND-NEW EPIC FROM THE CREATORS OF THE FINAL FANTASY® SERIES HAS ARRIVED

The Remnants – scattered relics of a bygone age. For a thousand years, greed has drawn man to their power – and where there is greed, there is war. Now a young hero's quest to find his kidnapped sister will lead him into the midst of this struggle. Guide him through a strikingly beautiful world, engaging in massive battles in an attempt to uncover the truth.



[WWW.LASTREMNANT-GAME.COM](http://WWW.LASTREMNANT-GAME.COM)

**SQUARE ENIX®**

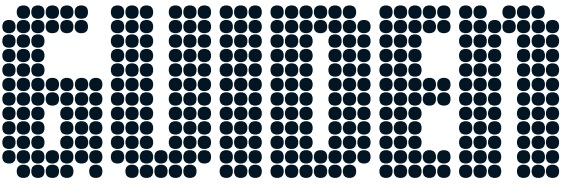


© 2008 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.  
Unreal® Engine. Copyright 1998-2008 Epic Games, Inc. All rights reserved.  
THE LAST REMNANT, THE LAST REMNANT logo, FINAL FANTASY, SQUARE ENIX and the SQUARE ENIX logo are registered trademarks or trademarks of Square Enix Co., Ltd. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies.

AVAILABLE AT  
**GAMESTOP**

Jump in.





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 illustration på krävs det att det klättrar eller sjunker med mer än två placeringar under samma månad.

NR.	SPELTITEL	GENRE	UTGIVARE	BETVG
1	<b>Grand Theft Auto IV</b> Rockstar 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 stultit och staplat skedar, samlat örter och bankat vampyrer i Bethesdas omfattande rollspelsepos...	Rollspel	Ubisoft	9/10
7	<b>Race Driver: Grid</b> Ta dig en världseliten i såväl drifting som touring car, street racing och canyon racing i Race Driver: Grid	Racing	Codemasters	9/10
8	<b>Uncharted: Drake's Fortune</b> Supersnyggt, utmanande, välregisserat och superpolerat actionäventyr i matinéstil. Indiana vem?	Äventyr	Sony	9/10
9	<b>NHL 09</b> Stenhårt slagskott i högra krysset för EA då de visar svulstig dominans med årets imponerande upplaga.	Sport	EA	9/10
10	<b>Saints Row 2</b> Hugg ned tanter med ninjasvärd, spruta bajs med kloaktruck och hoppa 900 meter med stulen smäbil.	Action	THQ	9/10
11	<b>Bioshock</b> Besök det förfallna undervattensparadiset Rapture i ett av tidernas maffigaste actionäventyr.	Action	Take 2	9/10
12	<b>Colin McRae: Dirt</b> Blålera, grovgrus och hysteriska mängder knucklad plåt fungerade som ett passande farväl till Colin.	Racing	Codemasters	9/10
13	<b>Mirror's Edge</b> Svensk stilism möter japansk futurism i ett av de snyggaste och mest unika spelen genom alla tider...	Action	EA	8/10
14	<b>Wipeout HD</b> Njut av sinnessjukt högupplöst svävning i ett av de svåraste och coolaste racingspelen på många år.	Racing	Sony	8/10
15	<b>Midnight Club: Los Angeles</b> Gör Los Angeles trafikfärdiga gator osäkra i din idiottrimmade Chevelle när Rockstar bjuder på Street Racing.	Racing	Take 2	8/10

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

### INHANDLA

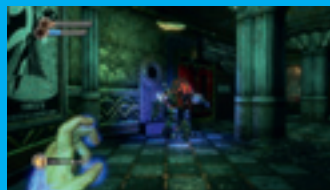
## BIOSHOCK

2K MARIN / TAKE 2

**Vad handlar det om:** Du kraschlandar mitt i havet, nära en mystisk fyr. Där upptäcker du det förlorade undervattensparadiset Rapture som nu är helvetet, hundratals meter under vattenytan, och får uppleva ett magnifikt och skrämmande äventyr i Art Deco-stil.

**Bästa biten:** Spelet är fullt av höjdpunkter, men sekvensen hos den galne konstnären i Fort Frolic är något av det mest kusliga och skruvade vi någonsin upplevt i ett spel överhuvudtaget. Och spelets stora twist (som vi inte tänker avslöja) är lika chockerande andra varvet genom.

**För dig som:** Gillar ett läckert designat actionäventyr och inte är rädd för att bli blöt.



### INHANDLA

## PRO EVOLUTION SOCCER 2009

KONAMI / KONAMI

**Vad handlar det om:** Det vackra spelet. Det gröna schacket. Fotboll, för att vara konkret. Konamis Pro Evolution Soccer är tillbaka, denna gång med Champions League, nya spellägen och korrekt mängd vrister på bollen. En given kompanjon i höstmörkret.

**Bästa biten:** Känslan att lyfta Champions League-bucklan i årets Pro Evolution Soccer är svåröverträffad. Heter du inte Cristiano Ronaldo, har känsla i båda fötterna och miljarders pistoler på banken är detta så nära du kommer komma framgång i gröngräset.

**För dig som:** Älskar fotboll och dessutom har några polare som delar passionen med dig.



### INHANDLA

## MIDNIGHT CLUB: LOS ANGELES

ROCKSTAR / TAKE 2

**Vad handlar det om:** Grand Theft Auto IV-utvecklarnas attitydsfriska street racing är tillbaka, och denna gången axlar man rollen som tontig rookie i jakt på ära, rikedomar och berömmelse i Los Angeles. Kör vart du vill, hur du vill och duger inte kärran - pimpa den hårt med neon och 21-tums-rims.

**Bästa biten:** När mörkret faller över Mulholland Drive och trafiken minskar, laddar du bakluckan full med lustgas och ger dig ut för att smiska supersura tyskar över Playstation Network.

**För dig som:** Har tröttnat på gamla Need for Speed-spel, och vill ha mer street racing.



### UNDVIR!

## GOLDEN AXE: BEAST RIDER

SEGA / SEGA

**Vad handlar det om:** Tyrus Flare är en ful fantasypadda med på tok för stort svärd, ute på hämnduppdrag som går ut på att spöa styggingen Death Adder och alla andra som varit tarvliga mot hennes mamma. På vägen hugger hon av armar och ben och kastar besvärjelser. Och gör det med minimal skindräkt och blottad D-kupa.

**Sämsta biten:** En enorm mängd osynliga väggar finns gör Golden Axe: Beast Rider till en linjär och andefattig historia som alla med livslusten kvar bör undvika.

**Välj istället:** Devil May Cry 4. Snyggt, coolt, varierat och väldigt (väldigt) svårt.





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

## MICROSOFT XBOX 360

God prestanda, grym onlinetjänst och ett smidigt gränssnitt

### INFO

Tillverkare **MICROSOFT**  
 Premiär **2 DEC 05**  
 Media **DVD**  
 Signal **HDMI**  
 Vikt **3,2 KG**  
 Mått **309x83x258**  
 Pris **1795 HR**  
**(ARCADE), 2395 HR**  
**(PREMIUM), 2995 HR**  
**(ELITE)**

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



### GAMEREACTOR TOPP 15 XBOX 360

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

NR.	SPELTITEL	GENRE	UTGIVARE	BETVIG
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> Uppdragsspackat rollspelsmästerverk som ger dig större valfrihet än en skitnödigg björn i skogen.	Rollspel	Take Two	10/10
7	<b>W Gears of War 2</b> Behärde mördarmaskinen Marcus Fenix är tillbaka, och alla grymtande Locust-grisar bör passa sig.	Action	Microsoft	9/10
8	<b>Call of Duty 4: Modern Warfare</b> Saniös 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 slansöst cool och varierad asfaltsracing med ursnygg grafik.	Racing	Codemasters	9/10
11	<b>Devil May Cry 4</b> Släpp loss djävulen i dig i Capcoms retrodoftande demondråpadrama. Snuggt, spektakulärt och svårt...	Action	Capcom	9/10
12	<b>Saints Row 2</b> Volition tar gangsta-livet med en klackspråk och bjuder på lika delar galen vansinneshumor och action.	Action	THQ	9/10
13	<b>Rock Band</b> Skräm liv i gamla vadsmuskeln igen och låt baskaggen mala sönder grannsämjan i Harmonix rockstund!	Musik	EA	8/10
14	<b>W Mirror's Edge</b> Spring för ditt liv i Digital Illusions extremt snyggt formgivna framtid. Som Prince of Persia, i förstaperson.	Action	EA	8/10
15	<b>W Fable II</b> Tjock, smal, stor, liten, arg, glad, ond, god. Du väljer själv ditt öde i Lionheads efterlängtdade uppföljare.	Rollspel	Microsoft	8/10

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

#### INHANDLA

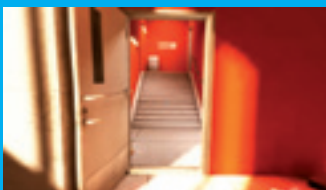
### MIRRORS EDGE

DIGITAL ILLUSIONS / EA

**Vad handlar det om:** Du är Faith, superakrobatisk kurir i en stenhård diktatorisk framtid med uppdrag att försvara och leverera det fria ordet. Det hela tar dock oväntade vändningar när Faiths nära och kära utsätts för en komplott.

**Bästa biten:** Den nästan löjligt snygga grafiken som framför allt lever av mästertlig design. Istället för en gråskig ond framtid får vi en moderiktig och urvacker ond värld man aldrig slutar att hänföras av. Dessutom utför Faith så mycket våghalsiga stunts att minnjare framstår som en ovanligt riskfri profession.

**För dig som:** Vill uppleva något annorlunda.



#### INHANDLA

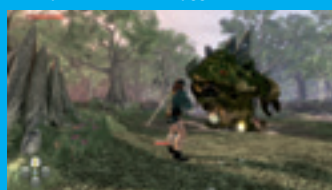
### FABLE II

LIONHEAD / MICROSOFT

**Vad handlar det om:** Som ung pojke eller flicka i ghetton blir du indragen i en grandios saga där du själv skapar dina möjligheter. Blir du stark, tjock, ärrad, våldsamt full eller bara överjävligt elak? Du bestämmer över ditt liv som hjälteaspirant.

**Bästa biten:** Att lägga av en brakfis mitt på stora torget och se byborna rynka på näsan av vämjelse samtidigt som din trogna hund lägger tassens över näsan är obetalbart och kan göras om gång på gång - utan att nyhetens behag avtar.

**För dig som:** Vill bli hjälte, ha på dig långa kjolar trots att du är karl och ligga med alla som tycker du är småsnygga.



#### INHANDLA

### GEARS OF WAR 2

EPIC / MICROSOFT

**Vad handlar det om:** Ärrfejset och den idiotihårde stridspiten Marcus Fenix med crew tar med motorsågsbajonetten i högsta hugg sig återigen an Locust-krypen i köttigare strider än du någonsin kunnat föreställa dig. Världen måste räddas och du måste lotsa Mackan genom gruvor, kollapsade städer och snöiga bergsvägar på väg mot Locust-drottningens välgörda kupa.

**Bästa biten:** Att klafska runt inuti en gigantisk orm bland pulserande organ, för att sedan motorsåga sönder vitala organ i blint raseri.

**För dig som:** Ålskar åckligt svintung och varierad action, fantastisk grafik och ett perverst innehållsrikt flerspelarläge.



#### UNDVIK!

### CRASH BANDICOOT: MIND QUER MUTANT

RADICAL / ACTIVISION

**Vad handlar det om:** Extremtrötta plattformstönten Crash tar sig an den onde doktor Neo Cortex (för 121:a gången) som med hjärntvättarmetoder tagit kontroll över Woompa Islands invånare.

**Sämsta biten:** Att ständigt behöva spela om banor bara för att man har glömt en detalj, eller för att spelet helt enkelt kräver det. Här finns ingen framåt drivande dynamik, utan bara ett grött tempo som varken vuxna eller unga spelare bör tolerera.

**Välj istället:** Saints Row 2. Stjäl en truck fylld med bajs och spruta ned polishuset istället.





# NINTENDO DS

## INFO

Tillverkare **NINTENDO**  
 Premiär **11 MARS 05**  
 Media **HASSETTHORT**  
 Vikt **235 G**  
 Mått **148x85x29**  
 Pris **1395,-**

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

## GAMEREACTOR TOPP 5 DS

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

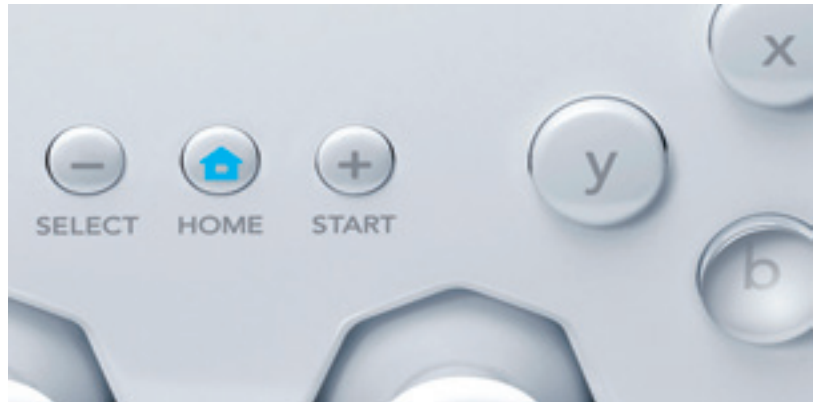
# NINTENDO WII

Nintendo revolutionerar vårt sätt att spela med deras senaste konsol

## INFO

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

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



## GAMEREACTOR TOPP 15 WII

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

NR.	SPELTITEL	GENRE	UTGIVARE	BETVG
1	<b>Super Mario Galaxy</b>	Plattform	Nintendo	10/10
	Marios galaktiska comeback blev precis så bra som vi hoppats på och en modern klassiker var född!			
2	<b>The Legend of Zelda: Twilight Princess</b>	Äventyr	Nintendo	10/10
	Spelmågi må vara ett utnött och överanvänt ord men det finns inget som bättre beskriver Links äventyr.			
3	<b>Super Smash Bros. Brawl</b>	Fighting	Nintendo	9/10
	Nintendos senaste slagsmål är ett sornigt superspel som proppats till bristningsgränsen med innehåll.			
4	<b>Metroid Prime 3: Corruption</b>	Action	Nintendo	9/10
	Den sista delen i en fantastisk trilogi som med Wii-fjärrkontrollen togs till helt nya höjder...			
5	<b>Resident Evil 4: Wii Edition</b>	Action	Capcom	9/10
	Resident Evil 4 är spelseriens absoluta höjdpunkt och Wii-versionen är lika bra som GC-originalet.			
6	<b>Mega Man 9</b>	Action	Capcom	9/10
	Saknar du gammal ljuvlig 8 bits-död? Då är Capcoms retrodoftande återblick helt rätt spel för dig.			
7	<b>Super Paper Mario</b>	Plattform	Nintendo	8/10
	Spelvärdens plattaste hjälte flirtar med sitt kultklassiska förlutna och ger sig ut på helt nya äventyr.			
8	<b>Mario Kart Wii</b>	Racing	Nintendo	8/10
	Helmysigt helgtävlande med minicrossar, go-karts och dragsters i nya Mario Kart till Wii!			
9	<b>De Blob</b>	Action	THQ	8/10
	Det började som ett flummigt konstprojekt, och slutade som ett fantastiskt charmigt Wii-spel.			
10	<b>Zack &amp; Wiki: Quest for Barbaros' Treasure</b>	Äventyr	Capcom	8/10
	En liten pirat och en gyllene apa har huvudrollerna i Capcoms supermysiga pusseläventyr...			
11	<b>Mario Strikers: Charged Football</b>	Sport	Nintendo	8/10
	Bered dig på röda skal, stjärnor, bonusföremål och en massa underhållning när Nintendo tolkar fotboll.			
12	<b>Naruto: Clash of Ninja Revolution</b>	Fighting	Nintendo	8/10
	Trots heltöntigt namn är manga-ninjans efterlängade pryglfest till Wii - ett grymt bra fighting-spel.			
13	<b>Wii Fit</b>	Träning	Nintendo	8/10
	Vi har redan svettats ordentligt med Wii, men nu tas det hela till en helt ny nivå med balansbrädan			
14	<b>LEGO Batman</b>	Plattform	Warner	8/10
	Läderklädd fladdermusman med tillhörande kollega smiskar danska plastklossar på bästa tänkbara sätt!			
15	<b>LEGO Star Wars: The Complete Saga</b>	Action	Lucasarts	7/10
	Två spel och sex fullproppade episoder som kombinerar det bästa från Star Wars och Lego.			

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

### INHANDLA

## LEGO BATMAN

TT GAMES / WARNER

**Vad handlar det om:** Batman och Robin har förvandlats till Lego på samma premisser som de gamla Star Wars-spelen och Indiana Jones. Alla de mest kända och även mindre kända skurkar finns att tampa med, alla kända platser i Gotham går att besöka och alla Batmans fordon är körbara. Ett mysigt och välgjort plattformsspel, helt enkelt.

**Bästa biten:** Att både Batman och Robin har så många olika dräkter som ger dem olika egenskaper. På det sättet är Lego Batman mer varierat än sina Lego-föregångare, speciellt Lego Indiana Jones.

**För dig som:** Älskar danska plastklossar, bra spel och Batman. Eller något av dem. Typ.



### INHANDLA

## MEGA MAN 9

CAPCOM / CAPCOM

**Vad handlar det om:** Old school-doftande, men ändå nyutvecklat Mega Man-spel där Capcom dammat av gammal supercharmig NES-grafik. Som vanligt gäller det att ta sig an åtta stycken robotmästare (en på varje bana), komma på vilket vapen som biter bäst på vem och tukta den illvillige doktor Wily.

**Bästa biten:** Den underbara 8 bits-grafiken och den fantastiska musiken som gör att man bara sitter och ler medan man spelar. Dessutom har Mega Man den sannolikt bästa spelkontroll som går att finna, och är sinnessjukt (hiskeligt 3000!) svårt.

**För dig som:** Vill ha hederlig gammal utmaning och brutalt vackra pixlar.



### INHANDLA

## BOOM BLOX

EA / EA

**Vad handlar det om:** Steven Spielberg har varit med och knäpat ihop detta pusselspel där du ska sikta, kasta, knycka och rycka med Wii-fjärren för att manipulera djur- och poängblock i olika pusselbanor med enorm utmaning.

**Bästa biten:** Det intuitiva spelupplägget. Den utmärkte fysiken i byggklossarna ger tillsammans med den exakta spelkontrollen en oerhörd närvaro i spelandet. Så här nära ett riktigt Jenga-torn går det knappt att komma. **För dig som:** Har en bra spatial tankeförmåga, är sjukligt enviss och behöver ett partyspel som passar för alla åldrar.



### ! LUNDVIK!

## SAMBA DE AMIGO

GERRBOX / SEGA

**Vad handlar det om:** Vilt maracassspelade där gamla klassiker som bland annat A-has discodånga Take on Me förvandlats till en samba. Släpptes till Dreamcast tillsammans med två plastmaraccas, men till Wii är det istället meningen att man ska skaka Wii-moten och nunchuken i takt till musiken.

**Sämsta biten:** Spelkontrollen är horribel och det är sällan ens eget fel när man missar. Dessutom är musiken riktigt dässig med flera katastrofval där bland annat Gipsy Kings, Ricky Martin och Harry Belafonte bidragit med hemskheter.

**Välj istället:** Donkey Konga, riktigt tokroligt.





### INHANDLA DS: ELITE BEAT AGENTS

INIS / NINTENDO

**Vad handlar det om:** Tre stencoolt fjolliga superagenter löser människors problem genom sång och dans i ett komiskt, superfärdigt och utmanande musikspel.  
**Bästa biten:** Slutbanan där man räddar världen till tonerna av Rolling Stones "Jumpin' Jack Flash".

**För dig som:** Älskar japanska musikspel.



### INHANDLA PSP: TEKKEN 5: DARK RESURRECTION

NAMCO / NAMCO

**Vad handlar det om:** En bärbar version av Tekken 5 med ytterligare en massa nytt godis (karaktärer och spellägen), med precis lika snygg grafik som Playstation 2-spelet.  
**Bästa biten:** Att kunna slå fåntratten Marshall Law på käften i bilen, i bastun eller precis vart som helst i världen.

**För dig som:** Vill ha Kazuya i fickan.

# 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 ett spel ska markeras med en illustrerad på 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>Company of Heroes</b> De senaste årens absolut bästa spel baserat på andra världskriget. Bedärande vackert och bombastiskt.	Strategi	THQ	9/10
12	<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
13	<b>Tomb Raider: Underworld</b> Toby Gards bystiga arkeolog är tillbaka och har hittat storformen för första gången på närmare tio år.	Äventyr	Eidos	8/10
14	<b>Command &amp; Conquer: Red Alert 3</b> Njut av härligt ostdoftande mellansevener innehållande trötta Hollywood-rejects, och grym spelbarhet.	Action	EA	8/10
15	<b>World of Warcraft: Wrath of the Linc King</b> Fortfarande less på ditt liv? Ja-men dåså. Köp den här expansionen då, och bli en ännu större nörd.	Onlinerollspel	Blizzard	8/10

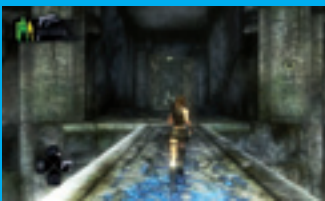
GAMEREACTORS köpguide är helt och hållet baserat på redaktionens gemensamma åsikter som recensenter och har ingenting med den svenska försäljningen att göra. Fullständiga recensioner av samtliga spel på denna lista går att hitta på: [www.gamereactor.se](http://www.gamereactor.se). Sveriges största spelste.

### INHANDLA

## TOMB RAIDER: UNDERWORLD

CRYSTAL DYNAMICS / EIDOS

**Vad handlar det om:** Lara Croft är tillbaka, bättre och äventyrligare än någonsin får hon sin kanske svåraste uppgift hittills att tackla. Något som tar henne till exotiska platser runt hela Jorden där man får lösa seriens patenterat supersmarta pussel, tackla efterhängsna karlar och ta kol på hungriga vilddjur.  
**Bästa biten:** När Lara tar sig ombord på ett enormt fartyg för att ta tillbaka en skatt hon blivit ränad på, bara för att ställa till ett komplett vansinne som slutar med att skeppet går under medan man flyr från det.  
**För dig som:** Saknat en Lara Croft i toppform.

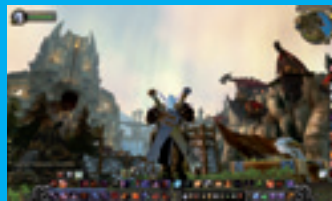


### INHANDLA

## WORLD OF WARCRAFT: WRATH OF THE LICH KING

BLIZZARD / ACTIVISION

**Vad handlar det om:** I det andra expansionspaketet till World of Warcraft får vi besöka Northrend, ett smållkallt vinterland fullt av nya fiender, föremål och instanser. Leveltaket har höjts till 80 i expansionen, här finns nya yrket Inscription och för första gången finns en renodlad PvP-zon (oavsett server) i området Lake Wintergrass.  
**Bästa biten:** Den nya spelartypen Death Knight är ett spännande tillskott och den första utannonserade Hero-klassen.  
**För dig som:** Fortfarande inte tröttnat på att smiska dvärgar fulla med textursprickor.



### INHANDLA

## COMMAND AND CONQUER: RED ALERT 3

EA / EA

**Vad handlar det om:** I Red Alert 3 lättjar ett utmattat Sovjetunionen med tidsresor och gör en tripp tillbaka i tiden för att återställa hemlandets makt och ära. Självklart skiter det sig och alternativ historiska skapas, där tre supermakter fajtas i ett tredje världskrig. Vi snackar urskön old school-strategi.  
**Bästa biten:** Balansen, variationen och underhållningsvärdet i de tre olika fraktionernas enheter är enorm. Här finns också ett transportfordon med en människokanon som kan skjuta in soldater nära fiendernas bas.  
**För dig som:** Vill vara en ondskefull general.

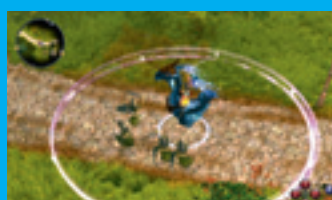


### UNDVIK

## SACRED 2: FALLEN ANGEL

ASCARON / KOCH

**Vad handlar det om:** Ta på dig uppdrag som alv, dryad, krigare, seraphim, högalv, temple guardian eller inkvisitor i det magiska landet Ancaria. Välj en ljus eller mörk väg för din karaktär och utforska alternativa förgreningar i historien. Klicka sedan tills du ledsnar när du dödar fiende efter fiende.  
**Sämsta biten:** Den undermåliga kameran i kombination med en stel spelkontroll driver en till vanvett i ett i övrigt fult och trist spel. Spelet har dessutom en riktigt klyschig handling som mest irriterar.  
**Välj istället:** Titan Quest. Smiska gamla grek-monster i snyggt hack 'n slash.





## 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 SPELSHRIBEN**  
(Enligt svenska folket)

## NUMMER 62

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

**P**ersonalvård, heter det. En heldag på Holiday Club i Åre med valda delar av redaktionen (vissa är badkrukor och stannade hemma) och man är som en ny människa. Nästan i alla fall. Efter en hektisk deadline med vårt förra nummer har vi nu pustat ut och är redo för att ta nya tag med årets viktigaste nummer.

### 7/10

Full rulle från tidig morgon. Åtminstone för min egen del. Jonas Mäki tycks ha tagit sovmorgon och Jesper är sjuk... igen. Jag har färdigställt planeringen inför just det här numret, gjort lite banners och bildblänkare för vår Tokyo Game Show-special (på [Gamereactor.se](http://Gamereactor.se)) samt recenserat NBA 2K9. I eftermiddag ska jag spela mer Motorstorm 2 (som är supertrist) samt testa Damnation.



Motorstorm: Pacific Rift är ett sämre spel än sin föregångare. Så mycket är säkert...

### 8/10

Recensionsversionen av Fable II anlände idag och redaktionens Fable-fans (Sophie, Jesper och Love) skrek av vild förtjusning. Förutom att vi alla kikade på när Sophie spelat har vi även färdigställt uppslagsreaktionen "Kaxigt kvinnfolk" samt skrivit pisspaus-texter idag. Ikväll ska jag spela mer Mirror's Edge medan Sundberg lovat ta bilder från Damnation. Hoppas Far Cry 2 kommer imorgon.

### 9/10

Inget Far Cry 2. Inget Fallout 3. Inget Left 4 Dead. Istället dök brevbäraren upp med en hel drös nya Blu-ray-rullar samt förhandsversionen av Alone in the Dark till Playstation 3. Jesper hotar med att begå självmord med hjälp av ohälsosamma mängder kontorstejp, om han tvingas skriva om det. Vi fick även in resultatet från Orvestos senaste läsarmätningar idag. Gamereactor Sverige ökar med 2% till 99 000 läsare. Vi har firat med krämbullar och stryk.

### 10/10

Tokyo Game Show 08 är i full gång och vi har rapporterat om så gott som allt vi har kunnat lägga vantarna på. Återigen är det Street Fighter IV som stjäls showen och jag är just nu så sugen på att få spela det färdiga spelet att jag nästan börjar gråta. Beta-tester på Street Fighter IV och Muramasa ska författas under helgen, om du inte redan läst dem råder jag dig att bläddra tillbaka.

### 12/10

Jag spelar Mirror's Edge idag, igen. Det blir som en drog, man vill hela tiden tillbaka. Göra om banorna man redan klarat, springa snabbare, vara smidigare, hoppa snyggare.



Mirror's Edge är så stilistiskt och så snyggt att man ibland nästan börjar gråta. Det är också spelmässigt unikt och väldigt beroendeframkallande.

### 13/10

Måndag. Vi lyssnar till Feeders senaste skiva (Silent Cry) och jämför Blu-ray-bildkvalitet. Iron Man slår det mesta som släppts de senaste månaderna, och gamla kultklassikern The Thing imponerar med ett ljuvligt djup. Senare idag ska vi börja spela Fallout 3 samt jaga på Sophie att skriva klart hennes stora Fable II-recension.

### 15/10

"6 anledningar till" ska i det här numret handla om Prey. Till min vilda fasa upptäckte jag så sent som igår att alla mina screenshots, som jag tog medan jag spelade igenom PC-versionen - var borta! Jag har letat febrilt men gav imorse upp. Skit också. Installerade spelet igen, denna gång på min nya Mac och började spela efter lunch. Jag blev precis klar, har sett slutet en tredje gång i Human Heads actionepos och tagit över 600 nya screenshots. Detta trots att vi egentligen bara behövde två.



Kebab-väggarna i Human Heads två år gamla Prey är fortfarande lika sjukt läckra. Kebab... mums!

### 16/10

Tool-plattan Lateralus värmer ett gammalt svart redaktörshjärta en dag som denna. Förutom Maynards ljuva stämman präglas denna tisdag även av Midnight Club: Los Angeles och Tomb Raider: Underworld. Båda anlände i förgår. Midnight Club känns efter ett par

timmar både snyggt och underhållande. Det är imponerande att se hur Rockstar San Diego anpassat Grand Theft Auto IV-spelmotorn perfekt till ett annat typ av spel. Skärmuppdateringen är helt sinnessjukt grym, och när dagen gryr över Mulholland är Midnight Club: LA så snyggt att jag nästan vill gråta.



Petter parkerade sin Saleen S7 utanför Staples Center, innan han fick snutjagis. Igen.

### 18/10

Vi fick gnuggis-tatueringar idag från filmbolaget bakom den tredje Mumien-rullen. Jag tjuvade på Mäki i två timmar om att han skulle gnugga fast ett par i ansiktet, men han vägrade (tyvärr). Nu har vi ett par gamla tribal-mönster var, på båda underarmarna. Det ser förjävligt ut, och de verkar vara supersvåra att få bort. Förbannade mumie!

### 22/10

Idag har vi haft en dispyt på redaktionen. Vi har pratat nästan enbart om frihet i spel, och huruvida helt fria spelupplägg som i Far Cry 2 och Stalker, är bra skit. Jag hävdar att den typen av friheten nästan alltid blir tröttsam och förgör speltempot medan Sundberg skäller om motsatsen.

### 23/10

Det var många av oss (dock inte jag) som hade enorma förväntningar på

## BLU-RAY-FILMER

Gamereactors chefredaktör recenserar Blu-ray-rullar...



### THE INCREDIBLE HULK

BLU-RAY

När klåpan bakom Transporter-filmerna utsågs till han som skulle få oss att glömma Ang Lees fiaskodoftande Hulk-rulle från 2003 gav jag ifrån mig en djup suck. Helt i onödan skulle det visa sig, då The Incredible Hulk inte bara är betydligt mer trogen serieförlagan än den förra filmen, utan även en grym actionthriller med superb skådespel. **8/10**

Bilden: The Incredible Hulk är utan någon som helst tvekan en av de bästa Blu-ray-rullarna jag sett, beträffande ren och skär bildbriljans. Underbar skärpa, grymt djup och fantastisk svärta. **10/10**

Ljudet: Underbart. Det här låter förträffligt. **10/10**



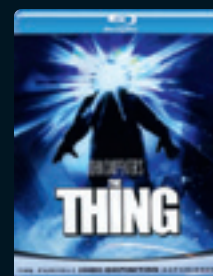
### STREET KINGS

BLU-RAY

David Ayer har regisserat två filmer i sin karriär. Harsh Times och denna; Street Kings. Den första en bedrävligt superfänig skräpfilm med bedrävligt manus och hemska skådespelarinsatser. Den andra en råhärd, tät och spännande thriller baserad på James Ellroys kungliga bok. Street Kings bryter inga genre-konventioner och utmärker sig inte märkbart, men med en grym Keanu Reeves och ett bra manus klarar man sig långt. **8/10**

Bilden: Rik på färg, kontrast, skärpa och med fantastisk svärta imponerar Street Kings hela vägen igenom. **9/10**

Ljudet: DTS-HD Master Audio-spåret rockar! **9/10**



### THE THING

BLU-RAY

John Carpenters kultiga remake av den ännu mer kultiga 50-tals-skräckisen är gubbens näst bästa (efter Halloween) och en stilstudie i mänsklig paranoia och effektivt bildspråk. Allt från Kurt Russells enorma hatt till de slemmiga superyrmdvarelserna fungerar fortfarande förvånande väl och gapskratt varvas med coola skrämseffekter. **8/10**

Bilden: Detta är en av flera gamla rullar som överförs i en imponerande ren och brusfri 1080p/VC-1-transfer. De mörka scenerna är väldigt bra och bilden har ett skönt djup. **7/10**

Ljudet: Ljudet är desto sämre, trots Lossless-formatet. **5/10**

Fallout 3. Dels eftersom Fallout 2 är ett av tidernas bästa rollspel, men även eftersom utvecklarnas senaste spel hette Elder Scrolls IV: Oblivion. Efter tre hela dagar tillsammans med Fallout 3 är dock både Mäki och Jesper besvikna och pratar om ett spel som känns trasigt på sina ställen, tråkigt på andra. Recensionen har du precis bläddrat förbi.

## 26/10

Söndag. Jonas Mäki, Jonas Elfving, Mikael Sundberg och jag jobbar heldag. Vi måste bli klara med den här tidningen i tid, och då krävs det heljobb. Jag har skrivit en liten grej om varför Prey fortfarande regerar, medan Mäki recenserat Tomb Raider: Underworld och Elfving testat nya Crash Bandicoot-spelet. Micke har betygsatt Mirror's Edge idag, ett spel som det var tänkt att jag skulle skriva men till slut fick dumpa på honom då jag tappade tålmodet (och humöret) och slog sönder ett vardagsrumsbord.

## 28/10

Full rulle, minst sagt. Imorgon kväll ska vi vara helt färdiga och idag har vi nästan uteslutande arbetat med recensionssektionen. World of Warcraft-texten har skrivits och petats in, liksom Guitar Hero: World Tour och Moto GP 08. Imorse anlände nya Bond-spelet som Mäki testat medan jag skriver detta. Ikväll ska vi läsa korrektur och putsa på Tempo-delen.

## 29/10

Onsdag. Grabbarna läser korrektur och småbråkar om huruvida Lara Croft är värd en comeback (i och med Tomb Raider: Underworld) eller inte. Jag har suttit i telefon med JVC och just fått reda på att deras nya projektor (HD-750) släpps om en dryg månad, och att vi kan få lägga vantarna på en av de första som kommer till Sverige. Vår HD-100 har varit fantastisk, och är det fortfarande. Men det vore sweet att se vad den nya bjässen klarar. Måste göra klart innehållsförteckningen nu, och peta in topplistora. Det har varit en rolig månad att göra speltidning. En mycket händelserik sådan.



### DUMPAD BLU-RAY

Peter blir dumpad av sin flickvän som varit otrogen. Han packar sin väska för lite semester, och slås av nyheten att hans före detta flickvän med tillhörande brittisk älskare bor på samma hotell. Och här börjar såklart humorn, skriven av mannen bakom succékomedin Knocked Up. **8/18**

Bilden: En av de tråkigare Blu-ray-filmerna jag sett där brusnivån är hög, skärpan ruttan och kontrastnivåerna ojämna. Stundtals ser detta mer ut som en DVD. **5/18**

Ljudet: Även om dialogen är balanserat mixad och jämnbra är detta ingen film som låter sådär superbra. Tyvärr. **6/18**



## AGE OF BOOTY

Träben, krokhänder, sylvassa sablar och vajande jolly rogers...

Plattform PC/PS3/XBOX 360 Utvecklare CERTAIN AFFINITY Utgivare CAPCOM Antal spelare 1-8 Pris 99,- Text MÅKI

**E**nkla, smarta strategispel är en guldgruva som tyvärr lyst med sin frånvaro till både Playstation 3 och Xbox 360.

Där fyller Capcoms Age of Booty ett stort tomrum. Ett i grunden busenkelt piratspel där man ska segla de sju haven och samla på sig resurser och ta över städer. Allt enligt klassisk "peka å klicka"-princip styr man sin skuta dit man vill och anförskaffar outhärligheter som guld och stora mängder rom.

Dessutom går det att uppgradera fartygen med exempelvis värre kanoner eller bättre

försvar för att skydda sig mot konkurrerande sjörövare. Även om det är småtrevligt att spela själv, är det multiplayer som är den stora grejen. Att samla ihop sina polare i stora bataljer där upp till fyra lag kan köra samtidigt är riktigt roligt. Det krävs dock att man är extremt samspelt då den sämre spelaren obönhörligt sätter standarden för laget. Kommunikation är superviktigt. Lite större speldjup och bättre artificiell intelligens hade varit önskvärt, men Age of Booty är ändå klart värt att spana in för alla piratsugna. **7/18**

Som alla andra Sega-spel är Space Harrier redigt utmanande.



## SPACE HARRIER

Riktigt superskum Sega-action

Plattform Wii Utvecklare SEGA Utgivare SEGA  
Antal spelare 1 Pris 59,- Text JONAS MÅKI

**G**enom åren har Sega släppt mycket märkligheter som inte liknar något annat. Frågan är dock om inte Space Harrier tar priset. Ett actionspel på samma premisser som After Burner där man flyger med en trendriktigt pyjamasklädd hjälte över en schackrutig värld och bombar enögd mammutar och undviker enorma svampar.

Konstigt, men faktumet är att det är ganska roligt. I arkadhallarna åtminstone. Master System-versionen är tyvärr bantad grafiskt, men erbjuder ändå en av de mest originella spelupplevelser som går att finna. **6/18**

PUSSEL. Portal är grym fysik och pussel i liv harmoni och en upplevelse som ingen gamer får missa.



## PORTAL: STILL ALIVE

Briljant men överflödigt

Plattform XBOX 360 Utvecklare VALVE Utgivare VALVE  
Antal spelare 1 Pris 139,- Text JONAS MÅKI

**D**et råder inga tvivel om att Portal är ett riktigt grymt spel. Men när man idag kan hitta hela Orange Box för någon fjuttig hundring där man förutom Portal, även får hela Half-Life 2-sviten och Team Fortress känns det svårt att vara lyrisk över Still Alive.

Förutom några extra nya banor och nya achievements finns det faktiskt ingenting nytt. Att det kommer först nu förklarar Valve med att det tidigare inte kunde släppas på grund av Microsofts begränsningar för hur stora nedladdade spel fick vara. Portal är 600 megabyte stort och extremt underhållande, men det kostar också 130 spänn. **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)



THE AVENGING KOSSA I början av spelet var Jim tvungen att använda en ko-katapult för att ta sig till en högt belägen plats. I slutet av spelet kom kossan tillbaka, flygandes, och dödade den malliga masken.

# EARTHWORM JIM

Rosa och sladdrig, men samtidigt hård och ståndaktig. Earthworm Jim var kung!

Plattform **PC/MEGA DRIVE/SUPER NINTENDO** Utvecklare **SHINY ENTERTAINMENT** Utgivare **VIRGIN** Släpptes **1994**



### PERRYS PERFEKTIONISM

Earthworm Jim-skaparen David Perry låg också bakom en annan plattformshöjdare, Aladdin. När denna titel baserad på Disney-filmen släpptes pratade alla om hur extremt snyggt spelet var och hur nära TV-spelen hade kommit riktiga tecknade filmer i grafik. Disney själva bidrog med sprites till spelet, men den extraordinära animationsmotorn skapades av David Perry.

Aladdin hoppade, duckade, svingade svärd och kastade äpplen och när allt gjordes till det fantastiska soundtracket från filmen kunde vi inte göra något annat än kapitulera.

**J**im var till en början en helt vanlig mask. Han sysselsatte sig med maskiga saker; åt jord, aktade sig för skator och var rosa. Plötsligt en dag kom något märkligt fallandes från himlen. En ultra-high-tech-indestructible-super-space-cyber-suit, som förvandlade Jim till världens starkaste och coolaste mask.

Earthworm Jim utvecklades av Shiny Entertainment och David Perry var spel-designern som höll i rodet. Denne irländske speldesigner, känd för spel som MDK och Messiah, har alltid hållit Earthworm Jim som sitt favoritspel och det är lätt att se varför. Earthworm Jim var ett helgjutet plattformsspel med hög kvalitet i varje aspekt.

Grafiken var enastående på den tiden och ser fortfarande väldigt väldesignad ut än idag. Jims animationer var både ytterst välgjorda och humoristiska och när supermasken svingade sig i bästa Bionic Commando-stil, fast med hjälp av sitt eget huvud, var det svårt att hålla sig för skratt. Och att få skjuta iväg en kossa med katapult är, precis som i verkligheten, fortfarande tidlöst och svårslaget.

Banorna i Earthworm Jim var varierade och konstant underhållande. I ena sekunden flydde Jim från rymdgorillor på ryggen av ett marsvin och i nästa bana flög vi genom en genomläcker rymdbana och samlade power-ups och spöade elakingen Psycrow. De simulerade 3D-effekterna i nämnda banor var mycket

imponerande för sin tid och spelkontrollen var snortight och följsam.

Earthworm Jim var en stor succé och belönades rättmätigt med toppbetyg från spelpressen och lovord från konsumenterna. Spelet fick flera uppföljare och det gjordes även en tecknad TV-serie (där för övrigt någon alltid fick en ko på sig i slutet av avsnittet) baserad på den slingrande superhjälten.

I våras utannonserades ett Earthworm Jim 4 men några närmare detaljer har inte avslöjats. Att det får samma genomslagskraft som den ultraklassiska ettan är dock osannolikt. Och animationernas okrönte konung; Dave Perry, är ju tyvärr inte inblandad den här gången.

**\_Jonas Elfving**



### ÖGONBLICK 2000

## RESIDENT EVIL HOPPANDE HUNDAR

En stel polis och två smittade dobermanns

Den gången jag blivit mest uppskrämd av ett spel ser du här till vänster. Hundjävlar. Fönster. Droppa i byxan. Jag hade köpt Resident Evil (NTSC) på spelbutiken Playzet i Umeå och efter lite pill med tandpets-tricket (Playstation gick att modda genom att stoppa in en tandpetare under CD-luckan) startade jag min första spelsession med Shinji Mikamis trendsättande skräckklassiker. Tempot var lunkande lågt, spelkontrollen seg och stiltig och dialogen pinsam. Jag somnade nästan under de inledande 15 minuterna. Men sen hände det. Hundarna hoppade genom fönstret och en ovetande Petter skrek så högt att hela familjen vaknade. Jag blev rädd. Superskraj. Och jag glömmer det aldrig. **\_Petter**

# RETROTOPPEN STREET FIGHTER ALPHA 3 US KING OF FIGHTERS '98

Kungen av fightingspelen ska koras

Framgångsreceptet år 1998 stavades mångfald. Både Street Fighter Alpha 3 och King of Fighters '98 bjöd på överträffad kvalitet. Vi har korat det bästa spelet!

>VI GLÖMMER HELST...



SUPERKASSI

## 1. SPELHÅNSLAN



STREET FIGHTER ALPHA 3 CAPCOM 1998



KING OF FIGHTERS '98 SNK 1998

Tre valbara stilar skapade en enorm variation bara det, och den gamla beprövade spelmekaniken tillsammans med effektiva jongleringar och vändningar i luften gav ett högre tempo än tidigare. Den enda bristen var att man var aningen seg på marken.

Extrem rörlighet kännetecknar King of Fighters. Man kan rusa mot motståndaren, rulla på marken, undvika attacker och göra olika långa hopp. Allt skapar en väldigt flexibel spelkänsla och varje figur i spelet har dubbelt så många attacker. Det vinner därför på ren kvantitet.

VINNAREN King of Fighters 98

## 2. GRAFIKEN



STREET FIGHTER ALPHA 3



KING OF FIGHTERS '98

Stora, välanimerade figurer med skön tecknad stil gav sig på varandra. Gamla favoriter som Fei Long och Vega fick här sin absoluta höjdpunkt (innan Street Fighter IV då). Banorna var många och riktigt snygga, och den hetsiga designen gjorde tempot högt.

Den aningen mer realistiska King of Fighters-stilen började kännas lite gammal och grymig, men i gengäld slog King of Fighters till med ännu snyggare bakgrunder och den erkänt läckra detaljrikedomen i gester som ger ytterligare personlighet.

VINNAREN Street Fighter Alpha 3

## 3. HARAHTÅRENA



STREET FIGHTER ALPHA 3



KING OF FIGHTERS '98

Listan ville aldrig ta slut, med figurer från Street Fighter 2, Final Fight och ett gäng helt nya. Alla är också roliga att spela, varierade och charmiga, och både gamla Street Fighter-ess och nya experter kan hitta ett helt gäng att växla mellan.

Ett extremt solitt gäng, även om ett par stackare saknades från tidigare versioner. För varje genial karaktär som Iori, Joe och Leona fanns det två var någon menlös typ som Lucky, Choi och Goro. Men överlag SNK:s bästa utbud någonsin.

VINNAREN Street Fighter Alpha 3

# MASTER SYSTEM- HANDKONTROLLEN

Tidernas mest odugliga handkontroll...

Utvecklare SEGA Utgivare SEGA Släpptes 1985

**M**aster System blev en sorgligt underskattad spelkonsol och det var nära att Segas historia slutade innan den ens hunnit börja på allvar. Vi älskade spelen till Master System, men minns med förfäran hur fruktansvärt dålig handkontroll den faktiskt hade, förmodligen den sämsta någonsin.

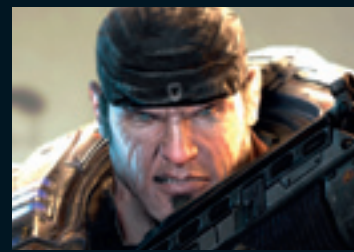
Till att börja med hade den inte ens ett riktigt styrkors utan en stor styrplatta. Att få någon sorts styrsel i precisionskrävande plattformsspel var en omöjlighet och diagonala rörelser var bara att glömma. Värst var ändå att Sega snålät på

knapparna och hoppat över både Select och Start, vilket gjorde det svårt att nå menyer i spel. Oftast fick man trycka in båda knapparna eller något ännu mer vrickat.

Det allra bökigaste var dock att det inte gick att pausa och pisspauser var därför inte att tänka på i pressade lägen. Pausknappen satt nämligen korkat nog placerad på själva enheten precis bredvid Reset-knappen. Något som orsakat flera oavsiktliga omstarter just innan slutbossmöten genom åren.

Jonas Mäki

## TVEKAMPEN 2000®



MARCUS FENIX

US

JOHN TRAVOLTA

Marcus Fenix slogs i Pendulumkrigen. Han har dödat många vrålande Locust-soldater och gör det genom att säga dem i bitar med sin motorsågsbajonett. Fett med hett!

Marcus Fenix är så bedrövligt benhård att man nästan börjar gråta bara genom att titta på honom. Han är hårdare än granit. En väsende stridspitt så pucko-macho att han nästan storknar.

Marcus, precis som John Travolta, bär en så kallad "du-rag", en extra "bad" bandana för rediga fätrattar. Marcus passar dock i sin. Trots allt.

Meriterna

Macho-mängden

Bandanan

Travolta har inte sagt ihjäl fiendepatrisk med motorsåg. Han har heller inte krigat annat än på film. Trots detta har han en svulstigare meritlista än Fenix. Pulp Fiction är hans bästa film.

I jämförelse med Epics hårda massmördare är Travolta ungefär lika macho som Christer Lindarw. Man behöver bara kika på filmen Wild Hogs för att förstå detta.

John passar ungefär lika bra i "du-rag" som Petter gör i balettkjol. Utmärkt med andra ord! Därför blir bandana-fighten väldigt jämn...

VINNARE: MARCUS FENIX

Trots fetare meritlista blir gamle John Travolta krossad av Epics ärrade krigsveteran.

VINNARE: STREET FIGHTER ALPHA 3

Trots den goda kvalitet som King of Fighters '98 erbjöd vinner Alpha 3 en jordskredsseger...

# TOPPEN



## LITA PÅ VÅRA LISTOR

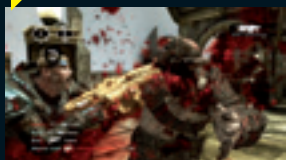
Vilka spel är det egentligen som är populärast i olika länder? Vilka spel är det som snurrar flitigast i redaktionens testmaskiner? Svaren finns i månadens listor...

## FÄRSKA TOPPLISTOR FRÅN SPELVÄRLDEN

Försäljningslistor varje vecka: [www.gamereactor.se](http://www.gamereactor.se)

## FAVORITER

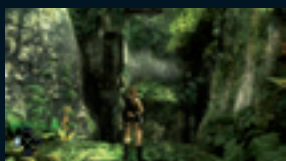
Uppmätt i allmän TV-tid i redaktionens spelrum och interna slagsmål...



### GEARS OF WAR 2

XBOX 360

De nya multiplayer-lägena i Gears of War 2 är hemska. De slukar nämligen alldeles för mycket arbetstid för redaktionen och vi älskar både samarbete och dödsmatcher. Detta är den biffigaste sammandrabbningen sedan Jespers baconskink-fläsk-salami-kassler-macka...



### TOMB RAIDER: UNDERWORLD

PC/PS3/X360

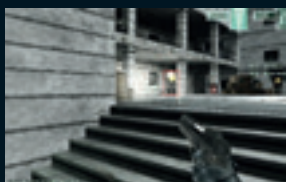
Mäki har varit lite rädd för hajarna, men annars har han glatt tagit sig an alla fiender och utmaningar i Underworld. Upplägget är klassiskt men kul och det är dessutom ett rejält snyggt spel.



### MIDNIGHT CLUB L.A.

PS3/XBOX 360

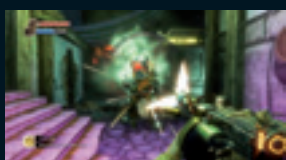
När Rockstar målar upp Los Angeles gör de det med ljuvliga detaljer och stor kärlek. För oss som kört omkring i La-land på riktigt är det ashäftigt och alla andra älskar den sköna musiken, grafiken och förstås racingutmaningarna.



### ROBOCOP

PS2/XBOX

Ett par gånger varje år dammar vi av världens sämsta spel (genom alla tider) och stoppar det i vår minst lika dammig Xbox. Detta bara för att påminna oss själva om hur uselt det är. Om hur uselt total uselhet verkligen är. Och ja, Robocop är uslast, någonsin.



### BIOSHOCK

PLAYSTATION 3

Klong-klong-klong. Tunga fotsteg från Big Daddy framkallar kollektiv droppa i byxan. Vi älskar Bioshock, vi älskar att älska Bioshock. Nu till Playstation 3.



## SVERIGE TOPP 20

**1:0** LEGO BATMAN  
Format PS2 Gamereactors betyg 8/10

**2:0** SAINTS ROW 2  
Format XBOX 360 Gamereactors betyg 9/10

**3:0** PRO EVOLUTION SOCCER 9  
Format PS3 Gamereactors betyg 8/10

**4:0** FIFA 09  
Format XBOX 360 Gamereactors betyg 7/10

**5:0** FIFA 09  
Format PS3 Gamereactors betyg 7/10

**6:0** FIFA 09  
Format PS2 Gamereactors betyg 7/10

**7:0** PRO EVOLUTION SOCCER 9  
Format XBOX 360 Gamereactors betyg 8/10

**8:0** SAINTS ROW 2  
Format PS3 Gamereactors betyg 9/10

**9:0** WARHAMMER ONLINE  
Format PC Gamereactors betyg 8/10

**10:0** SPORE  
Format PC Gamereactors betyg 8/10

**11:0** WORLD OF WARCRAFT: THE BURNING CRUSADE  
Format PC Gamereactors betyg 9/10

**12:0** THE SIMS 2: LIVET I LÄGENHET  
Format PC Gamereactors betyg -

**13:e** WORLD OF WARCRAFT  
Format PC Gamereactors betyg 9/10

**14:e** LEGO BATMAN  
Format XBOX 360 Gamereactors betyg 8/10

**15:e** MARIO KART WII  
Format Wii Gamereactors betyg 8/10

**16:e** COUNTER-STRIKE 1: ANTHOLOGY  
Format PC Gamereactors betyg 8/10

**17:e** LEGO BATMAN  
Format PS3 Gamereactors betyg 8/10

**18:e** NHL 09  
Format XBOX 360 Gamereactors betyg 9/10

**19:e** LEGO BATMAN  
Format Wii Gamereactors betyg 8/10

**20:e** NHL 09  
Format PS3 Gamereactors betyg 9/10

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

## JAPAN TOPP 10

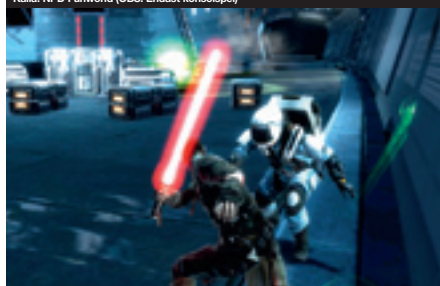
1	WII MUSIC	Wii
2	POKEMON PLATINUM	DS
3	YUUSHA NO KUSE NI NAMAIKIDA OR 2	PSP
4	RHYTHM TENGOKU GOLD	DS
5	CULDCEPT DS	DS
6	KIDOU SENSHI GUNDAM 00: GUNDAM MEISTERS	PS2
7	DYNASTY WARRIORS 6 SPECIAL	PS2
8	MACROSS ACE FRONTIER	PSP
9	WII FIT	Wii
10	SUPER ROBOT TAISEN Z	PS2

Källa: Media Create

## USA TOPP 10

1	STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED	XBOX 360
2	WII FIT	Wii
3	ROCK BAND 2	XBOX 360
4	MARIO KART WII	Wii
5	STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED	PS3
6	MERCENARIES 2: WORLD IN FLAMES	XBOX 360
7	WII PLAY	Wii
8	MADDEN NFL 09	XBOX 360
9	STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED	Wii
10	MADDEN NFL 09	PS2

Källa: NPD Funworld (OBS! Endast konsolspel)



STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED  
Starkillers senaste äventyr fortsätter att sälja bra till Xbox 360.

## ENGLAND TOPP 10

1	FABLE II	XBOX 360
2	SAINTS ROW 2	XBOX 360
3	FAR CRY 2	XBOX 360
4	PRO EVOLUTION SOCCER 2009	PS3
5	PRO EVOLUTION SOCCER 2009	XBOX 360
6	FAR CRY 2	PS3
7	WII FIT	Wii
8	MARIO KART WII	Wii
9	FIFA 09	XBOX 360
10	DEAD SPACE	XBOX 360

Källa: Charttrack



FABLE II  
Lionheads efterlängtrade uppföljare slår sig in på förstaplatsen.



# FAR CRY 2

“THE GAME OF THE YEAR”

- PC ZONE

23.10.08

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



UBISOFT®

© 2008 UBISOFT ENTERTAINMENT. ALL RIGHTS RESERVED. FAR CRY, UBISOFT AND THE UBISOFT LOGO ARE TRADEMARKS OF UBISOFT ENTERTAINMENT IN THE US AND/OR OTHER COUNTRIES. MICROSOFT, XBOX, XBOX 360, XBOX LIVE, AND THE XBOX LOGOS ARE TRADEMARKS OF THE MICROSOFT GROUP OF COMPANIES. “PS3”, “PLAYSTATION” AND “PS3” ARE TRADEMARKS OR REGISTERED TRADEMARKS OF SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC.



MÅNADENS SEGASTE

## MEDIOKERT...

Erik Nilsson Ranta är besviken på årets mest efterlängta äventyr

### Indiana Jones och kristalldöds kallens rike

Genre **ÄVENTYR**  
Text ERIK NILSSON RANTA

Du känner honom kanske som Indiana Jones, benhård äventyrare med snärtig piska och cool hatt som medverkat i tre otroligt charmiga äventyrsfilmer från 80-talet. Tråkiga nyheter. Det är inte han du får möta i Indiana Jones och kristalldöds kallens rike, det är hans tvillingbrorsa Indiana Jöns, en bedrövligt fånig karikatyr av den roll som varendas kotte på denna jordglob förknippar med Harrison Ford. Åtminstone är det så det känns under långa stunder när George Lucas och Steven Spielberg väcker liv i sin gamla kultfigur efter 19 år av tystnad.

För det är verkligen inget smärtfritt uppvaknande den stackars hattmannen utsätts

för, utan mer av typen desperat och supertramsigt sådant, där manusarbetet hela tiden gränsar till att kännas som en taskig parodi på de tre första filmerna med så många usla skämt om Harrison Fords ålder att man blir alldeles häpen.

Är det här verkligen manuset som efter en hel bunt med refuserade alster (som enligt källor var "för dåliga" för att filmas) fick Spielberg, Lucas och Ford att ta Indiana Jones tillbaka till den vita duken? Hur dåliga var då egentligen de andra manusen? Den här historien om en mystisk kristalldöds kall, vars utseende mest påminner om nåt som konstruerats med aluminiumfolie och piprensare, som tros vara nyckeln till en gyllene stad saknar egentligen allt det som gjorde de tidigare delarna så fascinerande och

underhållande i alla sina charmiga överdrifter.

Här blandas det hejvilt i en ohelig allians mellan ryska elakingar med en hoppöst malplacerad Cate Blanchett som skurkledare, uselt animerade mördarmyror, utomjordingar (!) och Shia LaBeouf som uppkäftigt rebell med brylkrämsfrisyr och motorcykel.

Den enda riktigt förmildrande omständigheten i den här soppan är faktiskt Harrison Ford själv, som trots sin ålder ser närmast oförskämt pigg ut och levererar en hel del underhållande repliker som gör att filmen faktiskt höjer sig från dålig till medioker. Synd bara att det hopplösa manuset sätter käppar i hjulet för vad som kunde och borde ha blivit en av de riktigt tunga återkomsterna till äventyrsfilmgenren. **5/18**



### THE MIST

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

En Stephen King-film anno 2008 känns lite som en gammal Indiana Jones-relik. Knappast speciellt tidsenligt eller vitalt. Därför kändes det på förhand väldigt otippat att det skulle bli just en sådan film som tog på sig ansvaret att gå in och liva upp skräckgenren efter att den smutsat ner sig med Saw, Hostel och annan tortyrporn under några år. Handlingen, en pappa och hans son tvingas barrikadera sig i ett snabbköp när en mystisk och olycksbådande dimma plötsligt drar in över småstaden, känns precis lika old school som det låter.

Frank Darabont är inte på något sätt ovan vid King-filmatiseringar utan har tidigare regisserat kritikerhyllade filmer som Nyckeln till frihet och Den gröna milen. Här lyckas han dra ut det som alltid varit Kings starkaste kort; levandegöra småstaden till den grad att den nästan blir en egen aktör i filmen. Med sitt skickligt successivt stegrande tempo och suggestiva stämning är The Mist ungefär så bra som man hoppats men inte trott. **7/18**



### NARNIA: PRINS CASPIAN

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

Är det inte magiska skåp som ser till att slussa syskonen Pevensie till Narnia så är det väggar i tunnelbanan som plötsligt öppnar sig och drar in dem genom en portal. I vilket fall som helst, i Narnia hamnar de fyra barnen och där visar det sig ha hänt ett och annat sedan första filmen som ju bjöd på en riktig kompetent och mysig familjematiné. Bland annat står en hårfager prins redo att ta över hjälterollen och barnen blir snart varse att gamla fiender numera är allierade - allt för att hålla tillbaka tyrannen Kung Miraz från tronen.

Igen känns de storslagna miljöerna, talande Disney-fierade djur och det obligatoriska svärdviftandet. Trots det framstår ändå Prins Caspian som ett svagare kort jämfört med första filmen. Om det sedan beror på det faktum att bokförlagan, och därmed grundstoryn, helt enkelt är svagare. Caspians flamsiga brytning eller den obefogat forcerade kärlekshistorien struntar jag att kritisera. Men väntan på nästa film i sviten blir definitivt inte outhärligt lång. **6/18**



### SPEED RACER

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

Hade det inte varit för att manus och det storymässiga genomförandet är så hiskeligt underutvecklat att Scary Movie-skaparna hade blivit generade så vore Speed Racer antagligen en modern klassiker och en film att ödsla mästerverksadjektiv på. Nu ställer den istället några basala funderingar på sin spets som hur viktig handlingen egentligen är i en film och hur högt det går att dra upp ett betyg enbart baserat på estetik.

För Wachowski-bröderna har svalt det blå pillret och slängt sig huvudstupa in en värld av neoninferno, retrofuturism och gravitationslaktande som egentligen inte liknar något man sett tidigare, eller för den delen ens trodde att man skulle få se på ett tag. Ska man försöka utvinna något substantiellt så kan man med enkelhet betrakta Speed Racer som en hyllning till det artificiella och världsränvända. Faktum är att det enda som får bli realistiskt och jordbundet i det här sammanhanget är betyget. Och just det, filmen handlar om bilar och en kille som heter Speed. **5/18**



### THE HAPPENING

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

"Det är ett agerande från naturens sida som vi aldrig kommer att begripa oss på," berättar den superpedagogiska läraren Mark Wahlberg angående bin som försvinner spåröst från jordens yta varje år. Han berättar det för sin skolklass i inledningen av praktfiaskot The Happening. Och jag börjar tidigt svettas av Wahlbergs usla insats.

Vill du veta något annat jag aldrig kommer att förstå? Varför överhuvudtaget fick grönt ljus från filmbolaget.

M. Night Shyamalan (Sjätte sinnet, The Village) första barnförbudna film om människor som helt plötsligt dör av någon slags epidemi har marknadsförts hårt med att den saknar den oväntade vändning i handlingen som kommit att symbolisera alla hans filmer, vad man dock inte nämnt är att den också är proppfull av skådisar som ser lika frågande ut som vi i publiken när de vråker ur sig den ena idiotiska repliken efter den andra samtidigt som skrämseln lyser med sin frånvaro under hela filmen. Detta är riktigt, riktigt useit. **2/18**

AT LAST, THE LINE BETWEEN ANIMATION AND GAMING  
TRULY DISAPPEARED!\*



\* THIS IS AN ACTUAL SCREENSHOT FROM THE GAME



[www.naruto-videogames.com](http://www.naruto-videogames.com)



PLAYSTATION 3

# War is everywhere

750.000 players  
have already chosen their side



PCGAMER 8.8

gamespy.PC ★★★★★

12+  
www.pegi.info

**WARHAMMER ONLINE**  
AGE OF RECKONING™

Available now

GOA

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

MYTHIC  
ENTERTAINMENT

© 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.