

GRATIS  
TIDNING  
Augusti 09  
Nummer 68

...ordens största speltid

...reactor.se

STOR SPECIAL

### Vad händer med hösten?

De heta spelen under 2009 & varför Mafia II blev försenat med hela åtta månader...

## HALO 3 ODST

**SPECIAL**  
ALLT OM  
BUNGIES  
STEKHETA  
EXPANSION

## \*GOD OF WAR 3

1080P-STRYK  
I KRATOS  
BLODIGA  
VENDETTA

RECENSIONEN

# BATMAN ARKHAM ASYLUM

**BATMANS SENASTE  
BETYGSATT**

## COLIN MCRAE DIRT 2

VI HAR KÖRT SKITEN  
UR EN EVO X

Petter Hegevall, chefredaktör



## En fräschare tidning...

Uppfräschad design och en titt på den stundande hösten gör Gamereactor 68 till en tidning du bara inte kan undgå att läsa.

Sommaren är trist. Inte nog med att sommarvärmen helt uteblivit i år (Östersund har dränkts i regn och mulna åskmoln), det släpps inga nya spel heller. Ja, något enstaka dimper väl in även under sommaren men juni, juli och augusti är egentligen bara en enda lång väntetid efter den stundande högsäsongen. Hösten är snart här, och i spelbranschen innebär det mängder av stekheta storspel som självklart ska tävla om julklapps-slantarna i början av november.

2009 kommer att bli ett bra spel år, de kommande månaderna ser ruskigt bra ut trots flertalet uppskjutningar. För även om vi inte kommer att få spela varken Mafia II, Splinter Cell: Conviction eller Max Payne 3 förrän nästa år finns det självklart massor av andra spel att vänta på istället. Hela den här tidningen är ett bevis på just detta. För att underlätta för dig och för din plånbok har vi på Gamereactor inte bara listat höstens hetaste spel, utan även valt att förhandstesta kommande storspel som Tekken 6, Colin McRae Dirt 2 och Borderlands bara för att du ska veta exakt hur bra vi tror att dessa titlar kommer att bli. Förutom en hel del spännande läsning har vi i och med det här numret även valt att fräscha upp vår design en aning. Ny typografi, ett nytt färg- och vinjettänk samt helt ny form för våra recensioner och förhandstittar ger en somrig fräschör som gör oss mer redo för den analkande högsäsongen än någonsin tidigare.

Petter

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

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

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

**Ansvarig utgivare** Petter Hegevall

**Grafisk form** Petter Hegevall

**Fotografi** Måns Hegevall

**Tekniker & webb** Emil Hall (emil.hall@gamereactor.se)

**Skribenter**

Jesper Karlsson (jesper.karlsson@gamereactor.se)

Mikael Sundberg (mikael.sundberg@gamereactor.se)

Anna Eklund (anna.eklund@gamereactor.se)

Sophie Warnie de Humelghem

(sophie.warnie@gamereactor.se)

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

Love Bolin (love.bolin@gamereactor.se)

# INSIDAN

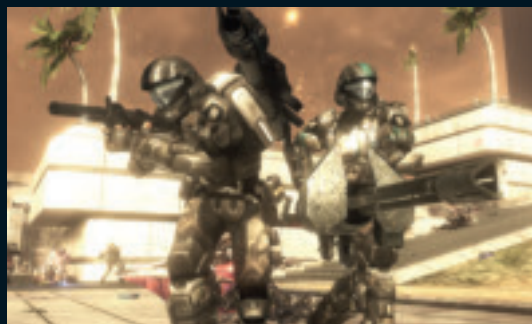
## Inuti Gamereactor Magazine #68

Vi reste till Seattle för att spela Halo 3: ODST, har spelat oförsäkrat mycket Batman och testat Tekken 6



### 06 Höstens hetaste 09

Vi slog våra kloka (?) huvuden ihop och listade de hetaste spelen som kommer att släppas i höst. Vilka tänker du förhandsboka?



### 26 Halo 3: ODST

I Seattle sitter Bungie och polerar de sista delarna av Halo 3-expansionen ODST. Vi tog morgonflyget dit för att testspela.



### 32 Batman: Arkham Asylum

DC Comics hårdhänta läderpojke smiskar närliggande lökchipsläppar i Rocksteadys senaste. Läs vår tokfeta recension!



### 22 Tekken 6

Narcos hett efterlängtade sexa har hårdtestats av redaktionens egen Tekken-fanatiker. Sådär bra kommer det att bli...



### 20 Colin McRae Dirt 2

Ursnyggt grovgrus i Codemasters uppföljare. Gamereactor bjuder på matiga förhandsintryck från Colin McRae Dirt 2

#### Förhandstittar

- 18 God of War III
- 18 Super Mario Galaxy 2
- 18 Borderlands
- 20 Colin McRae Dirt 2
- 23 Metal Gear Solid: Peace Walker
- 23 Dark Void
- 23 Homefront

#### Recensioner

- 32 Batman: Arkham Asylum
- 34 Wii Sports Resort
- 35 King of Fighters XII
- 35 G.I. Joe: Rise of Cobra
- 36 Mini Ninjas
- 37 Street Fighter IV PC
- 37 Arma II
- 37 Harry Potter 6

#### Fasta avdelningar

- 04 Brev & Mail
- 06 Nyheter
- 10 Dispyt
- 11 6 anledningar
- 11 Profilen
- 42 Köpguide
- 44 Journal
- 44 Blu-ray
- 45 Nedladdat
- 47 Tävlingar



**12 Klara, färdiga PSP Go!**  
Vi har känt på Snygs slimmade, nya, PSP

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

**Adress** Gamereactor, Hamngatan 10  
831 33 Östersund

**Internet** Gamereactor.se

**Pprenumeration** Gamereactor.se/prenumerera

**Upplaga** 75 000 exemplar

**Antal läsare** 97 000 (Orvesto 2008)

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

**Tryck** Colorprint Danmark

**Distribution** Pan Nordic Logistics

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

Leif Persson, annonsföretagare Sverige

(leif.persson@gamereactor.se)

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

Gamereactor är en Nordisk gratistidning som ges ut av fyra skilda redaktioner i Sverige, Finland Norge och Danmark. Gamereactor finns hos närmare 1000 svenska butiker runt om i hela landet. Det största butikskedjorna som bjuder på vår tidning är: Onoff, Game, EB Games, Elgiganten och Expert. Vi finns även på flera hundra högstadies- och gymnasieskolor, internet-caféer, enskilda specialbutiker och större köpcentrum. www.gamereactor.se är Sveriges största spelsite. Här finner du varje dag ett tiotal purfärska spelnyheter samt recensioner, exklusiva reportage, intervjuer och givetvis matiga och informativa 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 åldersgräns:

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

Uttråknelsen "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.

Gamereactor och Microsoft presenterar

Delta i firandet  
av Halo-seriens  
födelsedag &  
vinn  **fina priser**



# Halo nation

Nordens nya Halo 3-community

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

# INBOX

## Lara Croft formas om

Läser på Gamereactor.se att det snart är dags igen. För vad? Jo, att göra om Lara Croft för jag vet inte vilken gång i ordningen. Äventyrlig, fotomodellsmal, överspacklat ansikte, elak look, söt, kurvig och tillbaka till äventyrlig igen. Och så har vi hennes berömda byst som hela tiden varierar i storlek mellan enorm och gigantisk. Till det ska det hattas i tidslinjen mellan gammalt och nytt i ett sådant tempo att det blir svårt att följa vad som egentligen händer. Jag kan mycket väl förstå att Eidos vill att deras forna maskot ska hitta storformen igen. Frågan är väl bara om detta trixande med utseendet är rätt väg att gå. Varför inte bara låta Lara vara Lara och satsa på spelen istället. Göra coolare äventyr med en mer modern touch, jobba på stridssystemet och kanske rent av skänka lite mer frihet till spelaren. Eller satsa på co-op som är så vansinnigt modernt nuförtiden.

Är helt övertygad om att det ännu finns liv kvar i Lara Croft, men Eidos måste sluta tro att hennes problem ligger i hennes utseende. Lara har alltid varit söt (minus pandasminkningen i Angel of Darkness, givetvis), men det är hennes äventyr som helt enkelt inte lockar på samma sätt som förut. Något nytt måste till, och det inkluderar inte att låta oss spela som en väldigt ung och pinnsmal Lara Croft i Japan komplett med ett totalt nytt ansikte och kropp. Börja med att fixa spelen istället.

/Mr Croft

## Musikspel blir ointressant

När Guitar Hero II kom till Xbox 360 skaffade jag mig spel och gitarr och spelade så fingrarna blödde. Världens bästa spel, kändes det som då i alla fall, efter lite motstånd då jag egentligen alltid föredragit japanska musikspel. Jag har ett förflutet som ganska duktig Pop 'n Music-spelare, älskade Samba de Amigo, har studsat till Dance Dance Revolution så svetten runnit och har spelat Beatmania så mycket att



jag ådrog mig en skada som än idag ger smärta vid vissa handrörelser. Så vad hände sedan? Jo, jag tröttnade. Inte ens det mest hängivna fan kan spela samma spel för alltid och nu börjar jag känna samma sak med Guitar Hero-serien som numera får nya delar i en så strid ström att jag inte ens hinner med att köpa alla längre. Snittkvaliteten har dessutom sjunkit ordentligt sedan de lekfulla första delarna. Min uppfattning är att musikspelen av det slag vi nu känner håller på att dö ut.

Men Guitar Hero var varken det första (långt, långt därifrån) eller sista musikspelet och om gitarreskapaderna nu dör ut kan jag inte låta bli att drömma mig framåt. Vad kommer närmast i musikspelsväg efter alla karaketitlar och instrumentfester? Kan det bli riktiga danstävlingar till Natal, symfonispel med oboe och fioler, managerspel där man ska coacha band istället för spela själv eller blir det

## FRÅN FORUMET

Månadens guldkorn från gamereactor.se/forum

Låt oss leka en liten lek. Du vet att du spelat för lite när...  
game fr3ak

...du inte förknippar 117 med Master Chief  
-RadiuZ-

...du säger "Teknologin har gått en lång väg" när du ser någon spela NES  
Maki-Liin

...du har fler än två kompisar  
Hydra

...du faktiskt har en solbränna på sommaren.  
zeraph91

en återgång till rena rytmspel som Parappa? Instrumenthysterin dör så sakteliga ut, men musikspelen har helt klart framtiden för sig.  
/Björn Olofsson

## Vi behöver mer matinéspel

Efter att ha avverkat Pirates of Caribbean och Indiana Jones på Blu-ray inser jag att det görs alldeles för få klassiska matiné-spel. De gör succé på vita duken men det enda vi får är filmlicensdravel baserat på dem. Vilket inte brukar göra någon glad, allra minst oss spelare.

Varför inte göra ett riktigt grymt och ursnyggt sjörovaräventyr med ordentliga skepp att styra, utkämpa enorma bataljer till havs, stiga i land i hålor där man helt fritt får gå omkring och köpa rom, sjunga vulgära visor och fylla på krutförråden. Eller något brittiskt epos med mäktiga riddarborgar, tornerspel, skinande rustningar, belägringar och annat. Den finns så många sköna klassiska matiné-teman som gång på gång väcks till liv på vita duken, som verkligen skulle göra sig minst lika bra som spel. Mer lianer, dinosaurier och stora fort och lite mindre skalliga spacemarines.  
/Red Dwarf

## Troféer gör spel trista

Jag var en av alla som tittade avundsjukt på achievements till Xbox 360 och hur det snackades om deras poäng. Så när troféer kom blev jag jätteglad. Men efter att ha funnits bara ett år känns det som att de gör spelen tristare. Nu kan jag aldrig slappna av och spela spel utan måste alltid slaviskt leta flaggor, mynt, emblem, spelkort och annat för att få svåråtgångade troféer och verkligen spela spelen sönder och samman även sedan de slutat vara roliga bara för att krama ur troféerna. För mig har troféerna gjort spelen tråkigare och jag hoppas de tas bort nästa generation.  
/Mikael

## 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



## Pard Madrid

Ålder? 31 år

Användarnamn på Gamereactor.se? Parden

Yrke/sysselsättning? Webbadministratör/butikssäljare

Världens bästa spel? Super Mario Bros (NES), spelet som liksom är spelet nummer 1. Det som man växte upp med, även barn idag lär ju känna Marios värld i ett eller annat spel. Dessutom håller det fortfarande, man kan alltid spela igenom en bana eller två om tillfälle ges.

Ditt bästa spelminne? Jag har så många bra, det är väl därför man spelar? Men... Få saker går upp emot att krossa en hel ö full med Worms med en Concrete Donkey. Som att säga sönder en jobbig motspelare i Gears of War ungefär, med samma skrik av tillfredsställelse.

Favoritmusik? Allt möjligt, oftast lite tyngre grejer.

Hobby? Läsna kommer alltid att ligga på första plats, jag läser läskigt mycket böcker. Ska jag röra på mig så föredrar jag att dansa. Jag gillar att se på film också.

Ogillar? Att ha tråkigt. Det funkar bara inte.

Åsikter om Gamereactor #67? Riktigt bra nummer som vanligt. Gillade framför allt Reaktionen om Bayonetta-karakteren, riktigt kul! Men att det skulle vara okvinnligt att bresa med benen, det kan jag faktiskt inte hålla med om.

**EN OKÄND MAN  
KASTAR SIG IN GENOM  
DITT FÖNSTER.**

**HUR MÅNGA  
ORD INNEHÅLLER  
MENINGEN OVANFÖR?**

Att kunna ta ställning till oväntade problem under extrem stress är en av de egenskaper du bör ha som officer. Ansökningsperioden till Aspirantutbildningen pågår till 15 september 2009. Gör testerna på [mil.se/rekrytering](http://mil.se/rekrytering)



FÖRSVARSMAKTEN

Gamereactor presenterar

# Höstens hetaste

Vi har samlat höstens hetaste spel.  
Vilka ska du förhandsboka?

**M**an kan redan nu höra ljudet av rafsande pennor världen över. Önske- och inköpslistor, förstas proptrade med spel, skissas fram lagom till julhandeln och höstsäsongen blir som vanligt årets mest intensiva för spelbranschen. Med en mängd stortitlar spridda över flera olika genrer ser hösten 2009 i hög grad lovande ut, trots några irriterande förseningar...

För visst grämer vi oss lite av Take-Twos besked att försena de stekheta titlarna Mafia 2, Bioshock 2, Max Payne 3 och Red Dead Redemption till början av nästa år. Alla fyra spel ville vi verkligen sätta tänderna i och framförallt

Mafia 2 gör oss alltmer rastlösa då vi följt spelets lovande utveckling så länge. Den extra utvecklingstiden lär dock bara bli positiv i slutändan. Och det finns annat smaskigt på höstmenyn...

Vad sägs till exempel om racingorgasmen Forza Motorsport 3 med över 400 bilar, läckra lönnmördaruppföljaren Assassin's Creed 2 eller förstapersonsdrömmen Modern Warfare 2? Tre höjdare, roligt nog utspridda på tre olika genrer. Med Brütal Legend, Tekken 6 och The Beatles: Rock Band täcker vi in tre till och New Super Mario Bros. Wii lär glädja plattformsfansen. Något för allas önskelistor, alltså!





**HETAST PÅ FIGHTING-HIMLEN**

Ett av höstens absolut hetaste spel är Tekken 6. Namco har putsat, pillat och polerat på den stundande konsolversionen och efter en heldag tillsammans med de nya karaktärerna är vi övertygade om att Tekken 6 kommer att bli bra. Det här är Bob förresten, ny fighter i Namcos värld. Tjock. Gillar korv, glass och karate.

## Uncharted 2: Among Thieves

Playstation 3 / Oktober

Nathan Drake, äventyrare och karlar. I höst spelar vi killens nya äventyr i fartfylld matinéstuk och denna gång vill Nathan ta reda på vad som hände med Marco Polos försvunna skepp under dennes hemfärd från Kina. Vi gillar storyn, ser fram emot mer action och även stealth-uppdragen där tempot i all övrig skjutglad action ska sänkas en smula.



## Wet

Playstation 3 / Oktober

Lönnmörderskan Rubi Malone vill du inte ha som ovän. En akrobatisk, pistolviftande samurajbrud som fightas samtidigt som hon springer på väggar är liksom ingen idé att mucka gräl med. Bethesda kallar denna skjutare Wet, kort för "wet-works", de legoknektjobb som blir lite... söliga. Tarantino-estetik, skön humor, 70-talsmusik och massvis med skjutglad action är att vänta.



## Scribblenauts

Nintendo DS / November

En stege, hammare eller tidmaskin. Skriv något på skärmen och det materialiseras framför dig, så du kan lösa spelets pussel. Originellt, häftigt och en smula magiskt. Vi längtar.

## Forza Motorsport 3

Xbox 360 / Oktober

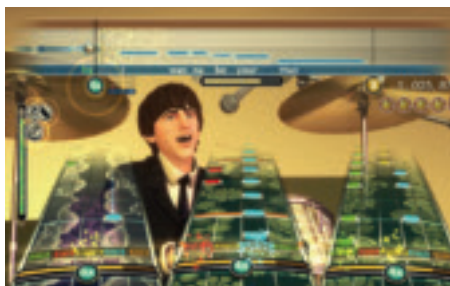
Alla kan ratta. Det är filosofin bakom Turn 10:s tredje del i Forza Motorsport-serien, och vi kan vänta oss hårda, talangkrävande lopp och snygga licenskärnor som bromsar av sig själv. Grafiken ser saftigt fartfylld ut, onlinedelen är lockande och vi gillar idén med att kunna spola tillbaka tiden efter en kalaskrasch i en överdimensionerad reklamskylt. Forza 3 - kvalitetsracing som när oss i oktober.



## Beatles: Rock Band

PS3, X360, Wii / September

Historiens första och största rockband tar äntligen sin rättmätiga plats i spelvärlden. Harmonix bjuder med The Beatles: Rock Band på hela kvartettens historia, från skumma klubbar i Hamburg till pårökta flummerier i Indien och övergångsstället vid Abbey Road. Vi kan vänta oss oerhört varierad och oerhört trallvänlig musik, trestämmig sång och tjusiga, licensierade Beatles-instrument.



## Tekken 6

Playstation 3, Xbox 360 / Oktober

I oktober smäller det, fighting-fans. Tekken 6 antrar Xbox 360 och Playstation 3 med nya karaktärer, större arenor med mer interaktivitet, anpassningsbara karaktärer och fullt onlinestöd. Rage-systemet är också strategiskt spännande; när din figurs hälsomätare närmar sig soppatorsk kommer ett rött sken att lysa upp din fighter som blir betydligt starkare. Vi vet precis vad de mörka vinterkvällarna kommer att fyllas med i år. Frenetisk konsolfighting.

## New Super Mario Bros

Wii / Oktober

Samarbete är festligt. Mario-världen likaså. Kombinationen av detta lär därför bli något unikt när vi får chansen att ränna runt som Mario, Luigi eller Toad och hjälpa varandra i undersköna plattformsbaner fyllda med gulliga faror och fiender. New Super Mario Bros. Wii innehåller mycket att längta efter, allt från en pingvindräkt till att få återse Yoshi. Och att få jäklas med varandra...





### ...men Fisher får vänta *Splinter Cell: Conviction* uppskjutet

Den som väntar på Sam Fisher väntar aldrig för länge ...eller? *Splinter Cell: Conviction* skulle först släppas i slutet av 2007, men har drabbats av ständiga förseningar. Nu dröjer agentspelet till början av 2010, så vi hoppas att slutresultatet blir väntan värd. När spelet väl släpps kommer vi få leka med nya förmågor, som "mark and execute" där vi kan låsa sikten på flera fiender och låta Sam skjuta dem automatiskt. Omgivningarna ska användas mer, och vi får förhöra folk genom att trycka dem genom fönster...



## Champions Online

PC, Xbox 360 / September

I det kommande *Champions Online* får du äntligen chansen att designa den där superhjälten du haft inom dig så länge. I Cryptics onlinerollspel är anpassning mantrat; det är upp till dig om din hjälte ska vara en varglignande, eldsprutande fyrfoting eller en robotsnubbe med eldkrafter. Du får även designa din ärkefiende som kommer att överrumpla dig vid en viss level... Spännande.



## Call of Duty: Modern Warfare 2

PC, PS3, Xbox 360 / November

Infinity Ward sparar inte på krutet med *Modern Warfare 2*, och de vill inte att vi gör det heller. I denna uppföljare till en modern actionklassiker kämpar vi återigen mot radikala ultranationalister och får vara med om allt från vilda eldstrider till ilsna skoterjakter. Onlineläget kommer dessutom bli något som dominerar konsolserverna framöver.

## Need for Speed: Shift

PC, Playstation 3, Xbox 360 / September

Vare sig du är ett hårdt racingproffs med bensin i ådrorna eller just har medverkat i "Sveriges värsta bilförare" så kommer *Need for Speed: Shift* vara något för dig. Åtminstone om man ska tro Slightly Mad Studios, som velat förändra *Need for Speed*-serien till mer av en simulator, men med många olika smarta svårighetsgrader. Nu är det noggrann kurvtagning och sladdar som gäller, till skillnad från de mer arkadiga föregångarna. Här finns många andra intressanta nyheter: den artificiella intelligensen ska till exempel bli väldigt nyanserad. Andra förare har olika racing-

personligheter, allt från mjukisar till fartgalningar, och de minns om du krockat med dem och vill gärna hämnas. Aerodynamik, bromsar och växellådor ska kunna ändras i detalj i verkstaden och över 80 bilar av olika typer följer med spelet.

*Shift* ser dessutom riktigt tjugigt ut, och i synnerhet detaljarbetet i bilarnas interiör imponerar oss. Här finns alla tänkbara mätare, föraren växlar och tittar i backspeglarna och varje krock ger realistiska skador. Själva banorna har mycket karaktär och europeiska Alpentahl är vår favorit. En läcker inraming på vad som ser ut att bli ett riktigt toppenspel.



## Colin McRae Dirt 2

PC, PS3, Xbox 360 / September

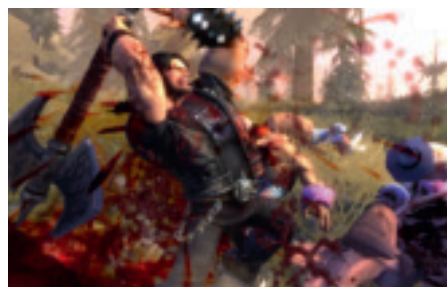
Codemasters har under de senaste åren effektivt dödat all konkurrens i rallygenren. WRC-serien försvann, V-Rally gick i graven och Richard Burns Rally blev utskrattat. Med *Dirt 2* siktar de brittiska racingexperterna på att cementera sin bild som spelvärldens rallykungar ytterligare då grafik, bilfysik och presentation putsats upp till nivåer vi knappt trodde Codemasters skulle nå.



## Assassin's Creed II

PC, PS3, Xbox 360 / November

Dags igen att vässa lönnmördarknivarna och äta sig parkour-kryddade beställningsmord, denna gång i 1400-talets Venedig. Huvudpersonen heter denna gång Ezio Auditore di Firenze, är polare med Leonardo da Vinci och dessutom på hämndhumör då hans far döddats. Ezio har dubbla knivar, tillgång till finurliga flygmaskiner och många styggingar att besöka. I november är det dags.



## Brütal Legend

PS3, Xbox 360 / Oktober

Visst är Jack Black en skön lirare. Men Tim Schafer (*Grim Fandango*, *Day of the Tentacle*, *Full Throttle*) är snäppet coolare. Denna genigalning har nu knäpat ihop en vansinnig heavy metalhistoria om roadien Eddie Riggs (Jack Black) och en urtida rockvärd där allt ser ut som ett Judas Priest-skivomslag. Förbered dig på att slåss med elgura och lyssna på musik hårdare än granit...

# Är bossen fortfarande nödvändig?

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



## JAJA!

säger han som älskar Cut Man, Bowser och Psycho Mantis  
Jonas Mäki



## NÄ!

säger killen som tröttnade på bossarna i Metal Gear Solid 4  
Petter Megevall

För min egen del är en bra boss grädden på moset, strösslet på mjukglassen och... ja, ni fattar. Älskar att spela en riktigt grym bana bara för att nå en sjukt häftig boss som måste slås genom både list och flinka fingrar. Ofta är bossarna konstruerade på ett helt annat sätt än resten av spelet, vilket även bidrar till variationen. För mig känns en bana utan väntande boss bara abrupt kapad, och även dagens moderna actionspel mår bra av att ha en mäktig fight som det sista man gör innan man tar sig vidare.

**Vilket är den bästa bossen i ett spel någonsin enligt dig då?**

Doku, den där hornförsedde brinnande samurajdemonen från Ninja Gaiden. Ett klassiskt möte mellan samuraj och ninja innehållandes alla element en bra bossfight ska ha.

Jag, precis som du, gillar såklart gamla klassiska bossfightar som de mot Ganon i Zelda-spelen, till exempel. Dagens spel, och framförallt då dagens actionspel, behöver dock inga bossar för att briljera. Se bara på Half-Life 2 och Halo 3. Jag tycker att stora, ofta snudd på osårbara bossar, känns gammelmodigt och förstör ofta spelets tempo. I Metal Gear Solid-spelen har till exempel bossarna varit fundamentala, men bara blivit sämre och sämre. I Metal Gear Solid 4 kändes bossfighterna bara som obligatoriska avbrott.

**Vilket är den sämsta bossen i ett spel någonsin enligt dig då?**

Den där stora klumpen gjord av svarta maskar i Resident Evil 5 var verkligen helt sjukt usel. Spelet hade klarat sig bra utan honom.

## Rolando 2: Quest for the Golden Orchid (75 kronor)

Det råder en kris i Rolando-land då den oberstade piraten Turgut har släpat med sig en otäck flunsa från sjön vilket gjort kung Rolando och hela hans stab läskigt illgröna i ansiktet. Det gäller nu för dig att rulla och pussla dig igenom 45 underbara banor i det absolut bästa spelet till Iphone. Bandedesignen är genial, musiken underbar och humorn fullständigt oslagbar. Ska du bara köpa ett spel till Iphone (eller Ipod Touch) ska du köpa Rolando 2.

## Sway (45 kronor)

En nedrig trollpacka har sprängt hela världen i Sway till småbitar. Alla Lizzys vänner överlevde explosionen tack vare att de är gjorda av slitstarkt tyg, men de är nu utspridda och fångslade på små plattformar lite varstans i världen. Det gäller för dig att svinga dig fram med hjälp av din tumme och rädda polarna i detta fantastiska plattformsspel.

## Real Racing (75 kronor)

En tvättäkta racingsimulator till Iphone som regerar behärdigt. Det låter så märkligt att man instinktivt vägrar tro att det stämmer. Men efter ett par minuter tillsammans med Firemints Real Racing är man övertygad, lite chockerad, överraskad och fantastiskt imponerad. Genial bandedesign, roligt upplägg och tuff musik är bara några av styrkorna.

## 3 måsten till iphone

Det finns hundratals spel till Iphone och vi har testat massor av dem. Här är de tre bästa spelen till Apples ljuvliga lilla speltelefon.



# 06

## anledningar till varför Bioshock fortfarande regerar

Vi berättar varför vi återvänder till Rapture



01

### Stygga storpappor

Hur kan en gammeldags dykar-dräkt fortfarande skrämna byxorna av oss? Designen av den klumpiga men livsfarliga Big Daddy är genial och ett kännetecken för Bioshock. Ödet var fascinerande, Big Daddies var tidigare människor men hänger nu i Rapture, med mord i sinnet.

02

### Fascinerande stad

Rapture kan vara den mest atmosfäriska miljön i ett spel någonsin. Art deco-stilen, det förfallna undervattensparadiset, utopiambitionerna och den tekniska framförhållningen som fördärvade. Ljudledtrådarna om stadens förfall är fortfarande oerhört fascinerande...

03

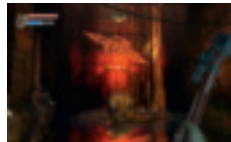
### Praktiska plasmider

Valfrihet är kung. Förutom klassiska puffror bjuder Bioshock också på plasmider. Dessa speciella krafter sitter i protagonistens fingertoppar och elchocker är, förstås, coolt. Att elda upp fiender ännu läckrare. Och telekinesi, som gör omgivningen till ett vapen, är läckrast.

04

### Fantastisk ljudkvalitet

Bioshock låter oerhört väl.



05

### Varierade uppgifter

Variation är nyckeln till ett bra actionspel. En liten detalj som att få spela ett klurigt minispel när vi hackar säkerhetsprogram i Raptures dörrar är roligt och skön avkoppling till all action. Att leda strömmen rätt genom olika rutor är dock även det skönt stressigt, då utmaningen går på tid.

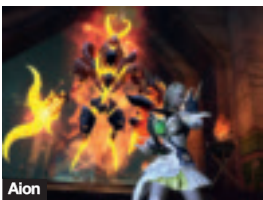
06

### Härligt moraltrubbel

Efter att ha besegrat spelets Big Daddys ställs vi som spelare inför ett moraliskt val, att få välja om de spöklika flickfigurerna Little Sisters ska leva eller tömmas på Adam. Bägge valen har för- och nackdelar, vilket är intressant spelmässigt och på ett personligt plan som får oss engagerade.

## Rätt onlinerollspel för dig

Glöm World of Warcraft nu för guds skull. Flera heta onlinerollspel stundar och vi berättar vilket som passar dig bäst



Aion

### Informationen

Aion är koreanska NcSofts oändligt vackra onlinerollspel i klassisk fantasymiljö. Skapa krigare, magiker, jägare eller präster, grinda loss bland monster och ta till skyarna med figurer utrustade med vingar.

### Hett eftersom...

Aions grafik kan bara beskrivas som underkönt och Cryengine skapar en illusion av en verklig plats. Storyn är bra och påverkar omgivningen och karaktärseditorn ger dig också nästan obegränsade möjligheter.



### Passar det dig?

Aion är ett strömlinjeformat onlinerollspel som ändå har en egen personlighet. Gillar du World of Warcraft men vill prova på något lite pampigare (och framförallt något nytt) kommer Aion att vara något för dig.

### Slutsatsen

För World of Warcraft-nörden som är sugen att testa något annat.



Champions Online

### Informationen

Online-veteranerna Cryptic gör serietidningsrollspel och låter dig designa din egen superhjälte och även ärkefiende. Här finns inga klasser, utan alla kan lära sig alla förmågor och anpassningsgraden är stor.

### Hett eftersom...

Cryptic Studios vet vad de sysslar med, och vad vi spelare vill pyssla med. En drös varierade uppdrag och chansen att detaljdesigna superhjälte med allt från flyg- till multivadsförmågor kan räcka riktigt långt.



### Passar det dig?

Gillar du färgglad serietidningsestetik, cool action och fantasirika superhjälte är detta nåt för dig. Här är du stans stora hjälte, inte bara en namnlös alv eller trist dvärgfjant, och du behandlas givetvis därefter.

### Slutsatsen

För dig som tycker att onlinerollspel vanligtvis kretsar för mycket kring orcher och trollpackor.



Star Wars: The Old Republic

### Informationen

Ädla republiken och ilska Sith-imperiet är i luven på varandra och du väljer sida i Star Wars-experten Biowares heta onlinerollspel. Klasser som smugglare, prisjägare och jedi kommer att kunna väljas.

### Hett eftersom...

George Lucas universum är både bekant och fascinerande och Bioware kan Star Wars vid det här laget. The Old Republic har lagt mycket krut på story och varenda liten datorstyrd figur har en röstkådespelare.



### Passar det dig?

Älskar du Star Wars är detta ett måste. Gör du inte det får du ändå ett episkt rymdäventyr med välsnickrad story, dussintals planeter att besöka och en handling som får dig att känna dig delaktig. Kraften är stark!

### Slutsatsen

Må kraften (att orka vänta på ett pampigt onlinerollspel) vara med dig.

# Klara, färdiga... PSP GO!

Sony är de enda som lyckats utmana Nintendos monopol när det kommer till den bärbara delen av spelvärlden. I oktober lanserar Sony en helt ny onlinebaserad PSP-enhet som lyckas kombinera både fler funktioner med mindre storlek

## 1 Inga mer UMD-skivor

Sony har valt att helt slopa UMD-skivorna till PSP Go vilket gjort enheten både mindre, batterisnålare och mer hållbar. Istället laddar man ned spel från PSN Store och betalar med sitt kreditkort. Det kommer att finnas både nya och gamla PSP-spel tillgängliga liksom Playstation-klassiker och annat.

## 2 Kreditkort kräves ej

Det kommer att gå att köpa en kod i en spelbutik nära dig som man matar in, varpå spelet blir tillgängligt för nedladdning.

## 3 Skärmen är förminskad

Till skillnad från Nintendo som ökat på skärmstorleken för varje ny Nintendo DS-version är PSP Go-skärmen bara 3,8", vilket faktiskt är mindre än tidigare modeller som hade 4,3". Upplösningen är densamma dock, 480x272. Men Sony utlovar om möjligt ännu skarpare grafik än tidigare. Den mindre skärmen sparar på batteriet också, som nu kommer att hålla ungefär dubbelt så länge som på de gamla modellerna.

## 4 Hälften så tung

PSP Go väger bara drygt ett hekto och därmed ungefär hälften av vad den ursprungliga PSP:n vägde och framstår därför som en riktig lättviktare.

## 5 Inbyggt Bluetooth

Tack vare att Go kommer att innehålla inbyggt Bluetooth kommer PSP Go kunna kommunicera med både mobiltelefoner, trådlösa tangentbord och Dual Shock 3-enheter, något Sony planerar att nyttja ordentligt.

## 6 Utskjutbar handkontroll

PSP Go är baserad på samma plattform som Sonys fickdatorer Mylo och har en utskjutbar underdel som döljer styrkors och knappar. Hopfälld är den 56% mindre än den gamla PSP:n.



## TEKNISKA specifikationer

**Tillverkare:** Sony  
**Pris:** 2995:-  
**Premiär:** Oktober  
**Färg:** Svart (bild) eller vit  
**Lagringsmedia:** 16 GB flashminne  
**Anslutningar:** Bluetooth, wifi, USB  
**Bild:** 3,8"-skärm 480x272 pixlar  
**Färger:** 16 770 000  
**Storlek:** 128x69x16mm  
**Vikt:** 158g





#### INFORMATION

Namn Alex  
Längd 198 cm  
Vikt 136 kg  
Favoritmat Alex  
Specialitet Suplex  
Känd från Street Fighter III

## Profilen: ALEX

Capcoms tuffa stjärna fick finna sig i en undanskynd tillvaro som gästinhoppare i samlingsspel

## HULK HOGAN-GATUFIGHTERN FRÅN BRONX

En gång var ett nytt Street Fighter-spel tänkt att inte ha Ryu i huvudrollen. Genom hela planeringen var det istället Alex som skulle vara stjärnan, som representant för den nya generationen gatukämpar, komplett med ruffig graffitibakgrund och sliten stil.

Men Capcom fick kalla fötter och stoppade in Ryu och Ken, och genast blev Alex mindre viktig. Den väntade stjärnstatusen kom av sig och Alex fick nöja sig med inhopp i olika medelmåttiga samlingsspel eller att stå i bakgrunden medan de förhatliga karatenissarna fick glänsa vidare. Men

trots att Ryu stal rampljuset fick Alex rejält med uppmärksamhet, tack vare sin grymma design och fräscha rörelsemönster. Alex är som en smidig version av Zangief, som snabbt kan röra sig närmare och komma inom räckhåll. Hans grymma pålkranar och suplexer gör att du absolut inte vill ha honom där. Man är inte ens säker i luften ovanför honom då han snabbt kan kroka fast sin motståndare och göra en tjuvig nertagning.

Capcom baserade Alex på en ung Hulk Hogan. Mest tydligt är det när han möter den gigantiske

Hugo, som i sin tur är baserad på Andre the Giant, där de båda bröstar upp sig i en klassisk konfrontation. Överhuvudtaget kantas Alex liv av rivaliteter, och han är på det hela taget en mer intressant huvudperson än den lite träge, stoiske Ryu men fick alltså ändå stå tillbaka.

Nästa framträdande blir i det småhysteriska Wii-slagsmålet Tatsunoko vs Capcom, men vi hoppas och tror att Capcom kommer att ge Alex en ny chans i nästa riktiga Street Fighter-spel.

**Mikael Sundberg**

## GENOM ELDEN ELFVING

Dragonforce-låten Through the Fire and Flames innehåller 3722 noter (Expert) och är den svåraste någonsin i ett Guitar Hero-spel.



## DISKUTERA NU!

Diskutera, blogga och läs mer om detta ämne på [www.gamereactor.se](http://www.gamereactor.se)

# JAG! POWERPLAYER I GUITAR HERO

Elfving kåserar om plastrock och den nya sortens high score

Guitar Hero, Rock Band och alla deras uppföljare är de ultimata casual-spelen. Alla kan samlas kring dem på lika villkor och bara spela utan att behöva prestera. Alla känner igen musiken och plastinstrumenten är inte lika nördiga som handkontroller, inte sant? Nej. Det är precis tvärtom. Inte sedan arkadspelens dagar har jakten på perfektion och nya high scores varit lika intensiv.

Visst, vi har kunnat jämföra poäng ända sedan det första Guitar Hero, men det var när killen vid smeknamn "iamchris4life" som första plastrockare i världen kurrade varena en av de 3722 noterna i Dragonforce-låten Through the Fire and Flames (expert-nivån), som tävlingsandan höjdes markant inom Guitar Hero-världen. Det ingen trodde var fysiskt möjligt visade sig gå alldeles utmärkt och ketchup-effekten sporrade nya rekordjagare. Chris rekord slogs förstås, tack vare bättre Star Power-taktiker, och jakten var igång.

Rekordhysterin nådde ännu högre höjder efter att Guinness lanserade en TV-spelsutgåva av sin klassiska rekordbok. I 2009 års upplaga berättas om 14-åriga Danny Johnson från Texas som skrapade ihop svindlande 973 954 poäng på Through the Fire and Flames och enligt legenden lirade Danny sönder 80 plastgitarer under sin träning inför rekordförsöket...

Svårighetsgraden dämpades lite efter Guitar Hero III: Legends of Rock, men i och med Guitar Hero: Metallica har man återupptagit flörtandet med de mest fingerfärdiga spelarna. Eller tåfärdiga, snarare; i Metallica-spelet gäller den nya svårighetsgraden "Expert Plus" bara för trumläget och de dubbla baskaggepedalerna. Chefredaktör Hegevall har berättat att han i

skrivande stund har ägnat 200 speltimmar åt de tuffaste dubbelkaggebitarna och att se honom i vildsint trumaktion är en fröjd.

Att inkludera en bredd i mängden svårighetsgrader, att få med spellägen för både amatörer och proffs, är skenbart en enkel detalj men det kräver mycket extra ansträngning. Både Neversoft och Harmonix ska ha en eloge för att man verkligen anstränger sig för att peta dit de där extra noterna i sina låtar och att man även som i Guitar Hero: World Tour lagt till ett

## En av Activisions produkttestare har berättat att han har ägnat 200 speltimmar åt de tuffaste Ulrich-bitarna...

entonigt beginner-läge. De grymma vill känna sig grymma och de kassa vill inte känna sig för kassa. Framförallt ska alla kunna känna att det går att bli bättre.

Att spela för att nå en hög poäng har länge ansetts som ohippt, även bland oss spelnördar själva. Poängjakten har varit en mossig kvarleva från 80-talet som är lite fulare än att bara avnjuta en bra historia eller den senaste grafikmotorn. Men det är när vi utmanar oss själva som de absolut starkaste känslorna uppstår, vare sig det handlar om triumf, ilska eller en känsla av förbättring.

Förfiningen av reflexer och öga/handkoordination är en personlig kamp, där delaktigheten med vad som händer på skärmen är total. För den typen av spelande finns idag många välsnickrade utmaningar, och jag är glad att någon håller räkningen.

Jonas Elfving

## MR. EXPERT

När tjurigheten tar överhanden



## Elden och flammorna

Nej, jag tog inte varje not. Min nördighet hade gränser. Jag landade på blygsamma 80% och ynka tre stjärnor. Men... jag klarade THROUGH THE FIRE AND FLAMES på expert-nivån i Guitar Hero III. Det är ett härligt spelminne, den där måndagkvällen; chilinötterna, soffan och min seger över Dragonforces 200 bpm-helvete. Att säga "äntligen" vore en underdrift. Vi snackar löjliga sex månader lika regelbundna som misslyckade försök. Långsamt, långsamt blev jag dock bättre. Bekvämare med Sam's Solo, Herman's Solo och... introt. Det FÖRBANNADE INTROT. Jag blir arg bara jag tänker på det.

De 30 första sekunderna var visserligen lätta om man kunde "TAPPING", att slå an flippern med armbågen och använda bägge händerna på knapparna. Vilket jag aldrig lärt mig. I stället satt jag som en vettberövad korsning mellan en skraddare och en skotstek, med högra hälen på gröna knappen, och spelade sedan de övriga noterna som vanligt. LARS ÜMLAUTS humör sabbades många gånger när publikens burop nådde hans sminkade öron.

Efter ett avklarat intro var det i regel smidig segling i fem minuter, fram till solodelen. Till skillnad från JORDAN i Guitar Hero II, vars svåra partis mappning knappt hade någon grund i vad vi brukar kalla verkligheten, var Dragonforces låt alltid överkomlig, åtminstone i teorin. Den var snabb, men åtminstone logisk, och envisheten tog mig alltså till slut genom prickträsket den där måndagen.

Through the Fire and Flames är en BARNLEK för många, men för mig är låten tveklöst den STÖRSTA SPELUTMANING jag utsatt mig själv för. Och ordentliga utmaningar är sällsynta i dagens spelklimat. Jag intervjuade Harmonix en gång (innan Neversoft tog över Guitar Hero) och fick höra något intressant. Alla Guitar Hero-låtar är egentligen som PLATTFORMSBANOR, menade de. Vi skuttar fram och tillbaka, fast i själva musiken, och ett litet felsteg kan sabba precis allt.

Därför är Through the Fire and Flames en av 2000-talets bästa och mest tidsdefinierande plattformsbanor. Och minnet av att fixa den är ett gott sådant. Jag sprang genom eld och lågor, hela vägen. Och känslan var... varm.

Jonas Elfving

## Guitar Hero 5 ute snart

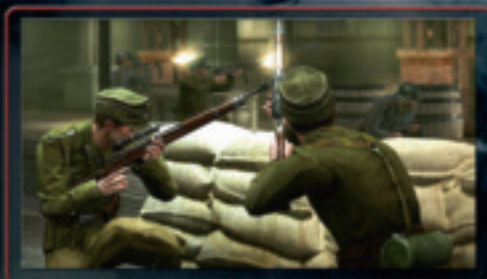
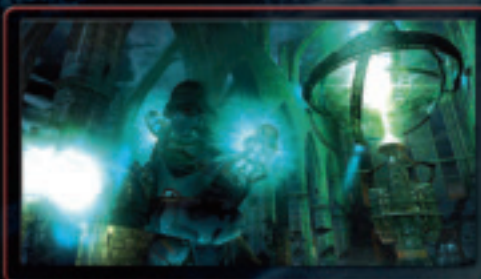
Neversoft och Activision släpper ifrån sig Guitar Hero 5 i september i år. Räkna med rock!



# Wolfenstein™

"THE GODFATHER OF FIRST-PERSON SHOOTERS RETURNS"

XBOX 360 THE OFFICIAL MAGAZINE



7TH AUGUST 2009



PLAYSTATION 3



Games for Windows



XBOX 360

XBOX LIVE



ACTIVISION®

© 2009 Id Software, Inc. All rights reserved. Published and distributed by Activision Publishing, Inc. under license. Wolfenstein™ is a trademark and ID® is a registered trademark of Id Software, Inc. in the United States and some other countries. Activision.com is a registered trademark of Activision Publishing, Inc. All rights reserved. 2 and PLAYSTATION are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Windows, the Windows Vista Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies, and Games for Windows and the Windows Vista Start button logo are used under license from Microsoft. All other trademarks and trade names are the property of their respective owners. All rights reserved.

## Vad händer *med* hösten?

Jonas Mäki kåserar om alla de obligatoriska förseningarna som inneburit stora hål i releaselistorna i höst...



**HÖSTENS STORSPEL FÖRSENADE** Bioshock 2 är ett av flertalet höstspel som försenats till 2010. Mafia 2, Singularity, MAG, Max Payne 3, Bayonetta, Splinter Cell: Conviction och Red Dead Redemption kommer inte heller att ha premiär förrän till våren. Elaka rykten hävdar att Mafia 2 kommer först nästa höst.

### DISKUTERA NU!

Diskutera, blogga och läs mer om detta ämne på [www.gamereactor.se](http://www.gamereactor.se)

## Mafia 2, Bioshock 2, Max Payne 3, Red Dead Redemption och Splinter Cell. Försenade till 2010

Många av höstens hetaste spel har försenats med upp till sju månader. Vi berättar vilka och av vilka anledningar.

Det här med förseningar är ju gammal skåpmat för oss spelare. Att ett spel kommer i tid är nästan mer ovanligt än att det inte gör det. I alla fall bland storspel. Vilket egentligen är något ganska unikt för vår bransch. Visst händer det att filmer skjuts fram som den nya Harry Potter-rullen som ju egentligen skulle ha kommit redan i julas eller Brüno som fick klippas om efter en viss King of Pops oväntade bortgång och flyttas någon vecka. Men det är ingen som räknar med att en film ska bli försenad, det är trots allt ganska ovanligt. Samma sak med all annan underhållning, oavsett om vi snackar musik, teater eller festivaler. Eller sport eller något helt annat. Man skjuter inte upp saker. Publiken blir vansinnig.

Ja, och så finns det spelen. Och visst blir vi vansinniga, men står ändå fredligt med mössan i handen, snällt väntandes på att få spela. Allt det här är ett tecken på att spelbranschen fortfarande är en förhållandevis ny industri som är svår att förutse och överblicka. Upprinnelsen till denna krönika är naturligtvis Take Twos besked om att Bioshock 2, Mafia II och Max Payne 3 ansluter sig till Red Dead Redemption och skjuts upp till första

halvåret 2010. Första halvåret 2010 alltså. Det kan alltså bli så sent som i juni. Men hur många av er tror egentligen att Take Two tänker bränna allt krut och släppa alla sina storspel under ett så kort intervall att de tvingas konkurrera med sig själva? Nej, det tror faktiskt inte jag heller utan vi kan nog räkna med att minst ett av dessa fyra spel kommer först nästa höst. Det här gör spelbranschen till en mardröm för investerare som vill ha en säker avkastning. För visst investeras mer pengar i spel från oss konsumenter, men plötsligt har Take Two inga titlar alls i år. Bara sjukt mycket utgifter.

Argumenten för att försena ett spel brukar låta ungefär likadant. Kvaliteten på spelet höll inte måttet och det måste byggas på och göras om. Märkligt ofta brukar förseningar dock inte alls göra spelen bättre, och i fall som det sex månader försenade Haze, den eviga långbänken Too Human eller taffliga onlinetjänsten Home kan man inte låta bli att fundera över vad den extra utvecklingstiden faktiskt användes till och om man inte kunde ha förutsett behovet av rejält med extra utvecklingstid tidigare istället för att skjuta på dem flera gånger i små etapper. Sanningen är att man nog faktiskt kunde ha gjort det. Att Take Two redan nu kan slå fast att tre stora spel som skulle ha kommit i höst inte kan släppas inom det närmsta halvåret ger en ganska bra bild av hur det faktiskt ofta fungerar (även om Take Two i fallet med just dessa spel sannolikt har en helt galen kvalitetskontroll). Så varför skjuts spelen fram så sent då? Det beror på en hel rad orsaker där utgivarna märkligt ofta har ett finger med i spelet minst lika ofta som utvecklarna.

En utvecklare månår främst om sitt verks kvalitet och vill alltid ha mer tid för buggtestning och finputsning, vilket dock samtidigt betyder att man sätter utgivaren på punktanten eftersom denne plötsligt inte har något spel att ge ut och därmed inte får in de inkomster man räknat med. Ofta fungerar det så att utvecklarna får en allt mindre del av vinsten i takt med att förseningarna ökar som ett slags löfte till utgivarna för att se till att ett spel blir klart i tid. Att släppa ett dåligt spel är givetvis meningslöst eftersom det alltid skadar studios anseende, hur ska man kunna knyta till sig stora utgivare och få bra förskottsbelägg om man bara har skräp på meritlistan? Vissa förseningar är alltså bara bra, trots att det kan resultera i mindre intäkter eftersom försäljningen kan bli högre och man har chansen att bli en prestigestudio. Men det är en härfin avvägning. Inget Mafia II i år, oavsett...

Jonas Mäki

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

### Och så har vi Gran Turismo 5

Det var tre år och sex månader sedan Sony utannonserade Gran Turismo 5, ett spel som vi mest troligt inte kommer att få spela på många månader.

### Tre långa år och 500 miljoner kronor senare...

Det var under E3-mässan 2006 som Sony först visade upp Gran Turismo 5, då kallat Vision Gran Turismo. Vision Gran Turismo blev sedan Gran Turismo HD och på grund av en problematisk utvecklingsfas bestämde sig Polyphony att släppa Gran Turismo HD som nedladdningsbart spel. Det man fick var två banor och en handfull bilar och trots urläcker 1080p-grafik mottog HD-versionen bitisk kritik för sin stela bilfysik. Ifjol släpptes Gran Turismo 5 Prologue som precis som i fallet den matiga Prologue-versionen av GT 4, var ett köttigt demo som tydligt skulle visa upp styrkorna i Polyphonys omgjorda spelsystem. Miljontals (3,3 miljoner) förväntansfulla fans köpte Gran Turismo 5 Prologue för att få smaka på det färdiga spelet. Men sen hände det ingenting.

Under årets E3-mässa visade Polyphonys Kazunori Yamauchi upp en filmnutt av Gran Turismo 5 som innehöll Nascar-racing och WRC-sträckor/bilar. När vi kommer att få ta del av den färdiga versionen av GT 5 avslöjades dock inte och på frågan om när vi kan vänta oss att spelet släpps svarade Yamauchi såhär: "170 personer har arbetat i över fem år med det här spelet. Vi är så gott som färdiga, och skulle absolut kunna släppa det nu, vi skulle å andra sidan även kunna finputsa i ytterligare ett år. Allting handlar om timing." Just nu arbetar Gran Turismo-teamet hos Polyphony med PSP-versionen av Gran Turismo 4.

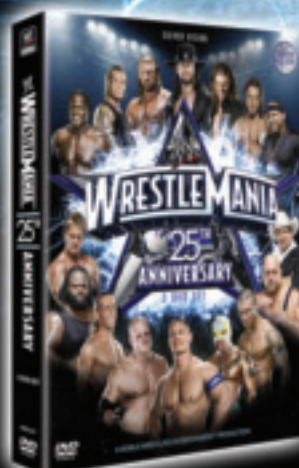




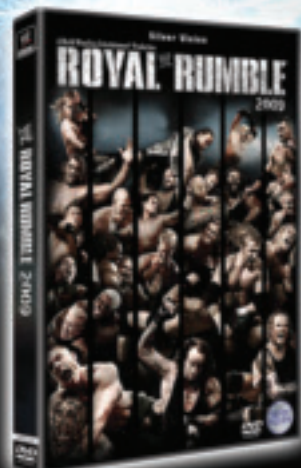
# NU I SVERIGE!

# WRESTLEMANIA 25<sup>TH</sup> ANNIVERSARY

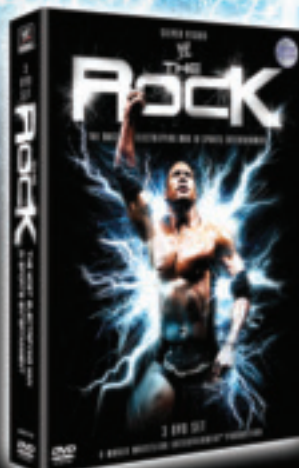
ALSO AVAILABLE AS A LIMITED  
EDITION VERSION AND IN BLU-RAY



UTE 6 JULI!



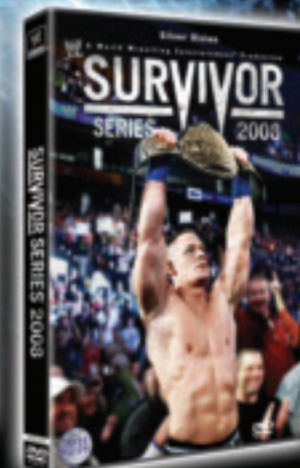
UTE NU!



UTE NU!



UTE NU!



UTE NU!

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



www.wwevideo.com



Premiär 2010

## God of War 3

Plattform **Playstation 3** Utvecklare Sony Santa Monica  
Utgivare Sony Speltyp Action

**KILLARNA PÅ SONY** Santa Monica-studio måste klia sig i huvudet. Trots grovt övervåld och till och med en hel del naket i flera år har God of War aldrig skapat någon moralpanik. Så nu tar de i från tårna. God of War III är både större och snyggare men framför allt brutalare än alla tre tidigare spelen. Om det inte räcker med att riva av hornen på ett mytologiskt kreatur och pröva på lite improviserad hjärnkirurgi, så kanske möjligheten att helt sonika långsamt slita huvudet av en snubbe skapar rubriker, uppmärksamhet och ännu större framgångar. Inte för att det behövs, för God of War-serien har bjudit på tre klockrena titlar och vi har inga som helst tvivel på att även det här spelet blir en höjddare. Redan tidigt nästa år är det dags att utplåna resten av den stackars grekiska mytologin.

Mikael Sundberg



### MILJONER VAPEN

Du kommer aldrig stöta på samma vapen två gånger i Borderlands. Mängder av olika kompatibla vapendelar garanterar miljontals olika kombinationer, så chansen att du ska hitta en puffra just för din smak är mildt sagt god.

### HELT NY GRAFIK

Borta är den småtrista grafiken. Gearbox provar istället något nytt med ett cel shadat actionäventyr komplett med inslag som tycks vara hämtade ur spel som Final Fantasy och Twisted Metal.

### MÄTNYTTIGT

När man avrättar fiender släpper de ifrån sig olika typer av vapen och precis som bland annat i Diablo slumpas attribut, egenskaper och kvalitetsnivåer fram och tanken är att man aldrig ska behöva stöta på samma vapen flera gånger.

Premiär OKT



## Borderlands

Plattform **PC / Playstation 3 / Xbox 360** Utvecklare Gearbox  
Utgivare 2K Games Speltyp Action

**BORDERLANDS DÖK UPP** som en ordentlig överraskning när det visades för första gången 2007. Ett öppet, massivt actionspel med rollspelsinslag på en utomjordisk planet där vapen slumpades fram på samma sätt som i Diablo kompletterat med brutala fordonstrider. Det kändes redan då som en

högintressant mix, men även om det var tekniskt snyggt och hade ett intressant koncept, var det något som saknades. Men så hände något och det blev helt tyst kring Borderlands. Och när det dök upp igen strax innan sommaren hade Gearbox lyckats hitta precis det som saknades, nämligen personlighet. Högupplöst grafik och stereotypa kämpar hade skyfflats åt sidan till förmån för en tecknad stil som närmast påminde om Jamie Hewletts kultförklarade serie Tank Girl och Borderlands hade äntligen ett lika spännande utseende som innehåll.

Om du inte hängt med i exakt vad Borderlands är, kommer här en snabbkurs. Den mindre gästvänliga

planet Pandora har börjat befolkas av koloniserare som är på jakt efter en ny planet att slå sig till ro på. Dock visar det sig att Pandora är befolkad av en mängd sura varelser som har fritidsintresset människoätning. Många tröttnar därför på den otrevliga stenkulpen och beger sig därifrån. De som stannar kvar arbetar i gruvor eller försöker försörja sig på mer elakartade sätt vilket resulterar i ett hårt samhälle präglat av total anarki.

Fyra olika karaktärer står till grund för Borderlands fyra olika klasser med grundfärdigheter som läkekonst, distansvapen eller närstrid. Under spelets gång får man självfallet även möjlighet att utveckla både nya



Premiär 2010

## Super Mario Galaxy 2

Plattform **Wii** Utvecklare Nintendo  
Utgivare Nintendo Speltyp Plattform

**OKEJ, SÅ DET KOMMER** kanske inte att bli lika magiskt. Den andra koppen kaffe smakar aldrig lika bra som den första. Men när Nintendo följer upp Super Mario Galaxy, 2007 års bästa spel, finns flera eggande detaljer. Först och främst medverkar en viss grön dinosaurie denna gång och att få se Yoshi åka slangbellestjärna tillsammans med Mario gör smågrus av våra cyniska murar. Yoshi får olika förmågor när han äter frukt, kan svinga sig med tungan över stup och även sväva som en ballong. En viss procent av banorna från det första spelet kommer att återvända med nya uppdrag, men till 90% består Super Mario Galaxy 2 av nya banor som inte fick plats i föregångaren. Och det ryktas om att Koopa-ungarna från 2D-spelen ska återkomma...  
**Jonas Elfving**



färdigheter och talanger så man ska kunna skraddarsy sin hjälte att passa den egna spelstilen. De rollspelsliknande inslagen i Borderlands stannar dock inte där och under strid packas skärmen med mängder av

## Fienderna är slumpmässigt genererade

information. Om man avlossar en blysalva mot en fiende ser man exempelvis hur mycket skada skotten gör i form av siffror som sprutar omkring, föremål som tappas

på marken markeras med en informationsruta och liknande. Men det kanske mest imponerande är vapnen. Förutom att man kan spendera erfarenhetspoäng på nya färdigheter eller förbättra de man redan har finns det nämligen ett vapensystem som är något utöver det vanliga. Puffrorna sätts samman av olika delar och ursprungligen skröt Gearbox om runt 600 000 olika vapen, vilket man nu har uppgraderat till smått ofattbara miljontals olika skjutdon i olika konfigureringar. Ingen risk att man tröttnar på arsenalen, alltså.

Under årets E3-mässa avslöjade Gearbox för Game-reactor att även fienderna kommer att vara slump-

mässigt genererade. Allehanda utomjordiska varelser och annat patrasck kan därmed få sina färdigheter korsade med varandra. Detta ska garantera att även om man träffar på en fiende som man mött tidigare, kan den ha helt andra färdigheter än andra av samma ras.

Gearbox har de senaste åren släppt flera medelmåttiga spel, men om Borderlands blir lika bra som det verkar bli kan det bli riktigt, riktigt bra. Tack vare den nya stilen känns Borderlands äntligen intressant och inte heller lär det finnas någon risk att det försvinner i mängden.

**Jesper Karlsson**



#### TOCA: RACE DRIVER

I Dirt 2 har Codemasters lånat ganska friskt från de två första Toca: Race Driver-spelen (inte Grid). De datorstyrda motståndarna snackar med varandra, häcklar dig om du kör om dem och skrattar när de vinner. Vårst är Ken Block som med sin nasala stämma ofta skrockar över sin förmåga att alltid hamna på prispallen.

#### MINDRE AGGRESSIVITET

I Race Driver: Grid var de datorstyrda motståndarna hutlöst aggressiva, snudd på psykotiska. I Dirt 2 har Codemasters haft den goda smaken att lugna ned dem en del.

#### SNABBT, MEN INTE SUPERSNABBT

Det första spelet var ultrasnabbt. Ibland så snabbt att man helt enkelt inte hade tid att beräkna kurvtagning eller bromsa. Speltempot i Dirt 2 är något lägre, vilket känns alldeles utmärkt.



#### FÖRSTÖRBARA STENAR

För första gången någonsin i ett renodlat rallyspel kan man i Dirt 2 nu förstöra sin omgivning, ja, om man nu vill använda sin svindyra rallybil som murbräcka vill säga. Kör man exempelvis in i ett stenstaket trillar det sönder.

## Colin McRae Dirt 2

Plattform PC / Playstation 3 / Xbox 360 Utvecklare Codemasters Utgivare Codemasters Speltyp Racing

### RALLYSPORTEN ÄR FÖRLORAD MENAR VISSA. WRC

tappar i popularitet och har så gjort i flera år. Ett antal av de största fabrikssteamen drog sig ur ifjol, och Sebastien Loeb vinner precis allt som överhuvudtaget går att vinna. Men medan rallysporten lider här i Europa frodas den, växer och blir allt starkare på andra sidan Atlanten.

Ja, rally är stekhett i USA och det har vi främst två välkända herrar att tacka för. Travis Pastrana och Ken Block, två gamla kompisar som tillsammans tävlat i allt från motorcross till stock car-racing som under de senaste åren gjort vad Colin McRae förutsåg skulle ske inom sin favoritsport. Rally har blivit extrem sport. Sträckorna kortare, inte sällan indragna inuti enorma arenor. Stjärnorna är coola, sponsorererna är tillverkare av välkända livstilsprodukter och rallyn har blivit lite mer show, och lite mindre skogsmulle.

Codemasters tog fasta på detta redan för ett par år sedan då rallyn var under utveckling i USA. Colin McRae

Dirt var skitigare, snabbare och mer extremt än något annat rallyspel och presentationen andades extrem sport-evenemang. Med uppföljaren tar de ännu ett steg i rätt riktning och tillsammans med främst Ken

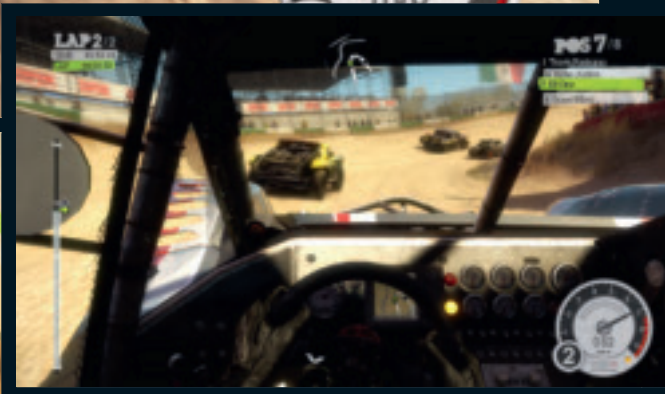
## Dirt 2 är vansinnigt, larvigt snyggt..

Block har de utvecklat Dirt 2 mot ett ännu mer extrem sportdoftande upplägg proppat med attityd.

Den första och största nyheten som slår mig då jag



**ÖVANTADE BILMODELLER**  
Colin McRae Dirt 2 innehåller givetvis alla de vanligaste rallybilarna. Här finns dock även en rad otippade kärror som exempelvis 350Z och BMW Z4.



**FANTASTISK LJUSSÄTTNING**  
Ljuset i Dirt 2 är något av det bästa vi sett, någonsin. Kvällsolen värmer det ljusbruna gruset och skuggorna från bilarna ser så verklighetstroga ut att Petter nästan svimmar.

**ULTRASMYGGA SKADOR**  
Realtidsdeformeringen i Colin McRae Dirt 2 är inget annat än mästerlig. Plast, plåt och gummi lossnar från bilen och ibland måste man veja då en framföriggande källa tappat hela bakspoilern.

**HILL CLIMB-MONSTER**  
Dirt 2 kommer, precis som föregångaren, att innehålla en hel rad olika discipliner. En av dem heter "Trailblazer" och är en ny form av hill climb-racing. Wide body-kit och enorma vingar hör till denna racingklass.

startar en tidig version av Colin McRae Dirt 2 är att Codemasters tagit konceptet med ett komplett team från Toca Race Driver-spelen. Till sitt förfogande har man nu en husbil där man lever, lär, stylar sina bilar och för resultat. Framför den står en rad kärror och väntar på att få bli testade på diverse sträckor. Ju längre in i karriärläget man kommer desto fler bilar får man, och har råd att köpa. Utanför husbilen står det även publik, det säljs korv och i vinden vajar sponsorflaggor och vimplar. Känslan av racing är omedelbar och Codemasters lyckas, med så enkla medel, förmedla en genuin känsla av modernt rally bara på några sekunder.

Väl i förarsätet med gasfoten nedtryckt till plåten märks nästa stora förändring gentemot föregångaren; Codemasters har kasserat bilfysiken från det förra spelet och börjat på ny kula. Körkänslan i Dirt 2 påminner om Colin McRae 4.0. Bilen väger mer än vad den gjorde i Dirt, speltempot är en aning långsammare och det går nu återigen utmärkt att åka på ruskigt breda förställ så gruset sprutar för att i sista sekund bryta upp och lägga returen genom hela kurvan. Efter att ha nått Marockosträckorna i förhands-versionen i flera timmar är jag övertygad om att Dirt 2 kommer att erbjuda en mer belöande och beroende-framkallande körning än

föregångaren. I skrivande stund har Codemasters fortfarande åtta veckor kvar av polerande innan de släpper lös den digitale Ken Block i rallyskogarna. Det är därmed nästan läskigt att tänka på hur snyggt det här spelet kommer att vara vid release med tanke på att vår E3-version färdigställdes i maj och är snyggare än allt annat i genren, med rätt fet marginal. Dirt 2 är så nära fotorealism man kan komma idag med sinnessjuk modellering, underbara texturer och en belysning som fått flera av oss att kippa efter andan. Recensionen kommer redan i nästa nummer, missa för guds skull inte det.  
**Petter Hegevall**



**INTE SÄRSKILT SNYGGT**  
Lågupplösta texturer, kantiga modeller och bleka effekter. Namco har fortfarande två månader på sig att putsa, vilket i den här världen mycket väl kan innebära att det färdiga spelet ser betydligt snyggare ut än den alpha-version vi testade. Vi kan ju alltid hoppas.

**FÖRSTÖRBARA BANOR**  
Precis som i Dead or Alive 4 kan man nu förstöra en vägg och flytta fighten till ett annat rum genom att slå sin inträngda motståndare med ett hårt slag. Det fungerar på samma sätt om man kastar den man slåss mot i marken.

**EFFEKTIVT URSINNE**  
Rage-mätaren är ny i Tekken 6. Varje gång man håller på att dö börjar man skimra rött och blir nästan 30% starkare än vanligt. Ursinnesstryki

Premiär 12 OKT

## Tekken 6

Plattform **Playstation 3 / Xbox 360** Utvecklare **Namco**  
Utgivare **Namco** Speltyp **Fighting**

**DEN FÖRSTA OCH STÖRSTA** förändringen som skett i Tekken 6 får jag smaka på redan i den första ronden vid min testspelning av förhandsversionen. Det har snackats ganska mycket om Namcos nya "Rage"-system på förhand och trots vissa balanseringsproblem med arkadspelet verkar den här funktionen fungera riktigt bra

i konsolspelet. Varje gång man håller på att förlora och bara har en liten pyttegnutta liv kvar i sin mätare aktiveras "Rage" och ens fighter omges av ett rött skimmer. Under tiden då man befinner sig i Rage-mode blir ens karaktär avsevärt mycket starkare och man kan då (såklart) åsamka ganska rejält med skada och inte helt sällan vända matchen till ens egen fördel.

Tekken 6 innehåller sex nya karaktärer och hela 42 figurer sammanlagt. Jag testade såklart att spela med alla de nya kämparna (Bob, Leo, Miguel, Zafina, Alisa och Lars) och fattade omedelbart tycke för Miguel. Spansk matador med urtjusiga byxor som slåss propert,

stiltigt och gentlemannamässigt med en effektiv kung-fu-stil proppad av starka sparkar. Imponerade gjorde även Bob som känns snabb trots makaber fetma, och rolig på ett sätt som Street Fighter IV-fettet Rufus faktiskt aldrig blev.

Svensken Lars Alexandersson var även han rolig att känna på. Han påminner om Jin en del, fast med mer akrobatik, och han kommer nog att kunna bli giftig i turneringsspel tack vare hans snabbhet. Mina intryck från Tekken 6 är överlag mycket positiva. Det är inte särskilt snyggt, men larvigt roligt och innehållsrikt.

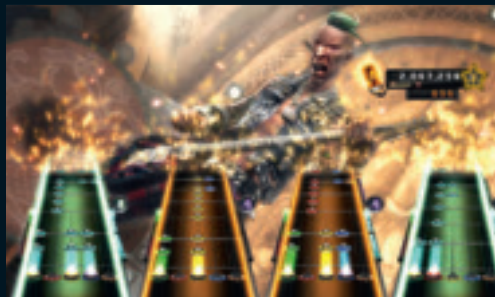
**Petter Hegevall**



## White Knight Chronicles

Plattform **Playstation 3** Speltyp **Rollspel** Premiär **April 2010**

När organisationen Wizard invaderar kungadömet Balandor förvandlas den föräldralöse Leonard magiskt till den vite riddaren och ger sig av för att besegra den mörke riddaren Dregias. Det blir startskottet på ett 100 timmar långt äventyr, till bredden fyllt med japanska rollspelsfioskler. White Knight släpps till våren.



## Guitar Hero 5

Plattform **PS3 / Wii / X360** Speltyp **Musik** Premiär **September**

Även om Guitar Hero 5 ser ut att bli ett säkert kort med mer av allt, kommer Neversoft ändå bjuda på några förändringar i konceptet. Fler partylågen, sex stjärnor och ingen gemensam star power är några av nyheterna. Lägg Bob Dylan, Rush och Zakk Wylde till detta och du har en rocktitel att se fram emot.



## Resident Evil: The Darkside Chronicles

Plattform **Wii** Speltyp **Action** Premiär **November**

Action-specialisterna Cavia förvandlar Resident Evil 2 till ett hektiskt ljuspistolspel till Nintendo Wii i höst. Resident Evil: The Darkside Chronicles fyller i de storymässiga luckorna och sträcker sig storymässigt fram till Code: Veronica. Men mest handlar det om att skjuta zombies förstås. I drivor.



## Red Steel 2

Plattform **Wii** Speltyp **Action** Premiär **2010**

Efter en medelmåttig första Red Steel-del är det upp till bevis för Ubisoft, som tänker utnyttja precisionen i Wii Motion Plus för att äntligen ge oss riktigt pistolviftande och svärdsvingande i första-personsperspektiv. Om de lyckas kommer detta att bli riktigt, riktigt läckert. Vi håller tummarna.



## Little Big Planet PSP

Plattform **PSP** Speltyp **Plattform** Premiär **Höst**

När Sackboy intar PSP senare i vinter gör han det med full kraft. PSP-versionen innehåller 30 nya banor att leka sig fram genom och samma möjligheter att konstruera egna banor och dela med sig av dem som i Playstation 3-dlton från i höstas. Dessutom är grafiken redan nu av bärbär toppklass.



## Mass Effect 2

Plattform **PC / Xbox 360** Speltyp **Rollspel** Premiär **2010**

Mass Effect 2 börjar ta form och till våren är det dags för Shepard att kämpa vidare för att rädda galaxen. Ja, bokstavligen kämpa vidare eftersom spelet fortsätter från din gamla sparfll från attan. Förbättrade stridsmöjligheter och ett ännu bättre dialogsystem ska skapa ett filmiskt äventyr utan dess like.



## Mario vs Sonic 2

Plattform **DS / Wii** Speltyp **Party / Sport** Premiär **November**

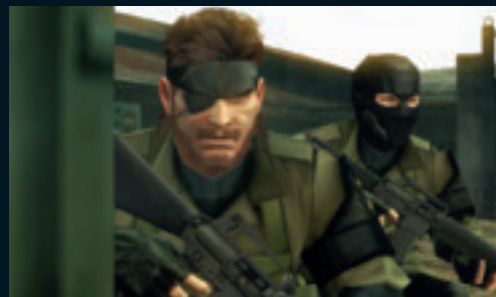
Med ett vinter-OS i antågande tar förstas Sega chansen att återigen göra stålars på Mario och Sonics virtuella svett. I Mario & Sonic at the Winter Olympic Games ska vi vifta Wii-fjärer och stå på balansbrädan i grenar som slalom, skridskor, curling och ishockey. Allt med några av spelvärldens charmigaste lirare.



## Homefront

Plattform **PC / Playstation 3 / X360** Speltyp **Action** Premiär **2010**

Detta kan bli riktigt röjligt. I Kaos Studios förstapersonsskjutare Homefront har Nordkorea invaderat USA och hotet måste förstas bemötas av dig. För manus står John Millus (Red Dawn, Apocalypse Now) om om du gillade Frontlines: Fuel of War kommer du mysa fett; här finns flera av den titelns fordon och vapen.



## Metal Gear Solid: Peace Walker

Plattform **PSP** Speltyp **Action** Premiär **2010**

Året är 1974. Tio år har passerat sedan händelserna i Metal Gear Solid 3: Snake Eater. En okänd militär styrka invaderar Costa Rica, vilket tvingar invånarna att ta hjälp av legoknektar. I Metal Gear Solid: Peace Walker bjuder Hideo Kojima på mer agentsnygeri och det tycks även vankas co-op-spel. Härligt!



## Lead and Gold: Gangs of the Wild West

Plattform **Playstation 3 / Xbox 360** Speltyp **Action** Premiär **Våren**

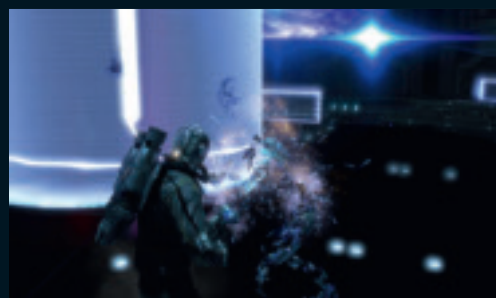
Nästa vår blir det nedladdningsbar western för hela slanten, då släpps nämligen svenska Fatsharks Team Fortress-inspirerade Lead and Gold: Gangs of the Wild West till PSN och Xbox Live Arcade. Räkna med maffigt multiplayer-röj med bankrån, revolverdueller och annat som hör western till.



## DJ Hero

Plattform **Playstation 3 / Wii / Xbox 360** Speltyp **Musik** Premiär **Nov**

Sent i höst släpper Activision DJ Hero komplett med ett turntable med alla grundfunktioner. Själva spelet påminner i sig en hel del om Guitar Hero-upplägget. Över 100 tillgängliga låtar från artister som N.E.R.D., Jay-Z, Gorillaz och Black Eyed Peas utlovas samt nedladdningsbar musik från dag ett.



## Dark Void

Plattform **PC / Playstation 3 / X360** Speltyp **Action** Premiär **2010**

Capcom har precis försenat det kommande Dark Void, som för varje gång vi träffar utvecklarerna Airtight Games, ser bättre och bättre ut. Här blandas Tron med Rocketeer i en spelbar actionthriller som kretsar kring piloten Will som störtar i Bermuda-triangeln och vaknar upp i ett alien-invaderat tomrum.

# REAKTION

Reflektioner & reaktioner  
Läs våra bloggar på [www.gamereactor.se](http://www.gamereactor.se)



**EARTHQUAKE**  
(SAMURAI SHODOWN)

Om man är 285 centimeter lång, 626 kilo tung och med en ganska rejäl brist på kontroll av sina kroppsfunktioner är kanske inte ninja det bästa av karriärsväl. Det stoppar dock inte SNK-knäppgöken Earthquake. I ett spel där de flesta är relativt normala är denne gigantiska kläparninja en mycket bisarr typ som med sin rosa dräkt och sitt usla humör sätter skräck i alla de andra samurajerna.



**AMINGO**  
(MARVEL VS CAPCOM 2)

När Capcom satte ihop sitt mastodontspel hade de 28 Capcom-platser att fylla i karaktärslistan. Istället för, låt säga, Sagat eller Blanka, så stoppade de in Amingo, en levande kaktus. Vad som röktes på Capcom-kontoret den dagen lär vi aldrig få svar på, men spelhistoriens märkligaste växt var född.



**DR FAUST BALDHEAD**  
(GUILTY GEAR)

Om du har tjuvskikat på resten av sidan inser du att Guilty Gear med god marginal är det mest bisarra fightingspelet i världen. Faust är inte bara en tremeters doktor med en papperspåse på huvudet, han bjuder också på några av de mest bisarra upptägen i ett fightingspel. Nåt med att pogohoppa på en gigantisk skalpell...



**SASQUATCH**  
(DARKSTALKERS)

Darkstalkers-spelen är oseriösa rent allmänt, Sasquatch är dock i bisarraste laget även för Capcoms vampyrfighting. Att låta motståndaren falla ner i en isvak (mitt på slagfältet), kasta dödliga bananskal och styra över en hel armé av snögubbar är bara en del av den här fruktansvärda snömannens arsenal.



**LEOPALDON**  
(GUILTY GEAR)

Rent estetiskt lär det bli svårt att vara mer bisarr än Leopaldon. Var ska man börja? Det är som om Arc Systems Works insåg att hela deras persongalleri i Guilty Gear var så flippat att de måste ta till sina vildaste feberfantasier för att hitta en lämplig slutboss till Guilty Gear Isuka. Det blev en liten riddargubbe och en fet hund i svetsglasögon som styr en muskulös korsning mellan en vithaj och en grizzlybjörn, sittande i det uppspårade och köttiga gapet. Hela rasket slås mestadels genom att spränga folk åt fanders eftersom Leopaldon är rätt klumpig. Bisarrt är bara förnamnet.



**ORO**  
(STREET FIGHTER)

Oro är en mörkgul 140-årig farbror som sover upphängd i sina kläder i en grotta och som är så stark att han måste trola bort sin ena arm för att få delta i Street Fighter-turneringen. Som en gubbe ur lådan dök Oro upp i Street Fighter III och visade sig vara lika mäktig som tokhärden Akuma, trots salivstänk och jämfotahopp.



**I-NO**  
(GUILTY GEAR)

Med tanke på att Guilty Gears skapare Daisuke Ishiwatari älskar gitarrsolon och har baserat många av sina karaktärer på hårdrocksmusiker är det inte orimligt att en rockande häxa med halvaktisk gitarr och en levande hatt finns med på rollistan.

# \* Bisarra

## Japanska knäppgökar



**BLANKA**  
(STREET FIGHTER)

Lite av Blankas bisarrihet förts av att vi har känt honom så länge, och att Capcom har sett det nödvändigt att förklara alla hans egenheter. Men tänk efter. Det här är en illgrön korsning mellan Hulken och en orangutang, som kan generera elektricitet och älskar att tugga på sina motsändare. Innan varje fight äter han meloner eller tränar på sina fula frivolter...



**DAN HIBIKI**  
(STREET FIGHTER)

Ärkefjanten Dan började som en parodi på SNK-figurerna Ryu och Robert. Han är notoriskt usel på att slåss, kan inte kasta en eldboll längre än näsan räcker och slåss i en rosa karatedräkt. Dan är ett rätt intermskämt som gick för långt.



**KUSAREGEDO**  
(SAMURAI SHODOWN)

När SNK återvände till Samurai Shodown-serien i ett av de sista Neo-Geo-spelen ville de ha någon som verkligen nyttjade konsolens kapacitet. Kusaregedo blev svaret. Denna tunnhåriga, blodröda demon är så hungrig att han tuggar på sin arm i nödfall, men hela hans motivation för att resa runt i världen och slåss är att få kåka upp lilla Mururu. Läter det som en frisk och sund grabb tycker du?



**ZAPPA**  
(GUILTY GEAR)

Zappa är en plågad ung man. Hela tiden vi ser honom är han medvetslös, styrd av en rad olika spöken inklusive den The Ring-inspireerade spökflickan S-Ko. Zappa vandrar omkring böjd baklänges och krossar allt i sin väg. Hans enda hopp är att få hjälp av en doktor: Faust (föregående sida). Gissa hur bra det lär gå...

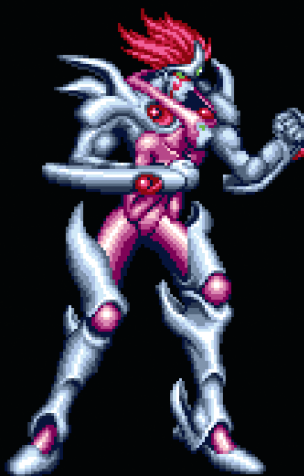
# fighters

Fightinggenren är tätbefolkad av skruvade knäppgökar. Mikael har plockat ut de allra mest bisarra...



**MUDMAN**  
(WORLD HEROES)

I ett spel fyllt med olika tolkningar av historiska personligheter är Mudman mest bara konstig. Han dansar runt, frammanar onda andar och slåss spastiskt med sin överdimensionerade mask. Till råga på allt reagerar masken som hans ansikte när han blir slagen så att ögonen poppar ut.



**ASSAHINA TWINS**  
(VOLTAGE FIGHTER GOWCAIZER)

Med ett spelnamn som Voltage Fighter Gowcaizer kan man förvänta sig i del egen-domligheter. De flesta i spelet har bara fjantiga namn och hemiska kläder, men syskonparet Ryo och Suzu använder magiska krafter för att smälta samman till en enda robotlik varelse.



**HYDRON**  
(RED EARTH)

Hydron är en korsning mellan en pärlbåt och en muskulös (?) bläckfisk som älskar att slåss samt att äta sjögräs. De flesta av deltagarna i det smått knäppa fantasy-fightingspelet Red Earth har aldrig fått någon tid i ramppluset, eftersom spelet till skillnad från Jojo och Street Fighter III aldrig konverterades från den tokgymma arkadmaskinen. Bara en handfull har dykt upp i andra spel som Capcom Fighting Jam. Två saker står i alla fall klart: Capcom hade grymma tecknare. Och allihopa var knäppgökar.



**ALESSI**  
(JOJO'S BIZARRE ADVENTURE)

Att slåss med yxa är inte så bisarrt, det är faktiskt tämligen normalt i fighting-sammanhang. Att förvandla sin fiende till en trearing och sen jaga honom med yxa, det är mindre normalt. Och det är precis vad den superfege Alessi gör iklädd mörkgula joggingbrallor.



# Halo 3 OD

Gamereactor tog flyget till Seattle för att hälsa på hemma hos Bungie. Väl där provspelade vi den **avslutande delen i Halo-trilogin**

A group of three soldiers in dark, futuristic armor. The central soldier is holding a glowing, golden skull. The soldiers are standing in a line, and the background is dark. The armor is highly detailed with various straps, buckles, and a helmet with a visor. The central soldier's helmet has a glowing skull on the front. The soldier on the right is holding a large, futuristic rifle.

DST



Plattform **XBOX 360** Utvecklare **Bungie** Utgivare **Microsoft** Speltyp **Action** Premiär **21 September**



## Sex krigare

Varje gång man hittar en ledtråd från någon annan av ODST-krigarna så får man i en återblick spela som den personen. På det sättet får man veta varför ledtråden fanns på den plats den gjorde och vad som ledde fram till att det blev som det blev. Det ger även olika personers synvinkel på samma äventyr.

Medan man som fallskärmsjägaren Rookie försiktigt tar sig fram i New Mombasas regntunga natt på gator endast upplysta av neonskyltar och deras speglingar i vattenpölar, känns det tydligt att Halo 3: ODST inte är samma sak som Halo 3. Trots att så mycket är sig likt, är det så mycket som inte alls påminner om Master Chiefs episka äventyr. Det är jordnära, kusligt, ensligt. Man känner sig utsatt på ett helt annat sätt än tidigare.

Det är faktiskt nästan på veckan exakt tio år sedan Bungie och Apples grundare Steve Jobs tillsammans visade upp vad som senare skulle komma att bli Halo: Combat Evolved. Och nu, ett årtionde senare alltså, skriver Bungie de sista raderna kod på Halo 3: ODST och fyller i de stormässiga luckor som fortfarande fanns efter del tre, och skapar det definitiva slutet på Halo-sagan om Covenanterna.

Istället för att spela som Master Chief ikläder du dig rollen som en av de fallskärmsoldater du stött på under de ordinarie äventyren, de så kallade Orbital Drop Shock Troopers (ODST) som med kaxiga tillrop landat på de farligaste ställena och assisterat i Covenant-krigen. Något som förändrar mycket mer än man kanske kan tro, då ODST inte har några superkrafter som Master Chief. Och de gälla Grunts man tidigare gåspat sig förbi och nackat med gevärskolven

är nu riktigt farliga fiender medan Brutes och Hunters måste betraktas som rena superbossarna.

Inte heller har man någon rustning som automatiskt helar ens kropp om man drar sig avsides en liten stund, utan tvingas istället leta efter välbehövlig behandling när livmätaren börjar nå kritiska nivåer. Ja, och inte kan man hoppa speciellt högt och att kasta en

handgranat hundra meter är bara att glömma. En närstridattack kommer heller inte att vara omedelbart dödande och få fienden att tumla iväg 20 meter som när Master Chief klappar till. Till råga på allt rör man sig långsammare, tar skada av fall och kan inte släpa med sig blytungna doningar som

stativmonterade kanoner.

Trots att man är med i elitstyrkornas absoluta spjutspets, är man jämfört med en Spartan-soldat som Master Chief ganska hjälplös. Vilket betyder att man kommer måste spela igenom Halo 3: ODST på ett helt annat sätt än man gjort i tidigare delar i serien. Man måste ta allt taktiskt, granska slagfältet noga och hela tiden se till att man har ryggen fri. Det ger Halo 3: ODST ett helt annat tempo än tidigare som känns både nytt och fräscht.

Lyckligtvis skickar inte UNSC ut dig i strid för att dö utan har försökt kompensera eventuella tillkortakommanden. Exempel på det är

**ROOKIE  
SMYGER PÅ  
GATOR ENDAST  
UPPLYSTA AV  
NEONSKYLTA**

# Master Chief då?

Hjälten från Halo-spelen är spårlöst försvunnen

Efter äventyren i Halo 3 klövs Master Chiefs skepp Forward Unto Dawn itu. Hälften återvände till Jorden, den andra blev cirkulerandes ute i den tomma kalla rymden. Något som Master Chief löste genom att helt enkelt lägga sig själv i dvala i väntan på att bli upptäckt, med orden: "Väck mig om du behöver mig" till eviga sidekicken Cortana som skickar ut signaler efter hjälp. På Jorden hyllas dock Master Chief som en hjälte och han förmodas vara förlorad i krig, och det kan ta årtal innan Cortanas hjälpsignaler når fram. Den som var riktigt flitig och klarade Halo 3 på svårighetsgraden Legendary fick dock därefter se resterna av skeppet sakta glida mot vad som tycktes vara en bebodd planet. Vad som händer

## HALO: REACH KOMMER ATT UTSPELAS INNAN HALO

därefter återstår att se och håller än idag, två år senare, fansen på alla Halo-forum upptagna med ivriga spekulationer om vad som komma skall.

Halo 3: ODST utspelas dock före själva Halo 3 och kommer inte att

berätta om Master Chiefs öde. Möjligt att Bungies kommande spel Halo: Reach kan kasta ljus över mysteriet, men mycket tyder på att vi får vänta länge på att få veta mer om fortsättningen på Master Chiefs eskapader. Halo: Reach kommer nämligen utspelas före Halo: Combat Evolved och låta oss vara med om Spartanernas glansdagar när de gjorde livet riktigt surt för alla Covenant och dominerade totalt på slagfältet. Knapphändiga uppgifter talar om ett äventyr helt fokuserat på co-op för fyra eller fler personer där alla kan välja bland olika yrken för att sätta ihop en välbalanserad trupp, redo att tackla alla problem.

Halo: Reach blir Bungies sista Halo-spel och släpps först nästa höst. Därefter väntar en helt ny spelserie för Bungie, medan Microsofts nystartade grupp 343 Industries själva kommer att ansvara för Halo-utvecklingen härnäst.

Mycket tyder nu på att det blir först med nästa Xbox-konsol (som inte kommer att släppas förrän om flera år) som den fortsättningen kommer då Master Chief återigen träder fram för att göra livet surt för illasinnade utomjordningar. Och då med en helt annan utvecklare än Bungie.



## Attack

Det är samma grafikmotor i Halo 3: ODST som i Halo 3, även om den bifitts till och förbättrats...

att det nu finns ljuddämpade vapen så man ska kunna vara lite extra smygig och ta ut fiender utan att andra Covenant ska märka det. Dessutom har den hjälm man bär inbyggd mörkerkikare som aktiveras med ett tryck på X-knappen, som även markerar fiender med röda konturlinjer och allierade med gröna. Något som ger ett rejält övertag i New Mombasas becksvartha gränder.

Men det finns annat som skiljer Halo 3: ODST från sina föregångare. Inte minst omgivningarna. Istället för de trolska men något sterila Forerunner-miljöerna med enorma utomjordiska konstruktioner man tidigare stött på i Halo-världen möter man ett prunkande grönt, men något krigsskadat, New Mombasa i dagens Kenya. En enorm, hypermodern storstad där Bungie låtit sig inspireras av filmer som Blade Runner för att åstadkomma en spektakulär neo-noir-känsla med små klubbar, neonskyltar, regn och en allmänt futuristisk look.

Även om Halo-spelen alltid haft några utomhusbanor med helt enorma områden att utforska bakom ratten i en alltid lika pålitlig Warthog, har de ändå alltid haft tydligt definierade mål. Detta är något Bungie velat komma ifrån i Halo 3: ODST som istället låter dig ta dig an New Mombasa på det sätt du vill. Storyn utspelas mellan Halo 2 och 3 och startar med ett bordningsförsök av det enorma Covenant-skeppet i New



Till skillnad från Master Chief har ODST-soldaterna annan information på insidan av sin hjälm. Det så kallade VISR-systemet saknar exempelvis radar som visar var fienden finns, men kompenserar det åtminstone delvis med mörkerseende samt bättre möjligheter att identifiera vänner och fiender.



# Firefight

## Bungie laddar för mer grym multiplayer

Att spela multiplayer har alltid varit en väldigt stor del av Halo-spelen och redan i det första spelet kunde man spela co-op igenom hela äventyret samt spela dödsmatcher och liknande varianter med upp till 16 spelare. Halo 3: ODST är naturligtvis inget undantag, och denna gång har Bungie sneglat hälsosamt mycket på Gears of War 2 och det så kallade Horde-läget. Det låter dig och upp till tre kamrater belägra er på en bana medan man skickar på vågor efter vågor med fiender. Ert mål är bara att besegra dem alla och förslagsvis hålla er vid liv.

Något som är lättare sagt än gjort, för Bungie har med sedvanlig precision designat banor där det absolut inte finns några som helst säkra ställen att stänga in sig på. Tvärtom tycks de vara designade för att man inte ska kunna gömma sig och man måste verkligen hela tiden vara alert och kommunicera med sina kompanjoner. Kniptångsmanövrer och olika varianter av bakhåll måste till för att man ska kunna överleva när svårighetsgraden snabbt skruvas upp. Till skillnad från i Horde-läget slumpas dessutom fienderna fram för att man inte ska kunna veta exakt vad som ska komma närmast och vad man ska vara beredd på.

Hela gruppen har en gemensam pott på ynka sju liv och när ett är förbrukat får man ingen påfyllning innan vågen är avklarad, vilket innebär en decimering av antalet krigare om man inte spelar smart. Banorna baseras på kända platser från Halo 3: ODST-äventyret och låses upp allteftersom man besökt dem. Och i vanlig Halo-ordning snackar vi inga små trånga utrymmen, utan gigantiska banor där det finns den vanliga uppsättningen av vapen, fordon som Wraiths och liknande. Varje våg ska helt enkelt kännas som en riktigt bra bana från själva äventyret medan man tillsammans kämpar sig fram med urusla odds grinandes i ansiktet.

Precis som i föregångarna kommer det även att finnas skallar som ger olika effekter. I Halo 3:



## Medaljer

Precis som i Halo 3 får man militär rang och medaljer för sina insatser. Ett välplacerat skott i huvudet, en fiende dödad genom överkörning och liknande ger poäng till dig och ökar på din ranking. Men det finns även gruppmedaljer att jaga och vill man ha dem alla krävs det att man verkligen är samspelt. Bland annat finns ett combo-system som multiplicerar poäng beroende på hur många fiender gruppen kan skjuta i rad utan att någon dör. Firefight urartar därför snabbt i hektisk poängjakt.

ODST aktiveras de i just Firefight och bidrar till att ge matcherna lite extra variation. De kan exempelvis ge dig mer liv om du slår en fiende, få skallar att sprängas vid skott i huvudet eller göra fienderna riktigt granatglada så de formligen regnar de små krutdurkarna över dig och din grupp. På det sättet kan man styra om förut-sättningarna för Firefight och göra att ingen runda blir den andra lik. Firefight tycks bli minst lika kul som Horde från Gears of War 2, vilket som bekant spelas flitigt än idag, och med Halos enorma popularitet och Bungies multiplayer-kunnande finns ingen anledning att tro att detta skulle bli anorlunda.



Alla släppta banor till Halo 3 kommer följa med på en separat skiva till Halo 3: ODST, totalt 24 stycken. Något som lär glädja alla de som sedan i våras inte kunnat spela Team Slayer eftersom det numera krävs att man köpt vissa av banorna.



Mombasa. Alla som spelat Halo 2 vet att skeppet istället plötsligt bara sticker vilket gör att ODST-krigarna hamnar rakt i dess jetutblås och därmed kastas ut överallt i staden, splittrade i en stor krigszon.

Du ikläder dig rollen som kodnamn Rookie, en ung ODST-krigare som gör sitt första skarpa uppdrag och därmed saknar nödvändig rutin. Efter att helt ha förlorat kontakten med de andra ODST-soldaterna bestämmer han sig för att försöka hitta några av dem igen och skjuta sig ut ur stan som grupp. Här hittar vi en intressant twist med Halo 3: ODST, för varje gång du hittar en ledtråd från någon av de andra krigarna, får man i en återblick spela den andre personen och hela scenariot som senare leder fram till det som Rookie hittade. Därmed finns det inte direkt en huvudperson, utan sex som man hela tiden växlar mellan.

- Joe Staten, författare till storyn och regissör till mellansekvenserna, vill skapa ett mer personligt berättande, berättar Lars Bakken, designer på Halo 3: ODST när Gamereactor träffar honom hos Bungie. Joe vill påminna spelaren om att man spelar som riktiga människor och genom att växla mellan flera olika personligheter får man se samma sak ur sex olika synvinklar, fortsätter Lars.



## Halo Reach

De som köper Halo 3: ODST får även automatiskt en plats i den multiplayer-beta för kommande Halo: Reach som startar nästa år. De som förhandsboka får utöver det dessutom möjlighet att spela kedjerökande Sgt. Johnson i Firefight-läget.

Alla uppdrag är dessutom bara löst sammansatta så de kan tas i den ordning man vill eller upptäcker dem, medan bilden över vad som hänt truppkollegorna sakta men säkert träder fram, avslutar han. De andra fem kollegorna

Buck, Dare, Dutch, Mickey och Romeo har alla olika startvapen och roller i den lilla truppen. Exempelvis är Dutch sprängämnesexpert och att likna vid gruppens alldeles egen Dynamit-Harry.

När man spelar honom får man förlita sig på lite mindre ammunition som i gengäld smäller desto mer. Som den kruffantast Dutch är har han även en mustig personlighet som förvandlar den lite otrugga tillvaron som Rookie till något helt annat när man med fryntlig

machoattityd spränger Covenanten till slemmig konfetti.

Bungies regel om 30 sekunders vansinne med ojämna mellanrum gäller fortfarande och rätt vad det är brakar rent helvetiska strider igång mot ett till synes överlägset motstånd. Här gör sig den perfekta Halo-spelkontrollen vi vant oss vid påmind och siktandet går som en dans. Det gäller framför allt ett av spelets två nya vapen, nämligen Auto Mag, som är en hyllning till den omtyckta pistolen från Halo: Combat Evolved (som var så överlägsen att Bungie slopade den till tvåan). En kraftfull puffra med zoom-funktion som gör att man kan slå ut en enorm Brute med ett välriktat skott men framför allt lämpar sig för krigsföring mot Grunts och Jackals. Vapen nummer två är en ljuddämpad kulspruta som inte kändes helt imponerande vid vår provspelning. Visserligen är den mycket riktigt tyst, men kändes svag. En annan nyhet är Covenanternas ingenjörer.

Tidigare endast kända från Halo-böckerna, men som i våras dök upp för första gången i ett spel i Halo Wars. Stora flygande och egentligen fredliga klumpar som lär sig allt om UNSC-teknologi och hur man bäst ska slå ut människorna. De ger dock även betydande defensiva fördelar till sina egna trupper när de är i närheten, som att de får en kraftigt förstärkt sköld. Det gör att man i strider mot vildsinta bestar som Brutes och horder av pricksäkra Jackals ibland först måste ta itu med spelets förmodligen mest oskyldiga och vänliga varelse för att ha en chans att kunna vinna över resten.

Överhuvudtaget är Halo 3: ODST ett fascinerande spel. Det startade som en expansion till Halo 3, men växte snabbt ur alla planerade ramar och blev det fullfjädrade actionspel som nu släpps nästa månad. Och trots att det måste spelas fundamentalt annorlunda än Master Chiefs eskapader och äger rum i helt andra omgivningar, går det inte att ta miste på den där speciella mäktiga Halo-känslan. ODST ser ut att bli ett lika underhållande som värdigt avslut till en av de mest framgångsrika trilogierna i spelhistorien.

**Jonas Mäki**

**BUNGIE HAR  
INSPIRERATS  
AV FILMEN  
BLADE RUNNER...**

**R**1700 recensioner: [www.gamereactor.se](http://www.gamereactor.se)

Recensioner



**Gömnda bomber i Gotham City och en ovanligt otäck Joker på rymmen**

# BATMAN: ARKHAM ASYLUM

Plattform PC/PS3/XBOX 360 Utvecklare ROCKSTEADY STUDIOS Utgivare EIDOS Premiär 27 AUGUSTI Antal spelare 1 Rek. Ålder 16

Jag dyrkar Batman i serieform. Volymer som *Hush*, *Year One* och *Killing Joke* hör till något av det bästa jag läst. Med det sagt kan jag inte påstå att den senaste Batman-filmen (*Dark Knight*) imponerade särskilt mycket på mig. Ett gediget hantverk från en skicklig regissör, javisst, men Batman i filmform liknar inte den Batman jag älskar.

Åtminstone var det så tills jag började spela *Batman: Arkham Asylum*. Ett mörkt och hårt äventyr som bättre än någon film tidigare gjort porträtterar mörkrets riddare exakt som han ska vara. Fåordig, effektiv, smart och en klassisk superhjälte som ändå är precis lagom mänsklig för att hela tiden vara riktigt intressant. När *Arkham Asylum* startar är det en av alla dessa mörka regniga dagar som Gotham City tycks prenumerera på och Batman har just fångat in Jokern och sitter i Batmobilen på väg för att låsa in honom en gång för alla. Hela situationen är ulustig från första sekund tack vare den grymma dialogen



## Läderlappen

Även om Batman själv firar 70 år som superhjälte i år, är hans spelhistoria betydligt kortare och startade 1986. Sedan dess har det rullat på med spel, där höjdpunkterna är *Batman* till Commodore 64 och NES från 1989 samt *Batman Returns* till *Mega Drive* från 1993. Därefter följde 15 år av skräptitlar innan *Legobatman* (8/10) släpptes förra året. Det ultimata *Batman*-spelet är dock *Batman: Arkham Asylum*.

där Jokern och Batman mitt i allt vansinne tycks ha något slags samförstånd, trots att de är värsta fiender, där Batman anar att något inte står rätt till.

Väl på plats i *Arkham Asylum* får han sina misstankar bekräftade och med hjälp av Harley Quinn rymmer Jokern och släpper ut Gothams värsta brottslingar samt låser hela anstalten. Varken Batman eller någon annan kan ta sig ut, hjälpen tar sig inte in och Jokern har diaboliska planer på gång. Det blir startskottet på det överlägset bästa *Batman*-spelet hittills som hela tiden överraskar, underhåller och behåller spänningen på ett bra sätt från första bildrut... förlåt, sekunden till den sista.

Det unika med *Batman: Arkham Asylum* är att Rocksteady Studios struntat i Christopher Nolan och Tim Burtons folkkära filmvarianter av Batman. Istället har de sneglat på Jim Lee, Alan Moore, Brian Bolland och Frank Millers verk. Därifrån har man sedan fått inspiration att skapa ett äventyr som avviker rejält från hur

*Batman*-spel brukar se ut med nonstop action och frekventa slagsmål. Istället har vi fått ett äventyr där man går omkring och pratar med folk och letar smarta flyktvägar som i *Riddicks* första äventyr, smyger omkring högt uppe

**DETTA ÄR  
BATMAN I  
SITT LIVS  
FORM**

ibland taknockarna likt *Splinter Cell* och hoppar bland byggnader i bästa *Tomb Raider*-anda.

Slåss, som vanligtvis är det huvudsakliga inslaget i *Batman*-spel, gör man däremot inte speciellt ofta. Batman har tuffa odds emot sig, men han är ingen dumskalle. Istället smyger han sig på sina fiender, dyker ned på dem från



hög höjd eller fångar dem i fällor. Först när man inte har något annat val än att stanna och slåss blir det handgemäng. Det ger spelet ett lite långsammare tempo som lämpar sig perfekt för storyberättande, utforskande och karaktärsutveckling samt gör att man hinner stanna upp och titta på den ogästvänliga interiören. Det känns hela tiden lagom kusligt, samtidigt som psykopat-Jokern ofta bryter tystnaden med välskrivna repliker via byggnadens högtalar-system som gör att man fattar vilket vansinne som bor innanför hans vitminkande panna.

Batman: Arkham Asylum är tydligt uppdelat i mindre uppdrag. Det är hela tiden glasklart utmärkt var man ska gå härnäst och skulle man mot all förmodan inte se vad som bör göras kan man med ett lätt knapptryck använda ett detektivläge som tydligt markerar ut viktiga föremål och även låter dig se elakingar genom väggar. Därmed behöver man aldrig fastna eller känna sig frustrerad. Något som Rocksteady

**2:a**

**En andra åsikt av Petter**

Jag är lätt förtjust i hur Batman ser ut i Alan Moores *The Killing Joke*. Mörkgrå, musklig, förbannad. Att Rocksteady valt att designa sin Batman som den från Moores mästerverk glädjer mig. Jag är, precis som Jonas, trött på Warners alla märkliga Batman-varianter. Förutom en perfekt serietidnings-Batman är Arkham Asylum spännande, brutalt, läskigt, läckert och väldigt filmiskt.

**Sammanfattning:**  
Ibland lite för enkelt, men annars fantastiskt!

**8/10**



**Hemlig slutboss**

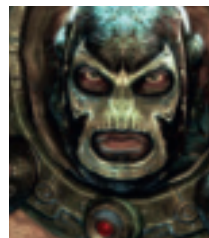
En av spelets bossar är så vansinnigt hemlig att vi inte ens får nämna något om honom. Men låt på vårt ord när vi säger att flera av bossfighterna i Arkham Asylum, och den hemliga i synnerhet, hör till de bästa vi varit med om.



**Batarang i specialutgåva** Som brukligt med alla storspel kommer en samlarutgåva till Batman: Arkham Asylum. Denna är dock ovanligt välfyllt och förutom krimskrams som en serietidning, bonus-DVD och liknande, medföljer en tjugusig Batarang att ställa på spishällen.

Studios genomgående lyckats väldigt bra med. Slagsmålen är enkla utan att tappa speldjup, instruktioner om vilka knappar som gör vad dyker upp under hela äventyret så man håller koll på sina valmöjligheter och ett snedsteg mot en säker död resulterar i att Batman helt enkelt skjuter sin äntherake så man kan ta sig tillbaka till säkerheten igen. Det gör det kul att besöka Arkham Asylum och man kan verkligen njuta eftersom man blir precis lagom mycket curlad hela tiden.

Varenda skurk av någorlunda rang som Batman stött på under sina 70 år som seriehjärte har en roll som boss och det blir flera otrevliga möten under resans gång. Superskurkarna basar alla över ett eget område som passar karaktären. Killer Croc håller exempelvis till i spelets kloaker, Bane träffar man i den bäst bevakade avdelningen av alla och Scarecrow huserar på obduktionsavdelningen. Mötena med dem är fantastiska och varje boss måste besegras med hjärna och fingerfärdighet och inte bara genom att vifta med nävarna. Jag



**Rocksteady**

Så sent som 2004 grundades brittiska Rocksteady Studios av Sefton Hill och Jamie Walker. De kom från Argonaut Studios som låg bakom succéer som Star Wing till Super Nintendo och urcharmiga I-Ninja. Argonaut gick dock i konkurs efter floppar som bland annat Catwoman och flera från utvecklaren följde med till Rocksteady Studios. Det enda spel man tidigare gjort är hyggliga Urban Chaos: Riot Response.

överdriver inte när jag säger att några av bossfighterna hör till de bästa jag varit med om.

Batman: Arkham Asylum porträtterar seriefiguren bättre än något annat spel eller film gjort innan. Det här är mörkrets riddare när han är som absolut bäst och förlitar sig till sin egen list och förmåga snarare än tekniska möjanger. Det är sällsynt spännande, snyggt, rysligt och väldigt varierat. Jag tvekar inte att utnämna Batman: Arkham Asylum till det bästa superhjältespelet någonsin.

**\*Sammanfattningsvis:**

Batman: Arkham Asylum är ett spännande, snyggt och välskrivet äventyr med världens bästa läderlapp i sitt livs form. Sommarens actionpärla har anlänt!

**Jonas Mäki**

**9/10**



Soliga sommarlekar som med hjälp av Wii Motion Plus blir riktigt roliga

# WII SPORTS RESORT

Plattform WII Utvecklare NINTENDO Utgivare NINTENDO Premiär UTE NU Antal spelare 1-4 Rek. Ålder 7

ETT RIKTIGT  
BRA, RIKTIGT  
SOMRIGT  
PARTYSPEL

Man kan kalla det lättsamt pampigt. Inledningen till Wii Sports Resort, ett fartfyllt, fläktande fallskärmschopp där din Mii rusar genom den klarblå himlen bland dussintals andra hoppare. Vrid lätt på Wii-fjären och du svävar mot de andra som greppar din hand. Allt avslutas med en stor, gemensam formation och ett smil mot kameran. Välkommen till Wuhu Island!

Uppföljaren till fenomenet Wii Sports är ett betydligt mer komplett spel än sin föregångare. I stället för fem grenar får vi tolv, och nästan alla dessa har tre olika varianter. Dessutom är spelet intressant med tanke på medföljande hårdvarutillägget Wii Motion Plus, som ska göra Wii-fjärrens rörelsekänslighet exaktare. Och visst märker man av en skillnad, även om den inte är monumental.

Ta frisbee-grenen till exempel. När min Mii siktar, vrider och vänder på frisbeeen överensstämmer mina rörelser riktigt bra med vad jag ser på skärmen och i själva kastet krävs ungefär samma teknik som i verkligheten. Det är lätt att släppa frisbeeen för sent och få den för långt till höger, men till slut kan man hitta rätta knycket och ha riktigt kul med apportering, prickskytte och frisbeegolf. Bågskytten är en annan gren lätt att fastna för. Här



**Airball!** Basketen är en av de roligare grenarna. Din Mii kutar mellan stationer och det enkla men underhållande målet är att sätta så många straffar som möjligt. Pilbågsskyttet är halvtrist.

## Wii Motion +

Wii Motion Plus är tänkt att simulera äkta 1:1-rörelser och även om illusionen har sina begränsningar märker man skillnad i exakthet. Tillbehöret sätts fast i underdelen av Wii-fjärren och den har en egen port för nunchuken. Hela handkontrollen blir aningen längre av detta och därför följer ett längre fjärrskydd med. Wii Motion Plus kostar 299:-

används både Wii-fjärr och nunchuk för att simulera båge och bågsträng. Det är utmanande och roligt; pilarna borrar sig in i poängtavlan med övertygande kraft och i sikte på fasta och rörliga mål måste du kompensera för vindriktning. Sista banan utspelar sig i insidan av en vulkan, ett bra exempel på den kreativa designen som genomsyrar hela spelet. Bågskytten är inte lika lättillgängligt som de övriga grenarna, men i gengäld mer givande.

Utfyllnadsmaterial finns tyvärr också. I alla fall fyra av de tolv grenarna känns otympliga

och trista. Kanot är en av dem; här föreställer Wii-fjärren en paddel och vi måste paddla på bägge sidorna av skutan för att kunna navigera rakt. Bökigt, slött och inget vidare partyspel. Wakeboarding har också en arbiträr styrning och cyklingen må vara en charmig utflykt men kontrollryckandet känns mest som att tömma en osynlig vardagsrumsko på mjölk.

Några bra grenar, några dåliga alltså, men till och med när Wii Sports Resort flörtar med det meningslösa råder ändå total Nintendo-charm. Här finns en soldränk ö med ett Super Mario 64-liknande slott. Här finns Mii:s som attackerar dig med snälla svärd när du rusar över en bro. Och framförallt, här finns flerspelarmatcher du kommer att ta på fullaste allvar och formkurvor du planerar ta hela vägen upp mot himlen. Lättsamt pampigt, helt enkelt.

## \* Sammanfattningsvis:

Wii Sports Resort toppar sin föregångare och är ett riktigt bra, somrigt partyspel. Nintendos soldränkta ö är svår att lämna.

Jonas Elfving

7/10

Märlig upplösning och minimalt med innehåll i SNK:s tolv

# KING OF FIGHTERS XII

Plattform PS3/XBOX 360 Utvecklare SNK Utgivare IGNITION Premiär 28 AUG Antal spelare 1-2 Rek. Ålder 12

King of Fighters XII är en nystart för en serie som egentligen aldrig varit frånvarande som Street Fighter. Praktiskt taget varje år sedan 1994 har det släppts ett nytt, vanligtvis riktigt välgjort spel. Möjligen kan man kritisera det faktum att grafiken inte har förändrats sedan 1994 heller, men med ett utsökt spelupplägg och en hord av nedärvda karaktärer att välja bland har det spelat mindre roll.

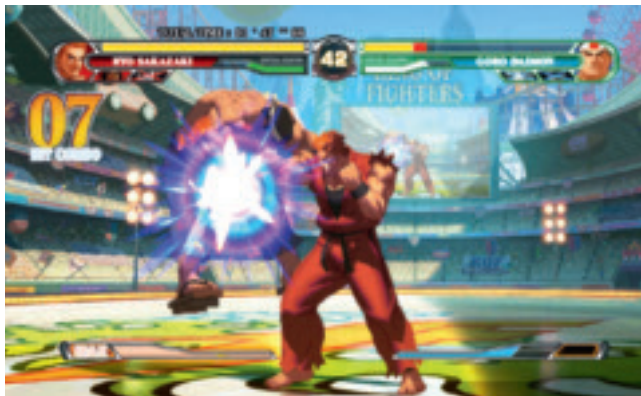
Till del tolv tog SNK äntligen beslutet att dumpa de Neo-Geo-baserade pixlarna och satsa på helt nyritade figurer. Det gör det desto märkligare att King of Fighters XII inte är högupplöst. Om planen var att framtidssäkra sin grafik för att hålla i femton år till har de misslyckats redan där. Själva striderna är klart bättre än grafiken dock. Spelkontrollen är bra

**DETTA ÄR  
BESVIKELSE,  
INGET  
ANNAT**

och tempot är välavvägt. Slagen känns tunga och det finns tillräckligt med finess för att hålla ett bra tag. King of Fighters brukar generellt vara fullsmockat med undersystem att hålla reda på, men här är det förenklat för att nykomlingar åtminstone ska ha en sportlig chans att hänga med.

Tyvärr har arbetet med grafiken kostat för mycket, för här hittar vi en figuruppsättning som är pinsamt liten. Givetvis kan inte SNK matcha sina vanliga 40-talet figurer när alla måste ritas om, men jag begriper mig inte på urvalet. Det är praktiskt taget gänget från det första spelet, med det obegripliga valet att dumpa favoriterna Mai, Yuri och King.

En skillnad från Capcoms slagsmål är att SNK aldrig tvekat att ändra på sina figurer, på



**Pixelimperfection** Bakgrunderna är förstas i HD-kvalitet men figurerna är ritade för en upplösning på 480p, alltså jämförbart med det nio år gamla Guilty Gear X.



## Omrädd grafik

På grafikfronten ligger SNK hjälplöst efter. Capcom moderniserade Street Fighter-serien totalt i och med del fyra och tog hjälp av ny teknik. SNK tycks däremot inte alls begripa vad som krävs för snygg HD-grafik och har gjort rörliga bakgrunder som är i en helt annan upplösning än de superpixliga kämparna. De gamla klassiska hjältarna som Terry, Kyo och Iori har tolkats om av Nona, som råkar vara SNK:s allra sämsta designer. Hans överdrivna och brunaktiga tecknarstil går tyvärr igen i hela pixelarbetet.

gott och ont. När blir sämre, när blir bättre. Här känns alla sämre och svagare än någonsin. Om det är bristen på spritetecknare eller att SNK velat göra det lite enklare vet jag inte, men när figurer går omkring med två relativt värdelösa specialattacker är något fel. Att ha en massiv arsenal att välja mellan är ju själva anledningen att spela ett SNK-spel.

King of Fighters XII är en besvikelse, inget annat. Grafiken är ojämn och pixlig, animationerna är slarviga, spelsystemet handikappat och specialattackerna på tok för få. Jag vet inte om det är naivitet eller helt enkelt brist på resurser som fått SNK att hoppas att det här skulle stå sig, men det gör det inte.

## \* Sammanfattningsvis:

SNK måste ta sig i kragen om de inte ska bli helt utskrättade, speciellt när konkurrensen stavas Street Fighter IV.

Mikael Sundberg

# 5/10



# GI JOE: RISE OF COBRA

Plattform PS2/PS3/PSP/WII/XBOX 360 Utvecklare EA Utgivare EA Premiär 30 AUG Antal spelare 1-2 Rek. Ålder 12



**Myror i brallan** Karaktärerna i Rise of Cobra är små som myror, detaljfattiga, fula och uselt animerade.

Jag var aldrig något jättefan av G.I. Joe, eller Action Force som de hette här i Sverige under 80-talet. Transformers var alltid den mycket mer intressanta av Hasbros leksaksrader och av Marvel-tidningarna. Men visst var det rätt coolt med alla dessa soldater och färgstarka personligheter som utgjorde G.I. Joe-teamet och deras fiender Cobra, där ninjorna Snake Eyes och Storm Shadow var överlägset häftigast.

The Rise of Cobra är ett oerhört rättframt och oerhört simpelt spel. De tidiga bilderna hade antytt någon form av tredjepersonsaction, typ Gears of War i lightversion, men i själva verket handlar det om ett gammaldags shoot'em up i stil med Commando, Gunsmoke eller Chaos Engine. I några sekunder blev jag upphetsad - det här är ju en genre som alltid är underhållande i tvåspelarläge och ett sånt finns mycket riktigt här.

Tyvärr är spelet så nerdummat och förenklat att det blir en parodi på sig själv. Man kan besegra allt som rör sig genom att bokstavligen stå still och hålla in skjutknappen medan världens mest överdrivna automatsikte gör hela jobbet. Det är så extremt att det till och med lockar ner de helt onödiga hemliga bonusarna som finns strödda i bakgrunden här och var. Om du känner dig ambitiös kan du ta några steg åt vänster eller höger ibland, men du tål så pass mycket stryk att det inte är några större problem. Faktum är att det går alldeles utmärkt att spela med fötterna (jag har provat). På svårare nivåer blir istället det totala kaoset jobbigt och okontrollerbart snarare än utmanande när siktet låser sig på fel saker hela tiden.

G.I. Joe hade möjligen kunnat fungera som gratis reklamspel i ett cornflakespaket. Då hade den simpla och urkorkade spelmekaniken varit acceptabel. Men till och med då hade jag förväntat mig ett färdigt spel. The Rise of Cobra är till råga på allt fyllt med småbuggar, blinkande texturer, och en artificiell dumhet som måste vara medveten, för att framställa Cobra som ett riktigt korkat gäng.

## \* Sammanfattningsvis:

Den största glädjen med The Rise of Cobra ligger i att skratta åt eländet, väl vetande att jag inte har behövt betala 600 kronor för det.

Mikael Sundberg

# 2/10

Teamet bakom Hitman-spelen bjuder på mysigt barnspel

# MINI NINJAS

Plattform PC/PS3/WII/XBOX 360 Utvecklare IO INTERACTIVE Utgivare EIDOS Premiär 11 SEP Antal spelare 1 Rek. Ålder 7

Det vankas problem i pytteland. En ond krigsherre hotar naturens balans. Denna hemska, illasinnade och gulögda samuraj-gubbe förvandlar skogens alla djur till en lika ondskefullt gulögda samurajarmé (som i ärlighetens namn mest är rätt gullig). Kaniner, rävar, grodor - inte ens de stackars pandorna slipper undan. Ju fler av djurrikets invånare som genomgår denna förvandling, desto närmare kommer krigsherren världsherravälde.

En god ninjaklan anar dock oråd, och klanledaren skickar ut sina bästa ninjas för att hejda den ondskefulla samurajfursten. En efter en ger de sig av, men ingen återvänder. Till slut återstår bara två. Hiro och Futo. Äventyrets huvudhjärte och hans bästa vän.

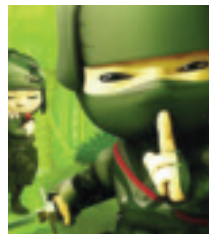
## HETA NINJASTRIDER I FUSION MED LEKFULL GEMYTLIGHET

Mini Ninjas ser bedårande ut. Designen, färgerna och miljöerna är en idyllisk och sockersöt version av japansk feodaltid där mysfaktorn slår i taket när jag blickar ut över en månbelyst dal där flytande lyktor följsamt skumpar nedför en liten flod. Rent tekniskt är Mini Ninjas väldigt enkelt och avskalat, vilket säkert är ett medvetet val från utvecklarna.

De pittoreska japanska landskapen man rör sig i är både överraskande stora och öppna. Varje nivå har även flertalet olika vägar att välja emellan, hemligheter att upptäcka och nya färdigheter man kan lära sig utan att det någonsin blir komplicerat att spela. Samtidigt är det ändå tillräckligt charmigt och varierat för att hålla intresset uppe, även för vuxna spelare med barnasinn i behåll. Mini



Inspiration från Link Både fiendedesignen och själva stilen på hela Mini Ninjas påminner om det gamla Gamecube-liret Legend of Zelda: Wind Waker



### Ninjatrubbel

Den söta ninja-klanen som man kontrollerar i Mini Ninjas må inte se mycket ut för världen, men tillsammans besitter de en imponerande mängd vapen och färdigheter. Vad sägs om en raketskjutande pilbåge, en stor träklubba, katana-svärd, huggklor, feta magier som eldbollar, sonic booms och virvelvindar eller en... flöjt? Ja, du hörde rätt. Och i sann ninjaanda kan Hiro och kompani säkert även springa upp och längs med väggar, smyga över hustak och i högt gräs, samt infiltrera fiendeland med rökbomber och shurikens. Haya!

Ninjas är helt enkelt ett spel som sticker ut från de ständigt återkommande, licensbase-rade slaggprodukterna den yngre målgruppen förväntas spela och kan väl enklast beskrivas som ett kärleksbarn mellan Ninja Gaiden och Legend of Zelda: Wind Waker. Ett snällt spel med heta ninjastrider i fusion med lekfull gemytlighet. Själva slagsmålssystemet är föredömligt lättanvänt utan att tappa speldjup för den som lever av långa combos och häftiga attacker. Det gulliga äventyret är aningen för lätt för erfarna spelare, men jag finner tillfredsställelse i det omväxlande stridssystemet. Slag efter slag återställer pytteninjorna naturens balans. Och jag stormtrivs.

### ★ Sammanfattningsvis:

Barnvänlig ninjaklan med hett temperament ger sig ut för att rädda skogens alla djur och bevisar en gång för alla att stoleken inte har någon betydelse.

Daniel Steinholtz

# 7/10



# GUITAR HERO: GREATEST HITS

Plattform PS3/XBOX 360/WII Utvecklare BEENOX Utgivare ACTIVISION Premiär UTE NU Antal spelare 1-4 Rek. Ålder 12



Dubbelstamp med tramp Precis som i Guitar Hero: Metallica kan man spela med två baskagepedaler.

Guitar Hero: Greatest Hits är inte utvecklat av Neversoft som gjorde World Tour och Metallica. Greatest Hits är i stället hopsnickrat av nya förmågorna Beenox Studios som tidigare gjort, håll i dig nu, Bee Movie Game och Monsters vs Aliens: The Game. Med Neversofts smarta verktyg hade jag hoppas att Beenox skulle lyckas göra ett Greatest Hits-spel med samma kvaliteter som Metallica-spelet. Men icke. Guitar Hero: Greatest Hits är ett problem-fyllt spel som trots uppenbar förmåga att roa kungligt när chartsen stämmer, inte alls når upp till samma höga klass som nämnda Guitar Hero: Metallica.

Den individuella mätaren, Expert Plus-läget, de lila tonerna (lös E-sträng) samt den sliriga touch-rutan på gitarrhalsen (inklusive slingriga tap-solon) är alla detaljer som hängt med från

## GREATEST HITS HAR INTE UTVECKLATS AV NEVERSOFT

Guitar Hero: Metallica till Guitar Hero: Greatest Hits. Detta är positivt, alltihop. Det faktum att Beenox slarvat med chartsen i spelet är däremot ingenting jag tänker vara särskilt mild mot. Spelar man exempelvis Incubus-låten "Stellar" på gitarr i Guitar Hero för att sedan spela samma låt på gitarr i Guitar Hero: Greatest Hits märker man tydligt att Beenox inte koncentrerat sig då de mappat framförallt gitarrslingorna i vissa av de gamla låtarna.

Ett annat problem i Guitar Hero: Greatest Hits, en till svaghet i spelet, är att Guitar Hero: Greatest Hits inte stödjer de låtar du redan köpt och laddat ned till World Tour.

### ★ Sammanfattningsvis:

Guitar Hero: Greatest Hits är ett skapligt spel med en del roliga låtar. Överlag känns dock låtlistan onödigt snål och svagheterna är för många. Beenox har sannerligen en del att lära innan de kan kalla sig musikspelsexpert.

Petter Hegevall

# 6/10



Eldbollar och virvelsparkar även i PC-versionen

# STREET FIGHTER IV

Plattform PC Utvecklare CAPCOM/DIMPS Utgivare CAPCOM Premiär UTE NU Antal spelare 1-2 Rek. Ålder 12

Så har Street Fighter IV äntligen kommit till PC. I allt väsentligt är det exakt samma spel som till Playstation 3 och Xbox 360. Det går med andra ord fortfarande ut på att dela ut så våldsamma käftsmällor som möjligt tills motståndaren kastar in handduken, vilket är lättare sagt än gjort med det välbalanserade spelsystemet som gör att den bättre spelaren alltid vinner. För trots 25 stycken figurer med radikalt olika stilar har Capcom lyckats att perfekt väga deras fördelar och nackdelar mot varandra och inte ens en så stadig bit som Sagat med hans stenhårda tiger-uppercuts känns någonsin oöverbörslig.

Hela ensemblen från klassiska Street Fighter II finns med i fyran plus att Capcom lagt till sex nya kämpar där framför allt hemliga agenten Crimson Viper och stenhårda mästaren Gouken utmärker sig. Det gör att det finns fighters för alla smaker och man måste beundra Capcoms känsla för att hålla sig ajour med vad som är populärt för tillfället i och med att de valt att inkludera en Sambo-fighter (Abel) med MMA-kunskaper.

Att slåss med tangentbord till PC är dock näst intill meningslöst, så några extra handkontroller rekommenderas. För Street Fighter

IV är som bäst mot mänskligt motstånd och trots att det stödjer Games for Windows Live (vilket fungerar utmärkt) är det roligast att

## PC-SPELET HAR LITE FETARE GRAFIK

dänga en polare i samma rum. PC-versionen har även lite fetare grafik med fler inställningar och en skarpare och mer tydlig grafikkaraktär. Men se till att skaffa handkontroller, som sagt.

### \* Sammanfattningsvis:

Välbalanserat slagsmål med fightingvärldens allra största stjärnor såsom Blanka, Ken och Guile. Nu ännu mer högupplöst.

Jonas Mäki

# 9/10

## ARMA II

Plattform PC Utvecklare BOHEMIA Utgivare 505 Premiär UTE NU Antal spelare 1-50 Rek. Ålder 16



Ser man det som ett försök att simulera taktisk krigsföring bättre än i något annat spel tidigare, har Bohemia verkligen lyckats. Arma II är ett taktiskt actionspel där man i realtid kan domptera omkring sina soldater, nyttja fordon, beräkna materials hållbarhet och verkligen ta hänsyn till så många faktorer att det knappt är mänskligt möjligt.

Men tyvärr är Bohemia inte tillnärmelsevis lika skickliga på att skapa smarta spelsystem som de är på att simulera riktiga strider och Arma II känns bitvis både ofärdigt, ogenomtänkt och ganska buggigt. Lyckligtvis är spelet väldigt modvänligt och redan nu jobbas det på buggfix och en hel del nya uppdrag. Och med den stabila och funktionella grafikmotorn Bohemia tagit fram har Arma II ändå goda chanser att förbli populärt under lång tid framöver.

Jesper Karlsson

# 7/10

## TURTLES

Plattform XBOX 360 Utvecklare UBISOFT Utgivare UBISOFT Premiär UTE NU Antal spelare 1-4 Rek. Ålder 7



Minns du gamla Turtles in Time till Super Nintendo? Bra! Re-Shelled är en remake av den klassikern, vilket betyder feta strider med de pizzaglada sköld-paddorna i huvudrollerna. Ubisoft har varsamt uppdaterat grafiken ordentligt utan att tappa ursprungscharmen, men även gjort små justeringar i spelbarheten som gör att det inte alls känns lika föråldrat.

Dessutom har man lagt till möjligheten att spela co-op för upp till fyra personer genom hela äventyret. Något som är fantastiskt kul där man både samarbetar och småjävlas med varandra genom att tävla om poäng och liknande. Svårighetsgraden i Re-Shelled är precis lagom, musiken medryckande och det faktum att de fyra sköldpaddorna har olika styrkor och svagheter skänker variation åt äventyret som är bland det bättre som Xbox Live Arcade haft att erbjuda i år.

Jonas Mäki

# 8/10

## FALLOUT 3: MOTHERSHIP ZETA

Plattform PC/XBOX 360 Utvecklare BETHESDA Utgivare BETHESDA Premiär UTE NU Antal spelare 1 Rek. Ålder 18



Du minns det där kraschade ufo i utkanterna av Capital Wasteland va? Efter att ha laddat hem expansionen Mothership Zeta är det värt att gå tillbaka och titta till stället igen. Vips teleporteras man i bästa Star Trek-anda ombord på ett jättelikt moderskepp i omloppsbana runt Jorden. Bara att sätta igång ett urbrytarförsök, peppra ned varenda liten otäck utomjording, utforska hela stället och ta över kommandobryggan.

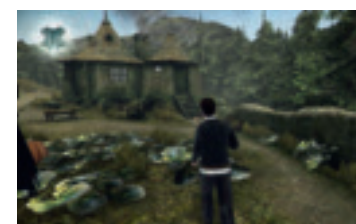
Mothership Zeta är välgjort, men innehåller inte fullt så mycket att göra som expansionen Point Lookout och saknar dessutom lite miljövariation. Trots det kan jag ändå rekommendera Mothership Zeta till alla Fallout 3-fantaster, men har du inte köpt de andra först så börja med dem istället.

Jonas Mäki

# 8/10

## HARRY POTTER & HALVBLODS-PRINSEN

Plattform ALLA Utvecklare EA BRIGHT LIGHT Utgivare EA Premiär UTE NU Antal spelare 1-2 Rek. Ålder 12



I Harry Potter och halvblodsprinsen är det Harrys sjätte år på magikerskolan Hogwarts, och utan tvekan hans mest intensiva skolår hittills. Med Voldemort surrande i periferin och dödsätare till höger och vänster gäller det för Harry att klara livhanken.

Tyvärr berättas storyn väldigt hoppigt och har man inte läst böckerna (eller sett filmen) är det svårt att få något grepp om vad som händer. Själva äventyret återger Harry Potter-känslan bra men spelkontrollen sätter tyvärr ofta käppar i hjulet och utgör också därmed den enda utmaningen i ett spel där man annars curlas så mycket att det saknas tuggmotstånd. Harry Potter må vara en mästertrollkarl, men det här spelet är bara en medelmått.

Sophie Warnie de Humelghem

# 6/10

# TEKKEN 6™

THE #1  
FIGHTING GAME  
IS BACK!



12  
www.pegi.info



PLAYSTATION 3



XBOX 360 LIVE

AVAIL



AVAILABLE FALL 2009



TEKKEN™ & © 1984-2009 NAMCO BANDAI Games Inc.  
Published by NAMCO BANDAI Games Europe Ltd.  
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. Microsoft  
"PS3" and "PLAYSTATION" are registered trademarks and "PS" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. © is a registered trademark of Sony Corporation. All rights reserved.

WWW.TEKKEN.COM

# GUIDEN

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

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.



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

## Sony Playstation 3

### Information

Tillverkare Sony  
Premiär 23 mars 07  
Media Blu-ray  
Signal HDMI  
Vikt 5 kg  
Mått 325x98x274  
Pris 4295 kr

Playstation 3 är ett prestandemonster 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 hade utvecklarerna svårt att nyttja potentialen i Playstation 3, men det är något som de börjar komma till rätta med nu. Sonys onlinetjänst Playstation Network är helt gratis, men innehåller inte alla funktioner som betaltjänsten Xbox Live har. Det går även att koppla ihop konsolen med PSP för flera smarta finesser, samt att man dessutom kan ladda ned klassiska PSOne-spel för en billig penning.



## Gamereactor Topp 15 Playstation 3

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

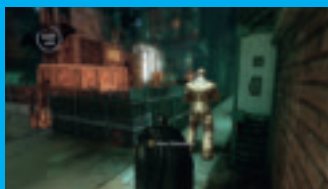
Nr.	Speltitel	Genre	Utgivare	Betyg
1	<b>Little Big Planet</b> Tänk dig ett plattformsspel där du själv bestämmer hur allt ska se ut och fungera. Det är Little Big Planet!	Plattform	Sony	10/10
2	<b>Grand Theft Auto IV</b> Rockstar bjuder på en rik, dynamisk och levande spelvärld i denna omedelbara actionklassiker!	Action	Take 2	10/10
3	<b>Killzone 2</b> Förbered dig på det hårdaste, största och mest krävande TV-spelskriget någonsin i Guerrillas två...	Action	Sony	10/10
4	<b>Street Fighter IV</b> Ryu, Ken, Guile och Honda slåss igen i ett fightingspel så proppat av kvalitet att vi nästan storknar.	Fighting	Capcom	10/10
5	<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
6	<b>Call of Duty 4: Modern Warfare</b> Infinity Ward gjorde helt rätt som dumpade nazister, allierade och andra världskriget. Detta är brutalbrat!	Action	Activision	9/10
7	<b>Half-Life 2: The Orange Box</b> Trots brister i konverteringen bjuds det på fem otroliga spel som bara måste upplevas av alla gamers.	Action	EA	9/10
8	<b>Rock Band 2</b> Rock! Knyt slipsen runt huvudet och rocka så frysen trillar av i Harmonix strålande uppföljare!	Musik	MTV Games	9/10
9	<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
10	<b>NHL 09</b> Stenhårt slagskott i högra krysset för EA då de visar svulstig dominans med årets imponerande upplaga.	Sport	EA	9/10
11	<b>Saints Row 2</b> Hugg ned tanter med ninjasvärd, spruta bajs med kloaktruck och hoppa 900 meter med stulen småbil.	Action	THQ	9/10
12	<b>Bioshock</b> Besök det förfallna undervattensparadiset Rapture i ett av tidernas maffigaste actionäventyr.	Action	Take 2	9/10
13	<b>Batman: Arkham Asylum</b> DC Comics folkäre läderpung krossar skallar och skiter i namnen när Rocksteady Studios briljerar!	Action	Eidos	9/10
14	<b>Red Faction: Guerilla</b> Spräng ett höghus, slå sönder en bro eller stryp en politiker. Revolutionen är här, och den regerar...	Action	THQ	9/10
15	<b>Battlefield 1943</b> Älskar du att visa vem som är herren på onlinetäppan? Då ska du gå lös på krigandet i nya Battlefield.	Action	EA	8/10

### INHANDLA

#### BATMAN: ARKHAM ASYLUM

ROCKSTEADY / EIDOS

**Vad handlar det om:** Jokern har rymt från hispan, Batman och polisledningen är inlåsta och bomber är utplacerade över hela Gotham City. Tufft läge. Lyckligtvis är inte Batman den som tänker ge sig utan strid och tar upp kampen för att låsa in den vit-sminkade skämtaren en gång för alla.  
**Bästa biten:** Den mäktiga bossfighten mot jättesluggern Bane som tjurrusar mot Batman medan en pöbel av jublande dårar beskådar spektaklet som ett gladiatorspel. En lika tuff som smart och underhållande bossfight.  
**För dig som:** Letar efter en härlig blandning mellan Riddick och Splinter Cell.



### INHANDLA

#### RED FACTION: GUERRILLA

VOLITION / THQ

**Vad handlar det om:** Enkelt uttryckt är detta ett Grand Theft Auto på Mars. Som gruvarbetare på den koloniserade och revolutionshärjade röda planeten åtar du dig olika explosiva uppdrag och tjänar pengar eller muntrar upp befolkningen.  
**Bästa biten:** Geo-Mod 2.0, spelmotorn som skänker fullständig och total förstörelse. Allt förutom själva terrängen kan krossas, smulas sönder och spridas ut. Inträngd i ett hörn? Fram med släggan och gå lös på väggen! Jobbig fiende i ett torn? Fram med sprängladdningarna!  
**För dig som:** Söker ett spel som blandar Gears of War med Grand Theft Auto.



### INHANDLA

#### BATTLEFIELD 1943

DIGITAL ILLUSIONS / EA

**Vad handlar det om:** Onlinespela som spanare, prickskytt eller infanterist och kriga, spräng och fundera över strategier på fyra snygga slagfält. Den nyaste delen i svenska Digital Illusions flaggskepp Battlefield laddar du ned för dryga hundringen och det är oförskämt kul. Trots intuitivt superstrul med EA:s multiplayerserver fungerar nu Battlefield 1943 felfritt och är en strömlinjeformad multiplayerupplevelse.  
**Bästa biten:** Att i de hektiska striderna med 24 deltagare lyckas pricka rätt med de tröga men enormt kraftfulla bombplanen ger en sensationell känsla av skadeglädje.  
**För dig som:** Vill dominera online.



### UNDVIK

#### ICE AGE 3: DAWN OF THE DINOSAURS

EUROCOM / ACTIVISION

**Vad handlar det om:** Utför simpla plattformshopp, samla ekollon, frukt samt kristaller och bli jagad av en och annan dinosaurie i detta obligatoriska onödiga bihang till filmen Ice Age 3.  
**Sämsta biten:** Förutom den genomgående tristessen är det genomdåligt att man inte ens har orkat fixa till en hygglig svensk översättning för de fåniga djuren. Riktigt irriterande och ett talande exempel på hur lite yrkesstolthet filmlicensmakare tycks ha. Schämme, hör ni det!  
**Välj istället:** Kung Fu Panda är betydligt bättre. Eller varför inte Little Big Planet?



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



## Playstation Portable

### Information

Tillverkare **SONY**  
 Premiär **1 SEP 05**  
 Media **UMD/MS**  
 Vikt **220 G**  
 Mått **170x74x23**  
 Pris **1895,-**

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	Betyg
1	God of War: Chains of Olympus	9/10
2	Pro Evolution Soccer 2009	9/10
3	Final Fantasy VII: Crisis Core	9/10
4	Metal Gear Solid: Portable Ops	9/10
5	Lego Batman	8/10

God prestanda, grym onlinetjänst och ett smidigt gränssnitt

# Microsoft Xbox 360

### Information

Tillverkare **MICROSOFT**  
 Premiär **2 DEC 05**  
 Media **DVD**  
 Signal **HDMI**  
 Vikt **3,2 kg**  
 Mått **309x83x258**  
 Pris **2595 kr**

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



## Gamereactor Topp 15 Xbox 360

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

Nr.	Speltitel	Genre	Utgivare	Betyg
1	<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
2	<b>Half-Life 2: The Orange Box</b> Valves obscenit prisvärda, gyllene spelkossa med hela fem spenar att suga actionnärning från, rockar.	Action	EA	10/10
3	<b>Gears of War</b> Nutida actionklassiker som tagit högupplöst motorsågsakt av fula fiender till en ny och köttigare nivå.	Action	Microsoft	10/10
4	<b>Street Fighter IV</b> En eldboll. En rundspark. Ett bensvep. Och en tsmällfet nykomling. Street Fighter IV är äntligen här.	Fighting	Capcom	10/10
5	<b>Mass Effect</b> Gotta dig i moraliska val, rymdsex och taktiska strider i denna helgjutet episka rollspelspärla...	Rollspel	Microsoft	10/10
6	<b>Halo 3</b> Episka rymdbataljer när Bungies grönkädda chef krigar mot de envisa Covenanterna en avslutande gång.	Action	Microsoft	10/10
7	<b>NHL 09</b> Kämpa dig upp från farmarligan och njut av stjärnglansen i NHL, i ett av de bästa sportspelen någonsin.	Sport	EA	9/10
8	<b>Gears of War 2</b> Behärde mördarmaskinen Marcus Fenix är tillbaka, och alla grymtande Locust-grisar bör passa sig.	Action	Microsoft	9/10
9	<b>Call of Duty 4: Modern Warfare</b> Sanslös grafik och fantastisk action. Call of Duty 4 är smaskig militäraktion när den är som absolut bäst.	Action	Activision	9/10
10	<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
11	<b>Halo Wars</b> Sugen på lite realtidsstrategi som utspelar sig på ringplanetens snötäckta vidder? Då är detta ditt spel!	Strategi	Microsoft	9/10
12	<b>Race Driver: Grid</b> Teamet bakom Colin McRae Dirt bjuder här på sanslöst cool och varierad asfaltering med ursnygg grafik.	Racing	Codemasters	9/10
13	<b>Rock Band 2</b> Skräm liv i gamla vadmuskeln igen och låt baskaggen mala sönder grannsärjan i Harmonix rocksimulator.	Musik	EA	9/10
14	<b>MY Tales of Vesperia</b> Namco har skapat ett strålande vackert och traditionellt rollspel med actionfyllda strider och mysig musik.	Rollspel	Namco	9/10
15	<b>MY Batman: Arkham Asylum</b> Glöm allt du vet om licensspel i allmänhet och superhjälpespel i synnerhet. Detta är riktigt, riktigt bra.	Action	Eidos	9/10

**Sammenheng:** 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

## BATMAN: ARKHAM ASYLUM

ROCKSTEADY / EIDOS

**Vad handlar det om:** Mörkrets riddare är tillbaka för att ta hand om Jokerns senaste påhitt, att släppa ut alla dårar från Gothams Citys psykhem Arkham Asylum. Något som gör att man ställs öga mot öga med alla de mest kända skurkarna från Batmans långa karriär. Gör dig beredd på handgemäng.

**Bästa biten:** Att ställas inför en oförsämr stor skara brottslingar, bara för att överlista dem och diskret sänka en efter en tills det är så få kvar att man kan glidflyga och landa med en välriktad hoppspark mot en buse och slå ut resten med saftiga käftsmällor.

**För dig som:** Älskar grym serietidningsaction.



### INHANDLA

## FIGHT NIGHT: ROUND 4

EA / EA

**Vad handlar det om:** Att slåss. Såklart. Vad trodde du? Vilket du gör med nästan femtio fighters, däribland legenderna George Foreman, Lennox Lewis, Muhammed Ali och självaste Iron-Mike Tyson. Sätt högerkroken i datormotståndarens käke eller dräm till din bästa kompis online.

**Bästa biten:** Den djupa, intuitiva och belönande spelkontrollen är en absolut fröjd. Oavsett om du planerar att ducka för en snabb jabb eller tänker överraska Tyson med en rapp, kontrande rak vänster känns Round 4 aldrig som något annat än riktig boxning.

**För dig som:** Vill ha det bästa boxningsspelet på marknaden, med Tyson inkluderad.



### INHANDLA

## TALES OF VESPERIA

NIAMCO BANDAI / NIAMCO BANDAI

**Vad handlar det om:** Godhjärtade bråkstaken Yuri kastas in i ett charmtigt och färgstarkt äventyr där han med en grupp trogna följeslagare jagar onda makthavare och ännu mörkare krafter. Roligt utforskande, sköna strider och möten med människor i ett klassiskt men fräscht rollspelsupplägg.

**Bästa biten:** Den nästan orimligt vackra celshadade grafiken saknar verkligen motstycke. Tales of Vesperias akvarellvärld är fylld av lummiga skogar, pittoreska byar och farliga monster som hjälper till att skapa en av årets hittills mysigaste rollspelsupplevelser.

**För dig som:** Har tröttnat på Oblivion och Fable II och vill ha ett klassiskt rollspel.



### UNDVIK

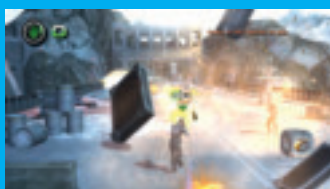
## G.I. JOE: THE RISE OF COBRA

DOUBLE HELIX GAMES / EA

**Vad handlar det om:** Välj bland sexton pistolviftande actionhjältar baserade på den bioaktuella filmen för att sedan tristesskjuta fiender i själadödande snitslade banor proppade med buggar. Spela antingen ensam eller lura med dig en stackars kompis.

**Sämsta biten:** Den oildliga tristessen i det konstanta, och automatiska, skjutandet. När du väl har parkerat din högertumme på skjutknappen lär den ligga kvar där, eventuellt mögla, om du har planerat att ta dig till spelets slut. Köp en leksak i stället och använd din fantasi.

**Välj istället:** Gears of War 2.





# Nintendo DS

## Information

**Tillverkare** Nintendo  
**Premiär** 11 mars 05  
**Media** Kassettkort  
**Vikt** 265 G  
**Mått** 149x85x29  
**Pris** 2095,-

Nintendos DS bjuder på en hel del annorlunda funktionalitet. Det mest iögonfallande är de dubbla skärmarna, varav den undre är tryckkänslig. Nyligen ersattes den av Nintendo DSi som dessutom har kamera, inbyggd minne, webbläsare och möjlighet att ladda ned billiga spel.

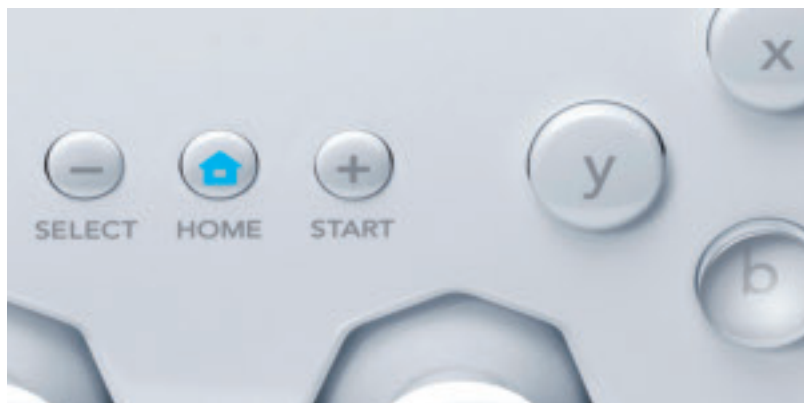
Nintendo revolutionerar vårt sätt att spela med deras senaste konsol

# Nintendo Wii

## Information

**Tillverkare** NINTENDO  
**Premiär** 7 DEC 06  
**Media** DVD  
**Signal** COMPONENT  
**Vikt** 1.2 kg  
**Mått** 55.4x44x225  
**Pris** 2695 kr

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



## Gamereactor Topp 5 Nintendo DS

Nr.	Speltitel	Betyg
1	New Super Mario Bros.	9/10
2	Grand Theft Auto: Chinatown Wars	9/10
3	The Legend of Zelda: Phantom Hourglass	9/10
4	The World Ends With You	9/10
5	Rhythm Paradise	8/10

## Gamereactor Topp 15 Nintendo Wii

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

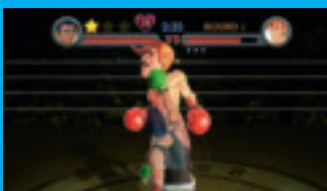
Nr.	Speltitel	Genre	Utgivare	Betyg
1	<b>Super Mario Galaxy</b> Marios galaktiska comeback blev precis så bra som vi hoppats på och en modern klassiker var född!	Plattform	Nintendo	10/10
2	<b>The Legend of Zelda: Twilight Princess</b> Spelmagi må vara ett utnött och överanvänt ord men det finns inget som bättre beskriver Links äventyr.	Äventyr	Nintendo	10/10
3	<b>Super Smash Bros. Brawl</b> Nintendos senaste slagsmål är ett somrigt superspel som propats till bristningsgränsen med innehåll.	Fighting	Nintendo	9/10
4	<b>Resident Evil 4: Wii Edition</b> Resident Evil 4 är spelseriens absoluta höjdpunkt och Wii-versionen är lika bra som GC-originalet.	Action	Capcom	9/10
5	<b>Metroid Prime 3: Corruption</b> Den sista delen i en fantastisk trilogi som med Wii-fjärrkontrollen togs till helt nya höjder...	Action	Nintendo	9/10
6	<b>Punch-Out</b> 8-bits-legenden Little Mac har boxat sig tillbaka och är nu redo att klappa trut på Nintendo Wii.	Sport	Nintendo	9/10
7	<b>Mega Man 9</b> Saknar du gammal ljuvlig 8 bits-utmaning? Då är Capcoms retrodoftande återblick helt rätt spel för dig.	Action	Capcom	9/10
8	<b>Super Paper Mario</b> Spelvärdens plattaste hjälte flirtar med sitt kultklassiska förlutna och ger sig ut på helt nya äventyr.	Plattform	Nintendo	8/10
9	<b>Mario Kart Wii</b> Helmsigt helgtävlande med minicrossar, go-karts och dragsters i nya Mario Kart till Wii!	Racing	Nintendo	8/10
10	<b>De Blob</b> Det började som ett flummigt konstprojekt, och slutade som ett fantastiskt charmigt Wii-spel.	Action	THQ	8/10
11	<b>Mad World</b> Sin City möter Motorsågsmassakern i Capcoms ultravåldsamma slaktfest till Wii.	Action	Capcom	8/10
12	<b>Little King's Story</b> En liten kung, med stora ambitioner. En liten värld, med enorma möjligheter. Välkommen till ditt kungarike!	Strategi	Nintendo	8/10
13	<b>Naruto: Clash of Ninja Revolution 2</b> Narutoooooo! Ungdomsningjan i de fula kläderna slår tillbaka i ett av de roligaste slagsmåls spelen till Wii.	Fighting	Nintendo	8/10
14	<b>Wii Fit</b> Vi har redan svettats ordentligt med Wii, men nu tas det hela till en helt ny nivå med balansbrädan.	Träning	Nintendo	8/10
15	<b>NY! Boom Blox Smash Party</b> Det perfekta familjespelet som charmar fans av Jenga, bowling och total kloss-demolering.	Party	EA	8/10

### INHANDLA

## PUNCH-OUT

NEXT LEVEL GAMES / NINTENDO

**Vad handlar det om:** Boxarynglingen och 8-bitshjälten Little Mac gör en storslagen comeback och spöar dryga dussinets absurda boxare i ett av årets bästa Wii-spel. Lär dig motståndarnas rörelsemönster och svaga punkter, gör en snabb fint och dröm till dem med en välriktad stjärnmål.  
**Bästa biten:** Att faktiskt få spö av sillmjölkens Glass Joe(!), när killen återkommer med nyköpt huvudskydd i spelets andra och betydligt svårare vända är en lika pinsam som fantastisk känsla. Efter det blir det förstås ännu svårare och härligare...  
**För dig som:** Vill få en charm-tjottablangare mellan lysmaskarna.

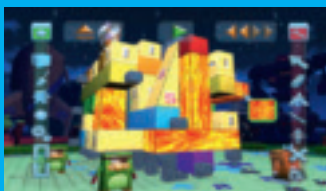


### INHANDLA

## BOOM BLOX SMASH PARTY

EA / EA

**Vad handlar det om:** Använd bowlingklot, gummiband och fyrkantiga kossor för att riva ned torn av hundratals klossar. Rasera fästningar, matcha färger eller plocka försiktigt bort klossar i bästa Jenga-stil i ett av årets bästa partyspel, signerat mästaregissören Steven Spielberg.  
**Bästa biten:** Flerspelarläget är en given succé för alla åldrar. Att spela det coronneklänkande puck-knuffarspelet med tre vänner är oerhört kul och kommer få dig skratta av härlig skadeglädje, alternativt sprängas av ilska när din egen puck glider utanför kanten.  
**För dig som:** Söker ett bra partyspel.

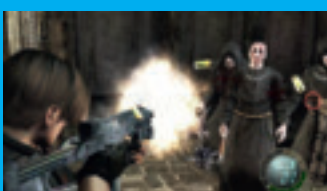


### INHANDLA

## RESIDENT EVIL 4

CAPCOM / CAPCOM

**Vad handlar det om:** Infekterade bönder som löper amok på den spanska landsbygden. I rollen som synthfrisuren Leon. S. Kennedy kastas du rakt in i eländet för att rädda den amerikanske presidentens dotter som blivit kidnappad. Förvänta dig rysliga skräckstunder, hård action och snygg grafik.  
**Bästa biten:** Bossfighten ombord på en ranglig eka med världens sämsta utombordare mot ett vattenmonster. Den ska dräpas med en harpun som tycks lika effektiv som att kasta badsalt på en rysk atomubåt. Minsta snedsteg och man ramlar bryskt i vattnet mot en säker död.  
**För dig som:** Vill bli riktigt, riktigt rädd...



### INHANDLA

## LITTLEST PET SHOP

EA / EA

**Vad handlar det om:** Adoptera 32 äckligt sockersöta djur till din bakgård och klä dem i hemska solglasögon, sjalar och annat menlöst bling. Mellan matandet och lekandet ska du rasta kräken i horribelt intetsägande minispel som är bleka kopior av etablerade titlar, till exempel Dance Dance Revolution.  
**Sämsta biten:** Den slöa spelkontrollen där vi rör oss i tredimensionella nivåer med styrkorset är ett hån mot spelare, och deras handleder, världen över. När vi ska blåsa upp ballonger genom att vifta och trycka på A-knappen går luften ironiskt nog ur Littlest Pet Shop som allra mest. Och vi spricker av ilska.  
**Välj istället:** Wario Ware: Smooth Moves.



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



### DS Rhythm Paradise

NINTENDO / NINTENDO

**Vad handlar det om:** Håll takten med stylusen i musikaliska, galna minispel i ett WarioWare-liknande vansinne som är omöjligt att inte älska.  
**Bästa biten:** När flera galna minispel mixas i samma låt och vi ska proppa en käft full med ägg, skörda rödbetor och dirigera ett spöckrockband på en och samma gång.  
**För dig som:** Gillar galenskap, och musik...



### Iphone Real Racing

FIREMINT / APPLE

**Vad handlar det om:** Simulator-racing på din Iphone. Visst låter det bisart? Men det fungerar, vi lovar. Riktigt bra till och med. Real Racing är lite som ett mobilt GTR.  
**Bästa biten:** Firemint har lyckats med det som alla trodde var omöjligt, de har gjort en spelmekanik, till Iphone, som faktiskt får en att känna sig som en bilförare.  
**För dig som:** Vill ha genial racing till Iphone.

Spelvärdens största plattform med mängder av möjligheter...

# PC/Windows

## Information

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

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



## Gamereactor Topp 15 PC / Windows

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

Nr.	Speltitel	Genre	Utgivare	Betyg
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>NHL 09</b> Tackla, spotta och svär som aspirerande proffs i Be a Pro-laget. NHL 09 är tidernas bästa hockeyspel.	Sport	EA	9/10
4	<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
5	<b>Bioshock</b> Atmosfärisk action med smart handling och underbara miljöer. Skulle du vara så vänlig att köpa det?	Action	Take Two	9/10
6	<b>World in Conflict</b> Stort, utmanande och svenskt strategispel i ett alternativt åttiotal där det kalla kriget plötsligt blev stekhet.	Strategi	Vivendi	9/10
7	<b>Race Driver: Grid</b> Japanska tuners, amerikanska muskler, touring cars, LeMans-bilar och dragsters. Grid har nästan allt.	Racing	Codemasters	9/10
8	<b>World of Warcraft</b> Blizzards otroliga onlineäventyr känner inga gränser. Med rätt sällskap håller spelet bokstavligen för alltid.	Onlinerollspel	Vivendi	9/10
9	<b>GTR 2</b> Världens bästa racingsimulator som utvecklats i nära samarbete med GTR-stjärnan Henrik Roos...	Racing	Atari	9/10
10	<b>Warhammer 40 000: Dawn of War II</b> Relics senaste strategititel är en klockren sådan med fantastisk spelbalans och underbar design...	Strategi	THQ	9/10
11	<b>Crysis Warhead</b> Upplev konflikten i Söderhavet från ett annat perspektiv när världens snyggaste spel laddar om...	Action	EA	9/10
12	<b>Left 4 Dead</b> Du och dina vänner är fast i en stad proppad av hungriga superzombies. Ladda puffrorna, heer e Jompa!	Action	EA	8/10
13	<b>The Sims 3</b> Dockhusspelsgenren är förfinad och nu låter EA dig leka Gud utan trassel och ständiga toabesök.	Simulator	EA	9/10
14	<b>Empire: Total War</b> Historieälskaren och strategiker kan nu sätta ett namn på sin våta dröm. Empire: Total War!	Strategi	Sega	9/10
15	<b>NY! Call of Juarez: Bound in Blood</b> Usel personhygien, ormskinnsstövlar och krutrevolver. Allting ingår i Techlands grymma uppföljare.	Action	Ubisoft	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 spetsite.

INHANDLA

### THE SIMS 3

EA / EA

**Vad handlar det om:** Designa en mysig kärnfamilj eller en dysfunktionell ensamvarg i uppföljaren till EA:s enormt populära dockhus-storsäljare. Denna gång kan simmarna vandra omkring fritt i sin stad och kolla läget i andra kvarter och nu behöver du inte hålla lika hård koll på deras urinblåsor...

**Bästa biten:** Att se din Sim få eget liv och interagera med andra familjer är en rolig effekt och särskilt intressant blir det om du ger honom eller henne kleptomanegenskapen... Räkna med en hel del konflikter, brusten vänskap eller kanske kärlek till ett annat klepto.

**För dig som:** Vill leka allsmäktig gud.



INHANDLA

### EMPIRE: TOTAL WAR

CREATIVE ASSEMBLY / SEGA

**Vad handlar det om:** Samla ihop en maffig armé av välfriserade 1700-talssoldater och gå lös på vidsträckt slagfält med kralliga kanoner, målmedvetna musketörer, och flotta flottor i ett försök ta över 40 provinser på ett århundrade. Passa på att skapa din egen stormaktstid i detta superba strategispel.

**Bästa biten:** Att planera sina slag in i minsta detalj och sedan se engelsmän och fransmän drabba samman i furios strid i de ljuvligt detaljerade och högupplösta striderna. Virrvarret av bajonetter och skrikande soldater är ett smärre grafiskt underverk och en fröjd att skåda. Sverige finns med också. Det du!

**För dig som:** Gillar tuktung strategi.



INHANDLA

### CALL OF JUAREZ: BOUND IN BLOOD

TEGHLAND / UBISOFT

**Vad handlar det om:** Bröderna Ray och Thomas McCall tar sig en uppdrag som bankrån, fängelseförberedning, indianretning och förstas pistoldueller i (vilda) vilda västern-miljöer. Varje bror spelar uppdragen olika och här finns sidouppdrag som beställningsmord.  
**Bästa biten:** Den riktigt välsnickrade och tänkvärda storyn om bröderna McCall som under amerikanska inbördeskrigets slut väljer att desertera. Här är allt inte bara svart eller vitt, och att få kämpa på sydstatarnas sida är ett fräscht grepp som dessutom grusar en del fördomar kring bägge sidor.  
**För dig som:** Gillar tuggtobak och krut.

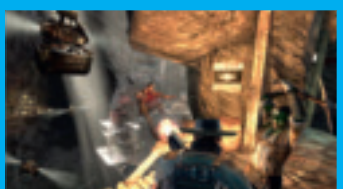


UNDVIK

### DAMNATION

BLUE OMEGA / CODEMASTERS

**Vad handlar det om:** Hamilton Rourke är en klättrigglad rebell i ful hatt som ska hoppa och skjuta sig fram genom ödsliga, vertikala actionbanor. Vi spelar i ett alternativt amerikanskt inbördeskrig där kulorna viner från en stygg diktators förkultsbeväpnade underhuggare. Och vi råder dig att undvika den omedelbara irritation som vi upplevt.  
**Sämsta biten:** Spelkontrollen, som till och med är gräsligare än Rourkes sugiga smula. Steampunksnubben rör sig som en stelopeerad gammelmänn och kan inte ens avfyra pickorna som folk, eftersom det kräver att vi håller inne två knappar samtidigt.  
**Välj istället:** Devil May Cry 4. Actionchock!



Vi berättar om vår månad

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

## NUMMER 68

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

**S**ommaren regnade bort i Östersund, tyvärr. Vi fick sex stycken soliga dagar, resten av sommarmånaderna sköljdes bort i vad som närmast kan beskrivas som en syndafloed. Tur för oss då att vi pysslar med interaktiv underhållning och inte med sommarturism, försäljning av sololjor eller uthyrning av badkläder. Sommaren har spenderats tillsammans med en hel rad smaskiga höstreleaser såsom **Batman: Arkham Asylum**, **Dirt 2**, **Tekken 6** och **Forza Motorsport 3**. Om dessa spel har du förhoppningsvis redan läst, om inte - bläddra omedelbart tillbaka.

### 20/7

Måndag. Idag börjar produktionen av Gamereactor #68, ja, det här numret. Elfving sitter hemma eftersom han måste "hålla reda" på en lånekatt (hur man nu håller reda på en katt?) medan jag och Mäki sitter med planeringen. Augusti är en bedrövlig månad beträffande releaser av nya spel, men vi gör det bästa av situationen och fyller det här numret med en enormt fläckig Zelda-artikel.



16-bits-grafik när den är som allra mest vacker...

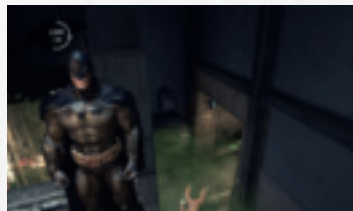
### 21/7

Jonas Elfving är precis klar med artikeln om Zelda-serien efter tre månaders

plåtande, detta medan Jonas Mäki pysslar med beta-tester och planering av dessa. Jag har snickrat på tre olika omslag som vi hade tänkt låta er läsare rösta på. Det som får flest röster trycker vi, såklart. Det är precis därför som vi ofta kallas för "folkets tidning", hur töntigt det än må låta.

### 22/7

Idag anlände recensionsversionen av **Batman: Arkham Asylum** och vi spelar för fullt. Det är häftigt att se hur väl Rocksteady Studios svetsat samman spelets alla beståndsdelar och hur de lyckats hamna precis mellan Batman-serierna **The Long Halloween** och **Killing Joke** rent designmässigt.



I **Arkham Asylum** är Batman en muskelknutte med skäggsstubb och grymt dåligt humör. Precis som det ska vara, precis som Frank Miller bestämde.

### 23/7

Torsdag. Vi lyssnar på **Speak for Yourself** med Imogen Heap och pysslar med smågrejor som tempodetaljer och urval av köpguidesspel. Jag spenderade morgonen med att klara **Rolando 2** medan Jonas Mäki har skrivit om att Halo blir manga-filmer. Det är spännande att se på Gamereactor.se hur stort Halo är. Jag blir lika imponerad över **Master Chiefs** dragningskraft varje gång. Idag har tusentals läsare klickat på nyhetsartikeln om Halo-mangan, trots att den bara legat uppe en knapp timme.

### 24/7

Imogen tonsätter vår arbetsdag även idag. **Headlock** är verkligen en genial låt. Jag är dödstrött idag då jag spenderade natten med att se om **Watchmen** på Blu-ray samt allt extramaterial som finns med i den svenska utgåvan. På måndag anländer den amerikanska **Director's Cut**-versionen och det ska bli skoj att se vad dessa 26 minuter extra har att erbjuda.

### 25/7

Lördag, vi jobbar helg. Jag har spelat lite **Battlefield 1943** på morgonen och sitter nu med designen av Elfving's **Zelda**-artikel. Retro-pixlar är verkligen oerhört vackert. Jag blir nästan jobbigt nostalgisk då jag kikar på bilderna från **Link to the Past**. Världens bästa rollspel.

### 26/7

Vilodagen är en sällsamt tråkig dag, vanligtvis. Idag jobbar vi och poppar **Zeppelin** på högsta volym vilket gör även den tråkigaste av söndagar rolig och händelserik. Jag pillar med en specialgrej om bisarra fightingfigurer tillsammans med Sundberg medan Jonas & Jonas pysslar med nedladdade spel och en specialartikel om höstens hetaste.

### 27/7

Måndag. Idag anlände **Director's Cut**-versionen av **Watchmen** från Kanada och jag jobbar som ett troll för att hinna klart med alla dagens bestyr innan kvällen, för då ska jag och Rorschach återse för fjärde gången sedan biopremiären. **Zelda**-design, pixelpill (**Bisarra fighters**) och **Blu-ray**-recenserande ligger på schemat för min del. Mäki skäller på sin dator och sjunger **Elvis**-låtar just nu...

### 28/7

Elfving har extremt roligt åt en av våra läsare som på Gamereactor.se precis informerat om att Köln ligger i Skåne och att kommande spelmässan **GamesCom** med andra ord äger rum i Sverige. Jag har pillat med en recension av redaktionens relativt nyinköpta bildkälla (bilden nedan) samt bildbehandlat **1000 Halo 3: ODS**-bilder. Nästan i alla fall.



**JVC DLA-HD750** - en projektor som presterar oerhört bra och har tagit vårt spelande här på redaktionen till helt nya nivåer.

### 29/7

**Throwing Copper** med **Live** (gammal stänkare) håller oss sällskap medan vi pysslar vidare med recensioner och **Tempo**-grejor. Jag har suttit nästan hela natten med den lilla uppfärschning av vår design som du ser i det här numret.

### 31/7

Medan Sundberg spelar **G.I. Joe**, Elfving testar **Fat Princess** (Playstation 3) och Mäki tar fler bilder från **Batman: Arkham Asylum**, har jag en rofylld morgon med oändliga mängder juice och **Esbjörn Svensson Trio**. Senare idag ska jag fortsätta designandet av vår nya recensionsavdelning, men just nu sitter jag bra såhär, slapp och slö.

### 2/8

Söndag. "Ett jobb är inget annat än arbete" suckade Elfving imorse innan han fått i sig morgonkaffet.

## Blu-ray-recensioner Petter Hegevall sätter betyg på månadens 1080p-roller



### Watchmen

Warner

Alan Moores mästerverk är för alltid ett monumentalt och oförglömligt minne över hur starkt serieformatet var, och fortfarande är. Om det behandlas rätt. Zack Snyders efterfångade filmadaption är en stiftfullt iscensatt rulle med god casting, minutiös respekt för grundmaterialet samt läcker art direction. Det haltar lite i första akten, men sen följer två timmar oförfalskad briljans som du givetvis inte får missa. **9/10**

Bilden: Warner bjuder här på en 1080p/VC-1-transfer med sanslöst bra svärta, härlig skärpa och perfekta färger. **10/10**

Ljudet: Dolby True HD-spåret matchar bildkvaliteten. **10/10**



### Motstånd

Paramount

Edward Zwick återvänder med en skickligt regisserad historia baserad på en beundransvärd sanning. **Motstånd** handlar om tre polska bröder som under andra världskriget lyckades fly undan nazisternas avsikter och upprätta en rebellstyrka i de ryska skogarna. **Motstånd** är känslostark, väl avvägd och innehåller mängder av storslagna bilder. **8/10**

Bilden: **Motstånd** bjuder på en imponerande skärpa och spännande färgsättning med mycket välgjorda mörka scener och en blå tint. Ett lager brus drar dock ned betyget något... **9/10**

Ljudet: Svulstig ljudbild med underbara panoreringar. **9/10**



### Gran Torino

Warner

Clint Eastwood fyllde precis 126. Han är gammal, som gatan. Men likt förbannat Hollywoods kanske främste filmskapare i sällskap av Coppola, Stone och Coen-bröderna. I **Gran Torino** spelar han butter krigsveteran som blir polare med tjuvaktig korean, trots att förutsättningarna aldrig fanns. Det är skickligt sammansatt, gripande, intressant och lagom blodigt. **9/10**

Bilden: Bilden levereras här i 1080p/VC-1-transfer som imponerar med ruskig svärta, fantastisk kontrast och grym skärpa. **9/10**

Ljudet: Läcker mixad dialog och fantasirika panoreringar räddar inte ljudspåret från att kännas basfattigt och aningen blekt. **7/10**

# NEDLADDAT

Virtual Console PSN Live Arcade

Designförändringarna i det här numret innebär att vi alla måste ta i lite extra. Nya sidor ska formars, nya textmallar ska struktureras och allt ska dokumenteras så att det blir enkelt för våra danska, norska och finska kollegor att nyttja vår nya form nästa månad.

## 3/8

Steinmann spelar Mini Ninjas, Sundberg skriker av ilska efter ett par timmar tillsammans med G.I. Joe: Rise of Cobra och Elfving har pillat lite med Fat Princess, igen. Han gillar verkligen det. Jag är trött idag, var uppe sent igår och rockade Iron Maiden-tunes i Rock Band 2. Det spelet har verkligen evig hållbarhet. Snudd på i alla fall.

## 4/8

Hammer time! Imorgon ska vi lämna den här tidningen till tryckeriet och jag har en hel del kvar att göra. Har suttit med köpguiden tillsammans med Elf och ska rita klart recensionerna nu, tänkte jag. Sen ska jag packa upp redaktionens nya Iphone (3GS).

## 5/8

Det blir inga Zelda-artikel i det här numret som utlovat. Tyvärr. Vi måste få plats med Halo 3: ODST-artikeln som du (förhoppningsvis) redan läst. Jonas Elfving's episka Zelda-avhandling kommer i höst dock, det lovar vi. Idag sitter vi med slutkorrektur samt lite sista minuten-pill för min del, med designen. Mäki har spelat Turtles in Time: Re-Shelled hela morgonen, och verkar oerhört lycklig. Vi ses om en månad, eller redan idag på [www.gamereactor.se](http://www.gamereactor.se).



I nästa nummer recenserar vi Halo 3: ODST, Colin McRae Dirt 2 samt Guitar Hero 5. Missa nu inte det...



## Ghostbusters

Ghostbusters är en genial film. Ivan Reitmans kanske bästa komedi och för mig en ljuvlig resa tillbaka till barndomens glada dagar. Jag samlade på serietidningarna, plastfigurerna och drömde länge om ett eget proton-pack. Att spökjägarna nu äntligen släppts lösa på Blu-ray är en vinst för formatet som sådant. **9/10**

Bilden: Ghostbusters levereras i ett relativt ovanligt 2.40:1-format och trots en ren och artefaktfri bild finns det fortfarande en hel del kvar att önska. **7/10**

Ljudet: Dolby TrueHD-spåret utklarar bildkvaliteten. **9/10**



## MARVEL VS CAPCOM 2

Plattform **PS3/XBOX 360** Speltyp **FIGHTING** Antal spelare **1-2** Pris **130 KR** Text **MIKAEL SUNDBERG**

När Marvel vs Capcom 2 är som intensivast liknar det mer ett shoot 'em up än ett fighting-spel. Sex kämpar i kulörta trixåer eller karate-dräkter skjuter laserstrålar och kastar överdimensionerade eldklot på varandra i en våldsbalett som saknar motstycke. Sedan Dreamcast-premiären för över nio år sedan har det varit en favorit, trots, eller kanske på grund av, att det är gravt obalanserat. Att låta Wolverine, Spindelmannen, Hulken och mer obskyra maskeradgubbar som Cable och Marrow ge sig i närstrid med urklassiska Capcom-hjältar som

Ken, Dhalsim, Mega Man och Jill Valentine är helt enkelt så vansinnigt underhållande att inget annat spelar någon roll.

I den nya nedladdningsbara versionen slipper vi låsa upp alla 56 karaktärerna och kan förstås spela online, men det huvudsakliga nöjet ligger i att sitta i samma soffa och besegra Jonas trippeluppsättning av Guiles med en trio bestående av rosa fjanten Dan, Mega Mans lillasyrra och legogubben Servbot. Om du är sugen på mer slagsmål efter Street Fighter IV är det här ett mycket bra val. **8/10**



## SUPER SMASH BROS 64

Plattform **Wii** Speltyp **FIGHTING/PARTY** Antal spelare **1-4** Pris **110 KR** Text **JONAS MÄKI**

1999 var året då Nintendo först lät sina maskotar göra upp om vem som var bäst genom lite hederligt stryk. Det firar man nu genom att på tioårsjubileet släppa det till Wii. Även om Super Smash Bros på alla vis är mer primitivt än de båda uppföljarna är det fortfarande ett riktigt grymt partyspel där man snabbt känner igen den nu så etablerade seriens principer.

Här finns 12 maskotar med allt från Captain Falcon till Fox och lilla Pikachu samt såklart Mario och mängder av kända Nintendo-miljöer att slåss i. Om du inte redan äger någon av uppföljarna är Super Smash Bros klart värt att ladda ner. **7/10**



## ROLANDO 2: QUEST FOR THE GOLDEN ORCHID

Plattform **Iphone** Speltyp **PLATTFORM** Antal spelare **1** Pris **75 KR** Text **PETTER HEGEVALL**

Rolando-land har smittats av Kilgoreanska influensan, en ruskig sjukdom som gör rikets invånare gröna av illamående och som endast kan botas genom att kåka den gyllene orkidén. Problemet är att denna blomma bara finns på ett enda ställe i hela världen, och det är nu upp till dig att trixa dig igenom 45 kniviga nivåer för att finna blomman och rädda alla i Rolando-land.

Rolando 2: Quest for the Golden Orchid är ett fantasifullt, smart designat, utmanande och underhållande plattformspussel med underbar design, fantastisk musik och urskön humor. Detta är ett mästerverkligt spel från början till slut. **10/10**

Steelseries 5H v2

Steelseries Ikari Optical

**VINN  
SPEL!**

# Batman Arkham Asylum

PC  
PS3  
X360



Ta chansen, tävla med Gamereactor och vinn ett Batman: Arkham Asylum + fräcka prylar från Steelseries

Fyll i rätt svar nedan: ✂

Vad heter skurken på bilden ovan?

- Joker     Riddler     Bane

Vad heter Batmans lojale betjänt?

- Anton     Alfred     Albert

Från vilket land härstammar Steelseries?

- Sverige     Tyskland     Danmark

Motivering:

Skriv med max 15 ord varför du ska vinna Arkham Asylum + Steelseries-prylar:

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

Ditt namn & adress:

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

Namn: .....

Adress: .....

Postnummer & ort: .....

Telefonnummer: .....

Jag vill vinna spelet till:  PC     PS3     Xbox 360

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

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



# [PROTOTYPE]<sup>TM</sup>

**BECOME ANYTHING. CHANGE EVERYTHING.**



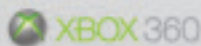
You are Alex Mercer, the PROTOTYPE<sup>TM</sup>, the ultimate shape-shifting weapon. With no memory and no mercy, hunt your way to the heart of the conspiracy which created you, making those responsible pay!

12.06.09

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



PLAYSTATION 3



ACTIVISION

[activision.com](http://activision.com)

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



Disney  
**AARON  
STONE**

**ON TV. ONLINE. EVERYWHERE.**



**HELT NY TV-KANAL!**



**12 SEPTEMBER**

[WWW.DISNEYXD.TV](http://WWW.DISNEYXD.TV)



©Disney

**BOXER**

**Canal Digital**



**TELIA**

