

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

GRATIS  
TIDNING  
April 2009  
Nummer 66

# Game reactor

Nordens

gamereactor.se

**100+**  
**SPEL**

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

**RIDDICH**  
VIN DIESELS  
RENRAKADE  
RYMDSKURK  
FIGHTAS  
IGEN

## WANTED

KRUT OCH KNIVSTRYK I  
SVENSK ACTIONEXPLOSION

RECENSIONEN

**BIOSHOCK 2**

EXKLUSIV ARTIKEL  
BARA I GAMEREACTOR

\*  
**ARMY  
OF  
TWO 2**  
BILDERNA!  
TIDERNAS  
TUFFASTE  
RADARPAR  
KRIGAR  
VIDARE





## SVENSKA LICENSSPEL

**Wanted: Weapons of Fate och Riddick: Assault on Dark Athena bevisar att Sverige är bäst i världen på filmlicensspel...**

Tanken är i det närmaste bisarr. Nästan i alla fall. Sverige, en sedan lång tid tillbaka urblek filmnation, idag bäst i världen på filmlicensspel. Så ser det ser ut, och orsaken är fortfarande oklar. "Slumpen" menar utvecklarna bakom The Chronicles of Riddick. God kompetens och hög lägstanivå bland svenska spelstudios menar Bo Andersson på Grin, utvecklarna bakom Wanted-spelet.

Jag älskar film (nästan lika mycket som jag älskar spel) och har i årtal sört det faktum att spel baserade på filmer i 99% av fallen luktar gammal hockeysuspension. För med rätt mängd tid, rätt utvecklare och med ett filmbolag redo att samarbeta med spelskaparna redan från start, finns det alla chanser i världen att förlänga, fördjupa och expandera den upplevelse som filmen i fråga erbjuder. Och därmed inte bara ge oss kvalitativa spel utan ett ovärderligt mervärde som i fall som Riddick-spelen faktiskt ställer filmerna i fråga i ett klart bättre ljus. Det är dags nu, Grin och Starbreeze har visat vägen. Wanted och Riddick: Assault on Dark Athena är två väljorda, underhållande och beroendeframkallande spelproduktioner som får lov att bli en ny mall för subgenrens framtid.

**Petter**

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

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

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

**ANSVARIG UTGIVARE** Petter Hegevall

**GRAFISK FORM** Petter Hegevall

**ILLUSTRATIONER** Petter Hegevall

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

### SKRIBENTER

Jesper Karlsson (jesper.karlsson@gamereactor.se)

Mikael Sundberg (mikael.sundberg@gamereactor.se)

Anna Eklund (anna eklund@gamereactor.se)

Sophie Warnie de Humelghem

(sophie.warnie@gamereactor.se)

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

Love Bolin (love.bolin@gamereactor.se)

# INSIDAN

Inuti Gamereactor Magazine #66 (April)

Vi har kollat in Bioshock 2, betygsatt Wanted: Weapons of Fate och utsett världens snyggaste spel!



## 24 BIOSHOCK 2

Chefredaktör Petter besökte San Francisco, där 2K Marin visade sin uppföljare till urläckra Bioshock.



## 10 SNYGGASTE SPELET

Grafik är inte allt... Men mycket! Vi har satt de snyggaste spelen just nu under lupp och utsett titeln med världens bästa grafik!



## 06 ARMY OF TWO 2

Krigiska tvåmannalaget Rico och Salem fortsätter sin aggressiva legoknektkamp och vi har de hetaste bilderna.

## 32 WANTED

Daniel Steinholtz har hårdtestat svenska Grins filmlicensitet Wanted och berättar exakt hur roliga krökta kulbanor är.



## 20 DRAGON AGE: ORIGINS

Jo, de här ruskiga skeletten har mumsat på Petter Mårtenssons blottade spiror då han försökt bekämpa ondskan i Biowares nya!

### BETA-TEST

- 16 Marvel: Ultimate Alliance 2 - Fusion
- 17 Operation Flashpoint 2
- 18 Fuel
- 19 Guitar Hero: Metallica
- 19 Terminator: Salvation
- 20 Dragon Age: Origins
- 21 Grand Slam Tennis

### RECENSIONER

- 30 The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena
- 31 WWE Legends of Wrestlemania
- 35 The Godfather II
- 38 Metal Gear Solid: Touch
- 39 Wheelman

### FASTA SEKTIONER

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



**47 VINN NYA RIDDICK**  
Vinn ett ex av Assault on Dark Athena.

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

**ADRESS** Hamngatan 10

831 33 Östersund

**INTERNET** Gamereactor.se

**PRENUMERATION** Gamereactor.se/prenumerera

**UPPLAGA** 75 000 exemplar

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

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

**TRYCK** Colorprint Danmark

**DISTRIBUTION** Pan Nordic Logistics

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

(leif.persson@gamereactor.se)

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

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

► GAMEREACTOR GES UT AV GAMEZ PUBLISHING

### TESTAD VERSION

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

### REKOMMENDERAD ALDERSGRÄNS

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

Utställningen "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.





EVERY  
**FRIDAY**  
ON GRTV



**GRTV**

**News**

Jennifer is ready to supply you  
with all the latest gaming news  
and stories each Friday on GRTV.

**Are you watching?**





GÖR DIN RÖST HÖRD SKRIV TILL OSS!

## Vad hände med SSX?

Nu har det gått tre år sedan vi spelälskare blev introducerade till HD-generationens konsoler. Vi har avnjutit våldsspektakel såsom Gears of War där vi sågat ner Locust till små kebab-bitar samt njutit av kreativa storspel såsom Little Big Planet, Portal och Viva Piñata. Listan kan göras lång med både nya och gamla spelserier som släppts de senaste tre åren. Även actiongenren har moderniserats med spel som Bioshock och Mirror's Edge. Trots det så känns det som om det saknas något. Det finns ett tomrum i mitt spelbibliotek. Det som saknas är ett nytt SSX spel. Det allra första SSX-spelet tågade in till förra generationens konsoler och grep hela spelvärlden. Ett snowboardspel där man trotsade fysikens lagar och svischade fram genom luften i 120 knyck. Galna trick kombinerades med ännu mer knäppa karaktärer och resultatet blev oerhört lyckat. Spelserien kulminerade i mitt tycke med del tre i serien, oslagbar frihet och grafik som än idag håller hög standard. Tyvärr så har EA inte sagt ett dyft om någon ny eventuell del i serien. Det har funnits små referenser i andra EA-spel men än så länge så har inget officiellt tillkännagivande getts. Det tycker jag är synd, för vem vill inte susa nedför en backe med pudersnö samtidigt som man utför en 930° frontflip med spelseriens skönaste karaktär, Elise. Och allt det i HD.

\_MACOT79

## Generation mot generation

Har någon av Gamereactors läsare någonsin satt sig ner och läst en bok om ekonomi, marknadsföring eller liknande? Ömsättning är en faktor när man snackar ekonomi, men inte något man ska stirra sig blind på. Det finns en annan som är viktigare när man talar om spelvärdens påstådda ökade ömsättning och dess orubade ställning som den enda marknaden som ingen lågkonjunktur rår på. Min kära läsare. Tänk efter lite nu om vad det



är som visar (tillsammans med omsättningen) att spelvärlden växer. Är det kanske antalet sålda spel? Är det antalet sålda konsoler per capita? Svaret är rätt simpelt. Det är profiten som företagen får. Större omsättning betyder inte att vinsten blir större, den har tvärtom minskat för utgivarna. Speciellt idag när tillverkningskostnaderna för HD-spelen har ökat.

Nej, istället tycks det vara Nintendo DS och Wii som ska rädda oss. Med låga utvecklingskostnader, samt ökad försäljning ser företagen vinst (inte bara Nintendo, även spelutgivarna). Det är detta som gör att marknaden än en gång har börjat växa och gjort att spelbranschen trotsat lågkonjunkturen. Med detta sagt vill jag poängtera att Nintendo med Nintendo DS och Wii har räddat hela marknaden från att djupdyka, vilket hade hänt utan dem. Det är jag säker på.

\_DEMIR

## FRÅN FORUMET

Månadens guldkorn från gamereactor.se/forum

Vilket av era spel värderar ni mest? \_EMPII

Diablo II + Expansion. Det enda i min samling som jag inte kan vara utan. \_White Devil

Räknat i pengavärde är det Suikoden, Soulblade och Castlevania: Symphony of the Night. \_Sparda

World of Warcraft Collectors Edition som kostar en hel del på eBay. \_Keant

Definitivt Outcast till PC. Ett av de bästa och mest sällynta spelen i världen. \_Caxen

## Vart är konsolvärlden på väg?

Alla försöker haka på Wiis framgångar så gått det går, i form av taffliga spel som Scene It, Buzz med flera. Visst, det har alltid funnits kopierande på alla konsoler men nu håller det på att gå över styr. Ta exempelvis det faktum att man aldrig dör i Prince of Persia, alla förstapersonsskjutare har numera med checkpoints var femte meter, och nivån "Hard" på de flesta spel framstår som "Easy", eller en intervju med Bill Gates helt nyligen där han rätt ut sade att Xbox kommer att fortsätta att anpassa sig för de vanliga spelarna. Som sagt, det handlar först och främst om pengar, men dom får faktiskt se till att ta vara sin mest trogna målgrupp, riktiga spelare, som trots motgångar alltid kommer att hålla på konsolen. Mer spel som Ninja Gaiden, färre som You're in the Movies, tack.

\_BRAINDEAD@GR

## Ni är bäst. Bevisligen!

Läste i Petters blogg på Gamereactor.se att ni återigen röstats fram av svenska folket som årets speltidning. Vilket känns väldigt välförtjänt såklart (jag röstade också på er). Ni har bäst recensioner, de mest välskrivna artiklarna, fräschast nyheter, skönast humor och såklart köpguiden som jag inte skulle klara mig utan. Att Gamereactor dessutom råkar vara Sveriges snyggaste speltidning är ju inte direkt något minus heller. Så jag vill bara ta tillfället i akt och gratulera till eran utnämning, och eftersom ni vann är det tydligt fler än mig som tycker som jag.

\_PER NIEMI

Tackar för berömmet. Petter Hegevall röstades dessutom fram till Sveriges bästa spelskribent av läsarna, Jonas Mäki till Sveriges bästa bloggare samt att även andra Gamereactor-medarbetare placerade sig på listorna. Ett kvitto på att vi gör en bra tidning.

## MÅNADENS LÄSARE

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

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



## MIHAEL COUCHNER

Ålder? 20 år

Användarnamn på Gamereactor.se? Fles-Hunter

Yrke/sysselsättning? Jag har jobbat som CNC-operatör i två år, men är just nu arbetslös.

Världens bästa spel? Jag gillar Capcoms spel väldigt mycket. De har ju kvar det där klassiska med en slutboss på varje bana i nästan alla deras spel. Jag älskar det sättet med att det finns en boss. Det är då man inte kan sluta spela, det är då man sitter uppe för länge då man ska upp och jobba tidigt. Det är ett bra spel. Devil May Cry är en favorit.

Ditt bästa spelminne? Det måste vara den dagen min mamma kom och hämtade mig efter skolan. Jag satte mig i framsätet. Mamma frågade om jag inte såg nåt speciellt. Det första jag tänkte på var Playstation och jag kollade bak i sätet. Där låg det, mitt nya Playstation.

Favoritmusik? Band som Dismember, At The Gates, Cannibal Corpse och DevilDriver hör till favoriterna.

Hobbys? Jag älskar ju att spela. Jag är ju en sån som köper spel fast jag inte har pengarna till det

Ogillar? Jag ogillar verkligen att diska.

Åsikter om Gamereactor #64? Ingen kommentar.



16+

www.pegi.info



YOUR GAMES. YOUR MOVIES. YOUR MUSIC. YOUR RESISTANCE RETRIBUTION PSP

# YOUR WHOLE WORLD IN YOUR HANDS

[resistance-game.com](http://resistance-game.com)



PlayStation®Portable





# AMM

NYHETER/SKVALLE



gamereactor.se

## Salem och Rios har gått vilse i Shanghai

CO-OP-KNEKTARNA RIOS OCH SALEM LADDAR OM

# ARMY OF TWO

## THE 40TH DAY

EA:s benhårda radarpar har gått vilse i Shanghai

**G**ears of War 2 och Resident Evil 5 i all ära, men när det kommer till co-op har de fortfarande en del att lära av Army of Two. Spelet där precis allt skulle göras tillsammans. Nu är de dödskallemålade hockeymaskerna Salem och Rios tillbaka igen och den här gången har de gått vilse i Shanghai som mystiskt drabbats av den ena olyckan efter den andra. En grupp kallad 40th Day Initiative tycks ligga bakom alltihop och tanken är att spelarna ska få nysta upp en konspirationshistoria som konstant ställer frågan om vem som är vän och fiende.

- En av våra främsta inspirationskällor för hur Shanghai skulle se ut efter katastroferna var filmen Cloverfield, säger producenten Reid Schneider till Gamereactor. Givetvis utan rymdmonster, men vi vill återskapa samma förödande känsla av att inte riktigt veta vad

som drabbar en. Målet var att låta spelarna utforska en ny fräsch miljö långt från de typiska actionspelen på militärbaser och i Mellanöstern, fortsätter han.

Att hålla ihop och samarbeta kommer vara viktigare än någonsin i Army of Two: The 40th Day. Ett exempel på det är ett krypskyttemoment där en person är nära offren men muntligt måste instruera sin partner om hur de skyldiga ser ut så man inte råkar knäppa civila. Genom att kriga hedersamt på det sättet ges mer pengar, pengar som sedan kan nyttjas till att skaffa värre krutpåkar vilka med fördel köps tillsammans så de kompletterar varandra maximalt.

Låter som om hösten kommer gå i co-op-splandets tecken med andra ord, och på Gamereactor ser vi väldigt mycket fram emot denna stekheta uppföljare.



### CO-OP-HYSTERI 3000

EA Montreal har satsat hårt på att göra fler co-op-moment som alltid kan användas för att undvika att bara vissa passager bygger på samarbete, medan andra bara handlar om partners extra eldkraft. Ett exempel på det är möjligheten att låta en spelare lägga ned vapnen och hissa vit flagg, varpå fienden törs komma fram. Då kan spelare två på betryggande avstånd sedan skjuta ner dem med prickskyttegeväp. Det är också möjligt att markera fiender, som man själv kanske har särskilt svårt att nå och som man önskar att medspelaren ska försöka slå ut. Dessutom måste Salem och Rios ibland dela på sig och då assistera varandra på håll som att till exempel välla en antenn som den andra spelaren sedan kan nyttja som provisorisk bro för att ta sig fram.





### VARIATION I SHANGHAI

Trots att spelet i huvudsak utspelas i Shanghai erbjuds varierade miljöer såsom storstadsruiner, shoppingcenter, trånga gränder och skyskrapor

## UTANNONSERAT



### SPLIT SECOND

Plattform PC/PS3/XBOX 360 Premiär 2010

En hel stad byggd för enbart högoktanig racing, kan det vara något? Det är iallafall vad som erbjuds i Black Rock Studios (Pure) kommande Split Second där ditt enda mål är att vara först i mål. Vilka vägar du väljer och vilka metoder du tar till är helt upp till dig.



### RE: DARKSIDE CHRONICLES

Plattform Wii Premiär NOVEMBER

Du kommer väl ihåg Claires äventyr i Resident Evil 2? Nu dammar Capcom av den gamla historien igen, beväpnar dig med en ljuspistol och berättar ännu mer om händelserna i Raccoon City.



### MAX PAYNE 3

Plattform PC/PS3/XBOX 360 Premiär NOVEMBER

Värm upp era krutpåkar, i år är Max Payne tillbaka i Max Payne 3. Denna gång är Max äldre, argare, skäggigare och han har stukit från New York. Storny kretsar kring ett förräderi, mer än så vet vi inte.



### EXCITEBOTS: TRICK RACING

Plattform Wii Premiär JULI

I det fjärde spelet i Excite-serien gäller det inte bara att köra snabbt, utan framför allt att göra det med stil. Vansinniga banor och ännu mer vansinniga fordon utlovas liksom onlinestöd för upp till sex personer.



### VANCOUVER 2010

Plattform PC/PS3/XBOX 360 Premiär 2010

Utan den minsta hänsyn tagen till det genomslä Beijing-spelet har Eurocom fått förnyat förtroende att förvalta OS-licensen. Vi är hälsosamt skeptiska till att detta blir värt dina pengar nästa år.







# Vilka är världens snyggaste spel?

Under de senaste månaderna har grafikkriget trappats upp ytterligare. Killzone 2 slog Gears of War 2 som slog Call of Duty 4 som toppades av Race Driver: Grid. Och mitt i allt stod Crysis och glänste. Gamereactors läsare har frågat, bönat, bett och tjatat. Och här är den. Listan över vad vi anser vara världens snyggaste spel just nu!

1

## CRYSIS

Världens snyggaste paradis-ö

Plattform: PC Utvecklare: Crytek  
Utgivare: EA Premiär: Nov 2007

**D**et händer inte ofta, men ibland släpps det spel som är så pass långt före sin tid, att tekniken måste utvecklas ytterligare för att man verkligen ska kunna dra nytta av all den visuella briljans som utvecklarna utformade. Quake 3 Arena var ett sådant spel, Unreal var ett sådant spel och Crysis är ett sådant spel.

När Crysis släpptes i november 2007 var det övermäktigt idiotsnyggt. Hjärteskärande våldsbäst, rent grafiskt. Det saknade helt enkelt konkurrens. Idag, 18 månader senare, är gapet mellan Crysis och grafiktoppens tvåa och trea, större än någonsin. Patchen som tillåter för Ultra-inställningar samt det extra realistiska ljuset som man enkelt ställer in via Crysis Sandbox 2 Editor, gör Cryteks mästerverk till världens överlägset snyggaste spel. Fortfarande. Vad som ska lyckas toppa Crysis, vet ingen.

Bild tagen av flitiga Crysis-moddaren och Gamereactor-läsaren "The Vulture"



## 2 KILLZONE 2

Snyggaste konsolspelet

Att Guerrilla skulle lyckas göra ett spel precis lika snyggt som den där magiskt superläckra E3 2005-trailern trodde nog ingen. Men de lyckades. Och att avnjuta Killzone 2 uppskalat till 1080p på Pioneers G9 Kuro (60") är en upplevelse dina ögon för evigt kommer att vara tacksam för. Det är sinnessjukt snyggt, helt enkelt.

■ Plattform: Playstation 3 Utvecklare: Guerrilla Games Utgivare: Sony Premiär: Feb 2009



## 3 RACE DRIVER: GRID

Racing som balsam för ögonen

När Codemasters urgrymma skara programmerare bestämde sig för att vidareutveckla Rage-teknologin som ritade upp grafiken i Dirt, visste de att de kunde göra världens snyggaste racingspel. Vilket de gjorde. Ego-motorns kraft, smarta bildfilter och fantastiskt ljus gjorde Grid till en fröjd att se på. Vilket det är fortfarande.

■ Plattform: PC/PS3/X360 Utvecklare: Codemasters Utgivare: Codemasters Premiär: Maj 2008



## 4 GEARS OF WAR 2

Detaljerat förfall i Epics tvåa

Gears of War satte en ny grafikstandard. Dissikerade man användandet av processorkraft, lightmaps och realtidsskuggor hade Epic fuskat smart, och lurade våra ögon på fler sätt än vi först anade. I Gears of War 2 krämades det på mer mer av allt, och många av miljöerna innehöll så många detaljer att vi nästan svimmade.

■ Plattform: Xbox 360 Utvecklare: Epic Utgivare: Microsoft Premiär: Nov 2008



## 5 RESIDENT EVIL 5

Fantastisk ljussättning i Afrika

Ingen av oss trodde att Resident Evil 5 skulle bli så löjligt snyggt som det faktiskt blev. Underbart detaljerade och stora miljöer fylldes av hundratalet snyggt animerade zombies, smittade hundar och gigantiska bossmonster. Ljuset, eldeffekterna, detaljerna, vattnet, eldeffekterna. Vår tripp till Afrika var en såående vacker sådan.

■ Plattform: PS3/Xbox 360 Utvecklare: Capcom Utgivare: Capcom Premiär: Mars 2009



## 6 GT5: PROLOGUE

Extremt högupplöst sim-racing

Gran Turismo 5: Prologue är enligt Sony en försmak av Gran Turismo 5, och då inte bara beträffande innehållet/upplägget. Tydligt ska grafiken i det fullständiga spelet bli bättre också. Om så är fallet kommer vi att kråkas av förtjusning. Prologue var nämligen löjligt snyggt med otroligt ljud och grymma polygonmodeller.

■ Plattform: Playstation 3 Utvecklare: Polyphony Digital Utgivare: Sony Premiär: Mars 2008



## 7 FAR CRY 2

Vidsträckt stäpp i Far Cry 2

Far Cry 2 nådde inte upp till den standard som Crysis satte i november 2007. Även fast förhandssnacket skvallrade om att det skulle krossa Cryteks grafikexplosion. Far Cry 2 (PC) var (och är) dock väldigt snyggt rent tekniskt och har bara blivit snyggare tack vare de sista patcharna. Enorma miljöer, underbart ljus, snygga texturer.

■ Plattform: PC Utvecklare: Ubisoft Montreal Utgivare: Ubisoft Premiär: Nov 2008



## 06

anledningar till  
varför **Burnout  
Paradise** regerar

Vi berättar varför Paradise fortfarande rockar...



01

## PARADISE CITY

Precis som namnet antyder är Paradise City ett paradis. I alla fall om man gillar att köra bil. Det finns hopp överallt, små hemliga vägar och gott om farddårar som aldrig bangar en utmaning. Det är bara att ställa sig vid ett rödljus och varva så blir man utmanad på ett idiotsnabbt race.

02

## GRATIS CONTENT

Criterion har varit måna om att pyssla om alla Burnout Paradise-spelare och öst på med gratis uppdateringar som fått den initiala körglädjen att bestå. Vi snackar grafiska förbättringar, mängder av nya utmaningar, tillägg så man kan spela nattetid och hel trave motorcyklar.

03

## SUPERSNYGGT

Trots att Burnout Paradise har dryga året på nacken, är det fortfarande ett av de snyggaste racingspelen som går att köpa för pengar. Criterion har fortsatt putsa på det grafiska och tack vare otaliga uppdateringar som Burnout 1.6, håller det toppklass rent grafiskt än idag.

04

## GRYMMA KRASCHER

Smask, krasch, boom, bang!



05

## MULTIPLAYERFEST

Upp till åtta personer kan köra tillsammans, både med och mot varandra, och det är omöjligt att tröttna. Allra bäst är Marked Man där en stackare ska jagas till småsmulor av övriga spelare. Att bara hänga ihop och kolla in livet i Paradise City går inte av för hackor det heller.

06

## GOD VARIATION

I Paradise erbjuds fantastisk miljövariation där man ömsom kan spätta på med japanska vrållåk på Paradise Citys sexfiliga asfalt, ömsom köra blytungta 50-talsjämkare på krokiga småvägar längs vidsträckt stränder eller bara ta fram sin värsta SUV och köra sönder granar ute på landet.

Vilken konsol passar dig bäst? Priserna går ned, konsolerna förbättras, förändras och uppgraderas, mer tillkommer. Vi guidar dig i ditt köp



PLAYSTATION 3

## STYRHORNA

Potent maskin med bifiga grafik-muskler och gratis onlineläge. Playstation 3 strömmar smidigt film och musik från din dator och innehåller även en väldigt duktig Blu-ray-spelare.

## PRESTANDAN

Playstation 3 är en grafisk tjur med enorm prestanda, men det är en tjur spelutvecklarna precis har lyckats tjäma. Åtta processorer och Nvidias grafikort är lika med praktfull prestanda.

## SVAGHETERNA

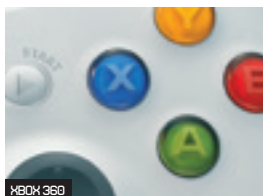
Fortfarande den dyraste konsolen och Playstation 3 har dessutom inte lika vasst onlineläge som Xbox 360. Konsolen har även gått miste om exklusiva rättigheter för vissa expansioner.

## SPELUTBUDET

Sonys maskin blev försenad, så utbudet har precis börjat komma ikapp. Guldklimporna Killzone 2, Little Big Planet och Metal Gear Solid 4 kan dock bara spelas på Playstation 3.

## SLUTSATS

Teknikfreakets och multimediamänniskans förstaval



XBOX 360

## STYRHORNA

Kraftfull maskin med grym onlinetjänst, som dessutom har ett ordentligt spelutbud. Glädjer mest hardcorespelaren men barnvänligare alternativ från exempelvis Rare finnes.

## PRESTANDAN

Microsofts konsol är äldst av den nya generationens maskiner, men är ändå fortfarande riktigt kapabel. Gears of War 2 är ruskit vackert, frågan är om det kommer att kunna bli snyggare.

## SVAGHETERNA

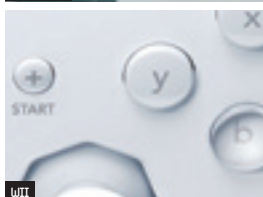
Xbox 360 har haft absurda kvalitetsproblem med hårdvaran, vilket dock ska vara fixat i senare modeller. Maskinen låter som ett tröskverk på steroider och onlinetjänsten är dyr.

## SPELUTBUDET

Xbox 360 har funnits länge och hunnit samla på sig många höjdare, supertitlarna Halo 3, Gears of War och Fable II bland annat. På Xbox Live Arcade kan du shoppa smarriga minispel.

## SLUTSATS

Helt enkelt en spelares konsol, såväl billig som kraftfull.



WII

## STYRHORNA

Alla gillar låtsasbowling. Wii är lättillgänglig, unik och (ursäktat uttrycket) "kul för hela familjen". I rätt spel är Wii-fjärren en rolig pinne och bara här träffar du Mario, Link och Samus.

## PRESTANDAN

Tekniskt lever Wii i en helt annan tid och vinkar glatt från fem år tillbaka i tiden med sina seniga grafikamar. Glöm högupplöst supergrafik, Blu-ray och allmänt ögongodis om du skaffar Wii...

## SVAGHETERNA

De hetaste multiformats titlarna passar aldrig riktigt Wii och hardcorespelaren har med några undantag rätt lite att hämta här. Svag prestanda och begränsat onlinespelsutbud.

## SPELUTBUDET

Just nu råder stiltje för nya Wiinntitlar men i biblioteket finns guld som Super Mario Galaxy och Zelda: Twilight Princess. Grymma retro- och minispel köper du online.

## SLUTSATS

Partystartaren och fläskbrännaren som exklusivt inhyser Nintendos maskotar.





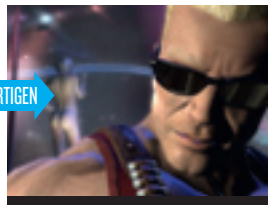
# Vänta nu, **PREY** och Too Human släpptes ju till slut. Vilka av evighetsprojekten kvarstår?

Vi kunde knappt tro våra egna ögon när Prey, Stalker och Too Human väl släpptes. Detta betyder dock inte att vi står helt utan evighetsprojekt, nej nej. Petter Hegevall har listat fyra stycken

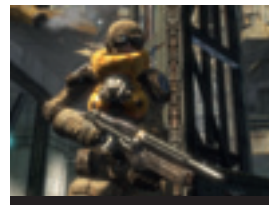
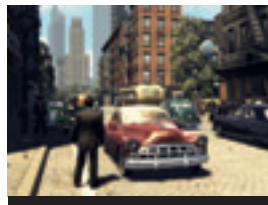
INTERVJU

## SVENSK ACTION

Petter tog ett snack med Grins VD Bo Andersson



HERTIGEN



<b>Spel</b>	<b>DUKE NUHEM FOREVER</b> Plattform: PC Utvecklare: 3D Realms	<b>MAFIA II</b> Plattform: PC/PS3/X360 Utvecklare: 2K	<b>GRAN TURISMO MOBILE</b> Plattform: PSP Utvecklare: Polyphony	<b>HUXLEY</b> Plattform: PC Utvecklare: Webzen
-------------	--	--	--	---

<b>Vår väntan</b>	<b>12 år</b>	<b>5 år</b>	<b>6 år</b>	<b>6 år</b>
-------------------	--------------	-------------	-------------	-------------

### Varför tar det så lång tid att göra färdigt spelet?

Ja, säg det. Ingen vet säkert, förutom att 3D Realms verkar gått och blivit knäppa på heltid. De har vid flera tillfällen bett utgivaren Take 2 att "shut the fuck up" och de fortsätter att hävda att Duke Nukem Forever kommer att förändra vår syn på hela underhållningsformen... när det väl släpps. Utannonseringen skedde i april 1997 och sedan dess har det skiftats grafikmotor ett antal gånger (från Quake-motorn till Quake II vidare till Unreal-teknologin, till Doom 3-motorn och nu senast tillbaka till Epics välanvända Unreal Engine 3.0. Dock kraftigt modifierad enligt Forever-producenten George Broussard). 3D Realms skyller förseningen på lättklädda kvinnor, drinkar och World of Warcraft. Tydligen.

2K Czech (före detta Illusion Softworks) har haft vansinnigt stora ambitioner i utvecklingen av uppföljaren till det enda gangster-spelet som faktiskt gav Grand Theft Auto III värdigt motstånd. Förutom att studios head honcho (Daniel Vávra) stack till Hollywood och läste ett par kniviga kurser i hur man blir en giftig manusförfattare, pysslade 2K Czech med sin egen grafikteknologi i över två år innan de började stoppa in story, karaktärer och spelmässiga grundstenar. Enligt Daniel Vávra kommer Mafia II att förändra klimatet bland storytunga actionspel och visa prov på en annan typ av dramaturgi av samma klass som de i gangstergenrens toppfilmer. Och visst, att leva upp till de orden tar förmodligen lång tid.

Enligt Gran Turismo-producenten Kazunori Yamauchi har utvecklingen av Gran Turismo 4 Mobile försenats, skjutits upp och även stannat upp helt ett flertal gånger för att teamet tvingats lägga alla resurser på att färdigställa Gran Turismo 5 till Playstation 3. Vissa källor hävdar att den egentliga anledningen till den flerfaldiga uppskjutningen av release-datumet för Gran Turismo 4 Mobile är att Polyphony helt enkelt inte lyckats anpassa grafikmotorn från Gran Turismo 4 (Playstation 2) för att få den att fungera på PSP. I höstas gjorde Yamauchi ett uttalande om att spelet fortfarande var under utveckling men att Polyphony inte räknat med den stora utmaning som PSP inneburit.

Huxley är ett enormt projekt och bevisligen har den koreanska utvecklaren Webzen Games stora problem med att förverkliga alla sina tidiga löften. Vissa spelsiter har kategoriserat Huxley som nedlagt och informerat sina läsare om att vi aldrig kommer att få se röken av Webzens jämnbruna onlinespel. Enligt Webzen är Huxley dock snart färdigt och kommer att låta PC- och Xbox 360-spelare mötas på samma server, där det tydligen vankas strider mellan två fraktioner.



### Detaljerna

Duke Nukem Forever kommer att äga rum i Las Vegas. Rymd-slöddret som hertigen alltid slagits mot är (givetvis) tillbaka och med en "större vapenarsenal än någonsin tidigare" blir det ditt uppdrag att rensa upp bland kasinon och neonljus.

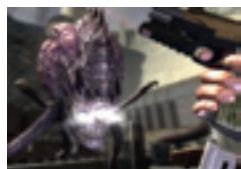
Staden som Mafia II utspelas i heter Empire City och är en blandning mellan 1950-talets San Francisco och New York. Hela staden kommer att vara tillgänglig från spelets start och ytan planeras bli ungefär lika stor som Liberty City i GTA IV.

Gran Turismo 4 Mobile är (enligt Polyphony själva) en perfekt konvertering av Playstation 2-spelet och Sony har sedan releasen av PSP lovat att grafiken kommer att sätta en ny standard för hur bra bärbara spel kan se ut.

Huxley är spelet för dig som vill hänga på nätet lika ofta som World of Warcraft-polarna, men hatar alver, orcher och lila träd. Huxley är ett onlinebaserat rollactionspel. Du skapar en karaktär och lever som den. Sen skjuter du saker. Hela dagarna.

### Vad har vi tidigare skrivit?

Jesper Karlsson skrev för fem år sedan (på Gamereactor.se) att "3D Realms skulle ha klart för sig att om det här spelet inte rockade under i princip allt i hela genren, skulle vi gladeligen säga sönder det. Efter alla dessa år av väntan förväntar vi oss ett mästerverk".



I april ifjol skrev chefredaktör Petter Hegevall "Tokläcker grafik, snävt skurka kostymer, välsvarvade pinuppor, tommyguns och klassiskt smöriga Sinatra-tunes... Grand Theft Auto IV bör se upp, för nu laddar Illusion Softworks om" efter att han besökt utvecklarna.



I december ifjol skrev Jonas Mäki: "Alla Gran Turismo-fans kan glädja sig åt att Gran Turismo 4 Mobile fortfarande är under utveckling, trots rykten om att det skulle vara skrotat. Det visades redan för flera år sedan, men sedan dess har det varit praktiskt taget helt tyst".



Jonas Mäki skrev följande om Huxley i ett beta-test publicerat i februari 2006: "Om Webzen Games faktiskt lyckas realisera sina planer och om spelet faktiskt lever upp till all potential, kommer Huxley utan tvekan att revolutionera vårt sätt att se på actiongenren".



### Kommer det att släppas snart?

Förmodligen inte, även om det nu finns rapporter om att det faktiskt börjar se färdigt ut. Amerikanska webb-TV-programmet The Jace Hall Show fick under hårt kontrollerade former spela en version av Forever så sent som i höstas. Och de "älskade" det. Tydligen.

Absolut. Tveklöst. Det har aldrig (någonsin) funnits någon tvekan om den saken. Utgivarna Take 2 har ännu inte börjat prata om något spikat releasedatum, men en kvalificerad gissning är att vi kommer att få chans att leva rövare i Empire City i höst. Oktober, tippar vi på.

Förhoppningsvis. Polyphony har aldrig någonsin sagt något annat än att spelet är på väg, men att utvecklingen tagit längre tid än förväntat. Det pratades i höstas om att Sony mjöligen har planer att lansera Mobile samtidigt som Gran Turismo 5. I September, med andra ord.

Troligtvis inte. Vissa källor hävdar att utvecklarna Webzen Games inte längre existerar, andra menar att Huxley är färdigt och bara väntar på grönt ljus från utgivaren. Vi förblir skeptiska, och väntar oss heller inget spelmässigt underverk om det väl skulle dyka upp.

**D**et har tagit 26 månader att färdigställa Wanted och det är en glad, nöjd och trött Bo Andersson som Gamereactor haffar då de precis blivit klara med både Wanted-spelet samt kommande Bionic Commando.

### Ni börjar bli färdiga med era tre produktioner nu, hur känns det?

- Toppebra, tack. Jätteskönt. Bionic Commando är färdigt, Wanted likaså och Terminator Salvation är det bara lite småputs kvar på.

### Hur fick ni uppdraget att göra spel av filmen Wanted?

- Vi har haft en bra kontakt med Universal länge, och det var de som kontaktade oss angående Wanted och ville att vi skulle kika närmare på licensen.

### Vad tycker du om Wanted i serie- och filmform?

- Jag gillar båda, såklart. Annars skulle vi aldrig tagit på oss uppdraget. Wanted är rå, cool och som film betraktat var den en frisk fläkt i actiongenren.

### Hur mycket har Wanted-spelet kostat att utveckla?

- Lite mindre än Bionic Commando (150 miljoner kronor), men bara lite.

### Hur har samarbetet med filmstudion sett ut?

- Det har gått hur smidigt som helst. Vi kopplades in innan filmen hade inspelningstart och fick vara med under hela processen. Ett så pass nära samarbete som vi haft med Wanted skapar goda förutsättningar för ett bra spel.

### Vilken är din favoritdel av Wanted: Weapons of Fate?

- Cover-systemet är verkligen grymt. Lätt att använda men ändå djupt, belönande och roligt. En bra grundläggande spelmekanik, helt enkelt.





#### INFORMATION

Namn **WOLF HAWKFIELD**  
 Längd **181 CM**  
 Vikt **101 KG**  
 Favoritmat **HAMBURGARE**  
 Yrke **FIGHTER**  
 Specialitet **SUPLEX**  
 Känd från **VIRTUA FIGHTER-SERIEN.**

## PROFILEN: **WOLF HAWKFIELD**

Virtua Fighter-seriens mest naturälskande fighter synas i stövelsömmarna. Jonas Elfving berättar...

### VIRTUA FIGHTERS WRESTLINGGURU

**D**et är fascinerande med människor som plockas ur sitt naturliga element och placeras i en ny miljö. Wolf Hawkfield från Virtua Fighter-spelen är en sådan man. Denne skogsmän och jägare från den kanadensiska vildmarken fick se sitt liv förändras totalt efter att en talangscout upptäckte hans fantastiska fightingförmågor. Men han skulle komma att anpassa sig väl...

För nog kan Wolf mer än att hugga tallar; han har en aktningsvärd fightingstil baserad på

naturlig råstyrka och har anammat en teknik mycket lik den i professionell wrestling. Wolf använder sig av många autentiska grepp och kast från wrestlingvärlden, som exempelvis Burning Hammer och Pedigree.

Men även starka män har sina svagheter. Wolf har en ständigt återkommande mardröm; en mystisk vision om att hela världen är i fara. Hoppet om att bli en med drömmen fick för övrigt Wolf att ställa upp i sin tredje stora turnering, den i Virtua Fighter 3. Denna världsomsorg är ett

exempel på Wolfs mjuka, omtänksamma sida, men låt dig inte luras: blir denne kille provocerad är han ett dödsbringande ånglok till fighter.

Wolf är en av de populäraste karaktärerna bland Virtua Fighter-spelare och många har ägnat år till att behärska alla hans specialattacker. Killen har dessutom fått anhängare inom andra områden; japanska wrestling-proffset "Jungle" Jim Steele använde sig av Wolf Hawkfields namn och utseende under flera år i slutet av 90-talet.

**\_Jonas Elfving**





# GRTV

GAMEREACTOR TELEVISION

Miss inte det som händer på Gamereactor TV

www.gamereactor.se



# FOKUS/ GRTV

GRTV bjuder på teman och specialveckor som du inte får missa  
www.gamereactor.se



Jennifer är programledare för GRTV News®.

## NY FUNKTION GRTV I HD ABSOLUT!

Ny funktion låter dig se på Gamereactor TV i hög upplösning

Vi har helt nyligen lanserat en hel del nya funktioner på GRTV-sidan. Via systemet med spellistor kan du varje fredag se ett nytt utvalt program i fullskärmskvalitet. Du kan även avnjuta alla trailers i HD från veckan som gått från de bästa och hetaste spelen i vår trailer-show som läggs upp varje fredag.

Det bästa är att du nu inte heller behöver sitta vid din PC för att kunna se dem, utan de fungerar även via media-centers och via din Playstation 3. Något som betyder att din TV alltså kan nyttjas för att se Gamereactor TV. Nästan som vanlig TV. Finns det något mer att önska sig? Ja, förmodligen och vi tar gärna emot dina synpunkter kring GRTV. Vi vill även passa på att slå ett slag för vår radioshow GRFM där Jonas Elfving rapporterar det senaste från spelvärlden och Gamereactor-redaktionen.

GAMEREACTOR TV Nordens största speltidning bjuder dagligen på färska webb-TV-klipp. Missa inte nyheterna som bjuds i kommande GRTV-avsnitt.



### INTERVJUER

#### GRTV @ GDC 2009

Gamereactor var självvallet på plats i San Francisco under Game Developers Conference 09 och har filmat alla höjdpunkter och träffat branschens höjddare. Kolla in det senaste om Unreal Engine, intervjuer med Crytek och vårt test av The Conduit.



### RECENSIONER

#### GTA: CHINATOWN WARS

Vi har hårdtestat Nintendo DS-debuten för Grand Theft Auto och röjt runt i Liberty City. Ett spel som på flera sätt påminner om de båda första spelen i serien, men som har betydligt fler överraskningar under huden än vad man först kan tro...



### SPECIAL

#### RETRO-PROGRAM

Vi kommer att satsa hårdare på retrospel där vi dammar av gamla klassiker och tar en titt på vad som gjorde dem så bra och hur de står sig idag. Räkna med massor av sköna stunder av nostalgi då vi expanderar vår retro-sektion ytterligare!



# GR.SE

SVERIGES STÖRSTA SPELSITE

Miss inte allt som sker på Sveriges största spelsite

www.gamereactor.se

Nordens största spelsite

läsning

### BATTLEFIELD X2

Gamereactor besökte nyligen Digital Illusions och spelade Battlefield 1943 och Bad Company 2. Läs om våra intryck.



### RECENSIONER

#### FALLOUT 3: THE PIT

Jonas Mäki har satt tänderna i Bethesda's andra necladdningsbara expansion "The Pit". Recensionen läser du såklart på [www.gamereactor.se](http://www.gamereactor.se).



### ARTIKLAR

#### KUNGEN AV SAND

Mattias Hegerius spenderade fyra hela veckor med författandet av en mastodontartikel om Persiens prins. Han pratade med mängder av utvecklare, och spelade alla gamla spel. Läs sagan om kungen av sand: [www.gamereactor.se](http://www.gamereactor.se)



**THE STREETS ARE HIS  
BATTLEGROUND.  
THE CAR  
HIS WEAPON.**



**VIN DIESEL**

# WHEELMAN™



**OUT NOW**



PLAYSTATION 3



Wheelman © 2008 Midway Home Entertainment Inc. All rights reserved. WHEELMAN is a trademark of Midway Home Entertainment Inc. Used by permission. Midway and the Midway logo are trademarks or registered trademarks of Midway Amusement Games, LLC. Used by permission. Midway Home Entertainment Inc. and its affiliates do not monitor, endorse or accept responsibility for the content of any non-Midway website. The Tigon logo is a trademark of Tigon Studios, Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. PS and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

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

**GameStop**  
power to the players™



"En av vårens varmaste  
actionrekommendationer"

# BE RIDDICK

WE ♥ YOU

PRE ORDER NOW

**GameStop**

power to the players

RELEASE 24.04.09

## THE CHRONICLES OF RIDDICK™

ASSAULT ON DARK ATHENA

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



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



THRILLING NEW ONLINE MULTIPLAYER INCLUDING UNIQUE "PITCH BLACK" MODE



RIDDICK BRINGS THE DARKNESS WITH STEALTH ACTION AND BRUTAL MELEE COMBAT



ONE DISK, TWO SPECTACULAR ADVENTURES. COUNTLESS KILLS

16+

www.pegi.info

PC DVD ROM

XBOX 360 LIVE

PLAYSTATION 3

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





# GAMEREACTOR



## LITA PÅ VÅRA FÖRÄNINGAR

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

GAMEREACTOR FÖRHANDSTESTAR KOMMANDE SPEL  
Djupdyk i vårt textarkiv: [www.gamereactor.se](http://www.gamereactor.se)



NYA BETA-TESTER VARJE VECKA!

NYA BETA-TESTER  
/GAMEREACTOR.SE

Prototype (PC/PS3/Xbox 360)  
Black Mesa (PC)  
Bad Company 2 (PS3/Xbox 360)  
Battlefield 1943 (PC/PS3/Xbox 360)  
Dante's Inferno (PC/PS3/Xbox 360)  
Wolfenstein (PC/PS3/Xbox 360)

MÅNADENS STÖRSTA

# FUEL

## MASSIV RACING

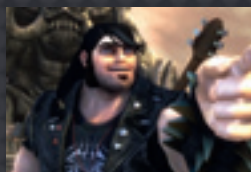
Codemasters enorma racingvärld har invaderats av Jonas Elfving som har förhandsintrycken redo



## Mest efterlängtrade

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

04-09



### 1:a Brutal Legend

PS3/Xbox 360

Spelmakaren Tim Schafer är ett galeit geni. Brutal Legend, spelet om den kaxige roadien Eddie om bygger en rockarmé i en märklig stenåldersvärld, känns både skruvat och coolt, och vi väntar otåligt på att rocka!



### 2:a Guitar Hero: Metallica

PS2/PS3/Xbox 360/Wii

Metallica är inte världens bästa band, men ett av de bästa Guitar Hero-banden. Snart är Guitar Hero: Metallica här och det vankas galeit Ulrich-trummande med dubbla baskaggar och riviga riff med Hammett...



### 3:a Tekken 6

PS3/Xbox 360

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

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

GAMEREACTORS TERMOMETER



Iskallt



Ljummet



Varmt



Kokhett



Vulkanutbrott

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





**Toppfräsch grafik**  
Trots att Marvel: Ultimate Alliance 2 kommer till alla format och lite till, har Vicarious Visions lyckats göra äventyret riktigt snyggt med silkeslen animation, grymma karaktärsmodeller och fantasifull design som gör superhjältarna rättvisa..

! Läs mer om detta på:  
[www.gamereactor.se](http://www.gamereactor.se)  
Premiär FEB 09

# SERIESTRYK X2

Vad får man om man korsar en jäv och en man av järn? Micke har kikat närmare på Marvels gäng...

**MARVEL: ULTIMATE ALLIANCE 2 - FUSION**  
Plattform PS3/XBOX 360/Wii Utvecklare VIC VISIONS Utgivare ACTIVISION Speltyp ACTION

Att vara Marvel-hjälte är inte lätt. Även om du i enstaka undantagsfall kan råka hamna i ett hyfsat spel så får du nästan räkna kallt med att det är ett 6/10-spektakel som nätt och jämnt gör de mest desperata fansen nöjda. Men men, det hade kunnat vara värre. Som DC-hjälte kan du snarare räkna med en snitt på 3/10...

Marvel: Ultimate Alliance var en av alla dessa sexor. Grundtanken var god. Med ett enormt gäng blandade Marvel-gubbar i olika

## Grafikmotorn har fått sig en rejäl grovputsning, även om statusen som sann multiplattformare fortfarande innebär ganska stora minsta gemensamma nämnaren-komplex...

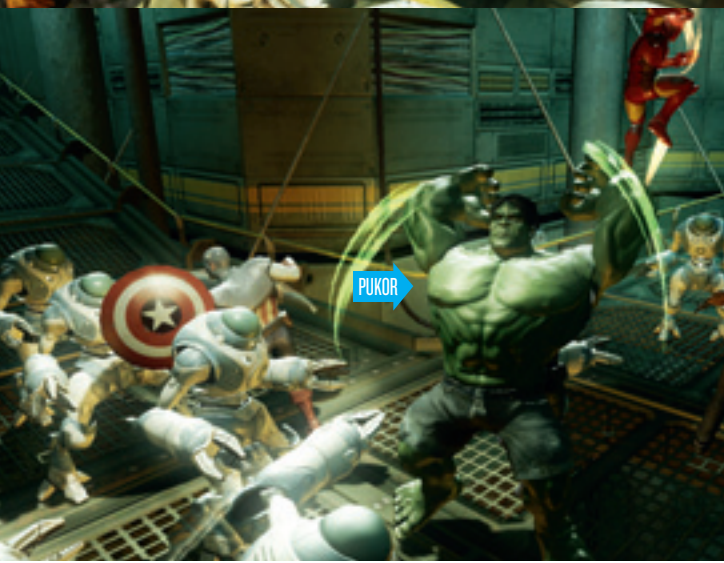
färger och smaker (Wolverine smakar våt sork och Captain America smakar hamburgare) kunde man smiska sig runt i omgivningarna tillsammans, fyra spelare åt gången. Men det

blev ganska obalanserat, enahanda och till råga på allt var spelet ruttet optimerat för de äldre formaten och alldeles för fult för de nya.

Nu, tre år senare, är det med visst hopp vi ser fram emot Marvel: Ultimate Alliance 2 - Fusion (man måste älska dubbla undertitlar). Till att börja med har det dröjt ett bra tag, trots att ettan var en ordentlig försäljningsframgång på alla tvåhundrastråtton format det släpptes på, ungefär. Det innebär att det åtminstone inte är ett superhastigt hafsverk för att dra in ännu mer snabba stålar utan att man faktiskt velat anstränga sig för att kunna leverera något extra.

Och Marvel: Ultimate... ja, ni vet, ser faktiskt rätt lovande ut. Grafikmotorn har fått sig en rejäl

grovputsning, även om statusen som sann multiplattformare fortfarande innebär ganska stora minsta gemensamma nämnaren-komplex. Det går helt enkelt inte att göra ett riktigt "next



**INGET HAFSVERK** Det är tre år sedan föregångaren släpptes, och att Activision valt att inte pumpa ut fler spel för lite snabba cash tyder ändå på att detta kan bli ett genomarbetat superhjältespel.

**FAHITA**  
**SERIEBOMBEN**  
Activision tar i från tårna för att fylla Marvel: Ultimate Alliance 2 med superhjältar. Hittills är inte mindre än 24 stycken bekräftade, däribland Captain America, Daredevil, Green Goblin, Hulk, Human Torch, Iron Man, Invisible Woman, Luke Cage, Mister Fantastic, Spider-Man, Storm, Thing, Thor, Venom och Wolverine. Dessutom utlovas att fler figurer ska utannonseras längre fram.

gen"-spel när även Wii ska vara med och leka på samma villkor. Ändå ser det helt okej ut och i stridens hetta lär vi inte se någon större skillnad på versionerna.

På tal om hetta. Fusionen som titeln anspelar på innebär att alla spelets hjältar kan kombinera sina krafter på intressanta sätt. Det kan vara klassiska varianter som Wolverines "fastball special" där han helt enkelt blir kastad som en arg järvboll mot motståndaren av en bastant kollega, men även mer kreativa sådana som att låta Iron Man spegla sina protonstrålar via Wolvies klor mot en hel massa fiender. Eftersom spelet har så många figurer kan alla



dessa kombinationer, förutsatt att Vicarious Visions verkligen har gjort specifika kombinationer mellan alla, bli riktigt underhållande och omväxlande att upptäcka och utnyttja.

Det finns faktiskt lite handling bakom alltihop. Marvel-gänget har då och då sammanstrålat i episka slag, som i åttiotalets Secret Wars I och II, i nittioalets mastodontstrid mot Onslaught, och i Secret War och Civil

## Ganska snart blir det upplagt för slagsmål mellan både tidigare vänner och fiender

War för några år sedan. Visserligen är det på många sätt ett marknadsföringsknep för att locka fansen att läsa även om andra superhjältar eller för att ge mer obskyra och glömda figurer en chans att synas, men det ger också en del sköna konflikter mellan måttligt goda vänner som Wolverine, Hulk, Venom och Spider-Man.

Marvel: Ultimate Alliance 2 - Fusion bygger delvis på den senaste sammankomsten, Civil War, där hjältar och skurkar tvingas registrera sig och ge upp sina hemliga identiteter. Vissa hoppar på direkt, andra vägrar. Ganska snart blir det upplagt för slagsmål mellan både tidigare vänner och fiender. Captain America blir (lite oväntat) ledare för motståndsrörelsen medan gamle kollegan och superkapitalisten Iron Man (som redan är relativt offentlig) leder gruppen som ska fånga och avslöja alla



**ROLLSPELSINSLAG** Det finns en hel del närmast rollspelsliknande inslag i Marvel: Ultimate Alliance 2 där din superhjälte verkligen blir alltmer super i takt med att man upgraderar både förmågorna att slåss samt även massor av individuella egenskaper.



FAHTA

### UTVECHLARNÄ

Redan 1990 bildade bröderna Karthik och Guha Bala Vicarious Visions. Vilket blev starten på en framgångssaga där det verkliga genombrottet kom med den hyllade Game Boy Advance-versionen av Tony Hawk's Pro Skater 2. Sedan dess har det bara rullat på.

superhjältar och mutanter. Det här är förstas ett utmärkt upplägg för att motivera varför vilken figur som helst ska ha en anledning att slå en annan i huvudet: politik.

Överhuvudtaget har Marvel börjat jobba mer aktivt för att knyta ihop sitt universum även i andra medier. Dels då i spel som det här, och så de nya filmerna med Iron Man, Hulk, och kommande Captain America som allihop kommer att mynna ut i en riktig Avengers-film. Crossovers är alltid kul och med den klart förbättrade kvalitetskontrollen på senare år finns faktiskt möjligheten att även det här spelet kommer att vara riktigt bra.

**Mikael Sundberg**

### TERMOMETER

GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR



Det första spelet led av en hel del problem, uppföljaren ser klart bättre ut...

# FLASH BOOM BANG

Codemasters laddar om det strategiska krigandet



### OPERATION FLASHPOINT: DRAGON RISING

Plattform PC/PS3/X360 Utvecklare/Utgivare CODEMASTERS Speltyp ACTION/SIMULATION

"När en kula viner bredvid ditt öra ska du kunna höra vilken kaliber den har". Codemasters talar nästan obehagligt passionerat om ambitionsnivån för Operation Flashpoint: Dragon Rising. Detta är krig på riktigt. Träffas du av den där kulan dör du, eller skadas rejält. Här härskar nedtryckande eld och långsamt avancemang.

Operation Flashpoint: Dragon Rising är en efterlängtat uppföljare på ett spel som hänförde en hel drös verklighetstörstande krigsspelentusiaster. I den bana Gamereactor har fått se ska spelets kinesiska befrielseströrelsen attackeras i en by. Det går inte bara att rusa in i stan, utan vi ringer in ett flyganfall med en axelknapp och styrkorskombination. Strax kan vi avancera, ett stenrös blir skydd och vi beordrar våra medsoldater att ge nedtryckande eld mot de ilska kineserna. Kul, medryckande och öppet för experimenterande.

Det mest lockande med Operation Flashpoint: Dragon Rising är hur uppdragen utlovas bli unika upplevelser för varje genom-

## Operation Flashpoint 2 mer utmanande än andra krigsspel...

spelning. Du kan välja att avancera långsamt men riskera att bli flankad. Lek Rambo och du nitas nog av korselden. Det lär bli relativt svårt, men å andra sidan betydligt mer utmanande än andra krigsspel. Codemasters lovar även att förbättra den artificiella intelligensen som var ganska svajig i det första spelet.

Den version av Operation Flashpoint: Dragon Rising jag fick se var inte enormt vacker och innehöll dessutom vissa buggar, men det är tydligt att friheten och realismen är intakt och förbättrad. När spelet släpps senare i år kommer vi ducka för de där kulorna med engagemang.

**Jonas Elfving**

### TERMOMETER

GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR



Med förfining kan detta bli suveränt. Fixa den artificiella intelligensen och grafiken bara...



Premiär JULI

**REALISM** De över 70 olika typerna av vapen i Operation Flashpoint: Dragon Rising kommer att vara mycket realistiskt utformade. Codemasters tar saker som ballistik på allvar och även om en kula studsar mot en vägg kommer rikoschetten ändå att vara dödlig.



**HJÄLTAR I MASSOR** Captain America, Daredevil, Green Goblin, Hulk, Human Torch, Iron Man, Invisible Woman, Luke Cage, Mister Fantastic, Spider-Man, Storm, Thing, Thor, Venom och Wolverine är allihop med i spelet och betydligt fler är att vänta.







# OÄNDLIG RACING

Codemasters har toppfyllt friska fyrhjulingar med raketbränsle...



## FUEL

Plattform PC/PS3/X360 Utvecklare ASOBO STUDIOS Utgivare CODEMASTERS Speltyp RACING

8000 kvadratkilometer. Samma areal som typ hela jädra Södermanland, och den största racingytan som någonsin har designats i ett spel. Dessutom är denna värld proppad med rallyåk, lastbilar, motorcyklar, fyrhjulingar och allt annat som någonsin utrustats med hjul. Detta är grundpremisserna för Fuel och om du tycker det låter spännande är du knappast ensam. Att Codemasters, skaparna av Colin McRae: Dirt och Race Driver: Grid, ligger bakom spelet lägger heller inte direkt band på våra förväntningar...

Fuel utspelar sig i en framtida värld där växthuseffekten och klimatförändringar har förstört naturen till oigenkännlighet. Ett perfekt tillfälle för kappkörning med andra ord, och när vi åker runt i den väderhärjade världen kommer vi hitta diverse tävlingshubbar i form av laglösa grupper av motorentusiaster. Dessa

## Här finns delar av Motorstorm, Burnout: Paradise och Midnight Club: Los Angeles...

utmanar dig till att rejsa och loppen kommer att ta upp till tio minuter vardera och upp till 16 förare tävlar samtidigt.

Några laddningstider ska inte existera under våra turer i denna enorma, nordamerikanska värld och på vår jakt efter nya utmaningar kommer vi sladda förbi kända landmärken som Grand Canyon och Salt Lake City. Vi kan vänta oss höga hastigheter och risiga vägar, men det är inte det enda som kan



**ONLINESPEL.** Fuel kommer att ha ett onlineläge som sömlöst knyter an till enspelarracingen, något som för tankarna till Burnout: Paradise's upplägg.



### FAKTA

#### MASSIV RACING

800 kvadratmil racingyta är förstas vanvettigt stort och därför har utvecklaren Asobo lovat oss ett avancerat och dynamiskt GPS-system till våra bilar. En stor yta är dock meningslös om den inte fylls med något, så på löfteslistan finns även varierade terrängtyper; alltifrån Nevadas öknar till snöstormar längre norrut. Lägg till detta 70 unika fordon att leka med, däribland motorcyklar, muskelbilar och fyrhjulingar.

ställa till det för din förare. Även vädret är livsfarligt då tornados, snöstormar, åskväder och sandoväder är en del av omgivningarna. På vissa banor måste vi bokstavligen köra ifrån en tornado för att inte landa mörbultade i en majsodling tre mil bort, en lika stressig som rolig uppgift. Fuel kommer att innehålla ett onlineläge som på ett sömlöst sätt ska knytas an med enspelarläget. Det går dessutom att designa egna banor och rutter och sedan bjuda in dina vänner för att testa dem. Racing och ett mer socialt online-läge är en skön kombination och vi gillar idén av att kunna bjuda in våra kompisar till en tävling om vem som effektivast kan undvika en snöstorm...

Fuel ser riktigt lovande ut. Här finns delar av Motorstorm, Burnout: Paradise och Midnight Club: Los Angeles, men också en distinkt egen personlighet.

Jonas Elfving

### TERMOMETER

GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR



Vi har svårt att se vad som kan gå snett när en så bra idé genomförs av så kunnigt folk...

# ROLLSPELS-SEMESTER

Det är dags för ännu ett rollspel med Mario och hans mindre heroiska bror



## MARIO & LUIGI RPG 3

Plattform DS Utvecklare ALPHADREAM Utgivare NINTENDO Speltyp ROLLSPEL

Det tog lite tid, men nu börjar man vänja sig vid tanken på Mario som rollspelshjälte. Trots avsaknad av spretig frisyr har han faktiskt roat den liberala delen av rollspelspubliken ända sedan Super Nintendo-tiden. Nu är det snart dags för Mario att tillsammans med sin bror ge sig ut på sitt tredje bärbara rollspelsäventyr.

Invánarna i Svampriket har börjat växa oproportionerligt mycket sedan en hemsk sjukdom börjat härja. Och just när Mario och Luigi börjar fila på en lösning av problemet går

## För att rädda Svampriket krävs som vanligt tajming, samarbetsvilja och en uppskattning för rollspel...

de och blir svalda av Bowser. Faktum är att delar av spelet tillbringar bröderna inuti sin gamla ärkefiende.

I Mario & Luigi RPG 3 axlar man rollen som Mario, Luigi och deras värsta fiende Bowser. För att rädda Svampriket krävs som vanligt tajming, samarbetsvilja och en förmåga att uppskatta rollspel av det mer lättsamma slaget. Det blir definitivt mer action och putslustig dialog än karaktärsutveckling och tungt historieberättande.

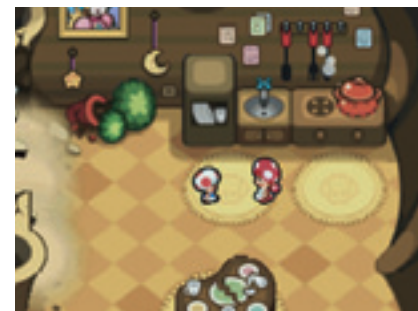
Love Bolin

### TERMOMETER

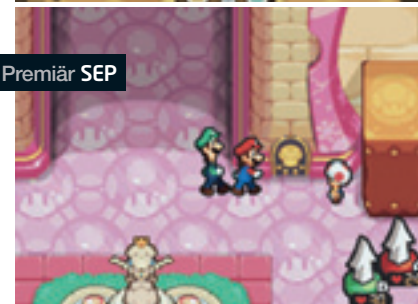
GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR



Mario och Luigis lättsamma rollspelsäventyr brukar alltid roa. RPG 3 ser inte ut att bli något undantag.



Premiär SEP



**ROLLSPELSSTRIDER** Stridssystemet känns igen sen tidigare spel. Hammare, hopp och eldbollar finns till exempel kvar, samtidigt som några nyheter introduceras.

Premiär MAJ



**ÖDEMARK** Världen i Fuel är en skräckvision av hur vår planet kan komma att se ut om vi fortsätter med miljöförstöring. I denna apokalyptiska AI Gore-mardröm fortsätter dock bilkörning, men koldioxidutsläppen för åtminstone med sig rolig racing och tuffa tävlingar!



# RASKA DUBBELKAGGAR

Världens största hårdrocksband står redo att ta över ditt digitala liv. Marcus Lofström har testat!



## GUITAR HERO: METALLICA

Plattform PS3/PS2/X360/Wii Utvecklare NEVERSOFT Utgivare ACTIVISION

Det är kanske en av spelvärldens mest efterfrågade expansioner på senare tid, och äntligen har Activision insett att det krävs lite mer dubbeltramp och lite mindre poptrummor i sin stora mjölkossa Guitar Hero. Metallica antrar nämligen scenen utrustade med en gedigen låtlista och flera sköna nymodigheter.

Guitar Hero: Metallica ser ut att bli precis den försenade julklapp som alla världens hårdrocksfans har väntat på. Först och främst bör låtlistan nämnas för ett gitarrspel göra sig icke besvär om låtlistan är stinkusel som i

## Neversoft tvingar oss att åter ställas öra mot öra med hårdrockskatastrofen St Anger

Aerosmith-eländet. I Guitar Hero: Metallica har utvecklarna Neversoft, precis som i tidigare nämnda spel, jobbat nära in på bandet och försökt hitta låtar som tillfredsställer fans av bandets äldre men även lite färskare alster.

Lite tråkigt är det dock att man valt att köra med samma grafiska stil som i övriga Guitar Hero-serien, alltså lite mer serietidning, lite



**GIRIGA GUBBAR** Efter Napster-bråket har Metallica desperat försökt bli dika sina sura fans. Att medverka i sitt eget TV-spel hjälper säkert till.



### FAKTA

**TRUMMA VILODSINT** Neversoft har lagt till ett nytt spelläge kallat Drum Over där du kan spela en låt helt utan assistans av noter och utan att oroa dig för att spela fel. En sandlåde-vinkel på Guitar Hero-konceptet om man är på lördagsbusigt metal-humor.

mindre verklighetstroget. För ett tunggungband som Metallica känns det som att en mer återhållsam och stram visuell stil hade passat bäst. Bättre mår man då när man inser vilka fina gästartister Metallica har med i spelet i digital form. Du kommer nämligen att kunna lira som både världens mest slitna människa, Motörheads Lemmy Kilmister, men även som black metal-farfar King Diamond i perfekt smink och töntigt hatt.

Men visst är det ändå så i slutändan att man bör vara ett Metallica-fan för att verkligen få ut allt av det massiva godis som Guitar Hero: Metallica erbjuder. För precis som brukligt när Metallica säljer sig själva, slänger man med högvis med extramaterial för den riktige kalenderbitaren i genren. Videoklipp, foton, posters, låttexter, ja allt du kan tänka dig i

Metallica-väg kommer köparen att bjudas på, vilket givetvis inte är fy skam. Men å andra sidan finns det väl knappast någon som inte lockas av att spela minst en eller två av de klassiker som erbjuds i Guitar Hero: Metallica. Inklusive den obligatoriska dubbelkagepedalen.

Och det faktum att expansionen i sig känns mer som Guitar Hero: World Tour 1.5 istället för bara en knippe nya låtar, gör ändå att Guitar Hero: Metallica kan bli en riktigt trevlig bekantskap. Detta trots att Neversoft tvingar världen att åter ställas öra mot öra med hårdrockskatastrofen St Anger.

**Marcus Lofström**

### TERMOMETER

GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR



Grymma nyheter som dubbelkage och skön hårdrockssattiyd gör att vi längtar efter att rocka...

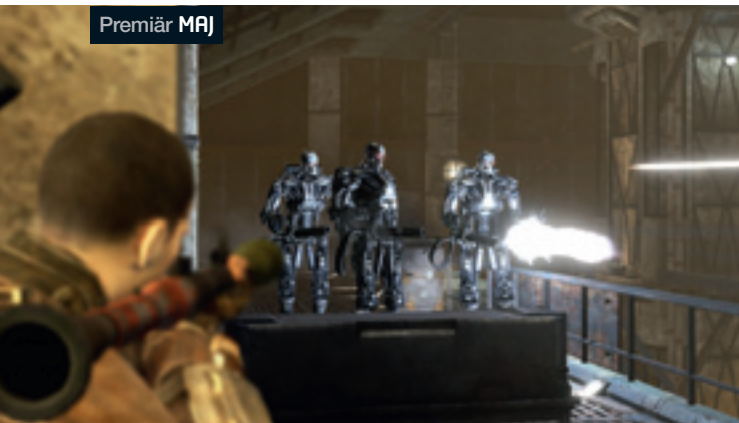


Premiär 29 MAJ

**MÅKTIGA ARENOR** Arenarock av det yngre slaget har varit Metallicas adelsmärke på sistone, och i Guitar Hero: Metallica bjuds du chansen att lira loss på arenor som Hammersmith Odeon, LA Forum och ryska Tushino.

# MÄNNISKA MOT MASKIN Svenska Grin bjuder hela generationen på postapokalyptiskt actionkalas...

Premiär MAJ



**INGEN BALE** Den hetlevrade Christian Bale hatar inte bara mördarmaskiner och sina stackars medarbetare, han verkar inte gilla TV-spel heller. Spelkaraktären John Connor kommer därför varken besitta Bales röst eller utseende, snålt nog. Bale förblir en tont.



## TERMINATOR SALVATION

Plattform PC/PS3/XBOX 360/Wii Utvecklare GRIN Utgivare WARNER Speltyp ACTION

Så kom då domedagen till slut. Tre miljarder människor strök med när Skynet förvandlade Moder Jord till Skrot-Nisses bakgård, men John Connor har inte överlevt trettio år på flyende fot för att kasta in handduken när han har fickan full av granater.

Lite är ännu känt om detta postapokalyptiska actionäventyr i tredjeperson. Vi vet att historien utspelar sig två år innan händelserna i filmen, och Grin själva utlovar en välputsad produktion som ska ge oss en filmvärdig Terminator-upplevelse som kommer att bjussa på innehåll som inte rymdes i filmen som

spelet baseras på. Att handskas med bångstyriga maskiner i bruna omgivelningar känns vanligtvis ungefär lika kul som att dammsuga hallmattan, men vi är givetvis villiga

## Historien utspelar sig två år innan filmen...

att ge våra landsmän en chans att visa vad de går för innan vi skickar Jesper tillbaka i tiden för att skrota robotar. I nästa nummer läser du recensionen av Terminator: Salvation.

**Mattias Hegerius**

### TERMOMETER

GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR



Knappast den frälsning som licensliren väntat på, men det är ju alltid kul att skjuta skarpt...





Premiär JUNI

# DRYGA DRAKTIDER

Vi lär aldrig få ett Baldur's Gate 3, men kanske kan Dragon Age: Origins ge oss någon form av lättnad



## DRAGON AGE: ORIGINS

Plattform PC/PS3/XBOX 360 Utvecklare BIOWARE Utgivare EA Speltyp ROLLSPEL

När jag tänker på saken så känns det faktiskt lite underligt att Dragon Age: Origins faktiskt är tänkt att komma i år. Spelet utannonserades för vad som känns en halv evighet sedan, fem år för att vara exakt, men nu ska det äntligen släppas. Sätt ett stort kryss i taket, helt enkelt.

När de första bilderna från Dragon Age: Origins, som på den tiden inte hade sin kryptiska undertitel, dök upp såg det apsynligt ut. Jag hade precis spelat genom det första Neverwinter Nights tillsammans med två

## Dragon Age: Origins kommer att vara ett mörkare spel än tidigare Bioware-rollspel, med en ordentligt episk historia...

kompisar och satt glatt och dräggade över de få skärmdumpar och konceptskisser som Bioware var snälla nog att visa för oss. Att gå tillbaka till de bilderna nu är ganska underhållande, då de inte känns speciellt

moderna längre, men de visar ändå vad Bioware har gett sig på att skapa – en andlig uppföljare till spel som just Neverwinter Nights och Baldur's Gate.

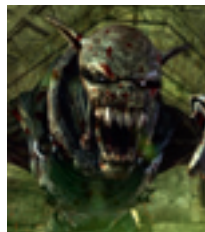
En av de stora skillnaderna mellan Dragon Age och Biowares gamla klassiska spel är att det, precis som Mass Effect, utspelar sig i en värld helt skapad av spelutvecklarna själva. Tidigare har Biowares fantasyspel kretsat kring Forgotten Realms, en av de många världar som skapades kring TSRs klassiska bordsrollspel Advanced Dungeons & Dragons, men eftersom Bioware numera verkar vilja satsa helt på sina egna idéer har de lämnat det bakom sig. Istället får vi en helt fräsch värld,

som i vanlig ordning kommer påverkas av dina moraliska ställningstaganden under spelets gång.

Dragon Age: Origins ska vara ett mörkare spel än sina föregångare, med en ordentligt



**KLASSISKA STRIDER** Precis som det brukar vara i Biowares spel så utspelar sig striderna i realtid, men man kan alltid pausa för att ge order till sina följeslagare. Vi har sett det för, men det är också ett riktigt välfungerande system.



FAKTA

### BYGG EN DRAHE

Precis som i Neverwinter Nights-speken kommer PC-versionen av Dragon Age: Origins att skeppas tillsammans med de verktyg som Bioware själva har använt för att utveckla spelet. Det ger alla fans med tillräckligt mycket fritid för att sätta sig in i möjligheterna att själva bygga ihop sina egna äventyr med hjälp av spelets motor. En funktion som har hållt liv i det sex år gamla Neverwinter Nights fram tills nu.

episk historia. Vi kommer få chansen att utveckla vår karaktär från barnsben och framåt och vad som händer dig som barn kommer också att leva med dig under resten av din historia.

Folk i din omgivning och dina följeslagare kommer att agera efter de beslut du tar och den som är din vän idag kanske är din fiende imorgon. Vi har hört och sett det förut, men med tanke på hur stor inverkan dina val kunde ha i Baldur's Gate-speken så kan vi ju hoppas på att Dragon Age: Origins sätter en ny standard för hur det ska göras.

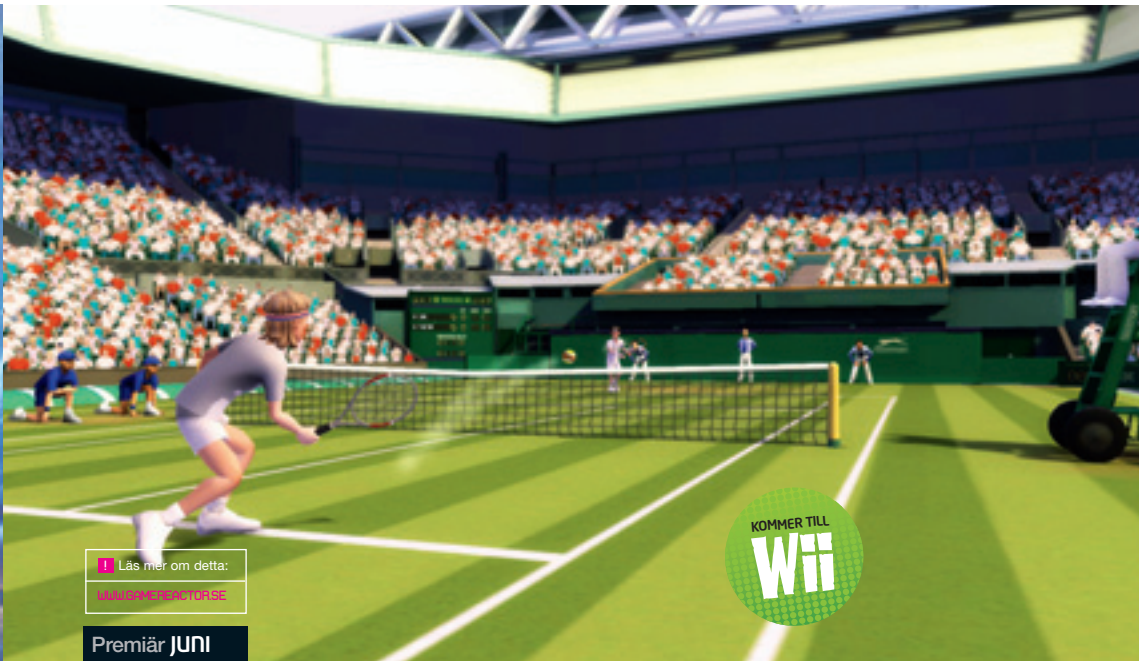
Det ser alltså ut som att vi kommer få ta del av ett typiskt Bioware-spel sent i vår, ett spel som hämtar sin inspiration från de gamla spelserier som många av oss fortfarande älskar och inte kan få nog av.

**Petter Mårtensson**



Ett lovande Bioware-rollspel som tycks ha fått all den utvecklingstid som krävs för ett mästerverk





KOMMER TILL  
**Wii**

Läs mer om detta:  
GAMEREACTOR.SE  
Premiär JUNI

**LICENS-MANI** Förutom licenser på alla viktiga turneringar och spelare, har EA även sett till att skaffa licenser från alla som tillverkar tennisutrustning. Det ska alltså vara möjligt att spela med sitt eget favoritracket och spöka ut sig i sina favorittenniskläder.

# LUGNA LOBBAR MED WII

Det var till Mega Drive EA sist försökte göra tennisspel, men nu provar man igen med Grand Slam Tennis

**GRAND SLAM TENNIS**  
Plattform Wii Utvecklare EA  
Utgivare EA Speltyp SPORT

Virtu Tennis och Top Spin i all ära. Men när EA gör sportspel tar man i ordentligt och ser till att allt blir så autentiskt som möjligt. Därför har man till kommande Grand Slam Tennis varit noga med att få med alla viktiga nuvarande stjärnor och sett till att de verkligen betar sig som sina verkliga förlagor samt skaffa licenser för alla fyra Grand Slam-turneringarna.

Den stora grejen med Grand Slam Tennis är dock trots allt Wii Motion Plus. Tanken är att Nintendos nya pryl som förbättrar känsligheten i Wii-fjärren ska göra att det verkligen ska kännas som att man står där på Wimbledon och smashar stjärnor som Rafael Nadal ända upp på läktaren till folks jubel. Varenda vinkel

och hastigheten i ditt slag ska registreras exakt som du har tänkt. För den som vill spela utan Wii Motion Plus går det, men eftersom precisionen då blir så mycket sämre kommer det som i Wii Sports vara timingen som avgör vinkeln och slagstyrkan.

Målsättningen är att Grand Slam Tennis ska vara en titel både för tennisantaster och glada amatörer genom att vara lika lättspelat som djupt. Vi är försiktigt positiva tills vi vet hur bra Wii Motion Plus kommer fungera, men om Nintendos nya viftpinne fungerar perfekt, kan EA:s ambitiösa Grand Slam Tennis bli precis hur kul som helst.

**Jonas Mäki**

**TERMOMETER**  
GAMEREACTOR FÖRHÅNSANALYSERAR  
Ambitiös satsning från EA som står och faller med hur bra Wii Motion Plus blir...



**FAKTA**  
**TENNIS TRY-OUT**  
Grand Slam Tennis är inte första gången EA försöker sig på tennis. IMG International Tour Tennis hette deras första spel, vilket släpptes till Mega Drive 1994. Ett ganska uselt sådant som trots 32 valbara stjärnor blev en riktig flopp och försvann i konkurrensen från framför allt Codemasters Pete Sampras Tennis.

**VIFTA** Wii-fjärren passar förstås ypperligt för att skjuta protonstrålar med. Utvecklaren Red Fly Studios har dock lovat Gamereactor att Ghostbusters inte ska bli någon "vift-fest".



Premiär JUNI

# WIIBUSTERS

Wii-ägarnas Ghostbusters blir ett enklare men färggladare äventyr

ENDAST TILL  
**Wii**

**GHOSTBUSTERS**  
Plattform PS2/Wii Utvecklare RED FLY  
STUDIO Utgivare ATARI Speltyp ACTION

När Ghostbusters dyker upp i sommar ska Wii-hyllorna förstås inte lämnas tomma. Det vore inte bara trist, utan ekonomiskt korkat av Atari att inte erbjuda Nintendo-fansen samma marshmallowmonstermassaker som väntar Xbox- och Playstation-ägarna. Men blir det verkligen samma spel?

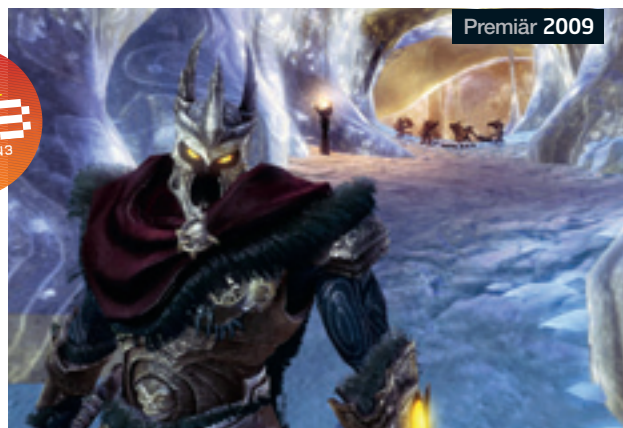
Inte om man ser på den grafiska stilen i alla fall, den har klokt nog anpassats till Wii-nivå. Red Fly Studios har gjort Dr. Venkman med crew till färgglada karikatyrer i stället för porträttilika spökgjagare.

Självklart ska Wii-fjärren användas för att sikta protonvapnet mot Slimer och alla andra spöken som skrämmer livet ut New York-borna. När du fått andenapp kan du skaka hejvilt med fjärren för att dänga gastarna i väggen och med nunchuken ska fällor slängas ut. Pressa ned spökeländet i plåtidosan och inkassera stålar och borgmästarberöm. Men ja, i grunden är detta samma Ghostbusters som till Xbox 360 och Playstation 3 och vi får med samma härliga röstskådespel från Bill Murray (som för övrigt sällan höll sig till manus) och resten av ensemblen.

**Jonas Elfving**

**TERMOMETER**  
GAMEREACTOR FÖRHÅNSANALYSERAR  
Lite svalare än storebrorskonsoleernas Ghostbusters, men ett eget spel och långt ifrån en trött portning.

KOMMER TILL  
**PS3**  
PLAYSTATION 3



Premiär 2009

# RACKARTYG

Mörkrets furste är död, länge leve Mörkrets furste!

**OVERLORD II**  
Plattform PC/PS3/XBOX 360 Utvecklare TRIUMPH  
STUDIOS Utgivare CODEMASTERS Speltyp ACTION

Att behandla andra så som man själv vill bli behandlad är ett härligt motto. Åtminstone i teorin, men alla vet ju att tjejer gillar farliga killar, och så även den onde själv.

Spelidén är med andra ord densamma som tidigare. Din far är död och du ska som ondskans tronarvinge ställa till det för alla som inte underkastar sig din hyttande näve. Den artificiella intelligensen har finslipats och förödelsen mångdubblats, men även spelvärlden och

karaktärgalleriet har fått sig en uppfräschning där du nu kan köra med både tjuvaktiga pysslingar och miljömedvetna alver.

Och vi gillar helt klart grejen med att sabba för alla andra. Visst hade föregångaren sina brister, men det fanns också många härliga kvalitéer som med en extra vända i konferensrummet förhoppningsvis fått komma till sin rätt. Vi gnuggar förväntansfullt händerna.

**Mattias Hegerius**

**TERMOMETER**  
GAMEREACTOR FÖRHÅNSANALYSERAR  
Jävtligt och roligt, förhoppningsvis i så ljuv kombination att det inte behövs några "men"...

**RACKARUNGAR** Färgsystemet från föregångaren där röda, gröna, bruna och blå hantlangare har olika färdigheter lever kvar. Nytt är dock att du kommer kunna namnge dina undersåtar och låta dem manövrera både slagskepp och krigsmaskiner.





# Bioshock 2

**BARA I GAMEREACTOR**

Ett återbesök till Rapture var givetvis inget Petter Hegevall kunde säga nej till och tog därför morgonflyget till San Francisco för att träffa teamet





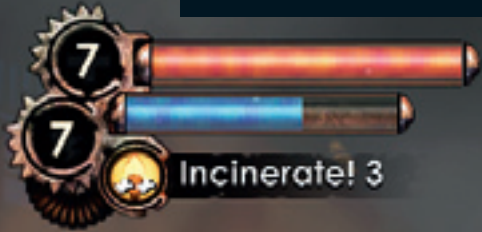


## Bioshock 2

Plattform PC/PS3/X360  
Utvecklare 2K MARIN  
Utgivare 2K  
Speltyp ACTION  
Premiär OKTOBER



**VAPENBRAH** Senior Producer Melissa Miller berättar för Gamereactor att hon var missnöjd med hur vapnen lät i Bioshock. Fjösigt, tydligen. I Bioshock 2 har 2K Marin därför gjort om alla vapnen ljud och varit noga med att tillföra mer tyngd och mer kraft.



**Händerna fulla** En av nyheterna i Bioshock 2 är möjligheten att använda sig av dual wielding, vilket innebär att du kommer att kunna skjuta din puffra samtidigt som du kastar plasmider.

**F**ilosofiskt komplexa spel med intelligent berättande, smart struktur och framförallt en värld fylld av gåtfull mystik, spänning och nyanterade karaktärer - växer inte på träd. Allt för ofta befolkas den ständigt växande actiongenren av burdusa och ofta intelligensbefriade stunder av lättsinnigt skjutande. Den djupare upplevelsen erbjuds sällan. Av en enkel orsak; att skapa ett spel där verkliga ideologier korsbefruktas med fantasipräglade väsen och värderingar är ingen lätt match. Att fångsla spelaren har dock aldrig varit ett särskilt stort bekymmer för Ken Levine, tvärtom. I årtionden har han övertygat mig om att hans låtsasvärldar är på riktigt, och Rapture må mycket väl vara hans främsta kreation någonsin.

Det började med en överdriven fascination för 1920-talets tidiga art deco ("gotham deco"). Den som föddes i de estetiska ramarna för art nouveau men utvecklades till något större. Något mäktigare. Deco-stilen porträtteras oftast i form av lösryckta bilder på turkosa strandvillor i Miamis hamn, men det Irrational Games målade med i Bioshock var en äldre pensel, en annan tidsålder. 1920-talets storslagna former talade om människans överlägsenhet över naturen. Art deco-rörelsen föddes ur ett arrogant perspektiv på konsten kontra vetenskapen och det var först senare som rymdädran arbetades in i konstformen som senare applicerades över



### Big Sister - djupets drottning

Minns du den första lilla tjejen du räddade i Bioshock? Hon med de där vädjande ögonen. Du tog med henne till ytan, tillsammans med många andra, och gav dem förutsättningarna för ett normalt liv, bortom Raptures våldsamer. Men hon längtade tillbaka. Hon kunde aldrig anpassa sig till livet ovan ytan och den riktiga världen kändes aldrig mer än främmande. Det var därför hon återvände, 19 år gammal, och utförde en samling riktigt ruskiga genetiska experiment på sin egen kropp i hopp om att jämställa sig med Raptures ruskigaste typer. Hon lyckades, och med hjälp av en specialkonstruerad dykardräkt som tillät en smidighet som Big Daddys bara kan drömma om, är Big Sister stadens nya regent. Hon värnar varmt om alla Little Sisters som återbefolkat Rapture och råder dig att inte lägga dig i den snedvridna balansen som hon återställt.



### FAKTA Kompromisslöst

Enligt 2K Marin är Bioshock och Bioshock 2 rent designmässigt inte bara unika tack vare sin speciella stil, utan även unika i sin kompromisslösa ovilja att falla in i massmarknadsledet och rätta sig efter noggranna marknadsundersökningar om vad som verkligen säljer idag: "Take 2 har varit underbara att arbeta med och helt lätt att gå på egen väg. Jag vet utgivare som tvingar sina studios att klä av sina kvinnliga karaktärer till exempel, för att attrahera en bredare publik. Den typen av forcerad kompromiss behöver vi inte utstå utan gör våra drömspel, om en värld vi alla bryr oss om och tror på."





USA:s östkust. Ken Levine älskar formerna. Chrysler Building specifikt. En monumentalt mäktig design där modernism och futurism blandades med kubismen.

Rapture var en vacker värld. En gång i tiden. När vi för första gången besökte den idealiska staden under vattnet, hade den förfallit. Det en gång utopiska paradiset hade sedan länge slitits i bitar av politisk makt-kamp; förstörd av två högtravande mäns jakt på total makt. Nu ett tillhåll för de moraliskt korrupta, de genetiskt förstörda. 11 år har gått sedan Jack flydde från Rapture. Det är dags för ett återbesök.

Jag står på Golden Gate. Det är sista veckan i februari och jag bytte i förgår jämtländsk dunderkyla mot kalifornisk vårsol. Jag lämnade rocken på hotellet innan jag spatserade ned mot Fisherman's Wharf. San Francisco är verkligen underbart så här års. Igår besökte jag 2K Marin. Nystartad studio med stora delar av nyckelkompetensen från 2K Boston-studio som stod för utvecklingen av det första Bioshock. Jag fick se cirka tio minuter ur Bioshock 2. Och blev väldigt överraskad av de val 2K Marin gjort.

Jack är nämligen borta och när man elva år efter händelserna återser Rapture är det genom pansarglasat i en enorm dykarhjälm. Ja. I Bioshock 2 kommer vi att ta kontrollen



**Nya plasmider** En av de nya plasmiderna i Bioshock 2 kommer att förvandla din hand till en gigantisk eldkastare.

över den första Big Daddyn, prototypen. Mallen som kasserades då Dr. Tenenbaum ansåg den för kraftfull. När demonstrationen av Bioshock 2 startar på plats i 2K Marins hastigt inredda konferensrum vaknar man till, i en pöl av sotsvart havsvatten. Pölen agerar spegel och man inser direkt att Bioshock 2 kommer att erbjuda en annan typ av spelupplevelse då man stirrar in i det mörkgröna glasat som döljer dykarens ögon.

Som Big Daddy kommer Rapture givetvis att te sig annorlunda. Kontrasten mellan att vara svag och ovetande i det första äventyret, jämfört med att i Bioshock 2 starta som den snabbast, starkaste och mest mångsidiga Big Daddyn som någonsin konstruerats, kommer givetvis att bli stor.

Creatic Director Jordan Thomas förklarar: "I Bioshock fanns det alltid en gråzon mellan gott och ont. De goda karaktärerna i spelet utförde även de ondskefulla ting, och vice versa. Detta är något vi fortsatt utveckla inför Bioshock 2 och tack vare möjligheten att nu spela som den första Big Daddyn tror vi oss

kunna ta spelaren närmare Rapture än någonsin."

Tanken är att visa upp helt nya delar av staden. Att låta oss utveckla ett mer intrimt förhållande med det första spelets största fiende. För hur många splicers eller Big Daddys vi än slogs mot i Bioshock, var det trots allt staden i sig vi kämpade mot mest. En medryckande känsla av samband gav Rapture mycket av sin charm, en känsla av kaos dess vämjelighet. Att följa ett ideal, att tro på en ideologi, utan att ifrågasätta den lärde System Shock-spelen oss att vägra. Trots detta var det precis det jag gjorde i Bioshock. Den smyg-marxistiska grunden med de objektivistiska undertonerna förde tankarna till Ayn Rands epos Atlas Shrugged och George Orwells "1984". Ken Levine hade hoppats att jag skulle tvivla, tveka och ifrågasätta och att jag skulle använda stadens begränsningar till att föda min egen kreativitet. Det sistnämnda inträffade, men först långt in i spelet. Det förstnämnda fanns inte ens på världskartan. Jag anpassade mig istället... till



## Rapture, 11 år senare

Lead designer Zak McClendon pratade med Gamereactor om hur den visuella utvecklingen av invånarna i Rapture vuxit fram under de 18 månaderna som Bioshock 2 hittills varit under utveckling: "Att blanda det en gång så vackra med det djupt störda och oftast psykotiska är en rolig kontrast att arbeta med som designer. Inför arbetet med karaktärernas utseende och framförallt kläder har vi denna gång hämtat ganska mycket inspiration från den amerikanska mode-illustratören J.C. Leyendecker. Allt från smådetaljer som klockor, smycken och hängselspänner har studerats rigoröst och tillsammans med en god övergripande design-grund tycker jag att vi lyckas utveckla Rapture och dess invånare på ett spännande sätt."



## Anpassad Unreal Engine

Grafikteknologin som används i Bioshock 2 är densamma som i det första spelet. En ganska kraftigt modifierad version av Epics Unreal 2.5-motor. 2K Marin har förbättrat hur elden ser ut (ganska rejält dessutom) samt putsat på skuggorna och utökat möjligheten att parallprocessa information för att på så sätt stoppa in fler fiender på skärmen samtidigt. Bioshock 2 ser på förhand snyggt ut, säklart, men inte nära på lika snyggt som toppskiktet i actiongenren (Gears of War 2, Killzone 2).



Rapture. Jag blev en del av staden som försökte döda mig.

Elva år senare är den förlorade staden ännu mer tragisk än sist. Men fortfarande lika... fascinerande. Mer vatten har letat sig in innanför de vackra väggarna som en gång skyddade det elitistiska samhället som här levde och frodades. De förlorade själarna som plundrar, mördar och misshandlar här nere - ser mer förvirrade sjuka och psykotiska ut än någonsin.

Bara några minuter in i spelet, en kort stund efter att det gått upp för mig att jag faktiskt spelar som en Big Daddy, står en otäck figur framför mig. Hon skriker, rör sig lite som en ranglig insekt och ser ut som en Big Daddy, fast kvinnlig. Detta är spelets huvudsakliga hot. Detta är bossarnas slutboss och en kraft så stark att Jordan Thomas snabbt avråder mig att försöka attackera henne. Sekunden senare springer hon iväg, hoppar ned på sidan av en översvämmande hiss och ned på golvet som en gång bar orkestrar, dansande människor och glädje. Vi står mitt i en enorm konserthall och medan jag stirrar på den här varelsens detaljerade rustning skjuter hon ett spjut mot glaset som skyddar mig från havets djup, och skrattar hysteriskt medan hela nordöstra väggen krackelerar och vattnet börjar välla in.

Detta är såklart tillsammans med det faktum att man själv spelar som en Big Daddy och nu jagar Big Sister, den tredje stora nyheten i Bioshock 2. I egenskap av en omänskligt mångsidig dykare (jag borrar, slåss, löser pussel, slänger plasmider och använder utan problem alla skjutvapen jag finner) kan jag såklart överleva under vatten. Detta har 2K Marin tagit fasta på och kommer under äventyrets gång att släppa ut spelaren i havet där man via snitslade stigar får undersöka och uppleva den blöta trädgård som omger Rapture.

Lead designer Hoghart Delaplante berättar: "Vi älskar Rapture, ibland mer än den verklighet vi lever i. Redan i utvecklingen av det första spelet visste vi att vi skulle vilja fortsätta att berätta mer om det här stället, och den del av Rapture som fanns med i Bioshock uppgår idag endast till cirka 30% av staden som helhet. I Bioshock 2 kommer vi att låta

spelarna utforska en större del av den här världen, och vi kommer även att kräva ett mer tydligt ställningstagande av de som väljer att axla rollen som Big Daddy."

Att 2K Marin älskar Rapture råder det inga tvivel om. Alla pratar om staden med stor passion och överallt på väggarna hänger det konceptskisser, kartor och ritningar över allt

från mindre byggnader till hela kvarter. Teamet pratar ibland om staden som om det vore hemma.

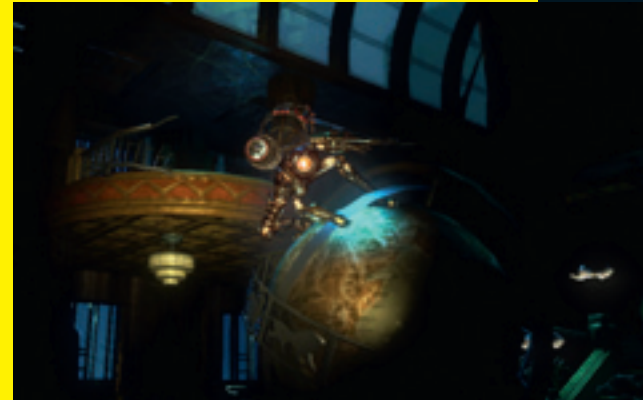
Jordan Thomas bryter en stunds tystnad (jag måste ju hinna anteckna också...) med ytterligare en intressant tes om Bioshock och världen i spelet: "Vi litat på våra fans. Vi litat på dig, och kommer givetvis att fortsätta att göra



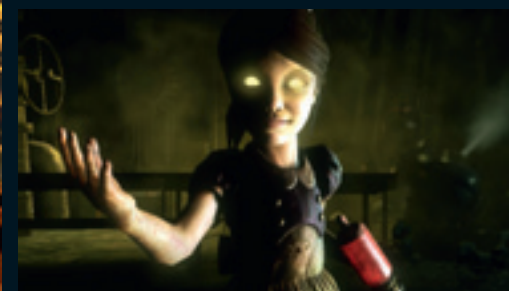
**SMIDIGARE STRIDER** 2K Marin lovar att striderna i Bioshock 2 kommer att vara smidigare, större, snabbare, hårdare och mer följsamt beroendeframkallande. Borren som man bär på höger hand kommer att innebära att man kan borra sig igenom dörrar, väggar (vissa, i alla fall) och givetvis även fiendekroppar.

## Designinspirationen

Lead designer Zak Mcclendon berättar för Gamereactor om utformandet av Big Sister: "Att designa henne var definitivt en stor utmaning. Vi var alla överrens om att hon skulle vara grotesk och otäck men samtidigt graciös och sådär skör i sin skönhet... Det tog mig många långa veckor av hårt skissande och en hel del researcharbete för att hitta formen till hennes spensliga kropp. Hon är ju en tonåring, och får absolut inte se sexig ut, men vacker och tragisk - på samma gång. Jag hämtade inspiration från diverse insekter och kollade mycket på greyhounds och hur de rör sig då de springer. Korgen hon bär på ryggen är till för att bära småsyster i. På sidan av korgen, på hennes lufttank har barnen ritat små djur med krita".



**DEAD SPACE** Creative Director Jordan Thomas berättade för Gamereactor under vårt besök till 2K Marins studio (en timme utanför San Francisco) att han verkligen älskar Dead Space. Teamet har hämtat en del inspiration från främst uppgraderingssystemet för nämnda spels vapen.







det. Bioshock avnjöts av miljoner spelare och älskades av människor som både älskar roll-, äventyr- och actionspel. Vi fångade en bred publik med vår unika mix mellan action och rollspelsmoment. Vi vill att våra spelare ska uttrycka sig genom den valfrihet vi erbjuder, och det var spännande att se hur olika alla valde att tackla olika situationer. Vissa spelade Bioshock som vilken shooter som helst och bara sköt sig igenom nivå efter nivå. Andra nyttjade plasmiderna och valde ett lugnare tempo

medan en del gillrade fällor, kombinerade plasmider och nyttjade spelmiljöerna, på ett sätt som gjorde att de slapp avfyras ett enda skott genom hela spelet. Den typen av valfrihet gjorde Bioshock till något väldigt speciellt och något väldigt beroendeframkallande. Och det vill vi utveckla.”

Förutom ett par viktiga detaljer vet vi inte så mycket om Bioshock 2. Många av frågorna kring prototypdykaren man är tänkt att gestalta, och den förvirrade, insektsliknande storasystem vill 2K Marin inte svara på. Inte

ännu i alla fall. För min egen del är Rapture en av de mest minnesvärda spelvärldar jag någonsin besökt, och bara tanken på att få återvända gör mig varm inombords.

Redan i oktober är det dags för Bioshock 2 och trots en aningen restriktiv inställning till balansen i spelet (som Big Daddy kan man borra, slafs, kötta och mörda ganska precis allt som står i ens väg) är det med glädje och förväntan vi ser fram emot det.

**—Petter Hegevall**





## WHEN TO PULL? WHEN TO PUSH?

In the world of organized crime there's a time to get your hands dirty. And a time to let your crew do the talking. If you want to be a player in this city, you need to **act like a mobster**. If you want to own it, you need to **think like a Don**.

1 BUTIK  
7 APRIL



# The Godfather II

ACT LIKE A MOBSTER. THINK LIKE A DON.

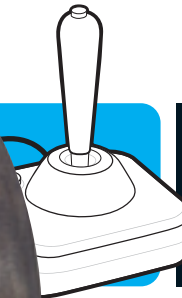


PLAYSTATION 3





# GAMERACTOR



### LITA PÅ VÅRA OMDÖMEN

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

### OBEROENDE, RÄTTVISA SPELTESTER

Läs över 1600 recensioner: [www.gamereactor.se](http://www.gamereactor.se)



MÅNADENS INTENSIVASTE

# WANTED

## WEAPONS OF FATE

Grin bombarderar våra sinnen med krut, knivstryk och högexplosiv Hollywood-action

- RIDDICK: ASSAULT ON DARK ATHENA ■ WHEELMAN
- TENCHU: SHADOW OF ASSASSINS ■ SOCOM: CONFRONTATION
- THE GODFATHER II ■ NINJA BLADE ■ SACRED 2



## GAMEREACTOR #65

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

	GTA IV: Lost and Damned Xbox 360	9/10		50 Cent: Blood on the Sand PS3/Xbox 360	7/10		Afro Samurai PS3/Xbox	6/10
	Mad World Wii	8/10		Sega Mega Drive: Ultimate Collection PS3/Xbox 360	7/10		Silent Hill: Homecoming PC/PS3/Xbox 360	6/10
	Ninja Town Nintendo DS	8/10		Eat Lead: The Return of Matt Hazard PS3/Xbox 360	6/10		Stormrise PC/PS3/Xbox 360	6/10
	Resident Evil 5 PS3/Xbox 360	8/10					Sonic and the Black Knight Wii	5/10

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

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



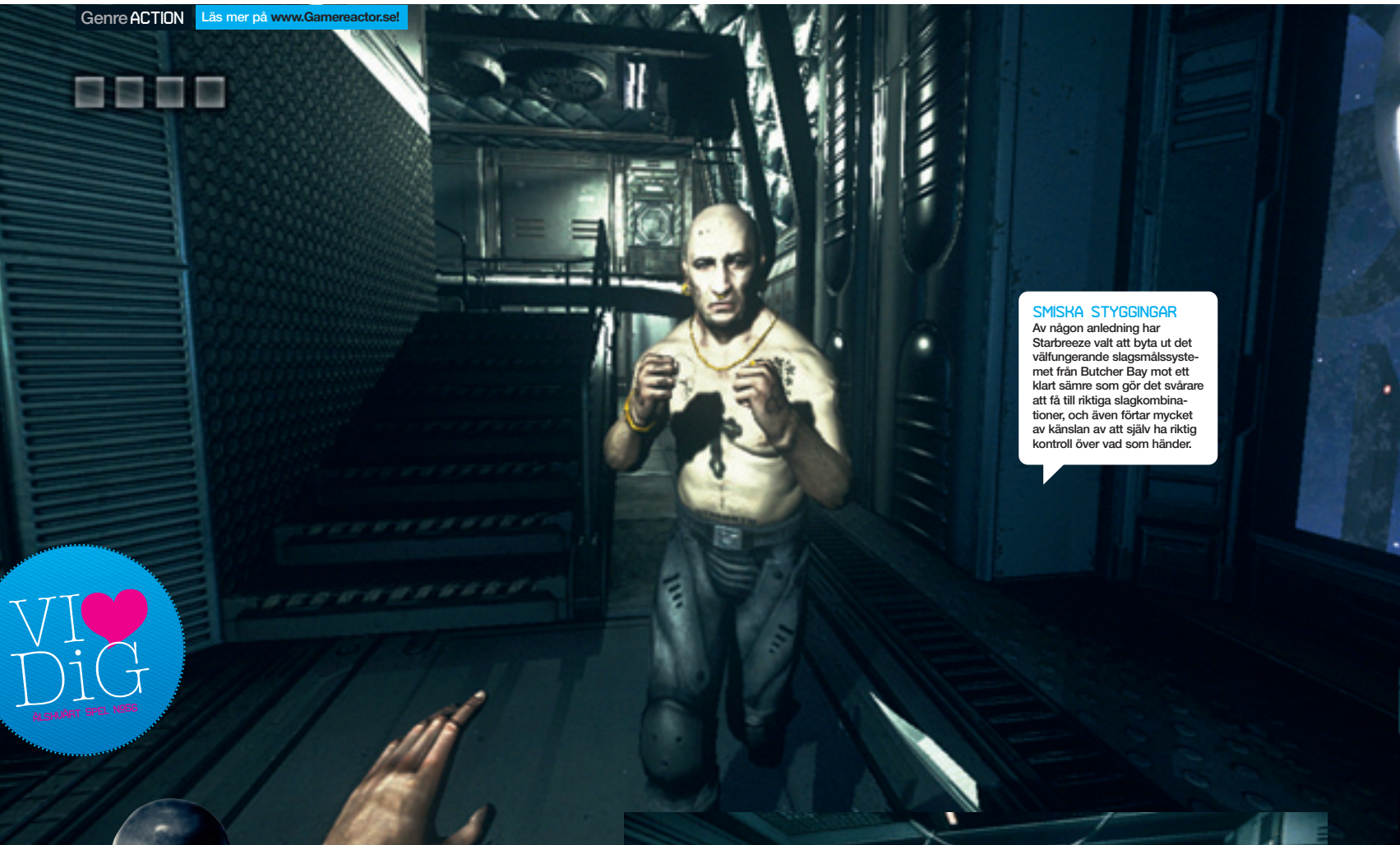


# RIDDICK: ASSAULT ON DARK ATHENA

Två toppspel för priset av ett i svenska Starbreezes fullsmockade actionäventyr

Plattform PC/PS3/XBOX 360 Utvecklare STARBREEZE Utgivare ATARI Premiär UTE NU Antal spelare 1-8 Testad Version PC (GULD) / XBOX 360 (PAL) Rek. Ålder 18

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



### SMISKA STYGGINGAR

Av någon anledning har Starbreeze valt att byta ut det väl fungerande slagsmåssystemet från Butcher Bay mot ett klart sämre som gör det svårare att få till riktiga slagkombinationer, och även förtar mycket av känslan av att själv ha riktig kontroll över vad som händer.



### FAKTA

#### ALFA-FURYANEN

Riddick må se mänsklig ut men tillhör rasen furyaner. Humanoida varelser, men större, starkare och mer stryktåliga samt betydligt snabbare. De allra flesta är dock numera utdöda efter en händelse kallad "Necromonger-sakten" där hela folket mördades. Riddick är den främste av de överlevande Furyanerna och kallas alfa-furyanen. Hans förmåga att se i mörker har han dock fått på kirurgisk väg.

### TIPS

#### SPELA ÄVEN

Condemned 2 9/10  
PS3/XBOX 360

Monolith stod för 2008 års otäckaste upplevelse då Ethan gjorde stan, igen.

**O**le, dole, doff. Escape from Butcher Bay eller Assault on Dark Athena. De båda titlarna sukter mig i startmenyerna. Förstnämnda mästerverk har gjorts om, finputsats och fått ny och fräsch grafik. Sistnämnda beta-testade jag i februari, något som gav otroligt mycket mersmak. Höjdare eller höjdare, tänk om fler val kändes lika angenäma som detta.

The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena tar vid strax efter händelserna i Escape From Butcher Bay med en Riddick i cryo-sömn ute i rymden. Känns det bekant? Om inte så är det helt okej, för hela det första Riddick-äventyret Butcher Bay finns med på skivan och jag bestämmer mig för ett återbesök på världens sannolikt hårdaste fängelse innan jag fortsätter med Dark Athena. Jag kommer snabbt på mig själv med att återigen trivas som fisken i vattnet bland korruperade väktare, sadistiska chefer, genomonda fångar och direkt vidriga omgivningar. Utan att överdriva kan jag slå fast att bara denna del av Assault on Dark Athena vore värt att köpa spelet för om du inte spelat Riddicks första äventyr tidigare.

Men nu är det ju så att Assault on Dark Athena givetvis också innehåller just Assault on



**SLAUHANDEL I RYMDEN** Riddicks vistelse på rymdskeppet Dark Athena urartar snabbt till en spännande katt och råttajakt där man undan för undan får reda på alla ohyggligheter som försiggår på rymdbasen.

Dark Athena. Den stenhårda fortsättningen på Riddicks äventyr där han till synes planlöst är på väg från Butcher Bay, bara för att hamna på ett minst lika ruggigt ställe, ledda av bekanta från Furyanens förlutna. Riddick är dock inte den som tänker åka fast utan tar sig obemärkt in bakom fiendens linjer för att komma på hur han ska ta sig därifrån och förhoppningsvis knäcka några skallar på vägen.

Den übercoola Riddick-känslan är helt

intakt när man smyger omkring på den enorma rymdbasen, men spelbarheten är en annan. För att verkligen visa att det här är en uppföljare och att Riddick denna gång inte är en fånge, är man betydligt bättre beväpnad. Tappar dina fiender sina vapen står det dig fritt att plocka upp och nyttja dem. Att obemärkt springa omkring på en stor högteknologisk rymdbas är dock svårt längre stunder, även för en man som trivs bäst i kolsvarta skrymslen. Ett bra



**VERTIKALT** Det numer grafiskt uppfärdade Escape from Butcher Bay är lika häftigt som när det begav sig. Riddick är världens sannolikt hårdaste fånge som inte tar skit från någon fängelsevakt, hämler åt alla auktoriteter och som backar upp alla sina stenhårda oneliners med ännu hårdare handling.



**GRAFIK** Dark Athena är snyggt, med läcker ljussättning och fräna effekter. Bandedesignen känns dock ibland en aning enkel.

koncept som bitvis blir rent ohyggligt spännande där man står ensam mot ett till synes övermäktigt motstånd. Men Riddick är som bekant tidernas största och mäktigaste enmansarmé och han får gott om tillfällen att bevisa det. Alltid avrundat med någon av de iskalla oneliners han alltid har till hands. Oavsett om det vankas närstrid eller eldstrid har Assault on Dark Athena en blytung känsla. Tyvärr är systemet med att byta vapen lite osmidigt, i synnerhet i konsolversionerna där det är lätt att råka plocka fram prickskytteväret istället för hagelbrukaren i pressade situationer. Till råga på allt har slagsmålsystemet gjorts om till det sämre, vilket känns lite snopet.

Jag får lite vibbar av gamla äventyrsspel när jag smyger runt med Riddick. Jag vet att jag ska från punkt A till punkt B. Men vägen är fylld av fiender, några plattformar och öppna



#### FAKTA

**PITCH BLACK**  
Förutom att Pitch Black är namnet på filmen där Riddick för första gången introducerades (år 2000), är det också namnet på det enda riktigt underhållande multiplayer-spelsättet i Assault on Dark Athena. Där får en spelare ta rollen som Riddick utrustad med endast ett närstridsvapen medan resten är väl utrustade och skjutglada vakter.

## 2:a ETT ANDRA OMDÖME

Av: Jesper Karlsson Som: Ruvar i mörkret

Jag dyrkade Riddicks äventyr på Xbox, där Starbreeze hade lyckats skapa en ljuvlig blandning av action, fighting och taktiskt smygande. Och Riddicks upphottade originaläventyr är fortfarande precis lika bra som sist och Assault on Dark Athena är ett briljant tillägg som bjuder på underbar spelbarhet med en ovanligt rå story om människohandel av det otäckare slaget. Viss upprepning till trots är Riddicks nya episod ett toppspel.

**Sammanfattning:**  
Strålande välgjord svensk actionrökare!

9/10

ventilationstrumror. Ofta finns flera sätt att lösa problematiken på, konfrontationens väg, akrobatikens eller smygandets. Föremål måste hämtas för att övertala folk, pryлар måste flyttas och dörrar låsas upp. Storstilad action blandat med gammaldags bra pussel i ljuv harmoni.

Assault on Dark Athena är ett närmast gammaldags actionäventyr och känns på flera sätt nästan föråldrat. Vilket jag trivs med. Det går liksom inte att bortse från att Riddick fortfarande är den hårdaste saten i ett spel någonsin och att man i denna box får två spel till priset av ett, gör detta till en av vårens varmaste actionrekommendationer.

**Jonas Mäki**

**BETYG 8/10**

Grafik 9/10 Ljud 8/10 Spelbarhet 9/10 Hållbarhet 8/10  
**MÛCHET MERA RIDDICK**

➕ Actionfylld, fantasifullt våld, härligt tempo, skön stämning  
➖ Aningen monotont, usel kamera

# LEGENDS OF WRESTLE MANIA

Wrestlingens glansdagar romantiseras i THQ:s nya

Plattform PS3/XBOX 360 Utvecklare YUHES Utgivare THQ Premiär UTE NU Antal spelare 1-4 Testad Version XBOX 360 (PAL) Rek. Alder 16

**A** lting är lite vackrare i backspegeln. Det inkluderar Rick Rudes hockeyfrilla, Dusty Rhodes håriga ölmage och den fruktansvärt gnälliga rösten från Jimmy Hart. Men var allt verkligen så bra som vi minns det? Ja, det tror i alla fall THQ som nu baserat ett helt spel på bara wrestling-nostalgi.

Idag är den mäktige Hulk Hogan en närmast stelopererad och skallig programledare, stjärnor som British Bulldog och Mr. Perfect är båda döda av steroidanvändande och en före detta världsmästare som Bret Hart är närmast att betrakta som ett kolli efter en allvarlig hjärnskada. Men Yuke's och THQ har tagit i från tårna för att framställa dem som vi minns dem, vilket inte nödvändigtvis har med verkligheten att göra.

Därför är exempelvis Hogan större än någonsin och Shawn Michaels "comb over" ännu ej nödvändig. Eftersom man inte främst siktar på att underhålla hardcore-fansen har spelsystemet kraftigt förenklats från Smackdown-spelen. Det gör det lättare för icke insatta att ha kul med det färgglada gänget, samtidigt som det självklart skett på bekostnad av speldjupet.

Tyvärr är animationerna stiltiga och kollisionsprogrammeringen långt ifrån den bästa (som i alla Yukes senaste wrestling-spel), men för den som bara vill ha ett kul fightingspel att lira med polarna, fyllt av härliga profiler och steroidstinn kalsong-gympa är det Legends of Wrestlemania ett skoj alternativ.

**Jonas Mäki**

**BETYG 7/10**

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

**LJUUV NOSTALGI**

➕ Packat med innehåll, grym uppsättning brottare, lättspelat  
➖ Däliga animationer, saknar riktigt djup

Genre SPORT



**HNÄCK!** Ja! Samtliga wrestlare ser ut som om de noggrant modellerats av finaste smörkola.





# WANTED: WEAPONS OF FATE

Svenska Grin drämmer till med ett licensspel proppat med slow motion-gotta och knivstryk

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

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



## COVER-SYSTEMET

Liksom Gears of War 2 innehåller Wanted ett smidigt system för att ta skydd bakom bräde, bord och väggar i miljöerna. Tar man inte skydd är man rostad, för fienderna är många och på den högsta svårighetsgraden riktigt utmanande.



### FAKTA

#### LICENSBASERAT

Wanted: Weapons of Fate är baserat på filmen Wanted samt på serietidningen som filmen i sin tur baserades på (phu!). Till spelet har Universal gett Grin fria tyglar med manus, och Weapons of Fate kan ses som en uppföljare till filmen. Händelserna tar vid några timmar efter filmens slut och lyckligtvis slipper vi Angelina Jolie i spelet. Däremot lånar beaktningen Peter Stormare ut sitt utseende och sin röst till ärkeskurken Immortal.

### TIPS

#### SPELA ÄVEN

Gears of War 2 9/10  
XBOX 360

Mer svintung action då Marcus med vänner avser att utrota Locust, för gott.

**D**et börjar med en rejäl förolämpning. Huvudpersonen och före detta megatönten Wesley berättar att han en gång var precis som mig. "En patetisk, allt fetare och fåraktigt ovetande loser som spelar TV-spel dagarna i ända". Skitstövle.

Wesleys liv förändrades. Han ombads lämna den där tråkiga tillvaron. Lämna all gammal och trist diskbänksrealism bakom sig, och börja om. Med endast en hake, då. Han var tvungen att bli en mördare. Wesley tog chansen, och jag (som fortfarande är fet och dum) får äran att hänga med honom på en resa fylld av böjda kulbanor, franskt sektslödder och hårdkokt action. Det börjar som ett ganska ordinarit actionspel i tredjepersonvy där jag skjuter några fransktalande specialpoliser som

## 2:a ETT ANDRA OMDÖME

Av: Jesper Karlsson Som: Älskar serien

I början känns cover-mekniken lite väl... styrd. Jag kontrollerar Wesley enbart med enkla knapptryck, resten gör han själv. Han hoppar mellan hinder som en akrobat, och jag är nästan uttråkad. Jag sitter och hoppas på att det ska ta fart, att Wesley ska kännas smidigare och att bandesignen ska bli bättre, och efter någon timme händer det. Wanted växer, jag känner mig cool och grafiken bländar. Sen tar det slut, tyvärr. Bara efter fyra timmar.

**Sammanfattning:**  
Ambitiöst, och bitvis riktigt coolt. Men kort.

6/10



**SKRUJA DEN SOM WESLEY** Det är verkligen en fröjd att böja kulbanor i Wanted: Weapons of Fate. Det känns häftigt, och man ser ständigt störcool ut även om nyhetens behag lägger sig en aning mot slutet.

gjort inbrott i Wesleys lägenhet. Wes tar raskt upp jakten på en av fransoserna som kommit undan med ett porträtt av hans mördade mor. Det uppdagar sig till slut i att han måste ta kål på en hel drös moralbefriade figurer, för att till slut nå sin nemesiss och sin mors antagna mördare, Immortal.

Storyn i Wanted: Weapons of Fate är specialskriven och utspelar sig efter filmen (och serien). På det sättet har svenska utvecklarna

Grin haft större friheter än vad som är normalt i utvecklingen av filmlicensspel. "Ett bra filmspel expanderar filmens universum istället för att imitera filmen i sig" menade Grins VD Bosse Andersson i en intervju med Petter Hegevall för ett par veckor sedan. Delvis så har Grin lyckats riktigt bra. Men Wanted är inte helt problemfritt.

Strax efter inbrottet och det obligatoriska mördandet av de korrupta franska specialpoliserna. Wesley demonstrerar sina snärtiga



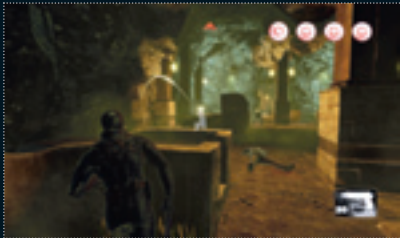
# FILMACTION

Livet leker som lönnmördare...



## BOSSFIGHTERNA

Bossfighterna är ganska enkla när man väl är införstådd i bossarnas rörelsemönster. Det handlar ofta om att bygga upp adrenalin, vänta tills bossen blottar sig, för att sedan tömma magasinet i nyllet på denne i slow-motion. Upprepa några gånger, och saken är biff.



## RÖSTERNA I SPELET

Wesleys röst är inte framförd av James McAvoy, som spelar rollen i filmen. Hans inhoppare gör dock ett ruskigt bra jobb med att låta sådär äckligt självsäker och psykopatisk som Wesley faktiskt är. Andra röstskådespelarinsatser gör rapparen Common, Thomas Kretschmann (King Kong) och Paz Vega (Spanglish).



## STYRT SKJUTANDE

Ibland dyker det upp sekvenser då man som spelare är fastlåst vid en position. Krypskyttesekvenserna är sådana, och likaså när man ett par gånger tvingas upp på en monterad kulspärra. Dessa allt för styrda scener hade man lika gärna kunna skippat.



## SNYGG SKRUD, WES

Efter ett par timmars spelande så får man klä sig i "The Killer Suit". Redaktionen är lite avundsjuk på Wes för denna, så pass att Petter nu har börjat sy på sin egen. Mycket läder och en urhäftig mask är nog för att få oss att gå igång. De klart lysande ögonen för tankarna till Helghast-soldaterna från Killzone-spelen.



## TIGHT SAMARBETE

Under utvecklingen av Wanted: Weapons of Fate har Grin fått följa Universals arbete med filmen på nära håll. Ett samarbete som enligt Grin har hjälpt dem att göra ett bra licensspel. Wanted uppges ha kostat lite mindre än vad Grins andra kommande spel, Bionic Commando, har kostat. Vilket är lite mindre än 150 miljoner kronor.

**SVINCOOL ULTRARAPID** Ett väl använt trick i både filmer och spel för att få till en storslagen effekt är slow-motion. I Wanted anammats detta ofta och ibland går spelet in i styrda sekvenser där du i ultrarapid ska möta ankommande kulor med dina egna, för att själv inte bli träffad.



**GRAFIKEN** Grafiken i Wanted ritas upp av Grins egen grafikmotor.

Spelet är snyggt, men inte i samma klass som Gears of War 2 eller Killzone 2.

handleder som tillåter en att på ett ytterst behändigt sätt skruva kulbanorna. Lite som David Beckhams frisparkar, fast tiotusen gånger dödligare. Det är fruktansvärt sweet när jag får följa mitt böjda skott i närbild, lyssna till dess vridmoment i slow-motion, för att sedan se kulan borra sig in i skallen på målet. Med ett rejält slafs. Ingen fiende går nu säker. Står det en fegis och svettas bakom lite bråte? Pang, svosch, död. Tryckt bakom ett hörn? Boom, svisch. Stendöd. Genom ett knapptryck tillsammans med den högra styrspaken böjer man kulornas bana efter behag, och förutom då jag med jämna mellanrum lyckas låsa fast sikten på absolut ingenting, funkar det oftast bra.

Förutsättningen för att man ska få använda denna superförmåga är att man har byggt upp adrenalin. Adrenalinet, som Wesley föga



## FAKTA

### GAMLA FARSAN

Förutom Wesley får man i Wanted även styra hans farsa, Cross. Det är ingen större spelmässig skillnad mellan de båda karaktärerna, förutom att Cross våldför sig med dubbla skjutdon istället för ett. Man läser även upp nya, spelbara karaktärer ju längre in i spelet man kommer. Inget som förlänger livslängden på Wanted närmvärt dock.



**LITEN ARSENAL.** För att ha ordet "weapons" i sin titel, så innehåller spelet förvånansvärt lite vapen. Som spelare får man endast använda sig semi-automatiska eller helautomatiska pistoler. Visst saknar vi hagelbrakaren och raketstruten lite.

överraskande boostar genom att ha ihjäl ettriga fiendesluskar, kan även användas till att gå in i ultrarapid och därmed få ett stort övertag på stridsfältet. Under en passage trodde jag mig skymta Max Payne blänga surt i ett hörn. Han såg barnsligt avundsjuk ut.

På avigsidan finns en repetitiv nivådesign, och att det inte sker någon distinkt förändring mellan banorna kväver känslan av att faktiskt ta sig vidare i spelet. Här finns mest dunkla gränder och ännu dunklare korridorer, men en riktigt läckert ljussatt domkyrka och en nivå uppe i de franska Pyrenéerna hör till undantagen. Wanted: Weapons of Fate tappar också på slutet. En del konstiga designval drar ned tempot och hela grejen tenderar efter fem timmar att bli en aning enformigt. Men trots detta, trots kort speltid och en blek sista timme är Wanted: Weapons of Fate ändå en cool actionupplevelse, stilistisk, bombastisk, explosiv och sådär skönt överdriven. Tycker du det låter fräckt att få utföra pistolvåld i sann Matrix-anda iklädd åtsittande skinnkostym? Då är Wanted sannerligen något för dig.

**Daniel Steinholtz**

**BETYG 7/10**

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

## FET ACTION

➤ Bra spelkontroll, coola strider, bra ljud, skön attityd

■ Repetitiv bandesign, tappar i tempo, aningen enformigt





# NINJA BLADE

Vi har utkämpat spelhistoriens hårdaste bossfigheter... och överlevt. Jonas Mäki berättar!

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

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



### MONSTERINVASION

Ninja Blade utspelas i ett nutida Tokyo som drabbats av någon slags virus vilket lett till en sedvanlig japansk invasion av monster. Och när armén inte räcker till tar man givetvis till Japans egna svar på marinsoldater, nämligen ninjas.

**B**orde jag inleda med att berätta den om gången jag surfade på en missil mellan skyskraporna och styrde den in i en enorm best eller när ett gigantiskt monster spydde ut bilar varpå jag hoppade på en motorcykel och körde mellan de flygande bilarna högt upp i himlen för en sista förörrande attack? Nej, jag nöjer mig nog med att tala om att Ninja Blade innehåller de coolaste bossfighterna någonsin.

Det tar liksom aldrig slut. Jag slåss mot en enorm jäkla mask som river skysrapor som om de vore tändstickor. Jag beskjuter den med flygplanskanoner och jag utför sinnessjuka stunts som fria fall på hundratals meter för att få in attacker, men den hittar alltid på något nytt sätt att göra allt ännu lite mer besvärligt för Ken Ogawa. Som om han inte hade nog med problem efter att först ha blivit förrådd och lämnad att dö av sin farsa och nu är inbegripen i stora monsterslagsmål. För som det slåss i Ninja Blade. Det saknar faktiskt motstycke. From Software har verkligen knölat in varenda sekund med så mycket action att man hyperventilerar efter varje avklarad bana och får ta vattenpaus för att hämta andan.

Vi snackar småmonster, vi snackar minibosser, vi snackar vanliga bosser och vi



### FAKTA

#### FROM SOFTWARE

Trots att de är relativt okända är From Software en av Japans större utvecklare. De grundades redan 1986 och är mest kända för Armored Core-serien, men de har även utvecklat flera delar i Tenchu-sagan samt båda Otogi-spelen. Den senaste tiden har de legat bakom exempelvis rollspelet Enchanted Arms, mecha-actionspellet Chromehounds och nu alltså även Ninja Blade.

### TIPS

#### SPELA ÄVEN

Ninja Gaiden II **8/10**  
XBOX 360

Itagakis latexklädd TV-spelsninja slåss mot mörkrosa stringstjärtsmonster...



**NINJABARBIE** Man kan uppgradera alla sina vapen och själv välja när och hur de ska användas. Dessutom kan man hitta alternativa dräkter till Ken Ogawa och klä upp honom i de olika varianterna av japansk mördarpyjamas.

snackar helt enorma bosser. Alla måste de besegras genom en ansemlig mängd storstryk och en trave minispel där man blixtn snabbt måste följa instruktionerna på skärmen. Dessa är dock aldrig malplacerade utan det känns som att man faktiskt spelar det som händer. Ska Ken hoppa så får man trycka på A, ska man hugga någon visas X-knappen och ska man hålla sig fast på ett skakande monster får man hamra på Y-knappen.

Tyvärr faller Ninja Blade på passagera mellan de fantastiska bossfighterna. Att slåss mot vanligt folk är inte speciellt engagerande

och stridssystemet är aningen för simpelt. Men så länge man får slåss mot bossarna, vilket ledigt är mer än hälften av speltiden, är det riktigt medryckande och med lite mer fininputsning hade detta spöat Ninja Gaiden II.

Jonas Mäki

**BETYG 7/10**

Grafik **7/10** Ljud **8/10** Spelbarhet **7/10** Hållbarhet **7/10**  
**SINNESSJUKA STUNTS**

Lojligt bra bossfigheter, innovativt spelsystem, skön musik  
Ojämnt tempo, vissa brister i spelkontrollen



# RESISTANCE: RETRIBUTION

Sonys väldiga chimera-arméer har krympt till ett mer behändigt fickformat

Plattform PSP Utvecklare BEND Utgivare SONY Premiär UTE NU Antal spelare 1-8 Testad Version EUROPEISK Rek. Alder 15

**N**ågostans mellan de båda Resistance-spelen till Playstation 3 fick James Grayson nog av Chimera. Han flydde från den mesiga brittiska armén och startade sin egen motståndsrörelse, men kastades i finkan för att han deserterat. Men nu har Grayson fått en ny chans i den europeiska motståndsrörelsen Maquis, och det är upp till dig att hjälpa honom.

När man gör ett bärbart äventyr av två påkostade och tekniskt avancerade spel som Resistance-spelen leder det ofelbart till kompromisser. PSP saknar dubbla analoga spakar, grafiken blir kraftigt förenklad och alla coola effekter måste tonas ned. Det gör att det är en väldigt spartansk syn som möter mig när jag startar upp Resistance: Retribution som inte alla påminner om mina tidigare möten med chimera.

Därmed inte sagt att Retribution är ett dåligt spel. Tvärtom! Utvecklarna Bend har gjort bästa tänkbara och förvandlat Insomniacs förstapersonsspel till ett actionspel sett ur traditionellt tredjepersonsperspektiv med mängder av nya finesser (som åtminstone till viss del) maskerar tillkortakommanden hos PSP rent hårdvarumässigt. Spelkontrollen fungerar väldigt smidigt och många smarta val har här gjorts. Exempelvis kryper Grayson automatiskt mot väggar för att ta skydd som i Gears of War genom att man

## 2:a ETT ANDRA OMDÖME

Av: Mikael Sundberg Som: Ålskar sin PSP

Bend har snyggt kompenserat att det saknas två analogspakar till PSP och man vänjer sig snabbt att styra Grayson med de fyra huvudknapparna. Och all action är det sannerligen inget fel på. Chimera bara väler emot mig och tycks finnas precis överallt. Det känns verkligen som ett förstklassigt actionspel och med det grymma multiplayer-läget är detta en liten fullträff.

**Sammanfattning:**  
Snyggt, mäktigt och väldigt actionpackat.

8/10

Genre ACTION



**SKITSKALLE** Här finns en bitvis riktigt engagerande story som lyfts ytterligare av det faktum att hjälten Grayson är den största skitstöveln på länge.



1 FAKTA

### FLERA FINESSER

Sony vore inte Sony om de inte lade ned lite krut på att nyttja de tekniskt avancerade men lite udda lösningar man ofta tar fram till sina TV-spel. Resistance: Retribution är inget undantag och genom att koppla ihop sin PSP med Playstation 3 kan man få tillgång till ett alternativt äventyr där Grayson, liksom Nathan Hale, är chimera-smittad och därigenom får tillgång till nya egenskaper som möjligheten att regenerera eller rent av andas under vatten. Dessutom ges en bättre arsenal av krutpåkar.

bara går nära dem och siktet låses automatiskt fast på dina fiender. Sedan är det bara att sätta igång att decimera alla otäcka chimera med välplacerade skott mitt emellan alla sex ögonen.

Trots det goda jobb Bend gjort med Resistance: Retribution kan jag ändå inte hjälpa att känna att Graysons bravader nästan går på räls. All assistans man fått för att minska friktion och frustration har gjort det blir utmaningsfattigt och striderna saknar egentligen tuggmostånd. Fläsiga actionspel av den här typen gör sig trots allt bäst högupplöst, på jätte-TV, men med hänsyn tagen till formatet och de begränsningar som finns är det här bland det bästa som finns att tillgå till PSP, åtminstone om vi snackar storslagen action.

Jonas Mäki

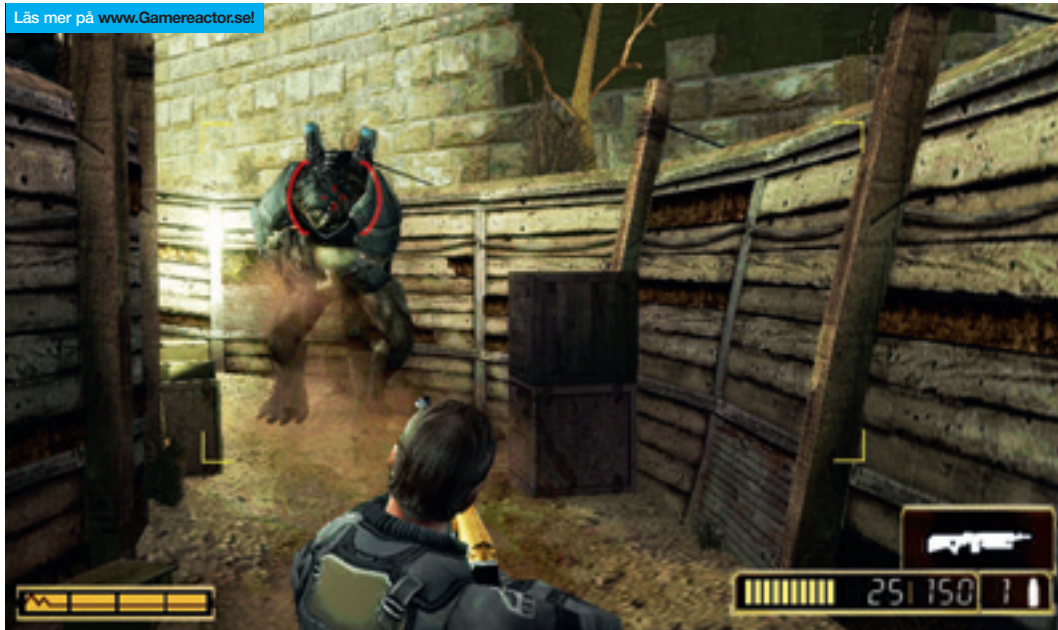
**BETYG 7/10**

Grafik 9/10 Ljud 8/10 Spelbarhet 6/10 Hållbarhet 7/10

PAMPIG MINIACTION

- ✦ Bra story, ursnygg grafik, genomtänkt spelkontroll
- ✘ För enkelt, ganska enförmigt

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



**MULTIPLAYER** Upp till åtta personer kan delta i Resistance: Retributions multiplayer-omgångar och den sedvanliga uppsättningen spelsatt av flaggfånganden och dödsmatcher finns tillgängliga. All den assistans man får med siktdet i storyn används även i multiplayer, vilket fungerar utmärkt.

# GTA: CHINA TOWN WARS

Kungen av den digitala sandlådan landar på DS

Plattform DS Utvecklare ROCKSTAR Utgivare ROCKSTAR Premiär UTE NU Antal spelare 1-4 Testad Version EUROPEISK Rek. Alder 18



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

GRAFIKBRILJANS Chinatown Wars är rysligt snyggt.

**D**et känns nästan lite överkligt när Rockstar-logon dyker upp på min Nintendo DS-skärm. Rockstars attitydsfriska, hypervåldsamma och närmast löjligt omoraliska actionäventyr på ett Nintendo-format. Jag trodde aldrig det skulle ske.

Jag ikläder mig rollen som Huang Lee, en riktig skitstövel till bortskämd maffiosan. Eller åtminstone var han det, för farsgubben har bragts om livet och det blir Lees uppgift att överlämna ceremonisvärdet Yu Jian till farbror Kenny Lee för att markera att han ska ta över familjeruljansen. Kenny bor dock på andra sidan havet, i USA, i Liberty City. Och överlämnandet går väl sådär, får man väl säga, för Lee träffar några av farsans mördare som nästan dödar honom, medan de själva rymmer med svärdet. Och det blir såklart ditt jobb att avancera i Liberty Citys undre värld för att kunna utkräva hämnd.

Chinatown Wars kan vid en första anblick påminna mycket om de första Grand Theft Auto-spelen som släpptes till PC. Men i allt väsentligt är detta ett riktigt modernt Grand Theft Auto och jag häpnas över hur väl Rockstar Leeds har lyckats fylla spelet med fordonsfysik, hur lyktstolparna viker sig vid kollisioner och över alla vansinniga krascher man kan göra. Uppdragen är också mer varierade och med små medel får man göra saker som att kapa ambulanser, sätta upp fällor och spela minispel. Dessutom ges det gott om möjligheter att ha vansinniga eldstrider, vilka dock är lite för enkla beroende på ett alltför hjälpsamt autosikte.

Frågan är om Rockstars Leeds kunde ha gjort Grand Theft Auto: Chinatown Wars speciellt mycket bättre än det faktiskt är? Förmodligen inte. Lite mer genomtänkta funktioner för strid samt lite mer buggtestning och detta hade varit en klockren tia, men det är fortfarande det överlägset bästa bärbara Grand Theft Auto-spelet hittills.

Jonas Mäki

**BETYG 9/10**

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

FICK-GANGSTERS

- ✦ Enorm variation, ursnygg grafik, lång speltid, grym story
- ✘ Aningen för enkelt, trist musik





# SACRED 2

Jonas Mäki har samlat erfarenhetspoäng i tidernas fulaste Playstation 3-spel

Plattform PS3/XBOX 360 Utvecklare ASCARON Utgivare DEEP SILVER Premiär UTE NU Antal spelare 1-4 Testad Version PS3 (PAL)/X360 (PAL) Rek. Ålder 16

**N**ågon har tappat sin nalle, en annan gnäller över stråtrövare och en tredje berättar om en försvunnen skatt. Och då har jag knappt hunnit röra mig en meter i Sacred 2. Överallt står det folk med små frågetecken över huvudet som har ärenden de vill att jag ska uträtta och vart jag än går tycks det finnas små grottor, byar eller något annat typiskt fantasymässigt. Det är välfyllt deluxe på ett sätt som saknar motstycke, något som dessvärre även inkluderar brister.

Del två utspelar sig 2000 år innan det första spelet och är alltså mer att betrakta som en prolog än något annat. Ett smart drag eftersom det gör det lättare för nykomlingar att ta sig in i Sacred-världen, som i allt väsentligt dock är traditionell fantasy. Och särskilt svårt är det inte att begripa huvudstörnan eftersom det knappt finns någon. Nej, istället handlar Sacred 2 om de små äventyren, de där man liksom bara snubblar över medan man glatt glider omkring i den enorma världen och utforskar.

Man skapar sin egen huvudperson, man sätter ihop sina egna rustningar, uppgraderar sina egna vapen och dödar fruktansvärt många fiender på vägen. Sacred 2 är ett spel helt i samma anda som PC-klassiker som Diablo och



**199!** Bara grundstörnan består av drygt 100 uppdrag och utöver det finns hundratals andra sidogrejer att göra. Sacred 2 har alltså en enorm speltid för den som ser förbi bristerna.

## 1 FAKTA PLATINUM GAMES

I PC-versionen av Sacred 2 som släpptes förra året kunde upp till 16 spelare delta i allt från rollspelande till strider mellan två spelare. Till konsol-versionerna har online-stödet dock fått bantats ner ordentligt men känns fortfarande riktigt gediget. Upp till fyra personer kan vara med och äventyra och hoppa in i varandras äventyr när de vill. Och om man saknar uppkopplade konsoler kan man faktiskt spela tillsammans med en polare på samma skärm, vilket vi vet brukar vara efterfrågat.

släpptes mycket riktigt till just PC först. Att repetitivt hamra på en knapp och dräpa fiender fungerar dock precis lika smidigt till konsolerna och det är faktiskt rent av lite lättare att styra sin figur, medan menyanteran-det blir aningen klumpigare. Detta trots att det märks att Ascaron lagt ner en hel del krut på att göra det så smidigt som möjligt.

Man blir snabbt allt bättre och bättre och det är nästan lite Pokémon-känsla i att levla upp sin figur så mycket det bara går, skaffa bättre vapen, stövlar, rustningar och bli så grym som det går att bli. Just den biten är skaplig i Sacred 2, och får mig att fortsätta att spela. Särskilt mycket mer än så bjuds det dock ej.

Världarna saknar nämligen variation,

fienderna är dummare än tåget, det saknas personlighet och till råga på allt är grafiken oerhört primitiv. Det krävs att man fastnar för samlandet av småprylar, gillar att utföra enkla småäventyr samt allra helst har folk att spela med. Men med de uppenbara brister som trots allt finns är det omöjligt att ge Sacred 2 annat än ett medelmåttigt betyg.

Jonas Mäki

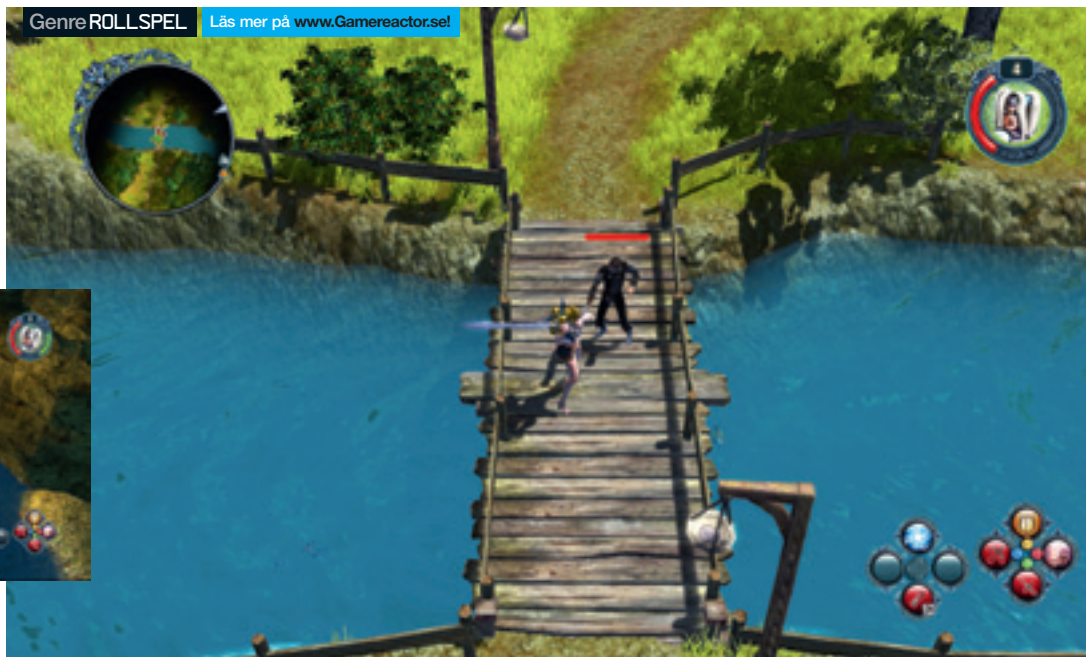
## BETYG 5/10

Grafik 3/10 Ljud 5/10 Spelbarhet 5/10 Hållbarhet 7/10

SEMTRIST FANTASY

- Enormt mycket innehåll, bra inställningsmöjligheter
- Snorrt grafik, usel dialog, extremt repetitivt

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



# ROCK REVOLUTION

Konami rider på Guitar Hero-vågen med pinsamt resultat. Musikspels-snillet Jonas Elfving har skrattat sig svettig...

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



**FATTIG!** Låt dig inte luras av att en sångare står på scenen, Rock Revolution har inget stöd för sång och i alla avseenden är spelet sämre än sina etablerade konkurrenter. Här finns dock en musikstudio, men låtar du skapat är bara till för att lyssna på, inte för att spelas.

Plattform PS3/X360/WII Utvecklare ZOÉ MODE Utgivare KONAMI Antal spelare 1-3 Premiär UTE NU Testad Version PAL Rek. Ålder 12

**V**ar ska jag börja? Att Konami inte skickar med egna gitarrer, utan tvingar dig att använda Guitar Hero- eller Rock Band-instrumenten? Att det inte finns något stöd för sång i Rock Revolution överhuvudtaget? Eller kanske att trummorna, det enda unika instrumentet är riktigt risiga med sin pluttiga storlek, usla vinkling och bedrägliga leksaks-känsla? Rock Revolutions minuslista har ett digert innehåll...

Vilket är mer än vad man kan säga om låtarna. Låtlistan är ungefär hälften så stor som den i Rock Band 2 och består bara av covers, bitvis riktigt pinsamma sådana, på Metallica, Foo Fighters och ett antal märkligt utvalda Kiss-låtar. När du harvar dig genom covertrasket ses dessutom greppbrådan rakt uppifrån, tvådimensionellt, vilket innebär att all

framförhållning för låtens noter sabbas.

Publiken består av en och samma klonade figur som dessutom animeras ruskigt fult. Vi har heller inte någon möjlighet att designa våra egna rockers. I jämförelse med Guitar Hero: World Tour och Rock Band 2 blir Konamis försök som en rock-änvig mellan Sten och Stanley och Slayer. Rock Revolution är helt enkelt en totalt irrelevant produkt som vi redan glömt här på redaktionen.

Jonas Elfving

## BETYG 3/10

Grafik 5/10 Ljud 3/10 Spelbarhet 3/10 Hållbarhet 2/10

USELT KONAMI, USELT

- Man kan improvisera solon
- Inga egna gitarrer, ingen sång, ful grafik, svårast greppbråda



# THE GODFATHER 2

Dra på dig kritstreckskostymen och vänd konjunkturen i *The Godfather II*... med armkraft!

Plattform **PC/PLAYSTATION 3/XBOX 360** Utvecklare EA Utgivare EA Premiär 19 APRIL Antal spelare 1-16 Testad Version **XBOX 360 (PAL) / PS3 (PAL)** Rek. Ålder 18

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



**DU, EN GUDFADER!**  
I "Don"-läget får man själv styra över New York, Miami eller Kuba liksom en strategifanatisk maffia-general. Man kollar var insatser behövs bäst, varpå man sedan skickar dit hejdukarna beväpnade med kofot och tommygun för att göra grovgörot medan man själv slappar på bordeller.

**G**lada ryggdunkar, gräddtårter, kindkyssar och ystert nyårsfirande med dyr champagne. Fyrverkerierna lyser upp aftonhimlen i Havanna, Kuba. Flera maffiafamiljer från USA har enats om att utöka sitt knarkimperium, det finns (såklart) pengar att tjäna och stämningen är därmed god. Mycket god. Några minuter senare har Fidel Castros rebeller skjutit sönder halva ön och Corleone-familjen har fått sin New York-boss mördad.

Det är här jag tar över, karriärskåt småmobster med ett stort midjemått och pomadahår som ska styra över familjens ekonomiska intressen och föra krig mot alla som ställer sig i vägen. Målet är att håva in kosing och få känna sig mäktig. Det börjar i liten skala, man misshandlar lite, slår sönder matvaror, eldar upp en bar och knälar en farbror i magen. Det blir tuffare med tiden. För att kunna utrota konkurrerande gangsters måste man rekrytera hejdukar med lämpliga färdigheter och bara timmen in i *Godfather II* har jag ett helt gäng med kunniga och hänsynslösa hantlangare.

*The Godfather II* tar sin början i New York och jag börjar i liten skala. Regelrätta familjekrig, stora stötar och kriminella mästerverk står vid dörren. Det är ett häftigt koncept, och upplägget fungerar bättre den här gången. Det



**!** **FAKTA**

**GLADA GRABBAR**

De hejdukar man rekryterar får gott om tillfällen att nyttja sina färdigheter inom ämnen som mordbränneri, misshandel, rån och stölder. Självklart kan alla hantera skjutvapen och under spelets gång kan man när som helst inhandla uppgraderingar och bättre vapen till sina trogna anställda. Grabbarna kan sedan användas som backup när man anfaller fienden eller skickas ut för att vakta eller anfälla speciella ställen via det underhållande Don-läget.

**!** **TIPS**

**SPELA ÄVEN**

**Grand Theft Auto IV**  
18/19 PS3/XBOX 360  
Rockstars fyra är det ultimata gangsterspelet med underbar spelbarhet.



**RATTA FORDON** Det finns ett antal fordon att ratta och alla har de en sak gemensamt, de är trista och slöa att köra och man känner att man rattar runt i en mänbuggy eller ett strykjärn. Dock kan man utföra en hel del roliga stunts...

är svårt att inte gilla möjligheten att äntligen få styra över New York som en fulljädrad gudfars snarare än att ränna runt som en lågavlönad gangsterslav. Känslan av att klättra på karriärstegen är något jag saknat i spel som *Grand Theft Auto III*, *Saints Row 2*, *Mafia* och även det första *Godfather*-spelet, trots de (redan då) höga ambitionerna. Det är beroendeframkallande att liksom en makttörstig strategigeneral styra över staden. EA har gjort ett bra jobb med att expandera möjligheterna som vanligtvis förknippas med spel av den här typen. Mindre bra

är däremot de audiovisuella kvaliteterna som lämnar en del att önska. Speciellt efter att ha upplevt *Grand Theft Auto IV*. *Godfather II* är fult och låter ganska illa. Men det är roligt.

**\_Petter Hegevall**

**BETYG 7/10**

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

**LEJDA HEJDUKAR**

- Häftigt upplägg, innehållsrikt, våldsamt, välgjort onlinestöd
- Ful grafik, slapp story, trist ljud



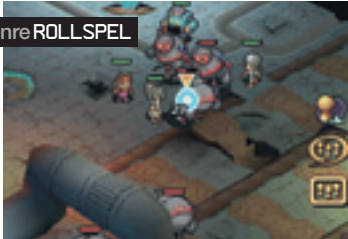


## BLUE DRAGON PLUS

Genomcharmig historia om blå dragskuggor

Plattform DS Utvecklare BB Utgivare MISTWALKER Premiär UTE NU Antal spelare 1 Testad Version EUROPEISK Rek. Ålder 7

Genre ROLLSPEL



ETT DYGN Att klara ut Blue Dragon Plus tog runt 24 timmar, vilket är mer än godkänt.

**S**hu och hans tappra vänner har dräpt Nene och har en betydligt lugnare tillvaro, då nya hot mot världen uppenbar sig.

Brownie Brown hör till mina favoritutvecklare. De gör inte alltid bäst spel, men har alltid fräscha idéer om hur man ska överraska spelaren och Blue Dragon Plus utgör inget undantag. Här blandar man allt vi vande oss vid i Xbox 360-spelet Blue Dragon och kryddar med realtidsstrategi, ursnygga filmsekvenser och fantastisk musik signerad Final Fantasy-kompositören Nobuo Uematsu. Det gör Blue Dragon Plus till en riktigt trivsamt resekamrat och får mig att förbise saker som att spelsystemet är ganska simpelt och att grafiken är enkel även med Nintendo DS-mått mätt.

\_Jonas Mäki

**BETYG 7/10**

Grafik 6/10 Ljud 9/10 Spelbarhet 7/10 Hållbarhet 7/10

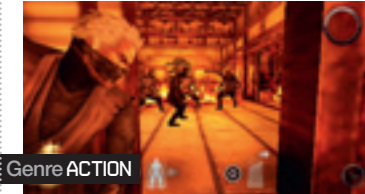
TRIVSAMMA SKUGGOR

- + Fantastisk musik, charmig historia, varierat
- Utmaningsfattigt, enkel grafik

## TENCHU: SHADOW ASSASSINS

Ninjasmygande i alltför gammaldags pyjamas

Plattform Wii Utvecklare FROM Utgivare UBISOFT Premiär UTE NU Antal spelare 1 Testad Version PAL Rek. Ålder 16



Genre ACTION

MAN ELLER MUS? I Tenchu: Shadow Assassins får du bland annat spela som mördarmaskinen Rikimaru.

**I**nnan Splinter Cell-spelen fångade mitt smygörstande hjärta spelade jag Tenchu, en spelserie som fokuserade på feodalt ninjasmyg. Bland bonsaiträd och rispappersklädda skjutdörrar smög jag runt på uppdrag – oftast på jakt efter en bortrövad pimpinett dotter till någon japansk hotshot.

När det begav sig fungerade Tenchu-spelen bra, men det märks tydligt att de dryga tio år som spelserien har på nacken har varit hårda. Tenchu: Shadow Assassins spelkontroll består mest av finessfritt fipplande med Wii-fjären och nunchuck-tillsatsen. Det gäller speciellt i svärdsduellerna som snabbt blir extremt tröttsamma. Shadow Assassins känns lite efter sitt bäst före-datum, men är i slutändan ändå ett godkänt Wii-spel trots uppenbara brister.

\_Sophie Warnie de Humelghem

**BETYG 5/10**

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

OSMIDIGT GAMMALDAGS

- + Många sidouppdrag, hyfsad grafik
- Hemsak spelkontroll, dålig kamera, seg story

## METAL GEAR SOLID TOUCH

Snake gör Iphone-debut och Petter är förbannad

Plattform IPHONE Utvecklare KOJIMA PROD. Utgivare KONAMI Premiär UTE NU Antal spelare 1 Testad Version EUROPEISK Rek. Ålder 16

Genre ACTION



IPHONE Metal Gear Solid kostar 45 kronor.

**E**fter att ha njutit av lysande Iphone-spel som Rolando, Sway och Touch Grind, som på bästa sätt nyttjat telefonens styrkor, är det direkt sorgligt att greppa sin Iphone för att spela Metal Gear Solid Touch.

Konami har inte brytt sig om att nyttja maskinens fantastiska gyro. De har heller inte brytt sig om att anpassa Metal Gear-världen till ett fickformat utan istället bara värdslost bantat ned grafiken från Metal Gear Solid 4. Till detta har de placerat en ful sprite föreställande Snakes åldrade rygg mitt i bild och till detta utformat en extremt ensidig och tråkig spelmekanik som närmast påminner om valfritt världelöst ljuspistolspel. Tryck med fingret på det Snake ska skjuta. Det är allt som bjuds. Och jag är rent ut sagt förbannad.

\_Petter Hegevall

**BETYG 2/10**

Grafik 8/10 Ljud 7/10 Spelbarhet 1/10 Hållbarhet 1/10

USELT LICENSTRAMS

- + Underbart snygg grafik, fantastisk musik
- Usel spelmekanik, sinnessjukt enförmigt

## READY 2 RUMBLE REVOLUTION

Värdelösa käftsmällar från tokfula Wii-pugilister

Plattform Wii Utvecklare AKI Utgivare ATARI Premiär UTE NU Antal spelare 1-2 Testad Version PAL Rek. Ålder 12

Genre SPORT



RUTTEN BOXNING Bättre än Wii Sports? Nej, inte alls.

**D**et är några år sedan vi senast såg det glada Ready 2 Rumble-gänget. Sedan dess har mycket hänt, bland annat har serien bytt utvecklare, utgivare och format.

Boxning var bland det första Nintendo visade upp när man demonstrerade Wii första gången, och med rörelsekänsliga handkontroller passar sporten perfekt, i teorin åtminstone. Ready 2 Rumble är mycket mer avancerat än tidigare boxningsspel till Wii, och det gäller att göra exakt rätt rörelser för att leverera rätt sorts käftklapp. Men precisionen är för dålig och i pressade situationer går det inte att få sin boxare att göra som man vill. Det hela urartar mest i panikviftande utan någon form av kontroll över läget. Några trevliga minispel räddar dessvärre inte detta.

\_Jonas Mäki

**BETYG 3/10**

Grafik 5/10 Ljud 2/10 Spelbarhet 3/10 Hållbarhet 3/10

FIASKO...

- + Roliga minispel, charmig design
- Virriga matcher, fäliga boxare, tråkig presentation

# ONECHANBARA: BIKINI SAMURAI SQUAD

Genre ACTION



SYSTRARNA SLAKT Onechanbara är en ordvits som kommit bort i översättningen. Det är en blandning av "One-chan" (syster) och "chambara" (svärdskamp, ofta långdragen sådan).

Hatar du zombier? Då är det här spelet något för dig...

Plattform XBOX 360 Utvecklare TAMSOFT Utgivare D3 Premiär UTE NU Antal spelare 1-2 Testad Version PAL Rek. Ålder 16

**T**iteln säger väl allt? Bikini Samurai Squad är lika subtilt som ett slag i ansiktet och lika smakfullt som en helsåsong av Baywatch. Två systrar, den ena i bikini och den andra i skolflickeuniform, slaktar sig fram genom horder av zombier mot någon sorts vagt mål.

Spelets huvudsakliga problem ligger dock inte i lättkläddheten. Inte helt oväntat är Onechanbara ohyggligt simpelt där man slussas från rum till rum för att sedan hacka sönder alla zombier i kaskader av blod. Det är ett klassiskt beat'em up i ett nötskal, fast i ett budgetutförande. Jag erkänner: det är under-

hållande till en början. Efter cirka 4582 zombier är jag dock grymt less, och då snackar vi alltså bara om någon dryg timme. Det finns en del finess i hackandet men det handlar ändå om ett supermonoton spel med ofattbart låga produktionsvärden.

\_Mikael Sundberg

**BETYG 4/10**

Grafik 2/10 Ljud 4/10 Spelbarhet 5/10 Hållbarhet 4/10

DYR BUDGETSLAKT

- + Långt äventyr, avancerade kombinationer
- Enformigt, ful grafik, tråkig musik, hopplös design



# WHEELMAN

Iförd mörkröd T-shirt intar Riddick Barcelonas innerstad och jagar skurkar

Plattform PC/PS3/X360 Utvecklare MIDWAY Utgivare THQ Premiär UTE NU Antal spelare 1 Testad Version XBOX 360 (PAL) Rek. Ålder 16

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



Genre ACTION

**W**heelman är en ganska märklig produktion. Det är ett filmlicensspel, men filmen kommer först efter spelet, och enligt regissören kommer det att krävas att man lirar spelet för att kunna förstå handlingen i den kommande actionrullen.

Ambitiöst, och det är med stor tilltro till sin produkt som Midway fräser igång en av de mest intensiva inledningar jag någonsin testat. Bankrån, fräck bimbo i tight läderdress och koffert full med stulna pengar behöver skjuts. Närmast till hands är du och din trimmade Chevrolet. Så börjar Wheelman, och jag är så långt ifrån övertygad man kan bli. Första halvtimmen går ut på att köra bil, snabbt, inne i Barcelona. Storny känns forcerad, biljakterna innehåller moment som "melee-attacks" där man ska knuffa polisbilarna tills de sprängs (?) och gatorna är tomma som i en spökstad.

Men sen tar det sig. Det blir bättre. Vin Diesels karaktär Milo Burik byter T-shirt, allierar sig med stadens rumänska maffia och hittar ett maskingevär i en nedskräpad gränd. Spelet som började som Pursuit Force (PSP) förvandlas till ett Saints Row-doftande actionspel, jag kliver ut ur bilen, snor en ny, hoppar ut igen, spränger en telefonkiosk. Wheelman har sina ljusa stunder och jag finner mig själv positivt överraskad av det faktum att Midway sneplat så pass mycket på GTA-världen som de faktiskt gjort. Storny kretsar kring Milo (en amerikansk undercover-polis på uppdrag i



**VARIERADE UPPDRAG** Uppdragen i Wheelman är utmanande, ofta långa. Åk dit, sno en lastbil full med DVD-spelare, åt dit, stjälp en specifik bil. Och då vidare.

#### TIPS

**SPELA ÄVEN**  
Grand Theft Auto 16/18  
PS3/XBOX 360  
Underbart gangsterpos med fantastisk story och brutalbilant grafik...



#### FAKTA

**FILMLICENSEN**  
Filmen Wheelman är färdiginspelad och sägs dyka upp på biotekarna i sommar. Det är Paramount Pictures och MTV Films som samarbetat med produktionen av filmen medan Vin Diesel själv varit initiativtagaren beträffande spelet. Vins egen spelstudio Tigon Studios har samarbetat med Midway Newcastle i produktionen och Tigon har bistått med storny samt med spelets alla röster. Tigon Studios har även varit inblandade i nya Riddick-spelet.

soliga Spanien) och hans jakt på stadens gangsterkung. Mellansekvenserna duggar tätt, och det märks att Midways ambitionsnivå varit hög.

Trots rolig bilfysik och en god uppdragsvariation faller Wheelman på ett antal punkter. Till att börja med är biljakterna långt ifrån så underhållande som de hade kunnat bli om Midway struntat i hela närstridsgrejen där man ska tackla andra karror med hjälp av nervösa ryck med högra analogspaken. Tillkommer gör även det faktum att Barcelona känns som en spöklikt kulliss och att poliserna är dummare än tåget. Att Midway blickat moralpredikande censuranter och gjort så att inga oskyldiga fotgängare (eller poliser) kan skadas i Wheelman (de hoppar undan, ilsnabbt) känns också som en märklig prioritering.

Wheelman är inte utan förtjänster, inte alls, men långt ifrån lika bra som Grand Theft Auto IV eller Saints Row 2.

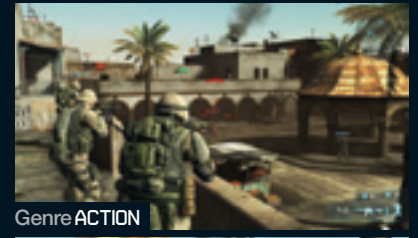
**Petter Hegevall**

**BETYG 6/10**

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

**GTA LIGHT**

- + Snygg grafik, grym musik, varierade uppdrag, tung story
- Livlös stad, korkade fiender, stela animationer



Genre ACTION



**FEMMAN** Confrontation är den femte delen i Sonys Socom-serie och enligt Jesper Karlsson även det sämsta.

## SOCOM: CONFRONTATION

Bege dig online och bekämpa terrorister i Sonys nya soldatrökare...

Plattform PLAYSTATION 3 Utvecklare SLANT SIX GAMES Utgivare SONY Premiär UTE NU Antal spelare 1-32 Testad Version PAL Rek. Ålder 16

**J**ag är en actiontorsk av stora mått mått. Jag avgudar action, rakt av, och konceptet att flänga Jorden runt för att meja ned uppstudsiga motståndsmän med maskingevärseld är något som verkligen tilltalar mig. När Sonys biffiga Navy Seal-soldater nu intar Playstation 3, såväl som nerladdningsbart spel via Playstation Store som på skiva, får jag återigen chansen att ta till onlinearenorna och sprida illvilja mot mina fiender. Läcker! ...tänker jag åtminstone till en början.

I Socom: Confrontation får man skraddarsy sin kommandosoldat och sin legoknekt med passande kläder och vapen, sedan är det dags att bege sig online för att städa upp, big time. Ensamspelarkampanjen är alltså helt skrotad och numera är det onlinespel för hela slanten som gäller. Här handlar det om att bomba, desarmera, rädda gisslan, decimera motståndarlaget och kontrollera områden. Upplägget är taktiskt intressant, men spelandet kan tyvärr inte göras smärtfritt.

Confrontation lider nämligen av en uppsjö irriterande tekniska problem. Här finns stora fördröjningar, matcher som avbryts utan anledning, texturer som poppar fram med fördröjning, och ett flertal andra problem. Lägg till detta faktumet att Socom: Confrontation överlag känns som ett sju år gammalt actionspel och det gör att slutprodukten inte blir mer än medelmåttigt. Socom: Confrontation roar bitvis, men helhetsintrycket är blekt.

**\_Jesper Karlsson**

**BETYG 5/10**

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

**SOLDATER SOM SVIKER**

- Bra bandesign, bitvis underhållande onlinedel
- Buggigt, ful grafik, oslipat spelsystem

## 2:a ETT ANDRA OMDÖME

Av: Jonas Mäki Som: Vill vara Vin Diesel

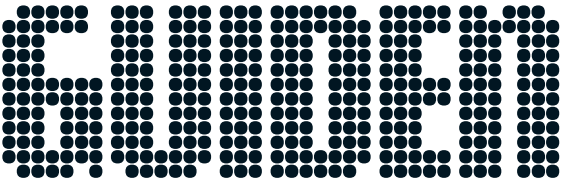
Jag får True Crime-vibbar av Wheelman. Spelsystemet är långt ifrån perfekt, staden är stor men stendöd och uppdragen känns ofta spänningslösa och slentrianmässiga. Vin Diesels mörka mansröst gör mig som vanligt fnittrig av förtjusning, men i övrigt är Wheelman ett hopplöst medelmåttigt spel som får mig att oavkortat längta tillbaka till Liberty City.

**Sammanfattning:**

Bra försök Midway, men detta är medelmåttigt.

**5/10**





GAMEREACTORS SAMLADE KÖPRÅD Vi hjälper dig att välja rätt!

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

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



# SONY PLAYSTATION 3

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

## INFO

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

Playstation 3 är ett prestandamonster och innehåller generationens dyraste och mest kraftfulla komponenter. Med åtta processorer (SPU), Blu-ray-spelare, inbyggd hårddisk och ett kraftfullt grafikkort från Nvidia finns det massor av potential innanför skalet. Till en början hade utvecklarna 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	BETVIG
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 tvåa...	Action	Sony	10/10
4	<b>Street Fighter IV</b> Ryu, Ken, Guile och Honda slåss igen i ett fightingspel så proppat av kvaliteter 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 brutalbra!	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! Kryt slipen 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>Wipeout HD</b> Njut av sinnessjukt högupplöst svävning i ett av de svåraste och coolaste racingspelen på många år.	Racing	Sony	8/10
14	<b>Resident Evil 5</b> Capcoms blodtörstiga zombies har invaderat ett stekhet Afrika. Det blir ditt uppdrag att rensa ut skiten.	Action	Capcom	8/10
15	<b>Riddick: Assault on Dark Athena</b> Vin Diesels renrakade rymdslaktare slår tillbaka i svenska Starbreeze Studios brutalhårda prequel...	Action	Atari	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 spelsite.

INHANDLA

### LITTLE BIG PLANET

MEDIA MOLECULE / SONY

Vad handlar det om: Klä upp din tygdocka så fantasirikt det bara går och guida honom genom urcharmiga plattformsbanan, designade av genierna på Media Molecule. Låt fantasin flöda i den hyperavancerade banedatorn.

Bästa biten: Att se hur en Little Big Planet-spelare lyckades bygga en fungerande miniräknare i banedatorn var oerhört coolt och ett bevis på hur mänskligheten aldrig slutar att överraska. Man kommer ganska långt med 500 trädbitar, 430 pistonger och 610 magnetiska omkopplare...

För dig som: Älskar kreativitet och kan hantera färggladhet.



INHANDLA

### RESIDENT EVIL 5

CAPCOM/CAPCOM

Vad handlar det om: Agenten Chris och kollegan Sheva löser U-landsproblem i Capcoms zombiehjärjade Afrika där såväl surmulna zombies som rabiate vovvar måste ges en bly- och hagelrelaterad behandling. Tillsammans lappar paret om varandra och delar syskonligt på vapen och ammunition.

Bästa biten: När Chris Redfield och Sheva i en ursnyggt regisserad biljak följs av av ett gäng skitsura Saddam Hussein-zombies på trimmade motorcyklar och jeepar. Den ene rattar Humvee, den andra matar kulor i de åtskilliga förföljarna som kastar både verktyg och molotov cocktails på dig.

För dig som: Hållit i ett pumphagel förr.



INHANDLA

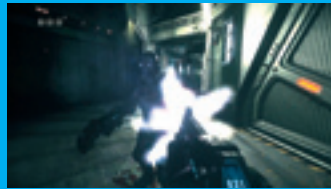
### CHRONICLES OF RIDDICK: ASSAULT ON DARK ATHENA

STARBREZZE / ATARI

Vad handlar det om: Två kompletta äventyr med tidernas hårdaste science fiction-hjälte. Dels får du återigen fly från det vidriga fängelset Butcher Bay, dels ska du ta dig an en människohandlare som förvandlar folk till zombies för att få billig arbetskraft. Stenhård och cool action med äventyrsinslag.

Bästa biten: Riddick själv som är så fruktansvärt cool att man känner sig som barn på nytt. Det är både lätt och pinsamt att se upp till denne best till karl som dräper motståndet på brutalast möjliga vis.

För dig som: Älskar tokbrutal action.



UNDVÄJ!

### SOCOM: CONFRONTATION

SLANT SIX GAMES / SONY

Vad handlar det om: Välj en legoknekt (gjord av få polygoner) eller specialsoldat, klä honom i toppluva och försvarsmunderingar av olika tyngd, skicka sedan killen ut till onlinespelsfronten och undersök hur länge du överlever bland dödsmatcher och bombdesarmering.

Sämsta biten: Att Slant Six Games speltestare druckit för lite kaffe eller för mycket kaffekoll och lämnat spelet proppat med buggar som skickar oss tillbaka till Playstation 3-menyn, texturer och polygoner som poppar upp lite varstans och laddnings-tider på 4-5 minuter. Uscha!

Välj istället: Rainbow Six: Vegas 2.







## PLAYSTATION PORTABLE

### INFO

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

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

### GAMEREACTOR TOPP 5 PSP

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

## MICROSOFT XBOX 360

God prestanda, grym onlinetjänst och ett smidigt gränssnitt

### INFO

Tillverkare **MICROSOFT**  
 Premiär **2 DEC 05**  
 Media **DVD**  
 Signal **HDMI**  
 Vikt **3,2 HG**  
 Mått **309x183x259**  
 Pris **1795 HR (ARCADE), 2395 HR (PREMIUM), 2995 HR (ELITE)**

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



### GAMEREACTOR TOPP 15 XBOX 360

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

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

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

### INHANDLA

#### DEAD SPACE

EA / EA

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

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

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



### INHANDLA

#### LEFT 4 DEAD

VALVE, TURTLE ROCK / EA

**Vad handlar det om:** Välj bland en tuff ex-soldat, en kontorsråtta, överklassbrud eller tatuerad biker och ta dig ifrån en stad som fullständigt kryllar av zombies. Spela online eller i soffan med sällskap och töm magasin i de enorma horderna av spyende Boomers, lipande häxor eller katapultungade Smokers som attackerar dig och dina polare...

**Bästa biten:** När man nått helikopterplattan i slutet av spelet och ringer efter hjälp, för att sedan attackerar av en större hord zombies än man någonsin har träffat på. Ett ljuvligt kaos. Ett tips: spara inga kulor i jättepuffran som står på hustaket...

**För dig som:** Vill skjuta 121 000 zombies.



### INHANDLA

#### GEARS OF WAR 2

EPIC / MICROSOFT

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

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

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



### ! UNDUK!

#### ONECHANBARA: BIHINI SAMURAI SQUAD

TAMSOFT / D3

**Vad handlar det om:** Två lättklädda systrar hackar sönder zombies av hjärtans lust i ett enformigt budgetspel till fullpris, beväpnade med skarpslipade svärd, cowboyhatt och en fjantig fjäderboa. Ett någorlunda långvarigt spel som tyvärr blir trist efter en kvart. Mycket gubbsjuka, lite spelglädje.

**Sämsta biten:** Den förbannade motorcykelbanan där den minst sagt halvtaffliga spelkontrollen blir smått ohanterlig. Oändliga mängder störiga zombiehundar gör dessutom sitt bästa för att driva dig till vansinne. Både genom att vara ivägen och att vara fua. **Välj istället:** Devil May Cry 4.







# NINTENDO DS

## INFO

Tillverkare **NINTENDO**  
 Premiär **11 MARS 05**  
 Media **HASSETTHORT**  
 Vikt **235 G**  
 Mått **148x95x29**  
 Pris **1395,-**

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

## GAMEREACTOR TOPP 5 DS

NR.	SPELTITEL	BETVG
1	New Super Mario Bros.	9/10
2	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	Trackmania DS	8/10

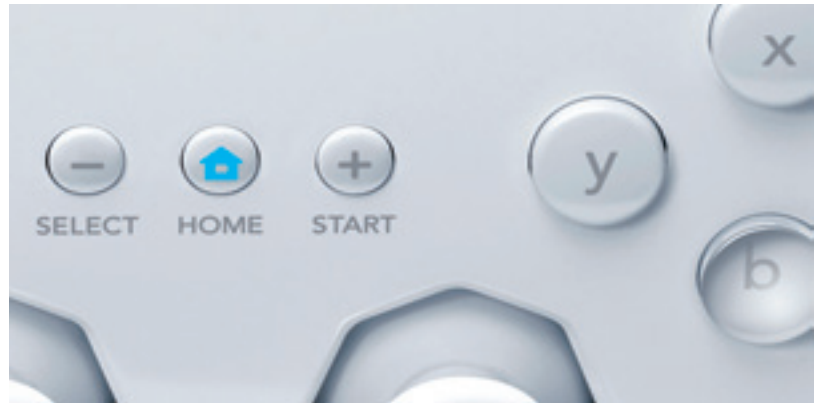
# NINTENDO WII

Nintendo revolutionerar vårt sätt att spela med deras senaste konsol

## INFO

Tillverkare **NINTENDO**  
 Premiär **7 DEC 06**  
 Media **DVD**  
 Signal **HOMPCOMENT**  
 Vikt **1,2 HG**  
 Mått **55,4x44x225**  
 Pris **2400 HR**

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



## GAMEREACTOR TOPP 15 WII

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

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

### INHANDLA

## WII FIT

NINTENDO / NINTENDO

**Vad handlar det om:** Wii har fått oss att röra på fläsket sedan tidigare, men med Wii Fit tas det till en ny nivå. Med knivskarp japansk tydlighet informeras vi om hur vår kropp bör förändras och sedan är det bara att lyda. Yoga och aerobics har aldrig varit så kul. Och Mäki har tappat 77 kilo sedan han började i april. Bara 41 kilo to go!

**Bästa biten:** Det är de roliga mini-spelen som verkligen höjer Wii Fit. Backhoppning, skidåkning och jogging (med fjärrkontrollen i fickan) gör oss mer motiverade att träna än vi någonsin varit. Träning är äntligen roligt.



### INHANDLA

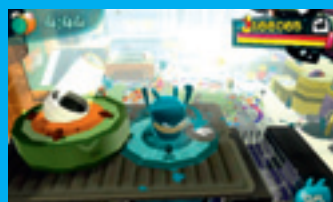
## DE BLOB

BLUE TONGUE / THQ

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

**Bästa biten:** Känslan av att skapa, färglägga och själv måla en hel stad är oslagbar. Till medryckande musik glider den stora feta Blobben fram och smitar av sig med varma goa färger och skapar hemtrevnad.

**För dig som:** Söker nya unika spelupplevelser och gillar att skapa.



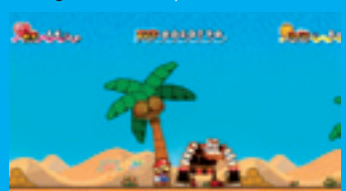
### INHANDLA

## SUPER PAPER MARIO

NINTENDO / NINTENDO

**Vad handlar det om:** Det växlas hejvilt mellan två och tre dimensioner när en papperstunn Mario med obligatoriskt company tar sig an elakingen Count Bleck. Ett supercharmigt plattformsspel med inslag av rollspel som ingen Wii-ägare bör missa.

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



### UNDVIR!

## ROCK REVOLUTION

KONAMI / KONAMI

**Vad handlar det om:** Sätt ihop ett band utan sångare, med risiga trummor och lånade gitarer, spela så många dåliga coverlåtar du bara kan inför en publik som består av klonade skyldtockor. Ångra sedan bittert att du inte köpte Guitar Hero: World Tour eller Rock Band 2 i stället.

**Sämsta biten:** Att noterna till de hemiska coverlåtarna består av minimala prickar som beskådas rakt uppifrån och inte tredimensionellt. Fullt designat och dessutom katastrofalt för framförhållningen i låtarna.

**Välj istället:** Rock Band 2, såklart. Rock on mothafucka!



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 spelställe.





### INHANDLA DS: GTA: CHINATOWN WARS

ROCKSTAR / TAKE 2

**Vad handlar det om:** Huang Lees kamp för att hämnas sin mördade far och återta kontrollen över familjens imperium.

**Bästa biten:** Att köra över kajen ned i en flod med en förvuxen SUV och tvingas knacka ut en ruta med stylumen för att undkomma levande.

**För dig som:** Älskar GTA-spelens briljans.



### INHANDLA IPHONE: SWAY

ILLUSION LABS / NGMOCO

**Vad handlar det om:** Ful ödla måste återställa världsfreden genom att svinga sig omkring på enkla banor.

**Bästa biten:** Efter en stunds trilslande får man kläm på hur spelmekaniken fungerar och kan börja snabbsvinga sig igenom banorna. Intuitivt och extremt roligt.

**För dig som:** Vill spela det näst bästa spelet till Iphone efter briljanta Rolando.

# PC / WINDOWS

Spelvärldens största plattform med mängder av möjligheter...

## INFO

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

Världens mest använda spelformat, möjligen i konkurrens av mobiltelefonen. Vare sig du spelar vrålsnygga Crysis på fyra processorer och med det senaste 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	BETVG
1	<b>Half-Life 2: The Orange Box</b> 30 timmar Half-Life 2, den bästa spelupplevelsen som går att köpa för pengar. I en och samma box. Ja!	Action	EA	10/10
2	<b>Crysis</b> Teknikbriljans varvas med gudomlig spelbarhet och dynamik. Våra sinnen stimuleras till bristningsgränsen.	Action	EA	10/10
3	<b>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 vånlig 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 pufforna, heer e Jompa!	Action	EA	8/10
13	<b>Warhammer Online: Age of Reckoning</b> Trött på Age of Conan? Letar du en djupare och mer fantasirik upplevelse? Då är detta spelet för dig.	Onlinerollspel	EA	8/10
14	<b>Grand Theft Auto IV</b> Coolt, stort, svårt och vansinnigt roligt. En inte helt perfekt konvertering av ett helt perfekt spel.	Action	Take 2	8/10
15	<b>Command &amp; Conquer: Red Alert 3</b> Njut av härligt ostdoftande mellansevenser innehållande trötta Hollywood-rejects, och grym spelbarhet.	Action	EA	8/10

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

### INHANDLA RACE DRIVER: GRID

CODEMASTERS / CODEMASTERS

**Vad handlar det om:** Urläcker och svårt beroendeframkallande street racing utvecklade av samma team som bjöd på Colin McRae: Dirt. Här blandas drifting med pro tuners med touring car med backtävlningar och resultatet är en ytterst njutbar och kratigt lustgasdoftande anrättning som klätts i fantastisk läcker grafik.

**Bästa biten:** Kasta dig in i ett onlinebaserat destruction derby-race med en tokful Plymouth Roadrunner, gasa för allt vad kjoltyget håller, hoppa över motståndare, hoppa på dem och bete dig riktigt illa.

**För dig som:** Suktar efter sinnessjukt aggressiv arkad racing med underbar grafik.



### INHANDLA NHL 09

EA / EA

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

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

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



### INHANDLA CRYISIS WARHEAD

CRYTEK / EA

**Vad handlar det om:** I rollen som Psycho får du återvända till den ljuvliga tropiska ön från Crysis och återuppleva händelserna från ett annat perspektiv. Kokosnötter, hejdlös teknikkorr, massiv vansinnesaction och ljuvlig spelbarhet i denna härliga expansion.

**Bästa biten:** All hejdlös action som aldrig vill ta slut, tempot är upprivet ungefär 9000 snäpp och innehåller ännu mer massivt röv än förut, nu krävs det att man måste använda nanodräkten ännu mer och ännu snabbare. Mycket trevligt.

**För dig som:** Älskade Crysis och vill spränga fler argisinta nordkoreaner.



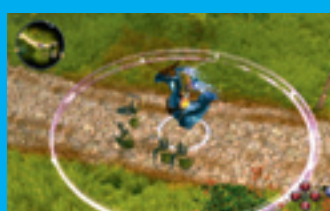
### UNDVIK! SACRED 2: FALLEN ANGEL

RASCARON / KOCH

**Vad handlar det om:** Ta på dig uppdrag som alv, dryad, krigare, seraphim, högälv, temple guardian eller inkvisitor i det magiska landet Ancaria. Välj en ljus eller mörk väg för din karaktär och utforska alternativa förgreningar i historien. Klicka sedan tills du ledsnar när du dödar fiende efter fiende.

**Sämsta biten:** Den undermåliga kameran i kombination med en stel spelkontroll driver en till vanvett i ett i övrigt fult och trist spel. Spelet har dessutom en riktigt klyschig handling som mest irriterar.

**Välj istället:** Titan Quest. Smiska gamla grekemonster i snyggt hack'n slash.







## VI BERÄTTAR OM VÅR MÅNAD

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

## NUMMER 66

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

**M**ånga av er blev besvikna över omslaget till förra numret av Gamereactor. Jag förstår er, och ber än en gång om ursäkt - även fast vi på redaktionen inte styr över när spel släpps. Ni röstade fram Riddick-omslaget som den självklara vinnaren, men vi kunde inte trycka det eftersom spelet i sista stund blev försenat. Tråkigt, men sådant som händer. Vi kunde, som du redan sett, inte trycka Riddick-omslaget denna månad heller eftersom vi hade lovat bort omslaget sedan länge.

### 9/3

Måndag. Idag startar produktionen av numret du håller i handen. Förra veckan planerade vi en del, men pysslade nästan uteslutande med Gamereactor.se. Jag minns för fem år sedan, då var siten inte ens nära på lika viktig som vår pappersprodukt. Tidningen var alltid vår absoluta topprioritet, alla dagar i veckan. Så är det inte längre, inte alls. Siten och papperstidningen är idag precis lika viktiga. Båda två. Vilket känns roligt. Förrförra veckan slog vi trafikrekord (igen) också och sprang ifrån konkurrensen ytterligare.

### 10/3

Förra veckan presenterades vinnarna i omröstningen Sveriges bästa speltidning, Sveriges bästa spelblogg och Sveriges bästa spelskribent. Tusentals gamers röstade, och Gamereactor vann alla tre kategorier, enligt svenska folket. Sveriges bästa speltidning (enligt svenska gamers), Mäki skriver rikets främsta spelblogg (enligt svenska gamers) och jag är landets bästa spelskribent (enligt svenska gamers). Vi vill passa på att tacka er alla. Det värmer verkligen.

### 11/3

Onsdag. Jag har brottats med mitt reportage från San Francisco-vistelsen förra månaden hela dagen idag, och halva dagen igår. Jag har inte skrivkramp, men känner mig förstoppad. Det kanske är det som är just skrivkramp? Jag ska bli färdig ikväll, oavsett. Jag sitter här tills jag är färdig med såväl texten som alla småtexter/bildtexter samt artikel-designen.



Bioshock 2 kommer att äga rum 11 år efter handlingen i det första spelet.

### 12/3

Idag har jag spelat Wanted: Weapons of Fate samt kikat lite när Mäki testat Ninja Blade. Wanted känns sådär. Stabilt och relativt snyggt med ett raskt tempo. Eldstriderna blir dock lätt enförmiga och vid flera tillfällen under varje bana känns det som om Wanted går på automatik. Spelet styr sig själv, nästan. Jag är en semi-passiv åskådare medan äventyret rullar på. Typ. Och den känslan är sällan rolig.

### 13/3

“Fredag är ändå den dag som känns bäst. Ge mig då kyckling, det gillar jag mest. Jag vill ha fredag idag”. Världens sämsta reklamjingle får inleda dagen. Innan Pantera tar över vill säga. Jag vet inte vad som händer, men redaktionen har gått från mjukbyxa-präglad mys-

hörna till hatisk och arg hårdrocksgrotta. Jag antar att det är humöret som gör det. Ilskan alltså. För idag är min rygg helt bedrövligt ond, igen, och Jonas är stressad och förbannad. Bara för det. Ikväll ska vi sätta ihop beta-testerna, brevsidan samt börja med tempo-avdelningen. Jag ligger lite efter känner jag, och det finns 1000 saker kvar att göra.

### 14/3

Lördagsjobb är rätt åt mig, som jag solat de senaste dagarna. Idag ska jag skriva om världens snyggaste spel just nu, rekommendera tre hemmabioförstärkare samt plåga Elfving lite. Han måste plita ned text om Virtua Fighter-straffaren Wolf samt putsa lite på sina Tempo-texter.

### 16/3

Måndag morgon och infektionen i min ena halsmandel vägrar ge sig. Jag har ingen röst idag, låter mest larvigt då jag försöker prata. Som när man släpper ut luften ur en badboll. Fjöööööös... Förutom ett överdrivet intag av Strepils sitter jag med omslaget just nu, designen och copyn. Det ska lämnas till tryckeriet om ett par timmar för att de ska hinna trycka specialannonsen som täcker framsidan på detta numret.

### 17/3

Vi lyssnar på Feeder, pysslar med recensionerna och färdigställer beta-avdelningen. Vår Xbox 360-testenhet (en speciell slags utvecklingsmaskin) har pajat idag för femte gången på ett år, och vi får lov att vänta med att fånga screens från Ninja Blade och Riddick till i slutet av veckan. Istället retar jag Mäki genom att kasta gem på honom. Lagom larvigt.

### 18/3

Idag har jag intervjuat Bo Andersson på Grin, inför releasen av Wanted (månadens omslagsspel). Jonas har snackat med teamet bakom Army of Two: The 40th Day och Elfving har pysslat med GRFM. Ikväll måste jag redigera texter samt pyssla med bildbehandling av Sacred 2, Wanted och Wolfenstein-screensen.

### 19/3

Torsdag. Daniel har spelat igenom Wanted, satt betyg och skrivit recensionen. Mäki är klar med Riddick, Elfving med Wheelman och med Rock Revolution. Vi fick igår in bilder från Black Rock Studios kommande spel Split Second och nya screens från uppföljaren till Army of Two. Jag har mest tittat med bildbehandling och design idag, samt tjtat oavbrutet om filmen jag såg i förrgår (Blu-ray), Låt den rätte komma in. Magnifik, på alla sätt och vis. Se den!



Wanted är recenserat, och betyget blev 7/10.

### 20/3

Fredagsfika i form av GB:s nya jordgubbsglass. Mäki åt precis upp sin sjunde portion (4,2 l). Snowpatrol ligger i stereon, och vi har pysslat med smårecensioner och de sista av beta-texterna hela dagen. Nu går vi hem, klockan är 18:39.



## BLU-RAY-FILMER

Chefredaktör Hegevall recenserar Blu-ray-rullar...



### KING KONG

BLU-RAY

Peter Jacksons nyversion av 30-talsrullen om den enorma apan är en ständig orsak till heta diskussioner på Gamereactors redaktion. Vissa anser den vara snudd på perfekt medan andra (som eder chefredaktör) vidhåller att den både är för lång, för uppblåst och bitvis sömning. Storslaget väcker är den dock, oavsett. **5/10**

Bilden: Redan på HD DVD var King Kong en klar referensfilm med underbar bildkvalitet. På Blu-ray är den ännu bättre med sinnessjuk skärpa och grym kontrast. **10/10**

Ljudet: Bombastiskt gigantisk, dynamiskt... perfekt. **10/10**



### MADAGASKAR 2

BLU-RAY

Att Dreamworks tama zoodjur skulle återvända kändes aldrig som en oklarhet. I tvåan störtar djurens flygplan i Afrika på väg hem till New York, och Alex, Melman, Gloria och Marty tvingas akklimatisera sig med stäppens alla vilddjur i en galet uppskruvad och ofta charmig film för hela familjen. Bäst är Chris Rock, igen, som den skräja zebran. **7/10**

Bilden: Här bjuds en 1080p/AVC MPEG-4-transfer med fantastisk skärpa och härligt starka färger. Underbara kontrastvärden och perfekt saturation bidrar till ett högt betyg. **9/10**

Ljudet: Dolby TrueHD-spåret rockar med ljuvlig klarhet. **9/10**



### LÅT DEN RÄTTE KOMMA IN

BLU-RAY

Stämningen skiftar mellan hotfullt otäck och lunskande tänkvärd. Ofta är det endast antydningar som skrämmer i utkanten av bilden snarare än genremässigt typiska splatterpartier. Plats har lämnats för en mer suggestiv atmosfär där bilderna målar med försiktiga penseldrag. Ett vinterkallt samhälle blir symboliskt för hur vi isolerar oss. Detta är briljant. **10/10**

Bilden: Det avskalat geniala bildspråket förstärks av fantastisk skärpa och klarhet. Detaljerat, brusfritt och kontrastrikt. **9/10**

Ljudet: Ljuddesignen i Låt den rätte komma in är fantastisk. Uppfinningsrik, nyskapande, kraftfull, dynamisk. **10/10**



### 23/3

Måndag. I stereon snurrar Kings of Leon, Jonas (Elfving) sitter med köpguiden medan Sundberg pillar med topplistora och Mäki skriver om Max Payne 3 till Gamereactor.se-nyheten som strax ska publiceras. Det visades upp idag, Max Payne 3, och vi är alla helt sjukt hypade inför återkomsten av tidernas hårdaste spelsnut. Tyvärr har vi inte fått några ingame-bilder dock, och har därmed ingenting att visa från spelet, ännu.

### 24/3

Diskussionen om grafiken i Wheelman fortsätter. Vissa på redaktionen anser det vara supersnyggt medan andra påstår att det ser ut som ett högupplöst Crazy Taxi. Vad tycker du? Lufta dina åsikter på [www.gamereactor.se](http://www.gamereactor.se).



Vin Diesel åker motorcykel i Midways Wheelman...

### 25/3

Deadlinedag. Vissa sitter och läser korrektur medan jag och Jonas skrämmer ihop det sista till nyhetsavdelningen. Games Convention 09 startade igårkväll i San Francisco, och vi hinner nog inte få med de nya spel som säkerligen kommer att utannonseras idag och senare i veckan.

### 25/3 (00.24)

Nu börjar det mesta se färdigt ut. Micke har pillat med listorna till topplistesidan medan jag skrivit en kortis om det idiotusla Metal Gear Solid Touch. Hoppas att du gillade vår exklusiva artikel om Bioshock 2. I nästa nummer kommer vi att bjuda på en minst lika exklusiv grej om Mafia II. Vi har spelat det, och berättar givetvis allt...



### RESIDENT EVIL: DEGENERATION BLU-RAY

Capcom och Sony Pictures slog sina påsar ihop och levererade ett spelroget datoranimerat äventyr där det mesta gick fel. Storyn håller inte i fullängdsformat och liknar mer en lång mellanskvens. Lägg till kasst röstskådespeleri och styltliga animationer så har du ett riktigt bottenknapp. **3/18**

Bilden: Digital transfer med knivskarp och väldetaljerad bild. Även bra svärta och brusfritt men dålig färghantering. **8/18**

Ljudet: Intensiv och vräkig Dolby TrueHD-ljudmix utan finess men läckra surroundeffekter. **7/18**

Genre PUSSEL



## CRYSTAL DEFENDERS

Defensivt Final Fantasy-pussel från Square Enix...

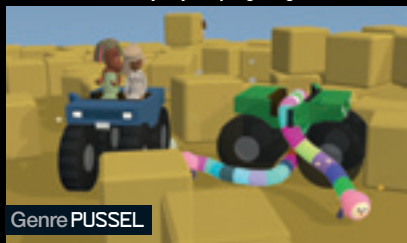
Plattform **PHONE/WII/XBOX 360** Utvecklare **SQUARE ENIX** Antal spelare 1 Pris **99,-** Text **JONAS MÄKI**

**S**ätt på lite Final Fantasy-musik och visa en bild på en svart magiker och en tonberry och jag är i sjunde himlen direkt. Jag är ytterst lättförtad när det kommer till allt som rör Square Enix klassiska rollspels-serie, och ett pusselspel fyllt av deras mest klassiska ikoner känns förstås minst sagt intressant.

Det hela är upplagt enligt klassisk tornförsvarsmodell med anstormande fiender som bara kan hindras av att du med begränsade resurser bygger ett redigt försvar. Det gäller att förse sig

med rätt uppsättning av klassiska Final Fantasy-klasser som tjuvar, soldater och diverse magiker medan olika typer av fiender anfaller. Dessutom kan man vid behov åkalla seriens kända monster som Carbuncle och Ifrit. Så långt allt väl, men Crystal Defenders känns inte helt finslipat. Det nyttjar inte hela skärmen fullt ut, spelkontrollen är inte perfekt och co-op-funktionen från liknande PSN-spelet Pixel Junk Monsters saknas. Det kostar några betygspennar på ett annars genomtrevligt och extremt välljudande pusselspel. **6/18**

NOBY HATAMARI Noby Boy har ljuvlig design.



Genre PUSSEL

## NOBY NOBY BOY

Kluriga maskeskapader

Plattform **PS3** Utvecklare **NAMCO** Utgivare **NAMCO** Antal spelare 1 Pris **45,-** Text **JONAS MÄKI**

**H**ur vet man viken ände på en mask som är ansiktet? Man killar den på magen och ser vilken sida som skrattar. I Noby Noby Boy slipper man dock trixa på, jag slipper kittla masken och istället är det vänster analogspak som styr ansiktet och den högra som styr svansen. Sedan gäller det att få de båda att samarbeta genom koordinationsförmåga där du kan dra båda åt olika håll för att göra masken längre eller kortare. Låter det konstigt? Det är konstigt. Från studion som bjöd på underkonstiga Katamari Damacy-spelen.

Men trots ljuvlig design och ett härligt koncept försvinner nyhetens behag snabbt och kvar finns då ett hyfsat pusselspel som du bara lär starta för att visa kompisarna vilken galen fantasi japanerna ibland har... **6/18**

FLERA Jungle Speed kan spelas av 8 kortsugna krabater.



Genre PUSSEL

## JUNGLE SPEED

Underbart är kort?

Plattform **WII** Utvecklare **PLAYFUL ENTERTAINMENT** Utgivare **NINTENDO** Antal spelare 1-8 Pris **99,-** Text **JONAS ELFVING**

**S**å... vill du vara apan eller lejonet? Jungle Speed är en variant på ett brädspel som likt Uno går ut på att bli av med alla sina kort. Så fort färger eller former matchas gäller det att roffa åt sig en totem-figur i mitten av spelplanen. Smart nog kan två spelare dela på en Wii-fjärr/nunchuk-uppsättning och hela åtta spelare kan mötas.

Jag drar mig för att rekommendera Jungle Speed till den ensamme spelaren, men med ett gäng polare är detta ett genomtrevligt tidsfördriv som kräver precis lagom mycket av deltagarna. Det är lika kul att vara snabbast som att se folk göra bort sig och även om prislappen svider lite är Jungle Speed okonstlat gediget. **7/18**



# TOPPEN



## LITA PÅ VÅRA LISTOR

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

## FÄRSKA TOPPLISTOR FRÅN SPELVÄRLDEN

Försäljningslistor varje vecka: [www.gamereactor.se](http://www.gamereactor.se)

## FAVORITER

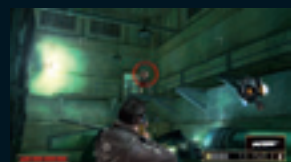
Uppmätt i allmän TV-tid i redaktionens spelrum och interna slagsmål...



### GRAND THEFT AUTO: CHINATOWN WARS

NINTENDO DS

Liberty City, vi tröttnar aldrig på dig. Visst anade vi att Grand Theft Auto: Chinatown Wars skulle vara något speciellt, men att det blev så här genomarbetat var ändå övrigt. Vi älskar att tjuvkoppla bilar och långa Alvedon på gatan och Chinatown Wars är ett av de bästa bärbara spelen, någonsin!



### RESISTANCE: RETRIBUTION

PSP

James Grayson är en snitsig lärare som vi ser upp till för sina driftiga egenskaper. Han startade en egen motståndsrörelse och slaktar Chimera-drägg med drägg i det bärbara Resistance. Vi hade hoppats på lite mer, men till PSP är det bara God Of War som slår detta spels grafik och attityd.



### SUPER PUNCH-OUT!!

NINTENDO WII

Att lägga ut klassiska Super Nintendo-titeln Super Punch-Out!! för nedladdning på Virtual Console var ett perfekt drag från Nintendo. Nu är vi ännu mer taggade på Punch Out! till Wii som släpps i maj. Färgglada uppercuts på överdrivet stora motståndare är tidlös underhållning och det här spelet är ett av de bästa gamla 16-bitarsspelen någonsin.



### HALO WARS

XBOX 360

Det fräcka med realtidsstrategi Halo Wars är hur onlinematcherna blir unika för varje batalj; Jonas Elfving vinner nämligen på helt olika sätt varje gång vi spelar. Som handikapp får han nu starta matcherna med halverad armé och spela med handkontrollen instoppad i ett örngott. Som brinner.



## SVERIGE TOPP 20

**1:0** RESIDENT EVIL 5  
Format PS3 Gamereactors betyg 8/10

**2:0** RESIDENT EVIL 5  
Format XBOX 360 Gamereactors betyg 8/10

**3:0** EMPIRE: TOTAL WAR  
Format PC Gamereactors betyg 9/10

**4:0** WII FIT  
Format WII Gamereactors betyg 8/10

**5:0** LITTLE BIG PLANET  
Format PS3 Gamereactors betyg 10/10

**6:0** KILLZONE 2  
Format PS3 Gamereactors betyg 10/10

**7:0** SINGSTAR ABBA  
Format PS2 Gamereactors betyg 7/10

**8:0** WORLD OF WARCRAFT: WRATH OF THE LICH KING  
Format PC Gamereactors betyg 8/10

**9:0** SINGSTAR SVENSKA HITS SCHLAGER  
Format PS2 Gamereactors betyg -

**10:0** SOUL CALIBUR IV  
Format PS3 Gamereactors betyg 8/10

**11:0** WORLD OF WARCRAFT  
Format PC Gamereactors betyg 9/10

**12:0** CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE  
Format XBOX 360 Gamereactors betyg 9/10

**13:e** SOUL CALIBUR IV  
Format XBOX 360 Gamereactors betyg 8/10

**14:e** NEW SUPER MARIO BROS  
Format DS Gamereactors betyg 9/10

**15:e** COUNTER-STRIKE 1: ANTHOLOGY  
Format PC Gamereactors betyg -

**16:e** RAINBOW SIX: VEGAS 2  
Format XBOX 360 Gamereactors betyg 7/10

**17:e** RAINBOW SIX: VEGAS 2  
Format PS3 Gamereactors betyg 7/10

**18:e** CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE  
Format PC Gamereactors betyg 9/10

**19:e** SINGSTAR 80'S  
Format PS2 Gamereactors betyg 9/10

**20:e** COUNTER-STRIKE SOURCE  
Format PC Gamereactors betyg -

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

## JAPAN TOPP 10

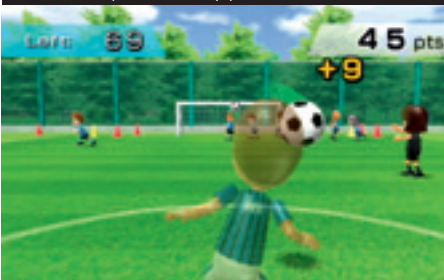
- 1 DYNASTY WARRIORS: OROCHI Z PS3
- 2 RESIDENT EVIL 5 PS3
- 3 RITTAI PICROSS 3D DS
- 4 MARIO & LUIGI RPG 3 DS
- 5 DYNASTY WARRIORS: MULTI RAID PSP
- 6 PIKMIN 2 WII WII
- 7 YAKUZA 3 PS3
- 8 7TH DRAGON DS
- 9 MONSTER HUNTER PORTABLE 2 G PSP
- 10 RESISTANCE: RETRIBUTION PSP

Källa: Media Create

## USA TOPP 10

- 1 WII FIT WII
- 2 STREET FIGHTER IV XBOX 360
- 3 STREET FIGHTER IV PS3
- 4 WII PLAY WII
- 5 KILLZONE 2 PS3
- 6 MARIO KART WII WII
- 7 CALL OF DUTY: WORLD AT WAR XBOX 360
- 8 MARIO KART DS DS
- 9 NEW SUPER MARIO BROS DS
- 10 GUITAR HERO WORLD TOUR WII

Källa: NPD Funworld (OBS! Endast konsolspel)



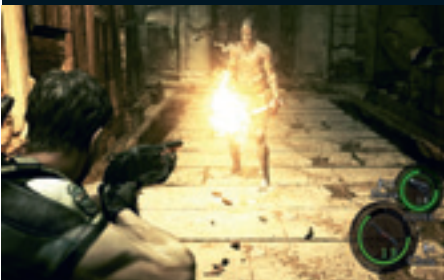
### WII FIT

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

## ENGLAND TOPP 10

- 1 RESIDENT EVIL 5 XBOX 360
- 2 RESIDENT EVIL 5 PS3
- 3 WII FIT WII
- 4 PROFESSOR LAYTON AND THE CURIOUS VILLAGE DS
- 5 GRAND THEFT AUTO: CHINATOWN WARS DS
- 6 DR KAWASHIMA'S BRAIN TRAINING DS
- 7 KILLZONE 2 PS3
- 8 WWE LEGENDS OF WRESTLEMANIA PS3
- 9 WWE LEGENDS OF WRESTLEMANIA XBOX 360
- 10 PUZZLER COLLECTION DS

Källa: Charttrack



### RESIDENT EVIL 5

Britterna älskar Resident Evil 5, tydligen. Vilket vi också gör.



# GAMEREACTOR

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

## TÄVLA & VINN

# RIDDICK

## ASSAULT ON DARK ATHENA

Ta chansen, vinn Starbreezes nya spel + **RIDDICK** på Blu-ray



### Fyll i rätt svar nedan



#### Vad heter Riddick i förnamn?

- James     Crim     Richard

#### Vad heter rasen Riddick tillhör?

- Furyan     Necromonger     Chimera

#### Vad heter skådisen som spelar Riddick?

- Von Knekt     Vin Diesel     Vip Petrol

### Motivering:

Skriv med max 15 ord varför du ska vinna Riddick både som spel och BD-film:

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

### Ditt namn & adress:

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

Namn: .....

Adress: .....

Postnummer & ort: .....

Telefonnummer: .....

Jag vill vinna spelet till:  PS3     Xbox 360     PC



# LEAD WITH RIGHTEOUS FURY

## WARHAMMER 40,000 DAWN OF WAR



AVAILABLE 20<sup>TH</sup> FEBRUARY



[WWW.DAWNOFWAR2.COM](http://WWW.DAWNOFWAR2.COM)



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

