

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

GRATIS  
TIDNING  
April 2008  
Nummer 56

# Gamereactor

Nordens största speltidning

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

*Exklusivt*

# MAFIA 2

INTRYCK **NYA BILDER** INTERVJU

Vi har synat Illusions Softworks efterlängttade uppföljare och berättar allt om spelet som kommer att krossa GTA IV



**STARCRRAFT II** PÅ BESÖK HOS BLIZZARD!



## EN NYSTART

2007 var ett fantastiskt år för Gamereactor. Vi fyllde fem år, vi nådde 97 000 läsare, och vi gav ut tio nummer proptrade med intressant spelläsning. Utöver detta fortsatte vi också att arbeta superhårt med Gamereactor.se, och introducerade två nya tidningsavdelningar ("Journal" och "Nedladdat"). Det är april nu, 2008. Tiden går fort. Och vi har nu gjort 56 tidningar sedan starten i september 2002.

Gamereactor 56, som du nu håller i handen, är lite av en nystart för oss. En uppfräschning av vår tidning som infattar bland annat en ny, större retroavdelning, vår nya (stora) köpguide, nya sidnummer och en innehållsförteckning. Allt detta är saker som ni läsare önskat er. Önskemål som framförts på ett intressant sätt på Gamereactor.se, och som vi nu är stolta över att kunna bjuda på.

Gamereactor är folkets tidning, hur tontigt det än må låta. Vi är din tidning, er tidning. Vi lyssnar på dig, skriver om spelen du vill veta mer om och ger bort allt vi gör - gratis.

Svenska folket röstade fram årets bästa spelskribent, och priset gick till... mig! Jag vann, och var lika förvånad som smickrad då jag meddelades om detta för några veckor sedan. Jag var insjuknad i lunginflammation vid galans tillfälle och kunde tyvärr inte ta emot mitt pris i Stockholm, på Spelgalan 2008. Jag hoppas dock att priset representerar både mitt arbete som textförfattare men även som redaktör, som den främste drivande, kreativa kraften som utvecklar Gamereactor. För det gör jag för din skull. För folkets skull.

**Petter**

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

**REDAKTÖR** Bengt Lemne (bengt@gamereactor.se)

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

**ANSVARIG UTGIVARE** Petter Hegevall

**GRAFISK FORM** Petter Hegevall

**ILLUSTRATIONER** Petter Hegevall

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

### SKRIBENTER

Jesper Karlsson (jesper.karlsson@gamereactor.se)

Mikael Sundberg (mikael.sundberg@gamereactor.se)

Anna Eklund (anna.eklund@gamereactor.se)

David Fukamachi Regnfors

(david.regnfors@gamereactor.se)

Sophie Warnie de Humelghem

(sophie.warnie@gamereactor.se)

# INSIDAN

Inuti Gamereactor Magazine #56 (april)

Exklusiv Mafia 2-artikel, på besök hemma hos Blizzard och vi har förhandstestat Civilization Revolution



## 06 MAFIA 2

Som enda nordisk tidning har Gamereactor kikat på Illusions Softworks stekheta uppföljare. Och vi är rusligt imponerade...



## 44 MARIO KART WII

Ja, vi hann få med det. Se på fan! Jonas Elfving har brassat omkring på Nintendos färgglada racingbanor i Mario Kart Wii.



## 22 SILENT HILL V

Jesper Karlsson älskar att bli rädd, skrämmd och onödigt kissnödig. Därför har han förhandstestat Silent Hill V...



## 32 STARCRAFT II

Bengt Lemne tog morgonflyget till Kalifornien för att spendera tre dagar tillsammans med Blizzards lovande uppföljare.

### BETA-TEST

- 24 Battlefield Heroes
- 25 Damnation
- 25 Lego Indiana Jones
- 26 Mirror's Edge
- 28 Civilization Revolution
- 30 Bionic Commando
- 30 We Ski
- 31 Postal 3

### RECENSIONER

- 40 Condemned 2
- 42 Viking: Battle for Asgard
- 44 Mario Kart Wii
- 46 Rainbow Six Vegas 2
- 46 Odin Sphere
- 47 God of War: Chains of Olympus
- 47 Cruis'n

### FASTA SEHTIONER

- 04 Brev & Mail
- 11 Notiser
- 13 Rykten
- 15 Minnesstund
- 16 Purfärskt
- 17 Materialism
- 18 Reaktionen
- 50 Köpguide
- 56 Journal
- 56 Blu-ray
- 56 Nedladdat
- 58 Retro
- 60 Topplistor
- 62 DVD



## 58 RETRO: BLACH BELT

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

Gamereactor är en Nordisk gratistidning som ges ut av fyra skilda redaktioner i Sverige, Finland Norge och Danmark. Gamereactor finns hos närmare 1000 svenska butiker runt om i hela landet. Det största butikskedjorna som bjuder på vår tidning är: Onoff, Game, EB Games, Elgiganten och Expert. Vi finns även på flera hundra högstadie- och gymnasieskolor, internet-caféer, enskilda specialbutiker och större köpcentrum. www.gamereactor.se är Sveriges största spelstie. Här finner du varje dag ett tital purfärkska 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 multiplattformspel 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.

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



**NOKIA**  
**5610**  
XpressMusic

Press play ▶ Pop Rock Indie

01:45

04:35

Upp till 22 timmar musik  
3G • 3,2 mp kamera



GÖR DIN RÖST HÖRD PÅ GAMEREACTORS BREVSIDA



ERIS MISSTAG Insändaren Skyfly ifrågasätter vad EA egentligen tänkte med i utvecklingen av Burnout Paradise...

## Burnout Paradise Offline

Införskaffade förra veckan Burnout Paradise, mest för att jag är ett Burnout fan, men också för att det lockar med den fria staden att kunna köra omkring i. Tänkte, Burnout: Paradise måste vara riktigt nice över nätet? Men att spela online var lättare sagt än gjort, för EA har numera satt upp en policy om att barn/ungdomar inte ska få lira online utan föräldrars medgivande.

Grävde mig ned i policyn och fick då reda på att man skulle få en lapp hemskickad där föräldrarna skulle skriva på och sen skicka tillbaka så EA kan låsa upp kontot. Visst tänkte jag får väl skicka efter

lappen, skrev till EA Sverige och frågade då efter lappen och även ifrågasatte policyn lite, fick svar att det styrdes från huvudkontoret i USA. Och en lapp kunde de inte skicka ut för att systemet inte var färdigbyggt för bruk än. Okej, skitbra. EA kör igång ett system som man sen inte kan fullfölja?

Vad tänker de med? Hade deras system vart färdigbyggt och man kunde få lappen hemskickad hade det liksom inte vart några problem. Men nu, nu går det inte heller att låsa upp mitt konto så jag har slängt ut massor av pengar som jag inte kan nyttja fullt ut. Gör om gör rätt EA!

/ROBIN "SKYFLY" BRUNELL

### Spelutvecklare som höjer ribban

Det finns de som sätter standarder och förändrar spelbranschen och det finns de som bara släpper nya spel hela tiden för att fortsätta samla in enorma mängder pengar. Vilka är bäst för oss konsumenter då? Är det ens vi så kallade "hardcore gamers" som påverkar branschen rejält, som vi trots allt borde? Nej, givetvis inte. Det är det istället alla mammor och pappor som gör. De som inte har den blekaste aning om vad ett riktigt spel borde innehålla. För mig är det inte rättvist att tekniskt, spelmässigt och utvecklingsmässigt underlägsna spel säljer enormt mycket bättre än vissa så kallade monstertitlar. Det är de där medelvänsöns som styr marknaden. De flesta bryr sig inte om storspel, utan är toknjöda över ett nytt Fifa varje år som säljer läskiga summor. Det måste ändras, spelutvecklare borde få det beröm de förtjänar om de nu gör något som höjer ribban för digital underhållning. Annars finns det ingen anledning till att göra det, för att utveckla spel kostar mycket pengar och det är trots allt ingen välgörenhet.

\_MARTIN ROHATYNSKI

### Jag saknar riktiga E3

Alla snygga "booth babes", alla flottiga västerländska mackor, alla enorma fiendekrabbor, Phantom, N-Gage-båset som står tomt, alla gratis prylar och alla partyn och konferenser vi vant oss på E3. Var har de tagit vägen? Ner i arrangörernas lagerlokaler eller? Från början i det magiska 1995 till slutet i det ack så mystiska 2006 har E3 varit som själva Mekka för spelfantaster. Visst, Tokyo Game Show och Games Conference är båda större och tillgängliga för allmänheten, men själva höjdpunkten och det som ofta varit i mitten av året har varit E3. Fram till den bistra dagen då det annonserades att konceptet E3 skulle omformas till en handelsträff för cirka 5000 personer. Och det skulle hållas i en liten sketen hangar i Santa Monica. Orsaken då, till detta fasansfulla beslut? Tja, att många företag som ställde ut på mässan klagade på att det blev för dyrt helt enkelt. Och även många mindre spelutgivare klagade på att de inte fick sin röst hörd. Detta låter för mig inte som en bra nog ursäkt att göra om hela konceptet till något som visade sig bli till en flopp. Jag saknar E3, och jag vill att det ska komma

### FORUMSNACK



#### DEN OFFICIELLA GRAND THEFT AUTO IV-TRÄDEN...

GTA ska vara realistiskt och roligt. Fysik och liknande får de gärna ha, men det ska vara John Woo-fysik liksom.

/NAVYSEAL

Jag vill att dom lägger ihop alla GTA-städer till en enda stad eller en delstat.

/TUPAC AMARU SHAHUR

Kontrollen och körkänslan ser jag som det stora problemet med GTA-spelen, hoppas det ändras till bättre. Sen så vill jag gärna ha snö och snöstorm.

/ZAGIRUS-TINTANE

Jag vill i allafall att spelet ska komma till PC.

/UNAMINED94

Man borde kunna spränga hus och byggnader med rocket launcher. Det skulle vara najs.

/HAKHA

Är jag den enda som gillar San Andreas enorma tomma landskap? Jag tycker dom borde göra speciellt städerna större, men även landskapet.

/RADIUZ-

70-talet vore väl ändå ultimät för GTA-serien?

Satan va gutt å köra runt med en muskelbil med Kiss på stereon uzin utsträckt genom rutan.

/SILVERADD

Halo 3, Mass Effect, Alan Wake, Metal Gear Solid, Fable 2, och allt annat lär lukta sursill när GTA IV släppts!

/GMY

GTA IV plus Achievements.... det låter smaskigt.

/VEGETTO

Vet någon om man kommer att kunna flyga helikopter såsom i Vice City? Eller är det bara markbundna fordon?

/MACOT

Undra om man kan dö i detta spel om man kör med en bil i minst 180 och åker rakt in i en vägg.

/WDUVE

Man ska köpa det till Xbox 360 eftersom man då får hela spelet plus nedladdningsbart material.

/DEJL

Undrar hur många tior det kommer få i betyg.

/POWERGRACE

Personligen skulle jag vilja ha John Travolta som radiopratare till rockstationen. Tänk er honom ropa upp nästa psykodeliska rocklåt med en marijuanacigarrett i käften!

/ADDESYNIC

tillbaka. Självklart ska det handla om att få kontakter och göra affärer och checka in i pompösa presskonferenser, men det ska också handla om att i timalts stå och köa för att lägga vantarna på det där speciella spelet eller den där speciella maskinen. Jag vet att ni, som jag, åter igen vill känna värken i fötterna, törsten och hungern och de svettiga armhålorna och allt annat vad E3 innebär. Men vad ska man göra, hur ska man få arrangörerna att få upp ögonen och inse att de här inte är roligt längre och att vi måste få tillbaka all glamour från tidigare år?

Så, vad ska man göra för att få tillbaka vår allas favoritspelmässa till dess forna glans, är det bara att sitta och vänta på det bästa eller är det till att verkligen ge järnet till graden av utbrändhet för att få E3 tillbaka?

\_RÖSTI

**Redan i år är E3 tillbaka med mer eller mindre full kraft i de gamla lokalerna. Räkna med riktigt feta spelnyheter samt reportage på Gamereactor.se under sommaren.**

### Klaustrofobi

När man spelar spel som Halo, Half-Life eller för den delen Shadow of the Colossus och ser de storslagna landskapen med alla enormt pampiga byggnader inser man vad kraftfull prestanda ska användas till, nämligen just storslagna landskap. Men i denna generation känns det istället som att utvecklarna lägger ned all kraft på kala rum och trånga korridorer samt gärna mörker. Skit i allt sådant. Jag trivs bäst i öppna landskap som en svensk skald så inest sade det. Det gäller nog även andra. Och digitala landskap med.

\_BJÖRN

### Satsa på en PC istället

Efter många försök att få lite nyare spel att fungera på datorn så gav jag upp. Att köpa en ny dator var helt enkelt för dyrt, så jag försökte hitta en lösning. Lösningen fick bli en Xbox 360. 200 kronor i månaden i 24 månader. Men nu ett år senare så funderar jag, var det värt det? Visst finns det många roliga spel och att sitta med några kompisar i soffan är bra mycket roligare än att lira online. Men att ett Xbox 360-spel ska kosta nästan 250 kronor mer än ett PC-spel är rent sagt dumt. Xboxen är högljud och hänger sig ganska ofta, och ändå är jag en av dem som inte fått "Red ring of death". Dessutom finns sällan moddar till spelen du köper och dom gånger då det väl finns så är dom ofta tråkiga och kostar såklart pengar. Jag blev väldigt förbannad när jag såg hur roligt PC-spelare kunde ha med Oblivion-moddarna till PC, till skillnad från oss Xbox 360-spelare som bara kunde ladda ner expansionerna som hade släppts. Min slutsats är att Xbox 360 är en fantastisk maskin för dig med mycket pengar och tålmod. Har du lite pengar borde du nog skaffa Nintendo Wii. Fast det bästa är nog ändå att köpa en PC.

\_MARCUS

# VI SKULLE BEHÖVA FÅ UPP EN NY MAILSERVER I AFGHANISTAN.

Vi behöver yrkesskicklig teknisk personal till vår utlandsstyrka. Har du vad som krävs och är redo för nya utmaningar erbjuder vi chansen att hjälpa till där det är som svårast. Just nu söker vi även ingenjörer, mekaniker, administrativ personal och ledsystemspersonal. Ansökningstiden till utlandsstyrkan är v. 16–19.

Fler tjänster och mer information hittar du på [www.mil.se](http://www.mil.se)



FÖRSVARSMAKTEN

# MAFIA 2

# MAFIA 2

GAMEREACTOR BERÄTTAR ALLT OM MAFIA 2 För dagliga spelnyheter: [www.gamereactor.se](http://www.gamereactor.se)

### SKJUTGLAD KRIGARE

Huvudpersonen i Mafia 2 heter Vito Scaletta och är när spelet börjar nyss hemkommen från Söderhavet där han krigat mot japanerna. Innan han vet om det har han dragits in i en värld av organiserad brottslighet, mycket tack vare sin impulsive kompis Jerry Barbaro.



**BILARNÄ** Take 2 utlovar närmare 80 olika bilmodeller i Mafia 2. Allt från större bilar och lastbilar till snabbare muskelbilar från det tjua femtiotalet.



**SVERIGES  
BÄSTA  
SPELSKRIBENT**  
(Enligt svenska folket)

# Exklusivt! MAFIA 2

Grand Theft Auto IV bör se upp, nu laddar Illusion Softworks om

PC/PS3/XBOX 360

2K CZECH (FD ILLUSION SOFTWARES)

TAKE 2

2008

**J**ag sluter ögonen. Och drömmer mig bort. Bort till 1948. Och Daniel Vavra, lead designer hos Illusion Softworks hjälper mig att måla upp en bild som gör mig svettig av upphetsning.

–Tänk dig själv att åka runt i vår stad, 1948, i en ny Cadillac med sufletten nere, skjuta MG-42 från passagerarsätet till tonerna av "I get a Kick Out of You" med Frank Sinatra. Tänk dig det, och berätta sedan för mig om det är något du skulle vilja göra.

Jag skrattar nervöst. Herr Vavra må vara en ganska kort man från Prag, med bristfällig munhygien, men han har precis målat upp mitt absoluta drömscenario. Min drömscen, i vad som låter misstänkt likt mitt drömspel. Jag är i himlen, om så bara för en stund. Innan jag tvingas återgå till mitt dagliga arbete med Gamereactor (som mest går ut på att tjata på Bengt). Och himlen är ett tjustigt

ställe. Mafia 2 är under utveckling. Och har så varit i nästan fem år. "Fem långa år", tillägger Daniel Vavra, storyförfattare, lead designer och allmänt genial idéspruta hos 2K Czech, tidigare kända som Illusion Softworks och ansvariga för spel som Hidden & Dangerous och Mafia. Vad jag förstår har de arbetat

## Vad jag förstår har de arbetat med Mafia 2 lika länge som det tog Bungie att släppa tre Halo-spel...

med Mafia 2 lika länge som det tog Bungie att släppa tre Halo-spel. Inte riktigt, men nästan. Lika länge som det tog för Sony att sälja 100 miljoner Playstation 2-enheter, och lika länge som det tog



**STADEN** Enligt 2K Czech har freeroaming-genren lidit av att utveckla under de senaste tre åren trots att ju större spelmiljöerna är - ju bättre blir spelet. Detta vet vi ju idag inte stämmer då spelvärldar definitivt kan bli för stora, något som inte kommer att bli fallet i Mafia 2 då utvecklarna begränsat stadens storlek till ungefär 70% av ytan i det första spelet.



**HANDLINGEN** Det första Mafia innehöll en av de bästa handlingarna i ett actionspel någonsin. Skarpt författat och underbart berättat. Mannen bakom den storyn heter Daniel Vavra, samma kille som skrivit handlingen i Mafia 2.



**LÄCKER GRAFIK**  
Grafiken i Mafia 2 är inget annat än häpnadsväckande läcker. Staden Empire City är hutlöst detaljerad, invånarna många och effektarbetet får andra spel av samma sort att se ut som gammal skåpmat.

**GRYMMA ANIMATIONER** Animationsarbetet i Mafia 2 är inget annat än fantastiskt. Varje figur rör sig väldigt realistiskt, har mängder av olika rörelser att välja bland och varje ansikte i spelet innehåller hela 122 olika animationspunkter.

mig att gå från purfärsk 25-åring med slät babyhy till en förbrukad spelnörd med både rynkor och generande hårväxt. Fem jävla år.

Men när jag för första gången får chansen att kika närmare på Mafia 2, förstår jag direkt var alla åren tagit vägen. 2K Czech med Vavra i spetsen kommer inte att nöja sig med att leva i skuggan av Grand Theft Auto IV när de släpper sin extremt efterlängtdade uppföljare senare i år. Planen är att revolutionera genren, och tvinga utmanare som Rockstar, Volition och Avalanche Studios att kutryggat ställa sig i skamvrån. Med dumstruten nedtryckt över öronen. Mafia 2 är enormt, hutlöst vackert, detaljerat, atmosfäriskt, levande och sanslöst våldsamt.

-Vi har inga planer på att konkurrera med Grand Theft Auto-spelen. Vårt spel innehåller ingen lättsam humor, inga parodiinslag, färgglada karaktärer, finessrika referenser till popkultur eller tralliga radiohits. Vårt spel är på allvar.

Daniel Vavra verkar älska GTA-spelen, men är mycket tydligt med hur han ser på sin vision. Hur han ser på Mafia 2.

- Detta är en spelbar film. En spelbar, interaktiv gangsterrulle, ett linjärt spel, extremt storytungt och med en mer allvarsam och vuxen ton än i något annat spel i genren. Inklusive det första Mafia. Vi vill måla upp en realistisk stad, och ge spelaren en slagkraftigt rå och brutal bild av den organiserade brottsligheten i USA i slutet av 40-talet.





**LEVANDE!** Empire City är en levande stad. När dagen går mot natt släcks tusentals lampor runt om i hyreshusen i staden medan nattbelysningen i form av skyltar, gatuljus och annat tänds. Varje natt sker också mängder av slumpmässigt renderade saker som gör att världen känns verklig.



**POTATISGRIS** Polisstyrkan är mutbar, precis som i det första spelet. Vill man slippa finkan gäller det att pröjsa poliserna i Empire City, varje vecka...

Storyn i Mafia 2 kretsar kring Vitor Scaletta. Hemkommen från andra världskriget där han skadades svårt, och med brist på pengar börjar Vitor tillsammans med sin gamle vän och kumpan Jerry Barbaro att utföra diverse mindre inbrott och bilstölder. Innan den eftertänksamme och försiktige Vitor vet ordet av har hans impulsiva vän dragit in honom i allt tyngre grejor där de båda blir inblandade i affärer som rör en av stadens maffiafamiljer. När Mafia 2 börjar får vi leda Vitor genom brottets bana och följa med honom medan han klättrar i rang och stiger i graderna som nybliven gangster. Precis som i det första spelet är uppdragen indelade i ett gäng olika kategorier och variationen är stor. Vissa uppdrag utförs inuti en bil, andra till fots och tempot

skiftar ofta, allt från kniviga stealth-uppdrag nere i hamnen till enorma eldstrider mitt på blanka dagen gör att Mafia 2, precis som Grand Theft Auto-spelen, aldrig kommer att kännas långtråkigt eller tjatigt. Staden som Mafia 2 kommer att utspelas i heter Empire City och är, precis som Lost Heaven i föregångaren, baserad på två verkliga, amerikanska städer. New York och San Francisco.

-Vi valde dessa två städer eftersom de sammanfattar vår egen lätt romantiserade bild av dåtidens USA, och eftersom vi baserade staden i det förra spelet främst på Chicago.

Empire City är en levande stad, en stor stad, och en mycket detaljerad och vacker plats. Jag slås av hur ljuset strömmar ned genom de rika lövkronorna i stadens stora park, hur husen, bilarna och alla

## Det får mig att lönta till Empire City och till den där snävt skurna kostymen, den där dandy-hatten

invånarna kastar underbart snygga skuggor på alla kringliggande objekt, och hur dynamisk spelvärlden som 2K Czech byggt upp känns. Mafia 2 är betydligt snyggare än både Saints Row 2 och GTA IV, och känns betydligt mer intressant rent konceptuellt än exempelvis Just Cause 2. Illusions (eller 2K Czech som de numera heter) fiktiva gangsterstad, proppad av tung story, trovärdiga karaktärer, och underbart varierade uppdrag får mig att längta mig bort. Bort till Empire City och till den där snävt skurna kostymen, den där dandyhatten. Till Frank Sinatras ljuva toner... och en ny Cadillac.

**\_Petter Hegevall**

### GRYM ESTETIK

Atmosfären i Mafia 2 är fantastisk. 2K Czech har fångat tidsåldern perfekt med kläder, möbler, arkitektur och frisyrier. I denna spelhåla kan man dricka sprit, spela poker eller bara starta ett slagsmål.





#### RUTTEN GUDFADER

Utvecklarna bakom Mafia-spelen är inte speciellt förtjusta i EA:s två år gamla Gudfadern. På frågan vad de anser Gudfadern fick vi som svar att "Gudfadern gjorde ingenting som vi inte realiserade i Mafia, fyra år innan EA:s spel ens var påbörjat".

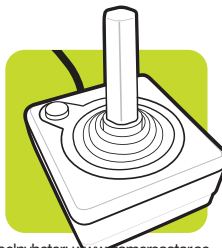
**GRAFIHEXTAS** Grafikteknologin som Mafia 2 baseras på är egenutvecklad av före detta Illusion Softworks och har tagit närmare fem år att färdigställa. Polygonantalen är svindlande höga, och detaljrikedomen imponerar på precis samma sätt som i Crysis. Extra läckra är alla effekter och all fysik. Det går exempelvis alldeles utmärkt att skjuta sönder ett däck på en bil, en bensintank, en lykta eller varför inte sätta eld på hela rasket och se när lacken rinner av från plåten.



#### LOKALTRAFIKEN

Precis som i det första spelet kommer man att kunna åka taxi, tunnelbana eller buss för att ta sig runt i staden, om man inte vill stjäla eller köpa sig en kärra, vill säga.

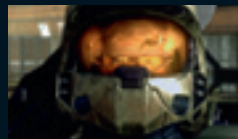
# WPM



## UTANNONSERAT

### Seriemördaren Dexter blir spel

Den artige mörkaren Dexter Morgan, från TV-serien, kommer att porträtteras i ett kommande spel. Det låter Mark Ecko Entertainment, produktionsbolaget bakom Mark Ecko's Getting Up: Contents under Pressure meddela.



### Tre nya banor till Halo 3

Den 15:e april släpper Bungie och Microsoft tre nya banor till Halo 3 via Xbox Live Marketplace. De tre banorna Ghost Town, Avalanche (ny variant på klassikern Sidewinder) och Blackout (ny version av Lockout) kommer att kosta cirka 90 kronor att ladda hem.

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

1 Sonic kommer i Sonic Unleashed att kunna förvandlas till en varulv, eller kanske snarare en varulvsigekott, när dagen övergår till natt. Exakt hur detta påverkar spelet lär vi få höra mer om inom kort. Det är även bekräftat att Sonic i vanlig ordning genom flitigt emerald-samlande kommer att kunna förvandlas till Super Sonic för lite extra höga hastigheter.



# SONIC UNLEASHED

Sega förbereder nytt Sonic-spel som för ovanlighetens skull ser riktigt lovande ut...

Plattform PS3/WII/XBOX 360 Utvecklare SEGA/SONIC TEAM Utgivare SEGA Speltyp PLATTFORM Premiär 2008

**P**å grund av en miss från Segas sida råkade all information om deras nästa Sonic-spel läcka ut i förväg, och detta var egentligen inte tänkt att visas förrän tidigt i sommar.

Med Sonic Unleashed hoppas Sega kunna vända på trenden med allt sämre

## Detta är första gången på tio år som hela redaktionen är sugna på att spela som Sonic...

Sonic-spel och återigen göra den fartglada igelkotten till en megastjärna. Den största spelmässiga nyheten är att Sega denna gång tagit det bästa från spel som Sonic Adventure kombinerat med det bästa från 16-bitarsspelen.

Det betyder i praktiken att det blir både två- och

tredimensionella inslag där man delvis springer från vänster till höger som i de gamla spelen till Mega Drive, men stundtals även fritt i tre dimensioner.

Sonic Unleashed ser oförsäkamt läckert ut och det är första gången på tio år som hela redaktionen är sugna på att spela som Sonic igen. Hittills har man visat banor inspirerade av klassiska grekiska

Medelhavsmiljöer och soligt inbjudande Afrika-diton. Inga gråa tråkiga omgivningar och av de senare spelens trista påtvingade figurer såsom Big the Cat och Amy syns inte ett spår. Bara hederlig, ursnabb Sonic-action.

**Jonas Mäki**



4 Exakt vem som är skurk denna gång vill Sega inte prata om. Sonic av oklar anledning ibland förvandlas till en varulv, något av stornyn som givetvis även inkluderar Dr. Eggman.

## Agentrollspel från Obsidian

Obsidian Entertainment som skapat Neverwinter Nights 2 jobbar just nu på det annorlunda rollspelet Alpha Protocol. Den avhoppade CIA-agenten Michael Thorton är på rymmen och du kommer att få välja sida i ett Jason Bourne-doftande äventyr.

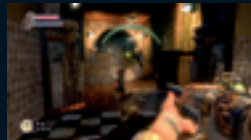


## Prey 2 under utveckling

Slutet i Prey skvallrade om en uppföljare, men sedan dess har det varit tyst. Tills nu. Prey 2 utvecklas till såväl PC som Xbox 360 och kommer att bjuda på mer utvecklade portaler (som sågs utmana det vi såg i Portal) och ett samarbetsläge. Premiär 2009.

## Mer Sagan om Ringen

Turbine låter meddela att The Lord of the Rings Online får sin första riktiga expansion till hösten i form av Mines of Moria. Precis som titeln antyder kommer vi få besöka dvärgarnas bergssalar och dessutom ges ett högre leveltak samt två nya klasser.



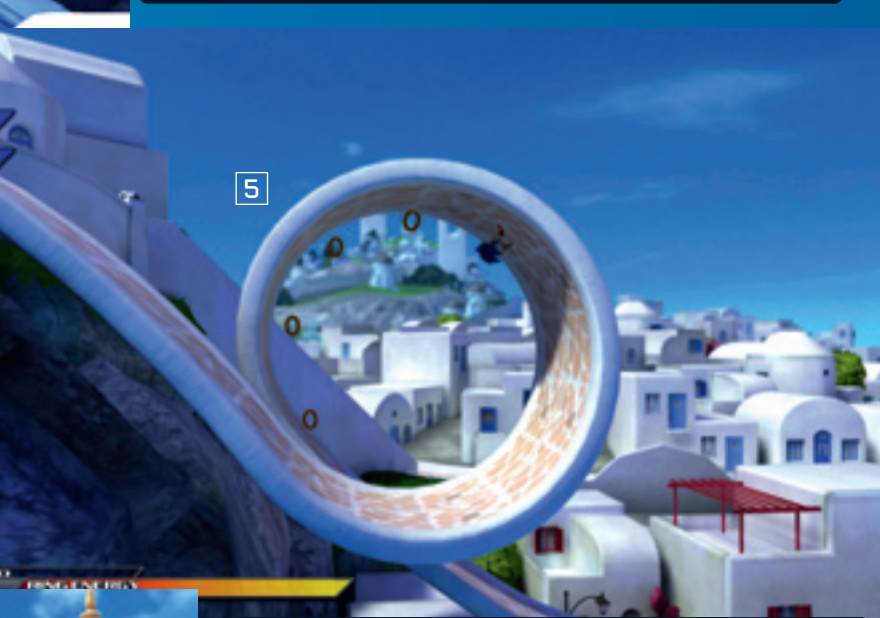
## Bioshock 2

Take Two har bekräftat att en uppföljare till Bioshock är under produktion hos 2K Marine i San Diego under överinseende av Ken Levine, mannen bakom det första spelet. Utgivaren har också diskuterat möjligheterna till ett Bioshock Online.

**2** Ända sedan det underhållande Sonic Adventure till Dreamcast har Sonic varit på dekis. Dels i den medelmåttiga uppföljaren Sonic Adventure 2, dels i knappt godkända Sonic Heroes och framför allt i det direkt dåliga Sonic the Hedgehog som kom förra året. Förhoppningsvis blir Sonic Unleashed spelet som gör Sonic till plattformsvärldens bästa igelkott igen.



**3** Förutom en käck hastighetsmätare som visar hur fort Sonic springer, finns denna gång även en ringmätare som kan användas för extra turbo-boostar där det behövs. Det är ännu inte bekräftat hur hastighetsmätaren kommer att påverka själva spelet, men man kan nog lugnt utgå från att den inte bara finns där för syns skull.



**5**

**5** Ett av de stora problemen med tredimensionella Sonic-spel har varit kameran som haft svårt att hänga med i Sonics hastigheter. Denna gång ser man stora delar ur spelet från sidan, vilket gör det lätt att springa igenom looparna i hög fart.



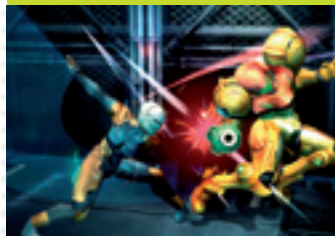
GRUSSLADD!

ännu, men klart är att ot som sannolikt är en del

## NOTISER

### SMASH BROS SLÅR REKORD

Super Smash Bros. Brawl har blivit Nintendos snabbast säljande spel i USA genom tiderna. Under sin första vecka sålde spelet hela 1,4 miljoner exemplar i USA varav hela 874000 såldes under det första dygnet (9:e mars). Föregångaren Super Smash Bros. Melee var Gamecubens bäst säljande spel och nådde totalt sju miljoner sålda exemplar.



Ninja (Metal Gear Solid) slåss mot Samus.

### NYTT MORTAL KOMBAT I ÅR

Midways före detta chef David Zucker har bekräftat att arbetet med det nya Mortal Kombat går som planerat. Han låter meddela att det kommer bli lortigare, lite råare och mer hårdkokt än de senaste delarna och nämner bland annat Gears of War som stilmässig inspirationskälla.

### CAPCOM GILLAR NEDLADDAT

Capcom har bestämt sig för att storsatsa på nedladdade spel och uppgraderar flera av sina gamla klassiker med ny grafik och onlinestöd. Sedan tidigare är Bionic Commando Rearmed och Super Street Fighter II Turbo HD Remix utannonserade, men under året kommer även 1942: Joint Strike, Commando 3: Wolf of the Battlefield samt sjörövarspelet Plunder.

### BÄSTE SPELSKRIBENT 2007

I samband med årets upplaga av spelgalan skulle, förutom årets spel, även 2007 års bästa spelskribent koras. Jury var hela svenska folket samt Level7-redaktionen, och smickrande nog blev det Game-reactors egen chefredaktör Petter Hegevall som välförtjänt tog hem priset. Grattis säger vi andra på redaktionen.

### BILLIGARE XBOX 360

Med sjunkande dollarkurs och Grand Theft Auto IV runt knuten har Microsoft bestämt sig för att sänka priset på Xbox 360. Det nya rekommenderade utpriset på Xbox 360 blir 1995 kronor och Premium-modellen med 20 gigabyte stor hårddisk 2695.

### INGET HEAVENLY SWORD 2

Ninja Theory jobbar för tillfället inte på någon uppföljare till Heavenly Sword som släpptes i höstas. Istället jobbar man på ett nytt spel med ett helt nytt koncept som ska släppas till både Playstation 3 och Xbox 360. Utöver spelet har man även planer på att släppa en datorrenderad film i samband med spelets utgivning.

### FINSKT PWNAGE

Finska Futuremark som tidigare helt fokuserat på benchmarking för datorer med 3D Mark har berättat lite detaljer om företagets första spel som går under ett av de sämsta arbetsnamn vi hört - Codename Pwnage. Spelet kommer att låta upp till 64 spelare mötas i dödsmatcher med jetpack i ett asteroidbälte som omger Jorden efter att en meteorit kolliderat med månen.

### PLAYSTATION 3-HÖSTEN

Sony har äntligen gått ut med vilka månader tre av deras hetaste spel under 2008 ska släppas här i Sverige. I september släpper man både Guerrillas stekheta Killzone 2 och Little Big Planet, för att två månader senare släppa den efterlängtrade uppföljaren Resistance 2.



**TRAILER** Bilden är hämtad från debuttrailern till MotorStorm 2 och i nästa nummer kommer vi att bjuda på bilder hämtade direkt från spelet och mer information.

## MOTOR STORM 2

Uppföljaren till Evolution Studios succéspel äger rum i en snorgrön regnskog...

**S**ony har släppt den första informationen och trailern från uppföljaren till det hittills bäst säljande spelet till Playstation 3 - MotorStorm. Det första spelet har redan sålt i över tre miljoner exemplar och uppföljaren till Evolution Studios ösiga och vansinnigt läckra racingspel är onekligen efterlängtat.

Den här gången kommer racingen att ske på en lummig ö med tät djungel, men det verkar även som om ön har en kargare, bergigare sida som mer påminner om miljöerna från det första

## Den här gången kommer racingen att ske på en lummig ö fylld med tät djungel

spelet. Det verkar också som om Evolution Studios kommer att implementera en del förstörbara objekt vid sidan av banan som man kan använda för att störa motståndarna längre bak i fältet. Huruvida spelet kommer att bjuda på ett friare upplägg eller om det är samma typ av snitslade banor som gäller även denna gång har Sony ännu inte bekräftat. Men i nästa nummer av Gamereactor kommer ni kunna läsa betydligt mer om MotorStorm 2.





## PISSPAUS 3

Mer sviktande hygien i spelvärlden



### BULLY: SCHOLARSHIP EDITION

XBOX 360/WII

Internatskolan i Bully är ingen lortig plats, inget nedlusat skrymsle från Condemned och inget nedkissat utedass från Call of Duty 3. Men trots viss standard är det ändå inga förstklassiga faciliteter som Rockstar bjuder på. Lortig sits och brist på toapapper hör till minuspunkterna.



### PORTAL

PC/PS3/XBOX 360

En av de absolut renaste toaletterna vi någonsin stött på under vår långa resa genom vår resa genom spelvärldens alla pissoarer, är från Portal. Kliniskt rent, men man övervakas konstant av en psykopatisk dator. Och då är det svårt att bajsa.



### SILENT HILL V

PS3/XBOX 360

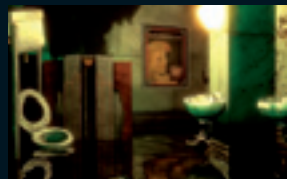
Det är inte roligt när det pockar på bak i gamla ändtarmen och man finner sig själv vilse i ett blodigt spökhäus. Än mindre roligt är det att hitta husets enda toa, nedlusad med smittat zombiekött. Ett av de värsta exemplen vi hittills sett.



### TURNING POINT: FALL OF LIBERTY

PC/PS3/XBOX 360

Hämtreivligt. Det är den första tanken som slog oss då vi behövde tömma blåsan under en spelsession med det genomruttna Turning Point. För trots att spelet suger är toaletterna hysteriskt fina med hemsydda mattor och ambitiös träslöjd på väggarna.



### BIOSHOCK

PC/PS3/XBOX 360

Trots att toaletterna i Bioshock är trasiga, och har drabbats av ganska rejäla läckage, är det ändå svårt att tycka illa om dessa faciliteter. Detta eftersom man dels inte behöver spola, och sedan enkelt kan tvätta skåran genom att huka sig ned.

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



#### GAME OVER FIDDY!

50 Cent nöjer sig inte med att sälja åtta miljoner av varje skiva han spottar ur sig, han vill även vara filmstjärna och spelhjälte, vilket vi på Gamereactor helst slipper.

**KRÄNGA KLUBB** Det första 50 Cent-spelet sågades av oss på Gamereactor med texten "50 Cent: Bulletproof är på alla sätt ett handikappat och nästintill ospelbart skräppspel. Kontrollen är bedräglig liksom grafiken och ljudet". Trots spelets alla otäcka jättebrister sålde det i över en miljon exemplar i USA.

# 50 CENT KRIGAR VIDARE

I kommande 50 Cent: Blood on the Sand jagar rapparen ökenbling med dubbla uzis

Plattform PS3/XBOX 360 Utvecklare SWORDFISH STUDIOS Utgivare VIVENDI Premiär ACTION Premiär OKTOBER

**F**ör snart tre år sedan släpptes 50 Cent: Bulletproof till Playstation 2 och Xbox. Ett riktigt uselt actionspel med rapparen och hans polare i G-Unit i ett våldsamt fiasko. Trots spelets uppenbara brist på kvalitet var det många som köpte det, speciellt i USA där det sålde i över en miljon exemplar.

Nu är uppföljaren på gång, bakom spakarna sitter Swordfish Studios, som sedan tidigare är mest kända för Cold Winter till Playstation 2. Riktigt varför 50 Cent skjuter ned helikoptrar och utdelar

njurslag i en Mellanöstern-liknande miljö vet vi inte. Ännu så länge är allt vi vet om storyn att 50 Cent måste försvara sin egendom (läs: bling) och att han är på jakt

## Varför 50 Cent skjuter ned helikoptrar och utdelar njurslag i Mellanöstern vet vi inte...

efter någon sorts knarkkung av oklara skäl.

Precis som i det första spelet får 50 Cent sällskap av sina polare från G-Unit. Lloyd Banks, Tony Yayo och DJ Whoo Kid är alla med i spelet.

Vivendi lovar att spelet, som ska stå klart till hösten till Playstation 3 och Xbox 360, kommer att bli betydligt bättre än 50 Cent: Bulletproof. Något som visserligen

inte säger speciellt mycket, men de första bilderna från spelet ser inte alltför tokiga ut. Precis som till det första spelet kommer 50 Cent och G-Unit leverera ett antal exklusiva musikspår till spelet.

# GUITAR HERO DS

Guitar Hero on Tour förvandlar DS till en liten gitarr

Plattform NINTENDO DS Utvecklare VICARIOUS VISIONS Utgivare ACTIVISION Premiär SOMMAREN

**I**takt med de enorma framgångarna för Guitar Hero var det bara en tidsfråga innan spelet skulle släppas i bärbar form och nu har Guitar Hero on Tour till Nintendo DS visats upp.

Med hjälp av ett så kallat "guitar grip" som sätts in i kassetttuget förvandlas din Nintendo DS till något som med lite (eller ganska mycket) god vilja kan liknas vid en gitarr (eller ett dragspel). Naturligtvis kommer det att gå att spela såväl tillsammans som mot varandra (battle) via wi-fi och utvecklararen Vicarious Visions har även

funderat ut några nya battleförmågor som ska ställa till det för motståndaren. Någon låtlista har ännu inte tillkännagivits, men räkna med att det blir några klassiker från de tidigare Guitar Hero-spelen.

Det kommer även att bjudas på ett par nya verklighetsbaserade gitarrhjälp (likt Slash, i Guitar Hero III) utöver några återvändande veteraner samt nya arenor.

Till sommaren är det tänkt att Guitar Hero on Tour ska släppas så då kan inte ens en skinande sol få oss att sluta rocka med våra DS-enheter!





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

**ALLA BEHOV** I The Sims 3 har Maxis valt att röra sig bort från att spelaren bara ska se till de mest grundläggande behoven till att hantera mer komplexa sociala sammanhang och att dina sims blir mer varierade och individuella.

## SIMMA VIDARE...

The Sims 3 är här om ett år och då lever hela grannskapet...

Plattform PC Utvecklare MAXIS Utgivare EA Premiär APRIL 2009

**E**fter tre och ett halvt år, inte mindre än sju expansioner och åtta prylpaket till The Sims 2 har Maxis och EA äntligen visat upp den riktiga uppföljaren till ett av tidernas mest populära spel.

The Sims 3 kommer att utveckla konceptet en hel del från det Sims vi lärt känna och den största förändringen är att din sim numera är en del av ett grannskap som han kan röra sig fritt i och som åldras och utvecklas i samma takt som han eller hon gör. Mycket kraft har också lagts ned på att låta spelaren använda sin kreativitet i högre utsträckning än vad som tidigare var

möjligt. Detaljrikedomen och möjligheterna till variation är betydligt större när du skapar din sim och möjligheterna att designa föremål och

### Hur din sim utvecklas är betydligt mer dynamiskt

möblera ditt hem har också blivit många fler. Hur din sim utvecklas och förändras är också betydligt mer dynamiskt och det är nu möjligt att skapa en extremt fet sim eller en bodybuilder och förändringen kommer att ske gradvis i många fler nivåer än tidigare.



# 23 167 891

SÅLDA HALO-SPEL, SAMMANLAGGT

Bungies behärskade megamilitär har på flera sätt revolutionerat actiongenren, under de sju år som han varit aktiv. Slår man ihop alla tre Halo-spel har de sammanlagt sålt 23 miljoner exemplar. Inte illa...

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

### + LÄGRE PRISER

Microsoft var först ut att sänka priset på Xbox 360 och det går nu att hitta en Xbox 360 Arcade för 1800 kronor. Vi hoppas att detta sätter tryck på såväl Nintendo som Sony att sänka priset på sina i dagsläget dyra maskiner.

### GRYMMA PRESIDENTER

Största orsaken till varför humöret varit så oerhört bra på redaktionen den gångna månaden stavas faktiskt Presidents of the United States of America. Världens förmodligen bästa band. Nya skivan är helt fantastisk.

### SEGA LEVER IGEN

Med recensionerna av Condemned 2 och Viking samt nyheten om det mycket lovande Sonic Unleashed känns det som Sega är på väg att resa sig på ätta. Lite groggy och medtagna, men med hopp om framtiden.

### - ROCKSTAR = DIVOR

Vi hade gärna recenserat april månads största spelsläpp i den här tidningen, men precis som vanligt är det helt omöjligt att resonera med spelvärldens drygaste företag Rockstar. Ni får istället läsa om GTA IV på nätet runt den 29:e april.

### AFTONBLADET SPEL

Man förväntar sig knappast storkorv då man läser spelrecensioner i Sveriges mest sensationskåta kvällstidning, men med sex skröbenter bör man kunna förvänta sig mer än skröpet som Aftonbladets spelredaktion spottar ur sig.

### RIKTIGA OCKERPRISER

Virtual Console är överlag dyrt, Microsoft tar 90 kronor för tre nya Halo 3-banor och Playstation Store är tom. Tanken med nedladdningsbart borde väl vara att göra det billigare och smidigare för oss konsument? Eller?

## RYKTEN

### CAPCOM SÄLJER STRYK

Anledningen till att det ännu inte finns något officiellt format för Street Fighter IV sägs enligt ett trovärdigt rykte vara att Microsoft och Sony just nu försöker köpa en fet tidsexklusivitet. Om någon av dem lyckas och bjuder nog mycket blir det bara ett format vi kommer att kunna spela Street Fighter IV på i höst.



### SAINTS ROW TILL WII

Nintendo har tydligen misslyckats med att få Grand Theft Auto till Wii för att Rockstar helt enkelt inte vill. Därför har Nintendo nu kontaktat Volition och lyckats få till ett avtal som innebär att man ska utveckla ett helt exklusivt Saints Row till Wii.

### TVÅ CALL OF DUTY-SERIER

Efter att Call of Duty 4: Modern Combat gjort supersuccé överväger Activision att göra två separata serier. En som utvecklas av Treyarch och som bara kommer att handla om andra världskriget och en spelserie som bara bjuder på modern krigsföring.

### MYCKET MERA VIETNAM

Det sägs att Eidos ska nysatsa på Shellshock vars uppföljare har fått en monsterbudget. Förutom superläcker grafik ligger fokus på rådska. Man slås nämligen mot vietnameser som är infekterade av viruset White Night.

### FORZA 3 REDAN I HÖST?

Turn 10 Studios sägs ha hunnit långt i utvecklingen av Forza Motorsport 3 som lär släppas redan i höst. Forza Motorsport 3 har enligt samma källa en helt ny grafisk motor och ska visas för första gången på E3 om tre månader.

### MARK ECKO ÖSER PÅ...

Designern Mark Ecko vars självbetitlade spel floppade häromåret har inte gett upp hoppet. Nu påstås han ha slagit sig samman med Human Head (Prey) för att utveckla ett spel kallat Soma.

### SONY GÖR HELT NY PSP!

På grund av omfattande piratverksamhet och en försäljning som är långt efter DS, lär Sony ha påbörjat utvecklingen av PSP:ns efterföljare. Förutom inbyggd rörelsekänslighet och kraftigt ökad prestanda kommer alla spel till den att släppas både på skiva och för ett billigare pris via nedladdning.

### CAPCOMS 2009-SPEL

Capcom påstås göra sin största satsning på storspel någonsin under 2009. Både Lost Planet och Dead Rising ska då få uppföljare samt att Onimusha-serien gör comeback. Resident Evil 5-arbetet har dessutom gått över all förväntan och lär ska vara klart för premiär redan i höst...

## INTERNET

NYHETER - GAMEREACTOR.SE

### HÅRDA VAROR...

Är du sugen på en ny ratt, handkontroll eller ett plastfodral till din Wiimote gör du klokt i att klicka på filken för härdvara på Gamereactor.se.

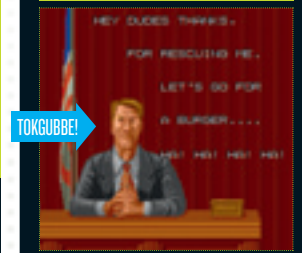
### GRTV I MASSOR

April är en hektisk månad för våra kamerateam då de bland annat åker till Las Vegas, San Francisco och Mallorca för att filma nya intervjuer till GRTV.

### DIN EGEN GÄSTBOK

En nyhet på Gamereactor.se är att samtliga medlemmarnas kryptin nu utrustats med en gästbok. Ytterligare en trevlig byggsten i Sveriges största spel-community.

## CITATET



TOKGUBBE!

"Thanks for rescuing me. Let's go for a burger. Ha! Ha! Ha! Ha!"

Presidenten i slutet av Bad Dudes ville kaka hamburgare.

## GRAN TURISMO 5 FÖRSENAT TILL 2009

Sonys nästa del i Gran Turismo-serien dröjer ett helt år till... tyvärr

**D**u som inte tänkt inhandla det nyligen släppta Gran Turismo 5:

Prologue (recenserat på sidan 48), utan istället väntar på hela spelet (Gran Turismo 5) kommer att få vänta länge. Enligt Sonys Chris Hinojosa-Miranda är det fortfarande ungefär ett år kvar innan spelet ska släppas.

Bland kommentarerna på den officiella Playstation-bloggen frågade en läsare om det var tveklöst att lägga 350 kronor på ett demo, eller vänta om det var smartare att vänta på hela spelet, Chris Hinojosa-Miranda svarade:

"För att förtydliga, GT5 är fortfarande ungefär ett år bort. Du borde därför köpa Gran Turismo 5: Prologue, njuta av det, spela online och tävla mot alla, bli nummer ett i världen, få tjejer (eller killen) och bli stans populäraste snubbe. Punkt slut."

Att måsta vänta ett helt år till på Gran Turismo 5 känns såklart helt sjukt drygt...

\_Petter Hegevall





# PRODUCERA BRILJANS?

Gamereactor har jämfört sex stycken legendariska spelproducenter, och korat den bästa av dem...

<p><b>PRODUCENT KAMPEN 2008</b></p> <p>Här kommer första delen av kampen mellan spelvärldens främsta producenter...</p>					
	<p><b>DAVE PERRY</b> Shiny Entertainment/Acclaim</p>	<p><b>TOMONOBU ITAGAKI</b> Tecmo/Team Ninja</p>	<p><b>SHIGERU MIYAMOTO</b> Nintendo</p>	<p><b>PETER MOLYNEUX</b> Bullfrog/Lionhead</p>	<p><b>WILL WRIGHT</b> Maxis/EA Maxis</p>
<p><b>MERITLISTA</b></p> <p>Vilka spel har jag jobbat med, och hur bra har de egentligen varit?</p>	<p>Dave Perry startade upp Shiny Entertainment redan i slutet på 80-talet och har sedan dess gjort <b>Aladdin</b>, <b>Lion King</b>, <b>MDK</b>, <b>Earthworm Jim</b>, <b>Messiah</b>, <b>Sacrifice</b> och <b>Enter the Matrix</b>. Några riktigt bra spel, men även flera riktigt dåliga. Speciellt Matrix-spelen... <b>5/10</b></p>	<p>Tomonobu Itagaki började sin karriär hos Tecmo 1992 och har sedan dess producerat titlar som <b>Ninja Gaiden</b>, <b>Dead or Alive</b>, <b>Xtreme Beach Volleyball</b>, <b>Ninja Gaiden</b> (Xbox) och <b>Ninja Gaiden Sigma</b>. En del riktigt bra spel alltså, men också ett par dåliga. <b>6/10</b></p>	<p>Det finns ingen idag levande producent som har en tyngre och mer kvalitetsdoftande meritlista än Nintendos överproducent. Eller vad sägs om <b>Super Mario Bros</b>, <b>Legend of Zelda</b>, <b>Super Mario World</b>, <b>Pikmin</b>, <b>Starfox</b>, <b>Super Mario 64</b> och <b>Super Mario Kart</b>? <b>10/10</b></p>	<p>En av de främsta europeiska spelproducenterna någonsin heter Peter Douglas Molyneux och har styrt produktioner av storspel såsom <b>Populous</b>, <b>Syndicate</b>, <b>Theme Park</b>, <b>Magic Carpet</b>, <b>Dungeon Keeper</b>, <b>Black &amp; White</b> och <b>Fable</b>. Många riktigt klassiker. <b>9/10</b></p>	<p>Trots att Will inte bytt ut sina glasögon på säkert 20 år är han en oerhört namnstark spelproducent som stått bakom bland annat <b>Sim City</b>, <b>Sim City 2000</b>, <b>Sim Earth</b>, <b>Sim Ant</b>, <b>Sim Copter</b>, <b>The Sims</b> och <b>The Sims 2</b>. Wrights nästa spel är det supersmarriga Spore. <b>8/10</b></p>
<p><b>ORIGINALITET</b></p> <p>Hur originell har jag varit i min utformning av alla dessa spelidéer?</p>	<p>Dave Perry är definitivt en producent som hoppat mellan många olika genrer, och ofta bjudit på grymt originella idéer. Earthworm Jim var på den tiden originellt och skönt skruvat, Messiah och Sacrifice var sannerligen väldigt originella precis som det lite väl bortglömda MDK. <b>9/10</b></p>	<p>Itagaki har producerat en hel del bra spel, men har dock inte varit speciellt originell. Egentligen aldrig. Ninja Gaiden-spelen var hopkok av massa andra spelidéer, precis som Dead or Alive-spelen som lånat friskt från såväl Virtua Fighter- som Tekken-spelen. <b>4/10</b></p>	<p>Med tanke på att Miyamoto-sen egenhändigt skapade två av världens bästa och mest originella spelserier; Super Mario Bros-spelen och Zeldaserien, vore det skäligt direkt kriminellt att inte dela ut absolut högsta poäng beträffande gubbens originalitet. <b>10/10</b></p>	<p>Populous, Syndicate, Magic Carpet, Black &amp; White. Molyneux har alltid varit ytterst originell i sin speldesign och till och med skapat helt nya subgenrer med sina idéer. <b>10/10</b></p>	<p>Å ena sidan skapade Will en ny genre då han först släppte Sim City, och har sedan dess överträffat sig själv i omgångar. Men förutom det första Sim City-spelet och The Sims har han ju faktiskt inte varit sådär superoriginell. Något som Spore lär ändra på dock, men det har vi faktiskt ännu inte fått chans att testa... <b>7/10</b></p>
<p><b>AKTUALITET</b></p> <p>Vad pyslar jag med just nu och kommer jag att fortsätta slå världen med häpnad med mina spel?</p>	<p>Efter Matrix: Path of Neo lämnade Perry sin post som chef för Shiny Entertainment. Han hade hoppats återvända men valde att gå till Acclaim som sysslar med gratis onlinespel. Han driver även flera andra företag. Perry är en entreprenör, men det är svårt att se honom leverera några nya storspel. <b>1/10</b></p>	<p>Ninja Gaiden II ser smaskens ut och den skinnpajsålskande miniatyrninja har säkert även ett femte Dead or Alive på gång, men det känns inte riktigt som Itagaki gör tillräckligt för att utmana konventionerna. Vad hände med Code Chronus? <b>5/10</b></p>	<p>Vi vet faktiskt inte riktigt vad som slukar Miyamos tid just nu, men hans vilja att bredda spelandet med DS och Wii är en av de viktigaste trenderna i branschen just nu. <b>8/10</b></p> 	<p>Fable 2 ser ruskigt lovande ut och kanske har Molyneux hittat den där magiska balansen mellan innovation och igenkänning i det kommande rollspelet. Bakom hörnet lurar även det mytomspunna Dimitri-projektet. <b>9/10</b></p>	<p>Frågan är om det kan bli hetare än att jobba på två spel som Spore och The Sims 3 som båda ska släppas inom de närmaste tolv månaderna. Will Wright är ganska precis hur het som helst just nu och snart har hans Sims-spel sålt i 100 miljoner exemplar! <b>10/10</b></p>
<p><b>HARISMA</b></p> <p>Hur karismatisk är jag, hur bra är jag på att förtrolla pressen och kommunicera mina idéer på bästa sätt?</p>	<p>Det finns inte många i spelvärlden som är så karismatiska som Dave Perry. Karl har alltid haft förmågan att förtrolla med sin enorma entusiasm och utstrålning, och är dessutom en välfrissad hunk med kritvitt stomatol-leende. <b>10/10</b></p>	<p>Tomonobu Itagakis karisma kommer av att han alltid älskar att hata konkurrenternas spel. En ganska löjlig grej egentligen som gör han till lite av en parodi. Hans egentliga utstrålning och förmåga att flirta med spelpressen är lika med noll. <b>2/10</b></p>	<p>Miyamoto är en trevlig typ som alltid har varit glad och entusiastisk då vi på Gamereactor träffat honom. Hans entusiasm och kärlek för spel smittar av sig, och det märks att han alltid gillar att träffa båda spelpressen likväl som sina spelköpare. <b>8/10</b></p>	<p>Peter Molyneux är en retoriker av sällan skådad klass. Han är fantastisk på att prata för sina produkter, och vet exakt vad han ska säga, och inte. Och han framkallar en nästan hypnotisk effekt då han pratar. <b>8/10</b></p>	<p>Will Wright har blivit betydligt bättre på att prata med pressen och inför sina spelfans än vad han var tidigare, men i grund och botten är han en speltokig nörd, som vilken nörd som helst, som inte känns särskilt karismatisk. Nej. <b>5/10</b></p>
<p><b>CITAT</b></p> <p>Vad har jag sagt som alla kommer ihåg?</p>	<p>1997 berättade Perry för Petter Hegevall (under ett besök hos Shiny) att "frihet och möjlighet är de viktigaste delarna i framtidens spel". Han kunde inte ha haft mer rätt. <b>8/10</b></p>	<p>"Du suger. Haha. Du spelar irrationellt och fult. Förmodligen eftersom dina fingrar är för stora" Itagaki sågade chefredaktör Hegevalles första Ninja Gaiden-testsession 2003. Inte snällt. Inte alls snällt. <b>1/10</b></p>	<p>"Jasså spel är farligt? Det var exakt vad de sade om rock-musiken, för 30 år sedan..." Shigeru är en av världens främsta producenter, han pratar inte ofta med världspresen, men när han gör det - lyssnar alla. <b>8/10</b></p>	<p>"I Fable blir jag ständigt nobbad av andra män, vilket är en något helt nytt för mig..." Molyneux är rolig, spyr ur sig grymma citat och tycks alltid överdriva och vilja roa. <b>8/10</b></p>	<p>"Ju större kontroll jag ger dig, ju roligare kommer din spelupplevelse att vara" Wright framstår alltid som samlad, eftertänksam och skarp i sina kommentarer. <b>8/10</b></p>
<p><b>PÅLITLIGHET</b></p> <p>I vilken utsträckning har spelöpparna kunnat lita på mina visioner?</p>	<p>Perry har producerat ett helt gäng bra spel, men samtidigt alltid pratat om sina egna produktioner som om de (varje gång) skulle komma att revolutionera hela vårt sätt att se på underhållningsformen. Matrix-spelen pratade han sig exempelvis varm om, och de färdiga produkterna var inte alls bra. <b>5/10</b></p>	<p>Itagaki och hans Team Ninja gör ofta stabila, snygga och välputsade spel, men eftersom han själv alltid beskriver sina produktioner som "bäst" är hans pålitlighet ändå inte den bästa. <b>6/10</b></p>	<p>Allting som Miyamoto tar i blir till guld. 24 karats klimpar. Och alla hans spel kommer alltid på utsatt tid. Dessutom håller han vad han lovar, varje gång. <b>10/10</b></p>	<p>Han pratar hela tiden, jämnt. Om spel, om sina spel. Om sina egna spel som spelen framför alla andra. Om revolutionerande detaljer, och gränsöverskridande spelbarhet. Det blir ofta lite väl mycket, och Molyneux spel blir alltid "mindre" än vad han beskriver dem som på förhand. <b>5/10</b></p>	<p>Will Wright kan man alltid lita på. Han pratar aldrig för mycket, är klädsamt ödmjuk och låter sina spel prata istället för han själv. Han har genom hela sin karriär hållit en mycket hög lägstaniivå och alltid hållit vad han lovat. <b>9/10</b></p>
	TOTALT <b>37/60</b>	TOTALT <b>24/60</b>	TOTALT <b>54/60</b>	TOTALT <b>49/60</b>	TOTALT <b>46/60</b>

INNÄRE!

# MINNESSTUND: GAMEBOY

Nintendos första bärbara spelmaskin var en hemsk plastkloss, men vi minns den med stor kärlek

## VARKEN SVART ELLER VITT

Enligt specifikationerna var Game Boy svart/vit. I realiteten var den monokroma 2,6 tum stora skärmen dock limegrön i grunden och svart var mest kontrastföttigt ljusgrå. Det gick alltså varken att få ut svart eller vitt från den svart/vita skärmen.

## DYR I DRIFT

Många tyckte att Game Boy var dyr i drift med dess fyra AA-batterier som räckte 30 timmar. I själva verket var Game Boy förhållandevis billig. Segas motsvarighet Game Gear och Ataris Lynx hade vardera sex batterier som räckte sex respektive fyra timmar.

## TACK VARE TETRIS

Nintendo behövde ett spel för att kunna sälja Game Boy. Valet föll på ryske Alexey Pajitnovs Tetris och man gjorde en version innan man ens fått licens på det. Sedan det var löst paketerade man Tetris med Game Boy, som sedan blev ett av världens mest sålda spel med 33 miljoner exemplar.

ENORM TUMME!

## FLERA VERSIONER...

Det kom flera versioner av Game Boy, däribland Game Boy Pocket som hade en betydligt bättre skärm samt Game Boy Color som även kunde visa färger. Minst känd är Game Boy Light från 1997 som hade bakgrundsbelysning. Den släpptes dock bara i Japan.

## KLEN SOM EN LITEN TANT

Game Boy var en svart/vit konsol med endast fyra nyanser. Därför behövdes ingen vidare prestanda och Game Boy hade ynka 8 kilobyte RAM och ett grafikkort på ytterligare åtta. Som en jämförelse har Playstation 3 en halv gigabyte, vilket är 33 000 gånger mer.

## HELA 120 MILJONER

Game Boy blev en helt osannolikt stor succé och sålde smått imponerande 120 miljoner exemplar. Det är ungefär lika mycket som Sony sålt Playstation 2-enheter, vilket gör den till den mest sålda bärbara enheten någonsin.

## PRECIS SOM NES!

Precis som NES hade Game Boy styrkryss, A- och B-knapp samt Select och Start. Alltså samma som handkontrollerna till NES. Dessutom fanns en On/Off-vippa samt ett rullhjul med vilket man kunde justera kontrasten och ett för volymen.



## BEST OF GAMEBOY

Nintendos trojänare blev det definitiva genombrottet för bärbara spel



**ZELDA: LINK'S AWAKENING**  
Nintendo 1993  
Det första bärbara Zelda-spelet blev ett annorlunda äventyr utan prinsessan Zelda. Istället var Link fast på ön Koholint där han var tvungen att väcka vindfisken.



**GARGOYLE'S QUEST**  
Capcom 1990  
Den lilla djävulen Firebrand hörde egentligen hemma i Ghost'n Goblins men fick lite otippat sitt eget spel kallat Gargoyle's Quest, ett riktigt varierande äventyr...



**KIRBY'S DREAM LAND**  
Nintendo 1992  
Idag är Kirby med i över 20 spel, men allt började till Game Boy i sköna äventyret Kirby's Dream Land. Det blev superpopulärt, mycket tack vare den mysiga grafiken.



**TETRIS**  
Nintendo 1989  
Sovjetiska staten hade tagit över alla rättigheter till Tetris. När allt var löst fick dock Tetris sitt genombrott och anses vara orsaken till att Game Boy blev en succé.



**SUPER MARIO LAND**  
Nintendo 1989  
Fram tills Super Mario Land hade Shigeru Miyamoto gjort alla Mario-spel, men nu lämnades spakarna över till Gumppei Yokoi. Resultatet blev ett unikt Mario-äventyr.



**METROID II**  
Nintendo 1991  
Trots att Game Boy blev tidernas största bärbara succé och var populär i över tio år, kom endast ett enda Metroid-spel. Metroid II var dock riktigt underhållande.



**POKÉMON**  
Nintendo 1999  
Pokémon debuterade i Japan redan 1996 och blev hysteriskt populärt. Tre år senare upprepades succén i Sverige. Ett underbart originellt spelkoncept...



**MOTOCROSS MANIACS**  
Konami 1989  
Konamis sorgligt bortglömda Motocross Maniacs drog, precis som Excite Bike på sin tid, nytta av det begränsade formatet och vände det till något positivt.



# PURFÄRSKT

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



## The Incredible Hulk

ALLA / JUNI

Ingen storfilm med en seriehjärte utan tillhörande spel. Det är en regel som Sega lever upp till med sin tolkning av det kommande Hulk-filmen med Edward Norton i huvudrollen. Den gröne muskelmannen ser ädrigare ut än någonsin tidigare och vi hoppas att spelet åtminstone håller samma klass som det senaste Hulk-spelet...



## Two Worlds: The Temptation

PC, XBOX 360 / HÖSTEN

Först var det tänkt att The Temptation skulle bli en expansion till polska Reality Pumps Oblivionsdoftande rollspel Two Worlds, men man valde istället att ta lite mer tid på sig och forma om den till en uppföljare. Vi hoppas att The Temptation blir mer polerat än föregångaren som dock hade en hel del goda idéer.



## Beja

PS3, XBOX 360 / AUGUSTI

Baja är inte bara något man gör när man är nödig, det är även ett galet off-road rally i Mexiko på halvön med samma namn. Nu har THQ anlitat den 2XL Games för att göra ett spel inspirerat av ökenrallyt. Över 100 kvadratkilometer terräng och mängder av olika fordonstyper utlovas.

## Kung Fu Panda

DS, PS3, Wii, XBOX 360 / MAJ

Förväntningarna på Dreamworks nästa animerade rulle Kung Fu Panda är skyhöga här på redaktionen och faktum är att spelversionen inte ser så dum ut på förhand. Det är Luxoflux som bland annat utvecklat Vigilante 8-spelen och True Crime som jobbat på det. Tretton banor, massor av spelbara karaktärer och ett samarbete utlovas. Och grafiken ser bättre ut än i 99% av alla licensspel de senaste fem åren...



## Speed Racer

DS, PS2, Wii / JUNI

Efter Matrix-filmerna och V for Vendetta gav sig Wachowski-bröderna på Speed Racer, ett koncept som bytt manusförfattare, huvudrollsinnehavare, producent och regissör i Hollywoods limbo sedan 1992. Sidhe Interactive som bland annat skapat Gripshift ansvarar för spelversionen som ska släppas lagom till biopremiären i juni.



## Smackdown vs. Raw 2009

DS, PS3, Wii, XBOX 360 / HÖSTEN

Redaktionens wrestlingstokiga norrlänningar blev djupt besvikna på fjolårets inospirerade upplaga av Smackdown vs. Raw (speciellt Sundberg som hade oljat i sin blekfeta lekamen med babyolja samma dag som spelet släpptes), men nu tänkte THQ och Yuke's ta revansch. Så olja in er hårlösa torso, kräng på er trikan och pumpa upp musklerna till max – det vankas kramkalas!

## 1942: Joint Strike

PC, PS3, XBOX 360 / 2009

Kommer du ihåg Capcoms 1942 som släpptes i mitten av 80-talet? Efter fyra uppföljare med varierande årtal har Capcom gett Backbone Entertainment i uppdrag att utveckla en nedladdningsbar fortsättning. Spelet är i 3D medan spelmekaniken är tvådimensionell och naturligtvis kan du spela det tillsammans med en kompis.





**LG P300**  
CIRKAPRIS: 16995,-  
En liten laptop är lika coolt som att bära runt på en liten chihuahua, fast mindre hårigt. LG:s nya P300 har en lagom trendig 13,3-tums skärm, Core 2 Duo-processor, HDMI-anslutning och massa annan mysig hårdvara under det designade skalet.



**DELL XPS 630**  
CIRKAPRIS: 12995,-  
Dells XPS-serie fortsätter att vara ett extremt supersvindyr alternativ för onödigt täta gamers med fablås röda lysdioder och Blade Runner-estetik. XPS 630 innehåller 8 processorer, ett Geforce 8800 GT-kort och en himla massa arbetsminne. Success!

**PANASONICS BD55**  
CIRKAPRIS: 5995,-  
Dolby True HD och DTS-HD Master Audio är sköna grejer för en hemmabionörd. Lägg till Panasonics Viera-link för att kontrollera både TV och spelare med samma fjärrkontroll och möjligheten att spela upp film som ligger på SD-kort. Smaskens.



**TVIX HD 6500**  
CIRKAPRIS: 3495,-  
Tvix HD 6500 är ett mediacentrum. Ett mycket smidigt sådant. Klarar alla tänkbara ljud- och bildformat, stödjer HD och kan utrustas med en hårddisk, om man exempelvis vill spara filmer eller spela in från TV.

# MATERIALISM

Det här med prylar och hemelektronik är grejer det. Vi på Gamereactor är precis som barn. Vi gillar saker som blänker och låter. Gärna högpresterande och blankpolerade enheter med en prislapp som överträffar BNP hos ett mindre afrikanskt land. Den här månaden har vi botaniserat bland de coolaste prylarna just nu.

Härddvaruredaktör: Martin Fjellström



**KRATOS (GOD OF WAR)**  
CIRKAPRIS: 199,-  
Vad sägs om en 23 centimeter hög plast-Kratos utrustad med stora eldsvärd, höftskynke och otäcka läppar? Neca Toys säljer Kratos i USA för cirka 200 svenska kronor, och trots grästens-liknande hudkvalitet är han cool... och arg.



**SONY WALKMAN AB28**  
CIRKAPRIS: 2600,-  
Uppföljaren till den riktigt bra Walkman 816-spelaren är här. Sony har satt det vågade namnet 820 på spelaren som har ett hetare innehåll än sextigt namn. 4, 8 eller 16 gigabyte kan man välja mellan. Alla versioner har Bluetooth-stöd.



**SAMSUNG SGH-F110 ADIDAS**  
CIRKAPRIS: 3995,-  
Mobiltelefonen som också är en MP3-spelare som också är en träningspolare. Najs! Pulsmätare och en stegsensor som passar alla Adidaskor kopplat till en speciell träningsajt är inte fy skam.





**Fantastisk estetik...**  
XIII recenserades av Gamereactors Jonas Mäki i oktober 2003 och belönades med betyget 9/10 med motiveringen "Inte sedan Halo har jag spelat ett så involverande actionspel!"

XIII, OTURSNUMRET Ubisofts superba actionrökare XIII påminde på flera sätt storymässigt om Bourne-filmerna, men till skillnad från dem avslutades aldrig XIII. Och någon uppföljare kommer vi aldrig att få se.

## TO BE CONTINUED...

Jonas Mäki berättar om påbörjade, storslagna speltrilogier som aldrig avslutades...

**D**et var nog fler än jag som satt och verkligen njöt av Shenmue i stora drag när det släpptes sent år 2000. En fullkomligt magisk historia om svek, hämnd, kärlek, mystik och medmänsklighet. Shenmue hade allt och när uppföljaren sedan kom året efter tog storyn fart på allvar sedan Ryu Hazuki anlät till Kina för att leta rätt på sin fars mördare, Lan Di, samt ta reda på mer om den mystiska spegel som tycktes vara orsaken till mordet.

Precis när allt var som allra bäst och den söta tjejen Shenhua och Ryo skulle till att träffa hennes far, slutade det hela abrupt. Något spännande ska ju finnas kvar inför Shenmue III. Bara det att det

aldrig kom någon del tre och heller aldrig lär göra det. Shenmue sålde för dåligt och var för dyrt att producera. Därför lades det ned och idag vill Sega knappt höra talas om serien. I nyligen släppta Sega Superstars Tennis finns exempelvis alla Sega-legendarer allt från Alex Kidd till After Burner representerade, men inte ett spår av Shenmue.

Att spel slutar så abrupt och tvärt som Shenmue är tyvärr inte så ovanligt som man skulle kunna tro. Gemensamt för alla dessa sorghistorier är att respektive utvecklare efteråt inte vill höra talas om deras eget spel och gör allt de kan för att spelare världen över inte ska höra talas om titeln heller. Vilket i

praktiken betyder att det finns mängder av omtyckta och riktigt välgjorda spel som blivit bortglömda och aldrig kommer att få sin avslutning.

Ett annat sådant exempel är den celshadade förstapersonsskjutaren XIII som baseras på den belgiska serien med samma namn. Ett urhäftigt actionäventyr med omvälvande story som nesligt slutar precis när det är som mest spännande komplett med ett löfte om en tvåa. En tvåa som aldrig såg dagens ljus och XIII-teamet fick nya uppgifter. På samma sätt fick inte utvecklarna bakom suveräna Psi-Ops göra dess uppföljare, utan flyttades bryskt över att göra Stranglehold istället. Lyckligtvis är det inte alltid

man sörjer att inte få ta del av en hel historia. Capcoms Gamecube-exklusiva P.N.0.3. var mediokert och sålde därefter. Därför fick vi aldrig veta vad som hände efter det tvära slutet, utan att något brydde sig.

Men tyvärr är väl den bistra verkligheten så att det är försäljning och inte kvalitet som avgör om det blir fler delar. Vi kan alltså lugnt räkna med mer mediokra Crash Bandicoot-spel och för all del en fortsatt strid ström av mediokra förstapersonsskjutare. Det säljer, helt enkelt, och enda sättet att få riktiga slut i uppföljare till de bra spelen är att faktiskt köpa dem.

**\_Jonas Mäki**



### FRAMTIDEN

Fyra grymma historier som aldrig fick något slut



**BEYOND GOOD & EVIL**  
Ubisoft 2003  
Samtidigt som Prince of Persia släppte Ubisoft Beyond Good & Evil. Därmed konkurrerade de med sig själva och hjältninnan Jade fick se sig slagen av den persiske prinsen. Därför fick vi aldrig veta vad som hände efter slutscenerna där Jades farbror Pej' visades vara i stor fara.



**PSI-OPS**  
Midway 2004  
Man hade precis slagits med den hemiska slutbossen då två helikoptrar kom flygande. Hela spelet stannar till och texten "To be continued" dyker upp på skärmen. Slut. Men något riktigt slut på det Psi-Ops fick vi aldrig, för den påbörjade uppföljaren lades ned.



**SHENMUE II**  
Sega 2000  
Redan inför Shenmue II kändes det som att Sega anade vad som komma skulle. Den magnifika historien om Ryo Hazuki, Lan Di och spegeln fick aldrig sitt slut utan avslutades abrupt. Shenmue III kommer mest troligt aldrig att utvecklas.



**FAHRENHEIT**  
Atari 2005  
Fahrenheit hade tre olika slut. Vart och ett av dem resulterade i en eftertänksam Lucas Kane som konstaterade att de sällsamma händelserna med den fasansfulla sekten nog bara var början på något större. Om det var så eller ej fick vi dock aldrig veta.

**SOME PEOPLE ARE JUST TOO LUCKY.**

**FIRST THEY SPEND 2 YEARS ANALYZING AND DEVELOPING GAMES  
IN A DEDICATED, CUTTING EDGE ACADEMIC ENVIRONMENT.**

**THEN THEY GET A JOB, WHERE THEY CONTINUE  
DOING WHAT THEY ARE ENTHUSIASTIC ABOUT.**

**TAKE A LOOK AT [www.itu.dk/msc](http://www.itu.dk/msc)  
AND MAKE UP YOUR MIND BEFORE MAY 15<sup>TH</sup>**

**APPLY BY MAY 15<sup>th</sup> 2008**

# STUDY GAMES\_

DEVELOP. ANALYZE. PLAY. MSc in IT

[itu.dk/msc](http://itu.dk/msc)



**IT University**  
of Copenhagen

# amBX HAS ENTERED THE GAME

See, hear and feel the game like never before



Take your PC gaming experience to another level with Philips amBX gaming peripherals. Feel your senses sizzle and your room engulfed in the action when amBX takes you beyond the screen, into a whole new gaming experience of light, sound, wind, movement and colour.

#### Games

Immersive light effects and impressive sound effects work with almost any game (tested with over 100 games). Over 20 new games – like e.g. "Call of Duty 4" and "Guitar Hero III: Legends of Rock" have become playable with amBX full sensory surround effects and this number of games continues to grow fast.

#### See the game

Imagine your room lit with over 16 million colours that sync with your games through the multiple high intensity RGB LEDs. You're no longer in front of the action – you're in the middle of it!

#### Beyond the game

Philips amBX is also about more than games. The lights will join in when you watch your movie, making them even more enjoyable. And when it's time to party or unwind, the system responds to your choice of music and floods your room with a stunning co-ordinated light show. You can change the mood of any room with a single colour or series of lighting effects.

#### Hear the game

Great games need stunning sound and the 2.1 sound system combines crystal clear detail with full bodied bass. 160W of total music power delivered from two 40W satellites and a 80W subwoofer brings reality even closer.

#### Feel the game

Feel every explosion, shot or kick as you play, through the game-activated slim line wrist-rumble pad. Everything from a gentle sea breeze to a helicopter gun ship approaching can be simulated by the two 5000 RPM desk top fans. You have to feel it to believe it!



For more information visit  
[www.philips.com/amBX](http://www.philips.com/amBX)

**PHILIPS**  
sense and simplicity





# Dödens favoritstad

Staden som inte skonar någon har slagit klorna i nya offer, kan Silent Hill V skrämra ihjäl Jesper Karlsson?



FAKTA

### AKIRA YAMAOKA

Mannen bakom musiken i Silent Hill-spelen, Akira Yamaoka kommer självklart att göra musiken även till spel nummer fem. Förutom att komponera ljuvlig och stämningfull musik kommer han att överse hela utvecklingen, och har sagt att det femte spelet kommer att likna Silent Hill 2, en hel del. Mer psykisk terror!

**INTE SKÄRA, BARA RISPA** Under intensiva närstrider med vassa vapen kommer man att kunna se djupa skärsår och blödande sår på sina fiender, detta för att kunna se hur mycket stryk de har fått, även Alex kommer att visa tecken på stridigheter på kroppen...



## SILENT HILL V



Plattform PS3/XBOX 360 Utvecklare THE COLLECTIVE Utgivare KONAMI Speltyp SKRÄCK

**Självinsikt kan vara en svår grej. Du kan gå runt i din egna lilla värld och tro att du är en kvalitativ människa, bra folk, en hedersknyffel. Även om de tankarna inte infinner sig direkt, ska man veta med sig att då man tar sina första steg på Silent Hills gator, då är all oskuld, allt gott, allt positivt inom dig borta. Välkommen till staden som inte förlåter liksom, hoppas du får det trevligt.**

Vi känner igen historien vid det här laget. Den dimtäckta staden har återigen tagit kontroll över ett offer och det är vår uppgift att över-

en tillvaro full av misär och olycka. Pappan är försvunnen, den yngre brodern Joshua har också gått upp i rök och mamman har fått någon form av knäpp i huvudet och betar sig ytterst märkligt. Efter pressen från det militära är det kanske inte de mest lovande förutsättningar för ett fortsatt gott leverne, men Alex beger sig ut för att leta efter sin lillebror. Samtliga spår leder Alex till Silent Hill där jakten på brodern börjar. Men även kampen för överlevnad och striderna mot de egna demonerna, något som kan bli otroligt intressant med tanke på Alex militära bakgrund. Tack vare sin träning ska det förekomma lite nytt smaskigt vad gäller stridssystemet. Fienderna kommer att vara mer

## Miljöerna kommer denna gång inte bara att bestå av fastspikade möbler och stela kulisser...

vinna våra innersta rädslor, att ta kontroll över det otrevliga som döljer sig i botten av själen. Alex Shepard har återvänt hem från militärtjänstgöring utomlands. Där han väntade sig en glad återförening med tårta, lemonad samt nära och kära som bölar av glädje finner han istället

vildsinta och intelligenta denna gång. Alex är utbildad inom modern närstrid och kommer självklart att använda detta till sin fördel. Det splitter nya stridssystemet kommer att innehålla möjligheten att ducka och kontra sina fienders attacker. Ett kombinationssystem är även på

Premiär SEP

### Äntligen riktig fysik

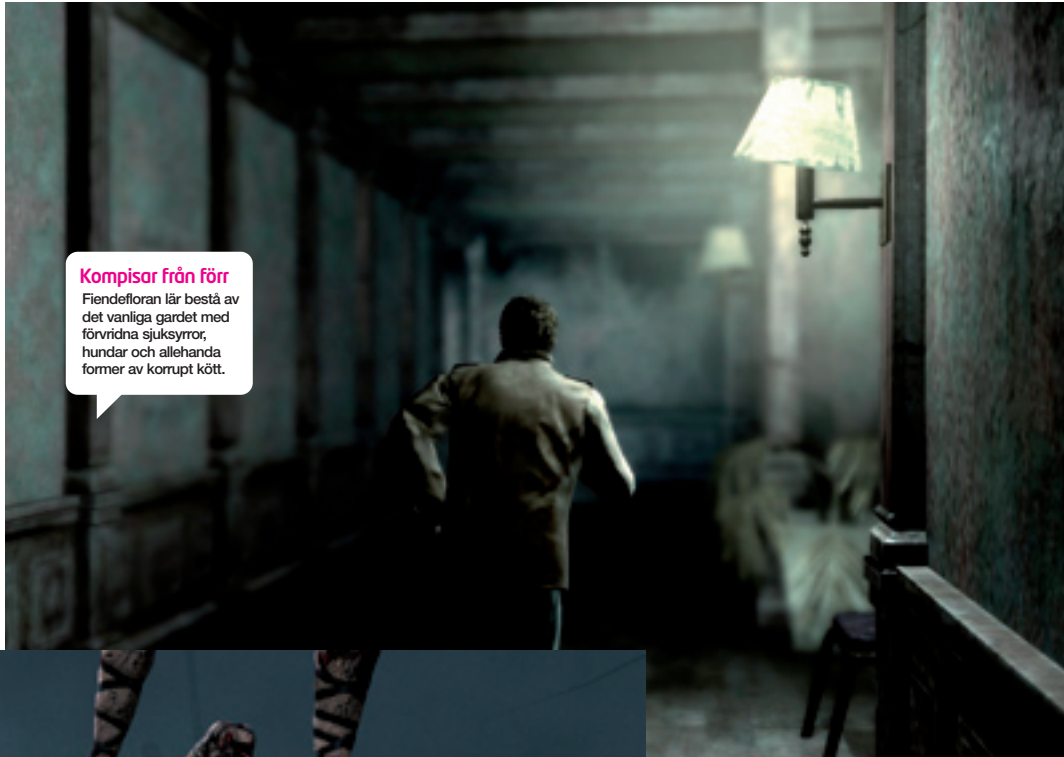
För första gången kommer inte spelvärlden att bestå uteslutande av föremål som är fastbultade i golvet, istället kommer man att kunna utnyttja spelfysiken till sin fördel, eller nackdel om man inte är försiktig...



**VI ÄR SKEPTISKA** Vi på redaktionen hoppas verkligen på att The Collective kan leverera en fullvärdig Silent Hill-upplevelse, men med deras tidigare spel i åtanke är vi försiktigt optimistiska, vi hoppas verkligen att vi har fel i allt ont vi skriver och att Silent Hill V kommer att bli helt fantastiskt.



**DU ÄR INTE ENSAM** Under sina resor i Silent Hill kommer Alex att träffa på en liten tjej som verkar helt ovetande om vilka vidrigheter som försiggår i skräckstaden. Under spelets gång kan hon komma att bli en viktig partner, återigen en homage till Silent Hill 2.



#### Kompisar från förr

Fiendefloran lär bestå av det vanliga gardet med förvridna sjuksyrror, hundar och allehanda former av korrupt kött.



**FULGUBBE-BOSSAR** Bossfighterna i de tidigare spelen har bitvis varit lite slätstrukna och mest bestått av en taktik där man springer runt i cirklar och skuter på något fult och hemskt. I Silent Hill V kommer det istället att bli mer uttänkt och dynamiskt...

#### FAKTA

##### VAPEMLEKAR...

Då Alex är en inbiten soldat kan man lätt tro att våra kompisar på The Collective har gjort actionbiten till en mer hektisk och explosiv historia med massor av skjutvapen och kroppsdelar som flyger all världens väg. Så kommer inte att bli fallet då fokus kommer att ligga på närsnär, dels för att få Alex att verka mer utsatt, men dessutom för att skjutvapen i stora mängder faktiskt inte riktigt passar in i Silent Hills värld. Därmed behöver vi inte oroa oss för att få se Alex vifta runt med en AK-47 i varje hand.

bestå av uteslutande fastspikade möbler och stela kulisser. Istället kommer fysiken att spela en hyfsat stor roll, då den både kan hjälpa eller stjälpa spelaren. Man kan använda omgivningen som skydd eller hinder, men skulle man råka tjonga en knäskål i ett soffbord kan man helt plötsligt ha väckt intresset hos ett gäng skalpellsvingande sjuksyrror. Eller något ännu värre. Självklart kommer fysiken och allt med den även att användas för att skapa mer djup i skräckupplevelsen, något som definitivt kan komma att ge lite nytt blod åt serien som på sista tiden har utvecklats lite väl lite.

Något som kom som en shock för de flesta är det faktum att Konami faktiskt inte utvecklar Silent Hill V, istället är det The Collective som står för utvecklandet. Med spel som Buffy the

Vampire Slayer, Indiana Jones and the Emperor's Tomb, The Da Vinci Code, Men in Black och Getting up för att nämna ett par är det kanske inte det mest logiska valet av utvecklare. Visuellt kommer teamet på The Collective att spinna vidare på det tidigare konceptet. Miljöer av fuktigt kött, metallgaller högt och lågt samt självklart de obligatoriska sjukhusscenerna.

Även om det nya stridssystemet låter mummia, samt att jag alltid längtar efter att få ta del av mer äventyr i Silent Hill är jag faktiskt lite skeptisk än så länge. Av vad jag har sett hittills är det inget som imponerar stort och vi hoppas innerligt att grafiken vässas en hel del innan lanseringen.

Ljussättning, miljöer och detaljrikedomen som The Collective hittills har visat oss är inte helt och hållet vad man ska kunna förvänta sig av ett nästa generationsspel idag. Det är lång utvecklingstid kvar och jag hoppas verkligen, innerligt att The Collective slår mig på samtliga fingrar och levererar ett Silent Hill-spel som slipper skämmas bredvid det bästa spelet i serien; Silent Hill 2. Men jag förblir skeptisk tills jag är överbevisad.

**\_Jesper Karlsson**

#### TERMOMETER

GAMERACTOR FÖRHÄNDSANALYSERAR



The Collective är ett utvecklarteam med mycket att bevisa, vi hoppas på överraskning!

# Tank-attack!

Sega blandar friskt i sitt kommande rollspel...



## VALKYRIA CHRONICLES

Plattform PLAYSTATION 3 Utvecklare SEGA  
Utgivare SEGA Speltyp ROLLSPEL

När Sega inte horar ut Sonic till högstbjudande, gör de emellanåt konstruktiva saker med sin tid. Att utveckla helt nya igelkottsfria spel är en sådan grej, och måste på förhand berömmas. Även om slutresultatet inte verkar bli världsomvälvande. Valkyria Chronicles är just ett sådant spel som på förhand inte verkar vara något extra, men som säkerligen kan underhålla rätt målgrupp.

Valkyria Chronicles är ett rollspel som blandar de flesta tänkbara subgenres inom rollspelsvärlden. Strategi, traditionellt rollspelande och action har blandats ihop till en ganska snygg smet som har ett nyutvecklat stridssystem som grundval. Det så kallade Blitzsystemet tillåter dig att styra dina strategi-

## Det största orosmolnet är om Sega över huvud taget lyckas få ihop den omfattande genremixen

marionetter i realtid kring omgivningarna, samt attackera på bästa actionrollspelsmanér.

Sega har inte bara utvecklat ett nytt stridssystem åt Valkyria Chronicles, utan även en helt ny grafikmotor. Valkyria Chronicles grafik har fått mycket uppmärksamhet och påminner om rörliga tavlor med celshadade konturer. Det fiktiva Europa som spelet tar plats i ser med ens ganska intressant ut.

Nyutvecklade system till trots ter sig Valkyria Chronicles som en ganska ljummen satsning från Sega. Det största orosmolnet är om Sega över huvud taget lyckas få ihop den omfattande genremixen. Med tanke på spelets exklusivitet står en del prestige på spel.

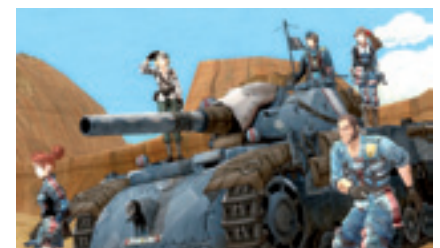
**\_Sophie Warnie de Humelghem**

#### TERMOMETER

GAMERACTOR FÖRHÄNDSANALYSERAR



Grafik är inte allt, men är i Valkyria Chronicles fall det enda som håller intresset uppe...



Premiär OKT

**EN VALKYRIA!** I Valkyria Chronicles pågår ett krig i det påhittade landet Gallien. Federationen blir invaderad av Imperiet, och hamnar genast i underläge.



**Nedladdningsbart**  
Inledningsvis kommer det bara att finnas två, tre kartor i Battlefield: Heroes. EA lovar dock fler krigsplatser när spelet har funnits ute en tid.

Premiär JUNI

# Gratis raketstrut

Svenska Digital Illusions jobbar för fullt på en tecknad lightversion av Battlefield, som blir gratis!



## BATTLEFIELD: HEROES

Plattform PC Utvecklare DIGITAL ILLUSIONS  
Utgivare EA Speltyp ACTION

Play 4 Free, så kallar EA sin nya affärsmodell. Det handlar om gratis spel finansierade av reklam och "mikrobetalningar" och svenska Digital Illusions har fått äran att låta Battlefield: Heroes vara först ut. Räkna med gammal god stridsvagns- och helikopteraction alltså men... snuttigare.

Andra världskriget är igång igen och i Battlefield: Heroes väljer du att strida för antingen National Army eller Royal Army i kortare onlinebataljer. Battlefield: Heroes kommer att vara gratis att ladda ned och

## Designvalet beskrivs bäst som en blandning av Apocalypse Now och en Pixar-film...

spela och du behöver bara lätta på plånboken om du är sugen på lite extra bling till dina soldater. Snåljåpar som vi är välkomnar vi naturligtvis EA:s Play 4 Free-koncept med öppna armar, särskilt när den nödvändiga reklam-ondskan inte kommer att lusa ned själva spelet, utan bara hemsida.

Inte mycket är i nuläget känt om

Battlefield: Heroes, men vi vet att det handlar om en nedbantad variant av de etablerade Battlefield-spelen, där de spelmässiga valmöjligheterna är rejält förenklade. Fordonen i Battlefield: Heroes har exempelvis inte lika många funktioner, men soldaterna ska åtminstone kunna gå upp i nivå i takt med att man spelar.

Ambitionen är också att alla ska kunna hoppa in i en Battlefield: Heroes-match direkt och att såväl nervösa nybörjare som iskalla proffs ska kunna hitta lämpligt motstånd. Till detta ändamål har man utvecklat en särskild matchningstjänst, där en perfekt krigspartner letas upp i ett nafs. Striderna kan bli sjukt roliga och även om det har tummats på djupet

litar vi på Digital Illusions fingertoppskänsla för hur man gör onlinekrig underhållande.

Tankarna går till Worms och kanske främst Team Fortress 2 när man tittar på de första bilderna av Battlefield: Heroes. Här är det tecknad lättsamhet och inte blodigt, högupp-löst allvar som gäller; ett beprövat och smart val för ett spel som lilar i gratisdivisionen. Den



1942 Digital Illusions säger sig vara inspirerade av den galea orealistiska känslan från Battlefield 1942 i arbetet med Battlefield: Heroes. Sämre inspirationskällor kan man definitivt ha.



FAKTA

### KÖPA REKLAM?

Battlefield: Heroes är gratis att ladda ned och spela, men naturligtvis måste intäkterna komma någonstans ifrån. Reklam på spelets hemsida är en inkomstkälla, men lyckligtvis ska det vara reklamfritt inne i själva spelet. För en handfull kronor kan spelaren dessutom köpa attiraljer till sina karaktärer. Då dessa inte gör figurerna starkare kan man dock undra hur stort köpsuget blir.

lättsamma tonen syns också i arsenalen; här finns galna krigsredskap som eldkulor och sjupack med handgranater. Stridsvagnar och flygplan är också oproportionerligt stora jämfört med figurerna, så designvalet beskrivs nog bäst som en blandning av Apocalypse Now och en Pixar-film.

Battlefield: Heroes idé må vara lättsam, men den är verkligen inte dum. För PC-ägare utan monsterdatorer eller för de sporadiska spelarna kan Battlefield: Heroes bli ett mysigt paket underhållning. Med ett någorlunda strategiskt djup kan Battlefield: Heroes bli perfekt avkoppling kanske främst i korta sessioner, åtminstone om det går att hitta action på serverna. Så länge priset är exakt noll kronor lär det dock inte bli några problem...

Jonas Elfving



Gratis är såväl gott som misstänksamt så Battlefield: Heroes kan bli både flipp och flopp



Premiär NOV

**VÄLDSORNS** Vi på Gamereactor gillar akrobatiska våldsövningar med snubbar som Dante, Hayabusa och Kratos. Därmed lockar även Damnation med sina stunts och sitt våld, trots hemsk design och en helt rutinerad utvecklare som tidigare enbart gjort usla skräckrullar...

# Hatten från helvetet

Du som alltid har sukttat efter Matrix-doftande superaction i gigantiska miljöer kan börja dreggla nu. Och du som gillar hattar

## DAMNATION

Plattform PC/PS3/XBOX 360 Utvecklare BLUE OMEGA ENT Utgivare CODEMASTERS Speltyp ACTION

Vad får man om man blandar kille med en hemsk cowboyhatt och en tjej (nästan helt) utan kläder med estetiken från Mortal Kombat-världen och actionscenerna från Matrix-filmerna? Man får Damnation, ett spel som inte är räds att trampa på gammal hederlig mark som kvinnliga nubbilder och karaktärsdesign som luktar gammal ost.

Damnation varvar ihop en grafiskt superläcker soppa med intensiva strider i gigantiska miljöer där man kan bete sig lite hur som helst för att uppnå sina mål. Vapenbaserad akrobatik varvat med intensiva terrängbataljer med fordon bidrar till att ge

detta minst sagt skruvade spel en ganska mastig inramning. Det utlovas gigantiska miljöer, en djup handling, och massor av skruvad action på alla längder och bredder, allt inlindat i läcker högupplöst grafik. Damnation är onekligen ett hopkok av flera olika idéer och Blue Omega Entertainment som tidigare bara gjort B-skräckfilmer verkar satsa mer på en skämtsam ton i sitt spel. Detta till skillnad från till exempel Gearbox Software och deras Borderlands. Nog kan det bli något, men jag är en smula skeptisk, och karaktärsdesignen stinker verkligen kompost.

\_Jesper Karlsson

## ! TERMOMETER

Här finns en del detaljer som absolut kan fungera, men designen luktar gammalt omklädningsrum...



! FAKTA

## SPELDEBUTEN

Damnation är det första spelet från Blue Omega Entertainment, då de tidigare har producerat film. Två titlar har det hunnit bli så här långt. Dark Ride och Danika har väl kanske inte direkt rosat skräckfilmsmarknaden då de för det mesta har placerats på fel sida av godkäntskalan av en ganska enig kritikerkr...

# Rock Band Kids? Ett skamlöst Disney plagierar friskt Rock Band i sin egna budgetversion och Love är inte alls särskilt imponerad...



Premiär 7 NOV

KOMMER TILL Wii

**GITARRVIFVAND** Med tanke på den inte alltid helt precisa rörelsedetektor i Wii-kontrollen känns inte ett millisekunds-exakt musikspel som det allra bästa användningsområdet...

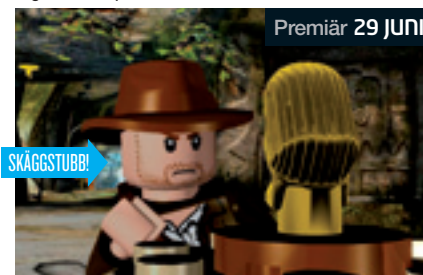
## ! TERMOMETER

Plattform DS/Wii Utvecklare FALL LINE STUDIO Utgivare DISNEY Speltyp MUSIK

Egentligen är det lite ironiskt att Disney, vars filmer alltid plagierats av mindre nogräknade reabackstudios, ska släppa en ren kopia av Rock Band. Ultimate Band riktar sig dock mot en annan målgrupp än "30-åringar med krossade hårdrocksdrömmar" och siktar istället in sig på barn och tonåringar.

Med den målgruppen är det inte heller så konstigt att man valt att styra spelet helt och hållet med Wii- respektive DS-kontrollen utan

**LEGO TILL FOLKET!** Lego Star Wars-spelen har sålt kriminellt bra, och förutom Indiana Jones-spelet kommer det snart även ett Lego Batman-spel.



Premiär 29 JUNI

SKÄGGSTUBB!

# Pisksnört...

Indiana Jones är på tapeten igen. Ny film och nytt spel...

## ! TERMOMETER

Plattform PS3/PS2/PS/PSP/DS/WII/XBOX 360 Utvecklare TRAVELLERS TALES Utgivare LUCASARTS Speltyp ACTION

Konceptet finns redan, nu gäller det att rycka det från varumärke nummer ett, för att varsamt applicera det på varumärke nummer två. Återanvändning är tidens melodi och troligen också klimatsmart. Allt som var bra i Lego Star Wars återkommer i Lego Indiana Jones. Nostalgin kommer säkert att fungera lika bra, eftersom även Indiana Jones bankats in våra hjärnor genom för många exponeringar.

Spelet täcker alla de tre första Indy-filmerna, vilket bäddar för massor av klassiska scener. Rama in spindlarna, ormarna, nazisterna och skatterna med det oförglömliga musiktemat och saken är klar. Det behövs inte Indys lysande intellekt för att räkna ut att vi troligen kommer att få se en uppfoljare med scener från den nya filmen.

Det smidiga tvåspelarläget är också exporterat. En andra spelare kommer när som helst att kunna slänga sig in i spelet. Tröttnar player 2, kan man ensam fortsätta äventyret. Precis som det ska vara. Lättsam action varvat med små pusselmoment är legospelens ryggrad. Utspätt med en jäkla massa samlande som inte lär minska nu när huvudpersonen är avgolod.

\_Love Bolin

## ! TERMOMETER

Motstridiga känslor. Å ena sidan har vi sett det här förr. Men å andra sidan vill vi se det igen

några dyra tillbehör, med trummor, gitarr, bas och "frontfigur" (hur man nu spelar på en sådan). Tyvärr försvinner ju hela känslan av att faktiskt spela gitarr när man ska fumla efter Z- och C-knapparna. Om man nu inte har en gitarr hemma enbart med Z- och C-knapp. Ööhh.

Innan Rock Band var på väg till Wii hade det här kunnat fylla en nisch på konsolen, men nu... känns det inte direkt superhett.

\_Love Bolin

## ! TERMOMETER

Rock Band utan instrument, som pizza utan ost. Vi är inte imponerade av Ultimate Band... alls



# Kuta för livet!

Världen är solig men inte desto mindre mörk i Digital Illusions nya parkouräventyr...



## MIRROR'S EDGE

Plattform PC/PS3/XBOX 360 Utvecklare DICE Utgivare EA Speltyp ACTION

Vad får man om man korsar Crackdown och Matrix med Assassin's Creed och placerar det hela i en soldränkta futuristisk stad helt utan Unreal-inspirerat grådask? Ja, till att börja med en Mikael som skakar hysteriskt av förväntan...

Traditionellt sett väntar man sig att se en gevärspipa sticka fram längst ner i alla första personsspel. Här ser man bara ett par armar och ibland ett par ben i vita joggingbyxor i förgrunden till avgrunden. Med Mirror's Edge tar Digital Illusions parkourfenomenet som länge genomstrukturerat actionäventyrsspel som Prince of Persia och placerar oss i en inbjudande värld fylld av vansinniga hopp och fantastisk akrobatik.

Vi hamnar i Faiths huvud. Faith är en budbärare; i en framtid där all information kontrolleras av myndigheter anlitas snabba och orädda löpare som kan ta med sig data på det enda sättet som inte går att spåra. Givetvis är inte storebror dummare än att han försöker stoppa de här budbärarna, och därav det faktum att Mirror's Edge trots allt blir ett actionspel. Faith är en hejare på kampsport och kan lätt avvärpa och oskadliggöra



**STILIGT!** Gears of War är grått, Metal Gear Solid 4 grönt och Assassin's Creed är tämligen sandfärgat. De stiliga, rena blåtonerna i Mirror's Edge ger ett fräscht och originellt intryck.

### FAKTA

#### SVENSKA DICE

Digital Illusions historia är kantad av flipper, bilspel och realistiska skjutspel, i den ordningen. Men ett av deras bortglömda spel, Benefactor till Amiga, var ett pusselplattformsspel med en pytteliten men extremt rörlig huvudperson. Med bara en styrspek och en enda knapp kunde man hjälpa honom genom kluriga labyrinter och förbi farliga fallor.

motståndet. Men i huvudsak handlar det alltså om att kuta som en galning och aldrig stanna, oavsett om det är enorma bråddjup, släta väggar eller ytterst smala gångbroar i vår väg. Allt som går att klättra på i varje givet ögonblick rödmarkeras så att man kan lista ut rätt väg vidare och hålla tempot uppe. Det går också, i intensiva situationer, att sakta ner tiden för att få lite extra andrum.

Än så länge vet vi ytterst lite om Mirror's Edge men själva konceptet är så vansinnigt läckert. Designen är bokstavligen en frisk fläkt i en generation där de mest spektakulära spelen

alltid utspelas i en mörk och oftast gråbrun framtid. Det enda egentliga frågetecknet är väl

## Vi hamnar i Faiths huvud. Faith är en budbärare; i en framtid där all information kontrolleras...

hur pass varierat Mirror's Edge blir i längden; en hjältnina vars främsta egenskap är att kuta runt som en galning på taket utan särskilt några vapen lämpar sig ju inte överdrivet bra för andra platser än just nämnda tak.

Funktionen med rödmarkeringar får oss förresten också osökt att tänka på de gamla Dragon's Lair-spelen som offrade det mesta av spelbarheten till förmån för spektakulär interaktivitet. Men är det någon utvecklare som har kompetensen till att lösa detta så är det nog Digital Illusions och vi kommer att hålla ett öga på det här spelet, var så säker!

**\_Mikael Sundberg**

### TERMOMETER

GAMERACTOR FÖRHANDSANALYSERAR



Har potential att bli ett av de bästa spelen det här året (eller nästa år, mer troligt)

Premiär DEC

### Mister vapenvägrare...

Visst kan man använda vanliga skjutvapen i Mirror's Edge, men det är bara när Faith får möjlighet att sno åt sig ett från en motståndare. Innan man hoppar vidare får man lämna vapnet. Det går ju inte att klänga på huvsvägar om man håller ett raketgevär i båda händerna...

# Trollslakt

Vem bryr sig egentligen om Diablo när ett actionrollspel ser såhär läckert ut?



## SACRED 2: FALLEN ANGEL

Plattform PC/X360 Utvecklare ASCARON  
Utgivare DEEP SILVER Speltyp ROLLSPEL



Premiär SEP

**ZOOMFEST** Sacred 2 har en helt egen, ljuvligt läcker grafikmotor som tillåter att man antingen kan spela utzoomad och få en lysande överblick över omgivningen, eller zooma in på detaljnivå och studera sin karaktärs fysik.

Gillar du stora, öppna, vackra ångar fyllda med blomster och högt gräs som man kan ligga i och dåsa när solen gassar skönt? Tycker du om när stan myllrar med prat som höjer dig till skyarna? Gillar du att känna dig viktig? Gillar du bredsvärd, hattar, skramlande plåt på benen, kluvna kobolder, osnutna orcer och gigantiska magiexplosioner i regnbågens alla färger? Då är du lite som mig, och borde därmed se fram emot Sacred 2.

Det första spelet började som en efter-  
apning till Diablo och det visade sig att en publik som Blizzard har svikt allt för länge, älskade Ascaracons mastiga rollspel med en stor

## Sacred 2 kommer att innehålla sex olika spelarklasser, Seraphim, skuggkrigare, dryader, högalver och Inquisitor...

värld där man fick hacka och hugga loss på massor av styggt motstånd. Sacred 2 ger oss sex olika spelarklasser, dels Seraphim från det första spelet, nytt för denna gång är skuggkrigare, dryader, högalver, tempelriddare och något som helt enkelt kallas Inquisitor.

Medan Inquisitor och Seraphim är låsta till sin egna väg här i livet, kan de fyra andra klasserna frilansa fritt och vilt mellan gott och ont för att skapa sin egna upplevelse i Sacred 2. Med andra ord kan man välja ganska fritt om man ska vara en blodtörstig bredsvärd-älskande psykopat som älskar nyklivet rådjur till frukost, eller en naturälskande alv som hämtar sina krafter från jorden. Oavsett sitt val har man ändå ett jobb att utföra.

Självklart kommer det att bli gott om kravlande runt i fuktiga grottor, hackandes och hyvlades med odöda och även en gnutta småstadsliv i en fiktiv medeltid.

\_Jesper Karlsson



Mycket lovande rollspel med massor av action. Vi är riktigt sugna på Sacred 2: Fallen Angel



Premiär SEP

# Måla hela världen

THQ skapar kreativ och supercharmig Wii-magi i kommande De Blob



## DE BLOB

Plattform Wii Utvecklare BLUE TONGUE  
Utgivare THQ Speltyp PUSSEL

De Blob utvecklades från början till PC av ett gäng nederländska datanördar till studenter, som hade ambitionen att visa hur den lokala tågstationen kunde se ut om tio år. Inte hade de en tanke på att kunna tjäna storkovan, heller.

Men nu har studenterna från Utrecht all anledning att skratta hela vägen till banken. THQ fick nys om deras geniala lilla spel och köpte upp idén, vidareutvecklade den något och har slutresultatet redo att släppas till Wii och Nintendo DS.

Vad tusan är De Blob då? Tja, om Katamari Damacy och Okami skulle avla fram ett kärleksbarn skulle det dubbas De Blob. Du är en klump som inte ser så mycket ut för



FAKTA

### EN REDIG BLOBB!

De Blob utvecklades till både Wii och Nintendo DS. THQ har dock satt två olika utvecklare på jobbet att få till de två spelen. Wii-versionen utvecklades av australiensiska Blue Tongue Software (kända för Sharship Troopers och Jurassic Park: Operation Genesis), medan DS-versionen utvecklades av Helix (kända för superspel som Rättatouille och Cars till DS).

världen, men man ska inte döma hunden efter åren för du kan utträtta stordåd! I staden Chroma City har ett elakt gäng berövat staden och dess invånare på all färg, och du är den som kan återskapa den forna glansen och all dess färgsprakande storhet.

Som De Blob rullar du omkring i Chroma City, i jakt på färgbyttor. När du rullar över en sådan, sugts färgen upp i De Blob som om han vore en svamp. Väl uppladdad med grundfärger, djupa nyanser eller sanslösa mönster är

## Som de Blob rullar du omkring i Chroma City, i jakt på färgbyttor...

det upp till dig att måla stadens många fasader, gator och torg, men se upp! Om de Blob blir för saturerad med färg blir han inte bara större i omfång, utan även känsligare för fiendeattacker, svärmanövrerad och långsam på kuppen.

Att se De Blob rulla och lämna färgstreck efter sig på sin framfart genom Chroma City är en upplevelse som inte påminner om något annat. Att locka fram sitt barnsliga jag och måla med fingerfärg har aldrig varit tråkigt, och jag kan inte tänka mig att en digital version av samma företeelse kan bli långgrandigt tack vare den intuitiva spelkontrollen. De Blob ser på förhand ut att bli helt genialt, och har fått oss på redaktionen att stråla med barnslig förtjusning.

\_Sophie Warnie de Humelghem



Okami möter Katamari Damacy och levererar ett färgglatt kärleksbarn som heter duga!



**MUZZAKKI** Musiken i De Blob hänger ihop med det visuella du skapar i Chroma City. Ljudet är på ett smart sätt koordinerat med de olika färgerna som De Blob kan suga upp.



City Screen



**Betydande personer**  
Precis som i Civilization IV kan du genom att vara framgångsrik få så kallade stora personer som kan användas för att färdigställa byggnationer på en omgång eller för att ge den stad de bor i vissa bonusar.

**Legion**

- Move to Location
- Defend
- Wait One Turn

2 (Sword icon)  
1 (Shield icon)

Premiär 6 JUNI

# Minimalistiskt

Med en blixtoffensiv intogs St. Petersburg medan arbetarna slavade på med pyramidbygget i Berlin...

**CIVILIZATION REVOLUTION**  
Plattform DS/PS3/XBOX 360 Utvecklare FIRAXIS  
Utgivare TAKE TWO Speltyp STRATEGI

Det börjar på samma sätt som det gjorde för 17 år sedan. En ensam nybyggare och en hel ny värld att utforska och kolonisera. Men Civilization Revolution skiljer sig på många sätt från sina föregångare, det är ett enklare, komprimerat och mer fokuserat Civilization. Som strategispelens motsvarighet till dödsmatchen.

Resan gick till Take Two:s europeiska huvudkontor i skuggan av Windsor Castle strax utanför London. En hes tysk PR-person går hastigt igenom huvudpunkterna i spelet, men vi

## Även om det inte ersätter Civilization V, så känns det som ett mycket trevligt mellanmål...

är inte där för att lyssna på honom vi är där för att för första gången på allvar sätta oss ned med konsolversionen av Civilization – spelet som Sid Meier menar är det som han alltid velat göra.

Det första jag slogs av är hur strömlinjeformat allt från gränssnitt till spelmekaniken är. Kartan är betydligt mindre än normalt och den blir relativt kvickt exploaterad av de fyra civilisationer som befolkar dem. Två styrs av datorn, medan jag har hand om tyskarna och en annan speljournalist försöker sig på att spela som ryssarnas Katarina.

Den första rationaliseringen som gjorts är att du inte längre styr arbetarna själv. Dessa är istället kopplade till staden. Du kan välja om du vill att arbetarna ska fokusera på att samla pengar, öka produktionen eller bidra till forskningen. Ett mycket viktigt strategiskt val och en nyckel till framgång är att specialisera

sig i rätt städer så att man får guld. På så sätt kan man öka produktionen så att man kommer framåt i teknologiträdet och produktionen så man kan bygga underverk och militära enheter. Nästa rationalisering handlar om enheterna.



**KAMERAN** Om du har en kamera till Playstation 3 eller Xbox 360 kan din motståndare se dig istället för den ledare du spelar som på diplomatiskämnen. Vi är osäkra på om det här är bra eller dåligt.

**FAKTA**  
**NINTENDO DS**  
När vi besökte Take Two fick vi även chansen att testa DS-versionen. Spelet har precis samma regler som storebror till Playstation 3 och Xbox 360, men grafiken är tvådimensionell. Tack vare att alla menyer i exempelvis städerna kan kontrolleras genom den tryckkänsliga skärmen kändes DS-versionen lika bra som de övriga och efter bara en knapp timmes spelande var vi helt fast i den barbariska civilisationen.

Tre enheter av samma typ kan kombineras till en armé och relativt snabbt blir det meningslöst att använda sig av annat än arméer då de enskilda enheterna är alltför svaga. Efter tre segrar blir enheten uppgraderad till veteran-status vilket innebär en stridsbonus på 50 procent. Ytterligare tre segrar ger dig möjligheten att ge enheten eller armén en specialförmåga, exempelvis en bonus för att attackera eller försvara städer, en extra rörelsepoäng eller liknande. Fortsätter du att vinna med armén kommer en general att dyka upp som ger dig ytterligare stridsbonus. Då jag valde Tyskland blir samtliga enheter

jag producerar automatiskt veteraner och var och en av de 16 civilisationerna har liknande bonusar och dessutom har de unika enheter. Det är viktigt att välja en civilisation som passar ens spelstil eller så får man snällt anpassa sig efter den civilisation man valt.

Min civilisation går snabbt framåt och efter att ha byggt upp fyra välmående städer bestämmer jag mig för en blixttack (i bästa tyska anda) mot min motspelares närmaste stad St. Petersburg. Mina legionärer och mitt kavalleri blir snabbt övermäktigt hans veka försvar och staden är min. Då han även förlorat en stad till den datorkontrollerade Zulu-nationen är han nere på knäna, men geografin är till hans fördel då jag behöver bygga fartyg för att ta mig till hans resterande städer. Blixtoffensiven var därmed tillfälligt stoppad.

Vi rör oss snabbt framåt i historien och på ungefär en timme har rört oss från stenåldern, via medeltiden till den industriella revolutionen. Att spela en omgång fram till modern tid i Civilization Revolution tar uppskattningsvis 2-3 timmar, perfekt anpassat till en kvälls spelande över Xbox Live eller Playstation Network.

Det går även snabbare att avgöra en omgång. Exempelvis räcker det med att ta över två huvudstäder (så var noga med att försvara din huvudstad) för att vinna en dominerande seger. Överhuvudtaget förefaller det som spelet fokuserar mycket på erövring genom militärmakt även om alternativa vägar till seger naturligtvis fortfarande existerar.

Även om Civilization Revolution inte på något sätt ersätter Civilization V, så känns det på förhand som ett mycket trevligt och väl



**ARTEFAKTJAKT** En ny i Civilization Revolution är jakten på artefakter. Utspritt på kartan finns speciella platser, ofta belägna på små isolerade öar som kan ge dig stora fördelar. Bland annat finns ett tempel som ger dig exklusiv tillgång till en viss sorts korsridare.



**FAKTA**

**GAME OF THE WEEK**

Varje vecka kommer Firaxis lägga upp en ny speciellt designad karta som man kan ladda hem och spela på. Därefter kommer din poäng att laddas upp så att man får en färsk rankinglista med världens bästa Civilization-spelare på den aktuella kartan. Ett intressant komplement till multiplayer-komponenten i Civilization Revolution.

genomarbetat mellanmål i väntan på nästa fullstora PC-upplaga. Menyerna är smart utformade och trots att spelet strömlinjeformat och koncentrerats till sin renaste form finns det fortfarande massor av strategiska val och möjligheter för spelaren att utforska.

När jag började spela Civilization Revolution var jag skeptisk. Hur kul skulle det egentligen vara att spela en nedbantad version av ett av mina absoluta favoritspel? Men svaret är att Firaxis genom att bevara kärnan av spelmekaniken och piffa upp den med några nyheter lyckats skapa något som kan stå på egna ben.

**Bengt Lemne**

**TERMOMETER**

GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR



Det verkar som Firaxis förstått precis hur Civilization bäst ska anpassas till konsol...



Premiär 2008



**HUVUDSAK** Figureerna har alla väldigt stora huvuden. Mega.

# Hurtbullar!

För dig som är sugen på mer Wii Sports-viftande...

**DECA SPORTS**

Plattform Wii Utvecklare CLEVER.COM  
Utgivare HUDSON Speltyp SPORT

Det finns två typer av Wii-ägare. De som tröttnade på Wii Sports så fort de masat sig ut och handlat ett andra Wii-spel och de som fortfarande spelar tennismatcher och jagar strikes.

Det är bara att erkänna. Jag tillhör den kategori som inte riktigt såg storheten i Wii Sports. Jag provade de olika sporterna samma dag jag fick min maskin och tröttnade snabbt. Efter premiärrundan har det bara satts i maskinen när jag velat visa släkt och icke-spelgalna vänner att TV-spel visst kan vara kul. Och de reagerar ungefär som jag. Jättekul i en kvart och sen vill man hellre dricka kaffe.

Så när det vankas nya sportspelsamlingar till maskinen är intresset ganska ljummet från min sida. Trots att Deca Sports faktiskt har lite

## Tio olika minispel står på agendan...

potential. Men skam den som dömer ut i förväg. Här är det öppet sinne och fördomsfrihet som gäller. Tio olika minispel står på agendan. Både sommar- och vintersporter bjuds. Volleyboll, badminton, snowboard, skridskor, basket, go-kart och curling är några av sporterna som förhoppningsvis kommer att samla vännerna till soffan.

I fotboll och skridskoåkning användes både nunchuck och Wiimote. Andra minispel styrs enbart med fjärran. Deca Sports kommer inte att utmana varken ditt älskade Virtua Tennis eller Mario Kart. Men är du ute efter en lättäm flerspelarupplevelse med variation kan Deca Sports vara värt att hålla koll på.

**Love Bolin**

**TERMOMETER**

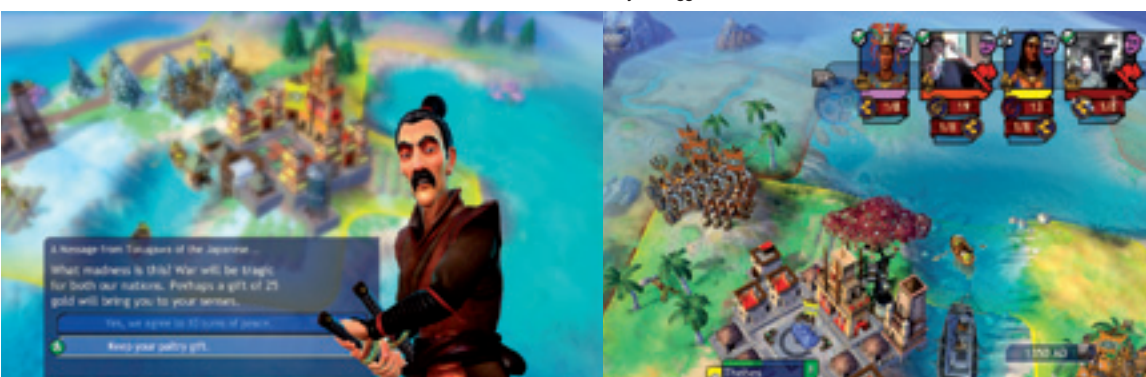
GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR



Vi backar om recensionsversionen visar att vi har fel, men ingen känner sig sugen på denna sportsamling



**ARGA BARBARER** Gamereactors första spelomgången med Civilization Revolution tog slut på fem minuter då Benkes motståndare lämnat sin första stad obebokat och en barbar vandrat in och raserat hans civilisation. Barbarerna är mycket aggressiva i Civilization Revolution.





# En modern Tarzan

Svenska Grins nytolkning av Bionic Commando lovar mycket gott



## BIONIC COMMANDO

Plattform PC/PS3/XBOX 360 Utvecklare GRIN  
Utgivare CAPCOM Speltyp ACTION

Nathan Spencer har blivit förrådd av sina överordnade och kastad i fängelse för avrättning. När Ascension City sprängs i vad som verkar vara en enorm terrorattack passar han på att smita för att rentvå sitt namn.

Sedan vi sist såg Bionic Commando har svenska Grin kommit långt i utvecklingen. Det tidigare aningen sterila spelet, förlagt till de gråa stadsruinerna av Ascension City, är nu betydligt mycket mer färgsprakande än förut. Blinkande neonskyltar, lampor, vegetation och kraftigt solljus tillsammans med fiender i starka färger tar bort mycket av dysterheten och ger Bionic Commando en stil som ligger närmare det drygt 20 år gamla originalet.

Bland annat fick vi se ett besök i stor och lummig park där Nathans teleskoparm verkligen kom till användning med föremål som klippor och träd precis överallt.

## Teleskoparmen kan för övrigt användas för att dela ut förödande närstridsattacker...

Nathan kommer stöta på flera typer av Bio-mechs (fienden på bilden) i Bionic Commando och man måste lista ut hur varje modell ska besegras. Kanske har de en svag punkt i ryggen eller så måste man utnyttja omgivningarna som att lura dem utför stup. Man kan exempelvis använda teleskoparmen för att svinga tunga objekt eller för att dra bilar till avsatser och få dem att trilla ned på fiender. Glöm inte lossa teleskoparmen bara innan du tippar ett tungt föremål, annars dras Nathan



**MASSA VAPEN!** Grin berättar att Bionic Commando kommer att innehålla en stor arsenal skjutdon. Än så länge har vi dock bara fått se lättare puffror och granater.



### FAKTA

#### SNABB RESUMÉ

De flesta minns Bionic Commando som ett NES-spel, men originalet är i själva verket ett arkadspel från 1987. Det som kom till NES är uppföljaren som i Japan hade undertiteln Hitler's Revival. Hitler döptes om till Master-D i väst men fienden kallades fortfarande nazister och flera av deras symboler användes. 1992 kom även ett tredje spel i serien till Game Boy som var betydligt mycket mer futuristiskt än de båda andra. Det anses allmänt vara seriens svarta får.

med nedför stupet.

Teleskoparmen kan för övrigt användas för att dela ut förödande närstridsattacker. För att göra detta hakar man sig fast i en motståndare och hala in sig mot honom, levererandes en förödande hoppspark som kommer att frakturer på vartenda ben i kroppen. Det kommer även gå att koppla samman sådana attacker i feta slagkombinationer så Nathan obehärdad kan slå ut en mindre armé.

Lyckligtvis kommer man inte att slåss ensam utan har via terminaler även kontakt med andra grupper som motarbetar terroristerna. Ett smart drag eftersom man på det viset även kan få bakgrundshistorier, skön dialog och en djupare story.

Sammantaget ser svenska Grin ut att leverera ett spännande actionspel.

Jonas Mäki

### TERMOMETER

GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR



Originellt och snyggt actionspel fyllt av sköna referenser till det gamla originalspelet från 80-talet

Premiär VINTERN



#### Uppdrag av Capcom

Uppdraget att göra ett nytt Bionic Commando-spel var det mängder av internationella utvecklare som var intresserade av. Men jobbet gick till svenska Grin.

**BACK TO SCHOOL** Allt eftersom Bionic Commando fortskrider lär sig Nathan nya och allt värre attacker och får fler förmågor, vilket kommer att ge spelet mer variation eftersom man alltid har nya saker att lära sig.

# Wii-slalom...

Din Mii behöver mer motion, och vill åka skidor



## WE SKI

Plattform Wii Utvecklare NAMCO BANDAI  
Utgivare NAMCO BANDAI Speltyp SPORT

Så fort Nintendo utannonserade sin balansbräda började tankarna snurra. En värld av möjligheter öppnades och idéer om spel med fantastiska nya kontrollmetoder formades i våra sinnen. Ett skidspel är en bra start på den ström av roliga spel med balansbrädan som styremetod som förhoppningsvis kommer att dyka upp.

Klart att man kommer att vilja använda sin dyra balansbräda till mer än att träna kroppen. Men ingen spelutvecklare vill begränsa sin målgrupp. Det går därför naturligtvis att styra sin skidåkare även med Wiimote och Nunchuk. Om man känner för att vinna i precision men förlora i spelglädje.

We Ski har en editor för att skapa karaktärer, men spelaren kan också välja att importera sin Mii. Skidåkarna kan sedan smyckas med nya hattar, jackor, skidor och handskar som köps för de poäng man samlar ihop genom lyckade lopp.

Det kan behövas lite virtuell snö efter den här sorgliga vintern. Fjorton utförsbackar erbjuds, alla döpta efter olika djur. I dessa backar finns 70 olika utmaningar att sätta tändarna i. Förutom slalom erbjuds bland annat paketleverering och fotografering. Upp till fyra spelare kan njuta en lättisam skidutmaning samtidigt. Varsin bräda? Dyrt?

Att se idiotiska ut medan vi spelar TV-spel är något hela redaktionen uppskattar. Och det är bara en av anledningarna till att se fram emot tajta lopp, balanserande på en balansbräda. Sen måste man naturligtvis uppmuntra spelaföretag som inte tar den lätta vägen. Alla odds pekade på att spelutvecklarna skulle döpa spelet till Wii Skii. Uppenbarligen hade Namco Bandai mer stolthet än så.

Love Bolin

### TERMOMETER

GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR



Tills motsatsen bevisas är alla spel med balansbräda bra. Inklusivt puttinuttig skidåkning



Premiär MAJ



**SNYGGAST VINNER** Uppenbarligen har en hel del krut lagts på att låta spelaren utforma sin skidåkare. Allting från handskar och mössa till skidor och kläder kan bytas ut.

# Moraltanternas mardröm

Fortsättningen till spelet som Sveriges moralister älskar att hata är på gång. Vi tar en närmre titt



## POSTAL III

Plattform PC/XBOX 360 Utvecklare AKELLA Utgivare RUNNING WITH SCISSORS Speltyp ACTION

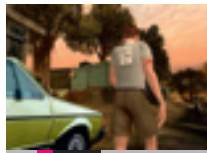
Sveriges relation till Postal 2 är ganska intressant. Running with Scissors "mordsimulator" var från början ett ganska bortglömt och bespottat spel, mer kuriosas än något annat. Men tack vare moralens lyftare, i form av en sensationstörstande dokumentärfilmare, lyftes det fram i rampljuset och fick oförtjänt mycket uppmärksamhet; en person hamnade inför rätta för att ha sålt det och försäljningssiffrorna skjöt i takt.

Samtidigt så har spelpressen en ganska klugen inställning till Postal 2. Att de gamla spelen är värdelösa är vi alla rörande överens om, och sakta men säkert har spelets kulturella värde och dess spelmässiga idéer mer och mer lyfts fram under senare år. Ungefär som i Grand Theft Auto-spelen, en annan serie som fått spelmoralisternas onda öga på sig, finns det i Postal 2 trots allt ett val.

Och nu är ännu en gång dags för moralens väktare att sätta kaffet i halsen, för Running with Scissors är i full gång med att utveckla Postal III. Tänkt att släppas till Xbox 360 och PC senare i år, med en Playstation 3-konvertering på gång, så ser det ut som att uppföljaren till ett av världens mest bespottade spel kommer att kunna få ännu fler människor att



**KISSE** Ett inslag i Postal 2 var att man kunde använda katter som ljuddämpare till allehanda vapen. I Postal III verkar djuren göra comeback på allehanda underliga vis...



### FAKTA

#### BREV PÅ POSTEN

Det första Postal-spelet släpptes redan 1997 och utspelade sig i en isometrisk 2D-värld. Precis som i de senare spelen var det extremt våldsamt, men saknade helt handling. Uppföljaren Postal 2 släpptes 2003, innehöll en handling och otippat nog barnstjärnan Gary Coleman, och har följts upp av en rad expansionspaket och patchar. Spelen har inte helt otippat även blivit film, regisserad av den tyska galningen Uwe Boll.

gå i taket än förra gången. Den här gången har spelmakarna dumpat Unreal-motorn för Valves Source-motor och satsat en hel del pengar på att använda motion capture för att få in Playboy-

## Att de gamla spelen är värdelösa är vi alla rörande överens om...

brudar och filmstjärnor i spelet. Vilken roll de kommer att spela är ännu inte avslöjat, men vissa kalla kårar finner sig när jag tänker på det för länge.

De få skärmdumpar som Running with Scissors skickat ut ser förvisso ganska stela ut, karaktärsdesignen och omgivningarna är väl inte allt för spännande, men de har en hel del tid kvar på sig att slipa på spelets utseende – även om det kanske inte är deras största fokus, eller

det som kommer att vara den stora behållningen med spelet när det väl släpps.

Frågan är om Postal III faktiskt kommer att ha någon form av behållning. Om det kommer att bli skoj. Om vi nu kommer överens om att Postal 2 faktiskt hade, någonstans, ett kulturellt värde så undrar jag om det konceptet faktiskt kommer att gå hem den här gången också. Jag undrar även om det rent spelmässiga kommer att finnas på plats.

Vince Desi är, oavsett, lika kaxig som han alltid har varit och på många sätt utmanar nästa del i Postal-sagan censuren. Senare i år får vi se hur det går. Tills dess får ni ta väl hand om era katter.

**Perter Mårtensson**

### TERMOMETER

GAMEREACTOR FÖRHÅNSANALYSERAR



Orkar vi verkligen med ett Postal-spel till? Vi tvivlar... även om Postal III inte ser helt värdelöst ut

### Premiär OKT



#### Hem, ljuva hem...

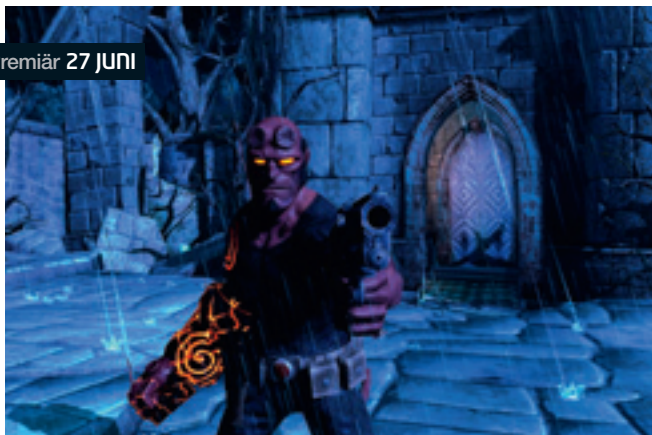
The Postal Dude har i det tredje spelet flyttat från sin gamla hemstad Paradise och bosatt sig i Catharsis. Dock ser inte hans nya hem speciellt mycket trevligare ut än hans gamla.

KOMMER TILL  
**PC**  
WINDOWS XP/VISTA

# Mörkröd seriebest

Den djävulusiskt hårda Hellboy återvänder i ett maxat actionspel lagom till premiären av nya filmen...

Premiär 27 JUNI



## HELLBOY: SCIENCE OF EVIL

Plattform PSP/PS2/PS3/360/WII Utvecklare KROME Utgivare KODAMI Speltyp ACTION

Nya Hellboy-filmerna är på väg. Vad innebär då det här för oss spelare? Jo, inte helt oväntat blir det obligatoriska licensliret ett ganska rättframt actionspel där man slår sig fram genom horder av fiender. Jämförelsen med Hulken fortsätter eftersom helvetesgrabben kan radera omgivningen för att skapa sig användbara vapen. Det går även att spela co-op där spelare två kan använda någon av medhjälparna Abe Sapien eller Liz Sherman, som har helt andra förmågor.

Hellboy har varit under utveckling ett bra tag och både den ursprungliga skaparen Mike Mignola och Guillermo del Toro, är inblandade

för att få till en riktigt bra handling. Det är lovande. Mindre lovande är att utvecklarna är Krome Studios, vars största bedrift hittills är Ty the Tasmanian Tiger, och det faktum att spelet kommer till både PSP och de båda HD-formaten vilket knappast tyder på någon kreativ nästgenerationsdesign.

Grafiken är också, minst sagt, riktigt tafflig och det märks att Krome främst riktat in sig på Playstation 2 och Wii. Hur som helst dröjer det inte länge förrän vi får se om Hellboy är något att hänga i midsommarstången.

**Mikael Sundberg**

### TERMOMETER

GAMEREACTOR FÖRHÅNSANALYSERAR



Vi hoppas på en glad överraskning men har redan berett oss på ett ihåligt licensfiasko...

**INTE STILRENT** Med tanke på ursprungsmaterialet hade man kunnat vänta sig en mörk celshadad stil, men istället har Krome Studios valt en design någonstans mellan serien och filmen.





# STARCRRAFT 2

Plattform **PC** Utvecklare **BLIZZARD** Utgivare **BLIZZARD** Speltyp **STRATEGI** Premiär **NOVEMBER**

För tio år sedan revolutionerade Blizzard genren, nu återvänder de till yttre rymden för att än en gång visa alla var skåpet egentligen ska stå. Bengt Lemne åkte dit för att testspela Starcraft II.

**F**yra år av tystnad. Fyra år av återuppbyggnad. Fyra år av förändring. När vi senast besökte Starcraft-universumet i Brood War hade Kerrigan och hennes Zerg-horder kontrollen över Koprulu-sektorn, men hon drog sig tillbaka till Char och sedan dess har det varit tyst. Terran har slickat sina sår och hjälten Jim Raynor har blivit utstött och hans handlingar har marginaliserats av media. Han är mer sargad, argare och smutsigare än tidigare vilket illustrerar Blizzards vilja att särskilja Starcraft från det överdrivna och färgglada Warcraft-universumet.

Starcraft II är mörkt, smutsigt och hårt utan att för den sakens skull frångå Blizzards grundläggande designfilosofi. De från sin hemplanet fördrivna Protoss försöker ena sina splittrade grupperingar och organisera en sista

desperat offensiv. Och vad har hänt med de planer Samir Duran hade för en hybridras av Zerg och Protoss? Eller står vi inför den mystiska Xel'Naga-rasens återkomst?

När du läser det här har det gått nästan exakt tio år i vår värld sedan Blizzard revolutionerade realtidsstrategigenren med Starcraft. Tio långa år där genren mestadels stått stilla för att med jämna mellanrum ta några små steg framåt. Men trots att det varit tyst om Starcraft sedan expansionen Brood Wars släpptes så har spelet fortsatt varit mycket populärt. Så varför har uppföljaren dröjt så länge?

- Efter att vi i Starcraft-teamet slutfört arbetet med originalet gick vi vidare till att arbeta med Warcraft III och expansionen Frozen Throne. Sedan dess har vi hjälpt till

**GRAFIKSNACH** Starcraft II har baserats på en helt ny, skräddarsydd grafikteknologi som Blizzard utvecklat själva. Utlovas gör smaskiga miljöer, helläckra effekter och en hel del DirectX10-exklusiv grafikgodis.



med World of Warcraft, säger Samwise Didier, art director för Starcraft II.

Teamet har jobbat för fullt med Starcraft II sedan drygt två år tillbaka och spelet använder sig av en helt ny spelmotor för att realisera ett av tidernas mest efterlängtrade strategispel. Och Blizzard lämnar ingenting åt slumpen. Spelet släpps när det är färdigt och fram till dess kommer teamet att testa sig igenom alla idéer de har, balansera om, förändra enheter, slå ihop och kombinera enheter, skrota enheter, skapa

## ”Starcraft är ett spel där du alltid vill göra fem olika saker, men bara har tid för två”

nya enheter ända tills de känner sig nöjda.

- Starcraft är ett spel där du alltid vill göra fem olika saker, men bara har tid för två. Vår designfilosofi kan förklaras med den nya Zerg-enheten roach, som egentligen bara har en speciell funktion nämligen att de återgenererar hälsa väldigt snabbt. De är enkla för vem som helst att använda, men en skicklig spelare kan få ut kanske två, tre gånger så mycket nytta av

dem genom att gräva ned dem innan de dör så de återfår sin hälsa, säger Dustin Browder, lead designer för Starcraft II.

Sedan utannonseringen i Sydkorea i maj förra året har Blizzard visat upp Terran och Protoss, men det är först nu de visar upp den tredje fraktionen Zerg, som genomgått de största förändringarna sedan det första spelet. Faktum är att åtta av femton Zerg-enheter är nya när vi testar spelet i Blizzards nybyggda kontorslokaler i Irvine strax söder om Los

Angeles.

Med Starcraft visade Blizzard att det går att skapa tre fraktioner som är fundamentalt olika i sina spelsätt och ändå skapa fantastisk spelbalans. Trots att det borde varit dödén för spel med ”spegelarméer” har konkurrenterna haft det svårt att skapa så varierade och intressanta raser i senare strategispel och i Starcraft II hoppas Blizzard ta variationen ett

## STARCRAFT

Blizzard förändrade realtidsstrategigenren



Starcraft släpptes till PC (och Macintosh, som alla Blizzards spel) i april 1998 och introducerade de tre raserna Terran (människor), samt de av den uråldriga Xel’Nagarsen upptäckta och framavlade Protoss och de slemmigt effektiva och svårspelade Zerg. De tre

olika raserna bjöd inte bara på visuella helt skilda spelupplevelser utan skiljde sig även markant åt rent spelmekaniskt. I november samma år släpptes expansionen Brood War, vars handling följde direkt på händelserna i Starcraft.

Spelet har gett upphov till ett flertal publicerade böcker, ett brädspel, actionfigurer och ett rollspel (papper och penna). I Sydkorea finns det exempelvis en lärobok i ekonomi (Starconomics) med Starcraft-tema. Chefredaktör Hegevall som är 109 år gammal (tror vi) recenserade Starcraft samma månad som det släpptes, och delade då ut betyget 10/10 för tredje gången i sin uråldriga karriär som skribent.



**BEL'SHIR** En av de nya platserna i Starcraft II är djungelplaneten Bel'Shir. Den här banan heter Kulas Ravine och stödjer upp till fyra spelare. Nyckeln till att kontrollera kartan är att hålla de observationstorn som återfinns centralt och på så sätt hålla koll på motståndarna. Information är makt.



## MER KOMPLEXITET

Blizzard har å ena sidan ansträngt sig för att göra spelet mer lättillgängligt, du kan exempelvis numera markera precis hur många enheter åt gången som helst, medan man även lagt till mer komplexitet för att tillfredsställa de inbitna Starcraft-spelarna.

**UTANNONSERAT** När Blizzard utannonserade Starcraft II i Soul, Korea i maj ifjol var Gamereactors Mikael Sundberg på plats för att bevittna hela jippon. Förutom Starcraft II tippade många på att utannonseringen skulle inkludera ett "World of Starcraft", något som Blizzard snabbt förnekade...

steg längre. Redan efter några matcher är det tydligt att Blizzard bevarat grunderna. Striderna avverkas i rasande takt och speciellt lagmatcherna avgörs ofta redan i den första rushen. Kan det ena laget koordinera en snabb attack och slå ut en av motståndarna är matchen så gott som över. Är man ovan och spenderar alltför mycket tid och resurser på överflödigt basbyggande får man snart stirra på statistikskärmens bistra sanningar.

Det kan tyckas lite bakåtsträvande att Blizzard inte väljer att utöka Starcraft-universumet med ytterligare en ras när vi fått vänta tio år på uppföljaren, men det fanns en förklaring till varför Blizzard valde att inte gå vidare med de tidiga planer man hade för en fjärde ras.

- Vi hade så många nya idéer för de gamla raserna att vi hellre fokuserade på att realisera

## "Kan det ena laget koordinera en snabb attack och slå ut en av motståndarna är matchen över"

dessa än att låta de gamla vara ungefär som förut och skapa en helt ny ras, förklarar Samwise Didier.

Protoss är precis som tidigare den kanske mest krävande rasen att behärska fullt ut. Det tar lite tid att bygga upp sin bas och pylonerna gör basen sårbar. En viktig nyhet är därför att man kan flytta runt sina faskanoner inom basen vilket gör att en skicklig spelare genom att behärska dessa kan orkestrera ett mycket starkt försvar.

En enhet som Blizzard tidigt visade upp är moderskeppet, den kan beskrivas som en superenhet med flera vansinnigt kraftfulla attacker. Cracker-attacken sänder en kraftfull energistråle direkt nedför skeppet som varar i 15 sekunder och dödar allt i sin väg. Dessutom kan moderskeppet skapa ett svart hål som suger åt sig och slukar alla enheter i närheten eller en så kallad tidsbomb som skapar en tidsbubbla där fiendens attacker försvagas och hastighet begränsas.



## STARCRAFT GHOST

Novas lovande äventyr såg aldrig dagens ljus

För snart sex år sedan utannonserade Blizzard Starcraft Ghost till Gamecube, Playstation 2 och Xbox. Spelet kretsade kring Ghost-enheten Novas äventyr fyra år efter händelserna i Starcraft: Brood War. I juli 2004 ändrade projektet riktning när Blizzard valde att låta Swingin' Ape Studios ta över utvecklingen och föra spelet i en mer actionorienterad riktning. I mars 2006 bekräftade Blizzard att projektet lagts ned. I ett samtal med Samwise Didier, art director för Starcraft II fick Gamereactor reda på att det mycket väl kommer att kunna vara så att delar av handlingen eller koncept som Blizzard utforskade i Starcraft Ghost kommer att dyka upp i Starcraft II. Så kanske kommer vi snart få stöta på Nova trots allt?



## THE GAME IS DONE - WHEN IT IS DONE!

Tack vare Blizzards framgångar har de skapat sig en position där de inte behöver känna någon press att släppa ett spel innan de känner sig nöjda och blir inte spelet allt som de hoppats så tvekar de inte att lägga ned utvecklingen som de gjort med Warcraft Adventures och Starcraft: Ghost.

**NON-LINEAR** Till skillnad från gamla strategi-spel från Blizzard kommer kampanj-läget i Starcraft II att vara icke-linjärt. Den försupne krigskungen Jim Raynor kommer i Starcraft II att kunna välja och vraka mellan en mängd uppdrag, för att på så sätt snabbt tjäna ihop pengar.



En stor nyhet för Terran är möjligheten att flytta runt byggnaderna i basen. Det låter kanske inte så spännande, men den ökade flexibiliteten är verkligen välkommen. Ett annat litet val som kan tyckas obetydligt är huruvida man väljer att koppla en reaktor eller ett techlabb till barackerna. Det förstnämnda alternativet innebär dubbel produktionskapacitet i baracken, medan det senare tillåter utbildning av mer avancerade enheter. En av de kraftfullaste nya enheterna som Terrans har är den stora mech-besten Thor, som har en intressant funktion då de kan repareras om de är satta ur funktion.

Men den ras som det hänt mest med och som kändes mest spännande var Zerg. Sedan Kerrigan drog tillbaka sina styrkor till Char har den Alien-liknande rasen utvecklats och förändrats. Precis som i Starcraft muteras alla Zerg-enheter och i sin tur byggnader från nästet. Den största förändringen är dock att du inte längre muterar fram basförsvaret, istället är det den helt omgjorda drottningen som bygger upp detta hos

**”Starcraft II känns redan i detta tidiga skede mycket polerat och vansinnigt varierat..”**

Zerg. Du kan enbart ha en drottning åt gången och hon kan uppgraderas i tre steg och begåvas då inte bara med mer liv utan får även nya förmågor. Till en början kan hon utöka creep-området, bygga shriekers som utökar

attackradien för små och för fienden irriterande försvarskanoner. I sin nästa form kan hon regenerera hälsan för byggnader och förvandla byggnader till temporära försvarstorn. En skicklig spelare kan få ut massor av drottningen när hans bas attackeras. Under en spelomgång då jag spelade mot en datormotståndare valde jag att med hjälp av drottningen avancera min bas och mitt basförsvaret sakta men säkert tränga in motståndaren samtidigt som smart placerade

kluster med syrasprutande äggklumpar hindrade fiendens försök att penetrera mitt försvar. En framgångsrik taktik som ledde till att min bas täckte halva kartan när jag slutligen skickade en trupp ultralisker för att radera fiendebasen.

## STARCRAFT2 VS RED ALERT 3

### Giganternas strategikamp senare i vinter

Om Blizzard hinner färdigställa Starcraft II innan årets slut blir det något av giganternas kamp mellan dem och Command & Conquer: Red Alert 3. Precis som i fallet Starcraft är den nya uppföljaren i Red Alert-universumet extremt efterlängtat. Även om det har kommit en rad olika starka utmanare genom åren, så måste den huvudsakliga realtidsstrategikampen stå mellan Blizzard och resterna av Westwood Studios. Vem som vinner denna kamp återstår att se, men det vore dumdristigt att inte satsa sina pengar på Blizzard...



Blizzard har också lagt mer fokus på Zerg-förmågan att infektera fienden den här gången. Dels har vi den spännande flygande enheten corruptors som istället för att skjuta fienden i sank vänder den till din sida. Fiendeskeppen kommer att attackera sina forna vänner när de har vänts.

Under två dagar hos Blizzard satt jag och spelade fyra banor, Burning Rift på Char, Scrap Yard på Braxis Alpha, Kulas Ravine på Bel'Shir och Quick Sand på Mar Sara, om och om igen. Trots att fingrarna värkte hade jag gärna suttit kvar där ännu. Starcraft II känns redan i detta tidiga skede mycket polerat och vansinnigt varierat. Blizzard försäkrade dock att mycket jobb återstår och att det fortfarande kan bli förändringar, men förhoppningsvis hinner de bli färdiga med Starcraft II innan året är slut.

**\_Bengt Lemne**

# Är du spelfantast?

**Då är den här boken ett måste!**

Guinness World Records Gamer's Edition är fylld med allt du behöver veta om spel.

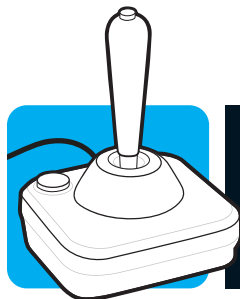
Alla tänkbara och otänkbara rekord, de coolaste animationerna, den fräckaste grafiken och de häftigaste ljudeffekterna – allt läser du om i den här boken.

Vi har också intervjuat spelutvecklare om framtidens spel. Dessutom delar de bästa spelarna med sig av sina tips och tricks. Det här är kort sagt en bok du bara inte får missa om du gillar spel.

**EN UNIK KOD  
TILL GWR:S  
SPECIALDESIGNADE  
MOBILSPEL  
INGÅR!**



# REKORDEN



## LITA PÅ VÅRA OMDÖMEN

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

## OBEROENDE, RÄTTVISA SPELTESTER

Läs över 1400 recensioner: [www.gamereactor.se](http://www.gamereactor.se)



MÅNADENS GLADASTE

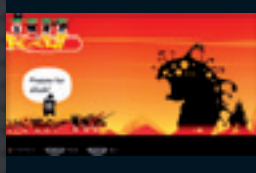
# MARIO KART Wii

Wario tuktar en minimal minicross medan Mario gör sitt bästa för att inte gasa sönder sin tjusiga mustasch...



## GAMEREACTOR #55

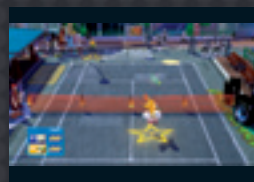
Är du lika liten och seg som som redaktionens egen hustomte Bengt Lemne? Då har du säkert glömt förra månadens betyg:



Patapon	PSP	9/10
Unreal Tournament II	PS3	8/10
Bully: Scholarship Edition	Wii/Xbox 360	7/10
Fire Emblem	Wii	7/10
Lost Planet	PS3	7/10



Dark Sector	PS3/Xbox 360	6/10
FIFA Street 3	PS3/Xbox 360	6/10
Medal of Honor: Heroes 2	Wii	6/10
Sonic Riders: Zero Gravity	PS2/Wii	6/10
House of the Dead 2 & 3	Wii	5/10



Sega Superstars Tennis	PS2/PS3/Wii/Xbox 360	5/10
History Channel: Battle for the Pacific	PC/PS3/Xbox 360	4/10
Lost	PC/PS3/Xbox 360	4/10
Turning Point	PC/PS3/Xbox 360	3/10

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

[WWW.GAMEREACTOR.SE](http://WWW.GAMEREACTOR.SE) Vill du gräva ned dig i Sveriges djupaste och bästa recensionsarkiv med över 1400 recensioner? [www.gamereactor.se](http://www.gamereactor.se)



# CONDEMNED 2

Monolith bryter mot det ena osmakliga tabut efter det andra i uppföljaren till Condemned...

Plattform **PLAYSTATION 3/XBOX 360** Utvecklare **MONOLITH SOFTWARE** Utgivare **SEGA** Premiär **UTE NU** Antal spelare **1-8** Testad Version **XBOX 360 (PAL)** Rek. Ålder **18**

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



#### USCH OCH FY!

Ät skit och dö. Är det trevligt? Är det verkligen särskilt trevligt att hälsa Ethan välkommen till slummen genom att tipsa honom om att äta bajs?



#### FAKTA

#### MULTISKRÄCK

I Condemned 2 finns det ett helt nytt multiplayer-läge. Förutom den vanliga uppsättningen av dödsmatcher finns även Bum Rush där man som SCU-agent ska försöka överleva en grupp rasande hemlösa som gör allt för att döda en. Dessutom finns Crime Scenes där man ska försöka klara upp brott medan ilska hemlösa försvarar det hela.

#### TIPS

#### SPELA ÄVEN

**F.E.A.R. 8/10**  
**PC/PS3/XBOX 360**  
Actionskräckis från Monolith som stundtals kan vara riktigt, riktigt rysligt...

**E**fter Condemned: Criminal Origins har FBI-agenten Ethan Thomas förfallit. Han lever idag som hemlös suput på suspekta bakgator, lortig, bitter och trött på livet. Att säga att allt är frid och fröjd för Ethan vore med andra ord att bända på sanningen, men det är ju som bekant så att inget är så dåligt att det inte kan bli jävligare. Plötsligt dyker Van Horn upp igen, svårt sargad och en läskig katt och råttalek tar sin början. Vem vill Van Horn något illa och vad är egentligen Ethans roll i det hela?

Från det att man tar sina första stapplande steg i Condemned 2 står det klart att allt som gjorde föregångaren så bra är kvar. Vi snackar om ett oerhört mörkt äventyr bland destruktiva och aggressiva människospillror vars liv helt tappat sin mening. I dessa farliga miljöer är det oerhört viktigt att alltid vara beväpnad och precis vad som helst får duga. Slit ett järnrör från väggarna, bryt av ett stolsben eller ta en protes från en skylddokka. Allt du ser kan användas för att döda, en egenskap du kommer att lära dig att värdera.

Precis som i föregångaren finns det skjutvapen, vilka dock mestadels används till att slåss med. Man hittar exempelvis ett hageelgevär med tre skott i, mer får man inte



**MASHERA MERA** De ursinniga fienderna i Condemned 2 är ofta maskerade. Halsdukar, grismasker och galna clownar, du kommer att stöta på det mesta på din väg genom Monoliths läbbiga uppföljare.

och när ammunitionen tryter får man istället drämma den i huvudet på fienden om man ska komma någon vart. Tiden som alkoholiserad utelligare har även satt sina spår och Ethan Thomas lider av svår abstinens. Att skjuta utan att ha tagit en sup först är att slösa ammunition.

Dessutom har man såklart fått en hel hög nya tricks att ta till. Till exempel finns nu flera

blodiga avslutningar som får Mortal Kombat att framstå som något av det mest fredliga man kan pyssla med. Att trycka sönder någons hjärna genom att skoningslöst köra tummarna genom ögonen under vilda vrål och blodsprut är exempelvis inga som helst konstigheter i Condemned 2.

Smaklöst deluxe, alltså, men faktum är att allt detta överdrivna våld klär det ultrasvarta

**MÖRDA ETT MONSTER!** Utöver den vanliga ensemblen av hemlösa och missbrukare, finns det i Condemned 2 även mer monsterliknande varelser. Man stöter bland annat på figurer som bor i puppor i taket och andra typer som tycks vara gjorda av tjära.



**SVART EFTERMIDDAG**  
Det är svart, ibland till och med lite för svart så man missar var man ska ta vägen. För det mesta är det ytterst stämningfullt, men ibland blir det för mycket av det goda.

BENGT?

**BAKGRUND** Till skillnad från i Condemned så vet Ethan Thomas om sin mörka hemlighet. Han behöver inte rota i sin bakgrund. Därför är Ethan mer självsäker och löser saker på sitt eget sätt snarare än att följa ledtrådar denna gång.

detaljer. Men spänningen är hela tiden på topp och Monolith använder klassiska rysarknep på bästa tänkbara sätt. Det är obehagliga ljud, ångestframkallande ensamhet, smuts, blod, lort, ilska, skuggor och såklart brutala chockeffekter. Stundtals är det nästan så att man inte vill gå vidare utan går och kör en bulle i mikron och tar ett glas saft i sitt trygga och väl upplysta kök för att lugna nerverna lite. Det finns inget parti där man kan ta de lugnt utan man vet att bakom varje hörn finns risken att något kommer att få din puls att explodera.

Condemned 2 är precis lika rysligt som sin föregångare och spelmässigt sett till och med bättre. Slagsmålen fungerar exempelvis betydligt smidigare, storyn känns mer logisk och antalet stela mellansekvenser hålls på ett minimum. Condemned 2 är en skräckupplevelse som jag egentligen inte kan rekommendera till någon som inte välkomnar en hjärtinfarkt. Det får mig att sova dåligt, svettas, darra och må allmänt dåligt... Och jag gillar det.

**\_Jonas Mäki**

**BETYG 9/10**

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

**RYSLIGT BRA RYSARE**

- Skrämmande, bra stridsystem, grym story, bra spelkontroll
- Taffligt onlinestöd...

**RENT TEKNISKT** Grafiskt hade man kunnat förvänta sig mer av Condemned 2. Det är dock fortfarande väldigt snyggt men saknar den där riktiga wow-känslan.

Condemned 2 som en passande klänning. Känslan av total ondska infinner sig direkt och lämnar mig inte förrän spelet är slut.

Det är betydligt större variation på miljöerna i Condemned 2 än sist. Nu vistas man ofta utomhus på bakgator med en pampig stads-siluett i bakgrunden, ute på vägar och i mer moderna omgivningar. Monolith tar varsamt hand om respektive miljö och nyttjar dem fullt ut för att få dig att bli rejält skrämmd. Dessutom är pusslen fler och smartare denna gång och känns hela tiden fullt logiska.

Personligen kan jag känna att svärtan i Condemned 2 stundtals nästan blir för mycket. Spelet är så mörkt ondskefullt och min fick-lampa är svag... så oerhört svag. Stämningfullt, absolut, men också något som gör att det ibland blir svårt att veta vart man ska när allt är så mörkt att det blir knöligt att urskilja



**FAKTA**

**BUMFIGHTS AB**

Slagsmålen är kraftigt uppgraderade i Condemned 2 och det finns över 40 avslutande attacker med vilka man så plågsamt som möjligt dödar sin motståndare. Dessutom går det att nyttja omgivningarna för att döda en motståndare, kanske bryta nacken med en stäldörr eller krossa ansiktet mot en glasbit.

## MEGASKRÄCKEN

En skräckslagen Jonas berättar...



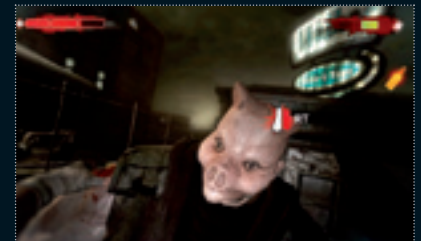
### BROTTSPLATSER

Visst fanns det lik även i det första Condemned, men här måste man verkligen utforska varje brottsplats. Studera de döda kropparna ingående, lägg märke till de små detaljerna och även lägga samman ett och ett för att få en bra bild av vad som förorsakat dödsfallet.



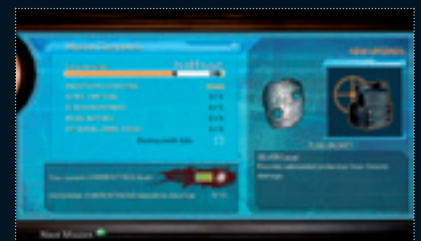
### TA SIG EN SUP

Ett helt år som försupen uteliggare har satt sina spår. Utan alkohol drömmer Ethan mardrömmar och får svar abstinens. I det skicket skulle Ethan inte ens kunna pricka en garderob inifrån. Genom att ta en rejäl sup lugnar han dock ned sig och får ett betydligt stadigare sikte.



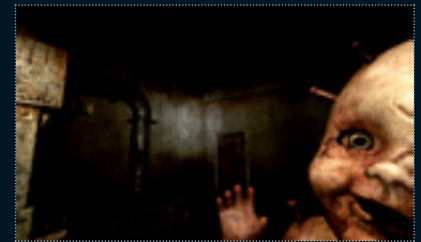
### SMISKA ETT SVIN

Stridsystemet är ordentligt utvecklat med slagkombinationer och andra finesser. På det sättet belönas man för att lära sig slå ordentligt istället för att bara köra med rallarsvingar. Klarar man uppdraget med bravur belönas man dessutom med exempelvis ett knogjäm.



### DIN UTRUSTNING

Man har fyra sorters elektriska hjälpmedel till sitt förfogande vid brottsplatsundersökningar. En UV-lampa för att kunna se och följa blodspår, en GPS och en digitalkamera. Dessutom har man ett fjärde föremål som ger ledtrådar om döda objekt, vilka ger belöningar i form av Achievements.



### DOCKA SOM VAPEN

Nästan allt man ser går att använda som tillhygge i Condemned 2. Det inkluderar allt från kryckor till tegelstenar och toalettsitsar. Det kanske märkligaste är dock dessa exploderande dockor som stirrar olustigt på dig, jollrandes som ett barn och vilt gestikulerande med armarna.



# VIKING: BATTLE FOR ASGARD

Underhållande bredbent och yxbeväpnad vikingaction förlagd till våra nordliga breddgrader

Plattform PS3/XBOX 360 Utvecklare CREATIVE ASSEMBLY Utgivare SEGA Premiär UTE NU Antal spelare 1 Testad Version X360 (PAL) / PS3 (PAL) Rek. Ålder 18



**TJÄNA GULDSLANT**  
Liksom i Oblivion kan man hitta mindre uppdrag som att krögaren i Skarins hemby har beställt mjöd, vilket därefter kommit på avvägar. Bara att låta världsräddandet vänta för lite sköna guldsantar i belöning.

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

**F**lättat skägg, enorma yxor, kopiösa mängder skummande mjöd och hornförsedda hjälmar. Historikern i mig imponeras inte av Viking: Battle for Asgard, vilket lyckligtvis gamern i mig gör desto mer. För det här är en bitvis riktigt underhållande actionfest som innehåller precis alla vikingafloskler man kan tänka sig, utan att det någonsin känns ens det minsta töntigt. Bara hårt. Blodigt. Lortigt. Och manligt.

Viking: Battle for Asgard kretsar kring självaste asarna som fått stora problem sedan dödsrikets gudinna Hel, Lokes dotter, hotat att frammana ragnarök och ta över Midgård. Freja har därför valt ut dig, vikingen Skarin, att hjälpa asagudarna att övervinna det kommande hotet som annars kommer att bli slutet för hela världen, för gott.

Att tampas med gudinnans Hels arméer är dock lättare sagt än gjort och innan man kan göra några direkta framsteg måste man samla ihop skägglurkar till vikingar för de viktiga slagen. Hel har tagit hela byar, slott och enstaka grupper av krigare till fånga och varje gång du befriar sådana ansluter de sig till dina led av tacksamhet.

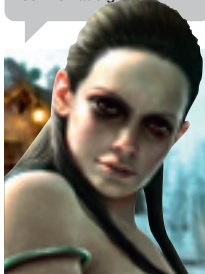
I Viking: Battle for Asgard får du relativt fritt göra allt i ditt eget tempo och utforskande belönas ordentligt med både guld och fler

**TIPS**

**SPELA ISTÄLLET**

Overlord 8/10  
PC/XBOX 360

Spännande fantasyäventyr fyllt till bredden av illfula och korkade gremlins...



**FAKTA**

**HELVETETS HEL**

När Oden fick höra talas om Lokes barn placerade han dem så långt bort från allt som möjligt. Hel förpassades till dödsriket där hon blev dess härskarinna. I Battle for Asgard har hon samlat på sig en armé av återuppväckta krigare och är på väg mot Asgard för att släppa loss Fenrisulven och inleda ragnarök som kommer att leda till alltings undergång. Något som får kärlekens gudinna Freja att gå till motangrepp.



**KROSSA OCH SNACKA** Du kommer göra betydligt mer än att bara slåss (med dina enorma yxor) i Viking: Battle for Asgard som att prata med folk i byar, lyssna på skvallar, handla föremål och tilldelas nya uppdrag.

krigare. Den mest klockrena jämförelsen är väl kanske klassikern Rune för er som minns, men jag får även små vibbar av Elder Scrolls IV: Oblivion när jag springer omkring fritt, hittar grottor, stöter på fiender och utforskar ruiner eller bara utför småuppdrag som att leta borttappade föremål. Undan för undan blir jag också rikare och kan skaffa mer och värre utrustning bland smeder och köpmän.

Den som hade väntat sig ett rasande actionäventyr i samma anda som Ninety-Nine

Nights eller Conan är ganska fel ute. Viking: Battle for Asgard är djupare och mer varierat än så. Vilket inte alls är samma sak som att det är actionfattigt. Onej. Det finns inga uppdrag som inte inkluderar ett enormt köttande med enorma yxor och väl tilltagna bredsward. Överallt smyger Hels legionärer omkring och de kommer i mängder av olika utföranden. Alltifrån kanonmat till topptränande lönnmördare och enorma vaktbestar.

Och det är här Viking: Battle for Asgards



**GRÖNA MÅTAREN.**  
Den gröna mätaren anger hur mycket energi man har kvar medan den röda indikerar när man kan avfyra brutala superattacker med hjälp av heliga runor.

**FÖRMÖRKELSE** Områden ockuperade av Hels odöda arméer är så onda att solens strålar inte lyser upp alls.

svagheter visar sig. För lika lyckat som egentligen allt annat än slagsmålen är, är själva slagsmålen mediokra. Animationerna är styltliga och tillåter ingen vidare finess och några avancerade combos är bara att glömma. Visst lär man sig undan för undan nya attacker och visst finns det möjlighet att åkalla högre makter, men striderna blir aldrig mer finessrika än slentrianmäsigt hamrande på A-knappen.

Mediokert är dock inte samma sak som dåligt och till en början kan man om inte annat gotta sig åt den enorma mängd vikingaväld det bjuds på i Viking: Battle for Asgard. Här snackar vi inte några mjåkiga hugg eller avkapade huvuden, utan Skarin är en stadig bit med massor av skägg som istället klyver sina motståndare på mitten. Minst. Blodet yr under striderna som minus den styltliga spelkontrollen



**FAKTA**

**VIKINGA-ONANI**

Viking: Battle for Asgard innehåller så gott som alla vikingafloskler som överhuvudtaget existerar, minus de behormade hjälmarna. Däremot har man varit väldigt trogna den nordiska mytologin och allt från gudar till platser är korrekta till alla historieintresserades stora glädje.

ändå ser riktigt läckra ut visuellt med bra tyngd i alla träffar.

Dessutom vill jag absolut nämna de stora striderna när man tar med sig sina insamlade krigare för jätteangrepp på Hels truppers fort. Vi snackar enorma bjässestridigheter där du kommer med hundra män och möter lika många. Du behöver heller aldrig tala om för dina krigare vad de ska göra utan de sköter sig själva med bravur. Har du utforskat och samlat på dig många mannar kommer du få en enklare strid medan färre gör att du får kämpa hårdare.

Viking: Battle for Asgard är riktigt engagerande och precis så varierat att man aldrig någonsin tröttnar på det, ser förbi dess brister och rycks med i de maffiga striderna som sprutar av testosteron på ett sätt jag tidigare bara sett i Gears of War. Lägg till det riktigt imponerande grafik och en hyfsat stor spelvärld med massor av saker att göra i och du har ett riktigt skapligt alternativ för alla som saknat ett bra tredjepersonsactions spel sedan Devil May Cry 4 släpptes.

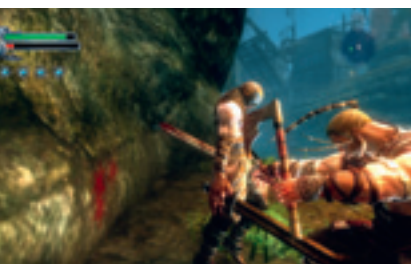
\_Jonas Mäki

**REYGE 7/10**

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

**BREDBENT ACTION!**

- Varierat, riktigt snyggt, enorma strider, brutala strider
- För simpelt stridssystem, bitvis lite väl opolerat



**SLASHGT SPEL.** Som sig bör i ett spel om barbarer är det oerhört våldsamt och motsvarar väl sin 18-årsgräns. Här huggar man inte bara ned folk, utan klyver dem så torsos flyger i luften medan huvuden studsar som bouleklot och kapade armar dräller överallt.

**MER ÄN BLOD...**  
Viking är oväntat mångfacetterat



**SAMLAS I GRUPP**

När du fått tillräckligt många män samt även hittat viktiga relikker kan du göra enorma räder mot fiendens tillhåll för att slå ut dem. Då samlas din armé framför fiendens portar för att på ditt kommando störta fram under vilda vrål och hugga hundratals fiender till köttig konfetti.



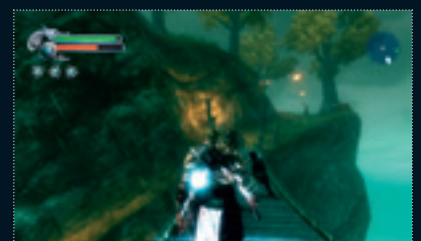
**LÄCKER DESIGN**

Creative Assemblys Midgård är en ljuvlig plats. Längs kusterna drar stora vågor fram och vrak av drakhuvudprydda vikingaskepp kröner strandkanterna. Skogarna är täta och lumliga, marken ordentligt kuperad och i horisonten skymtar man ofta enkla väderkvarnar, stora träpalissader och liknande som sätter an en troisk stämning.



**TOKPEPPRA B-KNAPPEN**

Av och till hittar man båda gömda skattkistor, tillfångatagna och fastbundna krigare och även teleporteringsstenar. För att aktivera allt sådant krävs att man hamrar på B-knappen för allt vad tygen håller.



**UTFORSKA NYA STÄLLEN**

Undan för undan växer det spelbara område man har tillgång från i början med nya ytor. En del områden läser man upp genom att springa under långa gruvgångar och andra genom att hitta gömda broar. Ofta är de ytterst välbevakade och kräver våldsamt svärdviftande...



**OBLIVION-KARTA**

Precis som i Elder Scrolls IV: Oblivion finns en stor världskarta som fylls på med nya städer och hemliga grottor allt eftersom. För snabbare transporter finns heliga stenar utplacerade och för varje sådan man hittar kan man blixtnasbtt teleportera sig fram och tillbaka över kartan, vilket tar bort tristessen med långa resor till fots.



# MARIO KART WII

Mario Kart brakar loss på Wii och nu når sköldpaddsskalen runt hela jordklotet...

Plattform **Wii** Utvecklare **NINTENDO** Utgivare **NINTENDO** Premiär **11 APRIL** Antal spelare **1-4** Testad Version **PAL** Rek. Ålder **3**



**TIME 00:15:05**  
**LAP 2/3**

**LITEN MOTORCYKEL**  
Motorcyklarna är en nyhet för Mario Kart. Dessa bågar har speciella köregenskaper och kan dessutom få en boost genom en stunds åkande på bakhjulet.



**7th**

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

**S**amma gamla Mario Kart, tänker jag. Vilket förstås inte bara är något negativt. Ett nytt och fräscht Mario Kart, tänker jag en stund senare. Mycket positivt! När Mario Kart hittar till Nintendo Wii har det med sig en handfull mindre nyheter och en stor dito, som lyfter hela spelet avsevärt. Vad den stora nyheten är? Ja, inte är det plastratten i alla fall.

Det första intrycket av Mario Kart Wii fuckas onekligen upp när jag på mitt första Grand Prix-lopp testar detta vita gimmick-trams, som är inget mer än ett hölje för Wii-fjärren. Utan motstånd och en fast punkt att stöjda sig mot känns rattandet som att simma genom luft och min stackars Yoshi ser ut att vara grovt rattfull. Lyckligtvis går det att spela även med Wii-fjärr tillsammans med nunchuk, en Classic Controller eller en Gamecube-kontroll. Jag föredrar den sistnämnda.

Med en avdammad Gamecube-kontroll kan jag på allvar börja min resa i 150 kubik; i vanlig ordning den enda chansen att få någon som helst utmaning. Jag bränner genom de nya banorna och fastnar för Toad's Factory, en mycket väldesignad bana full av hjälpsamma rullband och smärtsamma industripressar. Kaoset på banan är större än vanligt då två



**FAKTA**

**TURBOSTRATEGI**

Vissa kallar det fusk, andra ser det som en konstakt. "Snaking", att genom konstanta miniturbos rusa fram över raksträckorna, är inte möjligt i Mario Kart Wii. Däremot finns en annan slags miniturbo kvar, som byggs upp genom att sladda hårt åt ett håll utan att vicka på spaken. Om du befarar att detta gör Mario Kart Wii för simpelt kan du andas ut; du måste fortfarande bemästra den nya miniturbon...

**TIPS**

**SPELA ÄVEN**

Mario Kart: Double Dash!!  
**GAMECUBE**  
Rolig och färgsprakande variant på Marios välkända go-kart-mästerskap.



**GOODKÄND GRAFIK** Grafiken i Mario Kart Wii är kanske inte avsevärt skarpare, snyggare eller speciellt mycket bättre än den i Gamecube-spelet Mario Kart: Double Dash, men designen i Mario Kart Wii är åtminstone härligt färgsprakande.

spelare kappkör samtidigt och jag noterar även andra nyheter som motorcyklarna, en bebis-Peach och möjligheten att utföra tricks genom att köra upp på boostbelagda halvrörskanter och vifta lite med Wii-fjärren.

Då eftertexterna rullar efter några timmars spelande har jag haft roligt, men samtidigt är allt väldigt bekant. Mario Kart-serien har definitivt en alltjämt växande brist i sin upprepning och något känns väldigt fel när jag med en Gamecube-kontroll i näven återigen undviker Waluigi Stadiums lerplättar, som bara

är marginellt snyggare än i det fem år gamla Mario Kart: Double Dash. Jag vägrar att se de fyra retro-cuperna som en "schysst bonus" utöver de nya banorna, och Mario Kart Wii tappar poäng med detta nästintill självgoda nostalgi-VM. Att flera nya banor dessutom bygger på gamla idéer, exempelvis Moo Moo Meadows, Bowser's Castle och Rainbow Road, gör inte saken bättre.

Nog gnällt. Raskt vidare till den bästa nyheten, Mario Karts onlineläge. Om Mario Kart Wii låg ett halvt varv efter på grund av mitt



**ONLINEMYS** Mario Kart Wiis onlineläge är en fröjd att ta del av. Här finns röjiga matcher att hoppa in i och spökdata från hela världen att utmana.



**SLADDA SOM EN TOK**  
Kurvtagning är en konst. För att få röda lågor och en perfekt boost gäller det att göra en så fet bredsladd som möjligt, utan att hamna i ruffen förstås.

**TRICKSTYLE** Att göra våghalsiga trick i luftensar inte bara coolt ut, utan ger dig också en boost när du landar.

kunna nå topp tio-listan för Worldwide. Någon timme senare sitter jag desillusionerad i spelfältöjlen och förbannar såväl Pokeys som hybris. Men någon dag passerar och plötsligt har jag kört näst snabbast i Europa och jag är tia på världsrangingen. Tävlingsmänniskan i mig ler självbelåtet.

Denna tävlingsanda lär drabba fler än mig och online-läget för Mario Kart Wii är en ren fröjd. Allt är smidigt och charmigt designat och att tävla mot andras spöken är oerhört roligt. Framöver kommer även särskilda turneringar att anordnas och med en Mario Kart-kanal i Wii-menyn lär det inte vara något problem att hitta motståndare. När vi i framtiden ser tillbaka på Nintendos online-satsningar kommer Mario Kart Wii mycket troligt att vara en milstolpe.

Mario Kart Wii lyckas trots viss retrosjuka med att ta franchiseen ett steg framåt. Som partyspel är det utmärkt underhållning och hardcore-spelaren som vill putsa hundradelar kan vänta sig nästan oändlig hållbarhet. Mario Kart Wii är en essentiell del i Nintendo Wiis-ägarens spelbibliotek och ett kulört vansinne alla borde testa.

Jonas Elfving

**BETYG 8/10**

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

**PERFEKT PARTYLIV**

Fantastiskt onlineläge, charmigt som vanligt, utmärkt partyspel  
Återanvända banor, kort enspelarläge

**GAMLA BANOR** Det är roligt att återse gamla banor från tidigare Mario Kart-spel, men att retrobanorna tar upp hälften av spelets cuper känns sådär...

första intryck har spelet i Nintendos Wi-Fi-tjänst hittat en kraftstjärna och accat sig fram till ledarklungan igen. Här kan jag hoppa in i lopp och även studera de bästa Time Trial-tiderna på en oerhört charmig jordglob som bara dryper av Nintendo-design. En ström av Mii-huvuden flockas på skärmen längs en tidsaxel och det blir allt glesare ju längre till höger jag tittar. Jag kan sortera rekorden efter mina vänner, Europa och hela världen. Jag känner mig väldigt, väldigt utmanad.

Det är en speciell känsla att studera dessa topplistor någon vecka innan världsrelease. Trots att rekordjakten ännu inte har brakat loss på allvar har buggtestare och journalister redan presterat imponerande tider. Jag inser att mina chanser aldrig kommer att bli mindre dåliga än så här och bestämmer mig för att nöta in en bana, Desert Hills, med förhoppningen om att



**FAKTA**

#### GAMLA BANOR

Det finns 32 banor fördelade på åtta cuper i Mario Kart Wii och i takt med att du samlar pokaler läser du upp cuperna. Hälften av banorna har du sett tidigare. Bland de nya banorna hittar du guld-korn som Toad's Factory, Wario's Gold Mine och den kreaturstäta Moo Moo Meadows, där fräntliga kossor envisas med att stå i vägen.

## GOSIG RACING

Jonas berättar om detaljerna...



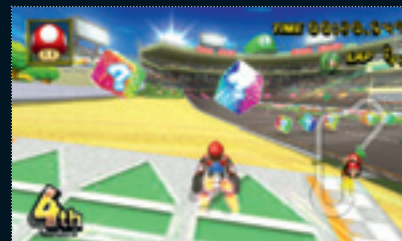
#### I BACKSPEGELN

Hälften av banorna kommer från de tidigare spelen. Det är kul att se gamla Ghost Valley 2 i Wii-grafik, men samtidigt känns det lite snällt att inte få i alla fall 75% nya banor. Redaktionen högsta önskan att få köra omkring i Super Mario Galaxys Honeyhive Galaxy uppfylldes tyvärr ej.



#### BALLONGBATALJ

I battle-läget kan du online eller mot en polare hemma köra runt på specialdesignade banor och nita varandra med skal. Åker du på en nit förlorar du en av tre ballonger och hamnar du på noll är det kört. Ett annat liknande spelläge är Coin Runners, där uppsamlade mynt används som hälsa.



#### HITTA RÄTT PRYLAR

Avgörande för ett lopp är vilka föremål du och dina motståndare hittar. Nytt för denna gång är megasvampen som gör din förare gigantisk, åskmolnet gör ditt fordon snabbare tills det blir surt och krymper dig, POW-blocket spränger dig om du inte hoppar på det med rätt timing.



#### NYA FIGURER

Inledningsvis har du tolv karaktärer att välja bland i Mario Kart Wii. Baby Peach är en av nykomlingarna och i takt med att du skrapar ihop pokaler läser du upp ännu fler figurer. Tjockisar som Bowser kör tunga men snabba fordon och sillmjöken Toad rattar lättaccade åk med lägre toppfart.



#### MARIO KART CHANNEL

Mario Kart Wii har förärats med en egen Wii-kanal, Mario Kart Channel. Här kan du hitta enkelt navigera dig fram till onlinelopp, time trial-spöken och särskilda Mario Kart-turneringar som planeras för framtiden. Nintendo vill uppenbarligen jämte Smash Bros. Brawl göra Mario Kart Wii till sin hetaste online-titel någonsin.



# RAINBOW SIX: VEGAS 2

Ubisoft har fattat galoppen, lärt av EA och pumpar nu ut ett spel per år (nästan i alla fall)

Plattform **PC/PLAYSTATION 3/XBOX 360** Utvecklare **UBISOFT** Utgivare **UBISOFT** Premiär **UTE** NU Antal spelare **1-8** Testad Version **XBOX 360 (PAL)** Rek. Ålder **16**

**L**aktosallergi är uppenbarligen inget problem hos Ubisofts Montreal-kontor. Onej. Tvärtom. Här mjölkas det friskare nuförtiden än hos EA:s massiva sport-studios, och inte mig emot. Inte så långa kvaliteten fortsätter att vara riktigt bra.

Rainbow Six: Vegas 2 är (såklart) den direkta fortsättningen på Rainbow Six: Vegas som släpptes för 17 månader sedan. Tom Clancys hårdföra superpolis är tillbaka. Terroristerna som lusade ned Las Vegas i det första lret är inte alla döda... än, och det blir (självklart) ditt uppdrag att rensa ut resten av ohyran som förpestar stadens neonupplysta gator. Rainbow Six: Vegas 2 lät på förhand så häftigt att jag för ett tag sedan nästan sprängdes. Orsaken till detta var naturligtvis det mycket upphaussade co-op-läget för upp till fyra actiontörstiga spelare. Det färdiga spelet innehåller dock inte denna funktion, alls, då Ubisoft helt enkelt inte hade tid att fixa allt som krävdes för att få detta att fungera fläckfritt. Avsaknaden av detta har gjort mig väldigt besviken. Helt klart.

Nyheter då... vad är nytt i Rainbow Six: Vegas 2 som inte föregångaren innehöll? En sprintfunktion, du kan nu rusa snabbt en



**GRANAT, SOLDAT** En av nyheterna är möjligheten att be sina två medhjälpare att både lägga nedtryckande eld samt att de nu kan beordras att kasta granater.



**FAKTA**

**MER UTOMHUS!**

Efter det fördta spelet fick Ubisoft en del kritik för att det saknades uppdrag som utspelade sig under dagtid. Detta är något som de fixat i Vegas 2 där mer än hälften av alla banor dränks i dagsljus.

kortare stund. Bra. Ett nytt belöningsssystem kallat "Aces" som låter mig handla nya puffror beroende på hur grym jag är på att salta styggingar. Bra. Möjligheten att hoppa in i en polares singleplayer-kampanj när som helst, och bara haka på som stridskåt co-op-polare... Mycket bra.

I övrigt är allt som vanligt. Försiktig (näja), realistisk spelbarhet uppmanar och belönar den tålmodigt säkre och straffar den hetsigt stressade som bara springer och skjuter hejvilt.

Medan den bästa biten är den polerade spelkontrollen och det spännande upplägget (där man dör på fläcken av en kula i kolan), är det grafiken som känns som den allra sämsta biten i Rainbow Six: Vegas 2. Det var 17

månader sedan det förra spelet släpptes och även om det var snyggt då, är exakt samma grafik inte alls lika snyggt idag.

Rainbow Six: Vegas 2 är ett bra spel. Jag kan dock inte komma ifrån att det helsmarriga fyra-spelarläget saknas, samt att skärmuppdatering regelbundet drabbas av samma irriterande hicka som i det förra spelet.

**Petter Hegevall**

**BETYG 7/10**

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

**BRA EXPANSION**

- Utmanande, god artificiell intelligens, grym spelkontroll
- Gammal grafik, bortskalat 4-player-läge



**BARA EN POLARE** Det var egentligen tänkt att man skulle kunna spela igenom hela den vanliga kampanjen i Rainbow Six: Vegas 2 tillsammans med hela tre polare, i ett mycket fett co-op-läge. Tyvärr fick dock Ubisoft inte detta att fungera.

Genre **ROLLSPEL**



**CHARMIG GRAFIK** Allt i Odin Sphere ser ut som en målad barnbok, en sån där barnbok man minns som otroligt gripande men ändå otroligt skrämmande från när man var liten.

# ODIN SPHERE

Ja, det är äntligen här och inte ett öga är torrt...

Plattform **PS2** Utvecklare **VANILLAWARE** Utgivare **SQUARE ENIX** Premiär **UTE** NU Antal spelare **1** Rek. Ålder **12**

**O**din Sphere har länge varit förvägrat oss på grund av illasinnade regionskodningar. Men nu har det så äntligen nått oss i Europa och efter att ha spenderat flera timmar med det så kan jag glatt konstatera att det var värt all väntan.

Berättelsen som målas upp under spelets gång är otroligt gripande. Visst, här finns det drakar och förlorade döttrar, magiska maskiner och älvor, men att så mycket tragik kan tryckas in på en DVD-skiva finner jag smått otroligt. Alla som är med mår, på ett eller annat sätt, fruktansvärt dåligt. Inspirationen från nordisk mytologi och Wagners superopera Der Ring des Nibelungen i synnerhet lyser ofta igenom och manuset är väldigt välskrivet.

Överlag är Odin Sphere en angenäm upplevelse. Ibland kan jag känna att berättelsen kommer i vägen för själva spelandet, att det inte riktigt faller in i den rytmen som ett actionspel ska ha, men det stör inte nämnvärt. Jag känner så mycket för karaktärerna, jag lider med dem. Jag bryr mig om deras öde. Det tycker jag att du också ska göra.

**Petter Mårtensson**

**BETYG 8/10**

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

**UNDERBAR TRAGIK**

- Supermysig grafik, gripande handling, väldigt utmanande
- Saknar stundtals flyt...

# NARUTO: CLASH OF NINJA REVOLUTION



Genre FIGHTING

## Slagsmålsfest med världens mest färgglada ninjur

Plattform Wii Utvecklare TOMY Utgivare D3 PUBLISHING Premiär UTE NU Antal spelare 1-4  
Testad Version EUROPEISK Rek. Ålder 12

**A**lla som följer Naruto vet att serien egentligen bara handlar om en sak. Slagsmål. Vilket inte alls är något negativt, och en ypperlig företeelse att basera ett spel på.

I Naruto: Clash of Ninja Revolution möter vi en stor del av den klassiska Naruto-ensemblen med totalt över 20 kämpar. Upp till fyra personer kan slåss samtidigt i riktigt välgjorda strider. Det blir aldrig någonsin rörigt och det går utmärkt att teama ihop sig för att dänga den som leder.

För den som vill går det även att spela igenom storyn i Naruto. Särskilt mycket mer än att slåss och titta på mellansekvenser blir det

inte och det saknar djupet hos fjolårets Naruto: Rise of a Ninja. Lyckligtvis är striderna så välgjorda och varierade att det blir kul ändå och det finns även flera smarta minispel. Clash of Ninja Revolution är det klart bästa riktiga slagsmålspelet till Wii och väl värt att spana in även för er som inte följer Naruto-serien.

Jonas Mäki

## BETYG 8/10

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

BÄSTA WII-FIGHTEN

Många ninjur, fräsch grafik, bra spelkontroll, skön musik  
Inget widescreen-läge, inget onlinestöd

**HANDKONTROLLER** Även om man kan spela Naruto: Clash of Ninja Revolution med Wiifjärrkontrollen, avvijts det allra bästa med en Gamecube-handkontroll eller Classic Controller.

## GOD OF WAR: CHAINS OF OLYMPUS

Petter har slaktat den grekiska mytologin... igen

Plattform PSP Utvecklare READY AT DAWN  
Utgivare SONY Premiär UTE NU Antal spelare 1  
Testad Version EUROPEISK Rek. Ålder 18

Genre ACTION



**SNYGGT!** Detta är det tveklöst snyggaste spelet till PSP, med underbart stora världar.

**D**räp mig! Dräp min lekamen med en enorm kätting. Slå mig 12 000 gånger över hals- och nacke med dina brinnande mördarsvärd. Gör mig din slav, din träl, gör mig till mord, blod, en pöl av hår. Dräp mig du övermäktiga krigsgud du!

Jag pratar om Kratos. Han är tillbaka, mindre än någonsin, men samtidigt så stor att min PSP nästan sprängs av hans vålpumpade bröstorg, enorma vader och ilska humör. Chains of Olympus är magnifikt. Så mycket död, på en sådan liten skiva. Så stor grafik, i en så liten spelkonsol. Jag är imponerad, så in i bomben imponerad. Jag är också utmattad, nöjd och mycket belåten. Detta är det enskilt bästa spelet hittills till PSP. Det kan du skriva upp.

Mikael Sundberg

## BETYG 9/10

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

GUDALIK SLAKT

Otrolig grafik, strålande ljud och underbar spelbarhet  
Lite för kort...

## FINAL FANTASY: RING OF FATES

Lättsamt rollspel för dig med många polare...

Plattform DS Utvecklare SQUARE ENIX  
Utgivare SQUARE ENIX Premiär UTE NU Antal spelare 1-4 Testad Version PAL Rek. Ålder 12

Genre ROLLSPEL



**D**et är lika bra att slå fast direkt, ska du ha någon glädje av Final Fantasy: Crystal Chronicles - Ring of Fates bör du ha några kompisar som också har spelet. Det stödjer nämligen inte Wi-Fi och dina datorkontrollerade medspelare är riktigt risiga.

Trots det är Ring of Fates är trevligt, gemytligt och fullproppat med sedvanligt bra Final Fantasy-musik av den sort serien hade för länge sedan. Och även fast storyn stundtals blir lite väl infantil så är Final Fantasy: Crystal Chronicles - Ring of Fates inget dåligt rollspel utan ett hyfsat sådant som dock hade kunnat blivit så mycket bättre.

Jonas Mäki

## BETYG 6/10

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

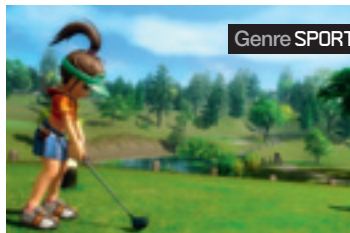
ENKELT & MYSIGT

Fantastisk musik, ursnyggt, roligt på flera spelare  
Dålig artificiell intelligens, ingen Wi-Fi, barnslig story

## EVERYBODY'S GOLF: WORLD TOUR

Sonys golffest återvänder i högupplöst format

Plattform PS3 Utvecklare CLAP HANZ Utgivare SONY Premiär UTE NU Antal spelare 1-58  
Testad Version PAL Rek. Ålder 3



Genre SPORT

**OKÄND GOLFFARE** Everybody's Golf: World Tour är egentligen del fem i en serie som haft en ganska obskyr tillvaro i väst.

**F**ore! Nu invaderas kullarna återigen av gulliga golfspelare med plastiga dockansikten, men Everybody's Golf ska inte dömas efter sitt utseende. Under sitt lättsamma yttre är det ett ytterst precist och krävande golfspel.

Det märks att Everybody's Golf egentligen är ett år gammalt i Japan. Grafiken är ojämn med superpolerade karaktärsmodeller men medelmåttiga bakgrunder. Men spelbarheten, så gammal och beprövad som den är, är det inget fel på och onlineläget innebär att det här kommer att hålla ännu längre än det utmärkte PSP-spelet. Jag, som i vanliga fall inte bryr mig ett dugg om sporten, har kul tillsammans med Sonys arkadgolf.

Mikael Sundberg

## BETYG 7/10

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

TRIVSAMT

Enkel och precis spelkontroll, bra onlineläge  
Få nyheter, gammal grafik

## CRUIS'N

Midway bjuder på årets hittills sämsta spel...

Plattform Wii Utvecklare MIDWAY  
Utgivare MIDWAY Premiär UTE NU Antal spelare 1  
Testad Version NTSC Rek. Ålder 3



Genre RACING

**N64?** Sugan på lite gammal Nintendo 64-grafik? Då ska du genast inhandla Cruis'n, till Nintendo Wii.

**S**trypt med sina egna kläder. Slagen 600 gånger över rygglutet med lätt frusen plaströrelse. Misshandlad bortom igenkänning av liten man med ytterst blek hudton (Benke). Alla tre mycket förnedrande dödsorsaker som alla med någon slags livsglädje bör undvika. Detsamma gäller Midways senaste racingpekor.

Cruis'n är en ny del i världens sämsta racingföljetång, tidigare kallad Cruis'n USA. Midway har skrämt liv i denna gamla ändrarmsdoftande skräpserie, och nu straffat Wii med vad som enkelt kan utnämnas till ett av tidshistoriens absolut sämsta racingspel. Det är fullt så ögonen blöder. Så tråkigt att ens fingrar skruppnar och så slafsigt, ogenomtänkt, korkat och allmänt dåligt att det övergår till humor. Riktigt hemsk humor som dock förmodligen är ytterst skadlig.

Petter Hegevall

## BETYG 1/10

Grafik 1/10 Ljud 2/10 Spelbarhet 1/10 Hållbarhet 1/10

MORD AB

Hysteriskt över-superfult, värdeless spelkontroll, usel musik, sanslöst dåliga banor, med mera...



# GRAN TURISMO 5: PROLOGUE

Redaktionens fartgalning har hårdtestat försmaken av Gran Turismo 5

Plattform PS3 Utvecklare POLYPHONY Utgivare SONY Premiär UTE NU Antal spelare 1-2 Testad Version PAL Rek. Ålder 3



**G**ran Turismo 5: Prologue är en liten, liten bit av Gran Turismo 5. En bråkdel av banorna, en bråkdel av bilarna och en bråkdel av alla de tävlingar som kommer att finnas med i det färdiga spelet (som vi fortfarande inte har något release-datum på, tyvärr) Ett demo, typ. Ett lite fetare demo, för 400 spänn.

Jag börjar med 30 000 krediter på fickan och ett bilutbud som bjuder på närmare 65 olika modeller. Valet faller på en Mazda RX-8 som min första bil, som jag sedan kompletterar med en Honda Integra Type-R, en Ford Focus ST och en (jag skäms, jag vet) Suzuki Cappuccino 05. Till en början kör jag ovalbanor i jakt på snabba pengar... Nissans nya GT-R hägrar, och jag måste snabbt ihop 77 000 krediter. Snabbt! Nio tävlingar senare säljer jag en Hyundai, Swift, min Cappuchino, Focus och RX-8 och inhandlar en Nissan 350Z. Jakten på GT-R:en fortsätter.

Allt är som vanligt i Gran Turismo 5: Prologue. Gran Turismo-vanligt. Ja, förutom att man inte når sitt garage och inte kan varken meka eller trimma... eller styla sina bilar. Vilket är surt såklart. Eller ja... Trimma kan man göra. Men först då man klarat hela spelet (efter cirka fem-sex timmar)... men det är en väldigt snål trim-del där man egentligen bara kan tjuvkika på hur tune-delen kommer att se ut i det färdiga spelet.

Hur känns det då, rent spelmässigt? Hur verkar Gran Turismo 5? Bra. Riktigt bra. Jag tycker det känns lovande. Polyphony har arbetat en del med den olidligt stela Gran Turismo 4-fysiken och bilarna känns nu mer levande, tyngre, vridstarkare och mer realistiska i sitt uppförande. Fortfarande inte Forza 2-klass (riktigt), och fortfarande aningen understyrda, men ändå mycket bra. Sånär långt är jag jättenöjd med körkänslan i Gran Turismo 5: Prologue.

Och grafiken sen... vilken grafik! Forza



**PRESENTATIONEN** Menyerna är oerhört lättnavigerade och hela den miljön som man befinner sig i innan ett race känns sofistikerad och superpolerad.



## FAKTA OLIKA KLASSER

Alla tävlingar i Gran Turismo 5: Prologue är indelade i tre olika klasser. A, B och C. Petter klarade av alla race i C-klassen under sin första speltimme, och fortsatte vidare till B-klassen där restriktionerna för biltyp och drivlina är betydligt hårdare. Här gäller det att bygga ett smart garage så att man kan delta i alla lopp och vinna allt, för att nå den sista klassen, A-klassen, där utmaningen är förvånansvärt hög. Ibland snudd på omöjlig.

**TIPS**  
**SPELA ÄVEN**  
Need for Speed: Pro Street 8/10 PS3  
Tokpimpa din svulstiga Jap-tuner och ge dig ut på banan för att smiska.

Motorsport 2 ser ut att vara fyra år gammalt i jämförelse, om inte ännu äldre. Bildmodellerna i Gran Turismo 5: Prologue är rak, ren och okonstlad bilerotik och den polygonmängd som varje bana innehåller känns direkt gastkramande. Underbart snygg är även presentationen som enkelt kvalar in på första-plats över den mest smakfullt och intelligent utformade presentationen någonsin i ett racingspel.

Vad mer? Hysteriskt korta laddningstider, urläcker introfilm, riktigt bra soundtrack, knivskarp 1080p-upplösning, 60 härliga bildrutor i sekunden, underbar ny cockpit-vy, Project Gotham-idén med GT-TV är skoj... Ja, förutom att realtidsdeformeringen på bilarna fortfarande lyser med sin frånvaro (men det kommer, i det färdiga spelet... säger Sony) är detta ett steg framåt för en spelserie som stått stilla en längre tid. Gran Turismo 5 kommer mest troligt att rocka, benhårt.

**Petter Hegevall**

**BETYG 8/10**

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

DET LOVAR GOTT...

- Hysteriskt snygg grafik, god bilfysik, bra musik, bra fartkänsla
- Tunnt med innehåll, ingen realtidsdeformering

# DYNASTY WARRIORS 6

Mikael hackar kineser för femte gången... och trivs

Plattform PS3/XBOX 360 Utvecklare OMEGA FORCE Utgivare KOEI Premiär UTE NU Antal spelare 1-12 Testad Version PAL Rek. Ålder 12



**UPPSLAGSVERK:** Om du vill veta mer om perioden och karaktärerna i Dynasty Warriors 6 innehåller spelet ett magiskt uppslagsverk med biografier, tidslinjer och ordförklaringar komplett med korsreferenser.

**D**et är väl ingen nyhet att jag gillar Dynasty Warriors, men efter fyra nästan identiska spel, så jag varit less. Vansinnigt less. Jag ville inte se en till Xu Huang eller Xiao Qiao i hela mitt liv.

I grunden har inget förändrats. Man springer fortfarande runt på stora slagfält, lyssnar på hemsk japansk rock och trycker på fyrkant tills inget står upp längre. Gillade du inte Dynasty Warriors 2, 3, 4 eller 5 så nej, du kommer inte att gilla det här heller.

Men för mig känns det som en nytändning. Det har skalats ner (några av de oräkneliga spelbara figurerna har tagits bort) men är rakt igenom bättre designat, med mer intensiva strider, bättre AI och en större känsla av att faktiskt påverka utgången. Jag gillar verkligen att man alltid har med sig en häst, för på så sätt kan slagfälten bli större utan en massa trist joggande fram och tillbaka. Jag gillar verkligen hur man tar över områden bit för bit och jag gillar verkligen de mer karaktärscentrerade berättelserna.

Ja, jag gillar helt enkelt Dynasty Warriors 6 trots att det fortfarande har en del brister, främst vad gäller den grafiska biten där instabil skärmuppdatering är det enskilt största problemet. Det är en rejäl utmaning, särskilt på de högre nivåerna, och det nya tävlingsläget som låter mig jämföra mina framgångar mot andra spelares är extremt beroendeframkallande. Har du fortfarande inte upptäckt Dynasty Warriors-seriens charm är det här inte alls ett dåligt tillfälle att börja.

**Mikael Sundberg**

**BETYG 7/10**

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

STABIL ACTION

- Lättspelet, innehållsrikt, väldigt intensivt, underhållande
- Slowdowns, stela bakgrunder, bitvis enformigt

# UEFA EURO 2008

Det är redan dags att snöra på sig dobskorna igen

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

**N**är det kommer ett nytt fotbollsspel från EA brukar det heta att man byggt det helt nytt från grunden. Ibland är det sant, men oftast är det ren lögn och den här gången sticker EA inte under stolen med att UEFA Euro 2008 bygger på grunden från FIFA 08. Kanske för att FIFA 08 var det mest lyckade fotbollsspelet från speljätten på många år och kanske för att skillnaderna är så pass små att det inte går att lura någon denna gång.

Nej, UEFA Euro 2008 slår egentligen inte FIFA 08 på några betydelsefulla punkter och är bara ett spel för dig som verkligen måste spela det officiella EM-spelet, med alla de europeiska landslagen och med korrekta arenor, loggor och härligt gemytlig alpinramning. Därmed inte sagt att det saknas roliga spellägen. Captain your country är en vidareutveckling av Be A Pro från FIFA 08 där du i ett rollspelsliknande scenario ska försöka slå dig in i landslaget och bli dess nya kapten lagom till europeiska mästerskapen. Du spelar matcherna som en spelare och samlar

på dig erfarenhetspoäng som du sedan fördelar på dina förmågor. Extra roligt blir det om man lirar tillsammans med tre polare då man måste samarbeta under matcherna för att konkurrera om att vinna kaptensbindeln och så småningom även ro hem EM-guldet. Extremt underhållande, även om det så klart hade varit ännu roligare om man kunnat fortsätta sin karriär efter EM-slutspelet. Men ett längre rollspelsliknande karriärläge är kanske något vi får se i FIFA 09. Jag kan i alla fall hoppas...

Tack vare karriärläget känns UEFA Euro 2008 trots allt någorlunda fräscht, men om du redan äger FIFA 08 känns det här spelet som en alldeles för dyr mästerskapsexpansion.

**Bengt Lemne**

**BETYG 7/10**

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

FIFAS LILLEBROR

- Snygg grafik, bra karriärläge, vässad spellänsla
- Inte mycket nytt spelmässigt, magert innehåll



Genre SPORT



**SNYGGA SPELARE** Många av spelarna i UEFA Euro 2008 är riktigt väl återgivna, medan andra inte ser speciellt mycket ut som sina verkliga förlagor.

## BOMBERMAN LAND WII

Supersegt minispelsfiasko

Plattform Wii Utvecklare HUDSON SOFT  
Utgivare HUDSON SOFT Premiär UTE NU Antal spelare 1 Testad Version PAL Rek. Ålder 3



**BOMBI** Bomberman är ett av de fulare spelen till Wii...

**E**fter ungefär 45 sekunder tryter mitt tålamod. Detta luktar hafsverk och efter några timmar har lukten blivit stank. Det här är inte underhållning. Det här är leda.

Bomberman Land Wii utspelar sig i ett nöjesfält där en minispelskamp mellan diverse bombvarerler pågår. Efter att ha irrart runt i den fula, förvirrande hubb-världen hittar jag mitt första minispel. Det är banalt, fult och mil ifrån kvaliteten på minispelen i exempelvis Wario Ware: Smooth.

**Jonas Elfving**

**BETYG 4/10**

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

TRIST OCH FULT

- Klassiska Bomberman finns med...
- Genomtrista minispel, onödigt turneringsläge, tokful grafik

## NO MORE HEROES

Suda51 och Grasshopper är tillbaka med ett märkligt spel att glädjas åt

Plattform Wii Utvecklare GRASSHOPPER Utgivare RISING STAR Premiär UTE NU Antal spelare 1 Testad Version PAL Rek. Ålder 15



**TOALETTSPAR** Jepp, det stämmer: man sparar spelet genom att sätta sig på toaletten. Vem behöver snygga texturer när det finns bajshumor? Inte jag, inte du och inte Suda51.

**J**ag får en kalldusch redan från början. Efter att de snygga introbilderna fått upp mina förväntningar till löjligen nivåer får jag se spelgrafiken. Då blir jag medveten om hur tekniskt underlägset No More Heroes är.

Grafiken är helt enkelt skitful. Hems. Fantastiskt snyggt design, men hopplöst på ett tekniskt plan. Det är som om versionen jag spelar borde ha slängts på skrivbordet hos ett monsterstort spelföretag med orden "fixar ni till bristerna är ni snälla, men rör inte designen". Då hade det här kunnat bli ett av de coolaste spelen genom tiderna. Hemska spelkamera, osynliga

**FAKTA**

**TIDIGARE SPEL**

Suda51 och Grasshopper ligger tidigare bland annat bakom spelet Killer 7 som delade redaktionen i två läger. Det hatades och älskades för allt vad tygen höll och den hätska stämningen riskerade att mynna ut i regelrätt krig. Contact till Nintendo DS är ett annat omtalat spel från samma avsändare. Om Contacts eventuella storhet var vi på redaktionen mer eniga.

hinder och andra störmoment följer en spelet igenom. Men No More Heroes är spelet där bristerna totalt överskuggas av de positiva egenskaperna. För även om jag hatar den delvis klumpiga styrningen, den tråkiga staden och den värdelösa motorcykeln så finns det så mycket jag älskar.

Själva kärnan är hysteriskt stilfull action som fungerar ypperligt. Wii-kontrollen viftas sparsamt i luften, vilket gör användningen av rörelsekänsligheten effektiv. Och storn är charmig i all sin enkelhet. Efter att huvudpersonen Travis bestämde sig för att slå ihjäl folk som hobby köper han ett lasersvärd på nätet. Sen börjar huggandet.

Det är den lysande karaktärsdesignen som får mig att fortsätta sträva mot toppen. Fantastiskt fantasifulla motståndare som bör upplevas istället för att läsas om, står mellan mig och världsberömmelse. No More Heroes är precis vad Wii behöver. Coolt, stillfyllt och annorlunda. Du som uppskattar maskingevärnsbröstvärter, knasiga karaktärer, fua frisyrier, pixliga dialogrutor, japansk kultur och coola poser måste ut och köpa.

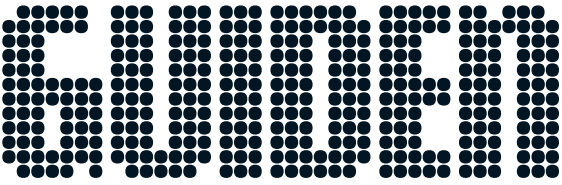
**Love Bolin**

**BETYG 8/10**

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

KÖNSTIGT & BRA

- Underbart designade pussel, charmig design
- Inga checkpoints, menlös story



GAMEREACTORS SAMLADE KÖPRÅD Vi hjälper dig att välja rätt!

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

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



# SONY PLAYSTATION 3

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

## INFO

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

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



## GAMEREACTOR TOPP 15 PLAYSTATION 3

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

NR.	SPELTITTEL	GENRE	UTGIVARE	BETYG
1	<b>Call of Duty 4: Modern Warfare</b> Infinity Ward gjorde helt rätt som dumpade nazister, allierade och andra världskriget. Detta är brutalbrat!	Action	Activision	9/10
2	<b>Half-Life 2: The Orange Box</b> Trots brister i konverteringen bjuds fem otroliga spel som bara måste upplevas av alla gamers.	Action	EA	9/10
3	<b>The Elder Scrolls IV: Oblivion</b> Vi har stulit och staplat skedar, samlat örter och bankat vampyrer i Bethesdas omfattande rollspelsepos...	Rollspel	Ubisoft	9/10
4	<b>Devil May Cry 4</b> Djävulen må gråta, men vi ler med hela ansiktet när vi smiskar styggingar med nye hjälten Nero.	Action	Capcom	9/10
5	<b>Burnout Paradise</b> Bländande grafik, underbar frihet och hutlösa vansinnesfarter bidrar till en strålande racingupplevelse.	Racing	EA	9/10
6	<b>Colin McRae: Dirt</b> Blålera, grovgrus och hysteriska mängder knycklad plåt fungerade som ett passande farväl till Colin.	Racing	Codemasters	9/10
7	<b>Uncharted: Drake's Fortune</b> Supersnyggt, utmanande, välregisserat och superpolerat actionäventyr i matinéstil. Indiana vem?	Äventyr	Sony	9/10
8	<b>Virtua Fighter 5</b> Krävande men oerhört belöande slagsmål som bara fortsätter att ge. Ett givet köp för fightingfans.	Fighting	Sega	9/10
9	<b>NBA 2K8</b> Ljuvlig basket som förpassar konkurrenterna till skamvrån med samma fitness som LeBron James.	Sport	Take Two	9/10
10	<b>Virtua Tennis 3</b> Den vita sporten i den svarta maskinen är vacker, välstyrd och välfylld med okonstlad speltglädje.	Sport	Sega	8/10
11	<b>Skate</b> Återupptäcker brädåkandet och ger oss nya perspektiv på sönderfläktade underben och skrubbsår.	Sport	EA	8/10
12	<b>Motorstorm</b> Grabbarna bakom WRC-spelen bjuder på en helvild off road-upplevelse med himmelsk grafik...	Racing	Sony	8/10
13	<b>Singstar</b> Vem är hushållets värsta fulsångare och måste tröstas sig på stora mängder falukorv?	Musik	Sony	8/10
14	<b>Ratchet &amp; Clank: Tools of Destruction</b> Universums kaxigaste lombax sparkar återigen pastellröv i Insomnias purfärska plattformsscharmör.	Plattform	Sony	8/10
15	<b>Army of Two</b> Rensa upp i Mellanöstern tillsammans med en skjutglad polare i EA:s helsköna co-op-explosion.	Action	EA	8/10

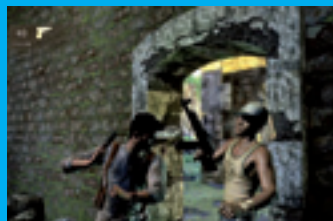
GAMEREACTORS köpguide är helt och hållet baserat på redaktionens gemensamma åsikter som recenserar och har ingenting med den svenska försäljningen att göra. Fullständiga recensioner av samtliga spel på denna lista går att hitta på: [www.gamereactor.se](http://www.gamereactor.se). Sveriges största spelställe.

INHANDLA

### UNCHARTED: DRAKES FORTUNE

RAUGHTY DOG / SONY

**Vad handlar det om:** En kaxig Nick Lachey-kopia vid namn Nathan Drake sticker till Sydamerika för att gräva fram sin farfars gamla dunderskatt, och stöter såklart på både ilska pirater och ursköna reportrar. **Bästa biten:** Äventyrsmomenten, där man klättrar i lianer, hoppar mellan klippfyllor och löser gamla inka-pussel får Lara Croft att framstå som en 900 kilo tung pistmaskin. **För dig som:** Älskar Tomb Raider-spelen, Indiana Jones-filmerna och filmiska äventyrs-spel rent allmänt. Du bör inhandla detta.



INHANDLA

### MOTORSTORM

EDEN STUDIOS / SONY

**Vad handlar det om:** Mad Max-inspirerad våldsdracing i spelhistoriens läckraste öken. Här gäller konstant maxgas, vilda hundrametershopp, brinnande bilvrak och total avsaknad av all sorters realism. **Bästa biten:** Att ta en söndertrimmad sandbuggy, fräsa på full gas ut ur första kurvan på banan Rain God och ladda med nitroboost på så det svider i pannbenet inför megahoppet över ravinen. Svindlande... **För dig som:** Fryser högljutt när polarna snackar friktionsfysik och realistisk utväxling. För dig som älskar eld, död och bensin.

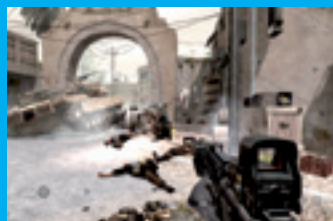


INHANDLA

### CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE

INFINITY WARD / ACTIVISION

**Vad handlar det om:** Tredje världskriget bryter ut i en framtid nära dig, och som nyexaminerad specialsoldat kastas du ut i det ena extremexplosiva slaget efter det andra. Förbered dig på en sjuhelvetes åktur där supersvettiga handflator bara är början. **Bästa biten:** Sniper-banan där man kryper omkring nere på Balkan iförd prickskytte-kammo är så spännande att det går utanpå det mesta i actiongenren. Helt briljant. **För dig som:** Knnarkar grymma actionspel och (verkligen) älskar högintensivt speltempo.



UNDVIR!

### RIDGE RACER 7

NAMCO / NAMCO

**Vad handlar det om:** Ingenting, egentligen. Samma gamla trötta arkadturneringar som Namco proppat Ridge Racer-spelen med i över tio år nu. Inte ens det nya onlineäget tillför särskilt mycket då bilfysiken känns ungefär lika skoj som att bli slagen 800 gånger över halsen med en jättelång kvast. **Sämsta biten:** Valfri kurva, på valfri bana, med valfri bil. Ridge Racer 7 påminner om att köra rälsbuss, och bilarna ser ut som fantasilöst designade lekskåskärror... **Välj istället:** Plocka upp ett bra bilspel istället. Som Burnout Paradise, eller Motorstorm...





## PLAYSTATION PORTABLE

### INFO

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

Sonys PSP är sedan Gamegear 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.

### GAMEREACTOR TOPP 15 PSP

NR.	SPELTITEL	BETVG
1	God of War: Chains of Olympus	9/10
2	Loco Roco	9/10
3	Grand Theft Auto: Liberty City Stories	9/10
4	Daxter	9/10
5	Patapon	9/10

## 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 **309x83x258**  
 Pris **2700 HR**  
**(ARCADE), 3300 HR**  
**(PREMIUM), 4300 HR**  
**(ELITE)**

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



### GAMEREACTOR TOPP 15 XBOX 360

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

NR.	SPELTITEL	GENRE	UTGIVARE	BETVG
1	<b>Gears of War</b> Nutida actionklassiker som tagit högupplöst motorsågssläkt av fula fiender till en ny och köttigare nivå.	Action	Microsoft	10/10
2	<b>Mass Effect</b> Gotta dig i moraliska val, rymdsex och taktiska strider i denna helgjutet fläskpiska rollspelspärla...	Rollspel	Microsoft	10/10
3	<b>Half-Life 2: The Orange Box</b> Valves obscent prisvärda, gyllene spelkossa med hela fem spenar att suga actionnärning från, rockar.	Action	EA	10/10
4	<b>Halo 3</b> Episka rymdbataljer när Bungies grönkädda chef piskar de envisa Covenanterna en avslutande gång.	Action	Microsoft	10/10
5	<b>The Elder Scrolls IV: Oblivion</b> Uppdragsspackat rollspelsmästerverk som ger dig större valfrihet än en skitnödig björn i skogen.	Rollspel	Take Two	10/10
6	<b>Guitar Hero II</b> Det ultimata partyspelet heter Guitar Hero och bättre än den suveräna del två blir det faktiskt aldrig...	Musik	Activision	9/10
7	<b>Call of Duty 4: Modern Warfare</b> Sanslös grafik och fantastisk action. Call of Duty 4 är smaskig militärporr när den är som absolut bäst.	Action	Activision	9/10
8	<b>Bioshock</b> I undervattensparadiset Rapture har verkligen allt gått fel. Bered dig på en ryslig resa på havets botten.	Action	Take Two	9/10
9	<b>Devil May Cry 4</b> Släpp loss djävulen i dig i Capcoms retrodoftande demondräpadrama. Snyggt, spektakulärt och svårt...	Action	Capcom	9/10
10	<b>Colin McRae: Dirt</b> Katastrof-tuff och extremvarierad off road racing där trafiksäkerhetsdöden alltid lurar runt hörnet.	Racing	Codemasters	9/10
11	<b>Burnout Paradise</b> Frihet, möjlighet, fart och... mer fart! Plattan i mattan när vi bränner gummi i Criterion's racingparadis.	Racing	EA	9/10
12	<b>Ghost Recon Advanced Warfighter 2</b> Bruna uniformer, vapen och mexikanska bakgator i mängder. Ghost Recon har aldrig varit bättre.	Action	Ubisoft	8/10
13	<b>Splinter Cell: Double Agent</b> Ubisoft renrakade superagent skakar galler, smyger i skuggorna och hugger kniven i både vän och fiende.	Action	Ubisoft	8/10
14	<b>NBA Live 08</b> Wallace, Bryant, James, Allen och Nowitzki i fungerande symbios. Digital basket av yppersta kvalitet.	Sport	EA	8/10
15	<b>Virtua Tennis 3</b> Serva som Roddick, spring som Grosjean och dominera hela banan som Federer i Segas arkadpärla...	Sport	Sega	8/10

GAMEREACTORS Köpguide är hett 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 spelbete.

#### INHANDLA

### GEARS OF WAR

MICROSOFT / EPIC GAMES

**Vad handlar det om:** Du intar rollen som skitarg krigsförbrytare iklädd enorm rustning och hemsk bandana. Ditt uppdrag är att mörda en ondskefull ras av helläbbiga monster som kryper fram ur underjorden.  
**Bästa biten:** Första gången man möter minibossen "Berserker" (i en oildigt vacker gammal byggnad) som navigerar på ljud och stormar efter en som en nio ton tung mördarmaskin, gjord i solid gråsten.  
**För dig som:** Har tröttnat på att skjuta pipande rymdtroll i spelet här bredvid, och vill ha grova karlar, med motorsågsbajonetter.

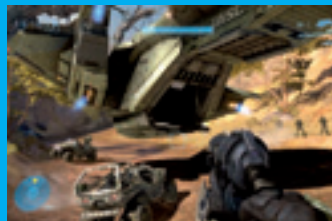


#### INHANDLA

### HALO 3

MICROSOFT / BUNGIE STUDIOS

**Vad handlar det om:** Den sista och avslutande delen i trilogin om Master Chief, ringplaneterna och den utomjordiska Covenant-invasionen. Detta är action när det är som allra bäst. Storslaget, varierat, explosivt, pampigt och hysteriskt häftigt...  
**Bästa biten:** Slutet på bana fyra, då man efter en rad uppe i skogen tar sig ned till vattenbrynet igen och möts där av en mindre pluton Hornets, topptuffa minifarkoster som tar en upp i himlen, upp till en av de mest storslagna dog fights i spelhistorien.  
**För dig som:** Som gillar genuint bra action.



#### INHANDLA

### MASS EFFECT

BIOWARE / MICROSOFT

**Vad handlar det om:** Klassisk rymdsaga, med intergalaktiska skurkar, uråldriga konflikter och slitningar mellan olika utomjordiska raser. Du axlar rollen som befälhavare Shepard, galaktisk sheriff med obegränsade befogenheter att handla efter eget huvud.  
**Bästa biten:** Bioware bjuder på en medryckande story där du flera gånger tvingas fatta avgörande beslut på liv och död för såväl kamrater som hela raser i deras galax.  
**För dig som:** Letar efter en av de bästa rollspelsupplevelsorna i modern tid. Eller för dig som bara gillar härligt speldjup.



#### ! UNDUK!

### TUROK

PROPAGANDA / BUENA VISTA GAMES

**Vad handlar det om:** Turok, tidigare utskrädd Nintendo-skyddsling som nu sadlat om till genomtramsig wannabe-lego-knekt och sticker till en främmande planet för att hämta hem sin gamla knivviftande chef.  
**Sämsta biten:** Alla strider som innefattar skräcködlor är så obönhörligt usla, så extremt korkat utformade att omedelbara kränkningar ofta är obligatoriska. Dummare fiender får man leta väldigt länge efter...  
**Välj istället:** Strunta i Turok och låt dina spelnerver njuta av Master Chiefs tredje äventyr istället (ovan) eller The Orange Box.





# NINTENDO DS

## INFO

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

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

## GAMEREACTOR TOPP 15 DS

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

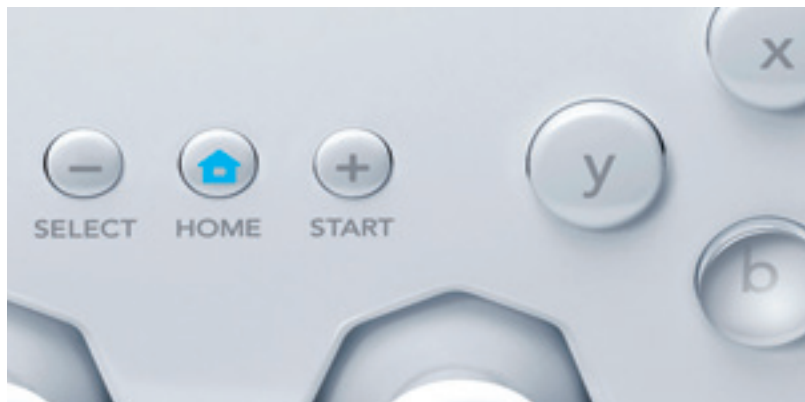
# NINTENDO WII

Nintendo revolutionerar vårt sätt att spela med deras senaste konsol

## INFO

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

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



## GAMEREACTOR TOPP 15 WII

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

NR.	SPELTITEL	GENRE	UTGIVARE	BETYG
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>Metrod Prime 3: Corruption</b>	Action	Nintendo	9/10
	Den sista delen i en fantastisk trilogi som med Wii-fjärrkontrollen togs till helt nya höjder...			
4	<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.			
5	<b>Super Paper Mario</b>	Plattform	Nintendo	8/10
	Spelvärdens plattaste hjälte flirtar med sitt kultklassiska förfärliga och ger sig ut på helt nya äventyr.			
6	<b>Mario Kart Wii</b>	Racing	Nintendo	8/10
	Helmysigt helgtävlande med minicrossar, go-karts och dragsters i nya Mario Kart till Wii!			
7	<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...			
8	<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.			
9	<b>Naruto: Clash of Ninja Revolution</b>	Fighting	Nintendo	8/10
	Trots heltöntigt namn är manga-ninjans efterlängade pryglfest till Wii - ett grymt bra fighting-spel.			
10	<b>Lego Star Wars: The Complete Saga</b>	Action	Lucasarts	7/10
	Två spel och sex fullproppade episoder som kombinerar det bästa från Star Wars och Lego.			
11	<b>Mario Party 8</b>	Party	Nintendo	7/10
	Mer färgglatt plattformspartaj för alla när Nintendo samlar sina mest kända karaktärer till sin årliga fest.			
12	<b>Wario Ware: Smooth Moves</b>	Party	Nintendo	7/10
	Peta en näsa, hälsa på en hund eller balansera en tallrik på en kvast. Superbisart Japan-party.			
13	<b>Rayman Raving Rabbids 2</b>	Party	Ubisoft	7/10
	Skabb-kaniner med enorma framtänder överallt! De tvingar dig till minispell! Älska det! Det gör vi!			
14	<b>Trauma Center: Second Opinion</b>	Simulation	Nintendo	7/10
	Lek superviktig doktor med Wii-fjärren och tillfredställt såväl patienter som din egen skalpelfetisch.			
15	<b>Metal Slug Anthology</b>	Action	Ignition	7/10
	Arkadigt pixelvåld som får den actionsugne retrokännaren att känna starka kärlekskänslor.			

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

### INHANDLA

## SUPER MARIO GALAXY

NINTENDO / NINTENDO

**Vad handlar det om:** Världens främste röpulare ger sig ut i galaxen för att rädda prinsessan Peach (igen). På vägen möter han spöken, arga blommor och hetlevrade bomber. Och du kommer att smälta som smör.  
**Bästa biten:** Den enorma variationen i bandesignen och den fantastiskt optimistiska presentationen. Super Mario Galaxy är innovativ feel-good på anabola.  
**För dig som:** Vill hitta tillbaka till den spelglädjen som du kände då du för första gången spelade Super Mario 64, eller för dig som bara vill vara tjock, och ha mustasch...



### INHANDLA

## SUPER PAPER MARIO

NINTENDO / NINTENDO

**Vad handlar det om:** Den papperstunna prinsessan Peach har blivit bortrövad och den lika papperstunna Mario måste glida in i en helskön, retrodoftande Nintendo-värld för att rädda henne. Istället för rollspelade som i föregångarna är Super Paper Mario ett underbart tvådimensionellt plattformsspel som bryter mot alla tänkbara naturlagar.  
**Bästa biten:** Att man för en gångs skull faktiskt får spela som Bowser, och kan grilla fienderna med sin andedräkt. Yes!  
**För dig som:** Gillar smarta pussel och Nintendos alla sköna kultfigurer.



### INHANDLA

## ZACK & WIKI: QUEST FOR BARBAROS' TREASURE

CAPCOM / CAPCOM

**Vad handlar det om:** Pirat-Zack och ap-Wiki klurar sig genom nivå efter nivå fyllda av omgivningsbaserade pussel. I banornas skattkistor finns delar av skelettpiraten Barbaros, som inte alls vill ligga görd bland damm och gamla skatter längre.  
**Bästa biten:** Pusslen är väldigt, väldigt noga designade hela spelet igenom och du får vrida Wii-fjärren på alla tänkbare sätt.  
**För dig som:** Vill ha en hjärngymnastisk utmaning, charmig grafik och älskar Monkey Island- och Legend of Zelda-spelen.



### INHANDLA

## CRUIS'N

MIDWAY / MIDWAY

**Vad handlar det om:** Bilar, tror vi. Eller fordon som är tänkt att efterlikna bilar, i alla fall. Som kör på gator som ser ut att vara anpassade för grafikprocessorn i Nintendo 64, och med bifysik som gör oss sugna på att doppa våra korpulenta kroppar i kokande olja. Typ.  
**Sämsta biten:** Även om allt i Cruis'n är katastrofult är det främst grafiken som får oss att skrika av smärta. Detta är nämligen så fullt att det riskerar att förgöra TV:n du använder då du spelar Wii. På riktigt.  
**Välj istället:** Bra racingspel till Wii växer inte på träd, men visst, testa Pro Street istället.





### INHANDLA DS: NEW SUPER MARIO BROS.

NINTENDO / NINTENDO

**Vad handlar det om:** Dunderväpet Peach blir tillfångtagen av superstyga Bowser för 121:a gången och Shigerus rörpularer rycker ut för att rädda henne.

**Bästa biten:** Bandedesignen är strålande rakt igenom med underbar variation.

**För dig som:** Vill återuppleva den där härliga charmen från 8-bits-eran.



### INHANDLA PSP: PATAPON

SONY / SONY

**Vad handlar det om:** Galenpannorna bakom det enormt charmiga Loco Roco är tillbaka med ett ännu knasigare spel. Denna gången leder man en liten infödings-armé som enbart slåss om du lyckas hålla takten.

**Bästa biten:** Patapon är ett musik-strategi-spel, och bara det säger ju allt. Bäst är de supersnygga boss-striderna...

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

# PC / WINDOWS

Spelvärldens största plattform med mängder av möjligheter...

## INFO

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

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



## GAMEREACTOR TOPP 15 PC / WINDOWS

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

NR.	SPELTITEL	GENRE	UTGIVARE	BETVG
1	<b>Half-Life 2: The Orange Box</b> 35 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> Teknikporr varvas med gudomlig spelbarhet och dynamik. Våra sinnen stimuleras till bristningsgränsen.	Action	EA	10/10
3	<b>The Elder Scrolls IV: Oblivion</b> En matig värld med massor av människor, djur och äventyr bjuds i den bästa versionen av Oblivion.	Rollspel	Take Two	10/10
4	<b>Civilization IV</b> Spendera en kortare livstid i Sid Meiers senaste mästerpos och du har fortfarande inte upptäckt allt...	Strategi	Take Two	10/10
5	<b>Call of Duty 4: Modern Warfare</b> Actionexplosion på högsta nivå där brittiska och amerikanska styrkor får slåss mot terrorismen.	Action	Activision	9/10
6	<b>Bioshock</b> Atmosfärisk action med smart handling och underbara miljöer. Skulle du vara så vänlig att köpa det?	Action	Take Two	9/10
7	<b>World in Conflict</b> Stort, utmanande och svenskt strategispel i ett alternativt åttiotal där det kalla kriget plötsligt blev stekhet.	Strategi	Vivendi	9/10
8	<b>Colin McRae: Dirt</b> Lortig, rå och fartfylld arkad racing i spelvärldens snyggaste rallyskogar. Vi saknar dig Colin!	Racing	Codemasters	9/10
9	<b>World of Warcraft</b> Blizzards otroliga onlineäventyr känner inga gränser. Med rätt sällskap håller spelet bokstavligen för alltid.	Onlinerollspel	Vivendi	9/10
10	<b>GTR 2</b> Världens bästa racingsimulator som utvecklats i nära samarbete med GTR-stjärnan Henrik Roos...	Racing	Atari	9/10
11	<b>Battlefield 2</b> Digital Illusions grymma två är Sveriges största spelexport och ett spel som vi aldrig får nog av.	Action	EA	9/10
12	<b>Company of Heroes</b> De senaste årens absolut bästa spel baserat på andra världskriget. Bedärande vackert och bombastiskt.	Strategi	THQ	9/10
13	<b>Football Manager 2008</b> Virtuellt fotbollsknark av finaste kvalitet och ett hav av siffror och statistik. Benke kan aldrig sluta spela...	Sport	Sega	9/10
14	<b>Unreal Tournament III</b> Epic's steroidstina stridskucar är tillbaka i överhektiska dödsmatcher som slår det mesta i genren.	Action	Midway	9/10
15	<b>Prey</b> Kidnappade flickvänner, indian-seder, arga utomjordingar, kebab-klädda väggar och ultracoola vapen!	Action	Take Two	8/10

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

### INHANDLA

## CRYSIS

CRYTEK / EA

**Vad handlar det om:** Arga koreaner beslagtar en helhäftig jättemeteor som störtat någonstans i Söderhavet, och du skickas dit som överjävligt superhård stridskucing för att fimpå så många av dem som du bara förmår.

**Bästa biten:** Att storma in i en by nedklettad av skjutglada nordkoreaner med nano-dräkternas superspeed aktiverad och förvånad fiender till stora högar av rykande kött är en lika fnissframkallande cool som spelmässigt mäktigt upplevelse som sent glöms bort.

**För dig som:** Älskar superbt toktung dräparaction med världens bästa grafik.



### INHANDLA

## WORLD OF WARCRAFT

BLIZZARD / VIVENDI UNIVERSAL

**Vad handlar det om:** Allt möjligt. Allt från fula dvärgar till ursköna, ljusblå alkvinnor, drakar och troll. Tänk dig att världens alla fantasyböcker blir till spel, och du kan röra dig fritt överallt och välja själv om du vill strida, köpslä, levla eller bara driva omkring i Blizzards alla barer och bara snacka skit.

**Bästa biten:** När portalen till Burning Crusade öppnades, och två hundra ultradödliga hordsvin ställde sig där utanför och dräpte alla som försökte ta sig igenom. Taskigt (så det försärlar)... och helt fantastiskt ultraroligt.

**För dig som:** Är dödstrött på ditt liv.



### INHANDLA

## THE ORANGE BOX

VALVE / EA

**Vad handlar det om:** Världens just nu hetaste samlingsbox som innehåller Half-Life 2 (tidernas bästa actionspel), Half-Life 2: Episode One, Episode Two, Team Fortress 2 och pusselpartyt Portal. En box som alla gamers med någon slags självaktning helt enkelt måste äga. Ja, även du. Jajjebbox.

**Bästa biten:** Nova Prospekt, Half-Life 2. Att storma den hårt bevakade anstalten med endast ett gevär och ett gäng villiga myrlejon vid sin sida är en underbar spelstund.

**För dig som:** Som vill uppleva det bästa som finns i actionväg, överhuvudtaget.



### UNDVIK!

## EVA CASH: D.I.R.T. PROJECT

NU GENERATION / NOBILIS

**Vad handlar det om:** En tjej som heter Eva Cash, som har mörkgula pipplottor, plåtåsar och kort latex-topp. Hon har också en nallebjörnsformad ryggsäck fylld med granater och stoltserar med spelvärldens kanske sämsta animationsmönster.

**Sämsta biten:** Bara att välja valfri eldstrid. Eva Cash är så obönhörligt ruttet att vi flera gånger frågat oss om det inte är dags för Robocop att lämna över tronen.

**Välj istället:** I princip alla actionspel till PC är bättre än detta. Bara att välja ett...





VÅR HUVUDSAKLIGA INSPIRATION KOMMER FRÅN  
FILMER SOM SE7EN OCH NÅR LAMMEN TYSTNAR

# PRIMITIVA HEMSKIHETER

Condemned 2 har precis släppts till Playstation 3 och Xbox 360. Vi satte oss ned med Monoliths Productions producent Dave Halse för att snacka lite om arbetet med spelet, spelvåld, och framtiden för spelserien...

## Vilka filmer och böcker har inspirerat det visuella och stämningen i Condemned 2?

- Kärnan av inspirationen till det första spelet kom från ett övergripande koncept som utvecklades internt. Vi gjorde det till mer av ett skräckkoncept genom att ta vår huvudsakliga inspiration från filmer som Se7en och När lammen tystnar. Sedan utvecklade vi den enkla idén om en seriemördare som bara mördar seriemördare och körde vidare på det spåret.

## Rockstar har fått utstå mycket kritik för spel som Manhunt, men jag skulle vilja påstå att Condemned-spelen är lika våldsamma som dessa spel. Hur ser du på det?

- Alla som gör ett spel för en vuxen publik riskerar att hamna i trubbel hos dem som granskar innehåll. Vi har varit väldigt noggranna med att ge granskningsstyrelsen videos, planer och tidig kod för att kunna lyssna till deras feedback - innan vi skickat in spelet för bedömning. Jag tror att det är möjligt att andra utvecklare inte arbetat på detta sätt och bara räknat med att de ändå skulle få den åldersgräns de ville ha, utan något förberedande arbete med de som sätter åldersgränserna.

Tanken på en poster där någon idiot håller upp mitt spel över sitt huvud medan han skriker mot kameran att det korrumpier samhället tilltalar mig visserligen - men nej, jag söker inte gratis publicitet. Jag skulle lätt kunna sitta och skriva tre sidor på ämnet här och nu eftersom jag är far till tre flickor, 17, 15 och 3 år gamla och har jobbat med att skapa spel i 16 år. Ansvarstagande och utbildning startar i hemmet, inte hos advokater, politiker och censur...

## Ett multiplayerläge som fokuserar på närstrider är ovanligt. Vilka är styrkorna i flerspelardelen i Condemned 2?

- Närstriderna är den primära styrkan i såväl storyn som multiplayer i Condemned 2. Möjligheten att använda sig av ett stålror för att sänka sina polare på nära håll är något som många spelare efterfrågat sedan Condemned och det är något vi fokuserat på att leverera.

## Vilka var de största designutmaningarna med multiplayer-komponenten?

- Det fanns några stycken. Rekylsystemet. I singleplayer-delen, ryggar fienderna tillbaka av slag beroende på skadan vilket tillåter dig att kliva fram och slå till dem. Det krävde en hel del hårt arbete för att klura ut hur det skulle fungera. Knapphamrandet (button mashing) var ett annat område. Vi arbetade hårt med spelsystemet för att minimera knapphamrandet och tillåta de som tajmade sina slag att bli mer framgångsrika. Att applicera detta till multiplayerläget har varit klurigt, men vi känner att vi minimerat det (knapphamrandet).

## De frenetiska striderna i Condemned var ett av spelets största styrkor. Det nya combo-systemet är mer komplext, är du rädd att denna ökande komplexitet gör spelet mindre tillgängligt?

- Kärnan av striderna i Condemned: Criminal Origins var, även om de var njutbara, repetitiva och saknade djup. Jag tror att det nya systemet, även om det är mer komplext, inte tvingar sig på spelaren. Om en spelare bara vill använda närstridsvapen och inte använda sig av kombinationer, miljörelaterade avslutningar eller kedjeattacker så kan de det. Vi lämnar det upp till spelaren att bestämma hur de vill spela.

## Condemned var ett av de bästa premiärspelen till Xbox 360 och något av en överraskning. Hur viktigt var det för framgångarna att spelet var en premiärtitel? Tror du att spelet hade riskerat att förbises om det haft fler förstapersonsspel att konkurrera med om det släppts senare?

- Bra fråga. Vi ville göra en premiärtitel för en rad olika skäl även om vi visste att det var ett helt nytt koncept och att det inte fanns någon egentlig användarbas (ny konsol), så våra chanser att skapa en riktig storsäljare var rätt så döda. Vi har sålt omkring 750000 exemplar och spelet kan fortfarande hittas i butiker - vilket visar att det hade "benen" att stanna i blickfånget. Vi var dock fokuserade på att skapa en premiärtitel ur ett ekonomiskt perspektiv: att ha en titel ute till premiären och

kanske hinna med tre eller fyra titlar från teamet under konsolgenerationen. Vi ville etablera Monolith Productions som en driven konsolspelsutvecklare och vad vore då bättre än att klara av att göra en premiärtitel?

Vi skulle kanske blivit mer förbisedda med ett senare releasedatum, men lyckligtvis tycks skräckgenren göra det lättare för utvecklare att separera sina spel från konkurrenterna till skillnad från exempelvis standardiserade förstapersonsskjutare med militärtema.

## Hur ser du på framtiden för Condemned-serien?

- I det här läget har jag ingen aning. Jag tycker att serien har för mycket historia och potential för att den ska tillåtas dö undan, men det är något mellan Warner Bros (Monoliths ägare) och Sega.

## Vilka spel har du jobbat med tidigare hos Monolith och även innan dess?

- Jag har haft turen att få vara producent för båda Condemned-spelen hos Monolith Productions. Innan Monolith arbetade jag hos Microsoft med spel och innan dess hos Manley & Associates. Jag har arbetat med Allegiance, Turk (innan det skiftades till Ubisoft), Phantom Dust och ett flertal andra hela vägen tillbaka till Wolf and Lion för Sanctuary Woods i mitten av 90-talet.

## Vad hoppas du att spelaren känner efter att hon eller han har spelat igenom Condemned 2?

- Jag vill att spelaren känner sig som en del av Condemned-universumet och att det får dem att le när de tänker på det. Skrämda. Jag vill att spelaren bär med sig några skrämmande eller obehagliga ögonblick. Jag vill att de ska känna att de investerat tid i något som gett massor tillbaka. Tillfredsställda. Jag vill att spelaren känner att spelet är bättre än föregångaren...

TEXT Bengt Lemne

# UPPMÄRKSAM

SÅHÄR BLEV DENNA TIDNING TILL! För dagliga bloggar: [www.gamereactor.se](http://www.gamereactor.se)



## VI BERÄTTAR OM VÅR MÅNAD

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

SVERIGES  
**BÄSTA**  
SPELSRIBBENT  
(Enligt svenska folket)

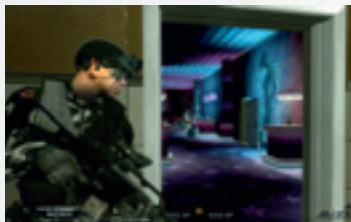
## SJUKSTUGA

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

**D**et blev en stressig deadline förra gången. En av de tightaste vi upplevt på säkert tre år. Orsakerna var tre. Dels bytte vi tryckeri efter nummer 54 och tvingades därför styra om vår planering mot ett tidigare lämningsdatum. Sen var jag sjuk i en hel vecka liksom Jonas Mäki, och var därmed tvungna att arbeta extra kvickt när vi väl kom tillbaka. Men ja... vi klarade av vår deadline, mars-tidningen blev bra, och vi är nu tillbaka för att göra ett ännu bättre april-nummer.

### 04/3

Hå-hå ja-ja. Känns som om jag (Petter) knappt är annat än sjuk. Känns som jag inte gör annat än att gnälla. Vilket jag med omedelbar verkan såklart ska sluta med. Idag påbörjade vi arbetet med Gamereactor #56, och medan jag tagit bilder från Rainbow Six Vegas 2 har Sunken spelat klart God of War till PSP, Mäki skrivit klart sin recension av Condemned 2 och Bengt tog morgonflyget till London för att smygtesta Civilization Revolution. Brakstart med andra ord.



Vegas 2 är bra, men inte superbra. Lika stabilt och varierande som ettan, men dessvärre ganska fult.

### 05/3

Jag är mycket uppskrämd. Lite illamående faktiskt. Mäki tvingade mig att spela ett par timmar av Condemned 2 idag fast jag klart och tydligt

kommunicerat till alla andra på redaktionen att jag efter det första spelet under inga som helst omständigheter skulle återse Monoliths vidrigt läbbiga skräckstad. Nu blev det så, ändå... och jag skakar som ett asplöv.

### 06/3

Torsdag. Full rulle. Jag har pysslat med köpguiden hela dagen samt skrivit ihop Pisspaus 3, medan Mäki jobbat hela dagen med siten. Benke håller på att packa om sina väskor för att åka till USA där han ska träffa Blizzard och testspela Starcraft II.



Att samla ihop bilder på toaletter i spel har gått från att vara en hobby, till ett slaviskt beroende...

### 07/3

Redaktionsturnering i Halo 3. Jonas har skrytit hela morgonen om sin skyhöga ranking och alla sina hårda matcher på nätet. Men det spelade tydligen lite roll då både jag och Jesper förpassade herr Mäki till dödsriket snabbare än att han hann stamma fram "Men, men, men... Jeppa... skärp dig nu Jeppa, din, din turjocke!".

### 10/3

Måndag. Vi ökar tempot en aning och har idag färdigställt bland annat brevsidan, reaktionen, en av krönikesidorna samt en ny grej som vi döpt till Product-kampen. Denna sida har för övrigt

tagit en evighet att skriva. Ahh, och nu damp nya numret in. Som tyvärr innehåller två olika sorters papper. Detta eftersom vi i all hast tvingades byta tryckeri strax innan deadline.

### 16/3

Söndagkväll. Jag är på benen igen efter fem dagar till sängs. Min luftvägsskatarr blev till lunginflammation, och jag förvandlades från skäggig tant till... tantig hund, slagen med plastkvast. Har jobbat hela dagen idag för att försöka hinna ikapp, och hunnit med en hel del. Just nu funderar jag på om jag orkar dra igång redesignen (och utökningen) av vår retrosektion, eller om jag ska spara det till morgondagen. Hmm... äh. Jag sparar till imorgon istället, sticker hem och dricker mer honungsvatten.

### 17/3

Gud vad smickrande. Jag är helt förstummad. Tillbaka efter elak sjukdom fick jag idag reda på att jag vann priset "Årets spelskribent" på MDTs Spelgalan 2008. Vilken grej! Framröstad av svenska folket! Inte illa för en gammal ryggsjuk luffare med smygdslexi...Nu ska jag polera mitt pris och sola mig i stjärnglansen, en stund i alla fall. Eller förresten, jag jobbar vidare istället.

### 18/3

Tisdag. Bengt pysslar på för fullt med vår stora Starcraft II-artikel medan jag skriver min recension av Rainbow Six: Vegas 2 och pillar lite med siten. Senare idag ska jag redigera klart alla beta-texterna, göra klart de sidorna och påbörja tempodelningen tillsammans med Mäki och Benke. Dagen till ära lyssnar vi (återigen) på Mäkis vidriga country-musik.

### 19/3

Idag anlände Mario Kart Wii och Super Smash Bros. Brawl. Vi har alla både kört go-kart och slagits hela förmiddagen. Känns som två riktigt bra spel, som kommer att göra underverk med det faktiskt rätt bleka utbudet till Wii.



Mario Kart Wii är roligt... tycker alla på redaktionen utom jag, och tokarge Jesper Karlsson.

### 24/3

Aaaaaah! Vi har alla haft fyra dagar påskledigt, och själv har jag inte gjort annat än spelat Gran Turismo 5: Prologue. Det gläder mig att Polyphony är på rätt spår nu igen efter två ganska bleka spel. Gran Turismo 5 kommer med största sannolikhet att förpassa Forza Motorsport 2 till skamvrån.

### 25/3

Battlefield: Bad Company. Betan startade idag och jag och Martin har kört några matcher. Känns bra, även om förhandssnacket om förstörbara miljöer tycks stämma ganska dåligt. Kanske är det exklusivt för singleplayer-kampanjen, vad vet jag.

### 26/3

Mafia 2. Ge mig Mafia. Nu! Jag är så sugen på 2K Czech stekheta uppföljare att jag nästan sprängs. Inte minst efter att ha intervjuat spelets producent i nästan två timmar idag.

## HD DVD-FILMER

Gamereactors filmtokige chefredaktör tar farväl av HD DVD-formatet!



### HOT ROD HD DVD

Den nuvarande Saturday Night Live-ensemblen är grym. Andy Samberg är en av mina absoluta favoritkomiker, och när han och Bill Hader gör långfilmskomik blir det så roligt att min mjälte nästan spruckit. Hot Rod doftar ljuvligt av samma indie-humor som Napoleon Dynamite glänste med, och är ofta så skattfrankallande briljant att man nästan svimmar. **9/10**

Bilden: Våldigt jämn och balanserad bild med jättefina färger, bra svärta och en himla massa detaljer. **8/10**

Ljudet: Grymt njutbart Dolby True HD-spår med kristallklara dialoger och explosivt soundtrack. **9/10**



### ANCHOR MAN HD DVD

"Jag ska slå dig, rakt på äggstockarna!" När Ron Burgundy blir arg, då är det bäst man passar sig. För med tungan på fel ställe finns det stor risk att man faktiskt skrattar sig själv till döds och sväljer sig egen tunga. Anchor Man är Will Ferrells bästa och en av modern tids roligaste filmer. Bäst är scenen då Ron varsamt sköter om sina välpumpade biceps. **9/10**

Bilden: Ibland lite grynig, ibland lite oskarp, men överlag imponerande snygg med starka färger och bra svärta. **7/10**

Ljudet: Underbart välgjord front-mix där dialogerna känns perfekta. Synd att surroundkanalerna knappt används alls. **8/10**



### SHOOTER HD DVD

Mark Wahlberg spelar Rambo, fast med dålig skäggväxt och under täcknamnet Bob Swagger (?). Han skjuter 100 poliser åt gången, syr ihop sina egna sår och hittar sniper-dräkter uppe på ett fjäll. Han är cool, grym och ostoppbar i Training Day-regissören Antoine Fuquas fiaskodoftande trampelle-film. Shooter är ologisk, slarvig och väldigt, väldigt töntig. **4/10**

Bilden: Antoine Fuqua älskar riktigt tätta närbilder och eftersom bildkvaliteten i Shooter på HD DVD är grym, är detta det enda riktigt positiva i hela filmen. Ren, klar och superskarp bild. **9/10**

Ljudet: Ljudet känns lite blekt och saknar atmosfär... **6/10**

## 27/3

Presidents of the United States har precis släppt en ny skiva. Tacka gudarna för det. Idag lyssnar vi (och diggar), precis som vi gjort de senaste tre dagarna, och alla tycks gilla. Otroligt nog. Bäst är låten "French Girl". I övrigt har vi pysslat med en stor Condemned 2-intervju, Mafia 2-artikeln i detta nummer samt börjat med nyhetsavdelningen.

## 28/3

Sister Hazels skiva "Lift" går varm idag. Vi sitter med nyheterna, med vår helt nya retroavdelning samt med en ny redaktionssida. Full rulle idag. Minst sagt. Jonas är svettig av deadline-stressen medan jag känner mig inspirerad, och väldigt motiverad. De nya avdelningarna och designputsen i detta numret känns fräscht.

## 29/3

Lördag. Arbetsdag. Jonas har spelat och recenserat nya Naruto-spelet till Wii medan Micke testat Everybody's Golf till Playstation 3. Jag har spelat lite mer Bad Company (tycker fortfarande inte om multiplayerläget speciellt mycket, nej) och ritat Atari 2600-kontrollen i vinjetten här ovan. Jag tyckte att vår Tac 2- och Swic behövde sällskap.

## 30/3

Söndag. Inatt ska vi lämna den här tidningen till tryckeriet. Och det ser bra ut, vi ligger väldigt bra till. Benke, Sophie, Elfving, Sunken och Mäki läser korrekturen medan jag mest... putsar. Om ett par timmar är vi färdiga. Skönt.



Petters siamesiska tiggerfisk heter "Christer", är 17 cm lång och gillar frysta fiskbullar...



### CLERKS II HD DVD

Uppföljaren till Kevin Smiths ultrakuliga genomslagsrulle är en härlig historia om de mest meningslösa sakerna i livet. Som vanligt är Smiths dialog lika överdrivet barnslig som den är slaviskt underhållande. Handlingen är snudd på obefintlig men skådespeleriet grymt och dramaturgin så avskalad att man svettas. **9/10**

Bilden: Gruvligt överdriven kontrast och en del "bloom" i bilden drar ned betyget. Annars är kvaliteten bra. **7/10**

Ljudet: Här finns et Dolby True HD-spår, men skillnaden mellan det och Dolby Digital 5.1-mixen är knappt hörbar. **6/10**



MONEY MONEY MONEY Genom att klara banor får man pengar som dels kan spenderas på extraliv, men även visuella filter som gör ett redan läckert spel ändå mycket snyggare.

## RIFFED: EVERYDAY SHOOTER

Vilket pucko var det som sade att spel inte är konst?

Plattform **PS3** Utvecklare **QUEASY GAME** Utgivare **SONY** Antal spelare 1 Pris 70,- Text **JONAS MÄKI**

**D**et börjar finnas en hel del nedladdningsbara småspel där man styr ett litet rymdskepp med den vänstra analogspaken och skjuter 360 grader runt sig med den högra. Men förutom Geometry Wars: Retro Evolved är de flesta rätt dåliga.

Ja, också finns Everyday Shooter såklart. Ett litet konstverk som påminner om lika delar Rez, Lumines och nämnda Geometry Wars. Ett spel där öron är lika viktiga som ögon och ilsnabba nervbanor. Varje bana i Everyday Shooter är en uppvisning i banbyggnade.

Hinder och fiender är genialiskt utplacerade och uppmuntrar till kreativt spelande. För den som vill skjuta allt går det bra, men med resultatet att man rör sig långsammare. Genom att avstå från att skjuta kan man åka betydligt snabbare och på det sättet vara mer fitnessrikt istället.

Vore det inte för den stundtals alltför höga svårighetsgraden (som ibland känns självmordsframkallande) skulle Everyday Shooter vara ett mästerverk, men det är ändå en verklig fullträff. **9/10**

SMART 20 I Japan släpptes Phantasy Star II år 1989.



Genre **ROLLSPEL**

## PHANTASY STAR II

Segas klassiker håller än idag

Plattform **Wii** Utvecklare **CAPCOM** Utgivare **CAPCOM**  
Antal spelare 1-2 Pris 99,- Text **JONAS MÄKI**

**P**hantasy Star II var ett riktigt mästerverk när det ursprungligen släpptes till Mega Drive. År 2008 känns åldern och spelsystemet är lite omständligt samt att grafiken känns riktigt primitiv.

För den som ser igenom sådant väntar dock ett över 30 timmar långt science fictionrollspel men en oväntat engagerande historia som spänner över flera planeter i solsystemet Algol. Det ger en rejäl variation till miljöerna, samtidigt som det bjuds på god karaktärsutveckling i det stora persongalleriet. Vet du med dig att du oavsett grafik kan uppskatta en god historia är Phantasy Star II väl värt att spana in. **7/10**

BRA MUSIK! Poker Smash har oväntat bra musik.



Genre **PUSSEL**

## POKER SMASH

Poker paras med Tetris...

Plattform **XBOX 360** Utvecklare **VOID STAR**  
Antal spelare 1-2 Pris 99,- Text **MIKAEL SUNDBERG**

**T**ycker du att du är en fena på Texas Hold'em? Isåfall borde du kunna göra bra ifrån dig i ursmarta Poker Smash där fallande spelkort, lite som blocken i Tetris, snabbt ska sorteras in i så bra händer som möjligt.

Upplägget ger ett härligt speldjup där man verkligen kan bli precis hur bra som helst och får använda sina pokerkunskaper på ett lite annorlunda sätt. Allra bäst är Poker Smash mot en polare där båda får 50 000 poäng var i sin bankroll, varpå det sedan gäller att spela av den andre varena liten poäng genom riktigt grymma händer där den med bäst pokersinne och mest iskyla kommer stå som segrare. **8/10**



## SAKER VI ÄLSKAR ATT MINNAS

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

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



**POW!** Den lila gubben i sparkdräkt var spelets första boss, och precis som i alla andra bossfigurer i Black Belt avslutade man slagsmålet (om man inte dog, vill säga) med att hamra frenetiskt på bossens bröst till han sprängdes.

# BLACK BELT

Sega tog ett licensspel, slängde bort licensen och ritade om banorna. Petter minns...

Plattform **MASTER SYSTEM** Utvecklare **SEGA** Utgivare **SEGA** Släpptes **1986**



### DOUBLE DRAGON ELLER HUNG FU MASTER?

Det är många som tror att Black Belt bara var en pinsam kopia på det idag kultklassiska Double Dragon. Men det stämmer inte. Black Belt släpptes i juli 1986 medan Double Dragon debuterade på tre plattformar 1988. Black Belt var däremot en Kung Fu-kopia då Sega aldrig hyllade med att de var avundsjuka på Nintendo för att de fick åt sig en snudd på perfekt konvertering av arkadklassikern Kung Fu Master. Haaaaayiaaaa!

**M**orsan sa stopp. Strängt nej. Black Belt kunde jag glömma. Eller, jag "gjorde bäst i att glömma det där våldsspelet" hette det. På den tiden. Jag var åtta, skulle fylla nio, och fattade inte varför morsan plötsligt brydde sig om ett par coola ninjasparkar. Fan... jag hade ju spelat Kung Fu till Nintendo i massor redan. På vilket sätt var Black Belt mer våldsamt?

Men morsan gav sig aldrig. Så jag fick gå runt problemet istället för att försöka ta mig igenom. Bengt-Åke, cool storkille med mörkblå Puch Dakota bodde i slutet av kvarteret. Han hade typ 1164 Master System-spel, och spelade dem aldrig (han körde bara moppe).

Jag gick dit, plingade på, och bytte fem dagars lån mot nio Banana Skids. Done deal!

Nio timmar senare hade jag äntligen nått slutbossen i Segas bedrövligt usla Kung Fu-plagiat, men dog likt en liten misshandlad hund innan jag ens träffat med en enda spark. Ilska! Jag slog näven i min Ellos-stereo innan jag började från början, och testade igen.

Black Belt var svårt. Som en sate. Snudd på omöjligt, och detta på grund av bitvis hemsk spelkontroll utan någon som helst precision. Men jag älskade det, ändå. Kanske främst för att hjälten (karatekillen med svart bälte) var så coolt animerad. Han log också, under hela spelet. Stort, vitt jätteleende. Och han kunde

"superhoppa" och plocka enorma bitar av skinka från himlen, då han blev skadad. Vilken kille.

Black Belt var en omarbetad version av det japanska Hokuto no Ken (Fist of the North Star), på grund av licensproblem tog Sega bort logotypen, ritade om tre banor och släppte spelet under ett annat namn i Europa. Black Belt släpptes exklusivt till Sega Master System, debuterade i spelhyllorna 1986 och sålde knappt alls. Idag är det helt bortglömt, dock inte av mig. Jag minns när hjälten körde super-slag-combon på första bossens bröst tills att han sprängdes. Jag minns skinkorna, och musiken.

**Petter Hegevall**



## NOSTALGI2000

# FINAL FIGHT STRIDEN I BUREN

Minnesvärt ögonblick från Capcoms klassiker

Jag minns det väldigt väl. Med 30 kronor på fickan, uppmanad att inhandla dagens middag på kvarterets gatukök hamnade jag framför ett märkligt utformat arkadkabinett och Capcoms Final Fight. Hade aldrig sett spelet förut och med endast ett Master System hemma var det såklart grafiken som först fick mig att stanna upp och glo likt en förfrusen fågelholk. Jag struntade i middag den dagen, och stoppade istället i alla matpengar i myntspringan. Jag tog mig till slagsmålet i buren, där fienderna klättrade in över staketväggarna utrustade med allsköns tillhyggen. Bättre än hamburgare... alla dagar i veckan.

**Petter Hegevall**

**SVERIGES BÄSTA SPELSHRIBENT**  
(Enligt svenska folket)

# RETROTOPPEN NINTENDO 64

Från Super Mario till Mario Kart 64

Luddig grafik, märkliga handkontroller och barnvänliga spel i massor. Vi har sammanfattat Nintendos 64-bitarsperiod med de fem bästa spelen

Sagan om N64 är en rolig sådan. Silicon Graphics skulle ju faktiskt först sälja sitt banbrytande grafikchip till Sega som till slut (efter många turer, fram och tillbaka) tackade nej. På kö stod Nintendo som snabbt bestämde sig för SGI:s teknik och köpte till en början 300 000 enheter. Lika kraftfull som Nintendo 64 var beträffande ren polygonhantering, lika usel var maskinen på att kalkylera texturer. Faktum är att Nintendo 64 enbart innehöll 4Kb i texturminne vilket gjorde det nästan omöjligt att göra stora miljöer med bra färgdjup, ja, eller att stoppa in detaljrika texturer av någon slags kvalitet överhuvudtaget. Något som hade varit möjligt i flera år till framförallt Sonys Playstation.

De flesta utvecklarna som arbetade med Nintendo 64-spel använde därför små texturbitar som de sedan drog ut över stora områden vilket i slutändan gjorde att grafiken ofta såg luddig/suddig ut.



## 1 SUPER MARIO 64

Ja... det visste du redan. Att Super Mario 64 skulle toppa vår lista. För allt annat vore verkligen tjänstefel. Detta är och kommer alltid att förbli världens bästa plattformsspel och en magisk upplevelse som aldrig kommer att blekna. Vi har tjuvat om Super Mario 64 i spaltmetrar vid det här laget, och ber om ursäkt för det, men ord som makalöst, mästertligt och underbart måste faktiskt användas i samma mening som man nämner Marios tredimensionella debut. Allt annat är tjänstefel.



## 2 GOLDEN EYE 007

Jisses vilket spel! Rare dundrade in på N64:an med ett av de bästa actionstunderna i spelhistorien innehållande fantastiska banor, coola vapen, ruskigt tempo och makalös grafik. Att multiplayer-läget var det första till konsol som överhuvudtaget kunde konkurrera med de bästa i genren till PC, gjorde knappast saken sämre.



## 3 WAVE RACE 64

Wave Race 64 kom från ingenstans, ett spel som rent konceptuellt kändes lika hett som dubbelsidig lunginflammation (vattenskotrar suger) men som rent spelmässigt står sig än idag som ett av de bästa racingspelen genom tiderna. Vi förbrukade en hel kasse dosor och blev på kuppen helt oslagbart övergrymma på att köra vattenskoter. Magisk spelbarhet, ljuvlig fysik och slående vacker grafik gjorde Wave Race 64 till ett mästerverk.



## 4 ZELDA: OCARINA OF TIME

Legend of Zelda: Ocarina of Time är aningen överskattat, ja. Tyvärr. Det har vi sagt tidigare, och det kommer vi att fortsätta att stå för. Vi har dock aldrig påstått att det inte var väldigt, väldigt bra - vi anser helt enkelt att det finns bättre spel i Zelda-serien. Petter minns väldigt tydligt då recensionsversionen av spelet damp ned i brevlådan från Nintendo, och hur han spelade nästan 20 timmar i sträck. Ett underbart spelminne och ett mycket minnesvärt spel.



## 5 MARIO KART 64

Super Mario Kart (Super Nintendo) var ett bättre spel, men Mario Kart 64 stal ändå hundratals timmar av flera av oss under flera års tid. Battle-läget är fortfarande något av det roligaste vi upplevt i multiplayer-väg och mot Sveriges främste Mario Kart 64-battare, Fredrik "HiFi-Security" Lindman har vi fått mer stryk än i något annat racingspel, någonsin. Synd bara att varken Mario Kart: Double Dash!! eller nya Mario Kart Wii når upp i samma skyhöga standard som det här spelet.

## >VI GLÖMMER HELST...

Retro-sakerna vi helst inte vill komma ihåg



# SEGA 32X

Skräp-tillbehöret som höll på att sänka Sega

Plattform MEGA DRIVE/32X Utvecklare SEGA Utgivare SEGA Släpptes 1994

**D**et var i januari 1994 som Segas dåvarande chef Hayao Nakyama beordrade sina ingenjörer att lansera en 32-bits konsol med kassetter, kallad Jupiter, lagom till julen samma år.

Men Sega USA protesterade, där sålde Mega Drive som smör och man ville hellre ha en tillsats istället. Resultatet blev istället 32X, ett 32-bits tillbehör som kopplades ihop med Mega Drive och som faktiskt hade riktigt fin prestanda.

Prestandan märktes dock inte. 32X var nämligen hysteriskt svår att arbeta med och i stressen hade Sega inte hunnit göra fullständig dokumentation vilket resulterade i buggiga spel som grafiskt var långt efter Playstation och Saturn. Sega

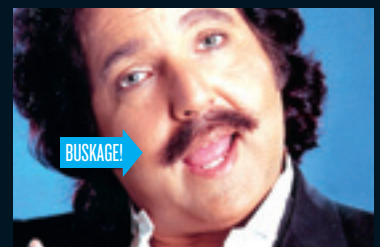
hade ändå stora planer för 32X och skulle året efter lansera Neptune, en Mega Drive med inbyggd 32X. Den hann dock aldrig

**Prestandan märktes inte. 32X var nämligen hysteriskt svår att arbeta med...**

komma. Då var projektet redan havererat och alla resurser flyttades över för att hjälpa nyligen lanserade Saturn istället, vilket var alldeles för sent. Oansenliga 32X höll på att sänka hela Sega, och är en stor del av orsaken till att Sega idag inte längre bygger konsoler utan mest spenderar pengar på att misshandla sina gamla ikoniska plattformshjältar...

\_Jonas Mäki

## TVEKAMPEN 2000®



### SUPER MARIO

Mario har en av världens tjockaste, och mest välskötta mustascher. Kanske är det för att den är gjord av polygoner, eller så är det för att Mario sköter den överdrivet väl.

Mario kan växa från liten parvel till fläskig rörpulare, han kan kasta eldbloomor, flyga och köra go-kart snabbare än någon annan.

Super Mario är spelvärldens enskilt störste ikon. Punkt slut.

### US

Mustasch

Superkrafter

Kultstatus

### RON JEREMY

Ron Jeremys mustasch liknar mest ett pryglat buskage.

Ron Jeremys superkrafter sträcker sig till att vara hysteriskt motbjudande och gräslig.

Mr. Jeremy är konstigt nog en hyllad och välkänd ikon som finns som T-shirt-motiv likväl som i film, bok och musikform.

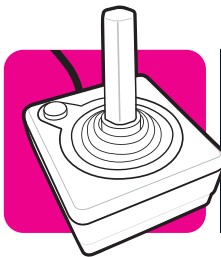
## VINNARE: SUPER MARIO

Ingen gammal avdankad naturfilmsdvärg slår Nintendos plattformskung. O därmed basta!

# TOPPEN

FÄRSKA TOPPLISTOR FRÅN SPELVÄRLDEN

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



## LITA PÅ VÅRA LISTOR

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

## REDAKTIONEN

### Månadens mest älskade...

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



#### GRAN TURISMO 5: PROLOGUE PLAYSTATION 3

Vi har inte varit varit Gran Turismo-fans på länge, men till del fem tycks Sony ha hittat vinnarformen igen. Under månaden har vi njutit av dess läckra grafik på vår 103" stora duk och jagat varvtider i vad som egentligen är ett demo, men ändå är mer värfyllt än de flesta bilspel. För första gången på flera år är fysiksystemet riktigt bra, och även fartkänslan. Detta har lett till att Petter spelat oavbrutet...



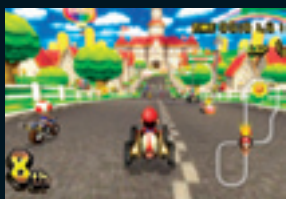
#### GOD OF WAR: CHAINS OF OLYMPUS PSP

Världens bästa Kratos är tillbaka i bärbart format, insyltad i hans kanske mäktigaste äventyr hittills. Mikael var lite ängslig att vår PSP-enhet skulle smälta av den helt sanslösa grafiken, men den stod pall och har under månaden bjudit på en upplevelse som är en solklar kandidat till årets bästa bärbara.



#### FRONTLINES: FUEL OF WAR PC/XBOX 360

Visst, själva kampanjen var sådär, men i multiplayer regerar Frontlines ordentligt och efter varje hård arbetsdag har stora delar ur redaktionen träffats online för hårda duster mot varandra och mot läsare. Tänk Battlefield, men med bättre grafik, superba inställningsmöjligheter och ett rysligt räskönt röj.



#### MARIO KART WII WII

Sällan har det varit så mycket prestige i ett spel som när Mario Kart Wii ramlade in på redaktionen. Petter och Jesper vägrade först delta och hävdade att kärnorna hade både dåligt vrid och understyrde för mycket samt att asfalsfriktionen var tveksam, men satt även de snart som besatta och tävlade.



## SVERIGE TOPP 20

### 1:0 GUITAR HERO III: LEGENDS OF ROCK

Format PS2 Gamereactors betyg 7/10

### 2:0 ARMY OF TWO

Format XBOX 360 Gamereactors betyg 8/10

### 3:0 ARMY OF TWO

Format PS3 Gamereactors betyg 8/10

### 4:0 SINGSTAR SVENSKA HITS SCHLAGER

Format PS2 Gamereactors betyg 7/10

### 5:0 THE SIMS 2: FRITID

Format PC Gamereactors betyg --

### 6:0 WORLD OF WARCRAFT

Format PC Gamereactors betyg 9/10

### 7:0 TRANSFORMERS THE GAME

Format PS3 Gamereactors betyg 3/10

### 8:0 GUITAR HERO III: LEGENDS OF ROCK

Format XBOX 360 Gamereactors betyg 7/10

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

Format PC Gamereactors betyg 8/10

### 10:0 GUITAR HERO III: LEGENDS OF ROCK

Format Wii Gamereactors betyg 7/10

### 11:0 WORLD OF WARCRAFT: THE BURNING CRUSADE

Format PC Gamereactors betyg 9/10

### 12:0 SINGSTAR SVENSKA HITS

Format PS2 Gamereactors betyg 7/10

### 13:e NO MORE HEROES

Format Wii Gamereactors betyg 8/10

### 14:e CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE

Format PC Gamereactors betyg 9/10

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

Format PS3 Gamereactors betyg 7/10

### 16:e WARCRAFT III: FROZEN THRONE

Format PC Gamereactors betyg 8/10

### 17:e WARCRAFT III: REIGN OF CHAOS

Format PC Gamereactors betyg 9/10

### 18:e WARHAMMER 40,000: SOULSTORM

Format PC Gamereactors betyg --

### 19:e BULLY: SCHOLARSHIP EDITION

Format XBOX 360 Gamereactors betyg 7/10

### 20:e COUNTER-STRIKE SOURCE

Format PC Gamereactors betyg 8/10

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

## JAPAN TOPP 10

1	SUPER SMASH BROS. BRAWL	WII
2	YAKUZA 3: KENZAN	PS3
3	WII FIT	WII
4	DYNASTY WARRIORS: GUNDAM SPECIAL	PS2
5	ETRIAN ODYSSEY II	DS
6	WARRIORS OROCHI	PSP
7	HARVEST MOON: SHINING SUN AND FRIENDS	DS
8	SOMA BRINGER	DS
9	WII SPORTS	WII
10	BEAUTIFUL LETTER TRAINING	DS

Källa: Media Create

## USA TOPP 10

1	CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE	XBOX 360
2	DEVIL MAY CRY 4	XBOX 360
3	WII PLAY	WII
4	DEVIL MAY CRY 4	PS3
5	GUITAR HERO III: LEGENDS OF ROCK	WII
6	MARIO & SONIC AT THE OLYMPIC GAMES	DS
7	LOST ODYSSEY	XBOX 360
8	TUROK	XBOX 360
9	GUITAR HERO III: LEGENDS OF ROCK	PS2
10	ROCK BAND	XBOX 360

Källa: NPD Funworld (OBS! Endast konsolspel)



## ENGLAND TOPP 10

1	ARMY OF TWO	XBOX 360
2	MARIO & SONIC AT THE OLYMPIC GAMES	WII
3	ARMY OF TWO	PS3
4	BULLY: SCHOLARSHIP EDITION	XBOX 360
5	MARIO & SONIC AT THE OLYMPIC GAMES	DS
6	CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE	PS3
7	BRAIN TRAINING	DS
8	CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE	XBOX 360
9	COOKING MAMA 2	DS
10	CARNIVAL: FUNFAIR GAMES	WII

Källa: Charttrack





EMBRACE THE DARK

www.kedia.com  
K.E. Media hänvisar till närmaste återförsäljare på tel. 0431 - 44 41 52



PLAYSTATION 3

darkSector

Dark Sector © 2008 Digital Extremes, London, Canada. Dark Sector and the Dark Sector logo are trademarks of Digital Extremes. Digital Extremes and the Digital Extremes logo are trademarks of 1085522 Ontario Ltd. ALL RIGHTS RESERVED. Published by D3 Inc. under license from Digital Extremes. All other trademarks are property of their respective owners. "X", "PLAYSTATION" and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logo are trademarks of the Microsoft group of companies. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.



MÅNADENS BÄSTA

## Klockren komik

Möt Rod Kimble, självutnämnt stuntgeni, i årets bästa hittills komedi

### Hot Rod

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

Vad skulle filmindustrin vara utan sina styvfäder? Ett sådant uppenbart smörgåsbord av rivalitet, mindervärdeskomplex och fadersgestaltförvirring är oundvikligt. Ta Rod Kimble som exempel, han har fått en riktigt odräglig styvfader på halsen som använder honom som slagpåse och sliter av hans lösmustasch i tid och otid. Å andra sidan är Rod ett tacksamt offer; han tror att han är en stuntman men saknar koordination och mässar fram andebesvärjelser om flasknosdelfiner inför sina jackasstunts.

Men så en dag går styvfarsgubben och blir hjärtsjuk. Rod ser chansen att hämnas på honom gå om intet och bestämmer sig därför att med

hjälp av ett spektakulärt motorcykelstunt samla in pengar för att ha råd med en transplantation. Den eminenta planen är alltså att rädda livet på styvfär så att han själv får chansen att slå ihjäl honom.

Såväl regissören Akiva Schaffer som huvudrollsinnehavaren Andy Samberg kommer inslätrandes direkt från Saturday Night Live, en aldrig sinande plantskola för komiker som vill in i filmens värld. Inte för att SNL-arvet märks så mycket, istället är det jämförelser med indiepolaren Napoleon Dynamite som gällt. Och visst känns den nästan slumpmässiga och vrickade humorn igen, den som levereras utan förvarning och är så iögonfallande svår att återge i efterhand eftersom den är så nu-präglad att den nästan känns improviserad. Men det

är ingen väl bevarad hemlighet att nyckeln bakom att få den där spontana känslan ligger i det som alla komiker skulle sälja hus och själ för att bemästra; tajming. Andy Samberg behöver inte offra någonting utan besitter den naturligt.

Ytterligare en sak som imponerar är lekfullheten och självdistansen som präglar Hot Rod. Och även om jag redan påpekat att skämtet inte är av den art att de bör narrativt återges kan jag inte låta bli att nämna scenen där Rod klampar ut i skogen för att gymnastiskt avreagera sig. En grym parodi på 80-talets alla collage.

Glimten i ögat, värmen kring hjärtrakten och skrattekramper lite varstans. Precis som sig bör i mötet med en riktigt bra komedi. **8/10**



### Beowulf

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

Vi som inte vill slå oss för bröstet och hävda att vi känner till eposet från 1000-talet har ändå koll på storyn tack vare Christopher Lambert-filmen från sent 90-tal där vikingakrigaren Beowulf nappar på erbjudandet att dräpa monsterdemonen Grendel en gång för alla.

Att man har höjt kvaliteten på CGI-effekterna ett snäpp sedan Robert Zemeckis använde sig av motion capture-tekniken i Polarexpressen innebär inte på något sätt att det är en fulländad teknik här i Beowulf. Läpprörelser och ögon ger fortfarande ett hysteriskt stilt intryck och tar udden av de moment som hade behövt riktiga emotioner. Å andra sidan fungerar actionsekvenserna superbt när man kan trotsa traditionella kameralagar till förmån för ett dynamiskt bildspråk.

Men nästa gång Zemeckis återkommer vill det nog till att han slipat på manus snarare än tekniken. För muskelberg som väser ut krigsrop med märklig accent och Angelina Jolie som slåss naken sänar som på högklackade dojor är inte kvalitativt oavsett förpackning. **5/10**



### Mordet på Jesse James av ynkriggen Robert Ford

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

Revolvermannen Jesse James var en legendar i västern, främst för sina bank- och tågrån men även för den höga prissumma som utlovades till den som kunde överlämna honom till lagens långa arm. Den utdragna titeln säger en del om handlingen, och kanske framförallt utgången. Vad den inte säger är hur pass sårigen Jesse James är som film betraktat, inte enbart för att västerngenren är snudd på fridlyst nu för tiden utan för att den mal på i nästan tre timmar i ett, diplomatiskt uttryckt, långsamt tempo och i princip inte innehåller några revolverdueller att tala om.

Istället finns det ett inneboende vemod i den här skildringen där en del av åran bör gå till Brad Pitt i rollen som Jesse och Casey Affleck som hans ambivalente baneman.

Men den som framförallt ska hyllas är fotografen, tillika Coen-bekantingen, Rodger Deakins som åstadkommit ett konstverk som går bortom ordet magnifikt. **8/10**



### American Gangster

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

Det är i 70-talets New York med afrofrisyrer och utsvängda brallor så långt ögat kan se som Ridley Scotts senaste film, American Gangster, tar sin början. En verklighetsbaserad historia om knarkkungens Frank Lucas som skapade sig ett enormt brottsimperium genom att köpa billig knark från Asien och sen sälja det vidare i staterna med stora förtjänster. Ekvationen kring de inblandande i filmen kan tyckas solklar och det är den också; Ridley Scott plus herrarna Crowe/Washington är lika med storartat filmskapande. Svårare än så är det inte.

För precis som väntat är det med fingertoppskänsla utöver det vanliga som Scott och manusförfattarna tar med oss i den sanna berättelsen om Frank Lucas och hur en polis beslutar sig för att sätta dit honom, till varje pris. Det är spännande, det är fascinerande och det är så filmtekniskt välgjort att man nästan får söka med lupp och förstoringsglas efter någonting att klaga över. American Gangster är en av fjolårets absolut bästa filmer, utan tvekan. **9/10**



### Shoot 'Em Up

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

Michael Davis, mannen bakom Shoot 'Em Up, har i flera intervjuer sagt att han byggt upp filmen på premisserna att det ska vara så lite tid som möjligt mellan varje eldstrid. Som i ett intensivt actionspel. Ja, som i Max Payne-spelen. Att han med de orden menade att 95 % av filmen skulle bestå av skottlossningar i olika former var det nog ingen som riktigt hade räknat med. För även om man i vanliga fall älskar actionfilm, så går den här pajashistorien om elakingar som vill ha död på ett spädbarn men som hindras av en man som skyddar det med sitt liv alldeles för långt.

Det skjuts precis hela tiden. Under förlösningar, samlag och fallskärmschopp. Rim och reson existerar överhuvudtaget inte och vid sidan av skottsalvorna finns det i ärlighetens namn inte mycket att skriva hem om. Visst, Clive Owen är ganska cool i huvudrollen och lekfullheten i actionsekvenserna imponerar stundtals, men för det mesta är Shoot 'Em Up bara trasig och alldeles för enformig för att kunna underhålla på riktigt. **5/10**

Niko Bellic



# grand theft auto IV™

**Coming April 29th**  
[www.rockstargames.com/iv](http://www.rockstargames.com/iv)



PLAYSTATION 3



© 2008 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, the Rockstar Games logo, Grand Theft Auto and the Grand Theft Auto logo are trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. "XBOX" and "PLAYSTATION 3" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc., Microsoft, Xbox, Xbox LIVE, and the Xbox logo are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. All other marks and trademarks are properties of their respective owners. All rights reserved. The content of this videogame is purely fictional, and is not intended to represent or depict any actual event, person, or entity. Any similarity between any depiction in this game and any actual event, person, or entity is purely coincidental. The makers and publishers of this videogame do not in any way endorse, combine or encourage engaging in any conduct depicted in this videogame.

nintendo  
Wi-Fi  
connection

Nintendo

# MARIOKART™

## Wii



### MARIO KART RACES ONTO WII!

© 2007 - 2008 NINTENDO, TM, \* AND THE WI LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2008 NINTENDO. www.nintendo.se

Release  
11 april!

EBGAMES siba ONOFF BRIO GAME



# MARIOKART™

## Wii

