

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

GRATIS
TIDNING
Dec 2008
Nummer 63

Game reactor

Nordens största

www.gamereactor.se

+
**ROCK
BAND 2**
Vi har rockat
som satan!

Stor recension!

**PRINCE OF
PERSIA**

**GOD
FATHER 2**

Världsexklusiv intervju

SKATE 2

Briljant brädsimulator

SMYGTEST

På studiebesök hemma
hos Guerrilla Games

KILLZONE 2

■ **COLIN MCRAE DIRT 2** Mer högoctanigt arkadrally från Codemasters. Vi berättar allt!

d Ee Ef Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm



PAY ATTENTION: WHAT YOU DON'T KNOW
WILL KILL YOU

In the war to save humanity, every man is needed.
With up to 60 players online, join the resistance. Only on PlayStation®3.
resistance-game.com



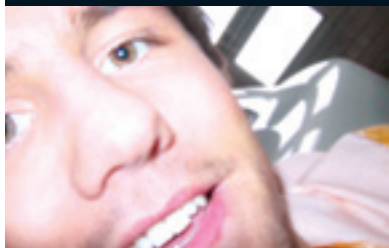
18+
www.psg.info

Make sure your Boys grow
BIG AND STRONG

*So they can fight off the
Chimeran Invasion!*



PLAYSTATION 3



PRECIS SOM FRANK

"The days grow short. I'm in the autumn of the year. And now I think of my life as vintage wine. It poured sweet and clear it was a very good year..."

Det var Sinatra som sjöng de orden som, minus referensen till årgångsvinet, får lov att beskriva spelåret som gått. It was a very good year. It poured sweet and clear. 2008 har varit ett jämnbra år, med bra spridning och många minnesvärda spelstunder. Visst, vi blev utan ett nytt Halo, ett nytt Zelda eller Mario. Vi blev även utan Killzone 2 och Resident Evil 5 i år... men det gjorde inget. Istället har vi njutit av fantasirikedomen i Little Big Planet, hårdkokt gangsterthriller i Grand Theft Auto IV och vi har tackat av Solid Snake efter tio år i trogen tjänst som spelvärldens meste superspion. Det har varit ett fantastiskt spelår och ett grymt bra år för Gamereactor. Jag kommer att minnas 2008 som ett jämnstarkt spelår där vi som tidning fortsatte att öka. Jag kommer även att tänka tillbaka på 2008 som året då www.gamereactor.se stod stadigt som Sveriges största spelsite och året då jag oavsiktligt slog sönder ett Rock Band-trumset.

Nu siktar vi ännu högre. Vi vill såklart bli ännu bättre både som paperstidning och som internetsida. Vi kommer under vårt januariuppehåll att växla upp tempot på Gamereactor.se ytterligare och hoppas att du besöker oss dagligen. 2009 ser såhär på förhand ruskigt trevligt ut. Tack för i år, och hoppas du får en bra jul och ett riktigt gott nytt år.

_Petter

INSIDAN

Inuti Gamereactor Magazine #63 (Dec)

Vi har spelat Bionic Commando (igen), testat Wanted, betygsatt Prince of Persia och utsett årets bästa spel!



08 COLIN MCRAE DIRT 2

Lera, grus och förtjusande fartblindhet vankas när vi bjuder på purfärsk, bensindoftande information om Codemasters nya rallyspel!



46 PRINCE OF PERSIA

Ubisofts nyrenoverade prins ger ondskan på käften med en förtrollad tumvante. Vi recenserar ett stämningsfullt äventyr.



24 HILLZONE 2

Makalös action. Petter blev blixtrförsäskad av Killzone 2 och skrev en enorm artikel av bara farten. Läs hans kärleksförklaring!



35 ÅRETS SPEL 2008!

Korka upp Pommacen! Redaktionen skålar för de roligaste, snyggaste, mest väljudande och helt enkelt bästa spelen.



53 RESISTANCE 2

Resistance 2 har med sköna stridsscener och fläckiga fiender gjort oss krigiskt uppspelta. Petter har skrivit en recension.

BETA-TEST

- 18 Bionic Commando
- 19 GTA: Chinatown Wars
- 20 Destroy All Humans: Path of the Furors
- 20 Rock Revolution
- 21 Klonoa: Door to Phantomile
- 23 Skate 2

RECENSIONER

- 48 Call of Duty: World at War
- 48 Shaun White Snowboarding
- 49 Sonic Unleashed
- 50 Animal Crossing: Let's Go to the City
- 51 Left 4 Dead

FASTA SEKTIONER

- 06 Brev & Mail
- 09 Utannonserat
- 09 Notiser
- 16 Reaktionen
- 54 Köpguide
- 58 Journal
- 58 Blu-ray
- 59 Nedladdat
- 60 Retro
- 60 Tvekamp
- 62 Tävlingar



60 RETRO: MASTER SYSTEM

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

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

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

ANSVARIG UTGIVARE Petter Hegevall

GRAFISK FORM Petter Hegevall

ILLUSTRATIONER Petter Hegevall

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

SKRIBENTER

Jesper Karlsson (jesper.karlsson@gamereactor.se)

Mikael Sundberg (mikael.sundberg@gamereactor.se)

Anna Eklund (anna.eklund@gamereactor.se)

Sophie Warnie de Humelghem

(sophie.warnie@gamereactor.se)

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

Love Bolin (love.bolin@gamereactor.se)

Martin Forsslund (martin.forsslund@gamereactor.se)

Petter Mårtensson (petter.martensson@gamereactor.se)

Johan Bergström (johan.bergstrom@gamereactor.se)

Mattias Hegerius (mattias.hegerius@gamereactor.se)

Marcus Löfström (marcus.lofstrom@gamereactor.se)

Daniel Steinholtz (daniel.steinholtz@gamereactor.se)

ADRESS Hamngatan 10, 831 33 Östersund

INTERNET Gamereactor.se

PRENUMERATION Gamereactor.se/prenumerera

UPPLAGA 75 000 exemplar

ANTAL LÄSARE 97 000 (Orvasto 2008)

PERIODICITET 10 nr/år (januari och juli uteslutna)

TRYCK Stibo Danmark

DISTRIBUTION Pan Nordic Logistics

ANNONSER Devisor Reklam & Media 08-317600

(leif.persson@gamereactor.se)

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

Gamereactor är en Nordisk 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 spelsite. Här finner du varje dag ett tiotal purfärska spelnyheter samt recensioner, exklusiva reportage, intervjuer och givetvis matiga och informativa förhandstester. På Gamereactor.se kan du även driva din egen blogg, skriva egna medlemsrecensioner, diskutera spel i vårt forum eller få svar på dina frågor från oss på redaktionen.

> GAMEREACTOR GES UT AV GAMEZ PUBLISHING

TESTAD VERSION

Vid varje recension informerar vi om vilken version av spelet vi testat. Detta kan innefatta allt från att vi berättar vilken (eller vilka) upplaga av ett multiplatformsspel 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.

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



BREVDUVORNA FÅR HITTA NÅGOT ANNAT ATT GÖRA.

Just nu får du **3000 fria SMS till alla nät när du tankar med Kompis 195 kr**. Och dessutom ringer du som vanligt för 0 kr i minuten till alla Tele2Comviq-mobiler. Välkommen till någon av våra återförsäljare eller tele2.se

Öppningsavg 69 öre/samtal. Ringa till övriga operatörer 2:49 kr/min. 3000 fria SMS per mån ingår, därefter 0 kr/st till Tele2Comviq-mobiler och 99 öre/st till övriga nät. Samtalstaxorna gäller per påbörjad minut. Värdebeviset gäller i 30 dgr från påtankning. Vid utebliven påtankning inom 30 dgr blir ditt kontantkort ett vanligt Comviq Kontant. Du behåller ringpotten. Fullständig prisinfo och villkor på tele2.se



TELEFONKORT



GÖR DIN RÖST HÖRD SKRIV TILL OSS!

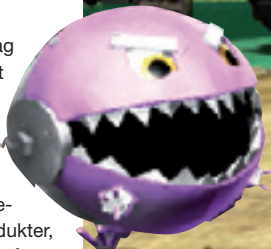
Plastförpackningar från helvetet!

Har länge irriterat mig på att inte ha fräscha batterier till hands när mina Xbox 360-kontroller har slut på ström så idag tog jag mitt förnuft till fånga och skaffade mig ett så kallat "Play and Charge" för att slippa förnedringen att dö paralyserat stillastående på slagfältet. När jag väl kommit hem och slog igång Xboxen för att lira blev jag dock varse om att Play & Charge-kitet, som så många andra elektronikprodukter, var införpackat i en sådan där riktigt stenhård värdelös plastförpackning som liksom inte går att öppna på ett civiliserat, behärskat sätt. Produkten sitter stenhårt fast i plasthöjet utan några som helst planer på att plockas ur och användas. Denna snudd på inbrottsäkra standard känns så förbannat dum och ologisk, hur enkelt vore det inte att göra något i stil med spelfodralen som enkelt öppnas från sidan? Nää, Microsoft ser hellre att du tvingas, riva, stampa och skrika för att få ut din nyköpta produkt. Skämmes tame-tusan! Nu är det dags att ta fram min officiella överplast-förgörar-bultsax...

_FRAGILE

Osäker framtid

Ett spel utan en bra handling tycker jag inte är något bra spel. Det är nästan så jag tycker att ni borde betygsätta storyn i ett spel. Inte bara spelbarhet eller hållbarhet utan även story. Jag älskar spel med bra djup och där man faktiskt kan bygga vidare på historien i spelet hur långt som helst. Där det finns möjligheter till att göra andra spel i samma spelvärld (Halo Wars). Det som enligt mig gör ett spel snäppet bättre är om det finns skönlitteratur som är kopplat till storyn på något vis. Det är det som har gjort Halo-spelen till ännu mer fantastiska spel. Jag har plöjt igenom böckerna och sugit till mig all historia i spelen och faktiskt fått reda på varför vissa personer agerar som de gör eller hur de var innan spelstoryn tog sin början. Att släppa



så kallade spelböcker ger oss en möjlighet att uppleva spelen på ett annat sätt än bara genom vår spelkonsol. Dessutom ger det ju mer pengar till spelindustrin. Det är med glädje som jag ska läsa min nyinköpta Gears of War-bok "Aspho Fields" och jag planerar också att införskaffa böckerna tillhörande Mass Effect och hoppas även självklart på fler böcker till fler spel i framtiden. Ja, det är nördigt men ack så roligt!

_GECCOD

Osäker framtid

Spel tar nog upp den största delen av mitt liv och jag har jämt koll på vilka spel som ska släppas och vilket spelföretag som nyss gått i konkurs. Ensamlarar jag inte av att få tag på all den informationen, så jag går till er. Ända sedan sommaren år 2005 har jag varit en trogen läsare av er tidning. Många gånger jag läser jag era recensioner i solskenet, men för

FRAN FORUMET

Månadens guldorn från gamereactor.se/forum

Vilka spel kommer ni att önska er av tomten? **_Maki-Liin**

Blir nog Rock Band 2 inklusive alla instrument. **_Bangia**

Funderar på att önska mig Guitar Hero: World Tour, men nu har jag börjat tänka lite mer på Gears of War 2 **_Teddan**

Mat till biafabarnen... men Rock Band 2 lär nog gå bra det också. **_Fishy10**

En Gamereactor-prenumeration måste jag önska mig! **_nighthawk**

det mesta inomhus, alltid med ett leende på läpparna. Humor är knappast Gamereactors svaga sida och det är det som gör att man inte kan sluta läsa när man väl börjat. Dessutom har ni verkligen lyckats överraska mig med alla betyg som delats ut dem senaste månaderna. Att spel som Far Cry 2 och Banjo-Kazooie inte fick toppbetyg var verkligen överraskande och det är ännu en anledning till varför jag inte bara kan sluta med er tidning, ni är oförutsägbara.

Åtaliga gånger har jag försökt att hitta en tidning som kan slå er men utan resultat. Official Xbox Magazine var mitt första försök men slängde snabbt in tidningen i brasan. Detta är alltså en tidning där alla deras åsikter är motsatsen till era! Bästa exemplet måste ändå vara Alone in the Dark. Ni totalt sågade sönder spelet på grund av dålig kontroll, ful grafik och allt annat som finns på kartan. Xbox-blaskan tyckte dock annorlunda. Tydligt var Alone in the Dark det bästa skräckspelet i år! Absurt, med tanke på att jag kört demot och helt höll med era åsikter.

Visst kan man ha olika åsikter om saker och ting för annars skulle vi inte vara människor, men om det inte är åsikterna så finns det andra fel. Digital Life var en annan tidning som jag prövade på och blev grymt besviken. Förutom att recensionerna är övertråkiga, är designen den tråkigaste hittills. Sist men inte minst PC Gamer. Egentligen är det inget fel på själva tidningen. Roliga texter, tjock och räcker länge, men vill jag verkligen släsa bort mina pengar på en tidning varje månad när jag kan få er tidning, en bättre tidning, gratis.

To conclusion! Ni är den bästa tidningen i Sverige, Norden och världen. Sluta aldrig med det ni gör för ni är bäst på det, Jonas Mäki med sin skrivartalang, Jonas Elfving med sin radioprataröst och Petter Hegevall med sin gamla ryg. Jag tänker fortsätta att läsa er tidning varje månad, precis som jag alltid gör. **_DAVID**

MÅNADENS LÄSARE

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

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



DENNIS LARSSON

Ålder? 17 år

Användarnamn på Gamereactor.se? DennisLarsson

Yrke/sysselsättning? Studerar mediakunskap

Världens bästa spel? Battlefield 2. Snyggt och modernt krigsspel jag aldrig tröttnat på. Onlinestödet är självklart det som gjort spelet underbart att spela. Att förbättra sin gubbe med vapen och medaljer gör alla spelminuter värda. Ditt bästa spelminne? När jag fick mitt första riktiga TV-spel. Sega Mega Drive. Detta var flera år tillbaka. De första spelen jag fick var Lejonkungen och Jurassic Park. Det var tack vare denna maskin som mitt spelintresse växte och växte.

Favoritmusik? Jag älskar electro-pop, därför spelas det självklart mycket Slagsmålsklubben hemma hos mig.

Hobbys? Jag sysslar med musik. Synt-musik. Jag har ett soloprojekt kallat Djurpark där jag framför allt spelar TV-spelsinspirerad musik med mera.

Ogillar? Att glömma spara i spel är något jag verkligen hatar!

Åsikter om Gamereactor #62? Att ni har hyfsat lite reklam (jämfört med andra tidningar) är något jag alltid gillat med era tidningar. Och när det väl är reklam, så är den trevlig.

Niko Bellic

grand theft auto IV

Welcome to Liberty City

www.rockstargames.com/iv



www.pegi.info



© 2006-2008 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, Rockstar North, the Rockstar Games R logo, the Rockstar North R logo, Grand Theft Auto and the Grand Theft Auto logo are trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software. Microsoft, Windows, the Windows Vista Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies, and "Games for Windows" and the Windows Vista Start button logo are used under license from Microsoft. "PS" and "PLAYSTATION" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. 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, condone or encourage engaging in any conduct depicted in this videogame.

IGN



UTANNONSERAT

Bruiser and Scratch

Utvecklingsstudio Steel Penny Games har ett riktigt udda spel på gång till Wii Ware. En vilse hund och en lila katt är på picknick där allt går snett och de hamnar i en parallell värld. Nyskapande pussel och humor utlovas när det släpps under våren.



Red Alert 3 till Playstation 3

Redan när Command & Conquer: Red Alert 3 utannonserades skulle det komma till Playstation 3. Men som vi kunde berätta för någon månad sedan lades den ned av oklar anledning. Nu är den dock tillbaka från de döda och Playstation 3-ägarna kan börja spela Red Alert 3 nu i vår.

NYHETER/SKVALLER/RYKTEN/LISTOR För dagliga spelnyheter: www.gamereactor.se

1 Onlineläget i Colin McRae: Dirt var inte det bästa men till uppföljaren lovar Codemasters bättring. Alla spellägen i enspelarläget ska finnas med i online-delen och ett matchmaking-system för att hitta förare på samma nivå finns. Man snickrar även på en ambitiös community-del där vi kan dela med oss av våra åkturer.

ATT MAN ÅKER HUSBIL TILL TÄVLINGARNA ÄR EN HÄRLIGT AVSPÄND APPROACH...

1

EXKLUSIV!

COLIN MCRAE DIRT 2

Racinggiganterna Codemasters har laddat lustgastuberna inför ännu ett vansinnigt arkadrally

PC/PS3/XBOX 360

Codemasters har hittat en rolig raksträcka. Helomvändningen utvecklaren gjorde i den lättillgängliga, men likväl fantastiska vansinnesracern Colin McRae: Dirt var lika oväntad som lyckad. Med samma förnyade energi jobbar man nu på Colin McRae: Dirt 2 och här finns en tydlig vilja att ära den bortgångne rallystjärnan genom att göra ett så vasst rallyspel som möjligt.

Dirt 2 siktar på att bjuda på lika lortigt, röjigt och vridmomentsprågligt vansinnesåkande som sist. Loppen äger rum i Utahs enorma bergsklyftor, bland Malaysias regnskogar och i London-banan "Battersea Battle" kör vi nattlopp vid en uttjänt kraftstation. Här finns lika varierade spellägen som i ettan samt några nyheter; i Trailblazer rusar vi exempelvis nedför slingriga bergsvägar och i Raid



1 FAKTA

MILJONER SPEL

Colin McRae-serien är en populär spelserie som både spelköpare och spelkritiker alltid gillat. Codemasters härliga grusrally har dock, i jämförelse med exempelvis Gran Turismo eller Need for Speed-spelen, inte sålt särskilt mycket. Sammanlagt har alla sex Colin-titlar sålt över tio miljoner ex. En av dessa miljoner är Colin McRae: Dirt.

kan åtta spelare ratta tyngre fordon off-road, där vegetationen är dödliga hinder för din stormiga framfart. Och ja. På förhand ser det ursnyggt ut. Spelmotorn Ego Engine-3 har trimmats för att klara av ännu mer avancerad modellering och realism i texturerna, och man har även jobbat intensivt med ljussättning. I synnerhet nattbanorna ser riktigt läckra ut.

Att man åker husbil till tävlingarna är en härligt avspänd approach, och denna frimodighet syns även i de lättillgängliga loppen, där man inte behöver vara en motorexpert och i timmar snickra ihop en lättstyrd bil. Efter hundratalet timmar tillsammans med Dirt och det geniala Race Driver: Grid längtar vi efter ännu en Codemasters-signerad utflykt till fartblindhetens land.

Jonas Elfving



4



4

I spelläget Raid får du chansen att ratta ditt rallyåk genom områden. Codemasters har arbetat mycket med att utsmjör omgivning; träd, buskar och vägar ska flyga åt fanders när

Supreme Commander 2

Det första Supreme Commander blev ingen större hit så utgivarna THQ sade ifrån sig utgivningsrätten. Därför har Gas Powered Games nu slagit sig samman med Square för att leverera fler blytungna strider förlagda till en avlägsen framtid. Kommer till PS3 och Xbox 360.



My World, My Way

My World, My Way kretsar kring en 15-årig prinsessa på jakt efter en äventyrlig prins som dock inte är intresserad om hon inte blir lika äventyrlig. Därför blir det din uppgift att med din Nintendo DS hjälpa henne att äventyra när My World, My Way släpps i vår.

EA Sports Active

Efter Wii Fits framgångar duggar träningspelet tätt. Ett av de mer ambitiösa försöken är EA Sports Active som innehåller både gummiband samt hölster för Wii-fjären och nunchuck, tänkta att fästas på kroppen under övningarna. Kommer i vår till Wii.



Watchmen blir licensspel

I mars nästa år går Zach Snyders film baserad på Alan Moores geniala serietidning upp på biograferna. Ugefärd samtidigt hoppas danska Deadline Games ha Watchmen: The Game färdigt till PC, Playstation 3 och Xbox 360.

2

Colin McRae: Dirt 2 ser klart snyggare ut än det första spelet som var sinnessjukt läckert rent grafiskt. Codemasters pratar i termerna "lerigt ögonodis" och vi är inte de som tvivlar. Bilarna är modellerade med 50% fler polygoner och kommer vid krascher att deformeras ännu mer övertygande än förr. Även avancerade vatten- och skugg effekter är att vänta.



2

I takt med att du vinner renommé i Colin McRae: Dirt 2 får du år efter år att umgås med rallyässen Ken Block och Travis Pastrana. Se till att bli nära polare med dessa, eftersom det kommer att påverka din racingkarriär. Profsen bjuder nämligen i dig till nya tävlingar och kommer dessutom att åka i samma lopp som dig.



3

I Dirt 2 kuskar du runt i en husbil i jakt på de hetaste rallytävlingarna. Insidan av husbilen är utgångspunkten för de tävlingar du vill ställa upp i och i takt med att du blir framgångsrikare går din husbil från en skräpmaskin till en lyxkärva.

farligt tättbevuxna skogsvägar med förstörbara väggar som du bränner fram.



NOTISER

USA:S ARMÉ GÖR PC-SPEL

Amerikanska armén har sedan tidigare använt datorspel för att locka unga till armén, som till exempel i America's Army. Nu satsas det ännu mer på ny spelteknik och med en investering på närmare en halv miljard kronor de närmsta åren ska man utveckla fler spel. Syftet är att träna sina soldater i olika krigsscenarioer och på gång är bland annat spelet Game After Ambush.

SLUT PÅ TABULA RASA

Efter att ha utannonserats 2001 släpptes Richard Garriotts online-rollspelet Tabula Rasa sent 2007 (betyg 7/10). Men efter bara ett år på marknaden meddelas nu att NCsoft tänker stänga ned Tabula Rasa som en följd av uteblivna framgångar. Sista februari är det färdigspelat, men från 10:e januari blir det gratis för alla.



Aliens: Colonial Marines = nedlagt?

GEARBOX ALIENS I LIVSFARA

Det har länge varit tyst om Aliens: Colonial Marines. Nu säger flera källor att runt 20 personer fått sparken från Gearbox som en följd av den svaga Brothers in Arms: Hell's Highway-försäljningen och att flera av dem som fick gå kom från Aliens: Colonial Marines-teamet. Gearbox själva förnekar det hela men vägrar kommentera hur det ser ut för Alien-spelets framtid.

DEAD RISING INGEN KOPIA

Capcom har efter en lång rättstvist fått rätt mot filmbolaget MKR Group, som hävdade att Capcom stulit idén till sitt Xbox 360-spel Dead Rising från George A. Romero-rullen Dawn of the Dead (1978). Såväl filmen som spelet handlar om en galleria övertagen av zombies. Nu har alltså Capcom fått rätt och har inte stulit några gamla idéer från knäppgöken Romero.

INGEN BILLIGARE WII

Nintendos amerikanske chef Reggie Fils-Aime har gått ut med ett uttalande angående prissättningen på Nintendo Wii (som idag kostar mer än en Xbox 360): "Vid någon tidpunkt är det dags att sänka priset på Nintendo Wii, men vi är dock långt ifrån den tidpunkten nu". Wii är faktiskt den konsol som behållit sitt lanseringspris längst genom tiderna. Över två år har gått utan prissänkning.

HARMONIX STÄMDA

Här på redaktionen har våra glada batterier trampat sönder åtskilliga pedaler till Rock Band under hårda trumsolon. Men nu har den dåliga kvaliteten blivit rättssak. Harmonix anklagas för att medvetet ha tillverkat en produkt av usel kvalitet och vägrat göra något åt den. Trots att man förstärkt Rock Band 2-trumsetet med metall, har man fortsatt sälja den av plast till vanliga Rock Band. Om Harmonix förlorar kan deras usla trumpedal bli en snuskigt dyr historia.

MIRROR'S EDGE = FLOPPI!

Trots höga betyg (8/10 av Gamereactor) verkar spelköparna ha varit kallsinniga mot svenska Digital Illusions senaste actionspel, Mirror's Edge. Totalt har endast 200 000 spel sålts världen över medan målsättningen var 3-4 miljoner. Andra grymma spel som blivit försäljningsmässiga besvikelser i höst är Guitar Hero: World Tour, Little Big Planet och Dead Space.

DIN PS3 DRAR MASSOR MED EL

Våra spelkonsoler drar enorma mängder ström

...MEN WARIO SPARAR IN!

Uåra kära spelkonsoler är enorma strömlukare, och spelare är dåliga på att spara energi. Detta berättar en färsk rapport från amerikanska Natural Resources Defense Council. I synnerhet är det Playstation 3 och Xbox 360 som är miljöbovar. Sonys maskin drar i genomsnitt 150 Watt när den är påslagen och Microsofts 119. Jämför detta med Nintendo Wiis 20 Watt, den enda som drar mindre än förra generationens maskiner.

Filmuppspelning av konsolerna är också en stor miljösjuk. När Playstation 3 och Xbox 360 används som DVD- och Blu-ray-spelare går konsolerna för full maskin och gör så även efter att filmen slutat. Intressant är också att Playstation 3 använder fem gånger mer kraft än en Sony Blu-ray-spelare för att spela upp exakt samma film.

Men energislukandet är förstås inte bara maskinernas fel. Många konsoler drar ström helt i onödan när maskinerna ställs i standby-läge. Enligt rapporten tar många spelare dessutom långa pauser i spelandet och lämnar maskinen påslagen. Det finns dock mycket vi kan göra för att spara på både jordens resurser och våra egna pengar. Genom att faktiskt stänga av konsolerna ordentligt efter att ha spelat skulle amerikanska spelare kunna spara lika mycket energi som hela staden San Diego (dubbelt så stor som Stockholm) förbrukar på ett år. Så var nu en god gamer och stäng av dina spelmaskiner ordentligt!

_Jonas Elfving



SVENSKA GRIN GÖR FILMSPEL

Grin gör spel av storfilmen **Terminator Salvation**

Plattform PC/PSS3/XBOX 360
Utvecklare GRIN Utgivare WARNER

Allt är hopplöst. Allt är förlorat. Trots en snäll Arnolds ansträngningar har Skynet tagit kontrollen över Jorden och mänsklighetens sista hopp står till dig, den vuxne John Connor.

- Man börjar i en värld i kaos där skjut först och fråga sedan är lag, säger Bo Andersson, Grins pratglada VD. Terminator Salvation utspelar sig i motståndsrörelsens vagg och vi får vara John Connor mitt i förödelens, fortsätter han. Terminator Salvation kommer att bli ett actionäventyr med svulstig Hollywood-budget och planeras att släppas lagom tills filmens premiär. Tanken är att spelet ska komplettera filmen och fylla i flera av dess luckor.

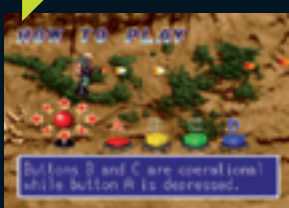
- Vi har lyckats väldigt bra med att återskapa den stämning som finns i filmen. Ett så stort varumärke är inte lätt att mästra över en natt men vi fick en inblick i skapandet av filmen på plats hos Warner Bros, säger Bo.

Till våren är det dags att en gång för alla förvandla Skynet till en hög rykande skrot. Misslyckas du med det, är hoppet för mänskligheten för alltid över.

_Jonas Mäki

CITATET

Korkade, roliga eller/och helt vanvetiga citat från spelbranschen



"Buttons B and C are operational while button A is depressed"

Skaparna av Neo Geo-spelet Shock Troopers hade lite problem med engelskan... minst sagt.



EXKLUSIV!

RIDDICK LADDAR OM

Svenska Starbreeze fantastiska filmlicensspel får nytt, högupplöst liv...

Plattform PC / PLAYSTATION 3 / XBOX 360 Utvecklare STARBREEZE Utgivare ATARI Premiär MARS 2009

The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay var stenhårt. Som ett cellgaller indränkt i potensspray. Det gick inte att rymma från Butcher Bay, sa de till oss. Vi rekade läget och hittade bevis på motsatsen. I slutet av Escape from Butcher Bay ville vi ha mer. Inte för att spelet var kort (vilket det var), utan för att det var så bra. Nu är det dags för ett kärt återseende då Atari tar kåkfaren till dagens konsoler.

Den nya delen har undertiteln Assault on Dark Athena och är alltså en omtolkning av originalet, uppiffad med bättre grafik och en utökad story. Riddick ska få träffa nya karaktärer i nya omgivningar, och ombord legoknektsskeppet Dark Athena ska vi få ta

del av mer av Riddick-mytologin.

Den stora nyheten är dock att The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena kommer att innehålla ett online-

DEN STORA NYHETEN ÄR ONLINE-LÄGET...

läge. Några exakta detaljer om detta har vi tyvärr inte, men tankarna går till stenhårda dödsmatcher i fängelse- och rymdskeppsmiljö med allt från små fjantknivar till futuristiska fläskvapen. Till våren återvänder Richard B. Riddick och för dig som törstar efter mer information kan vi redan nu tipsa om en större artikel på www.gamereactor.se.

_Jonas Elfving



NOGRÄHNAT

75 512 108

SÅLDA SPEL I GRAND THEFT AUTO-SERIEN

Grand Theft Auto-serien har sålt i hiskeliga 75 miljoner ex! Allra bäst har det gått för Grand Theft Auto: San Andreas till Playstation 2 med sina 17,5 miljoner sålda exemplar, men då GTA IV är relativt nytt kommer siffrorna förstås bara att öka.



XBOX 360

25 931 466

Microsoft har sålt 25 miljoner konsoler och efter den senaste prissänkningen har försäljningen ökat.



FILMLICENSBRILJANS

Det drygt fyra år gamla The Chronicles of Riddick kommer ofta på tal när de bästa filmlicensspelen ska utses. Spelet hade varierade uppdrag, brutala actionsekvenser och en exemplarisk bandesign. En omändning av en sådan nutida klassiker är därför riktigt hett.



DIESELDÖFT Vin Diesel kommer precis som i originalspelet att låna ut sitt utseende och sin röst till huvudpersonen. Med dagens konsolkraft kommer Diesels glansiga skalp att skina med ännu mer imponerande ljuseffekter jämfört med det första spelet.



PRISON BREAK De första timmarna i The Chronicles of Riddick utspelade sig i en stämningstullt stenhård fångelsemiljö. Vi ser fram emot att i den nya versionen luska fram information från internera för att överlista de nitiska fångelsevakterna och hitta en flyktväg.

PLUS&MINUS

Vi hyllar, sågar eller ifrågasätter senaste månaden i spelvärlden...

+ SVENSKA GRIN

Hetaste svenska utvecklaren just nu är tveklöst Grin som förutom nyversionen av Bionic Commando, jobbar med Wanted och nyligen även fått uppdraget att göra mastodontspel av kommande filmen Terminator Salvation.

GAMEREACTORS STORA JULKALENDER 2008

Varje år kan du delta i Sveriges fetaste speltävling. Gamereactors Julkalender har redan startat, och håller på hela vägen fram till julafton. Surfa in på www.gamereactor.se, omedelbart!

VÅRT NYA FÖRSTEG!

Efter att ha lyssnat, begrundat, lyssnat och funderat lite till gjorde vi äntligen slag i saken och investerade i Marantz 8003 för- och slutstegskombination. Nu låter det bättre än bäst i redaktionens fullproppade spelrum.

- DYR DOLLAR

På grund av taskig världsekonomi sjunker kronan återigen som sten medan dollarn stigit i värde. Och det gör vår hobby dyrare och tillbehör, konsoler och spel har smyg höjts i pris den senaste tiden. Stärk kronan tack.

STRYKFULA AVATARER

Absolut, vi är glada att de gamla menyerna till Xbox 360 byttes ut mot de nya. Men var Microsoft tvungna att samtidigt tvinga på oss de hysteriskt fula avatare som nollställt stjärnor och stjärnor på oss när vi startar Xboxarna?

VAR ÄR SUPER MARIO?

Det kommer mer och mer gymnastik, minispel, pyssel och låtsasmusik från Nintendo som helt verkar ha tappat greppet om sina gamla fans. Var är Mario och när kommer egentligen nästa Zelda, vi vill ha riktiga Nintendo-spel igen.

RYKTEN

NINTENDO OCH APPLE

Trovärdiga källor rapporterar att Nintendo och Apple är på väg att inleda ett samarbete där man ska kunna ladda ned klassiska Nintendo-spel via en Virtual Console-liknande tjänst till iPod Touch. Något som lär göra iPod till ett seriöst alternativ för alla som vill spela bärbara spel.

SUPERHJÄLTHEYSTERI

Det är inte bara filmindustrin som letar upp alla möjliga bortglömda superhjältar för att göra film på dem. Nu har även spelindustrin börjat rota fram gamla hjältar att göra dem populära igen. Den senaste i raden lär vara D.C.-hjärten Flash som ska bli spel. Enligt uppgift handlar det om ett riktigt påkostat äventyr med filmkänsla.

CLIFFY SATSAR PÅ SKRÄCK

Gears of War-producenten Cliff Bleszinski sägs ha lämnat Gear-teamet. Istället har Cliff påbörjat utvecklingen av ett skräckspel som ska sätta deras Unreal 3-grafikmotor på prov ordentligt. Tanken är att det ska vara både påfrestande och psykiskt obehagligt att spela spelet som sägs ska få spelarna att bli rädda på riktigt. Om uppgifterna stämmer kommer det till PC, Playstation 3 och Xbox 360.

DEAD RISING 2 PÅ VÄG

Anonyma källor rapporterar att Dead Rising 2 är nästa i raden av spel som Capcom låter en västerländsk utvecklare ta hand om. Enligt ryktet ska Vancouver-baserade Blue Castle göra Dead Rising 2. Tydligt ska zombieinvasionen denna gång bryta ut på en enorm lyxkryssare med tusentals passagerare.



Zombieslaktarkungen Frank West kommer att återvända någon gång nästa år.

XBOX ZUNE PÅ GÅNG?

Anledningen till att Microsoft inte lanserat sin mp3-spelare Zune i Europa sägs vara att man redan nu arbetar på en iPod Touch-liknande ersättare. Tanken är att den även ska ha knappar av samma typ som de på Xbox 360-handkontrollen och ha tillgång till Live Marketplace där man ska kunna tanka ned nya spel för Microsoft-poäng samt även fjärrstyra sin vanliga Xbox 360.

KÖPA LITE WII-KLÄDER?

Nintendo har onekligen tagit värden med storm med Wii och nu förbereder att man ta konceptet vidare... med kläder. Enligt ett rykte jobbar man för fullt med att ta fram en stilistisk linje med vitt och starka färger samt Wii-logotyper för att ytterligare cementera varumärket utanför de grupper som normalt spelar spel.

INTERNET

NYHETER - GAMEREACTOR.SE

ÅRETS SPEL 2008

Läs mer om årets spel på Gamereactor.se, eller rösta på ditt spel och delta i "Läsarnas spel 2008".

1600 RECENSIONER

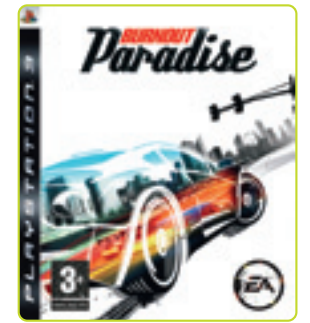
Vi har just nått ytterligare en milstolpe och kan idag ståta med över 1600 recensioner i vårt enorma arkiv. Skulle du inte tycka som vi så gör som tusentals andra läsare och skriv en egen läsarensrecension.

GRFM AVSNITT 9

I ett nytt avsnitt av Gamereactors egna spelradioshow pratar vi om religion i spel. Vi berättar om kända kontroverser och tar reda på om man verkligen kan bli frälst av spel.

SNYGGAST OMSLAG 08

Gamereactors art director utser årets snyggaste...



1 BURNOUT PARADISE

Omslaget till Burnout Paradise var oväntat vägut, väldigt anorrande och lockade till en himla massa lustgasdoftande storstadstracing...



2 RESISTANCE 2

Formkonceptet på omslaget till Resistance 2 kändes fräscht. Insomniacs designers använde spelets yttersta kontraster för att skapa något unikt.



3 FAR CRY 2

Sugat efter stekheta Afrika-mord växte efter att ha stirrat in i den inbjudande och behärda bild som pryddes omslaget till Far Cry 2. Vägut att inte visa hjältens ansikte och med underbar färgsättning.



4 METAL GEAR SOLID 4

Brijante koncept-illustratören Yoji Shinkawa överträffade sig själv med porträttet som pryddes omslaget till det fjärde spelet. Stilistiskt och snyggt.



DIN SPELVINTER 2009

> Street Fighter IV > Fear 2 > Race Pro > Killzone 2 > Halo Wars > Resident Evil 5 > Mad World > Hawx

Vi hjälper dig att hålla koll på vad som är på gång så att du ska kunna planera spelinköpen inför vintern 2009



FOKUS/ EXTAS

Vi spånar och spekulerar om kommande spel...

VÄNTA PÅ DESSA:

VÄNTA INTE PÅ DESSA:

JAN

Efter julrushen brukar januari vara en ganska trist månad...



Efter tjugonde dag knut drar spelvärlden så sakteliga igång igen. Den 16:e januari släpps **Lord of the Rings: Conquest**, ett actionspel där du får ta del av alla hårda strider från Sagan om ringen-världen. **Conquest** släpps till de flesta format men

främst Playstation 3- och Xbox 360-versionerna lovar gott. Veckan därpå, den 23:e kommer Tomb Raider: Underworld till Playstation 2. Till sist avslutas en mager månad den 30:e med svenska Simbix Xbox 360-simulator Race Pro som lär kunna bli en riktig superhjärdare. Samma dag lär för övrigt Red Faction: Guerrilla ska lanseras, men det tycks bli ytterligare försenat.



Den 23:e januari släpps Bolt, baserat på Disney-filmen med samma namn där en schäfer med John Travoltas röst får för sig att han har superkrafter. Bolt släpps till alla format och ser lika dåligt ut till dem alla. 30:e januari kommer Cid the Dummy (alla format), ett försök att skapa en plattformsmaskot av en krocktestdocka som ser riktigt risigt ut. Samma dag släpps även Don King Presents: Prizefighter till Wii. Spelet var riktigt ruttet till Xbox 360 när det släpptes 2008 och enligt uppgift ska Wii-versionen vara flera resor sämre. Fet varning utfärdad. Den 30:e kommer också Big Bang Mini till Nintendo DS. Undvik.

FEB

Årets kyligaste månad är lyckligtvis betydligt hetare på spelfronten



Redan den 6:e släpps **Empire: Total War** till PC. Samma dag kommer även Battle Fantasia (PS3, Xbox 360). **Veckan därpå kommer äntligen Fear 2: Project Origin till PC, Playstation 3 och Xbox 360** då vi åter får det tveklaktiga nöjet att återse Alma. Den 20:e kommer tredje delen i EA:s succésérie The Sims 3 (PC) och faktiskt även löjligt efterlängtat **Street Fighter IV (PS3, Xbox 360)**. Den 25:e är det äntligen dags för stekheta **Killzone 2 efter drygt ett års förseningar**. Exklusivt till Playstation 3. Bara dagen efter släpps sedan **The Godfather II**, vilket ser flera snäpp bättre ut det första spelet.



Ett av de märkligare Wii-spelen är Nancos We Cheer, ett cheerleading-spel som släpps den 6:e februari och ser precis lika meningslöst ut som man kan tro. Den 17:e kommer Playstation 3- och Xbox 360-versionerna av **Sacred 2: Fallen Angel**. Ett undermåligt rollspel du absolut klarar dig utan. Tre dagar senare kommer **Silent Hill: Homecoming till PC, Playstation 3 och Xbox 360**. Undvik! 27:e kommer Ultimate Band till Nintendo DS och Wii, ett musikspel som ser riktigt dåligt ut. **Destroy All Humans! Path of the Furon (PS3, Xbox 360)** kommer samma dag och ser så dåligt ut att det just nu riskerar att bli nedlagt.

MARS

2009 är mars en av årets hetaste spelmånader med mängder av grymma titlar...



Fredegan den 13:e släpps äntligen det extremt efterlängtat **Resident Evil 5**. Samma dag släpps även **Eat Lead: The Return of Matt Hazard** som tycks kunna bli ett humoristiskt actionspel. Veckan därpå kommer flygactionspelet **Hawx (PC, PS3, Xbox 360)**. Samma dag kommer även **Halo Wars** där vi får bekämpa covenanten i strategiform. **27:e kommer också Mad World till Wii** som är det mest stilistiska actionspelet sedan Mirror's Edge och försenade **Ghostbusters (PS3, Xbox 360)**. Dessutom kommer **WWE Legends of Wrestlemania (PS3, Xbox 360)** som ser ut att bli det bästa WWE-spelet på flera år samt Nintendo DS-spelet **Blue Dragon** Plus.



To End All Wars släpps redan 6:e mars (PS3, Xbox 360) och ser ut att bli en slentrianmässig förstapersonsskjutare du absolut kan vara utan. Samma dag kommer även **Rune Factory: A Fantasy Harvest Moon** som känns som ett riktigt billigt sätt att tjäna någon extra krona på Natsumes mysiga bondesimulator. 27:e mars kommer **Dungeon Hero** till PC och Xbox 360. Ett rollspel helt förlagt under marken som ser lika grått som trist ut. **Samma dag kommer även From Softwares Ninja Blade till Xbox 360**, som ser blekt ut. This is Vegas kommer också i mars och det har sett rysligt dåligt ut, vilket inte brukar stoppa Midway från att släppa spelen ändå.

I FEBRUARI SMÄLLER DET

Nu har vi spelat det, och vi kan knappt hålla kroppsvätskorna i styr...



HILLZONE 2

Guerrilla Games (Sony) / Playstation 3

Medan Xbox 360-ägarna fått ta del av Gears of War, Halo 3 och nysläppta Gears of War 2 har Playstation 3-spelarna fått nöja sig med Resistance: Fall of Man, och Xbox 360-konverteringen av Call of Duty: Modern Warfare. I februari har Sony dock tänkt ändra på det faktum att Microsofts konsol idag anses som den främsta plattformen för riktigt, tunga, plattformsexklusiva actionstunder. 24:e februari släpper Guerrilla Games lös sin fruktade Helghast-armé på Playstation 3. Lita på att vi kommer att bjuda på fet recension samma månad.



Foto: Måns Hegevall

ANDREAS HVEMO, 44 ÖSTERSUND

SPEL SAY WHAT? TOKAR

Gamereactor stack ut på stan för att fråga ut några läsare...

Vilket är årets bästa spel?

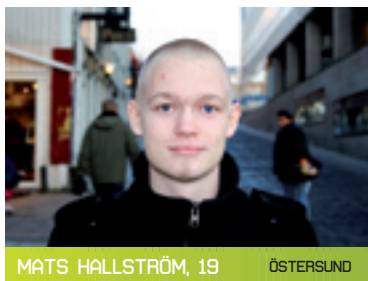
- Grand Theft Auto IV, bara skjuta på allt, hitta på barnförbudna saker och köra bil. Gillar att klättra upp på saker och stå skjuta prick på människor tills det slutar komma både folk och bilar för gott.

Vilket är årets sämsta spel?

- Trots att jag är fan av spel som Carmageddon och Twisted Metal måste jag svara Motorstorm: Pacific Rift. Det var totalt meningslöst kasst och alla krascher såg likadana ut hela tiden. Det blev inte många race innan jag var totalt uttråkad.

Vilket spel vill du helst få i julklapp?

- Kolla på mitt skägg, det är jag som är tomten. Nej då, men Battlefield: Bad Company vore inte helt fel. Testade demon och bara älskade att man kunde spränga träd. Det behövs fler sådana spel. Fler spel med stora mängder sprängdeg.



MATS HALLSTRÖM, 19 ÖSTERSUND

Vilket är årets bästa spel?

- Football Manager 2009. Jag gillar strategi och fotboll och det är den perfekta kombinationen. I år är matcherna dessutom tredimensionella och allt känns fräschare uppraderat. Årets givna höjdpunkt för min del.

Vilket är årets sämsta spel?

- De Blob. Fattade inte vad som pågick och stängde snabbt av eländet.

Vad spelar du helst på för format?

- Wii. Tycker det känns för stelt att bara sitta stilla i soffan och spela och då passar Wii bra.



DANIEL ERIHSSON, 21 FUNÅSDALEN

Vad ser du mest fram emot 2009?

- Deus Ex 3 borde hinna ut under året så jag svarar det. Hoppas att det går mer i det första spelets fotspår än Deus Ex 2 som helt enkelt inte var riktigt lika bra.

Vad spelar du helst på för format?

- Mestadels PC, kombinationen av mus och tangentbord är helt överlägsen.

Vilket är ditt favoritspel?

- Sonic the Hedgehog till Mega Drive. Var riktigt insnöad Sega-fantast och Sonics första äventyr var ilt snabbt, urkul och superfärgglatt.



ARVID HULTIN, 17 BRUNFLO

Vilket är årets bästa spel?

- NHL 09, tycker jag. Ett riktigt grymt spel där EA verkligen har fått till den där speciella hockey-känslan, det känns så komplett liksom. Gillade NHL 08 med, men det här är så mycket bättre om man har ett äkta hockeyintresse.

Vad ser du mest fram emot 2009?

- Street Fighter IV. När det kommer till fighting är tvådimensionell grafik helt klart att föredra framför tredimensionell.

Vilket är ditt favoritspel?

- Gamla Super Mario Bros till Nintendo (NES).



HENRIK JACOBSSON, 25 ÖSTERSUND

Vad ser du mest fram emot 2009?

- Definitivt Resident Evil 5. Resident Evil 4 är verkligen världens bästa spel. Älskar hela serien och är överhuvudtaget lite av en Capcom-fantast.

Vilket spel vill du helst få i julklapp?

- Rock Band. Spelade det hos en polare och föll pladask. Jag spelar gitarr själv och är extra intresserad därför.

Vilket är ditt favoritspel?

- Ohh, Final Fantasy VII, lätt. Det har framkallat klart mest känslomässig glädje av alla spel.



HENT EDMAN, 31 ÖSTERSUND

Vilket är årets bästa spel?

- Helt klart Battlefield: Bad Company. Fastnade direkt för det lättsamma konceptet där exakt allt gick att skjuta i stycken. Det faktum att allt skydd man gömmer sig bakom går att spränga lyfter hela spelet.

Vilket är årets sämsta spel?

- Jag hatade Ace Combat 6. Helt värdelöst.

Vilket är ditt favoritspel?

- Det måste vara Half-Life. Fram tills dess var alla förstapersonsskjutare bara fladdriga döds-matcher. Half-Life var något annat. Nåt mer.



ANDREAS TORNBORG, 17 ÖSTERSUND

Vilket är årets bästa spel?

- Grand Theft Auto IV. Det hade verkligen allt, inga laddningstider och en riktigt grym story.

Vilket är årets sämsta spel?

- Kane & Lynch var direkt vidrigt. Kom inte speciellt långt, gav upp eftersom det var så bedrövt dåligt och segt.

Vilket spel vill du helst få i julklapp?

- Svår fråga, men det är nog Gears of War 2. Älskar serien och tycker det är riktigt grymt framför allt multiplayer. Det är huvudsaken för min del...



PER-MARTIN ANDERSSON, 26 ÖSTERSUND

Vilket är årets sämsta spel?

- Har spelat ganska få nya spel, men Super Smash Bros. Brawl var en stor besvikelse. En polare köpte det men när vi började lira fastnade ingen av oss för det. Rörigt, ostrukturerat och ingenting för mig.

Vad ser du mest fram emot 2009?

- Legends of Wrestlemania. Började kolla på wrestling för över tio år sedan och är såklart stort fan av Hulk Hogan.

Vad spelar du helst på för format?

- Min gamla trojänare, Playstation 2.



PER ENGSTRÖM, 27 ÖSTERSUND

Vad ser du mest fram emot 2009?

- Punch-Out till Wii, de gamla spelen rockar. Hela konceptet är så nysligt grymt och så tidlöst lättsamt. Är även ett stort fan av boxningen i Wii Sports så ett nytt Punch-Out kan väl inte bli annat än bra.

Vilket spel vill du helst få i julklapp?

- Super Smash Bros. Brawl. Socialt spelande är det viktigaste för min del och att kunna spela fyra samtidigt är ett måste.

Vilket är ditt favoritspel?

- Wario Ware till Gamecube.



PURFÄRSKT

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



Mega Drive Ultimate Collection

PS3, XBOX 360 / MARS 2009

Oavsett hur många nya spel det kommer är nostalgin över gamla Sega den goda smaken att sätta ihop 50 klassiska spel som de tre Sonic the Hedgehog-spelen, Ecco the Dolphin, Shinobi och Streets of Rage 2 i samlingen Ultimate Collection.

NYA SCREENSHOTS

Resident Evil 5

PC, PS3, XBOX 360 / 13 MARS 2009

Resident Evil 5 ser bara läckare, räre och mer skrämmande ut för varje bildpaket som når redaktionen. I det senaste knippet imponeras vi av såväl av de vackert smutsiga, skällheta Afrika-miljöerna som de kusligt designade monsterna. Extra mycket ser vi fram emot ett packe äckliga monsterhundar och en skjutglad tur på ett jeepfiak.



Dynasty Warriors: Strikeforce

PSP / APRIL 2009

Dynasty Warriors-seriens röjiga kineshuggande har roat oss på de stationära konsolerna flera gånger tidigare och nu ska vi kunna hack-å-slasha även i bärbart format. Spelet baseras på Dynasty Warriors 6 och bjuder på intressanta inslag. Spelfiguerna ska exempelvis kunna flyga en kortare stund.



NERF N-Strike

NINTENDO WII / 2009

NERF är en serie skumgummileksaker av leksakstillverkaren Hasbro och storsäljaren bland NERF är tveklöst N-strike-vapnen. Dessa kultiga tillhyggen skjuter skumbollar och pilar och är ett perfekt vapen för en förstapersonsskjutare tycker EA. Just nu utvecklas en sådan till Nintendo Wii och det ser ut att bli... barnvänligt.

GTA IV: The Lost and Damned

X360 / FEB 2009

I februari är det äntligen dags för den första expansionen till GTA IV. Där får man ikläda sig rollen som Johnny Klebitz, medlem av knuttegänget The Lost. Dan Houser som är producent för GTA säger att det kommer visa Liberty City från en helt annan sida.



NYA SCREENSHOTS

Skate 2

PS3, XBOX 360 / FEBRUARI

Vi spelar Skate 2 som galningar på redaktionen just nu, hoppar av brädan, springer omkring och flyttar på parkbänkar och njuter av alla härliga spots i de nya stadsdelarna i San Vanelona. Till vänster bjuder vi på två sköna bilder från kommande Skate 2 som bland annat visar hur det ser ut då man bär brädan under armen.

Blood of Bahamut

NINTENDO DS / 2009

På sin hemsida retade Square Enix oss ett tag med en mystisk trailer om ett nytt rollspel. Det visade sig vara till DS, namnet var Blood of Bahamut och handlar om ett folk som varit klantiga nog att bygga hela byar på ryggarna av sovande jättar. Självklart vaknar jättarna upp och en David och Goliat-kamp uppstår. Vi får vibbar av Shadow of the Colossus, och sämre inspirationskällor kan man ju ha.





INFORMATION

Namn SAMUS ARAN
 Längd 190 CM
 Vikt 90 KG
 Yrke PRISJÄGARE
 Specialitet
 UTFÖRSHANDE/SHJUTANDE
 Känd från METROID,
 METROID PRIME

PROFILEN: SAMUS ARAN

En tuff brud i plåtförpackning – Metroid-spelens stjärna, Samus Aran, är Nintendos mest gåtfulla figur

GUMPEI YOKOS MYSTISKA KVINNA

Ingen klår Samus. Hon har erfarenheten, attityden och världens mest praktiska rymddräkt. Ända sedan NES-debuten 1986 har Samus överraskat, fascinerat och inspirerat spelare och spelutvecklare världen över. Att hon efter att ha proppat Moderhjärnan full av missiler även sprängde könsföreställningar av bara farten var förstås sanslöst coolt.

Inte jättemycket är känt om Samus Arans förflutna. Hon blev dock föräldralös vid tidig ålder och adopterades av den fågellika Chozo-rasen på planeten Zebes. Här blev hon tränad till krigare,

fick sin rymddräkt och vid vuxen ålder var Samus en ytterst begåvad och pålitlig prisjägare. Samus har fått kämpa mot mycket, inte bara mot metroider, rymdpirater och det farliga ämnet phazon utan även mot den mystiska mörka versionen av sig själv, Dark Samus.

I det enastående Gamecube-spelet Metroid Prime från 2002 kom vi närmare Samus än någonsin tidigare. Nu var vi innanför dräkten och bakom visiret, som vid kraftiga smällar visade en reflektion av hjältninnans ögon. Betydelsen av Samus rymddräkt blev ännu mer tydlig och för

varje uppgradering kände vi oss starkare, men samtidigt också beroende av tekniken och förvanskad av allt phazon.

Om vi bortser från de lättsammare inhoppen i Super Smash Bros och Metroid Pinball är Samus Aran en iskall hjältninna med stor integritet. Hennes orädda attityd och företagsamma natur är en inspiration, både för oss som spelar och även för de som utvecklar spelhjälp. Vi hoppas att Samus får förbli lika tuff och lite av en gåta i framtida spel. En gåta, inslagen i ett mysterium. I en rymddräkt.

–Jonas Elfving

War is everywhere

750.000 players
have already chosen their side



PC GAMER 8.8

game spy PC 5 stars

12+

WARHAMMER ONLINE
AGE OF RECKONING™

Available now

GOA

www.war-europe.com

MYTHIC

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

BRANDS

REACTOR



LITA PÅ VÅRA FÖRÄNINGAR
Väntar du på ett särskilt spel eller pengarna på i framtiden? Game

GAMEREACTOR FÖRHANDSTESTAR KOMM...
Djupdyk i vårt textarkiv: www.gamereactor.se



MÅNADENS DREADLOCKS

BIONIC COMMANDO

Svenska Grin tar i från tårna när de sparkar nytt liv i Capcoms gamla klassiker. Vi har spelat... igen...



Mest efterlängtade

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

12-08



1:a Mafia II

PC/PS3/Xbox 360

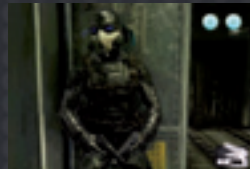
Efter att förra månaden fått se lite mer av Mafia II är vi om möjligt ännu mer förväntansfullt supersugna än tidigare. Spelvärlden ser sinnessjukt detaljerad ut och atmosfären magnifik. Om det kommer i vår vet vi dock inte.



2:a Race Pro

Xbox 360

Svenska simulator-kungarna Simbins första konsolspel släpps i februari nästa år, och Petter har haft svår abstinens efter sin träff med Simbin (inklusive obligatorisk testrunda). Tänk dig ett snyggare GTR 2, till konsol.



3:a Wanted

PS3/Xbox 360

Ja, det är sant! På tredjeplatsen denna månad hittar vi ett filmlicensspel, som alltså inte ser ut som skräp. Svenska Grins Wanted: Weapons of Fate ser riktigt smaskigt ut med ett coolt spelsystem och läcker grafik.

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

GAMEREACTORS TERMOMETER

🔥 Iskallt 🔥 Ljummet 🔥 Varmt 🔥 Kokhett 🔥 Vulkanutbrott

WWW.GAMEREACTOR.SE Vill du läsa mer om de mest efterlängtade, kommande spelen eller om våra förhandsintryck från 400 andra, kommande titlar? www.gamereactor.se



Radioaktiv dimma
Sedan en bomb slagit ned i Ascension City har mycket blivit radioaktivt. Nathan är oerhört känslig för detta och måste hålla sig långt borta från den blå dimman.

GUNNAR?

43

Läs mer om detta på:
WWW.GAMEREACTOR.SE
Premiär FEB 09



EN GRÖN PRICK En grön prick markerar hela tiden var man ska gå för att aldrig behöva fastna. Något som spår på det extremlinjärna upplägget och förtar lite av den frihetskänsla som finns.

FAKTA
MULTIPLAYER
Precis som i Bionic Commando: Reamed, har Grin planerat ett rejält multiplayerstöd. Förutom klassiska spelsätt som Capture the Flag och dödsmatcher har man även några helt nya planerade. Bioniska armar kommer vara en naturlig del av alla dessa spelsätt som därför inte lär likna något annat. Målet är att upp till tio personer ska kunna vara med och spela samtidigt.

CYBER-TARZAN

Med en bionisk arm kan man slå hela världen med häpnad, åtminstone enligt svenska studio Grin...



BIONIC COMMANDO

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

Under 80-talet och tidigt 90-tal var Capcom ökända för att skapa en spelserie, pumpa ut uppföljare i ett rasande tempo och snabbt sänka allt intresse som eventuellt kan ha funnits för spelen. Ett av de mycket få undantagen till detta var Bionic Commando som efter två populära spel plötsligt bara försvann och först nu, 20 år senare, dyker upp i svensk regi.

Att göra ett spel i tre dimensioner där man fritt kan svinga sig med en bionisk arm är såklart en rejäl utmaning. Tempot med vilket man rör sig är ungefär ett ljusår högre än i alla andra actionspel och i händerna på fel utvecklare hade det kunnat bli precis hur dåligt

Varje strid är en unik händelse och sedan du besegrat fienden kan du lugnt svinga vidare

som helst. Grin har dock galant lyckats svinga sig över alla sådana fallgropar (om vitsen tillåts) och faktiskt återskapat en del av känslan i det

gamla tvådimensionella actionspelet.

Nu som då består en stor del av utmaningen av att komma på hur man ska nå en viss avsats som man ser långt bort i horisonten eller högt uppe på en skyskrapa. Fiender finns såklart men känns faktiskt nästan sekundära. Något som ger Bionic Commando en ganska unik karaktär där man springer omkring med ett välutrustat muskelberg till tänderna beväpnad med granater och skjutdon utan att ha någon att döda.

Varje strid är en unik händelse och sedan du besegrat en grupp fiender kan du lugnt svinga dig vidare och prova på vildsinta stunts innan du stöter på nästa grupp illasinnade terrorister. Ett koncept jag personligen gillar eftersom det dels gör att det verkligen känns som den uppföljare till Bionic Commando som det faktiskt är, och samtidigt besparar en massa frustration då

man slipper bli attackerad medan man försöker lista ut hur man ska ta sig vidare på en bana.

Många hade nog hoppas på ett ganska fritt

spel att svinga omkring i när de såg de första bilderna på Bionic Commando. Att kunna slänga sig ned från höga skyskrapor och likt de senaste årens Spider-Man-spel bara glida omkring högt ovanför marken. Allt sådant är dock bara att glömma. Bionic Commando är extremt linjärt och områden du inte får gå till är radioaktiva. Så snart du får lust att kika på något som inte ligger i din väg börjar geigermätaren ilska ticka som för att tala om att du är en dödens lammunge om du inte återgår till den tänkta rutten som för övrigt alltid är tydligt utmärkt så man någonsin ska slippa köra fast.

För den som vant sig vid spel som

Crackdown och nämnda Spider-Man-spel är detta old school-doftande koncept väldigt främmande, men faktum är att det gör mycket för Bionic Commando-känslan man velat eftersträva. Det här är ett actionspel enligt den gamla skolan och så snart man vant sig vid begränsningarna kan man börja utforska de andra spelmässiga möjligheter som finns. Nathan kan exempelvis använda sin bioniska arm till mer än att svinga med.

Det går exempelvis galant att kasta föremål med ryslig kraft, dra till sig fiender, göra spektakulära attacker och utföra den mest sanslösa akrobatik man kan tänka sig. För att hela tiden ge Bionic Commando en känsla av variation så lär sig Nathan under spelets gång nya finesser. Över sprakande kommunikationsradio ger gamle Super Joe (som nu fått

Misslyckas man med att ta exakt den väg Grin avsett får man traggla sig fram på marken...

fullständiga namnet Joseph Gibson) tips om gör att man får allt större möjligheter och rörelseschema.

Samtidigt som Grin lyckats överföra det gamla tvådimensionella äventyret till dagens standard så märks det också hur bakbundna man varit. Långa perioder kommer det inga fiender alls medan man stökar sig upp för väggar med en inte alltid helt samarbetsvillig



SNABB SVINGARE När man svingar tar man sig fram oerhört snabbt, men genom att hålla in L-triggern blir man automatiskt nya ställen att fästa sin arm på.



FAHITA

RETRO-ROMANTIK

Trots att 20 år passerat går det inte att ta miste på att det är en uppföljare till Bionic Commando man spelar. Fienden är designade på samma sätt, bonusföremål känns igen, pusseln är upplagd på samma sätt, man ska hacka sig in i datorer och mycket av musiken är lätt omgjorda remixar av NES-spelets dton.

spelkontroll och kamera. Här tappar Bionic Commando lite tempo, och misslyckas man med att ta exakt den väg Grin avsett får man traggla sig fram på marken bland bråte och klippor som absolut inte alltid är avsedda att gå på. Det blir verkligen lite för inrutat för att vara rakt igenom njutbart.

Men det är fortfarande friskt vågat att göra ett styrt och superlinjärt actionspel med en så fånig gimmick som en bionisk superarm år 2008. Och Bionic Commando är faktiskt bitvis riktigt underhållande och lär gillas av både gamla och nya fans, men det är långt ifrån friktionsfritt med tre månaders utveckling kvar.

Jonas Mäki

TERMOMETER

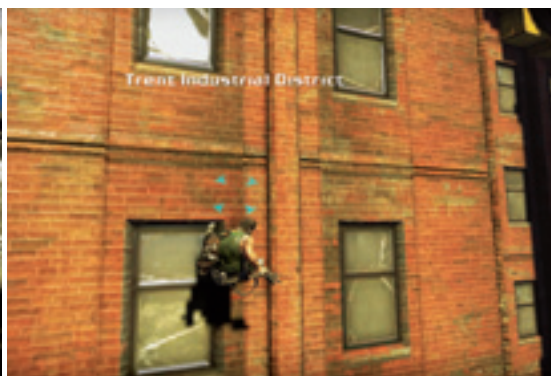
GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR



En perfekt förvandling från två till tre dimensioner, men originalets brister tycks också ha följt med...



RUSTAD FÖR KRIG Nathan är rustad till tänderna med två vapen och rikliga mängder granater samt att han dessutom är en hejare på närstrid. Bionic Commando är dock förhållandevis öde så man behöver inte begagna sig av varken vapen eller stridsfärdigheter speciellt ofta.



RISIGT ACTIONLIR

En miljard skjutglada kineser kan inte ha fel...



GRAND THEFT AUTO: CHINATOWN WARS

Plattform DS Utvecklare ROCKSTAR
Utgivare ROCKSTAR Speltyp ACTION

Det är synd om gängmedlemmarna i Chinatown. Inte nog med att Huang Lee nyligen har mist sin far, han blir som grädd på moset överfallen och fickplundrad på väg hem till sin farbror. Och det är här som Chinatown War tar sin start. Du är alltså Huang Lee, medlem av Triad-syndikatet, och din uppgift är att hämnas din fars död och återvinna bortrövade släktenoder, någonting som i sann Rockstar-anda varken kommer att åstadkommas med protestsånger eller hungerstrejk.

Denna hämnsaga utspelar sig i Grand Theft Auto IV-renderingen av Liberty City, ett levande Liberty City med en rullande dygnscykel, vädereffekter och gångtrafikanter som både konverserar och kåkar korv med bröd. Dessa människor kommer du dessutom kunna rekrytera till ditt gäng. Gängtatueringar är inte obligatoriska men fullt möjligt för de som är salta nog. Och här snackar vi inga Kalle

Inte nog med att Huang Lee nyligen har mist sin far, han blir som grädd på moset överfallen...

Anka-gnuggisar, utan du designar själv dina gaddningar med hjälp av din stylus.

Pekpennan kommer också väl till hands när det är dags att guida Huang Lee runt i staden, något som alltså sköts via din touch-screen medan du siktar och vådaskjuter rivaliserande bus med styrkorset. Din touch-skärm kommer även väl till hands om du behöver rota igenom soptunnor i jakt på ledtrådar, tjuvkoppla bilar eller slå ut rutan på en av dessa kärror när du har rattat den i plurret. Tack vare Rockstar Games Social Club och konsolens inbyggda Wi-Fi kommer du också kunna dela med dig utav din skrytiga statistik för att imponera på andra gangbangers online.

Mattias Hegerius

TERMOMETER

GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR



Bärbart gängkrig för ligister i farten är helt klart hetare än helstekt hund...



Premiär FEB

BACK TO BASIC Där Grand Theft Auto IV tog ett steg framåt i den grafiska evolutionen så tar Chinatown Wars två steg tillbaka. Här bjuds det på cel-shadad fågelperspektiv i stil med den vy vi känner igen från de två första spelen



DIN RUMPA LIGGER RISIGT TILL

Furons skadeglada sondmontör på besök bland öppna skjortkragar och guldmedaljonger



DESTROY ALL HUMANS! PATH OF THE FURONS

Plattform PS3/X360 Utvecklare SANDBLAST
Utgivare THQ Speltyp ACTION

De finns överallt. De tuggar tuggummi med öppen mun, ger dig fingret i rusningstrafiken och glömmar alltid klockradion på full patte när de åker till Koh Phangan över vinterhalvåret. Jag talar naturligtvis om människor, och det krävs inte mer än en promenad till och från affären för att jag ska "titta åt andra hållet" när Crypto för fjärde gången plockar fram sondbössan och stuvur häcken full på en flock pråliga discodansare.

Path of the Furon tar vid där Wii-föregångaren Big Willy Unleashed gav vika. Vi har nu tagit ännu ett kliv över decennierna och hamnat mitt i det manchesterklädda sjuttio-talet. Crypto och Pox har investerat sina sista korvören i spelklubben Space Dust och plötsligt känns det där med att skörda DNA inte riktigt lika coolt för en casinoägare som Cryptosporidium. Istället har de lagt band på sina dräparlutar och förkovrat sig i de övriga sex dössynderna.

Men fet och försoffad kan man vara alldeles gratis, och lägger man sexhundra pistoler på ett spel med ett blodtörstigt verb som Destroy i titeln så vill man allt ha lite action för stålarna. Tack och lov så får vår kosmiske genpirat snart problem med den



BÄPPA-VM® Texturen är av imponerande kvalitet och både karaktärer och omgivningar är riktigt detaljerade, för att vara ett Wii-spel. Synd bara att Path of the Furon är utvecklat till Playstation 3 och Xbox 360.



FAKTA

SHOJFRISHT SPEL

Destroy All Humans! drivs inte bara av sin skojfriska ton utan började faktiskt som ett skämt. Upphovs-mannen till skämtet, Matt Harding, tyckte dock inte att det var lika roligt som pamparna på Pandemic och lämnade företaget med motiveringen att han inte ville spendera två år av sitt liv med att utveckla ett spel som gick ut på att utrota mänskligheten.

lokala ganstercliquen, och mycket mer än så behövs inte för att äventyret ska ta fart.

Trots att serien vid det här laget vänstrar med sin tredje utvecklare så känns presentationen väl igen. Det blir trettio mer eller mindre fristående uppdrag i en öppen spelvärld med

Det här känns ungefär lika fräscht som utsvängda filtbyxor och ostfondue

chans på tjugo bonusbanor och flerspelarläge. Det mesta ska naturligtvis lösas med en blandning av slapstickhumor och utomjordisk krigsföring, men man kommer även att presenteras för en handfull nya karaktärer varav den ena är en furonisk mästare som ska lära Crypto att finna frid i både kropp och själ såväl som tid och

rum, men inte utan att fritera några tibetanska munkar på vägen naturligtvis.

Jag gillar det färgglada upplägget och den lättsamma tonen. Det är tjuusigt hur varje spel i serien täcker sin egen tidsepok, men bortsett från Travolta-kostymer och afron stora som discokolor känns temat minst sagt bortslarvat. Flirten med orienten är som saxat från åttiotalet och Joey-citatet "How you doin'?" känns bara så fel från alla håll och kanter. Nej, det enda det här spelet verkar ha gemensamt med sjuttio-talet är att det känns ungefär lika fräscht som utsvängda filtbyxor och ostfondue.

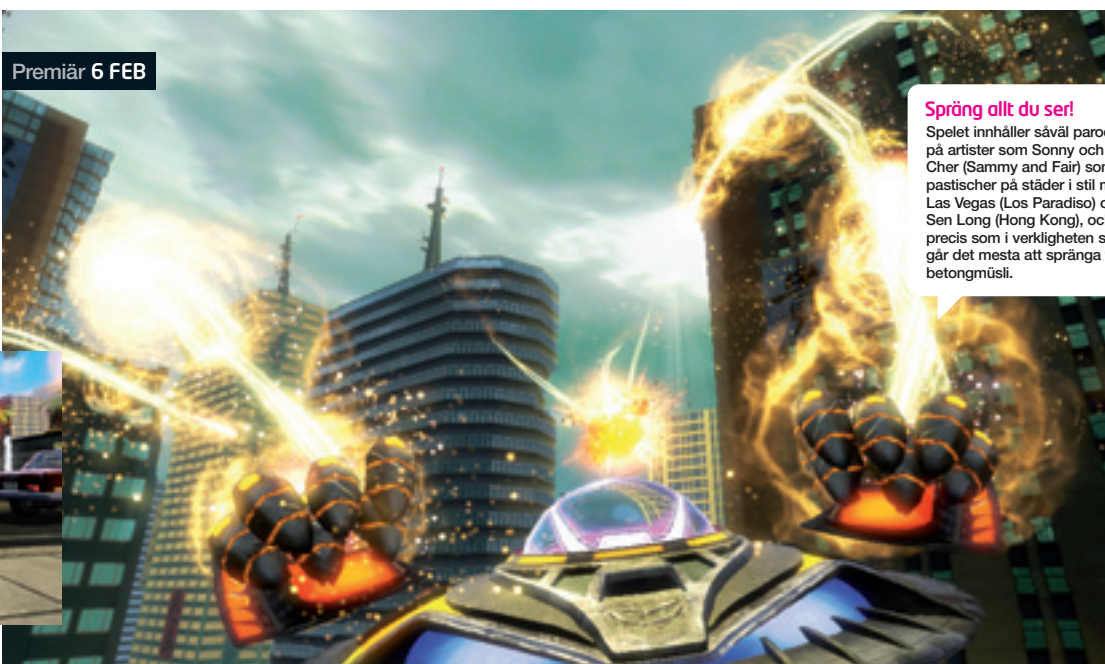
Matias Hegerius

TERMOMETER GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR



Karate Kid-parodi på sjuttio-talsmaskerad med bananskalshumor i Mars Attacks-miljö. Sugén?

Premiär 6 FEB



Spräng allt du ser!

Spelet innehåller såväl parodier på artister som Sonny och Cher (Sammy and Fair) som pastischer på städer i stil med Las Vegas (Los Paradiso) och Sen Long (Hong Kong), och precis som i verkligheten så går det mesta att spränga till betongmüll.

GRÖNA KLÄFINGRAR I Path of the Furon så har vapnen fått sig en ordentlig uppgradering och du kan nu skapa både svarta hål och framkalla köttätande växter av Little Shop of Horrors-modell som inte petar i maten utan slukar både motorfordon och dess förare utan att knussla.

ROCK BAND-RIP OFF

Konami ger sig in i fighten om rockgruppsspel men har inte många äss i skinnjackeärmen...

Premiär 2009



ROCK REVOLUTION

Plattform PS3/WII/XBOX 360 Utvecklare KONAMI
Utgivare KONAMI Speltyp MUSIK

Ingen sång alls. Ingen egen gitarr. Inga originalspår. Konami är dessutom på tok för sena till giget där Guitar Hero: World Tour och Rock Band-spelen redan fått publiken i extas. Konami har en respektabel historia inom musikspelsgenren med DrumMania och Guitar Freaks, men i det kommande Rock Revolution finns väldigt lite som lockar.

Allt med Rock Revolution är ett steg bakåt för musikspelsgenren. "Grepbrådan" vi ser på skärmen är tvådimensionell och ses rakt uppifrån, vilket både är fullt och katastrofalt för reaktionstiden. Trumsetet har pluttiga pads

som inte är vinklade mot spelaren och är placerade alldeles för nära varandra. Låtarna är trista covers av mestadels trista låtar. Och karriärläget har ingen story, utan är bara en uppdragslåtar.

För att ens kunna spela Rock Revolutions gitardel behöver du en plastgura från de redan etablerade spelen, så att hävda att Konami skrupellöst surfar på Rock Band- och Guitar Hero-vågen är ingen direkt överdrift. Förbered dig på musikspelvärdens svar på The Monkees.

Jonas Elfving

TERMOMETER GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR



Ett snabbt ihopsplängt försök att sno åt sig rockspelsugna konsumenters slantar.

RIP-OFF! Ska man stjäla något borde man väl planka något bra? Rock Revolution ser ut att vara sämre på precis alla punkter (instrument, låtar och grafik) jämfört med Guitar Hero 4 och Rock Band 2. Rock Revolution känns på förhand som 2009 års kanske mest meningslösa spel.

CHARMIG COMEBACK

Gamle Playstation-parveln Klonoa fräschas upp och blir Wii-spel...



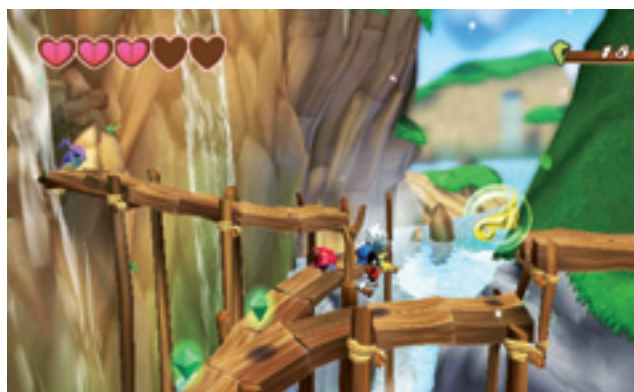
KLONOA: DOOR TO PHANTOMILE

Plattform Wii Utvecklare NAMCO
Utgivare NAMCO Speltyp PLATTFORM

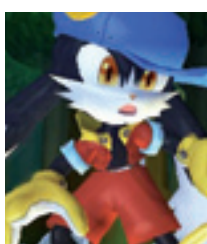
Plattformsäventyret Klonoa: Door to Phantomile är en återutgivning av det tio år gamla Playstation-spelet med samma namn. Att ett decennium har passerat bryr oss dock inte ett jota, en remake till Nintendo Wii är bara goda nyheter.

För den oinvigde är detta Phantomile en plats som enbart finns till på grund av dess invånarens drömmar. Detta innebär att Phantomile-borna aldrig minns sina egna drömmar, åtminstone inte förrän Klonoa drömmer om ett mystiskt, svart luftskepp. Detta visar sig bli en sanndröm och när Klonoa och hans "ring spirit" Huepow undersöker just ett sådant skepp upptäcker de två elakingar vid namn Ghadius och Joka, på jakt efter ett magiskt Halsband. När skurkarna kidnappar tjejen Lephise tar Klonoa upp jakten. Klonoa är ingen superstjärna i klass med Mario eller Sonic, men förtjänar faktiskt att bli åtminstone en liten celebritet. Första gången jag stiftade bekantskap med killen så var det i Gameboy Advance-titeln Klonoa: Empire of Dreams. Som jag minns det var spelet under-hållande mest hela tiden. När nu denne halv-kändis lanseras på Nintendo Wii är det kanske möjligt att den blåkepsade killen blir en större plattformsstjärna.

Om man nu kan kalla Klonoa för ett renodlat plattformsspel, vill säga. Visst blir det en del hoppande, men ofta handlar det om att klia sig i huvudet och knäcka de omgivningsbaserade pussel som presenteras för en. Klonoa kan plocka upp fiender och sedan använda dem till att hoppa högre eller för komma åt nycklar nödvändiga för att avancera. För att lyckas måste vi ibland



KONTROLL Wii-fjärren hålls horisontellt och vi styr spelet på gammalt traditionellt sätt. Inget tramsigt gimmick-skakande kommer att behövas, vilket känns som en smärre befräelse.



FAKTA

KLONOA-SPELEN

Klonoa har, i likhet med de flesta plattformshjältar med självakning, provat på andra aktiviteter än bara skutt mellan plattformar och kast med liten fiende. I budgettiteln Klonoa Beach Volleyball från 2002 kunde vi exempelvis serva loss på en sandig strand med Klonoa och hans polare. Samma år släpptes Klonoa Heroes, ett mer rollspelsinriktat spel komplett med erfarenhetspoäng och attributförbättringar.

besöka delar av banan vi tidigare varit i, och banorna blir förstås gradvis svårare.

Med en käck färgpalett och charmigt inbjudande världar ser Klonoa: Door to Phantomile riktigt tjustigt ut också. Klonoa själv har gått från en suddig sprite till välanimerad 3D-modell och omgivningarna har fått en rejäl makeover. Vi styr Klonoa i två dimensioner men världen är helt byggd i tre, och kameran följer Klonoa genom snurriga trappor och snabba hissar.

Klonoa: Door to Phantomile är ingen revolutionerande titel, men ser däremot riktigt gemytligt ut och bör intressera såväl gamla fans som nya spelare.

Om utvecklingen går som det ska kommer spelet inte innehålla vare sig trams, knas eller skak. Bara en vacker värld med ett gäng sköna plattformsbanoer.

Jonas Elfving

TERMOMETER
GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR



En i grunden helskön plattformare uppdateras till att bli ännu bättre. Inte oss emot!

ENDAST TILL
Wii

Premiär 2009



RINGMUSKEL Klonoa är praktiskt nog utrustad med en magisk ring med en tillhörande ande. Med hjälp av ringen kan Klonoa skicka ut en så kallad "Wind Bullet", en snabb pust som drar fienderna till honom. Dessa kan sedan slungas vidare på andra fiender eller på ägg som innehåller diverse bonusföremål.

GUDOMLIGA DRAKAR

Här är ett bra exempel på att man kanske inte ska döma spel efter deras titlar



DIVINE DIVINITY 2: EGO DRACONIS

Plattform PC/XBOX 360 Utvecklare LARIAN STUDIOS
Utgivare CDV Speltyp ROLLSPEL

Om gudsfrukten är visdomens begynnelse, hur rädda måste vi vara för att förstå oss på en speltitel som betyder "gudomlig gudomlighet"? Om vi glömmer bort den gräsliga titeln en stund, som lätt hade kunnat vinna priset för 2000-talets absolut fulaste, så ser Divine Divinity 2: Ego Draconis ut att kunna bli ett klart godkänt actionrollspel. Det har varit i utveckling i vad som verkar som en evighet, föregångaren släpptes redan 2002, och det första spelet i serien blev väl mottaget av både spelare och spelpressen.

Divine Divinity 2 utspelar sig i fantasyvärlden Rivellon, precis som föregångaren, och äger rum ett par år efter händelserna i det första äventyret. Som spelare skickas du ut för

Divine Divinity 2 har varit i utveckling i vad som verkar som en evighet...

att döda en drake, men finner snart att du besitter kraften att själv förvandla dig till just en sådan varelse det är tänkt att du ska döda.

Larian Studios verkar ha lagt ner en hel del jobb på att göra Rivellon så snyggt och levande som möjligt och just nu ser Divine Divinity 2 otroligt vackert ut. Spelet är tänkt att släppas till PC och Xbox 360 och om inget oförutsett händer räknar vi med ett genomarbetat och underhållande sådant.

Petter Mårtensson

TERMOMETER
GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR



En snygg och efterlängtd uppföljare - vi har höga förväntningar på Divine Divinity 2...



Premiär MARS



VÄLDIGT VACKRA BILDER Om vi bara utgår från dessa screenshots kan Divine Divinity 2 bli det vackraste rollspellet på väldigt, väldigt länge.



Läs mer om detta:

GAMEREACTOR

Premiär 2009

STYR DIN KULA En fräck grej som får Wanted: Weapons of Fate att sticka ut är möjligheten att kröka kulorna efter de lämnat pistolmynningen. Detta görs genom att avfira ett skott och sedan bestämma kulans bana genom den högra analoga styrspaken.

BLODIG FILMLICENS

Lönmördardräkt, krökta kulor och skottsäkra drinkvagnar väntar i svenska Grins Wanted: Weapons of Fate

WANTED: WEAPONS OF FATE
 Plattform PC/PS3/XBOX 360 Utvecklare GRIN Utgivare UNIVERSAL Speltyp ACTION

Spelupplägget i Wanted: Weapons of Fate påminner om både Gears of War och Max Payne. Grin har tagit cover-systemet från det förstnämnda och anpassat det till en lönnmördares värld; Wesley rör sig som en 80 kilo lättare Markus Fenix när han hoppar mellan bilar, tegelmurar och andra skydd och all action känns snabb och smidig.

I takt med att Wesley avancerar genom banorna och tar skydd fylls hans assassination-mätare upp. Tillräckligt full ger den möjligheten att sakta ned tiden och plocka fler fiender. Bullet time har vi förstås sett förr, men det är i kombination med de krökta kulorna och cover-systemet som detta skapar en

intressant helhet. Det finns ett flyt och en variation i spelkänslan, något som ser ut att bli riktigt roligt att få utforska.

Wanted: Weapons of Fate kan mycket väl bli ett nytt Chronicles of Riddick; det vill säga något så ovanligt som ett riktigt bra filmlicensspel (bägge spelen har för övrigt samma producent). Det bådär också gott att Grin krävt att inte slaviskt följa filmens handling och att man jobbar i eget tempo och inte mot filmens release (som ju redan skett).

Wanted: Weapons of Fate verkar snyggt och fräscht och till våren får vi se om de krökta kulorna prickar rätt.

_Jonas Elfving

TERMOMETER
 GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR



Krökta kulor, smidiga lönnmördare och Grins tekniska kunnande. Wanted ser riktigt bra ut.



FAKTA

GAMLA MYTER

Weapons of Fate är ett spel baserat på filmen Wanted, som i sin tur är löst baserad på Mark Millars serie med samma namn. Handlingen i spelet och filmen lånar mycket från mytologin om de mer mystiska sidorna hos västolar. Att kunna spå framtiden genom vävning finns omskrivet i många versioner i europeisk (över tusen år gammal) mytologi.

GRAFIK The Conduit använder sig av Quantum 3-teknologin.



Premiär 2009

SLAKTA ALIENKRYP

High Voltage pressar härliga grafikdroppar ur Wii...



THE CONDUIT

Plattform Wii Utvecklare HIGH VOLTAGE Utgivare OKÄND Speltyp ACTION

Grafiskt sett är Nintendo Wii en vindruva. Söt, ganska oförarglig och svår att krama mycket saft ur, särskilt i jämförelse med de saftiga melonerna vid namn Xbox 360 och Playstation 3. Några som dock har kramat konsolens grafikkretsar extra hårt är utvecklaren High Voltage, som med förstapersonsskjutaren The Conduit ska visa att Nintendo Wii minsann duger till actiontitlar.

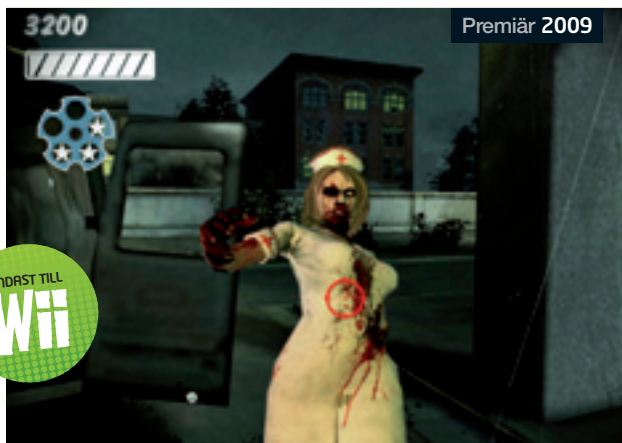
Washington D.C. har det kämpigt. Ett virus kallat "The Bug" har drabbat staden och terrorister har förstört delar av Washingtonmonumentet. Som om inte det vore nog attackerar även den utomjordiska, insektsliknande rasen "The Drudge" huvudstaden och för att tygla de krigiska besökarna ska agenten Mr. Ford luska ut vad som egentligen pågår. Med hjälp av vapen och dina reflexer, förstås. The Conduit är grafiskt mycket imponerande och arbete med ljus och skuggor, rörelseoskärpa, detaljerade texturer och (tekniskt sett) välskulpterade fiender kommer att göra The Conduit till ett av maskinens snyggaste.

_Jonas Elfving

TERMOMETER
 GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR



En grafiskt saftig titel värd att kolla in för Wii-ägare med actionskörbjugg.



Premiär 2009



DE BITS! Det finns en hyfsat varierad fiendeflora i House of the Dead: Overkill. Här trängs blodiga sjuksköterskor med maskbärande Jason-typer och uniformerade säkerhetsvakter.

PANGA DÖINGAR

House of the Dead återbesöker Wii...

HOUSE OF THE DEAD: OVERKILL

Plattform Wii Utvecklare HEADSTRONG GAMES Utgivare SEGA Speltyp ACTION

Så coolt att du kommer att gråta blod, så beskriver Sega House of the Dead: Overkill. En massa folk försvinner spårlöst i Bayou City, och tillsammans med tuffa snuten Washington åker Agent G dit för att kolla läget. Zombies ligger förstås bakom oredan och det är dags för nedmejning på räls.

Agent G kan denna gång sakta ned tiden och "Evil Eye" används för att kunna se användbara objekt i omgivningen. Mest

intressant är en utökad vy där vi tvingas titta oss omkring med Wii-fjärren och plocka styggingar som attackerar utanför vårt synfält. Närstrider som aktiveras med skakningar är också en nyhet.

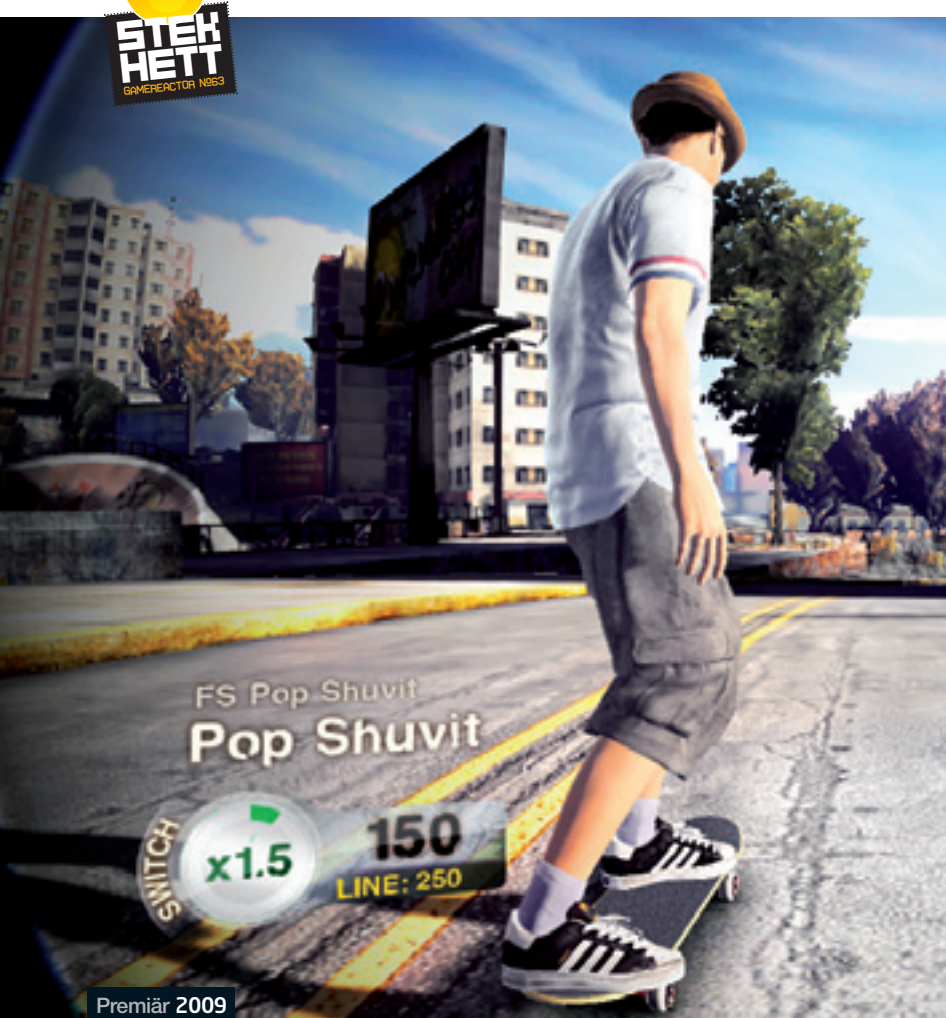
House of the Dead: Overkill presenteras med en B-filmsdesign som cineaster lär uppskatta. Tänk grindhouse, korniga bildrutor och härligt överagerade berättarröster

_Jonas Elfving

TERMOMETER
 GAMEREACTOR FÖRHANDSANALYSERAR



Har potential att bli ett bra samarbetspel, men den mossiga genren får oss att hålla tillbaka glädjetjuten.



Total bräd kontroll

Precis som i det första spelet kontrollerar man sin skejtares kropp med den vänstra analoga styrspaken, medan den högra bestämmer hur fötterna styr brädan. Ett krävande spelsystem som till en början både känns svårt och mycket ovanligt.

SWITCH POP SHUVIT

Redaktionens trasigaste soffsittare har hoppat upp på EA:s skateboard igen... och älskar det!



SKATE 2

Plattform PLAYSTATION 3/X360 Utvecklare EA
Utgivare EA Speltyp SPORT

På första försöket lyckades EA med det ingen trodde var möjligt. De förnedrade Tony Hawk's Proving Ground både försäljnings- och kvalitetsmässigt, och det skrev i samma ögonblick om regelboken för en subgenre som sedan Skate or Die roat på trivsamma premisser. För hur inkompetent man må vara som verklig extremsportare, är det och har det alltid varit avslappnande trivsamt att kasta sig på en digital skateboard (eller snowboard).

Skate bjöd på något nytt. En regelrätt skateboard-simulation, långt ifrån den glättiga arkadupplevelse som Neversoft bjudit på i

Möjligheten att kunna kliva av brädan och stoppa den under armen är oerhört välkommen

samtliga Tony Hawk-spel. Skate var oförlåtande, utmanande och svårtillgängligt. Ändå fastnade jag, som en grev-sugen mini-mus i överdimensionerad fälla. Jag spelade Skate i veckor, och gärna tillsammans med min skateboardåkande lillebror som fastnade om möjligt ännu mer.

Med Skate 2 har EA Black Box lovat ett antal saker. Det största löftet har innefattat en ambition att göra Skate mer tillgängligt för en bredare publik. Att göra det enklare och samtidigt inte för enkelt så att man skrämmas bort skateboard-fanatikerna som älskade den oförlåtande spelmekaniken från det första spelet. Efter bara ett par minuter med Skate 2 kan jag konstatera att Black Box lyckats. Det känns lite enklare att utföra trickerna nu, men bara lite. Smidigare, men fortfarande krävande. Möjligheten att kunna kliva av brädan och stoppa den under armen - är också (såklart) oerhört välkommen. I det första selet fastnade jag konstant på små trottoarstenar eller minimala kanter och blev under ett par tillfällen så förbannad över att

det helt enkelt inte gick promenera till nästa uppdragsgivare, att jag kastat handkontrollen i väggen. Denna frustration slipper jag alltså i Skate 2 då man med ett enkelt tryck på Y-knappen (eller trekant) hoppar av sin bräda.

När Skate 2 börjar har det gått fem år sedan det första spelet och du har precis



MASSA NYA TRICKS Skate 2 innehåller nästan dubbelt så många trick som det första spelet gjorde. Bland annat har Black Box inkluderat gamla klassiska 80-talstrick som handplant, boneless och en del riktigt fräcka finger flips och hippe tricks.



FAKTA

SAN VANELONA 2

Handlingen i Skate 2 utspelas fem år efter det första spelet. San Vanelona förstördes kort efter stormen i det första spelet slutade, av en massiv jordbävning och efter återuppbyggelsen kallas staden nu för New San Vanelona. Detta har också inneburit att säkerheten är strängare i staden, och att poliserna är mycket mer benägna att stoppa din framfart.

släppts från finkan. Det bär direkt av till Slappy's skatepark där du ombeds friska upp dina skateboard-kunskaper och ta del av spelets nyheter. Bland annat kan man i Skate 2 flytta och putta omkring objekt såsom hopp, rails och parkbänkar för att på egen hand skapa en optimal miljö att sätta så många avancerade trick i som möjligt. I spelläget "Create a Spot" kommer du att kunna putta omkring bråte efter eget huvud, spara skiten och ladda upp din egenhändigt ihopsnickrade skatepark på nätet.

Grafiken och staden San Vanelona har det givetvis också putsats på och även om Skate 2 inte är någon stor grafisk evolution i jämförelse med originalet märks framförallt de snyggare skuggorna och de nya, bättre animerade vurporerna.

_Petter Hegevall

TERMOMETER
GAMERACTOR FÖRHANDSANALYSERAR



Skate var en ny tändning för hela subgenren, Skate 2 ser bättre ut på precis varenda punkt.





Petter är redo att berätta allt efter en månad tillsammans med förhandsversionen av Sonys idiottheta uppföljare...

KILLZONE 2

Plattform **PLAYSTATION 3** Utvecklare **GUERRILLA GAMES** Utgivare **SONY** Speltyp **ACTION** Premiär **24 FEBRUARI**



GRAFIKEN

Rent tekniskt ser Killzone 2 ut att kunna bli ett mästerverk. Spelet baseras på Guerrillas egenutvecklade grafikteknologi som enligt studios programmeringschef Michal Valient, nyttjar grafiskt godis såsom avancerad, mångdubbblad kantutjämning, Deferred shading och en låst skärm-uppdatering som aldrig sjunker under 30 bilder i sekunden. I Killzone jobbar Playstation 3 på högvarv för att bland annat kunna parallellprocessa all den komplicerade geometri som spelet använder sig av.

HELGHAST HRIGAR VIDARE Först nu, efter flera veckor med Killzone 2 och efter flertalet genomspelningar av det första Killzone, börjar vi förstå vilket oerhört smart val Guerrilla gjorde då de färgade Helghast-soldaternas ögon orangea. Man behöver aldrig leta efter fienden eftersom de syns tydligt, och det händer egentligen aldrig att man blir beskjuten utan att veta varifrån skotten kommer och vilken av fiendesoldaterna som skjuter.

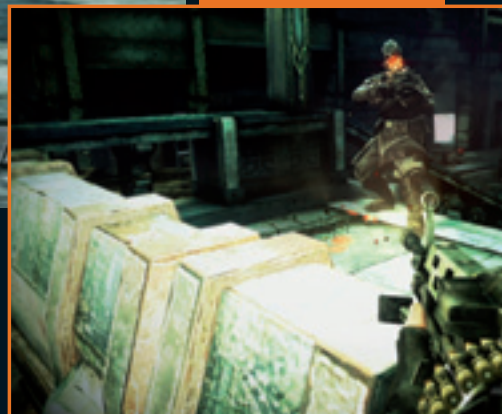
Det räcker inte med att vi gör vårt bästa, ibland måste vi göra precis vad som krävs". Winston Churchills ord känns lika aktuella nu som för 50 år sedan. Jag blickar ut över ett brinnande landskap där en av spelhistoriens våldsammaste slag precis avslutats. Döda kroppar överallt, tomhylsor i drivor och marken har målats mörkröd av blodet från de fallna soldaterna.

Vi anlände till en främmande planet för att kriga mot en fiende vi

hela tiden vetat för lite om. Vi underskattade motståndet, vi felbedömde hela situationen, och det räcker inte längre med "vårt bästa". Om mänskligheten inte ska riskera total utrotning krävs mer. Mer av mig, mer av oss alla.

Kriget på Helghan rasar. Efter en tre veckor lång attack mot hemplaneten Vekta retirerade den del av Helghasts armé som hade överlevt de blodiga striderna. Tanken var att slå tillbaka mot dem på deras egna planet, innan de hunnit omgruppera, innan de hunnit hämta andan.

Undermåliga vapen, en splittrad armé och



BLOD & GUTS! Killzone 2 är ett våldsamt spel, väldigt våldsamt. När man skjuter mor fienden sprutar det blod och de tappar ofta hjälmarna om man siktar mot deras huvuden.

friskt till modern tids mest utmärkande konflikter. Felbedömningen av motståndet doftar av Vietnam-krigets bristfälliga intelligens medan Helghast-rasens rusliga förmåga att samarbeta samt deras fanatiska förkärlek för en egen typ av krigspräglad estetik för direkt

NÄR KILLZONE 2 FÖRST VISADES PÅ E3 I LOS ANGELES 2005 VAR DET I FORM AV EN FÖRRENDERAD FILMSEKVENNS...

låg moral. Det var någon som informerade oss om att vi skulle kunna slå oss fram från utkanten av Helghans huvudstad med enkelhet och innan veckans slut nå stadens centrum. Det var fel. Vi har slagits i veckor nu, stött på betydligt tyngre och mer kraftfullt motstånd än någonsin och vår armé har splittrats.

I Killzone 2 kritiserar och refererar Guerrilla

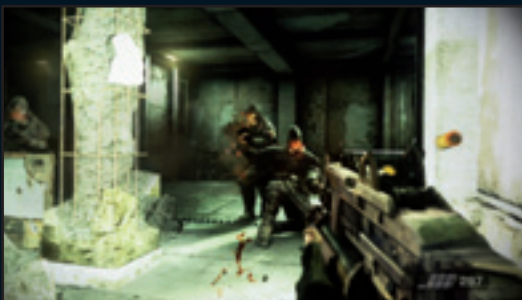
tankarna till Nazi-tyskland och det tredje riket. Den överdrivet optimistiska inställningen till krigets start- och slutfas känns som en snaskig parallell till läget i Irak och hela soppan framkallar en olustig och hotfull atmosfär som Killzone 2 fullkomligen dränks i. Detta är krig 2.0. Detta är på riktigt.

Det första spelet släpptes i november 2004,



HELGHASTS ELITSOLDATER

I Killzone 2 introducerar Guerrilla en hel bunt nya typer av Helghan-fiender. Vissa av dem mer rusliga än andra. De hårdaste nykomlingarna är de så kallade "Elites" som är Helghanernas topptränade specialsoldater, osynligt snabba och oerhört dödliga. Elitesoldaterna är utrustade med en kraftfull och ljuddämpad pistol samt med en sylvass kniv. De attackerar i små grupper och är betydligt snabbare än fotsoldaterna.



MASSOR MED FIENDER Helghast-soldaterna är betydligt fler i Killzone 2 än i det första spelet, och de anfaller aldrig ensamma.



FLANKERA MERA Det är viktigt att snabbt sätta sig in i den spelmekaniska grunden i Killzone 2, som känns som en väldigt lyckad mix mellan Rainbow Six och Call of Duty 4. Det gäller att skjuta med måtta, omlokalisera, rycka fram i stötar och flankera sina fiender.





SONYS HALO

Killzone 2 skulle egentligen ha släppts förra månaden, i mitten av november. Men eftersom Sony inte ville att Guerrillas hett efterlängtrade tvåa skulle krocka med releasen av Resistance 2, sköts premiären av Killzone 2 upp till februari 2009. Spelet är så gott som färdigt dock, och Guerrilla Games har haft chans att putsa på spelet som många hoppas ska bli Sonys svar på Halo 3.





MULTIMORD I multiplayerdelen är det lagspel som gäller, ISA-trupper mot Helghaner. Små trupper på fyra personer, fyra trupper på varje lag vilket resulterar i 32 spelare på en och samma bana. Gör dig redo för krig, med andra ord.

DÖDSRYCKET

Animationsarbetet i Killzone 2 ser helt fantastiskt bra ut. Speciellt dödsanimationerna hos fiendesoldaterna. Helghast-svinen slungas bakåt av din eldgivning, kryper omkring på marken, tappar sitt vapen eller sin hjälm och skriker inte helt sällan av smärta.



DET MÄRKS TYDLIGT ATT ALL TID OCH DE 300 MILJONER SOM UTVECKLINGEN HITTILLS KOSTAT HAR ANVÄNTS VÄL...

exklusivt till Playstation 2. Den relativt färska utvecklingsstudion Guerrilla Games fick i uppdrag av Sony att producera företagets svar på Halo. En tuff uppgift. Minst sagt. Killzone var mer strategiskt krävande än exempelvis Halo och hade en del problem rent tekniskt. Många klagade över spelkontrollen och en ibland onödigt ryckig skärmuppdatering gjorde att framförallt amerikansk press avskydde Guerrillas spel.

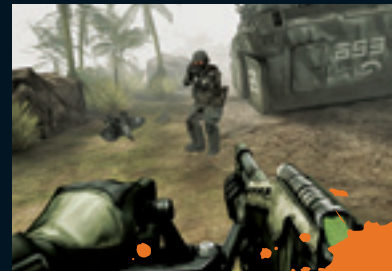
I Gamereactor hyllade vi konceptet, det estetiska samt den spelmässiga inriktning på grundläggande militärtaktik som Guerrilla kryddat Killzone med. Helghast var en av de coolaste och mest otäckta spelfiender vi någonsin stött på och miljövariationen var underbar. Killzone sålde dåligt, dock. Sony misströstad ända inte utan beordrade Guerrilla Games att omedelbart påbörja arbetet med uppföljaren, till företagets nästa konsol.

När Killzone 2 först visades på E3-mässan i Los Angeles 2005 var det i form av en renderad filmsekvens. Men Sony inledde mässan med att hävda att hela sekvensen var renderad med hårdvaran i Playstation 3. Hela världen häpnade. Ett par veckor senare

KILLZONE / PLAYSTATION (2004)

Hur bra var egentligen det första spelet?

Killzone släpptes 2 november 2004 exklusivt till Playstation 2. Det hade på förhand beskrivits som "Sonys svar på Halo", vilket det i många avseenden visserligen var, men i slutändan var denna gigantiska förhandshype skadlig för Killzone som bemöttes med blandade betyg där framförallt den amerikanska spelpressen gnällde sig svettiga över den stundtals instabila skärmuppdateringen. Under tecknad recenserade Killzone i Gamereactor #12, gav spelet betyget 9/10 med betygsmotiveringen: "Detta är ett underbart designat och spelmässigt strålande actionäventyr som fyller ett tomrum i spelbiblioteket till Playstation 2 på bästa möjliga sätt. Gillar du frenetisk förstapersonsaction och spännande handling kommer du att älska Guerrillas krigsepös". Recensionen av Killzone 2 kommer i februari numret.



VEHTA INVADERAS Killzone ägde rum på planeten Vehta, som då invaderades av Helghanerna.



1 SIHTA Stativmonterad kaliber 50, ett halvfärdigt höghus proppat med fiendesoldater...

2 SHJUT Öppna eld med kulsprutan och döda så många Helghast som du bara kan. Skjut även på husets pelare.

3 NJUT Efter en stunds häftig eldgivning rasar hela huset samman, en underbar syn. Säkliart.

tingades Sonys starke man Phil Harrison ut i brittisk spelpress där han erkände att filmsnutten från Killzone 2 inte var renderad

mottagit en förhandsversion mer än fyra månader innan spelet faktiskt ska släppas. Guerrilla är "nästan" färdiga, svarade Sony på

DEN DÅLIGA LUFTEN FÖRSVAGADE ALDRIG INVÅNARNA, UTAN ODLADE I STÄLLET NÅGOT STARKT OCH ONDSKEFULLT...

med Playstation 3-hårdvaran utan var gjord av en skotsk effekt-studio. Världen suckade.

Tre år gick, och vi har bara fått se små, små delar av Guerrillas efterlängtnade uppföljare. För varje gång vi fick smygkika på kriget på Helghan, har det dock sett bättre och bättre ut. Under Games Convention-mässan i somras visades en hel bana upp och världspressen var eniga; Killzone 2 var lika snyggt som den häpnadsväckande, för-renderade filmsnutt som visades på E3 för tre år sedan. Guerrilla hade nåt enormt på gång, åtminstone med det grafiska. För ungefär fem veckor sedan mottog vi en nästan komplett förhandsversion av Killzone 2. När paketet från Sony revs upp och vi fann skivan som pryddes av Killzone 2-loggan trodde flera av oss att det var något slags dåligt skämt. Det har hänt på sin höjd två gånger tidigare under Gamereactors sexåriga historia att vi

våra frågor om hur vi kunnat få Killzone 2 så fort. Efter fyra års aktiv utvecklingstid är Killzone 2 strax fullständigt, och det märks tydligt att all tid och de 300 miljoner som utvecklingen hittills kostat har använts väl.

När jag startar Killzone 2 tänker jag tillbaka på hur allt började. Året var 2112, i början av koloniseringen av det terranska solsystemet. Ett koloniseringsrymdskepp försvann och alla ombordvarande troddes ha omkommit. Men ödet hade andra planer. De landade på en dittills opptäckt planet som döptes till Helghan. Andra rymdskepp fortsatte till en annan planet och kallade den för Vekta. Snabbspolning framåt, genom ömsesidigt missnöje och avundsjuka planeterna emellan, som först kallades konflikt. Självklart handlade det om ett krig.

Helghan var en lortig och ogästvänlig planet som skulle tämjäs. Sjukdomar och den



MASSA VAPEN Killzone kommer att innehålla hela 14 olika vapen när det släpps 24:e februari nästa år...



KEJSARE VISARI

Helghanernas kejsare rasar

I det första spelet gjordes Sclar Visaris (Radec) röst av skådespelaren Brian Cox (Red Eye, Match Point, X-Men 2) och kejsarens storslagna tal till Helghan-nationen i början av spelet kändes som en träffsäker referens till Hitlers retoriskt och historiskt viktiga tal på Triumf der Wille-stadion under andra världskrigets slutskede. I Killzone 2 är Brian Cox tillbaka som Visaris läbbiga röst, och denna gången kommer vi definitivt att få se mer av kejsaren. I slutet på PSP-spelet Killzone: Liberation berättade Visari för människorna på Vekta att Helghanerna nu har kärnvapen, något som vi kommer att få se prov på i Killzone 2.



SMARTA FIENDER Trots att den version vi testat av Killzone 2 inte alls är färdig, är Helghast-soldaterna läskigt smarta och tänker mer individuellt än fienderna i de allra flesta actionspel. De gömmer sig medan de laddar om, flankerar dig och använder omgivningarna på ett fördelaktigt sätt.

JAG TAR KONTROLL ÖVER SEV, EN AV ÅTTA MANNAR I SPELALTRUPPEN LEGION SOM HAR I UPPDRAG ATT TILLFÅNGATA HELGHAST-KEJSAREN VISARI...



HELGHASTS PRICKSKYTTAR

Förutom Elite-styrkorna är Helghanernas nya pricksskyttar de rusligaste fienderna du kommer att stöta på i Killzone 2. För inte nog med att de är klädda i spöklika kappor och utrustade med tre ögon, de har även ett sinnessjukt läckert kamouflage-system som gör dem osynliga i korta stunder. När de sedan avaktiverar osynligheten växer de fram i bild med sina grovkalbriga sniper-gevär i högsta hugg.

dåliga luften försvagade aldrig invånarna, utan odlade i stället något starkt och ont. Ur flyktinglägren föddes hela arméer som svor på att slåss för sin övertygelse. Helghan slog till slut till, den första attacken mot Vekta inleddes och det var här det första spelet började.

Trots en mörk historia från det första Killzone är kriget i Killzone 2 ännu större, våldsammare och mer kritiskt än konflikten på Vekta. Helghanerna har vuxit sig starka och deras förmåga att anpassa sig efter den otäcka hemmiljön har inneburit att de blivit starkare, tåligare och även snabbare. Det är en grym fiende. En tänkande fiende och en styrka

börjar är kriget redan i full gång. Till skillnad från i föregångaren tar man denna gången kontroll över Sev, en av åtta mannar i spelaltruppen "Legion" som har i uppdrag att tillfångata Helghast-kejsaren Visari. Det blir ett betydligt tuffare uppdrag än förväntat då det visar sig att Helghast-rasen inte bara tränat hårt på att strida smart i förhållande till planetens speciella förhållanden, utan även lärt sig nyttja en naturkraft och nu bakat in denna i ett kraftfullt supervapen. Det framgår snart att Helghast är övermäktiga ISA:s styrkor och det blir spelarens uppdrag att genom strategiskt smarta attacker slå sig fram och röja väg för

som inte viker sig för något. Som Churchill sade räcker det inte med "vårt bästa" den här gången. Vi måste vara bättre än så.

När Killzone 2

en enad och kraftfull invasion. Ett sista försök. Det första som slår mig då jag tar kontroll över Sev och kastar mig ut i en sotig skyttegrav öster om huvudstaden Pyrrhus, är hur tung och gedigen själva spelkontrollen känns. Vapnet verkar väga en hel del, känslan då man klämmer på avtryckaren är rå och realistisk. Guerrilla har pratat om att de eftersträvat en "Hollywood-lik" känsla i Killzone 2, och jag förstår direkt vad de menar. Det skjuts från alla håll, fienden faller till marken i de snyggaste dödsanimationerna någonsin och blodet sprutar ur hålen som mina kulor skapar i Helghast-soldaternas svarta rustningar. En viktig spelmässig nyhet i Killzone 2 är systemet som låter mig nyttja hinder och skydd på ungefär samma sätt som i Gears of War. Allt ses givetvis fortfarande ur förstapersonsperspektiv i Killzone 2, men till skillnad från i föregångaren kan man nu kasta sig mot exempelvis en betongpelare och sedan kika



SEVCHENKO

Hjälten i Killzone 2, karaktären man själv spelar som, heter Tomas Sevchenko och är en sergeant inom ISA:s specialstyrkor. Sev är en tyst ledare som idag är en meriterad och erfaren soldat som varit med under massor av skarpa situationer på ett flertal ställen runt om i galaxen. Med i Killzone finns givetvis också Templar, Gregor Hakha, Rico och Luger från det första spelet. De kommer dock inte att vara spelbara som i föregångaren.



fram genom att hålla nere L2. Det är ett väldigt väl implementerat system som tillåter en smart typ av krigsföring, långt från den typiska tokrushen som exempelvis Halo-spelen uppmuntrar.

I Killzone 2 dör man ganska snabbt. Man tål inte särskilt mycket, och fienden är lika smarta som pricksäkra. Precis som i det första spelet gäller det att rycka fram stötvis, täcka sina egna flanker och framförallt nyttja eldunderstödet från de medföljande soldaterna som nästan alltid finns vid Sevs sida. Springer man konstant framåt med avtryckaren i botten dör man snabbt, och ofta, och märker tydligt att Killzone 2 har mer gemensamt med Ghost Recon 2 än Halo 2.

Eldstriderna är varierade, trots att Helghan är en kroniskt mörk och grå plats där största delen av staden Pyrrhus raserats och förstörts av regelbundna bombräder. Ibland slåss man i krampaktigt smala korridorer djupt inuti

GUERRILLA HAR GJORT ETT UNDERBART ARBETE MED ATT VERKLIGEN SKAPA EN VERKLIGHET SOM MAN SNABBT LEVER SIG IN I.

stadens kloaksystem, ibland på trappan till ett sotigt rådhus. Man beordras försvara en position där fiender anfaller i mängder, från alla fyra väderstreck. Guerrilla har gjort ett underbart arbete med att verkligen skapa en verklighet som man snabbt lever sig in i. Kriget blir personligt, uppdraget blir viktigt och varje vunnen eldstrid känns viktig, till och med avgörande. En stor del av detta har såklart att göra med den audiovisuella



HELGHASTS FOTSOLDATER

Ögonen. De där lysande ögonen. Vi är alla rörande överrens på redaktionen om att Guerrillas sotsvarta Helghast-fotsoldater är de läskigaste och bäst designade fiendesoldaterna i ett actionspel någonsin. Detta är Kejsare Visaris "grunts", de som gör grovjobbet. Ofta möter man dem i grupper om fyra och fyra och de skriker konstant till varandra om eldunderstöd och om att de laddar om sina vapen.

upplevelse som Guerrilla bjuder på. För hur man än vänder och vrider på det - det vore direkt tjänstefel att inte redan nu utse Killzone 2 till det snyggaste spelet till Playstation 3. Allting är utformat enligt en extremt snyggt sammanhållen estetisk känsla där smutsig futurism blandas med Nazi-design. Helghan är

DET SOM IMPONERAR MEST BETRÄFFANDE DET VISUELLA I KILLZONE 2 ÄR HUR GUERRILLA ANVÄNT SIG AV SKÄRPEDJUP OCH RÖRELSEOSKÄRPA...

en planet som förvisso är brun, grå och mörk - på samma sätt som exempelvis världen i Gears of War eller Quake IV. Trots detta blir

miljöerna aldrig tråkiga, och när fokus hela tiden ligger på furiösa bytesaffärer av kulor med vrålande fiender - hinner man heller inte tänka för mycket på den trista sorgsna färgskalan.

Det som kanske imponerar allra mest beträffande det visuella i Killzone 2, speciellt såhär tre månader innan premiären, är inte bara hur Guerrilla arbetat med ljus och skuggor, utan även hur de använt sig av skärpedjup och rörelseoskärpa. Dagens spel är oftast fyllda av ensidiga och enkla funktioner som skapar känslan av det skärpedjup som det mänskliga ögat genererar. Ofta känns det dock påtvingat, överdrivet eller som en stressad åtgärd att dölja vissa grafiska skavanker. Inte i Killzone 2 dock.

Guerrillas grafiker har skapat en perfekt imitation av verkligt skärpedjup vilket tillför oerhört mycket. Känslan av att stirra en Helghast i ögonen genom det ljusgröna supersiktet på ISA-truppernas standardgevär är verkligt otäck, påtaglig och närvarande. Det känns som om det verkligen är jag som sitter med gevärskolven hårt tryckt mot axeln. Ingen generisk stridsplätt svår att relatera till, utan jag.

Efter att ha spenderat tio timmar med Sev i kampanjläget i Killzone 2, och nästan dubbelt så mycket med multiplayer-betan, är jag imponerad, andfådd och extremt förvåntansfull. Jag hade hoppats på ett riktigt bra spel, men av det jag hittills spelat ser det ut som att Guerrilla kommer att överträffa samtliga av mina förväntningar med råge. Killzone 2 är precis vad actiongenren behöver.

Jag kämpar mig fram längs Corinth River



SMART SIXAXIS

Smart användning av gyron

De obligatoriska Sixaxis-momenten som idag stoppas in i vart och varannat Playstation 3-spel börjar bli sådär lovligt tjatiga. Tur är det därför att Guerrillas designers tänkt till lite extra och stoppat in ett gäng fiffiga utmaningar i Killzone där man ska använda Sixaxis på ett naturligt sätt. Som här ovan till exempel, då man ska vrida för att aktivera en fjärrstyrd superbomb.

vidare in från öster mot stadens kärna. Jag och följeslagaren Garza skjuter oss igenom industriområdet och vidare genom de becksvarva kvarteren i Salamun District och vidare till Visari Square. Målet är att nå Salamun Bridge innan solnedgången och sedan förflyttas till Suljeva District vid gryning. Kriget har bara börjat, och jag är redan omtumlad, skadeskuten och trött. Jag tänker att jag måste göra mitt bästa. Men det räcker inte. Vi måste göra precis vad som krävs.

_Petter Hegevall



FORDONEN I förhandsversionen som Gamereactor spelat finns det ett körbart fordon inkluderat. En pansarvagn. Guerrilla har dock utlovat minst fyra andra typer av körbara fortkäffningsmedel.



I HELVETET...

Helghan är till skillnad från planeten Vekta från det första spelet, en svart, sotig, lortig och ogästvänlig plats där bara universums ondskefullaste typer kan överleva. Det är ett ställe man drömmer mardrömmar om, där arkitekturen är hård, kantig och mörk och växtligheten helt obefintlig.



SOLBRILLOR! Under vissa uppdrag i Killzone 2 är man själv, utelämnad till spelhistoriens mest ogästvänligt ruskiga planet. Under andra delar av äventyret slåss man sida vid sida med hela plutoner av skjutglada ISA-soldater. Bilden ovan visar den inledande invasionen av Helghan då man slår sig in från huvudstadens östra sida via en ödelagd strandbank.

G-G-G-GUDFARSAN

Godfather II kommer att utspela sig i slutet på 50-talet i städerna Havana, New York City och Miami. Spelaren kommer att beordras av Michael Corleone att ta tag i familjens egenintressen.



FOKUS/ EXTAS

Vi snackar med utvecklarna bakom Godfather II

OM ATT HA EN GANSTER I FAMILJEN

Exklusiv intervju med teamet bakom **Godfather II**

Gamereactors **Jonas Mäki** fick en pratstund med Joel Wade, producent bakom EA:s kommande Godfather II.

Godfather II påminner en hel del om Grand Theft Auto IV och kommer otvivelaktigt jämföras med det. Vad är dina åsikter om detta?

- Jag hoppas verkligen att det inte jämförs med Grand Theft Auto IV av den enkla anledningen att vi försöker utveckla genren. Även om det såklart finns en hel del likheter, känns det som att de båda spelens vägar skiljts kraftigt åt med Godfather II. Vi försöker förvandla dig som spelare till en Don och inte en simpel gangster, du behöver inte göra allt grovgöra själv utan har en stab till ditt förfogande.

Hur kommer spelet påverkas av att det numera utspelas både i Havanna och Miami förutom New York?

- I Godfather II börjar man på Kuba men återvänder till New York där man startar byggandet av egna familjen och jobbar på sig ryktbarhet. Därefter läses Miami upp där nya rivaliserande familjer blandar sig in i leken och till sist återvänder man till Havanna för de avgörande uppgörelserna. Som spelare kan du fritt resa mellan dem när de är tillgängliga,

Kan du berätta lite mer om det nya fightingsystemet i Godfather II?

- Absolut! Den största nyheten är ett combo-system där vänster sida av handkontrollen styr vänster sida och samma sak för höger. Genom att använda sig av L/R-knapparna kan man

växla slagen och få till ruggiga combos. Trycker man in båda sträcker man ut båda armarna och kan sedan med analogspaken dela ut en stadig dansk skalle, strypa offret eller slänga ut honom i trafiken.

Vad menar ni när ni säger att Godfather II kommer att innehålla fler "strategiska element" än det första spelet?

- Du kommer hela tiden ställas inför en massa strategiska val och det gäller att fatta rätt beslut så du har råd att uppgradera dina underhuggare och ekipera dig som en riktig maffiaboss. Säkras total kontroll över något kommer du få extra bonus. Har du exempelvis monopol på bilaffärer kommer du få bepansrade bilar medan vapenhandeln ger dig dubbelt så mycket ammunition.

Hur blir det med onlinestöd?

- Oj, det vill vi egentligen inte tala om. Men en cool grej är att man kommer att få ta sin familj online med alla dina underhuggare du skaffat med alla deras egenskaper online. Dessa kommer att spela en stor roll i multiplayer...

Vad är du mest stolt över i spelet?

- Om jag bara får välja en sak måste det bli den strategiska delen av spelet. Du måste se till att pengarna rullar in, att du omger dig med rätt män och du måste fatta alla viktiga beslut. Godfather II är så mycket mer än ett actionspel och blandningen är helt klart unik.

Plattform PC/PS3/X360 Utgivare EA Premiär FEB

KONKURRENS

Två maffia-familjer slåss nästa år



MAFIA II

Plattform PC/PS3/X360 Utgivare 2H GAMES Premiär MARS

Livet är resultatet av otaliga småbeslut och effekterna av dessa val. Om **VITO SCALETTA** inte hade misslyckats med ett rån och tvingats välja mellan tjänstgöring i armén i kampen mot Hitlers pojkar eller fängelse, hade han kanske inte hamnat på en bana som innebar en orgie av dödande och brott.

I det fiktiva Empire City i kommande **MAFIA II** är det gatans lag som gäller, detta får den unge Vito snart lära sig efter sin hemkomst från Tyskland. Här är det **UTPRESSNING**, misshandel och mord som får saker och ting att hända och vi får följa med Vito på en omtumlad resa. Under 40 och 50-talen får vi följa med hur den undre världen, karaktärerna och den levande spelvärlden utvecklas, allt medan spelaren kontrollerar Vitos avancemang i den undre världen. Ett rikt utbud av gangsters, motorcyklar, bilar, mord, tidsenligt mode, barer, restauranger, affärer och sevärigheter kommer att återfinnas i **EMPIRE CITY**, som baseras på såväl New York som **SAN FRANCISCO**. Bland annat ryktas det om krypskytteskjutning från höga broar, då 2K Czech även vill expandera spelvärlden på höjden.

Våra förhoppningar på Mafia II är skyhöga, vi räknar med ett välskrivet, välregisserat actionmästerverk inlindat i underbar grafik och fantastisk gangster-känsla. Det finns just nu inget som får oss att tvivla på Mafia II och det ska bli ytterst spännande att se huruvida **GODFATHER II** här intill, kan konkurrera med 2K Czechs efterlängtrade uppföljare.

GTA IV: THE LOST AND DAMNED

Plattform PS3/X360 Utgivare ROCKSTAR Premiär 17 FEB

Den första av två Xbox 360-exklusiva **EXPANSIONER** till Grand Theft Auto IV kommer att heta **The Lost and Damned** och släppas **17 FEBRUARI** nästa år. I denna expansion kommer vi att få ta kontrollen över gängmedlemmen och MC-knutten **JOHNNY KLEBITZ** som Nico stötte på ett par gånger under GTA IV.



GR PRESENTERAR

ÅRETS SPEL 2008*

Efter veckor av osämja
har vi äntligen enats!



1.

LITTLE BIG PLANET

Årets bästa spel är en hyllning till fantasin

■ **PLATTFORM** Playstation 3 **UTVECKLARE** Media Molecule **GAMEREACTORS BETYG** 10/10

Lego är en av de bäst säljande leksakerna någonsin. Idén är löjligt simpel; klossar som kan sättas fast i andra klossar. Det geniala ligger förstås i att slutresultatet kan bli precis vad som helst, med tillräcklig fantasi och tillräckligt med byggmaterial. Little Big Planet är genialt på precis samma sätt, men med tusen gånger fler valmöjligheter och dessutom en chans för hela världen att se vad du har skapat.

Little Big Planet är visserligen ett komplett spel med sköna plattformsbanor, fantastisk grafik, lysande fysikmotor och välproducerat genommysig musik. Men i första hand är det en verktyglåda. Människan har oerhört många sköna idéer inom sig och Little

Big Planet har dragit dem ur oss och fått dem att komma till liv. Gummisnoddar, rep, isblock, pärlor, träpaneler, klistermärken, hjul; allt har använts i otaliga banor gjorda av ambitiösa fans av spelet. Community-delen av spelet är en explosion av kreativitet och när någon byggde en fungerande miniräknare i editorn blev både vi, och säkerligen Media Molecule själva, oerhört fascinerade.

Årets bästa spel innehåller inte en droppe blod. Ingen story att tala om överhuvudtaget. Huvudrollen spelas av en tygdocka med konstig mun och knäppa kläder. Ändå har Little Big Planet tagit oss alla med storm. Det har något som attraherar alla; unga som gamla, spelare som icke-spelare. 2000-talets Lego är här.

2.

GTA IV

Rockstar övertygade i många avseenden

■ **PLATTFORM** PC / Playstation3 / Xbox 360
 ■ **UTVECKLARE** Rockstar
 ■ **GAMEREACTORS BETYG** 10/10

En detalj. Lika viktig som helheten den är en del av. En individ. Kapabel att representera och berätta något om en hel stad. Att fokusera på både mikro och makro stod som ett heligt mantra i Rockstars utveckling av Grand Theft Auto IV. Här fanns Niko, en av många lycksökare som tagit sig till ett nytt land för att börja på ny kula. Han var en liten del av enorma Liberty City, som tycktes innehålla så många andra livsöden.

Det finns så mycket att älska i Grand Theft Auto IV. Allvaret och humorn. Den sensationella grafiken och den Oscar-värdiga gangsterhistorien. Vi kunde dejta, surfa, stjäla, långa, köra, supa, smuggla och skjuta. Eller bara leva. Den faktiska mängden innehåll i Grand Theft Auto IV är värd att applådera. Att kvaliteten på varje enskild sak var så hög förtjänar feta jävla stående ovationer.



ÅRETS SPEL 2008

FÖR EN ÄNNU FETARE LISTA WWW.GAMEREACTOR.SE

3.



NHL 09

EA gjorde årets bästa sportspel

Så nära en riktig rink som vi fick vara i NHL 09 har vi aldrig tidigare kommit. Den analoga spelkontrollen satt som ett slagskott i nättaket, den realistiska grafiken tog våra sinnen ned på plan och det fantastiska Be a Pro-läget var (och är) oerhört medryckande.

■ **PLATTFORM** PC / PS3 / Xbox 360 **UTVECKLARE** EA **GAMEREACTORS BETYG** 9/10

4.



RACE DRIVER: GRID

Underbara hisnande hastigheter

Race Driver: Grid sög fullkomligen musten ur oss i våras och var så snyggt att näthinna började lukta bränt. Karriärläget var konstant roligt och de varierade racingutmaningarna gjorde Race Driver: Grid till årets speedigaste spelupplevelse.

■ **PLATTFORM** PC / PS3 / Xbox 360 **UTVECKLARE** Codemasters **GAMEREACTORS BETYG** 9/10

5.



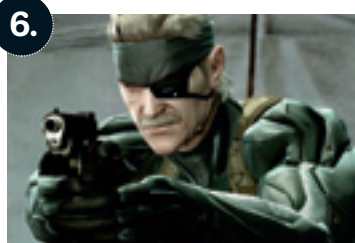
GEARS OF WAR 2

Öförglömligt tung macho-död

Epic var tydliga med att Gears of War 2 skulle vara större och fläskigare. Det räckte långt, riktigt långt. Med storskaliga actionsekvenser, nya förödande vapen och innovativt designade flerspelarlägen var underhållningsvärdet enormt. Konsolaction blir inte tyngre.

■ **PLATTFORM** Xbox 360 **UTVECKLARE** Epic **GAMEREACTORS BETYG** 9/10

6.



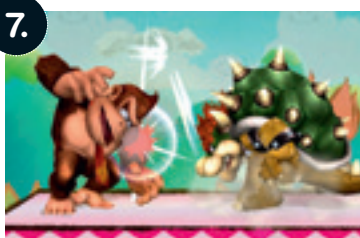
METAL GEAR SOLID 4

Action med själ och hjärta

Metal Gear Solid 4 var ett kärt, men samtidigt lite sorgligt återseende. Vår favoritagent åldrades sjukligt snabbt. En gammal Snake blev en ny bekantskap. Uppdragen, storyn, grafiken och bossarna var precis som vi hade hoppats av absolut högsta kvalitet.

■ **PLATTFORM** Playstation 3 **UTVECKLARE** Konami **GAMEREACTORS BETYG** 9/10

7.



SMASH BROS BRAWL

Vansinnig partyperfektion

I en kulört nostalgiexplosion i världens galnaste fightingserie hade vi oerhört roligt med Mario, Yoshi, Samus, Fox och alla de andra karaktärerna i Nintendos underbara värld. Brawl har sålt som smör och av goda anledningar; detta är ett av årets absolut bästa partyspel!

■ **PLATTFORM** Wii **UTVECKLARE** Nintendo **GAMEREACTORS BETYG** 9/10

8.



LEFT 4 DEAD

Årets skönaste co-op-spel...

Som en skön avslutning på ett starkt spelår levererade Valve ett strålande co-op-äventyr fullproppat av strategiskt zombiespel. Ständigt skiftande banor och ett klockrent versus-läge gör att serverna för Left 4 Dead går varma nu och kommer göra det länge.

■ **PLATTFORM** PC / Xbox 360 **UTVECKLARE** Valve **GAMEREACTORS BETYG** 8/10

1.

MIRRORS EDGE

Ikea mötte Tokyo i årets
fränaste designprestation

■ **PLATTFORM** Playstation 3 / Xbox 360
UTVECKLARE Digital Illusions
GAMEREACTORS BETYG 8/10

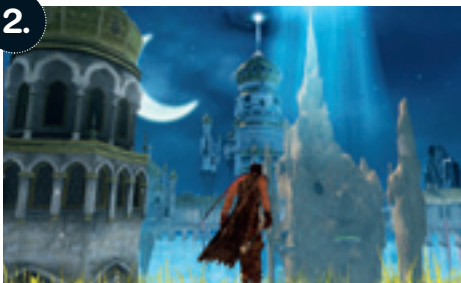
Världen i Mirror's Edge var en dystopi med en doft av fönsterputs. Alla fönster var spegelblanka, alla skyskrapar modernt sterila och till och med tunnelbanan hade en viss lyster. Digital Illusions gjorde helt rätt i att gå den "rena" vägen och designvalet gav extra tyngd till berättelsen om den kuvade staden, vars insida egentligen var smutsig. Även huvudpersonen Faith själv var en designmässig våt dröm. Hon är en tuff, snygg och modern spelhjärta och hennes akrobatiska färdigheter fick henne att smälta in i stadens estetik. Det råder ingen tvekan om att detta är årets designprestation!



ÅRETS DESIGN 2008

FÖR EN ÄNNU FETARE LISTA WWW.GAMEREACTOR.SE

2.



PRINCE OF PERSIA

Ubisofts underbart inbjudande sago-värld

Att springa runt i Ubisofts senaste sagovärld är som att vätra sig i extremt vacker och fabulöst snyggt sammanhållen design gjorda av människor med en enorm fingertoppskänsla. Tusen och en natt - the game. Fast snyggare. Och vi kapitulerar förstås.

■ **PLATTFORM** PS3 / Xbox 360 **UTVECKLARE** Ubisoft **BETYG** 7/10

3.



LITTLE BIG PLANET

Fantastiska dockor i unik leksaksvärld

Det geniala i Little Big Planets design är hur man lyckats kombinera orealistiska tygdockor med hyperrealistiska objekt och texturer. En absurt utsmyckad säcksnubbe rullandes en autentisk skateboard i en hög med fotorealistiska äpplen är en fantastisk designkrock.

■ **PLATTFORM** Playstation 3 **UTVECKLARE** Media Molecule **BETYG** 10/10

4.



BANJO: NUTS & BOLTS

Sagolik design av färgglad djurvärld

När solen gick ned över staden Showdown och Banjo med vän stod parkerad vid bergskränet nära hamnen stannade vi upp ett tag. Utsikten bjöd på en underbar designmix mellan en lycklig mekanik, kullar sammansatta av slarviga korsstyggn och sköna färger.

■ **PLATTFORM** Xbox 360 **UTVECKLARE** Rare **BETYG** 7/10

ÅRETS NEDLADDADA 2008

FÖR EN ÄNNU FETARE LISTA WWW.GAMEREACTOR.SE

1.



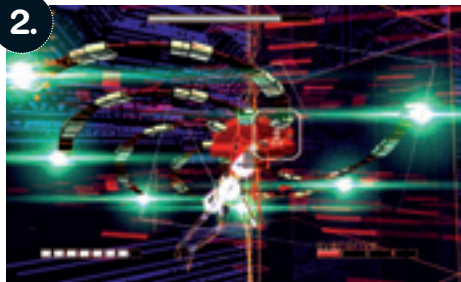
BRAID

Spansk surrealism möter Super Mario Bros

Braid är lika enkelt som det är briljant och estetiskt enastående. Det är ett plattformsspel som bygger på olika former av tidsmanipulering, med intensivt hjärmskrynklande som följd. Hela vägen njuter vi av neoklassisk musik och skönt handmålad grafik.

■ **PLATTFORM** Xbox 360 **UTVECKLARE** Jonathan Blow **BETYG** 9/10

2.



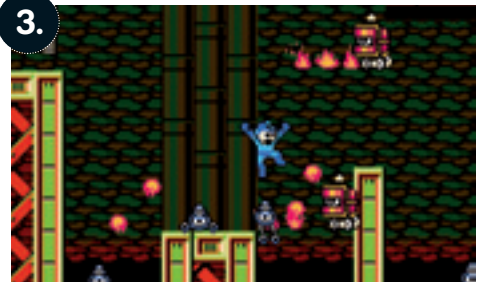
REZ HD

Mizuguchis mästerverk i förbättrad version

Det missförstådda Rez fick en oförtjänt dålig start 2001, men levde vidare som undergroundklassiker. Nu har det blommat ut i en spektakulär HD-version som binder ihop musik och spelkänsla på ett överträffat sätt. Rez HD ska spelas på högsta volym, och skapar då fullständig extas.

■ **PLATTFORM** Xbox 360 **UTVECKLARE** Q Entertainment **BETYG** 9/10

3.



MEGA MAN 9

Ett nyttillverkat NES-spel med klassisk grafik

Att göra ett nytt spel med 8 bits-erans tekniska begränsningar visade sig vara ett genidrag. Capcoms genomtrevliga Mega Man 9 nådde nästan upp till seriens alla bästa spel och var en sinnessjukt tuff utmaning. Vem behöver fler än åtta bitar?

■ **PLATTFORM** PS3 / Wii / Xbox 360 **UTVECKLARE** Capcom **BETYG** 9/10

ÅRETS KARAKTÄR 2008



FAITH / MIRRORS EDGE Världens coolaste hoppetossa

Faith slänger sig mellan hustaken utan minsta tvekan, springer chicken race mot mötande tåg i sina ninjasockiplast, gör aikidokast på beväpnade poliser och gör vad som helst för att rädda sin syster från ett korruptt samhälle. Hon är helt enkelt en stentuff hjältninna som inte tar skit från någon och 2008 års klarast lysande spelstjärna.

ÅRETS KLÄPARE 2008



J. TUROK / TUROK Pussmunstrustad fåntratt

Årets tontigaste och mest överflödiga spelkaraktär är Joseph Turok, tuppkinsstrustad stridspitt i årets näst största besvikelse (se nästa uppslag); Turok. Joseph är inte bara fånig med sin tystlåtna framtoning, märkliga miner och överdrivna fablöss för pilbågar och knivar, han är också hunsad av sina överordnade.

ÅRETS FIENDE 2008



LEVIATHAN / RESISTANCE 2 42 våningar hög ruskprick

Det var ett minnesvärt ögonblick. Vi stod där på hustaket och blickade ut över ett 50-talsdesignat San Fransisco. Ett par hundra meter ifrån oss klampade en 120 meter hög superboss in, började riva hus och uppförde sig allmänt illa. Leviathan, som han hette, var årets coolaste fiende och en av de största bossarna vi någonsin sett.

1.

ÅRETS TEKNIK 2008



RACE DRIVER: GRID

Codemasters bjöd i Grid på årets absolut bästa tekniska prestation

■ PLATTFORM PC / Playstation 3 / Xbox 360 UTVECKLARE Codemasters GAMEREACTORS BETYG 9/10

Med Grid bjöd Codemasters på utmanande street racing i sin renaste form. Varierad, utmanande, nyskapande och underhållande. En kraftigt uppgraderad version av grafikteknologin från Colin McRae: Dirt användes och det var med gott samvete och utan överdrifter vi utsåg Grid till tidernas snyggaste racingspel. Oavsett om man blåste runt på Milanos gator mellan fontäner och

klassiska kyrkor, eller beskådade solnedgången längs en snirklig japansk bergssträcka, bjöd Grid på grafik som inget annat spel i år lyckats överträffa. Codemasters använde de nya konsolernas förmåga att parallellprocessa ljus och skuggor för att skapa en upplevelse som såg 100% fotorealistik ut. Dessutom var Grid ett multiplattformsspel, vilket gör bedriften ännu större.

2.



CRYSIS WARHEAD

Ännu snyggare än fjolårets snyggaste

Teknikhets på högsta nivå när Cryteks systerstudio erbjöd en grovt förfinad och mer intrimmad grafikupplevelse jämfört med förra årets redan briljanta debut. Snyggare omgivningar, bättre effekter och lägre systemkrav var vad som erbjöds då tyskarna satte en ännu högre ribba för spelteknologin.

■ PLATTFORM PC UTVECKLARE Crytek BETYG 9/10

3.



GEARS OF WAR 2

De små detaljerna gör den stora helheten

Att Epic förfinat sin teknik och alla de hundratals smådetaljer som man trodde att man inte skulle märka, gjorde hela skillnaden i Gears of War 2. Ljuvlig ljussättning, ännu mer detaljer och ruggigt läckra miljöer med mer effekter och mer yta. Ja. Detta är årets tredje bästa tekniska prestation.

■ PLATTFORM Xbox 360 UTVECKLARE Epic BETYG 9/10



ÅRETS VAPEN 2008

VORTEX / FRACTURE

Tidernas mäktigaste granat

När vi efter fyra timmar i livet som supersoldaten Jet Brody äntligen lade vantarna på granaten "Vortex" var vår lycka gjord. Denna våldsamma överpjas dödade inte bara samtliga av fienderna på kartan (samtidigt) utan framkallade även ett kilometer stort jättehål i marken där all världens bråte sögs ned. Helt vansinnigt roligt.

FÖR EN ÄNNU FETTARE LISTA WWW.GAMEREACTOR.SE

1.

METAL GEAR SOLID 4

Världens bästa ljudkvalitet... någonsin

■ **PLATTFORM** Playstation 3
 ■ **UTVECKLARE** Konami
 ■ **GAMEREACTORS BETYG** 9/10

Konami tog i från tårna. Med 54 GB Blu-ray-utrymme till sitt förfogande bestämde de sig tidigt i utvecklingsprocessen av Metal Gear Solid 4 för att leverera ett ljudspår utöver det vanliga. Nästan 20 GB av skivan dedikerades åt ljudet och Hideo Kojimas skickliga ljudtekniker kunde börja fylla Snakes sista uppdrag med det minst komprimerade och mest högupplösta ljudet i ett spel någonsin. Visst, Konami nyskapade inte beträffande ljuddesignen som sådan, men de bjöd på en kvalitet som fick alla andra av årets kandidater att skämmas.



2.



BAD COMPANY

Svensk akustik i absolut världsklass

Digital Illusions tänkte ett steg längre, och utvecklade en teknologi som tillät HDR-ljud, förstärkt av en enhetlig källa som bestämde hur alla ekon skulle studsas, och hur alla explosioner skulle låta. Resultatet blev ett svulstigt och explosivt actionspel som lät helt fantastiskt.

■ **PLATTFORM** PS3 / Xbox 360 **UTVECKLARE** Dice **BETYG** 8/10

3.



CRYSIS WARHEAD

Söderhavets vågor skvalpade skönt

Crysis lät bra. Förbannat bra. Ljuddesignen var inte bara finurligt utförd utan även grundad i en briljant teknologi, utvecklad av en bunt skäggiga tyskar med smak för finkänslig surround-onani. Crysis Warhead lät ännu bättre med grym dynamik och mycket botten.

■ **PLATTFORM** PC **UTVECKLARE** Crytek **BETYG** 9/10

4.



GRAND THEFT AUTO IV

Rockstar gjorde ett hästjobb

Dialogen var av ljuvlig kvalitet, mixad med samma fingertoppskänsla som en riktigt bra Hollywood-rulle. Effekterna var starka, varierade och väljorda och musiken skänkte samma krydda till en redan klockren atmosfär som i tidigare spel. Grattis Rockstar.

■ **PLATTFORM** PC / PS3 / Xbox 360 **UTVECKLARE** Rockstar **BETYG** 10/10

1.



METAL GEAR SOLID 4

Vackert episk, pompös och storslagen

Berättandet i Metal Gear Solid 4 krävde en hel del av sina åhörare. Minst sagt. Den som gav sig hän blev dock belönad därefter. Hideo Kojimas berättelse om den visnande Snake, den moderna krigsföringen och alla nickningar till tidigare skeenden i spelkaraktärens historia är inte en tuff rockklät eller trallvänlig popdänga. Det är en opera. Lika pompös som vacker och episk.

■ **PLATTFORM** Playstation 3 **UTVECKLARE** Konami **BETYG** 9/10

2.



GRAND THEFT AUTO IV

En hoppfull gangsters trottoarhårda historia

Rockstar hade oss redan i trailern. Den ångerfulla Niko som berättade om sin mörka historia och hans hopp om en ljusare framtid i den nya staden. Gamla vanor sitter dock i länge och när vi fick spela Grand Theft Auto IV fick vi se hur Nikos val tragiskt nog ledde honom in i gamla banor igen. Bankrån, hämnd och pengar; allt som följde utgjorde en vild, välberättad gangsterhistoria.

■ **PLATTFORM** PC / PS3 / Xbox 360 **UTVECKLARE** Rockstar **BETYG** 10/10

3.



CRISIS CORE: FFVII

Storslaget berättande av en underbar saga

Att göra en föregångare till ett av spelhistoriens mest tårdröjande berättelser var förstås ett enormt kraftprov. Vi blev därför ytterst lyckliga när Square slog till med en riktigt välberättad historia baserad på Final Fantasy VII. Att följa Zack, Sephiroth, Angeal och Genesis var en fröjd; dialogen var välskriven, stämningen var precis rätt och slutet i Crisis Core är ett av de bästa i ett spel, någonsin.

■ **PLATTFORM** PSP **UTVECKLARE** Square Enix **BETYG** 9/10



TOO HUMAN

Den som väntar på något gott, väntar helt i onödan

Efter tio långa år var det äntligen dags. Silicon Knights hade på gång ett actionrollspel med välbeväpnade asagudar som slogs mot mytologiska monster i brutala science fiction-miljöer. Vad kunde egentligen gå fel? Ja, det mesta faktiskt. Too Human blev ett ofokuserat spel med fruktansvärd spelkontroll, en kamera som aldrig visade det som var viktigt, horribel grafik, ett sömnpiller till story och ett uselt tempo. Tio års väntan var helt förgäves och Too Human blev så dåligt att hela Silicon Knights idag riskerar att få stänga ned.

■ PLATTFORM Xbox 360 UTVECKLARE Silicon Knights BETYG 4/10



ALONE IN THE DARK

Rysaren som blev rysligt dåligt

Det såg så lovande ut. Vi såg fram emot ett riktigt minnesvärt rysaräventyr att förfasas åt. Och visst blev det både minnesvärt och något att förfasas åt, men av helt fel anledningar. Alone in the Dark var nämligen direkt dåligt, skräckmomenten kändes mest skratframkallande och hjälten Edward Carnby var lika smidig att styra runt som en reflexmärkt betongsugga. Vi spelade Alone in the Dark i timmar i hopp om att hitta de kvaliteter Eden talat om och som vi hoppats på, men tyvärr blev det inget annat än en av 2008 års största besvikelser.

■ PLATTFORM PC / Xbox 360 UTVECKLARE Eden Studios BETYG 4/10



TUROK

En Turok för 2000-talet på jakt efter mör odlestek

Visst, egentligen har Turok inte varit bra sen 1996. Men vi fick ändå fick lite förhoppningar när Propaganda Games skickade ut ursnygga bilder på en ny hårding till krigare kallad Turok. Men döm inte odlan efter skinet heter det ju och med handkontrollen i händerna började ett av de mest ofokuserat usla actionäventyr vi haft det tveksamma började ett av genomlida i år. Tyvärr är det bara att konstatera att det nog är bäst att den gamla mockasinkungen får vila i frid.

■ PLATTFORM PS3 / Xbox 360 UTVECKLARE Propaganda Games BETYG 4/10



CRUIS'N

Så dåligt att det blev roligt

Föreställ dig ett spel så dåligt att viljan att strypa sig själv med sina egna kläder, finner sig omedelbart. Tänk dig det, fast sämre. Så dåligt var årets sämsta spel, ett racingfiasko så fruktansvärt att flera av oss på redaktionen inte kunde använda ögonen på flera veckor efter att ha stirrat på Midways avskyvärda pixelkompost.

■ PLATTFORM Wii UTVECKLARE Midway BETYG 1/10



IRON MAN

Fruktansvärt usel licenssörja

Att årets näst sämsta spel skulle bli ett filmlicensfiasko, kändes väl föga överraskande. En subgenre så proppad av skräp att man nästan storknar, och Iron Man var inget undantag. Tvärtom. Hafsigt och ofärdigt är två bra ord för att beskriva det här spelet, men de är på tok för snälla. Idiotiskt och värdeöst passar bättre.

■ PLATTFORM Wii UTVECKLARE Secret Level BETYG 2/10



WALL-E

Ett fulländat licenshaveri

Tydligt tyckte någon att lilla Wall-E var alldeles för charmig och hade på tok för mycket glada fans. Därför bestämde denne någon sig för att verkligen skända Pixars skrotrobot och göra ett så uselt spel att hans namn för alltid skulle vara släpat i smutsen. För att göra en lång historia kort så lyckades idén. Detta är outhärdligt.

■ PLATTFORM Alla UTVECKLARE THQ BETYG 2/10



FACEBREAKER

Svåra spasmer blev till en fördel

Facebreaker både ser charmigt ut och låter bra. Där tar lovorden slut dock för det här är totalt ospelbart och exakt hur man än gör går det inte att spela seriöst. Det är ett boxningsspel som spelmässigt har mer gemensamt med ett knapphamrande Track & Field än något annat och så uselt att man får svår huvudvärk.

■ PLATTFORM PS3 / Xbox 360 UTVECKLARE EA BETYG 3/10

ÅRETS MUSIK 2008



LITTLE BIG PLANET

Sony bjöd på urskön plyschmusik från världens alla hörn

Vi var fast redan från start. Vi var förtrollade. Den allra första trailern med The Go! Teams blockflöjtslåt "Get it together" gav oss spelmusik av en typ vi aldrig hade hört förut. Petter visslade blockflöjtslåten i sju månader, bara en sådan sak. Själva spelet visade sig sen ha en mastig uppsättning av den mest varierade musiken i ett plattformsspel någonsin. Allt från mexikansk rock och surfpop till rap, indiska rytmer, ninjateman och koranverser, allt beroende på vad Sackboy utforskade för tillfället. Möjligheten att själv mixa om befintliga låtar för att passa sina egna banor är förstas pricken över i.

■ PLATTFORM Playstation 3 UTVECKLARE Media Molecule BETYG 10/10

ÅRETS STÖRSTA 2008



FAR CRY 2

50 kvadratkilometer brännhett Afrika

Nej, Far Cry 2 blev inte det maffiga mästerverk vi hade förväntat oss. Men trots bristande kvalitet går det inte att ignorera det faktum att Ubisofts Afrika är över 50 kvadratkilometer stort, detaljerat och proppat av vapen. Vi snackar stor sandlåda här. Megastor.

■ PLATTFORM PC / PS3 / Xbox360 BETYG 7/10

ÅRETS MINSTA 2008



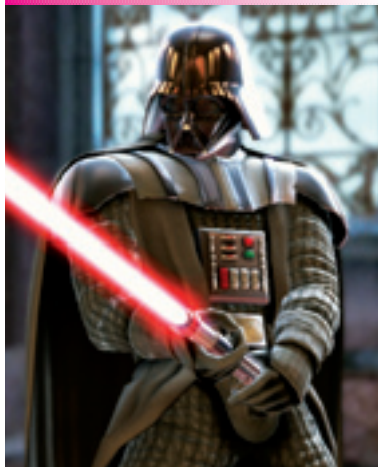
TRACKMANIA DS

Pytteliten vansinnesracing i din DS

Bärbar racing blir sällan bra, faktum är att vi inte förmår oss att minnas senast vi spelade ett bra racingspel till DS. Att Firebrand skulle lyckas överföra den svulstiga PC-racingen i Trackmania till Nintendos minsta kändes på förhand otroligt, men de lyckades. Och Trackmania DS är både årets minsta och smidigaste spelupplevelse, men också en av de gladare.

■ PLATTFORM DS UTVECKLARE Firebrand Games BETYG 8/10

ÅRETS GÄSTSPEL 2008



VADER / SOUL CALIBUR IV

Lucas svarta bödel slogs med Voldo

Förutom gringubben Petter var och är alla på Gamereactors redaktion rörande överens om att Darth Vaders våldsamma inhop i Nancos heta slagsmålsfyra är årets häftigaste. För trots att det stämmer illa rent stormässigt, och känns mer än måttligt märkligt att slåss med lasersvärd mot försvarslösa medeltidsjollor, är Vaders enskilda närvaro nog för att våra kroppsvätskor ska börja läcka.

■ PLATTFORM PS3 / Xbox 360 UTVECKLARE Namco BETYG 8/10

1.

ÅRETS ONLINE SPEL 2008



WARHAMMER ONLINE

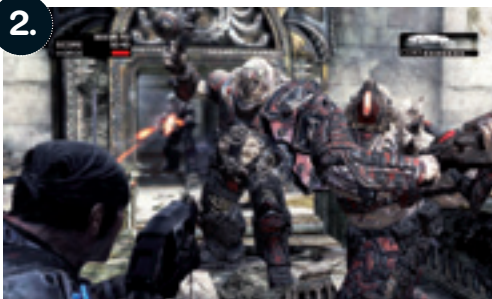
EA utmanade Blizzard med Mythics efterlängtrade onlinerollspel

■ PLATTFORM PC UTVECKLARE Mythic Interactive GAMEREACTORS BETYG 8/10

Det kändes som ett evighetsprojekt, men efter flera förseningar släppte äntligen Mythic och EA sitt efterlängtrade onlinerollspel Warhammer Online. Och visst var det värt all väntan, på många sätt. Spelet hade, och har, sina skönhetsfläckar men bjöd på intensiva strider mellan spelare som få spel i genren kan mäta sig med. Mythic tog väl hand om Games Workshops 25 år

gamla licens och gav oss det spel som vi gamla Warhammer-fans väntat på. Warhammer Online hamnade lite i skuggan av World of Warcrafts senaste expansion, Wrath of the Lich King, men har ändå lyckats locka till sig en hel del spelare. Framtiden ser, i skrivande stund, ljus ut och många av oss ser fram mot att se vad Mythic har att bjuda på under 2009.

2.



GEARS OF WAR 2

Fantastiska dödsmatcher och briljant co-op

Matigare onlineutbud än det till Gears of War 2 får man leta länge efter. Att spela kampanjen med en kompis var ruggigt roligt. Att desperat hålla fortet i "Horde" slukade timmar och "Submission" var en fantastisk katt-och-rätta-lek. Gears of War 2 är årets näst bästa onlineupplevelse.

■ PLATTFORM Xbox 360 UTVECKLARE Epic BETYG 9/10

3.



BURNOUT PARADISE

Vansinnesracing i underbar onlinestad

Det var en väldigt speciell känsla. Att med ett enkelt knapptryck hoppa upp på nätet, träffa polarna nere i hamnområdet och sedan bränna runt och utmana griniga tyskar på diverse vanvettiga stadsrace. Burnout Paradise var och är fortfarande en ljuvlig onlineupplevelse.

■ PLATTFORM PS3 / Xbox 360 UTVECKLARE Criterion BETYG 9/10

FÖR EN ÄNNU FETARE LISTA WWW.GAMEREACTOR.SE

ÅRETS GAPFLABB 2008

SAINTS ROW 2

Skratframkallande gangsterparodi

Att vara nedrig brottsling i Grand Theft Auto IV var lika beroendeframkallande som vanligt. Att vara ruskig wannabe-gangster i Saints Row 2 framkallade dock betydligt mer skratt då Volitions skruvade spelvärld bjöd på massor och åter massor av dråpliga ögonblick. Vi sprutade bajs, sköt tanter med raketgevär och stal attackflyg.



1.



DEAD SPACE

I rymden kunde alla höra dig lemlästa en slemhög

■ **PLATTFORM** PC / Playstation 3 / Xbox 360
UTVECKLARE EA
GAMEREACTORS BETYG 8/10

Dead Space såg på förhand enformigt ut, med trist vapendesign, meningslös hjälte och bedräglig story. Efter ett besök till EA och en redig testspelning ett par månader innan premiären stod vi där med munnarna på vid gavel och lät saliven rinna fritt. Dead Space överraskade som inget annat spel i år och bjöd på fantastisk story, ljuvlig speldesign, mästertligt ljud, underbar atmosfär och sanslöst snygg grafik. EA imponerade på alla tänkbara sätt med Dead Space och gav hela skräckgenren en välbehövad spark i arset.

2.



PURE

Urskön arkad racing kom från ingenstans

Climax Brighton blev uppköpta av Disney och slutade utveckla MotoGP-spel. Istället satsade de stenhårt på Pure, renodlad fyrhjulnings racing i dynamiska, läckra miljöer. Motorstorm mötte SSX i ett fantastiskt spel som sprudlade av ljuvlig spelmusik!

■ **PLATTFORM** PC / PS3 / Xbox 360 **UTVECKLARE** Black Rock **BETYG** 8/10

3.



FERRARI CHALLENGE

Fiaskoutvecklare överraskade fullständigt

Det kändes på förhand som dömt att misslyckas. Utvecklarna bakom spel som Pimp my Ride och Street Racing Syndicate skulle göra simulator-doftande licens racing med världens dyraste sportbilslicens. Men det blev bra, så in i bomben!

■ **PLATTFORM** Playstation 3 **UTVECKLARE** Eutechnyx **BETYG** 7/10

4.



DE BLOB

Överraskande njutbart och färgstarkt

En barbabappa-liktande blobba som går bärsärk i sin jakt på att färglägga hela världen, kändes på förhand inte helt hett. Blue Tounge lyckas dock leverera ett spel proppt fyllt med underbara färger och härligt lekfull spelbarhet som nyttjade Wii på bästa sätt.

■ **PLATTFORM** Wii **UTVECKLARE** Blue Tongue **BETYG** 8/10

ÅRETS ÖVERRASKNING 2008

ÅRETS BÄRBARA 2008



GOD OF WAR: CHAINS OF OLYMPUS

Storslagen grekiskt i din ficka

Sony fixade i våras så att vi fick plats med hela den Grekiska mytologin i fickan. Vilket var snällt, såklart. Dessutom fixade de så att vi kunde dräpa allt på skärmen, hela tiden. Vilket var ännu snällare. Chains of Olympus bjöd på furiös action och läcker grafik, och är årets bästa bärbara spel!

■ **PLATTFORM** PSP **UTVECKLARE** Sony **BETYG** 9/10

ÅRETS SIDEKICK 2008



PRINCE OF PERSIA

Prinsen har den bästa följeslagaren

Supersnygga plattformspartnern Erika är inte bara en prinsessa och pangbrud av sällan skadat slag, hon är också en perfekt plattformspartner med ett rörelsemönster snyggt synkat med prinsens. Erika är också drivkraften och hjärnan i duon där prinsen bara står för svärdsvitande, oneliners och eleganta hopp.

■ **PLATTFORM** PC / PS3 / Xbox 360 **UTVECKLARE** UBISOFT **BETYG** 8/10

ÅRETS EXPANSION 2008



CRYSIS WARHEAD

Vi återvände till ljuva Söderhavet

Årets smaskigaste expansion var inte World of Warcraft: The Return of the Lich King, Mines of Moria eller fortsättningen på Stalker. Nej, det var tyska Cryteks urläckra parallellhandling i Warhead som fick oss på fall med fantastisk grafik, härligt tempo och samma mysiga nano-dräkt som i det första spelet. Nu väntar vi ivrigt på Crysis 2!

■ **PLATTFORM** PC **UTVECKLARE** Crytek **BETYG** 9/10

ÅRETS COMEBACK 2008



TOMB RAIDER UNDERWORLD

Toby Gards vixen slog tillbaka

Efter att spelen blivit allt sämre i samma takt som Laras behag och makeup-mängd ökats på hade vi nästan gett upp hoppet om henne. Men i Tomb Raider Underworld var Lara på topp efter tio år på botten. Spelvärdens mest självklara diva var tillbaka igen på allvar. Och vi jublar.

■ **PLATTFORM** PC / PS3 / Xbox 360 **UTVECKLARE** Crystal Dynamics **BETYG** 8/10

Risk

KAN DU ERÖVRA VÄRLDEN?



RISK ÄR DET ULTIMATA MILITÄRSTRATEGISPELET!

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

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



WWW.HASBRO.SE

Risk – LÅT SLAGET BÖRJA!

BIG RISK-TÄVLING!
Fortsätt till gamereactor.se
för mer information

REDAKTÖREN

VÅRA OMDÖMEN

bedömer våra erfarna recensenter de senaste för alla spel noggrant så att du slipper gå på spelbutiken...

OBEROENDE, RÄTTVISA SPELTESTER

Läs över 1600 recensioner: www.gamereactor.se



MÅNADENS SÖTASTE

THE LAST REMNANT

Square Enix söte rollspelspojke övertygar ej

- PRINCE OF PERSIA ■ RESISTANCE 2 ■ ROCK BAND 2
- MORTAL KOMBAT VS DC UNIVERSE ■ BANJO & KAZOOIE: NUTS & BOLTS ■ WII MUSIC ■ SONIC UNLEASHED ■ CALL OF DUTY: WORLD AT WAR ■ SHAUN WHITE SNOWBOARDING



GAMEREACTOR #62

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

| | | | | | | | | |
|--|---|------|--|---|------|--|--|------|
| | Gears of War 2 Xbox 360 | 9/10 | | Mirror's Edge PS3/Xbox 360 | 8/10 | | Far Cry 2 PC | 7/10 |
| | Command & Conquer: Red Alert PC | 8/10 | | Midnight Club: L.A. PS3/Xbox 360 | 8/10 | | Guitar Hero: World Tour PS2/PS3/Wii/Xbox 360 | 7/10 |
| | Fable II Xbox 360 | 8/10 | | Tomb Raider: Underworld PC/PS3/Xbox 360 | 8/10 | | Far Cry 2 PS3/Xbox 360 | 6/10 |
| | Lego Batman Alla | 8/10 | | Fallout 3 PC/PS3/Xbox 360 | 7/10 | | 007: Quantum of Solace PS3/Xbox 360 | 6/10 |
| | | | | | | | Golden Axe: Beast Ride 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 Vill du gräva ned dig i Sveriges djupaste och bästa recensionsarkiv med över 1300 recensioner? www.gamereactor.se

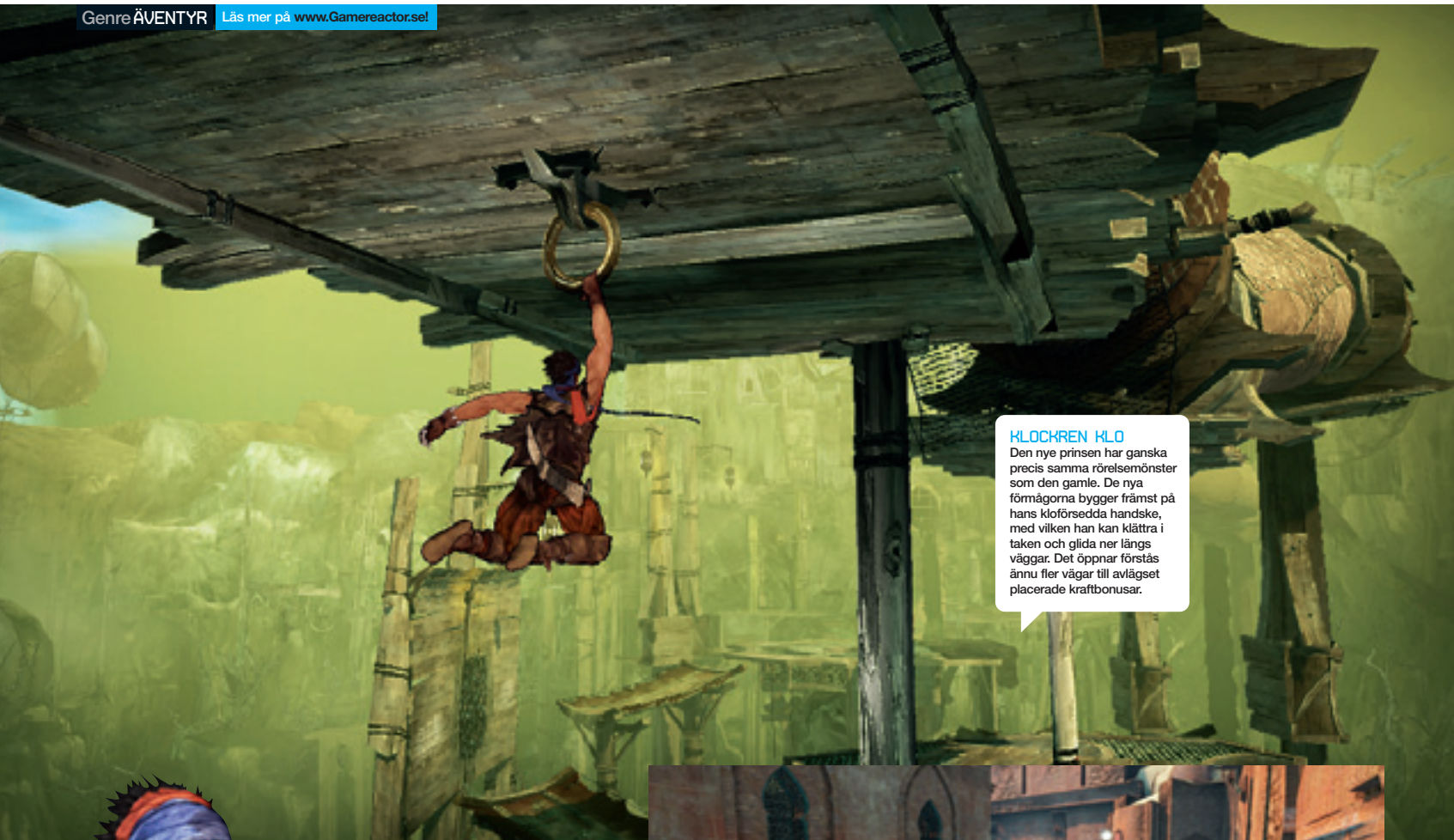


PRINCE OF PERSIA

Ubisoft tar nya tag i det gamla Mellanöstern med en helt ny prins, och Micke har satt betyg!

Plattform PC/PS3/XBOX 360 Utvecklare UBISOFT Utgivare UBISOFT Premiär UTE NU Antal spelare 1 Testad Version XBOX 360 (PAL) Rek. Ålder 12

Genre ÄVENTYR Läs mer på www.Gamereactor.se/



KLOCKREN KLO

Den nye prinsen har ganska precis samma rörelsemönster som den gamle. De nya förmågorna bygger främst på hans kloförsedda handske, med vilken han kan klättra i taken och glida ner längs väggar. Det öppnar förstås ännu fler vägar till avlägset placerade kraftbonusar.



FAKTA

NYA SKJUTVAPEN

Den gamle prinsen från Sands of Time har inget med den här att göra, även om det finns några smarta referenser (när han ropar på Farah i introet är det inte prinsessan han menar, om man säger så). Nyprinsen är en äventyrare med klara drag av Han Solo, en orakad tölp med hjärtat på rätta stället som säger sig göra vad som helst för pengar. Men givetvis ställer han upp när världens ände nalkas och en vacker prinsessa är i nöd.

TIPS

SPELA ÄVEN

Mirror's Edge 8/10
PC/PS3/XBOX 360

Rejält utmanande thriller som är kort men tillfredsställande och supersnygg.

Jag kutar längs en vägg, studsar över till att balansera på en tunn pelare, hoppar till en horisontell stång och svingar mig rakt in i en vägg, som jag sedan kravlar mig uppför och kommer upp på fast mark igen. Det här känns bekant. Inte enbart för att jag nyligen har spelat Mirror's Edge, utan det var också ganska precis vad jag gjorde i Prince of Persia-trilogin för några år sedan.

Men det här är en nystart. Nytt namn (utan undertitel), ny prins, ny prinsessa, ny motivation. Den unge äventyraren, ännu inte riktigt en prins, har precis dragit ihop en mindre förmögenhet och sedan slarvat bort den, med tillhörande åsna och allt, i en öken. Innan han hinner leta rätt på öket i öken får han ett

2:a ETT ANDRA OMDÖME

Av Petter Hegevall Som: Är kär i Elika

Prince of Persia är ett enklare och mer bekymmersfritt spel än de tre tidigare Ubisoft-äventyren. Här finns inte lika mycket fiender, jag slipper spola tillbaka tiden, jag slipper dö och jag har all tid i världen att springa omkring och utforska den vackraste sago-världen sedan Shadow of the Colossus. Inkludera det faktum att jag förläskat mig i den änglalika superhottin Elika, och mitt Prince of Persia-beroende är fullständigt.

Sammanfattning:
Smidigt, enkelt och makalöst vackert.

8/10



CATCH THEM ALL. Varje gång du har renat en del av världen frigörs energibollar som svävar runt på de mest oländiga platserna. För att lära Elika nya krafter som tar dig vidare i spelet måste du samla in så många du kan.

stycke prinsessa i famnen, med tillhörande domedagsprofetia. Inte en helt angenäm vändning.

Elika är nämligen prinsessa över ett folk som hade i uppdrag att vakta den onde guden Ahriman. Givetvis (annars vore det inte mycket till spel) släpps Ahriman loss och börjar sprida sin ondska över landet. Den unge mannen och Elika får genast försöka sätta stopp för det hela.

Nu tänker jag namedroppa å det grävsta. Prince of Persia behåller visserligen den grundläggande spelbarheten från tidigare spel,

men har tagit massvis med inspiration från andra sköna äventyrsklassiker. Vi har den övergivna känslan av en förfallen civilisation som i Metroid Prime, som tydligen också var besatt av komplext plattformande. Vi har dynamiken mellan huvudpersonerna och skuggliknande varelser som i Ico. Vi har ett centralt tempel varifrån man följer ledande ljus till diverse oroshärdar, som i Shadow of the Colossus. Och vi har ett tema om gudomlig rening som i Okami.

Nu tillhör de spelen mina absoluta favoriter så det är definitivt ingen nackdel, men

PRAKTPRINS

Detaljer om den nye prinsen...



HEJ PRINS NATHAN!

Prinsens röst görs av Nolan North, samma skådespelare som gav liv åt Uncharteds huvudperson Nathan Drake. Ett märkligt val som får prinsen att låta som en nonchalant partyprins med lagom transigt tonval.



RUTSCHKANA

En av spelets mer irriterande delar är när prinsen, som kan få fötterna på en tumstjock bjälke, glider handlost nerför gamla golv och måste tajma varje hopp precis för att inte (återigen) få använda Elika som livlina. Det ger lite fart åt spelet men känns krystat.



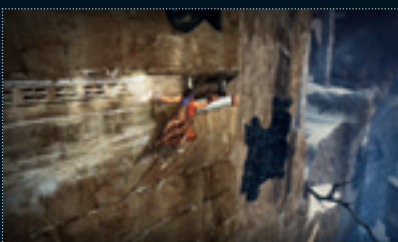
FLYG MED ELIKA AIRLINES

Allt eftersom spelet fortsätter läser du upp fyra av Elikas krafter, som i praktiken fungerar ungefär likadant. Hitta aktiveringsplattor så kan du sedan flyga, superhoppa eller väggspringa till din destination med handgriplig hjälp av Elika. På grund av den jobbiga kameraeffekten slutar det ofta med ansiktet i en vägg.



MÄKTIGA OMGIVNINGAR

Fyra av Ahrimans hantlangare har tagit kontroll över varsin del av det gamla palatset och omformat det efter eget tycke. De fyra uppträder på olika sätt och även om du slåss mot varje ett flertal gånger blir varje strid lite annorlunda. Lite som i Shadow of the Colossus inser man efter ett tag att de inte är helt igenom ondskefulla.



INTE DEN FÖRSTA

Prince of Persia är ofta storslaget och vackert, men man kan fråga sig varför varenda yta verkar ha sprungits på och nöts ner av tusentals parkourfanatiker innan prinsen själv kom dit, så att det finns tydliga spår att springa efter överallt. Men det ger i alla fall en bra ledtråd till var man kan sätta fötterna utan att dö.

TRASIGA TRÄDET Under livsträdet finns ett tempel där den onde Ahriman sitter fångslad. Ganska snabbt släpps han loss, eller nästan åtminstone, och både tempel och träd tar en aningen blekare gestalt tills du, prinsen från Persien, har rett ut problemet.



VACKERT! Prince of Persia är oerhört vackert. Det ser på pricken ut som en perfekt animerad saga och animationerna är underbart välgjorda.

tillsammans med den sköna men ack så ohoppa tecknade grafiken är det som om Ubisoft verkligen försökt göra allt för att göra ett creddigt spel som inte kommer att sälja ett dugg.

Det drabbar i och för sig inte mig, och jag är mycket nöjd med vad som erbjuds. Det har blivit enklare att utföra avancerade manövrer och mycket sköts med automatik. Det är nästan så att man aktivt måste behärska sig och låta prinsen hoppa klart innan man fiplar för mycket och drar honom i fördärvet. Striderna är också spektakulära där både prins och prinsessa manglar de svartosande monstren med en kombination av svärdshugg och blixttackor, men mycket går av sig självt och det är lite för många blinkande knappar på skärmen för att ta sig ur fasta situationer.

Elikas roll har blivit rätt omtalad i förväg och



FAKTA

PRINSESSAN ELIKA

Elika är prinsessa av Ahura, ett folk som fick i uppdrag av Ormazd att vakta över den onde Ahriman. Landet har förfallit och kungen själv har korrumperats till att själv tjäna Ahriman. När man reser genom de förfallna omgivningarna är det inte utan att man börjar undra: hur gammal är Elika egentligen?

den är mest positiv. Hon fungerar som en reload-knapp när du har gjort något dumt, som att volta rakt ner i en ravin. Vips så räddar hon dig och slänger upp dig på närmast föregående fasta mark. Men hon är också drivande som karaktär, och både trevlig att lyssna på med inlevelsefulla beskrivningar av hur stället såg ut innan undergången, och trevlig att titta på med sitt aningen tilltufsade men ändå regala utseende. Samspelet mellan Elika och prinsen är extremt välgjort, i allt från animationer till dialog, och en av spelets höjdpunkter.

Att hela världen är helt olinjär är extremt imponerande. Det är främst där som likheten med Metroid Prime kommer in. Man kan trixa sig fram och tillbaka vart som helst genom världen, men det är inte förrän du skaffat rätt specialförmåga som du faktiskt kan lösa varje "bana". Dessa är också ganska varierade, men i slutändan handlar det om att plattformar en aning, ta en returmatch mot en av spelets fyra bossar i allt svårare situationer, och så få hela stället att explodera av liv och grönska. En mäktigt känsla, men alltmer en gnagande aning av upprepning.

Mikael Sundberg

BEVÄG 7/10

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

ENFORMIG LJUVULIGHET

- Superläcker design, skön spelkontroll, mäktigt musik
- Enformigt upplägg, automatiserat hoppande



MAGISK ARKITEKTUR Trots bristen på magisk tidssand känns det nya Prince of Persia ännu mer som fantasy än sina föregångare, ännu mer sagolikt.



CALL OF DUTY: WORLD AT WAR

Activision slår sig samman med röda armén för att en gång för alla tukta nassarna

Plattform PC/PS3/XBOX 360 Utvecklare TREYARCH Utgivare ACTIVISION Premiärlite NU Antal spelare 1-16 Testad Version PLAYSTATION 3 (PAL) Rek. Ålder 18

Efter att med Call of Duty 4: Modern Warfare ha lämnat andra världskriget bakom sig, återvänder nu Activision för att ta upp kampen med japanerna i Stilla havet och en gång för alla låta röda armén slå tillbaka nassarna från Sovjet.

För alla som spelat Call of Duty tidigare är det inte mycket nytt att tänka på när man fattar handkontrollen och kastas mitt in i amerikanernas Stilla havs-konflikt som pågick flera månader efter att tyskarna kastat in handduken efter hårdhänt övertalning 1945. Men tyvärr är kampen mot japanerna på små atoller i Stilla havet en bitvis riktigt sunkig historia. Det är ogenomtänkt, bökgigt, fult, buggigt och frustrerande.

Efter en spelad timme skiftas dock fokus till Sovjet och Stalingrad 1943 då Tredje riket var som absolut störst. Efter en enorm massaker från tyskarna ger man sig av på ett hämnduppdrag och undkommer med blotta förskräckelsen i vad som ska bli början till slutet för Hitlers mannar. Här börjar det riktiga Call of Duty för min del och med ens blir jag på gott humör och skjuter skallen av intet ont anande nassar på fikarast, springer undan fiendens eldkastare och tar iskalla dopp i



STALINGRAD Man känner verkligen hur tyskarna sliter för att försvara de sista återstående gatorna av det Tredje riket i World at War, medan Stalinorglarna (Katjusja) sjunger mellan de raserade husväggarna.



FAKTA
STORT SAMARBETE
Det går att samarbeta med upp till tre polare i World at War, vilket är oerhört kul. Allra bäst är att tävla med varandra om poäng i det nya zombie-läget Nacht der Untoten som påminner lite om Horde i Gears of War 2.

Volga. Den ryska kampanjen får man denna gång följa hela vägen till Berlin där en allt mer nedbruten Hitler vägrade inse att kriget var över och talade om det hemliga vapnet som skulle vända krigslyckan. Vägen dit är dock sanslöst hård och att skjuta sig fram i Berlin hör till det häftigaste jag upplevt i spelväg. Överallt finns spår av massakrer, obehagliga dokumentära bilder avlöser varandra och snudd på fanatiskt tyskt manskap utkämpar en strid till siste man trots att slaget sedan länge är över.

Onlinestödet påminner mycket om det i Call of Duty 4 och möjligheten att skaffa nya egenskaper i takt med att man vinner matcher finns kvar. De flesta spellägena är också tillbaka med lite extra bonusar. Visst hade man kunnat

förvänta sig betydligt mer av framför allt Stilla havs-kapitlet som mest känns som något man petat in för att kunna bjuda på något helt annorlunda, men sammantaget är World at War det bästa spelet förlagt till det andra världskriget på över två år. Och även då var det Treyarch som stod vid rodret och spelet hette Call of Duty 3.

Jonas Mäki

BETYG 7/10

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

STABILA SLAG

- Berlin-banorna tokrocker, co-op-stöd, bitvis riktigt snyggt
- Trist Stilla havs-kampanj, bedräglig musik

Genre ACTION Läs mer på www.Gamereactor.se!



SHAUN WHITE SNOWBOARDING Ett hyggligt snöäventyr står på menyn när Ubisoft gör ambitiöst snowboardspel...

Genre SPORT Läs mer på www.Gamereactor.se!



ANALOGA TRICK Ubisoft har valt den analoga vägen i utformandet av spelkontrollen. Högra triggern får din åkare att hoppa, och i luften styr den vänstra analoga spaken rotationer och den högra får honom att greppa tag i brädan. Kombinationer aktiverar olika trick.

Plattform PC/PS3/XBOX 360 Utvecklare UBISOFT Utgivare UBISOFT Antal spelare 1 Testad Version 360 (PAL) Rek. Ålder 3

Snowboard-åkning framför TV:n har sina poänger. Inga benskärande pjäxor, äckliga frakturer, svettdoftande gore tex-handskar eller obekväma skidliftar som brutalt dumpar dig i smågula snöhögar. Utan att röra mer än tummarna kan du i Shaun White Snowboarding besöka fyra olika berg och öva upp hastighet, tricks och konsten att se cool ut i täckjacka.

Det börjar dock inget vidare för min åkare. Jag får bottenplaceringar i race och grind-övningar och jag inser att det beror på de första brädorna, som är riktiga sunkplankor. Efter någon timme har jag handlat nytt och susar allt smidigare fram.

Jag trivs i de snyggt designade backarna. Assassin's Creed-motorn ligger och puttrar under spelets huv och ritar upp ett riktigt skönt

vinterland. Djupet i Shaun White Snowboarding är imponerande och varje berg har sin unika designmässiga touch och att reta igång en lavin är riktigt läckert.

Bristfällig översikt och otympliga transportsträckor stör en del och Shaun White Snowboardings frihet varvas med ganska repetitiva uppdrag. Detta är dock ett alternativ för dig som inte orkar med den obligatoriska Åre-resan i vinter.

Jonas Elfving

BETYG 7/10

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

DUGLIGT BRÄDLIR

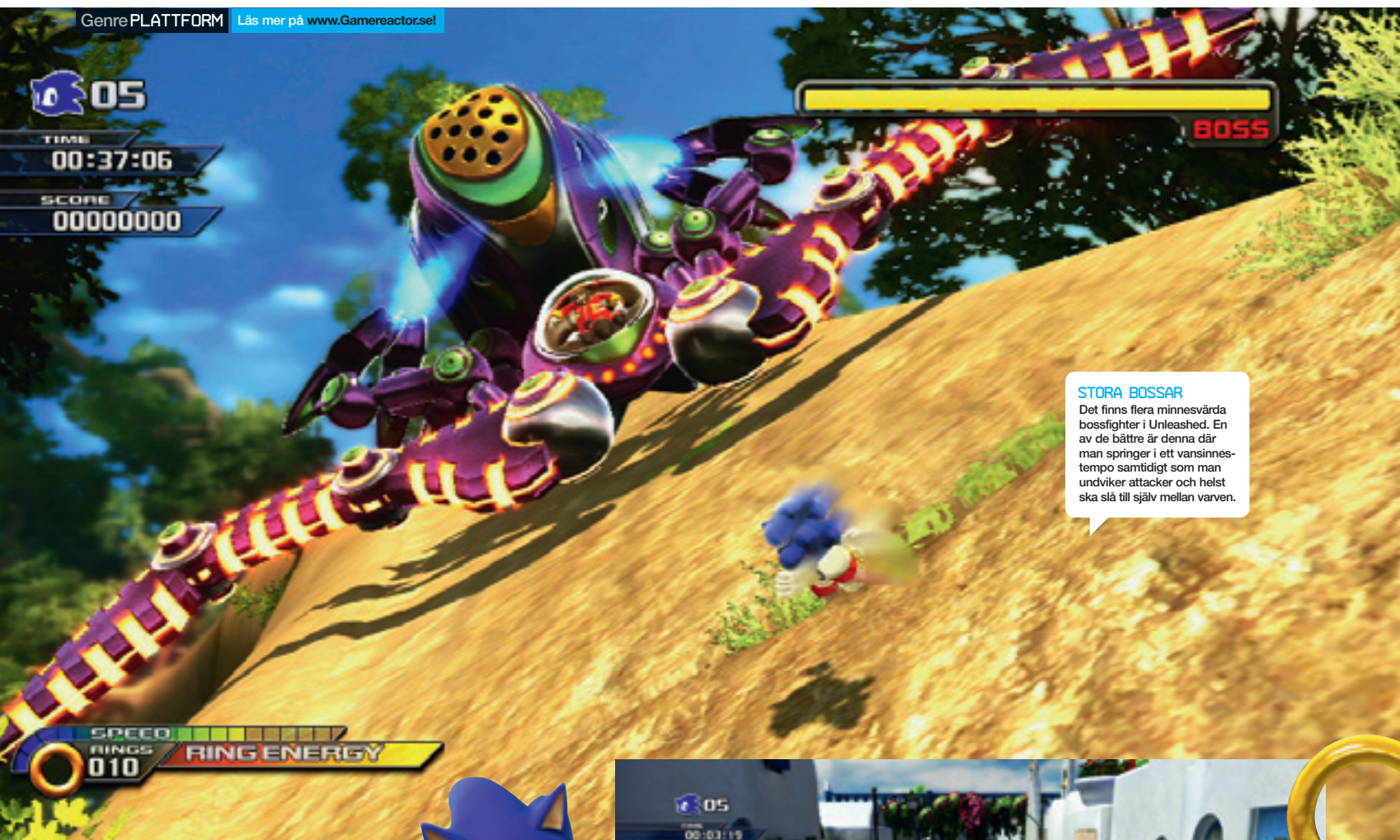
- Snyggt snövärld, bitvis bra fartkänsla, stora berg, snyggt grafik
- Irriterande transportsträckor, trista uppdrag

SONIC UNLEASHED

Sega blandar briljanta Sonic-banor med urusla varulvssektioner. Och Jonas Mäki är splittrad...

Plattform PS2/PS3/WII/XBOX 360 Utvecklare SEGA Utgivare SEGA Premiär UTE NU Antal spelare 1 Testad Version XBOX 360 (PAL) / WII (PAL) Rek. Ålder 7

Genre PLATTFORM Läs mer på www.Gamereactor.se/



STORA BOSSAR

Det finns flera minnesvärda bossfigurer i Unleashed. En av de bättre är denna där man springer i ett vansinnes-tempo samtidigt som man undviker attacker och helst ska slå till själv mellan varven.

Nej, nej, nej... Vad håller ni på med Sega? Jag har just spelat den bästa plattformsbanan sedan Super Mario Galaxy och älskat varenda liten ilsinnig sekund. Sonic är snabbare någonsin och grafiken så charmig att jag nästan smälter.

Bara för en kort sekund trodde jag nästan att Sega fattat det hela världens spelare sagt i över tio år, nämligen att Sonic äger och Sonic är grym men vi är sjukt trötta på alla hans usla vänner. Men icke. Efter en fantastisk inledning där jag av turboladdad höghastighetseufori trott att Sonic äntligen var tillbaka på riktigt förvandlas han till... en varulv. En förbaskad varulv.

Visst, det är fortfarande Sonic, men inte ett jota roligare än att spela som meningslösa Amy Rose eller toktråkiga Big the Cat. Plötsligt blir banorna mörka och värdelöst trista där varulvs-Sonic tuffar fram i ett lunkande tempo medan kameran triskas och sotsvarta murmeldjur till fiender attackerar i parti och minut. Något du förväntas ta hand om genom att hamra på X-knappen (i 20 minuter i sträck) varpå Sonic the Werehog dräper dem lekande lätt. Titt som tätt kommer korkade passager där man ska balansera på en linja, slåss mot värdelösa bossar eller lösa menlösa pussel.



FAKTA

SEGAS MISSTAG

1998 släpptes Sonic till Dreamcast, det sista riktigt underhållande Sonic-spelet. Sedan dess har igelkotten, som en gång i tiden var populärare än självaste Mario, bara medverkat i det ena usla spelet efter det andra. Till råga på allt är det inte Sonic själv som förstört sina spel, utan Sega som haft en förkärlek för att tvinga spelaren att spela med andra figurer än Sonic själv, något som vi alla bönat och bett om att få slippa.

TIPS

SPELA ÄVEN
Super Mario Galaxy 16/19
NINTENDO WII
Gamle rörligaren Mario tillbaka i sitt plattformsses, och bättre än någonsin.



SNYGG GRAFIK Så länge man spelar som Sonic är grafiken helt fantastisk, följbar och mjuk animerad. Men mellan var och varannan bana byts det ut mot nattsvart varulvselände med daggiga färger, mörker och ryckig kamera.

Sonic the Werehog är inget annat än en ren och skär katastrof som visar att Sega visserligen hörsammat att vi vill spela som Sonic, men absolut inte fattat vad som varit felet med hans vänner.

Som bara för att jåklas är ungefär varannan bana en strålende härlig Sonic-dito med fantastiskt tempo, ljuvlig retrodoftande Sonic-musik och mycket av den renodlade spelglädjen som gjorde Mega Drive-spelen så bra. Det känns som att Sega stryker mig varsamt på kinden med en hand och samtidigt slår mig

stenhårt med den andra. Sonic Unleashed är ett av världens mest ojämna spel. Synd att Sega inte förstår att vi bara vill ha Sonic precis som han är, och inte några värdelösa varulvar.

_Jonas Mäki

BETYG 5/10

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

■ Grymma Sonic-banor, läcker grafik, bra musik
■ Huttöst värdelösa varulvsbanor, extremt ojämn kvalitet



NARUTO: THE BROKEN BOND

Extremt hårda prövningar väntar den nudelsmaskande ninjan Naruto

Plattform **XBOX 369** Utvecklare **UBISOFT** Utgivare **UBISOFT** Premiär **UTE NU** Antal spelare **1-4** Testad Version **PAL** Rek. Ålder **12**



RIKTIGT SNYGGT
Även om det finns tekniskt mer imponerande spel känns varenda liten scen i The Broken Bond som ett mästerverk i sig själv med fantastisk omsorg om de minsta detaljerna...

Genre **ACTION** Läs mer på www.Gamereactor.se/

Naruto: Rise of a Ninja var en riktig vitaminchock i höstmörkret när det släpptes för ganska precis ett år sedan. I uppföljaren är saker och ting inte lika muntra, vilket dock inte beror på spelets kvalitet utan på det faktum att det vankas hårda tider i Narutos underbara värld.

The Broken Bond tar vid direkt där föregångaren slutade efter brutala strider i Narutos hemstad Konoha. Det som tidigare var vackert och färgglatt är nu raserat, utbrunnet och väldigt grått. Dessutom har Konohas ledare dukat under i stridigheterna och Naruto får i uppdrag att följa med sin gamle lärare Jiraya för att leta efter en ersättare.

Storyn har mycket större tyngd i Broken Bond och istället för komprimerad tecknad film får man snygga mellanskvenser som för historien framåt. Först åtskilliga timmar in äventyret får man tillgång till samma frihet som i föregångaren och kan börja pyssla med alla småsaker som finns att göra och verkligen leva ut som gaphalsen Naruto.

Bokstavligt talat allt är förbättrat i Naruto: The Broken Bond och fightingen som givetvis är en stor del av en ninjas liv är såklart inget undantag. Allt är följsammare och det går lekande lätt att göra både grymma luftcombos och skoningslösa co-op-attacker. Även om det inte finns något större utrymme för spelmässigt djup eller avancerade finesser är



FIGHT! Fightingssystemet i The Broken Bond är klart bättre än i föregångaren (Rise of a Ninja) och lämnar ingenting att önska. Snabbt, exakt och väldigt beroendeframkallande.

TIPS
SPELA ÄVEN
Naruto: Rise of a Ninja
8/19 XBOX 369
Ett perfekt spel för dig som vill veta hur historien om Naruto tog sin början.



FAKTA
MITT SAMARBETE
En av de stora nyheterna i The Broken Bond är att man inte längre går själv på äventyr utan får med sig Narutos polare som den gamle snuskhummern och tillika mästarninjan Jiraya och Neji. Med styrkorset väljer man smidigt mellan dem för att kunna klara de pussel som endast de har jutsuegenskaper för att klara av. Kibas lilla jockey kan till exempel hjälpa till och Shikamarus skuggförmågor kan nå oåtkomliga platser.

systemet för slagsmålen tillräckligt bra för att man ska vilja fortsätta slåss även sedan äventyret är avslutat. Fightingdelen är nämligen betydligt viktigare denna gång och det finns runt 25 olika kämpar att välja bland och upp till fyra personer kan spela samtidigt. Därmed är The Broken Bond ett fullgott fightingsspel som dessutom är väldigt enkelt att lära sig och jag gissar att åtskilliga timmar kommer att spenderas med dessa slagsmål. Det finns inte mycket som slår att teama ihop sig med en polare och sparka stjärt med alla ninjawannabees runtom i världen.

Att en västerländsk utvecklare skulle kunna göra ett japanskt spel baserat på en japansk serie bättre än japanerna själva, är något man hade skrattat åt för fem år sedan. Sedan Naruto: Rise of a Ninja släpptes skrattar man inte längre åt det och med The Broken Bond bevisar Ubisoft att det var mer än en engångsföreteelse.

Jonas Mäki

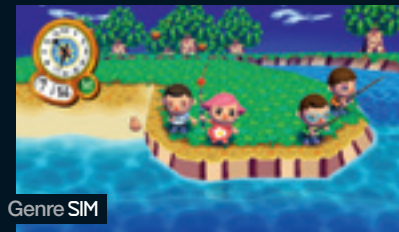
BETYG 8/10
Grafik 8/19 Ljud 7/19 Spelbarhet 8/19 Hållbarhet 8/19
NARUTOOOOOOOOOO!

- Extremt varierat, riktigt bra story, urläcker grafik, stor värld
- Aningen strulig kamera, väl enkelt stridssystem

ANIMAL CROSSING: LETS GO TO THE CITY

Nintendos eget The Sims är äntligen tillbaka...

Plattform **WII** Utvecklare **NINTENDO** Utgivare **NINTENDO** Premiär **UTE NU** Antal spelare **1-4** Testad Version **NTSC** Rek. Ålder **3**



Genre **SIM**

SNACKA GOJAJ? Om du lär byns invånare slang och de väljer att flytta vidare tar de detta med sig.

Det är nog bara Nintendo som kan göra rent arbete till något roligt, att betala räkningar och att bråka med trilsande grannar. Men i Animal Crossing: Lets go to the City lyckas man återigen göra vardagssysslor till underhållning.

Det är med en känsla av déjà vu jag stiger av bussen i den lilla staden Iacon, redo att återigen ta itu med ett nytt ljuvligt liv i en liten Nintendo-stad. Vem står där och möter mig om inte Tom Nook, och som vanligt är han redo att ge mig jobb och hjälpa till med att fixa lya. Efter att ha slitit lite för honom får jag min fritid och bekantar mig med grannar, letar snäckor på stranden och hittar fossil. Har jag inte gjort det här förut?

Jo, Animal Crossing: Lets go to the City känns som att det framför allt är gjort för dem som inte spelat Animal Crossing tidigare. Missförstå mig rätt, Animal Crossing: Lets go to the City är fortfarande ett fantastiskt spel och jag bara myser medan jag spelar, men avsaknaden av nyheter gör ändå att det inte blir riktigt lika spännande.

Online är den stora grejen denna gång. Med hjälp av en mikrofon kallad Wii Speak kan man nämligen prata med andra spelare, vilket kraftigt förhöjer trivselkänslan när man besöker andra städer och tar med sig frukt som inte finns i egna hembyn. Nintendos komplicerade system med 12-siffriga koder lägger dock sordin på en del äventyrlusta.

Animal Crossing: Lets go to the City är absolut värt att spana in för alla som inte spelat serien förut. För alla er andra så vet ni redan exakt vad som väntar er, med brasklappen att det inte är riktigt lika kul en andra gång.

Jonas Mäki

BETYG 7/10
Grafik 6/19 Ljud 7/19 Spelbarhet 6/19 Hållbarhet 8/19
SMARRIGA RESTER

- Superchamigt, innehållsrikt, beroendeframkallande
- Inga nyheter, enkel grafik, krångligt onlinestöd

LEFT 4 DEAD

Zombieskallar sprängs i Valves pumphagelstorm

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

Hundratusentals infekterade. Fyra överlevare. Möt unga studenten Zoey, skäggige krigsveteranen Bill, kontorsrätten Louis och Francis, den tatuerade bikern. De har ännu inte infekterats av det zombie-virus som härjar i staden och ska nu rensa upp på gatorna och försöka ta sig till säkerhet. Samarbete är livsnödvändigt.

Left 4 Dead är ett renodlat samarbetspel och nämnda kvartett deltar alltid i zombieslaktandet, antingen som människor eller botar. Tillsammans ska ni ta er genom skogar, tunnelbanor och ett sjukhus för att nå så kallade "safehouses", där ammunition och en chans att hämta andan inför nästa bana finns. Bakom varje dörr, vagn eller medelstor tall står i regel ett gäng Infected och häckar och när de väl anfaller gör det snabbt och i stora drivor.

Nyckeln till framgång för dig och dina tre kompanjoner ligger i att hålla sig nära varandra, kommunicera och fördela vapen och förbandslådor på ett smart sätt. Samarbetet är intensivt, roligt och ju fler mänskliga deltagare desto bättre.

Här finns drivor med vanliga zombies, men också vissa tuffingar. Ta Boomern till exempel. Killen har en irriterande ovana att kråkas på dig, vilket inte bara kläggjar ned ditt synfält ett tag utan också attraherar en flock med andra fiender. Tänk dig att bli insmörjd med tonfiskspad och bli inlåst i ett rum med muterade, utsultna angorakatter, ungefär.

Det är värt att sägas igen; Left 4 Dead är ett multiplayer-spel. Letar du efter ett enspelaräventyr med djup story och stort allvar är det nog klokast att leta någon annanstans. Det roliga består i kaoset, planeringen och (i det störtsköna versus-läget) rivaliteten mellan dig och dina kompisar. Left 4 Dead är ett av årets bästa samarbetspel.

Jonas Elfving

BETYG 8/10

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

ZOMBIES FOR LIFE

Skönt samarbetsläge, enormt antal zombies, ljuvligt tempo
Trist enspelarläge, halvdan grafik



Genre ACTION

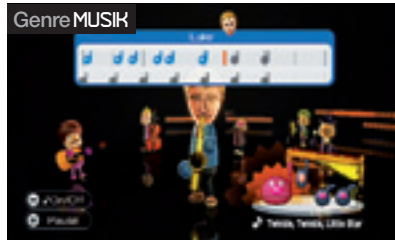


HALVFULLT Left 4 Dead är inte ett spel du kommer att köpa för grafikens skull. Själva mängden av zombies som rusar mot en är effektiv, men i övrigt känns Source-motorn daterad.

WII MUSIC

Handikappat musicerande

Plattform Wii Utvecklare NINTENDO
Utgivare NINTENDO Premiär UTE NU Antal spelare 1-4
Testad Version NTSC Rek. Ålder 3



DUMTRUMMA Att spela trummor är ett riktigt snurrigt projekt där du använder dig av balansbräda, nunchuck och Wii-fjärr.

Musikspel brukar vara rediga glädjepiller som kan få vem som helst att tro att de är Yngwie

Malmsteen eller Louis Armstrong. Nintendo har dock helt missuppfattat det hela och tagit fram det mest menlösa spelet på år och dag.

Det som gör Wii Music så uselt är att det inte är ett egentligt musikspel. På samma sätt som du bowlar i Wii Sports testas du de otaliga instrumenten i Wii Music och åstadkommer egentligen ingenting. Wii-ägare gör sig själva en tjänst genom att inte ens överväga detta spel.

Sophie Warnie de Humelghem

BETYG 3/10

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

Några bra minispel
Usel spelkontroll, kass midi-musik, supertrist spelidé

BANJO-KAZOOIE: NUTS & BOLTS

Jonas Elfving har lekt Bosse bildoktor i Rares nya Banjoäventyr

Plattform XBOX 360 Utvecklare RARE Utgivare MICROSOFT Premiär UTE NU Antal spelare 1-8 (XBOX LIVE) Testad Version PAL Rek. Ålder 7



SNYGG VÄRLD Vi vill bo i Showdown-staden i Banjo: Nuts & Bolts. Så inbjudande snyggt och charmigt designat är spelvärlden.

Glöm sockersött plattformshoppande. Allt kretsar kring fordon i Banjo-Kazooie: Nuts & Bolts. Bilar, motorcyklar, flygplan och båtar som ska byggas, målas, testas, förfinas och kappköras. Inte mycket är sig likt i Banjo-Kazooies värld.

Banjo och Kazooie är i vanlig ordning ute efter pusselbitar, men denna gång erhålls de genom olika racingutmaningar i diverse olika fordon. Kappkörning kräver en snabb bil, ska du vara aggressiv väljer du en tank och ska du tillväders är en helikopter förstärkt ett naturligt val. Fordonen byggs i Mumbo Jumbos verkstad med hjälp av en lättillgänglig men ändå avancerad editor. Fordonsdelar går att hitta i staden och delas upp i kategorier som säten, hjul, bränsle, förvaring och vapen. Precis som i Little Big



FAKTA
MULTIPLAYER

Nuts & Bolts har ett hyfsat underhållande flerspelarläge. Över Xbox Live kan du spela i gäng på åtta personer i banor baserade på de i spelets enspelarläge. Antingen spelar du solo eller teamar upp med fyra personer. Här finns 27 olika speltyper; bland annat klassisk racing och mer flamsiga saker.

Planet blir skapandet i sig själva poängen.

Många av fordonsutmaningarna är tyvärr rätt trista. Jag har svårt för banor där fotboll, isblock eller elmonster ska samlas eller knuffas omkring. Jag kör en bit, backar, tappar min fotboll, åker runt en bit, skyfflar upp eländet igen, åker en bit till och blir förbannad. Sitter man i ett virtuellt fordon är den naturliga driften att köra fort och eventuellt slunga iväg ett sköldpaddsskal eller två. Inte samla, ploga eller fickparkera.

Grafiken är dock strålande. Hubbvärlden Showdown är urcharmig, stor och full av folk. Här finns glasögonprydda pingviner och hattbärande grisar och även i de andra spelvärldarna, krispigt och färgglatt designade, har fantasin uppenbarligen flödat fritt när fyrkantiga kossor och enorma kuggjul är del av scenerierna.

Banjo-Kazooie: Nuts & Bolts är trots den urtjusiga presentationen dock lite av en besvikelse. Omgivningarna är så lockande, charmen är så påtaglig, men detta är tyvärr inte det plattformsspel jag hade väntat mig och det känns som att Rare har offrat något vackert på förnyelsens altare.

Jonas Elfving

BETYG 7/10

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

Genomlysigt grafik, härligt design, skön humor
Många trista fordonsuppgår



MORTAL KOMBAT VS DC UNIVERSE

Primitiv trams-fighting med apful skräpgrafik...

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



Genre **FIGHTING**

LUTHOR En överdrivet påpälsad Lex Luthor levererar en penibel pungklocka på Gröna lyktan.

Mortal Kombat förverkade sitt existensberättigande för en 13 år sedan. Att Ed Boon och hans blodtokiga polare fortsätter att mjölka Jonny Cages misshandlade spene på mer brutalusel fighting känns därmed föga spännande.

Jag tog mig dock an uppgiften att recensera Mortal Kombat vs DC Universe med ett förvånansvärt öppet sinne. Kastade allt gammalt groll ut genom redaktionsfönstret och kastade min veka lekamen i Batmans varma famn. Bara för att sekunderna senare nästan kråkas av det genomruttna spelsystemet, de hemska animationerna och den bedrövlige grafiken.

Det finns verkligen ingen som helst anledning att spela det här spelet när Tekken 5, Virtua Fighter 5 och Soul Calibur IV (trots allt) existerar.

Petter Hegevall

BETYG 3/10

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

USELT SERIESMISK

Sub-Zero är fortfarande cool

Uselt spelsystem, superful grafik, kassa animationer

SPYRO: DAWN OF THE DRAGON

Sonys drake drake har äntligen lärt sig flyga

Plattform **ALLA** Utvecklare **E.L** Utgivare **ACTIVISION** Premiär **UTE NU** Antal spelare **1-4** Testad Version **PS3 (PAL)** Rek. Ålder **7**



Genre **PLATTFORM**

HOLLYWOOD Elijah Wood gör rösten till Spyro och Christina Ricci är gestaltar tjejdraken Cynder.

Efter att bara kunnat fladdra med de ynkliga drakvingarna för att ta sig över små hål, har Spyro äntligen fått förmågan att flyga. Något som inte alls resulterat i ett bättre spel, utan Spyro förblir medelmåttighetens osvurna hjälte.

Trots en inbjudande sagovärld med vinda hus, grönskande skogar och glosögda charmtroll märks det att utvecklarna slarvat. Kameran fungerar dåligt, svårighetsgraden är obalanserad och det finns onödiga artificiella hinder som för att hindra Spyro att nyttja den flygförmåga man just gett honom. Lyckligtvis kan man spela co-op där den andre spelaren tar rollen som Spyros eldfrustande tjejpolare Cynder, något som lyfter äventyret ordentligt och räddar Dawn of the Dragon från betyget underkänt.

Jonas Mäki

BETYG 5/10

Grafik 6/10 Ljud 7/10 Spelbarhet 4/10 Hållbarhet 5/10

MEDELTRIST

Urgymma röstskådespelare, charmig grafik

Dålig kamera, ojämn svårighetsgrad, småbuggigt

SKATE IT

Fjolårets bästa skateboardlir landar nu på Wii

Plattform **Wii** Utvecklare **EA** Utgivare **EA** Premiär **UTE NU** Antal spelare **1-4** Testad Version **PAL** Rek. Ålder **7**



Genre **SPORT**

FULT&TOMT Världen i Skate It är efter en naturkatastrof folktom och ful på alla sätt och vis.

San Vanelona är sprängt till fanders av en naturkatastrof. Byggnader är raserade, parkbänkar ligger omkullkastade och inte en människa tycks vara i närheten. Vad gör du i ett sådant läge? Drar fram rullbräden och övar grinds och grabs förstås!

Spelkontrollen förstör det mesta i Skate It. Vare sig du väljer Wii-fjärr samt nunchuk eller Wii-fjärr med balansbräda känns det alltid krystat och aldrig som en riktig skateboard. Du vrider Wii-fjärren som en nyckel för att göra en kickflip. Du missuppfattas. Du gör i stället en ollie som sabbar kombon. Du svär.

Med balansbrädan blir grundläggande saker som att köra åt rätt håll en rejäl plåga. Du svär igen. Spelkontroll är allt i ett skateboardspel och i Skate It är den en obekväm kompromiss. Vi väntar på Skate 2 och en kontrollmetod med två analoga spakar i stället.

Jonas Elfving

BETYG 5/10

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

TRIST KOMPRIMISS

Bra ljudeffekter, svängigt soundtrack

Rutten spelkontroll, ful och trist grafik, ödslig värld

LIPS

Sophie har sjungit till Johnny Cash i blinkande mikrofoner

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



Genre **MUSIK**

ELUTEN Utvecklarna bakom Lips har även knäpat ihop redaktionsfavoriten Elite Beat Agents.

Playstation och Singstar har varit ett självklart inslag på alla karaokefester, men nu ger sig Microsoft in i fighten med Lips. Låtlistan som följer med består av avdankad Radio Rix-musik samt så kallade klassiker som Blondies dänga Call Me. Du kan lyckligtvis bygga ut ditt låtbibliotek genom att ladda hem nya låtar eller ansluta en mp3-spelare och sjunga utan text.

Där Singstar erbjuder olika svårighetsgrader, finns bara en att tillgå i Lips. Det är med andra ord inte svårt att lyckas bra med sina sånginsatser. Lips känner inte av de ord du sjunger, men mäter din rytmkänsla, stabilitet i rösten och några andra parametrar istället.

Med en del roliga spellägen och trådlösa mickar känns Lips som ett klart godkänt karaokespel. För de mer seriösa sångarna kommer dock Lips att kännas lite för glättigt och utan ordentliga utmaningar.

Sophie Warnie de Humelghem

BETYG 6/10

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

SKAPLIGT PARTYSPEL

Bra spellägen, lätt att skapa låtlistor, bra mikrofoner

Inga svårighetsgrader, går ej att lägga in text till låtar

ROCK BAND 2

Harmonix smällfeta uppföljare är ett helt underbart musikspel

Plattform **PS2/PS3/WII/XBOX 360** Utvecklare **HARMONIX** Utgivare **MTV GAMES** Premiär **UTE NU** Antal spelare **1-4** Testad Version **PS3 (PAL) / XBOX 360 (PAL)** Rek. Ålder **12**

Genre **MUSIK**



ROCKAAAA! 84 låtar finns med i Rock Band 2. Och då ska man veta att det finns 20 gratislåtar att ladda hem till tvåan, plus att alla låtar från Rock Band fungerar även här.

Ikväll önskade jag för första gången i hela mitt liv att jag hade långt hår. Karlar ska inte ha hästsvans, det strider mot vår natur. Men ikväll hade jag velat ha en, en lång rackare, med tavor i. Det hade gjort mitt furiösa headbangande betydligt svulstigare. Och jag hade kunnat rocka ännu hårdare, tror jag.

Jag är en vardagsrums-rocker. Jag står med ena benet på fotpallen, som Steve Harris. Jag grimaserar med hela ansiktet då jag sjunger, som Jagger, och bär kråsskjorta, som Yngwee. Rock Band 2 tar fram rockstjärnan i mig och det är skönt att se hur utvecklarna Harmonix putsat på precis allt som gjorde det första spelet så roligt. Gitarrerna är bättre, de känns tyngre, snabbare och är enklare att kalibrera. Även trummorna har blivit en bra bit

bättre med större, tystare och mer responsiva pads som nu också är anslagskänsliga. Världsturnén är snabbare utformad, den lilla fördröjningen som ibland kunde störa trumspellet är borta och hela spelupplevelsen känns... tightare. Tillkommer gör såklart en hel drös roliga rockklassiker och ett nytt tränings-läge för trummisar. Brilljant Harmonix. Brilljant!

Petter Hegevall

BETYG 9/10

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

LIVIN' ON A PRAYER

Ljligt mycket musik, grymma instrument, läcker design

Trummorna saknar cymbaler



RESISTANCE 2

Nathan Hale tar sig an 120 000 nya fiender i Insomniacs uppföljare...

Plattform PS3 Utvecklare INSOMNIAC GAMES Utgivare SONY Premiär UTE NU Antal spelare 1-69 Testad Version PAL Rek. Ålder 16

Jag trodde inte att Insomniac skulle lyssna. Framförallt inte med tanke på att Resistance: Fall of Man sålde i (imponerande) tre miljoner exemplar och belönades med skyhöga betyg av varenda amerikansk spelpublikation. Jag trodde aldrig att de skulle ta till sig den kritiken som Resistance trots allt fick, inte minst från min sida.

Men de gjorde de. De lyssnade. För i Resistance 2 är så gott som allt förbättrat, och utvecklarna bakom Ratchet & Clank-serien bjuder här på en snyggt presenterad, explosiv och framförallt rysligt varierad upplevelse i ett zombieinvaderat 50-tals-Amerika.

Resistance 2 tar vid precis där det första äventyret slutade. Träige stridspitten Nathan Hale smittades ju som känt med Chimera-viruset i Fall of Man och när Resistance 2 börjar blir han upplöckad av sina egna och skeppad till en särskild anstalt för de soldater som smittats av viruset men visat sig vara immuna. Så kallade "sentinels".

De följande timmarna är proppade av cool och storslaget pampig förstapersonsaction där Hale reser genom ett sönderbombat Nordamerika i jakten på Chimera-rasens överhuvud. Tempot är tightare och mer balanserat, spelkontrollen är förfinad, fienderna smartare, vapnen betydligt bättre

2:a ETT ANDRA OMDÖME

Av: Martin Forslund Som: Gillar vapen

Det första spelet hade sina problem, helt klart. Men medan singleplayer-upplevelsen haltade på ett flertal plan var det multiplayer-komponenten i Resistance: Fall of Man som fick mig att fastna. Och i Resistance 2 bevisar Insomniac Games än en gång hur skickliga de är på att bygga underbara deathmatch-banor, skapa hysteriskt rolig capture the flag och grym co-op.

Sammanfattning:

Ett helt vansinnigt bra multiplayerspel...

9/10

Genre ACTION



PATRASK Träskmonstret är till en början osynliga, men man hör hur de klampar fram genom skogen och bör då öppna eld åt det håll som ljudet kommer ifrån. Annars dör man snabbt.

TIPS

SPELA ÄVEN

Bioshock 9/10
PLAYSTATION 3

Take 2:s undervattens-thriller är något av det bästa genren har att erbjuda



FAKTA

VAPENARSENALEN

Insomniac har effektiviserat Nathans vapenarsenal och har denna gången även lånat prioriterings-systemet från Halo-spelen som innebär att man enbart kan bära två puffror åt gången. Borta är de fjuttiga alien-vapnen som sköt ljusgröna nålar eller transig plasma, kvar är de tunga vapnen med god precision.

och ljudet mindre platt. Bossfighterna mot supermutant-bläckfisken Kraken och höghus-smiskande prisvinnaren Leviathan är båda två riktigt minnesvärda moment i Insomniacs uppföljare.

Ja, Resistance 2 är ett genomgående bra spel som trots ett par mindre minuspunkter (den flytande känslan när man springer, bland annat) bevisar att Insomniac kan - om de bara vill. Bäst i hela spelet är multiplayer-läget, som slår det mesta i genren. Eller vad sägs om att spela dödsmatch med upp till 59 polare, eller samarbeta sig igenom co-op-läget med sju av dem? Trots min avsmak för Nathan Hale och det första spelet, är det svårt att inte gilla Resistance 2.

— Petter Hegevall

BETYG 8/10

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

MYSIG SLAKT

- Läcker design, bra vapenutbud, fantastisk multiplayerled
- Aningen korkade fiender, extremt linjära banor



499 JESPER KARLSSONS Fem timmar in i Resistance 2 stöter Nathan Hale på en ny typ av fiender som alla ser på pricken ut som Gamereactors Jesper Karlsson. De attackerar i stora grupper och har bara sina enorma fingrar som vapen.

THE LAST REMNANT

Välskrivet rollspel, proppat med grafiska missar

Plattform XBOX 360 (PC & PS3 2009) Utvecklare SQUARE ENIX Utgivare SQUARE ENIX Premiär UTE NU Antal spelare 1 Testad Version PAL Rek. Ålder 16



Genre ROLLSPEL

SMASH I Last Remnant kan striderna innehålla så många som 70 kombatanter samtidigt vilket är väldigt mäktigt.

Vi har sett honom förr, Rush Sykes. En ung man med feminina drag (och sockersöt popfrisyr) som bara bryr sig om sin lillasyster, men som kort efter att Last Remnant börjar får hela världens ansvar på sina spensliga axlar. Japanskt rollspel standardmall 1-A. Square tar än en gång den säkra vägen. Vad vi inte sett förr är däremot Last Remnants story som är en av de mest vuxna och välskrivna som Square Enix någonsin bjudit på. Här finns gott om politiskt rävspel och grym dialog.

Tyvärr känns det ofta som att Square Enix fått stressa för att få Last Remnant klart till årets julhandel. Trots att man använt sig av Epics Unreal 3-grafikteknologi (Gears of War-spelen) dras Last Remnant med ojämn och störig bilduppdatering och flera små grafikbuggar som stör helheten. Alla dessa småmissar känns extremt märkliga med tanke på att detta är Square Enix största satsning på flera år och man har lagt ner väldigt mycket arbete på att skapa en levande värld som ska hålla för en hel rad uppföljare (tydligt).

Tanken är att skapa ett mer avancerat och vuxet alternativ till Final Fantasy, något som bland annat yttrar sig i det nästan alltför komplexa stridssystemet. Storyn är även tyngre och kräver din fulla uppmärksamhet och antalet viktiga personer är så stort att det nästan är tuftt att hålla rätt på alla. Men de grafiska missar som finns i Last Remnant och känslan av att Square Enix genat och slarvat för att få ut spelet i tid drar ned betyget. Och när man dött i en stor, svår strid och får spela om en hel halvtimme för tredje gången tappar jag faktiskt lite av sugen att få veta hur det egentligen ska gå för Rush och hans vänner. Här finns definitivt en hel del potential, men jag vill se en mer genomarbetad produktion i en eventuell uppföljare.

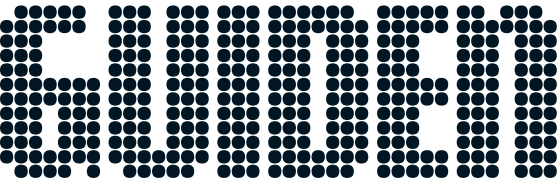
— Jonas Mäki

BETYG 6/10

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

OPOLERAD DIAMANT

- Mäktig värld, grym story, fantastisk musik, lekfull design
- Usel bilduppdatering, grafikbuggar, dåliga sparpunkter



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



SONY PLAYSTATION 3

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

INFO

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

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 på krävs det att det källtrår eller sjuknar med mer än två placeringar under samma månad.

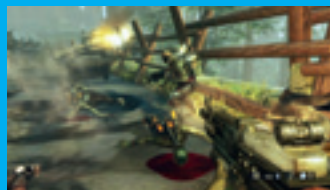
| NR. | SPELTITEL | GENRE | UTGIVARE | BETYG |
|-----|---|-----------|-------------|-------|
| 1 | Little Big Planet Tänk dig ett plattformsspel där du själv bestämmer hur allt ska se ut och fungera. Det är Little Big Planet! | Plattform | Sony | 10/10 |
| 2 | Grand Theft Auto IV Rockstar bjuder på en rik, dynamisk och levande spelvärld i denna omedelbara actionklassiker! | Action | Take 2 | 10/10 |
| 3 | Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots Framtidens krig är högteknologiskt, smutsigt och rätt. Snake är gammal, grå och hård. Och vi älskar det. | Action | Konami | 9/10 |
| 4 | Call of Duty 4: Modern Warfare Infinity Ward gjorde helt rätt som dumpade nazister, allierade och andra världskriget. Detta är brutalbrå! | Action | Activision | 9/10 |
| 5 | Half-Life 2: The Orange Box Trots brister i konverteringen bjuds fem otroliga spel som bara måste upplevas av alla gamers. | Action | EA | 9/10 |
| 6 | Rock Band 2 Rock! Knyt slipsen runt huvudet och rocka så frysen trillar av i Harmonix strålande uppföljare! | Musik | MTV Games | 9/10 |
| 7 | Race Driver: Grid Ta dig an världseliten i såväl drifting som touring car, street racing och canyon racing i Race Driver: Grid | Racing | Codemasters | 9/10 |
| 8 | Uncharted: Drake's Fortune Supersnyggt, utmanande, väregisserat och superpolerat actionäventyr i matinéstil. Indiana vem? | Äventyr | Sony | 9/10 |
| 9 | NHL 09 Stenhårt slagskott i högra krysset för EA då de visar svulstig dominans med årets imponerande upplaga. | Sport | EA | 9/10 |
| 10 | Saints Row 2 Hugg ned tanter med ninjasvärd, spruta bajs med kloaktruck och hoppa 900 meter med stulen småbil. | Action | THQ | 9/10 |
| 11 | Bioshock Besök det förfallna undervattensparadiset Rapture i ett av tidernas maffigaste actionäventyr. | Action | Take 2 | 9/10 |
| 12 | Wipeout HD Njut av sinnssjukt högupplöst svävrracing i ett av de svåraste och coolaste racingspelen på många år. | Racing | Sony | 8/10 |
| 13 | Resistance 2 Njut av förbättrad vapensarsenal, smartare fiender och tidshistoriens maffigaste dödsmatcher... | Action | Sony | 8/10 |
| 14 | Tomb Raider: Underworld Häng på Toby Gard's bystiga gravplunderska när hon reser till Thailand för att skjuta snygga tigrar. | Äventyr | Eidos | 8/10 |
| 15 | Mirror's Edge Svensk stilism möter japansk futurism i ett av de snyggaste och mest unika spelen genom alla tider... | Action | EA | 8/10 |

INHANDLA

RESISTANCE 2

INSOMNIAC GAMES / SONY

Vad handlar det om: Tokfula stridspliten Nathan Hale ansluter sig till specialförbandet "The Sentinels" och krigar vidare mot ondskefulla alienslöddret Chimera, som denna gång attackerar 50-talets USA och muterat fram en anseilig bunt rediga superkräk till stöddiga fiendepatrask. **Bästa biten:** Att med extremenormt plasmavapen i högsta hugg pumpa blåskimrande jätteskott i, och göra fullständig slarvsylta av, den enormt stora bläckfiskmutationen Kraken. Eller att spela multiplayer med 59 andra. Där snackar vi röj. **För dig som:** Är sugen på tempomässigt grym action med läcker grafik.



INHANDLA

LITTLE BIG PLANET

MEDIA MOLECULE / SONY

Vad handlar det om: I ett ljuvligt land av filt och små muttrar är du pysselvärdens okrönte konung. Du och din charmige tygdocka Sackboy sätter tänderna i tusentals klunga plattformsbanan designade av Media Molecule och spelare världen över. **Bästa biten:** Att ladda hem andras ambitiösa kreaturer från Playstation Network, exempelvis Mikael Sundbergs skrivbordsbaserade plattformsbana "Livingroom of Doom" och springa omkring bland pärmor, spelmaskiner, spelfodral och Billy-bokhyllor. Fantasien har (nästan) inga gränser i Little Big Planet! **För dig som:** Älskar sockersöta plattformsspel och gillar att vara kreativ.



INHANDLA

ROCK BAND 2

HARMONIX / MTV GAMES

Vad handlar det om: Trumma, sjung eller lira skiten ur bas- och gitarrslingorna i 84 originallåtar (samt alla låtarna från föregångaren) i uppföljaren till Harmonix banbrytande rockgruppssimulator Rock Band. Detta är världens bästa musikspel och en perfekt julklapp till dig själv och dina vänner. **Bästa biten:** Att som ett fullt band med sina kompisar, i total koncentration och med rock i varje nervtråd, imitera The Who och ta sig an den stegrande Pinball Wizard på högsta svårighetsgraden. Eller att vräka igång Soundgardens "Spoonman" och headbanga sönder ett tjuusigt vitrinskåp. **För dig som:** Som vill rocka som en däre.



UNDVIR!

NEED FOR SPEED: UNDERCOVER

EA / EA

Vad handlar det om: En motortokig förbrytarliga snor bilar i Tri City och du ska som undercover-snut infiltrera dessa groomade ruskprickar. Du jobbar dig upp genom rankingen i diverse bilutmaningar för att vinna respekt i en stad så livlös att man ofta tror att spelet gått sönder. **Sämsta biten:** Att första gången sätta sig i en bil och upptäcka den radiobilslänkande, extremt direktstyrd bilfysiken. Vi rattar en stendöd, ryckig plastleksak med sinnssjukt överdriven friktion och låg fartkänsla. **Välj istället:** Midnight Club: Los Angeles. Samma typ av spel, fast betydligt bättre.



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



PLAYSTATION PORTABLE

INFO

Tillverkare **SONY**
 Premiär **1 SEP 05**
 Media **UMD/M3**
 Vikt **220 G**
 Mått **176x74x23**
 Pris **1595-**

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

GAMEREACTOR TOPP 5 PSP

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

MICROSOFT XBOX 360

God prestanda, grym onlinetjänst och ett smidigt gränssnitt

INFO

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

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



GAMEREACTOR TOPP 15 XBOX 360

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

| NR | SPELTITEL | GENRE | UTGIVARE | BETVG |
|----|---|----------|-------------|-------|
| 1 | Grand Theft Auto IV Niko Bellics väg mot toppen i en värld av organiserad brottslighet är en underbar sådan. Köp, köp, köp! | Action | Take 2 | 10/10 |
| 2 | Gears of War Nutida actionklassiker som tagit högupplöst motorsågsstakt av fula fiender till en ny och köttigare nivå. | Action | Microsoft | 10/10 |
| 3 | Mass Effect Gotta dig i moraliska val, rymdsex och taktiska strider i denna helgjutet episka rollspelspärla... | Rollspel | Microsoft | 10/10 |
| 4 | Half-Life 2: The Orange Box Valves obscenit prisvärda, gyllene spelkossa med hela fem spenar att suga actionnäring från, rockar. | Action | EA | 10/10 |
| 5 | Halo 3 Episka rymdbataljer när Bungies grönkädda chef krigar mot de envisa Covenanterna en avslutande gång. | Action | Microsoft | 10/10 |
| 6 | NHL 09 Uppdragsspackat rollspelsmästerverk som ger dig större valfrihet än en skitnodig björn i skogen. | Sport | EA | 9/10 |
| 7 | Gears of War 2 Benhärde mördarmaskinen Marcus Fenix är tillbaka, och alla grytmående Locust-grisar bör passa sig. | Action | Microsoft | 9/10 |
| 8 | Call of Duty 4: Modern Warfare Sanslös grafik och fantastisk action. Call of Duty 4 är smaskig militäraktion när den är som absolut bäst. | Action | Activision | 9/10 |
| 9 | Bioshock I undervattensparadiset Rapture har verkligen allt gått fel. Bered dig på en ryslig resa på havets botten. | Action | Take Two | 9/10 |
| 10 | Race Driver: Grid Teamet bakom Colin McRae Dirt bjuder här på sanslöst cool och varierad asfaltsracing med ursnygg grafik. | Racing | Codemasters | 9/10 |
| 11 | WV Rock Band 2 Skräm liv i gamla vadmuskeln igen och låt baskaggen mala sönder grannsärjan i Harmonix rocksimulator. | Musik | EA | 9/10 |
| 12 | Saints Row 2 Volition tar gangsta-livet med en klackspråk och bjuder på lika delar galen vansinneshumor och action. | Action | THQ | 9/10 |
| 13 | WV Left 4 Dead Bjud in polarna på en stunds köttig zombiesläkt i Valves helgalna actionskräckis. Årets co-op-spell! | Action | EA | 8/10 |
| 14 | WV Naruto: The Broken Bond Njut av Ubisofts charmfulla sagovärld i rollen som världens bästa ninja. Naruto har aldrig varit bättre. | Äventyr | Ubisoft | 8/10 |
| 15 | Fable II Tjock, smal, stor, liten, arg, glad, ond, god. Du väljer själv ditt öde i Lionheads efterlängtrade uppföljare. | Rollspel | Microsoft | 8/10 |

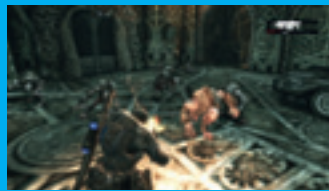
GAMEREACTORS köpguide är helt och hållet baserat på redaktionens gemensamma åsikter som recenserar och har ingenting med den svenska försäljningen att göra. Fullständiga recensioner av samtliga spel på denna lista går att hitta på: www.gamereactor.se. Sveriges största spelöte.

INHANDLA

GEARS OF WAR 2

EPIC / MICROSOFT

Vad handlar det om: Ärrfejset och den idiothärde stridspiten Marcus Fenix med crew tar med motorsågsbajonetten i högsta hugg sig återigen an Locust-krypen i köttigare strider än du någonsin kunnat föreställa dig. Världen måste räddas och du måste lotsa Maackan genom gruvor, kollapsade städer och snöiga bergsvägar på väg mot Locust-drottningens välgömda kupa.
Bästa biten: Att klafsa runt inuti en gigantisk orm bland pulserande organ, för att sedan motorsåga sönder vitala delar i blint raseri.
För dig som: Älskar äckligt svintung och varierad action, fantastisk grafik och ett perverst innehållsrikt flerspelarläge.



INHANDLA

NARUTO: THE BROKEN BOND

UBISOFT / UBISOFT

Vad handlar det om: Detta är uppföljaren till Rise of a Ninja där man återigen får spela som världens tramsigaste ninja och denna gång även hans vänner sedan Narutos hemstad Konoha dragits in i ett enormt krig. The Broken Bond låter dig prova på exakt varenda aspekt av Narutos värld.
Bästa biten: Den stora, fria spelvärlden där man kan göra allt från att bryta sig in på damernas badhus, leka kurragömma, arbeta som nudelleverantör, sparra mot andra kända ninjor från serien och lära sig nya egenskaper. Spelmässig valfrihet på bästa sätt.
För dig som: Vill prova på livet som ninja!



INHANDLA

LEFT 4 DEAD

VALVE, TURTLE ROCK / EA

Vad handlar det om: Välj bland en tuff ex-soldat, en kontorsråtta, överklassbrud eller tatuerad biker och ta dig ifrån en stad som fullständigt kryllar av zombies. Spela online eller i soffan med sällskap och tom magasin i de enorma horderna av spyende Boomers, lipande häxor eller katapultungade Smokers som attackerar dig och dina polare...
Bästa biten: När man nått helikopterplattan i slutet av spelet och ringer efter hjälp, för att sedan attackerar av en större hord zombies än man någonsin har träffat på. Ett livligt kaos. Ett tips: spara inga kulor i jättepuffran som står på hustaket...
För dig som: Vill skjuta 121 000 zombies.



! UNDUK!

ALONE IN THE DARK

EDEN STUDIOS / RTRRI

Vad handlar det om: Monstertrut fylld av polygonspricker ser New York som ett smarrigt julbord, och börjar äta båda hus, hela kvarter och oskyldiga skräckheltar i för liten skinnpaj. Ja. Det är du det, i skinnpajen, och nu ska du rymma från truten, som kärkar staden. Typ. Alltså, hör du hur extremt dumt det här spelet låter? Det är direkt idiotiskt.
Sämsta biten: Alone With the Dork innehåller årets sämsta spelkontroll (inklusive Iron Man, ja!) och genererar därmed omedelbar hjärnblödning. Edward rör sig som en stor, skinnklädd kvist, och kameran vill helst av allt bara stanna för gott bakom ett fult hörn.
Välj istället: Condemned 2. Läskigt och bra.





NINTENDO DS

INFO

Tillverkare **NINTENDO**
 Premiär **11 MARS 05**
 Media **HASSETTHORT**
 Vikt **235 G**
 Mått **149x95x29**
 Pris **1395,-**

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

GAMEREACTOR TOPP 5 DS

| NR. | SPELTITTEL | BETYG |
|-----|--|-------|
| 1 | New Super Mario Bros. | 9/10 |
| 2 | NV Professor Layton and the Curious Village | 8/10 |
| 3 | The Legend of Zelda: Phantom Hourglass | 9/10 |
| 4 | The World Ends With You | 9/10 |
| 5 | NV Trackmania DS | 8/10 |

NINTENDO WII

Nintendo revolutionerar vårt sätt att spela med deras senaste konsol

INFO

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

Nintendos senaste spelmaskin är inget tekniskt vidunder. Långt därifrån. Faktum är att det är en försiktig 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. | SPELTITTEL | GENRE | UTGIVARE | BETYG |
|-----|--|-----------|-----------|-------|
| 1 | Super Mario Galaxy | Plattform | Nintendo | 10/10 |
| 2 | The Legend of Zelda: Twilight Princess | Äventyr | Nintendo | 10/10 |
| 3 | Super Smash Bros. Brawl | Fighting | Nintendo | 9/10 |
| 4 | Metroid Prime 3: Corruption | Action | Nintendo | 9/10 |
| 5 | Resident Evil 4: Wii Edition | Action | Capcom | 9/10 |
| 6 | NV Mega Man 9 | Action | Capcom | 9/10 |
| 7 | Super Paper Mario | Plattform | Nintendo | 8/10 |
| 8 | Mario Kart Wii | Racing | Nintendo | 8/10 |
| 9 | De Blob | Action | THQ | 8/10 |
| 10 | Zack & Wiki: Quest for Barbaros' Treasure | Äventyr | Capcom | 8/10 |
| 11 | Mario Strikers: Charged Football | Sport | Nintendo | 8/10 |
| 12 | Naruto: Clash of Ninja Revolution | Fighting | Nintendo | 8/10 |
| 13 | Wii Fit | Träning | Nintendo | 8/10 |
| 14 | NV Lego Batman | Plattform | Warner | 8/10 |
| 15 | Lego Star Wars: The Complete Saga | Action | Lucasarts | 7/10 |

INHANDLA

SUPER SMASH BROS BRAWL

NINTENDO / NINTENDO

Vad handlar det om: Nintendo-maskotar och inhyrda cameohjältar drabbar samman i världens mest vrickade och färgglada fightingspel. Välj bland Mario, Bowser, Luigi, Pit, Zelda, Yoshi och massa andra figurer och släpp loss vansinnet i matcher i soffan eller online. Använd absurda specialföremål och njut av ett fantastiskt retro-soundtrack.

Bästa biten: Det totala virr-varret. Att se den annars så väluppfostrade dinosaurien Yoshi spöa skiten ur den tjockare Wario, samtidigt som Snake avfyrrar sitt raketgevär mot prinsessan Zelda.

För dig som: Vill ha ett suveränt partyspel.



INHANDLA

NARUTO: CLASH OF NINJA REVOLUTION

TOMY / D3 PUBLISHING

Vad handlar det om: Ninja-smisk! Såklart. Du väljer bland 20 figurer från mangan och slänger in denne i en fightingring där du går lös på tre andra personer, styrda av antingen dina vänner eller datorn. Med fokus på god timing är detta ett av de bästa fightingspelen till Wii.

Bästa biten: Att med tre kompisar skapa och bryta pakter om vem som ska attackeras härnäst. En spelare som gör bra ifrån sig kan räkna med att snart bli brutalt ninja-mobbad av de tre övriga. Detta kan både skapa och förstöra vänskapsband...

För dig som: Vill partyfajtas med kompisar.



INHANDLA

TRAUMA CENTER: NEW BLOOD

RTUS / NINTENDO

Vad handlar det om: Dra på dig läkarrocken och karva, lasra, sy och sug bort bakterier och blod med Wii-fjärren i gravt illamående patienter. Passa även på att följa en intressant story, där du löser ett omfattande mysterium med ett vildsint virus.

Bästa biten: Det nya samarbetsläget där läkarna Markus och Valerie har varsin superkraft att använda vid operationsbordet. Samarbetet blir en rysare i de stressiga operationsmomenten där patienternas livskraft tickar bort, sekund efter sekund...

För dig som: Vill operera med din Wii-mote.



UNOVIKI

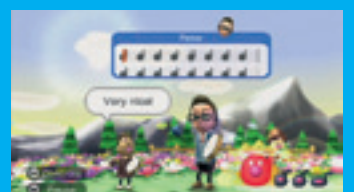
WII MUSIC

NINTENDO / NINTENDO

Vad handlar det om: Detta är Nintendos bidrag till musikspelsgenren och är förvånansvärt skräpigt för att ha utvecklats så länge. Du är dirigent och använder Wii-fjärren som dirigentpinne. Till ditt förfogande har du kulörta Playmobile-kråk som lilar harpa, maracas, cello, flöjt, klarinet och andra osexiga instrument. Repertoaren består av allt från Blinka Lilla Stjärna till Material Girl.

Sämsta biten: Besvikelsen av att koppla in din Wii Balance Board i hopp om att få ett läckert trumset och sedan slita med ett okontrollerbart gyttar av långsökt stamp.

Välj istället: Guitar Hero: World Tour.



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. Sveriges största spelsite.



INHANDLA DS: PROFESSOR LAYTON

INIS / NINTENDO

Vad handlar det om: Den storhattade mysfarbrorn Professor Layton löser hundratals gåtor i en pusselbesatt och mystisk by där ett mord har begåtts. **Bästa biten:** Övriga biten av att när man på chans klickar på stadens klocktorn bjuds på ännu ett hjärnsvevigt pussel **För dig som:** Digger briljanta pussel.



INHANDLA PSP: CRISIS CORE: FINAL FANTASY VII

NAMCO / NAMCO

Vad handlar det om: Episkt rollspelande i bästa Final Fantasy-ända i det tveklöst bästa rollspelet till PSP. Tillsammans med Zack strider du i realtid och träffar på flera av de etablerade Final Fantasy-figurerna. **Bästa biten:** Den underbart vackra och välregisserade slutscenen **För dig som:** Vill ha ett urklassiskt rollspel.

PC / WINDOWS

Spelvärdens största plattform med mängder av möjligheter...

INFO

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

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



GAMEREACTOR TOPP 15 PC / WINDOWS

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

| NR. | SPELTITEL | GENRE | UTGIVARE | BETVG |
|-----|---|----------------|-------------|-------|
| 1 | Half-Life 2: The Orange Box 30 timmar Half-Life 2, den bästa spelupplevelsen som går att köpa för pengar. I en och samma box. Ja! | Action | EA | 10/10 |
| 2 | Crysis Teknikbriljans varvas med gudomlig spelbarhet och dynamik. Våra sinnen stimuleras till bristningsgränsen. | Action | EA | 10/10 |
| 3 | The Elder Scrolls IV: Oblivion En matig värld med massor av människor, djur och äventyr bjuds i den bästa versionen av Oblivion. | Rollspel | Take Two | 10/10 |
| 4 | Call of Duty 4: Modern Warfare Actionexplosion på högsta nivå där brittiska och amerikanska styrkor får slåss mot terrorismen. | Action | Activision | 9/10 |
| 5 | Bioshock Atmosfärisk action med smart handling och underbara miljöer. Skulle du vara så vänlig att köpa det? | Action | Take Two | 9/10 |
| 6 | World in Conflict Stort, utmanande och svenskt strategispel i ett alternativt åttiotal där det kalla kriget plötsligt blev stekhet. | Strategi | Vivendi | 9/10 |
| 7 | Race Driver: Grid Japanska tuners, amerikanska muskler, touring cars, LeMans-bilar och dragsters. Grid har nästan allt. | Racing | Codemasters | 9/10 |
| 8 | World of Warcraft Blizzards otroliga onlineäventyr känner inga gränser. Med rätt sällskap håller spelet bokstavligen för alltid. | Onlinerollspel | Vivendi | 9/10 |
| 9 | GTR 2 Världens bästa racingsimulator som utvecklats i nära samarbete med GTR-stjärnan Henrik Roos... | Racing | Atari | 9/10 |
| 10 | Company of Heroes De senaste årens absolut bästa spel baserat på andra världskriget. Bedärande vackert och bombastiskt. | Strategi | THQ | 9/10 |
| 11 | Left 4 Dead Du och dina vänner är fast i en stad proppad av hungriga superzombies. Ladda puffromna, heer e Jompa! | Action | EA | 8/10 |
| 12 | Warhammer Online: Age of Reckoning Trött på Age of Conan? Letar du en djupare och mer fantasirik upplevelse? Då är detta spelet för dig. | Onlinerollspel | EA | 8/10 |
| 13 | Tomb Raider: Underworld Toby Gards bystiga arkeolog är tillbaka och har hittat storformen för första gången på närmare tio år. | Äventyr | Eidos | 8/10 |
| 14 | Command & Conquer: Red Alert 3 Njut av härligt ostdoftande mellansevenser innehållande trötta Hollywood-rejects, och grym spelbarhet. | Action | EA | 8/10 |
| 15 | World of Warcraft: Wrath of the Lich King Fortfarande less på ditt liv? Ja-men dåsa. Köp den här expansionen då, och bli en ännu större nörd. | Onlinerollspel | Blizzard | 8/10 |

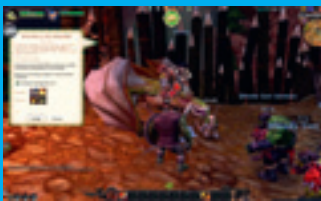
GAMEREACTORS köpguide är helt och hållet baserat på redaktionens gemensamma åsikter som recensenter och har ingenting med den svenska försäljningen att göra. Fullständiga recensioner av samtliga spel på denna lista går att hitta på: www.gamereactor.se. Sveriges största spelste.

INHANDLA

WARHAMMER ONLINE: AGE OF RECKONING

MYTHIC / EA

Vad handlar det om: Välkommen till ett onlinerollspel proppt av dödligt dumdristiga dvärgar, astronomiskt angreppslustna alver, obstinat orakade orcher och vildsint vapenvittande vättar, som går lös på varandra i en fantasyexplosion. Warhammer Online är förstas baserat på Games Workshops klassiska tenngifursbrädspel, och det rockar! **Bästa biten:** När två warbands går lös på varandra i en svettigt utdragen kamp på kniven, och man själv vänder striden till vinst med en formidabelt snygg attackkedja. **För dig som:** Är trött på World of Warcraft...

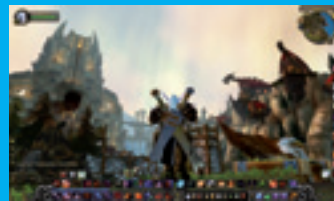


INHANDLA

WORLD OF WARCRAFT: WRATH OF THE LICH KING

BLIZZARD / ACTIVISION

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

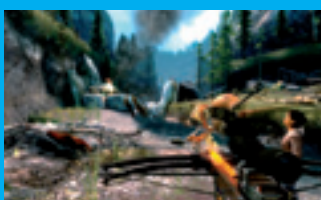


INHANDLA

THE ORANGE BOX

VALVE / EA

Vad handlar det om: Jazzskäggsutrustade spellikonen Gordon Freeman sätts i arbete igen efter en sexårig tupplur, skickas till en polisstat någonstans i Europa, förtryckt av ett utomjordiskt hot som givetvis har kopplingar till bobbarna man släppte lös i det första spelet. Därifrån gäller det för dig att leda rebellerna mot den övermäktiga Combinefienden. Snyggt, storslaget, svart, smart, varierande och ohyggligt balanserat. **Bästa biten:** Mot slutet, på torget, mitt i natten, då alla enorma strider-robotar stormar in... då ryser man i hela kroppen. **För dig som:** Vill njuta av ett mästerverk!



UNDVIK!

LEGENDARY

SPARK UNLIMITED / ATARI

Vad handlar det om: Konsttjuven Deckard ska stjäla en uråldrig konststartefakt men klanter till kuppen ordentligt. Stölden resulterar i ett oangenämt utsläpp av varulvar, örnljon och en och annan rumpniss över hela New York. Utrustad med såväl skjutvapen som brandyxor måste Deckard få staden på monsterfria fötter igen. Och tyvärr har du blivit utsedd till att hjälpa honom... **Sämsta biten:** Att under spelets första timmar tvingas vandra fram och tillbaka i totalt meningslösa uppdrag i New Yorks kloaker **Välj istället:** The Orange Box, där kan du dock inte skjuta några muterade örnar.



NUMMER 63

SÅHÄR BLEV DENNA TIDNING TILL! För dagliga bloggar: 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
SPELSHRIBEN
(Enligt svenska folket)

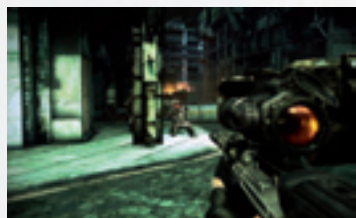
NUMMER 63

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

Puh! Pustat ut. Det är vad vi spenderat den senaste veckan med att göra. Detta då vi recenserade fler spel i förra numret än någonsin tidigare. Det var recensions-överload i nummer 62, och vi har precis hunnit förlänga alla texter och postat dem som mer utförliga texter på Gamereactor.se. Produktionen av den här tidningen, nummer 63, har präglats av framförallt ett spel; Killzone 2. Ja, vi har fått det. Flera månader i förväg, och vi älskar det.

9/11

Måndag. Vi började dagen med att lyssna på Led Zeppelins "Rock & Roll" tre gånger. Sen var alla klarvaket taggade och redo för nya spel, nya textuppslag och nya redaktionsdispyter. Idag, på eftermiddagen, har vi spelat Killzone 2 (igen) och kollektivt förbluffats över hur sinnessjukt snyggt det är. Och coolt. Guerrilla har något stort på gång.



Grönt är skönt i Guerrillas extremt efterlängtrade uppföljare. Killzone 2 släpps i februari.

10/11

Krig i Söderhavet är vad som står på menyn idag. Jonas spelar Call of Duty: World at War för fullt och jag tittar in i spelrummet lite titt-som-tätt och tar lite screenshots. Bra spel, även om kvaliteten verkar ruskigt ojämn. Rysslands-banorna regerar dock.

13/11

Idag har vi spelat lite Guitar Hero: World Tour på lunchen. Ozzy's Crazy Train spelades igenom tre gånger på rad, och jag är så hes i halsen just nu att jag skulle kunna mörda Jesper för en låda Strepsils.



Svenskutvecklade Bionic Commando ser snyggt ut såhär på förhand, men spelbarheten lämnar just nu en hel del at önska.

14/11

Bionic Commando är här. Förhandsversionen damp in genom redaktionens brevinkast imorse och efter ett par timmar måste jag säga att jag inte alls är lika förvåntansfull längre. Spelkontrollen känns klumpig och det faktum att världen är extremt inrutad av dödlig giftgas förtar hela grejen med att låta en svinga sin superarm i en öppen, fri, stad. Det krävs en hel del hårt arbete från svenska Grins sida under de två kommande månaderna om detta ska kunna bli så bra som det först verkade.

15/11

Marcus Fenix är en ful stackare. Världens fulaste spelhjärte, skulle jag vilja påstå. Dessutom är han töntig och korkad, också. Ändå gillar jag honom... eller kanske just därför. Jag spelar Gears of War 2 idag, och tar en paus från hektiskt arbetstempo. Att koppla av med krig inuti magsäcken på gigantisk jätteorm, det är grejer det.

16/11

Söndag, jag jobbar. Ensam. Det är knäpptyst på redaktionen och jag kör för fullt med Killzone 2-artikeln som jag hade tänkt få klar innan jag går hem. Överhuvudtaget har det gått trögt hittills den här månaden. Jag är trög. Allt går trögt. Jag tror att jag behöver en dag på badet, lite rekreation. Sen hittar jag säkert tillbaka till mitt rätta tempo.

17/11

Måndag. Sunken och Mäki är arga på mig idag. Singstar Abba anlände nyss och efter en vildsint diskussion om Abbas vara eller icke vara avslutade jag hela mitt ihåliga resonemang med att Abba var blaskig fjoll-disco för folk med brist på bättre vetande. Det var taskigt. Slag under bältet. Sunken hotar nu att bomba mig och mitt skrivbord med brunsås. Mäki hotar med stegling. Han överskattar sin styrka. Trots mina dubbla diskbräck skulle jag utan problem kunna lyfta upp de båda soffpotatisarna och slänga dem ut på gatan utanför mitt kontor.

18/11

Sonic Unleashed anlände idag, till Xbox 360. Jonas Mäki ska recensera medan jag har njutit av ytterligare ett gäng dödsmatcher i Resistance 2. Mitt lag blev just attackerat av 34 stycken fiender, samtidigt. Roligt. Här snackar vi tokös i förstapersonsformat.

19/11

Min gubbe verkar vara gruppens nervvrak. Rimmar illa tycker jag. Mäki borde fått spela som den här stelfrusne fjaskpellen. Ja. Vi spelar Left 4 Dead tillsammans idag. Jag, Elfving, Mäki och

Jesper. Och det är precis så bra som vi alla hade hoppats på. Zombiesarna (Word vill att jag stavar det "Zombie-åsarna"? What up with that?) är många, snabba och ruskigt hungriga.



Stygga zombies i urblekt flanel stormar in på detaljfattigt torg. Jag öppnar eld med dubbla pistoler. Yes beach, jag är livsfarlig.

20/11

Idag har jag installerat ett sprojlsans nytt HD Capture-grafikkort i min nya Mac Pro-arbetsstation. Tanken är att våra screenshots ska bli ännu bättre. Och av de första testerna att döma ser det så ut. Screenshots är roligt. Jag tror att jag är besatt av screenshots. Är det dåligt?

21/11

Fredag. Prince of Persia anlände idag. Sent. Det blir heljobb för oss alla, men inte minst för Sundberg som ska hinna spela igenom prinsens nya äventyr, ta 300 screenshots och skriva en stor recension tills på söndagkväll. Jag har testat Sonic Unleashed idag. Märkligt spel. Hysteriskt ojämnt.



Sonic är tillbaka, med en ny "shitty friend".

BLU-RAY-FILMER

Gamereactors chefredaktör recenserar Blu-ray-rullar...



SIN CITY BLU-RAY

Jag har avgudat Frank Millers serier sedan jag för första gången fick syn på The Dark Knight Returns. Sin City är Millers epos, hans främsta serie, och att den skulle bli så bra som den blev, som långfilm, hade jag aldrig förväntat mig. Spy Kids-filmaren Rodríguez är serien trogen (in i det sista) och låter Millers vackra serierutor leva sitt eget liv i en av filmhistoriens

mest stilistiska actionrullar. Har du inte sett den än, är Blu-ray-utgåvan perfekt för dig. Sin City blir inte bättre. **9/10**

Bilden: Millers svart/vita-värld är skitsnygg i 1080p! **10/10**

Ljudet: Underbart. Det här låter helt förträffligt. **9/10**



BLADE: TRINITY BLU-RAY

Att mästaregissören Ridley Scott (Blade Runner, Alien) gjorde ett fantastiskt arbete då han för sex år sedan gjorde långfilm av Mark Bowdens fängslande bok, råder det väl ändå inga tvivel om? Man får leta länge för att hitta en coolare, hårdare och mer högljudd krigsrulle än denna, som känns mer aktuell än någonsin, dessutom. **9/10**

Bilden: Den här 1080p/MPEG-2-transfern är inget annat än ljuvlig med stark, kontrastrik och dynamisk bild. **9/10**

Ljudet: Black Hawk Down är tillsammans med Hulk det bästa jag hört på Blu-ray. Kraftfullt, jämnt och snyggt mixat. **10/10**



BAND OF BROTHERS BLU-RAY

Krach, boom, bang. Flatlös, skyttegravsfötter och avskjutna fingrar. HBO:s älskade mini-serie baserad på Stephen E. Ambroses bästsäljande bok finns nu på Blu-ray i form av en smacker plåtbox proppad med trevligt extramaterial och annat mysyp. Detta är en av världens bästa TV-serier någonsin och ett absolut måste för dig som äger en Playstation 3 eller en

stationär Blu-ray-spelare. **10/10**

Bilden: HBO har gjort ett strålande arbete med bild-transfern. Urläckert dynamisk och skarp bild via VC-1-kodec. **9/10**

Ljudet: Ljudbilden är stor, svulstig och genialt mixad. **9/10**

22/11

Det är lördag idag, och jag, Jonas Mäki och mister Elfving arbetar för fullt. Vi kommer att köra till midnatt inatt. Och hoppas hinna klart med Årets spel 2008-artikeln, beta-avdelningen och recensionerna, tills dess. Nedladdat (till höger) blev precis klart och imorgon måste vi ta tag i det sista som ska göras till Tempo-avdelningen och köpguiden. Roligt att vi hinner få med både Riddick 2 (exklusivt) och Dirt 2 (exklusivt).

23/11

Prince of Persia är så vackert att jag nästan börjar gråta. Det är... magiskt. Det ser ut som en animerad saga. Designern i mig känner enorm avundsjuka. Ubisofts grafiker är några av världens absolut främsta.



Prince of Persia är så snyggt att man storknar...

24/11

Idag har vi kört för allt vad pekfingervalsarna hållit för. Klockan är 23.41 och vi har alla jobbat sedan tidig morgon. Tidningen börjar se klar ut så när som på Jonas Animal Crossing-recension. Imorgon är det slutspurt.

25/11

Tisdag. Sista dagen, inatt ska vi lämna den här tidningen till tryckeriet, och så när som på ett par smånyheter är vi helt klara. Skönt. Jag har jobbat mer de senaste tre månaderna än vad jag gjort på länge, och kommer såklart att njuta i stora drag av min extremt efterlängtade julleddighet. Nästa tidning utkommer 17 februari. Fram tills dess ses vi på www.gamereactor.se. God jul, och gott nytt år hälsningar Sveriges största speltidning.



DOOMSDAY BLU-RAY

Neil Marshall skrämde skiten ur mig med sin förra film. Instängd var en krampaktigt cool, olidligt skickligt utförd skräckrulle. Sen fick han rejäl budget till sitt nästa projekt, och gjorde en pottpurri-doftande b-film för att hylla sina b-filmsfavoriter. Rona Mitra kämpar mot ett virus, i en av årets roligaste och skönaste actionfilmer. **8/10**

Bilden: Doomsday på Blu-ray är inte bara Universals kanske starkaste release rent bildmässigt, utan en av årets bästa, alla kategorier. Ren, skarp och kontrastrik bild. **9/10**

Ljudet: DTS HD Master Audio 5.1-spåret låter kanonbra. **9/10**



MEGA MAN 3

Capcoms grymma trea finns nu att ladda hem till din Wii!

Plattform **Wii** Utvecklare CAPCOM Utgivare CAPCOM Antal spelare 1 Pris 59,- Text JONAS ELFVING

Efter det fenomenala Mega Man 2 valde Capcom att vidareutveckla konceptet med den blå robotpojken. Mega Man fick ett nytt rörelsemönster och man bytte även ut spelets ljud effekter. Det mesta som förändrades var dock till det sämre, men det förändrar inte det faktum att Mega Man 3 fortfarande är ett helt fantastiskt plattformsspel, som nu går att ladda hem...

Även motståndet i de hela nitton nivåerna var slipat och fienderna var verkligen något att bita i. Bossarna, i synnerhet Snake Man och

hans vapen Search Snake, är kanske de bästa Mega-Man-serien har att komma med. Mega Man behövde all hjälp han kunde få i del tre och förutom fler energitankar gav också den charmiga plåtjycken Rush en hjälpande tass, bland annat genom att förvandla sig till ubåt och språngbräda.

Mega Man 3 är absolut köpvärdt och ett perfekt exempel på dåtidens plattformspärlor. Har du aldrig spelat Mega Man tidigare är dock de ännu bättre Mega Man 2 eller Mega Man 9 ett bättre val. **8/10**

15 BAST! I Japan kom Phantasy Star IV redan 1993



PHANTASY STAR IV

Ett av tidernas bästa rollspel!

Plattform **Wii** Utvecklare SEGA Utgivare SEGA Antal spelare 1 Pris 89,- Text JONAS MÄKI

Phantasy Star-seriens absoluta höjdpunkt nåddes 1993 när Sega släppte Phantasy Star IV. Tuffa hjältninnan Alys Brangwin och gröningen Chaz Ashley får i uppdrag att rädda en hel planet som genom gått en kraftig klimatförändring som snabbt kastat omkull förutsättningarna för överlevnad.

Än idag står sig deras äventyr riktigt bra och framstår som ett av de allra bästa från 16-bitarseran med fantastisk grafik och musik, en riktigt medryckande story, avancerat spelsystem och grym karaktärsutveckling. **9/10**

OPTIMERA HD Remix är ett gammalt spel, i ny kostym!



SUPER STREET FIGHTER II TURBO HD REMIX

Capcoms kämpar slåss igen

Plattform **PS3/XBOX 360** Utvecklare CAPCOM Utgivare CAPCOM Antal spelare 1-2 Pris 99,- Text HESEVALL

Det har länge varit min våta dröm. En remixad version av Street Fighter II Turbo, renderad i HD-upplösning och med ett svulstigt onlineläge. Nu sitter jag här, svettig och glad med tummarna fulla av blåsor, och har precis avnjutit sex timmars vilt smiskande med min favorit; Sagat.

Turbo HD Remix är en grym nyversion som även tillåter mig att spela med den gamla grafiken. HD-versionen är lite smaklöst presenterad med fula livmätare och flashdoftande sprites. I övrigt rockar det. **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



ROLIG DIALOG De överlag svåra pusslen i Beneath a Steel Sky vägdes upp av en humoristisk dialog, skön cynism och bisarra situationer. Som att sälja bitar av sin egna (manliga) anatomi för att lösa ett av spelets problem.

BENEATH A STEEL SKY

Höga byggnader, fascism, och en cynisk robot med svetsfetisch. Jonas minns...

Plattform **PC/AMIGA** Utvecklare **REVOLUTION SOFTWARE** Utgivare **VIRGIN** Släpptes **1994**



BROKEN SWORD(S)

Efter att Virgin Interactive släppte Beneath a Steel Sky lanserades det äventyrsspel som utvecklaren blivit mest känd för, Broken Sword. Nu var framtid och dystopi utbytt mot nutid och skattjakt över hela världen. I huvudrollerna av det första spelet i serien, Broken Sword: The Shadow of the Templars, såg vi amerikanska turisten George Stobbart och franska fotografen Nicole Collard. Totalt har fyra Broken Sword-spel släppts och även om vi gillat serien så saknar vi ändå cynismerna från kultklassiska Beneath a Steel Sky.

Jär jag som förtis precis klarat Beneath a Steel Sky, nästan helt utan fusk, slogs jag av något. Ett verktyg. Det var en fantastisk detalj att det mest användbara i ett äventyr fullt av virtuella interface, robotar och säkerhetssystem var en simpel skiftnyckel. Även i en smutsig dystopi, högt upp bland stål och stadstorn, är gammal hederlig händighet outhärlig. Lantisen Robert Foster (döpt efter en ölburk) var härdig, och vi minns hans äventyr i det kuvade Union City med glädje.

Revolution Softwares Beneath a Steel Sky har 13 år på nacken och finns idag tillgängligt för gratis nedladdning. I sann peka-och-klicka-anda gick spelet ut på att genom dialog och

föremålskombinationer ta Robert Foster genom storyn. I början av Beneath a Steel Sky kräver exempelvis en trasig hiss en hel del spring och dödlig trial-and error. Beneath a Steel Sky var svårt, riktigt svårt. Logik var ofta en bristvara och det var frustrerande att leta efter en två pixlar stor lerklump på skärmen. Men, för att citera Union Citys slagord, "be vigilant", så fixar det sig.

Foster hade en fantastisk liten sidekick i den cyniska roboten Joey - söt som R2-D2 men bitter som en skäggrimmad Idol-domare. När Joey inte rådde Foster att begå självmord så klagade han på sitt nya robotskal. I spelet bar man nämligen med sig Joeys kretskort vilket

gick att placera i nya robotkroppar, något som gav problemlösningen och skämtandet större spelrum.

Även om Beneath a Steel Sky var skämttätt så genomsyrades spelet också av en stor portion pessimism. Självmord genom att hoppa från de enormt höga stadstornen verkade inte vara ovanligt. "Treeworld - see the world as your ancestors saw it" stod det på ett vykort. Stämningen i Union City var fascinerande och Beneath a Steel Sky är fortfarande en intressant, fräsch science fiction-historia. Bortsett från att VHS-filmer användes som lagringsmedium...

_Jonas Elfving



ÖGONBLICK 2000

MACHO-MORD I CONTRA III

Vi minns en av de fläskegaste bossfighterna...

Det var ingen hejd på hur macho hjältarna Bill och Lance kunde vara i Contra III. Bland mängder av manliga inslag som bara överkroppar, armgång över lava och raketcyklar, fanns dock inget som slog när man liftade med en helikopter på bana fem då det vankades möte mot en zeppelinare stor som en skyskrapa. Hur besegrade man en sådan då? Jo, helikoptern avfyra livsfarliga missiler mot luftskeppet medan Bill och Lance hoppade mellan dem under vild beskjutning för att slå ut zeppelinarens strategiska punkter. Därefter sprängde man luftskeppet på ett sätt som fick Hinderburg att framstå som en ganska lyckad landning, i en av de mest osannolika bossfighterna någonsin. **_Jonas Mäki**

RETROTOPPEN MASTER SYSTEM

Vi har dammat av kassetterna igen

Segas gamla 8-bits-åbåke var en ful maskin med ruttet utformade handkontroller. Men det fanns en hel del riktigt minnesvärda spel till konsolen...

Till skillnad från vad många tror var Master System inte Segas första försök att slå sig in på TV-spelsmarknaden. Tvärtom hade man försökt redan 1983 med SG-1000 som dock blev en så stor miss att man bestämde sig för att försöka på nytt.

Resultatet blev Master System som prestandamässigt var en liten best som slog NES på fingrarna å det grövsta och dessutom var billigare. Men vad hjälpte det mot Mario. Sega kämpade tappert i uppförsbacke och lyckades hyfsat i Europa medan resten av världen var kallsinniga. Redan på den här tiden var Sega dock uppfinningsrika, kaxiga och mästare på arkadspel och det finns ofantliga mängder gammal 8 bits-magi att njuta av till formatet för retrofantaster. Master System banade väg för Mega Drive som tog över världen sedan folk upptäckte hur bra spel Sega faktiskt gjorde.



1 FANTASY ZONE NINTENDO 1986

Även om Fantasy Zone i grund och botten var ett klassiskt shoot 'em up så fanns en rad saker som fick det att sticka ut från mängden. Det mest unika var att det inte hade en låst skärmlinje så missade du något kunde du alltid flyga tillbaka och göra ett nytt försök. Det, tillsammans med den sanslösa grafiken där både fiender och bakgrunder såg ut som en explosion i en ask kladdkritor, gjorde Fantasy Zone till en häftig spelupplevelse olik alla andra.



2 WONDERBOY SEGA 1986

Segas första riktiga försök att skapa sig en egen maskot var Wonder Boy, eller Tom-Tom som han faktiskt egentligen hette. En skön stenalderstirare beväpnad med yxor som var en fena på skateboard. Någon Mario-klass var det inte på Wonder Boy och spelets arkadursprung gjorde sig ständigt påmint genom den höga svårighetsgraden, men det är ändå ett av de mest snabbspelade, njutbara och varierade plattformsspel som finns.



3 CHOPLIFTER SEGA 1986

Ett av de häftigaste, mest vuxna och coola helikopterationspel man kunde spela på 80-talet var det strålände Choplifter, en gammal arkadklassiker från 1982. Där gällde det att flyga in över fiendligt område och skjuta sönder allt man såg med en spelkontroll som var så lik äkta helikopterstyrning man kan komma med bara en styrplatta och två knappar. Det gällde även att hålla utkik efter krigsfångar som skulle befrias från genomonda Bungeling Empire.



4 ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD SEGA 1986

Segas andra riktiga försök att skaffa sig en egen Mario var Alex Kidd. Även om han ser färgigare ut än det mesta får han absolut inte avfärdas som billig kopia. Tvärtom var Alex Kidd-spelen helt fantastiska och faktiskt betydligt mer avancerade än Marios äventyr. Trots otaliga efterföljare blev Alex Kidd aldrig någon kommersiell succé och sedan en blå igelkott gjort entré bestämde sig Sega för att pensionera honom. För gott, får vi förmöda.



5 SHINOBI SEGA 1986

Där Nintendo alltid prioriterat lurviga apor och rörmokare har Sega alltid stått för ett coolare alternativ. Ett exempel är deras suveräna Shinobi där man som stenhårde ninjan Joe Musashi befriade kidnappade barn med skarpslipade kaststjärnor. Det var oerhört våldsamt och hade idag säkerligen belagts med 18 års åldergräns. Något sådant fanns inte när redaktionen växte upp och Shinobi är spelet som för alltid gjort att vi vill bli ninjor när vi blir stora.

>VI GLÖMMER HELST...



JAGUAR-DOSAN

Ju fler knappar, desto bättre? I alla fall enligt Atari

Utvecklare ATARI Utgivare ATARI Släpptes 1993

Atari slickade som bäst såren efter att ha blivit knockad från konsolmarknaden av Nintendo och Sega samt dessutom utslagen från datorbranschen av Amiga och nykomlingen PC. Med 64 bits-monstret Jaguar tänkte man slå tillbaka. Det gick sådär. Bland många felaktiga val som att satsa på kassetter och CD?expansionsenheter, var nog handkontrollen ändå allra värst.

I sin iver att ta fram ett mångsidigt och unikt styrdon gjorde man en enorm best till oergonomisk klump och försåg den med ett mindre tangentbord svåråtkomligt mitt

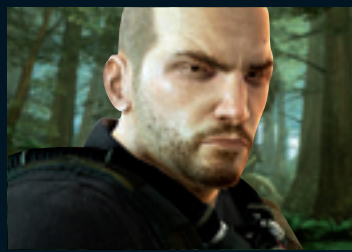
på handkontrollen. Tanken var att man skulle lägga över en platta med instruktioner för var och en av de 12 knapparna. Som att man hinner kika på en sådan mitt i en hektisk bossfight i Alien vs Predator, lite som att skriva långa SMS medan man kör bil. Dessutom tappades de små mallarna lätt bort och vips hade man inte en susning om hur man spelade sina egna spel längre.

Jaguar-handkontrollen var en katastrof på så många nivåer att vi rekommenderar alla att förtränga den helt.

Jonas Mäki



TVEKAMPEN 2000®



NATHAN HALE

Nathan Hale må mycket väl stoltsera med tidernas tråkigaste spelhjalte-utseende. Han har dock räddat världen ett par gånger, och skjutit mer än 300 000 blodtörstiga Chimera-fiender.

Nathan är lite bitter för att han förbjudits av tunga regeringsmakter att odla frisy. I övrigt är bitterhet ingen stor grej för Insomniacs hårde våldsbringare. Han är sur istället. Toksur. Och skjutglad.

Nathan försökte berätta en Norge-historia en gång, för en skadeskjuten Chimera-soldat. Infen reaktion. Totalt fiasko.

US

Meriterna

Bitterheten

Humorn

MAGNUS BETNÉR

Betné har huserat hos Stockholm Live med de andra träkmånsarna, och gett ut ett par usla DVD-konserter. Hans senaste insats i TV-programmet "I ditt ansikte" har dock varit briljant, hela vägen...

Mister Betné är världens mest bittra person, alla kategorier. Han är bitter på allt, han är arg över att vara bitter, och bitter över liskan som bitterheten genererar.

Betné är babbligt tröttsam allsomm-ofast, men även skickligt påläst, väl talig och med många riktigt roliga poänger.

VINNARE: MAGNUS BETNÉR

Sveriges bittraste komiker klår Sonys sure våldskung, ganska rejält dessutom.

TÄVLING

MASSOR AV STEKHETA TÄVLINGAR
Fler tävlingar: www.gamereactor.se



TÄVLA & VINN SUPERPAKET!

PLAYSTATION 3 (40GB) + RESISTANCE 2

Vill du skjuta den här snubben i truten med ett grovkalibrigt maskingevär? Då ska du tävla med Gamereactor och vinna en **PLAYSTATION 3** plus spelet **RESISTANCE 2!**

Fyll i rätt svar nedan



Vad heter fienderna i Resistance?

- Covenant Combine Chimera

Vad heter teamet bakom Resistance 2?

- Insomniac Insertion Ignition

Vad heter hjälten i Resistance 2?

- Nathan Hale Marcus Fenix Nathan Spencer

Motivering:

Skriv med max 15 ord varför du ska vinna en Playstation 3 och ett Resistance 2:

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

Ditt namn & adress:

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

Namn:

Adress:

Postnummer & ort:

Telefonnummer:

E-mail:

GRTV PRESENTS

THOMAS Blichfeldt BENGT Lemne PETER MÅRTENSSON NIELS "BAM" NØRGAARD JESPER NIELSEN



THIS YEAR SANTA'S GONE RETRO

CHRISTMAS

Galore

Watch Gamereactors Christmas Galore every day
in December on Gamereactor TV

Nokia N85

En spelhall i din hand.



Det ultimata underhållningspaketet! Nokia N85 med imponerande OLED-display, 5 megapixel-kamera med Carl Zeiss-optik, GPS-mottagare med Nokia Maps, samt tillgång till musik, spel och webb! Nu finns även Zeemote JS1, en spelkontroll som tillsammans med Nokia N85 ger en fantastisk spelupplevelse med konsolkänsla!

Nu kan du köpa Nokia N85 och få Zeemote-spelkontroll på köpet!
Exklusivt erbjudande på Nokia Shop, www.nokia.se/shop/zeemote

The **web**. Now made by hand.

NOKIA

Nseries

