

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

GRATIS
TIDNING

Februari 2010
Nummer 72

Gamereactor

www.gamereactor.se

CRYSIS 2
HALO
REACH
AVP

ACTION I
STORA
DOSER

Dante's
Inferno

SE UPP KRATOS

MASS
EFFECT 2

RECENSIONEN

LARA
CROFT
MODE
GUIDE

MINI-SPECIAL

Sno stilen av
Tomb Raider

S T O R S P E C I A L

*Decenniets
dunderspel
korade



ASSEMBLE YOUR TEAM

FIGHT FOR THE LOST



MASS EFFECT 2



Human colonies are disappearing. Your mission is to find out why and bring it to an end. You're not expected to survive, but that's never stopped you before. Assemble an unlikely team of criminals, warriors, and biotics to fight for the lost.



I BUTIK 28 JANUARI

MASSEFFECT2.SE





16
www.pegi.info
Provisional Rating



PS3



XBOX 360

XBOX LIVE

DICE



© 2003 EA Digital Illusions CE AB. EA Digital Illusions CE AB, EA and the EA logo are trademarks of Electronic Arts Inc. "PLAYSTATION" and "PS" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. The PlayStation Network logo is a service mark of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. All other trademarks are the property of their respective owners.

BATTLEFIELD

BAD COMPANY 2



Battlefield Bad Company 2™ tar spelseriens spektakulära gameplay till konsol och PC med klassens bästa fordonsstrider som rasar över enorma sandbox-kartor, var och en med olika taktiska fokus.



FÖRHANDBOKA NU!

Förbeställ Battlefield Bad Company 2 Limited Edition idag och få:

4 upplåsta fordonsförbättringar/utrustningsuppggraderingar för fordons-krigföring:
Förbättrat fordonspansar, Alternativ fordonseldkraft, Rörelsedetektor och Spårutrustningspistol.

2 upplåsta klassiska Battlefield 1943™-vapen:
M1A1 Submachine Gun och M1911 Pistol.

I BUTIK 4 MARS

WWW.BATTLEFIELD.COM/BADCOMPANY2



Grafiken som tog oss framåt

Crysis är fortfarande världens överlägset snyggaste spel. I det här numret berättar vi allt om den kommande uppföljaren.

"Du är så grafikkåt så att du knappt ser skogen för alla träderna". Det var en av våra 300 000 användare på Gamereactor.se som ilsknade till i en diskussion om huruvida Crysis var överskattat eller inte. Jag kallas grafikkåt bortom all rim och reson. Det stämmer. Det stämmer bra det. Jag älskar grafik, är slaviskt intresserad av tekniken som driver avancerad grafik och fixerad vid olika bildtekniker, upplösningar och färglära. Jag är en grafiker i grunden, utbildad illustratör, självklard tidsningsdesigner. Jag är väldigt visuellt som person. Minns aldrig varken namn eller nummer men glömmmer aldrig ett ansikte, eller vad en viss person hade på sig i klädväg vid ett visst tillfälle. Crysis för mig var en revolution i grafik/teknik. Det var också ett spännande spel proppat med mästertligt hanterad frihet och beroendeframkallande möjligheter. Jag trivdes som fisken i vattnet i Cryteks Söderhavsparadis. Och jag njöt i stora drag av hur slående vackert det var.

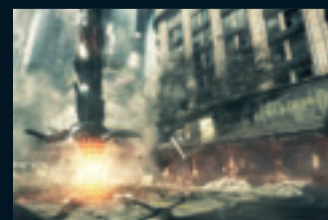
I det här numret som du nu håller i handen kan vi som Nordens första tidning berätta massor om Crysis 2, för första gången. Under en kort besök hos Crytek fick vi inte bara kika närmare på en av årets hetaste uppföljare - vi fick även en rejäl pratstund med Cryteks mastermind, Cevat Yerli, samt en unik inblick i hur världens grafikkåtaste spelstudio har tänkt chockera världen en andra gång - med enastående visuella kvaliteter och en frihet som stavas Nano-suit. Jag längtar.

Petter

INSIDAN

Inuti Gamereactor Magazine #72

Rostiga Spartan-krigare, brinnande zombies och gigantiska kycklingar. Detta är årets första Gamereactor.



08 Crysis 2

Som enda nordisk tidning har vi kikat närmare på Cryteks extremt efterlängtrade uppföljare och intervjuat Cryteks starkeman.



20 Halo: Reach

Jonas Mäki tog morgonflyget till Seattle för att provspela kommande Halo: Reach. Nu berättar han allt han vet...



24 Decenniets bästa spel

De tio första åren i det nya seklet är avklarade. Vi har korat de 25 bästa spelen och berättar anekdoter ur ett svunnet decennium.



20 Mass Effect 2

Hur bra är fortsättningen på Biowares rymdsäpopera? Steinholtz har spelat 50 timmar och satt ett betyg.



18 Final Fantasy XIII

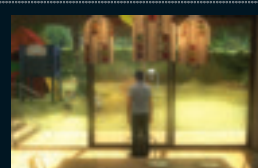
Efter fyra långa år är det äntligen dags för Final Fantasy XIII. Vi har provspelat och avslöjar hur lovande det egentligen är.

Förhandstittar

- 19 Aliens vs Predator
- 22 God of War III
- 22 Lego Harry Potter
- 22 Dead to Rights: Retribution
- 22 Sin & Punishment 2
- 22 Metro 2033: The Last Refuge
- 22 Yakuza 3

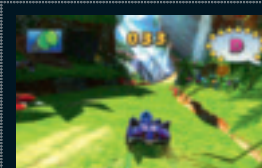
Recensioner

- 35 Dante's Inferno
- 35 Tatsunoko vs Capcom: Ultimate All-Stars
- 36 White Knight Chronicles
- 36 Stalker: Call of Pripyat
- 37 Super Monkey Ball Wii
- 37 Tony Hawk: Ride
- 37 Serious Sam HD
- 37 Serious Sam HD



34 Heavy Rain

David Cage ambitiösa thriller betygsatt.



18 Sega Allstars Racing

Tramsigt eller charmant? Vi berättar.

Chefredaktör Petter Hegevall (petter@gamereactor.se)

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

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

Ansvarig utgivare Petter Hegevall

Grafisk form Petter Hegevall

Fotografi Måns Hegevall

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

Skribenter

Jesper Karlsson (jesper.karlsson@gamereactor.se)

Mikael Sundberg (mikael.sundberg@gamereactor.se)

Anna Eklund (anna.eklund@gamereactor.se)

Sophie Warnie de Humelghem

(sophie.warnie@gamereactor.se)

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

Love Bolin (love.bolin@gamereactor.se)

Petter Mårtensson (petter.martensson@gamereactor.se)

Johan Bergström (johan.bergstrom@gamereactor.se)

Marcus Löfström (marcus.lofstrom@gamereactor.se)

Daniel Steinholtz (daniel.steinholtz@gamereactor.se)

Viktor Eriksson (viktor.eriksson@gamereactor.se)

Adress Gamereactor, Hamngatan 10

831 33 Östersund

Internet Gamereactor.se

Prenumeration Gamereactor.se/prenumerera

Upplaga 75 000 exemplar

Antal läsare 97 000 (Orvesto 2008)

Periodicitet 10 nr/år (januari och juli uteslutna)

Tryck Colorprint Danmark

Distribution Pan Nordic Logistics

Annonser Devisor Reklam & Media 08-317600

Leif Person, annonssäljare Sverige

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

Gamereactor ges ut av Gamez Publishing

Testad version:

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

Rekommenderad åldersgräns:

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

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

GRTV GR.SE FEB 10



Här är vad som händer på www.gamereactor.se

UFC 2010: UNDISPUTED

Vi berättar allt du behöver veta

Chefredaktör Petter Hegevall hoppade på flyget mot Las Vegas för att dels se UFC 109 live, men även hälsa på hos THQ och provspela kommande UFC 2010: Undisputed. Besök Gamereactor.se för hans exklusiva intryck där vi avslöjar hur mycket bättre uppföljaren egentligen kommer att bli.

ALAN WAKE

Var inte rädd för mörkret

Finska Remedy är äntligen redo att låta oss se vad man så hemlighetsfullt jobbat på under två år, då man gjort om Alan Wake från grunden. Räkna med ett lika skrämmande som originellt och osannolikt läskigt spel. Gamereactor har självfallet fått spela och kommer berätta exakt varför det är ett lir du bör hålla utkik efter.

CLIFFYS HEMLIGHET

Han ska smälta ditt ansikte

Gears of War-producenten Cliff Bleszinski brukar inte knussa med kraftfulla citat och har lovat Gamereactor att avslöja något som är så hett att han beskriver det såhär: "Megaton face melting news". Spännande, kan det vara en helt ny spelserie från Epic, Gears of War 3 eller något helt annat. Surfa omedelbart bort till Sveriges största spelsite, Gamereactor.se, så får du svaret.

JUST CAUSE 2

Intervju med Avalanche

Nyfiken på hur arbetet bakom härligt kaotiska sandlådespelet Just Cause 2 går? Din nyfikenhet kan stillas med ett enkelt besök på Gamereactor.se, ty där ligger en förtitt på spelet och en intervju med Magnus Nedfors på Avalanche och väntar på dig. Se efter om de svenska spelmakarna sköter sig!

CODEMASTERS-NYTT

Race Driver: Grid 2

Gamereactor har fått en inbjudan från Codemasters för att se vad de jobbat på det senaste året och åker dit ungefär samtidigt som detta nummer kommer ut. Vår magkänsla säger att det handlar om den löjligen efterlängttade uppföljaren till Race Driver: Grid. Se till att besöka Gamereactors hemsida för att få se vad de har på gång.

BIOSHOCK 2

Läs vår sajtreccension

Har 2K Marin lyckats igen? Monumentalt efterlängttade Bioshock 2 är en av denna månads hetaste titlar. Surfar du in på Gamereactor.se hittar du vår maffiga recension, där vi berättar precis allt om vårt återbesök till undervattensvärlden Rapture. Texten kommer att publiceras på morgonen den 8:e februari, givetvis med exklusiva screenshots.

Kommande GRTV-program som du inte får missa.

MOD NATION RACERS

Bygg dina drömmars racerbil

Super Mario Kart möter Little Big Planet - så har Playstation 3-exklusiva Mod Nation Racers beskrivits. Vi har testat betan av racingspelet och njutit av att designa egna bilar, förare och banor. Vi delar med oss av våra förhoppningar av spelet på Gamereactor.se/GRTV, ta och spana in klippet så fort du bara kan.

MASS EFFECT 2

Videorecensionen uppe nu

Efter att du har läst recensionen av magnifika Mass Effect 2 i detta nummer kanske du blir sugen på fler intryck. Då ska du surfa till GRTV-kanalen på Gamereactor.se och undersöka vilka andra åsikter vi har kring rollspelet, och se vår entusiasm kring Commander Shepards äventyr i rörliga bilder. Det är betydligt lättare att se våra skutt av speljädje på det sättet.

BAD COMPANY 2

Dice producent talar ut

Med svensk stolthet ser vi fram emot Digital Illusions actionrökare Bad Company 2, vars utveckling vi har följt ett bra tag nu. Vårt pratglada GRTV-team har intervjuat Gordon Van Dyke, producent på Digital Illusions, om hur spelet fungerar både online och för ensamspelandet.

MARS HETASTE SPEL

GRTV-teamet kikar vidare

Vi blickar framåt och tittar på vilka de absoluta russinen i spelkakan är, i GRTV-gängets presentation av mars månads spelutbud.

STALKER: CALL OF PRIPYAT

Filmade intryck av spelet

Stalker utspelar sig i områdena kring Tjernobyl och nu har en tredje del av serien släppts. Riktigt kuslig atmosfär tycker vi, men hur fungerar det som actionspel? Betyget kan du hitta i vår videorecension.

LEAD AND GOLD

Intervju med Fatshark

Svenska Fatshark pysslar just nu med nedladdningsbara multiplayer-spelet Lead and Gold: Gangs of the Wild West till Playstation 3 och Xbox 360. Gamereactors videoteam besökte Fatshark för att både speltesta cowboy-partyt men även prata lite om studios förflutna och samarbetet med Grin.

KANE & LYNCH 2: DOG DAYS

Intervju med IO Interactive

GRTV-teamet hälsade på hemma hos danska Hitman-utvecklarna IO Interactive för att ta reda på så mycket som möjligt om kommande uppföljaren till Kane & Lynch.

CRYSIS 2

New York står i lågor. Crytek har laddat om.
Petter har pratat med **Cevat Yerli, producer**

Krutröken i Cryteks urtjusiga Söderhavsparadis har lagt sig för länge sedan. Köldskadade aliens, solstinna nordkoreaner och en himla massa bråkiga palmblad är ett minne blott. När tyska Crytek nu laddar om är tanken att revolutionera actiongenren med ännu mer frihet, ännu större miljöer och ännu mer taktisk krigföring, nu i New Yorks stadskärna.

Nomad återinsätts i tjänst när rymdvarelserna från det första äventyret dyker upp igen. Gigantiska pod-kapslar bränner hål i himlen och likt sotsvarta knivblad skär de ned i asfalten innan de aktiveras. Hotet är på riktigt. New York har invaderats och den amerikanska regeringens vassaste motmedel stavas

Delta Force. Du, Jake Dunn (aka Nomad), är luttrad och orädd, väl skyddad innanför det amerikanska krigsväsendets vassaste vapen, Nano-dräkten. I vad Crytek väljer att kalla för "catastrophically beautiful" är det upp till dig att fäkta undan den inledande invasionen och göra dig beredd på våg två. En sak är säker, det kommer att smälla - och då snackar vi inte finkalibrigt kulregn på en soldränk t-söderhavsstrand.

Crysis 2 kommer att bli hårdare, röjigare, snabbare och större. För att få veta mer om uppföljaren tog vi ett snack med spelets producent och hjärnan bakom Crysis, Cevat Yerli.

/Petter Hegevall





"I CRYISIS 2 INTRODUCERAR VI NANO SUIT 2.0"

handlar det mer om individuella spelstilar än om föreskrivna lägen den här gången. Vi är mycket medvetna om det faktum att i Crysis använde spelare nanodräkten på originella sätt och vi har därför förfinat konstruktionen av dräkten för att uppmuntra denna typ av spelande. Vissa människor har till exempel spelat väldigt aggressivt, andra spelade försiktigt, och andra använde alla dräktens krafter för att vara så ombytlig som möjligt. Den nya nanodräkten kommer att stödja dessa spelstilar med ytterligare funktioner och kommer även att vara uppgraderingsbar och formas efter spelarens stil.

För maximal effekt kombinerar dräkten flera krafter och förmågor, såsom snabbhet och styrka till exempel. Även när dräktens krafter inte är aktiverade, kommer passiva egenskaper vara igång för att se till att spelaren alltid är inom sin valda "roll".

Vad gillade du bäst i det första spelet?

- Första gången jag spelade den nästan helt färdiga testkartan för nanodräkten så kunde jag hoppa på hyddor, slå ett hål i taket och orsaka förstörelse på ett sätt som inget annat actionspel jag testat hade tillåtit mig att göra. Det var en betydande upplevelse för mig som producent. Förutom de visuella egenskaperna ihopkopplade med all interaktivitet i vår stora, öppna värld, tycker jag att nanodräkten var den enskilt bästa delen av det första spelet.

Det första spelet slutade med att Nomad återvände till ön. I uppföljaren kommer han att slåss i New York. Vad hände däremellan?

- När vi började planera Crysis 2 försökte vi först och främst att lista ut i vilken riktning vi ville gå. Crysis var definitivt ett stort äventyr för sina spelare. Men då frågade vi oss: Hur kommer historien att fortsätta? Vad kommer närmast i denna spännande Crysis-historia?

Eftersom hela historien om Crysis kretsade kring ön och regeringskonspirationen så var allt ganska begränsat. I princip hela historien ägde rum på ön och knappt någon från resten av världen kände till den. Men efter den stora smällen återvände personer från ön och fler och fler människor fick veta om händelserna



Cevat Yerli

Turkiske spelsnillet Cevat Yerli är 32 år gammal och grundade Crytek för 11 år sedan. Efter ett år anslöt hans två bröder Faruk och Avni Yerli och idag driver de tillsammans en av världens största, oberoende spelutvecklare.

varpå rykten spreds om katastrofen.

Så om du frågar dig vad som borde komma efteråt, stod det klart att allt skulle sluta i ett stort centrum i världen - och vi valde New York. För första gången i Cryteks historia är miljön inte längre en tropisk djungel. Istället valde vi en av världens mest bländande och berömda städer. Tyvärr kan jag inte avslöja något mer just nu.

Vilka är de nya funktionerna i den nya nanodräkten?

- I Crysis 2 introducerar vi en ny och förbättrad version av nanodräkten, Nanosuit 2.0. Det möjliggör spelare att uttrycka sig själv på ett mycket bättre sätt än den första versionen gjorde. Till skillnad från ursprungliga Crysis,



KOMBINERA MERA

Enligt Crytek själva var den mest använda kombinationen av Nano-funktioner "Speed / Power". De allra flesta som njöt av Crysis använde speed-funktionen för att rusa in mot sina fiender för att sedan söka skydd, byta till Power-funktionen innan de öppnade eld mot fiendesoldaterna. En del av kritiken från fansen gällande det första spelet var just svårigheten att under hektiska eldstrider kunna skifta mellan dräktens olika funktioner, något som även vår kära chefredaktör svor en del över under sina första timmar med spelet. Detta har Crytek åtgärdat i Crysis 2 genom att tillåta spelaren att kombinera funktioner under korta stunder. Om du i Crysis 2 kommer att vilja vara både stark och snabb under en begränsad tid, kommer det att gå utmärkt.



CRYENGINE 3 DOMINERAR

Enligt utsago arbetar Epic (Unreal, Gears of War) just nu på nästa version av deras kriminellt populära grafikteknologi "Unreal Engine". Detta samtidigt som Id Software gör sig beredda att licensiera ut nya Id Tech 5-motorn till grafikåta utvecklare. Trots dessa två polygonplöjare är det dock ingen just nu fungerande grafikteknologi som ens kan mäta sig med Cryengine 3 som framförallt gör Crysis-grafiken möjlig till våra konsoleer.



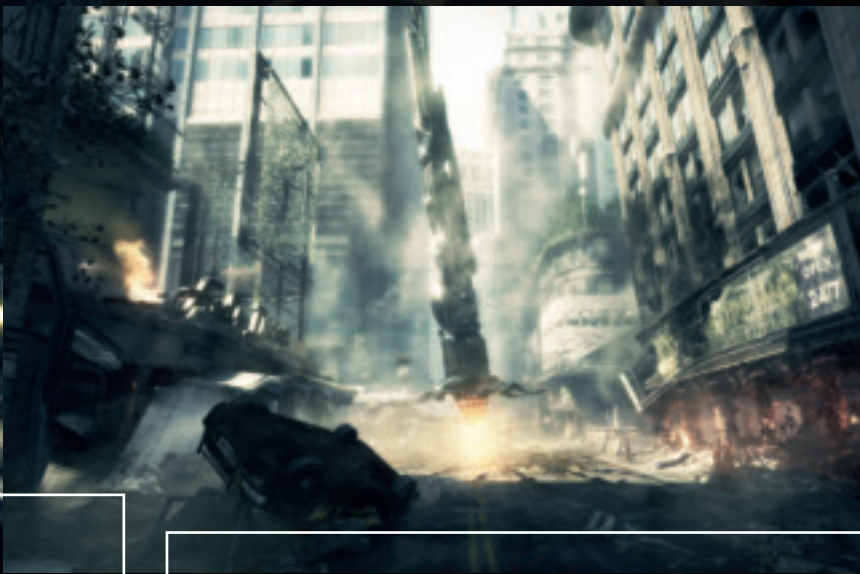
INGET OM STORYN

Under vår intervju med Cryteks hövding lyckades vi inte klämma ut en enda liten detalj om storyn i Crysis 2. Vilka dessa brunklädda människor är vet vi alltså inte och varför de valt att invadera New York har vi ingen aning om. Det får vi veta först till sommaren... tydligen.



CRYSIS MÖTER CRACKDOWN

Enligt producent Cevat Yerli kommer en stor del av den spelmässiga frihet som Crysis 2 kommer att erbjuda spelaren baseras på möjligheten att slåss från en mängd olika vertikala positioner, inte bara horisontella. Till skillnad från den pannkaksplatta djungeln i det första äventyret kommer New York att bjuda på all sin tjusiga arkitektur som vi kommer att kunna förstöra, bevara, bestiga och använda till vår fördel i kriget mot utomjordingarna. Bara blotta tanken på att studsa upp på höghus gör oss kollriga.



EN VACKER KATASTROF

Cryteks version av New York är vacker samtidigt som den är raserad och fylld av ett kaos som få spel kan stoltsera med. Crytek själva kallar sin detaljerade spelstad för "catastrophically beautiful" och menar att de försökt skapa en lite mer färgstark dystopi än i de flesta nya actionspel.

Vilken var den svagaste delen i Crysis?

- Svår fråga. Jag tror att den svagaste delen var berättelsen. I mina ögon saknades det originalitet och specifika detaljer. Crytek har kritiserats för detta ofta och vi är helt medvetna om att vi på denna punkt inte gjort vår hemläxa ordentligt. Men vi kommer att lära av våra misstag. Garanterat. Ett annat problem var att spelet kändes lite för

möjligheter för vertikalt gameplay än en djungel och det är den första stora skillnaden jämfört med Crysis. Spelaren kan hoppa mellan olika våningar, hoppa på bussar, på lastbilar, i kratrar, och hoppa från en byggnad till en annan. Spelaren är mycket mer rörlig i en riktig stad och kan byta position betydligt mer frekvent. I Crysis kommer du som spelare att få ännu mer

“DET BLIR STÖRRE, ROLIGARE, MER VARIERAT OCH SNYGGARE ÄN DET FÖRSTA SPELET”

linjärt mot slutet av spelet. Sist men inte minst borde vi såklart även ha utvecklat Crysis till Xbox 360 och Playstation 3.

Vad i Crysis 2 kommer vi att bli överraskade av?

- Eftersom Crysis 2 kommer att släppas till PC, Xbox 360 och Playstation 3 skulle jag vilja dela upp denna fråga. Jag tror att för konsolspelare i synnerhet kommer friheten i Crysis 2 att vara mycket intressant. Crysis spelbarhet handlar inte om att “gå dit, gör så”, det handlar om att titta på en situation från en bra utkikspåls och sedan formulera en plan där du aktivt kan möta och besegra dina fiender på det sätt du anser bäst. Du har en stor frihet i vad din plan innebär genom de vapen du använder, och hur du interagerar med omvärlden. Detta är vad vi kallar “Veni Vidi Vici Gameplay”. För PC-spelarna tror jag att Crysis 2 kanske inte kommer att överraska, men definitivt underhålla. Det blir större, roligare, mer varierat och snyggare än det första spelet.

Det första Crysis är fortfarande det snyggaste spelet på marknaden. Vilka är de främsta visuella förbättringarna i tvåan?

- Tack! Med Crysis ville vi driva vår teknik (Cryengine 2) så långt vi kunde och det faktum att Crysis och Crysis Warhead fortfarande används som grafiska riktmärken idag understryker vår framgång i detta avseendet. I Cryengine 3, tekniken bakom Crysis 2, kommer kombinationen av skalbarhet och Cryteks grafik- och renderingsteknik att förbättrats och kommer även i framtiden att sätta riktmärket för avancerade effekter.

Är valet att flytta Crysis från den stora, grönskande djungeln i Stilla havet till New York ett sätt att skala ner grafiken för konsoler?

- Ärligt talat bygger beslutet att välja New York som miljö på en mycket lång beslutsprocess och har absolut ingenting att göra med skalbarhet. Vi hade gjort tre spel som utspelade sig i djungler tidigare och ville bort från detta. När vi började planera Crysis 2 tänkte vi först på vad vi skulle kunna förbättra och i vilken riktning vi ville gå, och hur vi ville att nästa stora sandlåda skulle se ut och fungera. Vi ville alla placera Nomad mitt i en storstad och valet föll på New York ganska tidigt i planeringsprocessen.

I allmänhet erbjuder en stad mycket mer

frihet och kommer att kunna planera dina attacker mer ingående.

Vad kommer att förbättras/förändras i spelets multiplayer-del?

- I detta skede vill jag inte avslöja något om multiplayerdelen i Crysis 2, tyvärr. Jag tackar Gamereactors läsare för erat tålamod.

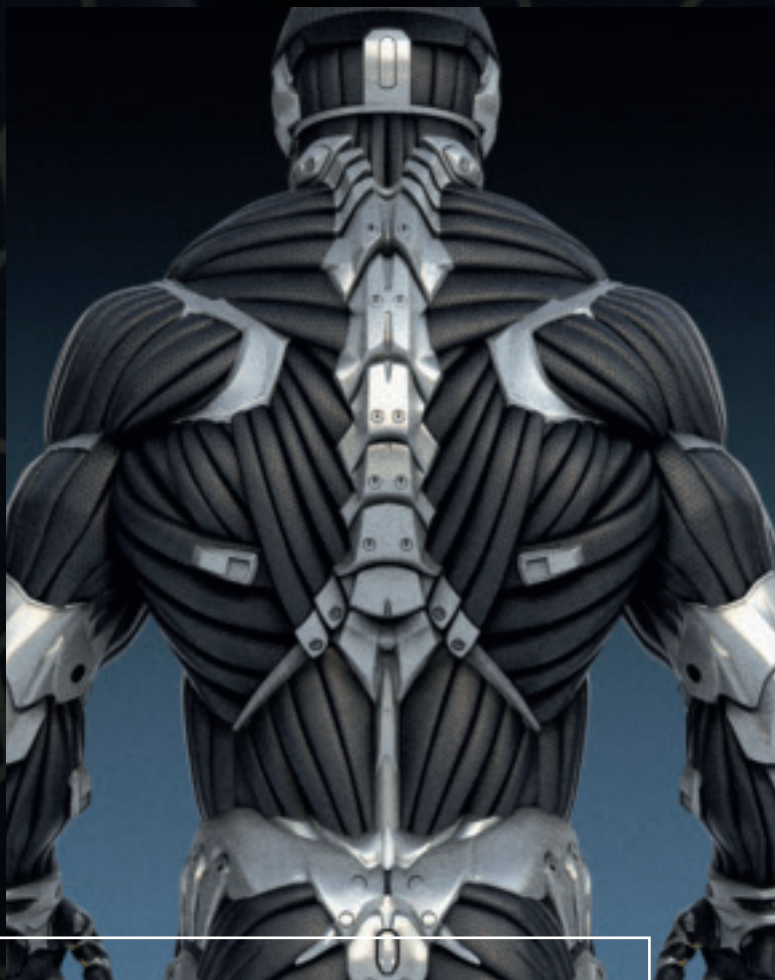
Cryteks genombrott kom i samband med releasen av Far Cry, sen tog Ubisoft över licensen. Vad tyckte du om Far Cry 2?

- Tyvärr har jag inte haft tid att spela Far Cry 2 särskilt mycket. Men jag gillar verkligen det jag har sett hittills. Ett roligt spel.

Förutom dina egna spel, vilka är dina personliga favoriter i actiongenren?

- Det är verkligen svårt att svara på eftersom det finns så många bra actionspel. I allmänhet gillar jag hela Call of Duty-serien. Call of Duty: Modern Warfare 2 har verkligen trollbudit mig. Riktigt, riktigt välgjort.

Crysis 2 kommer att släppas samtidigt till PC, Playstation 3 och Xbox 360. Något premiärdatum existerar inte men vi gissar på någon gång under oktober.



SKYDDA MIN RYGGRAD

Att Nano-dräkten inte finns i verkligheten trodde vi väl alla var lika självklart som att Crysis fortfarande är världens snyggaste spel. Men där hade vi fel, för medan den kinesiska militären tydligen ska ha en dräkt baserad på nano-teknik under testning, ska USA:s armé enligt envisa rykten redan ha en färdig version, redo att börja användas. Dräkten ska tydligen hålla kroppen perfekt tempererad, stoppa blödningar och tillföra muskelstyrka och flexibilitet. Kan det stämma? Vem vet... mest troligt är det sant.



DIN SPELVÅR 2010

> Bioshock 2 > Napoleon: Total War > Battlefield: Bad Company 2 > Final Fantasy XIII > God of War 3

Spelvåren 2010 kommer gå till historien som den mest späckade någonsin. Vi hjälper dig att planera inköpen.



Det finns gott om fula tanter i Bioshock 2

DISKU TERA NU!

Diskutera, blogga och läs mer om detta ämne på www.gamereactor.se

Vänta på dessa:

Vänta inte på dessa:

FEB

Vinterns sista iskalla månad är fylld med stekheta spel.



Redan den 4:e rivstartar februari med **Star Trek Online** till PC. Samma dag kommer även strategispelet **Ruse** (PC, PS3, Xbox 360). Dagen därpå släpps lovande **MX vs ATV Reflex** (PS3, Xbox 360). **Tisdagen den 9:e** är det världspremiär för **Bioshock 2** (PC, PS3, Xbox 360) där vi får spela som en Big Daddy på fri fot nere i Rapture. Den 12:e kommer sedan **God of War-utmanaren Dante's Inferno** (PS3, Xbox 360) samt **Phantasy Star 0**, ett onlinerspel till Nintendo DS och PC-strategispelet **Napoleon: Total War**. Den 24:e är det premiär för Playstation 3-exklusiva **Heavy Rain** som vi betygsatt längre bak i tidningen.



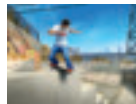
Den 5:e kommer **Final Fantasy Crystal Chronicles: Crystal Bearers** (Wii) som ser både innehållslöst och trist ut. Undvik även Disneys nytolkning av **Princess and the Frog** (DS, Wii) som kommer samma dag. **Karaoke Revolution** (alla konsoler) släpps 11:e februari och ser flera gånger sämre ut än Lips och Singstar. Den 5:e februari släpps licensdravlet **Astro Boy** (alla) som ser ordentligt tråkigt ut. Trots båda Jonas-redaktörernas protester vill vi även varna för Nintendo DS-spelet **Jonas** som också släpps den 12:e. Till sist höjer vi ett varningsfinger för **Dynasty Warriors: Strikeforce**.

MARS

Glöm att hinna med någon vårsol med alla dessa spel på G...



Battlefield: Bad Company 2 (PC, PS3, Xbox 360). Den 5:e mars är det äntligen dags för Dice efterlängtnade uppföljare. 9:e kommer sedan **Final Fantasy XIII** (PS3, Xbox 360), det första riktiga spelet i serien på fyra år. 16:e mars är det premiär för **Command & Conquer 4** till PC. 18:e byggs **Dragon Age: Origins** på med expansionen **Awakening** (PC, PS3, Xbox 360) som ger 15 timmar speltid. Samma dag kommer även lovande **Metro 2033** (PC, Xbox 360) och **Assassin's Creed 2** till PC. **God of War III** (PS3) släpps den 24:e. Dagen efter kommer även **Just Cause 2** (PC, PS3, Xbox 360) som avrundar mars månad.



Den 5:e mars lanserar Konami **Silent Hill: Shattered Memories** (PS2, PSP, Wii) som ser mediokert ut. Samma dag kommer även **Taffliga förstapersonsskjutaren Dementium II** till DS. Dessutom släpps menlösa ballerinasimulator **Diva Girls: Diva Ballerina** (DS, Wii). Den 18:e är det sedan premiär för **Warriors: Legends of Troy** (PS3, Xbox 360) som är ett strykfullt **Dynasty Warriors** förlag till det antika Grekland. 26:e mars kommer **Roogoo Twisted Towers** och **Sled Shred** (båda till Wii) som ser ut som taffliga budgetspel. Samma dag kommer också **Tony Hawk: Ride** (PS3, Wii, Xbox 360) som är sådär fruktansvärt dåligt som oftast bara licensspel blir annars.

APRIL

Spelmånaden som har något för precis alla smaker.



Redan 1:a april kommer **Monster Hunter Tri** till Wii, spelet som gjort braksuccé i Japan. 7:e april kommer sedan Namcos rollspel **Tales of Symphonia** till Playstation 2. Samma dag kommer även **Splinter Cell: Conviction** (PC, Xbox 360) som ska ta stealth till en ny nivå. Den 14:e kommer militärsimulatoren **ArmA 2** till Xbox 360 och den 22:a släpps **Super Street Fighter IV** (PS3, Xbox 360) med massor av nytt innehåll samt ett efterlängtnade **EA Sports MMA** (PS3, Xbox 360) som ska ta upp kampen med **UFC**. **Racingspelet Split/Second** (PC, PS3, Xbox 360) har premiär den 28:e och den 30:e släpps äntligen Rockstars western-epos **Red Dead Redemption**.



Iron Man 2 (alla format) släpps 8:e april och ser inte lika brutalkast ut som sin föregångare, men lär ändå bli ett sjaskigt filmlicensspektakel. Samma dag kommer även **Interstellar Marines** (PC, PS3, Xbox 360), ett fattigmans-Halo. Den 16:e är det premiär för **Ship Simulator Extremes** till PC, en skeppssimulator som inte ens ser lovande ut för aspirerande sjökapten. Månaden avrundas den 30:e med Wii-spelet **Playmobil Circus** som ser ut att representera Wii när den är som allra sämst samt **Game Republics** (Genji och Dragon Ball: Origins) kommande **Majin: The Fallen Realm** till Playstation 3 och Xbox 360. Dessutom kommer **Grey's Anatomy** (PC) som ser förfärligt ut.

Saknas det inte en massa spel?

Flera heta vårspelet utan premiärdatum...

Alan Wake, Crackdown 2, Gran Turismo 5 och Lost Planet 2



För hett för vissa

Konkurrensen är så stenhård under denna vår att flera utgivare valt att flytta sina premiärer, medan andra helt enkelt inte fått några datum trots att vi fått beskedet att de ska komma de närmaste månaderna. Det inkluderar bland annat **Lost Planet 2** (PC, PS3, Xbox 360) som lär komma i april eller maj samt **Alan Wake** och **Crackdown 2** (Xbox 360). **Gran Turismo 5** (PS3) är ett annat spel som var planerat för i vår, men ännu inte fått ett datum, liksom **Epic Mickey** (Wii). Andra titlar som lär dyka upp under dessa månader är **Dead to Rights: Retribution** (PS3, Xbox 360), **F1 2010** (PC, PS3, Xbox 360) samt **EA Sports Grand Slam Tennis** (alla format).

ÅRETS PRYLAR 2009

Efter 12 månader av hårt prylpillande har vi enats om vad vi gillade bäst från fjolåret...



Årets TV 2009 LG PS8000 50"

Upplösning 1920x1080 Kontrast 2000000:1 Pris 11995:-

Var det en LG-skärm som var bäst ifjol? På riktigt? Ja, tro det eller ej. Under ett år där allting tycktes handla om LED var det en plasma-TV från LG som överträffade allt annat. Plasma-tekniken var dömd till döden efter det att Pioneer lagt ned all utveckling av deras Kuro-skärmar. Alla snackade under 2009 om Samsungs nya LCD-skärmar med LED-ljus i ramen. Och visst, UE46B8000 var och är en briljant skärm som imponerar rakt igenom. Samsung PS50B650 var även den en testvinnare när den släpptes förra sommaren. Men trots tuff konkurrens och trots allt detta tjat om LED hit och LED dit var det enligt oss på Gamereactor LG som byggde skärmen framför alla andra. Perfekt till HD-spel och Blu-ray-tittande.

Motivering Med en fantastisk svärta och ISF-inställningar ur kartong tog tokbilliga PS8000 oss med storm.

Årets projektor 2009 JVC DLA HD-750

Projektor typ LCOS Kontrast 50 000 : 1



Är Gamereactor galna i JVC:s projektorer eller?

Det stämmer bra det. För även om Sony gav JVC tuff konkurrens under det förra året, och hur prisvärd Sanyo PLV-Z700 och Epson EH-TW3800 än var så stod JVC:s HD750 där på toppen, förvånansvärt ensam och dominerade 2009 med fantastiska färger, underbart djup svärta och en detaljrikedom som gjorde Blu-ray-filmerna bättre än vi någonsin hade kunnat föreställa oss. Med HD100, HD350 och fjolårets vinnare bakom sig ser framtiden ordentligt ljus ut för JVC.

Slutkläm En enastående projektor.

Årets Blu-ray-spelare 2009 PLAYSTATION 3 SLIM

Processor 3 200 MHz Upplösning 720p, 1080i, 1080p

Men är ni inte lite väl partiska nu, sablans spelgeeks!

Nog för att vi gillar Playstation 3 som spelkonsol men nej, vi är inte partiska. För trots att både Sony BDP-S760 och BDP-S360 imponerade var det ingen av de Blu-ray-spelarna vi testade ifjol som kunde springa ifrån den nya, nedbantade och betydligt billigare versionen av Sonys svarta HD-best. Mätt i ren bildkvalitet är Playstation 3 sedan längre fränsprungen av framförallt Pioneer och Marantz dyrare flaggskepp (Marantz UD9004 är verkligen genial, men kostar dock över 50 000 kronor). Men den naturliga och balanserade bilden som Playstation 3 Slim producerar i kombinationen med den ursnabba funktionaliteten och möjligheten att nu bitstreama lossless-ljud gör Slim till en solklar vinnare.

Slutkläm Med ultrasnabb inladdning, grymt bra funktionalitet och nytt lägre pris är Slim ett dunderkap.



Årets receiver 2009 SONY STR-DH800

Uteffekt 7x110W HDMI-version HDMI 1.0



Sony vann alltså, varför? Det hela är i grunden ganska enkelt. I dagens teknikmiljö måste en hemmabioförstärkare kunna ta emot signal via HDMI och genom en videoväxlare kunna skicka bilden vidare till en TV eller projektor. Det är en standard som fler och fler tillverkare inkluderar i sina prylar. En annan viktig funktion som du som Blu-ray-glutture och gamer vill ha är möjligheten att dekodera de nya HD-ljudformaten. Sony STR-DH800 kan allt detta, och lite till. För blyga 4000 kronor får du en extremt kapabel liten låda som gör storverk med dina mest högljudna spel. Visst, söker du delikat detaljrikedom och kraftfullhet är Sony STR-DH800 fel val, men för dig som trivs med ett aningen mekaniskt och exakt bioljud är detta ett erbjudande som helt enkelt är för bra för att vara sant.

Slutkläm Genomgående bra ljud, grymt bra funktionalitet och imponerande fjärrkontroll gör STR-DH800 till en vinnare.

3 alternativ till Iphone

Våren är fylld av nya heta lurar, vi har klämt och känt på dem alla och vi har utsett de tre absolut hetaste mobilryheterna just nu...

Samsung Omnia Pro (3995:-)

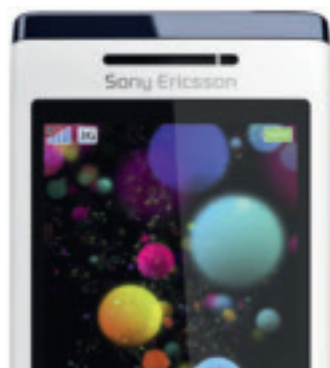
I Samsung Omnia Pro är uppsatsen Windows Mobile 6.5 mer anpassad för fingerbruk än tidigare och om du känner för att maila, snacka på MSN eller kanske jobba på lite schyssta Excel-ark kommer det utdragbara tangentbordet väl till hands, komplett med våra svenska tangenter.

Sony Ericsson Aino (3999:-)

Aino kombinerar en skön touchskärm med en normal knappskats för den som vill ha lite av varje. 8.1 megapixelkameran är snabb och smidig och som grädd på moset kan du koppla upp dig till din Playstation 3 via internet och strömma de filmer du har på hårddisken. Kanske kolla speltrailers eller väl valda filmsnuttar.

HTC Touch HD2 (6995:-)

HTC HD2 är den mest kraftfulla mobilen för tillfället med ett RAM-minne likvärdigt med Playstation 3 och Xbox 360 samt en processor på dryga gigahertzen. Något som räcker till både PC-spel och krävande applikationer samt svinsnabba menyer. Som vanligt med Windows-telefoner går de även att skraddarsa som man vill ha dem. Är du missnöjd med SMS-funktionen, GPS:en eller webbläsaren, kan du enkelt uppdatera dem, till exempel.



06

anledningar till
varför studio **Id**
Software regerar

Vad Texas-borne gjort för actiongenren



01

Actionklassikerna

Id både startade och dominerade förstapersonsngenren under 90-talet. Wolfenstein 3D lät oss avnjuta pang-pang på ett helt nytt sätt. Doom blev också en fantastisk klassiker och Quake var också enormt snyggt för sin tid samt var en revolution när det kommer till onlinespel.

02

Charmigt och ikoniskt

Ända sedan Wolfenstein 3D-dagarna har Id-gossarna legat i framkant beträffande grafik. Id-grundaren John Carmack är ansedd som en av branschens bästa och har själv skapat många tekniker som idag är standard bland actionspel. I Rage ska nya Id Tech 5 visa vad den går för...

03

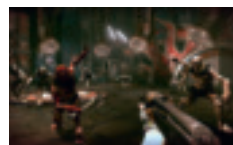
Influenserna

Id har alltid tagit influenser från oväntade håll och bara namnet Id, eller "detet" från Sigmund Freuds läror, visar på en studio som har högt i sitt konstnärliga tak. H.P. Lovecrafts anda är exempelvis tydlig i Quake och intresset för det ockulta skiner genom i Wolfenstein-spelen.

04

Fantastiska speltitlar

Doom, Quake och Rage.



05

Läckert ursinne

Spelet vi ser fram mot mest under 2010 heter Rage och kommer att bli bestialiskt bra. Id ska än en gång visa var actionskåpet ska stå, men denna gång lägger man racing till blandningen. Mutant-fienderna och den postapokalyptiska världen gör Rage oerhört lockande...

06

Minnesvärda vapen

Många gamers får något särskilt i blicken när de talar om Id-spelens vapen, som alltid lyckats bli kultförklarade. Den outhärliga kniven i Wolfenstein, Dooms BFG och Quakes ettriga Nailgun har alla gått till historien. Nu senast fick vi leka med "tesla cannon" i Wolfenstein från 2009...

Det
ryktas
att...

Killzone 3 sägs ska visas redan i slutet av februari och Nintendo ryktas vara på väg med en **rörelsekänslig DS-ersättare** redan i år. **GTA V** påstås ska utspelas i Shanghai och Rare lär ha lagt ned en Perfect Dark-uppföljare, trots att det nästan var färdigt.



SNO STILEN!

Lara Croft, Tomb Raider

I diskussioner om Lara Crofts utseende brukar oftast bara två saker tas upp, och ni vet precis vilka de är. Många glömmar att actionbruden faktiskt har en uppsättning riktigt schyssta äventyrarkläder också, och nu kan du få tag på dessa själv.

1 Mellanrött hår

Lara tummar inte på stilen vad gäller frillan. Om du inte har långt hår är det bara att börja spara ut. Tona sedan håret med L'Oréal's Casting Creme Gloss, färg nummer 734.

2 Militärbrun tank top

Skaffa en miljösnäll, kastanbrun tank top på Ekogarderoben.se. Klipp sedan bort halva för att visa lika mycket hud som Lara.

3 Fenomenalt tighta shorts

Köp ett par tighta träningsbriefer som Craft Pro "Cool Brief" och göm loggan med ett coolt bälte. De är både svettavledande och neckylande, vilket är perfekt i strider med ilska pantrar.

4 Liten smidig skinnryggsäck

För ädelstenar och vattenflaskor behövs en liten och nätt läderrygga. Köp svarta miniryggsäcken Seoul Leather Backpack på www.tuscanyleather.it.

5 Militärgrå stövlar

Leta upp ett par grå och halvhöga boots av märket Timberland och låt dina kraftiga vita sockar sticka ut en bit. Stövlar hittar du på brandos.se.



DANTE'S INFERNO⁺ Go to Hell.

18
www.pegi.info



VISCERAL
GAMES



PlayStation®



PlayStation Network



XBOX 360

XBOX
LIVE

FÖRHANDBOKA NU! I BUTIK 4 FEB



DANTESINFERNO.SE



Premiär 24 FEB

Sonic & Sega All-Stars Racing

Plattform DS / PS3 / Wii / Xbox 360 Utvecklare Sega
Utgivare Sega Speltyp Racing

KONCEPTET ÄR ENKELT. Ta Mario Kart, släng alla Nintendo-maskotar och låt Sega-figurer ta deras plats. En nästan skamlös stöld som lyckligtvis ändå är underhållande att spela. Här trängs legendarer som Alex Kidd med doldisar som Billy Hatcher och valda delar av Sonics universum. Alla bra på olika saker med egna bonusföremål för att fuska sig till segern. Få saker är mer tillfredsställande än att ligga långt efter på sista varvet och skicka iväg en laddning Chu Chu-raketer för att sekunden senare glida i mål som knapp etta, medan förlorarna vrålar förolämpningar. Upp till fyra personer kan spela samtidigt, men i vår betaversion är bilduppdateringen då snudd på horribel. Något vi hoppas Sumo Digital fixar tills premiären.

Jonas Mäki



DEN SLUTGILTIGA SAGAN, TYP

Fabula Nova Crystallis är samlingsnamnet på hittills tre spel, som allihop kommer att utspela sig i samma värld och ha liknande tema men olika handling och karaktärer. Final Fantasy XIII kommer först till Playstation 3 och Xbox 360, det mer actionbetonade Final Fantasy Versus XIII kommer till Playstation 3 och Final Fantasy Agito XIII är ett Crisis Core-liknande actionrollspel till PSP.

ATT LEVA SOM EN GRIS

Final Fantasy XIII utspelar sig i världen Pulse, där de flesta människorna lever i den futuristiska staden Cocoon, bokstavligen skyddade från omgivningen. Vad som egentligen döljer sig på marken nedanför vill inte de styrande att folk ska veta och de som vågar sig därifrån jagas och utvisas permanent. På det sättet blandas natur och teknik som i många andra Final Fantasy-spel.



Premiär 9 MARS

Final Fantasy XIII

Plattform Playstation 3 / Xbox 360 Utvecklare Square-Enix
Utgivare Square-Enix Speltyp Rollspel

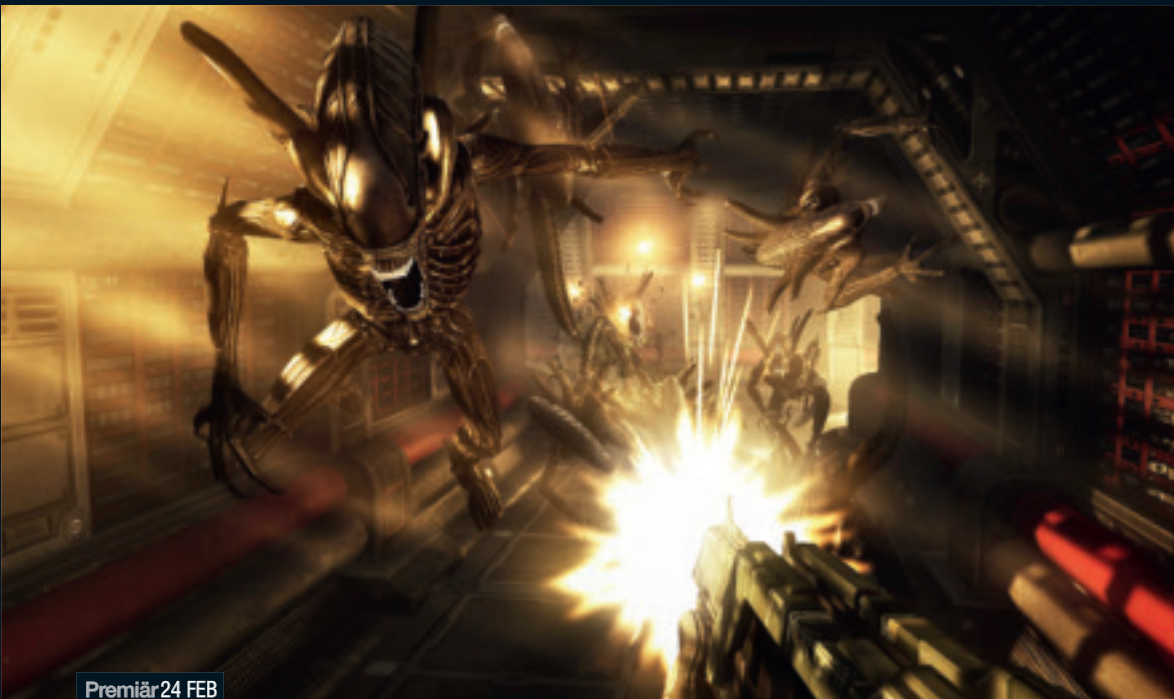
FÖRVÄNTNINGARNA kunde inte vara större. Playstation-fansen har väntat på spelet i fyra år. Xbox-fansen, efter att ha varit allmänt skadeglada över Microsofts "kupp", har väntat ett bra tag de också. Final Fantasy XIII har kallats en räddare för japanska rollspel eller rent utav en

räddare för japanska spel som helhet. Det är svårt att leva upp till såna förväntningar.

Final Fantasy XIII utspelar sig, som traditionen kräver, i en helt ny värld. Där lever människorna förtryckta av fal'Cie, en sorts robotgudar, som ibland sabbar någons liv genom att utnämna dem till l'Cie. Det innebär att de måste utföra en uppgift eller förvandlas till viljelösa zombier. De sex huvudpersonerna i spelet är allihop l'Cie och har olika anledningar att försöka ändra sitt öde. Den rödhåriga frihetsskämpan Lightning var den som syntes först, men Square Enix menar att alla är lika viktiga i det långa loppet. Snow påminner en del om

Seifer från åttan, Sazh har drag av Barret från sjuan och Fang är som en blandning av Paine och Rinoa. Men då dömer jag förstås bara efter utsidan och även om Tetsuya Nomuras karaktärsdesigner tenderar att vara likartade brukar deras personligheter bjuda på överraskningar.

Inget spel i serien är det andra likt och även om del tretton på många sätt påminner om Final Fantasy X, så kan det nästan lika gärna jämföras med det allra första. Det kan komma som en överraskning med tanke på den långa utvecklingstiden, men det handlar om ett extremt strömlinjeformat spel. Saker som städer och



Premiär 24 FEB

Aliens vs Predator

Plattform **PC / PS3 / Xbox 360** Utvecklare **Rebellion**
Utgivare **Sega** Speltyp **Action/Skräck**

PIPET. DET DÄR JÄVLA PIPET. Det är en känsla som jag inte direkt har saknat. Få spel har lyckats framkalla den. Rädsla blandat med akut panik. Jag backar, backar, backar. Jag springer. Men pipet kommer närmare hur jag än gör. Det är min rörelsedetektor som känner av att en alien närmar sig. Döden runt hörnet, skräcken i slemform. Jag är skakig i armarna, svettig i handflatorna - och Rebellion har lyckats med samma sak för en tredje gång. De använder pinsamt enkla medel för att skrämma skiten ur mig.

Om en vettskrämd chefredaktör räcker för att Aliens vs Predator ska lyckas återstår att se. Sånär på förhand känns vapnen kläna och grafiken är inte superb. Men Rebellion är inte klara riktigt än heller. Nästa månad... då.

Petter Hegevall



sidokaraktärer är utplånade, och det finns inga bisarra minispel eller smålustiga talande djur. Allt för att fokusera på just huvudpersonerna och deras kamp,

Animationen i Final Fantasy XIII är magnifik

samt det intressanta stridssystemet.

Du styr en karaktär åt gången, medan de andra tar olika roller som kan behövas i varje strid, såsom att vara den som parerar fiendens attacker eller den som sänker deras försvar. Striderna går i realtid och tempot är högt,

så det gäller att ha förberett sig ordentligt och vara snabb på att anpassa sig genom att byta ut figurer och deras roller. På så sätt är det som en blandning av Final Fantasy X och Final Fantasy XII när man väl slåss. Och räkna med att slåss mycket. Man skulle nästan kunna jämföra det med "dungeon hacks" som Diablo eller Persona. Fast där den typen av spel ofta är rätt enkla vad gäller det grafiska, har Final Fantasy XIII fortfarande samma gigantiska produktionsvärden. Ohyggligt detaljerade karaktärsmoeller gör det ofta svårt att avgöra när de förranderade mellansekvenserna har tagit slut, animationen i närbilder och i dialog är magnifik, och

spelet har förstås ett maffigt soundtrack, den här gången signerat X-kompositören Masashi Hamauzu. Det har tagit en himla tid att slutföra, men slutintrycket lär bli därefter. Square Enix har gjort ett vågat drag när de har skalat bort så mycket av vad man förväntar sig av ett nummerat Final Fantasy-spel, särskilt när förväntningarna som sagt är skyhöga. Även om det lockar att försöka traggla sig igenom den japanska versionen nu, är faktiskt översättningen det som avgör om den mer personliga touchen kommer att fungera eller om de sex hjältarna kommer att falla i småbitar.

Mikael Sundberg



MASTER CHIEF FISHER

Halo: Reach kommer precis som Halo 3 att uppmuntra riktigt mycket plasma-baserat hårdröj, men det kommer även gå att spela mer taktiskt. Den som inte blir upptäckt kan smyga sig på en fiende och genom att hålla in knappen man normalt slår med, delar man nu istället ut en omedelbart dödande attack.

SAMARBETA, SOM VANLIGT

Som vanligt kommer man att kunna spela igenom Halo: Reach tillsammans med sina polare. Antingen två på delad skärm eller upp till fyra via Xbox Live.



Premiär 2010

Halo: Reach

Plattform **Xbox 360** Utvecklare Bungie Utgivare Microsoft Speltyp Action

PLANETEN REACH ÄR DÖD. Alla dess 700 miljoner invånare likaså. De vet bara inte om det ännu. Allt börjar med en radarstation på en avlägsen plats som slutat fungera. En styrka skickas ut till stationen för att kolla till den, ett rutinuppdrag eftersom liknande rebellidåd utförs

mellan varven. Men väl på plats bryts kontakten med soldaterna helt. UNSC reagerar genom att ställa upp en trupp om sex Spartan III-soldater, Noble team, för att åka över och ställa allt till rätta. En av dessa är givetvis du.

Väl plats börjar det kännas olustigt. Allt är helt öde. Det börjar så sakteliga gå upp för Noble team att något fasansfullt har hänt. Ungefär här brakar en helvetisk strid igång, mitt bland bostadshusen. Den vane Halo-spelaren identifierar snabbt Covenanterna, men Halo: Reach-spartanerna gör det inte. Det här är före Halo: Combat Evolved och Covenanterna är fortfarande något

som hör yttre rymden till, och det är med avsmak och framför allt förskräckelse befälet Carter böjer sig ned över ett av liken efter striden och konstaterar att det inte är några människor man just nedkämpat, utan rymdmonster.

I och med Halo: Reach behöver Bungie återintroducera Covenanterna, eftersom det utspelar sig redan innan Halo: Combat Evolved. Därför talar de ofta ett eget språk man inte begriper, känns farligare och elakare och leds återigen av den bästa fienden i Halos universum, nämligen Elites. Men det finns också fler nyheter till Covenanterna som Skirmisher, en Jackal-



UPPDATERAD GRAFIK
Grafiken har uppdaterats ordentligt med mer detaljerade figurer och omgivningar. Bungie själva jämför steget mellan Halo 3 och Halo: Reach med det som var mellan Halo: Combat Evolved och Halo 2.



FÄRGGLADA SOLDATER
Spartan III-soldater är (Master Chief är en Spartan II) en "slit och släng"-version av Spartan-krigare. De har ingen riktig enhetlig utrustning, är inte lika högteknologiska och lättare att producera. Därav den något mer slitna looken.

MASSA MER FÖRSTÖRELSE
Alla vapen låter och smäller mycket mer i Halo: Reach och gör även mer skada. En mörk historia som Reach behöver tyngre vapen och effekter för trovärdigheten, menar Bungie.

liknande varelse som ledigt hoppar 20 meter rakt upp i luften och rör sig mer som ninjas. Bungies förklaring till varför man inte mött Skirmishers tidigare med tanke på att Halo: Reach är en föregångare är att rasen dog ut under slaget om Reach, vilket är en ursäkt de passat på att nyttja till ännu fler nyheter. Till exempel finns nya flygfordonet Falcon som man hoppas ska bli luftens Warthog. Ett skepp som är byggt för att ha skoj med. Här finns även nya vapen som DMR, vilken ersätter Battle Rifle, samt ett Needle-gevär som delar ut galet mycket skada. De största spelmässiga nyheterna är dock att man denna gång kan påverka vilka egenskaper

man ska ha. Bungie var inte helt nöjda med föremålen i Halo 3, och har därför gjort så att man kan välja en förmåga som motsvarar dessa föremål. Väljer du exempelvis osynlighet kan du bli det när du vill, med brasklappen att förmågan behöver laddas upp mellan varje användning. Väljer du istället att kunna sprinta kan du i ilfart kuta ikapp Warthogs eller undkomma kniviga situationer.

Halo: Reach är både mörkare och råare än tidigare delar i serien. Något Bungie säger är ytterst avsiktligt. Det är ingen ljus historia man berättar, utan planeten Reach och alla människor kommer att dö, oavsett vad

man gör. Trots detta har man varit noga med att behålla den starka färgpalett som är så typisk för Halo. Det får inte bli grått, då är det inte Halo. Det färgar också av sig på musiken som kompositören Marty O'Donnell säger ska bli betydligt hårdare.

Halo: Reach blir mest troligt Bungies farväl till Halo och de ska därefter utveckla spel utan vare sig Covenant eller ringplaneter, medan Microsoft själva tar över Halo-serien. Därför är det viktigt att ta farväl av Halo med flaggan i topp för Bungie. Något jag faktiskt tror att man kommer lyckas med.

Jonas Mäki



Lego Harry Potter

Plattform **PS3 / Wii / Xbox 360** Speltyp Äventyr Premiär 2010

Nästa fenomen att få en Lego-tolkning är Harry Potter och redan i sommar är det dags för del ett som sträcker sig över de första fyra böckerna. Bered dig på hårda studier under professor Snape, trolldryksblandningar med obskyra Lego-delar och att få utforska ett Hogwarts tolkat i dansk plast.



Age of Conan: Rise of the Godslayer

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

Dags för norskutvecklade onlinerollspelet Age of Conan att växa till sig. Första expansionen Rise of the Godslayer utspelar sig i det magiska landet Khitai, designat i en mysig österländsk stil. Nya områden för spelare i alla nivåer, nya mounts att gränsla och framförallt nya spelbara rasen Khitans står på menyn.



Dead to Rights: Retribution

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

Grant City har varit jävligt så länge vi minns. Nu är det dock värre än någonsin, vilket kommer kräva mer samarbete av radarparet Jack Slate och hans byracka Shadow. Jack har en massa nya trick som avväpningar och blodiga avrättningar och kan säkert fortfarande kasta sig i ultrarapid.



God of War III

Plattform **Playstation 3** Speltyp Action Premiär 24 mars

Inte lång tid kvar nu. Snart får vi med mytomsunne hårdingen Kratos slita sönder huvudet på Helios och använda det som lykta, nita skelett med pilbågen och göra slag i saken med supervantarna Cestus. Det blir ursnyggt, ultrabrutalt och förmodligen ett av 2010 års bästa actionspel. Det blir God of War III.



Front Mission: Evolved

Plattform **PC / PS3 / Xbox 360** Speltyp Action Premiär Maj

I framtiden slåss man inte längre med nävar, utan med jättelika japanska mechas, fullproppade med vapen. Själv får man styra Rolis Royce-modellen Wanzer. En värsting med extra allt när det kommer till massförstörelse i vad som ser ut att bli ett riktigt trevligt robottröj fram på värkanten.



Mirror's Edge iPhone

Plattform **iPhone** Speltyp Action / Plattform Premiär 2010

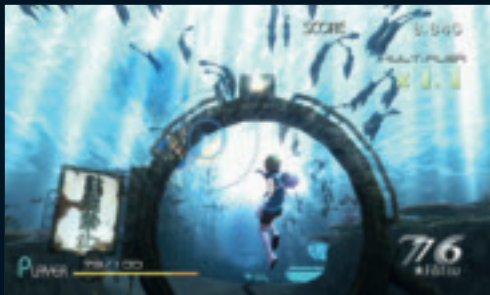
Ett bärbart Mirror's Edge i två dimensioner. Lite av en överraskning när det utannonserades. Men visst, att skutta omkring med parkour-prinsessan Faith ser läckert ut även i denna version. Klarblå himmel, kliniskt rena byggnader och välanimerade skutt som för tankarna till det första Prince of Persia.



Metro 2033: The Last Refuge

Plattform **Playstation 3 / Xbox 360** Speltyp Action Premiär 19 juni

Problemen i de provisoriska boplatserna bland tunnelbanorna i ett framtida Moskva är värre än dyra månadskort och nitiska spårvakter. Metro 2033 baseras på romanen med samma namn och här vill mutantgänget The Dark Ones äta upp dig, så vänta dig såväl action som skräck.



Sin & Punishment 2

Plattform **Wii** Speltyp Action Premiär April

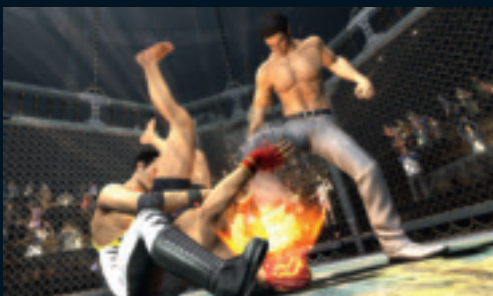
Vad är det roligaste i alla shoot 'em ups? Just det, bossar. Det vet Treasure som gjorde succé med Sin & Punishment till Nintendo 64. I väst släpptes det dock aldrig, annat än till Virtual Console häromåret. Men i vår kommer äntligen tvåan med ännu fetare action och ännu värre bossar. Vi längtar.



Skate 3

Plattform **Playstation 3 / Xbox 360** Speltyp Sport Premiär Juni

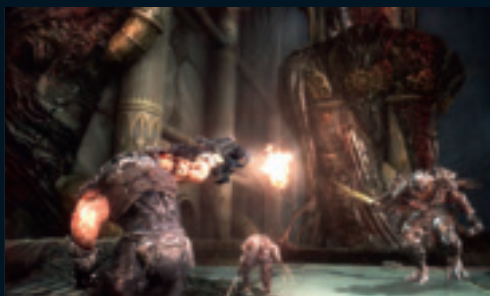
När Neversoft fotballed med Tony Hawk: Ride står hoppet återigen till EA. I Skate 3 vankas co-op och kreativitet, så vänta dig tuft onlinerrullande och egensnickrade skateparker. För superlirama lär även supersvåra nivån "hardcore mode" imponera, där vanliga ollies blir lika svåra som i verkligheten...



Yakuza 3

Plattform **Playstation 3** Speltyp Action Premiär 12 mars

Sugen på ytterligare en semester i Japan bland bakgator, spelhallar, gangsterslagsmål och damer med tveksamt rykte? Då har du tur, för del tre i Segas Shenmue-doftande actionäventyr är på väg till Europa. Avboka biljetten och trimma tummarna istället för bicepsen. Det blir nog betydligt trevligare så.



Quantum Theory

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

I japanska Gears of War-klonen Quantum Theory måste Syd och Fillena kämpa sig fram genom ett levande torn. Där måste de kämpa mot både fiender och tornet självt som försvarar framfarten. Det vi har fått se av Quantum Theory imponerar inte och Team Tachyon har en hel del finputsning kvar att göra.

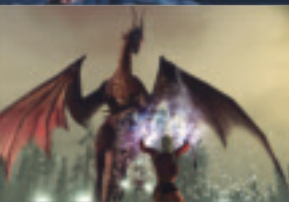


Super Street Fighter IV

Plattform **Playstation 3 / Xbox 360** Speltyp Fighting Premiär April

Utgå från ett av tidernas bästa fightingspel. Sedan lägger du till tio nya kämpar, en mix av klassiska favoriter och helt nya sådana. Förbättra ett redan urgymt onlinestöd, lägg sedan till fler färgsprakande banor och några rysligt efterlängtrade bonusnivåer och du har ett av årets mest lovande spel.

WHAT DIDN'T KILL ME
PREPARED ME FOR WHAT'S COMING.



DRAGON AGE ORIGINS

CHOOSE YOUR ORIGIN 5.11.09

In an age of impending darkness, humanity gets a hero with a tortured past. As a Grey Warden you choose your origin, choose your allies, and give your enemies no choice but death.



FROM THE MAKERS OF BALDUR'S GATE™

BioWARE™

dragonage.bioware.com



eanordic.com



PLAYSTATION 3



XBOX 360

XBOX
LIVE



© 2009 Electronic Arts Inc. EA and EA logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. BioWare, BioWare logo, Dragon Age and Dragon Age logo are trademarks or registered trademarks of EA International (Studio and Publishing) Ltd. In the U.S. and/or other countries. "PLAYSTATION" and "PS" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360 and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. All other trademarks are the property of their respective owners.





BÄST 2000-2009

DECENNIETS DUNDERTITLAR

Tio härliga år av spelhistoria. 25 titlar som var bättre än allt annat. Här kommer listan över decenniets bästa!



25: TEKKEN 5

Format: Playstation 2 **Utvecklare:** Namco **Utgivare:** Namco **År:** 2005

Den kanske viktigaste genren till Dreamcast var fighting. Spelen bara vällde ut och fighting-entusiasterna var väl egentligen de som höll konsolen vid liv på slutet. Sedan hände något. Genren tvärdog. Ingen brydde sig, Capcom mjölkade sina gamla serier med återutgivningar och SNK kunde inte förnya sig medan Namco dabbade sig med Tekken Tag Tournament och Tekken 4. Men så kom det. Tekken 5. Allt föll på plats. Bra tempo, mängder av figurer, underbart spelsystem. Tillgängligt för alla men ändå med grymt speldjup. Bra attityd, snyggt och stilbildande. Tekken 5 blev en välförtjänt braksuccé och startskottet för en efterlängtat återfödelse av fighting-genren.



24: CRYISIS

Format: PC **Utvecklare:** Crytek **Utgivare:** EA **År:** 2007

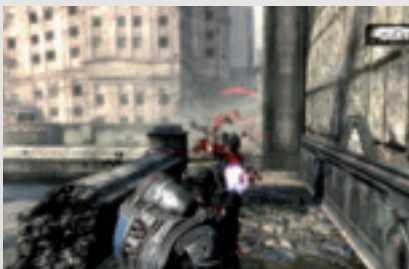
I gryningens varma ljus blickade vi ut över ett landskap stort och rikt på liv, rörelse och detaljer. Vi vandrade genom djungler så fotorealistiska att tiden stod stilla, lät solen sjunka vid horisonten och innan mörkret föll färga det spegelblanka havet blodrött. Vi njöt av utsikten. Vi njöt av grafiken. Men samtidigt... Nej, Crysis var inte bara grafik. Det var inte bara ett spel vars yttre lockade fram nervösa skrik och saliverande gap. Det var ett fantastiskt actionspel också innehållande en beroende-framkallande frihet, njutbara krutpåkar, intelligenta fiender och ljuvlig miljövariation. Och det finns fortfarande inget spel som kan mäta sig rent grafiskt.



23: OKAMI

Format: Playstation 2 **Utvecklare:** Clover **Utgivare:** Capcom **År:** 2007

Den som inte kände sig lycklig av att spela Okami måste ha haft ett hjärta av sten. De briljanta spelmakarna på Clover Studios var visserligen inspirerade av Zelda-spelen, men lyckades ändå göra något helt unikt. Den oemotståndliga vattenfärgsdesignen och cel-shadingen gjorde varje bildruta till ett kittlande konstverk. Då vi fick spela som en varg och dessutom ta tillbaka vegetation och färg till karga platser blev spelet även en kamp för det goda, för det naturliga. Dessutom var Okami proppat med utmanande pussel och med penseln i högsta hugg tog vi oss an dem med ständig nyfikenhet. Atmosfären var ljuvlig, striderna medryckande och här fanns gott om sidouppdrag.



22: GEARS OF WAR

Format: PC / Xbox 360 **Utvecklare:** Epic Games **Utgivare:** Microsoft **År:** 2006

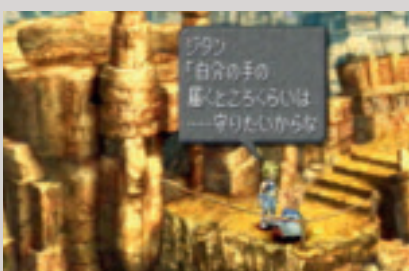
Gears of War var långt mer än bara en grafikdemo. Visst var det en ynne att uppleva de krispiga landskap och splattriga effekter Epics grafikmotor kunde rita upp, men det var inte det som fick oss att fortsätta nita Locust. Vi älskade ju också den utmanande bandesignen, de köttackade karaktärerna och co-op-inslag som fick en hel drös efterapare. Marinsoldater mot aliens var långt i från ett nytt upplägg, men i Gears of War var det ändå väldigt originellt. Och den supersmidiga cover-mekaniken baserad på context-känsliga commandon har vi sett dyka upp i mängder av nya spel, och vem kan egentligen glömma den moderna spelvapenklassiker vi fick i Lancern.



21: GOD OF WAR

Format: Playstation 2 **Utvecklare:** Sony Santa Monica **Utgivare:** Sony **År:** 2005

Få av oss trodde att det ens skulle bli godkänt. God of War såg på förhand ganska dåligt ut. Mortal Kombat-inspirerad design och gigantiska eldpiskor som hjälten Kratos skulle använda för att utmana självaste Dante. Det tog oss dock bara ett par minuter tillsammans med en tidig förhandsversion av David Jaffes mästerverk för att inse att vi hade fel. Ruskigt mycket fel. God of War lyckades nämligen med konststycket att både definiera subgenren som Devil May Cry återfött, och samtidigt utveckla den. Mastodont-lik gigant-bosser, fantastiska pussel och sinnessjuk grafik hjälpte till att höja den krigsmålad Kratos till skyarna. Och där stannade han kvar.



20: FINAL FANTASY IX

Format: Playstation **Utvecklare:** Square **Utgivare:** Square **År:** 2001

Idag är Final Fantasy-spelen häftiga produktioner med ball musik, ännu ballare huvudpersoner, stenhårda science fiction-miljöer och storys som hämtade ur Hollywood-fabriken. Vilket är ganska långt ifrån hur allt en gång började med sagor, trollkarlar, hemiska monster och hjältar som varken var alternativa eller ens särskilt emo. Det bästa av dessa spel var Final Fantasy IX, där alla nyckelpersonerna bakom det allra första Final Fantasy för sista gången gjorde ett spel i serien tillsammans. Resultatet blev förstås överväldigande, en historia om gott och ont, vackra prinsessor, elaka härskare och mängder av sköna fabelvarer. Ett sant mästerverk, kort och gott.



Jesper Karlsson

Vilket är ditt bästa spelminne från de senaste tio åren?

Bland alla tusentals upplevelser det sista årtiondet är det bossfighten mot den där gigantiska flintsprästen i Resident Evil 4 som jag anser bäst.

2000-2009. Vilket år var bäst?

2004. Half-Life 2, Far Cry, Painkiller, Riddick, Fable och Grand Theft Auto: San Andreas.

Vad vill du helst glömma från de sista tio åren?

Det jag helst glömmar är säklart, som alltid, de tvärslua filmlicensspelen.



Jonas Elfving

Vad sammanfattar det gångna decenniet för dig?

Att börja skriva om spel på allvar. För min del började det med lite enkel spelrapportering i studentradio och studenttidning, för att sedan gå vidare till olika tidningar. Att joina Gamereactor gav mig chansen att bli spelnörd på heltid.

2000-2009. Vilket år var bäst?

2007 smällde det till ordentligt med pärlor som Super Mario Galaxy, Mass Effect och Bioshock.

Vad vill du helst glömma från de sista tio åren?

Alla korrupta sparfiler, alla defekta plastinstrument, alla idioter i diverse svettiga onlinematcher.



Daniel Steinholtz

Vad vill du helst glömma från de sista tio åren?

Att Nintendo sålde Rare till Microsoft. Jag tvingades därmed ge upp hoppet om en riktig uppföljare till barndoms-favoriten Donkey Kong Country 3.

Vilket kommande spel ser du mest fram emot just nu?

Rage, jag längtar väldigt mycket efter Rage. Jag var starkt beroende av Return to Castle Wolfenstein, Doom 3 och Quake III: Arena. Nu ska det bli spännande att se hur pionjärerna Id Software klarar sig utanför sina mörka korridorer.

Vilket är ditt bästa Gamereactor-minne från decenniet som gått?

2K Games-besöket i San Francisco, hösten 2009. Tveklöst. Spenderade fyra dagar i världens bästa stad, shoppade, spelade och åt underbar cheesecake...



Love Bolin

Vad sammanfattar det gångna decenniet för dig?

Hur allting ställdes på ända. I början av årtiondet var fighting och tunga actiontitlar mainstream. Lustiga plasttillbehör och musikspel var något som en mycket smal skara spelare lekte med. Nu har musikspelens genombrott och Wii ritat om kartan. Plötsligt kallas stora actionrökare för hardcorespel.

Vilken trend inom spelvärlden har varit viktigast de senaste tio åren?
Nedladdningsbara spel och indieboomen.



Jonas Mäki

2000-2009. Vilket år var bäst?

2004 var absolut bäst. Ett helt galet år då det kom spel som Half-Life 2, Halo 2, Chronicles of Riddick, GTA: San Andreas, Rallisport Challenge 2, Ninja Gaiden och Far Cry.

Vad vill du helst glömma från de sista tio åren?

Att Sega 2001 gick ut och meddelade att man slutar tillverka konsole. Nu tillkom visserligen Microsoft så vi har fortfarande tre alternativ att välja mellan, men Segas beslut innebar samtidigt att man mer eller mindre lade ner sin japanska spelutveckling för att satsa på utgivning.

Vilken trend inom spelvärlden har varit viktigast de senaste tio åren?
Musikspelen har hjälpt till att bredda spelmarknaden och har fått många som aldrig tidigare spelat att köpa dyr hårdvara. Onlinespelen har givetvis också varit väldigt viktig utveckling.



Sophie Warnie de Humelghem

Vilket är ditt bästa spelminne från de senaste tio åren?

Partyspelens framfart. Sällan har det varit så roligt att få blåsor i händerna, vricka tummarna eller skrika smädelse i goda vänners lag.

Vad sammanfattar det gångna decenniet för dig?

De japanska rollspelens uppgång och fall.

Vad vill du helst glömma från de sista tio åren?

Alla dessa vidriga mikrotransaktioner som spelutvecklare försöker locka med för att vi ska få en "komplett spelupplevelse".

19: ICO

Format: Playstation 2 Utvecklare: Team Ico Utgivare: Sony År: 2002

När andra utvecklare sparkade igång generationen med spektakulära actionrökare som Halo, Grand Theft Auto III och Metal Gear Solid 2, valde Team Ico en helt annan väg. I Ico berättade man en lågmäld historia om vänskap och hopplöshet, där både spelupplägget och den grafiska utformningen var något helt nytt. De tio timmarna vi tillbringade tillsammans med Ico och Yorda i det ödsliga slottet bet sig fast och gav oss några av decenniets mest minnesvärda ögonblick. Trots att det aldrig sålde lika bra som det förtjänade har Ico förblivit en kultklassiker som vi sent kommer att glömma, och ett av de största argumenten för spel som konstnärlig uttrycksform.



18: BALDUR'S GATE II

Format: PC Utvecklare: Bioware Utgivare: Interplay År: 2000

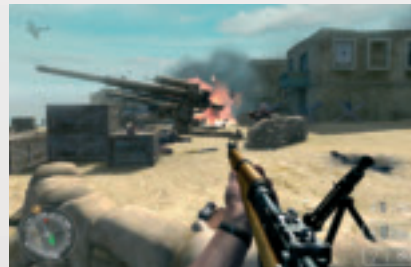
Redan decenniets första år satte Bioware ribban för alla rollspelsutvecklare med sitt geniala giganrollspel Baldur's Gate II: Shadows of Amn, ett spel som fortfarande är ohotat i många kategorier. Med hundra timmars speltid bara i grundspelet var det packat till bristningsgränsen med underbart rollspelande, där friheten var närmast total. Samtidigt var det en kompromisslös tolkning av Dungeons & Dragons-systemet som lät inbitna rollspelare optimera sin taktik i oändlighet. Till det kom förstås Biowares alltid lika fantastiska berättelser och karaktärstolkningar, där särskilt utbygdjägaren Minsc och hans mördarhamster Boo blivit närmast legendariska.



17: CALL OF DUTY 2

Format: PC / Xbox 360 Utvecklare: Infinity Ward Utgivare: Activision År: 2005

Smutsigt, högljutt, intensivt och proppat med matig action. Call of Duty 2 representerar en av de mest bombastiska spelupplevelserna vi fick ta del av under det förra årtiondet. Att spilla tyskt blod i massor, undvikandes inkommande maskingevärsseld och kasta sig i skydd från Stielhandgranaten som kastas på en i en aldrig sinande ström, har aldrig varit mer underhållande. Infinity Ward pressade ut vansinnigt mycket ur den gamla Quake 3-motorn och effekter, polygonarbete och texturer andades kvalitet. Intensiteten och upplägget trappades upp flera steg och såhär i efterhand märker man tydligt att Infinity Ward lade grunden till vad som komma skulle.



16: BIOSHOCK

Format: PC / Playstation 3 / Xbox 360 Utvecklare: 2K Boston Utgivare: Take 2 År: 2007

Rapture var en beundransvärd plats. Hemsk, men beundransvärd. En undervattens-utopi som gått käpprätt åt helskotta, där genetisk dopning och stora män i dykardräkt regerade gatorna. En fantasi förvandlad till verklighet av världens mest kontroversiella filosofer och intellektuella. Vi var alldeles tagna av atmosfären som denna värld andades. Inspirerad av Gotham deco och litterära verk som "Och världen skälvde" var den olik allt annat. Protagonisten Jack var inte huvudpersonen i Bioshock, det var Rapture. Stämningen, storn och användandet av plasmider gjorde detta till en unik förstapersonsskjutare. Ett äventyr vi minns med värme.



15: CIVILIZATION III

Format: PC Utvecklare: Firaxis Utgivare: Infogrames År: 2001

Civilization II ansågs länge vara det ultimata strategispelet och toppade mångas listor. Tills Civilization III släpptes och Firaxis tog exakt allt som gjorde de båda föregångarna så bra och förbättrade det ytterligare. Vi satt i dagar för att försöka få civilisationen exakt som vi ville, förhandlade med de förhatliga Zulus, hunsades av tyskar och uppvaktades av kinesiska kejsare. Inställningsmöjligheterna var oändliga och inget parti liknade någonsin ett annat. Civilization III betraktas även på många håll som det sista riktiga spelet i serien, sedan del fyra blev en nystart där allt gjordes om från grunden. Civilization III är ett sant mästerverk och Sid Meiers absoluta höjdpunkt.



14: BATTLEFIELD 1942

Format: PC Utvecklare: Digital Illusions Utgivare: EA År: 2002

Svensk krigsföring i nutid får en kanske att tänka på indragen försvarsbudget och sunkiga JAS-plan. Men på den virtuella skjutbanan är Sverige krigskungar. När Digital Illusions snickrade ihop Battlefield 1942 fick de oss att tänka på ett nytt sätt. Nu skulle vi inte bara döda allt motstånd utan kommunikation och samarbete på fältet var oerhört viktigt. Flerspelarläget var medryckande och de olika klasserna gav alla en unik roll, allt från fältläkare till antitank-soldat. Matcherna hade ljuvlig dynamik och variation och när man förlorat en runda var det omöjligt att inte skrika efter revansch. En ljuvlig krigstitel med spelglädje och högt tempo som högsta prioritet.





13: ROCK BAND 2

Format: Playstation 3 / Wii / Xbox 360 **Utvecklare:** Harmonix **Utgivare:** MTV Games **År:** 2008

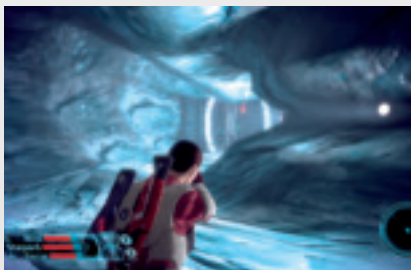
Ackorden har fortfarande inte klingat ut. Våra band är fortfarande på scen. Nollnolltalet definierades till stor del av musikspelen och även om Guitar Hero satte igång festen, genom att förvandla plastinstrument från barnleksaker till innepryl, var det Rock Band som förenade vardagsrumsrockarna. Alla kunde vara med, alla kunde hitta sin favoritlåt. Ska man välja ut ett enskilt musikspel som definierar årtiondet blir det Rock Band 2, som både hade ett strålände låtutval ur kartong och som lät oss ladda ned massvis av nya bitar. "En gitarrhjärte står ensam, ett rockband segrar tillsammans", skrev vi när Rock Band började bli ett begrepp bland spelare.



12: THE SIMS

Format: PC **Utvecklare:** Maxis **Utgivare:** EA **År:** 2001

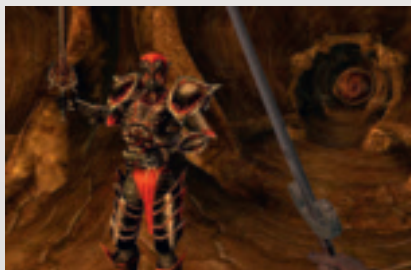
Vem trodde att något så vardagligt (och oattraktivt) som att gå på toaletten skulle bli så vanebildande? Will Wright, kungen av simulatorer, visste precis vad han gjorde när han tog sysslor i vardagslivet och packade in det i The Sims. Med spelet tog Wright nästa logiska steg i sin egenhändig dominerade simulatorgenre då han ville simulera liv och sociala interaktioner mellan människor. Vi spelare hakade på direkt. The Sims växte snabbt till ett fenomen, och var en föregångare när det gäller användargenererat material. Det var också ett spel som krossade ålders- och könsbarriärer. Hela familjen spelade Sims, och gör det fortfarande. Ett banbrytande spel i ordets rätta bemärkelse.



11: MASS EFFECT

Format: PC / Xbox 360 **Utvecklare:** Bioware **Utgivare:** EA **År:** 2007

Att universum är oändligt behöver inte betyda att ett rymdspel har oändliga möjligheter. I Mass Effects fall var det som om Bioware hade just detta i åtanke. Vi fick skapa spännande karaktärer ur flera olika klasser, forma en personlighet och lägga nävarna på läckra vapen och biotics. Storyn var en av spelhistoriens bästa och science fiction-nördarna fick en trovärdig värld. Mass Effect fick också extra skjuts av "skandal-scenerna" där vi kunde ha sex med en alien, för att uttrycka det i löpsedelsformat. Vi som faktiskt spelade spelet visste att det bara var en del av den välskrivna storyn... Mass Effect var (och är) en måttstock för ett bra och moget rollspel.



10: THE ELDER SCROLLS III: MORROWIND

Format: PC / Xbox **Utvecklare:** Bethesda **Utgivare:** Bethesda **År:** 2002

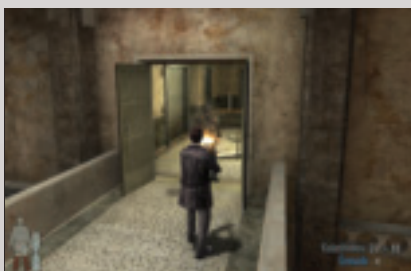
Det var med Morrowind som Bethesda hittade precis rätt form för sin rollspelsserie. Lättamt men djupt, enormt men ändå lättnavigerat och en välskriven story som ändå gav utrymme för frihet. Bakom varje krök väntade nya uppdrag att utföra och i städerna behövde folket en sann hjälte som kunde hjälpa dem. Det gick att skapa egna föremål och egna magier, bestämma över liv och död, och verkligen göra det man ville. Inget annat spel har samma känsla av att vara sin egen lyckas smed, där ingen talar om för en vad man bör göra härnäst. Även efter 100 timmars spelande av Morrowind hade man fortfarande bara skrapat lite på ytan.



09: METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER

Format: Playstation 2 **Utvecklare:** Konami **Utgivare:** Konami **År:** 2004

Att bråka om spel är en favoritsysselsättning på redaktionen och det utbryter ofta matkrig angående om Metal Gear Solid 2 var ett bra spel eller inte. Men ett slags lugn faller över oss när Snake Eater kommer på tal, då vi är rörande överens om kvaliteten. Även om Hideo Kojima skulle återvända till timmeslånga mellansekvenser i uppföljaren verkade det i Metal Gear Solid 3: Snake Eater som att kritiken nått fram. Det lyckades vara filmiskt, spännande och genomarbetat samtidigt som det gjorde narr av sig självt och sin genre. Spelet innehåller även en av spelvärldens absolut mäktigaste slutsekvenser. Inte ett öga var torrt när eftertexterna rullade.



08: MAX PAYNE 2: THE FALL OF MAX PAYNE

Format: PC / Xbox **Utvecklare:** Remedy **Utgivare:** Rockstar **År:** 2003

Max Paynes ansikte må ha sett ut som ett enda stort tryne. Ett plågat grisejs. Men herrejäklar vilka actiondräpare han levererade under 00-talet. Max Payne 2 var ett enda stort, perfekt exempel på hur ett tungt actionspel ska se ut. Den trendsättande Bullet Time-funktionen var mer utstuderad än i föregångaren, film noir-känslan ljuvlig och storyn som berättades genom serierutor ruggigt spännande. Max Payne 2 var även i teknisk framkant på den tiden, och vi minns hur vi gnuggade oss i ögonen över sinnessjuka texturer, grym fysik och feta effekter. Vi hoppas och tror att New York-polisen gör en storstilad comeback i år. Det är han värd. Trots djungelbanor och snabb.



Marcus Löfström

Vilket är ditt bästa spelminne från de senaste tio åren?

Först händer ingenting. Sedan... ingenting. Sedan nystas den mäktigaste spelupplevelse jag någonsin upplevt, upp inför mina ögon. Half-Life 2 tog andan ur mig, från första till sista stund.

Vad sammanfattar det gångna decenniet för dig?

Spelvärldens slutgiltiga seger över fördomarna. Det hade varit på gång under 90-talet, men diverse tillhyggen, plastbitar och dieseldoftande krigsepos visade under 00-talet att spel var mer än bara lättisam förströelse. Mer än bara för nördarna.



Petter Mårtensson

Vad sammanfattar det gångna decenniet för dig?

Gamereactor, att flytta från en liten spelsida till Skandinavians största speltidning var ett gigantiskt kliv. Det var här jag fick lära mig om hur speljournalistik fungerar och hur underbar och samtidigt elak vår utvalda bransch kan vara. Ren kärlek, från början till slut.

Vilken trend inom spelvärlden har varit viktigast de senaste tio åren?

Onlinerollspelen, en genre som vi bara har sett toppen av isberget av. World of Warcraft må vara störst just nu, men virtuella världar har framtiden för sig. Nu behövs bara en ordentlig satsning på användarvänlig Virtual Reality också, sen kan vi flytta in i de här världarna för gott.



Mikael Sundberg

Vilket är ditt bästa spelminne från de senaste tio åren?

När mitt gille äntligen besegrade Ragnaros i World of Warcraft, bara dagarna innan expansionen släpptes.

Vad sammanfattar det gångna decenniet för dig?

Onlinespel. År 2000 fick jag mitt första bredband och började spela online på allvar. Då var det ett skönt Sagan om Ringen-baserat textspel, nu är det Street Fighter IV, Halo 3 och World of Warcraft.

Vilket kommande spel ser du mest fram emot just nu?

Super Street Fighter IV. Jag rådyrkar fyran och ändå verkar Super bli bättre på alla sätt.



Viktor Eriksson

Vilket är ditt bästa spelminne från de senaste tio åren?

Det måste tveklöst ha varit de regelbundna spelkvällarna man hade med vännerna innan hela "aldrig-lämna-soffan"-mentaliteten lanserades. När man konkade TV-apparater, konsoler, tillbehör och sovsäckar (varav de senare aldrig användes) till evinnerlighet och spelade tills tiden gick ur led.

Vad sammanfattar det gångna decenniet för dig?

Att spel har blivit en kulturföring som växer lika snabbt kreativt som den gör ekonomiskt. Mycket tack vare att spelandet blivit något för alla.

2000-2009. Vilket år var bäst?

2005 är mitt favoritår. Resident Evil 4, God of War, Psychonauts, Shadow of the Colossus, Guitar Hero och Ouendan (Elite Beat Agents). Originaliteten sprudlade och på slutet av året rang Xbox 360 in nästa generation.



Petter Hegevall

Vilket är ditt bästa spelminne från de senaste tio åren?

Bossfighten mot The End i Metal Gear Solid 3 och när jag och Gordon Freeman bröt oss in i Nova Prospect-fängelset i Half-Life 2.

2000-2009. Vilket år var bäst?

2004 var fantastiskt bara tack vare Half-Life 2 men även 2007 var magiskt med Super Mario Galaxy, Forza 2, Halo 3, Dirt, God of War II, Bioshock och Crysis.

Vilket är ditt bästa Gamereactor-minne från decenniet som gått?

Svårt, för det finns så många. När vårt första nummer släpptes och gick åt som smör i solsen är ett. När vi nådde 100 000 läsare och därmed gick från Sveriges billigaste till Sveriges största speltidning var ett annat. När jag besökte Valve och umgicks med Half-Life-producenten Gabe Newell en hel dag är också ett ljuvligt minne som jag sent kommer att glömma.

Vad sammanfattar det gångna decenniet för dig?

Att internet blev en självklar del av spelandet. Dödsmatcher online, racing-ligor över nätet samt subgenren onlinerollspel. Jag tror att vi hittills bara har skrapat på ytan.

Vilket kommande spel ser du mest fram emot just nu?

Crysis 2 och Rage. Måste jag välja ett så svarar jag Rage. Det vi fick se i höstas såg helt makalöst häftigt ut och jag tror stenhårt på att Id Software kommer att lyckas blanda sin patenterat tunga action med frihet, möjlighet och den där svår-fångade känslan av en levande spelvärld.

07: RESIDENT EVIL 4

Format: Gamecube Utvecklare: Capcom Utgivare: Capcom År: 2005

En magnifik återuppståndelse. Resident Evil 4 var facit på hur man skänker nytt liv i en gammal spelserie. Borta var de långsamma vandringarna genom slutna passager i herrgårdar och tåg, i stället fick vi utforska byar och slott. Fienderna kom inte långsamt hasande en och en, utan i drivor om dussinet. Bäst minns vi de äckliga byborna som med högafflar och skärar kom allt närmare. Med sjukt läckra vapen, cool huvudperson och inte minst de panikartade situationerna när vi fick barrikadera oss mot de infekterade blev Resident Evil 4 ett av de bästa spelen någonsin. Många actionspel, inklusive nya Resident Evil-titlar, har denna fantastiska fyra att tacka för mycket...



06: WORLD OF WARCRAFT

Format: PC Utvecklare: Blizzard Utgivare: Blizzard År: 2005

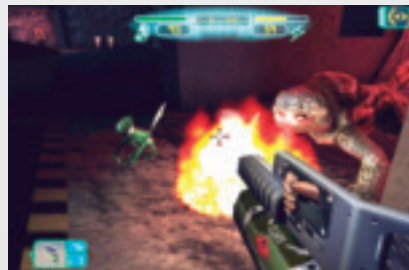
Vad kallar man ett spel som fått miljontals spelare att ägna tusentals timmar åt att nöta komplicerade bossar och umgänge med alver, dvärgar och tjuvarelser? Banbrytande, till att börja med. Sensationellt passar också. Blizzard tog sig an en genre som traditionellt bestått av lika mängder fanatism och masochism, och gjorde den lättspelad, engagerande och... underhållande. World of Warcraft blev ett fenomen som definierade andra halvan av decenniet och slutgiltigt befäste Blizzards position som spelgudar. Med ständiga förbättringar de senaste fem åren har man byggt upp en nästan oöverträffbar kombination av massivt innehåll och tillgänglig spelbarhet.



05: DEUS EX

Format: PC Utvecklare: Ion Storm Utgivare: Eidos År: 2000

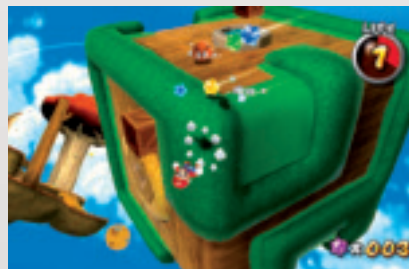
Medan de flesta förstapersonsskjutare är extremt linjära, står Deus Ex fortfarande på vinnarpallen när det kommer till att låta spelaren utforska dess värld. Det innehöll inte bara en intressant historia, utan lät oss spela hur vi ville. De problem vi möttes av gick oftast att lösa efter behag. Snacka vår väg fram, smyga oss förbi fienderna eller helt enkelt skjuta ner dem? Det finns en anledning till att Deus Ex fortsätter att hamna högt upp på sådana här listor. I hur många förstapersonsskjutare har du fått en utskällning för att du undersökt damtoaletterna? Precis. 10 år efter att spelet släpptes hoppas vi nu på att det kommande Deus Ex 3 lever upp till originalets storhet.



04: SUPER MARIO GALAXY

Format: Wii Utvecklare: Nintendo Utgivare: Nintendo År: 2007

Hur bräcker man ett spel som Super Mario 64? Nintendo visste hur. Man slängde ut Mario i rymdens oändlighet och gav honom nästintill en fjärde dimension att leka med. Gravitationen var oemotståndligt knäpp, alla Lumas var supersöta och varje galax var en konstnärlig bedrift i sig. Att kapa en enorm tusensköna och snurrsväva mellan planetoider definierade sann spelglädje, och det behövdes varken HD-grafik, onlinelägen eller blod för att göra detta till 2007 års bästa spel. All inbjudande lekfullhet, briljant orkestrerad musik och oförfalskad spelglädje var en enorm prestation. Slingerväxter har aldrig varit så slingriga, den tomma världsrymden aldrig så full av liv.



03: HALO

Format: Xbox Utvecklare: Bungie Utgivare: Microsoft År: 2001

Innan Halo var förstapersonsaction till konsoler något man frös åt. Men som i ett trollslag ändrades allt när Master Chief efter en våldsam krasch steg ut på ringvärlden och började den resa som skulle bli en av spelhistoriens största framgångshistorier. Tempot och bandesignen var båda perfekt avvägda, musiken var fantastisk och variationen närmast oslagbar. Halo: Combat Evolved blev en tidlös klassiker som till stor del bidragit till att definiera actiongenren under 00-talet, och är än idag måttstocken för en riktigt bra förstapersonsskjutare till konsol. Något som lett till otaliga så kallade "Halo-dödade", men ännu har ingen lyckats rå på originalet.



02: GRAND THEFT AUTO III

Format: PC / Playstation 2 / Xbox Utvecklare: Rockstar Utgivare: Take 2 År: 2001

Det var som om någon öppnat en dörr. Först var vi lite som missanpassade burfåglar, som aldrig upplevt frihet förr. Kanske ville vi till och med hålla oss kvar i det gamla. När vi vågade oss ut uppenbarade sig en sandlåda full av leksaker och vi kunde leka med dem i vilken ordning vi ville. Rockstar förändrade actiongenren för alltid med Grand Theft Auto III. Att kaxigt bara kunna sno vilken bil som helst, köra varsomhelst och uppföra oss rekordartat uppfostrat var underbart. Fingertoppskänslan i designen av Liberty City var pricken över i:et. Grand Theft Auto III genererade såväl suveräna uppföljare som sköna efterapare och spelvärlden var för evigt förändrad.

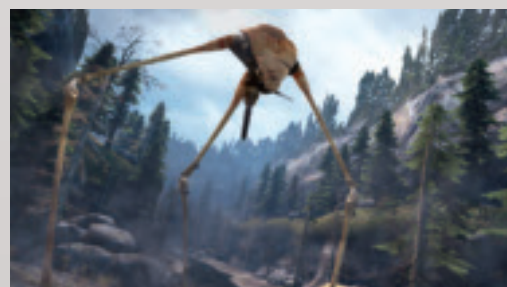
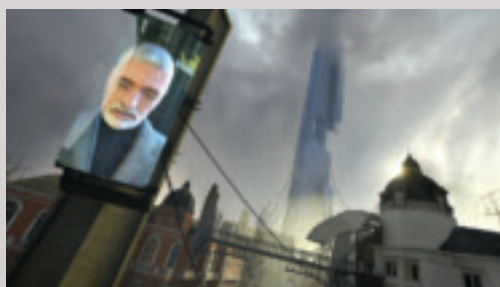
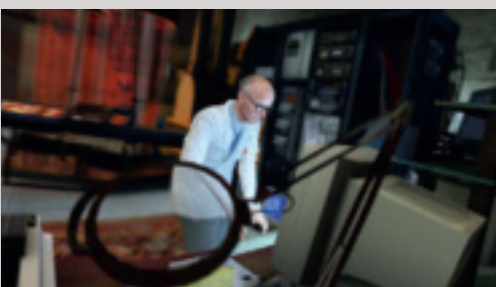




O1: HALF-LIFE 2

Format: PC / Playstation 3 / Xbox 360 Utvecklare: Valve Utgivare: Vivendi År: 2004

Varje sekund var briljant. Vi överdriver inte. Ska man utse en enda 00-talsjuvel, ett spel som verkligen höll suverän kvalitet rakt genom, är valet självklart: det måste bli Half-Life 2. Blandningen mellan spektakulära actioninslag och en medryckande, unikt berättad historia var utsökt. Kampen mot Combine var konstant spännande och hela upplevelsen bjöd på ett potpurri av briljanta svängningar med utmärkt variation. Ena stunden susade vi fram längs vägarna utanför City 17 för att sedan bekämpa luftskepp med raketgevär. Själva spelmediet mognade i och med Valves strålande tvåa. Från start till mål var Half-Life 2 skrämmande bra och inte bara årtiondets, utan ett av tidernas absolut bästa spel. Nu väntar vi på nästa del i serien... vad väntar ni på, Valve?





Daniel har äntligen fått sätta tänderna i Biowares galaktiskt efterlängttade uppföljare... o

MASS EFFECT 2

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

Ett multikulturellt sällskap sitter runt ett bord; en turian, en salarian, en människa. En klarblå asari-donna dansar utmanande på bordet.

Människan och turianen har fixat en svensexå ått salarianen, som lite besvärat försöker förklara för sina kamrater att salarianers äktenskapsinvielse inte riktigt fungerar på samma sätt som för människor.

Dova basrytmer. Platsen är "Eternity", ett hippt klubbhåll på den högteknologiskt enastående asari-kolonin Illium. Jag har just rekat området och råkar snubbla över en av många konversationer och möten som pågår i bakgrunden. Stannar kvar ett tag till och tjuvlyssnar fnittrande på hur konversationen inom svensexågången utvecklar sig. Detaljer som denna skänker livets gnista till Biowares mastodontuppföljare. Allt behöver inte handla om att rädda galaxen. Det finns en vardag även i rymden. En skön och ofta rolig kontrast.

Fortsätter vidare. Lämna dunka-dunka och fagra dansöser bakom mig. Tänker osökt på Shepards och asari-tösen Liars heta kärleksaffär i föregångaren från 2007. En fin



Our story so far

För att göra en lång historia kort, så var det första Mass Effect en spektakulär odyssey där vi hoppade mellan solsystem, fascinerades av utomjordiska livsformer och smiskade stjärter med feta pickadoller samtidigt som vi trolldades av ett otroligt engagerande och dynamiskt berättande. Bioware plockade russin ur kakan från roll- och actionspelens respektive världar och sveitsade det samman till ett sant mästerverk. Mass Effect 2 är mer av det goda...

tanke som försvinner lika snabbt som den kom när jag blickar ut över stadens futuristiska skyline. Skyskrapor täckta med rosa neon, flygande bilar som bildar kö och en oändlig ocean av byggnader. Smakfulla, raka linjer och en nedåtgående sol som reflekteras mot blänkande metall. Står kvar en stund och absorberar. Det är så vackert.

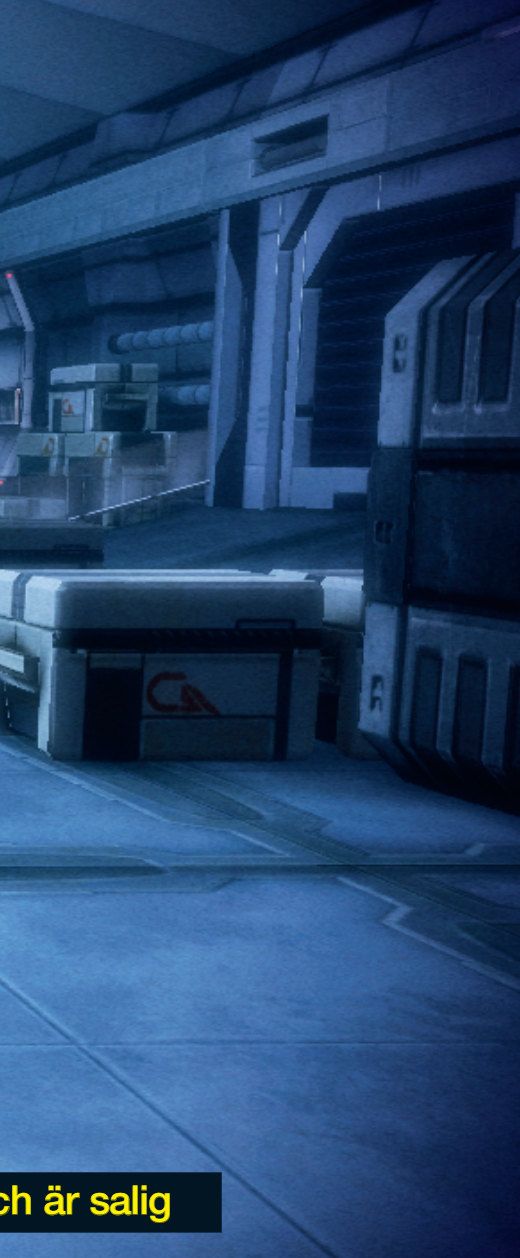
Och det är kanske det första som slår en. Grafiken. När jag kastas in i hetluften viner lasrar kring mitt huvud, feta mekrobotar exploderar och min skyddsrustning som är gjord i något sorts framtida superkolfiber skiner ikapp med omgivningen. Problemet med texturer på efterkälken och sviktande skärmuppdatering är i stort sett som bortblåst. Det är mycket snyggare än senast.

Mass Effect 2 tar vid en tid efter slutkampen mot ärkeskurken Saren i föregångaren. Kommandör Shepard är tillbaka och får reda på att människokolonier galaxen över har börjat tömmas på invånare. Vem som ligger bakom detta, vart de förs bort och varför vet man inte. Men det är något Shepard ska ta reda på.

I sedvanlig ordning får man inledningsvis välja kön, utseende och klass till sin protagonist. Beroende på vad du väljer kommer actionscenerna te sig helt olika. Soldater kan använda samtliga vapen och skjuter hejvilt i

**GENIALT,
BIOWARE.
IGEN.**

slow-mo, ingenjörer hackar fienderoboter, adepter brukar biotik-krafter likt en Jedis användande av Kraften och Vanguard-klassen alternerar mellan hagelskurar och benknäckande biotics vid frontlinjen. Min karaktär blir till slut en mörkhårig Vanguard med ordentligt tilltagna kindben, smaragdgröna, blixtrande ögon och en riktigt tjugig, mustaschprydd överläpp. En sann härförare och kvinnokarl.



ch är salig

Likt sin föregångare är Mass Effect 2 ett actionrollspel med starka influenser från filmvärldens Star Wars och Bladerunner. Det märks att Bioware har lagt ner mycket tid på att förbättra just actionbiten. Man kan känna skillnaden redan från första början. För dig som aldrig har spelat Mass Effect kan eldstriderna liknas vid de i Gears of War eller Ghost Recon: Advanced Warfighter 2. Allt sker i tredjeperson, i realtid, och det gäller att rycka fram växelvis mellan skydd och dela ut order till sina två truppkamrater samtidigt som man portionerar ut stryk i stora doser.

Intensiteten är ungefär det dubbla den här gången, spelkontrollen sitter som en smäck och actionbitarna bjuder på ett imponerande djup. Jag fullkomligt älskar charge-attacken som Vanguard-klassen är privilegerad med. Åker genom rummet som en oljad blix, kroppstacklar en stöddig krogan, smacker upp en vass armbåge i ansiktet och avslutar det

2:α

En andra åsikt av Sophie

Bioware har sannernigen inte legat på latsidan när de snickrade ihop befälhavare Shepards andra äventyr. Redan från första stund fick jag stäpås med den mest dynamiska öppningssekvensen någonsin i ett rollspel, och när sluttexterna rullade ville håren på armarna inte sluta stå i givakt. Ett näst intill perfekt spel som är proppat med teknik, sexiga utomjordingar och möjligheter.

Sammanfattning:
Större, snyggare, bättre och häftigare.

9/10



Importera din gubbe

I Mass Effect 2 kan man importera sin sparf från föregångaren och fortsätta på sin befintliga karaktär. Allt sköts mycket enkelt, och med några få knapptryck har man fört över alla sina beslut och handlingar till fortsättningen. Vilka lät du leva, vilka lät du dö? Var du genomgått eller ruttet elak?

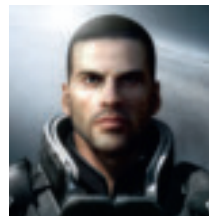


Långa laddningstider Det kanske enda riktiga minuset med Mass Effect 2 är laddningstiderna. De är ganska långa och många till antalet. Men det får man helt enkelt ha överseende med. Mängden data som ska beräknas måste vara hisnande med tanke på hur larvigt detaljrikt det här spelet är.

hela med en mustig salva hagel i hans bröst-korg. Sekunden efter lyfter jag upp en annan stackare, låter honom sväva fem meter ovan mark i någon sekund, och slungar ner honom mot backen. Tillfredsställelsen är total.

Men det är inte bara grafiken, skådeplatserna och det fullkomliga öset som griper tag. Det är också – eller kanske i synnerhet – karaktärerna, dialogen och den episka storyn. Två av mina absoluta favorit-karaktärer visar sig bli en rappkäftig doktor vid namn Mordin och en grönhyad lönnmördare vid namn Thane. Ett par riktigt intressanta individer som får följa med på många av mina uppdrag, och utmärkta exempel på Biowares kirurgiska precision när det kommer till att befolka sina spelvärldar med bisartt trovärdiga personligheter.

Dialogen i sig har begåvats med lite extra nerv då jag vid vissa tillfällen kan ta kritiska beslut, godhjärtade eller elaka. Det här gör Mass Effect 2 till mitt och ditt äventyr. Man känner sig alltid delaktig, och det känns som att



Bra sidospår...

En av få saker som fanns att klaga på i det första spelet, var de tvek-samt utformade sidouppdragen. I jämförelse med ettan så känns sidospårerna i Mass Effect 2 mer genomtänkta och varierade. Miljöerna är nästan alltid lika snygga och omsorgsfullt designade som i huvuduppgiften och upplägget bjuder ofta in till roliga, actionfyllda och snabbspelade bataljer. Och Bioware har även lovat mer nedladdningsbara uppdrag.

varenda beslut som tas spelar roll. Och för varenda beslut man tar, finns ett annat över till nästa genomspelning. Är redan inne på min tredje runda...

Som du förstår så älskar jag Mass Effect 2 hejdlöst. Det infriar alla högt ställda förväntningar, jag tror att vi (redan) har en urstark aspirant till årets spel 2010 och jag hoppas att alla som har chansen att spela detta fantastiska äventyr gör det. Genialt, Bioware. Igen.

*Sammanfattningsvis:

Oavsett om du är hopplös actiontorsk, ingrodd rollspelsgeek eller fanatisk sci-fi-anhängare finns här något för dig. Ett mästerverk.

Daniel Steinholtz

10/10

Nästan som Se7en

Året är 2011 och sedan några år tillbaka härjar den så kallade Origami-mördaren. Alla tidigare offer har hittats drunknade, med en vikt pappersfigur och en orkidé i handen. Alla har dött på hösten, när det regnar som mest. Det hela blir en thriller i ordets rätta bemärkelse. En underbar resa.



HEAVY RAIN

Quantic Dream bjuder på en thriller i spelform som revolutionerar äventyrsgenren

Plattform **PLAYSTATION 3** Utvecklare **QUANTIC DREAM** Utgivare **SONY** Premiär **24 FEBRUARI** Antal spelare **1** Rek. Ålder **18**

De banala vardagssysslorna visar sig vara geniala. Jag borstar tänderna och sminkar mig. Lagar en omelett. Det är först senare jag inser hur detta har skapat starka känslomässiga band mellan mig och Ethan, Scott, Madison och Norman. Med Heavy Rain vill spelmakaren David Cage få oss att känna något. Känna något på riktigt. Efter att ha klarat äventyret flera gånger, på flera olika sätt, är det bara att applådera hur ambitionen uppfyllts med råge. Heavy Rain är helt unikt.

I grunden är Heavy Rain ett klassiskt äventyrsspel men med en avsevärt mognare story och djupare karaktärer. En skurk kallad Origamimördaren sprider skräck i staden och du får följa fyra huvudpersoner knutna till mördaren på olika sätt. Ethan Mars är den som allt kretsar runt; från en idyllisk början tar hans liv den ena vidriga vändningen efter den andra och nånstant halvvägs genom spelet börjar jag undra om jag någonsin sett en mer plågad karaktär sedan The Passion of the Christ. Spelets huvudtema är "hur långt skulle du gå för att rädda någon du älskar?". Det är rätt långt i det här fallet.

En detalj som gör Heavy Rain så briljant är att jag hela tiden får ta konsekvenserna av vad jag har gjort. Dör en karaktär förblir denne död resten av spelet. Visst, det går visserligen att ladda om ett kapitel om du är missnöjd med



Quick Time Briljans De knapptryckssekvenser som plågat diverse actionspel sedan Shenmue har inte mycket gemensamt med Heavy Rain. Visst, man följer kommandon på skärmen men det är betydligt mer intuitivt och inlevelsefullt.

Barnförbudet

Heavy Rain förtjänar sin 18-årsgräns. Det är en hel del våld, även om det knappast blir något Gears of War av det. Men ofta är det desto mer sadistiskt och personligt. Ett spel om en barnmördare är inget för småbarn. Sen är det väl egentligen konstigt att det bara är spel som redan är från 18 år som vågar visa lite naket när filmer kommer undan mycket lättare.

hur det gick, men spelet kommer att gå vidare oavsett. Detta leder förstås till ett stort omspelningsvärde och roligt nog är handlingen logisk och extremt välskriven, vilka vägval du än tar. David Cage och hans team har verkligen tänkt till med spelkontrollen, som fungerar ypperligt. Efter den inledande sektionen som instruerar mig i de olika typerna av rörelser har jag kläm på allt, och då kan spelet börja leka med mig. I svåra situationer blir valen suddiga och svåra att utläsa. I ett prekärt läge upp och ner undrar jag varför inget fungerar, förrän jag inser att även spelkontrollen vänts upp och ner.

Och jag hamnar i stressade situationer där jag reflexmässigt råkar trycka ner avtryckaren, trots avsikten att lösa situationen utan våld.

Jag har fortfarande inte riktigt hämtat mig.

JAG HAR FORTFARANDE INTE RIKTIGT HÄMTAT MIG

Origamimördaren och Heavy Rain-karaktärerna dröjer kvar i sinnet. Detta är en omtumlande upplevelse som erbjuder en upplevelse utöver det vanliga, på samma sätt som äventyrsspele en gång i tiden var betydligt mer omväxlande än mer rättframma actionspel. Det här får du inte missa.

*Sammanfattningsvis:

Heavy Rain är ett berättartekniskt mästerverk.

Mikael Sundberg

9/10

EA lånar Kratos vardag och kryddar med demonbebisar

DANTE'S INFERNO

Plattform PS3 / XBOX 360 Utvecklare VISCERAL GAMES Utgivare EA Premiär UTE NU Antal spelare 1 Rek. Ålder 18



Dante har gjorts till korstågsriddare, helvetet är fullt av magibehållare och Dödens lie går varm i avancerade combos. Ja, Dante's Inferno är en hyggligt fri tolkning av Den gudomliga komedin. Missta det dock inte för en ostig adaption; att utforska helvetets nio cirklar lär utöver hack 'n' slash-fansen faktiskt även locka till sig litteraturintresserade. Nu ska vi nio trappor ned. I som här inträden, låten hoppet fara...

Helvetet är ett lika läckert som utmanande miljöval att göra inför ett actionspel. Här finns trehövdade monstret Cerberus som pinar frossarna. Virvelvinden där de vållustiga blåser omkring. De giriga som får knuffa säckar i evighet. Sidekicken Vergilius förklarar regelbundet de helvetiska sevärdheterna, hela vägen ned till bottenvåningen. Där du nog kan gissa vem som väntar...

Spelmässigt lånar/snor Dante's Inferno ogenerat formulan från God of War. Dante flyger och far, svingar sin lie mot drivor av

DANTE SVINGAR SIN LIE MOT DRIVOR AV FIENDER

fiender och serverar magiattacker. Upplägget är bekant, beprövat men också underhållande. Dante kan välja att sona eller straffa vissa varelser, allt från simpelt helvetes-fotfolk till storsyndare som Pontius Pilatus. Valen leder till antingen en "holy" eller "unholy" inriktning vilket låser upp specialattacker för endera sida. Ingenting är dock gratis, och valutan i helvetet är förstas själar.

Redan i den första helvetescirkeln träffar jag på några av de mest obehagliga



Helvetiskt ljud Ljudmattan i Dante's Inferno är rysligt stämningsfull. Dömda själar skriker efter nåd, märkliga stön och viskningar hörs lite överallt.



Gudomlig inspirationskälla

Den gudomliga komedin har inspirerat många genom århundradena: allt från målare och musiker till filmmakare och spelutvecklare. Vi har sett spår av och nickningar till verket i Devil May Cry, Halo 3: ODST och World of Warcraft. I filmer som Seven och Mannen som slutade röka dyker komedin också upp och splittrerna animerade filmer helt ägnade dikten är också på väg. Hade Dante Alighieri varit vid liv idag hade han förmodligen varit lika förtjust som sugen på royaltes...

spelfiender jag någonsin sett. Jag kallar dem äckelbebisarna. Dessa odöpta blöjbarn har deformerade kroppar, svärdklingor till armar och när de i grupp attackerar mig med rysliga babyskrik blir jag förtjust och förskräckt på samma gång. När jag sedan hamnar i en bossfight med en enorm Kleopatra och ser ungarna flöda ur drottningens fördömda bröstsvårter börjar jag undra hur Visceral Games idékläckare egentligen mår.

Främst gillar jag Dante's Inferno för konceptet, designen och modet att göra något av en 700 år gammal dikt. Att ta sig an spelets enorma bossar höjer pulsen och vetskapen om att något extraordinärt helvetiskt lurar bakom nästa hörn driver en konstant framåt. Ska du bara göra en helvetesresa i år, sikta på Dante's Inferno.

* Sammanfattningsvis:

EA bjuder på en fantasieggande tolkning av en klassisk helvetesskildring.

Jonas Elfving

8/10

TATSUNOKO VS CAPCOM: ULTIMATE ALL-STARS

Plattform Wii Utvecklare BING Utgivare CAPCOM Premiär UTE NU Antal spelare 1-2 Rek. Ålder 12



Design Tatsunoko-gänget består av anime-hjältar som är klassiker... i Japan. För oss känns de mest småtöniga.

Tatsunoko vs Capcom: Ultimate All-Stars är ett fightingspel med retrokänsla i två dimensioner. Alltså exakt samma genre som vi nött till och från i nästan två decennier nu. Grafiken är naturligtvis något vassare än under guldåldern och specialattackerna betydligt galnare, men i huvudsak känner man igen sig. Slå och sparka och skicka gigantiska energistrålar mot din motståndare tills han eller hon ligger ned. There can be only one. Eller två rättare sagt, eftersom varje spelare har två kämpar att byta mellan. Tempot är högt och det är variationen på karaktärerna också.

Spelet är rörigt och hektiskt, precis som det ska vara. Men också en aning förenklat. Speciellt om man spelar med Wii-fjärren, vilket jag inte kan rekommendera. Med en Classic Controller får man ut mer av spelet.

JAG DELAR UT 15 083 BILLION DAMAGE!

Det är den höga knasfaktorn som får mig att återvända till spelet. Att Frank West (Dead Rising) fotograferar sig själv i en vinnarpöse efter att hans motståndare fallit. Eller när ett stort leksakståg fyller upp skärmen, kör över Ruy och mosar honom mot en vägg. Tatsunoko vs Capcom: Ultimate All-Stars bjuder inte på finstämda subtiliteter. Men det skiter jag fullständigt i när jag med två ihopplänkade specialattacker delar ut inte mindre än 15 083 Billion Damage!

* Sammanfattningsvis:

På ena sidan står en klase japanska animefigurer som ingen vettigt lukande människa känner till. På andra sidan ett brokigt gäng Capcom-skapelser. När de möts blir resultatet lika rörigt som galet och lysande.

Love Bolin

8/10

Ensamäventyr och onlinerollspel på samma gång

WHITE KNIGHT CHRONICLES

Plattform PLAYSTATION 3 Utvecklare LEVEL 5 Utgivare SONY Premiär 24 FEBRUARI Antal spelare 1 Rek. Ålder 16

Alla tecken tyder på ett japanskt rollspel enligt standardmallarna. En sjuttonårig halvtörig kille med taggfrilla lever ett helt vanligt liv tills hans vägar råka korsa en prinsessas, samtidigt som onda makter anfaller. Snart måste han ge sig ut på prinsessrädderi tillsammans med ett brokigt gäng av tonåringar och en gubbe som är urgammal, typ, liksom, asså, 45.

Men vänta, vem är den där typen i bakgrunden? Den såg jag inte i manualen. Jo, det som gör White Knight Chronicles unikt är att du själv skapar en av karaktärerna. Han eller hon kommer sen att hänga med genom hela spelet och hjälpa till, även om det är Leonard som är själva huvudpersonen.

Syftet med den här figuren är inte enbart för att få en personlig touch på äventyret. Nej, ganska snart får du möjligheten att spela online i särskilda uppdrag. Det är inget fullfjädrat onlinerollspel utan snarare något i stil med Guild Wars, Phantasy Star Online eller Monster Hunter. Du kan träffas i en stad

WHITE KNIGHT HAR ETT INTRESSANT STRIDSSYSTEM

(som du även får bygga själv, en kvarleva från Level 5:s gamla Dark Chronicle) och välja uppdrag, och sedan ge dig ut med tre kompisar för att spöa värstingbossar.

För den ensamme spelaren är inte White Knight Chronicles särskilt märkvärdigt. Stridssystemet fungerar förstås mer eller mindre som ett onlinerollspel, där det aldrig



Gigantiskt gränssnitt Alla texturor som poppar upp är visserligen fyllda med viktig information men ger spelet ett grött intryck.



Massa rutin...

Rollspelsveteranerna Level 5 har varit minst sagt produktiva de senaste åren, med allt från Dark Chronicle och Rogue Galaxy till Dragon Quest VIII, Dragon Quest IX och Professor Layton-spelen. Under många år höll de på med ett onlinerollspel till Xbox, True Fantasy Live Online. Spelet släpptes aldrig på grund av att Microsoft och Level 5 inte kunde enas om hur stridssystemet skulle fungera, men det går att urskilja drag av True Fantasy i både upplägg och grafikteknik i deras senare titlar.

går att pausa. Det gäller att ha planerat sin taktik på en säker plats och sedan kombinera rätt sorts attacker mot de olika fienderna. Skulle det gå åt skogen kan du alltid kalla på den Enorme vite riddaren som relativt lätt gör slarvsylta av troll, vildsvin och annat pack.

I slutändan är det här inte riktigt det storslagna mästerverk jag har längtat efter i tre år, men onlinedelen är en spännande twist som förlänger hållbarheten ordentligt. Det är inte i närheten av lika snyggt som det kommande Final Fantasy XIII, men i gengäld har det ett intressant stridssystem och den där beroendeframkallande samlarfaktorn som får mig att hacka monster hela kvällarna.

★ Sammanfattningsvis:

Ett stereotypiskt standardrollspel med ett trevligt stridssystem och klart godkänt onlineläge.

Mikael Sundberg

7/10



S.T.A.L.K.E.R. CALL OF PRIPYAT

Plattform PC Utvecklare GSC GAME WORLD Utgivare KOCH MEDIA Premiär UTE NU Antal spelare 1-16 Rek. Ålder 18



Zonen Trovärdigheten är riktigt bra. All bakgrundsdialog är på ryska och zonens invånare lever sina egna liv med en daglig cykel som har stor inverkan på äventyret.

Det har aldrig varit något fel på GSC Game Worlds vision, att skapa en hybrid mellan en förstapersonsskjutare och ett rollspel som utspelar sig i den avspärrade zonen kring det förstörda kärnkraftverket i Tjernobyli. Två spel har det blivit, och Call of Pripjat är det tredje. Problemet är deras brist på resurser och att de inte riktigt lyckas ta sitt koncept hela vägen fram. Buggar, kollisionsproblem mellan karaktärer och ett böktigt användargränssnitt tar lätt udden av upplevelsen som annars hade kunnat vara riktigt mäktigt.

Pripjat är staden som helt övergavs efter att kärnkraftverkets reaktor nummer fyra exploderade. Nu står den där som en konstant påminnelse om vad som hände 1986 och

FEM MILJONER NYANSER AV BRUN

vilken inverkan människan kan ha på sin omgivning. Call of Pripjat är dock först och främst ett spel för de redan frälsta Stalker-fansen, och ger dig inga tips om hur man ska överleva det hårda livet i den radioaktiva zonen.

Med det sagt så är fortfarande Stalker: Call of Pripjat ett bra spel. Trots att animationerna är stela och ryckiga och grafiken går i fem miljoner nyanser av färgen brun så är det ändå väldigt stämningsfullt. Handlingen, som utspelar sig efter händelserna i Clear Sky, är kanske inte den mest intressanta, men allt som händer runt omkring håller uppe mitt intresse hela vägen fram till slutet.

★ Sammanfattningsvis:

Pripjat är atmosfäriskt, spännande och beroendeframkallande. Hade det varit ett mer gediget hantverk hade det här kunnat utmana självaste Fallout 3.

Petter Mårtensson

7/10



Nummer 12 Step & Roll är Monkey Ball-spel nummer 12 i ordningen och idag kan man rulla apbollar till praktiskt taget alla format utom Playstation 3 och Xbox 360. När får vi våra HD-apor, Sega?

Segas välkända apor går nu att rulla med fötterna

SUPER MONKEY BALL STEP & ROLL

Plattform **Wii** Utvecklare **SEGA** Utgivare **SEGA** Premiär **12 FEB** Antal spelare **1-4** Rek. Ålder **3**

Spelserien "Super Monkey Ball" har ett ovanligt problem. Serien hade sin formtopp redan när det första spelet släpptes. Trots ett fantastiskt spelkoncept får nu utvecklarna gripa efter halvstrån för att förnya sig. Av just denna anledning har det blivit dags att rulla apbollar med fötterna.

Som tur är fungerar det hyfsat bra. Balansbrädan är tillräckligt exakt för att styra ett spel som kräver precision. Dessvärre räcker det inte med en bra kontrollmetod. Det krävs nämligen även en stor dos skicklighet och träning från spelarens sida. Lättillgängligheten är borta. Kvar finns frustrerande men roliga balansakter. När de klurigare banorna börjar dyka upp stiger jag ned från brädan och sätter mig i soffan med min Wiimote. För även om det är kul att balansera så tänker jag inte handikappa mig själv när det finns en lättare kontrollmetod inkluderad.

Någonstans på vägen har man tappat den genialt enkla bandesignen. I Super Monkey Ball: Step & roll snurrar man ibland vilse. Att

vara desillusionerad passar inte riktigt in ett spel där kameran är lite bökgig att ha att göra med. Tempot är högre än i tidigare spel och det är oftare tidsbristen som får mig att misslyckas än att jag ramlar ned för en smal kant.

Förutom ett tillfredställande stort utbud banor att lösa så finns även ett rejält gäng minispel för upp till fyra spelare inkluderat, varav flera är riktigt underhållande. Super Monkey Ball: Step & Roll har därmed massor av innehåll, både för en ensam spelare och för kvällar tillsammans med vänner.

★ **Sammanfattningsvis:**

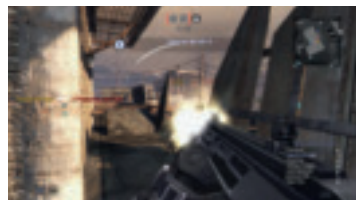
Aporna är tillbaka i ett trevligt pusselspel. Att rulla bollar är fortfarande kul och mängden inkluderade minispel imponerar.

Love Bolin

6/10

MAG

Plattform **PLAYSTATION 3** Utvecklare **ZIPPER INTERACTIVE** Utgivare **SONY** Premiär **UTE NU** Antal spelare **1-256** Rek. Ålder **16**



Nu ska här skjutas, jag och mina 127 lagamrater gör oss redo för att tackla det andra laget, bestående av 128 lika motiverade stridspittar. Startskottet går och sedan händer något. Alla drar åt varsitt håll, tempot är segt, instruktionerna om vad som ska göras knappa och striden urartar i något slags vapenfylld hönsgrädd där alla drar runt och gör sin egen grej.

MAG är bra idé i teorin som tyvärr visar sig fungera halvknaackigt i verkligheten där det är omöjligt att hålla ihop så stora grupper av människor. En del är jubelidioter, andra bara förstör och Zipper hanterar vuxendagiset dåligt. Något som resulterar i en ganska medioker krigsupplevelse som inte är i närheten av Battlefield 1943 eller fjolårets Delta Force: Xtreme 2. Lägg till ljummen grafik och halvdan spelkontroll och du har en klassisk medelmåtta.

Jonas Mäki

5/10

TONY HAWK: RIDE

Plattform **PS3/WII/XBOX 360** Utvecklare **ROBOMODO** Utgivare **ACTIVISION** Premiär **MARS** Antal spelare **1** Rek. Ålder **12**



Brädan ser både rejäl och lyxig ut. Så fort den ska användas river dock besvikelsen till likt asfalt mot oskyddade knän, det som skulle bli en kontrollrevolution blev en smärre katastrof. Tony Hawk: Ride går inte att styra.

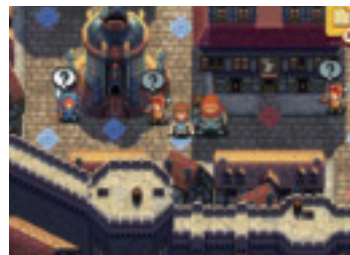
Genom att vipa den medföljande skateboarden framåt och bakåt görs grundläggande trick. Så fort klurigare kickflips och grabs ska göras blir det snudd på omöjligt. Sensorn på brädans sida reagerar lite när (och hur) den vill då jag sätter handen mot den i ett grab-försök. Utöver frustrerande spelkontroll finns andra brister som klaustrofobiska banor, röriga menyer och en övergripande känsla av hafsverk. En intressant kontrollambition till trots är det alltså smärtsamt tydligt: denna bräda är vi tvungna att säga.

Jonas Elfving

4/10

MIGHT & MAGIC: CLASH OF HEROES

Plattform **DS** Utgivare **UBISOFT** Premiär **11 FEBRUARI** Antal spelare **1-2** Rek. Ålder **7**



En demonisk komplotter blir till ett episkt äventyr i fickformat när fem ynglingar brakar samman med onskans hantlangare. Cappybara Games gör en överraskande bra spinoff på Might & Magic-serien.

Med tanken "alla goda ting är tre" i bakhuvudet ska du pussla ihop dina zombies, riddare, alvbågsskyttar och övriga krigare med polare i samma färg för att antingen skapa attackformationer eller befästningar. På ett sätt som påminner om det eminenta Puzzle Quest, tar Might & Magic: Clash of Heroes ett steg längre i pusslandet som både utmanar och engagerar. Bra story, härligt balanserad svårighetsgrad och smart spelbarhet gör detta till ett spel jag tveklöst rekommenderar.

Sophie Warnie de Humelghem

8/10

SERIOUS SAM HD: THE FIRST ENCOUNTER

Plattform **X360** Utvecklare **CROTEAM** Utgivare **CROTEAM** Premiär **UTE NU** Antal spelare **1-4** Rek. Ålder **12**



Året var 2001. Serious Sam var ett charmigt försök att återskapa macho-röjet från åldrande Duke Nukem 3D. Sam var (också) en pucko-macho huvudperson med avspänd attityd mot utomjordiska invasioner. När han nu HD-återföds till Xbox Live Arcade slits vi mellan retronostalgi och insikten om att genren har kommit långt på nio år.

För hur vansinnigt roliga vissa fiender är, är Serious Sam mest en halvkul övning i att springa och skjuta, springa och skjuta. Att vi inte får spela dödsmatcher online är ett stort minus och vi måste nöja oss med co-op för fyra personer. Överlag är dock Serious Sam HD ett hyggligt röjigt val för den som vill döda lite tid. Och många aliens.

Jonas Elfving

6/10

For more information please contact your local dealer.

For more information please contact your local dealer.

NEW!



MIONIX NAOS 5000
LASER GAMING MOUSE

- 5040 dpi laser sensor
- 128kb built-in memory
- Customizable LED light system
- S.Q.A.T - Surface Quality Analyzer Tool

MIONIX™
LIGHT-YEARS AHEAD OF THE GAME

ANBEFALES
hardware.no

SNEEKLOCKERS.COM
BEST IN TEST

SENNHEISER PC 350

A NEW ERA IN THE GAMING HEADSET

Whether battling evil aliens or fighting guerilla warfare, a fraction of a frame separates winners from the rest. Hearing and being heard can make or break a game.

PC 350 marks the beginning of a new era in the gaming headset technology, by adding a never before experienced dimension of reality to gaming providing the most accurate sound positioning and sound quality available in the market. Thanks to Sennheiser's expertise as a global leader in electro-acoustics, PC 350's sound perception is so precise, that you will literally feel like you're in the game.

- Closed type, circumaural PC gaming headset
- Superior passive attenuation of ambient noise
- Frequency response optimized for Binaural Perception
- Large size ear cups for comfortable wearing during long gaming sessions
- Large size microphone for highest intelligibility
- Patented Duofol Diaphragm technology
- Adaptive baffle damping
- Collapsible for easy transport
- Volume Control with microphone mute
- Connects to virtually any PC sound card

SENNHEISER



ATI RADEON GRAPHICS



HIS HD 5750 ICEQ+
1GB (128BIT) GDDR5

HIS IceQ technology is endorsed as the most efficient cooling technology among the current mainstream graphic cards' series. HIS IceQ can actively draw the air inside your PC case to cool down the card, and blows amounts of hot air out of your case dramatically decreasing the GPU temperature together with your PC components. HIS IceQ is also UV sensitive, enhancing the gamers' UV light case.

HIS
Faster, Cooler, Quieter!

NEW!



ORIGENAE M10 MINI HTPC ENCLOSURE

The sleek M10 is the smallest enclosure in the OrigenAE family of products measuring in at only 106mm in height and 240mm in width. The M10 boasts a form factor that provides an aesthetic and performance potential that is unmatched.

Whilst the M10 is petite in size it does not sacrifice the performance of the system in order to achieve this, with the quality 150W power supply included you have the ability to install a powerful system inside the enclosure.

Origenæ



POINT OF VIEW MOBII TOKYO MINI PC

NVIDIA® ION graphics processors are the best solution for a premium experience on small, low-power PCs. NVIDIA® ION graphics processors transform the experience on today's small, low-power PC designs, providing:

OCZ Technology



OCZ MODXSTREAM PRO (500~600W~700W)
EZ MOD CABLE MANAGEMENT / ACTIVE PFC

The ModXStream Pro Series is the superlative solution for driving today's gaming systems, and is NVIDIA® SLI™ certified to power dual graphics. Professional-grade yet designed with gamers and modders in mind, this PSU is stable, robust, and sports a sleek look and compact form factor. Kept ultra-cool with a load-controlled 135mm fan, the ModXStream Pro was engineered to be the quietest PSU available and eliminate distracting noises from your PC. 80+ Certified, featuring up to 86% efficiency at typical load, this leading-edge power supply remains rock solid and powerful while retaining superior efficiency under load.

80 PLUS

SLI



NH-D14 CPU COOLER

Combining a massive six heatpipe dual radiator design with an exquisite NF-P14/NF-P12 dual fan configuration, the NH-D14 is built for ultimate quiet cooling performance. Topped off with a tube of Noctua's award-winning NT-H1 thermal compound as well as the new SecuFirm2™ multi-socket mounting system, the NH-D14 is an elite choice for the highest demands in premium

Socket compatibility: Intel LGA1366, LGA1156 LGA775 & AMD AM2 AM2+, AM3 (backplate required)



For more information please
contact your local dealer.

PCB DISTRIBUTION
A HARDWARE COMPANY

For more information please contact your local dealer.



CNPS10X PERFORMA CPU COOLER WITH DUAL FAN SUPPORT

The CNPS10X Performa is optimally designed and engineered to maximize the value/performance ratio and it really does! Literally CNPS10X Performa provides the outstanding cooling performance and maximum quietness simultaneously. There is nothing better than trying it yourself and just hook this up to your adorable system. Whatever CPU is in the system, this awesome cooler will blow all troublesome heat away.

ZALMAN

For more information please contact your local dealer.



TWO HUNDRED MID-TOWER GAMING CASE

A head-on collision of value and kickassness, the Two Hundred by Antec is our most affordable gaming case yet. Get the awesome features you expect from Antec, plus brand new features like a built-in hot swap SATA hard drive caddy! The Two Hundred also introduces a CPU cutout for installation of CPU coolers, a perforated front bezel for maximum air intake, plus a whopping ten drive bays! And with menacing style that'll strike fear in the hearts of men, the Two Hundred's got it all. So don't spend an arm and a leg. Sever an arm and a leg (off your opponent!) with the Two Hundred.

- Front-loaded hot swap 3.5" SATA hard drive caddy
- CPU cut-out allows for easy installation of CPU coolers
- Bottom-mounted power supply isolates heat and noise
- Perforated front bezel delivers maximum air intake
- Front-loaded HDD cage for up to 6 hard disk drives
- Cable management ties help keep your case tidy
- 1 x top special 140mm TwoCool™ fan

CP-850

850 WATT CONTINUOUS POWER

The CP-850 features a unique design with an advanced cooling system, exclusively compatible with some of Antec's most cutting-edge Gamer and Performance One enclosures, including the Twelve Hundred, P183 and P193. By breaking the mold of standardized power supply size restrictions, the CP-850 design is able to provide an excellent price-to-performance ratio. A silent rear 120mm Pulse Width Modulation (PWM) fan and dual PCB layout also ensure optimal cooling performance and reliability.



- NVIDIA™ SLI™-ready certified
- Advanced hybrid cable management improves airflow and reduces clutter
- Meets 80 PLUS™ certification standards
- Safety protection circuitry prevents damage resulting from short circuits
- SATA connectors for Serial ATA drive

Antec
Believe it.



LOGITECH® Z-10 INTERACTIVE 2.0 SPEAKER SYSTEM

Touch-sensitive multimedia controls & presets give you unprecedented control of your digital music. An innovative LCD display shows song information, a digital clock and other useful information and the bi-amp, two-way speaker design delivers studio-quality audio with a more balanced response. The single USB cable provides a simple, no-hassle installation.



LOGITECH® X-530 ADRENALINE-PUMPING SURROUND SPEAKER

Pump up your PC surround sound with Logitech's X-530 speaker system. Dual driver satellites use FDD™ technology to eliminate uneven response created by conventional dual driver designs. The ported subwoofer features a real-time equaliser that maximises punch while minimising distortion. Matching front and rear satellites deliver balanced surround sound.



NZXT HADES 9 BAY BLACK MDTOWER

- VGA clearance room for 300mm cards like the ATI 5970
- Control the flow: Gaming, overclocking, or office work the dual 8W per channel fan control allows control over the dual 200mm fans that spin up to 150 CFM each
- Monitor your system: A three C/F temperature display at front panel allows the user to see temperatures inside the chassis even with the door closed. A slant on the door allows for easier viewing from above.
- Wire Routing: Motherboard punched holes allows for quick CPU bracket removable and optimal wire routing.
- NZXT Solid State bracket allows for two SSD drives to be installed
- Pre-drilled water cooling holes on the backplate
- Mounting holes for dual radiator at the top
- Removable filter at the bottom PSU

NZXT TEMPEST EVO

BLACK STEEL MID TOWER CHASSIS

Announcing the Tempest EVO, a sleek, all black, steel mid tower gaming chassis. Building off of the original Tempest's award winning design, the EVO brings advanced cooling power, expandability, and cable management. The Tempest EVO maximizes airflow circulation with Dual 120mm intake, dual 140mm top exhaust, side 120mm, and a rear 120mm fan. NZXT even redesigned the fan blade design so they effectively deliver more air at lower noise levels. Additionally, the bottom mounted PSU provides better airflow and separation of heat from the CPU.



NZXT™
CRAFTED GAMING ARMOR

PCB DISTRIBUTION
A HARDWARE COMPANY

For more information please
contact your local dealer.

GUIDEN[®]

För fullständiga recensioner av alla rekommenderade spel: www.gamereactor.se

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



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

Sony Playstation 3

Information

Tillverkare **Sony**
Premiär **23 mars 07**
Media **Blu-ray**
Signal **HDMI**
Vikt **4 kg**
Mått **290x65x290**
Pris **2995 kr**

Playstation 3 Slim är en både mindre och billigare version av den just nu mest kraftfulla konsolen på marknaden. Playstation 3 innehåller generationens dyraste och mest kraftfulla komponenter och har totalt åtta processorer (SPU), blixtsnabb Blu-ray-spelare, inbyggd hårddisk på 120 gigabyte och ett kraftfullt grafikort från Nvidia. Sonys onlinetjänst Playstation Network har inte alla Xbox Lives finesser, men är helt gratis och innehåller bland webbläsare, musikvideotjänsten Vidzone samt onlinevärlden Home. Det går även att koppla ihop konsolen med PSP för flera smarta finesser, samt att man dessutom kan ladda ned klassiska PSOne-spel som Crash Bandicoot och Destruction Derby, för en billig penning.



Gamereactor Topp 15 Playstation 3

PLACERINGAR: För att ett spel ska markeras med en illustrerad pil krävs det att det klättrar eller sjunker 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	Killzone 2 Förbered dig på det hårdaste, största och mest krävande TV-spelskriget någonsin i Guerrillas tvåa...	Action	Sony	10/10
4	Street Fighter IV Ryu, Ken, Guile och Honda slåss igen i ett fightingspel så proppat av kvaliteter att vi nästan storknar.	Fighting	Capcom	10/10
5	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
6	Call of Duty 4: Modern Warfare Infinity Ward gjorde helt rätt som dumpade nazister, allierade och andra världskriget. Detta är brutalt!	Action	Activision	9/10
7	Half-Life 2: The Orange Box Trots brister i konverteringen bjuds det på fem otroliga spel som bara måste upplevas av alla gamers.	Action	EA	9/10
8	Rock Band 2 Rock! Knyt slipsen runt huvudet och rocka så frysen trillar av i Harmonix strålande uppföljare!	Musik	MTV Games	9/10
9	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
10	NHL 10 Stenhårt slagskott i högra krysset för EA då de visar klockren dominans med årets imponerande upplaga.	Sport	EA	9/10
11	Bioshock Besök det förfallna undervattensparadiset Rapture i ett av tidernas maffigaste actionäventyr.	Action	Take 2	9/10
12	Batman: Arkham Asylum DC Comics folkhälsor läderpung krossar skallar och skiter i namnen när Rocksteady Studios briljerar!	Action	Eidos	9/10
13	Brütal Legend Helskön metal ackompanjerar skruvat Tim Schafer-äventyrande som fullkomligen skriker spelglädje.	Action	EA	9/10
14	Heavy Rain En ohögligt spännande TV-spelstriller med innovativ spelkontroll och utmärkta karaktärer...	Äventyr	Sony	9/10
15	Uncharted 2: Among Thieves Inte en död actionsekund i tidernas snyggaste konsolspel - Uncharted 2 är som att spela en matinéfilm!	Action	Sony	8/10

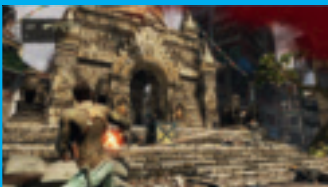
Recensioner: köpguide är helt och hållet baserat på redaktionens gemensamma åsikter som recenserar och har ingenting med den svenska förläggningen att göra. Fullständiga recensioner av samtliga spel på denna lista går att hitta på: www.gamereactor.se, Sveriges största spelsite.

INHANDLA

UNCHARTED 2: AMONG THIEVES

NAUGHTY DOG / SONY

Vad handlar det om: Fartfylld dunderaction i tredjeperson där våghalsen Nathan Drake ger sig ut på matinéäventyr för att hitta Marco Polos försvunna skepp. För att inte tala om att panga envetna bad guys, smyga omkring i fiendeland och charma en snygg tjej på vägen... Tänk blockbuster, i spelform.
Bästa biten: Den strålande tågsekvensen där Nathan kämpar både ovanpå och inuti vagnarna som rusar fram längs ett ljuvligt designat bergslandskap. Här blir det tydligt att Uncharted 2 är det snyggaste konsolspellet som går att köpa för pengar.
För dig som: Vill spela en actionfilm.



INHANDLA

HEAVY RAIN

QUANTIC DREAM / SONY

Vad handlar det om: Ett mordmysterium dränkt i regn, där du följer fyra huvudkaraktärer under några dagar fyllda med klassiskt äventyrsspelande med en innovativ spelkontroll. Hur långt är du beredd att gå för att rädda någon du älskar?
Bästa biten: Hur de vardagliga bestyren mellan actionsekvenserna låter oss leva oss in i huvudpersonerna, bokstavligen gå innanför kläderna och in i deras tankar, och hur det sen gör att allt som händer dem känns så personligt och engagerande. Det plus några av de snyggast regisserade mellansekvenserna som någonsin gjorts.
För dig som: Vill ha ett briljant vuxenspel.

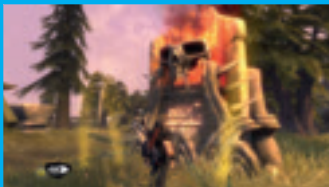


INHANDLA

BRÜTAL LEGEND

DOUBLE FINE / EA

Vad handlar det om: Roddaren Eddie Riggs hamnar i ett galet heavy metal-land och måste med krigsyxa och elgitarr rädda världen från onda gothare och pudelrockare. Ozzy och Lemmy hjälper Eddie i detta fantasifulla actionäventyr, som också har inslag av realtidsstrategi.
Bästa biten: Att bara gasa skiten ur raggarbilen The Deuce över öppna metal-landskap, lyssna på Mötley Crüe och köra över urtida piggsvin. Brütal Legend ger en enorm frihets känsla och får dig att headbanga sönder all din fina inredning.
För dig som: Älskar blytung hårdrock, polissonger och Tim Schafer's knäppa humor.



UNDVIK

ROGUE WARRIOR

REBELLION / BETHESDA

Vad handlar det om: Richard Mackinko, rutinerad Navy Seal och obligatorisk ruskprick, är fast bakom koreanska fiendelinjer och letar missiler som hotar spränga hela USA. Tänk dig ett Rainbow Six, fast proppad med kompostdoftande beståndsdelar och bedräglig story.
Sämsta biten: Det är svårt att välja en enda sak och kalla den sämst. Rogue Warrior är nämligen så okristligt uselt att tiden står stilla och erbjuder så ohögligt mycket vidrig sörja i form av usel spelmekanik och isel grafik - att det i slutändan känns som en parodi.
Välj istället: Call of Duty: Modern Warfare 2 eller Killzone 2. Ja, framförallt Killzone 2.





Playstation Portable

Information

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

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

Gamereactor Topp 5 PSP

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

God prestanda, grym onlinetjänst och ett smidigt gränssnitt

Microsoft Xbox 360

Information

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

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



Gamereactor Topp 15 Xbox 360

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

Nr.	Speltitel	Genre	Utgivare	Betyg
1	Grand Theft Auto IV Niko Bellics väg mot toppen i en värld av organiserad brottslighet är en underbar sådan. Köp, köp, köp!	Action	Take 2	10/10
2	Half-Life 2: The Orange Box Valves obscent prissvärda, gyllene spelkossa med hela fem spenar att suga actionnärning från, rockar.	Action	EA	10/10
3	Mass Effect 2 Fläsiga rymdstrider och dunderdialoger i Biowares storslagna rollspel bland stjärnorna - ljuvligt episkt.	Rollspel	EA	10/10
4	Gears of War Nutida actionklassiker som tagit högupplöst motorsågsslag av fula fiender till en ny och köttigare nivå.	Action	Microsoft	10/10
5	Street Fighter IV En eldboll. En rundspark. Ett bensvep. Och en tsmällfet nykomling. Street Fighter IV är äntligen här.	Fighting	Capcom	10/10
6	Halo 3 Episka rymdbataljer när Bungies grönkädda chef krigar mot de envisa Covenanterna en avslutande gång.	Action	Microsoft	10/10
7	NHL 10 EA Sports förfinar virtuell hockey med fler spellägen och ett strategiskt coachläge. Vi älskar det, djupt.	Sport	EA	9/10
8	Bioshock I undervattensparadiset Rapture har verkligen allt gått fel. Bered dig på en ryslig resa på havets botten.	Action	Take Two	9/10
9	Halo Wars Sugen på lite realtidsstrategi som utspelar sig på ringplanetens snöklädda vidder? Då är detta ditt spel!	Strategi	Microsoft	9/10
10	Rock Band 2 Skräm liv i gamla vadmuskeln igen och låt baskaggen mala sönder gränssämjan i Harmonix rocksimulator.	Musik	EA	9/10
11	Colin McRae: Dirt 2 Grovgrus, spillolja och energidryck. Colin McRae: Dirt 2 är ett X-Game i rallyskogen och du är bjuden.	Racing	Codemasters	9/10
12	Call of Duty: Modern Warfare 2 Knullhårda konfliktlösningar, grovkalibriga kulsprutor och militärpornografisk presentation. Allt finns med.	Action	Activision	9/10
13	Bayonetta Hårt hårfagra häxan Bayonettas hoppsparkar trotsar fysiklagarna och frisryen mosar allt i sikte!	Action	Sega	9/10
14	Brütal Legend Eddie Riggs gillar heavy metal, bredyxor, hot rods och polisonger. Vi gillar Eddie Riggs. Och Brütal Legend.	Action	EA	9/10
15	Forza Motorsport 3 Överladda motorn, byt plåt mot kolfiber och anpassa dina däckval efter väder och vind. Detta är på riktigt.	Racing	Microsoft	8/10

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

INHANDLA

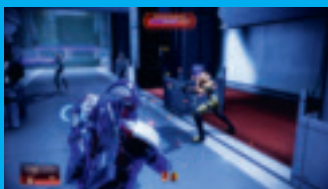
MASS EFFECT 2

BIOWARE / EA

Vad handlar det om: Spejsat rollspelande bland rymdvarelser och rymdskepp där vi som Commander Shepard rekryterar ett lag tuffingar för att möta ett hot som nätt människornas kolonier. Vi bjuds på rollspelande, eldstrider och fantastisk story i ett av årets bästa rollspel.

Bästa biten: Hur man tänker "vad hade hänt om jag gjort så istället?" efter varje val man gör. Att ens beslut verkligen får konsekvenser är strålande och storyn, miljöerna och dialogen skapar tillsammans en värld så spännande att man nästan storknar.

För dig som: Vill skapa en egen rymdsaga.



INHANDLA

BAYONETTA

PLATINUM GAMES / SEGA

Vad handlar det om: Dödligt friserade överhaxan Bayonetta slåss med sin mångsidiga kalufs mot alla möjliga absurda fiender. I jakt på 500 års förlorade minnen vankas det varierad fiendeslag utförda med otrolig flexibilitet. Denna häxa ger både Dante och Kratos rejält med konkurrens.

Bästa biten: Den frenetiska bossfighten när Bayonetta slåss inuti en demolerad kyrka som faller genom luften är oerhört inspirerad och pulshöjande. När vi i en annan makaber bossfight står på en bit bro som en enorm cyklop håller i näven måste vi gnugga oss i ögonen av all sanslös action.

För dig som: Älskar häxor i läsglasögon.



INHANDLA

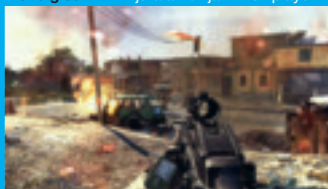
CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2

INFINITY WARD / ACTIVISION

Vad handlar det om: Supersoldaterna i Task Force 141 kavlar upp ärmarna för att rädda världen från supernationalisten Makarov, som åtar världsherravälde. Som alla möjliga soldater i olika intensiva situationer krigar du i förstaperson över hela världen. Eller så går du online och krigar mot islkna jänkare.

Bästa biten: När de ryska fallskärmstrupperna intar den amerikanska förtören och tvingar dig och dina mannar till ett hårdfört gerillakrig bland charmiga diners, snabbköp och övergivna bensinmackar. Sanslösa kontraster i ett urhäftigt krig.

För dig som: Vill njuta av briljant multiplayer.



UNDVIK

DRAGON BALL: RAGING BLAST

SPIKE / NAMCO

Vad handlar det om: Manga-baserad skräpfighting där du försöker få till slagkombinationer och hitta luckor för att nita din motståndare. Varje fighter har (allt för) effektiva superattacker som du kan försöka undvika om du inte vill bli anime-mos.

Sämsta biten: Spelkameran, som mycket väl kan vara den sämsta i modern historia. Vinkeln är hela tiden låst snett bakom din figur och fungerar hyskligt illa. Särskilt intressant blir det när du fichtas nära väggar, då kameran helst av allt inte visar varken dig eller motståndaren...

Välj istället: Street Fighter IV. Betydligt bättre.





Nintendo DS

Information

Tillverkare Nintendo
Premiär 11 mars 05
Media Kassettkort
Vikt 285 G
Mått 149x85x29
Pris 2095-

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

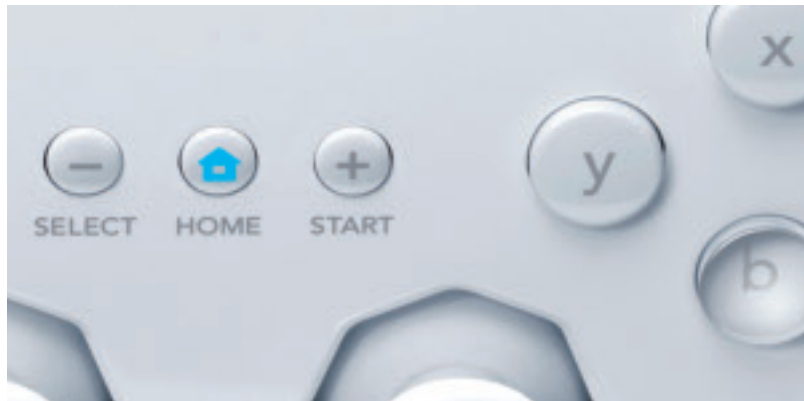
Nintendo revolutionerar vårt sätt att spela med deras senaste konsol

Nintendo Wii

Information

Tillverkare NINTENDO
Premiär 7 DEC 06
Media DVD
Signal COMPONENT
Vikt 1,2 kg
Mått 55,4x44x225
Pris 2695 kr

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



Gamereactor Topp 15 Nintendo Wii

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

Nr.	Speltitel	Genre	Utgivare	Betyg
1	Super Mario Galaxy Marios galaktiska comeback blev precis så bra som vi hoppats på och en modern klassiker var född!	Plattform	Nintendo	10/10
2	The Legend of Zelda: Twilight Princess Spelmagi må vara ett utnött och överanvänt ord men det finns inget som bättre beskriver Links äventyr.	Äventyr	Nintendo	10/10
3	Super Smash Bros. Brawl Nintendos senaste slagsmål är ett somrigt superspel som propats till bristningsgränsen med innehåll.	Fighting	Nintendo	9/10
4	Resident Evil 4: Wii Edition Resident Evil 4 är spelseriens absoluta höjdpunkt och Wii-versionen är lika bra som GC-originalet.	Action	Capcom	9/10
5	Metroid Prime Trilogy Världens bästa rymdhjältinna spöar aliens och pimpar rymddräkt i Nintendos trilogibox.	Action	Nintendo	9/10
6	Punch-Out 8-bits-legenden Little Mac har boxat sig tillbaka och är nu redo att klappa trut på Nintendo Wii.	Sport	Nintendo	9/10
7	The Beatles: Rock Band Lira tidlös mop-top-pop med John, Paul, George och Ringo i Harmonix och MTV:s briljanta storsatsning.	Musik	EA	9/10
8	Mega Man 9 Saknar du gammal ljuvlig 8 bits-utmaning? Då är Capcoms retrodoftande återblick helt rätt spel för dig.	Action	Capcom	9/10
9	Super Paper Mario Spelvärdens plattaste hjälte flirtar med sitt kultklassiska förlutna och ger sig ut på helt nya äventyr.	Plattform	Nintendo	8/10
10	New Super Mario Bros. Wii Tidlöst plattformande med goombas, avloppsrör och luftskepp. Avnjuts gärna med tre goda vänner.	Plattform	Nintendo	8/10
11	Mario Kart Wii Helmysigt helgtävlande med minicrossar, go-karts och dragsters i nya Mario Kart till Wii!	Racing	Nintendo	8/10
12	De Blob Det började som ett flummigt konstprojekt, och slutade som ett fantastiskt charmigt Wii-spel.	Action	THQ	8/10
13	Mad World Sin City möter Motorsågsmassakern i Capcoms ultravåldsamma slaktfest till Wii.	Action	Capcom	8/10
14	Little King's Story En liten kung, med stora ambitioner. En liten värld, med enorma möjligheter. Välkommen till ditt kungarke!	Strategi	Nintendo	8/10
15	Wii Fit Vi har redan svettats ordentligt med Wii, men nu tas det hela till en helt ny nivå med balansbrädan.	Träning	Nintendo	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.

Gamereactor Topp 5 Nintendo DS

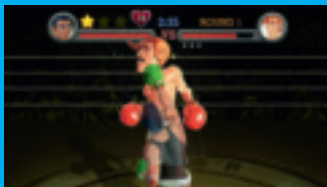
Nr.	Speltitel	Betyg
1	New Super Mario Bros.	9/10
2	Grand Theft Auto: Chinatown Wars	9/10
3	The Legend of Zelda: Phantom Hourglass	9/10
4	Scribblenauts	9/10
5	Professor Layton & Pandora's Box	9/10

INHANDLA

PUNCH-OUT

NINTENDO / NINTENDO

Vad handlar det om: Little Mac, spelvärldens främste underdog, tar sig an dryga dussinet knäppa boxare som alla vill se honom knockad. Mac måste överlista och drämma till figurer som vildsinte Bald Bull, sliskige Don Flamenco och tuftysken Von Kaiser.
Bästa biten: Att efter sjuttiosex förlorade matcher mot superfightern Mr. Sandman äntligen börja lära sig killens rörelsemönster. Att sitta hyperkoncentrerad med tungan rätt i mun och tajma sina väjningar mot slagen, för att sedan placera en serie perfekta uppercuts, är oerhört roligt och utmanande på ett sätt som nästan är utrotningsshotat.
För dig som: Gillar blåklockor och handsveit.

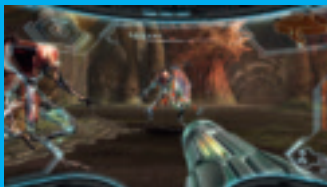


INHANDLA

METROID PRIME TRILOGY

CAPCOM / CAPCOM

Vad handlar det om: Världens coolaste prisjägare, rymdbruden Samus Aran, besöker utomjordiska världar i kamp mot rymdpirater. Och det inte bara en gång, utan tre eftersom det här är alla tre hittills släppta Metroid Prime-spel där de båda första dessutom upgraderats på flera sätt.
Bästa biten: Den mäktiga bossfighten mot den otäcke vingförsedde rymdpiraten Meta Ridley i det första Metroid Prime. Det gäller att skjuta av honom vingarna och sedan besegra honom på marken.
För dig som: Vill utforska Tallon IV, Aether, Norion, Bryoo och Elysia.

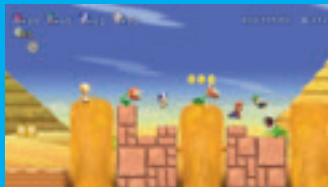


INHANDLA

NEW SUPER MARIO BROS. WII

NINTENDO / NINTENDO

Vad handlar det om: Klassiskt plattformande som du säkert spelat som liten, fast med en avgörande twist: fyra personer kan spela samtidigt. Samarbeta (eller bråka) dig genom åtta världar av halkig is, brännhett lava och hungriga pirayaplantor för att nå Bowers slott och den kidnappade prinsessan.
Bästa biten: Att hitta Yoshi i ett ägg, hoppa upp på dinosauriens sadel och sedan använda dennes enmeterstunga för att imundiga din medspelare. Räkna med såväl skrätt som bråk i fjolårets partypinnare.
För dig som: Älskar Mario och Luigis gamla odödliga 8-bitsklassiker.

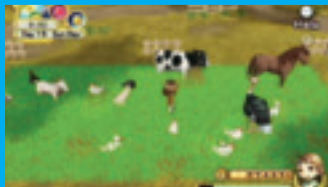


UNDVIK

HARVEST MOON: TREE OF TRANQUILITY

NATSUME / NATSUME

Vad handlar det om: Att ge upp storstadslivet och i stället satsa på en sund men slitsam bondekariär. I Harvest Moon tar du hand om gården, föder upp och mjölkar kor, socialiserar i byn, utforskar gruvor, lagar mat och inleder heterosexuella förhållanden.
Sämsta biten: Den själådödande tristessen, som inte direkt hjälps av de oacceptabla laddningstiderna som slår oss i ansiktet varje gång vi ska göra... tjä, någonting överhuvudtaget. Att utforska gruvorna är bara att glömma, då varje rum ska laddas separat och färdigt länge. Simulera bonde? Urdumt.
Välj istället: Little King's Story.





DS Zelda: Spirit Tracks

NINTENDO / NINTENDO

Vad handlar det om: Link tar på sig lokförarmössan och reser runt med prinsessan Zelda på sitt alldeles egna tåg. Hylianen nöter tempel, talar med bybor och fångar kaniner. Ett ljuvligt äventyr.

Bästa biten: De kluriga templen mot slutet av äventyret där Link samarbetar med Zelda för att styra olika typer av Phantoms.

För dig som: Älskar Zelda-spelen.

INHANDLA



Iphone Grand Theft Auto: Chinatown Wars

ROCKSTAR / ROCKSTAR

Vad handlar det om: Klassisk GTA-glädje. Huang Lee reser från öst till väst och blir med bilstöld och beställnings-mord en helgjuten gangster i det bärbara Liberty City.

Bästa biten: Sidospåret där du köper och säljer narkotika, den virtuella handeln som nästan fått oss att glömma huvudäventyret.

För dig som: Vill ha en sandlåda i fickan.

INHANDLA

Spelvärldens största plattform med mängder av möjligheter..

PC/Windows

Information

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 kättrar eller sjunker med mer än två placeringar under samma månad.

Nr.	Speltitel	Genre	Utgivare	Betyg
1	Half-Life 2: The Orange Box	Action	EA	10/10
30 timmar Half-Life 2, den bästa spelupplevelsen som går att köpa för pengar. I en och samma box. Ja!				
2	Crysis	Action	EA	10/10
Teknikbriljans varvas med gudomlig spelbarhet och dynamik. Våra sinnen stimuleras till bristningsgränsen.				
3	Call of Duty 4: Modern Warfare	Action	Activision	9/10
Actionexplosion på högsta nivå där brittiska och amerikanska styrkor får slåss mot terrorismen.				
4	Bioshock	Action	Take Two	9/10
Atmosfärisk action med smart handling och underbara miljöer. Skulle du vara så vänlig att köpa det?				
5	World in Conflict	Strategi	Vivendi	9/10
Stort, utmanande och svenskt strategispel i ett alternativt åttioital där det kalla kriget plötsligt blev stekhet.				
6	World of Warcraft	Onlinerspel	Vivendi	9/10
Bizzards otroliga onlineäventyr känner inga gränser. Med rätt sällskap håller spelet bokstavligen för alltid.				
7	GTR 2	Racing	Atari	9/10
Världens bästa racingsimulator som utvecklats i nära samarbete med GTR-stjärnan Henrik Roos...				
8	Warhammer 40 000: Dawn of War II	Strategi	THQ	9/10
Relics senaste strategititel är en klockren sådan med fantastisk spelbalans och underbar design...				
9	Colin McRae: Dirt 2	Racing	Codemasters	9/10
Lev livet som käftig ungupp och utmana Foust, Mirra, Pastrana och Bock i detta rågyrma rallyspel.				
10	Dragon Age: Origins	Rollspel	EA	9/10
Bioware visade hur rollspels-slipstenen skulle dras när man designade vuxna, medryckande Dragon Age.				
11	Empire: Total War	Strategi	Sega	9/10
Historieälskaren och strategiker kan nu sätta ett namn på sin våta dröm. Empire: Total War!				
12	The Sims 3	Simulator	EA	9/10
Dockhusspelsgenren är förfinad och nu låter EA dig leka Gud utan trassel och ständiga toabesök.				
13	Left 4 Dead 2	Action	EA	9/10
Zombies överallt, vapen likaså. Skräm igång motorsågen och avnjut historiens klafsigaste kvartettspel.				
14	The Saboteur	Action	EA	9/10
Smyg slår slakt. Särskilt i The Saboteur, där hustaken är våra vänner och nassar nitas noggrant.				
15	Need for Speed: Shift	Racing	EA	8/10
Tävla, träna, köp, trimma och styla dig fram genom ett virrvarr av tuffa utmaningar och arga motståndare.				

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

INHANDLA

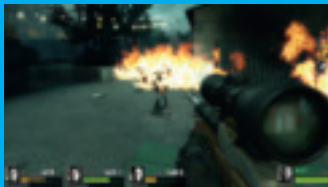
LEFT 4 DEAD 2

VALVE / VALVE

Vad handlar det om: Du och dina tre vänner har hamnat i ett prekärt läge. Omkring er finns tiotusentals zombies med älsklings-rätten blodig råbiff gjord på skrämd människa. Lyckligtvis finns det fullt av hagelbössor, armborst, knivar, automatvapen och motorsågar i närheten, vilket bör kunna avvärja middagsplanerna.

Bästa biten: Underbara Dark Carnival, det övergivna nöjesfältet som blivit helt övertaget av zombies. Vi kommer sent glömma häxan i kärlekstunneln när lantisen Ellis spränger en grupp clownar i luften samtidigt som han åker nedför ren rutschkana.

För dig som: Vill spränga 6324 zombies.



INHANDLA

DRAGON AGE: ORIGINS

BIOWARE / EA

Vad handlar det om: Kasta dig in i en sagolik rollspelsvärld signerad Baldur's Gate-kungarna hos Bioware och spela genom sex olika storylines som exempelvis människa, dvärg eller spetsörad alv. Utforska riket, skaffa nya vapen, var taktisk i striderna och njut av fascinerande historier och dialoger.

Bästa biten: När vi tar paus från att rädda världen från de ruggiga Darkspawn, och i stället följer upp våra flirter i resesällskapet. Det gäller att samtala, lyssna och köpa lämpliga presenter för att få sin dröm-prinsessa/prins på fall. Rolig romantik.

För dig som: Ålskade Baldur's Gate och vill uppslukas av ett episkt äventyr.



INHANDLA

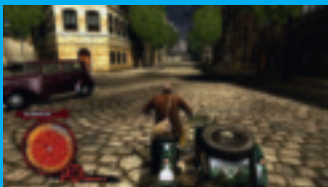
THE SABOTEUR

PANDEMIC / EA

Vad handlar det om: Andra världskriget rasar, men du är varken en skrivbordsgeneral eller allierad soldat på väg att landstiga i Normandie. I stället är du Sean Devlin, en ljusskygg irländsk frihetskämpe som med motståndsrörelsens hjälp befriar Paris från nazisternas ockupation. Tänk dig Splinter Cell möter Grand Theft Auto. Ungefär.

Bästa biten: Att med en skickligt utförd insats mot en högt uppsatt nazist få se ett svartvitt, deprimerande Paris-kvarter blomma ut i färg av den befrielse du nyss lyckats med. Designen i The Saboteur skapar en stämning vars like vi sällan ser i actiongenren.

För dig som: Hellre smyger än skjuter...



UNDVIK

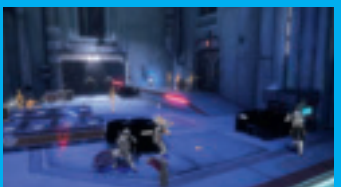
STAR WARS THE CLONE WARS: REPUBLIC HEROES

KROME STUDIOS / LUCASARTS

Vad handlar det om: Att i en galax långt, långt bort laserfäktas sig fram till en knivig lönnmördare som hotar att ställa till med fuffens i George Lucas enorma universum. Må talamodet vara med dig!

Sämsta biten: Spelkontrollen. Chewbacca hade kunnat komma på en bättre spelkontroll med sin vänstra armhåla än vad Krome Studios knäpat ihop. Spelet vänder sig till den yngre publiken, men ger ingen pardon ens under instruktionsbanorna. Skräp.

Välj istället: Vilket som helst är bättre.



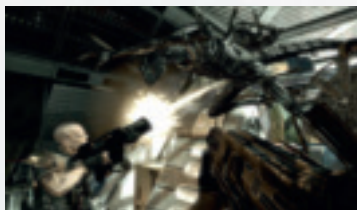
NUMMER 72

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

2 009 är förbi. Ett ordentligt tuftt år för oss speltidningar som definitivt krävde det där lilla extra. Nytt år, nya spel, nya förväntningar. 2010 ser extremt hett ut såhär på förhand och givetvis spårar vi på Gamereactor igång året med en journal över hur den gångna månaden sett ut på redaktionen.

11/01

Måndag. Idag startar produktionen av Gamereactor #72 (numret du nu håller i handen). Micke spelar Dark Void för fulla muggar, Jonas Elfving speltestar Dante's Inferno och Mäki svedtas framför Vancouver 2010-spelet. Självt har jag skrivit en del Aliens vs Predator de senaste dagarna, mest för att se om det är lika bra som Aliens vs Predator 2. Det är det inte. Tyvärr.



Aliens vs Predator recenseras i nästa nummer.

12/01

Under de senaste tre veckorna har vi på redaktionen försökt enas om vilka 25 spel från de sista tio åren som varit bäst... och viktigast. Det har varit en svår lista att sätta samman då vi till en början hade över 100 spel som vi ville få med. Nu är den dock äntligen klar och om du ännu inte läst vilka 25 titlar vi utsåg till de bästa, tycker jag att du ska bläddra tillbaka 15 sidor, läsa och sedan surfa bort till Gamereactor.se och berätta vilka

spel du skulle stoppa in på din lista över decenniets riktiga dundertitlar. Nu ska vi äta krämbullar och dricka hysteriska mängder saft. Som speljournalist är det helt okej att släppa taget och tillåta sig att bli ordentligt fläskig. Det är till och med något som uppmuntras.

13/01

Det började som ett rätt skämt från redaktör Jonas Mäkis sida. Han skrev "att: Fläsk-Jeppe" på ett av alla spelutskicken som gjordes här från redaktionen i december. Jag visste att det skulle ta hus-i-helvetet då Jesper sedan 2004 gått på strikt fiberdiet. Och det gjorde det. Jesper blev oerhört förbannad till en början men lugnade sig sedan och kunde skratta åt tramset i en liten mysig blogg innehållande kuvertet med Jonas Mäkis skakiga handstil. Men jag fick skulden. Jesper är arg på mig nu, trots att jag inte gjort något. Han snackar om hämnd redan innan jag hunnit förnedra honom, vilket gör att jag mer än gärna nu spenderar förmiddan med att utveckla konceptet Fläsk-Jeppe®.

14/01

Barnsligt tramsande med Fläsk-Jeppe-konceptet igår drog ut på tiden och jag har därmed kvällsjobb framför mig idag. Daniel skriver klart sin Mass Effect 2-recension ikväll och jag avser att formge klart "Decenniets dundertitlar"-artikeln.

15/01

Idag har jag, Sundberg och Jonas & Jonas korat våra favoritfigurer som Micke skrivit om. Tyvärr verkar de inte få plats i det här numret och får allt ligga och vänta till nästa månad.

17/01

Söndag. Tidig morgon idag, massor att göra. Under helgen har artikeln om hur ni läsare röstade i "Årets spel 2009" dragit rejält med trafik och det är roligt att se hur passionerade och initierade många är. Smakdiskussionerna blir snabbt personliga och det finns en vilja att ställa resonemang mot varandra och diskutera spel, som inspirerar oss på redaktionen.

18/01

Rush håller oss sällskap denna måndag morgon medan vi planerar klart recensionsavdelningen och kikar på lite nya profilbilder som redaktionen egen hjälprea/fotograf Måns tagit. I eftermiddag ska vi försöka ragga något exklusivt till Tempo-sidorna samt späta på med några recensionsspel som legat och väntat. Moto GP2010 och nya Super Monkey Ball till Wii, bland annat.



En apa, en boll och en balansbräda.

19/01

Vi pratade precis med vår kontaktperson hos Take 2 som meddelade att de inte kommer att hinna få hit recensionsversionen av Bioshock 2 innan vi har deadline. Dåligt. Dåligt med tanke på att spelet är färdigt och har skickats till fabrik för godkännande och pressning. Istället läser du recensionen av Bioshock 2 på www.gamereactor.se - Sveriges största spelsite.

20/01

Medan Elfving gör sig redo för att åka till Dice och spela Battlefield: Bad Company 2 håller jag på att kika efter hotell i Las Vegas. Jag fick reda på igår att jag är välkommen till Vegas om någon vecka för att gå på UFC 109 samt dagen efter provspela UFC 2010-spelet hemma hos THQ. Givetvis en resa jag ser fram emot att göra, MMA-fan som jag är.

21/01

Idag anlände både Dante's Inferno och recensionsversionen av Battlefield: Bad Company 2. Skönt när man får spel som Bad Company så långt i förväg. Det gör mitt jobb som recensent så mycket mer njutbart då jag kommer att kunna spela igenom det fler än en gång innan jag sätter betyg.

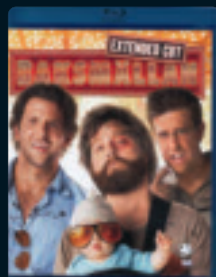


Bad Company 2 recenseras i nästa nummer.

22/01

Fredag. Just Cause 2 damp in i brevlådan och efter en kort (kort) provtur är jag väldigt sugen på att spela mer. Det hinns dock inte med då vår deadline närmar sig med stormsteg. Det blir jobb hela helgen för att kunna vara färdiga på tisdagmorgon. Kvar att göra är följande: skriva om Crysis 2 (jag intervjuade Cevat Yerli tidigare idag), redigera recensionsavdelningen, skriva om prylar på Tempo samt fixa i ordning Guiden med Elfving's briljanta hjälp.

Blu-ray-recensioner Petter sätter betyg på fyra BD-ullar



Baksällan

Warner

Fyra grabbar reser till Las Vegas för att fira ett stundande giftermål. Givetvis går allting fel. Tänder tappas, stryk delas ut, barn kidnappas och Tysons bengaliska tigrar tillfångatas. Baksällan är den nya komedin från mannen bakom Old School och tillsammans med I Love You, Man är den fjolårets roligaste. Skarpt skrivet, ordentligt galen. **8/10**

Bilden: Naturliga färger, god kontrast och grymt bra detaljrikedom lyckas nästan dölja det faktum att Baksällan både innehåller brus, bleed och en del banding. Men bara nästan. **6/10**

Ljudet: Blek surroundmix och tunn ljudkaraktär, tyvärr. **5/10**



G-Force

Disney

Det märks direkt att det är gubben Bruckheimer som fingrat med sina flottiga korvstubbarna på så gott som varje scen i den här påkostade familjefilmen. Här finns temporaskt berättande à la National Treasure och drövis av Transformers-doftande låtsasrobotar kombinerat med fräna marsvin som rockar toppmodern spionutrustning och slänger käft i 88 minuter. **5/10**

Bilden: Disney är vanligtvis världs bäst när det gäller Blu-ray-bild. Förväntningarna var därmed höga. En aning platt bild och bristande skärpa gjorde mig dock en aning besviken. **7/10**

Ljudet: DTS-HD Master Audio 5.1-spåret är riktigt bra. **8/10**



District 9

Sony

District 9 är en av de bästa science fiction-filmerna jag någonsin sett. En oförlåtande kommentar om människans fördomsfullhet ligger i grunden och trots en enkel story baserad på en enkel premis tappar Blomkamp aldrig tråden utan är knivskarpt supersäker genom varje scen. En fantastisk underhållande film som verkligen gör allting rätt. **10/10**

Bilden: District 9 bjuder på den bästa Blu-ray-bilden sedan Benjamin Buttons otroliga liv. Knivskarpt och med underbart naturliga färger. **10/10**

Ljudet: Genial DTS HD-mix med briljanta panoreringar. **10/10**

NEDLADDAT

Virtual Console PSN Live Arcade

23/01

Det ska bli spännande att se hur många som kommer att läsa vår kommande gigant-artikel om Halo: Reach som publiceras imorgon (på natten). På redaktionen har vi satsat godis och tippat på antalet gånger artikeln kommer att läsas under det första dygnet. Måki har nästan alltid rätt medan jag oftast missar målet ganska ordentligt. Nu ska jag pilla med köpguide-sidorna. Det näst tråkigaste redigeringsarbete som går att finna. Typ.

24/01

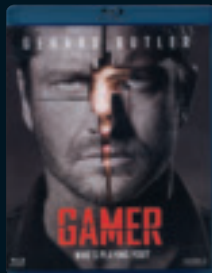
Söndag. Har sovit tio timmar och ser nu fram emot en heldag med Gamereactor #72. Ska klistra in texter, putsa på formen för Decenniets dundertitlar-artikeln samt räkna rösterna i Omslagsomröstningen i min blogg på Gamereactor.se.

25/01

Måndag och full rulle. På Gamereactor.se har ni fortsatt diskutera vilket av våra tre omslagsalternativ som var snyggast och läst om Mass Effect 2 som vi recenserade imorse. Arbetet med den här tidningen har flytit på bra och under dagen har vi korrekturläst halva blaskan, skrivit köpguides-texter och klistrat och klippt bland recensionerna. Min Crisis 2-intervju är äntligen färdig och tidningens start ser klar ut, nästan i alla fall.

26/01

Sista rycket inför kvällens lämning och tidningen ser klar ut. Idag har Jonas spelat ett par timmar till av MAG och gjort sig redo att sammanfatta sina intryck i en liten recension. Vill du läsa mer surfar du som vanligt in på Gamereactor.se. Nu ska vi rendera tryckfärdiga filer, leverera sidplanen och börja ladda upp dessa rader till tryckeriets server. Imorgon ska jag vara ledig, inte göra särskilt mycket alls förutom att vänta på Apples keynote där de ryktas ska visa upp både en ny bärbar dator samt två helt nya Iphone-modeller. Läser om det gör du i min blogg på www.gamereactor.se/blog/petter.



Gamer Noble

Som ett bevis på hur viktig och inflytelserik spelvärlden är för populärkulturen idag kommer här en påkostad actionrökare från Lionsgate om framtidens superspel. I spelet kontrolleras fångar dömda till döden via nano-celleteknologi av snoriga spelgeeks. Premissen är nördigt cool men filmen känns pajligt trist och klyschig. **5/10**

Bilden: Detaljerna tappar ibland i de mörka scenerna men i övrigt är bilden väldigt, väldigt bra. **9/10**

Ljudet: Ljudet i Gamer kvalar upp på Blu-ray-toppen tack vare en dynamik som snudd på saknar motstycke. **9/10**



NOVA

Plattform **IPHONE** Speltyp ACTION Antal spelare 1-6 Pris 45 KR Text PETTER HEGEVALL

N.O.V.A. - Near Orbit Vanguard Alliance är Halo till Iphone. Rätt och slätt. Vapnen ser ut som de i Halo, miljöerna ser ut som de i Bungies första spel och vissa av fienderna ser exakt ut som Covenant-soldater. Är det något negativt? Nej.

Near Orbit Vanguard Alliance är nämligen ordentligt bra med hiskeligt grym grafik, supersmidig och perfekt anpassad spelkontroll samt fantastisk miljövariation. Och att då Gameloft hämtat ohälsosamt mycket inspiration

från Halo: Combat Evolved spelar ingen roll alls, sämre inspirationskällor finns det gott om.

Tempot är perfekt, spelkontrollen (som sagt) likaså och strukturellt finns ingenting att klaga på. Vad som däremot hindrar detta äckligt snygga Iphone-spel från att kamma hem ett ännu högre betyg är det faktum att vapnen är aningen för få, att fienderna är lite för enförmiga och att banorna tenderar att bli repetitiva. I slutändan är detta dock en bärbar triumf. **8/10**



NBA HOTSHOT

Plattform **IPHONE** Speltyp SPORT Antal spelare 1 Pris 7 KR Text JONAS ELFVING

Genialt enkelt, brukar det höjas. I detta fall: straffkast i basket, som läggs genom varsamt snärtande på Iphone-skärmen. Antingen kastar du under tidspress i Classic Mode eller så slår du sjuka rekord i Three Strikes, där slutsignalen ljuder efter tre missar. Oavsett spelläge är bollfysiken finfin och missar du är det svårt att skylla på spelet. Att sätta boll efter boll tilltalar något primalt och NBA Hotshot är nästan larvig roligt. Sju spänn. Inhandla. **8/10**



ARKEDO PIXEL

Plattform **XBOX 360** Speltyp PLATTFORM Antal spelare 1 Pris 25 KR Text JONAS MÅKI

Arkedo är en indie-utvecklare som den senaste tiden gått från klarhet till klarhet. Bäst är nya Arkedo Pixel, ett plattformsspel helt gjort med dot matrix-grafik i blått färgschema. Under den retro-doftande ytan döljer sig ett urskönt äventyr om katten Pixel som genom att hoppa på sina fiender ska jama sig banorna. Utmaningen är välavvägd så både proffs och glada amatörer kan få en lagom dos utmaning, tack vare ett upplägg där man kan lösa problem på olika sätt.

Av och till bryts precisionshoppandet av med sinnrikt utformade pussel som skänker lite extra variation till anrättningen. Lite längre speltid hade varit önskvärt, för det här gav mersmak, men för ynka 25 kronor är Arkedo Pixel inget annat än ett fynd. **8/10**

Vinn gamingskärm!

Ta chansen, tävla med Gamereactor och vinn en Philips gaming-skärm + SanDisk-minnen!

**VINN
STUFF**



1:a pris

Philips 230C1

Philips 230C1 är en 23-tums bredbildsskärm med 2 ms responstid, HD-upplösning (1920x1080) och galet bra kontrast (12000:1).

2:a pris

SanDisk Ultra 64GB

Superstickan SanDisk Ultra Backup rymmer allt och lite till. Gör backup på spelen och filmerna och ta med var du vill. Glöm bråkiga hårddiskar, denna USB-pinne är allt du behöver.

3:e pris

SanDisk Mobile Ultra 16GB med kortläsare

På SanDisk Mobile Ultra 16 GB får du plats med cirka 2000 låtar och 7 timmar video. Med den medföljande läsaren kan du även föra över spel och annat material mellan din mobiltelefon.

4-6:e pris

SanDisk Secure Digital Gaming 2GB för Wii

Med SD Memory Card får du ut mer av ditt Wii. På minneskortet kan du bland annat lagra spelsessioner, ladda ner och lagra spel samt redigera och lagra foton...



Fyll i rätt svar nedan:



Vart ligger Philips högkvarter?

☐ Amsterdam ☐ Tokyo ☐ Frankfurt

Vad heter han som grundade SanDisk?

☐ Eli Harari ☐ Eli Roth ☐ Eli i uttaget

Hur många megabyte är 64 gigabyte

☐ 6400 ☐ 64 000 ☐ 640 000 000

Motivering:

Skriv med max 15 ord varför du ska vinna ett gaming-paket från Philips och SanDisk:

.....

.....

.....

.....

.....

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:

.....



DARKSIDERS™

YOUR LAST DAYS

begin now **OUT NOW!**

darksiders.com



PS3
PlayStation 3



XBOX 360

XBOX LIVE



© 2007 THQ Inc. THQ and its logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks and "PS3" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. All rights reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners. Standard network charges apply.

ARMY OF

TWO

THE
40TH
DAY

FIGHT TOGETHER. SURVIVE TOGETHER.

FÖRHANDBOKA NU

och få exklusiv tillgång till det helt nya multiplayerläget Extraction
före alla andra. För mer information besök www.armyoftwo.se

18

www.pegi.info



PS3



PSP
PlayStation Portable

XBOX 360

XBOX
LIVE



© 2009 Electronic Arts Inc. EA, the EA logo and Army of Two are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or for other countries. All Rights Reserved. "B", "PlayStation", "PSP", "PS3" and "X" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. All other trademarks are the property of their respective owners.