

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

GRATIS
TIDNING
Juni/juli 2010
Nummer 76

Game reactor

Nordens

www.gamereactor.se

RECESSION

SUPER MARIOS GALAXY

UNDERBAR
RYMDGYMPA I
SUPER MARIO
GALAXY 2

KRIG
MOT
KRIG

STOR SPECIAL

Medal of
Honor vs
Black Ops

NEED
FOR
SPEED
VI TESTAR
NYA HOT
PURSUIT



NUCLEAR LAUNCH DETECTED...



STARCRRAFT® II

WINGS OF LIBERTY™

BLIZZARD
ENTERTAINMENT

www.STARCRRAFT2.COM

1 BUTIK 27 JULI

© 2005 Blizzard Entertainment, Inc. All rights reserved. Wings of Liberty is a trademark, and StarCraft, Blizzard Entertainment and Blizzard are trademarks or registered trademarks of Blizzard Entertainment, Inc., in the U.S. and/or other countries. All other trademarks referenced herein are the properties of their respective owners.

Petter Hegevall, chefredaktör



Mario och sommarsol

Vi gled isär. Jag blev bekväm. Han sålde sig, för en stund i alla fall. Mario och jag. Det tog 13 år men nu sitter jag här igen, och förbluffas över hur briljanta Nintendo är då de tar i från tårna. Förra gången jag var såhär imponerad av ett Mario-spel var till Nintendo 64. Från Super Mario 64 direkt till Super Mario Galaxy. Jag och rörmokaren är återförenade, och det vill jag tacka Shigeru för.

För att hålla en maskot vid liv idag är inget liten bedrift, speciellt inte om han är tjock, polygonfattig, bär snickarbyxor och bryter på italienska. Inte i en tid där topplistor kryllar av identitetslösa supersoldater i rymddräkt, eller renrakade stridspittar från ett hektiskt framtidskrig. Då är det inte lätt att vara korpulent rörpulare. Inte så till vida ens pappa heter Miyamoto i efternamn i alla fall och har en nästan magisk förmåga att ständigt överträffa sig själv.

När Nintendos demon-producent för några veckor sedan pratade om att Mario aldrig får bli för barnlig begrep jag först ingenting. Mario Party, Mario Strikers, Mario & Sonic och Mario Tennis är precis så barnliga som spel överhuvudtaget kan bli, utan att för den skull förlämba sin publik. Men efter en vecka tillsammans med uppföljaren till 2007-års bästa spel förstår jag precis vad Shigeru menar. Galaxy 2 är perfekt för de yngre. Genialiskt utformat, underbart designat, varierande, charmigt och med en perfekt svårighetsgrad som stegrar sig i utmärkt takt. Men det är inte barnsligt. Gulligt, men aldrig barnsligt. Och mot slutet är det svårt på ett gammeldags sätt som uppmuntrar kämpaglöd. Det är ett spel som förtrollar. Och Mario är min, igen.

/Petter

INSIDAN

Inuti Gamereactor Magazine #76

Exklusiviteter i massor, det är ganska exakt vad Gamereactor 76 handlar om



34 Super Mario Galaxy 2

Världens bästa rörmokare fortsätter sin bejublade rymdpromenad och Jonas Elfving är lyrisk över resultatet...



30 Need for Speed: Hot Pursuit

Fansen har skrikat efter nya polisjakter sedan slutet av 90-talet. Nu kommer det. Vi har provspelat nya Hot Pursuit. Exklusivt!



22 Killzone 3

Guerrilla Games lovar en större, hårdare, argare och kallare uppföljare. Vi reste till Amsterdam och provspelade lite



24 The Witcher 2

Polska CD Projects våldsamma rollspel är ett av tidernas mest underskattade. Vi drog till Polen för att kika på uppföljaren!

Förhandstittar

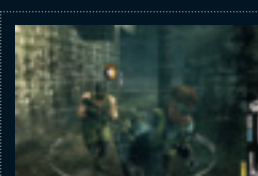
- 20 Dead Space 2
- 21 Enslaved
- 23 Knights Cross
- 23 Gears of War 3
- 26 Fear 3
- 26 Fifa 11
- 26 Little Big Planet 2
- 26 Joe Danger
- 26 Kane & Lynch 2

Recensioner

- 36 Metal Gear Solid: Peace Walker
- 37 Blur
- 37 Prince of Persia: The Forgotten Sands
- 37 Great Giana Sisters
- 37 UFC 2010: Undisputed
- 39 Demon's Souls
- 39 Alpha Protocol



20 Deus Ex 3
Viktor på besök hos Eidos Montreal



36 MGS: Peace Walker
Vi har betygssatt Big Boss nya uppdrag

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)

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 högstadie- och gymnasieskolor, internet-caféer, enskilda specialbutiker och större köpcentrum. www.gamereactor.se är Sveriges största spelsite. Här finner du varje dag ett tiotal purfärska spelnyheter samt recensioner, exklusiva reportage, intervjuer och givetvis matiga och informativa förhandstester. På Gamereactor.se kan du även driva din egen blogg, skriva egna medlemsrecensioner, diskutera spel i vårt forum eller få svar på dina frågor från oss på redaktionen.

Gamereactor ges ut av Gamez Publishing

Testad version:

Vid varje recension informerar vi om vilken version av spelet vi testat. Detta kan innefatta allt från att vi berättar vilken (eller vilka) upplaga av ett 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 "Ålskvärst spel" är för oss på Gamereactor ett sätt att säga till dig att du verkligen måste köpa det här spelet. Den ålskvärda stämpeln är något som vi delar ut en gång per nummer.

SO YOU WANNA BE A FIGHTER!



THIS IS HOW **UFC** UNDISPUTED **2010**

IN STORES MAY 28TH



PS3

PlayStation 3



PlayStation Network

18

www.pegi.info

Ultimate Fighting Championship®, Ultimate Fighting®, UFC®, The Ultimate Fighter®, Submission®, As Real As It Gets®, Zuffa™, The Octagon™ and the eight-sided competition mat and cage design are registered trademarks, trademarks, trade dress or service marks owned exclusively by Zuffa, LLC and affiliated entities in the United States and other jurisdictions. All other marks referenced herein may be the property of Zuffa, LLC or other respective owners. Any use of the preceding copyrighted program, trademarks, trade dress, or other intellectual property owned by Zuffa, LLC is strictly prohibited without the express written consent of Zuffa. All rights are hereby expressly reserved. Game and Software © 2010 THQ Inc. © 2010 Zuffa, LLC. All Rights Reserved. Developed by YUKE'S Co., Ltd. YUKE'S Co., Ltd. and its logo are trademarks and/or registered trademarks of YUKE'S Co., Ltd. THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All Rights Reserved. All other trademarks, trade dress, service marks, logos and copyrights are property of their respective owners. "P", "PlayStation", "PLAYSTATION", "PS3" and "△○×□" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "SONY" and "PS" are registered trademarks of Sony Corporation.

ZUFFA
Sports Entertainment



UFC
ULTIMATE FIGHTING
CHAMPIONSHIP



info@gamereactor.se

Gamereactor Hamngatan 10 831 33 Östersund

INBOX

Riktiga vänner i spelvärlden

Det senaste decenniet har utvecklandet av karaktärs personligheter bara gått framåt. Uncharted 2: Among Thieves är ett lysande exempel på det, där karaktärerna verkligen har sin egna personlighet och inte längre bara är den där ihopsättningen pixlar. De lever. Men jag undrar hur långt utvecklarna är villiga att gå? Kommer vår framtid bli som med Natal, där vi pratar med karaktärer som kan analysera våra egna ord och svara utifrån en egen personlighet? Kommer vi att ha "riktiga" vänner i våra konsoler, som känner oss, och som vi känner? Jag vill inte ha det så. Försätt gärna med att göra intressanta karaktärer, men ta det inte så långt att giftemål med Nintendo DS-karaktärer blir normalt!

/Johannes

Hata rörelsekänsligt spelande

Jag tillhör kategorin spelare som föredrar att sitta ner när jag spelar. Eller möjligen någon form utav halvliggande stil men där går gränsen. Nu vill dock spel-/konsol-tillverkarna, som ingen säkert missat vid det här laget, att vi ska resa oss upp och stå framför TV:n... Och inte bara stå, utan vifta på armarna och röra hela kroppen, som om det inte vore nog med de tre joggingpass jag tar i veckan. Missförstå mig inte, det är säkert bra att branschen tar ett steg mot ett hälsosammare spelande som världen ser ut idag, men inte på min bekostnad! Om det visar sig att utvecklingen av speltypen jag spelar blir lidande på grund utav denna utveckling står jag först i led med megafon och gatsten.

Må låta egoistiskt och argument som "du är rädd för något nytt" må yttras i all sin rätt men glöm då inte att jag varit med och spelat sen Amiga 500-tiden. Jag har aldrig varit den som gnällt på grafik eller att en speltillverkare valt att slopa en serie utan istället accepterat att utvecklingen gått framåt. Tro mig när jag säger att jag absolut inte vill bli en retronörd. Jag



Spel som spelar sig själva
Insändaren David vill att spelindustrin ska släppa hans hand. Han vill göra allt själv.

förstår inte personer som säger att spelen var bättre förr, det var de inte. Men om jag nu ska behöva resa mig upp och behöva sikta med kontrollen från axeln för att karaktären jag styr på TV:n ska göra samma sak med sin M16, då finns det inget att göra än att blicka tillbaka.

Ta mig även på orden när jag säger att jag aldrig tänker hålla i en Move-kontroll ens med grilltång. Slutsats, de får gärna ha sitt så länge jag får ha mitt.

/Fredrik aka AISimmons

Hata rörelsekänsligt spelande

"Titta, där står en fyr! Jag kanske borde gå dit och undersöka den, det kanske finns något intressant där..."

Ungefär så börjar Alan Wake, ett spel som låtit vänta på sig och skapat stora förväntningar hos mig och säkert någon miljon andra. Protagonisten häver ur sig denna självklarhet, om än inte ordagrant, innan jag ens hunnit

FRÅN FORUMET

Månadens guldorn från gamereactor.se/forum

Vilket är ditt favorit fighting-spel? /SPIDEREYE

Street Fighter 3: Third Strike utan konkurrens. Men i 3D är det Tekken 5 som vinner tämligen enkelt. /Mömbre

Dead or Alive Ultimate. /Mutant 1988

Jag hatar fightingsspel, men Smash Bros Melee kan jag lira. /Kundvagnen

Battle Arena Toshinden 4. Har spelat det så mycket att jag kan i stort sett vända karaktärs attacker samt citat utantill. /Narulita

insupa sceneriet på skärmen. Just den typen av avmystifierande överpedagogik är alltför vanligt förekommande i spel idag. Jag vill själv råka få syn på fyren i fjärran och själv göra reflektionen att den kanske är värd att utforska. Splinter Cell: Conviction var ett extremt mekaniserat spel. Om jag kommer till ett tivoli där utvecklingsstudion säkert lagt ner åtskilliga timmar på design och atmosfär, vill jag utträtta något mer suggestivt än att bara gå fram till tre av spelet utstakade skurkar och trycka på "B". Varför inte låta mig som spelare lista ut vilka individer bland folkmassorna som bör få en dansk skalle? Varför inte låta mig interagera med något av marknadsstånden eller någon av åkatraktionerna, om jag så vill?

Nej, istället är spelutvecklarna så skräja för att jag inte genast ska avancera i storyn att de till och med dristar sig till att projicera spelvärlden i svartvitt för att det inte ens för en sekund ska råda någon tvekan om huruvida jag är synlig för fienden eller ej. Så trist så man nästan hellre sätter på en gammal pilsnerfilm.

Pegis åldersrekommendation för Modern Warfare 2 har knappt fog för sig, för åtminstone kampanjen tycks vara gjord för ett förskolebarn. I stort sett hela spelet fungerar på samma sätt som skjutbanan i prologen; karaktärslösa skurkar poppar upp på förutbestämda platser och visar inte prov på särskilt mycket mer avancerad AI än The Eggplant Wizard i Kid Icarus. Kravet på strategi från min sida reduceras till förmån för ett blixtnabbt speltempo där inga missförstånd får förekomma, ens för ett ögonblick. Jag minns spelet Castlevania II: Simon's Quest till NES, där man för att komma vidare i handlingen tvingades knäböja vid en bergvägg med en kristall på huvudet i några sekunder, varpå en virvelvind kom och tog en med till nya mystiska nejder. Ledtråd? Glöm det! Släpp min hand, spelbranschen!

/David

Månadens läsare

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

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



Jenny Lindberg

Ålder? 20 år

Användarnamn på Gamereactor.se? Jenn-ny

Yrke/sysselsättning? Personlig assistent

Världens bästa spel? Kid Chameleon till gamla Mega Drive är världens bästa spel! Det var bland de första spel som jag spelade och även klarade.

Ditt bästa spelminne? När jag, min pojkvän och några kompisar spelade Heavy Rain (Playstation 3). Jag var på hjälpänn hela tiden!

Favoritmusik? Det mesta, men just nu så lyssnar jag på John Mayer en hel del.

Hobbys? Laga mat, umgås med familj och vänner, träna. Och spela spel såklart!

Ogillar? Lavavågen i New Super Mario Bros. Wii! Jag dör jämt, nästan!

Åsikter om Gamereactor #75? Den var toppenbra! Jag ser fram emot Red Dead Redemption som tusan!

CREATIVE



HÖR AZEROTH-VÄRLDEN SOM ALDRIG FÖRR!



SOUND BLASTER®
WORLD OF WARCRAFT®
HEADSET



SOUND BLASTER®
WORLD OF WARCRAFT®
WIRELESS HEADSET

Oumbärligt MMO Gaming Headset

Upplev ljuden från Azeroth som aldrig förr med Sound Blaster® World of Warcraft® Wireless Headset och Sound Blaster® World of Warcraft® Headset med allt det senaste inom ljudteknik och THX® TruStudio PC™. Överträffad realism tack vare oslagbar teknik för hörlurs- och spelljud. Visa vem du stöder med utbytbara headsetlinser som har olika symboler och 16 miljoner programmerbara färgillumineringsalternativ.

Sound
BLASTER

soundblaster.com/worldofwarcraft

Möt oss på facebook: www.facebook.com/SoundOfGaming

Tillgänglig på:

GameStop
power to the players

MAX FPS

ONOFF

WEBHALLEN
COM

Blizzard.com

Creative.com

THX
TruStudio PC™

TEMPO

NYHETER / SKVALLER / RYKTEN / LISTOR

För dagliga spelnyheter www.gamereactor.se



Plattform **Playstation 3 / Xbox 360** Utvecklare **Capcom** Utgivare **Capcom** Premiär **2011**

MARVEL VS CAPCOM 3

Vi bjuder på de första bilderna från årets hetaste fightingspel

Framgångarna med *Street Fighter IV* och det hett efterlängtnade nerladdningsbara *Marvel vs Capcom 2* gav Capcom mersmak. Nu är äntligen alla avtal klara och uppföljaren till den tio år gamla slagsmålsfesten på väg till **Playstation 3** och **Xbox 360**.

Vi kommer att få se Ryu och Iron Man skjuta energistrålar på varandra och låta Wolverine karva små bitar ur den lättklädda demonnaden Morrigan, med tre kämpar på vardera sidan i ett minst lika kaotiskt spel som förut. Hela grejen med att låta två företag

mötas så här är ju ett ypperligt tillfälle att slita fram gamla favoriter och låta dem slåss mot nya motståndare. Resident Evil-veteranen Chris Redfield kommer till exempel direkt från Afrika och får pröva på hur hans skjutvapen fungerar mot den alltid lika förbannade Hulken, medan Marvels fanfavorit Deadpool kommer att bryta den fjärde väggen även här och slå Dante från Devil May Cry i huvudet med sin energimätare (!).

Redan från början kommer *Marvel vs Capcom 3* att erbjuda trettio figurer, femton

från vardera sidan alltså. Men det ryktas om att antalet kommer att öka med hjälp av nerladdningsbart material, så att ännu fler kan få vara med och fajas. Helt klart är i alla fall att det här kommer att erbjuda ett mer lättillgängligt och spektakulärt alternativ till *Street Fighter IV*, och fortsätta Capcoms nyåtervunna dominans i genren. Börja sukta nu, och passa på att ladda ner del två för att hinna tjuvträna lite.

/Mikael Sundberg





Serietidningslook Marvel vs Capcom 3 använder grafiska filter för att föra tanken både till serietidningarnas värld och till de färgglada 90-talsslagsmålen.

GUITAR *HERO* 6: WARRIORS OF ROCK

Activision avser att ta Guitar Hero-spelserien tillbaka till grunderna, Brütal Legend-stylee

Plattform **PS3 / Xbox 360 / Wii** Utvecklare **Neversoft** Utgivare **Activision** Premiär **September**

Efter distortionsfattig listmusik, lättlirat partyupplägg och spelbara kändis-avатарer ska Guitar Hero nu snickras om. Tanken är att ta plastrockserien tillbaka till sina smutsigare rötter, guldåldern under de tre första delarna.

Detta ska genomföras med en fullfjädrad story, Gene Simmons som sminkad sagofarbror och allra viktigast - ett soundtrack på samma rocknivå som Brütal Legend. Uppdraget för ditt band: att befria "The Demigod of Rock" och hans gitarr från en okänd best. Våra öron är spetsade av föränd-

ringarna och striden mot främste konkurrenten Rock Band kan fortsätta...

Floder av krom blir fonden för vår resa genom de dryga 90 låtarna som väntar i Guitar Hero 6: Warriors of Rock. Låtar av Slayer, Black Sabbath, Kiss står på repertoaren och expertlirarna kan börja träna fingrarna inför vansinneslåten "Sudden Death", skriven av Megadeths Dave Mustaine. Varje karaktär kan få unika specialförmågor, exempelvis har Lars Ümlauts alter ego "Warrior Lars" en högre multiplier. I de nya gitarrerna sitter all elektronik i halsen, vilket innebär att vi kan sätta fast olika kroppar för att få en unik och kaxig look på instrumenten. Självkart kommer ett helt band att kunna vara med i Guitar Hero 6, men fokus tycks ligga på den solo-galna elgitarristen. Ett läckert komplement till Rock Band 3 eller ett steg i fel riktning? Det får vi se till hösten då krigarna möts...

/Jonas Elfving

**LÅTAR AV
BLACK
SABBATH &
KISS FINNS
MED...**



Klassisk metal-hyllning Demoner, demigudar och dödsdesign. Guitar Hero 6: Warriors of Rock ska ta tillbaka serien till de första titlarnas kaxiga stil.



CALL OF DUTY BLACK OPS

Treyarch siktar på att skriva om världshistorien i sin blodtörstiga tolkning av Kalla kriget...

Plattform **Alla** Utvecklare **Treyarch** Utgivare **Activision** Premiär **November**

“Allt du vet är fel”, säger **Treyarch** självsäkert, när Gamereactor träffar dem för att spela **Call of Duty: Black Ops**. Spelet som ska skriva om historien om “Kalla kriget” genom att kasta in dig i CIA:s brutalaste, hemligaste och mest actionfyllda operationer. Vi får provspela två banor, varav den första börjar ombord en SR-71 Blackbird högt ovan molnen där man i säkerhet ska assistera en grupp män på väg mot en rysk radarstation.

Efter att ha satt dem i säkerhet, skiftas perspektivet till marken och kriget tar sin början. En av de stora vapennyheterna är det

armborst man är beväpnad med. Det användes under eran, enligt de militärer **Treyarch** anlitat för att få allt autentiskt, och kan prepareras med exempelvis explosiva spetsar. Banan vi får se är läckert snöig och innehåller de förutbestämda moment **Call of Duty**-serien är känd för, där man både får klättra på isväggar och hoppa fallskärm.

Vi fick även se en bana förlagd till Hue i Vietnam, mitt under den amerikanska konflikten och ett av krigets största slag. Här vankas mindre strategi och betydligt mer råroj, med lika skäggiga som tatuerade militärer och tusentals döda.

Bland annat skulle man rensa ut hus, beväpnad med hagelbrakaren SPAS-12 och eldgranater. Banan hette passande nog Splatthouse, och när man ser den förstår man varför. **Black Ops** är nämligen betydligt våldsammare än tidigare **Call of Duty**-spel, med blod som forsar ur kulhål och möjligheten att utföra slafsiga avrättningar med kniv. Av det Gamereactor fått se lovar **Call of Duty: Black Ops** gott och hösten kan inte komma nog snart.

/Jonas Mäki

BLACK OPS
UTVECKLAS
AV SAMMA
TEAM SOM
GJORDE CALL
OF DUTY 3



“Vi fick även se en bana förlagd till Hue i Vietnam, mitt under den amerikanska konflikten”



MEDAL OF HONOR

Krig i Mellanöstern med svenskt flerspelarläge

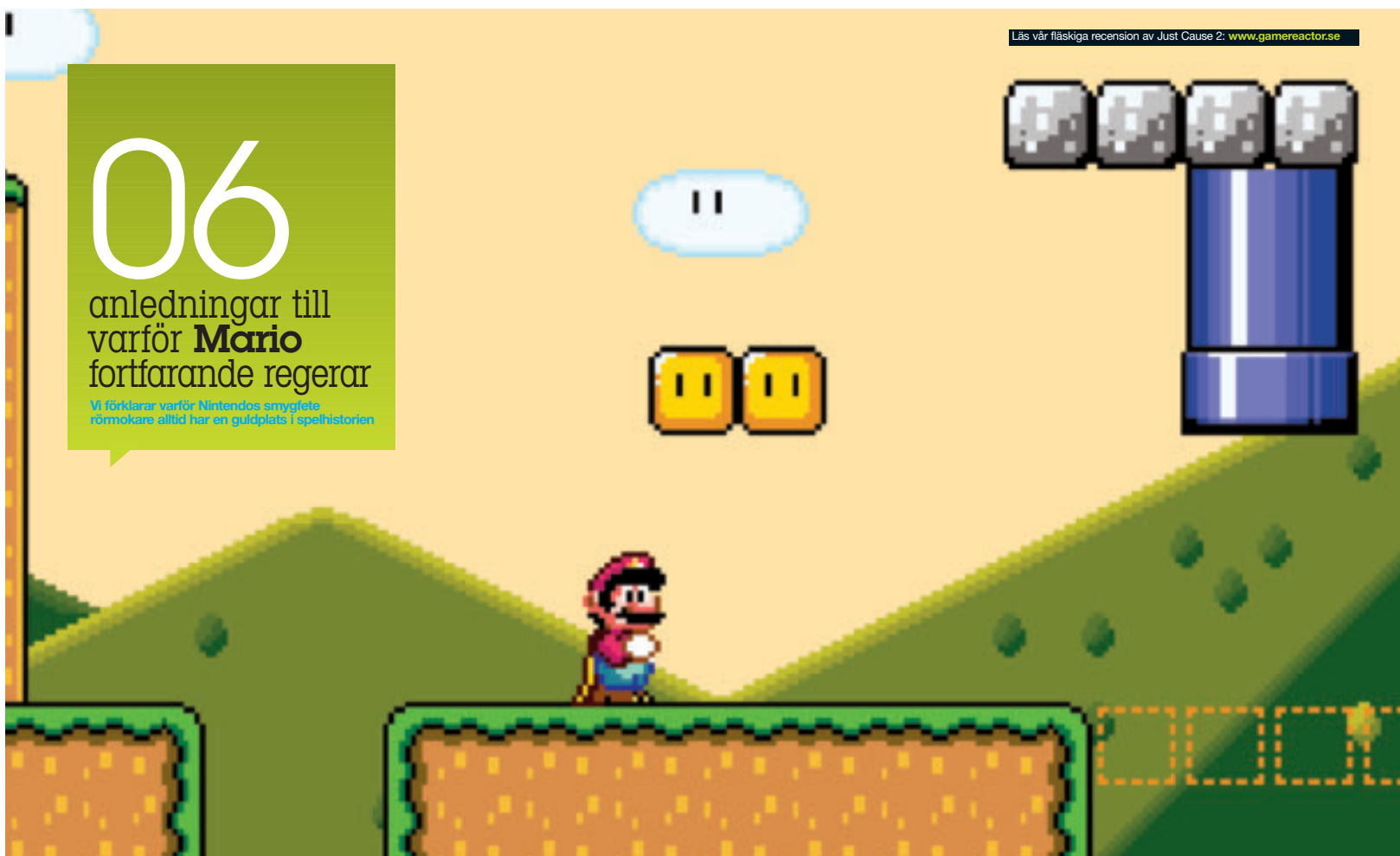
Plattform **PC / PS3 / Xbox 360** Utvecklare
EA Utgivare EA Premiär 14 oktober

Efter Pearl Harbor och nazi-Tyskland tar EA nu Medal of Honor-serien till ett nutida Afghanistan. Krigslekar med Tier 1-soldater och afghaner verkar efter en testrunda lovande och stridskaoset känns mer påtagligt än någonsin. Mycket tack vare intelligentare fiender och körbara ATV-bilar...

Även multiplayer-läget (utvecklat av svenska Dice) är smidigt och organiskt i både klassisk dödsmatch och ett uppdragsbaserat läge. Det växlar mellan intensiva strider och taktiska inslag, mellan trånga och öppna banor. Du kan uppgradera dina vapen och här finns ett belöningssystem för flitiga krigare. Medal of Honors reinkarnation ser riktigt lovande ut, och är långt ifrån en Modern Warfare-klon.

/Jonas Elfving

Intensiva strider Krigandet i Medal of Honor är tätare, intensivare och svårare än seriens tidigare delar.



06

anledningar till varför Mario fortfarande regerar

Vi förklarar varför Nintendos smygfele rörmokare alltid har en guldplats i spelhistorien

01

Mångsidigheten

Rörmokare, plattformsveteran, go-kartmästare, tennisproffs, läkare, golfare, OS-hjälte och boxningsdomare. Hur många känner du som klarar av så många karriärer utan att tvingas checka in på vilohem efter total utbrändhet? Precis, inga. Mario har en bred spetskompetens.

02

Optimismen

Med ett enkelt "let's go" kommer man riktigt långt. Vad gäller livsåskådning är Mario en solklar förebild, med sitt glada tjt och självförtroende inför vilken uppgift som än ställs inför honom. När vi tröttnat på megamacho marinsoldater eller emofjantiga rollspelsmesar är Mario en frisk, okomplicerad fläkt.

03

Smidigheten

Ända sedan 8-bitseran har Mario styrts med millimeterexakt spelkontroll och gjort exakt vad vi sagt åt honom. Nintendos yrkes stolthet vad gäller styrningen har gjort Mario-spelen till de odiskutabla plattformsmästerverk de är, och varje skutt över varenda eldboll har varit ett litet mästerverk i sig.

04

Falsettrösten

It's-a-me! Marios karaktäristiska pipstämma får oss att alltid att le.



05

Klädvalen

Mario drar sig aldrig för att kränga på sig en ny arbetsdräkt. Det började med en enkel variant av snickarbyxor som gjorde Mario eldbollsbestyckad. Klädbytena fortsatte sedan i rask takt med tvättbjörnssvans, slängkappa, vinghatt, bikostym och nu senast molnmundering samt stenbumlings-svid i Galaxy 2.

06

Hemtrivseln

Mest associerar vi Super Marios välkända hemland med grönt gräs och en klarblå himmel. Men Svampriket är också fullt av öknar, isvärldar och områden täckta i lava. Vart Mario än styr kosan är hans omgivning där dessutom befolkade av fantasirika fiender som alltid lyckas charma snickarbyxor av oss.



VA SA DU SÄDE DU?

Roliga citat från spelvärlden

Shigeru Miyamoto, Marios pappa (Nintendo)

“Vi måste vara försiktiga och noggranna eftersom det alltid finns en tendens att spel som skapas för att även underhålla barn, blir för barnsliga”

MINNES BILDEN

Ögonblicken vi aldrig kommer att glömma

Gamereactor.se är Sveriges största spelcommunity (enligt KPA Index 2018) och här hittar du nyheter, förhandsbilder, artiklar, intervjuer, bloggar, reportage, recensioner och massor av annat trevligt...



Virtual Boy *Nintendo*

Nintendo-chefen Gunpei Yokoi fick en snilleblix. Efter att ha pysslat med Metroid-serien och utvecklat Gameboy ville han ta Nintendo in i framtiden, med en bärbar, nytänkande **3D-konsol**. Året var 1995 när Virtual Boy släpptes och det tog inte många månader innan produkten drogs in, och tillverkningen lades ned. Virtual Boy skapade yrsel och illamående, och är idag den **enskilt största floppen** i Nintendos 25-åriga historia.

Evolutionsteorin

Spelutveckling enligt Darwin

Mycket har hänt på 20 år. Spel som underhållningsform har utvecklats i raketfart och klassikerna vi minns från sent 80-tal ser idag ut som flera **hundra år gamla klenoder**. Vi har kikat närmare på spelindustrins evolution.



Operation Wolf 1987

Taitos gamla arkadklassiker var en av de första förstapersonsskjutarna.



Crysis 2007

På 20 år har det hänt en del med genren. Här är Crysis i all sin prakt.



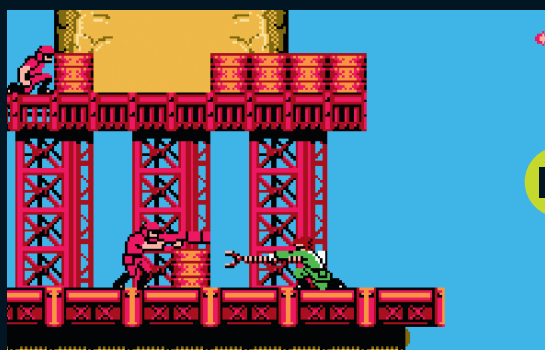
Rocky 1987

När Rocky släpptes till Master System ansågs det vara ett snyggt spel.



Fight Night Round 4 2009

EA:s senaste version av boxningsspelet Fight Night är lite snyggare än Rocky.



Bionic Commando 1988

Capcoms kultiga klassiker var pastellfärgat skrikig och proppad av kitsch.



Bionic Commando 2008

Grins nyversion var tidsenligt Unreal-grå och postapokalyptiskt tråkig.



Gran Turismo 1998

När Gran Turismo släpptes ansågs det vara världens snyggaste racingspel.



Need for Speed: Shift 2009

Det har hänt en hel del i racinggenren under de tio senaste åren...

TIDERNAS 2:OR

Gamereactor listar världens bästa tvåor

Komplett lista på www.gamereactor.se



1 Half-Life 2

Plattform PC Premiär 2004

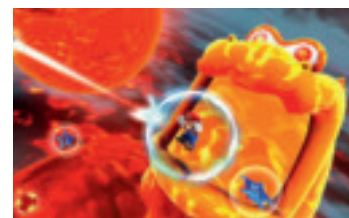
Half-Life har vi tittat om tillräckligt redan. Du vet mycket väl hur stilbildande det första spelet var. Du vet mycket väl hur fantastisk uppföljaren var. Men vi tar det en gång till, för säkerhets skull: Half-Life 2 byggde vidare på Valves debutspels genialitet genom att erbjuda ett äventyr så fullpackat med briljans att alla andra actionspel helt plötsligt kändes... trista.



2 Street Fighter II

Plattform Super Nintendo Premiär 1991

Capcoms första Street Fighter-spel var en otillgänglig upplevelse. Ingenting stämde och spelsystemet var ofärdigt, ryckigt och hemskt. Men Capcom är inte de som ger sig så lätt. De laddade om, och förändrade fightinggenren för alltid med suveräna Street Fighter II.



3 Super Mario Galaxy 2

Plattform Wii Premiär 2010

Super Mario Galaxy vann utmärkelsen "Årets spel 2007" här i Gamereactor. Vi älskade det. Vi dyrkade det. Att uppföljaren skulle bli ett bra spel visste vi på förhand, att det skulle överträffa ettans odiskutabla briljans visste vi dock inte. Men så blev det, och det råder liksom ingen tvekan om att Shigeru är tillbaka (på riktigt) efter en tio år lång svacka.



4 Resident Evil 2

Plattform Playstation Premiär 1998

Nya hjältar, nya zombies, nya bossar, nya vapen och en helt ny stad att utforska. Grundreceptet var detsamma dock, förranderade miljöer, skräckblandad rysar-action, politiska komplotter och en himla massa effektivt regisserade skrämselmoment. Ja, Resident Evil 2 var bättre än föregångaren på alla punkter och trumfas idag endast av den mästliga fyran.

Planera *dina* spelköp

Hösten ser otroligt lovande ut med mängder av efterlängtrade releaser. För att inte tala om 2011 som får det att vattnas i munnen på oss. Vi har listat de kommande månadernas hetaste titlar

TOPP
LISTA

03 MÅNADER BORT

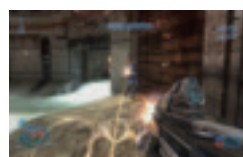
Het spelhöst drar igång efter en småtrist sommar



1 Mafia II

Plattform PC / Playstation 3 / Xbox 360

Mafia II är ett av de senare årens evighetsprojekt, men nu börjar vi se ljuset i tunneln då 2K avser släppa ifrån sig mastodontäventyret i början av september. Storyn kretsar kring Vito Scaletta som återvänt till fiktiva hemstaden Empire Bay, färdigkrigad och pank. Vito träffar gamle polaren Joe och tillsammans inleder de ett gangsterliv och kommer i kläm med stadens tre mafiafamiljer. Mafia II är ett sandlådespel där vi kommer att susa omkring i sköna 40- och 50-talsbilar till musik från samma tid. Vi ska få göra ärenden med Colt 1911- och MP40-pickor och klassiskt handgemäng kan vi också ställa in oss på. Ytterst lovande.



2 Halo: Reach

Plattform Xbox 360

Reach är dömd till undergång. Hela planeten kommer att gå under och inget du gör kan förändra det. Bungie berättar en mörk historia i sitt sista

Halo-spel som både fungerar som prologen till Halo-trilogin, men även deras avsked till allt vad ringvärdar heter. Multiplayer-betan förra månaden gav mersmak och Bungie tycks återigen vara de som definierar hur onlinespelande till konsol ska se ut.



3 F1 2010

Plattform PC / PS3 / Xbox 360

Det var tio år sedan nu som vi senast spelade ett riktigt bra F1-spel. Grand Prix 2 var fantastiskt och står sig fortfarande som det bästa i

subgenren. I höst är det äntligen dags för det som vi tror kommer att bli spelet som knäcker GP2, nämligen Codemasters (Colin McRae: Dirt, Toca: Race Driver) Formula 1 2010. Otäckt bra grafik, simulatordoftande fysik och avancerade vädereffekter utlovas.

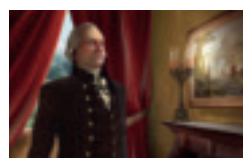


4 Brink

Plattform PC / PS3 / Xbox 360

Erkänn, det du saknade mest av allt i parkour-äventyret Mirror's Edge var en bössa. En rejäl sådan. I Brink får man just det när man försöker överleva i

kraftigt överbefolkade framtidsstaden "The Ark". Extrema parkourhopp utlovas liksom hisnande multidöd. Singleplayer-läget utlovar storskaliga eldstrider i hiskeligt tempo mot ett överdimensionerat motstånd kallat "Security".



5 Civilization 5

Plattform PC / PS3 / Xbox 360

Strategigubben Sid Meier har storstådat lagom till Civilization V och kastat ut flera av seriens mest kända inslag såsom den gamla världskartan, stridssys-

temet liksom de flesta av nyheterna från föregångaren. Av det vi fått se lovar Civilization V väldigt gott och tycks bli en nystart för den anrika serien med stöd för både moddande, multiplayer och ett riktigt community.

06 MÅNADER BORT

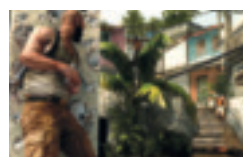
Julhandeln 2010 kommer bli en mycket dyr sådan



1 Crysis 2

Plattform PC / Playstation 3 / Xbox 360

Söderhavet var mysigt. Vi pepprade sura Nordkoreaner, drack saltvatten och gassade i solen. Men semestern är över, snart. Om sex månader åtminstone. Då är Delta Force-veteranen Nomad tillbaka, med ny dunderpyjamas, nya vapen och nya rymdskurkar att bekämpa. Tre år har gått sedan asteroid-debaklet och General Kyong har sedan länge förmultnat. Ruskprickarna från yttre rymden har hunnit ladda om och invaderat New York. Det kommer bli din uppgift att rensa äpplet från ohyra med hjälp av 4 stycken nya vapen, möjligheten att bestiga hus samt en ordentligt uppsvullad nano-kostym. Ja, Crysis 2 ser äckligt lovande ut. Vi vet...

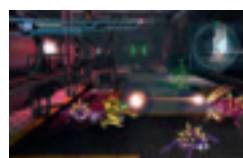


2 Max Payne 3

Plattform PC / PS3 / Xbox 360

12 år har förflutit. Skinnpajen är utbytt mot ett blodigt linne och frisyrer har åkt all världens väg. Men missta er inte, det är fortfarande Max Payne och han

är skitförbannad, trots att han befinner sig i soliga São Paulo och inte i ett snötäckt New York. Max är förrådd, övergiven och under Rockstars vägledning redo att peppra badguys som bara han kan i sin stekheta återkomst. Mer om detta på Gamereactor.se.

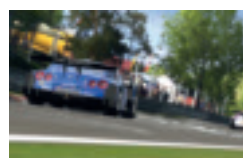


3 Metroid: Other M

Plattform Wii

Samus Aran har alltid varit iskall i Metroid-spelen men det är en synnerligen brutal prisjagarbrud vi kommer att få se i Metroid: Other M. Team Ninja (Dead or

Alive, Ninja Gaiden) har utvecklat och det blir armankoner rakt i ansiktet på rymdpiraterna och en rappt kringskuttande Samus. Feta bossar väntar, så även morpboll-skutt och spel i både 2D och 3D när Metroid: Other M släpps i höst.

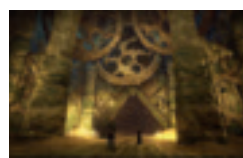


4 Gran Turismo 5

Plattform Playstation 3

Sex år i utveckling. 450 miljoner av Sonys pengar spenderade. Försenat för sjunde gången nu. Gran Turismo 5 börjar bli en parodi. Men ändå kan vi inte

hjälpa att vi längtar efter att ratta 1000 perfekt modellerade bilar på underbart snygga 1080p-renderade racing-banor. Vi längtar efter att trimma en vit Lexus LFA, utrusta den med Volk-fälgar, Top Secret-styling och ratta den runt nordslingan med Logitech G27.



5 Fable III

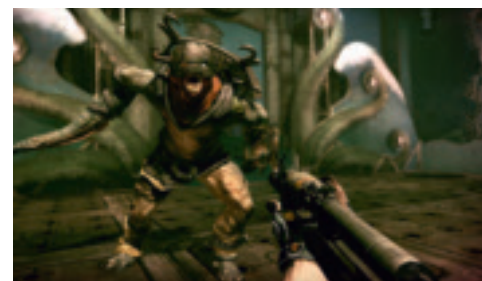
Plattform PS3 / Xbox 360

Peter Molyneux spel (Black & White, Populous) är aldrig perfekta, och han brukar inte heller lyckas leva upp till allt han lovar. Däremot vet man att ett

Peter Molyneux-spel alltid överraskar, nyskapar, är genreöverskridande och spelupplevelser olika några andra. Till Fable III lovar han bland annat att man både ska få störta en hemsk kung, och även själv prova på livet som just kung.

09 MÅNADER BORT

Våren 2011 går i actionspelens förtecken



1 Rage

Plattform PC / Playstation 3 / Xbox 360

Doom-utvecklarna Id Software har sedan de blev uppköpta av media-giganten ZeniMax Media expanderat i raketfart. Mer folk, mer kompetens, mer armkraft. Ändå försenas Rage, gång på gång. Orsaken till detta är enligt Id själva att de siktar på att chocka actiongenren med ett actionäventyr som blandar lika delar Quake med sandlådeaspekterna från Just Cause 2. I en postapokalyptisk värld proppad av muterade äckel och laglöst pack gäller det för spelaren att överleva, samla på sig rikedomar och skjuta så mycket slimmigt källarpatrask som möjligt. Rage ser lika omfattande som våldsamt ut. Vi längtar så det svider i skallbenet.

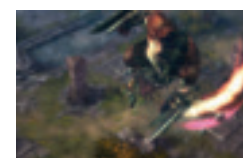


2 Killzone 3

Plattform Playstation 3

Gubben Visari är död och begravnen. Radec är en blöt fläck på en rostig vägg. Kriget på Helghan borde vara över, men de där förbannade

framtidssnazisterna är ett gäng sega satar. I Killzone 3 fortsätter stridigheterna och tillkommit har nya närstridsattacker, 3D-effekter, snöbanor och fräsiga dundervapen. Ja... läs mer om Killzone 3 (från vårt Guerrilla-besök) och alla nyheter på sidan 22.

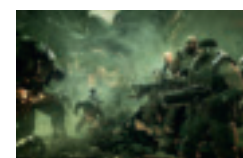


3 Diablo III

Plattform PC

Vi har väntat i snart tio år nu, men vågar vi hoppas på att grottkrälandet i Diablo III inte längre än tio månader bort? I Blizzards efterlängtrade

actionspel får vi spela som barbar, häxdoktor, trollkarl, munk och en ännu hemlig klass. Ett nytt uppdragssystem, runor som förbättrar våra färdigheter och gammal hederligt gastspekt ser vi fram emot. Hoppas bara inte det försenas bara, då kommer vi att börja gråta.

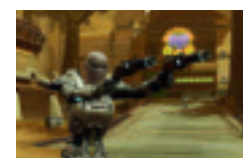


4 Gears of War 3

Plattform Xbox 360

I april 2011 släpps den tredje delen i Epics Gears of War-serie. En av de mest välkomnade nyheterna är co-op-spel för fyra personer och vi kommer

äntligen att kunna spela som kvinnliga Gears-soldater. Dessutom får vi panga Locust med nya vapen som hagelbössa, eld-granater och sållsynta "One Shot", som dödar fienderna med... precis. Ett räcker. Läs vår förhandstitt om Gears of War 3 på sidan 25.



5 Star Wars: The Old Republic

Plattform PC

3500 år före filmerna utspelas ett enormt krig mellan de båda fraktionerna Sith och Galactic Empire, och du får såklart själv

välja vilken sida du vill slåss för i Biowares kommande online-rollspel. Redan i 2008 sade Bioware att Old Republic hade mer story och innehåll än alla deras tidigare spel sammanlagt och våra förhoppningar är miljt sagt skyhöga.

INFORMATION

Namn Big Boss (John,
Naked Snake)
Längd 180 cm
Vikt 89 kg
Yrke Elitsoldat, spion
Favoritmat Grillad orm
Specialitet Prickskytte
Känd från Metal Gear, Metal
Gear Solid 3: Snake Eater



Profilen: BIG BOSS

Snakes pappa är hetare än någonsin och vi tar en närmare titt på nittonhundratalets främsta krigare

HJÄLTEN I MÅNADENS HETASTE ACTIONTITEL

Det är lätt att trappa ned på takten och börja känna sig nöjd. Man lär sig ett instrument, skaffar lite avkomma eller slutar snusa. Efter ett tag slappnar man av och tänker: det här blir fint det. Ett hyfsat CV, ett radhus med kryddträdgård och en hund med någorlunda stamtavla. Det räcker för de flesta. Det räcker för mig. Och alldeles säkert för dig. Men inte för John.

För gammgubben har varit med överallt. Han har nosat på mer eller mindre varje fiktiv väpnad konflikt som utspelat sig i Metal Gear-universumet.

Han grundade Fox Hound, skapade en nation av legosoldater och har hjälpt Zanzibar att bli självständigt.

Inte nog med det, han har utvecklat CQC (Close Quarters Combat), deltagit i Vietnamkriget och varit aktiv under kalla kriget. Historien om Big Boss går som en röd tråd genom Metal Gear-serien. Han har huvudrollen i Metal Gear Solid 3: Snake Eater, kanske det bästa Metal Gear-spelet hittills. Dessutom är han för bövelen pappa till självaste Solid Snake! Big Boss har dessutom visat sig vara

nästintill omöjlig att ta kål på. Solid Snake gjorde sitt bästa genom att elda upp farsgubben med en hemmagjord eldkastare 1999. Naturligtvis räddades den sönderbrända kroppen och lappades ihop. Inte förrän 2014 kolar äntligen den stackars gubbstrutten, sjuttionio år gammal, bränd och fnösketorr.

Men ännu är han aktuell. Inte minst i kommande Metal Gear Solid: Peace Walker till PSP, som är recenserat på sidan 36.

Love Bolin

TOPP
LISTA

De 20 bästa spelen till *PSP*

PSP har fyllt fem år och det har släppts en hel del spelpärlor det senaste halvdecenniet. Här är **Sonys 20 bästa bärbara!**

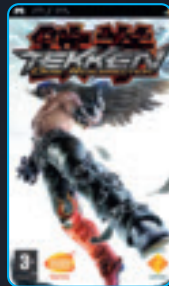
ACTION



GTA: Chinatown Wars 8/10



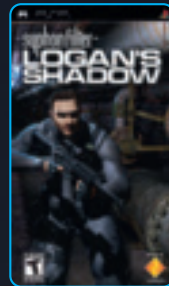
God of War: Chains of Olympus 9/10



Tekken: Dark Resurrection 8/10



Metal Gear Solid: Portable Ops 8/10



Syphon Filter: Logan's Shadow 8/10

PUSSEL



Lumines 9/10



Patapon 9/10



Puzzle Quest: Warriors 9/10



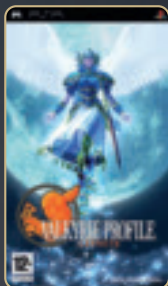
Everybody's Golf 8/10



FIFA Soccer 10 8/10

SPORT

ROLLSPEL



Valkyrie Profile: Lenneth 9/10



Crisis Core: Final Fantasy VII 9/10



Daxter 9/10



Loco Roco 9/10



Little Big Planet 8/10

PLATTFORM

PLATTFORM



Lemmings 8/10



Mega Man: Powered Up 8/10



Ridge Racer 9/10



Wipeout Pulse 8/10



Sega Rally 8/10

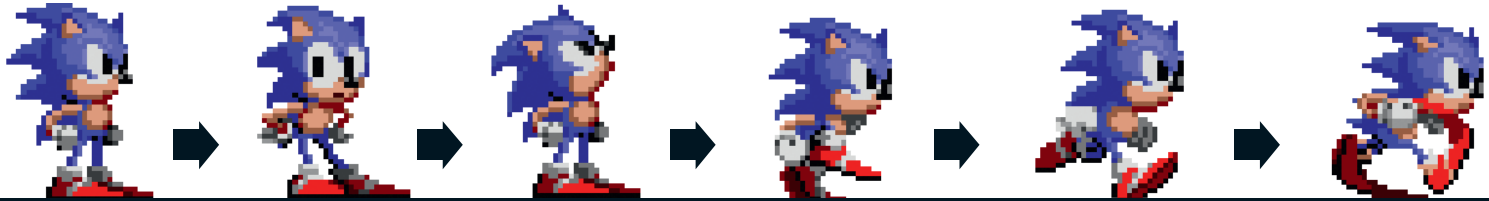
RACING

Minnesstund 3000

Pixelprygel

I höst är världens snabbaste igelkott tillbaka i all sin tvådimensionella prakt. Vi tar oss en titt på hans **forna glansdagar...**

Sonic the Hedgehog



Nintendo hade sin Mario och Sega kämpade på med att försöka etablera en egen maskot. Både Wonderboy och Alex Kidd var bra figurer med bra spel, men saknade det som

Uppgraderad



krävdes för att bli en stjärna. Istället var det Naoto Oshima som tog fram vad som blev figuren **Sonic the Hedgehog**, och som Yuji Naka sedan gjorde spel på. Sonic blev snuskigt populär. Främsta kännetecknet var spelets hysteriska tempo, **Sonic var fruktansvärt snabb** och hade dessutom attityd för två. Vilket gjorde att han ofta fick extrensporta med

Tails



snowboard, säga coola saker och posade häftigt så snart han fick chansen. I **Sonic the Hedgehog 2** anslöt rävpolaren Tails i kampen mot Dr. Eggman (eller Robotnik som han kallades

Fienderna



då), och i del tre kom även **Knuckles**. Samtliga dessa tre figurer blev populära, vilket ledde till att Sega senare försökte introducera mängder av nya hjältar av varierande kvalitet i alla Sonic-uppföljare. Värst av dem alla var Amy Rose (eller Rosy the Rascal som hon först hette), en rosa igelkott som dök upp i **Sonic CD 1993**. Amy har sedan dess varit med i praktiskt



taget alla Sonic-spel, trots alla fansens böner om att slippa damen ifråga. Sonic själv är naturligtvis den stora stjärnan i alla Sonic-spel, och höjdpunkten i hans äventyr är oftast när han kommit över alla sju nödvändiga smaragder som förvandlar honom till **Super Sonic**, som är om möjligt ännu snabbare och dessutom flygkunnig.

REAKTION

Reflektioner & reaktioner
Läs våra bloggar på www.gamereactor.se



DISKUTERA NU!

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

Vi går tillbaka till rötterna

Guitar Hero och Sonic återupplever glansdagar i bakvänd utveckling

Vi spelare är ett veligt släkte. Tror jag. Jag är inte riktigt säker. Vi kräver ständigt förändringar och nya kreativa koncept, samtidigt är vi väldigt konservativa inför omvälvande omdaningar. När spelserier blivit till åren och börjar experimentera med alla möjliga olika inslag möts det ofta av kritik, varpå utvecklarna svär dyrt och heligt om att "ta tillbaka serien till rötterna". Det säger en del om både spel och spelare när den mest hyllade vägen framåt går bakåt i tiden.

Vi kan börja med Guitar Hero. Spelserien har ynglat av sig i fler titlar än vi orkar räkna, och har gått från garagedoftande metal-hyllning till partyspel för alla. Det började med komiska rock-karikatyror som Johnny Napalm och Lars Ömlaut, sedan fick verkliga band egna spel, Slash och Kurt Cobain blev spelbara figurer, och serien blev mjölkad mainstream. I Guitar Hero 6 står återigen den enskilde rockern i fokus och ska kämpa mot demoner i Brütal Legend-liknande omgivning.

I fallet Guitar Hero låter det visserligen lovande då serien mjölkats så länge och tappat sin ursprungliga kaxighet i takt med Activisions pengahungrihet. Men det känns ironiskt att bästa sättet att ändra inriktning är att återvinna en gammal. Kommer det att kännas lika läckert denna gång?

Sonic är ett annat exempel. Efter misslyckade 3D-spel, märkliga riddaräventyr och en drös djurvänner alla ville avrätta klagades igelkottens taggar trubbiga. Sonic Team svarade med att utannonsera Sonic 4, ett plattformsspel i två dimensioner som bara skulle kunna skiljas från originalen med HD-grafik och nya banor. Spelet ser riktigt lovande ut men i bakhuvudet känns det som att gå på McDonald's i smoking, när

hypermoderna konsoleer används för retrostil.

Spelseriernas färd är alltså en resa från originalitet och succé, via experimenterande, tillbaka till försök att återerövra sin ungdom. Utvecklingen, om det nu är rätt ord, förekommer i hela populärkulturen. Man kan jämföra det med ett band som först får sitt genombrott med ett folkkärt album, sedan tvingas utvecklas och experimentera med nya musikaliska inriktningar, för att till sist rannsaka sig själva och producera den garagerock de "alltid haft inom sig". Men de gyllene dagarna kan i nytappning lätt bli kattguld.

Att vi så gärna vill tillbaka till rötterna har kanske mer med oss själva att göra. Inte själva spelen. Det är helt enkelt mysigt med bekanta

Gränsen mellan varma nostalgikänslor och farligt febrig konservatism är svårdragen...

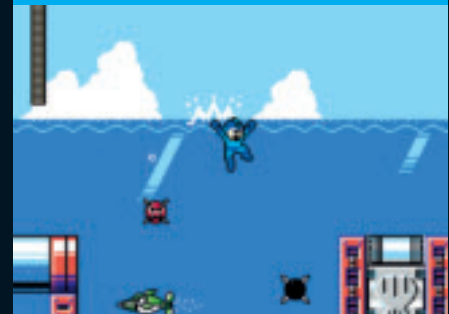
upplevelser, men gränsen mellan varma nostalgikänslor och farligt febrig konservatism är svårdragen. New Super Mario Bros. Wii står stadigt på jorden i två dimensioner och piskar det mer unika Super Mario Galaxy i försäljning, trots att 3D-spelet susar så vackert bortom atmosfären.

Vi velar vidare. Tror jag. Allt för att förvirra utvecklare som Sonic Team med att skrika efter nytt, gammalt, lånat och blått på en och samma gång. Det är inget fel i att längta tillbaka till rötterna. Bara vi inte glömmar hur fin utsikten från trädtopparna är.

Jonas Elfving

RETRO-FLIRT

Tillbaka till rötterna för Capcom



Mega Man 9 tog retrotänket till ny nivå

Tillbaka till rötterna-strategin drogs till sin yttersta spets när Capcom utvecklade **MEGA MAN 9** för nedladdning härom året. Capcoms Keiji Inafune ville göra ett spel som inte bara påminde, utan mer eller mindre kopierade allt som gjorde de första **MEGA MAN-SPELEN TILL NES** så bra. Och så blev det. Precis allt var som förr i denna supersvåra plattformspärila: åtta bossar att spöa, unika vapen att plocka upp från dem och en armkanon som gick varm. Grafiken efterliknande dessutom exakt det vi upplevde på 80-talet med fantastiska pixlar och till och med detaljer som **BLINKANDE SPRITES**, ursprungligen ett grafiskt fel, lades till för att skapa exakt rätt känsla. Dessa gick lyckligtvis att stänga av för den som inte tycker att precis allt var bättre förr... Musiken komponerades förstas med ett blipp-bloppigt 8-bits-sound, vilket visade sig vara ett problem då tekniken för att skapa ett sådant ljud inte fanns i Capcoms ägo. Det enkla visade sig alltså vara oväntat svårt... Man skapade även ett press-kit bestående av gamla NES-kassetter, miniskivor med pressmaterial samt artwork i samma stil som 80-talets (apfula) omslag.

Inafune erkände att han inledningsvis var skeptisk till att Mega Man 9 överhuvudtaget skulle kunna utvecklas, men att succén från Wiis online-retrobutik Virtual Console fick honom att våga ta steget till "total retro" fullt ut. Hur gick det då för Mega Man 9? Jo, kritikerna älskade det (spelet belönades med en stadig nia av **GAMEREACTORS** Jonas Mäki), spelarna köpte det och ska man tro Capcom sålde Mega Man 9 "bortom vad man kunde ha drömt om", även om några officiella försäljnings-siffror aldrig har redovisats. Specialutgåvorna med nämnda retro-omslag blev för övrigt oerhört eftertraktade och gick lös på upp till 1200 dollar på Ebay. Att gå tillbaka till rötterna kan onekligen vara lukrativt och det tog inte lång tid innan det snarlika Mega Man 10 släpptes. Efter retrokavalkaden undrar vi stilla: är dåtiden fortfarande framtiden?

Jonas Elfving

Släpp Sonic loss, det är sommar för guds skull

I höst släpps Sonic The Hedgehog 4: Episode I via Virtual Console, Xbox Live Marketplace och Playstation Network. Old school i ny skrud.

18

www.pegi.info

PlayStation®
Network

KÖP EN PSP™ go OCH FÅ 10 PSP™ SPEL UTAN EXTRA KOSTNAD



Köp en PSPgo, hämta sedan trådlöst ett PSPgo Promotion Theme från PlayStation Store, direkt till din PSPgo. Vi skickar då en kampanjkod som ger dig tio PSP-spel (värde upp till 2500 SEK totalt) utan extra kostnad*.

*Detta erbjudande är inte kompatibelt med Media Go. Erbjudandet gäller i mån av tillgång och slutar den 30 september 2010. För detaljerade kampanjregler och villkor, se: eu.playstation.com/pspgopromotion

GAME

GameStop
power to the players

ONOFF

WEBHALLEN

CDON.COM

siba



PSP

PlayStation®Portable

SONY
make.believe

F

800 förhandstittar www.gamereactor.se

Förhandstittar



Premiär NOV

Dead Space 2

Plattform **PC/PS3/Xbox 360** Utvecklare Visceral Games Utgivare EA Speltyp Action/skräck

DEAD SPACE var tillsammans med Pure 2008 års största överraskning. Visceral Games sotsvarta skräckepos var lika spännande som det var spelmässigt polerat och vi ser givetvis väldigt mycket fram emot att genomleva den uppgraderade skräcken som Dead Space 2 kommer att innehålla. När Gamereactor träffade spelets producent Steve Papoutsis för ett par veckor sedan demonstrerades bland annat Isaacs nya, förbättrade dräkt samt det nya vapnet "Javelin Gun". Den här krutpåken (speciellt i uppgraderad form) tillåter Isaac att nagla fast sina fiender mot väggar och objekt för att sedan aktivera små explosioner. Dead Space 2 utspelar sig tre år efter det första spelet i en underjordisk stad kallad Sprawl. Förvänta dig mer, snyggare, bättre och mer varierad skräck och spänning.

Petter Hegevall

**ADAMS RESA RUNT JORDEN**

Huvudpersonen Adam Jensen väntas bli lite av en globetrotter i spelet. Städerna som utannonserats än så länge är Shanghai, Detroit och Montréal. Vi lär också kunna vänta oss att han kommer stifta bekantskap med flertalet verklighetsförankrade sekter och diverse läskiga kulturer.

DET ÄR VANSINNIGT VARIERAT

I Deus Ex: Human Revolution är huvudtemat variation. Du utvecklar Adams förmågor precis hur du vill för att fokusera din spelstil till att handla om action, smygande, hackande eller social interaktion. Utöver det så kan du även införskaffa otaliga förstärkningar så som starkare syntetmuskler, inbyggda vapen eller varför inte väldoftande feromoner.

Premiär 2011



Deus Ex: Human Revolution

Plattform **PC / Playstation 3 / Xbox 360** Utvecklare Eidos Utgivare Square Enix Speltyp Action/rollspel

DEUS EX: HUMAN REVOLUTION utspelar sig innan första spelet, närmare bestämt 2027. Det är en tid då människan bryter upp bekantskapen med sin egen evolution och börjar forma den själv. Darwin är den nya Jesus för

högerpolitiken och oändligt med pengar cirkulerar i frågan. Något som också speglas i den fantastiska estetiken spelet kommer med. Neo-noir-svart blandas med renässansguld och ger spelet ett utseende olik något annat. Demonstrationen börjar med att huvudrollsinnehavaren Adam Jensen anländer till ett gigantiskt metropol som tornar upp sig likt en stor asfaltstårta. Vi får höra att det här är cybernetikens motsvarighet till Silicon Valley och det är en syn som hade fått det att klappa stolt i hjärtat på både William Gibson och Ridley Scott. Det är svårt att avgöra var maskinen slutar och människan börjar på Adam Jensen.

Hans sinnen är cybernetiskt förstärkta och armarna gjorda i stål och kolfiber. Med stenhård uppsyn skär han igenom folkvimlet likt en kniv. Metropolens puls slår helt klart orymiskt i de här kvarteren fyllda av horor, ramen-hak, elektronikmånglare och ungdomsgång. Jensen är på jakt efter en hacker. "En hacker i skiten" om vi får tro hans uppdragsgivare. Vi får se prov på den varierade spelmekaniken tidigt. Adam Jensen tränger sig in på en nattklubb, snor åt sig ett VIP-pass, frågar ut chefen och tjuvlyssnar senare på densamme från en ventilations-trumma. Han vet var hackern är!

I ett lagerlokalsområde får sedan Adam visa prov på



Premiär OKT

Enslaved

Plattform **PS3 / Xbox 360** Utvecklare Ninja Theory
Utgivare Namco Speltyp Action/äventyr

En duo bestående av en apliknande råsälle och en ung kvinna med omfattande teknik-skills. En resa genom ett post-apokalyptiskt New York där naturen med gröna slingernävar tagit strupgrepp på skyskraporna. Ja, Enslaved ser ut som både ett medryckande äventyr och ett röjigt actionspel, där vi ska få skutta mellan plattformar och stav-spöa plåten ur övergivna mechs.

När Heavenly Sword-skaparna Ninja Theory visar oss spelet i Barcelona lockas vi av både den speciella spelvärlden och de matiné- och Uncharted-liknande action-sekvenserna. Alex Garland (The Beach, 28 Dagar Senare) och Andy "Gollum" Serkis ska säkra berättar- respektive animationsmässig kvalitet, så ambitionerna är det inget fel på. Enslaved har stor potential att fjättra oss framför skärmarna till hösten.

Jonas Elfving



sin mer destruktiva sida. Hackern skall finnas på området. Med en utfällbar jättekniiv kapar han ryggraden på vakten i ett kontrollrum, varpå han förstör larmen och videokamerorna och sen ger sig ut på jakt. Dyker ner från ovan, Batman-style, på två patrullerande vakter. Låter knivarna fällas ut från armbågarna den här gången. Vakterna är döda innan de hinner reagera. Adam slår på röntgensynen. Uppfattar hjärtslag från andra sidan en betongvägg. Beräknar avståndet. Tar sats och slår med näven rätt igenom både väggen och vaktens huvud på andra sidan. Går mot huvudbyggnaden. Tecken på folk innanför. Skippar huvudentrén

och klättrar uppför brandstegen istället. Flertalet takfönster uppe på taket. Ser vakterna stå i en klunga

Ett gigantiskt metropolis som tornar upp sig likt en stor asfaltstårta...

nedanför. Gör entré. Slår ner mitt ibland dem med. Ett pärlband av små granatkastare har öppnat sina luckor runtom Adams kropp. Han spinner runt som en dansös och låter mikrobomberna spridas över omgivningen. När

krutröken lagt sig finns bara han kvar. Borstar av sig dammet och börjar stega mot kontoret. Hans förstärkta hörselcentra uppfattar rotorljud, varpå en gigantisk metallkub drar igenom taket och landar på golvet framför honom. Adam plockar upp en automat-karbin. Kuben vecklar ut sig till en fyrfotad tank. Den riktar sina grovkalibriga kulsprutor mot honom. Vi hör vapnets motorer varva upp, som musik inför ett crescendo. Vår huvudperson osäkrar automatkarbinen. Bjuder upp till dans.

Det här kan bli riktigt, riktigt bra.

Viktor Eriksson

**MOT RYMDEN... OCH VIDARE**

Guerilla har berättat för oss att vi i slutet av Killzone 3 kommer att få resa och slåss ute i rymden. Detta låter oerhört spännande och det ska bli intressant att se hur striden mellan människor och Helghast ser ut bland stjärnor och rymdskepp.

NÄRSTRIDER MED KNIVAR

Varianterna av Brutal Melee Kills är slumpmässiga, men om närstridsattackerna sker i en viss omgivning händer likartade saker. Hoppas du på en Helghast vid ett räcke eller en vägg blir resultatet en fatal luftfärd eller en dödligt hård tackling. Killzone 3 är brutalare än någon annan tidigare del i serien.

**ÄNNU VASSARE GRAFIK**

Man har tweakat grafiken ännu mer i Killzone 3 och det briljanta användandet av ljuseffekter vi såg i tvåan ser nu ännu mer övertygande och estetiskt ut. Guerilla berättar även att grafikmotorn ska vara 40% snabbare denna gång.

Premiär NOV

Killzone 3

Plattform **Playstation 3** Utvecklare Guerrilla Games
Utgivare Sony Speltyp Action

EN RAKET SUSAR FÖRBI min vänstra örsnibb. För en millisekund är jag rädd att den ska dåna genom skärmen, blåsa av mig 3D-glasögonen och förstöra den holländska biograf där Killzone 3 premiärvisas. Bion klarar sig. Men inte Helghast-soldaten som försöker spränga mig i bitar. Jag drar nämligen på mig ett

jetpack, boostar genom luften för att sedan angripa honom med en brutal närstridsattack. Killzone 3 har många goda nyheter och 3D är bara en av dem.

Sedan kejsare Visari bet i Helghan-gräset i slutet av Killzone 2 har den kärnladdning som avfyrares förändrat planeten till en ännu mer ogästvänlig plats. Ingen central auktoritet finns och i maktvakuumet har två större styggingar klivit fram för att göra anspråk på ledarskapet. Den ena parten satsar på ren råstyrka och militär makt, den andra tar teknologi och nya vapen till sin hjälp. Mitt i allt detta står människorna, Sev och sålunda du. När jag testar Killzone 3 i 3D är det

smakfullt gjort och tillför upplevelsen något, till skillnad från hur det ser ut i filmvärlden just nu. Guerrilla har arbetat smart med djupet i bilden. Omgivningarna är det mest imponerande i 3D och när jag hoppar mellan isflak i de nya vinterbanorna känns det verkligen som att besöka en ny värld. Upplösningen på 3D-världen var under min testrunda dock låg (det krävs extra processorkraft för att rita upp de två bilder som behövs men detta lovar Guerrilla att man ska fixa innan premiären).

Jag får även chansen att susa omkring i spelets jetpacks, eller jump packs som de kallas i Killzone 3.



FLYG LILLA FÅGEL BLÅ

Precis som i gamla goda StarSiege Tribes kommer man med hjälp av Jump Packs att kunna flyga korta sträckor i Killzone 3. Något som fungerade väldigt bra under Gamereactors testsession.

VILDA VAPEN & VÅLD

Ett nytt tillskott till arsenalen är Wasp, ett vapen som fyrar av flera raketer samtidigt. Även jump packs har en puffra och vi kommer att få skjuta mot elaggregat och andra svaga punkter när vi flyger i en Intruder. Gamla goda M82:an finns också kvar i Killzone 3.

STORT STÖD FÖR 3D-DÖD

Visst, 3D-stödet hos Killzone lär inte intressera de utan en 3D-skärm, vilket vid spelets höst-release lär vara majoriteten av konsumenterna. Men tekniken är definitivt en fingervisning om hur framtidens spelande kommer att se ut.



Helghast är själva utrustade med dessa och när jag nitat en av dem kan jag stjäla och kränga på mig dennes raketrygga. Jump packs har en begränsad flygtid men jag kan aktivera en boost i luften för att underlätta färden. Krigandes på en isbana där Helghast har en mängd fabriker blir jag plötsligt attackerad av tre, fyra soldater. En dogfight tar sin början och det är mycket roligt att sväva omkring och sikta på fiendernas jump pack-tankar. Precis som i fallet Halo: Reach kan detta med stor sannolikhet innebära ännu mer varierade multiplayermatcher. En annan nyhet är "Brutal Melee Kills", riktigt våldsamma närstridsattacker som kan

aktiveras när vi kommer tillräckligt nära Helghast. När jag testar detta utrustas jag med oändlig hälsa för att kunna närstudera brutaliteterna. En Helghast pepprar

Kniven placeras i det fiendesoldatens öga och vrids om... rejält!

desperat mot mig och jag närmar mig honom tills en L1-symbol dyker upp i bild. Jag trycker fort, kameran dyker in på min chanslöse motståndare och en välanimerad

sekvens aktiveras. Kniven placeras i det orange ögat och vrids om rejält. Brutalt, men på en så överdriven nivå att det mest lockar till skrott och inte obehag.

Killzone 3 är uppföljaren till fjolårets bästa spel och har förstås automatiskt vår uppmärksamhet. Vi hade nöjt oss med det trygga "mer av samma", men nyheterna är fler och fräckare än vad vi hade hoppats på. När Guerilla nämner att kriget kommer att tas ut i rymden mot spelets slut när peppmätaren för Killzone 3 officiellt sin topp. Med rymdfärder och jump packs lär Killzone 3 stå säkert på egna ben - och samtidigt flyga högt.

Jonas Elfving



Premiär 18 JUNI

Knights Contract

Plattform **PS3/Xbox 360** Utvecklare Namco Bandai
Utgivare Namco Bandai Speltyp Action

RADARPARET är lika spännande som omaka. Brutale bödeln Heinrich och återupplivade häxan Gretchen - ett av Henkans tidigare offer - är huvudpersonerna i Bayonetta-liknande Knights Contract, signerat Namco Bandai. Tillsammans kommer Heinrich och Gretchen (kalla dem Hans och Greta om du vill) med blodiga combos att slakta sig genom soldater och övernaturliga bossar i ett äventyr som ser riktigt lovande ut. Efter att ha sett spelet in action blev vi mest lockade av den läbbiga fiendedesignen, slafsigheten, de bländande ljuseffekterna och samarbetsupplägget. Att bli jagad av en demon och tajma hopp i en hektisk häcklöpning satt också fint. Vi ser onekligen fram emot att greppa såväl sylvass lie som kraftfull häxkraft i medeltida miljöer när Knights Contract släpps nästa år.

Daniel Steinholtz



Premiär 2011

MASSOR AV FULA ORD

Fula ord på fyra bokstäver, prostitution, smuts och fiender som stänker blod på skärmen... The Witcher 2 förtjänar verkligen sin åldersgräns. De tveksamma brud-samlarkorten från det första spelet har slopats, dock.

The Witcher 2: Assassins of Kings

Plattform **PC** Utvecklare CD Projekt Red Studio
Utgivare CD Projekt Speltyp Rollspel/action

DET FÖRSTA THE WITCHER HADE ...DET. Det där lilla extra, svärdefinierade som håller fast en i spelvärlden och vägrar släppa taget. Nu pular CD Projekts polacker med uppföljaren och efter att ha bjussats på en förtitt är vi

heltända. Vänta dig ljuvligt krispig fantasygrafik, medryckande strider, fränt dialogsystem och en bläckfiskboss som inte ens ryms på skärmen...

Svärd- och magikunnige Geralt återvänder och hans främsta fiender denna gång är en alvspion vid namn Iorveth och en mystisk, mordisk figur kallad Kingslayer. I sitt sällskap har Geralt rödhåriga alvbruden Triss Merrigold från det första spelet samt råbarkade militären Vernon Roche. I den sekvens Gamereactor fått titta på undersöker trion skogarna kring staden Flotsam. Under skogspromenaden gnabbas det i sköna dialoger, men småpratet avbryts plötsligt då nämnda stygg-älv

Iorveths spetsiga öron dyker upp bakom en dunge. En strålende stridsscen där Triss använder sina magikrafter till näsblodsnivå tar sin början och helheten ser briljant ut.

Första intrycket, som så ofta det visuella, är alltså mycket gott. Omgivningarna i The Witcher 2 är knivskarpa och den lummiga skogen är riktigt mysig att bara stå still och titta på. Ansiktsanimationerna är av världsklass och ett nytt system för att generera dygnscykler, ljus och skuggor hjälper till att skapa såväl läckra som realistiska världar. Själv fastnar jag för småsaker som då Geralt spränger en trätunna till flisor,



Premiär 24 FEB

Gears of War 3

Plattform **Xbox 360** Utvecklare Epic Games
Utgivare Microsoft Speltyp Action

ETT OCH ETT HALVT ÅR har passerat sedan staden Jacinto rasade samman. En ny fiende kallad The Lambent har dykt upp, Marcus Fenix manskap har klippt navelsträngen från sin regering och gänget basar numer i ett omgjort luftskepp. Samtidigt faller planeten Sera i bitar runt omkring dem. Domedagen för mänskligheten har aldrig känts närmare, och truppen är i större behov av varandra än någonsin. Något som avspeglar sig i ett utökat co-op-läge för fyra personer.

För att handskas med både det nya Lambent-hotet har vapenarsenalen utökats. Vi har bland annat en "digger launcher" som avfyrar ett gäng blodtörstiga smådjur ner i marken, vilka från underjorden letar sig fram till fiendemålet. Vi kommer även att få klä oss i mechrustningar med monterade raketgevär.

Daniel Steinholtz

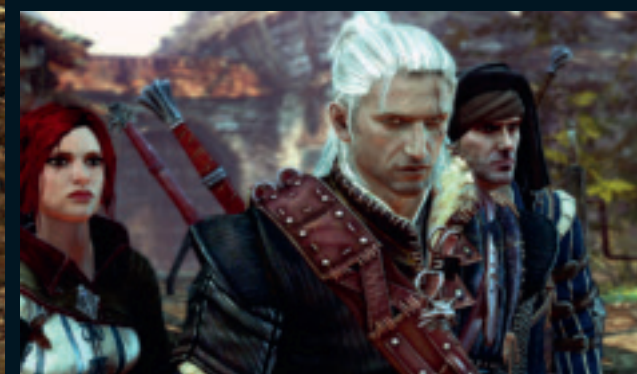


EN VÄRLD FULL AV LIV

Alla sidofigurer i The Witcher 2 agerar utifrån sin egen agenda och är upptagna med vardagssysslor av olika slag. Att stanna upp och spana in vad bybor eller soldater sysslar med kan både vara komiskt och dramatiskt.

INGA LADDNINGSTIDER

När vi vandrar runt i staden Flotsam går det att se aktivitet i alla byggnader genom en titt i fönster eller dörröppningar. Känner du för att spana in öl- eller hästskoutbudet i värdshus eller smedjor ska inga laddningstider störa utforskandet. En detalj som gör rollspelandet snäppet mer inlevelsefullt.



varpå byfolket samlas kring både oredan och mig i ett snyggt myller.

När Geralt och hans gäng närmar sig staden Flotsams torg för en hängning som måste förhindras får jag ta del av The Witcher 2:s nya dialogsystem. Vi kan nu välja inriktning på våra svar och handlingar lättare. Geralt kan dra svärd direkt och försöka hugga ner sina dinglande vänner, eller starta ett uppror bland pöbeln som beskådar avrättningen. När en byhöjdare dyker upp kan vi tala honom till rätta eller välja en mer aggressiv approach. Visst, val av denna typ har vi upplevt i många rollspel tidigare, men i The Witcher 2 görs det med

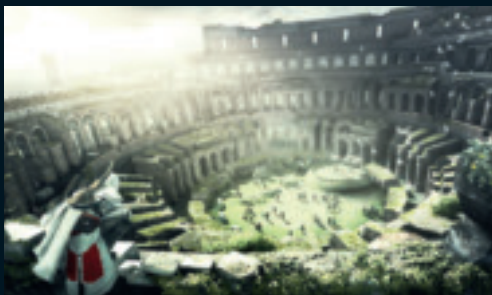
genomarbetat djup och finess. Striderna följer samma blodiga, intensiva spår som i ettan och man har inte sparat på blodstänket denna gång.

Avrättningsmanövrarna är ännu mer intrikata och svärdduellerna trivsamt pulshöjande. Man har förenklat striderna och nu krävs inte längre de tajmade knapptryckningarna från föregångaren. Vi kan alltså svinga svärd lite hur vi vill, men även knyta ihop manövrar som attacker och defensiva rullningar. Biffiga bossar bjuder också upp till dödsdans, och en strid med en gigantisk, bläckfiskliknande "tentadrake" imponerade särskilt. Att lägga ut fällor på strategiska platser och

mosa odjuret tentakel efter tentakel var ett nöje, och tillsammans med musiken och ett elegant kameraarbete blev bossfighten en riktigt pampig utmaning.

Presentationen av The Witcher 2 som vi fick se var dvärgkort och med den planerade 2011-releasen finns mycket utvecklingstid kvar. Det hindrar oss inte från att redan nu börja sukta efter äventyret, vilket med stor säkerhet blir ett av de fränaste rollspelen nästa år. The Witcher 2 ser ut att bli omfattande, inbjudande, våldsamt, snyggt och blodrott - precis som vår favoritliv Triss Merigold alltså.

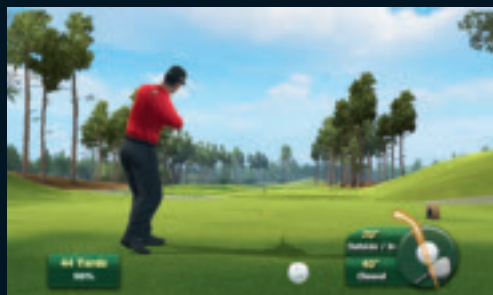
Jonas Elfving



Assassin's Creed: Brotherhood

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

Till hösten lär vi mer Assassin's Creed och resan går denna gång till 1400-talets Rom. Ett nytt huvudäventyr står på menyn och vi får även ta del av ett färskt multiplayer-läge, propplat av olika klasser och vapen. Ezios polare Da Vinci återkommer och vi ska få träna upp nya lönnmördare.



Tiger Woods PGA Tour 11

Plattform **PS3 / Wii / Xbox 360** Speltyp Sport Premiär 1 juli

EA har till Tiger Woods PGA Tour 11 lyckats få med den anrika Ryder Cup-turneringen för första gången i ett golfspel. Upp till 24 spelare kan tävla online för den amerikanska eller europeiska sidan i hopp om att vinna golfens allra tjugigaste buckla. Dessutom finns stöd för både Move, Natal och Wii.



Fear 3

Plattform **PC / PS3 / Xbox 360** Speltyp Action Premiär 1 oktober

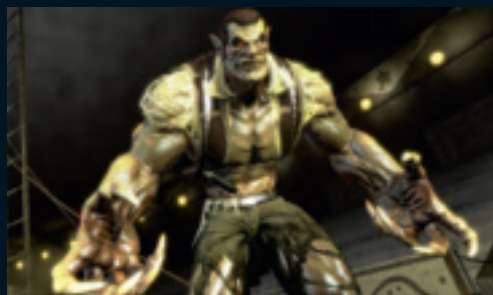
John Carpenter, gubben bakom kulrullar som Halloween och The Thing gör filmsekvenserna. Steve Niles, serieförfattaren bakom 30 Days of Night, skriver manus. Och Fettel är tillbaka. Ja, Fear 3 låter sannerligen otroligt smaskigt såhär på förhand.



Little Big Planet 2

Plattform **Playstation 3** Speltyp Plattform Premiär Oktober

Little Big Planet var 2008 års bästa spel och tvåan ska med utökade designverktyg göras ännu mäktigare. Du spelar färdiga plattformsbananor eller skapar egna utmaningar i olika genrer. Racing, pussel, action, rollspel eller till och med fightingspel kommer att kunna skapas i Little Big Planet 2.



Spider-Man: Shattered Dimensions

Plattform **PS3 / Xbox 360** Speltyp Action Premiär November

När relikten Tablet of Order and Chaos går i fyra delar sabbas verkligheten som vi känner den och fyra dimensioner uppstår, var och en baserad på olika Spider-Man-universum. Det blir därmed fyra Spider-Man-äventyr i ett med mycket varierande stilar, i det mest lovande Spider-Man-spelet på årat.



Tron Evolution

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

I höst är Tron tillbaka, både på vita duken och som spel. I Tron Evolution får vi utöva cyber-parkour Mirror's Edge-stylee, men även köra de där ilsabba (och svincoola) motorcyklarna samt slåss med Tron-diskar. Hittills imponerar det vi fått se och vi håller tummarna för ett bra filmlicensspel.



Kane & Lynch 2: Dog Days

Plattform **PC / PS3 / Xbox 360** Speltyp Action Premiär 27 augusti

Det första Kane & Lynch var ett mediokert actionspel, men av vad vi spelat av tvåan verkar det ta sig. Uppföljaren bjuder (till slut) på co-op online, ett överlag skojigt flerspelarläge och en mer seriös story om den destruktiva duon. Den grymiga, Youtube-liknande estetiken är en lite av en gamble, dock.



Star Wars: The Old Republic

Plattform **PC** Speltyp Onlinerollspel Premiär Mars 2011

Biowares ambitiösa onlinerollspel om Star Wars börjar äntligen bli färdigt för svulstig beta-testning. Av vad vi sett av spelet kommer striderna mellan Sith och Jedi-riddarna bli mäktiga och medryckande och att skapa sin egen rymdhjälte (eller skurk) lär bli hutlöst roligt. Vilken sida av kraften väljer du?



FIFA 11

Plattform **PC / PS3 / Xbox 360** Speltyp Sport Premiär Oktober

TV-realism är en av de stora nyheterna till FIFA 11. I fjol fanns endast tre kroppstyper, jämfört mot nio i år samt att varje person nu är hopsatt av 130 delar för att få trovärdiga rörelser. Även ansiktena är bättre, liksom den artificiella intelligensen. Allt för att ge en autentisk fotbollsupplevelse.



Majin and the Forsaken Kingdom

Plattform **PS3 / Xbox 360** Speltyp Action Premiär Hösten

En ung tjuv slår följe med det vänliga trollet Majin och utforskar en mystisk, medeltida värld propplat av onda krafter. Din trollpolare öppnar dörrar, aktiverar kluriga maskiner och slåss med sina jättenävar i vad som ser ut att bli ett genommysigt äventyr förlagt i atmosfäriska miljöer.



Joe Danger

Plattform **Playstation 3** Speltyp Racing/party Premiär Juni

Fyra ambitiösa killar. En jobbade med Burnout-serien, en med Need for Speed-spelen och en hade precis påbörjat arbetet med Sonic & Sega Racing. Tillsammans bildade de utbrytarstudion Hello Games vars kommande debutspel ser otroligt charmigt ut. Excite Bike möter Little Big Planet. Vi längtar...



Hawx 2

Plattform **PC / PS3 / Wii / Xbox 360** Speltyp Action Premiär Nov

I Hawx 2 vankas det både intensiva dogfights och precisionsbombning. Vi får flyga plan som F-22 Raptor och F-35 Lightning och detta gör vi ibland annat över Nordpolen och Mellanöstern. Ubisoft har tagit extremt högupplösta satellitbilder för att världen uppifrån ska se så realistisk ut som möjligt.



ALL POINTS BULLETIN



18
www.pegi.info

PC
DVD
ROM

1 butik 1 juli
www.apb.com

realtime
worlds



The cover art for Crackdown 2 depicts a first-person perspective from a heavily armored police officer. The officer's helmet and shoulder armor, featuring a stylized star logo, are visible in the lower-left foreground. A large, dense crowd of zombies is seen from above, filling a city street. Several bright orange energy beams are fired from the officer's weapon, striking the crowd. The background shows city buildings with some windows glowing. The title "CRACKDOWN 2" is centered at the top, with a large, metallic, stylized star logo behind it.

CRACKDOWN 2

18
www.pegi.info

XBOX
LIVE

Jump in.



Medborgargården och nattliga mutanter härjar i Pacific City. Det är upp till dig och dina polare att skipa rättvisa med vilka medel som helst. Unik flerspelar-funktion som når nya explosiva höjder i Crackdown™ 2, med stöd för coop kampanjer med fyra spelare och upp till 16 motspelare.

För exklusiva videoklipp, se xbox.com/crackdown2

Xbox LIVE Gold-medlemskap krävs av online flerspelarläge



Exklusivt Äntligen tjuv & polis igen i Kriterions kommande





HOT PURSUIT

Gamereactor reste till London för att provspela racinggenrens mest **efterlängtrade comeback!**

OM VI HADE FÅTT EN KRONA för varje gång ni läsare frågat efter ett nytt Hot Pursuit-spel hade vi alla varit rika vid det här laget. Ibland går önskingarna i uppfyllelse. Ibland lyssnar spelföretagen på fansen, som i det här fallet. Need for Speed: Hot Pursuit är under utveckling av studion bakom Burnout-serien och Gamereactor reste dit för att smygkika på världens just nu hetaste, kommande, racingspel.

Need for Speed: Hot Pursuit bygger (såklart) vidare på det gamla favoritkonceptet med tjuv & polis, från 1998. Craig Sullivan (project director) tar emot oss i Criterion's lokaler ett stenkast från London och berättar att dessa biljakter med skurkar och lagens män är exakt vad Need for Speed: Hot Pursuit handlar om. Enligt Sullivan har seriens fans tjuvat om ett nytt Hot Pursuit i flera år nu. Han tar fram två leksaksbilar och leker lite på skrivbordet medan vi snackar. EA har redan tidigare provat att återuppliva konceptet i Need for Speed: Undercover, berättar han. Det gick dock inget vidare och utförandet var alltför banalt och sålunda tråkigt i längden. En bra idé på pappret, säger han och tillägger att det var betydligt svårare att realisera och göra ett roligt spel av det. Att Criterion själva lyckats göra detta är Sullivan dock övertygad om. Tanken är att dela upp



Burnout-serien

Criterion är tidigare mest kända för Burnout-serien, som snart fyller tio år. Burnout-spelen var närmast arkadliknande racingtitlar där det gällde att köra extremt vårdslöst och hufvudst snabbt. Det blev braksuccé och titlills har fem delar släppts i serien. Den senaste, Burnout: Paradise, är höjdpunkten där Criterion hjälpt till att definiera online-racing. Tyvärr blev det ändå inte så populärt som det förväntade och idag gör Criterion alltså Need for Speed istället medan framtiden för Burnout-serien är osäker.

Need for Speed: Hot Pursuit i två, där halva spelet kommer att utspelas på rätt sida av lagen, halva på fel. Det gäller både online och offline. Criterion har helt valt bort föregångaren Undercover som inspirationskälla och istället är det Most Wanted man sneglar på. Där var det roligt att försöka undkomma konstaplarna, och spelglädje är naturligtvis det viktigaste i ett spel. Därför får vi återse Heat-mätaren, som indikerar hur mycket du brutit mot lagarna och som ger båda sidor nya hjälpmedel. Snuten kan till exempel använda EMP-vapen, sätta upp vägblockader och kalla in helikoptrar i jakten på bovarna, som i sin tur kan sabba polisens radar och få tillfälliga hastighets-boostar.

Online-delen kommer att vara en väldigt viktig aspekt i Need for Speed: Hot Pursuit, och Criterion vill att upplevelsen ska fortsätta även sedan du stängt av din konsol genom att få till en riktig stabil community. Det tänker man åstadkomma bland annat genom ett system som påminner om Bungies Halo-lösningar, där du in i minsta detalj kan se vad du och alla dina polare åstadkommit i spelet, med uppdatering i realtid. På det sättet kommer man att kunna tävla mot sina vänner även när de inte råkar

HOT PURSUIT UTVECKLAS AV STUDIO BAKOM BURNOUT- SPEED

vara online för tillfället. Criterion kallar funktionen för "Comparison Play" och med tanke på hur fantastiskt bra Burnout Paradise fungerar online, är förhoppningarna givetvis höga.

Till skillnad från Burnout-spelen som alltid haft fantasikarör innehåller Need for Speed: Hot Pursuit riktiga, licensierade bilar. Detta är man tacksamma för och Sullivan säger att man länge velat göra ett racingspel med licensierade fordon, vilket han ser



Riktiga kraftpaket Även polisen får tillgång till riktiga kraftpaket i Need for Speed: Hot Pursuit.



Inga familjebilar Istället för att som i andra bilspel präcka på spelaren gamla luggslina Toyota och hostande Volkswagens får man här köra de bästa bilarna direkt. Lamborghini, bland annat.



Uppdelat 50/50 Need for Speed: Hot Pursuit är uppdelat i två lika stora delar där man dels får jaga fartsyndare, dels själv vara fartsyndaren som tar den eltriga snuten mest på skoj.

som ett av de stora försäljningsargumenten för Need for Speed-serien. Utbudet kommer att sträcka sig från grymma bilar till ännu grymmare bilar. Att knattra fram i trista herrgårdsvagnar utan minsta väghållning är inte den känsla man vill förmedla, något vi tackar för. Istället kommer man att kastas rakt in i hetluften bakom ratten på supersportbilar som Koenigsegg CCX, Ford GT och Lamborghini Murcielago.

Enligt Criterion är Need for Speed: Hot Pursuit ännu ganska ofärdigt. Trots det får Gamereactor chansen att provspela två omgångar av Cruise & Patrol, där en spelar som tjuv och en annan som polis. Vi börjar som snut i en tjusig polisbil och jagar en ligist

VI BÖRJAR SOM SNUT I EN TJUSIG POLISBIL



Urgym grafik Criterion menar att man bara hunnit med runt 10% av finputsningen av Hot Pursuit som redan nu dock ser oförsämrant snyggt ut. Precis som vi vant oss vid från Criterion.

med bristande respekt för hastighetsbegränsningarna. Det blir en vild jakt som går genom pittoreska förorter och breda motorvägar och det blir en hel del bilsalor för att undvika krascher. Polisens bil har betydligt mer hästkrafter än rymmarens och sakta men säkert äts den farglade tokens försprång upp.

Tanken är att jag ska trycka till honom ordentligt i framvagnen för att få honom att flyga av vägen. Men efter att ha gnuggat lack med honom några gånger lyckas han smita. Snabbt ringer jag in vägblockeringar, vilka skurken dock flinkt slinker igenom. Jakten går bra, tills kontrollen över bilen förloras och jag kanar rätt in i en stolpe. Bilen har sett sina bättre dagar och ryker illa, men motorn startar och jakten ska återupptas.

Tyvärr har den skyldige redan hunnit undan. Staten går miste om några sköna böter, och förlusten är ett faktum.

Livet som tjuv går betydligt bättre. Istället för att jaga efter en okänd tölp, får man själv vara skurken och försöka undkomma rättvisan. Efter att ha driftat



Need for Speed III

Det första Need for Speed kom 1994, och 1998 lade man till polisbilarna i Need for Speed III: Hot Pursuit. Fansen blev som tokiga men först år 2002 kom uppföljaren Hot Pursuit 2. Sedan dess har EA experimenterat med serien och släppt bland annat Undercover, Most Wanted och Carbon, men efter åtta långa år är det nu alltså återigen dags för ett nytt Hot Pursuit.

som en kung och gjort några 180-gradersvängar börjar det kännas som att uppdraget ska sluta med vinst.

Självförtroendet växer. Det är då den stora skylten med "Återvändsgränd" dyker upp upp. Illa. Snuten kommer närmare i alltför hög fart och min bil rammas i sidan och börjar ryka. Jag gör ett sista tafatt försök att smita, men icke. Bang, luftkudden utlöses och jag är fast. Grattis polisen. De båda testracen var intensiva och Need for Speed: Hot Pursuit lovar gott. Att det är Criterion som utvecklat märks tydligt och det finns flera drag från Burnout-serien, inte minst i spelkänslan. Need for Speed: Hot Pursuit går oerhört fort och det gör jakterna härligt arkaddofande. Det krävs att man har nerver av stål då minsta snedsteg riskerar att linda bilen runt en betongpelare. Lågg sedan till Criterion's sedvanligt ursynvga grafik och de feta vrålaken, och du har ett riktigt lovande racing-spel i höst som antligen kommer att tysta alla de fans som i årtal skrikit efter mer högoktaniga polisjakter.

/Eerik Rahja (Gamereactor Finland)

R

2000 recensioner: www.gamereactor.se

Recensioner



Marios andra stjärnsmäll är ett inbjudande lyckopiller och Jonas är lyrisk...

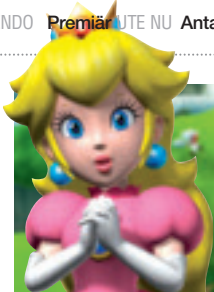
SUPER MARIO GALAXY 2

Plattform **Wii** Utvecklare **NINTENDO** Utgivare **NINTENDO** Premiär **UTE NU** Antal spelare **1** Rek. Ålder **3**

Tankarna går till Buzz Aldrin. Näst först. Tvåa bland stjärnorna. När Super Mario Galaxy 2 utannonserades tänkte jag instinktivt att det aldrig skulle kunna mäta sig med sin föregångare, helt enkelt eftersom det inte kom först. På många sätt astronomiskt korkat tänkt. Visst, det är Neil Armstrong vi kommer ihåg bäst, men som spelhistorien visat är suveräna uppföljare inte ovanliga, oavsett om man tar den säkra eller nyskapande vägen.

Super Mario Galaxy 2 ger oss inte bara mer av samma. I stället har Nintendos Tokyo-studio tagit vara på överblivna snilleblixtar, lindat in dem i två meter dinotunga och sedan doppat allt i en audiovisuell sockerbuk från sitt uppenbarligen magiska skafferii. Detta är det bästa Wii- och plattformsspelet just nu. Det är årets hittills bästa spel, alla kategorier.

Det finns en oemotståndlig avspändhet i Marios värld som inte riktigt går att hitta någon annanstans. Nintendo fullkomligen kastar ut oemotståndliga plattformsupplevelser, som om



Hjälpande hand

Det finns många sätt att få hjälp på i Galaxy 2. Super Guide-systemet vi sett i tidigare Wii-spel återkommer, och funktionen låter en datorstyrd figur spela banan åt dig. Här finns även skyltar och förklarande sidofigurer och en extra spelare kan dessutom hjälpa Mario genom att styra Luma. Denna figur kan hindra fiender och slänga åt Mario mynt. Inte ett renodlat multiplayerläge, men ett roligt spelsätt.

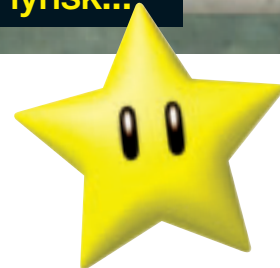
det vore ett godelsregn, och precis när man tror att påsen måste vara tom kommer några nävar till att plocka åt sig av. Redan efter bara några speltimmar har jag överösts av spelvärldar, utmaningar och dräkter av alla tänkbara slag. När Mario hittar en molnblomma i Fluffy Bluff Galaxy (bara namnet gör en glad) hoppar jag omkring och trollar fram molnplattformar med ett skak på Wii-fjären. Minuten senare fryser jag en hel sjö till is och skrinns mot ett fruset vattenfall, perfekt för en serie väggchopp. I slutet av varje värld väntar läckra fästningar där lavafloder och statyer kantar vägen.

Man sitter helt enkelt med ett konstant flin på läpparna när man spelar. Det påminner om Pixars bästa stunder, men Super Mario Galaxy 2 är inte bara glada färger och skön presentation utan förstås även interaktivitet, att själv få uppleva världen och ta del av den snillrika bandesignen. Bäst blir det när man leker med gravitationen; när Mario hoppar från platta till sfäriska ytor, aktiverar tyngdlagsändrande

switchar i en 2D-bana och när han borrar sig rakt genom planeterna med en ny power-up. Innan stereoskopisk 3D verkligen slår igenom kommer man inte mycket längre än så här i virtuella lekar med tre dimensioner.

EN ENDA STOR EXPLOSION AV FÄRG

Valet att skippa en hubbvärld och i stället låta oss navigera på en klassisk världskarta låter som en billig light-lösning, men fungerar i praktiken ypperligt. Världskartan är smidig, snygg och lättöverskådlig. Saknar du ändå en hubbvärld lär du stormtrivas i Marios egna rymdskepp, för övrigt utformat som





rörmokarens egna huvud, proppat med små skrymslen att utforska. Det absurda skeppet sjuder av liv och blir mer befolkat, utsmyckat och faktiskt ackompanjerat ju längre du kommer i i spelet. På "Starship Mario" hittar jag en teservis, en rymdkanin och all den magi som Alice i Underlandet-filmen saknade.

Svårighetsgraden är roligt nog höjd några snäpp jämfört med sist och även den mest luttrade gamern lär behöva använda alla sina färdigheter i de svåraste plattformsutmaningarna. Med super-guider och hjälpsamma skyltar vid svåra moment är det fortfarande ett familjevänligt spel, men den som vill samla alla stjärnor bör ställa in sig på en ordentlig utmaning. Självt roar jag mig kungligt åt banorna med Chimp, gamer-apan som dyker upp lite då och då och alltid vill utmana mig i nya spel han uppfunnit. Ett av dem går ut på att under tidspress stampa Goombas och andra fiender för att nå en viss poäng, och det innebär en

2:a En andra åsikt av Petter

Super Mario 64 är ett av mina absoluta favoritspel. Det introducerade Mario till en 3D-värld och såg så lätt, så självklart ut. 14 år senare spelar jag Super Mario Galaxy 2 och stortrivs. Jag smälter av att utforska de ständigt skiftande nivåerna och när jag når jättevärlden, proppad med överdimensionerade Goombas och guldmynt, är mysfaktorn total även för en action- och racingtorsk.

Sammanfattning:
Mario är min bästis, igen. Äntligen...

10/10

Nya kostymer Moln- och stenbumlingsdräkten är två nyheter för Super Mario Galaxy 2 och Mario har även en gigantisk borr att plöja genom hela planeter med. Gamla bi- och spökdirkten dyker också upp på ett par banor. Alla är briljanta.



fantastiskt rolig inte-nudda-golv-övning, då poängen ökar med fler oavbrutna stampar-combos.

Jag överöste musiken i det första Super Mario Galaxy med lovord och Super Mario Galaxy 2 förtjänar samma hyllningar. De orkestrerade bitarna i ledmotivet och ombord Marios rymdskepp är oemotståndliga och den som kan sin Mario-historia kommer att njuta av nytolkningar av gamla bitar, bland annat från Super Mario World och Super Mario 64. Jag får gåshud av köerna i Koopa's Road och saligt öronkrupp när Rainbow Cruise ackompanjerar en lång, fartfylld rutschkanetur. Musiken hjälper en till och med i vissa hopp där takt och timing går hand i hand. Och musiken får extra trumpålägg när vi rider på Yoshi. Så klart.

Det är bara att kapitulera, ännu en gång. Super Mario Galaxy 2 ansluter sig till uppföljarnas finrum, där Half-Lifes, Mass Effects, Gran Turismo, Wipeouts och Killzones tvåor slappar välförtjänt i pösiga lyxfåtöljer. Jag som (åtminstone på pappret) är vuxen blir



Yoshis & Luigi

Marios dinosaurie-kompis Yoshi såg först dagens ljus när hans ägg kläcktes i Super Mario World från 1990. Spelare tog Yoshi till sitt hjärta direkt och side-kicken fick ett par egna titlar som uppföljaren Yoshi's Island och Yoshi's Story till Nintendo 64. I Super Mario Galaxy 2 är Yoshi mycket användbar och kan använda sin tunga för att såväl mumsa i sig fiender och för att svinga sig mellan speciella blommor.

nästan skamset förtjust av min jakt på de 120 stjärnorna. Det är roligt på samma enkla, nästan lite pinsamma sätt som hoppa upp bak på en kundvagn och låta sig föras med några meter. Jag susar mellan himlakroppar, gör ett trippelhopp upp för en plattform och samlar stjärnströssel. Jag hittar en stenblomma, förvandlar mig till en bumling som krossar allt i min väg. Precis som Super Mario Galaxy 2 gör.

*Sammanfattningsvis:

Ja, Super Mario Galaxy 2 är det bästa Wii-spelet hittills. En klockren uppföljare där den färdiga, fantastiska formulan kryddas med flera spännande nyheter. Detta är en enda stor explosion av färg, lekfullhet och goda idéer som lär hålla dig sysselsatt hela sommaren.

Jonas Elfving

10/10

Bärbar orm får det hett om öronen i kallt krig. Jonas Elfving recenserar...

METAL GEAR SOLID: PEACE WALKER

Plattform PSP Utvecklare KONAMI Utgivare KONAMI Premiär 18 JUNI Antal spelare 1-6 (ONLINE) Rek. Ålder 18

Det är inte Snakes första besök på PSP. Men på många sätt känns det så. När Hideo Kojimas namn dyker upp i introsekvensen innebär det både en kvalitetsstämpel och samtidigt enormt höga krav. Efter timmar av infiltration, vapenhantering och fånigt många cigarrer kan det dock konstateras: Metal Gear Solid: Peace Walker är ett av de matigaste PSP-spelen på länge.

Scenen är 70-talets Centralamerika, Snake är omsluten av ett varmt klimat och ett kallt krig. Med sina legoknektar i Soldater Utan Gränser får han nys om en okänd militärmakt med kärnvapen varpå en serie uppdrag rullar igång. I vanlig ordning ska det smygas och infiltreras. Väsna du med automatvapen ökar fiendernas beredskap och träffar skiten fläkten rejält blir du angripen av dussintals soldater. Den klassiska utropstecken-skräcken är underhållande.

Snakes rörelser och attacker tar ett tag att bli bekant med, men fungerar smidigt med tanke på det bärbara formatet. Kameran styr du med fördel med de fyra ansiktsknapparna, men alternativa sätt finns också. Att byta vapen snabbt i stridens hetta är småbökigt, men det ska å andra sidan göras innan du kommer i konflikt med någon.

Mellansekvenserna är utsökt designade och rullar på i tuschliknande teckningar. Snakes gäng snackar med pratbubblor och agentens ständiga försök att få fjutt på cigarren förstärks med stora "Klick!" över skärmen. Den pretentiösa dialogen är en ständig vattendelare och med mitt val av adjektiv förstår du nog vilken skara jag ansluter mig till. Quick time events kryddar dock mellansekvenserna.

I ditt högkvarter kan du anlita och fördela nya talanger över tre huvudsakliga team.



Fight När Snake lyckas smyga sig på fienderna kan han bruka diverse "CQC-tekniker", närstridsmetoder som är ordentligt effektiva.



Multiplayermos

Bärbar action i 3D kräver alltid kompromisser i spelkontroll, men Peace Walker kan styras på tre sätt som alla fungerar riktigt bra. Knappkonfigurationerna kallas shooter, action och hunter och dessa består av små variationer i hur man roterar kameran; antingen med den analoga spaken eller ansiktsknapparna. Standarduppsättningen shooter är bäst, men har nackdelen att du måste flytta höger tummen konstant för att se dig smidigt omkring.

Detta är ett roligt pusslande där du bläddrar genom en lista soldater med olika färdigheter och placerar dem där du tror att de gör mest nytta. Basen expanderas i takt med att du utökar teamen, vilket i praktiken leder till nya vapen och föremål.

Peace Walker är en skön blandning av action, stealth, story och humor. Jag föredrar de stationära Metal Gear-spelen, men det är imponerande hur väl den klassiska action-formulan faktiskt fungerar som bärbart. Snake ska med till stranden i sommar, så är det bara.

* Sammanfattningsvis:

Ett matigt agentäventyr som ofta, men inte alltid, får en att glömma bort det bärbara formatets begränsningar. Produktionsvärdena är enorma och spelglädjen intakt

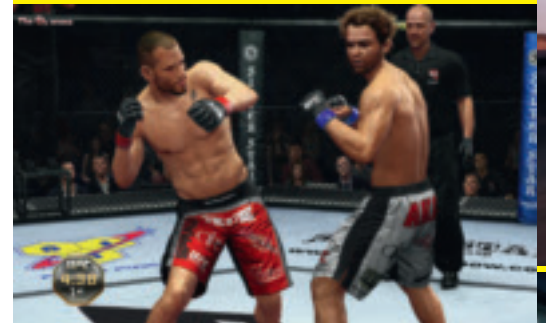
Jonas Elfving

8/10



UFC 2010: UNDISPUTED

Plattform PS3 / X360 Utvecklare YUKE'S Utgivare THQ
Premiär UTE NU Antal spelare 1-2 Rek. Ålder 16



Fitch vs Kos Boxningen är fortfarande stel och robotaktig, men känns ändå bättre än i fjolårets spel.

Mitt betyg på UFC 2009 var det lägsta i hela världen. Tydligen. Det berättade producenten för UFC 2010 för mig en bit in i varmrätten under välkomstmiddagen under mitt UFC-besök tidigare i år. Vad svarar man på det?

UFC 2009 var en skaplig start. Men som sportspel saknade det mängder av rena självklarheter. UFC 2010 Undisputed känns fullpackat redan från start och när man börjar gräva runt bland de nya spellägena märks det snabbt att THQ verkligen satsat på community-delen i spelet, något som UFC 2009 i mångt och mycket saknade. Man kan skapa online-baserade turneringar, delta i event och slåss antingen på huvudkortet eller som en prelim samt skapa camps och bjuda in andra fighters.

Väl instängd i buren har det hänt en del med fighting-systemet som jag klagade ganska mycket på förra året. I år kan man ducka undan kommande slag och i samma veva möta (rulla) med hårda krokar. Man kan kontrollera handleder och har fler möjligheter att förbättra sin position i clinchen och tillkommit har även flash submissions och stance-skifte. Att clincha

ALLA HAR SIN EGEN SIGNATUR-ATTACK

mot burstängslet och likt Randy Couture nyttja dirty boxing för att möra upp sin motståndare är i år en möjlighet, något som tillför en hel del och visar sig vara ruskigt effektivt. Yuke's har tydligen även haft tid att modellera om samtliga 101 fighters som nu ser bättre ut än någonsin. Alla har sin egen signatur-attack och rör sig mer som sina verkliga förebilder än ifjol.

* Sammanfattningsvis:

Jag hade väntat mig exakt samma spel som ifjol. Jag fick något mer. UFC 2010 Undisputed är ett klart bättre spel än fjolårets förstaförsök och det är skönt att se hur noga Yuke's och THQ lyssnat på fansen. I höst får vi se om EA kan matcha det här.

Petter Hegevall

8/10



Grafiken Bilmodellerna och ljuseffekterna är väldigt välgjorda i Blur medan miljöerna och presentationen lämnar en hel del att önska. Banorna är detaljfattiga och generiska.

Project Gotham-teamet satsar på massivt motormos

BLUR

Plattform PC / PS3 / XBOX 360 Utvecklare BIZARRE Utgivare ACTIVISION Premiär UTE NU Antal spelare 1-20 Rek. Ålder 16

Jag vet inte hur många gånger jag suttit i bilen, pratat för mig själv och svurit. Tanter i hatt som kör 30 km/h på 50-väg står skyldiga till tusentals svordomar som yttrats bakom min ratt. Ibland blir jag direkt folkful, skriker, slår i instrument-panelen, river i frisyren och växlar frenetiskt. Vid alla dessa tillfällen har jag önskat mig framförallt en sak: missiler! Ordentliga scud-raketer smidigt monterade i fronten som med ett lätt knapptryck avfyras mot valfri karring.

Blur är inget mästerverk till racingspel. Jag kommer aldrig att spela det igen efter att den här recensionen färdigställts. Men det är en sak som Blur lyckas otroligt väl med, och det är att låta mig leva ut de där psykotiska fantasierna om att bomba löständerna ur de där slökrypande trafikanterna som jag avskyr. För i det här spelet blandar utvecklarna bakom Project Gotham Racing-spelen semi-realistisk racing med verkliga bilmodeller - med furiös arkadlätthet, Mario Kart-doftande vapen och mängder av kollisioner.

Upplägget är enkelt. 20 stycken bilar tävlar runt en snitslad bana. Utmed banan finns diverse power-ups som tillåter för spelaren att skjuta sina motståndare med missiler.

UTMED BANAN FINNS DIVERSE POWER-UPS

I slutändan är Blur ett bra racingspel som erbjuder kaotisk och frenetisk körning med stilfullt modellerade, verkliga bilmodeller. Online-delen är knöckfull av godis och allt eftersom man blir bättre öppnas nya delar av spelet upp. Någon livsfarlig utmanare till Criterions Burnout-spel är det dock inte.

★ Sammanfattningsvis:

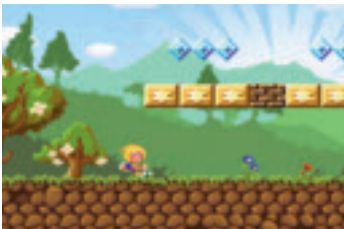
Blur glädjer sadisten inom mig men lämnar racinggalningen en gnutta otillfredsställd.

Petter Hegevall

7/10

GREAT GIANA SISTERS

Plattform DS Utvecklare SPELLBOUND INTERACTIVE Utgivare DTP Premiär UTE NU Antal spelare 1 Rek. Ålder 7



The Great Giana Sisters släpptes ursprungligen till C64 och en hel hög med system i det förflutnas 1987. Systemen hoppar på fiender, slår sönder stenar och med en power-up kan hon skjuta eldbollar. Har du hört den förut? Så klart du har! För spelet var en skamlös kopia av Super Mario Bros.

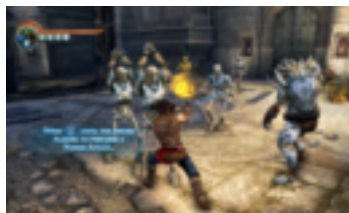
Givetvis såg Nintendo rött och spelet bannlystes. Idag är kassettbanden dyra samlarobjekt. För den mer sparsamme spelaren finns nu en DS-version, ironiskt nog okejad av Nintendo själva. Här blandas nytt och gammalt material i putsade pixlar. Spelet är lätt som en plätt med pikanta praliner till plattformsbananor. Det finns lite touch-screen-stöd och mycket plattformande. Ganska slätstruket men också ganska trevligt.

Viktor Eriksson

6/10

PRINCE OF PERSIA: THE FORGOTTEN SANDS

Plattform PS3 / XBOX 360 / WII Utvecklare UBISOFT Utgivare UBISOFT Premiär UTE NU Antal spelare 1 Rek. Ålder 16



Jag skrev en priolista. Om vad jag vill ha i ett Prince of Persia-spel. I fallande ordning: bra plattformande, tigt spelkontroll, skön atmosfär, intressanta strider, snyggt animerad grafik, magisk musik och en intressant story. Hur väl håller The Forgotten Sands?

Hyggligt, är väl det kortaste svaret. Prio ett, akrobatiken, funkhar fint. Prinsen skuttar och steppar stilig längs väggarna. Jag klättrar upp för pelare, svingar mig mellan metallstänger och glider längs persisk inredning. Striderna är dock lättglömda. Prinsen dränks av enorma skeletthorder och hans attacker saknar köttig respons. Med halvdan grafik ökar lusten att spola fram tiden till en värdig uppföljare rejält.

Jonas Elfving

7/10

CLASH OF THE TITANS

Plattform PS3/XBOX 360 Utgivare NAMCO Premiär UTE NU Antal spelare 1 Rek. Ålder 16



Clash of the Titans är ett spel baserat på en skräpfilm som i sin tur är baserad på en äldre skräpfilm. Känner du hur endorfinerna strömmar till och hela kroppen knyter ihop sig i spänd förväntan? Inte jag heller.

Men även om förväntningarna knappast kunde varit lägre lyckas spelet i alla fall halta sig upp till betyget fyra. Trots skapligt tempo och hyfsade strider plågas Clash of the Titans av en del skavanker. Fienden lägger gärna de sista minuterna de har i livet på att springa rakt in i en vägg. Frekvent förekommande laddningstider styckar upp spelets flyt och den backup man får från sina medhjälpare är försumbar. Striderna avlöser varandra i en ändlös ström spelet igenom. Redan efter några timmar känns Clash of the Titans tröstitöst återupprepande och jag stänger av.

Love Bolin

4/10

THINGS ON WHEELS

Plattform XBLA Utvecklare LOAD INC Utgivare SOUTHPEAK Premiär UTE NU Antal spelare 1-4 Rek. Ålder 7



Det finns något infantilt över Things on Wheels. En salivsträng som omedvetet dinglar från en frågande mungipa. Det är ett spel med saker på hjul. Bilar. Med lite god vilja är det Micromachines med grod- istället för fågel-perspektiv.

Du rattar genom välbärgade villaförortsmiljöer, använder CD-fodral som ramper, prejar blomkrukor för att skapa hinder för dina motståndare och plockar svävande power-ups längs med banan. Things on Wheels är som allra bäst med kompisar förstås. Online blir det lite liv i spelet. Ens vänner sätter personlighet på det. Hittar på egna regler och tävlingar i free roaming-läget. Men tids nog så går ju alla offline tyvärr. Och då är du ensam kvar. I ett spel som i sin helhet känns mer öde än staden Silent Hill.

Viktor Eriksson

6/10

PLANET MINIGOLF

Plattform PS3 Utvecklare ZEN STUDIOS Utgivare ZEN STUDIOS Premiär UTE NU Antal spelare 1-2 Rek. Ålder 7



Arkadaktiga golfrundor får man aldrig för mycket av. Mario Golf och Hot Shots Golf är två spel som förenklat sporten tillräckligt för att skapa en lättillgänglig spelupplevelse men samtidigt erbjudit god utmaning.

Planet Minigolf innehåller varken prunkande fairways eller smygfeta plattformsp Perfektionister, utan hårt stulade disco-brudar, galna minigolddanor och ett skrikigt gränssnitt. Jag hade absolut kunnat tänka mig att gilla Planet Minigolf om det inte hade varit för spelkontrollen som trots en halvtimmes bökande i inställningsmenyn ändå inte fungerar särskilt väl. Jag ser aldrig hur hårt jag kommer att slå till bollen och misslyckas på tok för ofta på grund av bristfällig feedback. Tyvärr...
Jesper Karlsson

5/10

HEXYZ FORCE

Plattform PSP Utvecklare STING STUDIOS Utgivare ATLUS Premiär UTE NU Antal spelare 1 Rek. Ålder 12



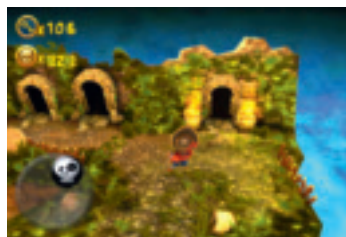
Två för en! Känner du dig lockad? Precis, det beror förstås på innehållet. När vi i Hexyz Force får spela genom ungefär samma halvdana rollspel i två varianter kanske dealen inte känns lika läcker längre. Hursomhelst, att följa prästen Cecillas eller krigaren Levants öden i Hexyz Force är bitvis underhållande, men förutom småroliga karaktärer är det på sin höjd medelmåttigt.

Det största problemet är att grottna som spelet är fullproppat av är så förbenat tråkiga och repetitiva, både visuellt och spelmässigt. Samma fiendemonster dyker upp konstant och att hitta till bossen känns mer som jobb än underhållning. Det turbaserade stridssystemet har ett visst djup för den som inte bara hugger monster i blint raseri, men den metoden funkar också. Nej, utvecklaren Sting kan göra (och har gjort) bättre rollspel än så här.
Jonas Elfving

6/10

PIRATE'S TREASURE

Plattform IPHONE Utvecklare/Utgivare GAMELAB Premiär UTE NU Antal spelare 1 Rek. Ålder 12



Action med dubbla joysticks har funnits ända sedan Smash TV:s dagar på 80-talet, och har på senare tiden vuxit i popularitet tack vare spel som Geometry Wars. Pirate's Treasure faller in under exakt denna kategori. Du styr en liten pirat med en virtuell spak, och krigar med en annan. Ett klockrent koncept för Iphone som fungerar utmärkt.

Istället för nivåer, finns 50 utmaningar som kan gå ut på allt från att dräpa folk till att samla guldpengar. Undan för undan får man köpa på sig uppgraderingar för att kunna ta sig an svårare uppdrag. Pirate's Treasure har tyvärr bara sex banor och saknar därför lite miljövariation. Så länge det varar är detta dock ljuv piratunderhållning med smakfull design - som jag absolut vill rekommendera.

Jonas Mäki

7/10

BACKBREAKER

Plattform PS3/X360 Utvecklare NATURAL MOTION Utgivare 505 GAMES Premiär 25 JUNI Antal spelare 1-2 Rek. Ålder 7



Ända sedan EA skaffade sig ensamrätt på NFL-licensen har subgenren stagnerat. EA vet att de är ensamma och behöver därför inte anstränga sig för att utveckla konceptet.

I ambitiösa utmanaren Backbreaker finns lyckligtvis flera smarta nyheter som att man nu använder sig av riktig fysik under matcherna, vilket gör det lättare att beräkna tacklingar, släpa försvarare och trycka ned svaga recievers. Det i kombination med grym kamera gör att springspelen faktiskt fungerar bättre än någonsin, men ungefär där slutar också det roliga. Grafiken är sparsmakad, kommentatorer saknas, inga som helst licenser finns och det är snålt med innehåll. Natural Motion har flera fräscha idéer jag hoppas EA snappar upp till Madden-serien, men som helhet är Backbreaker inte mer än godkänt.
Jonas Mäki

5/10

Stämsång Precis som The Beatles: Rock Band kan du och två kompisar försöka er på stämsång i Green Day-varianten. Upp till tre stämmor går det att brottas med i vissa låtar, punkstämpeln till trots.



Tre-ackordspunk, gitarrer och sotiga kajalögon

ROCK BAND: GREEN DAY

Plattform PS3 / XBOX 360 / Wii Utvecklare HARMONIX Utgivare EA Premiär UTE NU Antal spelare 1-4 Rek. Ålder 12

Jag var 13 år och min första kontakt med Green Day var när albumet Dookie släpptes. Minnena kretsar kring stunder när man som nybliven tonåring trodde att man var lite häftig, sur och svår eftersom man lyssnade på musik som var ösigare än Dr. Alban.

Det där med att vara lite häftig, sur och svår finner sig dock inte när jag trummar mig svettig till treackordspunken som utgör

JAG TRUMMAR MIG SVETTIG TILL GREEN DAYS PUNK

stommen av Green Days snabbare låtar. Nog finns tempot där, jag öser på likt Mupparnas husbandstrummis, men inte tusan är låtarna svåra. Eller sura. När Harmonix dessutom valt att ha med låtar där majoriteten av instru-

menten inte tar en skälvande ton överhuvudtaget, förstår man att Green Day kanske inte var det bästa bandet att basera ett Rock Band-spel på. Allt som allt innehåller Green Day: Rock Band 47 låtar. Det är det första bandspecifika spelet där låtlistan utgörs av hela album. Nackdelen med att smiska in hela album i låtlistan innebär att ett gäng skitlåtar, ur ett spelmässigt perspektiv, oundvikligt kommer med. Ta exempelvis Song of the Century, där det bara är sångaren som får ta ton. Visst, låten i sig är fin men där illustreras verkligen problemet med att Green Day har för få låtar att fylla upp ett musikspel med.

★ Sammanfattningsvis:

Green Days musik är tyvärr lite för ensidig och för att det ska riktigt lyckat i spelform...

Sophie Warnie de Humelghem

6/10

From bjuder på intensiv gotisk rollspelsskräck med hjärtat i halsgropen

DEMON'S SOULS

Plattform PLAYSTATION 3 Utvecklare FROM SOFTWARE Utgivare NAMCO BANDAI Premiär 25 JUNI Antal spelare 1-3 (ONLINE) Rek. Ålder 16



Jag stapplar långsamt genom en korridor, halvt döende. Efter den senaste dusten med två illvilliga spjutmän är mina helande örter slut. Jag ser dagsljuset längre fram och vandrar ut på murkrönet. Längre bort väntar en grupp soldater som börjar röra sig mot mig, men både de och jag får ett större problem. En enorm drake sveper ner och grillar allt i sin väg, och det är bara med ett nödropp jag hinna kasta mig tillbaka. Medan draken vakar muren funderar jag på vad jag ska göra. Då känner jag en rysning längs ryggraden. En annan spelare har invaderat mitt äventyr och tänker döda mig för att själv få sitt liv tillbaka. Välkommen till bana 1-1 i Demon's Souls.

Detta är en märklig blandning av gammalt och nytt. Det är ett rollspel i stil med Oblivion, med modern teknik, många valmöjligheter och mäktiga strider, men samtidigt väldigt styrt och indelat på gammalt vis. Det är bitvis klumpigt i sin design men också en revolution för sin genre på samma sätt som Resident

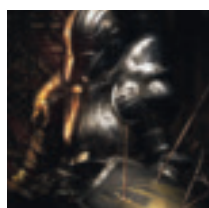
VARENDA FIENDE KRÄVER RESPEKT

Evil 4, vilket för övrigt bjuder på liknande överlevnadsångest. Däremot ska man inte överdriva svårighetsgraden. Det är hårt och oförlåtande, men oftast inte orättvist, lite som en lärare som snart ska gå i pension.

Du kommer att dö. Ofta. Faktum är att du spenderar större delen av tiden i andeform, där du är svagare men i övrigt kan göra samma saker som om du vore vid liv. Att leva är en lyx som du bara kan unna dig om du lyckats besegra en boss eller hjälpt någon



Frihet under ansvar Du kan utveckla din hjälte precis som du vill, utan pekpinnar. Men du får skylla dig själv om du försöker lasta din ilsabbe tjuv med tvåhundra kilo rustning. Allt du gör autosparas, även om du skulle råka ta ihjäl en viktig person.



Bra onlinestöd

Du är alltid uppkopplad i Demon's Souls, trots att du har ett eget äventyr. Du kan skriva goda råd eller erbjuda dina tjänster åt en annan spelare. Lyckas ni tillsammans besegra en boss får du livet tillbaka som belöning. Men är du lagd åt det elakare hållet kan du också invadera en annan spelares värld och försöka ta hans livskraft med våld. Hela upplägget bidrar till den dystra, olycksbådande stämningen som From Software har byggt upp.

Liknande spel

På Gamereactor.se har vi 2000 recensioner i vårt arkiv. Kika in, omedelbart.

annan göra det i det smarta samarbetsläget. Om du dör riskerar du inte bara att få börja om från början av banan, du förlorar också alla själar du samlat på dig och som du absolut behöver för att kunna bli starkare i längden. Det gör att varje utflykt på okänd mark blir ett hasardspel.

Den här intensiva närvarokänslan är det som gör spelet så beroendeframkallande. Varena fiende kräver respekt och skicklighet. Det går inte att släppa garden ett ögonblick, faktum är att spelet inte ens går att pausa. Men desto större är triumfen när jag, med hjälp av idogt samlande och en bättre taktik, krossar de fiender som tidigare var oövervinnerliga, och kommer ännu en liten bit in i det storslagna äventyr som är Demon's Souls.

★ Sammanfattningsvis:

En rejäl utmaning för rollspelare som inte är rädda för att dö. Demon's Souls kräver total hängivenhet och uppmärksamhet. Sovna kan du göra i graven.

Mikael Sundberg

8/10

ALPHA PROTOCOL

Plattform PC / PS3 / XBOX 360 Utvecklare OBSIDIAN Utgivare SEGA Premiär UTE NU Antal spelare 1 Rek. Ålder 18



Spiontyp Inriktningen på din agents färdigheter väljer du själv. Knytnäsvägen gör dig till en kraftfull Bourne-kopia och riktar du in dig på stealth blir du ett äss på ljudämpad pistol.

Alpha Protocol - en organisation så hemlig att den knappt själv vet att den finns. Du axlar rollen som Mike Thorton, nyförvärvet i spiontjänsten och det blir en hygglig blandning av rollspel och spionthriller när du dyrkar lås och infiltrerar terroristorganisationer...

Storyn i Alpha Protocol är utmärkt. Allt du kan önska från en spionthriller finns med: exotiska platser, skrupelfria män med pengar, terrorister, gadgets och förstas flörtiga femme fatales. Du möter många människor på ditt äventyr och dialogsystemet går varmt. Det finns tre möjligheter när du pratar - charmig, aggressiv eller professionell - och alla är trevliga att leka med.

Spelet är proppat av stats och siffror. I Alpha Protocols inledning kan du välja mellan tre klasser, med inriktning på pistolskytte respektive smygande och gadget-användning.

FIENDERNA I ALPHA PROTOCOL ÄR KORKADE

Du kan också skapa sin egen klass från scratch och även blanda olika discipliner utan mycket besvär. Att snickra sin karaktär och få till den där perfekta Bond-Bourne-blandningen är festligt och leder till omspel.

Även om Alpha Protocol har många goda sidor är det långt ifrån perfekt. Det finns många små svagheter och tunna partier som drar ner helheten, däribland haltande animationer och en luddig stealth-mekanik. Dessutom är fiendens artificiella intelligens extremt kass och något som hade behövt mer utvecklingstid. Med det sagt njuter jag hyggligt av spionlivet och minispelet där jag dyrkar lås är briljant.

★ Sammanfattningsvis:

Ett ambitiöst spionrollspel som lät otroligt bra på förhand, men som innehåller fler brister än väntat, tyvärr. Alpha Protocol skulle ha behövt ett år till i utveckling.

Jesper Karlsson

7/10

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 grafikkort 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 Final Fantasy VII, för en billig penning.



Gamereactor Topp 15 Playstation 3

PLACERINGAR: Gamereactor listar de 15 bästa spelen till varje format och givetvis kan alla placeringar ändras från månad till månad.

Nr.	Speltitel	Genre	Utgivare	Betyg
1	Grand Theft Auto IV Rockstar bjuder på en rik, dynamisk och levande spelvärld i denna omedelbara actionklassiker!	Action	Take 2	10/10
2	Killzone 2 Förbered dig på det hårdaste, största och mest krävande TV-spelskriget någonsin i Guerrillas tvåa...	Action	Sony	10/10
3	Red Dead Redemption Det coolaste western-spelet någonsin är proppat med pistoldueller, lassokast och underbara karaktärer.	Action	Take 2	10/10
4	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
5	Super Street Fighter IV En större och fetare version av fjolårets bästa slagsmål, med ett förbättrat onlineläge och mer variation.	Fighting	Capcom	9/10
6	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
7	Call of Duty 4: Modern Warfare Infinity Ward gjorde helt rätt som dumpade nazister, allierade och andra världskriget. Detta är brutalbra!	Action	Activision	9/10
8	God of War III Kratos bombastiska trea blev en orgie i mytologisk slakt, rå ilska och svulstiga bossfigurer.	Action	Sony	9/10
9	Half-Life 2: The Orange Box Valve bjuder på fem otroliga spel, till priset av ett, som bara måste upplevas av alla gamers.	Action	EA	9/10
10	Rock Band 2 Rock! Knyt slipsen runt huvudet och rocka så frisören trillar av i Harmonix strålände uppföljare!	Musik	MTV Games	9/10
11	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
12	NHL 10 Stenhårt slagskott i högra krysset för EA då de visar klockren dominans med årets imponerande upplaga.	Sport	EA	9/10
13	Heavy Rain En ohyggligt spännande TV-spelstriller med innovativ spelkontroll och utmärkte karaktärer...	Äventyr	Sony	9/10
14	Batman: Arkham Asylum DC Comics folkhälsan läderpung krossar skallar och skiter i namnen när Rocksteady Studios briljerar!	Action	Eidos	9/10
15	UFC 10: Undisputed Sätt fåntratten Anderson Silva i en svintigt kimura och skratta medan du knäcker hans överarm.	Sport	THQ	8/10

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

INHANDLA

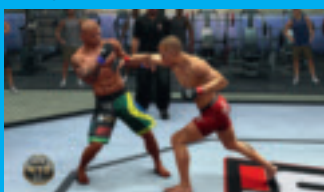
UFC 10: UNDISPUTED

YUKE'S / THQ

Vad handlar det om: Mixed martial arts. Världens tuffaste, och snabbast växande sport. Återskapa autentiska UFC-galor, delta i onlineturneringar, skapa din egen fighter och träna honom stenhårt hos såväl Xtreme Couture som hos American Kickboxing Academy för att sedan försöka knipa ett bälte i någon av UFC:s fem viktclasser.

Bästa biten: Möjligheten att ducka och rulla undan motståndarens slag (och sparkar) är väldigt välkommen. Det går nu att kliva in, rulla under den andre fighters vänster-cross för att sedan (likt Rampage) dyka upp med en ordentlig högerkrok.

För dig som: Söker än MMA-simulator.



INHANDLA

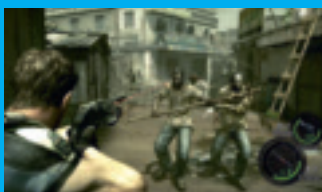
RESIDENT EVIL 5

CAPCOM / CAPCOM

Vad handlar det om: I Afrika mår lokalbefolkningen inget vidare. Grisflunsan har slagit till och merparten invånare i staden Kijuju är snoriga, svettiga och arga. Mitt i allt står du, och din hopplösa sidekick Sheva Alomar utrustade med hagelgevär och överdimensionerade djungelknivar. Resident Evil 5 fokuserar på samarbete och tung action och mitt i allt hittar vi en återupplivad Wesker med superfula solbrillor.

Bästa biten: Chris och Sheva besöker en Ndipaya-stad, slåss mot vildar och löser sol-pussel. Detta är äventyrets bästa kapitel.

För dig som: Gillar skräckblandad action, enorma bossar och fräsig co-op.



INHANDLA

SUPER STREET FIGHTER IV

CAPCOM / CAPCOM

Vad handlar det om: Samma spel som fjolårets bästa slagsmål, men större, bättre och mer polerat på alla sätt. Med dubbelt så många matchmöjligheter och en förbättrad, ännu mer balanserad upplevelse är det här ett måste om du vill fortsätta smiska trut online med en bindgalen Zangief.

Bästa biten: Att möta en jämnstark motståndare online och få spö flera gånger på raken, för att sedan träffa på samma motståndare igen och segra. Och få matchen inspelad för att visa alla kompisar. Och få ett argt meddelande från vederbörande efteråt.

För dig som: Vill ha ett underbart slagsmål.



UNDVIK

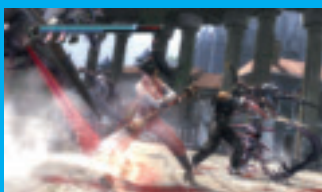
NINJA GAIDEN SIGMA 2

TECMO / TECMO

Vad handlar det om: Överninjan och latexdiggaren Ryu Hayabusa är tillbaka sedan Black Spider-klanen hotat att ge sig på hans hemby. Det leder till en jakt över hela jordklotet, där man får bekämpa bossar och möta gamla ninjabekanta från ettan.

Sämsta biten: Att Tecmo ville få ner åldersgränsen på ett av tidernas blodigaste spel och censurerade det sönder och samman. Blod är utbytt mot blå rök och kroppsdelar går inte längre att kapa. Tempot från Ninja Gaiden II är också sabbat och svårighetsgraden är lägre. Tyvärr.

Välj istället: God of War III, dubbelt så bra.





Apple Iphone

Information

Tillverkare **APPLE**
Premiär **JUNI 07**
Media **DLC**
Vikt **130 G**
Mått **115x62x12**
Pris **6995,-**

Apples stilbildande smartphone är ett litet kraftpaket vars ständigt växande popularitet och tekniskt imponerande gyro gör den till ett spelformat att räkna med. På Apples egna speltjänst app-store finns det snart en halv miljon småspel att ladda hem varav många av dem är helt gratis.

Gamereactor Topp 5 Iphone

Nr.	Speltitel	Betyg
1	Rolando 2	10/10
2	Real Racing	9/10
3	Doodle Jump	9/10
4	Plants vs Zombies	8/10
5	GTA: Chinatown Wars	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 grafikkort 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: Gamereactor listar de 15 bästa spelen till varje format och givetvis kan alla placeringar ändras från månad till 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 actionnäring från, rockar.	Action	EA	10/10
3	Mass Effect 2 Fläskiga rymdstrider och dunderdialoger i Biowares storslagna rollspel bland stjärnorna - ljuvligt episkt.	Rollspel	EA	10/10
4	Gears of War Nutida actionklassiker som tagit högupplöst motorsågssläkt av fula fiender till en ny och köttigare nivå.	Action	Microsoft	10/10
5	Red Dead Redemption Glöm Gun, glöm Call of Juarez och Gunsmoke. Detta är det första riktigt geniala western-äventyret...	Action	Take 2	10/10
6	Street Fighter IV En eldboll. En rundspark. Ett bensvep. Och en småliffet nykomling. Street Fighter IV är äntligen här.	Fighting	Capcom	10/10
7	Halo 3 Episka rymdbataljer när Bungies grönräddade chef krigar mot de envisa Covenanterna en avslutande gång.	Action	Microsoft	10/10
8	NHL 10 EA Sports förfärrar virtuell hockey med fler spellägen och ett strategiskt coachläge. Vi älskar det, djupt.	Sport	EA	9/10
9	Bioshock I undervattensparadiset Rapture har verkligen allt gått fel. Bered dig på en ryslig resa på havets botten.	Action	Take Two	9/10
10	Halo Wars Sugen på lite realtidsstrategi som utspelar sig på ringplanetens snötäckta viddar? Då är detta ditt spel!	Strategi	Microsoft	9/10
11	Rock Band 2 Skräm liv i gamla vadmuskeln igen och låt baskaggen mala sönder grannsämjan i Harmonix rocksimulator.	Musik	EA	9/10
12	Colin McRae: Dirt 2 Grovgrus, spillolja och energidryck. Colin McRae: Dirt 2 är ett X-Games i rallyskogen och du är bjuden.	Racing	Codemasters	9/10
13	Call of Duty: Modern Warfare 2 Knallhårda konfliktlösningar, grovkalibriga kulsprutor och militärpornografisk presentation. Allt finns med.	Action	Activision	9/10
14	Bayonetta Hårt hårfagra häxan Bayonettas hoppsparkar trotsar fysiklagarna och frisynen mosar allt i sikte!	Action	Sega	9/10
15	Splinter Cell: Conviction Sam Fisher har tuffat till sig och slåss lika mycket som han smyger i Ubisofts stenhårda agentliv.	Action	Ubisoft	8/10

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

INHANDLA

GRAND THEFT AUTO IV

ROCKSTAR / ROCKSTAR

Vad handlar det om: De två expansionerna The Lost and Damned och The Ballad of Gay Tony klumpas ihop till ett maffigt paket och låter oss uppleva briljanta Grand Theft Auto IV genom nya ögon. Ögon som sitter på en råbarkad biker respektive en fjollig klubbägares beslutsamma assistent.
Bästa biten: Deja vu-känslan när Johnny Klebitz ska langa narkotika på ett party. Till vår förtjusning upptäcker vi att detta är uppdraget vi genomförde i originalspelet, men sett ur någon annans ögon. Ett galet tuft narrativ, vars like det finns många av.
För dig som: Inte får nog av Liberty City och vill investera i ett fantastiskt spelpaket.

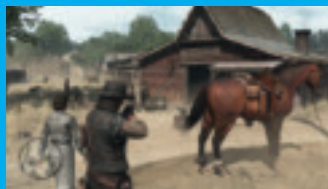


INHANDLA

RED DEAD REDEMPTION

ROCKSTAR / ROCKSTAR

Vad handlar det om: Allt har sin tid, och vilda västern har definitivt haft sin redan. Civilisationen står och knackar på dörren och nu ska alla införlivas i ett riktigt samhälle med skatter och både lag och ordning. Du spelar ärke-cowboyen John Marston som har till uppgift att rensa ut allt patask i spelet som kallas "GTA i vilda västern".
Bästa biten: Stormningen av ett enormt fort som en liga av pricksäkra revolvermän tagit i besittning. Med sig har man en brokig skara kämpar med allt från likskändare till irländska alikisar och stadens sheriff. En oerhört mäktigt strid med massor av action.
För dig som: Vill spela vårens bästa spel.

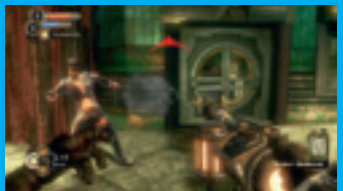


INHANDLA

BIOSHOCK 2

2K MARIN / TAKE 2

Vad handlar det om: Under ytan finns det stora och små, som Uno Svenningsson sjöng redan 1789. Så är fallet även i Bioshock 2, där du ikläder dig rollen som Big Daddy i jakt på din Little Sister i vattenbegravda metropolen Rapture. På vägen väntar ettriga Splicers med äckliga läkardräkter.
Bästa biten: Att avfyra harpungeväret och nagla fast Splicers på väggen är bland de roligaste grillspetten vi bevitnat. Tillsammans med den enorma, bensindrivna borren skapar detta en fläskig arsenal värdig en pansarpydd actionhjärte som dig.
För dig som: Suktar efter storydriven, atmosfärisk action och älskade ettan.

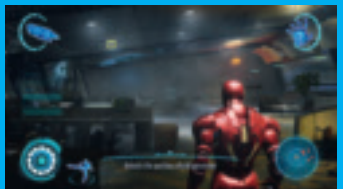


UNDVIK

IRON MAN 2

SEGA / SEGA

Vad handlar det om: Tony Stark flyger runt i järndräkt och slåss mot kommunister. Tillbehörshistoria till långfilmen med samma namn som tyvärr inte gör särskilt mycket bättre ifrån sig än det första Iron Man-spelet (årets sämsta spel 2008).
Sämsta biten: Spelkontrollen. Järmmannen rör sig som om han hade minst tre promille i blodet. Du kan faktiskt återskapa Iron Man-spelandet nu när du sitter och läser detta. Ta fram en penna. Rita en kanin samtidigt som du spastiskt headbangar till blek moshmetal och bit gärna tungan av dig samtidigt. Du har precis spelat Iron Man 2.
Välj istället: Crackdown. Riktiga superkrafter.





Nintendo DS

Information

Tillverkare Nintendo
Premiär 11 mars 05
Media Kassettkort
Vikt 235 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.

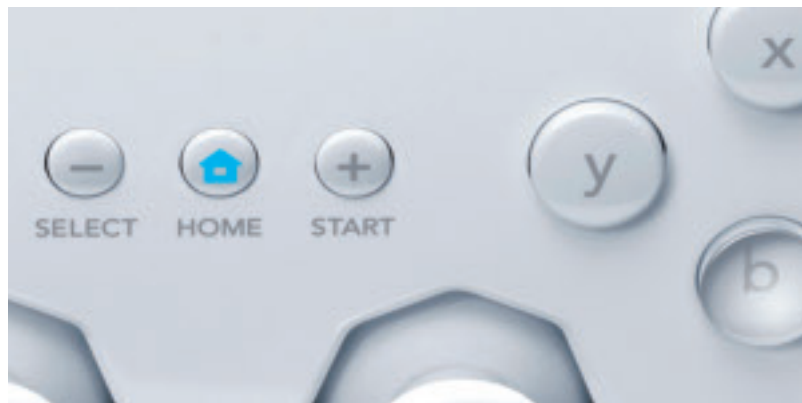
Nintendo revolutionerar vårt sätt att spela med deras senaste konsol

Nintendo Wii

Information

Tillverkare NINTENDO
Premiär 7 DEC 06
Media DVD
Signal KOMPLEMENT
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: Gamereactor listar de 15 bästa spelen till varje format och givetvis kan alla placeringar ändras från månad till månad.

Nr.	Speltitel	Genre	Utgivare	Betyg
1	NVI Super Mario Galaxy 2	Plattform	Nintendo	10/10
Mario kränger på sig molnkostym och superborr och susar fram i ännu en galaktisk fullträff.				
2	Super Mario Galaxy	Plattform	Nintendo	10/10
Marios galaktiska comeback blev precis så bra som vi hoppats på och en modern klassiker var född!				
3	The Legend of Zelda: Twilight Princess	Äventyr	Nintendo	10/10
Spelmagi må vara ett utnött och överanvänt ord men det finns inget som bättre beskriver Links äventyr.				
4	Super Smash Bros. Brawl	Fighting	Nintendo	9/10
Nintendos senaste slagsmål är ett somrigt superspel som proppats till bristningsgränsen med innehåll.				
5	Resident Evil 4: Wii Edition	Action	Capcom	9/10
Resident Evil 4 är spelseriens absoluta höjdpunkt och Wii-versionen är lika bra som GC-originalet.				
6	Metroid Prime Trilogy	Action	Nintendo	9/10
Världens bästa rymdhjältinna spöar aliens och pimpar rymdräkt i Nintendos trilogibox.				
7	Punch-Out	Sport	Nintendo	9/10
8-bits-legenden Little Mac har boxat sig tillbaka och är nu redo att klappa trut på Nintendo Wii.				
8	NVI Bit Trip Runner	Plattform	Nintendo	9/10
Gubben springer. Få honom att hoppa till skön musik. Koncentrera dig. En miss och du är rökt.				
9	The Beatles: Rock Band	Musik	EA	9/10
Lira tidlös moptop-pop med John, Paul, George och Ringo i Harmonix och MTV:s briljanta sorsatsning.				
10	Super Paper Mario	Plattform	Nintendo	8/10
Spelvärldens plattaste hjälte flirtar med sitt kultklassiska förlutna och ger sig ut på helt nya äventyr.				
11	New Super Mario Bros. Wii	Plattform	Nintendo	8/10
Tidlöst plattformande med goombas, avloppsrör och luftskepp. Avnjuts gärna med tre goda vänner.				
12	Mario Kart Wii	Racing	Nintendo	8/10
Helmysigt helgtävlande med minicrossar, go-karts och dragsters i nya Mario Kart till Wii!				
13	De Blob	Action	THQ	8/10
Det började som ett flummigt konstprojekt, och slutade som ett fantastiskt charmigt Wii-spel.				
14	Mad World	Action	Capcom	8/10
Sin City möter Motorsågsmassakern i Capcoms ultravåldsamma slaktfest till Wii.				
15	Red Steel II	Action	Ubisoft	8/10
Svärddueller och pistolskytte med Wii Motion Plus gör denna japan-Western riktigt inlevelsefull.				

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

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	Phantasy Star 0	9/10
5	Professor Layton & Pandora's Box	9/10

INHANDLA

SIN & PUNISHMENT 2

TREASURE / NINTENDO

Vad handlar det om: Två tonåriga japaner som glatt kastar sig in i knasigt intensiva luftstrider. Med hjälp av jetpacks, svärd och automatvapen försöker de försvara sig mot horder av illasinnade småknytt, robotninjor och gigantiska bossar.

Bästa biten: De delar av spelet när man måste påminna sig själv om att blinka för att ögonen inte ska torka ut. Det vill säga ganska precis hela spelet, borträknat den snabbt avklarade tutorial-banan. Sällan har vi upplevt så till bristningsgränsen fullpackade speltimmar.

För dig som: Låtit din Wii damma igen i brist på utmanande actionspel.



INHANDLA

BIT TRIP RUNNER

GAUJIN GAMES / NINTENDO

Vad handlar det om: En fyrkantig liten ninjabubbe springer konstant (och ilsnabbt) i starkt retro-doftande miljöer med hinder, trampoliner och guldsäckar. Varje hopp, spark och knuff sker i takt med den briljanta bitpopen och musiken skapar en hypnotisk helhet när du sitter på hjälpänn och tajmar skutt. Detta är ett genialiskt litet spel som du bara inte får missa!

Bästa biten: Att man faktiskt inte sprängs av frustration när man redan vid den första bossen måste spela om banan åtskilliga gånger innan den dräps. Bit Trip Runner gör dig envis, inte enerverad.

För dig som: Har tungan rätt i mun.



INHANDLA

SUPER MARIO GALAXY 2

NINTENDO / NINTENDO

Vad handlar det om: Plattformskungen Mario susar genom galaxerna i ett huvudformat rymdskepp och letar stjärnor för att ta sig närmare ärkefienden Bowser. På vägen glidflyger han med tropiska fåglar, kăkar chilipeppar med Yoshi och rullar ihop sig till en gigantisk stenbumling som krossar allt i sin väg - på samma sätt som hela spelet gör.

Bästa biten: När Mario når Fluffy Bluff Galaxy, kränger på sig en molndräkt och med ett skak kan skapa molnplatåer - självklart utrustade med glad mun - att hoppa mellan. Himlen är blå och spelgläden total.

För dig som: Älskar plattformsspel.



UNDVIK

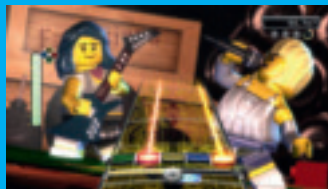
LEGO ROCK BAND

TT GAMES / WARNER BROS INTERACTIVE

Vad handlar det om: Lego Rock Band är ett musikspel för de yngre spelarna, precis som om de skulle vara för unga för att spela Rock Band 2 bara för att gubbarna inte består av dansk plast. Nae, att rocka skiten ur Europas trötta synthdänga The Final Countdown med apstygg Lego-gossar är bara meningslöst. Oavsett hur mainstream-filtrerad låtlistan är.

Sämsta biten: I direkt jämförelse med Rock Band 2 låter Lego Rock Band stökigt, metalliskt och misslyckas med att skapa en känsla av att alla spelar samma sak samtidigt, och därmed får det att svänga.

Välj istället: Rock Band 2. Världens bästa musikspel och en given rock-klassiker.





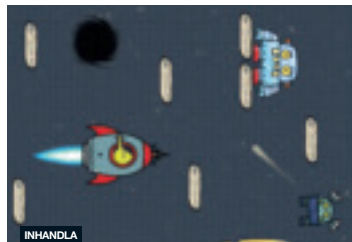
DS Wario Ware D.I.Y.

NINTENDO / NINTENDO

Vad handlar det om: Nu är det slutgiltigt på tråkiga minispel, i Wario Ware: Do it Yourself kan du skapa egna med både handling, grafik och musik.

Bästa biten: Att spendera några timmar på att bygga en ultimast kaststjärnesimulator med massor av ninjas, liknande gamla klassiska Shinobi till Mastersystem.

För dig som: Vill bygga egna spel.



Iphone Doodle Jump

LIMA SKY / APPLE

Vad handlar det om: Doodle-Doodle är en liten grön gynnare med stor trumpet-trut som skjuter grus. Doodle gillar att hoppa och genom att titla din Iphone i rätt riktning hjälper du honom att klättra upp, mot himlen.

Bästa biten: När Doodlen på rymd-tema-banan får tag på den stora rymdraketen (och truten sticker ut genom rutan) skrattar vi hejdlöst.

För dig som: Vill betala 7 kronor för briljans...

Spelvärldens största plattform med mängder av möjligheter...

PC/Windows

Information

Tillverkare **OLIKA**
Premiär **1971**
Media **DVD**
Signal **OLIKA**
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: Gamereactor listar de 15 bästa spelen till varje format och givetvis kan alla placeringar ändras från månad till månad.

Nr	Speltitel	Genre	Utgivare	Betyg
1	Half-Life 2: The Orange Box 30 timmar Half-Life 2, den bästa spelupplevelsen som går att köpa för pengar. I en och samma box. Ja!	Action	EA	10/10
2	Crysis Teknikbriljans varvas med gudomlig spelbarhet och dynamik. Våra sinnen stimuleras till bristningsgränsen.	Action	EA	10/10
3	Bioshock Atmosfärisk action med smart handling och underbara miljöer. Skulle du vara så vänlig att köpa det?	Action	Take Two	9/10
4	World in Conflict Stort, utmanande och svenskt strategispel i ett alternativt åttiotal där det kalla kriget plötsligt blev stekhet.	Strategi	Vivendi	9/10
5	World of Warcraft Blizzards otroliga onlineäventyr känner inga gränser. Med rätt sällskap håller spelet bokstavligen för alltid.	Onlinerollspel	Vivendi	9/10
6	GTR 2 Världens bästa racingsimulator som utvecklats i nära samarbete med GTR-stjärnan Henrik Roos...	Racing	Atari	9/10
7	Warhammer 40 000: Dawn of War II Relics senaste strategititel är en klockren sådan med fantastisk spelbalans och underbar design...	Strategi	THQ	9/10
8	Colin McRae: Dirt 2 Lev livet som käftig ungupp och utmana Foust, Mirra, Pastrana och Bock i detta rågrymma rallyspel.	Racing	Codemasters	9/10
9	Dragon Age: Origins BioWare visade hur rollspels-slipstenen skulle dras när man designade vuxna, medryckande Dragon Age.	Rollspel	EA	9/10
10	Empire: Total War Historieälskaren och strategiker kan nu sätta ett namn på sin våta dröm. Empire: Total War!	Strategi	Sega	9/10
11	The Sims 3 Dockhusspelsgenren är förfinad och nu låter EA dig leka Gud utan trassel och ständiga toabesök.	Simulator	EA	9/10
12	Left 4 Dead 2 Zombies överallt, vapen likaså. Skräm igång motorsågen och avnjut historiens klafsigaste kvartettspel.	Action	EA	9/10
13	Command & Conquer 4 GDI och NOD bråkar i retrofräsch realtidsstrategi med intensiva slagfält och sköna mellansekvenser...	Strategi	EA	8/10
14	Battlefield: Bad Company 2 Ryss-smisk med svenskutvecklade B-kompaniet är mediokert offline men ordentligt sprängkul online.	Action	EA	8/10
15	Just Cause 2 Välkommen till världens roligaste sandlåda... smockfylld med landminor. Svenska Avalanche regerar!	Action	Square Enix	8/10

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

INHANDLA

SPLINTER CELL: CONVICTION

UBISOFT / UBISOFT

Vad handlar det om: En förbannad Sam Fisher har tagit inspiration från Jason Bourne och är ute efter hämnd. Välplacerade nackskott, högteknologiska prylar och en spännande berättarteknik gör Fishers senaste resa till en riktigt häftig sådan.

Bästa biten: När man förstår att varje bana är som två sidor av ett och samma mynt. Du kan spela igenom varje bana som en supergring enmansarmé eller ta den mer nedtonade approachen som dödlig skuggsmygare för två helt unika upplevelser.

För dig som: Gillar intensiv action men som inte har något emot att använda huvudet...



INHANDLA

JUST CAUSE 2

AVALANCHE STUDIOS / SQUARE

Vad handlar det om: En solig agentsemester i ett sydasiatiskt örike där en diktator ska störtas och en kaosmätare ska fyllas på. Vilda bil- och flygturer, hektiska eldstrider och uppriskande lek med återhake väntar dig och hela kalaset är roligt nog svensk-utvecklat... och ordentligt underhållande.

Bästa biten: Ögonblicket då du först plockar fram kartan och inser hur enormt stort öriket Panau faktiskt är. 1000 kvadratkilometer fulla av explosiva uppdrag ger dig rejäl valuta för pengarna och med såväl hav och berg som storstäder och byar är miljövariationen mycket god.

För dig som: Vill ha en enorm sandlåda.



INHANDLA

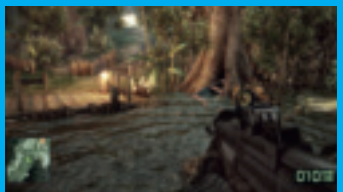
BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2

DIGITAL ILLUSIONS / EA

Vad handlar det om: Antingen kan du spela själv med spelhistoriens sorgligaste elit-soldater i Bad Company, eller så kan du ta kampen online och förvandla en halv bana till smågrus med vapen av alla de slag. Det är intensivt, underhållande, gastkrämmande och gapskrattframkallande.

Bästa biten: Att med tungt artilleri fullkomligt förinta ett hus där det gömmer sig en hel pluton med fega fiendekräk, det är något som skänker tillfredställelse ända in i benmärgen och framkallar konstant breda, hänfulla leenden.

För dig som: Älskar välgjord, explosiv action



UNDVIK

NEED FOR SPEED: UNDERCOVER

EA BLACK BOX / EA

Vad handlar det om: En motortokig förbrytarliga regerar den undre världen i Tri City. Det stjäls bilar, och utförs våldsamma brott i dessa stulna vrålk. Asiatiske polisbrutta med ansefulla mängder billigt läppstift rockar förhörsrum på stadens polishydd, ber dig att tuffa till dig och slänger ned dig i ful loser-kärra. Det är dags att starta från grunden, jobba sig upp genom rankingen.

Sämsta biten: Storyn är så kass att man får magsår. Berättad genom extremt korta och tråkiga full motion video-sekvenser vilka för tankarna till gamla trötta skräpspel.

Välj istället: Burnout Paradise. Underbart.



BLURAY

RECENSIONER AV HÖGUPPLÖSTA FILMER

För ytterligare av BD-recensioner: www.gamereactor.se

**SOM ATT
TITTA PÅ EN
MEXIKANSK
VARULV I
LONDON**

The Wolfman

Dags att bli rädd för fullmånen igen i Universals suggestiva re-make



Skådespelare **Benicio Del Toro, Anthony Hopkins, Emily Blunt, Hugo Weaving**
Utgivare UNIVERSAL
Regi JOE JOHNSTON
Genre SKRÄCK
Premiär UTE NU
Codec MPEG-4 AVC
Ljud DTS-HD 5.1
Ratio 1.85:1

DIMMAN LIGGER TÅT ÖVER HEDEN. Fullmånen kikar fram mellan träden. En man ser panikslagen ut. Konstiga ljud i omgivningen. Vassa tänder dyker upp ur skuggorna. Mannen är död. Man kan definitivt inleda en film sämre än vad man gör i Joe Johnstons nyinspelning av den gamla klassikern Varulven från 1941.

Levande hårbollen Benicio Del Toro spelar den olycksdrabbade Lawrence Talbot, adelsmannen tillika teaterstjärnan som knappt hinner tillbaka till sina gamla hemtrakter för att leta efter sin försvunna bror innan han blir biten av en varulv, och själv förvandlas till en blodtörstig slav under fullmånen. The Wolfman är en förvånansvärt långsam historia som vid sidan av sina blodiga dödsscener hinner baka in både faderskomplex, bölande damer och en hel del logiska luckor. Som bäst är filmen under de första 50 minuterna då man sakta bygger upp inför det oundvikliga: Del Toros förvandling från man till varulv. I 40-talsversionen såg varulven mest ut som en marginellt hårigare Gustav från Rederiet, medan denna skapelse åtminstone ser lite mer vargliknande ut. The Wolfman tappar mycket

under den andra hälften av filmen med fula CGI-effekter och ansträngt kärlekstrams, men räddas många gånger av de fina skådespelarna. Del Toro är bra i rollen som Talbot och Anthony Hopkins ger prov på sin förmåga att stjäla scener genom att i en oförlömlig scen kaka ett äpple och stirra på Emily Blunt utan att säga ett ord. Men hur briljant Del Toro än är, så har jag många gånger lite svårt att skaka av mig känslan av att titta på En mexikansk varulv i London snarare än en gotisk skräckfilm i det viktorska England. Speciellt mot slutet då en stor fajt mellan två varulvar utbryter och sänder ut obehagliga Van Helsing-vibbar.

The Wolfman är stämningsfull och välspelad, men långt ifrån något mästerverk. Bilden är mästertligt komponerad med tung svärta, fina färger och en ruggig detaljrikedom. DTS-HD MA 5.1-ljudet ökar stämningen avsevärt med fantastisk dynamik.

/Erik Nilsson Ranta

7/10



Med fokus på Blu-ray

Som du ser har vi utökat vår Blu-ray-sektion här i tidningen, ganska ordentligt till och med. På dessa två sidor kommer du varje månad att kunna läsa innehållsrika och uttömmande recensioner av månadens hetaste Blu-ray-releaser. På Gamereactor.se hittar du sedan över 260 recensioner av BD-filmer i vårt arkiv. När vi betygsätter film på Blu-ray tar vi lika stor hänsyn till bild- och ljudkvalitet som vi gör filmen som sådan. Därför är slutbetyget en sammanslagning av våra åsikter om såväl den tekniska kvaliteten som filmen som sådan. Mer om detta hittar du på www.gamereactor.se.



A Serious Man

Genre DRAMAKOMEDI Premiär UTE NU Ratio 2.35:1 Ljud DTS-HD 5.1

COEN-BRÖDERNA känner alla till, antingen hatar eller avgudar man dem. Deras speciella stil har gett oss godbitar som The Big Lebowski och No Country for Old Men, men även lågvattenmärken som The Ladykillers och Intolerable Cruelty. Svart humor är något bröderna Coen tycker om och A Serious Man är inget undantag. Den mesiga judiske läraren Larry Gopnik har det inte lätt, frun lämnar honom, ungarna röker på och på jobbet har det börjat spridas rykten. För att få bukt med sitt liv vänder sig Larry till olika rabbiner men blir inte mera klok. Allt suger helt enkelt. A Serious Man är stundtals genialisk under Coen-brödernas minutiösa kontroll men saknar något som griper tag, Larry är irriterande mesig och de judiska uttrycken gör att man snabbt dribblas bort. Men bilden är rent ögongodis. Skärpan och detaljnivån är fantastisk och de fylliga 60-talspastellfärgerna hänför. /Johan Bergström

7/10



The Bad Lieutenant: Port of Call New Orleans

Genre THRILLER Premiär UTE NU Ratio 1.85:1 Ljud DOLBY TRUE HD 5.1

Jag tycker vanligtvis om Nicolas Cage ungefär lika mycket som jag tycker om att tappa tunga saker på mina tår, men när han nu spelar polis med för stora byxben och kronisk ryggvärk i Werner Herzogs senaste film tvingas jag tänka om. Cage har nämligen aldrig varit bättre. Det säger visserligen inte mycket, men i denna film är han briljant. På riktigt. Cages överspel passar den här filmen perfekt och han är filmens hjärta och själ, ett energiknippe som chockerar och fascinerar genom sina handlingar. Synd bara att de andra skådespelarna är undermåliga och att Herzogs regi bitvis känns på tok för pretentiös, för i övrigt är Bad Lieutenant en stark film väl värd att se på grund av roliga knarkpsykosor och från dialog. Bilden har rätt så svag svärta, men räddas av fina färger och hyfsad skärpa. Ljudet är försiktigt mixat och fyller sin funktion utan att glänsa. /Erik Nilsson Ranta

7/10



SE
DEN!

Shutter Island

Genre THRILLER Premiär 23 JUNI Codec MPEG-4 AVC Ljud DTS-HD 5.1 Ratio 2.35:1

PÅ SAMMA SÄTT SOM man alltid har hävdad att Sagan om ringen-böckerna aldrig skulle kunna lämpa sig för filmmediet så har man sagt att Dennis Lehanes mångfasetterade mästerverk Patient 67 (som den heter på svenska) är alltför berättartekniskt komplicerad för att kunna överföras till rörliga bilder.

Hur det gick med Sagan om ringen-filmatiseringarna när de väl blev av behöver man knappast nämna. Och frågan är om det inte är allas som fridlyste Patient 67 tur att krypa till korset. Å andra sidan kan de ha haft delvis rätt, för visst är det tveksamt om någon annan än Martin Scorsese hade rott iland ö-thrillern. Och det är en Scorsese som avlägsnar sig ganska långt bort från de gangsterfilmer han gjort sig känd för och istället flirtar med Hitchcock och film noir. Det är spöklika skuggor, regn som forsar ner från gråtunga skyar och väderbitna män i trenchcoats med plågade anletsdrag. Mest plågad av alla verkar agenten Teddy Daniels (Leonardo DiCaprio) vara. Inte nog med att han hatar vatten. Nu ska han dessutom utreda en märklig rymning från en fängelseanstalt

för mentalt sjuka som, just det, ligger på en isolerad ö. Med en personalstyrka som inte är speciellt samarbetsvillig och läkare med konstiga nazikopplingar blir det inte mycket effektivt polisarbete gjort och Teddy tvingas snart föra en egen kamp mot sina mardrömmar och allt mer besvärande migrän. Shutter Island utspelar sig under 50-talet, paranoians gyllene årtionde, och allt från klippning, musik och bildkompositioner arbetar för att förstärka det. Scorseses regi är så pass stilistisk att den gränsar till perfektion och när Teddys förlutna återges i tillbakablickar är det så svindlande vackert att bilderna hade passat på vilka konstmuseum som helst. Sedan kommer kanske inte det omtalade slutet som någon blix från klar himmel, men det levereras lakoniskt och med ett obehag som få thrillers de senaste åren lyckats frammana. Man skulle mycket väl kunna säga att Scorsese gjort en sinnessjukt kompetent film.

/Anna Eklund

9/10

Re-release Vi betygsätter Blu-ray-versionen av en gammal film...



Saving Private Ryan

Genre ACTION
Premiär UTE NU
Ratio 1.85:1
Ljud DTS-HD 5.1

NÅR SVENSKA trallpunkbandet Coca Carola sjöng att "krig är vackert och döda är kul", så slog Steven Spielberg dövsör till. För i hans krigsfilm Saving Private Ryan från 1998 är kriget allt annat än vackert och dödandet i sig allt annat än kul. Istället är det en oerhört rå skildring av krigets vidrigheter med en landstigningsscen som gick till historien redan i samma stund som den utspelade sig framför våra ögon för första gången, och en ensemble med Tom Hanks i spetsen som alla bidrar till att höja kvalitén avsevärt. Kanske att flaggviftandet känns lite

överdådig och att några biroller underutnyttjas en aning, men det positiva väger tyngre än det negativa. Saving Private Ryan är en snygg, stark och laddad krigsfilm som håller än idag. Bilden har piffats upp rejält med en läcker dynamik och skärpa som snuddar vid referensklass med otrolig detaljrikedom och fina färger. Ljudet följer samma mönster: bombastiskt och med en ruggig närvarokänsla som får en att hamna mitt i krigets centrum.

/Erik Nilsson Ranta

9/10

BONUS

Rykten, omspel, listor, dueller
Mer matigt småplock: www.gamereactor.se



OMSPEL

Viking: Battle for Asgaard

Plattform PS3 / Xbox 360 Premiär 2008

Efter storslagna sandlådeupplevelser i såväl Just Cause 2 som Red Dead Redemption har jag längtat efter mer. Mer stora världar att utforska, röja runt i, göra uppdrag i och hitta hemligheter i.

Gärna även få delta i enorma strider som stormningar av fästningar. Jag letade i min spelsamling och hittade en både sorgligt underskattad och bortglömd höjdare som uppfyllde alla mina krav, Viking: Battle for Asgaard.

Att återigen få ikläda sig rollen som

den unge krigaren Skarin och försöka sätta stopp för Hel, Lokes hemska dotter, känns minst lika underhållande som sist. Hel och hennes arméer tänker nämligen inte ge sig utan strid den här gången heller och jag ränner runt och hugger ned fiender med ett tjusigt bredsärd, befriar vikingar och bygger en mäktig armé för att kunna sänka Hels legioners välbevakade fort i en av de coolaste slutstriderna någonsin.

Viking: Battle for Asgaard är snyggt, både tekniskt och designmässigt, och

Total War-utvecklarnas polerade pärla har grävts fram ur gömmorna...

både musik och röstskådespelare är utmärkta. Till det ska läggas att pusslen är bra, hemligheterna extremt många och att man lyckas hitta exakt allt på en genomspeling är osannolikt. Resultatet blev att jag spelade i flera dagar innan den avslutande stora striden stod för dörren, då Ragnarök skulle kväsa i sin linda innan den ens hunnit komma igång. Viking går idag att hitta för några få guldpenningar och är ett maskulint äventyr som ledigt är värt sin vikt i rövargods. **Jonas Mäki**

Nedladdat

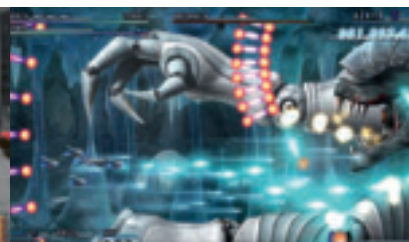
Månadens hetaste nedladdningsbara spel



Doom II

Xbox Live Arcade / 90 kronor

Doom II är tillbaka med nya motorsågs-massakrer, hagelbrakarröj och helvetes-demoner. Ett givet köp för fansen med Xbox Live-stöd och nya actionpackade nivåer skapade av Nerve Software som ofta känns roligare än originalbanorna. Även om Doom II är linjärt och simpelt i sin struktur, bjuder det på en ärligare utmaning än många moderna förstapersonsskjutare gör. I slutändan är Id Softwares egna lilla helvete ett mycket trevligt ställe att spendera några svettiga och hektiska timmar i än idag. **8/10**



Söldner-X 2: Final Prototype

PSN / 120 kronor

Bra tvådimensionella shoot 'em ups är bristvara idag. Söldner-X 2 är dock ett härligt undantag med fräsch grafik, fet action och enorma bossar som vill slita ditt rymdskepp i stycken. Spelsystemet är smart anpassat efter dagens standarder med en energimätare så man tål mer än en ynka träff innan ens liv är förlorat. Det sparar mycket irritation och gör Söldner-X 2 till en lämplig inkörsport för nybörjare. Musiken är dock skräpig, men förutom det är detta en härlig nostalgitripp i HD. **8/10**



Crash Bandicoot Nitro Kart 2

Iphone / 75 kronor

När Crash återvänder för att bränna kartgummi är det en putsad uppföljare som rullar fram på Iphone-skärmen. Under avnjutning av de tio karaktärerna och tolv banorna märks fort att grafik, menyer och musik osar kvalitet. Djungeln, spöketuset och snövärlden må vara klyschiga men riktigt gemytliga att sladda genom. Boost-systemet fungerar fint, det finns alternativ till tiltstyrningen och även onlineläget är ett superbt tillskott. 75 spänn svider, men det pungar vi gärna ut för en pungrätta. **8/10**

Notiser

Stekheta nyheter inför E3

Nytt Driver utannonserat

Efter år av tystnad är Driver-serien tillbaka igen genom Ubisofts försorg. Den här gången ska man bila runt i San Franciscos branta backar, och Ubisoft har enligt uppgift även haft den goda smaken att slopa delarna till fots så man bara ska göra det som alltid varit roligast i Driver-serien, nämligen köra bil.

Fable III kommer till PC

Av oklar anledning kom aldrig Fable II till PC, men nu gör Lionhead bot och bättring och meddelar att Fable III även kommer att släppas till PC.

Harmonix om Rock Band 3

Det brukar heta att musikspelen tjatas ut. Vilket förmodligen är sant. Men den senaste ordinarie delen i Rock Band-serien var Rock Band 2 från 2008 och först nu är trean på väg, meddelar Harmonix. En av de stora nyheterna är att man nu lagt till klaviatur för härligt synth-rockande.

Sonic är tillbaka (igen)

Nedladdningsbara Sonic 4 har inte ens hunnit släppas förrän Sega utannonserar nästa Sonic-spel, nämligen Sonic Colors till Wii och DS. Precis som i Sonic Unleashed växlar perspektivet mellan två och tre dimensioner och genom att nyttja olika färger får man speciella bonuskrafter.

Motorstorm 3 redan i höst

Sony låter meddela att ett nytt Motorstorm är under utveckling och ska släppas redan i oktober. Räkna med spektakulära krascher, hemliga genvägar och riktigt tjusig grafik senare i höst.



Fickmonster på väg till Wii

För första gången sedan 2007 är Nintendos fickmonster på väg till Wii igen. Poke-Park: Pikachu's Adventure är till bredden fyllt med minispel och utmaningar men innehåller, som namnet antyder, dock även ett äventyr med ingen mindre än elmusen Pikachu i huvudrollen.

Tekken 7 på gång

Bakom stängda dörrar på ett hemligt event i Spanien lät Namco nyligen utannonsera Tekken 7. Efter att del sex blev lite av en flopp, laddar man nu om med ett från grunden omskrivet fightingspel som förhoppningsvis ska bli något alldeles extra. Tekken 7 släpps dock först om ett år.

Nedladdad briljans

Världens 5 bästa DLC-spel

De är både billiga, roliga och ofta väldigt annorlunda. Det finns många guldgruv bland de nedladdningsbara spelen - Jonas Elfving hjälper dig hitta de bästa!



1 Bit Trip Runner Wiiware / Aksys Games

Bit Trip-serien har varit briljant ända sedan vi motade bort pixlar i Pong-inspirerade Bit Trip Beat. I del fyra utvecklades den lilla paddeln till en ständigt löpande pixelgubbe och bjöd på en av de mest förtrollande plattformsupplevelserna vi någonsin skuttat genom. Musik och bandesign gick hand i hand och för varje vältajmat hopp vi gjorde kom en belöning i form av en not i den växande bitpop-melodin. Spelkontrollen var tigt, grafiken ett oemotståndligt retro-kärleksbrev och gubbens anda inspirerande.



2 World of Goo

PC, Wiiware / 2D Boy

2D Boy, två kreativa själar utan kontor, skapade inte bara ett av de bästa nedladdningsbara spelen till Wii, utan ett av konsolens vassaste överhuvudtaget. I World of Goo byggde vi märkliga, mäktiga torn sammanfogade av Goo-bollar, supersöta krabater med olika färger och egenskaper. Att ta sig till varje banas avloppsrör var både en rejäl utmaning och ett sant nöje. Bäst var The Sign Painter, som placerat ut värdefulla tips och allmänt filosoferande längs de fantasirika världarna.



3 Braid

Xbox Live Arcade, PSN / Microsoft

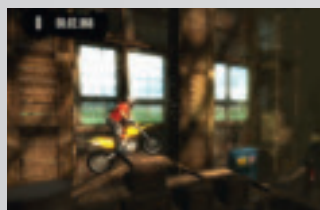
Vi hade nöjt oss med Braids fantastiska plattformspussel, där vi vred tid i alla möjliga riktningar för att nå pusselbitar och nycklar som krävdes för att avancera. Pusslen satte djupa veck i pannan på oss som fortfarande sitter kvar. Att spelet hade mage att rama in härligheten med förtjusande akvarellgrafik och harmonisk, välkomponerad musik var spiken i kistan för vårt sociala liv, och efter att Braid släpptes satt vi framför TV:n tills hjälten Tim nått sista världen. Braid var magiskt.



4 Shadow Complex

Xbox Live Arcade / Epic

Jason Fleming är en elitutbildad vapenvägrare som på campingsemester med en fager dam snubblar över en hemlig militär anläggning. Det ledde till ett omfattande äventyr i samma fotspår som Super Metroid och Castlevania: Symphony of the Night. Shadow Complex var ett sanslöst bra spel som lyckades kombinera den fantastiska upptäckarglädjen hos de klassiska äventyren med produktionsvärden och intensiv action som i vilket modernt högoktanigt actionspel som helst. Och det måste i slutändan upplevas.



5 Trials HD

Xbox Live Arcade / Microsoft

Det finns vanebildande spel och det finns extremt vanebildande spel. Trials HD hör till sistnämnda kategorin. Här på redaktionen går det inte en vecka utan att vi försöker vässa tider, slipa på hoppen och behärska de knivigaste banorna. Finländska Red Lynx fick till spelbarheten perfekt i det roligaste spelet på två hjul sedan Nintendo släppte Excite Bike i mitten av 80-talet. För att citera Daniel Steinholtz recension: "Trials HD är 207 megabyte woohoooo! och yiiiiihhhaa! samtidigt".

Listorna

Det råder liksom inga tvivel om att Grand Theft Auto-serien kopplat stryppgrepp på actiongenren de senaste åren...

1 Grand Theft Auto: San Andreas 2004 20,5 miljoner sålda ex 9/10

Vi ville ha större och större världar och med San Andreas skapade Rockstar den största Grand Theft Auto-världen hittills. Reaktionerna lät inte vänta på sig och både recensenter och köpare älskade äventyret som blev världens mest sålda actionspel.



Tidernas 15 mest sålda actionspel

Placering	Speltitel	Plattform	Släpptes	Betyg	Miljoner ex
2	Call of Duty: Modern Warfare 2	Multi	2009	9	19,5
Infinity Wards Call of Duty: Modern Warfare 2 är hack i hälar på Grand Theft Auto: San Andreas trots att det bara varit ute drygt ett halvår. Det gör detta till världens snabbast säljande spel genom tiderna, och det råder inga som helst tvivel att innan året är slut kommer detta att toppa listan.					
3	Grand Theft Auto: Vice City	Multi	2002	10	15,3
4	Grand Theft Auto IV	Multi	2008	10	15
5	Call of Duty 4: Modern Warfare	Multi	2007	9	14,5
6	Grand Theft Auto III	Multi	2001	10	14
7	Call of Duty: World at War	Multi	2008	7	13,5
8	Half-Life 2	PC/Xbox	2004	10	12,4
Att Gordon Freemans äventyr till en början bara fanns på ett format hindrar inte det faktum att det ändå är ett av de mest sålda actionspelet. Och då har vi ändå inte räknat med de otaliga paket som Half-Life 2 ingått i (inte minst Orange Box). Ytterst välförtjänt såklart då Half-Life 2 fortfarande regerar.					
9	Halo 3	Xbox 360	2007	10	11
10	Assassin's Creed	Multi	2007	9	10
11	Halo 2	PC/Xbox	2004	10	9,4
För varje nytt Halo-spel har försäljningen ökat på och nya försäljningsrekord slagits. Alla tre spel i den ordinarie serien platsar på listan över tidernas mest sålda spel och i september kommer som bekant Halo: Reach som förväntas slå alla rekord med fler förhandsbokningar än någonsin förr.					
12	Assassin's Creed II	Multi	2009	7	9
13	Half-Life	PC	1998	10	8,6
14	Golden Eye 007	N64	1997	10	8
Varken förr eller senare har den digitala James Bond varit bättre än när Rare definierade hur en förstapersonsskjutare till konsol ska fungera. Ungefär var fjärde Nintendo 64-ägare investerade i spelet som ofta brukar synas på listor över världens bästa spel.					
15	Halo	PC/Xbox	2002	10	7,5

OBS! För fullständiga recensioner av listans samtliga titlar (utom Golden Eye 007), besök www.gamereactor.se

Tidernas 5 mest sålda sportspel

Placering	Speltitel	Plattform	Släpptes	Betyg	Miljoner ex
1	FIFA 10	Multi	2009	8	10
2	Tony Hawk Pro Skater	PS/DC	1999	9	8,6
Innan höken landade på Playstation var skateboard en underrepresenterad TV-spelssport som höll till i utkanten av genren. Sen smälde det bara till och Pro Skater blev snabbt en otrolig succé för Activision. Idag finns det hela 12 uppföljare till Pro Skater, av skiftande kvalitet.					
3	Madden NFL 10	Multi	2005	8	8
4	FIFA 09	Multi	2008	7	7,4
5	Madden NFL 09	Multi	2008	8	7

**"GuX" plays Counter-Strike™
for a living and earns almost
as much as the Commander
of Delta Force ...**

Handle: "GuX"

Team: SK Gaming

Game: Counter-Strike™

Hardware:

"GuX" uses a Killer™ 2100
Gaming Network Card
because milliseconds
matter when fighting for
a world championship
(and video games don't
make you hike 40 miles
before lunch).



No other network card does more to improve
your online gaming performance.
To see why more pro gamers use Killer™ 2100,
the fastest network card for online gaming,
visit www.bigfootnetworks.com/pro



Killer2100
GAMING NETWORK CARD