

PLAYSTATION 3 | WII | XBOX 360 | IPHONE | DS | PC

GRATIS  
TIDNING  
Okt 2010  
Nummer 79

# Game reactor

Nordens största speltidning

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



**Tidernas 20 bästa konsoler**  
+ Playstation firar sin femtonde födelsedag

# ENSLAVED

ODYSSEY TO THE WEST



[WWW.ENSLAVED-THEGAME.COM](http://WWW.ENSLAVED-THEGAME.COM)

FOLLOW ENSLAVED ON



[www.facebook.com/enslavedthegame](http://www.facebook.com/enslavedthegame)



[twitter.com/enslavedthegame](http://twitter.com/enslavedthegame)

Featuring dramatic cut scenes co-directed by **Andy Serkis** (Lord of the Rings, King Kong), co-written by **Alex Garland** (The Beach, 28 Days Later), and music created by **Nitin Sawhney**.

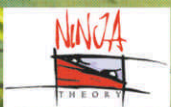


ENSLAVED™, Odyssey to the West™ & ©2010 NAMCO BANDAI Games America Inc. All rights reserved. Created by Ninja Theory Ltd. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft Association. "D" and "PLAYSTATION" are registered trademarks and "PS" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. "SCE" is a registered trademark of Sony Corporation. All rights reserved.





THE ODYSSEY BEGINS OCTOBER 8<sup>TH</sup> 2010



PlayStation  
Network

XBOX LIVE

XBOX 360

namco



GAME.se  
wanna play?

ONOFF

siba



ALBION NEEDS



YOU!

FIGHT *for* KING *and* COUNTRY!





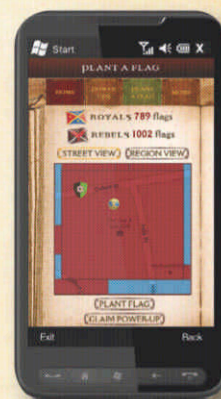
# FABLE III KINGMAKER

TA PARTI. TA TERRITORIER. TA GULDET!

Välkommen till Fable III : Kingmaker. Det häpnadsväckande, app-baserade spelet där du erövrar verkliga territorier åt ditt lag och tjänar ihop "guld" som du kan spendera i Fable III!

## VAD HANDLAR ALLT DET HÄR OM?

Kaos råder i kungariket Albion. Två rivaliserande arméer kämpar om herraväldet: den tyranniska kungens Rojalister och de revolutionära Rebellerna. Och nu har striderna spritt sig till Sveriges eländiga gator och torg! För detta är den förunderliga värld där fabeln möter verkligheten. Där slagfältet är din stad och ditt enda vapen är din smarta telefon.



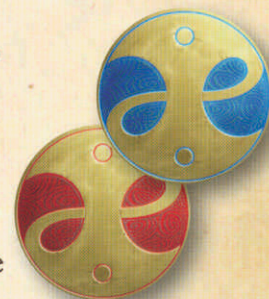
## HUR TUSAN FUNKAR ALLTIHOP?

Jo, så här ligger det till, medborgare. Om du är dumdristig nog att ta det, består ditt uppdrag i att placera ut virtuella flaggor för antingen Rojalisterna eller Rebellerna samt att hitta skatter som finns utspridda över hela Sverige.



## BERÄTTA OM GULDET!

Tålmod, medborgare! Om du uppvisar tillräckligt kurage under hela denna storslagna kamp skall du bli rikligt belönad. För varje flagga du placerar ut och för varje skatt du tar, så skall du tjäna guldmynt, vilka du sedan kan överföra till Fable III-spelet på din XBOX 360! Där skall du kunna köpa alla möjliga saker värda att drägla över – från kristallsvärd till herrgårdar.



## HUR GÅR JAG MED?

Ladda ned appen för din smarta telefon på [www.fable3kingmaker.com](http://www.fable3kingmaker.com) för att gå med i den stora striden om överhöghet över Albion – och för att förboka Fable III.



Jump in.

Petter Hegevall, chefredaktör



## Playstation fyllde moped

Playstation fyllde 15 år den 29 september i år. Jag känner mig fortfarande nostalgisk. Jag minns den där dagen. Som igår. Jag och barndomspolaren Flush hade bestämt oss för att dela på en maskin. 3295:- kostade Playstation när den släpptes i Sverige september 1995. Mycket pengar för en lusspans student och med en extra handkontroll (299 kronor) och ett minneskort (299 kronor) var vi uppe i 4000 kronor.

Därför var planen smart. Vi bodde nästan grannar. Vi umgicks varje dag. Klart som fan vi skulle dela på en Playstation. Sagt och gjort. Vi köpte en konsol, en extra handkontroll, ett minneskort, en scart-sladd (Scart var hett på den tiden, jag lovar!) samt spelen Ridge Racer, Battle Arena Toshinden och Wipeout. Det var en mäktig dag. Jag hade väntat på Sony Playstation i över ett år. Jag minns första gången jag såg den där grafikdemonstrationen på TV-spelsbörser i Östersund. En rocka som simmade i ultrarapid. En T-rex som klampade omkring i ett sotsvart mörker. Jag var så imponerad att jag bara ville implodera.

Och visst, Playstation var början på något nytt. Det var starten på något stort. Sony förändrade TV-spelsvärlden för all framtid och jag spenderade direkt kriminellt mycket tid med min halva av konsolen som jag och Flush inhandlade. Jag minns nätterna med Ridge Racer och kampen mot den där svarta superbilen. Jag minns veckorna med Tomb Raider och jag minns den där månaden då Resident Evil släpptes. Skräcken var total.

Mäktiga minnen som jag till stor del såklart har Sony att tacka för. Så! Grattis på födelsedagen Playstation.

/Petter

# INSIDAN

Inuti Gamereactor Magazine #79

Exklusivt besök hemma hos Treyarch, betyg på Fallout New Vegas och listan över världens bästa konsoler!



### 11 Duke Nukem lever!

3D Realms benhårda hertig överlevde 12 års kaos-kantrad utveckling och kommer att släppas lös om några månader. Vi berättar allt.



### 40 Fallout: New Vegas

Falskspel, mutanter och glamour. Vi bjuder på Sveriges första recension av den fristående fortstättningen på Fallout 3



### 38 EA Sports MMA

EA utmanar THQ och UFC med ett arkadvänligt porträtt av världens just nu snabbast växande sport. Petter har satt betyg!



### 22 Call of Duty: Black Ops

Gamereactor hoppade på morgonflyget till Los Angeles för att hälsa på hemma hos Treyarch och spela skiten ur Black Ops



### 20 Need for Speed: Hot Pursuit

Fartdären tillika Need for Speed-fantasten Jesper Karlsson har spenderat sex hela dagar med nya Hot Pursuit...

#### Förhandstittar

- 20 Sonic Colors
- 20 Bioshock Infinite
- 24 Epic Mickey
- 25 Kirby's Epic Yarn
- 26 Motorstorm: Apocalypse
- 26 Donkey Kong Country Returns
- 26 Guild Wars 2

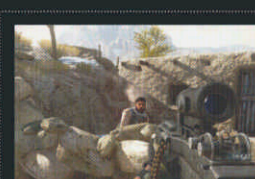
#### Recensioner

- 44 Vanquish
- 45 Sonic the Hedgehog 4
- 46 Two Worlds II
- 47 Front Mission Evolved
- 47 Fifa 11
- 47 Enslaved
- 48 Guitar Hero: Warriors of Rock
- 50 Final Fantasy XIV



### 48 WRC 2010

Petter har hårdtestat Milestones senaste



### 42 Medal of Honor

Betyg på EAs Call of Duty-utmanare

**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/Omslagsbild** Måns Hegevall  
**Tekniker & webb** Emil Hall (emil.hall@gamereactor.se)  
**Filmredaktör** Erik Nilsson Ranta (erik.nilsson@gamereactor.se)  
**Hårdvareredaktör** Henrik Persson (henrik.persson@gamereactor.se)

#### Skribenter

Jesper Karlsson (jesper.karlsson@gamereactor.se)  
 Mikael Sundberg (mikael.sundberg@gamereactor.se)  
 Anna Eklund (anna.eklund@gamereactor.se)  
 Sophie Warrne de Humelghem (sophie@gamereactor.se)

Love Bolin (love.bolin@gamereactor.se)  
 Johan Bergström (johan.bergstrom@gamereactor.se)  
 Fredrik Eriksson (fredrik.eriksson@gamereactor.se)  
 Viktor Eriksson (viktor.eriksson@gamereactor.se)  
 Christofer Olsson (christofer.olsson@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 Persson, 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 gratistidning som ges ut av fyra skilda redaktioner i Sverige, Finland Norge och Danmark. Gamereactor finns hos närmare 1000 svenska butiker runt om i hela landet. Det största butikskedjorna som bjuder på vår tidning är: Onoff, Game, EB Games, Elgiganten och Expert. Vi finns även på flera hundra högstadie- och gymnasieskolor, internet-caféer, enskilda specialbutiker och större köpcentrum. www.gamereactor.se är Sveriges största spelsite. Här finner du varje dag ett tiotal purfärska spelnyheter samt recensioner, exklusiva reportage, intervjuer och givetvis matiga och informativa förhandstester. På Gamereactor.se kan du även driva din egen blogg, skriva egna medlemsrecensioner, diskutera spel i vårt forum eller få svar på dina frågor från oss på redaktionen.

**Gamereactor ges ut av Gamez Publishing**

#### Testad version:

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

"Chrizzo" is a professional Counter-Strike™ player and squad leader for one of the most successful gaming teams on the planet.

**Handle:** "Chrizzo"

**Team:** n!faculty

**Game:** Counter-Strike™

**Title:** Team Leader

**Hardware:**

Chrizzo uses the Killer™ 2100 Gaming Network Card, because it will help lead his team to victory on the battlefield (and to the winner's circle to pick up the big check).



You don't use standard graphics or sound for your online games, so why use a standard NIC?

Visit [www.bigfootnetworks.com/pro](http://www.bigfootnetworks.com/pro) and see why more pro gamers use Killer™ 2100, the fastest network card on the planet for online gaming.



**Killer 2100**  
GAMING NETWORK CARD

info@gamereactor.se

Gamereactor Hamngatan 10 831 33 Östersund

# INBOX

## De nya spelen tar över

Jag tror de flesta av oss TV-spelsälskare någon gång har känt att vi måste föredra de gamla klassiska titlarna från äldre tider framför dagens generations spel. När vi byggt ihop våra topplistor har vi haft i åtanke att majoriteten av spelen som listas får senast vara från år 2000. Det är väl lite så det ser ut i spelvärlden, pixlar och nostalgi går ofta före snygg grafik och nyskapande. Upplevde man Nintendos första konsoler är man på något sätt bättre än den som först anträdde vår värld tillsammans med den första Xboxen. Men under den senaste tiden har det blivit allt mer svårt att blunda för hur otroligt bra de nya spelen är. Titlar som Red Dead Redemption, Uncharted, Mass Effect 2 och Halo: Reach dyker upp från alla håll och med hjälp av sin briljans övertalar de oss om att hålla de gamla spelen i det förflutna och inse att det är de nya grabbarna som styr nu. Och jag gillar det. Jag gillar att man älskar Little Big Planet mer än Super Mario World och att allt fler verkar inse att jämförelsen faktiskt är rättvis, och inte att det sistnämnda är bättre för att det är gammalt. Idag känner jag att jag måste städa bort några äldre spel från min topplista, för att få plats med de färskaste mästerverken.

/Reader

## Trångsynthet hos gamers

Två av de vanligaste spelen idag är Counter-Strike 1.6 och World of Warcraft, dessa spel är nu över fem år gamla och de som spelat dem länge nog kan inte längre testa något annorlunda utan att gå tillbaka till de gamla spelen för att de har blivit vana vid sättet de spelas på. De har fastnat i samma gamla banor och vill inte lära sig något nytt. Modern Warfare 2 är i princip en kopia av Counter-Strike på det sättet att det spelas på trånga banor, ofta i lag och med lika opricksäkra vapen; perfekta för närstrid och inget annat. Singleplayern i Modern Warfare 2 är också



Nya spelen tar över  
Spel blir inte bättre för att de är gamla, menar insändaren "Reader".

väldigt tilltalande för de flesta spelare eftersom den ger "en episk känsla" med sina förutbestämda moment som inte kan heller kan påverkas. Precis som i Counter-Strike så finns den populära förutsägbarheten som ger spelaren en klar fördel till nästa gång de spelar samma bana. Spelarna kan de bästa camping-ställena och var fienden kan tänkas komma ifrån.

Spelutvecklarna som gör dessa populära spel är så pass smarta och giriga att om de gör en uppföljare till sin succé så spar de in pengar på att göra i princip samma spel igen fast med väldigt fuktiga skillnader som tvingar köparen att uppgradera sig, bara för att få ett par extra perks eller vapen. De spar exempelvis in pengar på att lämna grafiken i spelet som den är för de vet att folk kommer ändå köpa spelet, även om det är underlägset konkurrenterna. Varför köper folk dessa spel?!

/Modi

## FRÅN FORUMET

Månadens guldorn från gamereactor.se/forum

Berätta om spel som gjort dig arg... /Gam3rz

Alla Street Fighter. När jag spelade blev jag så jävla asur att jag råkade skalla i sönder mitt Game Boy Advance /Siegfried

Det där jävla tennispelet på mobilen. Jag förlorar bara. //Ironboot

Star Wars: Force Unleashed - Så grymt obalanserade bossfighiter att jag gråter blod. /Humanisten

Modern Warfare 2. /Spel token

## Hjälp en nyvaken spelnörd

Jag är en 27-årig ung man i mina bästa år som för länge sedan har övergett det här med data och TV-spel, under en lång tid i min ungdom var spel något av det roligaste jag visste men under åren så ersattes det av helt andra intressen. Men en dag för några månader sedan råkade jag på något konstigt sätt halka in på Gamereactor, jag vet inte hur det gick till men jag tror att jag egentligen letade efter en recension av en Blu-ray-film. Sen dess har jag blivit kvar, jag besöker siden dagligen och läser nyheter, redaktionens bloggar och även medlemmarnas. Detta faktum har nu inte helt oväntat väckt upp mitt intresse för spel igen, jag har putsat upp mitt gamla 8 bitars Nintendo, jag har återupplevt några av mina gamla favoriter till PC och jag har skaffat mig ett Nintendo DS. Jag är nu nästan säker på att jag ska satsa på en Xbox 360 S, men jag en fundering på det här med hårddiskar, behöver man ha det? Min 8 bits NES hade minsann ingen hårddisk och den är rolig ändå. Det skiljer 500 kronor mellan en Xbox med 4 gigabytes lagringsutrymme och en med 250 gigabyte... vad har man hårddisken till, egentligen? Jag har planerat att köpa mina spel fysiskt på skiva och då behövs väl ingen hårddisk eller tänker jag fel?

/Förvirrad dalmas

Om du vill ladda ned Xbox Live Arcade-spel, och annat lär det snabbt bli trångt om utrymme. 4GB är helt enkelt i snävlaste laget för den som tänkt koppla upp sin konsol online.

## Gamereactor - ni äger!

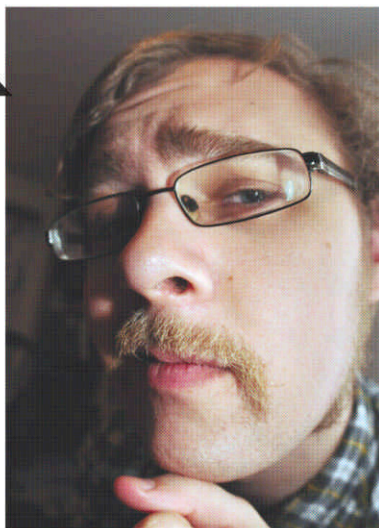
Det var bara något år sedan jag snubblade över eran sketacooliga speltidning, och jag måste erkänna att den är grymt jävla bra. Inte bara tidningen är otroligt rolig att läsa, ni har en fet hemsida också. Ni äger!

/Modi

## Månadens läsare

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

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



## Viktor Hansson

Ålder? 21 år

Användarnamn på Gamereactor.se? NESILATEX  
Yrke/sysselsättning? Student, senast var det Game Design.

Världens bästa spel? Megaman 2 (NES). Känslan att spela Megaman är stor, alla roliga bossar, 8 bits-musiken och speldesignen. Ett spel som alla måste spela. Helst flera gånger om.

Ditt bästa spelminne? Hela Mass Effect! Vilken story, vilket gameplay och vad lång tid det tog. Men vad värt det var.

Favoritmusik? Mycket gammalt, det varierar från jazz till 60-tals garagerock. Men ny musik går även det, bara det är bra.

Hobbys? TV-spel, gör även mycket mods i Cry Engine 2. Har moddat sedan Crysis kom. Spelar även i ett band.

Ogillar? Lök, riktigt äcklig konsistens. God smak dock.

Äsikter om Gamereactor? Bästa speltidningen under hela min livstid. Det är alltid trevligt att sätta sig ner i några timmar för att läsa om spelnyheterna och hur ni har det på redaktionen.



**NARUTO TAKES YOUR CONSOLE BY STORM !!!**



- LIVE LEGENDARY BOSS BATTLES OF NARUTO SHIPPUDEN AS IF YOU WERE IN THE ANIME SERIES
- BATTLE FRIENDS ONLINE AND REACH THE BEST RANKING
- PLAY MORE THAN 40 CHARACTERS INCLUDING PAIN, KILLER BEE, AKATSUKI SASUKE, SENNIN NARUTO...
- TONS OF SPECIAL MOVES, DYNAMIC BATTLEFIELDS AND VARIOUS GAME MODES...



© 2002 MASASHI KISHIMOTO / 2007 SHIPPUDEN. All rights reserved.  
 Game © 2010 NAMCO BANDAI Games Inc.  
 Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft, Association.  
 "PS3", "PlayStation", "PSP" and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.  
 "CyberConnect2" is a registered trademark of Sony Corporation.

[www.naruto-videogames.com](http://www.naruto-videogames.com)

XBOX LIVE

XBOX 360

PS3



PlayStation Network



# TEMPO

NYHETER / RY.  
För dagliga spelnyheter v...



## Devil May Cry... igen

Teamet bakom Enslaved backar bandet och berättar sagan om Dantes våldsamma ungdomsår

Brutalt, snabbt men samtidigt graciöst virvlade den vithåriga Dante runt, medan han skapade en mordisk dans med horder av gotiska fiender. Devil May Cry var en härligt frisk fläkt i en för den tiden enformig actiongenre.

Den brittiska spelstudion Ninja Theory (Heavenly Sword, Enslaved) har fått äran att utveckla det femte spelet i serien, som kort och gott heter Devil May Cry. En slags omstart av serien med inspiration hämtad från Twilight där Dante är yngre, svarthårig och småstörd, samt levererar sjukt mycket smisk mot mekaniska fiender i ett mer futuristiskt äventyr än tidigare. Av vad vi fått se av spelet

finns det inte längre någon klar gräns mellan det goda och det onda när Dante ömsom skjuter, ömsom svärdssvingar sig fram i det högteknologiska landskapet. Med hämnd och ilska som drivkraft kommer vi att bli erbjudna massor (ja, massor) med ös från den numera svarthåriga protagonisten.

Även om fansen sett fram emot mer Devil May Cry har många purister klagat på att i princip allt fundamentalt ändrats till denna nya del. 2011 kommer vi att få se om Ninja Theory lyckats nystarta Devil May Cry.

Devil May Cry släpps under 2011 till PS3 och Xbox 360

UTANNONSERAT



## Activision kör i cirklar

Speltokiga Nascar-fans har inte haft mycket att glädjas åt de senaste åren. Något Activision tänker förändra redan i februari nästa år. Vi utlovas vansinniga farter, samtliga banor och förare och även ett väldigt djupt karriärläge som ska tillfredsställa även kräsna fans. Ferrari Challenge-utvecklaren Eutechnyx står för utvecklingen av kommande Nascar the Game 2011.

## Kort & Gott

### Panasonic gör konsol

Det är 15 år sedan Panasonic sist byggde konsoler, men nu låter de meddela att de ska försöka på nytt. Under nästa år kommer man släppa Jungle, en portabel enhet som med HDMI-kabel även kan kopplas till TV:n och utifrån tillgänglig information tycks ha prestanda värre än Playstation 3. Enda utannonserade spelet hittills är Battlestar Galactica Online.

### Fler stora förseningar

Det har varit en förseningarnas höst i år, dels har Homefront skjutits upp till nästa år och samma sak gäller för Little Big Planet 2. Dessutom har Gears of War 3 försenats från april 2011 till november. Utöver dem har även titlar som Michael Jackson: The Experience, DC Universe Online och Playstation 3-versionen av Arcania: Gothic 4 skjutits upp till nästa år.

### Tali-bann för taliban

Att man i Medal of Honor skulle kunna spela som taliban väckte rejält med ont blod i Storbritannien och USA som är de största marknaderna för spelet. Det talades om bojkotter och spelet förbjöds även på många ställen. Nu kryper EA till korset och låter meddela att man lyssnat till kritiken och tagit bort möjligheten att kunna spela som taliban i Medal of Honor.

### Ninja Gaiden III på gång

På Tokyo Game Show visades Ninja Gaiden III upp. Speciellt mycket om titeln är inte känt, annat än att Ryu denna gång kommer att ta av sig masken. Team Ninja har nyss påbörjat utvecklingen så räknar inte med mer information och bilder förrän under nästa år.



# Duke Nukem Forever

Världens mest försenade spel ska faktiskt släppas. Ja, vi menar allvar. På riktigt!

**Det känns smått surrealistiskt.** Att skriva om hur Duke Nukem Forever faktiskt kan skönjas vid horisonten. Men efter tretton år av förseningar, rättstvister och en ekande tomhet börjar vi närma oss en release och det är Borderlands-skaparna Gearbox som tagit över rodret. Solbrillor? Check. Rumpsparkar-boots. Check. Tuggummi? Slut. Nåväl, det får gå ändå.

Röran som heter Duke Nukem Forever har varit total. Fram till 2009 stod 3D Realms som utvecklare, men efter ekonomiska svårigheter och långdragna konflikter med utgivaren Take 2 fick man gå till Gearbox Software för assistans. "Duke får inte dö", ansåg Gearbox Randy Pitchford och hjälpte till att slutföra arbetet. Och där står vi nu.

Duke Nukem Forever ska alltså släppas i början av 2011 och vi kan vänta oss en återkomst av episka mått. Gamereactor har fått se en smula av spelet, närmare bestämt en bossfight och en mer

avslappnad introsekvens. Om vi börjar med den sistnämnda inleds den med typiskt Duke Nukem-manér: Duke står nämligen och tömmer blåsan. I första person. Och du styr strålen. Efter kisspausen befinner vi oss i ett mötesrum, där vi sabbar vita tavlan genom att sudda och rita egen grafitti.

Det tar dock inte lång tid innan

Dukes rövsparkande sätts på prov. En enögd giganto-alien med mechrustning löper amok på "Los Angeles Detonators" fotbollsplan och Duke använder nävraketsvapnet Devastator för att spränga den i bitar. Vattentankar och avbytär-bänkar flyger i luften och regnet smattrar lika hårt som fiendeelden. En härlig actionscen, vars typ vi hoppas se mer av i det färdiga Duke Nukem Forever.

Det som gjorde Duke Nukem 3D så bra var en skönt överdriven machoattityd, våldsam action och små spelmässiga inslag som jetpacks och möjligheten att interagera med omgivningen (få stötar från väggguttagen!) på flera olika sätt. Så vitt vi kan se är alla dessa inslag intakta i Forever och spelet kommer trots sin uråldrighet att bli en frisk fläkt. Så skynda på Duke. Vi har väntat länge nog.

Duke släpps under 2011 till PC, PS3 och Xbox 360

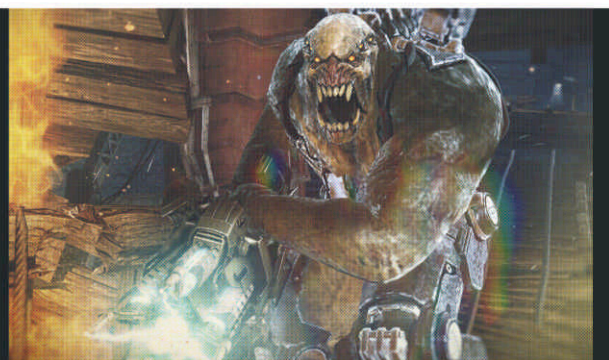
## UTANNONSERAT

## Det här är Resistance 3

Insomniac laddar om med mer rymdmonster och större vapen

Fortsättningen på människans kamp mot Chimera-invasionen ser av allt att döma ut att dyka upp framåt höstkanten nästa år. För den som troget följt serien verkar det osannolikt att hjälten, Nathan Hale, är kurant nog att döda fler intergalaktiska styggingar i del tre, men obekräftade bildläckor tycks ändå antyda att han ännu inte sagt sina sista ord. Dessutom finns både Susan Farley och Joseph Capelli återigen med på ett hörn. Alla spelets miljöer är ännu inte avslöjade, men vi vet att stridigheterna kommer att äga rum i såväl storstäderna New York och St Louis som på den amerikanska landsbygden.

Resistance 3 släpps under 2011 exklusivt till Playstation 3







UTANNONSERAT

# Batman: Arkham City

Gothams alla psykfall har fått en alldeles egen stadsdel. Ditt jobb? Rensa rent...

Visst, Jokern är besegrad, åtminstone för tillfället, men Arkham Asylum är ödelagt. Därmed finns det inte längre någon plats för alla de ohyggliga psykopater som tidigare fanns inlåsta bakom dess tjocka stenmurar. Quincy Sharp som tidigare var fängvaktare på Arkham har tagit på sig äran för Jokerns nederlag, och under det år som gått sedan föregångaren valts till borgmästare i Gotham City.

Hans åtgärd för att få bukt med alla extrema galningar var att köpa upp en stor del av Gotham Citys fattigare kvarter. Bygga rejäla murar runt området och sedan låta buset husera fritt i vad Sharp döpt till Arkham City, så länge de bara betedde sig illa där innanför. En lirare som Two-Face har dock inga planer på att hålla sig till dealen utan vill gärna åtnjuta respekt. Något han tänker åstadkomma genom att mörda Catwoman. Batman själv är milt sagt skeptisk mot hela idén om Arkham City där ondskan och galenskapen frodas. Och han har också haft en romans med Catwoman, och har inga planer på att låta ex-flickvännen falla offer för Two-Face, och beger sig därför till Jordens sannolikt farligaste plats, Arkham City.

Utvecklingen av Batman: Arkham City påbörjades redan innan föregångaren var färdigställd. Det släpps dock först nästa år och tiden tänker Rocksteady använda till att lägga in fler funktioner och finslipa Arkham City maximalt.

# 6 bra anledningar



TOPPLISTA

## Borderlands

regerar fortfarande. Vi berättar varför

1

### Kamratskapen

Att bege sig ut i ödemarker med en kamrat var ett spännande nöje i Borderlands. Att ta sig an fiender som varit en övermäktig i enspelarläget och döda dem ilsnavt tillfredsställer fortfarande. Bråken om vapnen slipper vi dock gärna.

2

### Grym grafik

Blandningen av serietidningsdoftande cel-shading och dammig ödemark är fortfarande en tjugis krock. Borderlands utmåglade miljöer är estetiska, vare sig vi utforskar stinkande sopberg i Earl's Scrapyard eller slåss mot bestar i Skag Gully.

3

### Episka expansioner

Expansionerna har gjort våra äventyr i Pandora längre och ännu bättre. Sist ut var extrauppdragen i Claptrap's New Robot Revolution och vi minns också med glädje den bindgalna Mad Moxxis jakt på en ny make i hennes Underdome Riot.

4

### Vassa vapen

Borderlands främsta beståndsdel var den enorma mängden vapen (miljontals!) som gick att hitta tack vare en slumpgenerator. Detta ledde till flera unika fynd och att hitta en exempelvis en kraftfull sniperbössa gjorde oss glada i själen.

5

### Fräna fiender

Borderlands fiendeflora var väldigt varierad. Allt från ettriga skags till de olika variationerna av banditer var roliga att prickskjuta. Coolast var "midget shotgunner", halvlingar med mask som rusade mot oss i blint raseri och krutpåk i högsta hugg.

6

### Coola claptraps

Wow! You're not dead! Det var något speciellt med de pladdrande plåthögarna och deras käcka kommentarer. När robotarna inte gav oss uppdrag hittade vi dem ofta i behov av reparation i spelets många grottor. Vilket kunde löna sig...



WWW.GAMEREACTOR.SE

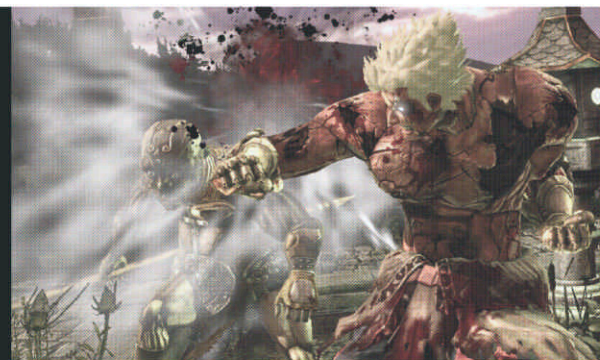
**Gran Turismo 5** hann vi inte få med i det här numret. Recensioner läser du istället den 24:e oktober på Gamereactor.se. **Rock Band 3** finns betygsatt på Gamereactor.se när du läser den här tidningen liksom **Fable III**.

## UTANNONSERAT

### Asura's Wrath

Naruto möter God of War när Capcom bjuder på ilska

En ilsken gudom bestjås på sina krafter men ger igen genom att spöa upp hela panteonet. Känns det igen? Ja, Naruto-utvecklarna Cyber Connect 2 har nog kikat mer än lovligt på Kratos äventyr men samtidigt kryddat med massvis av österländsk mystik och anime-estetik. Asura, som egentligen är en allmän term för ett helt sortiment av illvilliga gudar i buddistisk och hinduistisk mytologi, är här en avsatt gudom som söker hämnd. Han upptäcker att han kan kanalisera sin ilska för att bli ännu starkare, vilket låter honom slita loss pelare att smiska smågudar med. Asura's Wrath ska bjuda på en dramatisk berättelse indelad i kapitel, lite som Våra Bästa År fast med betydligt mer blod.



P R O F I L E N



Längd 199 cm Vikt 104 kg Yrke Legoknekt Specialitet Mord, stryk och kvinnotjusning Känd från Duke Nukem, Duke Nukem 3D

# Duke Nukem

3D Realms macho-kung har slumrat sötti många år nu, men återvänder äntligen nästa år

Han är en enkel man, Duke. En cigarr, en halvnaken kvinna och en grovkalibrig kulspruta är allt han behöver för att trivas. Och så har det alltid varit. Ändå sedan starten då Dukes ursprungliga ursinne föddes då en envis skurk på regelbunden basis avbröt hertigens eftermiddagar. Såpoporer är tillsammans med vapen, eld, död, tuggummi och kvinnor det bästa Duke vet och när detta hotades av polygonfattiga ruskprickar inleddes en karriär av dödande och tidlösa one liners. Det var dock först i och med Duke Nukem 3D som hertigen av död kom till sin fulla rätt. Med sin dödssköna

helikopterplatta och sina extrembiffiga överarmar tog sig en arrogant macho-kung an en hel armada av invaderande rymdskurkar. Det kräves 162 400 kulor samt 300 käftsmällar för att stoppa rymdgrisarna den gången. Sedan dess, genom åren, har det blivit betydligt mer. Duke har nämligen färdats genom tid och rum för att på hårdast tänkbara sätt förpassa galaxens slödder till evigheten. Detta är dock inte allt som hertigen har hunnit med, han har även försökt vinna folkets röster för att bli USA:s president, skrivit en självbiografi ("Why I'm So Great") samt spelat snudd på osannolika mängder flipperspel.

Duke Nukem designades ursprungligen av Todd Replogle och George Broussard (Apogee Software) och designen är hämtad från 80-talshjältar såsom Rambo, Evil Dead och Commando. Tanken var att skapa en parodi på alla filmvärldens överdrivet machodoftande actionkungar. Idag är Duke en kultförklarad ikon från en svunnen tid där allt som krävdes för att lyckas var stora biceps, coola kommentarer och en perfekt Dolph Lundgren-frisyr.

**Petter Hegevall**

FOTO: MÅNS HEGEVALL



## TOPPLISTA

# De 10 bästa Playstation-spelen

Antalet livsviktiga milstolpar till Sonys förstfödda är många. Vi har valt ut de tio bästa och viktigaste spelen till PSOne



## 1 Metal Gear Solid

Nej, förstaplatsen lär inte få ett stort utropstecken att dyka upp över någons huvud. Självklart är det Snakes debut i den tredje dimensionen som kniper guldet och det med all rätt. Hideo Kojima bröt ny mark när han lät oss avnjuta den kanske bästa hybriden mellan spel och actionfilm någonsin, och alltifrån de nervkittlande stealth-sekvenserna till de intensiva bossfighterna har fastnat i våra gamer-hjärtan för evigt och en ny genre var född.



## 2 Resident Evil 2

Det var nära att det inte blev något Resident Evil 2. I alla fall inte Resident Evil 2 som vi känner det. Capcom hade gjort en ganska banal uppföljare som liknade det första spelet, innan man skrotade allt, började om från början och gjorde det spel vi har idag. Och tur var väl det. Leon S. Kennedys äventyr i ödelagda Raccoon City skrämdes slag på oss och scenen på kontoret med lampusslet var att jämställa med vilken defibrillatorchock som helst.



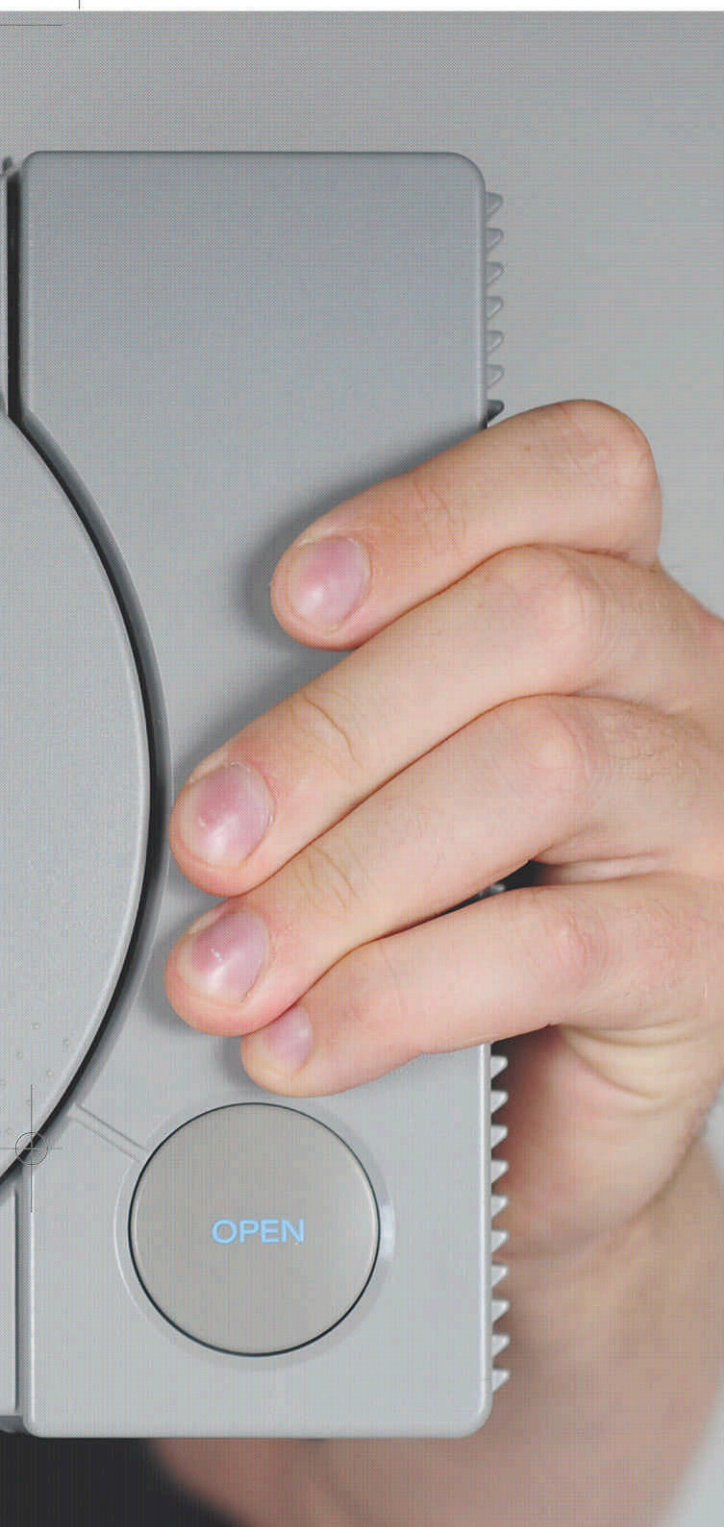
## 3 Gran Turismo

En enorm mängd bilar, alla med unika köregenskaper. En blandning av hyperrealism och arkadig vansinneskörning. Flera olika spellägen för precis varje racinghumör människan kan tänkas ha gjort det spännande att grotta ned sig i karriärläget och att tweaka bilarna. Ja, Gran Turismo var ett av de mest kompletta och djupa spelen vi någonsin testat när det släpptes 1998. Gran Turismo var startsignalen för en ny form av racingspel som idag dominerar hela genren...



## 4 Final Fantasy VII

Del 14 har just släppts, men det var någonstans halvvägs som Final Fantasy-serien stod på sin topp med Final Fantasy VII. Efter att ha trillskats med Nintendo om knäppa översättningar och namnbyten av speltitlar, gick Square istället till nykomlingen Sony. Final Fantasy VII blev deras första och bästa Playstation-spel och är en lika mäktig som omvälvande och gripande historia som står sig lika bra idag som vid premiären för 13 år sedan.



# Playstation har fyllt moppe

Det var 15 år sedan som Sony tog marknaden med storm och det var 15 år sedan som Tekken och Wipeout förändrade vår industri

Det var en tid när Super Nintendo var det hetaste man kunde äga, när statsministern hette Ingvar Carlsson, Tomas Brodin var vår störste fotbollsspelare och Frank Sinatra just hade gjort sin sista spelning. 15 år sedan. Det var då Sony lät avslöja att man tänkte slå sig in i konsolbranschen med Playstation. Något som kom att förändra spelvärlden helt.

Tidigare hade Nintendo och Sega stängt sig blodiga med plattformsspel, maskotar och tvådimensionella rollspel, men Sony kom med högre ambitioner än så. Nu skulle alla spela, inte bara så kallade gamers, och man satsade helt på tre dimensioner istället för två. Men någon omedelbar succé blev det inte för Sony som hade svårt att övertyga köparna om sin vision, och de flesta tycktes vänta på Nintendo 64.

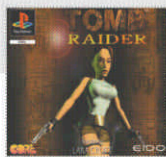
När den väl kom hände något. De som vuxit upp med Nintendo var redo att gå vidare. Men det som snabbt kom att övertyga många av oss mer än

något annat var inte polygoner och läckra skärmdumpar. Det som verkligen skilde Playstation från konkurrensen var attityden, den ytterst medvetna "överljudsart rakt in i vuxenvärlden"-designen som genomsyrade alltifrån den urläckra handkontrollen till de bästa spelen. Det blev aldrig tydligare än i Wipeout.

Att tillämpa kraften i marknadens mäktigaste konsol för farligt snabb futuristisk racing var då ett naturligt steg och Wipeout var sin tids F-Zero, men med klart större betoning på form före innehåll. Det är lätt att i efterhand fascineras över hur mycket av marknaden som låg närmast oexploaterad för Sony och smarta utvecklare som Psygnosis. Det var som om ingen tillverkare av konsolspel tidigare hade tänkt tanken att tilltala tonåringarna och de unga vuxna.

Efter Nintendo 64-lanseringen tog Playstation fart på riktigt och kom att bli den då mest framgångsrika konsolen i historien. Playstation, som började sin bana som en tänkt tillsats till Super Nintendo, hade besegrat de båda forna giganterna Nintendo och Sega och lagt världen för sina fötter. Tiden var inne för en ny, mogen era där skräckspel och simulatorer var hetare än plattformsspel, där livsstil var viktigare än välkända maskotar och tre dimensioner var minst en mer än två.

Med Playstation formade Sony en ny generation spelare. Spelvärlden hade inte varit sig lik utan Playstation, och allt började med den där lilla grå lådan.



## 5 Tomb Raider

Tanken var att Tomb Raider skulle bli flaggskeppet till Sega Saturn, men det var som Playstation-ikon hon blev ett kultfenomen långt utanför spelvärlden. Idag har mycket av Laras stjärnglans försvunnit, inte minst på grund av att alltför många spel helt enkelt inte hållit måttet. Det allra första Tomb Raider är dock ett sant mästerverk och lade grunden för senare actionäventyr, en mall som används än idag i spel som Prince of Persia och Uncharted.



## 6 Wipeout 2097

Wipeout är ett av spelhistoriens viktigaste spel och blev startskottet för spelvärldens "av-nördifiering". Men det var året därpå med Wipeout 2097 som allting verkligen föll på plats. Attityd och design var bättre än någonsin, men nu fanns också spelbarheten med. Vi rejsade Rapier, attackerade motståndarna med jordbävningar, ökade volymen så tjock-TV:n höll på att sprängas och jagade hundradelar i vad som än idag är ett av tidernas coolaste spel.



## 7 Tekken 3

Med Tekken 3 hittade Namco vinnarformulan. Det grafiktunga arkadspelet pressade Playstation till dess yttersta, spelkontrollen var ren perfektion och inget annat tredimensionellt fighting-spel erbjöd samma kombination av stort karaktärsutbud och grym balans. Kazuyas son, Jin Kazama, delade ut förödande käftsmällar, Heihachi var svinigt stark och fanfavoriten Eddy Gordo gjorde sin debut i ett spel som överträffades av Tekken 5 först åtta år senare.



## 8 Ridge Racer

Arkadracern Ridge Racer var ett av de första Playstation-spelen och hade så minimalt med innehåll att det idag inte ens hade varit acceptabelt för ett nedladdningsbart spel. Men det spelade ingen roll, då det var så klokt rent rakt igenom att det var omöjligt att tröttna. Vi bredstälde bilar så däckens skrek, headbangade till hetsig japansk techno och pressade hundradelar för att försöka rå på den där monstruösa svarta bilen som var så gäckande.



## 9 Parappa the Rapper

Tillsammans med den stencooler jocken Parappa fick vi rappa oss igenom händelserna i hans vardagsliv. Trots spelets japanska ursprung var alla texter välskriven rimmande engelska och försatte oss i skön gungande känsla i Parappas papperstunna värld. Parappa the Rapper anses idag vara långt före sin tid, vilket det också var, och den kaxiga hip-hop-hunden Parappa själv är en av de stora spelhjältarna. Eller som han själv hade sagt: "I gotta believe!"



## 10 Castlevania: Symphony of the Night

Playstation gav flera spelsier möjligheten att återfödas i nya skepnader. Castlevania hade vi tidigare sett som linjära plattform- och actionupplevelser till NES men i och med Symphony of the Night förändrades upp-lägget till en öppen spelvärld med spännande rollspelsinslag. Symphony of the Night blev enormt lyckat trots sitt gammalmodiga upplägg i en tid då alla predikade att 3D var framtiden. En klassiker med all rätt.



## 3 smarta telefoner Som tärklar med Iphone 4

### 1 En ljusstark värsting Samsung Galaxy S

5995 kronor / Samsung

Det första man lägger märke till på Samsung Galaxy S är den fantastiska skärmen med en ljusstyrka som nästan bränner hål i huvudet. Android 2.1 utgör stommen i denna slimmade lur som stoltserar med en 4-tumsskärm och en handfull med specialutvecklade appar och grymma spel såsom till exempel racingspelet Asphalt 5, Dungeon Hunter och Nova. Galaxy S är en både kompetent och snabb smartphone.

### 2 Nokias revansch Nokias N8

4995 kronor / Nokia

Nokia är ute efter ordentlig revansch med den senaste versionen av sitt Symbian-system. Borta är den gamla trötta och sunkiga känslan från tidigare lurar och nu slår Nokia till med HDMI-utgång, 12 megapixel-kamera med Carl Zeiss-optik, och detta kombinerat med ett större fokus på appar och spel ska de försöka återvinna de konsumenterna som flytt till Iphone och Android-lurarna. Vänder det nu för våra finska vänner?

### 3 Storleken har betydelse HTC Desire HD

5995 kronor / HTC Electronics

HTC tar i från tårna med en display på hela 4,3 tum. Nya Android 2.2 borgar för smidigare multitasking samtidigt som du kan njuta av flash-innehåll på nätet. Dessutom kan du hitta din borttappade telefon och styra den via en ny webbtjänst. Tack vare grym prestanda kan du avnjuta spel som Guns 'n' Glory, Fable III: Kingmaker och vettlöst snygga Backbreaker Football.

# GAMEX<sup>.SE</sup>

THE ENTERTAINMENT SHOW  
KISTAMÄSSAN 4-7 NOV 2010

## HÖSTLOVETS HÖJDPUNKT! SVERIGES FÖRSTA SPELMÄSSA

Playstation 3 | Xbox 360 | Nintendo  
Electronic Arts | Activision | Blizzard | Ubisoft  
Pan Vision | SEGA | Capcom | THQ | Namco Bandai  
Big Ben | Wendros | Samsung | Telia | Gamestop | ONOFF  
Game | Steelseries | Nordic Softsales | FZ/PC Gamer | Level  
Rovio | SF Bokhandeln | Playground Squad | The Game Incubator  
Phone House | Viasat | Nordea | Gaya Entertainment | KTH | Deltaco  
jDome | Gamereplay | SGA | Högskolan Gotland | Mr Gizmo | Arcedelia  
DSV-It för barn | Luna park | Hyper Island | Gameplayer | Talk to people  
Mobile Life | EC utbildningar | It gymnasiet sundbyberg | Doyoubikai  
Goodgame | City Network Hosting AB | Future Game Academy...



Prova på  
det senaste inom  
data- och konsolspel, träffa  
kändisar, tävla mot proffsen  
[... eller dina kompisar].  
Gamex blir helt enkelt en  
totalupplevelse för alla  
dina sinnen...

Vi ses!

**Spelbranschen kommer. Kommer du?**

**Köp din biljett idag på [gamex.se](http://gamex.se)  
Håll dig uppdaterad - gå med i GAMEX på facebook!**

**BETA**  
Gamereactors förhandsbilder

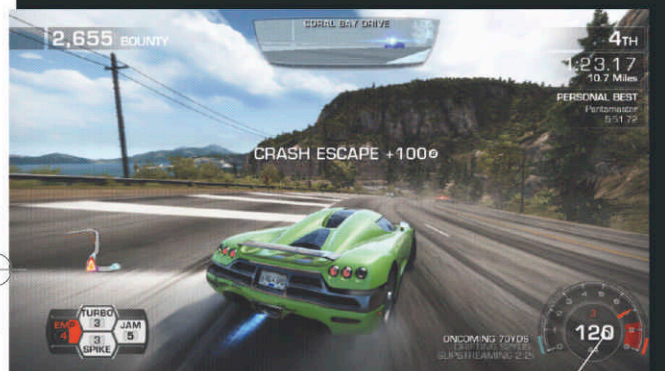


## Sonic Colors

Plattform **Wii** Utvecklare **Sonic Team**  
Utgivare **Sega** Speltyp **Plattform**

**EGGMAN HAR BYGGT** ett nöjesfält. Det kan inte vara det absolut smidigaste sättet att döda en igelkott på, men vi förutsätter att han vid det här laget bokat av alla logiska tillvägagångssätt. Sonic kastar sig mellan två och tre dimensioner i nya Sonic Colors. Spelet ser ut som en mer avskalad spelupplevelse än klavertramp som exempelvis Sonic and the Black Knight. Ändå får det mig att misstänksamt rynka på näsan.

Sonic har haft många motgångar och tills motsatsen bevisats är mina förhoppningar mycket låga. Historien har visat att igelkott på räls i tre dimensioner inte är så festligt som man skulle kunna hoppas. I bästa fall får vi ett plattformsspel med högt tempo och glada färger. I värsta fall blir det kräkrakallande styrning och röstkådespelare från helvetet.  
**Love Bolin**



**INGET TRIM, INGEN STYLING**  
Need For Speed: Hot Pursuit handlar endast om racing och därför kommer vi inte att få någon möjlighet att göra inställningar eller upgradera våra fordon, något som verkligen inte behövs då det redan handlar om världens snabbaste bilar.

**EN LIVLIGARE VÄRLD**  
Både poliser och landsvägs-marodörer har en del tricks i rockärmen. Som polis kan du till exempel kalla in vägsprårrar, helikoptrar och spikmattor - allt för att stoppa vidriga lagbrytare som betar sig illa på vägarna.

**SVENSK ASSISTANS**  
I arbetet med de olika miljöerna i Hot Pursuit tvingades Criterion ta hjälp av svenska studion Digital Illusions då de enligt dem själva inte är "särskilt bra på landsvägsmiljöer".



## Need for Speed: Hot Pursuit

Plattform **PC / Playstation 3 / Xbox 360** Utvecklare **Criterion**  
Utgivare **EA** Speltyp **Racing**

**DE KARGA VIDDERNA** sträcker sig så långt man kan se, enstaka buskage står på andra sidan av de avskärmade staketen och vid horisonten tornar en avlägsen bergskedja upp sig. Likt en laserstråle från yttre rymden

skär den kolsvarta, nylagda asfalten en rak linje genom ökenlandskapet. På denna perfekta asfalt dundrar det fram en kollektion bilar vars värde motsvarar en medelstor nations BNP. Farterna som dessa bilar tar sig fram i får ansiktsflasket att fladdra vilt. En imponerande samling av planetens snabbaste serietillverkade fordon innehar huvudrollen i nya Hot Pursuit och nu, blir det åka av.

Hot Pursuit är i grunden ingen ny företeelse. Det tredje spelet i Need For Speed-serien (1998) var det första av Hot Pursuit-titlarna och uppföljaren kom 2002. Nu är det dags igen, EA satsar stenhårt och har gett

folket bakom racingorgien Burnout jobbet. Konceptet är ytterst enkelt. Du är antingen gatu-racer eller polis. Antingen haffar du samtliga skurkar eller så försöker du komma först i mål i en serie events som samtliga utspelar sig kring den amerikanska landsbygden.

Bebyggelse är det ont om och istället för fullpackade stadslandskap med skyskraper, sportarenor och rödljus finner vi gott om vidsträckt naturområde. Hela 16 mil väg har man att tillgå och variationen är stor, även om jag rent spontant kanske hade önskat mig lite mer urban bebyggelse. Criterion har valt att inkludera bilar av otroligt hög klass och det är inte många karror som inte



## Bioshock Infinite

Plattform PC / PS3 / Xbox 360 Utvecklare Irrational Games Utgivare 2K Games Speltyp Action

**ALL VÄNTAN** kommer att svida. Men nästnåsta år är det dags för Irrational Games att byta undervattensdystopi mot svävande molnstad och visa upp det tredje spelet i Bioshock-serien. Året är 1912 och vi axlar rollen som agenten Booker DeWitt, i full färd med att rädda den bortrövade Elizabeth från steam-punk-staden Columbia. Staden, belägen bland moln och zeppelinare, är ett misslyckat utopia som fallit i glömska och proppats av fiender. Amerikansk exceptionalism genomsyrar den drömska men smått obehagliga designen och allt ser både vuxet och fantasirikt ut. Spelglädjen verkar också intakt: att få använda en änterhake, åka på räls och skaffa nya krafter som att kontrollera väder och djur låter onekligen lovande. Bioshock Infinite är ett vågat hopp, rakt ut i luften.

Jonas Elfving



klättrar över miljonen i prislapp. Detta bidrar såklart till en hel del udda skapelser när man rör sig runt om på vägarna. Att bli nosad i kofångaren av en polisbil i form av en Lamborghini Reventon eller varför inte McLarens nya MP4-12c, är helt klart en upplevelse jag inte har varit med om förut. Men när man sitter i en Bugatti Veyron eller en Koenigsegg Agera så vet man att man har kapaciteten att dra ifrån.

Det första man märker är faktumet att Need For Speed: Hot Pursuit är så snyggt att man knappt tror sina ögon. Grafiken är vansinnigt läcker vad gäller såväl miljöer som bildesign, modelleringen håller högsta nivå

och allt är klätt i jätteläckra texturer. Det är mycket svårt att inte imponeras. Det andra man märker är att Criterion har valt att satsa på ett riktigt biffigt ljud som

## Jajjebbox! Hot Pursuit är så snyggt att man knappt tror sina ögon

inte bara innehåller en hel del bas, utan dessutom är uppskruvat vansinnigt högt. De timmar jag har tillbringat med Hot Pursuit har visserligen bjudit på fantastisk

grafik, läckert ljud och höga farter. Dock är jag inte övertygad av bilfysiken då bilarna känns onödigt klumpiga. Jag hade gärna sett ett spel med antingen Burnouts hysteriska och lätthanterliga arkadkänsla, eller Need For Speed-seriens mer verklighetsgrundade (utan att vara realistisk) bilfysik.

Det återstår en dryg mängd för Criterion och jag hoppas såklart på rikliga mängder finputs. Bilfysiken måste bli mindre stelbent, sladdarna mindre automatiserade och Burnout-känslan får gärna bantas. Jag lever på hoppet.

Jesper Karlsson



9 NOVEMBER

**BÄTTRE INTERAKTIVITET**

Där man tidigare kunde kalla in ett automatiserat helikopter-understöd, är Black Ops mer interaktivt. Här får man nämligen flyga helikoptern själv, vilket även gör dem dödligare än förut. Om motståndslaget samtidigt kallar in eget flygunderstöd kan det resultera i en härlig luftduell.

**PIMPA DIN PUFFRA, PLAYA**

Även vapnen går att skräddarsy i Call of Duty: Black Ops. Både rent funktionellt med bättre sikte, större magasin och annat, men även genom att färga den som man önskar, karva in sitt 1337-namn på kolven och kanske montera på en liten smiley.

**SNYGGARE ÄN SENAST**

Treyarch har arbetat vidare på grafiken från Modern Warfare 2 och Black Ops ser riktigt snyggt ut och rullar på i 60 bilder per sekund. Detta trots grafikunga effekter som en raketuppskjutning mitt under brinnande strid.

## Call of Duty: Black Ops

Plattform **PC / Playstation 3 / Xbox 360** Utvecklare **Treyarch**  
Utgivare **Activision** Speltyp **Action**

**PUFFRAN KÄNNES LIKSOM** inte helt komplett utan ett rödpunktsikte, tänker jag för mig själv efter att ha blivit nedskjuten vid en enorm raketramp av en hänflinande fransos. Men det är fem nivåer bort och bra många timmars spelande innan jag kan montera en sådan på bössan. Lyckligtvis tänker Treyarch inte tvinga mig att

harva på för att få den, utan genom det nya valuta-systemet i Call of Duty: Black Ops kan man köpa även de sista och mest svåruppnåeliga föremålen så länge pengarna räcker. Sagt och gjort, jag skramlar ihop nog med pengar, köper siktet och ger mig ut på en gruvlig hämnd där jag under en hel bana bara jagar den arme fransmannen som undslipper sig både ett och annat "sacrebleu" innan matchen är över.

Just valutasystemet är en av de viktigaste nyheterna i Call of Duty: Black Ops, berättade Treyarch när jag nyligen träffade dem i Los Angeles. Tanken är att ge dig som spelare ett friare system att kunna bygga ihop din

upplevelse som du själv vill, istället för i den ordningen utvecklaren hade tänkt sig. Det ställer allt på ända och gör multiplayer både roligare och mer vanebildande.

Pengar kan du komma över genom att bara spela, men vill du att det ska gå riktigt fort, sätter du dina slantar på spel i så kallade Wager-matcher. Upp till åtta personer chippar in till en rejäl pott som bara de tre bästa får dela på, medan resten blir barskrapade. Just detta, i kombination med ett utvecklat rankingsystem, gör att vinnarskallen snabbt aktiveras. Att förlora innebär inte bara en tappad match, utan att man även får sämre möjligheter att modifiera spelet.



#### TOPPHEMLIG STORY

Trots att det bara är en knapp månad kvar till premiären vill Treyarch inte berätta om storyn i Black Ops, annat än att det kommer utspela sig under Kalla kriget med massor av konspirationsteorier. Treyarch utlovar även ett längre äventyr än Modern Warfare 2. Exakt hur många timmars spelande det erbjuder vill man dock inte svara på.

#### REGISERA DIG SJÄLV

Precis som i Halo: Reach finns det ett videoläge där man kan ta bilder från matcherna, skapa egna filmer med mera, och dela med sig av materialet till andra. Det går alltså utmärkt att bli sin egen filmregissör.

Wager-matcher blir därför väldigt prestigefyllda, och har regelverk som inte liknar några andra för att ytterligare uppmuntra seriöst spel. Fyra varianter finns tillgängliga, där framförallt "One in the Chamber" och "Gun Game" utmärker sig. I förstnämnda har alla spelare bara en kula i sin pistol, och det gäller att få den att räknas. Sänker man sin motståndare, kan man plocka upp dennes vapen, medan ett missat skott betyder att man får förlita sig på nävarna. One in the Chamber pressar nerverna maximalt och leder till en helt annan typ av Call of Duty-spelande än vi sett i serien tidigare. I Gun Game börjar man också med en enkel pistol. Här fungerar det dock

så att varje gång du dödar en motståndare så får du ett nytt, starkare vapen innan man når nivå 20 och vinner.

## Jag hade nog hoppats på ett renoverat spelsystem med lite fler nyheter...

Det leder till att du måste förändra din strategi efter varje vapenbyte.

Det kanske mest slående när jag spelar Call of Duty: Black Ops är hur likt Modern Warfare 2 det är. Arvet från

Treyarchs tidigare spel baserade på andra världskriget är som bortblåst och istället får man samma sanslösa tempo i striderna som i Infinity Wards spel samt en snarlik spelkontroll och knastrande militärlingo vällandes ur högtalarna. Nu är ju Modern Warfare 2 en av de största succéerna någonsin, så det är lätt att se varför Treyarch gjort såhär, men jag hade nog spontant hoppats på ett renoverat spelsystem med lite fler nyheter. Om du gillade Modern Warfare 2 lär multiplayerdelen i Black Ops passa dig som handen i handsken.

**Jonas Mäki**



26 NOVEMBER

## Epic Mickey

Plattform **Wii** Utvecklare Junction Point  
Utgivare Disney Speltyp Plattform

**DEN SOM MINNS** djurplågarscenerna från Steamboat Willie vet att Musse Pigg började som en ganska elak jäkel. I Epic Mickey kommer den sidan att visa sig när du besöker märkliga Cartoon Wasteland, ett land för bortglömda seriefigurer. Spökplumpen är den onda härskaren och Musse fattar pensel och thinner för att måla eller radera sig fram genom den mystiska världen. Banorna vi hoppar omkring i är baserade på klassiska Musse Pigg-miljöer som nämnda, svart-vita ångbåtskur och filmen Clock Cleaners kuggghjul och muttrar. Epic Mickey är signerat spellegenden Warren Spector (Deus Ex, Thief: The Dark Project) så vi kan vänta oss något mer än ett färgglatt barnspel. Nästa månad penslar vi med Wii-fjärren i ett lite annorlunda plattformsspel, som taget från Lasse Åbergs feberdrömmar. Jonas Elfving



7 DECEMBER

### WORGEN TILL ALLIANSEN

Worgen är Alliansens nya tillskott. I Gilneas levde en nation människor isolerad från omvärlden i en skönt brittisk viktorsansk miljö med te, bacon och hög hatt, tills en invasion av varulvar från Silverpine störde friden. Som kämpe i kriget drabbas du av förbannelsen och förvandlas till en worgen.

## World of Warcraft: Cataclysm

Plattform **PC** Utvecklare Blizzard  
Utgivare Activision Blizzard Speltyp Onlinerollspel

**TYCKTE DU ATT WRATH** of the Lich King var lite kort? Den här gången tänker Blizzard satsa ordentligt och trots att det är samma värld skulle man nästan kunna kalla Cataclysm för World of Warcraft 2. När den

ärkeonde Deathwing återvänder till Azeroth är det med besked. Kontinenter rämnar, vulkaner bryter ut och städer sjunker. Samtidigt slänger Blizzard ut praktiskt taget allt gammalt material. Det är ju faktiskt fem år sedan vi började spela, både på riktigt och i spelvärlden, och nu syns det äntligen. Stormwind och Orgrimmar har fått helrenoveringar, nya utposter har vuxit upp och konflikten som blossade upp i Northrend märks överallt.

I praktiken innebär det alltså att vi får ett helt nytt spel, där allt från nivå 1 till 60 är omgjort, omarrangerat och av samma höga kvalitet som de senare expansionerna. Borta är långa promenader fram och tillbaka

genom Darkshore eller Barrens, istället är det tajta, linjära berättelser som tar oss från plats till plats på ett logiskt sätt. Nya spelare får en mer tillgänglig upplevelse och gamla spelare får en chans att återbesöka gamla platser och se resultaten av vad vi gjorde en gång i tiden.

Ta Westfall som exempel. En av spelets äldsta zoner, som de flesta har harvat igenom vid ett flertal tillfällen. Vi fick springa genom hela området för att börja hitta uppdrag vid Sentinel Hill och ägnade sedan de närmaste tio timmarna åt att jaga banditer och samla bandanas. I dagens Westfall hamnar vi direkt i en



## Kirby's Epic Yarn

Plattform **Wii** Utvecklare Good-Feel  
Utgivare Nintendo Speltyp Plattform

**MYCKET TACK VARE** en unik grafisk stil var vi många som omedelbart tog Kirby's Epic Yarn till våra hjärtan då det premiärvisades under årets E3-mässa. Beslutet att låta Kirby och alla hans omgivningar bestå av garn, tyger, dragkedjor och andra textilrelaterade material känns på förhand som en snilleblix. Det hade kunnat röra sig om en snygg gimmick - ett visuellt tilltalande skal som i slutändan inte förändrar upplevelsen. Men Good-Feel ser ut att verkligen ha tänkt till kring garnkonceptet. Uppenbarligen är det så att spelmekaniken har fått anpassa sig efter grafiken, istället för tvärtom. Spelväldens många blixtlås, lösa trådar och liknande bidrar alla till en gedigen produkt med problemlösning som sticker ut. Spontant känns det svårt att se vad som ska kunna gå snett i denna Kirbys Wii-debut.

**Christofer Olsson**



### TOTAL RENOVERING

Ingenting är heligt när Blizzard rör om i grytan. Southshore har slutligen utplånats av Horden. Thousand Needles är totalt översvämmat. Gamla 60-dungeons som Dire Maul och Stratholme har designats om för att passa in i berättelsen i zonen runt omkring, på lämplig nivå.

### DET VAR EN FIN JYCKE!

Som worgen kan du förvandla dig till människa när som helst, men i strid återgår du automatiskt till varulvsformen. Andra praktiska fördelar är att du inte behöver något riddjur utan helt enkelt kutar på alla fyra, och att du blir extra skicklig på att slå djurhuden. I nödfall har du också tillgång till en rusning för att snabbt ta dig in i eller ut ur en strid.



mordutredning med tydliga CSI-referenser. Alla krig har fyllt landet med flyktingar som irrar runt på fälten och i det numera befästa Sentinel Hill försöker vakterna hålla folkmassorna under kontroll. Medan vi söker oss fram till sanningen hittar vi fler och fler tecken på att någon annan har tagit upp Vancleefs mantel och försöker utnyttja situationen. Allt leder på ett logiskt sätt fram till att slå sig igenom ett uppdaterat Deadmines. Alla dungeons är anpassade till sina respektive zoner och blir en slutkläm på varje separat historia.

På samma sätt är alltså hela det gamla spelet förändrat, men för många är det maxnivån och nya räder

som hägrar. Vägen till 85 kommer att gå genom fem nya zoner som är lika varierade som storslagna. Vi får försvara Mount Hyjal från eldlorden Ragnaros, simma runt i Vashj'ir som ligger helt under vatten, rädda världen

## Vägen till 85 kommer att gå genom fem nya zoner

från kollaps tillsammans med shamanerna i Deepholm, utforska titanernas Egypten-inspirerade värld Uldum och så slutligen kämpa mot domedagskulten och Deathwing själv i Twilight Highlands. Dessutom tillkommer förstås

en rejäl bunt nya dungeons att övervinna, nya räder att samarbeta sig genom och två nya spelbara raser.

Efter tre månader med betaversionen börjar Cataclysm kännas komplett och World of Warcraft har sällan känts bättre. Att Blizzard äntligen fått ett tillfälle att skala bort de föråldrade delarna av spelet och höja allt till samma höga standard som på senare år är det bästa som hade kunnat hända. Det enda som egentligen återstår nu är att fräscha upp de gamla spelarmodellerna och annat överblivet från 2004 som känns föråldrat vid sidan av allt det nya.

**Mikael Sundberg**



## Motorstorm: Apocalypse

Plattform **Playstation 3** Speltyp Racing Premiär Februari

Motorstorm-serien byter snölandskap och djungler mot urbana omgivelningar i Motorstorm: Apocalypse, där du får ratta nya fordon som superbilar, muscle cars och choppers i post-apokalyptiska "The City". Banorna ändras konstant och är till och med proppade med attackerande vandaler. Ser speedigt spännande ut.



## Donkey Kong Country Returns

Plattform **Wii** Speltyp Plattform Premiär November

Spelväldens främste primat Donkey Kong återkommer i uppföljaren till ett av de mest ansedda plattformsspeken någonsin. Bananbra, tycker vi och gnuggar våra håriga händer inför apskutt i finfina två och en halv dimensioner. Retro Studios utvecklar, det vankas jetpacks, co-op och en god portion retroromantik...



## Cabela's Dangerous Hunts 2011

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

För dig som hellre jagar lejon och pantrar än aliens och nazister kan Cabela's Dangerous Hunts 2011 kanske vara något. Här laddar du jaktgeväret och följer med Cole Rainsford på afrikansk safari med sin farsgubbe, för att fälla de bestar som terroriserat en massa bybor. En specialbössa följer med spelet.



## Homefront

Plattform **PC / PS3 / Xbox 360** Speltyp Action Premiär 2011

I en nära framtid har Nord- och Sydkorea enats och invaderat ett allt mer sargat USA. Du tillhör motståndrörelsen och ska med gerilla-taktik, stulna militärfordon och vapen kämpa mot så gott det går. Kaos Studios (Frontlines: Fuel of War) lovar oss en gripande historia och röjig förstapersonsaction.



## Top Spin 4

Plattform **PC / PS3 / Xbox 360** Speltyp Sport Premiär 2011

Nästa år blir det mer överskriv i 2K Games regi och Top Spin 4 bjussar på flera intressanta nyheter där autenticitet är nyckelordet. Vi kommer att få ett mer exakt kontrollsystem, trogna tennisbane-tolkningar och ljud upptaget direkt från dessa i verkligheten. Superstjärnan Andre Agassi dyker också upp!



## Might & Magic: Heroes VI

Plattform **PC** Speltyp Strategi Premiär Mars 2011

Den 20 år gamla trotjänaren Might & Magic får en ny del i början av nästa år och det blir mer vanebildande strategi med rollspelsinslag. Just RPG-inslagen ska ungerska utvecklaren Black Hole lägga extra stor vikt vid. Det blir också bossfigurer, ett riktessystem, massa nya enheter och multiplayer.



## Guild Wars 2

Plattform **PC** Speltyp Onlinerollspel Premiär 2011

Efter lång utvecklingstid får vi snart besöka fantasyländet Tyria igen, när Guild Wars får en riktig uppföljare. Fem nyvakna drakar sprider skräck och med dina onlinevänner väljer du mellan fem raser samt åtta klasser för att rädda dagen. Kraftigt förbättrad grafik och nya uppdrag låter onekligen mums.



## Blood Drive

Plattform **PS3 / Xbox 360** Speltyp Racing Premiär Nov

Activision kombinerar två av de bästa saker vi vet: bilar och zombies. Blood Drive utspelas i en hård framtid där folks enda underhållning är att samla zombies i en arena och sedan köra sänder dem. Upp till fyra personer kan välja sig en mördarmaskin och vara med och trafikdöda de, tjä, odöda...



## Captain America: Super Soldier

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

Lagom tills dess att den nya Captain America-filmen kommer ut, tänker Sega släppa ett filmlicensspel baserat på den sköld-beväpnade över-soldaten kallat Captain America: Super Soldier. Spelet (och filmen) kommer utspela sig under andra världskriget, och Sega utlovar hektisk tredjepersonsaction.



## Fire-Pro Wrestling

Plattform **Xbox 360** Speltyp Sport Premiär 2011

Oavsett om du gillar smidiga lucha libre-brottare, anabolstinna amerikaner eller ilsna japanska puroresu-kämpare har Fire-Pro Wrestling något för dig, den bästa digitala wrestling-serien som går att finna. Och nästa år kommer du själv kunna klä din Xbox 360-avatare i triåra och dela ut pålkrantar.



## Resident Evil: The Mercenaries 3D

Plattform **Nintendo 3DS** Speltyp Action Premiär 2011

Minns du Mercenaries-läget i Resident Evil 4 och 5? Så kommer Resident Evil: The Mercenaries 3D att fungera: du ränner runt och knäpper zombies med biffiga bössor, på tid. Chris Redfield, Jill Valentine med flera ansluter sig till jakten och med trådlöst co-op och stereoskopisk 3D kan det bli riktigt roligt.



## Shadows of the Damned

Plattform **PS3 / Xbox 360** Speltyp Action Premiär 2011

När Goichi Suda och Shinji Mikami (No More Heroes, Devil May Cry) slår sina spelmakarpåsar ihop kan resultatet bara bli intressant. Intressant och våldsamt. Shadows of the Damned ska bli en psykologisk action-thriller med demonslakt, märkliga vapen och bondage-läder... Och en dam i nöd, förstås.

**KONAMI**



ADVANCED

ANIMATION  
PLAYABILITY  
RESPONSE  
POWER  
REALISM  
ONLINE MODES  
MASTER LEAGUES



**ENGINEERED FOR  
FREEDOM**



Now with online master league, improved commentary, harder AI, stricter referees, more skilful keepers, realistic SFX and fantastic new skills, tricks and feints.

Find us on Facebook at [facebook.com/PES](http://facebook.com/PES)

Available on the  
**App Store**

**Wii**

**Games for Windows**

**XBOX 360**

**XBOX LIVE**

**PlayStation.2**

**PSP**

**PS3**



Official Licensed Product of UEFA CHAMPIONS LEAGUE™. Official Licensed Product of UEFA EUROPA LEAGUE™. All names, logos and trophies of UEFA are the property, registered trademarks and/or logos of UEFA and are used herein with the permission of UEFA. No reproduction is allowed without the prior written approval of UEFA. adidas, the 3-Stripes logo, the 3-Stripes trade mark and Predator are registered trademarks of the adidas Group, used with permission. adiPURE, adiZERO and F50 are trademarks of the adidas Group, used with permission. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are used under license. ©2010 Konami Digital Entertainment. Windows, the Windows Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies, and "Games for Windows" and the Windows Start button logo are used under license from Microsoft. "PSP", "PlayStation", "PS3" and "PSP" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS3" is a trademark of the same company. All Rights Reserved. Trademarks are property of their respective owners. Wii is a trademark of Nintendo. \*\*UEFA Europa League not included in Wii, PSP and PS2 versions.

# F1 2010

**Formula 1™**

**"THE BEST F1 GAME IN YEARS"** - Eurogamer

**"STUNNINGLY  
BEAUTIFUL"** - Official Xbox Magazine

**"IT LOOKS SUPERB"** - BBC Radio One

**"CODEMASTERS GETS THE SPORT  
LIKE NO-ONE ELSE HAS"** - IGN UK



F1 2010 COMING SEPTEMBER



Games for Windows LIVE



XBOX 360



XBOX LIVE



PS3



PlayStation Network



codemasters

© 2010 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters" and the Codemasters logo are registered trademarks owned by Codemasters. An official product of the FIA FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP. This product is for HOME USE ONLY - no commercial use permitted. The F1 FORMULA 1 logo, F1 logo, F1 FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP logo, FORMULA 1, FORMULA ONE, F1, FIA FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP, GRAND PRIX and related marks are trade marks of Formula One Licensing BV, a Formula One group company. Licensed by Formula One Administration Limited. All rights reserved.

All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are being used under license. Developed by Codemasters. Published by Codemasters, Microsoft, Windows, the Windows Vista Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies, and 'Games for Windows' and the Windows Vista Start button logo are used under license from Microsoft. "PlayStation", "PS3", "PS3" and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.





**GAME.se**  
wanna play? 

**ONOFF**

Max van der Ridt  
**siba**



# Tidernas 20 bästa konsoler

Prestanda, avtryck på spelindustrin, spelminnen och hårdvaruarkitektur. Gamereactor har enats om vilka 20 konsoler som är världens bästa...

FOTO: MÅNS HEGEVALL

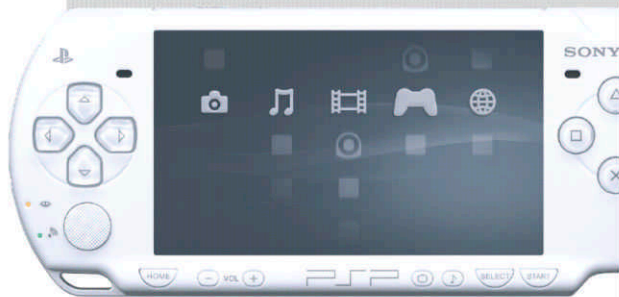


20

## Den bästa floppen någonsin Sony PSP

Ända sedan Game Boy har Nintendo varit bäst på bärbara spel, och trots otaliga utmanare har de alla förintats nästan omgående. Sony och deras PSP klarade konkurrensen väl och den tekniska besten lyckades bättre än någon annan Nintendo-utmanare. Alla utvecklare bidrog med spel och det kom höjdartitlar i praktiskt taget varje serie av rang samtidigt som folk använde de avancerade multimedia-möjligheterna.

**Våra bästa spelminnen:** Att starta upp PSP med senaste Wipeout vid premiären. Den fullständigt knivskarpa skärmen och då sanslösa prestandan är en av de värsta tekniska knockar vi varit med om.



19

## Ett underbart fiasko Sega Saturn

Nej, Saturn inte var optimerad för 3D-grafik på samma sätt som Sonys förstfödde. Den sålde dåligt (9 miljoner) och glömdes relativt snabbt bort. Men vi minns den, hjärtligt, som ett stycke magnifik spelhistoria med samma obehagliga charm som gjorde Sega till världens näst största speltillverkare.

**Våra bästa spelminnen:** Arkadkonverteringen av Virtua Fighter 2 var perfekt och våra drömlika nätter tillsammans med Nights: Into Dreams glömmar vi aldrig.



18

## Segas underdog Sega Master System

Sega gillade inte det faktum att Nintendo höll på att roffa åt sig väldigt stora delar av spelmarknaden och utvecklade därför Sega Master System som en direkt kontring. Det visade sig ganska snart att Master System vida överträffade NES när det kom till både grafik och ljud. Utbudet kunde inte mäta sig med kvantiteten som återfanns på Nintendos maskin, men kvaliteten fanns alltid där och det fanns gott om spel att fördjupa sig i. Dessutom hade Master System ett inbyggt spel i själva konsolen och spelen förpackades i tidshistoriens fulaste omslag.

**Vårt bästa spelminne:** Det minne som inpräntats hårdast i våra hjärnor är våra första stapplande steg i Phantasy Stars förlovade värld. Redan efter några minuter visste man att detta var något helt nytt, något vi aldrig hade upplevt tidigare. Episka och massiva rollspel har inte mycket att hämta mot känslan av att kravla sig genom de till synes tredimensionella grotterna i Algols solsystem. Black Belt, Alex Kidd och Wonder Boy glömmar vi knappast heller.



17

## En kubisk charmknotte Nintendo Gamecube

Det är svårt att vända en nedåtgående trend. Fråga Nintendo, som efter Nintendo 64 släppte Gamecube i maj 2002. Då hade Sony redan rönt stora framgångar med Playstation 2 och Xbox hade fångat den teknikintresserade publiken. Gamecube blev den absoluta botten för Nintendo och det spekulerades att de skulle sluta med konsoler. Så blev det som bekant inte, och oavsett hur dåligt det gick för Gamecube hann den ändå få sin beskärda del toppspel. Dit hör bland annat Zelda: Wind Waker, Metroid Prime, Animal Crossing och Super Smash Bros. Melee.

**Våra bästa spelminnen:** Resident Evil 4, ett av tidernas bästa spel var som absolut bäst till Gamecube. Vi förfasades, flydde undan bönder med hötjugor och dängde bossar i rollen som synthfrillan Leon S. Kennedy. Dessutom står sig Gamecube-handkontrollen än idag som den mest ergonomiska någonsin.

16

## Sann nostalgi CBS Coleco Vision

1982 gjorde Coleco Vision debut och det var ett magiskt år för TV-spelsfans. Coleco hade nämligen licensierat Donkey Kong från Nintendo, ett spel de bundlade tillsammans med sin maskin. Kraftigt ljudchip och starkt spelstöd gjorde Coleco Vision till tidernas 16:e bästa konsol.

**Våra bästa spelminnen:** Lady Bug var otroligt bra, liksom Cabbage Patch Kids, Frenzy och Centipede. Bäst var dock Looping som med sin utmanande bandesign höll oss vakna. I två år.





15

## Bulkgig box blev ny utmanare Microsoft Xbox

Microsoft fick blodad tand efter samarbetet med Sega (Dreamcast baserades på ett specialsytt Windows operativsystem). Resultatet blev starten på något stort, starten på Direct X-Box - Microsofts förstfödde. Xbox var en klump, en best, ett kraftpaket som förnedrade största konkurrenten Playstation 2 rent hårdvarumässigt. Den hade inbyggt nätverkskort, enorma handkontroller (The Duke) samt ett imponerande spelbibliotek. Vi kommer aldrig att glömma Xbox.

**Våra bästa spelminnen:** Det är svårt att minnas Xbox utan att minnas ringplaneten, Covenanternas anfall mot Pillar of Autumn och födelsen av spelvärldens idag starkaste ikon; Master Chief.



14

## En riktig dyrgrip Neo-Geo

Inga kompromisser. Det var ledordet för SNK:s svindyra konsol som innehöll precis samma hårdvara som arkadmaskinerna med samma namn. Medan Super Nintendo-spelare fick grötiga konverteringar av spel som Art of Fighting och Samurai Shodown kunde de lyckliga Neo-Geo-ägarna få arkadupplevelsen i hemmet. Men det kostade som det smakade. På grund av den hysteriska mängden minne i kassetterna kostade spelen över 2000 kr styck, ända fram till konsolens död 2004. Aldrig mer lär vi få se en så fantastisk, kompromisslös och galen spelmaskin.

**Våra bästa spelminnen:** King of Fighters '98, Last Blade 2 och Real Bout: Special gjorde Neo-Geo till den ultimata konsolen för fightingfans.



13

## Perfekt party Nintendo 64

Nintendo 64 var på många sätt den ultimata party-konsolen. Lättillgänglig, enkel att använda och väldigt pålitlig. Tack vare de fyra kontrollportarna, den innovativa handkontrollen med en analogspak och förstås en massa spel späckade med Nintendo-charm samlade den många framför skärmarna. Mario Kart 64, Goldeneye 007, Mario Party och Super Smash Bros förgyllde många kompis-kvällar.

**Våra bästa spelminnen:** Super Mario 64 och The Legend of Zelda: Ocarina of Time står sig som två av de bästa spelen genom alla tider och de två överlägset bästa titlarna till Nintendo 64.

12

## Första konsolsuccén Atari 2600

Även om både Magnavox och Fairchild var före, var det Atari som gjorde TV-spel till ett världsfenomen, och detta med hjälp av den odödliga, träpanelförsedda, superkonsolen 2600. Urtjusig lyxdesign, härlig funktionalitet och hundratalet kvalitetsspel gjorde Atari 2600 till en av tidernas viktigaste TV-spelsenheter.

**Våra bästa spelminnen:** Pong, Pac-Man, Combat och Space Invaders. Fyra stycken livsviktiga arkadspel som alla släpptes i utsökt form till Atari 2600.



11

## Drömlig superkonsol Sega Dreamcast

Efter floppen med Saturn var Sega revanschsugna. Dreamcast var lösningen, en drömkonsol som hade allt och var nyskapande med inbyggt modem och handkontroller med display. Sega skämde bort köparna med attitydfrika arkadspel, mäktiga rollspel och urgrymma sportspel. Men det ville sig ändå inte, och Dreamcast lades ner i förtid som en grym påminnelse om livets orättvisor.

**Våra bästa spelminnen:** De brutalsnygga slagsmålen i Powerstone och Soul Calibur och Ryu Hazukis sköna gaffeltrucks-race i Yokosukas hamn.

10

## Bärbar barndom Nintendo Game Boy

Det spelade ingen roll att Lynx och Game Gear skröt med både färg och bakbelysta skärmar. Med klassisk användarvänlighet krossade Nintendo ändå motståndet. Trumfkorten var lång batteritid, överkomligt pris och förstås alla de suveräna spelen. Konsolen blev ett skolgårds- och arbetsplatsfenomen och namnet Game Boy blev synonymt med bärbart spelande.

**Våra bästa spelminnen:** Att slå sitt eget rekord i det genialt bundlade Tetris och få se en gigantisk raket lämna jordytan är ett nöje som står sig än idag. Det perfekta bärbara spelet.





09

### Tidernas lyxkonsol Sony Playstation 3

Den läckra designen, de kraftfulla komponenterna och den låga ljudnivån bidrog till en hårdvaruupplevelse som andades (och fortfarande andas) lyx. Sonys trea lär gå till historien som starten för seriöst Blu-ray-tittande och hem för många sköna spelexklusiviteter. Gratis onlinespel tackar vi inte heller nej till.

**Våra bästa spelminnen:** Banbyggandet i Little Big Planet (Årets spel 2008), stridigheterna på Helghan i Killzone 2 (Årets spel 2009) och gudaslakten i God of War III är alla tre spel som vi aldrig kommer att glömma.

08

### En storartad comeback Nintendo Wii

Få kan skryta med att förändra spelvärlden så radikalt som Nintendo. Med Wii togs det gamla trumfkortet fram igen: innovativ spelkontroll. Förutom rörelse känslig teknik nådde man med lågt pris och familjevänliga spel ut till helt nya målgrupper, och sålde på köpet bäst av alla moderna konsole. En David och Goliat-historia som kommer att eka genom spelhistorien.

**Våra bästa spelminnen:** Super Mario Galaxy. Ett av tidernas absolut bästa spel.



07

### Onlinebriljans Xbox 360

Trots ökända kvalitetsproblem första åren har Xbox 360 behållit sin popularitet. Microsoft definierade onlinespelande till konsol med Xbox Live, lade grunden för nedladdningsbara småspel, införde achievements som standard och tack vare bra utvecklarverktyg blev Xbox 360 utvecklarnas gunstling med bättre multiformatsversioner som resultat. Till det ska läggas en lång rad exklusiva dundertitlar som bidragit till att forma generationen, som Forza 3, Gears of War och Halo 3.

**Våra bästa spelminnen:** Jespers och Petters vilda Forza 3-dueller på Laguna Seca där endast tusendelar avgjorde i slutändan. Det och Halo 3-lanseringen då vi under en hel vecka satt uppe mitt i natten på redaktionen med endast läsk och kakor som sällskap och förnedrade sura briter, oförsämda fransoser och högljudda amerikaner på Xbox Live.



06

### Världens bästa konsollansering Super Nintendo

Boom! Nintendo tog fram bössan och avfyra de bästa release-spelen någonsin, och tillsammans med sin Super Nintendo-konsol kunde man bland annat köpa Super Mario World, F-Zero, Pilotwings och Sim City. Och kort därefter kom både Legend of Zelda: A Link to the Past, Street Fighter II och Super Probotector. Ren pixelmagi, och en guldålder för Nintendo. Super Nintendo hade spel för alla, samt dåtidens bästa handkontroll. En design så tidlös att den minus analogspakar faktiskt används än idag till både Playstation 3 och Xbox 360.

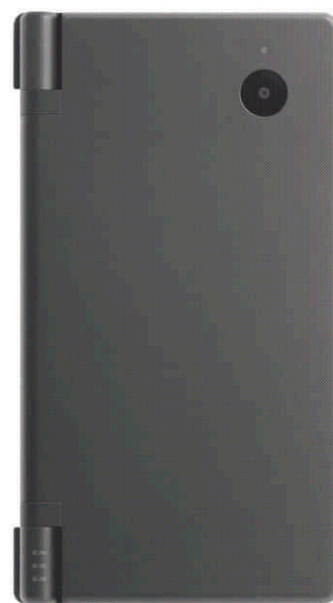
**Våra bästa spelminnen:** Att hitta den gömda Special World efter otaliga timmars kämpande i ljuvliga Super Mario World. Vi glömmar heller aldrig de sinnessjuka hårda slagsmålen i Street Fighter II samt hundradelsjakten i Super Mario Karts Time Trial-läge. Även Super FX-chipet och Starwing är något vi minns, liksom Donkey Kong Country.

05

### Dubbel dominans Nintendo DS

Nintendo hade kunnat nöja sig med bara touch-skärmen för att kunna kalla DS innovativ. Men man fläskade även på med dubbla skärmar och en inbyggd mikrofon, och möjligheterna för utvecklarna blev nästintill oändliga. Cirka 138 miljoner sålda exemplar senare och braksuccén är ett faktum. Med all rätt är Nintendo DS den näst bäst säljande konsolen någonsin.

**Våra bästa spelminnen:** I Advance Wars: Dual Strike avnjöt vi en strategititel perfekt för det bärbara formatet. Att med färgstarka befälhavare basa över minitanks och bombplan blev till ett modernt schack.





AWARD WINNING PC GAMING AUDIO EXPERTISE  
**NOW AVAILABLE FOR XBOX 360®**  
WWW.STEELSERIES.COM

**LIVE**

COMPATIBLE WITH  
**XBOX 360**  
XBOX LIVE COMMUNICATION



steelseries  
**SPECTRUM 500**  
GAMING HEADSET

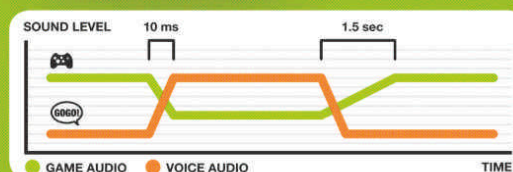


steelseries  
**SPECTRUM 400**  
GAMING HEADSET



**INKLUDERAR STEELSERIES SPECTRUM LJUDMIXER:**

- Separat ljud och röstkontroll
- SteelSeries LiveMix ger med ett enkelt knapptryck möjligheten att automatisk balansera mellan Xbox LIVE® chat och spelljud



SteelSeries LiveMix in action

**GameStop**  
power to the players™

**steelseries**  
professional gaming gear

## 04

## Kungen av 16 bitar Sega Mega Drive

Nintendo hade helt räknat ut Sega som konkurrent när Sega släppte Mega Drive (1990). Det skulle Nintendo aldrig ha gjort. Sega gjorde allt rätt, hade de bästa spelen, den snyggaste grafiken, tuffast attityd och en stencoolt designad 16-bitarskonsol. Och i och med födelsen av Mega Drive-ikonen Sonic förändrade Sega allt. Sonic blev större än Musse Pigg och Sega var spelvärldens nya superstjärnor. Mega Drive är den givna kungen av 16 bitar, så är det bara!

**Våra bästa spelminnen:** Första mötet med Sonic, färgskalan, livfullheten i grafiken, charmen i designen och den där underbara musiken. En stjärna var född.



## 03

## Tidernas största succé Sony Playstation 2

Närmare 150 miljoner människor kan väl aldrig ha fel? Så många är det nämligen som köpt Playstation 2, vilket gör den till tidernas överlägset största konsol-succé. Det gjorde att precis alla utvecklare fokuserade på konsolen medan konkurrenterna Gamecube och Xbox på sin höjd fick multiformatsversioner lite på nåder. Därmed finns ett smått osannolikt stort spelbibliotek på över 2000 titlar bland vilka alla serier av rang finns med, samt fler toppspel än för något annat format. Men Playstation 2 är större än bara en jätkligt grym spelkonsol, och får nästan helt tillskrivas äran för att DVD ersatte VHS så snabbt. Den blev även det definitiva genombrottet för spel som bred underhållning tack vare bland annat Eye Toy, Singstar och Buzz.

**Våra bästa spelminnen:** Spelmagin i GTA III, plattformssperfektionen i Jak & Daxter, mystiken i Ico samt alla våra stenhårda bataljer i Tekken 5. Vi minns även vår första strid med de väsande Helghasts i Killzone samt såklart Kratos båda stenhårda äventyr, och sist men inte minst det oförglömliga mötet med The End i Metal Gear Solid 3.

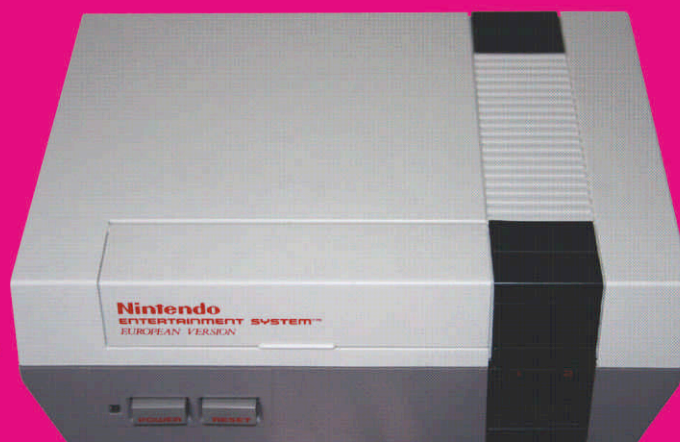


## 02

## En gammal familjemedlem Nintendo Entertainment System (NES)

Nintendos 8 bits-konsol var ett startskott på fler sätt än ett. NES revitaliserade marknaden efter den stora TV-spelskraschen i USA 1983, den introducerade en genial handkontroll och lät oss inte minst spela en uppsjö suveräna spel. Allt från det sidscrollande plattformandet i Super Mario Bros till anskytet i Duck Hunt visade prov på Nintendos oöverträffade nytänkande och charm. Här i Sverige var NES familjekonsolen nummer ett och spelarna hade både en egen klubb och en egen tidning. På många sätt var NES den regelrätta starten... på allt.

**Våra bästa spelminnen:** "It's dangerous to go alone. Take this!" De första orden som mötte oss i The Legend of Zelda varnade oss för Hyrules faror, men med ett skimrande nytt svärd vågade vi börja utforska det enorma, öppna landet. The Legend of Zelda liknade inget annat. Det kittlade vår upptäckarglädje och var inte bara början på en serie strålande spel, utan starten på en hel genre. Givetvis minns vi även våra första springsteg i Super Mario Bros, alla de skratframkallande matcherna i Ice Hockey och kampen mot King Hippo i odödliga Punch-Out. RC Pro-Am, Tetris, Gradius, Metroid, Kid Icarus, Super Mario Bros. 3, Contra, Mega Man 2, Castlevania, Duck Tales och Excite Bike är även de mästerliga NES-spel vi sent lär glömma.



# 01 Maskinen som förändrade allt

## Sony Playstation

Efter närmare 350 miljoner sålda enheter för Playstationfamiljen är det lätt hänt att man glömmer hur osannolik dess födelse och framgång faktiskt var. När det begav sig var det tänkt att Sony och Nintendo skulle bli samarbetspartners, där slutmålet var en konsol som kombinerade Super Nintendo med CD-teknik. De två elektronik-Godzillorna hade kompletterande kompetenser och allt såg lovande ut. Rättighetsbråk fick dock projektet att gå i kras i stort sett innan det sjösattes.

Så här i efterhand är det tydligt att haveriet gav Sony blodad tand. Trots andras monumentala misslyckanden med 32X, CD-i, 3DO och Jaguar trodde Sony uppenbarligen att man hade det kunnande som krävdes för att slå sig in på allvar.

Ledda av Ken Kutaragi samlades musklerna i den nyinrättade speldivisionen och planerna på en helt fristående spelkonsol började så sakteliga ta form.

Slutresultatet blev som vi alla vet en för sin tid väldigt avancerad konsol med förutsättningar för helt nya grader av spelbarhet. Men för att slå sig in på en marknad som nästan helt dominerades av Sega och Nintendo insåg Sony också att det krävdes något mer än bara megahertz. Varje detalj utformades med en sak i åtanke – TV-spelande kan vara coolt. Från den nytänkande handkontrollen till spelens förmåga att tala till de äldre spelarna. Ridge Racer, Tekken, Resident Evil, Wipeout och Destruction Derby var viktiga byggstenar i en mindre revolution.



**Våra bästa spelminnen:** När Playstation väl hade imponerat oss spelare med såväl banbrytande design som mörbultande snygg grafik fanns det en person som hade mer långtgående planer. Med Metal Gear Solid levererade den smått galne, men alltid briljante, Hideo Kojima en upplevelse som kändes mer filmisk och helgjuten än något vi ditills upplevt. Mest kreativt och minnesvärt var mötet med den mystiske Psycho Mantis. Innan striden höll det bondage-maskprydda psykfalet ett långt anförande där han kommenterar sådant som hur ofta vi sparat spelet, eller (utifrån sparad data på våra minneskort) vilka andra spel vi spelat. Han fortsatte med att befalla oss att lägga ner vår

handkontroll på golvet så att han med tankekraft (somliga skulle säga den inbyggda skakfunktionen) kunde få den att förflytta sig över golvet. Som krona på verket var nyckeln till att besegra honom att plugga in handkontrollen i uttag två, så att han inte kunde läsa våra tankar.

Andra oförglömliga spelstunder från Playstation-eran är såklart Aeris död i Final Fantasy VII, dinosauriemötet i Tomb Raider, hundhoppet i Resident Evil, Piranha-klassen i Wipeout 2097 och körkortsproverna i Gran Turismo. Det finns så mycket underbara minnen att tänka tillbaka på när man pratar om Sonys förstfödde. Och just därför är den världens främsta konsol - någonsin.



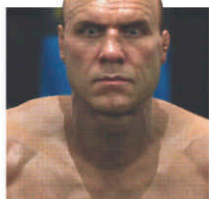
Segt speltempo och enfaldig markfighting drar ned EA:s första MMA-spel

# EA SPORTS MMA

Plattform PS3 / XBOX 360 Utvecklare EA TIBURON Utgivare EA Premiär 22 OKTOBER Antal spelare 1-2 Rek. Ålder 16

Jag förstår svårigheten i att försöka göra ett välbalanserat och underhållande mixed martial arts-spel ämnat att roa såväl den superinitierade Fedor-fantasten som den slöttittande stryksuktaren. Det är ett snudd på omöjligt uppdrag.

Ändå, trots problematiken med tusentals animationsavbrott, diverse svårfångade kampsportsdiscipliner och fighters med säregna stilar - lyckades THQ och utvecklarna Yuke's förvånansvärt väl med UFC 2010: Undisputed. Visst, boxningen var snudd på lika robotaktigt mekanisk som i 2009 års version och clinch-systemet lämnade en del att önska. Samtidigt kändes karaktärsbalansen bra, tempot var väldigt lyckat och markfightingen lämnade en mersmak som jag fortfarande försöker mätta. Att EA skulle kunna konkurrera med UFC redan på första försöket var det kanske inte många som trodde. Jag hade dock höga förväntningar på EA Sports MMA och kände mig positiv efter en stressad



## Randy Couture

Randy "The Natural" Couture är en av sportens legender. Han har slagits i flera olika vikt-klasser, mot 29 stycken motståndare sedan 1997. Randy har slagits mot 15 mästare, haft bället nio gånger i både lätt tungvikt- och tungviktklassen. Randy slåss idag, och sedan starten på hans karriär, i UFC. Vilket borde ha hindrat honom från att medverka i EA:s spel. Men en lucka i hans kontrakt gjorde det möjligt för Randy att medverka.

spelsession med förhandsversionen.

Det som fungerar bra i EA Sports MMA fungerar riktigt bra. Onlineläget känns helgjutet och välpolerat. Grafiken är raskt verklighets-trogen och genomarbetad och animationerna är överlägsna de i UFC 2010: Undisputed. Sen finns det en hel del beståndsdelar som dels inte harmoniserar med andra delar av spelet, dels inte heller håller måttet i en enskild bedömning.

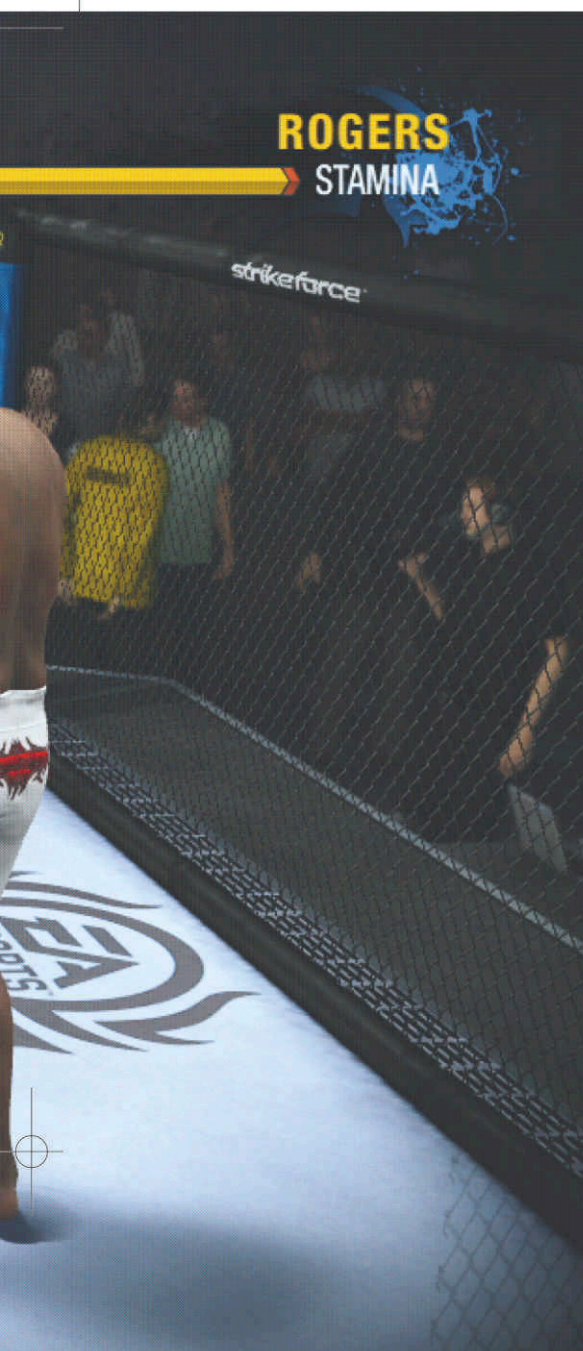
Ambitionen är tydlig redan från start. EA Tiburon har velat göra ett spel med lagom mycket djup för att glädja de initierade fansen utan att skrämma bort casual-spelarna som kanske blippat förbi någon enstaka UFC-fight på TV. Resultatet är ett spelsystem som i större utsträckning än i UFC 2010 simplifierar komplexiteten med mixed martial arts som sport, och i slutändan erbjuder en ensidig och förhållandevis enfaldig spelupplevelse.

Det främsta spelmässiga problemet med EA Sports MMA är markdelen. Varje gång man

byter kickboxning mot brottning och jujutsu börjar EA Sports MMA halta, och det rejält. All fighting som äger rum på mattan styrs nämligen av en enda knapp. Genom att snabbt pumpa A-knappen (eller X) jobbar ens fighter

## MARKDELEN UPPMUNTRAR TILL BUTTON MASHING

för en bättre position medan samma knappkommando från fightern som ligger med ryggen mot mattan hjälper denne att trycka tillbaka positionsavancemangen. Det räcker med att spela några matcher för att man ska få häng på det faktum att EA Sports MMA i stor utsträckning förespråkar och direkt uppmuntrar

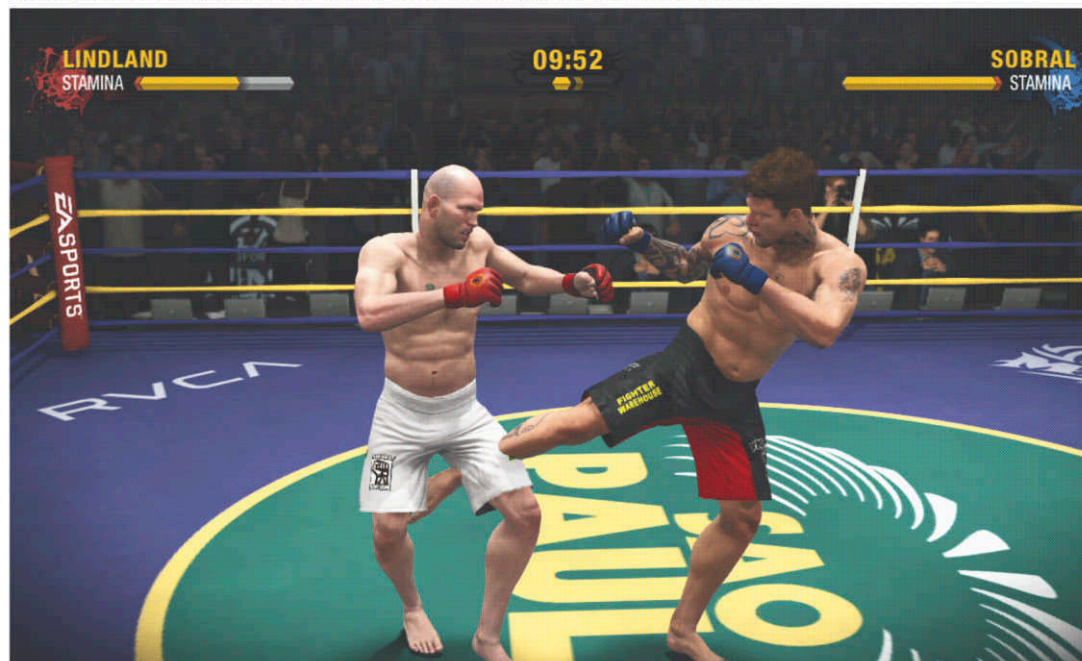


"button mashing" vilket i sammanhanget mixed martial arts känns helfel. Resultatet är markfighting som känns ihålig, ogenomtänkt och just enfaldig.

När man efter några timmar lärt sig avsky markdelen i EA Sports MMA gäller det därför att snabbt lära sig att effektivt stoppa alla motståndarens försök till nedtagningar. Något som är enklare sagt än gjort. EA Tiburon har nämligen gett divisionens brottare ett balansmässigt övertag och även om de flesta av dem (Randy Couture, Randleman, Lashley, King Mo, Melendez) snabbt blir hajmat mot submission-äss som Aioki, Diaz och Werdum om de inte håller koll på var de placerar sina handleder, är nedtagningarna ändå livsviktiga i domarnas ögon och ett viktigt vapen i kampen om titeln.

När det kommer till boxningen/kick-boxningen i EA Sports MMA känns den mer följsamt naturlig och mer dynamisk än den i UFC 2010: Undisputed - om det inte vore för fight stick-systemet som oavsett träningsmängd påminner om en omgång lotto. Man vevar, drar, river och rycker i spaken och den precisionen som pin point-boxning a'la KJ Noons rimligtvis innebär lyser med sin frånvaro. Man kan givetvis ändra kontrollinställningarna och istället använda knapparna till att boxas.

Benstryk EA Sports MMA är baserat på samma typ av striking-system som Fight Night-spelen där man vinklar, river, rycker och roterar den högra analoga styrspaken för att slå/sparka snarare än att pumpa förvalda hådknappar som i UFC 2010: Undisputed.



Detta styr dock om knapplayouten ganska radikalt och skapar istället andra problem, bland annat med clinch-fightingen.

Bortsett från problemen med fighting-systemet finns det andra svagheter med EA:s förstfödde mixed martial arts-tolkning som jag bara inte kan tolerera. Till dessa hör bland annat det faktum att ronderna räknas med ett realtidsbaserat urverk. Fem minuter är verkligen fem riktiga minuter i EA Sports MMA vilket gör att ronderna känns ohyggligt utdragna och långgrandiga. I UFC 2010 är en rond cirka två minuter vilket känns betydligt mer passande och innebär en annan typ av intensitet i själva matchtempot.

När det kommer till karriärläget har EA sneplat på UFC 2010: Undisputed samt hämtat hälsosamma mängder inspiration från andra sportspel inom EA Sports-familjen. Starten går hemma hos Pancrase-legenden och Bas Rutten vars inspirerande ord som mentor avser att sporra spelaren att träna hårdare, bli bättre för att i slutändan nå toppen av Strikeforce.



#### Alistair Overeem

Alistair Overeem är en Pride FC och K-1-veteran som slagits mot de allra flesta mixed martial-arts utövare från hela världen. Alistair kallas i folkmun ofta för "Überem" tack vare hans otroligt kroppshydda. En muskelmassa som han själv hävdar vara resultatet av hård träning och en himla massa lättuggat hästkött. Alistair Overeem innehar idag världsmästarbältet i Strikeforce tungviktsklass och har i flera år försökt få till en match mot gamle Pride-kungen Fedor Emelianenko.

Karriärläget är helt okej om ändå inte fult lika underhållande som det i UFC 2010. Presentationsproblemen inklusive onödigt krångliga menyer samt långa laddningstider hjälper inte direkt till med det i övrigt bleka helhetsintrycket.

Den enskilt bästa biten i EA Sports MMA är grafiken. Alla fighters ser exakt ut som de gör i verkligheten och animationerna är som sagt helt fantastiskt bra. Detta räddar dock inte det här spelet från att vara ett ganska mediokert första-försök. Bättre lycka nästa år, EA.

#### ★ Sammanfattningsvis:

Urtjusig grafik räddar inte det här spelet vars spelmekaniska grund känns seg, tråkig och enfaldig. Bättre kan ni EA.

Petter Hegevall

# 6/10

# FALLOUT: NEW VEGAS

Jesper har njutit av en strålande rollspelsfest med lysande handling...



Plattform PC / PS3 / XBOX 360 Utvecklare OBSIDIAN ENTERTAINMENT Utgivare BETHESDA Premiär 22 OKTOBER Antal spelare 1 Rek. Ålder 18

“War never changes”. Ron Pearlman inleder New Vegas och sätter direkt stämningen i Fallouts stenhårda värld. Precis som vanligt rör det sig om en hänsynslös och cynisk miljö, förintad av atombomber och numera befolkad av muterade monstrositeter, regelrätta barbarer och luttrade människor. I detta radioaktiva helvete proppfullt med sand, smuts och jävelskap ska du uträtta underverk.

Fallout: New Vegas börjar med att du finner dig ståendes på knä med bundna händer. En stilig herre i kostym upplyser dig om att du inte haft otur, utan att allt varit planerat från första början, innan han placerar en kula i huvudet på dig och skyfflar jord över dina kvarlevor. Det skulle kunna vara ett olyckligt slut, men det är i själva verket bara början. Jobbet som kurir blev inte riktigt som du hade tänkt dig, istället för att leverera ett mystiskt paket har du blivit rånad och lämnad för att dö. Men naturligtvis är du inte död utan vaknar upp på en sjukhusbänk med livet i behåll - men med en ordentlig



## Smart system

I grunden återfinns vi det beprövade Special-systemet som dikterar spelarens egenskaper och ovanpå detta finner vi färdigheter för läsdykning, vapenhantering, samtalsförmåga och mycket. Perk-systemet har som så mycket annat uppdaterats och numera kan man även tjäna in nya under tiden man spelar. Om du skjuter ihjäl tillräckligt många fiender kan du till exempel få tillgång till helt nya skadebonuser, något som gör att man belönas för varierande spelstil.

minnesförlust. Fallout: New Vegas börjar starkt, och accelererar sedan ytterligare.

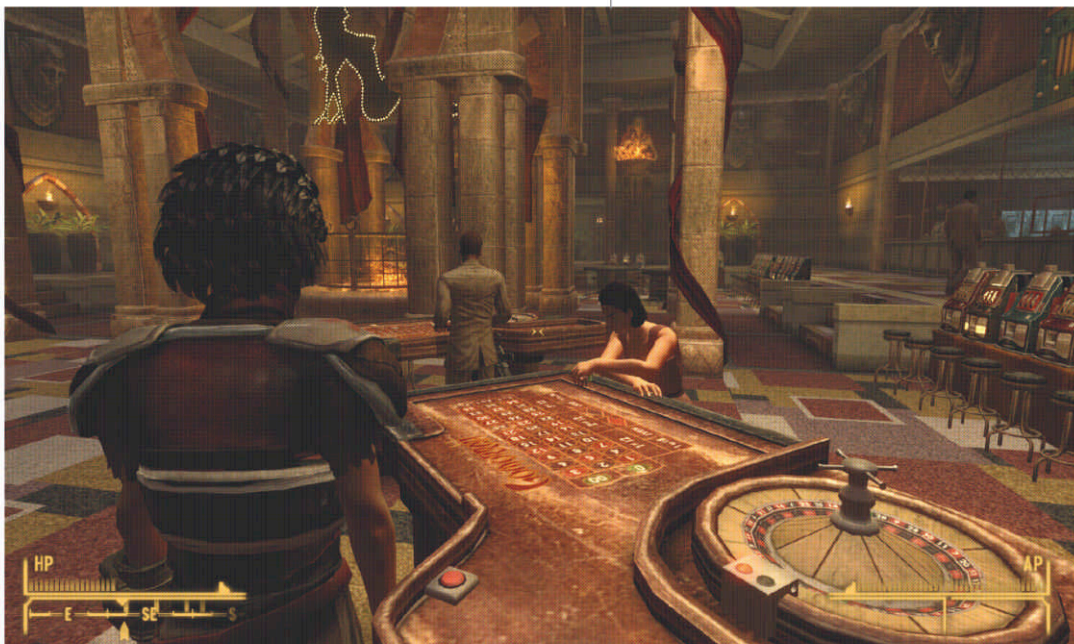
Jag gläds över att handlingen tar mer plats denna gång. Där Fallout 3 hade en ganska enkel story är den här istället betydligt mer påtaglig och genomsyrar hela äventyret. Vägarna genom New Vegas är många och storyn förgrenar sig mer än vad den någonsin gjorde under Fallout 3. Dessutom är grundberättelsen bättre skriven och bjuder på mer variation än sist. Även röstskådespelarna gör bättre ifrån sig här än i Fallout 3 (som ibland nästan blev pinsamt då vissa av dialogerna var löjväckande ruttna). Det märks att Obsidian har gjort det här förut och de har helt enkelt utvecklat ett välkonstruerat spel där nästan varje komponent håller högsta klass.

Fallout: New Vegas är ett efterlängtat sidospår till Fallout 3. Spelmässigt och visuellt är de båda spelen de identiska och Nevadas karga landskap känns precis som ödemarkerna utanför Washington DC. Detta är dock inte

## STORYN I FALLOUT: NEW VEGAS IMPONERAR

något negativt, snarare tvärtom. New Vegas känns ibland som expansion, och ibland som ett helt nytt spel. Och mixen hjälper mig att känna mig bekväm, hemmastadd men samtidigt förväntansfull och sugen på stundande överraskningar.

Rent tekniskt imponerar dock inte New Vegas. Nu har samma spelmotor använts ända sedan 2006 då Elder Scrolls IV: Oblivion imponerade med sin prunkande grönska och medeltida borgar. Men fyra år senare i ett spel som utspelas i ett lika brunt som illa åtgånget



### Nya bråkstakar

Fallout: New Vegas präglas som alltid av konflikt och denna gång har ett gäng knäppa killar med Romariet på hjärnan fått för sig att de ska inta Hoover Dam från New California Republic som mer än gärna vill utöka sitt inflytande till Nevada. Räkna med bråk.



**Bekant design** Grafikstilen från de tidigare spelen går igen och hela Fallout: New Vegas präglas av den retrofuturistisk framtidsvision som hämtat ur amerikanska serietidningar och reklamblad från 50-talet.

landskap känns det inte längre helt fräscht.

Men medan tekniken har stått stilla mellan Fallout 3 och Fallout: New Vegas, har spel-systemet fått sig ett par välkomna och ytterst trevliga tillskott. Till att börja med kan spelaren nu bryta ner olika typer av ammunition för att tillverka ny vid speciella arbetsbänkar. Vapen-modifikationer och olika typer av förnödenheter kan också snickras ihop i bästa MacGyver-anda genom att kombinera olika typer av skräp som finns att finna runtom i Nevadas öken.

Ammunitionen finns numera dessutom i flera variationer beroende på om du behöver orsaka mer skada på offrets vävnad eller tränga igenom kroppspansar, ett system som ger mer djup till rollspelsupplevelsen. Konversations-systemet har gjorts om en smula och nu är konsten att kunna föra sig väl i tal betydligt viktigare, även det ett tillskott som främjar mer variation och öppnar upp nya möjligheter.

Nytt i Fallout: New Vegas är även status-systemet som ger dig en bild av hur du står i ställning med olika grupperingar runt om i

Nevada. Nästan allt man gör under äventyrets gång bottnar i en eller flera av spelets olika grupperingar och beroende på hur du beter sig så kan du bli allt från hatad och bespottad till dyrkad som lokalhjärte. Ju bättre ställning du har, desto mer fördelar får du, om alla tycker illa om dig blir du istället en jagad man.

Alla ovan nämnda förändringar är var för sig inga radikala grejer, men många småsaker som tillsammans bidrar till att Fallout: New Vegas känns fräscht och roligt för den inbitne Fallout 3-fanatikern.

Fallout: New Vegas bygger vidare på grunden från ett briljant spel och gör det ännu bättre. Dock finns det ett rejält störande inslag som gör att Fallout: New Vegas inte kan aspirera på vår svärfångande nia. Det är buggarna. En hel radda tekniska misstag. Även om jag inte har stött på några buggar som har förstört hela spelet, är de ändå irriterande, och irriterande många. Människor som ska vara döda har gått runt och pratat under mina timmar i Nevada, jag har fallit genom hela



### Dumma vänner

Tidigare har det varit lite bökigt att ha med sig en medhjälpare då dessa mest har varit i vägen som hjärndöda drönare utan självbevaringsdrift. Detta har nu åtgärdats med hjälp av en splitter ny funktion kallat Companion Wheel. Här ställer du in din kompanjons beteende under strid, vilket avstånd denne ska hålla och ni kan enkelt byta saker mellan varandra. Detta underlättar enormt, även om medhjälpare inte är några raketforskare.

spelvärlden ett flertal gånger och dessutom har vissa sparningar hängt sig och krävt en omstart. Detta kommer säkerligen att patchas bort, men just nu är det lite för buggigt för att kunna belönas med ett högre betyg. Ett av årets absolut bästa rollspel, synd bara att Obsidian inte fått mer tid att finslipa sitt senaste alster. Du som gillar de gamla Fallout-spelen och Fallout 3 i synnerhet lär dyrka Fallout: New Vegas, synd bara på buggarna.

### ★ Sammanfattningsvis:

Fallout: New Vegas är en spinoff som står på egna ben tack vare lysande spelmässiga tillägg och en riktigt bra story. Hade det inte varit för alla de små tekniska missarna hade jag med glädje delat ut en nia.

Jesper Karlsson

# 8/10



# MEDAL OF HONOR

**Danger Close Games och EA utmanar Call of Duty: Modern Warfare 2**

Plattform PC/PS3/XBOX 360 Utvecklare DANGER CLOSE GAMES Utgivare EA Premiär UTE NU Antal spelare 1-16 Rek. Ålder 18

Ett välriktat skott från min AG-90 och taliban-stackarn på kullen på andra sidan dalen sprängs likt en vattenmelon beskjuten av danskt kustartilleri. Ploff! Target down. Jag är en av gubbarna i Wolfpack. Småskalig supertrupp inom amerikanska Tier 1 (Joint Special Operations Command) och hård som granit.

Medal of Honor är en nystart. En omstart. ut med de gamla filtklädda tölparna från 40-talets franska skyttegravar och in med topptränade supersoldater med uppdrag att förgöra taliban-ledare och återställa freden i Afghanistan. Detta är Operation Enduring Freedom, och jag skjuter skrikande stenåldersterrorister så svetten lackar.

EA har varit tydliga med sina ambitioner. De har, till skillnad från Activision, velat skildra en realistisk bild av kriget i Afghanistan där spelaren tar en liten roll i ett stort maskineri. Här finns inga hjältar. Här finns inga räddare i nöden eller stora skrytnamn. Medal of Honor handlar om små insatsstyrkor och deras hektiska jakt på talibaner. Mitt i allt blir en kollega tillfångatagen, fokus byts och storyn förvandlas från en ganska opersonlig sak proppad med obegriplig militär-lingo till en kamp mot klockan - allt för att rädda sin skadeskjutne medsoldat.

Medal of Honor är EA:s svar på Call of Duty: Modern Warfare. Inramningen är ultrarealistisk. Korta sekvenser med mumlande



Det visuella Grafiken i Medal of Honor är supersnygg, speciellt till Playstation 3 som enligt EA själva varit "lead version". Miljöerna är enorma och ljussättningen fullständigt superb.

## Tapperheten

Medal of Honor-seriens födelse ägde rum 1999 och detta genom ett samarbete mellan EA och Dreamworks. Steven Spielberg skrev storyn till det första Medal of Honor-spelet som ägde rum under andra världskriget och startade en våg av krigsspel med samma tema. Grundarna bakom serien lämnade EA redan efter två spel dock, och grundade Infinity Ward och Call of Duty-serien.

överbefälhavare. Militärporr via com-radion och termer som känns mer macho än Duke Nukems hår. Detta samtidigt som spelbarheten doftar fränt av arkadaktigt lättja. Peka och skjut. Gevären ger ifrån sig minimalt med rekyll och tempot är hisnade högt. Talibaner från alla håll, pang-pang-pang. Det smäller och smattrar, intensiteten är uppskruvad till max.

Personligen har jag dock haft roligare med singleplayer-läget i Medal of Honor än vad jag hade med Modern Warfare 2. Bandesignen är betydligt bättre, fienderna är mindre irriterande och vapnen känns mindre som tryckluftspistoler än i Infinity Wards ultrapopulära bästsäljare.

Dock lider Medal of Honor av flera av de svagheterna som gjorde att jag tröttnade på Modern Warfare 2 redan efter ett par timmar. Äventyret är på tok för kort (cirka fyra timmar) och det hoppas för mycket mellan olika

**VELAT SKILDRA  
EN REALISTISK  
BILD AV KRIGET**

huvudpersoner, plutoner och platser. Samtidigt är atmosfären bättre i Medal of Honor och vapnen känns mer... verkliga. Multiplayer-delen håller dock varken Call of Duty- eller Battlefield-klass. Tyvärr.

## \* Sammanfattningsvis:

Benhård militärporr, riktigt läcker grafik och fantastiskt ljud räddar Medal of Honor från ett lägre betyg. Blekt multiplayerläge och kort speltid hindrar det från ett högre.

Petter Hegevall

**7/10**

Årets överlägset roligaste actiontitel är äntligen här...

# VANQUISH

Plattform PS3/XBOX 360 Utvecklare PLATINUM GAMES Utgivare SEGA Premiär 22 OKTOBER Antal spelare 1 Rek. Ålder 18



Det börjar så lugnt i ett vitt Star Trek-sterilt rum. En stereotyp överste och hans lolita-assistent förklarar att jag måste träna. Sam Gideon står mitt på ett golv i sin skinnande vit high tech-rustning och förklarar med bajs-nödig röst att han inte alls har någon lust med det, varpå man får en snabb genomgång och spelet drar igång. Nästan förutsättningslöst trycker jag på startknappen för att ansluta till överstelöjtnant Robert Burns och hans Bravo Company för att ta itu med onda framtida ultranationalistiska ryssar, då det känns som att en näve sträcks ut genom TV:n och ger mig tio snabba örfilar. Vafasen var det som hände?

Svaret är Vanquish, ett spel där det aldrig avlossas färre än hundra skott i sekunden och tillika ett spel som tvingar mig att ha nerverna på sådan helspänn att jag blir fysiskt ansträngd redan efter några minuters

**DET MEST ACTIONFYLLDA SPEL JAG HAR SPELAT I HELA MITT LIV**

spelande. Och då snackar jag ändå bara om bana ett. Det märks direkt att det är ett japanskt actionspel, allting är smidigare, rörligare och betydligt snabbare än i västerländska motsvarigheter. Tänk Gears of War på ecstasy, men med ett så stenhårt radarpar i huvudrollerna att Marcus Fenix och Dom Santiago framstår som fnittriga skolflickor vid en jämförelse.

Fienden liksom bara väller fram i en till synes aldrig sinande ström, de är dessutom rätt vassa på att traktera sina vapen och backas upp av både små och stora bossar. Man skulle vara en dödens lammunge om det



Ingen multi Vanquish saknar helt multiplayer-stöd, trots att man spelar igenom det co-op med en datorcontrollerad person. Som spelet är upplagt fungerar det dock utmärkt.



## Superstudion

2008 grundades Platinum Games, en blandning av gamla Capcom-utvecklare med diger meritlista. Sedan starten har de släppt bland annat hyperväldssamma Wii-titeln Mad World och höjdaren Bayonetta. Männan bakom Vanquish är Atsushi Inaba (Okami, Viewtiful Joe) och Shinji Mikami (Devil May Cry, Resident Evil), vilket har beskrivits som en riktig drömduo. De startade utvecklingen av Vanquish redan 2007, vars inspiration kommer från animén Neo-Human Casshern samt spel som Gears of War och Narmco's Kill Switch.

inte vore för Sams dräkt. Den låter en både sakta ned tiden vid behov, kasta sig på marken för att raketglida på knäna och bära med sig en rejäl vapenarsenal av originella krutpårar.

Det händer massor på skärmen. Vi snackar stora rymdskepp som kraschar framför dina fötter, 20 meter höga mekaniska monster spänger allt inom synhåll och tiotals fiender vid stativmonterade kulsprutor som pepprar för fullt – samtidigt. Men trots det blir det aldrig ohanterligt. Den superba spelkontrollen gör att man någonstans ändå har full kontroll på läget. Visst är röstskådespeleriet dåligt och alla karaktärer hopplöst stereotypa, men ärligt talat, det spelar ingen roll.

## \*Sammanfattningsvis:

Vanquish är utan att överdriva det mest actionproppade spel jag har spelat i hela mitt liv. Det är samtidigt balanserat, snyggt, varierat och extremt beroendeframkallande.

Jonas Mäki

**8/10**

# NBA 2K11

Plattform ALLA Utvecklare VISUAL CONCEPTS Utgivare 2K GAMES Premiär UTE NU Antal spelare 1-10 Rek. Ålder 3



Fantastisk grafik Grafiken i årets upplaga av Visual Concepts hyllade spelserie är larvigt välgjord.

Jag fattade på förhand inte riktigt grejen. Med Jordan. På omslaget till årets upplaga av NBA-serien från 2K Games. Michael Jordan, förtidspensionerad sedan mitten av nittiotalet - på omslaget till 2011 års version av Visual Concepts hyllade basketsimulator... vem bryr sig?

Och efter ett par dagar tillsammans med NBA 2K11 står sig min skepsis fortfarande till inkluderandet och den enorma förhandshype som kom på köpet med Jordan som omslagsatlet. Air Jordans medverkan i NBA 2K11 är en enda stor axelryckning och det är lätt hänt att man knappt märker hans inhopp eftersom raden av förbättringar som gjorts i årets upplaga stjälar all tänkbar uppmärksamhet.

För det ska sägas, direkt. NBA 2K11 är fylld till bredden av smakrika uppdateringar och detta är i slutändan det mest realistiska basketspel som någonsin sett dagens ljus. Det räcker med att kisa lite försiktigt för att man enkelt ska kunna lura sin egen hjärna om att

**MICHAEL JORDAN FINNS MED. VEM BRYR SIG?**

detta inte är ett spel, utan i själva verket en live-sändning från den stundande säsongspremiären av NBA-säsongen 2011.

Det första som förbättrats är spelkontrollen. Den känns följsammare, känsligare, djupare och mer dynamisk. Det andra som förbättrats är med- och motspelarnas artificiella intelligens. Både offensivt och defensivt rör spelarna sig mer trovärdigt och tar klart smartare beslut än i fjolårets version. Även grafiken är (som sagt) förbättrad liksom presentationen. Tyvärr dras NBA 2K11 med en del bekymmer där främst omänsklig svårighetsgrad och knackig online-del utmärker sig.

## \*Sammanfattningsvis:

NBA 2K11 är ett ultrarealistiskt, svårt och väldigt krävande basketspel för den allra mest inbitne. Det återstår att se om NBA Elite kan knäcka detta. Svaret får vi först i februari.

Petter Hegevall

**8/10**

Reality Pump tar oss till landet bortom Elder Scrolls

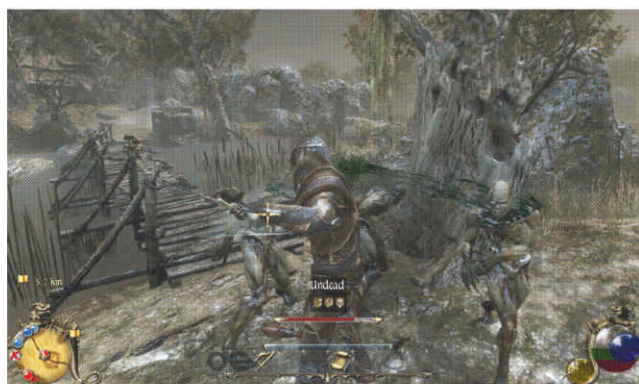
# TWO WORLDS II

Plattform PC / PS3 / XBOX 360 Utvecklare REALITY PUMP Utgivare TOP WARE INTERACTIVE Premiär 22 OKT Antal spelare 1 Rek. Ålder 16

En sak som utvecklarna Reality Pump verkligen inte saknar, är mod. Att tävla med en av vår tids moderna spelklassiker Elder Scrolls IV: Oblivion kräver mycket av det. Sakerligen också en hel del galenskap.

Fast ser vi på situationen lite mer kritiskt så fick faktiskt Oblivion, hur bra det än må vara, väldigt mycket gratis. Varför? Jo, för att det var först ut i loppet på en helt ny generation. Världen var aldrig så oändlig som i detta första mötet. Vilket också är anledningen till att Oblivion idag är vad Big Macs är för växelkursen, då utvecklare konstant kommer med säljpunkten att det "går så här många Oblivion-världar" på deras spelvärld. Det är en slags neo-nostalgi som senkomlingen Two Worlds aldrig fick ta del av. I det här fallet var de nummer två, Buzz Aldrin eller Pepsi. Vilket också förstås beror på att Two Worlds var det svagare spelet, mycket på grund av sin oändliga mängd med buggar.

Nu är Reality Pump tillbaka med uppföljaren och det märks att de kommit långt sedan förra spelet. Two Worlds II är en uppföljare som överträffar sin föregångare på nästan alla punkter. För det finns verkligen oändligt många saker att göra, däremot är det synd att Two Worlds II aldrig riktigt briljerar på



**Miljövariation** Den enorma världen innehåller en enorm miljövariation med allt från bröderna Grimm-inspirerade träsk till städer som hämtade från Tusen och en natt.



## Onlinedöden

I Two Worlds II finns också möjligheten att gå online med din hjälte och uppleva världen tillsammans med andra spelare. Spellägena är otaliga och kommer delvis i form av traditionella Deathmatch och Capture the Flag-varianter. Det nya nu är dock att det även finns ett helt extra äventyr på sju kapitel där du tillsammans med upp till åtta andra spelare utövar gammal hederlig dungeon-röj i bästa Gary Gygax anda. Nej, det finns inte särskilt mycket plats för sömn.

dubbeleggat svärd där stora grafikbravader samsas med horribla designbeslut. Det är chainmail-magtröjor och Conan Barbaren-kroppsideal för hela slanten som lämnar all form av självironi vid tröskeln för att sedan gå rätt in i ett rum av urbota dumhet. Samtidigt är det lite av charmen med Two Worlds II. Det är storögt och ljuvligt naivt på gränsen till att man vill pyssla om det. Även om det är ett rollspel av 2010-talet så har det klara rötter i 80-talets fantasyboom som inte var så mycket J.R.R. Tolkien som Arnold Schwarzenegger och Dungeons and Dragons. Därför bör också alla rollspelsfans värda namnet ta en närmare titt på det.

## \* Sammanfattningsvis:

För rollspels- och fantasy-fans som kan förlåta bristande spelbarhet till förmån för ett nästan oändligt innehåll.

Viktor Eriksson

# 7/10

## TWO WORLDS II ERBJUDER OTROLIGT MYCKET SPELTID

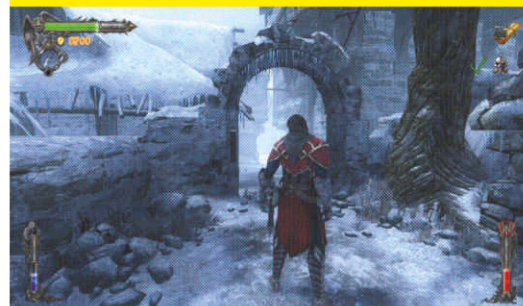
någon av dem. Är man dock beredd att förlåta spelets tillkortakommanden så finns alla möjligheter att begå socialt harakiri med dess speltid på över 100 timmar.

Presentationsmässigt är det lite av ett



# CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOW

Plattform PS3/X360 Utvecklare MERCURY STEAM Utgivare KONAMI Premiär 17 OKT Antal spelare 1 Rek. Ålder 16



**Nystart** Det här spelet ignorerar alla de tidigare och startar en helt egen kontinuitet, från år 1047 och framåt.

Castlevania behövde en nystart. Efter år av samma trivsamma men ambitionsfattiga Symphony of the Night-kopior har Konami äntligen begripit vad som krävs: nytt blod. Spanska utvecklaren Mercury Steam har tidigare utvecklat medelmåttiga Scrapland och Jericho, men med Castlevania: Lords of Shadow har man skapat en riktig höjdpunkt.

Här finns vissa God of War-likheter, som i hur slagsmålen fungerar. Genom hela spelet hittar du nya förmågor och nya slagkombinationer som gör striderna mer omväxlande. Vilket kan sägas om hela spelet. Mellan actionpartierna vankas pussel och långa plattformssektioner där svingande med piskan fräskar upp det gamla hederliga klättrandet längs avsatser. Efter en rad mastodontstrider mot Shadow of the Colossus-episka monster kommer en lång bana med nedvarvning, en chans till att bara njuta av omgivningarna.

För Lords of Shadow är ett väldigt snyggt spel. Jag njuter av ett mytologiskt Europa där de gamla gudarna fortfarande inte riktigt

## GRYM SPELKONTROLL, COOL DESIGN OCH BRA GRAFIK

lämnat rum åt kristen medeltid, uråldriga ruiner, förtryckta byar och monsterfyllda grottor. Monsterfloran befinner sig designmässigt någonstans mellan Sagan om Ringen och Pans Labyrint.

Lords of Shadow är ett hejdundrande äventyr med en smart handling, massvis av omspelningssvärde i form av extrauppgifter och utforskning och några av årets fetaste strider. Nytt blod visade sig vara bra blod.

## \* Sammanfattningsvis:

Ett tempomässigt strålande actionäventyr med grym spelkontroll, cool design och riktigt läcker grafik. Något för alla vampyrälskare att sätta tänderna i.

Mikael Sundberg

# 8/10



Underbara animationer Under matchernas gång blir det uppenbart att den grafiska styrkan ligger i animationerna. Spelarna springer, knuffas, hoppar och skjuter nästan kusligt realistiskt.

Lite snyggare, lite mer belönande, lite mer lysande

# FIFA 11

Plattform PC / PS3 / XBOX 360 Utvecklare EA SPORTS Utgivare EA Premiär UTE NU Antal spelare 1-22 Rek. Ålder 3

Det första och varaktigaste intrycket från FIFA 11 är hur passningsspelet har gjorts både svårare och mer belönande. Jag blir snabbt smärtsamt medveten om att det inte går att fortsätta i gamla spår och räkna med att det resulterar i mål. Där det tidigare kändes lite som att skicka iväg bollen som längs ett snöre mellan spelarna, krävs nu mer precision och eftertanke.

En annan märkbar förbättring är hur de välkända spelarna blivit allt mer lika sina förlagor. Dels genom sedvanligt detaljerade ansikten, men också genom oerhört välgjorda animationer och något som kallas Personality Plus. Enkelt beskrivet är det ett sätt att med vissa specialförmågor av typen "duktig tacklare" och "bra på inlägg" kunna särskilja de verkliga stjärnorna ytterligare från det övriga spelarkollektivet. Det här är ett helt underbart tillägg.

Det nya karriärläget då? Tja, att göra karriär som tränare erbjuder för lite djup för att konkurrera med Football Manager, men spelläget är trots detta väldigt välgjort. Spelarkarriären däremot är belönande på ett helt annat sätt, och otroligt roande. Hur underhållande det än kan vara att bygga upp

sin egen lirare till en ny Messi är det dock tidskrävande, och den tiden investerar jag helst i ett av världens bästa onlinelägen. På

## DIGITAL FOTBOLL HAR ALDRIG VARIT TREVLIGARE

nätet finns inte bara enorma mängder motståndare några få knapptryckningar bort. Och det är då som FIFA 11 glänsar som mest.

★ Sammanfattningsvis:

I och med större krav och läckrare animationer har digital fotboll aldrig varit mer lik förlagan. FIFA 11 är det bästa fotbollsspelet någonsin. Tack för det EA.

Christofer Olsson

# 9/10

## NARUTO SHIPPUDEN: ULTIMATE NINJA STORM 2

Plattform PS3 / X360 Utvecklare CYBER CONNECT2 Utgivare NAMCO BANDAI Premiär UTE NU Antal spelare 1-4 Rek. Ålder 16



En ond Naruto-klon ska ha stryk, jag måste träna med Kakashi och dela ut stryk, ondingar på besök måste ha stryk och Sakura vill värma upp och dela ut stryk. Kort sagt, det blir väldigt mycket stryk i Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 2.

Japanska utvecklarna Cyber Connect 2 har sneplat på Rise of a Ninja och har försökt skapa något liknande men utan att få till annat än ett fightingspel med transportsträckor mellan slagmålen. Lyckligtvis är slagmålen ändå underhållande med över 40 figurer. Något större speldjup finns inte, men Naruto-seriens sanslösa special-attacker samt möjligheten till långa combos gör att det inte liknar något annat. På ett bra sätt.

Jonas Mäki

# 6/10

## FRONT MISSION EVOLVED

Plattform PC / PS3 / XBOX 360 Utvecklare DOUBLE HELIX GAMES Utgivare SQUARE ENIX Premiär UTE NU Antal spelare 1-8 Rek. Ålder 16



Lika ofta som gamla favoriter återkommer i strålände form släpps det spel som får mig att fråga varför man ens brydde sig om att återuppliva ett gammalt namn. Spel som Shadowrun och X-Com är allihop gamla hederliga strategi/rollspel som mer eller mindre blir renodlad action i sina nyutgåvor.

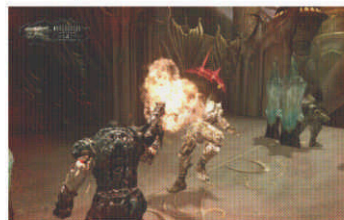
Front Mission Evolved likaså. I en lagom fjärran framtid hamnar vi mitt i ett krig där gigantiska stridsrobotar och ohyggliga klyschor är de främsta farorna på slagfältet. Ja, trots att det är en modernisering känns Front Mission rätt föråldrat. Därmed inte sagt att det inte har en viss charm. De stereotypa figurerna doftar anime lång väg och blandningen mellan robotstrider och vanlig tredjepersonsaction är helt okej. Men aldrig mer.

Mikael Sundberg

# 5/10

## QUANTUM THEORY

Plattform PS3 / X360 Utgivare TECMO Premiär UTE NU Antal spelare 1-8 Rek. Ålder 16



Ta Gears of War och ta bort allt som är bra. Då blir resultatet Quantum Theory, en skamlös ripoff av Epics action-mästerverk. Allt från de steroidstinna hårdingarna och de fula motståndarna till kontrollupplägget, kameraarbetet, designen, ljudeffekterna, gränssnittet och handlingen är stulet rakt av, fast helt utan finess och känsla.

Storyn suger, vapnen suger och bandesignen suger. Huvudpersonen Syd klumpar runt och klämmer fast sig bakom skydd och pangar tröttsamma fiender, om och om igen tills en godtycklig dörr öppnas för att leda vidare. Det som möjligen kan ses som en liten nyhet är att man senare i spelet hittar en kvinnlig kompanjon som man kan kasta på fienden. Sammanfattningsvis är det som helhet snäppet roligare än ryggschott, eftersom det åtminstone går att stänga av...

Mikael Sundberg

# 2/10

## WII PARTY

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



Ironiskt nog blev det Mario Party 8, det bästa och mest framgångsrika spelet i serien som fick Nintendo att säga stopp. Ersättaren heter Wii Party och är avsett att tilltala en bredare publik.

Här finns flera varianter på spelsätt med runt 80 olika minispel att tävla i, alla med föredömligt enkel spelkontroll. Själv fastnade jag benhårt för House Party som är en helt ny typ av TV-spelande där TV:n egentligen inte används. Istället ska man exempelvis gömma Wii-fjärrar och lokalisera dem med hjälp av ljud.

Tyvärr är inte speldjupet riktigt lika bra som i Mario Party-spelen och presentationen känns lite väl steril, långt från Svamprikets charm. Wii Party fyller sitt syfte i Wii-samlingen, men mer än ytlig underhållning att plocka fram när inte fullt så spelintresserade kompisar kommer på besök blir det aldrig.

Jonas Mäki

# 6/10



Medelmåttig rallysimulator med aptrista sträckor och blek grafik

# WRC 2010

Plattform PC / PS3 / XBOX 360 Utvecklare MILESTONE Utgivare BLACK BEAN GAMES Premiär UTE-NU Antal spelare 1-8 Rek. Ålder 12

Låt mig börja med att klargöra en viktig sak: svensktvecklade Richard Burns Rally var ingen enastående simulator. Det var en ytterst medelmåttig simulering av rallysporten där friktionsfysik och bromsverkan överdrivits något enormt för att i grund och botten göra det snudd på omöjligt att bemästra. Riktig rally är inte så svårt som det framställdes i Richard Burns Rally. Ett faktum som understryks bland annat av flertalet WRC-förare som sagt precis samma sak.

Med det sagt är inte WRC 2010 någon enastående simulator, heller. Nej. Det finns flera saker som Milestone lyckats väl med i simulationen av hur en 360 hästkrafter stark rallybil känns på ett grusbaserat underlag i 150 km/h. Det finns tyvärr lika många beståndsdelar i biluppförandet och den övergripande körkänslan som man misslyckats med, tyvärr.

Bilfysiken är klart godkänd, så tillvida man ser till att ändra i bilens inställningar direkt från start. Av någon outgrundlig anledning är Milestones standardinställning helsnurrig och gör det bland annat omöjligt att prestera riktigt bra tider för den som spelar med ratt. Milestones grundinställning fördelar kraften fel och du bör absolut ställa upp mätaren som styr mittdiffen. När du gjort det ska du dra



## Racingrutiner

Utvecklarna bakom WRC 2010, Milestone, är en italiensk studio med rötterna i racinggenren. Deras första stora succé var PC-spelet Screamer (1995) och sedan dess har Milestone hunnit med att färdigställa hela 16 stycken spel med racinginriktning. Racing Evoluzione är Milestones mest kritikerrosade spel och detta tack vare den trevliga blandningen mellan semi-simulation a la Gran Turismo och urskön arkad racing som i Project Gotham Racing-serien. Ifjol släppte Milestone ifrån sig Superstars V8 Racing, ett ambitiöst banracingsspel som tyvärr led av bristfällig bilfysik och väldigt blekt onlinestöd.

ned bromsverkan från bakhjulen så att din bil inte ställer sig på bredden över vägbanan så fort du försiktigt pumpar bromspedalen. Ställ även upp framdiffen till cirka 60% av mätaren.

När detta är gjort är körkänslan i WRC

## GRAFIKEN ÄR VERKLIGEN INGET VIDARE

2010 bra. Inte briljant, men bra. Tyvärr är det mängder av andra problem med det här spelet som dessvärre inte går att lösa genom ett par enkla klick i menyerna.

Banorna är tråkiga. Många dragningar är enastående långtråkiga och bestraffnings-systemet för den som försöker gena/skära kurvorna är helt efterblivet. Tillkommer gör blek grafik, sega kartläsare och krångliga menyer som lämnar en hel del att önska.

Milestones ambitioner har, ännu en gång, varit goda. De har strävat efter att göra ett spel som på bästa sätt porträtterar sporten. Problemet är bara att banorna, grafiken och delar av spelmekaniken inte håller måttet.

### ★ Sammanfattningsvis:

Jag hade verkligen, verkligen hoppats på storverk - även om magkänslan redan på förhand skvallrade om något annat. Tyvärr lyckas dock inte Milestone med att förmedla en trovärdig känsla av fart, de lyckas heller inte med dragningen av banorna och grundinställningarna är direkt korkade.

Petter Hegevall



**Skilnaden** PC-versionen av WRC 2010 är den bästa versionen. Tätt efter kommer Xbox 360 och sist Playstation 3. Skillnaderna är dock endast visuella.

5/10

# GUITAR HERO: WARRIORS OF ROCK

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



**Rockad!** Avskräckt av story och specialkrafter? Hoppa på det avskalade Quickplay-läget eller festvänliga Party Play.

Activision och Neversoft har haft en tuff kamp. Mot den best de själva har skapat. Guitar Hero-kossan har mjölkats torr och Rock Band 3 är en livsfarlig konkurrent. I sitt sista Guitar Hero-spel tar man dock strid mot tvivlarna och avslutar med flaggan i topp. Att återgå till spelseriens rockigare rötter var helt rätt.

Den av Gene Simmons berättade handlingen må vara papperstunn: en magisk gitarr ska hittas och svingas för att rädda "The Demi-God of Rock" från en mekanisk best. Ostigt. Men på rätt sätt. Story-läget utgår från en världskarta kantad av eldsflammar och vassa berg och här väljer du en karaktär som efter tillräckligt mycket rockande förvandlas till övermännisklig krigare. Karaktärerna har varsin unik specialförmåga som kan rädda dig eller hjälpa dig inkassera fler stjärnor, upp till 40 per låt denna gång. Spelar du (bra) som Axl Steel tjänar han ihop "extraliv" som aktiveras när rockmätaren går i botten. Casey Lynch skyddar dina streaks så att spelet ser mellan fingrarna om du råkar missa en not. Det här gör Warriors of Rock ännu mer särpräglad och till mer av ett spel än en partypryl.

Låturvalet är strikt inriktat på rock, metal och punk och jag gillar det renodlade tänket. Vid jämförelser ligger Guitar Hero: Metallica ligger nära till hands. Det är dock svårt att ignorera konkurrensen. När rivalen Rock Band 3 dunderar på med keyboards och riktiga gitarrer känns det inte direkt fräscht att framföra pianodelen i Bohemian Rhapsody (låten finns i bägge spelen) med gitarr, och sångdelen utan stämmor. Gitarren är för övrigt det enda nya instrumentet men har inga nya funktioner, förutom att nederdelen kan plockas lös och bytas ut mot andra kroppar.

Det som till slut får betyget att tippa över till en åtta är låtlistan, attityden och den härliga stämningen ett helt band genererar när det hamrar, skriker och smattrar sig fram genom de tyngsta låtarna. Det är ett nöje att kränga på sig yxan och slåss vid dessa rockkrigarens sida.

### ★ Sammanfattningsvis:

Ett röjigt musikspel och ett värdigt avslut för Neversoft. Det man saknar i ambitioner och nytänkande kompenseras av en rejäl låtlista och ett lekfullt karriärläge.

Jonas Elfving

8/10



Skuttig apman och rödhårig teknikbrud slår följe i dystopiskt New York

# ENSLAVED

Plattform PS3 / XBOX 360 Utvecklare NINJA THEORY Utgivare NAMCO Premiär UTE NU Antal spelare 1 Rek. Ålder 12

Det finns obekväma kläder. Och så finns det pannband som spränger en i bitar om man kaxar sig. Det sistnämnda tvingas på rymningen Monkey och det är den teknikkunniga tjejen Trip som manar karln till lydnad och assistans. Det ofrivilliga paret ger sig av på en roadtrip fylld av ilska superrobotar, övervuxna skyskraper och en jädra massa hopp och skutt...

Det är Monkey och sålunda du som får svettas mest i actionäventyret Enslaved: Odyssey to the West. Pannbandet han bär är visserligen en fiffig walkie-talkie, men dödar också Monkey om Trip känner för det, eller om hon skulle råka kola vippen själv. Detta räcker fint som övertalning för Monkey att hjälpa Trip till säkerhet, genom ett ödelagt New York där natur och grönska återtagit makten.

I striderna går Monkeys stav varm mot gamla men ytterst aktiva bevakningsrobotar, beväpnade upp till metalltänderna. Det smäller på bra när vi bankar plåt; animationerna är mycket smidiga och extra röjigt blir det när den urstarke Monkey utför skraddarsydda "takedowns" på vissa mechs. Att se honom hoppa på robotskurkarna, slita av dess railguns och använda det mot dem själva är ett sant nöje.

Vägen framåt är ofta blockerad och Monkey måste då hitta alternativa vägar via stänger, fästen och vinrankor. Det svingas, hävs och klättras och Monkey gör verkligen



## My precious!

Andy Serkis, kanske mer känd som Gollum, har lånat ut sin kropp och röst för att ge liv åt Monkey i Enslaved. Som motion capture-kung är det goda resultatet inte oväntat och Monkey är både graciös i kropp och uttrycksfull i sina ansiktsuttryck. Speciellt i spelets mellansekvenser.

skäl för sitt smeknamn. Hur vanskligt det än ser ut är det svårt att ramla ned. Allt går mer eller mindre på räls, så har du något mot Uncharted 2-automatik är du härmed varnad. Ett spel som Ninja Theory för övrigt verkat ha hämtat en hel del inspiration från.

Samarbete är också ett av nyckelorden och du ger Trip diverse kommandon med vänstra axelknappen. Du kan be henne stanna, följa efter eller aktivera hologram som fungerar som skenmanöver för alla mechs. Ofta går dock Trip över i Våg Mode och måste bli buren eller kastad över hopp som bara Monkey klarar av. En kamrat på färden är dock trevligt och när grisliknande tjocksmocken Pigsy gör entré växer förvecklingarna.

Karaktärernas öden och samarbete skildras fint. Både Andy "Gollum" Serkis och Trips röstskådis gör ett ypperligt jobb och att man fångat röst,

## DET BLANDAS INTENSIV ACTION MED LUGNARE PARTIER

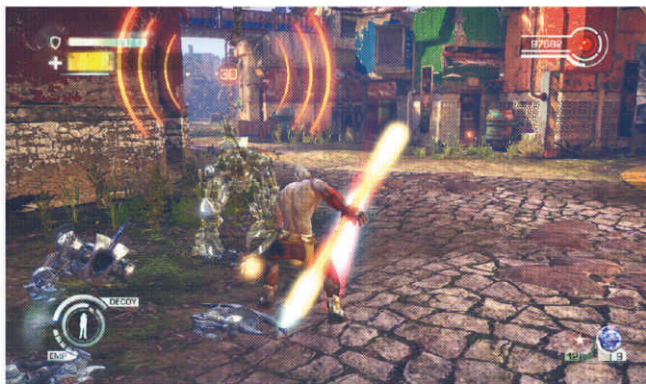
mimik och kroppsrörelser på en och samma gång gör mycket för trovärdigheten. Action-äventyren som genre har hamnat lite i skymundan bland alla renodlade actionspel och därför är Enslaved: Odyssey to the West en frisk fläkt. Med varierade banor och ett högt tempo har Ninja Theory knäpat ihop en av årets skönaste överraskningar.

### ★ Sammanfattningsvis:

Ett riktigt trevligt äventyr i en originell och väldigt väl designad spelvärld. Ninja Theory blandar intensiv action med lugnare partier och kombinationen blir fängslande.

Jonas Elfving

# 8/10



Storstmörj Förutom stavsvingandet har Monkey även möjlighet till distanskrig.

# FINAL FANTASY XIV

Plattform PC Utvecklare SQUARE ENIX Utgivare SQUARE ENIX  
Premiär UTE NU Antal spelare 1-100 000 Rek. Ålder 12



**Ursnyggt** Final Fantasy XIV är riktigt läckert, tveklöst det läckraste onlinerollspelet på marknaden just och har även seriens sedvanligt fantastiska musik.

Trots att spelsystemet och menyerna i Final Fantasy XI var närmast ogenomträngliga fastnade jag för Square Enix onlinerollspel. Det hade möjligheterna, speldjupet och en fantastiskt trevlig värld. Det är den grunden man nu byggt vidare på till Final Fantasy XIV, som fått mig att försaka både vänner, familj och Fable III de senaste veckorna.

Liksom sin föregångare är Final Fantasy XIV svåränvänt. Jag hade hoppats att Square Enix skulle ha jobbat mer med den biten och de första dagarna spenderas med att triskas med menyerna. Men Final Fantasy XIV växer på mig, och det går inte att låta bli att fascineras över de enorma möjligheter som finns. Här finns till exempel ett yrkessystem som för tankarna till Final Fantasy V där man kan bli allt från gladiator till fiskare eller alkemist.

Man kan sedan levla upp inom varje yrke och sedan enkelt byta till ett annat för att få nya färdigheter. Därmed kan man skräddarsy sin spelupplevelse på ett närmast oöverträffat sätt och sätta samman grupper med precis de egenskaper som önskas.

## FANTASTISKT SPELDJUP OCH GRYMT BRA GRAFIK

Det är även kul att tillverka saker i Final Fantasy XIV. Det handlar inte längre bara om att ta råmaterial och trycka på en knapp, utan nu får man aktivt vara med i skapandet. Ännu känns Final Fantasy XIV lite oslipat, som onlinerollspel ju ofta gör innan spelarna fått säga sitt, men det har flera originella idéer och ett sanslöst speldjup. Det bådar gott med andra ord, mycket gott.

### ★ Sammanfattningsvis:

Har du tröttnat på World of Warcraft, gammal grafik och överdrivet bekanta quests och vill ha ett både ursnyggt och fräscht alternativ är Final Fantasy XIV förmodligen precis vad du letat efter.

Sophie Warnie de Humelghem

# 8/10

# SONIC THE HEDGEHOG 4

Sexton år senare får Sonic the Hedgehog 3 äntligen en riktig uppföljare

Plattform PS3 / Wii / XBOX 360 Utvecklare DIMPS / SONIC TEAM Utgivare SEGA Premiär UTE NU Antal spelare 1 Rek. Ålder 3



Första episoden Sonic the Hedgehog 4 är uppdelat i episoder och detta spel är det första. Det innehåller totalt fyra olika världar samt bonusbanor.

Kalla mig gärna cynisk, men med tanke på hur genomgående usla Sonics plattformsäventyr varit de senaste tio åren har jag inte riktigt vågat tro på Sonic the Hedgehog 4: Episode 1. Jag har hoppats, men varit förberedd på en besvikelse. Och nu sitter jag här med den fjärde delen, spelet jag aldrig trodde skulle komma och en direkt uppföljare till Mega Drive-klassikern Sonic the Hedgehog 3, helt befriat från Sonics alla uslaste kompisar. Men lika stora delar goda som dåliga nyheter.

Jag börjar med de goda. Det är i det pannkakspatta, pixelperfekta klimatet Sonic fungerar bäst. Flera av banorna är underbart roliga med mängder av alternativa vägar. Överallt händer det saker, tryckluft kastar omkring Sonic på Dr. Eggmans Secret Base och han jagas av rullande stenbumlingar i Ancient Maze of Mystery. Den verkliga höjdaren är dock Road of Cards på Casino Street som lätt seglar upp som en av de bästa Sonic-banorna någonsin. Det går snabbt, och det är riktigt snyggt. Soundtracket består av fantastisk bit-pop som liksom smeker mina öron medan den färgsprakande grafiken



### En återgång

Det var efter Sonic 2 som en undersökning visade att fler barn visste vem Sonic var, än självaste Musse Pigg. Sonic-spelen var ofattbart framgångsrika, och det med all rätt eftersom 16 bits-spelen var rena mästerverk. Det är den känslan Sega velat hitta tillbaka till med Sonic 4. Som för att markera återgången till det gamla användes arbetsnamnet Project Needlemouse under utvecklingen, vilket även var arbetsnamnet för det allra första Sonic the Hedgehog.

## 2:a En andra åsikt av Petter

Till skillnad från Mäki trodde jag verkligen att Sonic the Hedgehog 4 skulle regera. Redan när Sega-logon rullas över skärmen var jag inställd på koncentrerad briljans. Något som det här spelet inte innehåller. Inte för en sekund. Den nya hoppfunktionen skickar mig utför branta raviner, bonusföremålen ligger på ställen de inte gör någon nytta och bossarna är fantasilösa.

Sammanfattning:  
Sonic the Hedgehog är död. På riktigt.

# 4/10

nästan får mig att vilja slicka på skärmen. Retro-känslan kunde verkligen inte vara bättre.

Men sen hopar sig problemen. Största irritationsmomentet är bristfällig spelkontroll som mer än en gång skickat mig mot en omedelbar död. Men här finns även taskig kollisionsprogrammering som gör att jag ibland inte når avsatser det är tänkt att jag ska till samt att jag ibland lyckats fastna i diverse objekt. Sonic the Hedgehog 4 är absolut inget dåligt spel, det är ett riktigt hyfsat plattformsäventyr med läcker grafik. Jag hade förväntat mig mer dock. Jag hade förväntat mig storverk från uppföljaren till den bästa plattformstrilogin under 16 bits-eran. Sega har gjort ett stort nummer av att man lyssnat till fansen, men för nionde gången i ordningen missar Sonic Team målet och misslyckas med att bjuda på den supercharmiga plattformperfektion som gjorde Segas vlå igelkott till den han är idag.

### ★ Sammanfattningsvis:

Sonic the Hedgehog 4 är ett hyfsat plattformsspel, men långt ifrån den lysande comeback som jag hade hoppats på.

Jonas Mäki

# 6/10



130 kronor För den som bara vill springa igenom äventyret är Sonic the Hedgehog 4 ledigt avklarad på 1-2 timmar, medan det för Sonic-entusiasten finns rejält med omspelningsvärde. Prislappen på 130 kronor känns dock lite i värsta laget, trots allt.

# SUPER SCRIBBLENAUTS™

Create Anything. Solve Everything.

RELEASE OCTOBER 29

sad floating  
zombie



wacky wild  
scary shark



elegant flying  
elephant



angry  
green  
dino



funky alien  
chicken



sporty  
energetic  
elephant



NINTENDO DS™

SUPER SCRIBBLENAUTS and all related characters and elements are trademarks of and © Warner Bros. Entertainment Inc. WB GAMES LOGO, WB SHIELD:™ & © Warner Bros. Entertainment Inc. (s10)

12

www.pegi.info

SUPER SCRIBBLENAUTS software © 2010 Warner Bros. Entertainment Inc. Developed by 5th Cell Media LLC. This product employs Decuma® Handwriting Recognition Engine from Zi Corporation. Decuma® is a registered trademark of Zi Corporation. Trademarks are property of their respective owners. Nintendo DS is a trademark of Nintendo. All rights reserved.

NEW  
ONLINE GAME 2010

## LEGO UNIVERSE

MASSIVELY MULTIPLAYER  
ONLINE GAME

Includes your first month of play



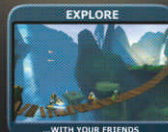
THE GREATEST ADVENTURE IN HISTORY!

Join your friends in the first-ever Massively Multiplayer Online Game (MMOG) from LEGO. Create and customise your own LEGO minifigure. Explore amazing worlds. Go on missions. Build your own LEGO property. Join the Nexus Force and power up to defeat the chaotic powers of the Maelstrom. And unleash your creative powers in a game that will continue to expand and capture your imagination!

LAUNCHING OCTOBER 22<sup>ND</sup> 2010



...THE ENEMY



...WITH YOUR FRIENDS



...WHATEVER YOU IMAGINE

7

www.pegi.info

Subscription required for new content and continued game play! Internet connection required. LEGO, the LEGO logo, the Brick and Knob configurations and the Minifigure are trademarks of the LEGO Group. © 2010 The LEGO Group. WB GAMES LOGO:™ & © Warner Bros. Entertainment Inc. (s10)



# GUIDEN

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

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



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

## Sony Playstation 3

### Information

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

Playstation 3 Slim är en både mindre och billigare version av den just nu mest kraftfulla konsolen på marknaden. Playstation 3 innehåller generationens dyraste och mest kraftfulla komponenter och har totalt åtta processorer (SPU), blixtsnabb Blu-ray-spelare, inbyggd hårddisk på 120 gigabyte och ett kraftfullt grafikort från Nvidia. Sonys onlinetjänst Playstation Network har inte alla Xbox Lives finesser, men är helt gratis och innehåller bland webbläsare, musikvideotjänsten Vidzone samt onlinevärlden Home. Det går även att koppla ihop konsolen med PSP för flera smarta finesser, samt att man dessutom kan ladda ned klassiska PSOne-spel som Crash Bandicoot och 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	<b>Grand Theft Auto IV</b> Rockstar bjuder på en rik, dynamisk och levande spelvärld i denna omedelbara actionklassiker!	Action	Take 2	10/10
2	<b>Killzone 2</b> Förbered dig på det hårdaste, största och mest krävande TV-spelskriget någonsin i Guerrillas tvåa...	Action	Sony	10/10
3	<b>Red Dead Redemption</b> Det coolaste western-spelet någonsin är proppat med pistoldueller, lassokast och underbara karaktärer.	Action	Take 2	10/10
4	<b>Little Big Planet</b> Tänk dig ett plattformsspel där du själv bestämmer hur allt ska se ut och fungera. Det är Little Big Planet!	Plattform	Sony	10/10
5	<b>Super Street Fighter IV</b> En större och fetare version av fjolårets bästa slagsmål, med ett förbättrat onlineläge och mer variation.	Fighting	Capcom	9/10
6	<b>Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots</b> Framtidens krig är högteknologiskt, smutsigt och rätt. Snake är gammal, grå och hård. Och vi älskar det.	Action	Konami	9/10
7	<b>Call of Duty 4: Modern Warfare</b> Infinity Ward gjorde helt rätt som dumpade nazister, allierade och andra världskriget. Detta är brutalbra!	Action	Activision	9/10
8	<b>God of War III</b> Kratos bombastiska trea blev en orgie i mytologisk slakt, rå ilska och svulstiga bossfigurer.	Action	Sony	9/10
9	<b>Half-Life 2: The Orange Box</b> Valve bjuder på fem otroliga spel, till priset av ett, som bara måste upplevas av alla gamers.	Action	EA	9/10
10	<b>Pro Evolution Soccer 11</b> Realistiskt, balanserat, snyggt och medryckande för fotbollsvänner som vill ha djup i sitt passningssystem.	Sport	Konami	9/10
11	<b>Race Driver: Grid</b> Ta dig an världseliten i såväl drifting som touring car, street racing och canyon racing i Race Driver: Grid.	Racing	Codemasters	9/10
12	<b>NHL 11</b> Stenhårt slagskott i högra krysset för EA då de visar klockren dominans med årets imponerande upplaga.	Sport	EA	9/10
13	<b>Heavy Rain</b> En ohögligt spännande TV-spelsthriller med innovativ spelkontroll och utmärkta karaktärer...	Äventyr	Sony	9/10
14	<b>Batman: Arkham Asylum</b> DC Comics folkläre läderpung krossar skallar och skiter i namnen när Rocksteady Studios briljerar!	Action	Eidos	9/10
15	<b>Uncharted 2: Among Thieves</b> Charmtrollen Nathan Drake ger sig ut på skattjakt, igen, i Sonys popcorn-doftande matinépärla.	Action	Sony	8/10

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

#### INHANDLA

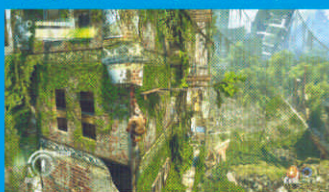
### ENSLAVED

NINJA THEORY / NAMCO

**Vad handlar det om:** I ett ödelagt New York styr du före detta slavfångnen Monkey, som slår följe med rödhåriga hackerbruden Trip och inleder en ljuvlig resa genom ett vackert landskap. I duons äventyr stöter de på pussel, klätterställningar och framförallt många mordlystna bevakningsrobotar som måste smaka på kampsportsstaven.

**Bästa biten:** När Monkey fiskar fram sin super-skateboard, Cloud, som svävar fram i ilfart på vattenytan och bland träsk. Detta fartiga färdmedel slår vilken segway som helst och är dessutom ytterst användbart i de intensiva bossfighterna.

**För dig som:** Gillar härliga actionäventyr.



#### INHANDLA

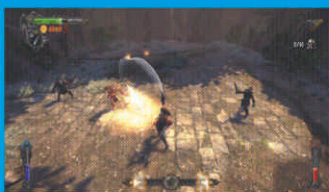
### CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOW

MERCURY STEAM / KONAMI

**Vad handlar det om:** Gabriel Belmont är en krigare i ett heligt sällskap som beger sig ut på äventyr för att försöka återuppliva sin döda hustru. Beväpnad med krucifix och piska ger han sig av för att tukta okulta varelser och allehanda vampyrer.

**Bästa biten:** Den enorma bossen som dyker upp genom isen på väg mot slottet Castlevania. Den King Kong-stora besten kan inte besegras av lite piksnärar och är utformad som ett stressigt pussel där man bland annat måste upp och klättra på den enorma besten i en ljuvlig strid.

**För dig som:** Föredrar piskor framför pistoler.



#### INHANDLA

### PRO EVOLUTION SOCCER 11

KONAMI / KONAMI

**Vad handlar det om:** Realistisk fotboll där du passar, dribblar och skjuter dig fram genom UEFA-cuper eller bara enskilda matcher. Med bra artificiell intelligens och autentisk dribbling är senaste Pro Evolution Soccer en mycket värdig utmanare till FIFA-serien.

**Bästa biten:** När du fått kläm på den omarbetade spelkontrollen och skickar ut sammetslena genomskärare som sitter som limmade på medspelarens doxor myser din inre Pelé totalt. Vid dessa stunder är PES 2011 den mest engagerande och trovärdiga fotbollssupplevelsen någonsin.

**För dig som:** Trivs på cybergårds.



#### UNDVIK

### WRC 2010

MILESTONE / BLACK BEAN GAMES

**Vad handlar det om:** Trött rallysimulering där du plågar svajiga Subarus genom ohemulskt fula sträckor. Utvecklarna Milestone har avsett att inkludera såväl lättflirtade arkadlirare som dödsfärdiga rallyfanatiker vilket inneburit ett spel som varken känns hackat eller malet. En ganska rejäl besvikelse.

**Sämsta biten:** Förutom den deprimerande grafiken menar du? Att du måste lägga en mindre evighet på att justera de horribla grundinställningarna för din bil. Om du så mycket som nuddar bromsspellen toknitlar ditt rallyåk och lägger sig bred på banan som en livstrött hedgefond-mäklare på hjul.

**Välj istället:** Colin McRae: Dirt 2.





## 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	Dark Nebula Episode 2	8/10
5	Pizzaboy	7/10

God prestanda, grym onlinetjänst och ett smidigt gränssnitt

## Microsoft Xbox 360

### Information

Tillverkare **MICROSOFT**  
Premiär **2 DEC 05**  
Media **DVD**  
Signal **HDMI**  
Vikt **2,9 kg**  
Mått **270x75x264**  
Pris **2595 kr**

Microsoft släppte Xbox 360 redan i december 2005. I somras ersattes den gamla modellen av Xbox 360 S, en mindre slimmad modell av bättre kvalitet med 250 gigabyte stor hårddisk, fler USB-portar, lägre ljudnivå, bättre Kinect-kompatibilitet samt inbyggt wifi. Xbox 360 har ett grafikkort från ATI, en Power-PC-processor från IBM innehållandes tre kärnor på 3,2 GHz samt 512 megabyte RAM. Den välgjorda onlinetjänsten Xbox Live är ett starkt argument för Xbox 360 med en välfylld affär nedladdningsbara spel och oöverträffat multiplayer-stöd. Nya tillbehöret Kinect är Microsofts senaste storsatsning och målsättningen är att Xbox 360 med den ska vara aktuell ända till 2015...



### 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	<b>Halo: Reach</b>	Action	Microsoft	10/10
	Episka rymdbataljer på planeten Reach när Bungies tar farväl av spelserien som skrev om regelboken!			
2	<b>Grand Theft Auto IV</b>	Action	Take 2	10/10
	Niko Bellics väg mot toppen i en värld av organiserad brottslighet är en underbar sådan. Köp, köp, köp!			
3	<b>Half-Life 2: The Orange Box</b>	Action	EA	10/10
	Valves obscent prisvärda, gyllene spelkassa med hela fem spenar att suga actionnärning från, rockar.			
4	<b>Mass Effect 2</b>	Rollspel	EA	10/10
	Fläsiga rymdstrider och dunderdialoger i Biowares storslagna rollspel bland stjärnorna - ljuvligt episkt.			
5	<b>Gears of War</b>	Action	Microsoft	10/10
	Nutida actionklassiker som tagit högupplöst motorsägssläkt av fula fiender till en ny och köttigare nivå.			
6	<b>Red Dead Redemption</b>	Action	Take 2	10/10
	Glöm Gun, glöm Call of Juarez och Gunsmoke. Detta är det första riktigt geniala western-äventyret...			
7	<b>Street Fighter IV</b>	Fighting	Capcom	10/10
	En eldboll. En rundspark. Ett bensvop. Och en smällfet nykomling. Street Fighter IV är äntligen här.			
8	<b>Bioshock</b>	Action	Take Two	9/10
	I undervattensparadiset Rapture har verkligen allt gått fel. Bered dig på en ryslig resa på havets botten.			
9	<b>FIFA 11</b>	Sport	EA	9/10
	Briljant version av klassisk spelserie där den nya delen är proppad av härliga nyheter för soffsportaren.			
10	<b>Halo Wars</b>	Strategi	Microsoft	9/10
	Sugen på lite reallidsstrategi som utspelar sig på ringplanetens snötäckta viddar? Då är detta ditt spel!			
11	<b>Rock Band 2</b>	Musik	EA	9/10
	Skräm liv i gamla vadmuskeln igen och låt baskaggen mala sönder grannsämjan i Harmonix rocksimulator.			
12	<b>Colin McRae: Dirt 2</b>	Racing	Codemasters	9/10
	Grovgrus, spillolja och energidryck. Colin McRae: Dirt 2 är ett X-Game i rallyskogen och du är bjuden.			
13	<b>Bayonetta</b>	Action	Sega	9/10
	Härligt härliga häxan Bayonettas hiskeliga hoppsparkar trots fysiklagarna och frisyren mosar allt i sikte.			
14	<b>NHL 11</b>	Sport	EA	9/10
	Ny tacklingsfysik, smidigare animationer och fler lag än någonsin. EA äger hockeyisen, även i år.			
15	<b>Vanquish</b>	Action	Sega	8/10
	Ultratraditionellt japanskt actionspel i turbotakt där man ska skjuta nesliga ryssar till high tech-skrot.			

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

### INHANDLA

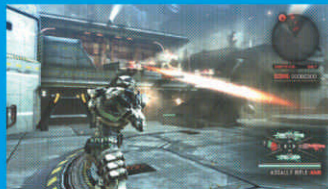
#### VANQUISH

PLATINUM GAMES / SEGA

**Vad handlar det om:** Ryssar. Denna gång både ultranationalistiska, ultrabeväpnade och ultrahögteknologiska. De anfaller USA med full kraft och det blir din uppgift att i rollen som supersoldaten Sam peppra ryssen hela vägen hem till Moskva igen.

**Bästa biten:** Att se en hord om tio fiender med tillhörande miniboss dyka upp i bildens utkant, varpa man kastar sig på knäna och i överjordsfart raketglider in bakom dem innan de ens fattat vad som hänt. Därefter tar man fram sin tunga kulspruta, saktar ned tiden och knäpper samtliga med hundratalet extremt välriktade skott i bakhuvudet.

**För dig som:** Vill dö av 126 000 000 kulor.



### INHANDLA

#### HALO: REACH

BUNGIE / MICROSOFT

**Vad handlar det om:** Människornas strid mot Covenanterna, berättad i ett magnifikt enspelarläge och ett pulshöjande online-dito. Du och ditt Noble Team skjuter er fram på dödsdömda planeten Reach, i en saga som är Bungies pampigaste någonsin.

**Bästa biten:** När man börjar inse att hoppet för Reach verkligen är ute. Covenanterna förvandlar planeten till glas medan städer och berg förångas och förintas. I ett sista desperat ryck flyger man runt New Alexandria i en Falcon och plockar upp de allra sista överlevande innan allt hopp är ute.

**För dig som:** Vill ha mycket mer av Bungies mästerliga rymdaction.



### INHANDLA

#### FIFA 11

EA / EA

**Vad handlar det om:** Fotboll i dess mest ljuva form - i soffan framför TV:n! När FIFA-serien rullar vidare bjuder EA på nyheter som ett mer utmanande passningsspel, ett sprillans nytt kamärläge och chansen att få fänga skruvbollar som mästerlig målvakt. Du spelar korta matcher eller långa cuper, ensam eller online, i årets bästa fotbollsspel.

**Bästa biten:** Spelläget där vi med stor valfrihet snickrar ihop en alldeles egen liten minimänniska som sedan ska försöka behaga sin tränare, genom att göra mål, utföra snygga passningar eller uppfylla andra önskemål och kriterier. Vanebildande!

**För dig som:** Har klockrent bollsinn.



### UNDVIK

#### QUANTUM THEORY

TEAM TACHYON / TECMO

**Vad handlar det om:** De båda krigarna Syd och Filena måste kämpa sig upp genom flertalet nivåer i ett levande torn. Syd för att förgöra det, Filena för att rädda det. De levande omgivningarna gör att ingenting man ser är statiskt och omgivningarna kan på ett ögonblick förändras totalt.

**Sämsta biten:** Den uppenbara Gears of War-plankningen, där allt är kopierat ned till minsta detalj utan minsta känsla för kvalitet. Siktet är uselt, bandesignen hemsk, osynliga väggar hindrar framkomsten och till och med persongalleriet är en usel kopia på Epics grymtande hjältar.

**Välj istället:** Gears of War 2, såklart.





## Nintendo DS

### Information

Tillverkare Nintendo  
Premiär 11 mars 05  
Media Kassettkort  
Vikt 236 g  
Mått 149,35x29  
Pris 2095,-

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

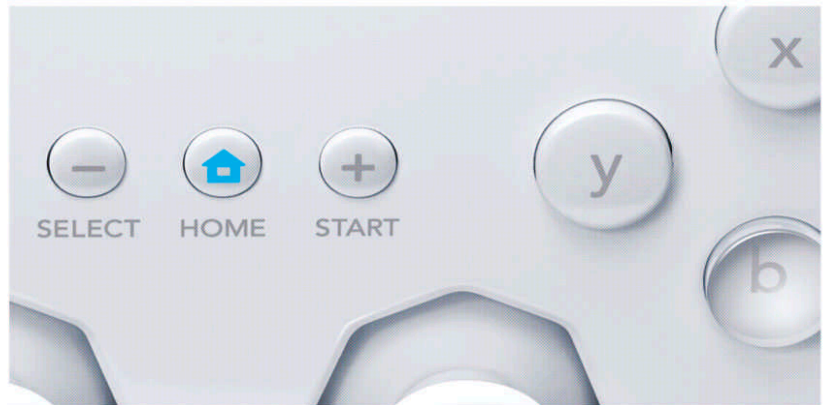
Nintendo revolutionerar vårt sätt att spela med deras senaste konsol

## Nintendo Wii

### Information

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

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



## Gamereactor Topp 15 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	<b>Nr1</b> 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 rymddräkt 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	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 storsatsning.			
10	Super Paper Mario	Plattform	Nintendo	8/10
	Spelvärdens 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 ultraväldsamma slaktfest till Wii.			
15	<b>Nr1</b> Guitar Hero: Warriors of Rock	Musik	Activision	8/10
	Rocka loss med plastinstrument till maffig metal-saga berättad av självaste Gene Simmons.			

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

### 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 SUPER MARIO GALAXY 2

NINTENDO / NINTENDO

**Vad handlar det om:** Att i ett mustaschpytt rymdskepp utforska hundratals galaxer, den ena mer galen än den andra, i egenskap av celeber rörmokare i röd keps. I vilken annan titel kan du stampa Goombas, åka snålskjuts på en tropisk fågel och mula sköldpaddor med isbollar? Precis.

**Bästa biten:** De första stegen i Fluffy Bluff Galaxy, där Mario hittar en molndräkt som tar honom bokstavligen upp bland molnen.

Musiken trippar fram på lika lätta steg som Mario själv och du spelar med en konstant stampande fot och ett leende på läpparna.

**För dig som:** Verkligen vill njuta av världens just nu bästa plattformsspel.



### INHANDLA GUITAR HERO: WARRIORS OF ROCK

NEVERSOFT / ACTIVISION

**Vad handlar det om:** Att rocka skiten ur ditt vardagsrum, svettas, sjunga, skrika och headbanga sönder morsans vitrinskåp... såklart. Du greppar en gitarr eller valfritt plastinstrument, samlar ihop ett gäng rocksugna krigare och letar upp en magisk gura för att rädda rockens demi-gud från en ond best i det bästa spelet i serien.

**Bästa biten:** Att som expert-gitarrist ge sig på toklånga och supersvåra Black Widow of La Porte. Låten är suverän, noterna har mappats omsorgsfullt och dina fingrar får sig en rejäl workout.

**För dig som:** Rockar hårt. Dag som natt.



### INHANDLA NO MORE HEROES 2

GRASSHOPPER / RISING STAR GAMES

**Vad handlar det om:** Precis som i originalet bjuds det på avhuggna kroppsdelar, sexuella anspelningar och en ljussabel med dålig batteritid. Intressant friserade yrkesmördaren Travis Touchdown hugger sig igenom ännu ett lika sadistiskt som knasigt actionäventyr.

**Bästa biten:** Att genom dräpande av fantasifulla motståndare arbeta sig upp till toppen. Genom att hugga ihjäl andra rankade lönnmördare avancerar nämligen Travis på en highscore-lista. Vägen dit är kantad av fantastiskt designade bosstrider.

**För dig som:** Föredrar frossande i svordomar, stryk, neon och sköna karaktärer, framför realism och verklighetsförankring.



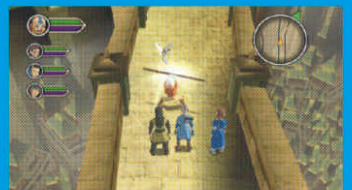
### ! UNDVIK THE LAST AIRBENDER

THQ / THQ

**Vad handlar det om:** Ännu ett ruttit film-licensspel, denna gången baserat på en rutten film. Det handlar om grundelementen och om de begåvade människorna som behärskar dem. Men framförallt handlar det om hur en utvecklarstudio konsekvent misslyckas med att göra ett spel med några som helst kvaliteter. En uppvisning i koncentrerad uselhet, rättare sagt.

**Sämsta biten:** Att slåss mot våg efter våg av korkade fiender, vilket i praktiken innebär att hamra på knappar och vifta med Wii-fjärrer i luften. Uttråkad och fullständigt blasé sitter man och väntar på att plågan ska vara över.

**Välj istället:** Okami eller No More Heroes.





### DS Final Fantasy: The 4 Heroes of Light

SQUARE ENIX / SQUARE ENIX

**Vad handlar det om:** Kungen av Horne sammankallar desperat fyra ynglingar för att rädda prinsessan Carino från en häxa.  
**Bästa biten:** Att Square Enix inte har varit rädda för att göra ett både utmanande och komplicerat rollspel till Nintendo DS av gammaldags snitt.  
**För dig som:** Har saknat ett vuxnare och mer mustigt bärbart rollspel.



### Iphone Pizzaboy

ACNE PLAY / ACNE

**Vad handlar det om:** Svenska studio Acne Play har tjuvkikat på odödliga pixelpartar som Wonder Boy, Rainbow Island och Blue's Journey och gjort ett ultracharmigt old school-äventyr.  
**Bästa biten:** Den sista av fyra världar är hysteriskt utmanande och det krävs en himla massa fingerfärdighet och tålamod för att nå slutet i denna svenska plattformspärila.  
**För dig som:** Älskar charmiga retroplixlar.

Spelvärdens största plattform med mängder av möjligheter...

## PC/Windows

### Information

Tillverkare OLIKA  
 Premiär 1971  
 Media DVD  
 Signal VARIERAR  
 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 stora och dyra spelprojekt som släpps exklusivt till PC. Tack vare DirectX 11 har PC-grafiken fått sig ett rejält lyft och tjänster som Steam har blivit ett populärt och prisvärt sätt att köpa de senaste spelen. Dessutom har alla PC-spel idag stöd för Xbox 360-handkontrollen. 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	<b>Half-Life 2: The Orange Box</b> 30 timmar Half-Life 2, den bästa spelupplevelsen som går att köpa för pengar. I en och samma box. Ja!	Action	EA	10/10
2	<b>Crysis</b> Teknikbriljans varvas med gudomlig spelbarhet och dynamik. Våra sinnen stimuleras till bristningsgränsen.	Action	EA	10/10
3	<b>Bioshock</b> Atmosfärisk action med smart handling och underbara miljöer. Skulle du vara så vänlig att köpa det?	Action	2K Games	9/10
4	<b>Starcraft II: Wings of Liberty</b> Styr dina trupper med järnhand i ett perverst välbalanserat realtidsstrategispel av högsta kvalitet.	Strategi	Activision	9/10
5	<b>World of Warcraft</b> Blizzards otroliga onlineäventyr känner inga gränser. Med rätt sällskap håller spelet bokstavligen för alltid.	Onlinerollspel	Vivendi	9/10
6	<b>GTR 2</b> Världens bästa racingsimulator som utvecklats i nära samarbete med GTR-stjärnan Henrik Roos...	Racing	Atari	9/10
7	<b>Warhammer 40 000: Dawn of War II</b> Relics senaste strategititel är en klockren sådan med fantastisk spelbalans och underbar design...	Strategi	THQ	9/10
8	<b>Colin McRae: Dirt 2</b> Lev livet som käftig ungupp och utmana Foust, Mirra, Pastrana och Bock i detta rågrymma rallyspel.	Racing	Codemasters	9/10
9	<b>Dragon Age: Origins</b> BioWare visade hur rollspels-slipstenen skulle dras när man designade vuxna, medryckande Dragon Age.	Rollspel	EA	9/10
10	<b>Empire: Total War</b> Historieälskaren och strategiker kan nu sätta ett namn på sin våta dröm. Empire: Total War!	Strategi	Sega	9/10
11	<b>Mafia II</b> Tio långa år av ivrig väntan är äntligen över. 2K Czechs stekheta uppföljare gör oss inte besvika.	Action	2K Games	9/10
12	<b>Left 4 Dead 2</b> Zombies överallt, vapen likaså. Skräm igång motorsågen och avnjut historiens klafsigaste kvartettspel.	Action	EA	9/10
13	<b>Singularity</b> Lös problem, smyg och gör ruskiga ryssar till kladdig kebabfärs med tidsmanipulerande supergunka.	Action	Activision	9/10
14	<b>Civilization V</b> Episk strategispel om världsherravälde för nattsuddare med historie- och krigsintresse.	Strategi	2K Games	9/10
15	<b>Battlefield: Bad Company 2</b> Ryss-smisk med svensktvecklade B-kompaniet är mediokert offline men ordentligt sprängkul online.	Action	EA	8/10

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

### CIVILIZATION V

FIRAXIS GAMES / 2K GAMES

**Vad handlar det om:** Klassisk, strategisk Civilization-lycka - nu med en smartare pedagogik än någonsin. Du axlar rollen som befälhavare för världshistoriens främsta nationer och leder ditt folk från sten- till rymdålder. Bygg vägar, forska fram hjulet och ångmotorn, bli en militär despot eller en fredlig kulturfrämjare. Valet är (saklart) ditt.  
**Bästa biten:** När din civilisation blivit så pass mäktig att du kan jävas med alla rivaler som fått äran att träffa dig i egen hög person. Pressa Napoleon på pengar, skicka barbarer på Caesar eller hota Ghandi med stryk.  
**För dig som:** Är sugen på totalt världsherravälde och vill spela ett briljant spel.



### STARCRRAFT II: WINGS OF LIBERTY

BLIZZARD / ACTIVISION

**Vad handlar det om:** Strategi i realtid, briljant sådan. Genom 29 stycken otroligt välgjorda uppdrag gäller det för dig och dina Terran-trupper att slå sig fram genom galaxen, stjäla värdefulla artefakter och förinta Zerg-arméer. Eller så testas du dina färdigheter online för en rejäl utmaning.  
**Bästa biten:** När allting stämmer i multiplayer är Starcraft II fantastiskt engagerande. Dina enheter är placerade perfekt, din Corruptor förstärker skadan på luftanfallet, det händer. På Battle.net:s krigshärdade slagfält mäter du dina styrkor mot andra strategifanatikere.  
**För dig som:** Är en flink fältherre.



### F1 2010

CODEMASTERS / CODEMASTERS

**Vad handlar det om:** Fenomenal Formel 1 av finaste kvalitet. Ratta dig själv och dina Ferraris och Lotusar till framgång, läs upp nya motordelar och se till att få medias uppmärksamhet när du avancerar i karriärläget. Olika säsonger.  
**Bästa biten:** Vadersimuleringarna, som är imponerande realistiska, är spelets starkaste sida. Väderlaget påverkar dina förutsättningar för loppet radikalt, så se till att ha koll på prognoserna när du väljer däck och akta dig för de regnigaste partierna av asfalten för att utnyttja förutsättningarna perfekt.  
**För dig som:** Älskar Jensen Button, Mark Webber och kan stava till depåstopp.



### ALL POINTS BULLETIN

REALTIME WORLDS / REALTIME WORLDS

**Vad handlar det om:** Onlinebaserade gängkrig med eldstrider och bilkörning i centrum, där du väljer att spela som "Criminal" eller "Enforcer" för att tygla/skrämma staden San Paro. Ja, det låter fantastiskt. Men det är en soppa av trög spelkontroll, obalanserad matchmaking, stygg grafik, buggar och repetitiva uppdrag. Servarna är stängda, så luras inte att köpa detta.  
**Sämsta biten:** Den irriterande obalansen. Som nybörjare kastas du rakt i käftarna på fiender med avancerade vapen och dör, tusen gånger om. Utan några som helst ledtrådar om hur du bäst avancerar.  
**Välj istället:** Grand Theft Auto IV.



# BLURAY

RECENSIONER AV HÖGUPPLÖSTA FILMER

För ytterligare 260 BD-recensioner: [www.gamereactor.se](http://www.gamereactor.se)

**A-TEAM ÄR EN  
HEJDUNDRANDE  
ACTIONFEST**

## A-Team

TV-serien från 80-talet får nytt liv och A-Team smiskar stjärt som aldrig förr



Skådespelare **Liam Neeson, Bradley Cooper, Sharlto Copley, Jessica Biel, Quinton 'Rampage' Jackson**  
 Utgivare **SF / FOX**  
 Regi **JOE CARNAHAN**  
 Genre **ACTION**  
 Premiär **3 NOVEMBER**  
 Codec **MPEG-4 AVC**  
 Ljud **DTS-HD 5.1**  
 Ratio **2.39:1**

**TV-SERIE FRÅN 80-TALET** om A-Team, specialstyrkan som får rycka in när ingen annan klarar uppdraget får det att rycka till i nostalgitarven. Att göra film av gamla TV-serier från 70- och 80-talet är att kliva ut på farlig mark. Antagligen har de som såg serien när det begav sig vuxit upp och kvar lever bara det nostalgiska minnet från yngre dar. Att bevara känslan från originalet är svårt. Men regissören Joe Carnahan gjorde det enda rätta och tog det viktigaste från serien och knäpade ihop en kompetent actionrökare med mycket humor och värme. När A-Team är ute på ännu ett inofficiellt uppdrag i Irak blir de blåsta av en korrupt CIA-agent och åker in i finkan. Men A-Team är inga lydiga fängelsekunder. De tar sig ut och beger sig ut för att hitta de skyldiga och kicka ofantligt mycket röv.

A-Teams största bedrift är att den är så förbaskat otvungen och skön utan att vara korkad. Actionscenerna är hysteriska, eller vad sägs om att köra ut en stridsvagn från ett brinnande flygplan 10 000 meter upp i luften och sen försöka skjuta ner andra plan? Visst brister logiken fler än en gång så att säga men vad gör

det. Personkemin är det som alltid präglat A-Team och dagens uppsättning med Liam Neeson som ledaren Hannibal, Bradley Cooper som Face, Sharlto Copley som Murdock och Quinton "Rampage" Jackson som Baracus funkar ypperligt. När de inte kläcker ur sig käcka oneliners idkar de manlig vänskap i sin finaste form. Det som drar ner betyget är småtrista biroller och att skurkarna är ointressanta i sammanhanget. Men det är lätt förlåtet när Hannibal sammanfattar A-Team med den klockrena repliken: "Överdrift är underskattat".

A-Team är helt enkelt serietidningsaction när den är som bäst. Bilden är fantastiskt bra med krispig skärpa och stabil färgpalett. Dynamiken ger även bilden ett härligt djup. Tillsammans med den brutalt intensiva och surround-vänliga ljudmixen gör det A-Team till en hejdundrande actionfest. Som dessutom kanske får en uppföljare med tanke på slutet.

**/Johan bergström**

**8/10**



### Mer 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. Mer om detta hittar du på [www.gamereactor.se](http://www.gamereactor.se).



## A Nightmare on Elm Street

Genre SKRÄCK Premiär 27 OKTOBER Ratio 2.40:1 Ljud DTS-HD 5.1

Freddy Krueger har inte varit läskig på 26 år. Det är onekligen en ganska tacksam utgångspunkt när man gör en nyinspelning. Ut med Robban Englund och in med Jackie Earle Haley från Watchmen, ut med Wes Craven och in med en långfilmsdebuterande musikvideoregissör samt inkludera en ny look för Freddy. Många nya inslag, men ändå känns det mesta igen. Dumma ungdomar som jagas i sina drömmar, några försök till lustiga one-liners och tröttsamma skrämeffekter bakom varje hörn. En krystad bakgrundshistoria om Freddy tar mycket utrymme, men lämnar förvånansvärt svaga intryck. Mest för att Haley gör sin röst så mörk att det låter som något ur en dålig halstabletsreklam och att den nya looken mest bara påminner om en beige strumpbyxa över ansiktet. Se originalet istället! Bilden är bra med stark svärta och fin dynamik, medan ljudet känns något ojämnt med för hårt bastryck.

/Erik Nilsson Ranta

5/10



## Robin Hood

Genre ÄVENTYR Premiär UTE NU Ratio 2.40:1 Ljud DTS-HD 5.1

DEN TRIKÅKLÄDDA FRIHETSKÄMPEN från Nottingham har filmatiserats nästintill oräkneligt många gånger och det framstår alltmer som ett smart drag att försöka hitta nya vinklar. För det här är egentligen inte en film om Robin Hood utan snarare en film om bågskytten Robert Loxley och vad som formade honom till hjälte vi känner honom som. En prequel om man så vill med ett manuspotpurri hämtad dels från historieböckerna men även från mer lössryckta myter om Englands härjningar på 1300-talet. Som alltid med Ridley Scott så bjuds vi på vykortsvacker scenografi och krigsheroism som fungerar. Men när det i princip är det enda som bjuds under filmens alla långa och många minuter blir det tandlöst och tröst.

Bilden är överlag skarp och kontrastrik och Crowes ansikte ser ofta superbt ut. Ljudmixen är full av dynamik och har allt man kan begära av en popcornmatiné.

/Anna Eklund

5/10

SE  
DEN!



## Iron Man 2

Genre ACTION Premiär UTE NU Codec AVC Ljud DTS-HD 5.1 Ratio 2.35:1

NÄR IRON MAN TOG STEGET till vita duken häromåret var han en seriefigur som ganska få personer verkligen kände till. I uppföljaren är förutsättningar helt annorlunda. Robert Downey Jr har blivit en superstjärna och Marvels plåtklädda superhjälte en global succé. Det är därför inte förvånande att det klassiska uppföljarsyndromet till viss del drabbat filmen. Mer av allting: större explosioner, mer humor, fetare actionsekvenser och större nördrosseri med referenser till andra superhjältar för att bygga upp inför kommande Avengers-filmen.

På gott och ont ska sägas, å ena sidan är det en oerhört underhållande actionfilm med en strålende Mickey Rourke som rysk elaking med underlig rastafrysyr och Downey Jr i sedvanlig högför som playboyen Tony Stark, men den är också lite väl tramsig med frekvent fyllekomi som sällan fungerar och med några upprepningar för mycket från den första filmen för att komma upp till några mästerverksnivåer. Överlag har ändå regissören Jon Favreau lyckats bra med sin vision om att göra Iron Man 2 till en häftig och cool actionfilm som

framförallt ska tilltala folk med en försmak till gubbig rockmusik, högoktaniga motorer och snygga donnor. Det är en superhjältefilm som uppfriskande nog inte fokuserar på någon tramsig kärlekshistoria eller gråtmilda familjebekymmer, utan som istället fokuserar på det väsentliga i sammanhanget. Stenhård action med fantastiska specialeffekter och riktigt, riktigt häftiga plåtgubbar som bråkar med varandra. Robert Downey Jr är dock den allra mest betydelsefulla ingrediensen i sammanhanget. Denna herre som för några år sedan var helt uträknad av branschen på grund av ett flertal drogskandaler har i och med rollen som Tony Stark förvandlats till en av planetens största filmstjärnor. Det är inte särskilt konstigt, då det här är rollen som han föddes till att spela.

Bild- och ljudkvaliteten är referensklass rakt igenom med knivskarp skärpa, bra djup och ett välbalanserat surround-ljud.

/Erik Nilsson Ranta

8/10

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



### Gladiator - Special Edition

Genre ACTION / DRAMA  
Premiär UTE NU  
Ratio 2.39:1  
Ljud DTS-HD 5.1

RIDLEY SCOTT försöker, försöker och försöker. Kingdom of Heaven, Robin Hood... han vill så gärna - nästan desperat - återskapa magin som gjorde, och gör, Gladiator till en av världens mest populära filmer. Ridley drömmer om ännu en monumental braksuccé av episka proportioner.

Detta samtidigt som Gladiator-fansen försökt få filmbolaget Paramount att förstå att förra årets skräpiga Blu-ray-utgåva inte duger. Paramount lyssnade. Paramount gör nu bot och bättring och släpper en ny, re-mastrad utgåva som avser att blidka alla vi som skrek oss hessa av

frustration efter att ha slängt 250 kronor i sjön på den förra utgåvan.

Filmen, som sådan, har åldrats väl även om jag finner det svårare idag att köpa Russel Crowe som barsk spanjor än vad det var för tio år sedan. Kvaliteten på den nya 2-disc-utgåvan är dock, tack och lov, betydligt bättre än sist med detaljerad, skarp och brusfri bild samt ett otroligt bra ljudspår. Perfekt separation, tung bas och läckra panoreringar.

/Petter Hegevall

8/10

CREATIVE

THX  
TruStudio PROSound  
BLASTERTACTIC<sup>3D</sup>

PC | MAC

3D  
SURROUND

VoiceFX



Ta ditt spel till nya höjder med THX TruStudio Pro-ljud



Upplev det senaste inom 3D-spelljud med spelheadseten Sound Blaster Tactic3D Alpha och Sigma. Akustiskt optimerade drivenheter och THX® TruStudio Pro™-teknik förvandlar vanligt ljud till omvälvande bioljud. Pekskärmsprogram och TacticProfiles™ gör att du kan spara och dela dina favoritinställningar, THX TruStudio Pro Surround ger ett djupt och effektfullt 360° hörlursljud och VoiceFX-teknik möjliggör röstmorfnig. Utformningen med dubbelfunktion gör att du kan ansluta via standardminijack eller använda Dual Mode™-adaptern för att ansluta till USB-porten på en PC eller Mac för att få en fullständig THX TruStudio Pro-upplevelse.



### Alpha

#### Dual Mode 3D Surround Gaming Headset

- Specialanpassade 40mm drivenheter för effektfull bas
- THX TruStudio Pro Surround med anpassningsbara TacticProfiles
- Lättviktig och hållbar design för maratonspelesessioner

### Sigma

#### Professionellt spelheadset

- Högpresterande 50mm drivenheter för högklassig ljudprestanda och högsta kvalitet
- THX TruStudio Pro Surround med anpassningsbara TacticProfiles
- Huvudband med stälkärna för bra passning och maximal hållbarhet



Deltagande återförsäljare:


[soundblaster.com/tactic3d](http://soundblaster.com/tactic3d)