

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

GRATIS
TIDNING
Nov 2010
Nummer 80

Game reactor

Nordens största speltidning

ROCK BAND 3
MUSIKALISK PERFEKTION

Spelhjälte 3000
FRANKENSTEIN HAR
BYGGT TIDERNAS
FETASTE SPELFIGUR

**CALL
OF DUTY
BLACK
OPS**
TESTAT

SPECIAL
**NEED FOR
SPEED**
* **HOT
PURSUIT
& SHIFT 2**
RECESSION PLUS
STOR ARTIKEL

ASSASSIN'S CREED: BROTHERHOOD

ALBION NEEDS



YOU!

FIGHT *for* KING *and* COUNTRY!



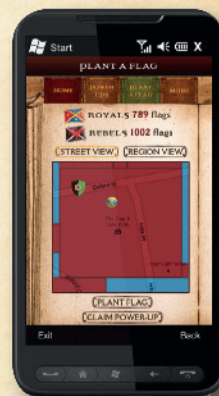
FABLE III KINGMAKER

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 Rebellererna. 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.



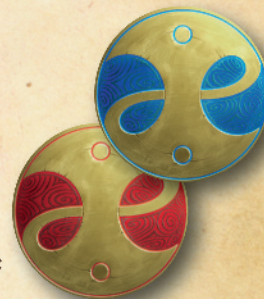
HUR TUSAN FUNKAR ALLTIHOP?

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 Rebellererna samt att hitta skatter som finns utspridda över hela Sverige.



BERÄTTA OM GULDET!

Tålamod, 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 för att gå med i den stora striden om överhöghet över Albion – och för att förboka Fable III.



Jump in.



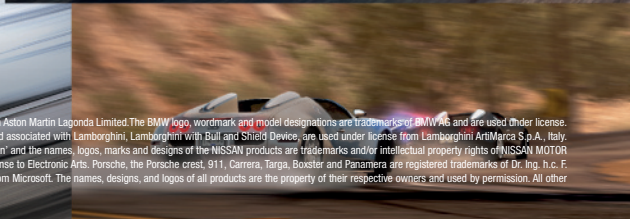
WAR

FAST NEEDS

Vänner avråds från att spela mot varandra. Uppkoppling mot **NEED FOR SPEED™ AUTOLOG** tar fram tävlingsmänniskan i dig genom att hålla stenkoll på kompisarnas rekord och statistik.

I BUTIK 18 NOVEMBER

Gå till www.eanordic.com/nfshp och upptäck hur lätt vänner förvandlas till fiender.



© 2010 Electronic Arts Inc. EA, the EA logo, Need for Speed, the "N" icon and the Need for Speed logo are trademarks of Electronic Arts Inc. Trademarks and other rights under license from Astin Martin Lagonda Limited. The BMW logo, wordmark and model designations are trademarks of BMW AG and are used under license. Trademarks, design patents and copyrights are used with the approval of the owner and/or exclusive licensee Bugatti International S.A. The trademarks copyrights and design rights in and associated with Lamborghini, Lamborghini with Bull and Scio's Device, are used under license from Lamborghini Automobili S.p.A., Italy. The McLaren name and logo are trademarks of the McLaren group of companies. The Mercedes-Benz name and three pointed star device are registered trademarks of Daimler AG. "Nissan" and the names, logos, marks and designs of the NISSAN products are trademarks and/or intellectual property rights of NISSAN MOTOR CO., LTD. and used under license to Electronic Arts Inc. Porcini, Zonda Cinque and designs are trademarks and/or other intellectual property of Pagani Automobili and are used under license to Electronic Arts. Porsche, the Porsche crest, 911, Carrera, Targa, Boxster and Panamera are registered trademarks of Dr. Ing. h.c. F. Porsche AG. Licensed under certain patents. 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. The names, designs, and logos of all products are the property of their respective owners and used by permission. All other trademarks are the property of their respective owners.





NING

NO FRIENDS

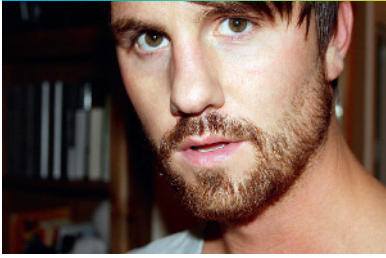
Känslostormar. Ovårdat språk. Hatmatcher. Electronic Arts™ och Need for Speed tar inget ansvar för upplösandet av vänskapsband, familjer, intima relationer och parförhållanden.



NEED FOR SPEED HOT PURSUIT



Jump in.



Gamereactors födelsedag

Resan har varit lång, men rask. Tiden går fort när man... skriver om spel. För åtta år sedan gav vi ut vårt första nummer av Gamereactor. Den lästes av 9 000 personer. Det här numret kommer att läsas av över 100 000 spelsugna svenskar. Och du är en av dem.

Det är lätt att bli överdrivet nostalgisk då man tänker tillbaka på de senaste åtta åren som chefredaktör för Sveriges populäraste speltidning. Jag minns den morgonen då vårt första nummer kom tillbaka från tryckeriet. Jag minns dagen då vi som första tidning i världen recenserade The Elder Scrolls IV: Oblivion och tidningen tog slut på 24 timmar (75 000 exemplar). Jag minns när vi nådde den magiska siffran, 100 000 uppmätta läsare av Gamereactor som papperstidning, och jag minns eftermiddagen då vi sprang förbi våra konkurrenter för att koras till Sveriges största spelsite. Jag minns även när Jesper somnade på Jonas Mäkis dator och den gången då Jonas Elfving häftade fast Micke Sundbergs skägg i en gardin.

Jag lovade mig själv, dyrt och heligt, att jag skulle återvända till reklamvärlden 2010. Det löftet gjordes för fem år sedan. Du får fem år till, sen hoppar vi vidare, jag pratade med mig själv och både jag, mig och Petter var eniga. Men det löftet har jag som du märkt inte lyckats hålla, och det finns just nu inga planer på att överge Gamereactor och den produkt vi under åtta långa år byggt upp. Spelvärlden kokar, Gamereactor sitter mitt i händelsernas centrum och vi har så himla mycket kvar att göra. En omgjord site, en starkare satsning på videomaterial och en tjockare tidning, är att vänta. Tack för att du hängt med i alla dessa år.

/Petter Hegevall, chefredaktör

INSIDAN

Inuti Gamereactor Magazine #80

Bensin i blodet, blod på väggarna och golv täckta av tomhylsor. Gamereactor firar åtta år. Grattis till oss!



11 Fansen bestämmer!

Vad händer när fansen tar saken i egna händer och pular ihop remakes, uppföljare och kvalitativa expansioner? Vi berättar mer



10 Shift 2: Unleashed

Petter reste till London för att hälsa på hemma hos Slightly Mad Studios. Läs hans fläska artikel om Shift 2: Unleashed!



34 Assassin's Creed 3

Ubisofts graciösa lönnmördare får i det senaste äventyret, Brotherhood, sällskap i form av onlinebaserade rivaler...



32 Need for Speed: Hot Pursuit

Sommar, sol och sinnessjukt kraftfulla supersportkärror. Jesper Karlsson har satt betyg på årets mest efterlängtda arkad racer



16 Världens blodigaste spel

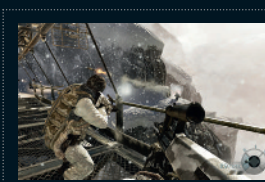
Klafs, klafs, klafs! Jonas Elfving har vadat genom korridorer och blodplasma när han kollat närmare på tokblogga Splatterhouse

Förhandstättar

- 24 Never Dead
- 25 Batman: Arkham City
- 24 Red Faction: Armageddon
- 26 Gears of War 3
- 27 X-Com
- 27 Mario All-Stars
- 27 Battlefield 4Free

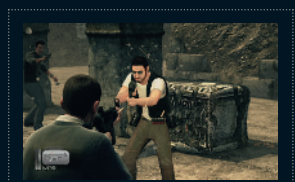
Recensioner

- 35 Majin & The Forsaken Kingdom
- 35 Star Wars: The Force Unleashed II
- 36 Rock Band 3
- 36 God of War: Ghost of Sparta
- 38 Golden Eye 007 Wii
- 38 Lego Universe



30 Call of Duty: Black Ops

Vi har satt betyg på Treyarchs senaste



39 Bloodstone 007

Hur bra är Bizarres hårda agentäventyr?

Chefredaktör Petter Hegevall (petter@gamereactor.se)
Redaktör Jonas Mäki (jonas.maki@gamereactor.se)
Redaktör Jonas Elfving (jonas.elfving@gamereactor.se)
Ansvarig utgivare Petter Hegevall
Grafisk form Petter Hegevall
Fotografi Måns Hegevall
Tekniker & webb Emil Hall (emil.hall@gamereactor.se)
Filmredaktör Erik Nilsson Ranta (erik.nilsson@gamereactor.se)
Hårdvaruredaktör 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 Warnie de Humelghem (sophie@gamereactor.se)

Love Bolin (love.bolin@gamereactor.se)
 Johan Bergström (johan.bergstrom@gamereactor.se)
 Viktor Eriksson (viktor.eriksson@gamereactor.se)
 Christofer Olsson (christofer.olsson@gamereactor.se)
 Daniel Steinholtz (daniel.steinholtz@gamereactor.se)
 Cristina Hansen (cristina.hansen@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 utslutna)
Tryck Colorprint Danmark
Distribution Pan Nordic Logistics
Annonser Devisor Reklam & Media 08-317600

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 högskole- och gymnasieskolor, internet-caféer, enskilda specialbutiker och större köpcentrum. www.gamereactor.se är Sveriges största spelsite. Här finner du varje dag ett tiotal purfarska spelnyheter samt recensioner, exklusiva reportage, intervjuer och givetvis matiga och informativa förhandstexter. 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 Game Publishing

Testutrustning:

Gamereactors redaktion testar spel med hjälp av följande utrustning: JVC DLA HD750 (projektor), Screen Research (projektorduk), Marantz AV8003 / Marantz MM8003 (för- och slutsteg) samt en komplett rigg av Klipsch-högtalare.

Rekommenderad åldersgräns:

Vid varje recension i Gamereactor informerar vi om spelets rekommenderade åldersgräns enligt PEGI-standard. 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.

Utställningen "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.

GRTV GR.SE NOV 10



GAMEREACTOR.SE

XBOX 360 KINECT

Det blir en massa recensioner

I detta nummer presenterar vi Kinect och ger dig omdömen om några av de första spelen. På Gamereactor.se kan du läsa längre varianter av dessa och förkovra dig i en artikel om Microsofts rörelsekänsliga underhållning. Läs vad vi tycker om Kinect Adventures, Kinectimals, Kinect Joy Ride och många fler titlar där din kropp är handkontrollen.

F.E.A.R. 3

Fruktad förtitt av seriös skräck

Efter att Gamereactors internationella redaktion kom hem från Chicago och berättade om skräckspelet Fear 3 simultan-sket redaktionen knäck och drömde mardrömmar i veckor. Vi tog oss dock samman och skrev en matig förtitt på Day 1 Studios kommande spel. Detta beta-test läser du förstås på Gamereactor.se, om du vågar och har ombyte...

SPLATTERHOUSE

Vi recenserar blodbadet

Ett av de blodigaste spel vi någonsin sett heter Splatterhouse och är skapat av Namco efter 80-tals-förlagan med samma namn. Splatterhouse släpps i slutet av november och när du läser detta spelar vi för fulla muggar. Den matiga recensionen av spelet hittar du bland 2200 andra på Gamereactor.se.

REDAKTIONSBLOGGAR

Om allt möjligt roligt

Efter att svenska Avalanche släppt lös det utmärkta sandlåde-spelet Just Cause 2 på marknaden undrar man ju onekligen vad utvecklarerna ska ge sig på närmast. I en intervju på Gamereactor.se berättar VD Christofer Sundberg om framtiden, Just Cause 2 och på vilket sätt de vill skapa spel de närmsta åren.

JULKALENDERN 2010

Vinn mängder av spelpriser!

1:a december är den dags. Då drar årets upplaga av Sveriges största speltävling igång med 24 stycken luckor, alla innehållande fräna priser såsom spel, gaming-möss, Blu-ray-boxar, datorer, konsoler och mycket annat. Förra året hade vi över 150 000 deltagare. Hjälp oss slå det rekordet genom att delta varje dag, i varje lucka.

20.000 NYHETER

Sveriges mest besökta spelblogg

Varje dag under de senaste nio åren har vi serverat er nätläsare flertalet purfärska nyheter om vad som händer i spelvärlden. Vi har rapporterat om chockerande skandaler, smaskiga utanonseringar, nya bilder och om roliga event vi anordnat. Snart når vi mäktiga 20 000 publicerade nyheter på Gamereactor.se. Du klickar väl in och ser vad det blir?

GAMEREACTOR.SE / GRTV

WOW: CATAclySM

Kika in vår videoreview!

Det senaste halvåret har Gamereactors Mikael "Legendary" Sundberg spelat World of Warcraft: Cataclysm-betan och filmat sina upplevelser. I en egengjord trailer på GRTV-sidan får du följa med några gamla risiga tanter och två nya äventyrare på upptäcksfärd genom ett sargat Azeroth, proppfullt med nyheter. Nu börjar själva kataklysmen, som äger rum innan expansionen släpps, att närma sig...

GAMEX

Sveriges första stora spelmässa

När Kistamässan slog upp portarna för Gamex, Sveriges första stora spelmässa, var GRTV förstas där med filmkameran i högsta hugg. Vi har intervjuat spelutvecklare, mässbesökare, kollat på de hetaste spelen till Playstation 3, Wii och Xbox 360 och känt av stämningen under de fyra mässdagarna. Klippen hittar du på Gamereactor.se/GRTV.

GRTV NEWS

Spelnyheter i videoformat

GRTV News samlar varje vecka ihop de mest intressanta nyheterna från spelvärlden och presenterar dem för dig i videoformat. Extra skönt och bekvämt för dig som är lat och bara vill låta nyheterna skölja över dig!

FABLE III

Kika in vår feta videorecension

Inte fått nog av vår recension av Fable III i detta nummer? Surfa då in på Gamereactor.se och kika på videorecensionen. Där diskuteras äventyren i landet Albion i detalj, varvat med sköna klipp från våra spelstunder.

YAKUZA 4

Producenten intervjuas

GRTV-gänget tog en tur till Tokyo och besökte Masayoshi Kikuchi, producent för kommande Playstation 3-spelet Yakuza 4. Han berättade om varför serien är så populär i Japan och vad vi kan vänta oss när vi återvänder till fiktiva staden Kamurocho, där vi får spela som Kazuma Kiryu och tre andra karaktärer. Den filmade intervjun med Kikuchi ser du på Gamereactor.se/GRTV.

DRAGON AGE 2

Bioware berättar allt...

En av de hetaste titlarna vi fick veta mer om på Gamex-mässan var Biowares efterlängtnade rollspelsuppföljare Dragon Age 2. I en intervju med Robyn Theberge, Project Manager för spelet, har vi lärt oss mer om tvåan och hur man tänkt kring såväl hela spelvärlden som huvudpersonen Hawke. Surfa in på vår GRTV-sida på www.gamereactor.se för en djupare inblick.



Jag gör inget annat än väntar

Jag spelade Test Drive Unlimited så ögonen blödde när det kom och kan fortfarande starta upp det för att köra omkring med min gamla bilklubb på Hawaii underbara soldränkta vägar. Därför är det inte så konstigt att tvåan var ett av de spel jag sett mest fram emot i år. En annan personlig favorit jag hoppats på är Crisis 2. Älskade ettan. För första gången sedan Half-Life 2 kändes förstapersonsngenren riktigt fräsch igen. Jag ville ha mer. Till sist är det Gears of War 3 jag hoppats på. De två första spelen är några av mina största favoriter någonsin. Så vad har dessa tre spel gemensamt (förutom att det är de tre spel jag ser mest fram emot)? Jo, de har alla blivit uppskjutna, och det rejält. Det har alltid varit mycket förseningar i spelvärlden, men nu börjar det ju bli direkt löjligt. Det är ju ingen mening att förhandsboka, hypa upp sig eller ens se fram emot de datum spel får eftersom de med största sannolikhet kommer försenas ändå. Det är oseriöst. Spelbranschen känns alltför ofta som en riktig tattarmarknad utan vare sig koll eller framsynthet. Tack för ordet!

/Honkie

Gran Turismo 5 försenat... igen

Detta är verkligen inte roligt Sony. Många av era trogna kunder har räknat ner dagarna inför Gran Turismo 5 och nu måste vi vänta ännu mer innan vi får spelet i handen. Detta håller seriöst på att förvandlas sakta men säkert till ett stort skämt. Jag menar, varför har man lagt dit kart-racing? Är ni seriösa? Ni framställer Gran Turismo som det bästa racing-spelet och simulatorn någonsin och sedan fördröjer ni spelet på grund av en spelfunktion som ingen kommer att använda. Det jag innerligt hoppas på, är att spelet faktiskt blir så bra som ni har framställt det som. Om inte, då lär jag aldrig mer köpa ett spel som bär namnet Polyphony på plastfodralet.

/Aldin

Nu överger jag mina konsoler

Jag har varit med sedan generationens början och är en trogen konsolspelare sedan 15 år tillbaka. Men nu börjar jag tappa sugen. Fem år gamla konsoler som tekniskt känns lika heta som svart/vit Fia-med-knuff

ska hålla i flera år till tack vare att man ska få vifta med armarna i luften och spela. Skjut mig. Jag vill ha riktiga spel. Snygga spel. Den här generationen har gjort sitt nu. Nya fräscha konsoler behövs med spel i minst 60 fps, riktig 1080p-upplösning, inga laddningstider och betydligt fetare prestanda. När de tekniskt mest krävande spelen till konsol 2011 heter Gears of War 3 och Killzone 3 och inte ens är i närheten av lika snygga som Crisis från 2007, ger jag upp. Nu blir det en gaming-PC med riktig prestanda. På den ska jag spela riktiga snygga spel så får konsolägarna spela med armarna viftandes i luften de kommande åren precis så som Microsoft och Sony har bestämt.

/Jaakko

Licenser är ofta drömmen

Det finns ett enormt urval av spel att köpa nuförtiden. Alla sorters genrer till alla olika sorters spelkonsoler. Bland dessa tusentals spel så finns det ändå inte sådär jättemånga guldskrud. När de ändå dyker upp så är folk såklart intresserade. Men vad jag har märkt så är det nog licensspelen många framförallt faktiskt drömmer om. Ett aktuellt och bra exempel är spelet Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 2. När man väl hör titeln så vet man att spelet förmodligen inte kommer bli världens bästa spel och kommer belönas med högsta betyg världen över. Varför? Jo, just för att

det är ett licensspel och innehåller Naruto i titeln. I genomsnitt så brukar tyvärr många av dessa licensspel vara ganska dåliga och jag har märkt en hel del besvikelser som kommit ut. Det som jag dock tror är att om spelet skulle bli riktigt bra och få ganska höga betyg så finns det en möjlighet att spelet kommer bli ett drömspel för flera. I Naruto: Storms fall så kan man bland annat tro det då det finns jättemånga som älskar serien och kommer därmed bli väldigt lockad till spelet. Kan ni föreställa er att få ett skitbra spel av en serie man tycker om väldigt mycket. Jag tror att folk som gillar själva licensen till ett licensspel kommer få sitt spel att bli automatisk favorit om det är genomarbetat just för att det har med serien eller filmen att göra. Fans av Star Wars kommer nog få deras favoriter att bli Star Wars spel istället för just dessa mästerverk som dyker upp då och då. Vad jag hoppas på i framtiden är att spelutvecklare ska försöka att lägga mer krut på något vars titel redan finns istället för något helt nytt. Då finns möjligheten att olika drömspel kan skapas!

/Rahel

Alltid först, alltid bäst

Ibland tröttnar jag på den stökiga ordning som existerar i vissa av Gamereactor-forumets mest välbesökta trådar. Jag tröttnar på den ibland överdrivet infantila nivån på det som till en början alltid känns som en vettig speldebatt. Ändå, trots detta, går det liksom inte att komma ifrån att Gamereactor.se pissar på all svensk konkurrens. Ni är bäst, först, störst, mest uttömmande och heltäckande på ett sätt som ingen annan svensk sidsida. Ni är även den enda sidsite jag vet som alltid tar egna screenshots. Tack!

/Stephan

Tack Stephan, vi gör (alltid) vårt bästa. När det gäller screenshots är det viktigt för oss att så ofta som möjligt visa upp spelen som de verkligen ser ut och inte bara slöposta utvecklarnas ofta tillsnofsade preview-bilder.

Jag vill sitta still - utan glasögon!

Jag är 37 år gammal och har spelat spel i hela mitt liv. Jag spelar mer sällan idag men håller mig fortfarande uppdaterad, inte minst tack vare Gamereactor. Den nya trenden med kroppen som spelkontroll (Kinect) och den där dildokulan (Move) är tillsammans med 3D-hysterin något som jag hoppas ska dö ut väldigt snart. Jag vill varken stå framför min TV och hoppa som en däre när jag spelar eller sitta nedsjunken i soffan med fula glasögon på nästippen. Låt Kinect, Playstation 3 Move och hela 3D-grejen dö ut snabbt nu så jag slipper oro mig för att bli smal, och skelögd.

/Joachim Brännsten

Månadens läsare

Vi ställer en hel hop med nyfikna frågor till en av våra läsare

Vad heter du? Viktor Lundberg Hur gammal är du? 17 vintrar Vad heter din användare på Gamereactor.se? Sentinel Vilket är ditt favorit-spel? Battlefield 2, för alla gapskratt det har framkallat Vilket är ditt bästa spelminne? Super Mario 64 Åsikter om Gamereactor? Sveriges tveklöst bästa speltidning





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



COMPATIBLE WITH
XBOX 360®
 XBOX LIVE® COMMUNICATION



steelseries
SPECTRUM 2.0
 GAMING HEADSET

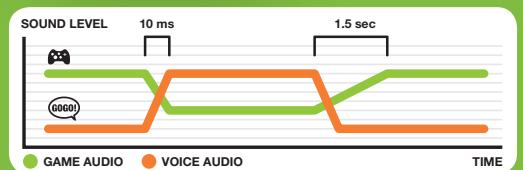


steelseries
SPECTRUM 2.0
 GAMING HEADSET



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



Högre växel i Shift 2: Unleashed

Slightly Mad Studios växlar upp och bjuder på en väldigt lovande uppföljare...

Det märks att producenten från Slightly Mad Studios, Andy Tudor, är irriterad över mottagandet som Need for Speed: Shift fick i viss press. Som tur är var Gamereactor inte en av de tidningarna som klagade på spelet för att det inte var tillräckligt realistiskt. För det var det. Åtminstone med alla hjälpmedel avslagna inklusive grafikblurr och techno-dunk. Shift var en simulator, en bra sådan. Inte perfekt, men en fin start på ett viktigt stickspår i den anrika racingserien.

“Smak är ju smak, men visst blev vi irriterade som satan när vissa kritiker envisades med att kalla Shift för ett arkadspel medan de i samma recensioner hyllade Forza och Gran Turismo för dess otroliga realism.”

Jag förstår hur han tänker. För även om jag fortfarande anser att däckfysiken i Forza Motorsport 3 vida överträffade den i Need for Speed: Shift var körkänslan väldigt realistisk och fysiken balanserad. Slightly Mad Studios första spel sålde mängder och EA var snabba med att ge grönt ljus till produktionsstarten av en uppföljare. Det belönades med finfina betyg från så gott som en enig världspres och älskades av miljontals spelköpare. Ändå märks det hur hungriga studion är på att rätta till alla misstag de gjorde i det första spelet. De drivs av en ambitionsnivå som är befriande överdriven. Tanken är att bli bäst, rakt igenom.

“Det finns väldigt många bra racingspel där ute, väldigt många. Det vi försöker göra är vi dock förhållandevis ensamma om. Vi avser att simulera racingupplevelsen i sin helhet, inte bara farten och känslan av att förflytta tyngdpunkt. Vi vill att spelaren ska känna det som en riktig racerförare upplever. Vibrationerna, intensiteten, motorernas vrål, kaoset när åtta bilar försöker tränga sig igenom en tuff vänsterkurva samtidigt.”

Ambitionen måste applåderas, även om just den känslan av kaotisk intensitet överdrevs en del i det första spelet. För hur man än vänder och vrider på det är racingupplevelsen i såväl Forza-spelen som i Gran Turismo-serien för... förfinad för att den verkligen ska kunna representera hur det är att kränga runt 1500 kilo överladdad GT-bil på Brands Hatch, till exempel. Alla



som suttit i en tävlingsbil i 200 km/h vet hur det låter, hur det känns och hur intensivt det är att försöka plocka placeringar samtidigt som man hela tiden koncentrerar sig på spårval, växelval och framför allt bromspunkter. I Need for Speed: Shift, mer än i något annat racingspel med simulatorkvaliteter, representerades den där känslan av hur kaotisk banracing verkligen kan vara. Samtidigt överdrevs vissa saker och andra lämnades åt slumpen. Vilket gör att min första fråga om Shift 2: Unleashed handlar om däckfysiken och vilka förbättringar som gjorts på det området. EA:s in-house-producent Marcus Nilsson svarar blixtnabbt.

“Allting är förbättrat i Shift 2, allt. Vi har jobbat hårt med såväl grafiken som upplägget, innehållsmängden, onlineläget och givetvis däckfysiken. Den där känslan som många beskrev i det första spelet att man liksom inte hade tillräckligt god



Försäljning, Need for Speed

kontakt med underlaget är som bortblåst, och då är vi ännu inte ens inne i alpha-fasen av Shift 2-utvecklingen.”

Jag väljer en Calsonic-sponsrad Japan GT-GTR och tar plats i Slightly Mad Studios Dbox-stol, hydrauliskt styrd och utrustad med Logitechs G27-ratt. Jag ber dem stänga av samtliga hjälpmedel men möts då av stor skepsis från såväl Nilson som Tudor.

“Är du säker? Jungfrufärden helt utan stabilitetskontroll och antispinnsystem? Okej, men skyll dig själv”.

Fem glada gossar ur Slightly Mad Studios ledning ställer sig bakom mig och gör sig beredda på en dödskrasch bara sekunder efter grönnflagg. Men krocken uteblir. De hade mest troligt inte räknat med att den ryggskeva gubbstrutten från Gamereactor i själva verket var en slavisk simulertönt som spenderat de senaste 19 veckorna med att tämja en DB-S i

Shift-modden Real Mod 2.0 (PC). Mitt första varv är bra, men inte superbt. Jag kan Spa-banan utan och innan. Den sitter i ryggmärgen. Jag måste ha spenderat över 50 timmar på den här banan enbart i GTR 2. Min sjätte varvtid slår den bästa tiden på banan, enligt spelets för tillfället halvpastiska sparfil. Jag kliver ur med värk i armar och bromsfot. Det enskilt största minuset i Need for Speed: Shift var den något sladdriga däckfysiken som gjorde att man hade problem med att känna exakt var bilens tyngpunkt var. Bilarna gled även för mycket sidleds vid kurvtagning. Något som flinka PC-spelare såg till att fixa ganska omgående med Tire Mod-uppgraderingen. Detta är något som Slightly Mad Studios såklart mottog en del kritik för, något som de nu fixat. Andy förklarar närmare med stor entusiasm:

Vem fan vill köra en liten Polo på Suzuka-banan?



TOPPLISTA

Vilka är konkurrenterna? Vi listar sex utmanare

Forza Motorsport 4

Xbox 360 / September 2011



Det var på E3 2010 i början av sommaren som bomben släpptes. Forza 4 visades upp inför miljontals spända spelfanatiker och i spelet som dök upp på superskärmen bakom producenten Dan Greenawalt hade fokus skiftat från svårspelad banracing baserad på verkligheten till Kinect-dravlig partyracing med låtsasratt. Ja, det kommer att gå att kontrollera Forza 4 utan vare sig ratt eller handkontroll. Hemska, hemska tanke. Som tur var kommer det givetvis även att spela det med både handkontroll och ratt, precis som vanligt, och av det lilla vi hittills sett ser det ut som att Turn 10 bytt grafikmotor. Forza 4, så till vida det inte släpps först 2012, kan säkert bli en seriös utmanare till Shift 2.

GTR 2

PC / Släpptes september 2006



Blimey! Games hette studion som utvecklade den svenska spelpublishern Simbins tre första spel (GTR, GTR 2 och GT Legends). Kort efter färdigställandet av GT Legends såldes Blimey till nystartade Slightly Mad Studios som med erfarenheten från GTR-utvecklingen påbörjade produktionen av Need for Speed: Shift i samarbete med Electronic Arts. GTR 2, trots att Simbin idag står utan nyckelkompetens på utvecklingsidan, lever vidare som en av tidernas bästa racingsimulatorer och detta mycket tack vare den flitiga skara fans som dagligen smörjer gummiet i Simbins högoktaniga racingfest. GTR 2 erbjuder fortfarande enastående däckfysik samt riktigt bra fartkänsla.

Gran Turismo 5

Playstation 3 / 2011



Fem år och nio månader har det tagit för Sony-kelgrisarna Polyphony Digital att färdigställa det monstruösa gigantoprojektet som är Gran Turismo 5. Fem år, nio månader och 660 miljoner kronor. Det försenades fem gånger under tre års tid, stora delar av innehållet kasserades och saker har tillkommit som på löpande band. Tanken har varit att producera den bästa, mest heltäckande och bäst polerade racingupplevelsen som någonsin sett dagens ljus. 1040 bilar, 60 banor, fem racingdiscipliner, åtta olika spellägen och över en miljon olika trim- och styling-delar. Det är mycket det. Kan körkänslan tävla med Need for Speed: Shift och Forza Motorsport 3?



“Vår fysikmotor och våra fysiksimuleringar i Shift var i grunden otroligt avancerade, kanske de mest avancerade fysikuträkningarna i ett racingspel någonsin. Det vi gjorde i slutfasen av utvecklingen av det första spelet var att vi balanserade fysiken så att den skulle vara utmanande men ändå inte för svår. Vissa gillade inte detta utan skrek sig hessa över att det inte var tillräckligt utmanande, inte var tillräckligt realistiskt. Detta är något som vi nu fixat och något som kommer att finnas med i Shift 2.”

Tjugo minuter senare har jag precis voltat med min Nissan och det ena framhjulet har trillat av. Tävligen är över. Det går inte att starta om, inte att spola tillbaka tiden eller trycka select. Elite-läget i Shift 2 är oförlåtande, brutalsvårt och beroendeframkallande. Andy flinar. Det finns ett självförtroende hos Slightly Mad Studios som jag gillar.

Motståndarbilarnas artificiella intelligens har förbättrats avsevärt i Shift 2

De vet att fundamentet som Shift 2 baseras på är ett stabilt sådant som kommer att göra dem konkurrenskraftiga i genren, igen. Shift sålde trots allt bättre än Forza 3 och trots att Gran Turismo 5 står för dörren verkar Andy inte oroad:

“Jag är en spelnörd. Jag tänker gå ut och köpa Gran Turismo 5 när det släpps. Med det sagt förstår jag fortfarande inte varför Sony lägger ned tid på att inkludera småbilar, mini-bussar och vanliga personbilar i deras spel. Vem fan vill köra en Polo 1,1 på Suzuka till exempel?”

Presentationen är över och efter en kort sammanfattning är det dags för mig att börja bege mig hem mot Sverige igen. Shift 2: Unleashed kommer att innehålla ett väl utbyggt onlinesystem kallat Driver Network. Det ser läskigt innehållsrikt ut. Spelaren kommer att kunna spela Shift 2 genom en ny kamera kallad “helmet cam” där man ser visiret och där huvudet rör sig när bilen rör sig. Shanghai visas upp, ny bana med kantiga kurvor och svepande raksträckor. Skadorna på bilarna ser mer verklighetstrogn ut än här gången, däck lossnar, plåt smulas sönder och bilar rullar runt som bananer nedför en lätt frusen slänt. Motståndarbilarnas artificiella intelligens har förbättrats också, avsevärt, något som enligt Andy Tudor är den näst svåraste delen med att utveckla ett racingspel.

Jag känner mig nöjd. Jag gillade verkligen det första spelet och efter att ha sett alla förbättringarna som studion arbetar med inför Unleashed är förväntningarna såklart höga. Till våren växlar vi upp.

/Petter Hegevall

Shift 2: Unleashed släpps under 2011 till PC, PS3 och Xbox 360

Race Driver: Grid 2

PC, PS3, Xbox 360 / 2011



Codemasters släppte nyligen ifrån sig F1 2010 till PC, Playstation 3 och Xbox 360. I lång tid trodde vi att det var Grid-teamet, studios huvudteam, som pysslade med Formel 1-spelet men det har såhär i efterhand visat sig att det var Swordfish-grabbarna som utvecklade F1 2010 och att

core-teamet arbetat i över ett år på en hemlig uppföljare. Dirt 3 är redan utannonserat så det är ju inte särskilt hemligt. Vilket bör betyda att Codemasters även har en uppföljare till Grid under produktion. Och även om Race Driver: Grid 2 är mer arkadaktigt än Shift lär Grid 2 kunna komma att utmana Shift 2: Unleashed, speciellt för de mindre inbitna fansen...

Iracing

PC / Släpptes augusti 2008



Papyrus Games starkeman David Kaemmer är en av simulatorgenrens främsta med spel som GP Legends och Nascar Racing 2003 på sin meritlista. I september 2004 startade de upp Iracing Motorsports som fyra år senare släppte träningsverktyget och racingspelet Iracing, till simfansens stora glädje. Iracing är en prenumerationsbaserad simulationsservice som Iracing Motorsports tillhandahåller i samarbete med Microsoft Games. Iracing är idag den mest fulländade simulatören när det gäller rena fysikuträkningar och flertalet internationella racingstjärnor använder Iracing som ett återkommande träningsverktyg. Iracing innehåller idag Nascar/stockcar-racing samt open wheel-klasser såsom GP2.

Rfactor 2

PC / December

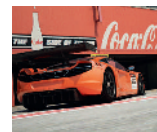


Image Space Incorporated arbetar just nu för fullt med att färdigställa uppföljaren till den omåttligt populära racingsimulatören Rfactor. Rfactor 2 planeras vara färdigt inom loppet av några månader och inför uppföljaren utlovar Image Space Incorporated bland annat realistiska

vädereffekter, ett betydligt mer avancerat system för ljussättning samt riktiga shadow maps på samtliga av spelets texturer. Rfactor är liksom GTR 2 och Iracing populära mycket tack vare av den enorma mängd amatörmoddars som finns att tillgå. Något som även gäller PC-versionen av Need for Speed: Shift som bland annat moddats för att kännas precis som både GTR 2 och Rfactor.



FOKUS

Tidernas blodigaste

Kommande Splatterhouse är mest troligt världens blodigaste spel genom alla tider. Jonas Elfving berättar varför det känns lockande att strimla demoner med motorsåg

Smakfullt smaklöst. Ett blodbad utan grund ände eller poolvakt. Så skulle man kunna beskriva Splatterhouse, Namcos försök att toppa det sidscrollande 80-talsoriginalet med samma namn – för övrigt först med att stämplas med amerikanska åldersmärkningsen "M". I Splatterhouse möter vi Rick, som med en suspekt supermask utrustas med ultrabrutala krafter. I sin jakt på skurken Dr. West och sin bortrövade flickvän ställs Rick mot en drös monster som ska slaktas så makabert som möjligt. Rick sliter av huvuden, blod stänker på skärmen och när hans egna arm huggs av använder han bara den som nytt tillhygge mot kräken. Blodet är inte bara där för chockeffekten utan har även en spelmässig funktion. Ju mer av det röda du samlar upp från spelets kläggiga kebabmonster "corrupted", desto brutalare specialattacker kan du släppa loss över dem. Överallt finns dessutom diaboliska fällor att aktivera och några enklare plattformsmoment. Med motorsågar och väggar av monsterkött påminner designen om den i Mad World eller God of War; lägg till licensierad metal och du har årets kanske hårdaste spel. Den 17 december börjar slakten och tänjandet av artonårsgränsen.



Äntligen är Xbox 360 Kinect här

Med Microsofts nya kamera är du handkontrollen. Vi berättar om Kinect

Handkontrollen är död. Eller? När Microsoft hakar på den rörelsekänsliga kontrolltrends som Nintendo startade för fyra år sedan drar man konceptet till sin spets: för Kinect krävs bara en kropp för att spela. Vi har hårdtestat kameran, spelen och programmen där du bara behöver vinka för att interagera.

Den avlånga Kinect-pjäsen vilar på en motoriserad fot som kan tiltas upp och ned av sig själv, bland annat för att hitta den optimala vyn av dig som spelar. På framsidan finns två djupsensorer, en RGB-kamera och en mikrofon. Du kan låta Kinect scanna dig själv och knyta utseendet till din gamertag, vilket låter dig "logga in" bara genom att ställa dig framför kameran. Kinect ska även stödja röstigenkänning, men

Du kan låta Kinect scanna dig själv och knyta utseendet till din gamertag

detta har skjutits upp till nästa år för Europa. Spelen styrs alltså bara genom att röra på kroppen och som du ser i recensionerna här bredvid möjliggör det många olika spelsätt. För att navigera i menyer används olika gester, men du kan ofta plocka upp en inkopplad handkontroll för att bläddra bland alternativ och så vidare. Du kan använda Kinect även i Xbox 360-menyerna och som en fjärrkontroll när du tittar på film.

Microsofts marknadsföringsbudget för Kinect har varit 3,5 miljarder kronor, mer än vad man lade på reklamen för den första Xbox-konsolen. Talkshowvärdar som Ellen och Oprah har delat ut maskinen till skrikiga gäster. Man har spelat Kinect på Times Squares enorma skärmar. Nu återstår det att se om investeringen bär frukt...

/Jonas Elfving

TILLVERKARE Microsoft **RELEASEDATUM** 10 november
PRIS 1490 kronor (inklusive ett spel) **RÖRELSESENSOR**
 RGB-kamera, infraröd djupsensor **MÅTT** 280 x 70 x 60 mm
ANSLUTNING USB 2.0 **SKÄRMUPPDATERING** 30 HZ





Kinectimals

Utvecklare Microsoft Speltyp Simulator Premiär Ute nu

I Kinectimals blir du fadder till en fluffig fyrfoting som slickar på skärmen och ser allmänt gullig ut. Välj ett katt-djur, gosa med den med utsträckta händer, lek härmlekar och spring i agility-banor. En gullig och bra idé i sann Nintendogs-anda. Men responsen i Kinect-kameran gör djuret mer motvilligt än det borde vara och tempot är lite väl lågt, även för de minsta spelarna. **5/10**



Dance Central

Det är ingen överraskning att det bästa spelet till Kinect är gjort av Harmonix. I ett Rock Band-liknande upplägg imiterar du hundratals dans-moves som bedöms av kameran. En given hit med riktigt bra musik innehållande både djup och stor partypotential. **8/10**

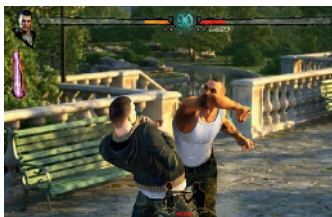


Kinect Sports

Efter Wii Sports och Sports Champions släpper Microsoft sin sportspelssamling. Du springer på stället för att hoppa längdhopp eller kasta spjut, men spelkontrollen är på sin höjd godtycklig. Kinect Sports känns som en fladdrig variant på Nintendos variant. **5/10**

Kommande spel Xbox 360 Kinect

En blandad skara spel går att skymta på Kinect-horisonten. I Dr. Kawashima's Body and Brain Exercises ska vi få träna både kropp och knopp och Grand Slam Tennis 11 gör ditt vardagsrum till en tennisbana. Sports Island Freedom ska bjuda på bland annat paintball och kendo och UFC Trainer kan vara något för alla mixed martial arts-fans. Dans och sång i Michael Jackson-spelet ska bli intressant, liksom det helmärkliga biltuktandet i Forza Motorsport 4. Vi ser även fram emot Ilnabba Sonic Free Riders som använder Xbox 360 Kinect på ett annorlunda sätt.



Fighters Uncaged

I Fighters Uncaged vankas fighting bland gator och gränder. Fördröjningen förtar inlevelsen, placeringen av slagskamparna är statisk och överlag saknas såväl identitet som välgjord spelmekanik och charm. **4/10**



Kinect Joyride

Joyride styrs genom att du greppar en låtsasrätt i luften framför dig. Futuristiskt men flyktigt; avståndet mellan händerna varierar, inget motstånd finns och spelkontrollen blir skakig. Småskoj en stund, inte mer. **4/10**



Och detta är konkurrenterna

Kinect avser att slå sig in bland Wii Motion-stavar och dildo-liknande Move-grunkor

1 Wii Motion Plus

Nintendo Wii

Genom en tillsats som trycks fast i botten av Wii-fjärren har Nintendo ökat på livslängden för sin nu fyra år gamla kontroll. Responsen blir märkbart bättre och även om det inte alltid känns som 1:1-rörelser som Nintendo kallar det, är det bra nära. Antalet Wii Motion Plus-spel har varit rätt pluttigt än så länge, men Red Steel 2 och Wii Sports Resort har roat riktigt bra. Svärdfightingen i det kommande The Legend of Zelda: Skyward Sword längtar vi förstås extremt mycket efter.

Tillverkare Nintendo Pris 299 kronor

2 Playstation 3 Move

Sony Playstation 3

Sonys Move må vara en skamlös karbonkopia på Nintendos Wii-fjärr, men det är enligt oss det mest exakta rörelsekänsliga tillbehöret på marknaden. I änden har Move-kontrollen en gummiboll som lyser i olika kulörer, vilket registreras av Playstation Eye-kameran. Denna ser även till att du som spelar syns i bild, vilket bäddar för en del komik och alternativa spelkoncept. Bland spelen som hunnit släppas sedan augusti hittar vi Start the Party, The Shoot och Sports Champions och TV Superstars. Nygamla titlar som fått stöd för Playstation Move är bland annat Heavy Rain och Resident Evil 5.

Tillverkare Sony Pris 599 kronor

Miljontals med konsoler

Sent i oktober rapporterade Microsoft, Nintendo och Sony sin totala konsolförsäljning. Microsoft har sålt totalt 44 miljoner Xbox 360-enheter. Nintendo har tappat lite fart men har ändå sålt 75 miljoner Wii och 135 miljoner Nintendo DS. Sony har sålt 41 miljoner Playstation 3 och 50 miljoner PSP-konsoler.

Apple köper EA eller Sony?

Apple har 51 miljarder dollar över och under en konferens nyligen sade Apple-pampen Steve Jobs att man sparar pengarna inför ett stort uppköp i framtiden. Seriosa bedömare menar att det kan gälla Disney, EA eller Sony och spekulationerna sågs så seriöst att Sonys aktier rusade uppåt på börsen.

Hitman 5 oavsiktligt bekräftat

Röstskådisar har en tendens att babbla lite väl mycket, verkar det som. Fable III och Infamous 2 är två exempel på spel som har avslöjats i förtid av skådisarna och nu är det dags igen: David Bateson som spelar Agent 47 har berättat att Hitman 5 är på väg. IO Interactive förnekar dock spelets existens, men skadan är redan skedd.

Nedladdningsbara

Dreamcast-spel till Xbox 360

Sega låter meddela att man tänker damma av Dreamcast igen och börja släppa de bästa spelen från formatet som nedladdningsbara titlar till Playstation 3 och Xbox 360. Först ut blir Crazy Taxi, Sega Bass Fishing och Space Channel 5. De kommer alla uppdateras med HD-grafik och widescreen-stöd.

Nintendo slarvar med miljön

Greenpeace har släppt en ny rapport som handlar om hur miljövänliga elektronikföretag är. Ännu en gång har Nintendo hamnat sist, 1,8 poäng av 10 fick miljöbovorna Nintendo och även Microsoft stannar på pinsamma 1,9. Sony hamnar på 5,1 och Apple får 4,9.

Mer Project Gotham Racing

Microsoft har varken gett upp eller glömt bort Project Gotham Racing, i alla fall enligt ett rykte från Develop som säger sig ha en säker källa. Enligt dem vill Microsoft starta om serien från början och letar just nu med ljus och lykta efter tredjepartsutvecklare i Europa som skulle kunna ansvara för uppgiften.



Den effektiva smaklösheten

EA pressades till att ta bort möjligheten att spela som taliban i Medal of Honor. Ett väl utförd publicitetstrick menar Petter Hegevall

Det återstod endast två veckor innan Call of Duty:

Modern Warfare 2 skulle släppas. Activision kallade Youtube-snutten som visade upp hur man i spelet mejade ned hundratals oskyldiga på en rysk flygplats för en "läcka". En läcka som gjorde så att spelet uppmärksammades i så gott som varenda nyhetsprogram över hela världen. En läcka som fick de som vanligtvis aldrig spelar TV-spel att bli ordentligt nyfikna. Givetvis handlade det aldrig om någon läcka utan om en noggrant och skickligt genomförd PR-kupp. All publicitet är bra publicitet.

Modern Warfare 2 slog två veckor efter "läckan" alla tänkbara försäljnings-rekord. Idag, ett drygt år senare har det sålts i osannolika 24 miljoner exemplar och står stadigt på toppen som tidernas tveklöst mest sålda actiontitel. Något som självfallet gjorde främste konkurrenten Electronic Arts gröna av avund. Därav är också den senaste delen i Medal of Honor-spelserien ett Modern Warfare-doftande äventyr proppat med ultrafräck militäringo och behärda specialsoldater. EA flyttade sina soldater från de blodtäckta sandstränderna i Normandie till nutida Afghanistan... och såg givetvis till att replikera Activisions PR-stunt inför Modern Warfare 2.

I somras gick det ut en pressrelease från Electronic Arts högkvarter som tydligt förklarade vad många speltidningar samma dag reagerade starkt på. I kommande Medal of Honor skulle man kunna välja att spela som amerikansk specialsoldat eller som taliban. Gamereactor publicerade en artikel som fördömde beslutet och kallade EA för smaklösa. Kort därefter rasade internetmobben och protesterna från mediavärldens mainstream-kanaler lät knappast

vänta på sig. NBC kallade spelet för "vidrigt" och BBC uppmanade sina tittare till bojkott av EA:s kommande storspel. Varenda nyhetstidning av värde i hela västvärlden skrev om taliban-fadäsen och hundratalet nyhetsprogram visade snuttar ur Medal of Honor i sina reportage. EA tvingades backa, enligt dem själva. De tvingades ändra i sitt spel för att inte uppröra den mängd människor som hotat

med att bojkotta spelet helt och hållet. Att världens näst största spelföretag och en i övrigt högt aktad och kvalitetsmässigt konsekvent aktör inom

BBC uppmanade sina tittare att bojkotta Medal of Honor...

spelindustrin på allvar hade tänkt släppa ifrån sig ett spel som uppmuntrade till dödandet av Nato-soldater i skorna som stenålderterrorist är för mig helt otänkbart. Istället handlade det om en smart och utstuderad variant på Activisions "läckage". taliban-fiaskot i Medal of Honor bidrog till en starkare försäljnings-start än förväntat och efter bara några veckor har över två miljoner exemplar skeppats. Utan talibanerna hade det mest troligt inte varit fallet.



Frankensteins spelhjälte

Hur skulle det se ut om Master Chief parade sig med Samus? Vi har klippt och klistrat. Och här är världens bästa spelhjälte...

Total tankekraft

Vad är väl en egenhändigt hopplöskad överhjärte om han inte kunde läsa alla andras tankar och därmed hela tiden vara steget före.

Master Chiefs huvud

Att vara lika kylig som Master Chief när 121 svintokiga rusprickar (från yttre rymden) stormar bunkern man sitter och vilar i - är det inte många som lyckas med.

Samus axelvaddar

Spelväldens mest respektgivande torso tillhör varken Marcus Fenix eller Duke Nukem. Den sitter på galaxens coolaste kvinna och numer på vår alldeles egna Frankenfish.

Banes högerarm

Batman: Arkham Asylum-skurken Bane har historiens fetaste högerarm, tillräckligt stark för att bryta sönder en finlandsfärja.

Bruce midja

Extremstarke kickboxaren Bruce Irvin från Tekken-serien har spelväldens mest vältränade magparti. Ett enkelt val, med andra ord.

Eddy Gordos spiror

Det finns många bra ben i spelvärlden. Många hjältar med bra knut i lårmuskelnerna. Ingen är dock lika akrobatiskt isnabb och outröttlig som sprattelnissen Eddy Gordo från Tekken.

Hayabusas sandal

Ryu Hayabusa i Ninja Gaiden-spelen slaktar dumma fotsoldater på löpande band. Något som såklart skulle vara stört omöjligt utan hans ninja-sandaler.

Bionic vänsterarm

Att kunna svinga sig i luften, grabba tag i fiender, fordon och mindre fritidshus är såklart en viktig specialitet. Bionic Power!

Links magiska svärd

Tänk dig själv - i 24 år har Links tjugusiga mästarsvärd hängt med utan att vare sig tappa skärpa eller polish. Det är vad vi kallar för ett ordentligt överlägset breddsvärd det.

Liu Kangs vänstertoffa

Avser man att cykelsparka folk i plytet finns det ingen bättre mentor än Mortal Combat-seriens Liu Kang - spelväldens svar på Eilert Pilarm. Därför valde vi hans toffla som sparksgugen vänsterfot.



INTERVJU

Musse Pigg är väldigt episk

Gamereactor tog ett snack med Warren Spector

Vilka var era mål när ni började arbeta med Epic Mickey?

- Först och främst att göra Musse till en lika stor stjärna i spel som han varit i alla andra medier. Musse har varit en stor filmstjärna, TV-hjälte, en attraktion på Disneys nöjesfält - men aldrig en spelhjälte på den nivån. Sedan vill vi återintroducera Oswald the Lucky Rabbit för världen. Han var Walt Disneys första tecknade hjälte - enormt stor på sin tid.

Målarfärgen och thinnern, att kunna ta bort och återställa objekt i spelvärlden är riktigt unik. Var kom den idén från?

- En av Junction Points programmerare, Matt Baer, kläckte detta. Vi ville påminna Musse Pigg om att han är en tecknad figur, så att ge honom kontroll över vad han är gjord av, bläck och färg, var en naturlig manöver. Om du ska göra ett spel med val och konsekvenser måste du låta spelarna göra det motsatta till att måla. Därav thinnern!

Vilken del av Epic Mickey är du mest stolt över?

- Jag tycker att teamet har gjort ett strålande jobb med att fånga Musse Piggs anda, hur han ser ut och hur han rör sig, allt. Jag tror också att kaninen Oswald kommer att bli en stjärna av det här spelet. Men vad jag är mest stolt över är att Epic Mickey inte känns som något annat. Spelare kommer att ha mycket frihet och välja vilken upplevelse de kommer att få. Det är väldigt häftigt för mig.

Ni har grävt ordentligt i Disneys arkiv, hur mycket av Musses historia kommer vi att få se?

- Jag ville verkligen att så mycket av spelet som möjligt skulle baseras på riktiga Disney-verk, detta gjorde jag klart tidigt för teamet. Allt vi själva hittade på var sånt som behövdes i spelmässiga syften. Förhoppningsvis kommer många att tänka "var kom det där ifrån?" när de spelar och undersöka Disneys historia.

Vad gör du efter Epic Mickey, kan du skvallra om vad Junction Point tar sig an närmast?

- Det får vi se. Just nu försöker vi njuta av releasen av Epic Mickey men brainstormar också flera olika idéer som kan bli verklighet en vacker dag. Stay tuned!

Playstation 3 är en Nintendo Wii

Playstation 3 och Xbox 360 är två ruskigt pigga pensionärer. Men när är det dags för ersättarna?



Innan Nintendo Wii släpptes var det självklart att ny hårdvara innebar ett rejält kliv uppåt grafiskt. Med Wii visade Nintendo dock att det konsumenterna bryr sig om är roliga och nytänkande spel, och idag har både Microsoft och Sony tänkt om angående prestanda.

Bland många hardcore-spelare finns uppfattningen att Wii är föråldrad, medan de andra båda konsolerna istället är tekniska bestar. Och visst, det kanske var en korrekt beskrivning för ett halvt decennium sedan, men idag skulle jag bestämt vilja hävda att sistnämnda påstående är felaktigt. Tvärtom är det snarare så att Playstation 3 och Xbox 360 båda är tekniskt föråldrade samt att betrakta som 2010-talets Wii-konsoler. Låt mig förklara vad jag menar.

Vi backar bandet fem år. Det är 2005, Xbox 360 har nyss blivit utannonserad sedan Microsoft bestämt sig för att avliva Xbox i förtid och Gamecube går på knäna. Folk spekulerar till och med i att Nintendo kanske ska sluta bygga konsoler och göra som Sega, det vill säga sluta med hårdvara helt och bara satsa på spel istället. Vi hoppas fram några månader, då utannonserar Nintendo en konsol som går under det inte helt blygsamma arbetsnamnet Revolution. Några detaljer är inte kända, men ryktesvägen heter det att den inte riktigt ska bli så kraftfull som många nog hoppats på,

och något helt annorlunda än vi är vana vid. Vi hoppas fram ytterligare några månader, fram till våren 2006. Nintendo avslöjar Wii, men knappast till jubel, utan till högljudd kritik. Namnet döms ut och Nintendos lojala fans är chockade över att Wii tekniskt sett bara är en Gamecube på steroider och marknadsförs med en ny sorts handkontroll. Det här kommer ju aldrig fungera, hur kan Nintendo ens tro att redan gammal hårdvara ska hålla en generation till... Den allmänna uppfattningen är att det nu är slut för Nintendo som konsoltilverkare.

Och så ytterligare ett hopp. Till idag. Xbox 360 har fem år på nacken, alltså ganska precis så gammal som Gamecube var när den ersattes av Wii. Och kollar vi vad som händer med Xbox 360 i år så har den dels just blivit mindre och billigare (Xbox 360 S), och för en vecka sedan släpptes Kinect som låter oss spela med kroppen som handkontroll.

Playstation 3 är inte mycket bättre, den släpptes 2006 och är alltså fyra år, och även där har Sony byggt om konsolen radikalt och nyligen lanserat en rörelsekänslig handkontroll. Sånär som på ett års skillnad har alltså även Playstation 3 förberetts för ett liv efter vad som normalt är pensionen. Kort sagt, Playstation 3 och Xbox 360 är idag lika gamla som Gamecube var när den modifierades och byggdes om till Wii och fick rörelsekänsligt spelande som främsta försäljningsargument. Historien upprepar sig alltså. Lägg till det att de båda nu dessutom kostar ungefär lika mycket att köpa som vad en Wii gjorde när den lanserades. Skillnaderna mellan vad en Wii var 2006 och vad Playstation 3 och Xbox 360 är idag obefintliga.

Tanken är såklart att förlänga livslängden på både Playstation 3 och Xbox 360 ordentligt. Normalt byts en konsol ut efter 5-6 år, men varken Microsoft eller Sony gör någon hemlighet av att de siktar på det dubbla. Samtidigt har Nintendo, trots sina många höjdartitlar, drabbats av en vikande försäljning under det senaste året. Wii är helt enkelt inte riktigt lika populär längre och konkurrenterna har skamlöst plagierat konceptet med rörelsekänsligt spelande. Något som lett till att de flesta bedömare tror att det blir Nintendo som rivstartar nästa generations konsoler med en ny monsterburk, kanske så snart som nästa år.

Nintendo som med Wii lämnade prestandaracet bakom sig kan alltså ironiskt nog bli de som återigen startar det, medan Microsoft och Sony som alltid satsat på koncentrerade hästkrafter istället väljer att harva på med gammal hårdvara.

/Jonas Mäki

Nintendo som med Wii lämnade prestandaracet bakom sig kan bli de som återigen startar det

www.gamereactor.se

150 miljoner sålda maskiner

Sony har sålt drygt 150 miljoner Playstation 2-enheter, vilket gör den till tidernas mest sålda, en siffra som sannolikt aldrig kommer att slås.

Konsolerna som trotsade sin höga ålder

I normala fall ersätts en konsol efter fem år. Men ingen regel utan undantag heter det ju, och det finns faktiskt flera avvikelser från detta. Både Sega Saturn och Xbox fick till exempel strax under fyra år vardera på marknaden innan de pensionerades och ersattes av Dreamcast respektive Xbox 360. Men det finns även exempel som pekar på raka motsatsen. Mest extrem är Neo-Geo som släpptes redan 1990, ungefär samtidigt som Super Nintendo. SNK:s kraftfulla 32-bitarsmaskin var dock så mäktigt att den fortsatte vara det givna förstahandsvalet för 2D-fans även under följande generation (Sega Saturn och Playstation). Även under nästföljande generation (Playstation 2, Gamecube och Xbox) hängde Neo-Geo med och först 2007 utannonserade SNK att de skulle pensionera Neo-Geo för gott. Då hette konkurrenterna Playstation 3, Wii och Xbox 360.

Andra exempel på långlivade spelenheter är Game Boy som släpptes 1989. Nintendo höll den vid liv och först 2001 tyckte man att det var på sin plats att ersätta den med Game Boy Advance. Även tidernas mest sålda konsol, Playstation 2, är en riktig trotjänare. Den släpptes år 2000 och ett drygt decennium senare tuffar den fortfarande på med massiv försäljning och många nya spel. Playstation 2 har förmodligen många år kvar innan Sony slutar supporta den.

CREATIVE®

THX
TruStudio PRO™

Sound
BLASTER **TACTIC^{3D}**



PC | MAC

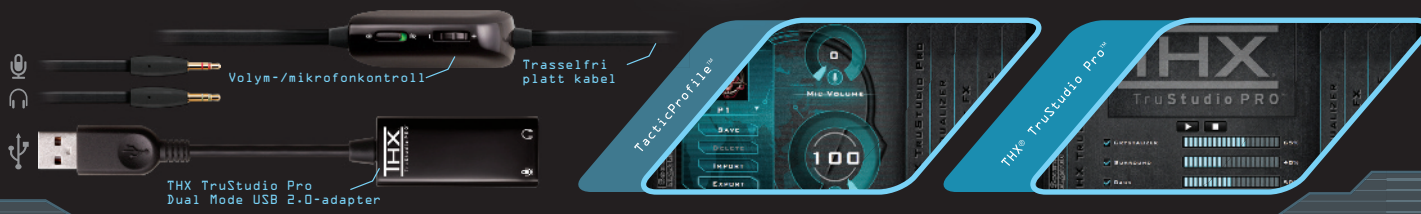
3D
SURROUND

VoiceFX



Avtagbar mikrofon

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. Peksärmsprogram 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

Himla hundliv

Spelarens bästa vän... eller fiende? Spelhistoriens mest **berömda jockar** är en brokig flock – allt från mästerdetektiver till monster... Doggy style!

Shigeru Miyamoto vet det, Walt Disney hajade det för länge sedan och du vet det: alla älskar hundar. Just därför är det genialt enkelt att använda dem inom all populärkultur; alla har redan en positiv relation till rasen canis, och slänger man in en jocke i ett spel når utvecklarna en genväg till våra hjärtan.

Med några få (h)undantag får vovvar sällan huvudrollen i spel. I stället ser vi dem som trogna medhjälpare, som karismatiska sidekicks eller oskyldiga tamagotchis som

måste tas hand om. Men spelhundar kan även vara dregligt äckliga bestar som gör allt för att ge dig rabies, och då krävs en annan typ av omhändertagning... Vem minns inte snuskjockarna i Resident Evil den där klassiska första gången då ett fönster förstördes? Eller de smart utplacerade vakthundarna på sniper-banan i Call of Duty 4: Modern Warfare? Med några få undantag vill vi passa på att utropa ett fyrfaldigt voff till pälsklädda spelfigurer!



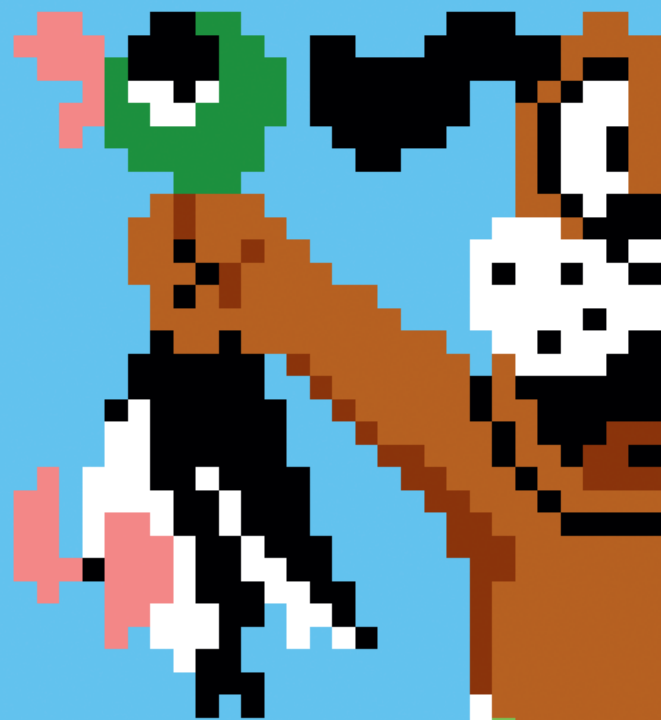
Shadow Dead to Rights

Råbuset i Grant City gick över gränsen när de mördade supersnuten Jack Slates farsa. På bästa Max Payne-manér gav sig den välfriserade hämnaren sig ut på mordturné och vid sin sida hade han Shadow, polishunden framför alla andra. I Retribution inleddes äventyret med att Shadow kåkade upp en mindre armé av gangsters, en brutaltuff liten jocke, med andra ord.



Jake Dog's Life

Ett spel som verkligen tog fasta på hundars sanna natur var Dog's Life, där vi som urcharmige vovven Jake fick leta ben, märka revir och lukta oss till framgång i "Smellovision". Men visst hade Jake också mänskliga drag; huvudmålet att fånga den söta hyndan Daisys hjärta och häva in respekt på gatorna är något vi alla känner igen oss i...kanske!



Ben Beagle Duck Hunt

Jakthunden i Duck Hunt genererade blandade känslor. Han var söt, oerhört pliktrogen när han apporterade alla ankor och hans åttabitiga skall gjorde oss varma inombords. Men när han garvade åt våra missade skott fick vi god lust att göra en Lennart Jähkel och sänka hundaset med ett välriktat ljusskott från Zappern.



K.K. Slider Animal Crossing

Han tittade bara förbi ibland. Lördagkvällar. Med gitarren i tassarna, beredd att spela en bit. Det är inte konstigt att den vitpälsade K.K. Slider i Animal Crossing erhållit sådan kultstatus: han var en cool enstöring med världens grymmaste syntetröst. K.K. var Nintendos svar på Dylan och vi hoppas han aldrig börjar med elgitarr...

Dogmeat Fallout 3

När ett gäng stygga raiders försökte döda en stackars hund i The Scrapheap i Fallout 3 var du inte sen med att komma till (h)undsättning. I gengäld slogs hunden Dogmeat vid din sida och nosade dessutom fram mat och vapen i de gudsförgätna ödemarkerna. Det gick även att föra en dialog med Dogmeat, men svaren vi fick var oftast "voff".

Men det var ärliga voff, åtminstone...



Brown Rule of Rose

Det vi minns bäst från Playstation 2-spelet Rule of Rose var den gula labradoren Brown, som hjälpte flickan Jennifer i den mystiska, obehagliga barnvärld hon plötsligt befann sig i. Brown kunde nosa upp användbara föremål, skydda Jennifer och morra isket (men inte attackerar) åt spelets fiender. En labrador retriever när man som bäst behöver den, helt enkelt.



Zombie Doberman Resident Evil

Det finns värre saker att få genom fönstret än tegelstenar. När virus-infekterade byrackor sabbar rutor kan det verkligen förstöra ens dag. Med vad som lätt kvalar in till det mest skrämmande spelögonblicket någonsin skrev Capcom hundhistoria, när de i Resident Evil lät en zombievovve skrämma skiten ur oss. Gaaaaaaah!



Sam Sam & Max

Frilanspolisen Sam är en av de mest avspända och sympatiska spelhundarna som någonsin designats. Sam gick på två ben och var inte särskilt hundig till sättet, men hade ändå en personlighet man gillade direkt. Med en Magnum .44, en sliten DeSoto och en tjusig Fedora-hatt kommer en vovve långt och en våldsgalen kanin som sidekick är inte dumt det heller...



Din valp Nintendogs

Konceptet med Nintendogs var briljant, men den verkliga anledningen till spelets popularitet uttrycktes aldrig officiellt av Nintendo. Visst var din virtuella valp fantastiskt näpen, praktiskt bärbar och oerhört lättlärd. Men det var inte det som fick oss att köpa 22 miljoner exemplar av spelet. Det var att hundbajset var 4 pixlar stort och inte luktade...



Betor



MARS 2011

Neverdead

Plattform PS3 / Xbox 360 Utvecklare Rebellion
Utgivare Konami Speltyp Action

MÅNGA SKULLE SÅKERT se odödlighet som en gåva. Men efter några århundraden av evigt liv börjar Bryce att tröttna rejält. Han tar jobb hos The National Counter Demon Agency, möter där kvinnliga partnern Arcadia varpå Neverdead tar sin början. Vi lär oss fort att odödliga hjältar inte behöver spela efter reglerna. Varför inte dra av ena armen och kasta den på fiender? Eller låta demoner mumsa på ditt huvud medan du delar ut stryk på annat håll?

Det unika med Neverdead är att du inte kan dö, så om din kropp blir söndersliten måste du samla ihop den igen. Självklart har du häftiga vapen till hands, både för närstrid och på håll (i dubbel bemärkelse då din arm kan skjuta vilt medan ditt huvud gör något annat). Lägg till multiplayer och co-op och du får ett huvudlöst lovande äventyr.

Cristina Ekstrand Hansen



HORDE I MULTIPLAYER

Multiplayer är en viktig del i Red Faction: Armageddon. Den här gången kommer du tillsammans med ett gäng polare kunna ta dig an horder av datorstyrda, superilska fiender i spelläget Extermination Mode. Låter lite som Horde, tycker du inte?

UTOMJORDISKA PUFFROR

Är du som många andra trött på jordbornas primitiva krigsinstrument? Tur då att Armageddon ger dig möjlighet att bruka utomjordingarnas puffror. Att de därtill heter saker som Nano Forge, Tremblers och Rhino Charges gör inte saken direkt sämre.

45 ÅRS VÅLDSAM HISTORIA

45 år har passerat sedan det förra spelet. Vad som hänt under alla dessa år kommer vi att få reda på i TV-filmen Red Faction: Origins. Denna actionrökare kommer samtidigt som spelet, i maj 2011.

2011



Red Faction Armageddon

Plattform PC / Playstation 3 / Xbox 360 Utvecklare Volition
Utgivare THQ Speltyp Action

I NÄSTA DEL AV RED FACTION så skruvas allvaret upp ytterligare ett snäpp. Fyrtiofem år efter slavarnas befrielse på Mars ställs nu mänskligheten inför ett nytt hot. Krig och förödelse har gjort Mars till en snudd på

obeboelig planet. De kvarvarande spillrorna av planetens invånare har flytt tillbaka ner i grottorna de en gång bodde i som slavar. Här har de byggt städer och börjat organisera sig på nytt. Väl där nere gör de också en fruktansvärd upptäckt. Att de inte är så ensamma som de tror. Det finns något mer i mörkret. Något som slumrat sen urminnes tider men nu till sist vaknat. Något som vill se dem dö.

Red Faction: Armageddon är det fjärde spelet i serien om de mänskliga rebellstyrkorna på Mars. Rent spelmässigt kommer det följa samma tongångar som Red Faction: Guerrilla. Med andra ord är det en

actionrökare i tredjeperson med fullt förstörbara miljöer. Vad vi sett av förhandsmaterialet hittills verkar utvecklarna Volition denna gång även ha sneglat både en och två gånger mot stora actionspel som Gears of War och Dead Space.

Det ska sägas med en gång. Det är inte något fel med förebilder. I Red Faction: Armageddons fall tycker vi dock redan nu kunna skönja en viss risk för att det kommer bli ett identitetslöst spel. Fokus har tagits från de förstörbara miljöerna och sandlådeuppdragen. Nu tycks det mest handla om tredjepersonsskjutande med rymdisar och monster i trånga grottor. Vilket bevisligen



SEP 2011

Batman: Arkham City

Plattform PC / PS3 / Xbox 360 Utvecklare Rocksteady Studios Utgivare Warner Speltyp Action

ÄN SÅ LÄNGE VET VI väldigt lite om uppföljaren till 2009 års näst bästa spel. Vi vet att det ska bli större, hårdare och mörkare. Vi vet också att Catwoman, Two-Face, Mr Freeze, Talia al Ghul, The Riddler, Harley Quinn, Victor Zsasz, Hugo Strange och The Joker ska vara med och göra livet surt för Batman. Vi vet också att Gothams dånhus nu blivit en ovanligt stökig fört.

Ändå är det så många frågor vi gärna vill ha svar på. Det har snackats om ett flerspelarläge. Betyder det co-op? Betyder det Robin? Är det här verkligen Mark Hamills avsked av Jokern och vad innebär det för spelet? Är det verkligen möjligt att göra en uppföljare lika fantastisk som Arkham Asylum? Vi vet så otroligt lite. Ändå kunde vi omöjligt vara mer peppade.

Viktor Eriksson



är en spelsort som vi redan nu fått mer än vad vi kan svälja av. Mest synd känns det då förra spelet Red Faction: Guerrilla var en riktigt trevlig överraskning. Det var en intressant rymdkoloniseringshistoria om mänsklighetens mörka sidor. Eller egentligen inte. Men att ta en rymdtraktor stor som en atlantångare och köra den rätt igenom en militärförläggning har nog aldrig känts mer rätt än just då. Kort sagt var demolerandet av murar, byggnader, broar och folk med en gigantisk Sovjet-referens i nävarna ett av förra årets mest underskattade nöjen. Därför sätter vi också våra förhoppningar till att Volition i slutändan bantar ner de

påklitrade Ridley Scott-ambitionerna och korridorsskjutandet, för att istället göra det som de gjorde så bra

Vi får möjlighet att kasta hela byggnader på futtiga små marsianer

förut. Röj. Rent sabla röj.

Trots viss skepsis när det gäller själva upplägget är vi ordentligt sugna på vapnet som än så länge kallas Magnet Gun. Ett lika enkelt som genialt fysikvapen som

går ut på att man först skjuter på ett föremål och sedan ett annat, varav det första föremålet slängs med full kraft mot det andra. Vilket alltså ger oss möjligheter som att kasta hela byggnader på futtiga små marsianer. Att detta kommer tillhöra något av 2011 års mest fnissrika spelmoment råder det förstås inget tvivel om.

Gamereactor hoppas på att vi får återuppleva 2009 års överraskning även under nästa år. I mars återbesöker vi Mars och tar reda på svaret. För Red Faction och de hårdade gruvarbetarna kan det vara en fråga om att vinna eller försvinna – för gott.

Viktor Eriksson



SEP 2011

GNASHERN FÅR SÄLLSKAP

Populära hagelbrakaren Gnasher är tillbaka i Gears of War 3, men har även fått sällskap av en ny dubbelpipig avsågad brakare. Den kräver att du kommer närmare ditt offer än med Gnasher men i gengäld är den betydligt kraftfullare och har bättre spridning av skotten. Ett vapen som sannolikt kommer bli redigt fruktat i rätt händer.

HOPPSPARKA DIN FIENDE

Om du och en motståndare sitter på varsin sida om ett hinder, kommer du kunna hoppa över och hoppsparka din motståndare så han flyger några meter bakåt. Där-efter kan man förslagsvis fästa en granat på honom eller varva upp motorsågen...

EXTREMT PUCKO-MACHO

Epic vill ha mer variation i de blodiga avrättningarna denna gång, och därför lär man sig fler i takt med att man tjänar erfarenhets-poäng. Poäng man kan få för allt från att döda fiender till att hjälpa kamrater.



Gears of War 3

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

LAGETS SNIPER SITTER BEVÄPNAD med nya besten Oneshot på banan Thrashball, en enorm sportarena. Oneshot är ett överdimensionerat prickskyttegevär modell löjligt kraftfull som gör proceduren kort med motståndarna, men storleken gör att rörelserna hämmas. En fiende smyger bort mot snipern, men

upptäcks av en lagkamrat som med ett tryck på Y-knappen gör fienden synlig på hela lagets radar för en kort stund. Snipern ser därmed faran, men känner sig trygg eftersom han minerat gömstället med de nya eldgranaterna som utan förvarning förvandlar offer som kommer för nära till levande facklor.

Men en olycka kommer ju sällan ensam, och en annan fiende som sett vad som är på gång ger sig av för att assistera. Nu är snipern redan förvarnad och byter därför snabbt till nytilskottet Pendulum Lancer som har en fläskig, halvmeterlång bajonett, varpå han kutar mot motståndaren. Bajonetten hålls framför och

exakt när fienden rundar hörnet blir han spetsad genom hela kroppen och skuren till köttstrimlor. 1-0 till Cogs!

Gears of War 3 blev nyligen försenat fram till senhösten nästa år. Den extra tiden tänker Epic därför använda till att finputsas och optimera. En av de saker man nu får tid med som tidigare inte fanns planerat är en multiplayer-beta som startar i vår, där man kommer att kunna provspela Gears of War 3 och hjälpa Epic med att hitta buggar och spelmässiga brister.

En av de stora nyheterna i Gears of War 3 är att man denna gång kommer att använda dedikerade servrar för att få bukt med det "host advantage" som sabbade



UTFORMA DIN FIGUR

Det kommer att finnas fler utstyrsler att välja mellan i Gears of War 3, bland annat en Thrashball-version av Cole Train i full sportmundering. Det finns även mutationsmöjligheter för den som hellre vill ha en Marcus Fenix med vattenskalle och pipig röst.

MER HORDE, MER FIENDER

Spelläget Horde kommer att vara tillbaka i Gears of War 3, och Epic utlovar rejäla förändringar i spelbarheten. Bland annat finns inverterade spelläget Beast Mode där man får spela som Locust-krigare mot COG-soldater. Ju bättre man spelar, desto bättre Locusts får man välja bland.

matcherna i Gears of War 2. Tanken är att det ska bli en mindre laggig och rättvisare spelupplevelse och Epic har även lyssnat till kritiken som fanns mot föregångaren. Därför har man nu stramat upp antalet olika spelsätt, strömlinjeformat dem och gjort dem mer lättbegripliga och underhållande.

Till exempel har Guardian och Submission nu slagits ihop till spelläget Capture the Leader. Där gäller det att tillfångata motståndarlagets slumpvis utvalda ledare och hålla honom gisslan i 30 sekunder, helt utan onödiga krusiduller. Ledaren är dock inte helt försvarslös, utan kan genom vältajmade tryck på B-knappen slå sig loss

från sin kidnappare. Som ledare får man även andra fördelar, som att kunna se var motståndarna gömmer sig. Producent Cliff Bleszinski har varit mån om att skruva till den redan testosteronstinna spelserien ytterligare i Gears of War 3 och lassar denna gång på med mer överväld än någonsin, något Microsoft i egenskap av utgivare tidigare hejdat.

Vi har redan fått se blodiga avslutningar där man sticker in eldkastaren i ett skadat offers mun vilket får lågor att spruta ur samtliga kroppsöppningar, liksom möjligheten att bokstavligen slita av motståndarna armarna och slå honom till döds med dem. Och i takt

med att man levlar får man möjlighet att utföra ännu värre moves, vilka även kan nyttjas flera gånger genom att pumpa på B-knappen för att verkligen förnedra extra störiiga motståndare.

Epic säger sig vara ödmjuka inför de brister som fanns i Gears of War 2 och siktar nu på att rätta till allt inför en osannolikt fet och våldsam avslutning på Gears of War-trilogin nästa höst. Och av vad Gamereactor fått se finns det ingen anledning att tvivla på att Gears of War 3 kommer att bli bättre och mer våldsamt än någonsin.

Jonas Mäki



Darksore

Plattform **PC** Speltyp Rollspel/strategi Premiär Februari

Darksore är ett science fiction-rollspel av folket bakom strategiska Spore. Du förhindrar frammarschen av "Darksore", vilket bara kan göras med genetiskt framställda hjältar som kan uppgraderas till superstyrka. Co-op står i centrum och upp till fyra spelare kan samarbeta.



Mortal Kombat

Plattform **PS3 / Xbox 360** Speltyp Fighting Premiär Maj

Utfattiga Midway har konkat och snorrika Warner står istället för budgeten till kommande Mortal Kombat som därmed är mångfald dyrare än någon tidigare del i serien. Ett mer genomarbetat spelsystem utlovas, liksom fet grafik och så mycket våld det sannolikt kommer totalförbjudas över halva Jorden.



True Crime: Hong Kong

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

I sommar är True Crime tillbaka igen. Du ikläder dig rollen som undercover-snuten Wei Shen på extremhemligt uppdrag i Hong Kong bakom fiendens linjer. Där gäller det att vinna de kriminella ledarnas förtroende och dela med sig av informationen så de inte fullt lika hemliga kollegorna kan slå ut dem.



Faery: Legends of Avalon

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

I Faery: Legends of Avalon får man ikläda sig rollen som en liten älva med hela världens ansvar på sina axlar. Franska utvecklaren Spiders Studio utlovar en levande fantasy-värld med goda möjligheter till karaktärsutveckling, i vad som tycks bli ett av de mest påkostade nedladdningsbara spelen någonsin.



X-Com

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

USA faller sönder. Det finns ingen synlig fiende, utan landet går under familj för familj. Du spelar FBI-agent William Carter med uppdrag att lösa gåtan innan det är för sent. I bästa Arkiv X-anda vankas utomjordiska konspirationsteorier, men även stor spelmässig frihet samt en hel del action.



Dead Rising 2: Case West

Plattform **Xbox 360** Speltyp Action Premiär December

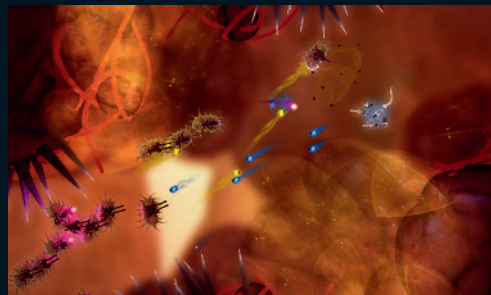
Chuck Green i alla åra, men Dead Rising's wrestling-fotograf Frank West är fortfarande hårdast. Därför är det glädjande att han gör comeback i ett nedladdningsbart co-op-äventyr till Xbox 360 där han tillsammans med Chuck Green ska stoppa ett utbrott av odöda och dela ut mer zombie-stryk än någonsin.



Red Orchestra 2: Heroes of Stalingrad

Plattform **PC** Speltyp Action Premiär 2011

Av det vi hunnit prova lovar Red Orchestra 2: Heroes of Stalingrad väldigt gott. Vi snackar ett både realistiskt och sofistikerat actionspel som utspelas under Stalingrad-invasionen från juni 1942 till februari 1943. Vi kommer få följa ryssarnas kamp och för ovanlighetens skull även tyskarnas.



Microbot

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

Minnas du filmen 24-timmarsjakten? Microbot följer samma idé: du reser genom människokroppen i ett pyttelitet skepp, i ett i grunden klassiskt shooter-upplägg. Kroppens funktion påverkar omgivningarna, vi ska få utveckla vårt virusnitande skepp med nya vapen och dessutom få lira i ett samarbetsläge.



Super Mario All-Stars Wii

Plattform **Wii** Speltyp Plattform Premiär December

Super Mario Bros fyller 25 år och det firar Nintendo med en All-Stars-utgåva av rörmokarens tidiga äventyr. I en pampig Wii-box packar man ned Super Mario Bros, Super Mario Bros 2, Super Mario Bros 3 och Super Mario Bros: The Lost Levels. Dessutom ett fläsigt soundtrack och en konstbok!



Monster Jam: Path of Destruction

Plattform **PS3 / Wii / Xbox 360** Speltyp Racing Premiär December

Gillar du att knyckla plåt bakom ratten på enorma monster trucks? Håll då racingögonen öppna efter Monster Jam: Path of Destruction. Här kommer kända körare och förare att finnas representerade och du får mecka med din kärra för att ta dig till prestigefyllda Monster Jam World Finals.



Battlefield Play4Free

Plattform **PC** Speltyp Action Premiär 30 november

Nästa del i Battlefield-serien är ännu ett gratis spel som denna gången stöpts i jämnbrunn istället för den karikatyrdoftande serietidningsdesignen i Battlefield: Heroes. Banorna från Battlefield 2 och vapnen från Bad Company 2 blir till en mysig kompot som du spelar gratis, online, i din browser.



Kingdom Hearts Re:coded

Plattform **Nintendo DS** Speltyp Pussel Premiär Januari

Kingdom Hearts Re:coded har tidigare lanserats på mobiltelefoner i Japan som ett episodiskt äventyr. Nu samlar dock Square alla delar för att göra en enda stor remake till Nintendo DS. Disney-figurer och andra bekanta ansikten ger sig på en blandning av rollspel, pussel och plattformande i en potentiellt mysig liten titel.

Tävla

Fallout: New Vegas

Ta chansen, vinn den exklusiva
samlarutgåvan av **Fallout: New Vegas!**



1:a - 5:e pris Fallout: New Vegas Collector's Edition
6:e - 10:e pris Fallout: New Vegas

Fyll i rätt svar nedan



Vad heter utvecklarna bakom New Vegas?

Obsidian Obsolete Obscene

Vilket betyg fick Fallout: New Vegas?

9/10 8/10 6/10

När släpptes det första Fallout-spelet?

1997 1999 2004

Motivering:

Skriv med max 15 ord varför du ska vinna
en limiterad specialutgåva av New Vegas:

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

Ditt namn & adress:

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

Namn:

Adress:

Postnummer & ort:

Telefonnummer:

Jag vill vinna spelet till: PS3 Xbox 360 PC

Klipp ur talongen, skicka den till oss och märk kuvertet med "FALLOUT". Vill du inte klippa sönder tidningen kan du skicka svaren i ett
mail eller skriva ned svaren på ett papper till tavling@gamereactor.se eller till: Gamereactor, Hamngatan 10, 831 33 Östersund.

Fler tävlingar på: **Gamereactor.se**



Treyarch utklassar Infinity Ward när Call of Duty-serien reser till Vietnam

CALL OF DUTY: BLACK OPS

Plattform PC / PS3 / XBOX 360 Utvecklare TREYARCH Utgivare ACTIVISION Premiär UTE NU Antal spelare 1-16 Rek. Ålder 18

Det är ingen liten och lätt stafettpinne Treyarch tagit över. Den är både hal och tung, och blev bokstavligt talat kastad efter dem. Då Modern Warfare-utvecklaren Infinity Ward dukade under valde Activision att göra Treyarch till huvudansvarig för Call of Duty. Med Black Ops visar Treyarch att man med bravur klarar att leva upp till arvet efter Modern Warfare 2, när de nu levererar årets tveklöst hårdaste actionupplevelse.

Om du, precis som jag, känner dig bekväm i Infinity Wards Modern Warfare-universum kommer du snabbt att känna dig som hemma i Black Ops. Temposkiftningarna, de scripteda actionsekvenserna och hela spelupplevelsen vittnar om att Treyarch gjort sin Modern Warfare 2-läxa. Skillnaden är att Black Ops erbjuder en bättre berättad story, mer variation och ett köttigare singleplayer-äventyr. Vi befinner oss mitt i kalla kriget, Castro är på sitt värsta surhumör och vi är inte längre begränsade till historieberättande genom satellitbilder och



Stereoskopiskt

Black Ops är ett av de första spelen till Xbox 360 som stödjer stereoskopisk 3D. Då vi besökte Treyarch i oktober fick vi möjlighet att testa funktionen ordentligt, som dock inte kan sägas vara mer än godkänd. Effekten av att se den tredimensionella kolven tar tid att vänja sig vid och är jobbig för ögonen, medan damm och sandkorn som virvlar i luften på slagfältet faktiskt tillförde något för känslan.

dialogrutor som i Modern Warfare-spelen. Här får vi tillbakablickar, monologer och en alldeles fantastisk storytwist mot slutet av äventyret. Vissa saker hade kunnat göras bättre och karaktärerna känns återigen ihåliga och tunna, men Treyarch har gjort sitt bästa för att skapa spänning av psykologiskt snitt. Det är måhända inte särskilt originellt, men storn är betydligt bättre än i något tidigare Call of Duty-spel.

Under hela singleplayer-delen får vi följa med på en hisnande resa genom bland annat ryska koncentrationsläger, fuktiga djungler i Vietnam och ett havererat skepp på Antarktis. Variationen i omgivningarna är helt fantastisk, något som även gäller det rent visuella. Intensiva eldstrider på stora slagfält byts mot långsamma stealth-uppdrag genom vietnamesiska grottor. I en särskilt minnesvärd sektion ska man guida en grupp soldater över en rysspäckad tundra, bara för att snabbt kastas in i förstapersonsperspektiv och stridens hetta när man blivit upptäckt. När dammet

lägger sig zoomar kameran ut och du får tillbaka kontrollen över ett värmesökande teleskop på undersidan av det guidande flygplanet ovanför slagfältet.

Sådana sekvenser definierar Black Ops

MULTIPLAYER-DELEN ERBJUDER FLERA GRYMMA NYHETER

som spelupplevelse. Allt är i allra högsta grad tillrättatlagd för spelaren – det finns absolut ingen frihet överhuvudtaget – men Treyarch visar skickligt att även skräddarsydd action kan vara minst lika underhållande som när man själv får påverka sina äventyr. Att spela Black Ops är som att spela en bra actionfilm där



hjälten alltid överlever en säker död med millimetermarginal.

Till skillnad från Medal of Honor låter inte Treyarch realism begränsa underhållningsvärdet, något jag bara ser som positivt. Graden av brutalitet i spelets många närstridsattacker och utförandet av dem, är dock något jag inte kan låta bli att gnälla på. Black Ops är ett rättframt actionspel och behöver inte ha några närbilder av knivar som karvar sönder strupar för att väcka känslor. Nu kan man visserligen stänga av slasket i spelets menyer, men det kommer naturligtvis inte en kotte i hela världen att göra. Men nu ska vi inte lura oss själva. Efter Call of Duty 4: Modern Warfare har seriens multiplayer-del blivit den absolut viktigaste för serien och Infinity Ward har tidigare avslöjat att inte ens hälften av de som köpt Modern

2:a En andra åsikt av Jesper

Med tanke på hur trasigt flera delar av multiplayer-komponenten i Modern Warfare 2 är vid det här laget är det skönt att kasta sig in i Treyarchs larvigta polorade dödsmatcher i Black Ops. Wager-systemet är briljant, balansen grym och bandesignen fantastisk. Singleplayer-läget är förhållandevis förutsägbart och bitvis lite för strömlinjeformat. I slutändan är dock detta ett riktigt bra actionspel.

Sammanfattning:
Bättre än Call of Duty: Modern Warfare 2.

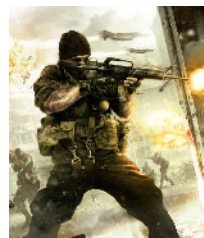
8/10

Vietcong Uppdragen i Vietnam är spelets mest hektiska, då utvecklarna verkligen har fått fram kampviljan och mordlystnaden hos Vietcong-krigarna. Här strömmar de på i amerikanska skyttegravar med skrämmande dödsförakt.



Warfare-spelen har klarat de korta äventyren. Och för mig själv som spelat fram till Prestige-rankingen kan jag med säkerhet säga att Black Ops både är en förbättring och vidareutveckling. Detta i huvudsak tack vare det nya valutasystemet som låter dig utforma exakt de klasser du vill ha redan tidigt i spelet utan krav på ett oändligt antal spelade timmar.

Kombinera detta med det nya vanebildande Wager-spelläget och anstalter för rehabilitering av Black Ops-missbruk skulle kunna bli ett faktum. I Wager-matcherna kan man satsa sina surt förvärvade slantar i en pott, som sedan fördelas mellan de tre bästa spelarna i varje omgång. Knappast något för dig med dålig självkänsla, men trycket som uppstår när en grupp jämbördiga spelare kolliderar på de väldegnade banorna blir snabbt ofattbart stort, där alla vill vinna eftersom en förlorad match även innebär att man faktiskt förlorar pengar. Zombie-läget från Call of Duty: World at War är också tillbaka och har nu även utvecklats, till glädje för er som gillar samarbete



Leka vapenlekar

Spelläget Gun Game är mest känt från Counter-Strike, men nu gör den även sitt intåg i Call of Duty-världen. Här gäller det att döda 20 fiender med vart och ett av spelets alla vapen. Efter varje nedskjutna fiende byts vapnet automatiskt ut mot något annat. Det skänker variation och gör att man hela tiden måste byta strategi. Blir man dräpt i närstrid halkar man ned en nivå och får tillbaka ett tidigare vapen.

snarare än stenhård konkurrens.

Så är Black Ops för bra för att vara sant? Treyarch har definitivt tagit i från tårna den här gången och det märks att de haft helt andra resurser i utvecklingen av Black Ops än för låt säga World at War. Det här spelet innehåller allt vi gillade med föregångarna, men tar varje beståndsdel till nästa nivå och överträffar Infinity Wards Modern Warfare-följetong tack vare en smartare berättad story, längre äventyr och ett polerat multiplayer-läge.

★ Sammanfattningsvis:

Singleplayer-delen bjuder på en thrilleraktig historia med en regi tightare än spandex, medan multiplayer-delen introducerar flera ljuvliga nyheter. Mästerligt, Treyarch.

Daniel Guanio (Gamereactor Norge)

9/10



Teamet bakom Burnout-spelen tar sig an EA:s anrika Need for Speed-serie

NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT

Plattform PC / PS3 / XBOX 360 Utvecklare CRITERION Utgivare EA Premiär 19 NOVEMBER Antal spelare 1-8 Rek. Ålder 12

Med blytung gasfot och fjäderlätta ryck i handbromsen har jag bredsladdat mig genom Seacrest County. Jag har jagat bindgalna farddårar i rollen som polis, jag har tryckt plattan i mattan för att undkomma lagens långa arm. När jag glatt stressat ser snuten i backspegeln tänker jag tillbaka på mina tvivel när Criterion utannonserade utvecklingen av ett nytt Need for Speed. En uppsjö högkvalitativa Burnout-spel i all ära, men hur skulle man lyckas med en helt annan typ av racing? Riktigt bra, är svaret.

Grundkonceptet är löjligt enkelt. I Hot Pursuit är du antingen polis som haffar fartsyndare, eller så är du racerförare som ska ta dig först i mål utan att haffas av bylingen. Du börjar med ett klenat urval av nedcabbade boxer-kärror för att få in den rätta känslan, varpå fräschare bilar låses upp. Karriärläget är ganska enkelt upplagt där du kör ett event, tjänar in lite "bounty" (spelets erfarenhetspoäng), vinner nya bilar, kör fler event och



Skjut elström

När man ställer poliser mot fartsyndare gäller det att man använder de vapen som finns tillgodo. Som polis kan du kalla in vägsräddare och helikoptrar som släpper ned spikmattor. Som fartsyndare har du tillgång till ett jammingsystem för att slå ut polisens funktioner, eller möjligheten att smeta på med en svulstig turbokick på raksträckorna. Båda kan dessutom trycka till motståndare med en ordentlig EMP-stöt och alla dessa vapen går att uppgradera.

fortsätter på den inslagna rutten. När du tar medalj i ett event öppnas ett nytt upp för dig.

Tävlingarna är uppdelade i ett par olika typer. Ibland ska du ta dig i mål på en viss utsatt tid, hinna före motståndarna i mål, eller som polis sätta förare ur spel. Dessa grundupplägg varieras sedan en smula för att fylla ut karriärläget. Ärligt talat är dock upplevelsen ganska tam och intetsägande för ensamspelaren. Upplägget är slätstruket och det handlar mest om att ta medalj och beta av nästa event. Så håller det på. Det finns ingen handling som knyter samman något och för den ensamme soff-racern blir det som bäst bara hyggligt roligt.

Istället är Hot Pursuit uppbyggt kring idén att du och dina vänner ska tävla mot varandra online, både direkt och indirekt. EA har verkligen sett till att vässa onlinedelen ordentligt. Du kan till exempel se om någon av dina vänner har satt en ny rekordtid på en viss bana och du kan med ett knapptryck bege dig in i

**HOT PURSUIT
SKINER
VERKLIGEN
ONLINE**

spelet för att utmana kompisens nya tid. Självklart är det även möjligt att ro ihop ett gäng onlinekompisar, forma en spelgrupp och utmana varandra. Need for Speed: Hot Pursuit är helt enkelt tänkt att spelas online och lita på mig när jag säger att jag lagt en hiskelig mängd tid på just detta. Ett racingspel kan vara hur matigt och välfyllt med fräsiga onlinefunktioner som helst, men är det inte skoj att spela är det oväsentligt. Den som förväntar sig ett klassiskt Need for Speed-spel kommer nog att bli besviken och den som tror att det rör sig om



Svenska miljöer Halvvägs in i utvecklingsprocessen frågade Burnout-utvecklaren Criterion svenska studio Dice (Battlefield/Mirror's Edge) om hjälp med designen av de olika miljöerna. Resultatet blev superb.

ett Burnout-spel i annan förklädnad likaså. Visserligen är Hot Pursuit ett renodlat arkadspel där bilfysiken inte har någon som helst förankring i verkligheten, men spelkontrollen är något trögare än den är i Burnout-spelen. Man känner dock ganska snabbt igen sig då man med lätthet slänger in sin superbil i en hejdundrande fläskig bremsladd i över 300 knack, allt med ett lätt tryck på handbromsknappen.

Fartkänslan är helt otrolig och när man tar kommandot över en värsting-Lamborghini i valfri gräll färg och trycker in den i en kurva i hisnande fart så är det nästan så att hjärnan vill

hoppa ur kraniet och flyga ut i rymden av lycka. Vi vet av erfarenhet att när Criterion kombinerar höga farter och visuell flärd blir det bra och så är även fallet här. Hela Hot Pursuit är en orgie i bilerotik. Inte nog med att vi får ta kontroll över bilar med sensuella namn som Gallardo, Agera, Murcielago, Superleggera, Gran Cabrio, Cinque, Panamera, Quattroporte och Super Snake, dessa fordon är dessutom återgivna med en imponerande detaljrikedom.

Hur bilarna placeras i en underskön amerikansk landsortsmiljö är också imponerande. Här återfinns ensliga bensinstationer, småsamhällen, sågverk och sporadisk bebyggelse som varvas med snötäckta bergspass, vidsträckt ökenlandskap och instängda vägsnuttar kantade av Redwood-träd. Variationen är stor, miljöerna smälter samman ytterst väl och när man kör lopp som kanske är en mil eller två hinner man se en hel del ombytte på resans gång.

Visst går det att hitta smolk i glädjebägaren. Om man kraschar under ett race är det ett rent lotteri var i fältet man hamnar och de event som



Burnout-arvet

Härdade Burnout-fans kommer att glädja sig över att se att man fortfarande har tillgång till en extra fartboost som fungerar precis som i Burnout-serien, men istället för att det heter "Burnout" kallas det numera "Nitrous". Du samlar, precis som i Burnout, din Nitrous genom att köra värdslost och ligga nära de mötande bilarna. Som polis fyller du konstant din nitro-mätare genom att släpstreama flyktbilarna. Tyvärr har Nitron en lite för vek effekt för att verkligen vara värd att jaga.

går på tid känns mest tråkiga. En del av polisuppdragen hade också kunnat stanna på ritbordet. För den ensamme spelaren erbjuder inte Need for Speed: Hot Pursuit speciellt mycket, men om du vill fräsa runt online i hiskeliga farter och skjuta förödande elblixtar på dina kompisar, är detta riktigt bra.

*Sammanfattningsvis:

Hot Pursuit bjuder på en stor dos lättis arkad racing för den som vill plåga lyxkärör i vackra landsortsmiljöer. Karriärläget är knappt godkänt, men spelet fullkomligen skiner online med sina beroendeframkallande uppdrag, perfekta upplägg och välgjorda sociala funktioner. Visst, detta känns mer som Burnout än Need for Speed, men det ser jag bara som något positivt.

Jesper Karlsson

8/10

2:a En andra åsikt av Petter

Körtkänslan är trög och fyrkantig. Fartkänslan är blek och trist. Krascherna utdragna och irriterande och motståndarbilarnas artificiella intelligens känns enfaldig. Tillkommer gör tråkiga banor med kurvor som antingen nypor direkt eller helt enkelt aldrig utmanar. Visst är grafiken snygg och Autolog-funktionen är riktigt välgjord, i övrigt är dock detta en stor besvikelse.

Sammanfattning: Både Blur och Split/Second är bättre spel.

5/10



En skugga i natten och en kniv mot strupen. Mästermördaren Ezio är tillbaka

ASSASSIN'S CREED: BROTHERHOOD

Plattform PC/PS3/XBOX 360 Utvecklare UBISOFT Utgivare UBISOFT Premiär UTE NU Antal spelare 1-8 Rek. Ålder 18

Assassin's Creed: Brotherhood tar vid efter del två. Ezio har just besegrat den lömske tempelherren Rodrigo Borgia och erövrat Edens Äpple, och tillsammans med sin farbror lämnar han Vatikanen för lugnare omgivningar i byn Monteriggioni. Tyvärr blir inte lugnet långvarigt och snart är Ezio tillbaka i Rom med ytterligare några oförrätter att hämnas.

I staden Rom anno 1500 finns det mycket att göra. Du kan förstås välja att följa den snitslade banan genom spelets huvudhandling, men minst lika mycket tid går att lägga på sidouppdrag. Ditt uppdrag är alltså inte bara en lönnmördares. Du måste också hjälpa staden ekonomiskt genom att investera dina blodspengar i lämpliga områden. Men innan du kan börja göra det måste klanen Borgias inflytande bort, vilket lämpligast sker genom att du sätter en kniv i strupen på kaptenen i närmaste torn och sedan bränner ner hela rasket.

Något som är grymt frustrerande till en början innan de gamla Assassin's Creed-reflexerna sätter in är svärdsstriderna. Att anfälla är i praktiken värdelöst. Istället gäller det att låta fienden attackera först och kontra med en direktdödande avslutning. Kameran ställer sig gärna bakom en stenvägg eller andra typiskt ogenomskinliga föremål som hjälmbeprydd huvud. Men när man väl får in finessen är striderna ändå väldigt tillfredsställande. Man kan knappast förneka att det är



Hem till Rom Rom är vackert och trots att det allra mesta av spelet utspelar sig där blir det aldrig enformigt. Grafiken i Brotherhood är riktigt bra och atmosfären på topp.

Brödraskapet

Den stora nyheten i Assassin's Creed: Brotherhood är flerspelarläget. Det finns tre spellägen som allihop bygger på det unika med spelserien: katt-och-rätta-leken mellan jägaren och bytet. Man blir tilldelad en av de andra spelarna som mål och måste försöka ha ihjäl denne, utan att samtidigt exponera sig som byte åt en annan spelare. Som onlinespel är det rätt unikt och det närmaste man kommer är Splinter Cell-spelen.

imponerande storskaligt. Från det typiska hoppandet längs takåsar, till Grand Theft Auto-liknande handel, till Uncharted-doftande äventyr i gamla ruinkomplex under jorden. Men seriens främsta tillgång är ändå miljöerna. Det är en fantastisk känsla att vandra runt på Roms gator och se folk passera, att klättra runt i ruinerna av Colosseum där hemlösa håller till, eller att stå uppe på kullarna och bara se ut över staden.

Jag gillar alla tre Assassin's Creed-spelen, låt mig ta tillfället i akt att säga det. Jag älskar inramningen och designen, och den fantastiska akrobatiken. Jag gillar friheten och att det alltid finns något att göra, och där är Brotherhood bättre än någonsin. Samtidigt är det

frustrerande att Ubisoft aldrig lägger den där extra tiden på att verkligen polera sina spel. Animationsbuggar, tveksam artificiell intelligens och kameratrasel gör att serien aldrig lär kunna aspirera på de där högsta betygen. Men det är oftast lätt att bortse från det när man står

FULLPROPPAT AV SUPERB ACTION OCH AKROBATIK

där i folkvimlet och förbereder sig mentalt på anstormningen mot nästa offer. Då är Assassin's Creed: Brotherhood briljant.

* Sammanfattningsvis:

Diverse småbuggar och Ezios hemiska accent kan inte ändra det faktum att Brotherhood är ett storskaligt äventyr fullproppat med bra action och urskön akrobatik. Onlineläget är en riktigt lyckad nyhet också.

Mikael Sundberg

8/10

Namco bjuder på trivsamt teamwork mellan tjuv och gigantiskt troll

MAJIN AND THE FORSAKEN KINGDOM

Plattform PS3/XBOX 360 Utvecklare GAME REPUBLIC Utgivare NAMCO BANDAI Premiär 26 NOVEMBER Antal spelare 1 Rek. Ålder 12



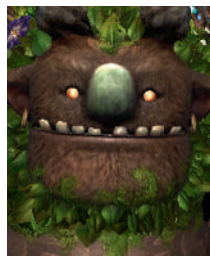
En namnlös tjuv slår följe med ett mullrande troll täckt av mossa. Vad som helst kan och bör hända. Majin and the Forsaken Kingdom hakar på samarbetstrenden och resultatet är ett mysigt äventyr kantat av oljfiender och slottsmurar...

Det rullar igång med en räddningsaktion av fjättrade Majin-varelsen Teotl, vilket ger dig både en kraftfull allierad och ett förtrollat tillhygge snarlikt en gigantisk tavelkrok. Teotl ger dig namnet Tepeu och det skakas hand om att utforska den försakade världen tillsammans. Här börjar Game Republics blandning av action, utforskande och pussellösande. De oljiga fienderna påminner om Twilight Princess skymningsvarelser och dessa tuffa lirare tigger förstas tukt. Du svingar tavelkrok, Teotl sina nävar, och tillsammans avfyra ni combo-attacker som mosar både sköld- och pilbågsbärande antagonister. Många moment kräver samarbete och uppgifterna varierar mellan baggisar som att klättra upp på Teotls rygg för att nå högre höjder, till avancerade procedurer i flera steg som att ladda en katapult och slunga iväg sten (eller sig själv). Tempot vid dessa moment blir av naturliga skäl lägre. Ibland är det lite väl sävligt, men oftast aldeles lagom lugnt.

Konceptet med smygig människa möter kraftfullt troll är en god idé, men Majin and the Forsaken Kingdoms huvudpersoner tar sig aldrig riktigt ur sin anonymitet. Tepeu säger mig absolut ingenting som person och hur originellt och välbeskrivet Teotls utseende än är så går hans tröga bebispråk mig snabbt på nerverna. Med det sagt växer berättelsen en aning mot slutet och i synnerhet Teotls mystiska flashbacks bjuder på ett vuxnare mörker. Jag känner samma ambivalens inför



Vänskapen I takt med att du delar ut combo-smisk och samlar röda kristaller ökar vänskapsbanden mellan dig och din Majin-polare. Se också till att mata det hungriga trollet.



Trollkontroll

Trollet Teotl är en stark vilja, men gör ändå precis som du säger. Med ett tryck på axelknappen kan du välja mellan olika kommandon. Teotl kan följa dig, stanna kvar, vråla, attackera fiender och på olika andra sätt interagera med omgivningen. Tunga slottedörar och bräckliga stenväggar kan öppnas respektive pulvreras. Teotl kan också rulla stenar och se allmänt korkad ut. Success!

grafiken. I ena stunden beundrar jag designen av de tvådimensionella mellansekvenserna och Teotls naturnära växthusfysik, i den andra gaspar jag åt sterila slottsmiljöer och variationsfattig banutformning. Med gnället överstökad vill jag ändå rekommendera Majin som blandar flera olika moment på ett gediget sätt. Att bygga ett spel kring vänskap är inte bara en fin idé utan också uppfriskande vågat i ett spelklimat där action mest består av blod och explosioner.

* Sammanfattningsvis:

Majin and the Forsaken Kingdom är ett mysigt actionäventyr som täcker en ganska stor genrelucka till Playstation 3 och Xbox 360. Nu hoppas vi på en uppföljare med lite rappare tempo och ännu klurigare samarbetspussel.

Trollet Elfving

7/10

STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED II

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



Flera lasersvärd Genom att hitta kristaller kan man ge olika egenskaper till sina lasersvärd, exempelvis få fienden att brinna, ge energi tillbaka eller göra så kraften räcker till fler attacker.

Det börjar så lovande på Kamino, jag ger Darth Vader på nöten, kastar mig ut för att dräpa allt innan jag hittar en Tie Fighter och flyger till Malastare. En sällsam värld med städer hängande under enorma klippformationer, och tillika höjdpunkten i Star Wars: Force Unleashed II. I rask takt dänger jag allt Imperiet kastar mot mig innan jag hittar ett nytt rymdskepp, träffar Yoda som hastigast och hamnar mitt i en stor rymdstrid. Därefter är jag tillbaka på Kamino igen, och jag börjar känna viss oro.

Varför verkar det som att äventyret snart är slut? Svaret är därför att det mycket riktigt är över efter knappt sex timmar, utan vare sig återspelningsvärde eller ens ett riktigt slut. Det hade kunnat vara acceptabelt om Force Unleashed II liksom Vanquish varit extremt bra

STORYN ÄR VERKLIGEN INGET VIDARE

och lockade till fler genomspelningar. Men inte. Visserligen är stridssystemet i Force Unleashed II betydligt smidigare denna gång, men Lucasarts har annars genat överallt.

Jag tyckte storyn i föregångaren var det bästa som hänt Star Wars-universumet sedan Return of the Jedi bankat upp på biografen på 80-talet. Men här finns ingen story överhuvudtaget, bara finesslös action. Starkiller är dessutom så löjligt kraftfull att Darth Vader och Kejsaren framstår som menlösa lakejer vid en jämförelse. Han använder kraften till att skrynkla ihop AT-ST till attachéväskestorlek och river ledigt ned Star Destroyers från himlen, vilket gör spelet svårt att acceptera för ett Star Wars-fan.

* Sammanfattningsvis:

Gör om, gör rätt Lucasarts. Tre ynka bantyper, osynliga väggar och en både kort och menlös story. Bättre kan ni.

Jonas Mäki

5/10

Elfving lirar keyboard och lyxgitar i det bästa musikspelet någonsin...

ROCK BAND 3

Plattform PS3 / WII / XBOX 360 Utvecklare HARMONIX Utgivare MTV GAMES Premiär UTE NU Antal spelare 1-7 Rek. Ålder 12

Här hade en dubbetydig låttitel passat bra. Men beslutsångesten inför låtval är lika stor som innan en faktisk spelstund. "Break on Through" för att understryka genombrott, kanske? Utmaning och "The Hardest Button to Button"? "Killing Loneliness" för att poängtera det perfekta partyspelet? Åh, Ida Maria säger det banne mig bäst: Oh My God!

Ty Rock Band 3 är det bästa musikspelet någonsin. Det underhåller mig, mina vänner och, i min naiva fantasi, säkert mina grannar. Återigen får såväl sporadiskt rockande amatörer som luttrade Expert-spelare sitt lystmäte, tack vare Harmonix oerhörda fingertoppskänsla och en rad spännande nyheter. När spelfesten är slut och alla har gått hem sitter jag kvar, med en sprillans ny gitarr och Pro-nivå, fast besluten om att lära mig Crosstown Traffics öppningsriff.

Bara den uppgiften kan ta veckor. Och då har jag inte ens satt i batterierna i keyboarden. När jag klinkar mig genom Lennons Imagine eller allt av The Doors inser jag att Harmonix på allvar förändrat genren radikalt. Tack vare ett superbt träningsläge kommer du garanterat att lära dig ett eller annat om ett riktigt klaviatur.

Det är kanske så enkelt att musik är den främsta formen av glädje och när det förenas med TV-spel så här lyckat blir kombinationen oemotståndlig. Du hittar säkert din favorit, själv glädjer jag mig åt den skuttframkallande

2:α En andra åsikt av Petter

Att Harmonix förvandlat ett partypperfekt kompierspel med svårslagen lättillgänglighet till en fullfjädrad musiksimulator är häftigt, och kaxigt. Samtidigt känns upplägget med svindrya Pro-instrument och avancerade utmaningar som något negativt då jag personligen spelar Rock Band 2 som ren avkoppling. Låtlistan är heller inte vad jag hade hoppats på.

Sammanfattning: Bra spel, men för avancerat och för dyrt. **8/10**



Rocka! Turnélaget är mer avskalat denna gång och i Rock Band 3 tar du dig an diverse "road challenges", där du spelar några låtar åt gången för att ta ditt band till evig ära.



Över 2000 låtar

Precis som innan kommer Rock Band-biblioteket fortsätta att expandera med regelbundna releaser av nedladdningsbara låtar. Psykedeliska bitar av The Doors är redan ute, gitarrguden Jimi Hendrix låtar likaså och snart släpps hela Lennon-albumet "Imagine" för nedladdning. Du får dock betala mer för låtarna om du vill spela dem i det notspäckade Pro-läget. Det totala biblioteket innehåller nu över 2000 låtar, så det finns att göra. Redaktionens favoriter är 2 Minutes 2 Midnight med Iron Maiden och Alive med Pearl Jam.

Been Caught Stealing, Free Birds rockextatiska andra halva, Centerfolds fånglada "na-na-na" och The Beautiful Peoples taggiga gitarrer och väsande ormsång. Och Bohemian Rhapsody, förstås. Det slutar alltid med Bohemian Rhapsody.

Det talades om en mättnad av marknaden och brist på idéer för genren. Och visst, musikspelen har varit en lekplats vars underlag allt mer liknat kvicksand. Men nu draggar Harmonix upp rockandet, vi kastar oss över instrumenten ännu en gång och det blir en musikfest som kommer hålla oss igång en lång tid framöver.

★ Sammanfattningsvis:

Ambitionsnivån samt underhållningsvärdet talar sitt tydliga språk: Rock Band 3 är genreperfektion. Oavsett om du sjunger trestämmigt eller piskar pukor på Easy-nivån skiner Harmonix spel av briljans.

Jonas Elfving

10/10



GOD OF WAR: GHOST OF SPARTA

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



Snyggt! Ghost of Sparta är det andra spelet i serien som släppts till PSP och det är snudd på bisart snyggt.

Många av er har säkert just spelat Kratos senaste äventyr och vill se vad som händer sedan. Då är Ghost of Sparta inte ett spel för er. Nej, gå istället tillbaka till strax efter det första spelet. Kratos är krigsgud men inte särskilt nöjd med det, och tar första bästa ursäkt för att bege sig ut på slaktarsträt. Närmare bestämt får han veta att hans bror, Deimos, fortfarande lever.

Ghost of Sparta är precis likadant som sina fyra föregångare men i en serie som aldrig upphör att överraska är det knappast något negativt. Det är en hejdundrande resa där de lugnare sektionerna bara fungerar som andhämtning inför nästa makalösa adrenalinkick. Lite som Liseberg, fast med tonvis av blod, våld, naket och rent raseri.

Från en båttfärd går resan genom halv-raserade tempel, belägrade städer och mörka bergspassager, allihop sprängfyllda med grekiska monster som bara måste dö. Och slaktandet är snyggare än någonsin. När man bara kutar runt i månbelysta ruiner går det att

MASSOR AV ILSKA I ETT SÅ LITET FORMAT

hitta skavanker, men när skärmen lysas upp av eld och lava (och det mesta brinner i det här spelet) och figurmodellerna inte är så nära kameran hade det nästan lika gärna kunnat vara en förrenderad filmsekvens från några år tillbaka.

Hade det varit lite längre och med aningen smidigare spelkontroll hade betyget varit ännu högre.

★ Sammanfattningsvis:

Så mycket ilska förpackad i ett så litet format. God of War: Ghost of Sparta visar ännu en aspekt av den extremt plågade antihjälten Kratos och låter oss krossa lite mer av den grekiska gudavärlden.

Mikael Sundberg

8/10



Kändistätt Fable III har fantastiska röstkådespelare. Kändisar som John Cleese, Ben Kingsley och Simon Pegg bidrar alla till att måla upp Albion på ett fenomenalt sätt.

Albion är i uppror, nu kräver landet dig som frontfigur

FABLE III

Plattform XBOX 360 Utvecklare LIONHEAD Utgivare UTE NU Premiär UTE NU Antal spelare 1-2 Rek. Ålder 16

I Fable III ikläder du dig rollen som avkomman till din Fable II-hjälte, men det är din äldre bror Logan som fått ärva kungariket Albion. Han har skrupelfritt regerat landet mot undergång och nu är folket förbannat. Albion skriker därför efter en ny hjälte. Fable III handlar om att resa runt i landet och samla ihop rebeller genom att göra tjänster, och senare inkassera gentjänster vid revolutionen.

Det roligaste uppdraget kallas The Game. Tre magikerkunniga rollspelstöntar krymper in

**ORIGINELLT,
HUMORISTISKT
OCH
CHARMIGT**

din hjälte i deras brädspel, där du får i uppdrag att rädda den väna prinsessan från den onde lorden. Med förställda kvinnoröster a'la Eric Idle, pappfigurer som bybor i brist på programmeringstid, episka svärd och en slutfajt som involverar endast ett mesigt pet

med tidigare nämnda episka svärd, kan man inte göra annat än att skratta gott. Tyvärr har Lionhead strömlinjeformat möjlig-heterna att välja vad man vill göra, vilket känns som ett nedköp i ett annars så finslipat spel. Det går dock fortfarande utmärkt att knäcka extra genom att spela luta, fisa ikapp med byfånar eller bjuda upp hemlösa till dans.

Sju timmar in i äventyret genomdrev jag revolutionen, störtade min bror och kröntes till drottning. Men spelet är långt ifrån över. Med stora krafter kommer stort ansvar. När mina bundsförvanter vill inkassera de löften jag gett dem startar en ny fas där jag måste tänka efter, ska jag offra välfärden för några få för att bygga riket en framtid?

★ Sammanfattningsvis:

Originellt, humoristiskt, atmosfäriskt och oerhört charmigt. Fable III kommer inte att göra några rollspelsfans besvikna.

Sophie Warnie

8/10

TIME CRISIS: RAZING STORM

Plattform PS3 Utvecklare NAMCO BANDAI Utgivare NAMCO BANDAI Premiär UTE NU Antal spelare 1-8 Rek. Ålder 12



Ljuspistolspel är en oräddvinst bespottad genre. Personligen har jag inget emot en bra rälsskjutare och med en vän vid ens sida kan de utgöra ett finfint sätt att döda några timmar med zombies eller soldater. Razing Storm klarar dock inte godkäntgränsen, trots att det innehåller hela tre titlar.

Razing Storm, Time Crisis 4 och Deadstorm Pirates skjuter du skurkar och pirater med Move-kontrollen. Storyn är sådär lagomt värdelös och det är uppenbarligen pang-pang som gäller här. I de moment där du både ska skjuta och röra dig är spelkontrollen tyvärr rätt trasig: det krävs att du pekar mot skärmens kant för att rikta dina rörelser, men kameran snurrar och här finns ingen som helst exakthet. Tempot är hyggligt, men den korta speltiden drar ner betyget.

Jonas Elfving

4/10

THE SHOOT

Plattform PS3 Utvecklare COHORT STUDIOS Utgivare SONY Premiär UTE NU Antal spelare 1-2 Rek. Ålder 12



Precis som Time Crisis som recenserats här bredvid är The Shoot ett ljuspistolspel där din Move-kontroll ska peppra allt som rör sig. Twisten är att banorna är förlagda till filminspelningar proppade av kulisser och rekvisita. Men räcker låtsas-salooner och gigantiska robotar för att göra ett bra spel?

Mjo, är väl svaret. Inramningen är kul och låter banorna bli varierade utan att det känns krystat. Själva skjutandet är också roligt för stunden, men inget som lämnar ett bestående intryck. Man experimenterar med alternativa pistolmanövrar och du får till exempel göra pirutter för att aktivera en slow motion-effekt. Kul idé, men responsen är inte helt hundra och det är svårt att spela sittandes. Hade man putsat på detta och tagit bort den tröga uppläsningen av nya banor hade domen varit mildare.

Jonas Elfving

6/10

SHAUN WHITE SKATEBOARDING

Plattform PS3 / X360 Utgivare UBISOFT Premiär UTE NU Antal spelare 1 Rek. Ålder 12



Det fanns en betydande del av Shaun White Snowboarding som gav ifrån sig en från doft av skrotum. Det fanns samtidigt beståndsdelar i Ubisofts bortglömda snowboard-simulator som lyckades underhålla. Något man dessvärre inte kan säga om Shaun Whites försök inom skateboard-genren.

Nej, här luktar istället det mesta ganska unket då varken spelmekaniken, upplägget eller grafiken tilltalar. Visst, här finns allt det där glättigt fräcka som hör extremsporten till. Den där känslan av Jackass-idiotisk lyteskomik är hela tiden påtaglig. Tyvärr är det väl också det enda med hela spelet som fungerar. Upplägget, att måla hela världen grön (lilla mamma) blir snabbt enformigt och det faktum att man aldrig får spela som Shaun White irriterar.

Petter Hegevall

5/10

THE SIMS 3 CONSOLE

Plattform PS3 / WII / XBOX 360 Utvecklare EA Utgivare EA Premiär UTE NU Antal spelare 1 Rek. Ålder 12



När Sims 3 släpptes till PC gick lyckomätaren i botten för många konsol-ägare. Nu släpper EA lyckligtvis en fullfjädrad konsolvariant av sin trivsamma trea. Att följa och styra de mumlande simmarnas vilt skiftande öden är lika humoristiskt och fångslande som sist.

Att spela utan mus och tangentbord går finfint: allt är logiskt och väl anpassat för handkontrollen. Snabbt har jag börjat engagera mig i simmarnas öde, både min konstnärliga party-yngling, vass på fiske och hångel, och hans fysikintresserade onskskemorsa. Jag söker jobb, funderar över inredningen, ordnar fest och utforskar omgivningarna. Haltande grafik åsido, Sims 3 till konsol är riktigt genomarbetat och en genomgående kvalitativ konvertering.

Jonas Elfving

8/10

Medioker nytolkning av klassiskt N64-mästerverk

GOLDEN EYE 007

Plattform Wii Utvecklare EUROCOM Utgivare ACTIVISION Premiär UTE NU Antal spelare 1-8 Rek. Ålder 16

Äntligen, Goldeneye 007 åker långsamt in i Wii-enheten och Bond-temat drar igång. Äntligen, som sagt, ljuva minnen dyker upp i hjärnan av benhårda multiplayer-matcher till Nintendo 64 i spelet som startade trenden med förstapersonsskjutare till konsol.

Efter en kort introduktion av spelkontrollen sitter jag där vid den stora ryska dammen och är redo att börja äventyret, när jag motvilligt känner att något är fel. Spelkontrollen är inte alls så bra som i Red Steel eller The Conduit,

**CONDUIT ÄR
ETT MER
KVALITATIV
ACTIONSPEL**

och efter bara en timme ersätter jag Wii-fjärran med en Classic Controller. Dessutom är grafiken trist opersonlig, fienderna tycks ha minne som en gulfisk och glömmet helt att jag existerar om jag bara går några meter ifrån dem, medan striderna saknar intensitet och

utmaning.

Men nu var det ju inte främst för storyns skull vi spelade Goldeneye 007 när det begav sig, utan för multiplayern. Och den levererar desto mer, framförallt online. På åtta personer blir det intensivt spännande och nätverks-koden är riktigt välgjord. I synnerhet Heroes-läget roar där en spelare får spela som en känd figur ur Bonds universum med extra förmåner. Dessa specialkaraktärer är extra starka och om de dör får andra laget massor av poäng, vilket känns som ettlyckat spelsätt. På fyra personer och delad skärm förvandlas dock Goldeneye 007 till en suddig röra som inte fungerar lika tillfredsställande, ens på redaktionens stora duk.

★ **Sammanfattningsvis:**

Även om utvecklarna har sneglat mer än lovligt mycket på Rares spel och inkluderar flera hyllningar till originalet, är Goldeneye 007 till Wii aldrig mer än en blek kopia.

Jonas Mäki

6/10



ARCANIA: GOTHIC 4

Plattform PC / XBOX 360 Utvecklare SPELLBOUND Utgivare DREAMCATCHER Premiär UTE NU Antal spelare 1 Rek. Ålder 16



Din by har bränts ned och plundrats, dina nära och kära har mördats. I Arcania: Gothic 4 spelar nya utvecklaren Spellbound hämndkortet som motiv för storyn, vilket fungerar utmärkt. Det leder till ett äventyr där man får utforska en stor och atmosfärisk rollspelsvärld, samla på sig föremål och hjälpa sin hustru på traven med att levla upp och skaffa utrustning.

Det märks att man velat göra spelet mer lättåtkomligt för nya fans denna gång, med lägre svårighetsgrad och ett förlåtande spelsystem. Men allt är inte frid och fröjd, urläcker grafik kräver sin tribut och bilduppdateringen sjunker ofta under det acceptabla. I slutändan är Arcania: Gothic 4 ändå ett hyggligt underhållande fantasyäventyr i väntan på mer Dragon Age och Elder Scrolls. Jonas Mäki

6/10

SMACKDOWN VS RAW 2011

Plattform PS2 / PS3 / WII / PSP / XBOX 360 Utvecklare YUKE'S Utgivare THQ Premiär UTE NU Antal spelare 1-4 Rek. Ålder 16



Den här spelserien börjar kännas som Brett Hart. Gammal, sönderbränd av stark solariesol och med knarriga knän som är på väg att brista. Yuke's har varit smarta genom åren, uppdaterat sparsamt från år till år. Årets upplaga är smockfylld med funktioner, spellägen, attacker, special-moves, brottare och mellanseksner. Men spelmässigt haltar det, igen.

Det främsta problemet med spelmekaniken är kollisiondetektionen som fungerar riktigt risigt. Brottare smälter ihop, vissa attacker har ingen effekt trots påvisad träff och att positionera sin brottare korrekt känns ibland helt omöjligt. WWE Universe är ett välkommet tillskott i urvalet av spellägen men i övrigt känns detta blekt. Det är verkligen dags för THQ att byta utvecklare inför nästa år. Petter Hegevall

6/10

THE FIGHT: LIGHTS OUT

Plattform PS3 Utgivare COLDWOOD Utgivare SONY Premiär UTE NU Antal spelare 1 Rek. Ålder 16



Skådisen och Robert Rodriguez-favoriten Danny Trejo skriker åt mig. Han har smutsigt linne, ärrat ansikte och gastar om rätt teknik i fighting-buren. Jag kan inte hålla mig för skratt. Han håller nämligen i två kulörta Move-kontroller och pratar om dem som de vore blodiga nävar. Men The Fights låtsastuffhet är inte dess största problem.

För trots Move-kontrollens i grunden utmärkta teknik är The Fights spelkontroll seg som sirap. Om du vill utföra en någorlunda effektiv örfil måste du aggressivt snärta armen framåt - möjligen standard i riktiga slagsmål, men bara utmattande och frustrerande i ett spel. Trist karriärläge, ständiga kalibreringar av kontrollen och ett otympligt sätt att röra sig på gör inte saken bättre. Detta är ett slag i ansiktet för dig som betalat fullpris. Jonas Elfving

3/10

LEGO UNIVERSE

Plattform PC Utvecklare NETDEVIL Utgivare WARNER Premiär UTE NU Antal spelare 1-1000 Rek. Ålder 7



En enorm Lego-värld uppenbarar sig när man startar Lego Universe, ett onlinerollspel med Lego-tema. Här finns uppdrag att anta överallt, folk att interagera med och affärer där man kan bättra på sin utrustning.

Det känns initialt väldigt imponerande, tills man inser att flera av uppdragen innehåller enorma transportsträckor eller ett evigt samlande av föremål. Lego Universe hade vunnit på mer finslipning, för nu är det en buggig röra där föremål som behövs för att ta sig vidare ibland saknas och med strider som inte fungerar som de ska. Dessutom är menysystemet både märkligt och svårt.

Bitvis har jag riktigt roligt, som när den gamle Lego-metalrockaren ber mig bränna av några sköna gitarriff på en stor scen, men i slutändan håller inte Lego Universe för mer än några slöa strötimmor.

Jonas Mäki

5/10



Focus Aims



Silenced P99

Enfaldig bandesign, usla racing-moment och korkade fiender gör livet svårt för 007

BLOODSTONE 007

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

Ambitionsnivån har varit skyhögt i utvecklingen av Bloodstone. Manusveteranen Bruce Feirstein kallades in för att skriva en snaskig story om korruption, atombränsle, diamanter och arga ryssar. Daniel Craig och Judie Dench erbjöd sig att göra rösterna åt sina karaktärer och mängder av smäktande James Bond-musik skrevs av folket som tonsatt de senaste tre filmerna om Flemings superspion. Allting gjordes rätt, utom själva speldesignen.

Bloodstone 007 har varit under utveckling i över två år och bakom Bonds senaste eskapader står studion bakom Project Gotham Racing-serien. Bloodstone är delvis baserat på samma cover-mekanik som The Club (2008) och påminner rent spelmässigt väldigt mycket om Splinter Cell: Conviction. Tyvärr är det flera viktiga beståndsdelar som inte fungerar särskilt bra och Bond misslyckas med sitt uppdrag att underhålla innan själva äventyret ens kommit igång, men låt mig först börja med att försöka sammanfatta handlingen.

Sliskig terrorist avser att spränga ett fredsmöte. Bond korrar biffen genom att mörda alla. Information om var atombränslet till superbomben inhandlats leder 007 till Ryssland där en galenpanna till rysk general tillfångatagit och dödat känt snille. Misstankar om finansiering genom "Blood Diamonds" väcks och James tvingas resa till Burma. Det hoppas friskt och miljövariationen är riktigt bra. Men storyn känns ihålig och av blaj-karaktär



Multimamma

Bloodstone innehåller ett multiplayerläge som påminner väldigt mycket om The Club. Upp till 16 spelare kan lira mot varandra och det finns en uppsjö av spellägen. Inget av dem är dock särskilt beroendeframkallande även om spelkontrollen och tempot i matcherna är helt okej.

och trots kvalitativ röstskådespeleri är handlingen en bra bit från den standard som långfilmerna vant mig vid.

Spelmässigt fungerar det nästan exakt som det senaste Splinter Cell-äventyret. Vi snackar cover-baserad tredjepersonsaction med plagierad Mark and Execute-funktion (här kallad Focus Aim). Bond kan skjuta, hoppa över hinder och slåss. Närstriderna styrs med ett knapptryck och är helt självgående. Fyra av spelets 16 banor är racingbaserade och låter spelaren ta kontroll över Bonds topp-tunade Aston Martin DBS. Märkligt nog är det här (trots Bizarre Creations goda racingrutin) spelets svagaste delar. Bandesignen är även den en irritationsfaktor då framförallt de första sex banorna strukturerats som korridorer där

idiotiska fiender poppar fram i en märklig regelbundenhet. Det blir snabbt rusligt förutsägbart och påminner om en shooter från

RACING-BANORNA ÄR BLOODSTONES SVAGASTE STUNDER

mitten av nittiotalet. En känsla som förstärks av detaljfattig och blockig grafik. Hur det kan komma sig att utvecklarna bakom ultrasnygga racingspel som Project Gotham Racing 3 och 4 nu bjuder på ett spel med samma grafiska kvaliteter som något från 2004 övergår mitt förstånd.

*Sammanfattningsvis:

De sista fyra uppdragen utklassar de första fyra, trots detta räddar inte Bond upp betyget från en svag femma och Bizarres senaste förblir en av årets fetaste besvikelser. Tyvärr...

Petter Hegevall



5/10

Guiden

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

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

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

Sony Playstation 3

Information

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

Playstation 3 är en komplett underhållningsmaskin som innehåller det mesta man behöver. Det inkluderar en 3,2 GHz Cell-processor från Toshiba samt ett grafikkort från Nvidia. Dessutom har den en funktionell Blu-ray-spelare, inbyggd hårddisk som enkelt kan utökas till 320 gigabyte och inbyggd wifi. Playstation Network erbjuder gratis online-spelande och funktioner som webbbläsare, musikvideotjänsten Vidzone samt onlinevärlden Home. Betaltjänsten Playstation Plus ger dessutom exklusiva demon, betalplatser och andra förmåner. För den som vill spela aktivt finns rörelsekänsliga Playstation Move som erbjuder helt nya typer av spel och det finns redan flera spel med 3D-stöd.



Gamereactor Topp 15 Playstation 3

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

| Nr. | Speltitel | Genre | Utgivare | Betyg |
|-----|---|-----------|-------------|-------|
| 1 | Grand Theft Auto IV Rockstar bjuder på en rik, dynamisk och levande spelvärld i denna omedelbara actionklassiker! | Action | Take 2 | 10/10 |
| 2 | Killzone 2 Förbered dig på det hårdaste, största och mest krävande TV-spelskriget någonsin i Guerrillas tvåa... | Action | Sony | 10/10 |
| 3 | Red Dead Redemption Det coolaste western-spelet någonsin är proppat med pistoldueller, lassokast och underbara karaktärer. | Action | Take 2 | 10/10 |
| 4 | Rock Band 3 Harmonix briljanta trea är en fantastisk musiksimulator med heta nyheter som keyboard och proffsläge. | Musik | EA | 10/10 |
| 5 | Little Big Planet Tänk dig ett plattformsspel där du själv bestämmer hur allt ska se ut och fungera. Det är Little Big Planet! | Plattform | Sony | 10/10 |
| 6 | Super Street Fighter IV En större och fetare version av fjolårets bästa slagsmål, med ett förbättrat onlineläge och mer variation. | Fighting | Capcom | 9/10 |
| 7 | Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots Framtidens krig är högteknologiskt, smutsigt och rätt. Snake är gammal, grå och hård. Och vi älskar det. | Action | Konami | 9/10 |
| 8 | Call of Duty: Black Ops Treyarch trumfar Infinity Wards spel med ett benhårt TV-spelskrig som lämnar en skakad och svettig. | Action | Activision | 9/10 |
| 9 | God of War III Kratos bombastiska trea blev en orgie i mytologisk slakt, rå ilska och svulstiga bossfigurer. | Action | Sony | 9/10 |
| 10 | Half-Life 2: The Orange Box Valve bjuder på fem otroliga spel, till priset av ett, som bara måste upplevas av alla gamers. | Action | EA | 9/10 |
| 11 | Pro Evolution Soccer 11 Realistiskt, balanserat, sbyggt och medryckande för fotbollsvännerna som vill ha djup i sitt passningssystem. | Sport | Konami | 9/10 |
| 12 | Race Driver: Grid Ta dig an världseliten i såväl drifting som touring car, street racing och canyon racing i Race Driver: Grid. | Racing | Codemasters | 9/10 |
| 13 | NHL 11 Stenhårt slagskott i högra krysset för EA då de visar klockren dominans med årets imponerande upplaga. | Sport | EA | 9/10 |
| 14 | Batman: Arkham Asylum DC Comics folkkäre läderpung krossar skallar och skiter i namnen när Rocksteady Studios briljerar! | Action | Eidos | 9/10 |
| 15 | Uncharted 2: Among Thieves Charmtrotlet Nathan Drake ger sig ut på skattjakt, igen, i Sonys popcorn-doftande matinépärla. | Action | Sony | 8/10 |

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

INHANDLA

ROCK BAND 3

HARMONIX / EA

Vad handlar det om: Att rocka, såklart! Vad trodde du? Antingen genom sporadiska pisk av trumsetets plastpukor, eller i vilda proffssolon på de nya realistiska gitarrererna. Spela skiten ur keyboarden, bas-fingra som Les Claypool och sjunga trestämmigt som Dixie Chicks funkar såklart också finfint...

Bästa biten: Att få Freddie Mercury och hans mustasch att vrida sig i sin grav när ditt kompisband totalslaktar Queens "Bohemian Rhapsody" en stimmig fredagkväll. Bandkänslan i Rock Band 3 är bättre än någonsin och dina grannar lär hata dig ännu mer - tills du bjuder in dem för att spela.

För dig som: Vill ha musikalisk perfektion.



INHANDLA

RED DEAD REDEMPTION: UNDEAD NIGHTMARE

MERCURY STEAM / KONAMI

Vad handlar det om: Precis som med Gay Tony och Lost and Damned, har Rockstar pulat ihop ett helt nytt äventyr till en redan befintlig spelvärld. I Undead Nightmare har zombies tagit över vilda västern och det är upp till Marston att skjuta sönder de odöda.

Bästa biten: Att Rockstar verkligen gått all in och lassat på med alla zombie-floskler som finns. Här får man bränna gravar på kyrkogården, döda patrasken med vigvatten och spånga dem till köttströsel med dynamit i ett långt prisvärt äventyr fyllt av svart humor.

För dig som: Älskar köttig kanonmat.



INHANDLA

DJ HERO 2

FREESTYLE GAMES / ACTIVISION

Vad handlar det om: Med hjälp av en turntable i plast mixar, scratchar och crossfadar du låtar av Lady Gaga, New Order och Daft Punk för att få en virtuell klubb att nå extas. Din fingerfärdighet och taktkänsla sätts på prov och Expert-nivån kräver verkligen att du har tungan rätt i diskjockey-käften.

Bästa biten: Freestyle-funktionen, som är betydligt bättre denna gång jämfört med det första spelet. Du får leka med en mängd olika samplingar eller improvisera med scratching enligt egna önskemål. Det kan vara svårt att få det att låta taktfast, men ack så tillfredställande när det sitter.

För dig som: Drömmer om att bli DJ.



! UNDVIK

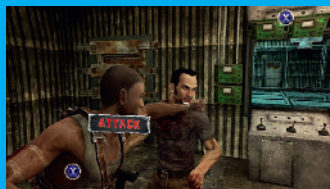
SAW II: FLESH & BLOOD

ZOMBIE STUDIOS / KONAMI

Vad handlar det om: Frösketorras tortyrfarbror Jigsaw är tillbaka med nya mördar-maskiner och nya människor att stoppa dem i. Du intar rollen som Michael, son till Saw-karaktären David Tapp, och kämpar för liv och lem i ett dödligt Fångarna på fortet.

Sämsta biten: När du upptäcker att hela spelet är en enda stor Jigsaw-fälla och att det där genomslapna pusslet du precis spelade är vad resten av Saw II kommer att bestå av, då upptäcker du också nya intressanta bottenar av mänskligt lidande.

Välj istället: Resident Evil 5. Stämningfullt, spännande och med ordentliga pussel. Co-op-delen går inte heller av för hackor.





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 överträffat 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 | Halo: Reach Episka rymdbataljer på planeten Reach när Bungies tar farväl av spelserien som skrev om regelboken! | Action | Microsoft | 10/10 |
| 2 | Grand Theft Auto IV Niko Bellics väg mot toppen i en värld av organiserad brottslighet är en underbar sådan. Köp, köp, köp! | Action | Take 2 | 10/10 |
| 3 | Half-Life 2: The Orange Box Valves obscent prisivärda, gyllene spelkossa med hela fem spenar att suga actionnäring från, rockar. | Action | EA | 10/10 |
| 4 | Mass Effect 2 Fläsiga rymdstrider och dunderdialoger i Biowares storslagna rollspel bland stjärnorna - ljuvligt episkt. | Rollspel | EA | 10/10 |
| 5 | Gears of War Nutida actionklassiker som tagit högupplöst motorsågsslikt av fula fiender till en ny och köttigare nivå. | Action | Microsoft | 10/10 |
| 6 | Red Dead Redemption Glöm Gun, glöm Call of Juarez och Gunsmoke. Detta är det första riktigt geniala western-äventyret... | Action | Take 2 | 10/10 |
| 7 | Rock Band 3 Perfekt lättista, grym presentation, underbara instrument och ett pro-läge som lär dig spela gitarr på riktigt. | Musik | EA | 10/10 |
| 8 | Bioshock I undervattensparadiset Rapture har verkligen allt gått fel. Bered dig på en ryslig resa på havets botten. | Action | Take Two | 9/10 |
| 9 | Call of Duty: Black Ops Extremt bereddeframkallande actionspel med både en grym historia och välgjort multiplayer-stöd. | Action | Activision | 9/10 |
| 10 | Super Street Fighter IV En eiddoll. En rundspark. Ett bensvop. Och en smållet nykomling. Super Street Fighter IV är äntligen här. | Fighting | Capcom | 9/10 |
| 11 | FIFA 11 Brljant version av klassisk spelserie där den nya delen är proppad av härliga nyheter för soffsportaren. | Sport | EA | 9/10 |
| 12 | Halo Wars Sugen på lite realtidsstrategi som utspelar sig på ringplanetens snötäckta vidder? Då är detta ditt spel! | Strategi | Microsoft | 9/10 |
| 13 | Colin McRae: Dirt 2 Grovrus, spillolja och energidryck. Colin McRae: Dirt 2 är ett X-Game i rallyskogen och du är bjuden. | Racing | Codemasters | 9/10 |
| 14 | Bayonetta Härligt härtagna häxan Bayonettas hiskeliga hoppsparkar trotsar fysiklagarna och frisuren mosar allt i sikte. | Action | Sega | 9/10 |
| 15 | NHL 11 Ny tacklingsfysik, smidigare animationer och fler lag än någonsin. EA äger hockeyisen, även i år. | Sport | EA | 9/10 |

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

INHANDLA

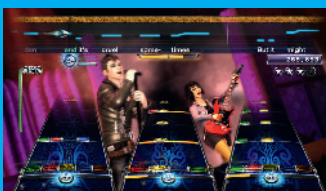
ROCK BAND 3

HARMONIX / EA

Vad handlar det om: Du bildar ett garageband i ditt vardagsrum (inte i ditt garage) och greppar sedan gitarr, bas, trummor, keyboard eller mikrofon. Kom överens om ni ska tolka The Doors, Dio eller Dover och lyft sedan taket med dånande vardagsrumsrock!

Bästa biten: Det oerhört ambitiösa Pro-läget, där du faktiskt kan lära dig gitarr och keyboard mer eller mindre på riktigt. Du lär dig ackord, arpeggion, handplacering och grymma solon som gör dig till festens medelpunkt, och kanske en riktig rockstjärna en dag? Rock Band 3 är världens första riktiga musiksimulator. Tack Harmonix!

För dig som: Vill ta rockandet till en ny nivå.



INHANDLA

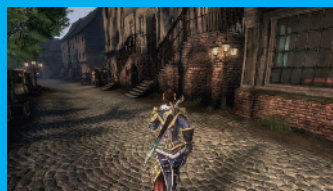
FABLE III

LIONHEAD / MICROSOFT

Vad handlar det om: Som lillasyskon till landet Albions slarvige regent Logan äventyrar du omkring och samlar rebeller och styr upp ett tronskifte i den tredje delen av Lionheads atmosfäriska rollspelsäventyr. Allt varvat med massor av magi, strider och en god portion brittisk humor.

Bästa biten: Uppdraget "The Game" där tre magikerkunniga rollspelstöntar krymper och skickar in din hjälte i sitt brädspel. Med förstellda kvinnrorster, pappfigurer som bybor i brist på programmeringstid och en överdrivet simpel sluffajt är det skön kritik mot både spelutvecklare och spelordar.

För dig som: Vill rollspela i trivsamt värld.



INHANDLA

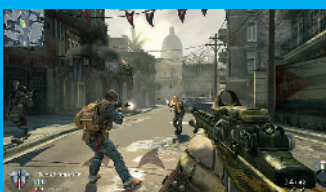
CALL OF DUTY: BLACK OPS

TREYARCH / ACTIVISION

Vad handlar det om: Glöm allt du tror dig veta om kalla kriget. Treyarch sitter inne med en helt annan version av vad som hände och kastar ut dig i hårda strider på rysk tundra och i fuktig vietnamesisk djungel. Rejal spänning och en skruvad historia gör det omöjligt att lägga ifrån sig handkontrollen.

Bästa biten: Banan där man med hjälp av ett spionplan ska guida sina trupper på ryskt territorium. Blir du upptäckt flyttas du blixtsnabbt ner på marken och får ikläda dig rollen som en av soldaterna. Multiplayer-delen innehåller också exklusivt material till Xbox 360.

För dig som: Vill uppleva årets bästa krig...



UNDVIK

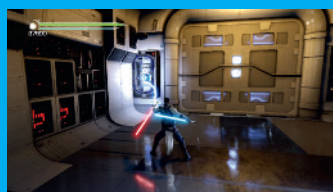
STAR WARS: FORCE UNLEASHED II

LUCASARTS / LUCASARTS

Vad handlar det om: Starkiller vaknar upp med bara flyktiga minnesfragment. Vem är han, var finns Juno Eclipse och varför säger Darth Vader att han är en klon? Det blir startskottet på ett torrt, händelseöst actionäventyr som inte tar oss runt i galaxen så mycket som vi hade önskat.

Sämsta biten: Att det bara finns ynka tre miljöer fördelade på åtta korta banor. På grund av detta tar spelet slut efter bara några timmar. Att det sedan nästan helt saknas story och även ett riktigt slut gör medelmåttigheten till ett faktum.

Välj istället: Bayonetta. Hårt brutalrör!





Nintendo DS

Information

Tillverkare Nintendo
Premiär 11 mars 05
Media Kassettkort
Vikt 265 G
Mått 149x85x29
Pris 2095,-

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

Nintendo revolutionerar vårt sätt att spela med deras senaste konsol

Nintendo Wii

Information

Tillverkare NINTENDO
Premiär 7 DEC 06
Media DVD
Signal KOMPONENT
Vikt 1,2 kg
Mått 55.4x44x225
Pris 2695 kr

Trots klen prestanda, jämförbar med en snällt trimmad Gamecube, har Nintendo Wii blivit en enorm framgång. Här finns de mest originella spelupplevelserna, inte minst tack vare Nintendos försorg med allt från träning i Wii Fit till rymdplattformande i Super Mario Galaxy. Att spela online till Wii är helt gratis och Nintendo har satsat hårt på att utöka just online-verksamheten. Bland annat finns välfyllda retrobutiken Virtual Console och indie-paradiset Wiiware samt massor av kul att göra med sina digitala alter egon, Mii. Sedan lanseringen har Nintendo uppgraderat Wii-fjärrarna med Wii Motion Plus för att ge ännu bättre rörelsekänslighet än den ursprungligen hade.



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 | Super Mario Galaxy 2 Mario kränger på sig molnkostym och superborr och susar fram i ännu en galaktisk fullträff. | Plattform | Nintendo | 10/10 |
| 2 | Super Mario Galaxy Marios galaktiska comeback blev precis så bra som vi hoppats på och en modern klassiker var född! | Plattform | Nintendo | 10/10 |
| 3 | The Legend of Zelda: Twilight Princess Spelmagi må vara ett utnött och överanvänt ord men det finns inget som bättre beskriver Links äventyr. | Äventyr | Nintendo | 10/10 |
| 4 | Super Smash Bros. Brawl Nintendos senaste slagsmål är ett somrigt superspel som proppats till bristningsgränsen med innehåll. | Fighting | Nintendo | 9/10 |
| 5 | Resident Evil 4: Wii Edition Resident Evil 4 är spelseriens absoluta höjdpunkt och Wii-versionen är lika bra som GC-originalet. | Action | Capcom | 9/10 |
| 6 | Metroid Prime Trilogy Världens bästa rymdhjäntinna spöar aliens och pimpar rymddräkt i Nintendos trillogbox. | Action | Nintendo | 9/10 |
| 7 | Punch-Out 8-bits-legenden Little Mac har boxat sig tillbaka och är nu redo att klappa trut på Nintendo Wii. | Sport | Nintendo | 9/10 |
| 8 | Bit Trip Runner Gubben springer. Få honom att hoppa till skön musik. Koncentrera dig. En miss och du är rökt. | Plattform | Nintendo | 9/10 |
| 9 | The Beatles: Rock Band Lira tidlös mopptop-pop med John, Paul, George och Ringo i Harmonix och MTV:s briljanta storsatsning. | Musik | EA | 9/10 |
| 10 | Super Paper Mario Spelvärdens plattaste hjälte flirtar med sitt kultklassiska förlutna och ger sig ut på helt nya äventyr. | Plattform | Nintendo | 8/10 |
| 11 | New Super Mario Bros. Wii Tidöst plattformande med goombas, avloppsrör och luftskepp. Avnjuts gärna med tre goda vänner. | Plattform | Nintendo | 8/10 |
| 12 | Mario Kart Wii Helmystigt helgtävlande med minicrossar, go-karts och dragsters i nya Mario Kart till Wii! | Racing | Nintendo | 8/10 |
| 13 | De Blob Det började som ett flummigt konstprojekt, och slutade som ett fantastiskt charmigt Wii-spel. | Action | THQ | 8/10 |
| 14 | Mad World Sin City möter Motorsågsmassakern i Capcoms ultravåldsamma slaktfest till Wii. | Action | Capcom | 8/10 |
| 15 | Guitar Hero: Warriors of Rock Rocka loss med platinstrument till maffig metal-saga berättad av självaste Gene Simmons. | Musik | Activision | 8/10 |

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

Gamereactor Topp 5 Nintendo DS

| Nr. | Speltitel | Betyg |
|-----|---|-------|
| 1 | New Super Mario Bros. | 9/10 |
| 2 | Grand Theft Auto: Chinatown Wars | 9/10 |
| 3 | The Legend of Zelda: Phantom Hourglass | 9/10 |
| 4 | Phantasy Star 0 | 9/10 |
| 5 | Professor Layton & Pandora's Box | 9/10 |

INHANDLA

TOY STORY 3

AVALANCHE SOFTWARE / DISNEY

Vad handlar det om: Woody, Buzz och Jessie, våra leksakshjältar från Pixars sagolika film, kämpar sig genom olika fantasifulla plattformsbånar där du måste använda deras unika förmågor för att inte förvandlas till cowboys.

Bästa biten: Att ge sig på leksakslådan, ett spelläge där du är fri att designa en stad precis som du vill ha den. Du väljer vilka kläder och frisyrer invånarna ska ha och med lite fantasi kan du bygga upp en spökstad med vandrande välnader och sluga varulvar. Som besöker muffinsbageri.

För dig som: Vill njuta av ett välbeskrivet, snyggt och mysigt licensspel.



INHANDLA

PUNCH-OUT

NEXT LEVEL GAMES / NINTENDO

Vad handlar det om: Du är Little Mac, kort i rocken men snabb med nävarna och otroligt viljestark. Du snörar på dig boxhandskarna och kämpar mot minnesvärda karaktärer som tuftysken Von Kaiser, fjöjlige Disco Kid och sliskige Don Flamenco – alla med specialslag du måste lära dig att ducka för.

Bästa biten: Den andra vändan av spelet, när motståndarna plötsligt är ännu tuffare att överlista. Mesen Glass Joe blir plötsligt en utmaning, Don Flamenco har en svart ros och slår ultrasnabbt och Super Macho Man är en enorm utmaning för dina reflexer.

För dig som: Gillar urcharmig Nintendo-stalgi och ordentliga utmaningar.



INHANDLA

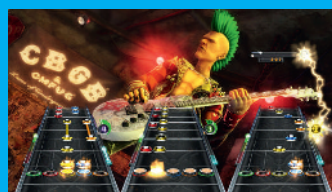
GUITAR HERO: WARRIORS OF ROCK

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 platinstrument, 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 expertgitarrist 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.



UNDVIK

MYSIMS SKYHEROES

EA PLAY LABEL / EA

Vad handlar det om: Sims-folket tar till skyarna och du kappkör med mumlande småfigurer som egentligen borde hålla sig på jorden och till möblering eller karriärsklättrande. Med fantasilösa vapen ska du prickskjuta dina medtävlande bakom spakarna på gulliga leksaksplan, men vi får mer lust att flygpostaspelet för en kamikazetur till EA:s "Play Label"-studio.

Sämsta biten: Den trasiga artificiella intelligensen hos dina motståndare som får deras flygturer att påminna om en envingad humla just uppväckt från en lobotomi. Spelkontrollen är inget vidare den heller.

Välj istället: Mario Kart. Extremtrevlig racing.



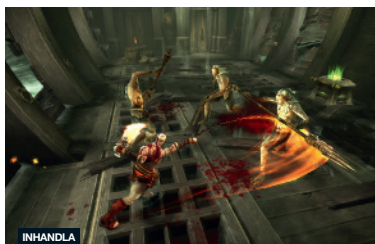


Iphone Modern Combat 2: Black Pegasus

GAMELOFT / GAMELOFT

Vad handlar det om: I Sydamerika kryllar det av slavhandlare, knarkkungar och terrorister. Det är ditt jobb att skjuta dem alla, med hjälp av dina tummar.

Bästa biten: Inte nog med att Black Pegasus är ursnyggt, det erbjuder den kanske bästa spelkontrollen till Iphone. **För dig som:** Vill skjuta folk i din Iphone.



PSP God Of War: Ghost Of Sparta

READY AT DAWN / SONY

Vad handlar det om: Kritvite krigsguden Kratos slaktar gudar, monster och annat oknytt i det snyggaste PSP-spelet någonsin.

Bästa biten: När Kratos hittar Arms of Sparta, spjut och sköld-kombinationen, och inleder ett varierat och roligt världsmästerskap i samvetsbefriad och ruskitigt brutal storslakt. **För dig som:** Vill busa med bärbär barbar.

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 | Half-Life 2: The Orange Box | Action | EA | 10/10 |
| 30 timmar Half-Life 2, den bästa spelupplevelsen som går att köpa för pengar. I en och samma box. Ja! | | | | |
| 2 | Crysis | Action | EA | 10/10 |
| Teknikbriljans varvas med gudomlig spelbarhet och dynamik. Våra sinnen stimuleras till bristningsgränsen. | | | | |
| 3 | Bioshock | Action | 2K Games | 9/10 |
| Atmosfärisk action med smart handling och underbara miljöer. Skulle du vara så vänlig att köpa det? | | | | |
| 4 | Starcraft II: Wings of Liberty | Strategi | Activision | 9/10 |
| Styr dina trupper med järnhand i ett perverst välbalanserat realtidsstrategispel av högsta kvalitet. | | | | |
| 5 | World of Warcraft | Onlinerollspel | Vivendi | 9/10 |
| Blizzards otroliga onlineäventyr känner inga gränser. Med rätt sällskap håller spelet bokstavligen för alltid. | | | | |
| 6 | GTR 2 | Racing | Atari | 9/10 |
| Världens bästa racingsimulator som utvecklats i nära samarbete med GTR-stjärnan Henrik Roos... | | | | |
| 7 | NY! Call of Duty: Black Ops | Action | Activision | 9/10 |
| Krig har aldrig varit roligare än i Treyarchs regi som bjussar på en riktigt saftig historierevision. | | | | |
| 8 | Colin McRae: Dirt 2 | Racing | Codemasters | 9/10 |
| Lev livet som käftig ungtupp och utmana Foust, Mirra, Pastrana och Bock i detta rågrymma rallyspel. | | | | |
| 9 | Dragon Age: Origins | Rollspel | EA | 9/10 |
| Bioware visade hur rollspels-slipstenen skulle dras när man designade vuxna, medryckande Dragon Age. | | | | |
| 10 | Empire: Total War | Strategi | Sega | 9/10 |
| Historieälskaren och strategiker kan nu sätta ett namn på sin våta dröm. Empire: Total War! | | | | |
| 11 | Mafia II | Action | 2K Games | 9/10 |
| Tio långa år av ivrig väntan är äntligen över. 2K Czechs stekheta uppföljare gör oss inte besviken. | | | | |
| 12 | Left 4 Dead 2 | Action | EA | 9/10 |
| Zombies överallt, vapen likaså. Skräm igång motorsågen och avnjut historiens klafsigaste kvartettspel. | | | | |
| 13 | Singularity | Action | Activision | 9/10 |
| Lös problem, smyg och gör rusliga ryssar till kladdig kebabfärs med tidsmanipulerande supergrunka. | | | | |
| 14 | Civilization V | Strategi | 2K Games | 9/10 |
| Episkt strategispel om världsherravälde för nattsuddare med historie- och krigsintresse. | | | | |
| 15 | Battlefield: Bad Company 2 | Action | EA | 8/10 |
| Ryss-smisk med svenskutvecklade B-kompaniet är mediokert offline men ordentligt sprängkul online. | | | | |

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

INHANDLA

CALL OF DUTY: BLACK OPS

TREYARCH / ACTIVISION

Vad handlar det om: Treyarch berättar vad som verkligen försiggick bakom kulisserna under kalla kriget i en spännande konspirationshistoria som helt skriver om världshistorien. Tack vare att det utspelas under flera decennier får vi även chansen att delta i flera stora krig i detta stekheta actionspel, sett ur traditionellt förstapersonsperspektiv. **Bästa biten:** Att Treyarch återigen satsat på dedikerade servrar för PC-marknaden. Därmed växer multiplayer-delen ordentligt och är den överlägset bästa i seriens historia. **För dig som:** Tröttnat på halvträsiga Modern Warfare 2 och söker efter ett bättre spel.



INHANDLA

FALLOUT: NEW VEGAS

OBSIDIAN / BETHESDA

Vad handlar det om: Efter ett skott i pannan vaknar du upp på sjukan, skadad och svårt skadad men fortfarande vid liv. Du utforskar sedan ett framtida Nevadas strålskadade ökenmarker, gör hundratals uppdrag, samtalar, skaffar utrustning och kämpar mot allt som vill se dig död. **Bästa biten:** Pyssligheten. I New Vegas kan du tillverka egen ammunition, maträtter och enklare utrustning av sånt som ligger och skräpar i spelvärlden, bara du har en arbetsbänk eller en lägereld till hands. Blanda Xander Root och Broc Flower i en tom kanyl och du har återställaren Stimpak. **För dig som:** Vill rollspela i en vacker dystopi.



INHANDLA

NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT

CRITERION / EA

Vad handlar det om: Vild tjuv-och-polis-jakt i licensierade vrålk, signerat studion bakom Burnout-serien. Du spelar som farddare eller snut och deltar i tävlingar, försöker ta skurkarna ur spel, lägger ut spikmattor, aktiverar superturbo och bränner gummi. Allt i underskön amerikansk landsortsmiljö. **Bästa biten:** Att ge sig ut online och med biågarna vänner forma en grupp som vrider om lagens långa arm ordentligt. Hot Pursuits onlineläge är smidigt, varierat och oerhört underhållande. Autolog är verkligen en riktig lyckad satsning som vi applåderar. **För dig som:** Vill avnjuta arkadaktiga biljakter.



UNDVIK

BLOODSTONE 007

BIZARRE CREATIONS / ACTIVISION

Vad handlar det om: En uttryckslös utträkad Daniel Craig tar sin förstklassiga pussmun och drar till Ryssland för att spåra en flintskällig rusprick vars enda intresse är att smugla kärnvapen. På vägen stöter han på mängder av extremidiotiska fiender i detta ohyggligt mediokra actionspel. **Sämsta biten:** Fienderna i Bloodstone 007 är verkligen stendumma. Så korkade att man ibland undrar hur en meriterad spelstudio som Bizzare Creations ens kunde fundera på att släppa ifrån sig spelet i det här skicket. **Välj istället:** Left 4 Dead II eller Mafia II. Två dödsfråna actionrökare som bjuder på högkvalitativt skjutande i härliga miljöer.





OM SPELAT

Ninja Gaiden II

Plattform Xbox 360 Premiär 2008 Betyg 8/10

Det första Ninja Gaiden var ett mästerverk med skoningslös utmaning, som hade varit helt omöjligt att klara om det inte vore för att det backades upp av perfekt spelkontroll.

Team Ninja beskrev själva sitt spel som ett fightingspel, nedklämt i en äventyrs-kostym, vilket kändes passande. Med Ninja Gaiden II var kvaliteterna inte lika uppenbara, men vi belönade det ändå

med en åtta, om än svag. När jag nu två år senare plockar upp handkontrollen för att röja runt på nytt blir bristerna mer uppenbara, inte minst efter att ha avnjutit spel som Bayonetta och God of War III. Visst, fightingsystemet i Team Ninjas blodfyllda uppföljare är fortfarande helt oklanderligt och saknar egentligen motstycke inom genren, mycket just för att det faktiskt påminner om ett fightingspel, men det finns flera andra beståndsdelar här som inte åldrats väl. Här finns till exempel gott om osynliga väggar som blockerar Ryus framfart, fiender som dyker upp ur tomma intet, banala pussel, jobbig kamera och väldigt många "trial and error"-moment.

Team Ninja hade en hel del problem med Tecmo-ledningen under utvecklingen av Ninja Gaiden II, vilket senare ledde till massavhopp där inte minst spelets producent Tomonobu Itagaki lämnade studion. Om det är orsaken till det splittrade resultatet är oklart, men redan efter några timmars spelande av Ninja Gaiden II tappar jag sugen att fortsätta.

Istället laddar ned Ninja Gaiden Black från Xbox Live Marketplace. Och det tar inte många minuter innan jag än en gång inser att Ninja Gaiden II inte är det mästerverk det första spelet var, faktiskt inte på långa vägar.

/Jonas Mäki

RYKTEN

PSP 2 får grym prestanda

Det har läckt ut massor av smaskig information om PSP 2 senaste tiden och den tycks bli en riktig best rent prestandamässigt. Den kommer även vara helt fri från UMD-skivor, istället ska Memory Stick användas för de som vill köpa spel i butik. Den ska även ha en gigabyte RAM, vilket är dubbelt så mycket som finns i Playstation 3 och Xbox 360.

Red Dead Revolution

Red Dead Redemption har blivit en makalös succé för Rockstar som seglat förbi sju miljoner sålda spel och nu rapporteras att det snart kan bli mer av den varan. En person som jobbar på Rockstar har nämligen sagt att de just nu filar på en uppföljare internt kallad Red Dead Revolution.

Snart sänks priserna

Det ryktas om prissänkningar för alla tre konsoler under nästa år. Först ut påstås Xbox 360 vara som ska sänkas med 500 kronor. Därefter sägs det att både PS3 och Wii ska följa med och sänkas med lika mycket vardera.

Far Cry 3 på väg?

Trots att Far Cry 2 inte blev någon gigantisk succé har Ubisoft inte gett upp. De ryktas satsa ännu hårdare på Far Cry 3 som också ska utspelas i Afrika och spinna vidare på det fria konceptet från föregångaren.

Halo görs om i HD

En italiensk spelsida har fått höra att Microsoft och 343 Industries är i full färd med att förbereda en högupplöst remake av Halo. Det ska dock inte släppas som separat spel, utan innehålla några av de första banorna som en del i ett kommande Halo 4, vilket sidan ska vara klart för lansering 2012.

Playstation 4 är färdig

Sonys förhoppning är att Move ska få konsolen att kännas ny och fräsch igen. Men de rapporteras även ha en backup-plan om det inte lyckas, och den inkluderar bland annat Playstation 4 som sägs ha kommit långt i utvecklingen. Redan så tidigt som 2012 kan en ny konsol vara ute om Move säljer sämre än väntat.

Resident Evil 6 utvecklas i Vancouver?

Kanadensiska Slant Six, mest kända för Socom-spelen, ryktas vara utvecklaren som Capcom valt för att göra Resident Evil 6. Det kommer innehålla trupp-baserad multiplayer, och ska heta Resident Evil: Raccoon City.

Nedladdat

Månadens hetaste nedladdningsbara spel



Super Meat Boy

Xbox Live Arcade / 130 kronor

Så du har klarat Mega Man 9. Du varvar New Super Mario Bros med bakbundna händer. Men du är ingenting förrän du behärskat Super Meat Boy, ett plattformsspel så äckelsvårt, så hjärn-smältande utmanande att vi komponerat kärleksballader till utvecklaren Team Meat. Du skuttar runt med köttrektangeln Meat Boy och ska i allt svårare nivåer traversera stup, sågblad, laserstrålar och monster för att rädda din käresta. Enligt utveck-laren själva dog ljudkillen 13800 gånger under en genomspelning. Hur många blir det för dig? **9/10**



Red Dead Redemption: Undead Nightmare

PSN, Xbox Live Arcade / 90 kronor

Uncle har fått en släng av zombie-sjukan och infekterar John Marstons fruga. Marston skjuter skallen av Uncle, spärrar in familjen och ger sig av för att hitta botemedlet. Det blir startskottet på ett helskönt äventyr där man bland annat får använda vigvatten för att tukta zombies. De vandrande döda har sett sin beskärda del Dawn of the Dead och har så bråttom att få kalasa på din hjärna att de kastar sig huvudstupa framåt. Undead Nightmare innehåller tio timmars mästerlig underhållning. Köp... nu! **9/10**



Deathspank: Thongs of Virtue

PSN, Xbox Live Arcade / 130 kr

Deathspank är på jakt efter de legendariska dygdernas stringkalsonger. När de förenas utlovas häftiga saker, och alltifrån nunnor till jultomten har blivit perverterade av deras magiska kraft. Thongs of Virtue bjuder på lite mer av allt; mer humor, mer fiender och mer av samma spelsätt. Nytt är däremot de futuristiska inslagen, exempelvis helautomatiska vapen och utomjordingar. Det är skoj i all sin bajshumorfyllda prakt, men spelet skulle ha vunnit en hel del på att bjuda på mer nyheter istället för att köra på samma koncept. **7/10**



Kändisröster i spel

Patrick Stewart och Ed Harris har inte bara flinten gemensamt, de har även lånat ut sina röster till olika spel

Du ser dem inte. Men de hörs, och kan lyfta ett helt spel. Kändisrösterna förstås, stämmorna som förgyller de titlar spelutvecklarna vill göra till något extra. Historiskt sett har det ofta handlat om B-skådisar eller aktörer som sett sina glansdagar (hej Mark Hamill!), men i takt med att spelmediet nått samma status som Hollywood-filmer har utgivarna fått råd att anlita de allra största namnen inför sina mest påkostade lanseringar.

Skådespelarna huserar oftast i actionspel och i synnerhet Grand Theft Auto och Call of Duty har varit flitiga i kändisrekryteringen. I vissa fall har röstskådisarna bara syns i biroller eller små cameos, och i andra har man byggt ett helt spel kring deras osynliga prestationer. Vi har listat några av de mest intressanta spelfigurerna med lite extra stjärnglans!



Alec Baldwin
World in Conflict

World in Conflict var fylld av lagom ostigt Hollywoodberättande och innan varje uppdrag berättade en härligt inlevelserik Alec "Lt Parker" Baldwin om vad som komma skulle.



Seth Green
Mass Effect

Jeff "Joker" Moreau är den bästa piloten i galaxen. Denna skönt sarkastiska röst gjordes av humorsnillet Seth Green (Family Guy, Robot Chicken) som själv är en stor spelfantast



Ray Liotta
GTA: Vice City

Tommy Vercetti, huvudpersonen i Rockstars neondränkta 80-talstolkning Vice City, spelades av Ray Liotta som gjorde den livsfarliga gangstern ännu mer trovärdig.



Gary Oldman
Call of Duty: Black Ops

Rutinerade karaktärskådisen Gary Oldman spelade Viktor Reznov redan i Call of Duty: World at War och i nysläppta Call of Duty: Black Ops återkommer hans stämma.



Kiefer Sutherland
Call of Duty: World at War

Jack Bauer kan dra nåt gammalt över sig! Kiefer Sutherland gjorde en minst lika cool katt med sin snaggade skvadronledare Seregant Roebuck i Treyarchs krigslir.



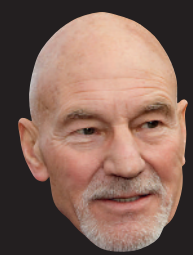
Liam Neeson
Fallout 3

Att ha Liam Neeson som farsa är inte helt fel. I Fallout 3 spelade Schindler's List-stjärnan huvudpersonens far, en roll som skrevs med Neeson specifikt i åtanke.



Neil Patrick Harris
Spider-Man: Shattered Dimensions

How I Met Your Mother-nissen Neil Patrick Harris gjorde rösten till Spider-Man redan 2003. I Spider-Man: Shattered fortsatte spindelsnacket.



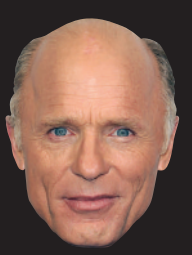
Patrick Stewart
The Elder Scrolls IV: Oblivion

Patrick Stewart har en av de murrigaste rösterna vi vet. Den respektingivande stämman skänkte liv åt kejsare Uriel Septim VII i The Elder Scrolls IV.



Dennis Hopper
GTA: Vice City

Dennis Hopper gick bort i våras men hans 50 år av skådismeriter lever förstås kvar. I Grand Theft Auto: Vice City var han klockren som snaskige porrregissören Steve Scott.



Ed Harris
Call of Duty: Black Ops

Ed Harris minns vi kanske bäst som övertygande och mycket hedervärd skurk i Michael Bays The Rock, men i Call of Duty: Black Ops gör han rösten åt CIA-anställda Jason Hudson.



Jack Black
Brütal Legend

Jack Black var ett självklart val inför castingen av hårdrockande roddaren Eddie Riggs, Brütal Legends huvudfigur. Black spelade dessutom sig själv i ett minnesvärt live action-intro.



Samuel L. Jackson
GTA: San Andreas

Den mest celebra röstskådisen i Grand Theft Auto: San Andreas var utan tvekan Samuel L. Jackson. Och visst var han briljant i rollen som korrupte snuten Officer Tenpenny.

Listorna

Filmlicensspel är oftast usla. Rassliga hafsverk snabbt inopslängda för att tjäna pengar. Här är de bäst säljande:

1 Lego Star Wars 2007 23,3 miljoner exemplar

Undrar du varför det kommer så mycket Lego-spel? Lego Star Wars är anledningen, tidernas överlägset populäraste filmlicensspel. Mycket av framgången låg såklart i den charmiga designen, men även i det faktum att det var underhållande både för barn, ungdomar och vuxna.



Tidernas 15 mest sålda filmlicensspel

| Placering | Speltitel | Plattform | Släpptes | Betyg | Miljoner ex |
|-----------|---|-----------|----------|-------|-------------|
| 2 | Lego Indiana Jones Hur går man vidare efter så framgångsrika spel som Lego Star Wars, tänkte Lucasarts. Svaret blev att exploatera en annan populär filmserie, nämligen Indiana Jones. Även om det inte blev riktigt lika poppis, är Lego Indiana Jones en stor framgång för Lego och utvecklarna TT Games. | Multi | 2008 | 6 | 9,8 |
| 3 | Cars | Multi | 2006 | 1 | 8,1 |
| 4 | Golden Eye 007 | N64 | 1997 | 10 | 8 |
| 5 | Harry Potter and the Sorcerer's Stone | | 2003 | 5 | 7 |
| 6 | Harry Potter and the Chamber of Secrets | | 2002 | 6 | 6 |
| 7 | Enter the Matrix | Multi | 2005 | 6 | 5,1 |
| 8 | Finding Nemo Finding Nemo var länge Pixars mest framgångsrika film, och spelet som baserades på filmen var faktiskt hyggligt bra dessutom. Kidsen strömmade till för att köpa äventyret som kom upp i försäljningssiffror som inget annat Pixar-baserat spel lyckats överträffa sedan dess. | Multi | 2003 | 6 | 5,1 |
| 9 | The Incredibles | Multi | 2003 | 7 | 5 |
| 10 | Star Wars Episode III: Revenge of the Sith | | 2005 | 6 | 4,6 |
| 11 | Peter Jackson's King Kong King Kong-spelet baserat på Jacksons svindyra re-make var en riktig vattendelare i spelpressen. En del hatade, andra älskade. Köparna litade uppenbarligen på de höga betygen, och handlade så frenetiskt att King Kong-spelet med lätthet tog sig in på denna lista. | Multi | 2004 | 4 | 4,4 |
| 12 | A Bug's Life | Multi | 1998 | 2 | 4,2 |
| 13 | Spider-Man: The Movie | Multi | 2002 | 7 | 3,7 |
| 14 | Shrek 2 Målsättningen var att göra ett filmlicensspel bättre än det genomsnittliga skräpet, och Shrek 2 fick en riktig anständig budget. Det resulterade i ett åtminstone hyggligt spel där upp till fyra personer kunde spela tillsammans. | Multi | 2004 | 6 | 3,5 |
| 15 | 007: Tomorrow Never Dies | PSOne | 1999 | 5 | 3,1 |

OBS! För fullständiga recensioner av listans samtliga titlar, besök www.gamereactor.se

Tidernas 5 största spelfilmssuccéer

| Placering | Speltitel | Släpptes | Betyg | Inspelade miljarder |
|-----------|--|----------|-------|---------------------|
| 1 | Prince of Persia: Sands of Time | 2010 | 7 | 2,3 |
| 2 | Lara Croft: Tomb Raider  Det hade länge snackats om en storfilm på Tomb Raider-temat, och när den väl kom sparade man inte på krutet. Tomb Raider rankas fortfarande som den bästa spelfilmen av alla, där Lara Croft bidrog till att göra Angelina Jolie till den superstjärnan hon är idag. | 2001 | 7 | 1,8 |
| 3 | Resident Evil: Afterlife | 2010 | 4 | 1,4 |
| 4 | Resident Evil: Extinction | 2007 | 5 | 1,3 |
| 5 | Mortal Kombat | 1995 | 2 | 0,8 |

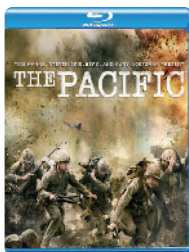
Blu-ray

För ytterligare 260 BD-recensioner:
www.gamereactor.se



The Pacific

Steven Spielberg och Tom Hanks Stilla havs-krig äntligen på Blu-ray



Skådespelare **Joseph Mazzello, James Badge Dale, Jon Seda, Ben Chisholm, Chris Milligan**
Utgivare WARNER
Regi JEREMY PODESWA, TIMOTHY VAN PATTEN, DAVID NUTTER
Genre ACTION
Premiär 3 NOVEMBER
Codec MPEG-4 VC-1
Ljud DTS-HD 5.1
Ratio 1.78:1

FÖR DRYGT TIO ÅR SEDAN gav superproducenterna Steven Spielberg och Tom Hanks oss en av HBO:s största succéer genom tiderna, Band of Brothers. En snuskigt påkostad TV-serie i tio delar om andra världskriget där vi fick följa Easy Company och deras framfart i Europa. Nu är radarparet i farten igen med en skildring av det minst lika blodiga kriget på andra sidan jorden. Det i Stilla havet mellan amerikanerna och japanerna. Det kriget skiljde sig från det i Europa. Marinkårssoldaterna flyttades mellan kompanierna hela tiden och kämpade bara några slag tillsammans, sen omplacerades där de behövdes. Medan Band of Brothers gav oss en inblick i en hårt sammanknuten grupp fokuserar The Pacific på tre olika individer. Det tog några avsnitt att inse det men när den första Band of Brothers-nostalgin lagt sig lär man sig att uppskatta The Pacific mer och mer. Den är minst lika skitig och påträngande våldsam som Band of Brothers och även mer realistisk, på gott och ont.

Krigsskildringar har aldrig varit så vackra som i The Pacific, actionsscenerna imponerar men miljöerna som The Pacific utspelar sig i är inte i

närheten av variationsrikedomen Band of Brothers bjöd på. Det blir lite för mycket djungelöar och öhoppandet tär på tålmodet. De har också lagt på tok för mycket tid på den civila delen av kriget. Det här är ett krigsdrama, då vill jag se krig. Men skildringen av hur helvetiskt kriget var för soldaterna lyckas herrarna Spielberg och Hanks framföra. Det går verkligen att se frustrationen och rädslan i soldaternas ögon.

Huvudkaraktärerna är tagna från verkligheten och skådespelarna övertygar verkligen. The Pacific är ett välgjort och mycket sevärt krigsdrama som kunde ha blivit ett mästerverk, men snubblar tyvärr på mållinjen. Bilden håller yppersta klass. Skärpan är fenomenal och den nedtonade färgpaletten framhäver det smutsiga kriget i sin fulla skitighet. Även ljudet imponerar med ett dynamiskt och väldetaljerat DTS-HD Master Audio-spår som innehåller fin dynamik och riktigt bra panoreringar.

/Johan Bergström

8/10



Krigiskt värmeslag

The Pacific handlar om tre karaktärer, alla baserade på verkliga människor som utkämpade de tuffa slag i Stilla havet som Eugene Sledge, Robert Leckie och John Basilone genomgick. Storyn är skriven av Bruce McKenna, Robert Schenkkan och Graham Yost baserad på böckerna With the Old Breed: At Peleliu and Okinawa (av Eugene Sledge) och Helmet for My Pillow (av Robert Leckie). The Pacific skulle ursprungligen kosta 800 miljoner kronor att producera men slutsumman uppgick till närmare 1,5 miljarder kronor eftersom främst scenbyggandet och alla special-effekterna kostade mer än vad man först hade räknat med.



Repo Men

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

I FRAMTIDEN går alla sjukdomar att bota. Detta genom att slunga fram pluskan och köpa valfritt nytt organ från multinationellt skurkföretag. Jude Law och Forest Whitaker spelar rutinerade Repo-killar vars uppdrag är att röja runt i en fäntig framtidssiluett av en plastig sci-fi-stad och kräva igen organen från de som missat en eller flera av sina avbetalningar (en ny lever är svindyrt). Efter en elstöt i nacken utrustas en döende Remy (Law) med ett artificiellt hjärta varpå han även börjar omvärdera sin syn på sitt arbete och skurkföretaget han jobbar åt.

En överdriven dos kulturell satir serveras halvfärdig och de Jason Bourne-inspirerade actionsekvenserna saknar den omedelbara träffsäkerhet som Greengrass rullar erbjuder. Repo Men är på intet sätt usel, men oinspirerat dravligt och för det mesta rätt meningslös. Bilden är dock fin, och ljudet regerar.

/Petter Hegevall

5/10



Halloween 2

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

RUSKPRICKEN MICHAEL MYERS har varit med om mycket under sin tid som skräckfilmsikon. Han har blivit skjuten, knivhuggen, bränd och överkörd – men ingenting slår den brutala misshandel som han utsätts för av Rob Zombie i Halloween 2. Här tvingas han springa runt som en gammal sunkig luffare utan mask under större delen av tiden, i en fullkomligt bedrövlig film som i en perfekt värld aldrig någonsin skulle sett dagens ljus. Man tror knappt sina ögon när Zombie i scen efter scen envisas med att blanda in flummiga drömskvenser, tröttsamma bondlurkskaraktärer och kopiösa mängder snuskprat istället för att fokusera på den nerv som filmföljetongen alltid skrytit med. Halloween 2 påminner faktiskt mer om ett dåligt drama än en renodlad skräckfilm. Bilden är dock bra, om än något brusig, med en mycket stark svärta. Ljudet är kraftfullt och välmixat.

/Erik Nilsson Ranta

4/10



The Expendables

Genre ACTION Premiär UTE NU Codec AVC Ljud DTS-HD 5.1 Ratio 2.39:1

KVINNOSLÄKTET HAR i några år haft Twilight-filmerna att skrika sig hessa åt. Sölig romantik med underläppsbittande flickor, våldressade hunk-vampyrer och solbrända varulvar. Vi killar har fått klara oss utan. Det har givetvis kommit många bra filmer på senare år, men ingen som fått män runtom hela världen att sluta upp i en global förtjusning. Förrän nu.

Sylvester Stallone har i The Expendables samlat ihop den gamla skolans actionelit för att skapa den ultimata machorullen – ett mustigt potpurri av krutdoftande idioti där gamla och nya actionstjärnor skjuter, slåss och spränger saker på löpande band. Twilight för män? Så nära som man kan komma. Här handlar det om ett gäng legosoldater ledda av en mumlande Stallone som får i uppdrag att störta en diktator i ett fiktivt Sydamerika. Komplikationer uppstår och på tvättakta Commando-manér tvingas gänget förpassa 22 000 elakingar till dödens dal, allt medan de byter 80-tals-ostiga kommentarer och berömmar varandras biceps. The Expendables är en actionfilm av den gamla skolan där våldet är brutalt och underhållningsvärdet skyhögt, medan

sådana petitesseer som bra handling, smart dialog, vässad logik, snyggt iscensatt tematik, kvalitativt skådespeleri och lyckad karaktärsutveckling helt ignorerats. Stallone mumlar fram alla sina repliker ur mungipan på ett sätt som gör det omöjligt att begripa ett enda ord av vad han säger, resten av gänget spelar över och läser repliker på ett manér som i långa stunder gör Expendables ofrivilligt komisk. Detta kompenseras av vulstigt pucko-macho-doftande idiotaction där eldstriderna är fetare än Fläkz-Jeppe samt en lekfullhet i bildspråket som gör mig genuint lycklig. Under den sista halvtimmen (som mycket väl kan vara det häftigaste och mest intensiva som jag någonsin sett i actionväg) sprängs det mer saker och skjuts det fler skurkar än vad det gjorde under hela 80-talet.

Bilden är riktigt bra med läckra färgkompositioner och en fin djupkänsla, medan ljudet är våldsamt kraftfullt med rejält bastryck och fina surroundeffekter.

/Erik Nilsson Ranta

8/10

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



Exorcisten

Genre SKRÄCK
Premiär UTE NU
Ratio 1.78:1
Ljud DTS-HD 5.1

37 JÄKLA ÅR. Det är egentligen helt galeat när man tänker på det. Men så länge sedan var det faktiskt skräckundret Exorcisten gavs ut. Och även om stillbildande och banbrytande är ord många gärna svänger sig med så är det svårt att låta bli. För är det något skräckfilmsgenren ägnat sig åt är det att försöka förkroppsliga ondskan med lika lyckosamt resultat som William Friedkin gjorde i Exorcisten.

Och tro ingenting annat än att intensiteten, atmosfären och symboliken fortfarande håller skyhögt klass. När nutida kopior väljer att hitta förklaringsmodeller och spånar ihop

en bakgrund till en persons besatthet så förlitade sig Exorcisten på rå slumpmässighet. Effektivt och djävulskt skickligt.

Friedkin har själv varit med och jobbat med bildtransferr och visst är det den absolut bästa version vi har sett av filmen med starka skuggor, autentisk färgpalett och bra skärpa. Ljudspåret imponerar också för en så pass gammal film och extramaterialet lär inte göra någon besviken.

/Anna Eklund

9/10

道 BRAZILIAN JIU JITSU

THIS CAGE HAS NO BORDERS

TRAIN
THROUGHOUT
THE WORLD.

MASTER
EVERY MARTIAL
ARTS STYLE.

DESTROY
ANYONE WHO GETS
IN YOUR WAY.



THIS IS MMA
I BUTIK NU
WWW.ELECTRONICARTS.SE



© 2010 Electronic Arts Inc. EA, EA SPORTS and the EA SPORTS logo are trademarks of Electronic Arts Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. The PlayStation Network Logo is a service mark of Sony Computer Entertainment Inc. All other trademarks are the property of their respective owners.