

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

GRATIS  
TIDNING  
Dec 2010  
Nummer 81

# Game reactor

Nordens största speltidning

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

## CRYSIS 2

VI HAR SPELAT DET

### Årets spel 2010

Vi har korat de bästa spelen från året som gått, i 35 kategorier!



  
GRAN  
TURISMO 5  
RECENSION

SPECIAL  
**DiRT3**  
GAMEREACTORS  
EKSLUSIVA INTRYCK





## God jul och gott nytt år!

2010 har gått fort. Gamereactor har ångat på. Trots ett antal feta förseningar har spelåret varit superbt. Vi har satt många fullpottsbetyg. Vi har delat ut hela nio stycken Vi älskar dig-stämplat och recenserat fler spel än något annat år sedan Gamereactor grundades.

Det har känts roligt och spännande att sammanfatta 2010 som spelår och i korandet av årets bästa spel har redaktionen diskuterat, debatterat och bråkat mer än vanligt. Ett gott tecken på att toppstriden varit jämn i år, att många riktigt bra spel släppts. Personligen lyckades jag inte riktigt hålla mitt nyårslofte, men nästan. Jag lovade mig själv att försöka vara lite bredare i år. Spela fler spel som jag vanligtvis aldrig skulle spendera tid med. Och det började sannerligen riktigt bra.

Jag njöt av rymdoperan i Mass Effect 2, löste gåtor i Heavy Rain och sommar-myste med Super Mario Galaxy 2. Tre riktigt bra spel som jag vanligtvis inte hade tagit mig igenom. Och ja, på så sätt känns det här året, när vi nu sammanfattar 2010 och kikar vidare mot nästa år, som ett speciellt sådant. I samma veva har jag likt varje år levt rövare i storslagna actionvärldar (Just Cause 2, Halo: Reach, Red Dead Redemption) samt tidstränat mycket i racing och Forza Motorsport 3. Det spelet jag spenderat överlägset mest tid med i år är Just Cause 2. Friheten, möjligheterna och den ofta ofrivilliga komiken framkallade ett beroende. Mina två fetaste besvikelser har tveklöst varit Alan Wake och Gran Turismo 5 som finns recenserat på sidan 34.

Avslutningsvis vill jag passa på att tacka för året som gått, önska dig god jul och ett riktigt gott nytt år.

/Petter Hegevall, chefredaktör

# INSIDAN

## Inuti Gamereactor Magazine #81

Efter veckor fyllda av hetlevrade diskussioner har vi nu äntligen korat årets absolut bästa spel på hela 14 sidor!



### 12 Film noir från Rockstar

Jonas Elfving reste till London för att träffa Rockstar, utvecklarna bakom Grand Theft Auto-serien, och för att kika på L.A. Noire.



### 18 Årets bästa spel 2010

14 sidor, 35 kategorier och mängder av härliga spel. Gamereactor har utsett årets bästa spel. Vilket var bäst?



### 12 Dirt 3

Gamereactor gjorde ett studiobesök hemma hos Codemasters, fick träffa Ken Block och rejsade skiten ur kommande Dirt 3



### 06 Hetaste spelen 2011

Vilka är de hetaste spelen inför nästa år? Brink? Zelda: Skyward Sword, Little Big Planet 2? Vi ger dig svaret i en fet artikel...



### 14 Crysis 2

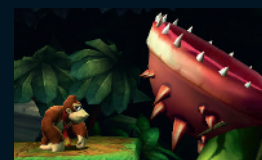
Petter tog morgonflyget ned till Frankfurt för att spendera fyra timmar tillsammans med Cryteks tjusiga uppföljare

### Förhandstittar

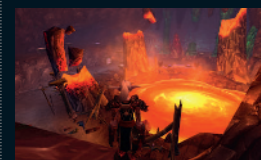
- 12 L.A. Noire
- 12 Dirt 3
- 13 Nascar The Game
- 14 Crysis 2
- 15 Kingdom Under Fire II
- 15 Hunted: The Demon's Forge
- 15 Dead Space 2

### Recensioner

- 34 Gran Turismo 5
- 36 Splatterhouse
- 37 Blood Drive
- 38 Apache: Air Assault
- 39 Epic Mickey
- 39 Tron Evolution
- 39 Rage HD
- 39 Sonic Colours
- 39 Harry Potter



38 DK Country Returns  
Apan är tillbaka. Vi bjuder på en recension



37 WoW: Cataclysm  
Vi sätter betyg på den nya expansionen!

**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 uteslagna)

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

**Gamereactor ges ut av Gamez Publishing**

### Testutrustning:

Gamereactors redaktion testar spel med hjälp av följande utrustning: JVC DLA HD750 (projektor), Screen Research (projektor), 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. PEGI är en förkortning av Pan European Game Information. PEGI-klassificeringarna är rekommendationer om produktens innehåll och lämplighet för olika åldersgrupper, och inte hur bra spelet är eller dess tillgänglighet. De fem åldersgränserna i PEGI-systemet är 3 år och uppåt; 7 år och uppåt; 12 år och uppåt; 16 år och uppåt samt 18 år och uppåt. Dessa åldersrekommendationer finns också på fodralen till samtliga spel som släpps i Europa.

Utnevelsen "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.





Criterion Games

# WARNING FAST NEEDS NO FRIENDS

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. 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

### I BUTIK 18 NOVEMBER

Gå till [www.eanordic.com/nfshp](http://www.eanordic.com/nfshp) och upptäck hur lätt vänner förvandlas till fiender.

GameStop

GAME

ONOFF

siba

WEBHALLEN

CDON.COM

© 2010 Electronic Arts Inc. EA, the EA logo, Need for Speed, the "N" logo and the Need for Speed logo are trademarks of Electronic Arts Inc. Trademarks and other rights under license from Aston 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 Shield Device, are used under license from Lamborghini Art/Marca 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. Paganì, Zonda Coven and designs are trademarks and/or other intellectual property of Paganì 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.



XBOX 360

Jump in.





Crysis är väldigt snyggt men kasst enligt insändaren Sallerud

## Våld i spel håller på att gå för långt

Våld finns i stort sett i alla former av spel, från Mario som hoppar på svampar till Master Chief som skjuter Covenant. På senare år har dock våldet i spel eskalerat kraftigt, ta till exempel Call of Duty: Black Ops som kom ut för några dagar sedan där blodet sprutar åt alla håll och man får se brutala avrättningar i närbild där man skär halsen av en stackare, eller trycker ner någon under vattnet och dränker honom. Det här extremvåldet finns också i flera andra spel som bland annat Killzone och framför allt i God of War där det onödiga övervåldet tas till en absurd nivå. Det är inte så att jag är emot allt form av våld, jag spelar många våldsamma spel men våldet börjar gå över gränsen nu och speciellt när det finns i så många mainstream-spel som ovan nämnda serier. Att se kroppsdelar slitas av eller en kniv köras ner i ett öga samtidigt som blodet sprutar likt en fontän fyller mig med obehag. Nu menar jag inte att man ska sluta göra våldsamma spel men jag tycker att man ska skära ner på extremvåldet.

/ZchmeKKo

## Trött på falsk realism

Jag erkänner det direkt: Jag är ett Formel 1- och rallyfan. När jag får trycka pellen i botten på digitala banor i allehanda racingspel kommer fartdjävulen fram i mig, annat än i verkligheten då man naturligtvis kan sätta livsfara och farbror blå efter likhetstecken. När jag fick nys om att Codemasters höll på med ett spel baserat på det här årets Formel 1-säsong odlade det sig snabbt ett intresse hos mig. När det väl sen började dyka upp recensioner av spelet på nätet och en del kritiker hävdade att grafiken såg tämligen trist ut blandades det destillerade intresset ut med oro. Det har ju som bekant varit ganska tunnssått med bra Formel 1-spel till konsol. Eftersom jag gillar motorsporten i fråga inhandlade jag ändå kodmästarnas alster. Sagt och gjort, jag pep iväg till närmaste spelbutik på releasedagen och pengar och varor bytte ägare.

Väl hemma och efter första bekantskapen med spelet var det överraskande bra och de tidigare farhågorna var som bortblåsta. Racingen och farten finns där och såväl bilar som banor är realistiskt

återskapade. Adrenalinets finns där också; kampen om första platsen när det bara är några varv kvar får det att pumpa extra mycket. Grafiken är bra i allmänhet och vädereffekterna i synnerhet är grymma. Men det dras dock med några minus. Torftigt skadesystem, lite tam inramning och jag saknar säkerhetsbil när något händer ute på banan samt formationsvarv innan tävlingen. Så att kalla det en "komplett F1-simulator" tycker jag är att sätta falsk etikett på spelet. Men i övrigt anser jag att detta är en bra start för Codemasters nya varumärke. Jag ser redan fram emot nästa upplaga. Då förhoppningsvis mer realistiskt avspeglad.

/Ett racingfan

## Vad vore livet utan Gamereactor

Klockan slog precis över 02:00, jag vet inte varför men jag blir alltid sentimental fram mot natten. Allt man hinner tänka på i sin ensamhet, om livet och framtiden. Medan man lyssnar på någon smörja Petter tipsat om, men ja, han är ju chef. Jag antar att han vet vad man ska lyssna på. När man sitter och funderar över livet, förstår man hur mycket Gamereactor betyder, i alla fall för mig. Det är inte bara en site där man kan hitta senaste nyheterna om spel, läsa de bästa recensionerna om spel och film eller bara läsa fantastiska bloggar av redaktionen och av medlemmar. För mig blir det som en andra familj. Det känns som att de

som jobbar för Gamereactor lägger ner hela sin själ för sidan och tidningen. Det finns dagar då man är stressad, vet inte hur man ska hinna med allt. Då går man bara in på Gamereactor och allt är löst. Läser något blogginlägg av Petter om vad han tänker fläska i sig ikväll, kanske har Mäki skrivit ett intressant blogginlägg som rör spelvärlden. Och en intressant diskussion bildas. Eller så har Siegfried slängt ihop något om hur hans affärer går. Man måste älska Gamereactor tack vare den fantastiska redaktionen och forumet som är proppat av älskvärda filurer som oftast har något vettigt att säga. Tack redaktionen och tack alla medlemmar.

/Gurkan (hebbe94)

## Vi lever i en grafiksjuk värld

Häromdagen i skolan visade jag Minecraft för en klasskompis, som han några sekunder senare sågade ganska rejält men kommentaren "Fy fan va fult!". Därpå följde en timmeslång diskussion där jag förgäves försökte få min kompis att förstå att spel inte måste ha "bra" grafik för att vara ett bra spel. Jag läste också en förhandstitt på Rage i PC Gamer där de beskrev det som "ett snyggt Borderlands". När blev cel-shading fult? Att ett spel skulle vara dåligt enbart på grund av en gammal grafikmotor eller en annorlunda stil och tvärtom att ett snyggt spel per automatik blir bra är bara strunt. Ta ett spel som Crysis där grafik är allt, men enligt mig är förutom just grafiken redigt kasst. Så vad sägs om att alla vaknar upp och slutar jämföra precis allt med Nomads högupplösta Nano Suit och förstår att även fula spel kan vara underhållande.

/Sallerud

## Försenade spel – bra eller dåligt?

Flera av årets storspel har blivit försenade till nästa år och överallt så hör man folk säga "Men kan de inte bli klara i tid?". Men enligt mig så är det bara bra. Tänk efter lite varför de väljer att försena spelet? Kan det vara för att de vill tagga oss ännu mer med fler trailers eller är det för att spelet inte riktigt skulle komma att bli klart inför det satta premiärdatumet? Jag väljer att tro på det sistnämnda. Enligt min mening så är det bara skönt att utvecklare försenar ett spel om de inte är klara med det, istället för att skicka ut en halvfärdig version. Ta exempelvis licensspelen. De är ofta dåligt gjorda eftersom att de hade en kort utvecklingstid. Däremot är storspel som Red Dead Redemption mycket bättre gjorda eftersom de dels hade längre utvecklingstid och utvecklarerna hade möjligheten att försena spelet om de så behövde (vilket Rockstar gjorde). Tack vare alla spel som försenades det här året så lär nästa år bli ett riktigt bra spelår med flera stortitlar.

/Thom

## Månadens läsare

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

Vad heter du? Andreas Stefansson Hur gammal är du? 20 år gammal Vad heter din användare på Gamereactor.se? Eleos Vilket är ditt favoritspel? Halo Reach! Det var ett mästerverk Vilket är ditt bästa spelminne? De oändliga trapporna i Super Mario 64 Åsikter om Gamereactor? Jäkla bra speltidning!





CREATIVE

THX  
TruStudio PRO

Sound  
BLASTER

TACTIC<sup>3D</sup>



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. Pekskärmsprogram och TacticProfiles™ gör att du kan spara och dela dina favoritinställningar, THX TruStudio Pro Surround ger ett djupt och effektfyllt 360° hörlursljud och VoiceFX-teknik möjliggör röstomformning. 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 effektfyll bas
- THX TruStudio Pro Surround med anpassningsbara TacticProfiles
- Lättviktig och hållbar design för maratonspearsessioner

## Sigma Professionellt spelheadset

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



Deltagande återförsäljare:



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



Tempo







SPECIAL

## De 9 hetaste spelen 2011

Efter ett mycket spännande 2010 laddar Gamereactor om för ett 2011 proppat med stekheta releaser. Vi har listat de 15 just nu mest lovande spelen som du kommer att spela nästa år

Du hittar en utökad lista på [Gamereactor.se](http://Gamereactor.se)

## Killzone 3

PLAYSTATION 3 18 FEB 2011

Sony har tagit fram svettiga tjockis-plånkarna och satsat pengarna på travets starkaste kuse - och dess namn är Killzone 3. Även om idén kring rymdnazister i jetpacks och 3D kanske låter som något som uppstått från Spike TV:s druckna brainstorming-möten, så kan vi redan nu anta att Killzone 3 lär bli en av årets allra tyngsta actionupplevelser. Det förra spelet var en av de absolut mäktigaste, mörkaste och mest intressanta förstapersonsskjutarna i mannaminne, och succén för Killzone 3 är sålunda given. Vad som ska bli riktigt intressant att se är om Killzone 3 lyckas popularisera Sonys vision om en 3DTV i varje hem och att göra 2011 till året då Playstation Move till sist får sin killer app.





# Rage

PC / PLAYSTATION 3 / XBOX 360

16 SEP 2011

**Wolfenstein. Doom och Quake. Och nu Rage.** När Id Software pratar om sitt kommande postapokalyps-epos är det i samma ordalag som sina tidigare kultklassiker, vilka formade en hel genre. Det betyder att man menar allvar. Efter att en stor asteroid kolliderat med planeten i Rage så kollapsade allting. Vissa klarade sig relativt helskinnade, medan en hel massa människor naturligtvis dog. Andra muterades till oigenkännlighet. I Rage klär vi oss i rollen som en av de förstnämnda. Vi kommer att få utforska en relativt öppen värld till fots och med fordon, panga mutanter och banditer samt njuta av sinnesjukt snygg grafik. Så smaka på dessa ord igen: Rage är nästa stora grej från Id. Smarrigt, inte sant?







# Diablo III

PC AUGUSTI 2011

Att Diablo II fortfarande spelas i massor, tio år efter sin premiär, är kanske det finaste bevis på ett spel kan få. När uppföljaren när butikshyllorna finns all anledning att tro att det arvet förvaltats varsamt. I Diablo III kombineras ett moderniserat gränssnitt med läckra 3D-effekter i en fartfylld, högupplöst fest. Av spelets fem spelbara klasser är hela fyra nyutvecklade. Den klassiska barbaren kompletteras i Diablo III med häxdoktor, demonjägare, munk och den obligatoriska trollkarlen. Detta kan bli Blizzards höjdpunkt 2011.



# Batman: Arkham City

PC / PLAYSTATION 3 / XBOX 360 SEP 2011

Arkham Asylum var snudd på osannolikt bra. Batman: Arkham City ser ut att bli om möjligt ännu vassare och framförallt större när vi denna gång får en hel stad att rädda från seriens superskurkar. Rocksteady Studios har fått alla resurser och all utvecklingstid de behövt för ett njutbart actionäventyr, och låter meddela att det redan nu är i ett fullgott spelbart skick. Resterande nio månader innan premiären kommer att nyttjas till finslipning, och det mesta talar för att det ultimata Batman-äventyret är ett faktum.



Arkham City är färdigt. Det enda teamet gör just nu är att finpolera upplevelsen.





## Gears of War 3

XBOX 360 OKT 2011

Som om inte Locust var nog jävliga att slåss mot, med Cogs allt mindre resurser. Nu blandar sig dessutom Lambent in i leken, en ännu värre fiende som leder till ett trevägskrig utan goda och onda. Förutom att vi kommer att få avnjuta ett slut på trilogin om Marcus Fenix äventyr samt så fet grafik att Epic talar om bristningsgränsen för Xbox 360, satsar man även stenhårt på ett bra onlinestöd denna gång. Man har lyssnat till kritiken mot föregångaren och därför laddat upp med dedikerade servrar för att alla ska få samma förutsättningar. Utöver det kommer Epic även att dra igång en stor öppen beta, vars data ska göra Gears of War 3 till ett mästerverk online när det släpps nästa höst.

## Zelda: Skyward Sword

NINTENDO WII MARS 2011

**Ett nytt Zelda. Tre ord som får det att slå gnistor i** många gamer-själ, både på grund av seriens höga kvalitetssnitt och vad Nintendo faktiskt planerat. Nästa års Skyward Sword är extra hett av flera olika anledningar. Den första är att spelet utvecklas direkt för Wii, till skillnad från föregångaren Twilight Princess som släpptes i en övergångsfas. Vidare ska Wii Motion Plus se till att Links svärd- och pilbågskonster blir mer inlevelsefulla och Ganons underhuggare ska även få smaka på nya tillhyggen, som piska och en fjärrstyrd skalbagge. Sedan gnuggar vi även händerna åt den impressionism-inspirerade grafikstilen som får varje skärmdump att se ut som en Cezanne-målning. Peppmätaren går i topp eftersom det är... ett nytt Zelda.



## Brink

PC / PS3 / X360 MARS 2011

**Actionspel med välgjorda onlinekomponenter finns** det gott om. Men med Brink ruvar multiplayer-veteranerna Splash Damage (Enemy Territory-spelen) på något alldeles speciellt. Om inte annat finns det något lockande i spelvärlden "The Ark", en före detta utopi som omges av en översvämmad jord. Kring stadens fascinerande arkitektur kämpar två fraktioner, Resistance och Security, om de knappa resurserna. Vi som spelar får välja bland fyra klasser och ge oss på en kampanj eller lagbaserad multiplayer online. Att hoppa från offline till online ska ske sömlöst och utöver bataljer i åttamannalag finns ett samarbetsläge. Ett rörelse-system kallat Smart gör att vi kan röra oss med parkour-smidighet över olika typer av terräng, något som för tankarna till Mirror's Edge. Brink släpps till våren och det kliar redan i fingrarna.







## Little Big Planet 2

PLAYSTATION 3 JAN 2011

Efter några veckor med beta-versionen är vi helt sålda på denna supercharmiga uppföljare. Friheten har verkligen inga begränsningar i Little Big Planet 2, Media Molecules uppföljare till plattform- och spelbyggartiteln vi krönte till 2008 års bästa spel. I januari kommer det äntligen att släppas och då kommer vi att få snickra ihop egna banor och spel i alla tänkbara genrer.

Allt från Smash Bros-liknande prygelfester till Sprint II-liknande racingspel kommer att kunna skapas av communityt i den förbättrade baneditorn. Hållbarheten lär bli enorm, och då har vi inte ens nämnt banorna som ur kartong medföljer Little Big Planet 2. Lägg till det nyheter som datorstyrda "Sackbots", stöd för Playstation Move och Media Molecules underbara känsla för design och du har en av 2011 års hetaste titlar.



## Bulletstorm

PC / PLAYSTATION 3 / XBOX 360 FEB 2011

Är det något Epic behärskar är det actionspel modell puckomacho. I Bulletstorm, ett spel med ballar av titan (minst), gäller det i rollen som Grayson Hunt att undkomma zombies, monster och annat patrisk på en planet som för några decennier sedan var helt tillägnad rika knösars semester. Det gör man lämpligast genom rejält våld, modell extremt överdrivet. Man rent av uppmuntras att vara så kreativ som möjligt i dödandet och komma på egna sadistiska lösningar på hur man bäst tar livet av sina motståndare. Det, kombinerat med perverst läcker grafik och enormt överdimensionerade vapen, gör att vi inte kan annat än längta.



Betor

2011

## L.A. Noire

Plattform **PC / PS3 / Xbox 360** Utvecklare Team  
Bondi Utgivare Rockstar Speltyp Action

Väntar du dig ett GTA i 40-talsmiljö – tänk om. Med L.A. Noire vill Rockstar ge oss något lugnare: en dialogdriven, stämningsfull detektivhistoria bland rökiga barer och Mad Men-estetik. Du spelar som andra världskrigsveteranen Cole Phelps som numera löser brottsgåtor för Los Angeles-polisens räkning. I dina fall förhör du brottsoffer och misstänkta, allt från maffiamedlemmar till Hollywood-producenter. Att kunna läsa av (oerhört snyggt animerade) ansiktsuttryck och slänga fram rätt bevis vid rätt tidpunkt är essentiellt och L.A. Noire har ofta mer gemensamt med Phoenix Wright än exempelvis Mafia II. Men lugn, det vankas även skottväxling och biljakter, naturligtvis med tidstypiska puffror och fordon. Det ska bli väldigt spännande att få knäcka noir-nötterna, som serveras under nästa år.

**Jonas Elfving**



### SPLIT-SCREEN SADNESS

En av de största nyheterna i Dirt 3 gäller socialt spelande. Dock inte via internet, utan Codemasters har tagit tillbaka stöd för delad skärm igen där två spelare kommer att kunna göra upp på spelets samtliga banor med spelets samtliga bilar.

### MASSA INSTÄLLNINGAR

Samverkan mellan bil och underlag är något som man har jobbat mycket med. Nu kommer du att kunna göra fler inställningar på din bil, diffen är ställbar och du kan justera däcktryck och fjädring på ett annat sätt än tidigare.

### DET ÄR PERVERST SNYGGT

Dirt 3 är redan flera månader innan premiären märkbart fräsigare än det vrålläckra Dirt 2. Bilarna är ursnyggt modellerade, totalt finns 15 klasser med bland annat grupp B-bilar, WRC-köror samt vrållåk från 60-talet.

MAJ



## Dirt 3

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

**ATT LEVA RÖVARE PÅ FINSKA** skogsvägar är något vi på Gamereactor älskar och med Dirt 3 vill Codemasters göra denna upplevelse ännu bättre. För hur bra Dirt 2 än var, går det inte att komma ifrån att variationen var bristfällig och rally-eventen för få. Något Codemasters själva erkänner och nu vill de leverera en mer varierad

spelupplevelse. För att korrigera detta har målet varit att Dirt 3 till 60 procent ska bestå av rally och trailblazer-event, där såklart rally-etapperna kommer att dominera.

Resan Jorden runt kommer att ta oss till platser som Norge, Kenya, Monaco, Finland, Aspen och många fler. Där kommer vi få testa på bekanta grenar som Rally, Trailblazer, Landrush och Hill Climb samt ett helt nytt tillskott, nämligen Gymkhana. Ett fenomen som har blivit världskänt tack vare Ken Blocks internetvideos där han leker runt med allehanda hysteriskt topptrimmade vrållåk och utför imponerande tricks. Vid Battersea Station i London har Codemasters byggt upp det virtuella DC

Compound och här har spelaren ett stort område där man kan leka runt bäst man vill och under tiden man plöjer genom karriärläget kommer nya avdelningar att öppnas upp.

Gymkhana-delen är med andra ord helt nytt, både i Dirt 3 och för genren som helhet. Här handlar det om precisionsstyrning i ofta ganska trånga utrymmen, det krävs aktivt fotarbete med båda pedalerna, kvicka ryck i handbromsen och ivrigt rattande för att det inte ska bli rallysörja av alltihop. Med mer än dubbelt så många hästkrafter som en vanlig rallybil blir det en hel del att hantera, till en början är det helt helvetiskt svinsvårt att





MARS

# Nascar The Game: 2011

Plattform PS3 / Xbox 360 / Wii Utvecklare Eutechnyx  
Utgivare Activision Speltyp Racing

**GENOM ÅREN HAR VI** spelare kunnat ratta alltifrån rallybilar och Formel 1-vidunder till motorcyklar och trimmade Fiat Pandor i en mängd olika racingtitlar. Sällan eller aldrig har dock Nascar-sporten mynnat ut i en speltitel värd att minnas. Kanske är det dags för en ändring på det nu, när Eutechnyx och Activision för första gången ger sig ut på ovan för att försöka rymma fyrtiotre metallmonster på 1,5 ton, som alla far fram i 300 km/h, på en skiva till din favoritkonsol.

Av förhandsinformationen att döma ser det hela lovande ut. Intensiviteten och fartkänslan ser båda ut att vara där, vilket också är helt nödvändigt för att göra sporten rättvisa. Kryddat med onlinetävlingar med sexton deltagare, samt split-screen blir Nascar The Game värt att kolla upp nästa år.

**Christofer Olsson**



ens få skaplig kontroll över bilen. Hutlösa mängder vridmoment, bromsar som nyper till stenhårt på asfalten och en viktskiftning som inte är av denna världen bidrar till att göra Gymkhana till ett ytterst underhållande spelsätt. När man öser runt på DC Compound kan man även spela in och ladda upp sina egna repriser till Youtube, med ett par enkla knapptryck.

Bilfysiken har också gjorts om sedan Dirt 2, något som känns direkt efter ett provåk i de finska urskogarna där det sprättades runt bland tallar och hopp. Denna gång har man lite mindre konstgjort grepp att förlita sig på och istället gäller det att arbeta med minimala ratt-

rörelser. Vad som till en början kändes halvt omöjligt förvandlades ganska snart till ett fullkomligt logiskt

## Mindre flamsande i jeppar och buggys och mer regelrätta rallyn...

system där våldsam körstil bestraffades skoningslöst. Underlaget har också gjorts om och nu kommer vi att få uppleva betydligt mer ojämnheter, hål i vägen, gropar vid sidan av banan och när man kör på snö kommer

man dessutom att karva upp hjulspår, som man gör i dem igen påverkar våghållningen.

Det är svårt att inte bli hoppfull när man hör Codemasters prata om Dirt 3. Mindre flamsande i jeppar och buggys och mer regelrätta rallyn. Dessutom utlovas det större variation. Tillkommer gör banor där man själv bestämmer tid på dygnet, bättre vädereffekter, mer realistisk bilfysik, större utmaning och framförallt mer valmöjligheter. Om Codemasters lyckas leverera allt detta finns det goda chanser att Dirt 3 kan komma att bli tidernas bästa rallyupplevelse.

**Jesper Karlsson**





#### FREE RADICAL GÖR MULTIPLAYER

Multiplayerläget i Crysis 2 är utvecklat av det 80 man starka Free Radical Design som bland annat ligger bakom Time-splitters-spelen. Dödsmatcherna kommer att vara lagbaserade med sex spelare på varje lag i sex olika spelvarianter. Free Radical har hämtat inspiration från Call of Duty, Halo och Killzone 2 och resultatet känns redan riktigt lyckat.

#### NEW YORK ÄR OCKUPERAT

På frågan varför Crytek valde att byta ut Söderhavet mot New York och huvudpersonen Nomad mot nye förmågan Alcatraz svarar Cevat Yerli: "Vi vill inte att konsolspelarna som köper Crysis 2 ska känna att de missat något eftersom Crysis aldrig släpptes till någon annan plattform än PC".

MARS 2011



#### KNÄPPTYST OM STORYN

Om storyn vill Crytek inte prata, alls. Vi har ingen aning om varför rymdgubbarna förstört New York eller varför mänskligheten delats in i två stridande fraktioner. Vi vet dock att huvudpersonen är ny och att Nanodräkten mest troligt härstammar från yttre rymden.

## Crysis 2

Plattform **PC / PS3 / Xbox 360** Utvecklare Crytek  
Utgivare EA Speltyp Action

**"JAG VILL ATT ALLA KONSOLSPELARE** ska känna sig välkomna till en spelvärld som står på egna ben. Crysis 2 har väldigt lite att göra med det första spelet"

Cryteks head honcho och den kreativa chefen bakom Far Cry, Crysis och Crysis 2, Cevat Yerli, är inte sen med att förklara varför Crysis 2 känns så annorlunda

jämfört med det första spelet. Söderhavsparadiset och den vidsträckt frihet som Crysis erbjöd är utbytt mot linjära och ytterst traditionella actionbanor i en raserad stadsmiljö. Jag saknar Söderhavet nästan instinktivt. Nano-dräkten är trimmad. Två funktioner återstår medan de andra två byggts in i spelkontrollen.

Fienderna är nya. Spelvärlden är ny. Huvudkaraktären är ny. Nano-dräkten är ny och den atmosfär som Crysis 2 andas känns radikalt annorlunda jämfört med den i Crysis. Besvikelsen är total. När Cevat sedan kritiserar sitt eget spel blir jag nästan sorgsen.

"Crysis var en stor teknisk bragd men designmässigt

hade det massor av spelmässiga brister som jag vägrar förlåta mig själv för. Framförallt slutet var stressat och vi skulle heller aldrig avslöjat is-twisten på förhand".

Det sistnämnda kan jag absolut hålla med Cevat om. Men att Crysis skulle ha så stora spelmässiga brister att man nu övergett sandlådatänket för en linjär action-upplevelse känns märkligt. Givetvis handlar mycket av det om fokus, viljan att baka in en tyngre och mer välskriven story samt konsolernas prestandamässiga otillräcklighet att kunna rita upp milsvid skogsterräng och soldränkta söderhavsstränder.

Jag kastas in i den fjärde banan i singleplayerdelen





#### TRANSFORMERS-INSPIRATION

Fiendedesignten i Crysis 2 är betydligt mer organisk och fräck än i det första spelet och många av rymdgubbarna liknar något från Transformers 2: Revenge of the Fallen. Kromade bröstplattor blandas med lysande röda ögon och tjocka rastafflör gjorda av titan. Inte så häftigt, kanske.

#### EN HELT NY NANO-DRÄKT

En av sakerna som många fans klagade på i det första spelet var svårigheten att kombinera och alternera mellan de fyra olika Nano-funktionerna. Därför har Crytek nu bakat in Maximum Power och Maximum Speed i standardspelkontrollen vilket gör att man nu endast kan aktivera två funktioner: Armor och Cloak.

av Crysis 2 och ett raserat New York tornar upp framför mig. Till Xbox 360 ser Crysis 2 inte så snyggt ut som jag hade förväntat mig. Det märks att konsolen börjar bli lastgammal vid det här laget. Spelmässigt är det tight dock. Jag springer genom en smal sönderbombad park, hoppar upp på ett kraschat tunnelbanetåg och vips dyker de första fienderna upp.

Fienderna från yttre rymden går på två ben den här gången. De ser ut som Transformers-rejects med kromade dreadlocks och de spyr olja när man skjuter på dem. Jag är inte imponerad. Att panga ilska nordkoreaner i det första spelet var betydligt mer

tillfredsställande. Vapnen känns bra dock och efter ett par turer på samma bana i Xbox 360-versionen byter jag till PC-upplagan. Det är jättesnyggt, ändå är inte den "katastrofala skönhet" som Cevat beskriver i närheten av lika vacker som söderhavssparadiset i föregångaren. Jag spelar samma bana 6 gånger. Valfriheten som Crytek pratar om är minimal. Tempot är bra dock, och vapnen känns solida. I övrigt är jag inte alls imponerad.

Det är istället under den följande multiplayer-sessionen som jag imponeras över allt från bandesign till spelstruktur, spelkontroll och grafik. Just nu ser multiplayer-delen bättre ut rent grafiskt än själva

kampanjen. Folket bakom Timesplitters-spelen har blandat Modern Warfare med Halo och resultatet är en snabb, våldsam och balanserad multiplayer-komponent. Nano-dräkten fungerar perfekt i jakt på hoppande motståndare och banorna är finurligt utformade för att man ska kunna klättra, klänga, hoppa och smygga sig fram genom ett raserat New York.

Med tanke på hur mycket jag älskar det första spelet sörjer jag det faktum att Crytek lämnat Söderhavet och styrt sin bandesign mot en traditionell linjäritet. Samtidigt känns multiplayer-delen helt fantastiskt bra.

**Petter Hegevall**





## Kingdom Under Fire II

Plattform **PC / Xbox 360** Speltyp Action/strategi Premiär Juni

Liksom föregångaren innehåller Kingdom Under Fire II lika delar strategi och action där man dompterar trupper på ett slagfält man även aktivt slåss på. Som ett ovanligt ösigt Total War fyllt av fantasylvarelser. I tvåan pågår ännu kampen mellan det goda och det onda, och kriget rasar såklart vidare.



## Mass Effect 2

Plattform **Playstation 3** Speltyp Rollspel Premiär Januari

Mäktiga Mass Effect 2 korades i detta nummer till årets näst bästa spel, och redan nästa månad får även Playstation 3-ägarna chansen att uppleva varför. Playstation 3-versionen är en komplett utgåva innehållandes expansionerna Kasumi - Stolen Memory, Overlord och höjdaren Lair of the Shadow Broker.



## Pokémon Black & White

Plattform **DS** Speltyp Äventyr Premiär 2011

Den senaste Pokémon-titeln är den snabbast säljande i serien någonsin i Japan och suget efter fler fickmonster tycks vara stort även på våra breddgrader. En ny generation Pokémon, vässad grafik och fler mellansekvenser är att vänta. Dessutom kommer spelets årstider att ändras när du äventyrar.



## Hunted: The Demon's Forge

Plattform **PS3 / Wii / Xbox 360** Speltyp Äventyr Premiär 2011

Det roligaste man kan göra i äventyrsspel är loota och spela tillsammans. I Hunted: The Demon's Forge får du göra just det när E'lara och Caddoc ger sig ut på jakt efter en artefakt. Man är helt beroende av varandras egenskaper och tvingas till samarbete enligt principen att ensam inte är stark.



## Bloodline Champions

Plattform **PC** Speltyp Action Premiär Maj

Svenska Stunlock Studios kommande Bloodline Champions är ett helt spel tillägnat det som alla gillar mest i onlinerollspelsgenren, nämligen player-vs-player. Korta, intensiva matcher med upp till tio personer utlovas liksom ett rejält utbud av figurtyper och taktiker. Någon slumpfaktor finns däremot inte.



## MotoGP 10/11

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

Capcom tar den säkra ruten när man gasar vidare med sin MotoGP-serie. I den nya upplagan får vi brumma genom årets upplaga av den verkliga motocross-förslagen, komplett med alla hojar och tävlande. Ett lokalt co-op-läge på delad skärm lär få dina fätlöjsäten (och kanske dig) att vibrera av spelglädje.



## Dead Space 2

Plattform **PS3 / Xbox 360** Speltyp Action Premiär 25 januari

Uppföljaren till rymdskräckisen Dead Space tar oss och protagonisten Isaac Clarke till kvarlevorna av Saturnus måne Titan, eller närmare bestämt kolonin The Sprawl. Föga överraskande är The Sprawl numera bebodd av Necromorphs, som har fått ett par otrevliga tillskott. I början på nästa är smällar det.



## Test Drive Unlimited 2

Plattform **PC / PS3 / Xbox 360** Speltyp Racing Premiär Februari

Det börjar på Ibiza. Poolfest. Coola killar i Tintin-frisyrrer a'la 1998 dansar som kläpparna i Jersey Shore. Fistpump baby! Vi döper vår gubbe till Babba. Han får en Ferrari California av en dunderfräsch donna, i födelsedagspresent. Han säger inte ens tack. Bara drar iväg. Men bilfysiken känns inget vidare. Recension i nästa nummer.



## Gray Matter

Plattform **PC / Xbox 360** Speltyp Äventyr Premiär Februari

Äventyrsspel får vi inte för många av nuförtiden, men Gray Matter är ett av de mer lovande. Utvecklingen startade redan 2003 och det är Jane Jensen (Gabriel Knight) som producerar. Här får du ikläda dig rollen som assistent Samantha som jobbar hos Dr. Styles där hon upptäcker otäcka hemligheter.



## Back to the Future

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

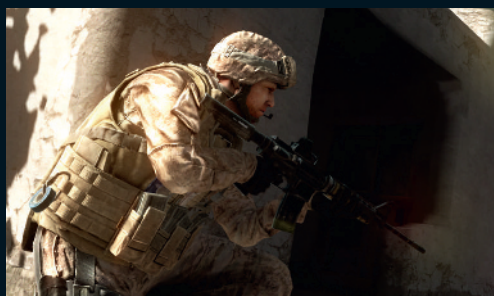
Nästa månad är Back to the Future tillbaka där vi i ett äventyrsspel modell peka/klicka ska spela Marty McFly. Nya tidsresor utlovas och Doc Brown kommer också att vara med på ett hörn. Bob Gale som var med och skrev samt producerade filmerna är också inblandad för att det ska bli autentiskt.



## Section 8: Prejudice

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

I uppföljaren till halvdana Section 8 morsar vi återigen på Alex Corde från 8th Armored Infantry. Utvecklarer Timegate lockar med en matigare kampanj och flerspelarläget ska också få ett oljebyte. Vad sägs om 50 anpassningsbara vapen och uppdrag som ändras mitt i matcherna? Vi hoppas att det slår ettan.



## Operation Flashpoint: Red River

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

Några år efter Tadzjikistans blodiga inbördeskrig rasar stridigheterna igen och Codemasters kastar in sina militärer. Den här gången har man satsat på att skapa ett trovärdigt scenario, och helt hoppat över multiplayer-delen. Co-op-stöd för upp till fyra utlovas dock liksom skoningslös realism.





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

**LIVE**

COMPATIBLE WITH  
**XBOX 360®**  
XBOX LIVE® COMMUNICATION



steelseries  
**SPECTRUM 2.0**  
GAMING HEADSET

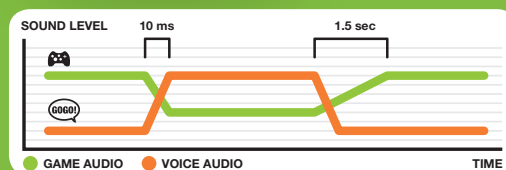


steelseries  
**SPECTRUM 2.0**  
GAMING HEADSET



**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

**GameStop**  
power to the players™

**MAX FPS SE**

**Media Markt**

**steelseries**  
professional gaming gear







GR PRESENTERAR







# SUPER MARIO GALAXY 2

Marios galaktiska återbesök definierade sann spelglädje

■ PLATTFORM Nintendo Wii UTVECKLARE Nintendo GAMEREACTORS BETYG 10/10

När vi inte satt med ett flin på läpparna försökte vi hålla tungan rätt i mun. När vi inte nickade i takt med musiken vred vi huvudet för att bemästra den knäppa gravitationen. Precis där fanns Super Mario Galaxy 2:s styrka: hur det framkallade såväl lyckokänslor som ett spelmässigt engagemang. Nintendo lyckades så bra med denna mix att man inte behövde episkt historieberättande, dyra röstskådespelare eller högupplösta texturer. Bara en sjujädra massa uppfinningsrikedom. En rörmokare. Och en stövelbärande dinosaurie.

Att knäcka den fenomenala föregångaren var en till synes omöjlig uppgift, men med flera nyheter, tightare banor och ett mer strömlinjeformat upplägg gick det vägen. I ena sekunden undvek vi att bli Mario-mos av gigantiska Thwomps, strax därefter skjutsades vi av en moln-plattform och en svalkande bris. Pricken över i:et var när Yoshi gjorde comeback med sin glupska aptit och svävande

superskutt. Super Mario Galaxy 2 var en retrohyllning med tydliga referenser till SNES- och Nintendo 64-eran, men här bjöds också på flera sköna nyheter. Med två smarta dräkter kunde Mario ta sig fram genom galaxer och planetoiderna på nya sätt. Molndräkten var ett smärre genidrag då den gav Mario chans att skapa sina egna fluffiga plattformar. Den enorma borsten gav oss ytterligare en ny riktning utöver under, över, upp-och-ned och runtomkring – nämligen rakt igenom.

Vi visste inte riktigt hur Nintendo skulle följa upp 2007 års bästa spel, men att ta vara på idéer som inte fick plats och återigen kasta ut oss i universum var det enda logiska – och något som blev långt mer än en simpel repris. Super Mario Galaxy 2 var så nära perfektion man kunde komma och proppat med genial design, charm och finurlighet. Därför är det årets spel.



2.

# MASS EFFECT 2

Bioware bjöd på en briljant uppföljare

■ **PLATTFORM** PC / Xbox 360  
 ■ **UTVECKLARE** Bioware  
 ■ **GAMEREACTORS BETYG** 10/10

Det skulle inte ha räckt om Bioware bara finjusterade några detaljer, lade till ett par nya vapen och satte en siffra efter namnet Mass Effect. Nej, det handlade om så mycket mer. Förväntningarna krävde en berättelse; en rymdopera där hela speluniversumet skulle bjuda på karaktärer, intriger och miljöer utöver det vanliga. Något extraordinärt. Och som man levererade.

Förutom dialog, story och musik i världsklass fick vi även valfriheten att staka ut vår egen väg. Det kändes verkligen som vår egen historia, medan det i själva verket skedde inom ett ytterst väl designat ramverk. Vi fick exotiska miljöer där laglösa rymdstationer, utomjordiska moderskepp och smakfulla skylines smekte våra ögon. Men vi får heller inte glömma det väloljade stridssystemet där kraft, teknik, taktik och variation arbetade i underbar symbios.



## ÅRETS SPEL 2010

FÖR EN ÄNNU FETARE LISTA [WWW.GAMEREACTOR.SE](http://WWW.GAMEREACTOR.SE)

3.



### HALO REACH

Bungies avsked var superb

I och med Bungies avsked till Halo-serien föll alla bitar på plats. Paketet innehöll ett fantastiskt onlineläge och en kampanj som kändes som ett rent "Best of Halo"-album. Bungies patenterade enorma miljöer och känsla för tempo utgjorde årets bästa actionspel.

■ **PLATTFORM** Xbox 360 **UTVECKLARE** Bungie Studios **GAMEREACTORS BETYG** 10/10

4.



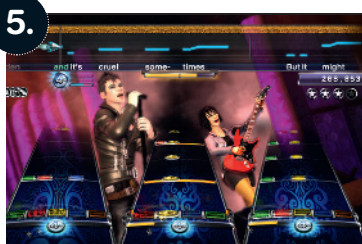
### RED DEAD REDEMPTION

Vilda västern trollband oss

Rockstar lämnade ingenting åt slumpen. Fem år och hundratals miljoner senare, ansåg man sig vara färdiga. Och resultatet var ingenting annat än fantastiskt. Marstons långa äventyr både berörde och överraskade.

■ **PLATTFORM** PS3 / Xbox 360 **UTVECKLARE** Rockstar Games **GAMEREACTORS BETYG** 10/10

5.



### ROCK BAND 3

Världens bästa musikspel

Harmonix gav sig inte. Det skulle bli så verkligt som det överhuvudtaget kunde. I Rock Band 3:s Pro-läge kunde proffsen nöta in fingerpositionering och ackordföljder. De som bara ville latta och spisa skön rockmusik fick också sitt lystmäte i det bästa musikspelet någonsin.

■ **PLATTFORM** PS3 / Wii / Xbox 360 **UTVECKLARE** Harmonix **GAMEREACTORS BETYG** 10/10

6.



### STARCRAFT II

Underbar retro-strategi

Det tog 12 år att pilla ihop uppföljaren till tidernas bästa strategispel. 12 långa år. Väntan var dock väl värt det då Starcraft II: Wings of Liberty roade på gamla premisser inlindad i modern grafik och ett multiplayerläge som stulit på tok för mycket av vår dyrbara arbetstid.

■ **PLATTFORM** PC **UTVECKLARE** Blizzard **GAMEREACTORS BETYG** 9/10

7.



### BAYONETTA

Årets tightaste actionspel

Med varje titel tycks Hideki Kamiya ta actionspelen till en ny nivå. Med Bayonetta fäste han hela genren på en raket och skickade upp den i omloppsbana. Aldrig förr har actiongenren varit så tajt och kreativ som när den spatserar i Magnum 75M Manolo Blahniks.

■ **PLATTFORM** Xbox 360 **UTVECKLARE** Platinum Games **GAMEREACTORS BETYG** 9/10

8.



### SUPER STREET FIGHTER IV

Genial fighting blev ännu bättre

Ett av förra årets bästa spel blev ännu ett snäpp bättre i årets upplaga. Tio nya kämpar inklusive favoriter som Makoto och Cody gjorde spelandet ännu mer omväxlande och gav oss det enda som egentligen saknades i fyran: variation.

■ **PLATTFORM** Playstation 3 / Xbox 360 **UTVECKLARE** Capcom **GAMEREACTORS BETYG** 9/10



1.



## MAFIA II

Dandy-präglad swing-romantik förtrollade

■ PLATTFORM PC  
UTVECKLARE 2K Czech  
GAMEREACTORS BETYG 9/10

Storbandsjazz, hängslen, pomada-inbakade frisyrier, dandy-hattar, trenchcoats och mörkgröna Cadillacs med ljusbeige skinnklädsel. Mafia II vältrade sig i perfekt anpassad och genialiskt återskapad 50-talsdesign som fick flera av oss att fnittra frenetiskt. Empire Bay var årets mest inbjudande spelstad med en atmosfär som gick utanpå det mesta. Allt från grundläggande byggstenar som stads kärnan och de Gotham Deco-doftande skysraporna till de allra minsta detaljerna hade utformats med en fingertoppskänsla som under spelåret 2010 helt enkelt saknat motstycke.

## ÅRETS DESIGN 2010

FÖR EN ÄNNU FETARE LISTA [WWW.GAMEREACTOR.SE](http://WWW.GAMEREACTOR.SE)

2.



### RED DEAD REDEMPTION

Sandbeige designbriljans i Rockstars epos

Vare sig man besökte den övergivna hålan Tumbleweed, metropolen Blackwater eller mariachi-inspirerade Chuparosa tänkte Rockstar med minutiös noggrannhet genom allt i Red Dead Redemption. Ett av årets mest homogent designade spel.

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

3.



### EPIC MICKEY

Lekfull färgefuri när Musse återvände

Det var som att falla ned i ett kaninhål. När vi med Musse Pigg utforskade Cartoon Wasteland fanns den skruvade designen runt varje knut; dödliga floder av thinner och 2D-banor baserade på Musses klassiska filmer. Och med pensel i högsta hugg kunde vi själva designa omvärlden.

■ PLATTFORM Wii UTVECKLARE Junction Point BETYG 8/10

4.



### SUPER MARIO GALAXY 2

Nintendos lekfulla design övertygade

Promenaderna kring Starship Mario räckte bra för att inse hur fantastisk designen var i årets bästa spel. Ett rymdskepp format som ett mustaschpytt huvud, inrett med teservis för kaniner och ett Yoshi-ägg på en kulle. Svårlagen fantasirikedom målad med färgstark palett.

■ PLATTFORM Wii UTVECKLARE Nintendo BETYG 10/10

## ÅRETS NEDLADDADA 2010

FÖR EN ÄNNU FETARE LISTA [WWW.GAMEREACTOR.SE](http://WWW.GAMEREACTOR.SE)

1.



### BIT TRIP RUNNER

Pixelperfekt superutmaning

Vi sprang. Hoppade, blockade och duckade. Varje skutt gjordes i takt med musiken och ju längre vi kom desto intensivare blev bitpopen. Visst dog vi många gånger. Men med en regnbåge i ryggen och ett målsnöre i midjan kan man inte känna annat än tillfredsställelse.

■ PLATTFORM Wii UTVECKLARE Aksys BETYG 9/10

2.



### SUPER MEAT BOY

3964 continues senare

Nedladdningsbara titlar har under det senaste året erbjudit ordentliga prövningar för luttrade gamers, och där var Super Meat Boy ett praktexempel. Att dö 97.341 gånger i svårtajmade hopp var bara engagerande och vi hade fläskkul med denna proteinrika protagonist.

■ PLATTFORM PC / Xbox 360 / Wii UTVECKLARE Team Meat BETYG 9/10

3.



### LIMBO

Suggestiv stilism i härligt indie-äventyr

Less is more. Kuslig stämning kräver inte snabba klipp och skrik. I Limbo räckte det så bra med svartvit estetik, nästintill total tystnad och vetskapen om att vi befann oss just i ett gränsland. Lägg till pusselinslag samt en vidrig spindel och du får ett av årets bästa småspel.

■ PLATTFORM Xbox 360 UTVECKLARE Playdead BETYG 9/10



## ÅRETS STRIDSPITT 2010



### FRANK WOODS

Call of Duty: Black Ops

Med Woods vid vår sida saknade vi aldrig Captain Price och kunde med enkelhet styra Mason genom Black Ops krigshärjade miljöer. Frank Woods karvade struphuvuden, blödde som en gris, rattade attackhelikopter, sköt 600 000 vietnameser och gjorde så iklädd sträppad standardutrustning och Rambo-inspirerat pannband. Han är årets stridspitt.

## ÅRETS KLÄPARE 2010

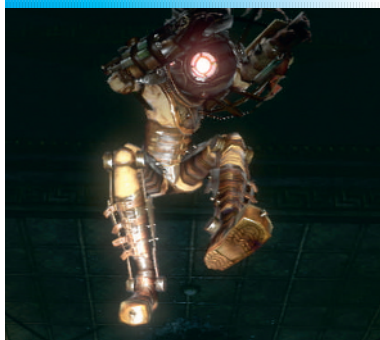


### JAMES BOND 007

Bloodstone 007 & Goldeneye 007

Nej, det ville sig inte riktigt i år för den brittiska gentlemannaspionen med det uttryckslösa ansiktet. Filmbolaget hade inte råd med någon ny film, och både Bloodstone 007 och Goldeneye 007 var medelmåttiga. Det spelade liksom ingen roll att Daniel Craig putade med läpparna så mycket han kunde, James Bond är årets kläpare.

## ÅRETS FIENDE 2010



### BIG SISTER

Bioshock 2

När vi i våras återigen dök ner till den magiska staden Rapture på havets botten hade de ikoniska Big Daddys och Little Sisters kompletterats med ytterligare en familjemedlem. I trånga korridorer jagades vi av nytillskottet Big Sisters, som med isande skrik och övermänskliga förmågor alltid ville göra livet surt för oss.

1.

ÅRETS TEKNIK 2010



## JUST CAUSE 2

Avalanche bjöd på svensk solsemester i ett grafiskt paradys

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

52 x 52 km. Så stor var världen i den svenskutvecklade uppföljaren och till skillnad från många andra stora spelvärldar var den soldränkta ön Panau proppad av liv, rörelse och dynamik. Vi hoppade från motorcyklar vidare till taken på förbipasserade sportbilar och upp på balkongerna på höghus. Därifrån kastade vi oss huvudstupa ned mot marken, löste ut fallskärmen och

väntade på närmaste flygplan. Just Cause 2 bjöd på en spelvärld så inbjudande och så grafiskt avancerad att det ibland nästan var svårt att uppskatta. Med renderingshastigheter som enkelt utklassade andra sandlådespel paxade Just Cause 2 grafiktronen redan i början av året. Nu, såhär i slutet, finns det fortfarande inget annat spel som trumfar Avalanche tvåa.

2.



### ARCANIA: GOTHIC IV

Atmosfäriskt rollspel med otrolig grafik

Det finns bättre rollspel än Arcania: Gothic IV, men definitivt inte snyggare. Spellbound lassade på med så mycket effekter det gick, vräkte på med storslagna landskap och levererade en hutlös detaljnivå. Det är inte ofta vi säger det, men Gothic IV är ett spel du bör köpa bara för den snygga grafiken.

■ PLATTFORM PC UTVECKLARE Spellbound BETYG 6/10

3.



### GOD OF WAR III

Kratos våldsamma slakt var rent ögongodis

Nej, det blev ingen 1080p-upplösning som först var utlovat. Men vem bryr sig, då God of War III ändå med lätthet kvalade in som ett av årets absolut läckraste spel. Kratos bärsärkar-gång innehöll sinnessjuk detaljrikedom och grym ljussättning gjorde spelet till bombastiskt ögongodis av rang.

■ PLATTFORM Playstation 3 UTVECKLARE Sony Santa Monica BETYG 9/10



## ÅRETS VAPEN 2010

### THE SEEKER

Singularity

När Raven designade Singularity lånade de fragment från de senaste tio årens bästa actionspel. I skapandet av Seeker blandades sniper-momenten i Max Payne med raketstruten från Half-Life. Resultatet var årets bästa vapen. Att spränga loss kroppsdelar med The Seeker var en av höjdpunkterna i Ravens actionöverskränkning.

FÖR EN ÄNNU FETARE LISTA WWW.GAMEREACTOR.SE



1.

# BAD COMPANY 2

Underbara vapenljud och en härlig rymd

■ **PLATTFORM** PC / PS3 / Xbox 360  
 ■ **UTVECKLARE** Digital Illusions  
 ■ **GAMEREACTORS BETYG** 8/10

När det gäller smart implementering av HDR-ljud är det få utvecklare som lyckats så bra som svenska stoltheterna Digital Illusions. Bad Company-spelen har satt en ny standard för ljuddesign i spel och lyckades imponera på ett sätt som inget annat spel under 2010. Krigiska ljudmattor baserade på vinande kulor, smattrande maskingevär och enorma explosioner byts ut mot smarta panoreringar, härligt nyttjande av surround-kanalerna samt en sjuhelsikes trevlig ljud-rymd som gör att man levde sig in i eldstriderna mer än någonsin.



2.



## MAFIA II

Livet som gangster har aldrig låtit bättre

När före detta Illusion Softworks påbörjade utvecklingen av Mafia II visste de att dialogen, musiken och ljudeffekterna skulle måsta hålla kvaliteten av absolut världsklass. Därför hyrde de in ljudtekniker från Hollywood samt riktigt bra röstskådespelare för att säkerställa ett briljant ljudspår till ett superbt spel.

■ **PLATTFORM** PC / PS3 / X360 ■ **UTVECKLARE** 2K Czech ■ **BETYG** 9/10

3.



## MEDAL OF HONOR

Just såhär ska modern krigsföring låta

Danger Close Games visste att de skulle behöva låna kompetens från svenska Digital Illusions i utvecklingen av Medal of Honors ljud. Och så fick det bli. Resultatet var ett dynamiskt och ytterst balanserat ljudspår där surroundmixen regerade och där det machu-doftande röstskådespeleriet inte lämnade någonting att önska.

■ **PLATTFORM** PC / PS3 / X360 ■ **UTVECKLARE** Danger Close ■ **BETYG** 7/10

4.



## RED DEAD REDEMPTION

Hollywood-kvalitet på Rockstars ljud

Rockstar körde omkring med gamla ånglok, galopperade över prärien med svarta hingstar och sköt antika revolverar för att få fram helt autentiska ljud till sitt äventyr. Till det byggde man en helt ny ljudstudio med några av branschens giganter i spetsen för att inte lämna något åt slumpen. Resultatet? Fantastiskt!

■ **PLATTFORM** PS3 / X360 ■ **UTVECKLARE** Rockstar ■ **BETYG** 10/10

1.



## FALLOUT: NEW VEGAS

Maktkamper och minnesförlust

Det började med en kula i kraniet. Bam! Sedan kunde vi sakta skala den lök som var Fallout: New Vegas fantastiska story. Obsidian Entertainments berättande var spännande, smart framställt och vart man än vände sig var de egna valen i fokus. Kort sagt: den färgrika storyn livade verkligen upp den jämnbruna spelvärlden i Fallout: New Vegas.

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

2.



## HEAVY RAIN

Quantic Dream bjöd på en spelbar thriller

Grunderna i Heavy Rains story innehöll inget vi inte sett tidigare, speciellt inte om man hållit sig uppdaterad på filmfronten de senaste tio åren. Ett kriminaldrama kan inte varieras i oändlighet, hur välskrivet det än är. Den verkliga styrkan låg istället i hur handlingen ständigt förgrenade sig efter våra beslut. Heavy Rain var suggestivt, snyggt berättat och hysteriskt spännande.

■ **PLATTFORM** Playstation 3 ■ **UTVECKLARE** Quantic Dream ■ **BETYG** 9/10

3.



## RED DEAD REDEMPTION

Kaktusvass cowboy-story

Sittandes på hästryggen med revolver i handen kunde John Marston hantera det mesta. Men staten räddade han inte på och de hade kidnappat både fru och barn för att tvinga Marston till lydnad. Det ledde till ett spännande och charmigt western-äventyr med allvarlig underton. Välskrivna Red Dead Redemption avrundades sedan med en av de bästa story-twistarna någonsin.

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



1.



## BLOODSTONE 007

James Bond blev generisk i Bizzares lama tappning

När Activision köpte studion bakom Project Gotham Racing-serien förväntade vi oss fortsatt fokus på det som Bizarre Creations alltid varit bäst på - racing. Men Activisions kreativa chefer ville något annat. Och Bizarre:s racingkunniga och rutinerade team sattes på uppdraget att förvandla den nyfyndade Bond-licensen till något mästarelligt. Två år senare stod Bloodstone 007 färdigt och trots bra röstskådespeleri från filmföljetongens aktuella stjärnor var spelet som sådant en ultragenerisk tristessfest som vi glömde innan vi ens sett slutsekvensen...

■ PLATTFORM PC / PS3 / Xbox 360 UTVECKLARE Bizarre Creations BETYG 5/10

2.



## FINAL FANTASY XIII

Vi väntade i fyra år... och fick en halvdan besvikelse

Det kändes som vi väntade på Messias återkomst. Alla de japanska rollspelens moderserie och en av spelvärldens allra största och anrikaste sagor. Final Fantasy skulle i år äntligen återvända. Det hade varit fyra år av olidlig väntan, kantat av suddiga skärmdumpar, enstaka trailers, svindiga importdemos och en hype som hade kunnat knäcka ryggen på en cementelefant. Så kom det äntligen och det var... helt okej. Varken mer eller mindre. Det var som att luften hade gått ur hela spelvärlden. Är det japanska rollspelets tid förbi?

■ PLATTFORM Playstation 3 / Xbox 360 UTVECKLARE Square Enix BETYG 7/10

3.



## ALAN WAKE

Sömnig actionhiller utan den rätta nerven

Likt en ficklampa i mörkret var Alan Wakes koncept både lysande och iögonfallande. Vi lovades ett surrealistiskt, mörkt actionäventyr där vi spelade som författare, inte generisk soldat eller gangster. Vad vi fick var repetitiva strider mot skuggmonster och en story som borde reviderats innan den lämnade Remedys skrivmaskin. "Fel sorts Lynch-stämning" skrev Jonas Elfving i sin recension och det var oneligen synd att fokus lades på actiondelarna.

■ PLATTFORM Xbox 360 UTVECKLARE Remedy BETYG 7/10

ÅRETS BESVIKELSE 2010

ÅRETS SÄMSTA 2010

FÖR EN ÄNNU FETARE LISTA WWW.GAMEREACTOR.SE

1.



## HARRY POTTER & THE DEATHLY HALLOWS

Vidrigt usel licenssörja

Hela grundidén om ett Gears of War-inspirerat Harry Potter är så korkad att den borde ha stoppats direkt. Men inte. Vidrigt usel spelkontroll, ofokuserad bandesign och helt menlös spelbarhet summerar äventyret väldigt väl. Grattis Electronic Arts!

■ PLATTFORM Alla UTVECKLARE EA BETYG 2/10

2.



## QUANTUM THEORY

Vidrig Gears of War-kopia

Det fanns absolut inget positivt att säga om Quantum Theory. Det var som att samtliga utvecklare av spelet dragit ner byxorna, hivat fram laxmedlet och gjort sitt allt för att fylla skivan med så mycket avföring som det bara var möjligt. Spelet var en oförfinad Gears of War-klon som äcklade en hel redaktion.

■ PLATTFORM PS3 / X360 UTVECKLARE Tachyon BETYG 2/10

3.



## IRON MAN 2

Mer licensskräp från Sega

Varför göra ett spel som funkar när man istället kan elda upp budgeten, spela på varandras läppar och sen uppfinna så obskyra och bristfälliga spelmoment som möjligt? Så var i alla fall filosofin bakom det Sega-team som i våras tog licensspelen till en ny nivå av sugighet och pinsamhet. Resultatet: Iron Man 2!

■ PLATTFORM PS3 / X360 UTVECKLARE Sega BETYG 3/10

4.



## TOURNAMENT OF LEGENDS

Hopplöst sladdrig Wii-fighting

En tidsresa till antiken för en runda spel-slagsmål lät som en bra idé. Men att grafiken skulle vara lika antik och att Wii-fjärren skulle få ta emot smållarna var inte det vi önskade. Genomskräpig fighting med vidrig kamera och absolut noll spelglädje var det som erbjöds.

■ PLATTFORM Wii UTVECKLARE High Voltage BETYG 4/10

## ÅRETS UTVECKLARE 2010

1.



## PLATINUM GAMES

Nystartade studion bakom Bayonetta och Vanquish var bäst i år!

Visst fanns risken att Platinum Games skulle bli ett stort luftslott. Ett hypemonster byggt av pretentiösa speljournalister som ville hylla östs överlägsenhet över väst. Tur då att det var Shinji Mikami, Hideki Kamiya och Astushu Inaba som höll i rodret och inte kritikerkåren. Med gruvligt underhållande actionexplosioner såsom Vanquish och Bayonetta har de i år gett en fräsch syn på actiongenren. Platinum Games har även ruckat på pelarna till spelvärldens allra största och i viss mån mest konservativa genre. De har också trampat upp en stig som kommer följas i många år framöver av otaliga utvecklare. Utvecklare som också vill skapa upplevelser som får tiden att stanna, oss att sluta andas och världen att upplösas i ren speleufori.





1.

## IPHONE 4

Apple förändrade allt... igen

När man har gått från att vara nya smartphone-tillverkare till att ha blivit störst av dem alla och när man vänt upp och ner på hela mobilmarknaden, hur går man vidare? Apple har svaret, man revolutionerar allt. Igen. Förutom att Iphone 4 redan har det mesta i funktionsväg och den bästa skärmen på mobilmarknaden, har Apple petat i sin smartphone så hutlöst mycket prestanda att den är och nosar Xbox 360 i baken.

■ TILLVERKARE Apple FORMAT iOS 4



2.

## ROCK BAND 3 KEYBOARD

Mad Catz spelsynth var superb

Den var stabil, rejäl och... på riktigt. Rock Band 3-keyboarden var ett verkligt instrument och fyllde såväl amatörer som klaviatur-kungar med spelglädje. Midi-utgången, tangenterna och flera sätt att hålla instrumentet på var detaljer som gjorde keyboarden till Rock Band-seriens roligaste tillskott.

■ TILLVERKARE Mad Catz FORMAT PS3 / Xbox 360 / Wii



3.

## XBOX 360 S

Microsoft finslipade allt

Så ska det se ut, Microsoft! Med Xbox 360 S fick vi en smärre, tystare och mer potent konsol jämfört med föregångarna och det var inte en dag för tidigt. Inbyggd nätverksort gjorde onlinedelen smidigare och extra USB-ingångar var pricken över i:et. Denna svarta designdröm är fortfarande ett nöje att boota.

■ TILLVERKARE Microsoft FORMAT Xbox 360

1.



## GRAN TURISMO 5

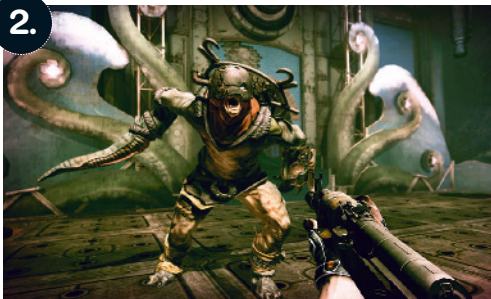
Efter fem år var det tyvärr inte dags för annat än två nya förseningar

■ PLATTFORM Playstation 3 UTVECKLARE Polyphony Digital PREMIÄR Ute nu (äntligen)

Gran Turismo-serien är Sonys överlägset mest framgångsrika, men de senaste åren har den mest av allt varit förknippad med förseningar. Gran Turismo 5 visades första gången 2005 och sedan dess har Sony i omgångar talat om en rad olika premiärdatum. Gran Turismo 5 skulle släppas i januari. Men bara två veckor innan premiären kom bomben. Gran Turismo 5 var

försenat igen, med obestämt datum. I somras bekräftades äntligen när spelet skulle komma, 2 november. Oktober kom och folk hade börjat räkna ned när beskedet kom: försenat - igen. Den här gången bara med en månad lyckligtvis och slutligen, äntligen (på riktigt) kan du nu läsa recensionen av ett av tidernas mest försenade spel i detta nummer.

2.



## RAGE

Supersnygg dystopi försenades 13 månader

Redan 2007 visade Id Software upp Rage första gången, spelet som ska sätta en helt ny standard för grafik. Både 2008 och 2009 kom och gick utan premiär, men hösten 2010 skulle det äntligen bli av. Men istället kom beskedet att Rage skulle skjutas upp rejält och nu är det 2011 som gäller. I bästa fall.

■ PLATTFORM PC / PS3 / X360 UTVECKLARE Id Software PREMIÄR 16/9 2011

3.



## CRISIS 2

New York-invasionen sköts upp till 2011

Det är mycket som står på spel för Crytek med Crisis 2 eftersom det ska användas som reklampelare för deras nya grafikteknologi. Därför ville man inte släppa det i den hårda höstkonkurrensen. Nu säger man att det är mars som gäller, och vi hoppas att Crytek hinner bli färdiga tills dess.

■ PLATTFORM PC / PS3 / X360 UTVECKLARE Crytek PREMIÄR 24/3 2011



## ÅRETS FYND 2010

### GTA IV: COMPLETE EDITION

En fullpackad samlarutgåva

GTA IV var värt sin vikt i guld, men i ett utslag av givmildhet förpackade Rockstar Nicos underbara gangsterepos med välskrivna expansionerna Lost and Damned och Ballad of Gay Tony till ett lägre pris. Kort sagt så mycket underhållning att det var direkt oförsäkamt mot konkurrenterna.



1.



## ROCK BAND 3

Harmonix förändrade musikspelsgenren

■ PLATTFORM PS3 / Wii / Xbox 360  
UTVECKLARE Harmonix  
GAMEREACTORS BETYG 10/10

Rock Band 3 var osannolikt tidskrävande. Räknar man på den tid vi har lagt på att bemästra varje instrument - gitarr, bas, trummor, keyboard och mikrofon - visar summan på en enorm hållbarhet. Man kan tala länge om Pro-lägets komplexa gitarr- och baslektioner och den intrikata stämsången, men det är i första hand inte vad vi minns från Rock Band 3. I stället är det den oförfälskade lycka vi upplevde när ett helt band gick samman och gav sitt yttersta för att lyfta vardagsrumstaket.



## GUITAR HERO: WARRIORS OF ROCK

En svanesång framförd med whiskeyröst

Neversofts sista Guitar Hero-spel gick tillbaka till seriens metal-rötter. Vi som slöt till bakom plast-instrumenten vaknade upp av Megadeaths smattrande hastighet, och njöt av varje not.

■ PLATTFORM PS3 / Wii / Xbox 360 UTVECKLARE Neversoft BETYG 8/10



## DANCE CENTRAL

Rock Band-gubbarna dansade hela natten

Alla älskar att dansa och som partyspel är aktiviteten perfekt. Med Dance Central lät Harmonix hela kroppen vara med, och att gå från dansmattor och Wii-fjärrar var en frisk fläkt. Det var ingen fråga om att detta var det absolut bästa releasespelet till Xbox 360 Kinect och vi lär kräma oss till Poker Face långt in på 2011.

■ PLATTFORM Xbox 360 UTVECKLARE Harmonix BETYG 8/10



## DJ HERO 2

Discjockey-drömmen blev sann... igen

Förra årets fräschaste musikspelupplevelse följdes upp med en gedigen fortsättning proppad med bra musik. DJ Hero 2 var till för stereopolisen som ännu inte vågta steget ut på klubbarna, för musikspelälskaren som gäspade åt gitarronan och för oss som får eksem av nithalsband. Frikki-frikki-fresh!

■ PLATTFORM PS3 / Wii / Xbox 360 UTVECKLARE Freestyle BETYG 7/10

1.



## TOY STORY 3

Kvalitativt licensspel med tjugig grafik

Licensspel till animerad film känns ofta lika hett som läderbyxor med fransar och tumringar. Ibland kommer dock överraskningar. Toy Story 3 var en sådan, en trevlig plattformare med variation åt barn i alla åldrar, och med ett riktigt kreativt toy box-läge.

■ PLATTFORM Multi UTVECKLARE Avalanche Software BETYG 7/10

2.



## SONIC ALL-STARS RACING

Beroendeframkallande arkad racing

Sumo Digital dammade av Outrun-konceptet, bytte ut Ferraris mot go-karts, ersatte soliga kaliforniska vägar mot Green Hill Zone och knödade in så mycket Sega-trivia det bara gick. Sonics kart-eskapader är ett av årets mest givna köp för barn mellan 7-77 år.

■ PLATTFORM Multi UTVECKLARE Sumo Digital BETYG 7/10

3.



## LEGO HARRY POTTER

Heltrevlig äventyrskubism

Lego är världens bästa leksak. Böckerna om Harry Potter är världens bästa bokserie i genren "ungdomsböcker". Kombinationen är förstås perfekt och som barnspel var Lego Harry Potter riktigt underhållande. Bäst var att spela tillsammans med en vän.

■ PLATTFORM Multi UTVECKLARE TT Games BETYG 7/10





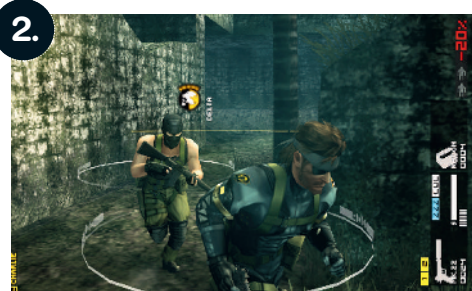
1.

# HALO REACH

Årets roligaste gemensamma äventyr

■ PLATTFORM Xbox 360  
UTVECKLARE Bungie  
GAMEREACTORS BETYG 10/10

Att säga att Bungie satsat på en social upplevelse är en grav underdrift. Att lyckas klämma in fyra spelare samtidigt i kampen i Halo: Reach var inte bara en teknisk prestation, det tillförde även en ny dimension till spelupplevelsen. Känslan av att tokköra till strid i en Warthog med en adrenalininstinn vän på kulsprutan var svårlagen. Lägg på ett utmärkt Firefight-läge samt möjligheten att kunna bygga nya banor tillsammans i Forge, och du har årets i särklass bästa co-op-spel.



## METAL GEAR SOLID: PEACE WALKER

Dundertungt samarbete på liten plattform

Att göra bärbar action i slimmat tredjepersonsperspektiv är en utmaning i sig. Att göra det co-op-vänligt är ett större underverk. I Metal Gear Solid: Peace Walker spöade vi bossar, delade ammunition och valde vägar med tre vänner - och hade roligt hela tiden. Och vi lär sent glömma samarbetslådan "Love Box".

■ PLATTFORM PSP UTVECKLARE Konami BETYG 8/10



## DONKEY KONG COUNTRY RETURNS

Dödsroligt samarbete mellan två primater

På samma sätt som förra årets lyckopiller New Super Mario Bros Wii bjöd Donkey Kong Country Returns på konceptet "delad glädje är dubbel glädje". Blev något förrädiskt hopp lite för svårt för andrespelaren kunde man sympatiskt plocka upp sin kompis på ryggen och visa vägen. Något för dig och din vän. Något för alla.

■ PLATTFORM Wii UTVECKLARE Nintendo BETYG 8/10

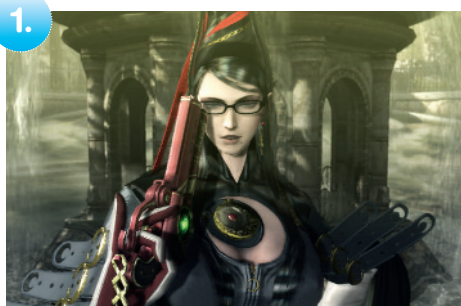


## LARA CROFT AND THE GUARDIAN OF LIGHT

Fiffig co-op med Lara i huvudrollen

Det finns spel som du spelar tillsammans med någon. Sen finns det spel där det känns som ni spelar samma person. Guardian of Light hade co-op så tight skraddarsydd att den krävde att spelarna gick ihop i en total symbios. När spelet sedan var slut så var de mer synkroniserade än ett par enäggstvillingar.

■ PLATTFORM PS3 / X360 UTVECKLARE Crystal Dynamics BETYG 8/10



## BAYONETTA

(Bayonetta)

I början av året slog Bayonetta ned som en atombomb av skruvad sexualitet mitt i vårt patriarkala medium och vävde en trollkonst olikt någon annan. Hon plockade ner spelvärldens kvinnlighet från pojkrummets vägar och skapade genom sin sexualitet motsägelsefullt nog feminism. Bayonetta är årets absolut bästa karaktär för att, hon var ingens bitch. Alla var hennes bitchar.

■ PLATTFORM PS3 / Xbox 360 UTVECKLARE Platinum Games BETYG 9/10



## HAKAN

(Super Street Fighter IV)

En av årets bästa personligheter kan sammanfattas med ett citat: "It's time to oil it up!". Den rödglänsande turkiska brottaren Hakan hällde hinkvis med olja över sig och klände sedan Ryus skalle mellan sina väl tilltagna låår tills han sprätte iväg rätt in i en vägg. Med sina galna rörelser var Hakan lika rolig att spela som han var att titta på och är redan en klassiker i Street Fighter-världen.

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



## JOHN MARSTON

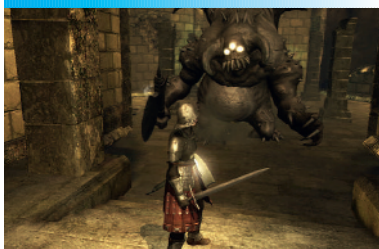
(Red Dead Redemption)

Med sydstatsaccent, grov skäggstubb, rejäla ansiktsår och en saftig sexskjutare på varsin sida om höften klampade John Marston in i våra hjärtan med skallrande sporrar. Rockstars western-badass var precis så stenhård som en cowboy ska vara och Lucky Luke får vackert finna sig i att bara vara nummer två i vilda västern fortsättningsvis.

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



## ÅRETS UTMANING 2010



### DEMON'S SOULS

Otroligt svårt. Otroligt rättvist

Känslan av att vara ensam och döende, paniken över att ha förbrukat sin sista helande dryck och veta att den svåraste fienden fortfarande finns framför en, utan en möjlighet att spara eller ens pausa spelet. Allt det var unikt med Demon's Souls. Som en modern tappning av Zelda II erbjöd det en utmaning utöver det mesta, där det krävdes koncentration och försiktighet hela tiden, men där skickligt spelande alltid var avgörande.

■ PLATTFORM PS3 UTVECKLARE From BETYG 8/10

## ÅRETS HÄRDASTE 2010



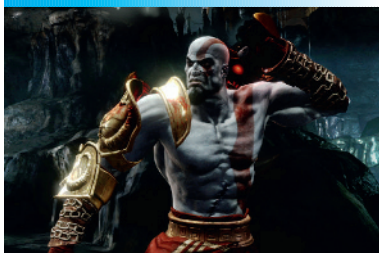
### JOE DANGER

Ingen tog en stjärnsnäll som Joe

Vem som helst klarar av att få en smäll, det är inga problem. Men det krävs en riktig hårding för att kunna resa sig upp och fortsätta som om inget hade hänt. Ingen reste sig lika många gånger som Joe Danger. Att dra skallen i allehanda hårda metallobjekt, smälla nacken ner i marken, sprängas i luften och dessutom bli lätt massakrerad av haj-atrappor är bara ett fåtal av alla hemska öden Joe Danger tvingades genomgå av sadistiska gamers. En hårdhudad hårding som inte viker ner sig, upp i sadeln!

■ PLATTFORM PS3 UTVECKLARE Hello Games BETYG 9/10

## ÅRETS ARGASTE 2010



### KRATOS

Världens argaste grek slog tillbaka

Den grekiske gudapryglaren spenderade sitt tredje spel med att slita loss fler kroppsdelar, spetsa fler mytologiska varelser och spilla mer blod än någonsin tidigare. Kratos väg mot hämnd var kantad av lik, eld, hat, kedjor, svällande bröstmuskler och årets sämsta attityd mot omvärlden. Kratos tog ilskan till helt nya nivåer. Han var om möjligt ännu argare än man är efter att ha sovit i en säng fylld med krossat knäckebröd.

■ PLATTFORM PS3 UTVECKLARE Sony Santa Monica BETYG 9/10

1.

ÅRETS MUSIK 2010



## FABLE III

Lionheads trea bjöd på ett stämningsfyllt och påkostat soundtrack

■ PLATTFORM Xbox 360 UTVECKLARE Lionhead Studios GAMEREACTORS BETYG 8/10

Musiksmak är något ytterst subjektivt men en sak har vi enats om på redaktionen; musiken i Fable III var skitbra. De mystiska tonerna i Lionheads trea förmedlade många känslor. Hopp, förtvivlan, seger och förlust – allt rymdes inom Bowerstones murar eller i skogarna runt Silverpine tack vare storslagna ljudspår. Att strosa, flirta och leta trädgårdstomar var ett rent nöje, med de

välackompanjerade styckena strömmades ur högtalarna. Men, att slåss mot balveriner och stråtrövare skapade symfoni på en helt ny nivå där ditt svärd, din pistol och din magi påverkade hur musiken skulle eskalera och utvecklas under slagsmålets gång. Musiken i Fable III var påkostat atmosfärisk och väldigt levande. Vi njuter av soundtracket på daglig basis.

2.



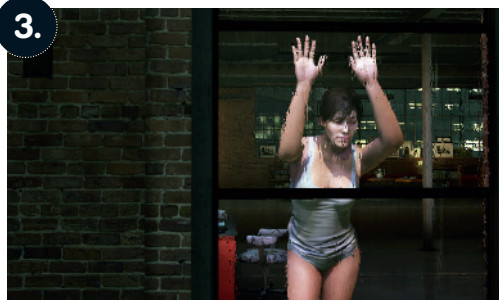
### SUPER MARIO GALAXY 2

Mysiga toner i Marios rymdpromenad

Pampigt, lekfullt och stundvis riktigt rörande. Koji Kondo gjorde det igen, helt enkelt. Med en 70 man stark symfoniorkester tog man sig an nya och gamla Mario-hits vilket gjorde årets bästa spel ännu mer magiskt. Vi smälter fortfarande av Super Mario World-låtarna...

■ PLATTFORM Wii UTVECKLARE Nintendo BETYG 10/10

3.



### HEAVY RAIN

Sony's thriller hade ett smäktande soundtrack

Heavy Rain hade som ambition att leverera ett nyskapande narrativ. Något som vore omöjligt utan ett stämningsfullt soundtrack. Lyckligtvis ackompanjerades underbara Heavy Rain av ödesmättade stråkar och pianon som alltid stöttade, men aldrig blev svulstiga och tog över.

■ PLATTFORM PS3 UTVECKLARE Quantic Dream BETYG 9/10



## ÅRETS VRÅLÅK 2010

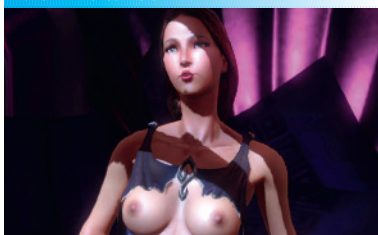
### PAGANI ZONDA

Pagais vilda banmonster tar hem titeln

Den bästa delen av hela Need for Speed: Hot Pursuit var tveklöst när vi fick slänga ned bakdelen i Paganis brandgula fartmonster och smiska landsväg i överljudshastighet. Den var även roligast att köra i hela Gran Turismo 5. Zondan. Denna styggfula rymdraket till bil. Vi firar tio år med bilen genom att kora den till årets värsta vrållåk.



## ÅRETS NAKENCHOCK 2010



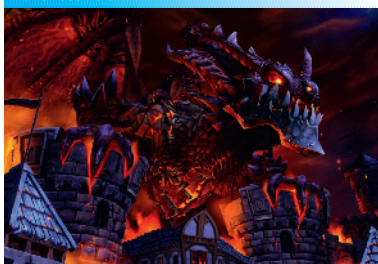
### DEN TRASIGA BLUSEN

God of War III

När vi klev in i ormgropskammaren på toppen av Olympus i God of War III hade vi kanske på sin höjd förväntat oss ett gemytligt kafferep. Eller kanske en städdad yoga-lektion. Istället chockerades vi av en lömsk dam vars mörklila finblus gått sönder. Synd på en sådan fin blus.

■ PLATTFORM Playstation 3 BETYG 9/10

## ÅRETS BOSS 2010



### DEATHWING

World of Warcraft: Cataclysm

När det kommer till bossar får de flesta problem att mäta sig med Deathwing. Besten var bokstavligen en naturkraft med makt att riva upp en hel värld och tillräckligt mycket ilska för en hel armé med små grekiska gudar. I Cataclysm fick vi de första smakproven på hans styrka, men här snackar vi alltså om en boss som det kommer att ta något år innan vi ens är starka nog att besegra.

■ PLATTFORM PC BETYG 9/10

## ÅRETS FRISYR 2010



### BAYONETTA

Bayonetta

Somliga får aldrig nog. Som Hideki Kamiya till exempel. Han designade en häxa som sköt monster med sina pistolförsedda storstövlar. Sedan kände han att det här var alldeles för ooriginellt, så Bayonetta fick spelhistoriens främsta frisyr, i form av ett hårsvall som vid behov förvandlade sig till knytnävar, demoner och annat användbart.

■ PLATTFORM Playstation 3 / X360 BETYG 9/10

1.

ÅRETS ONLINE SPEL 2010



## STARCRAFT II: WINGS OF LIBERTY

Hur lyckas man med en uppföljare till en online-religion?

■ PLATTFORM PC UTVECKLARE Blizzard GAMEREACTORS BETYG 9/10

Bara Blizzard vet hur man upprepar mirakel. Det går liksom inte att för sitt inre öga ens börja föreställa sig hur omätligt stort och populärt Starcraft är. Det är i princip Sydkoreas nationalsport. Och givetvis har pressen på studion inför arbetet med uppföljaren varit gigantisk. Med facit på hand så vet vi att ingenting tydligen är omöjligt. I alla fall inte för Blizzard. För de

som ville fanns nu alla möjligheter att koppla in sin hjärna direkt i en proteintank och försvinna online tillsammans med Zergsen för all framtid. För så väl designat var Starcraft II och så otroligt duktiga var Blizzard på att se över, vårda och ta hand om sina spelare och sitt community. Årets mest balanserade och välgjorda onlinespel innehåller Zergs.

2.



### HALO REACH

Världens bästa matchmaking-system

Med ett matchmaking-system som får stora delar av konkurrensen att blekna, ett kreativt community, ett vanebildande creditsamlade och många nyskapande och klassiska spel-lägen var onlinedelen i Halo: Reach farligt beroendeframkallande och den bästa i spelserien hittills.

■ PLATTFORM Xbox 360 UTVECKLARE Bungie BETYG 10/10

3.



### CALL OF DUTY: BLACK OPS

Fantastiskt underhållande dödsmatcher

Det var mycket som gick snett med multiplayer-delen i Modern Warfare 2. Treyarch lyssnade till fansen om vad som gått fel, rättade till bristerna, införde ett smart uppgraderings-system, erbjöd nya spelsätt, lanserade community-funktioner och tog tillbaka zombie-läget från World at War.

■ PLATTFORM PC / PS3 / X360 UTVECKLARE Treyarch BETYG 9/10



## ÅRETS BEROENDE 2010

### JUST CAUSE 2

200 timmar soldränkta dödslekar

Onlineläget i Starcraft II har fått flera av oss att försaka mat, sömn och toalettpauser. Precis som multiplayer-mumman i Halo: Reach eller galax-myset i Super Mario Galaxy 2. Det finns dock inget spel som skapat ett sådant obotligt beroende under det gångna året som Just Cause 2. Vi sket rätt tidigt i storyn och njöt istället av friheten, och humorn.

FÖR EN ÄNNU FETARE LISTA WWW.GAMEREACTOR.SE



1.

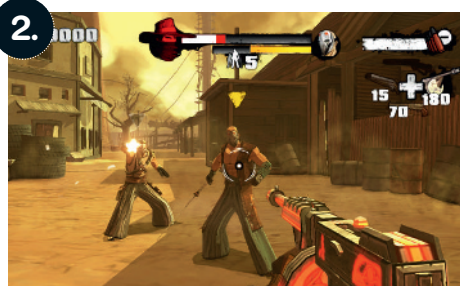


# SINGULARITY

Smaskig actionblandning

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

Vi hade helt räknat ut Singularity. Ett besök 14 månader innan spelet släpptes skvallrade om en Unreal 3.0-baserad medelmåttighet. Activision bemödade sig inte ens om att informera att recensionsversionen var på väg. Inga nya bilder. Ingenting. En morgon låg det bara där, och såg faktiskt ganska sorgset ut. Efter nio timmar i Ravens saliga actionhopkok var vi dock övertygade om att Singularity var årets fetaste överraskning. Prey, Bioshock och Half-Life 2 blandades ihop tillsammans med en rad egna, läckra idéer. Resultatet var bländande.



## RED STEEL II

Ubisoft skarpslipade ninjasvärdet i tvåan

Det första spelet såg. Förväntningarna var superlåga. Men Ubisoft tog hjälp av Wii Motion Plus och förvandlade sirapsseghet till något supersmidigt. Svärd- och pistolvift funkade förvånansvärt utmärkt och vi njöt även av spelets härligt seriedoftande design.

■ **PLATTFORM** Wii **UTVECKLARE** Ubisoft **BETYG** 8/10



## TRANSFORMERS: WAR FOR CYBERTRON

Lastbilsrobotarna andades kvalitet

Efter flera års licensharvande levererade High Moon ett hårdkokt actionspel där det skrynklades mer plåt än i alla andra spel tillsammans. En trevlig överraskning.

■ **PLATTFORM** PC / PS3 / X360 **UTVECKLARE** High Moon **BETYG** 8/10



## ENSLAVED

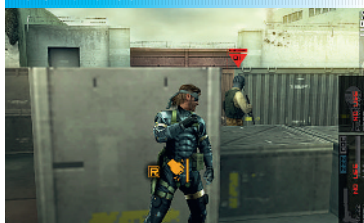
Ninja Theorys postapokalyps övertygade

Bra actionäventyr växer inte på träd. Att kombinera fighting och utforskande är svårt, men med Enslaved fick Ninja Theory till en briljant blandning. Suveränt skådespel, härlig spelkontroll och ett övergivet, grönskande New York tog oss på sängen.

■ **PLATTFORM** PS3 / Xbox 360 **UTVECKLARE** Ninja Theory **BETYG** 8/10

## ÅRETS ÖVERRASKNING 2010

### ÅRETS BÄRBARA 2010



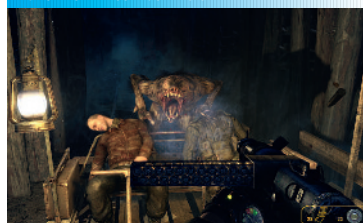
## METAL GEAR SOLID: PEACE WALKER

Storslagen spionaction, i din ficka

Bra grafik, taktisk krigsföring och episkt berättande är vanligtvis något vi associerar med stationära spel. Med Peace Walker visade dock Konami att bärbart inte är lika med begränsningar. Uppdragen, närstriderna, den stora mängden uppdrag: Snake var en byxorm vi kunde pillra med i timmar!

■ **PLATTFORM** PSP **UTVECKLARE** Konami **BETYG** 8/10

### ÅRETS MEST ATMOSFÄRISKA 2010



## METRO 2033

Otäck framtid i rysk dystopi

Det fanns delar (fiendernas bristfälliga artificiella intelligens, den obalanserade svårighetsgraden) som inte alls fungerade särskilt bra i 4A Games monsterproppade actionäventyr. Delarna som fungerade, fungerade däremot rysligt bra. Atmosfären och den genuint kusliga stämning som erbjöds var årets mest minnesvärda.

■ **PLATTFORM** PC / PS3 / Xbox 360  
**UTVECKLARE** 4A Games **BETYG** 7/10

### ÅRETS EXPANSION 2010



## WORLD OF WARCRAFT: CATAclysm

Ombyggt World of Warcraft

Under ett år där beteckningen "expansion" har slängts på allt från enstaka banor till mindre kampanjer var det inte svårt att utse vinnaren. Cataclysm bjöd inte bara på nya raser, det byggde också om det gamla spelet och gjorde det bättre än någonsin.

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

### ÅRETS COMEBACK 2010



## DONKEY KONG

Världens bästa apskrälle

Donkey Kong är en superstjärna för Nintendo. Därför kändes det underligt att han syntes så pass lite på senare år. I fjorton år väntade vi på ett nytt DK Country. Det kändes nästan som en livstid. Det är motivering nog för att utnämna Donkey Kong Country Returns till årets skönaste återkomst. Välkommen tillbaka, apskrälle!

■ **PLATTFORM** Wii **UTVECKLARE** Retro Studios **BETYG** 8/10



Tävla

# Playstation 3 Slim & Gran Turismo 5

Ta chansen, vinn en **Playstation 3 Slim** och en proppfylld Signature Edition-box innehållande Gran Turismo 5, en samlarbil och lite artwork-böcker



## Gamereactors julkalender

På Gamereactor.se, Sveriges största spelsite, kan du varje vecka delta i nya tävlingar. Med start den 1 december kan du tävla om priser för över 50 000 kronor i Gamereactors årliga julkalender.

## Fyll i rätt svar nedan



Vad heter utvecklarna bakom Gran Turismo?

☐ Polyphony ☐ Polystudio ☐ Polygripe

Hur många bilar finns det i Gran Turismo 5?

☐ 1022 ☐ 1044 ☐ 1031

Vad heter spelseriens producent?

☐ Yamamoto ☐ Yamauchi ☐ Yamaha

## Motivering:

Skriv med max 15 ord varför du ska vinna detta smaskiga superpaket från Sony:

.....

.....

.....

.....

## 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: .....





# RED DEAD REDEMPTION™ UNDEAD NIGHTMARE

IN STORES NOW

UNDEAD TO THE END

[ROCKSTARGAMES.COM/REDDEADREDEMPTION](http://ROCKSTARGAMES.COM/REDDEADREDEMPTION)

18  
[www.pegi.info](http://www.pegi.info)



PS3  
PlayStation 3



XBOX 360. XBOX LIVE





Testat



0:07.966



Snart sex år och 660 miljoner kronor senare anländer äntligen Sonys femma

# GRAN TURISMO 5

Plattform PLAYSTATION 3 Utvecklare POLYPHONY DIGITAL Utgivare SONY Premiär UTE NU Antal spelare 1-16 Rek. Ålder 12

När Gran Turismo 5 är bra är det fantastiskt. Det skimrar till och glänsar likt en omtänksamt polerad diamant med fantastisk grafik och balanserad bilfysik. När Gran Turismo 5 är dåligt är det däremot riktigt dåligt. Slarvig grafik, stammande bilduppdatering, märklig körkänsla och blek presentation.

Det blir snabbt uppenbart att utvecklingen av Polyphonys extremt efterlängttade femma inte bara varit dyr och tidskrävande utan även problemkantad. Slutprodukten känns inkonsekvent och ger ett splittrat helhetsintryck, trots detta handlar det dock om högkvalitativ racing så länge man undviker de värsta fallgroparna.

Minst sex år har det tagit Polyphony Digital att färdigställa Gran Turismo 5. 660 miljoner kronor har det kostat. En ganska ordentlig summa för ett spel vars skadmodellering och onlineläge fortfarande inte kan konkurrera med racinggiganter som Forza Motorsport 3 och Need for Speed: Shift. Istället är det utbudet av bilar och racingcuper i spelets karriärläger som



## Racingklasser

Gran Turismo 5 är ett knöckfullt spel som med stor enkelhet utklassar allt annat i genren när det kommer till ren innehållsmängd. Förutom ett GT-läge innehållande 66 banor och 1031 bilar finns här även ett antal officiella Nascar-körar, tre stycken WRC-bilar, fem olika go-karts samt ett gäng Formel 1-bilar som man läser upp först under karriärläget sista timme. Bäst av dessa klasser är tveklöst Nascar-delen som känns välgjord och fartfylld.

utgör grundstommen i Gran Turismo 5. Det är här som det mesta av krutet lagts, och degen satsats. 1031 bilar och 60+ banor (exklusiva specialdragningar) är en minst sagt solid bas att parkera en överladdad banbil på. Och Gran Turismo 5 skulle absolut stå stadigare än en rauk om det inte vore för att Polyphony stressat fram vissa delar medan de minutiöst och extremt omsorgsfullt utformat andra.

Parkerad i Gamereactors Fanatec Rennsport-cockpit med Logitech G27-ratt i händerna och med gasfoten tryckt i botten på spelets Calsonic Nissan GT-R är Gran Turismo 5 helt fantastiskt. Jag pressar mig igenom chikanen på Suzuka och känner hur en aningen för hård curb-attack får bakhjulen att förlora sitt grepp. Bilen kränger i sidled men tack vare bilfysikens briljanta feedback kan jag växla ned, parera och möta sladden med gas för att räta ut min Calsonic GT-R och kasta mig in i sista kurvan innan målstråket. Bilfysiken och den övergripande körkänslan i Gran Turismo-serien har alltid varit en aning för stel. För mekanisk.

För tung. Det kändes i Gran Turismo 4 inte sällan som om man rattade en 12000 kilo tung stålklump snarare än ett 1200 kilo lätt Japan GT-monster. I Gran Turismo 5 har Polyphony arbetat hårt med däckfysiken och simuleringen

**DET FINNS  
NUMER EN  
ANNAN TYP  
AV DYNAMIK  
I BILFYSIKEN**

av förflyttning av tyngdpunkt, vilket känns och märks. Det finns numer en annan typ av dynamik i hur bilens däck svarar när man kränger sin kärra in i tigha kurvor. Det finns en exakthet som alltid existerat i den här spelserien men nu även en mer delikat känsla av fart, kraft och till viss del även vridmoment. Med vald bil, vald bana och inga dumma





drönbilar kontrollerade av spelets artificiella intelligens - ger jag mig ut på Laguna Seca, Monza och Suzuka för att jaga varvtider. Och det är då som Gran Turismo verkligen skimrar av ren, oförfalskad kvalitet.

När jag ett par timmar senare parkerar arslot i Sebastien Loeb's WRC-bil blir kontrasten överväldigande. Från ilsabba asfaltmonster till grustuggande sportcombi. Från briljant körkänsla och mikromillimeterexakt däckfysik till hopplöst slirig och snudd på parodiskt dålig bilfysik. Samma gäller för Kart-delen som precis som WRC-eventen helt borde ha slopats. Och problemen stannar knappast där. Presentationen i Gran Turismo 5 är i det närmaste värdelös. Mängder av olika grafiska manér blandas till en enorm kompot av dålig typografi och ogenomtänkta menyer. Man tvingas backa och hoppa omkring i menysystemet likt en galning under själva karriärdelen och att allting dränks i tantig

# 2:a

En andra åsikt av Daniel

Petter har helt rätt i hur ojämnt och ofta märkligt Gran Turismo 5 framstår som. Top Gear-utmaningarna, WRC-tävlingarna och Kart-racen tråkar ut något alldeles fruktansvärt och karriärläget känns begränsat och på tok för fokuserat på strikta krav på specifika bilar. Samtidigt är online-delen väldigt lyckad och split screen-läget fungerar fantastiskt väl. Jag gillar verkligen Gran Turismo 5.

**Sammanfattning:**  
Bra! Men inte fullt lika bra som Forza 3.

8/10

Ladda mera! När man först startar Gran Turismo 5 blir man tillfrågad om man vill installera hela spelet på maskinens hårddisk, en procedur som tar cirka 50 minuter. Väljer man att inte göra det installeras varje bana för sig efter att man valt dem, vilket tar cirka en minut inför varje tävling.



hissjazz gör knappast saken bättre. En annan del av Gran Turismo 5 som förbryllar mig är skillnaden mellan olika bilar och olika banor. 200 av de 1031 körrorna som spelet innehåller är så kallade "Premium Cars" och har modellerats efter PS3:ans fulla kapacitet. De 800 resterande bilarna är "Standard Cars" och ser avsevärt mycket sämre ut, saknar cockpit-vy och erbjuder en sämre och mindre förfinad bilfysik.

Även banorna skiljer sig då man ena sekunden kan köra runt på en visuellt sett himmelsk bana proppad av otrolig ljussättning (Nürburgring, Rom, London) för att andra sekunden mötas av lågupplösta texturer och platt belysning (Laguna Seca, Monza). När det gäller den grafiska kvaliteten i övrigt är det en känsla av personlighetsklyvning som slår mig även här. De realtidsrenderade repriserna är (som vanligt) osannolikt välgjorda medan vissa asfalttexturer för tankarna till Playstation 2, och vädereffekterna ser aldrig särskilt realistiska ut och orsakar regelbundet att spelet börjar



### Meningslöshet

Inför releasen av Gran Turismo 5 pratade Sony sig varma om nya funktioner såsom GT Auto och Create-a-Track. GT Auto-läge beskrevs som en konkurrenskraftig variant på styling-systemet i Forza 3. Vilket det verkligen inte är. Inte heller banbyggarfunktionen innehåller något av värde utan är egentligen bara en pre-set innehållande ett antal slumpgenererade, färdiga banor, som man väljer och sedan döper till sin egen. Två meningslösa funktioner.

hacka. Riktigt bra blandas med riktigt dåligt, högt och lågt, hela tiden.

Och det är det som i slutändan blir det bestående intrycket av Gran Turismo 5. Ett anmärkningsvärt splittrat och ojämnt racingspel där det verkar ha funnits en osäkerhet i utvecklingen samt en vilja att stoppa in för mycket, göra för mycket istället för att göra ett fåtal saker riktigt, riktigt bra.

### ★ Sammanfattningsvis:

Bland tråkiga spellägen, långsamt och ensidigt strukturerat karriärläge, ojämn grafik och hellsnurrig presentation hittar jag förbättrad, dynamisk bilfysik, ett klart godkänt onlineläge och ursnygga Premium-körror. Men det räcker inte för att klå Forza Motorsport 3.

Petter Hegevall

7/10





Nintendos praktfulla primat återvänder i ett helgjutet plattformspartaj

# DONKEY KONG COUNTRY RETURNS

Plattform **Wii** Utvecklare **RETRO STUDIOS** Utgivare **NINTENDO** Premiär **UTE NU** Antal spelare **1-2** Rek. Ålder **7**

Jodå, aphären på nacken reser sig faktiskt. De första kliven i Donkey Kong Country Returns får det att pirra i Nintendo-flygeln av magen och innan jag ens knipit min första banan är jag fast.

Jag hade sällan tråkigt i de väldesignade banorna i gamla Donkey Kong Country. När Retro Studios (Metroid Prime) tar sig an Wii-uppföljaren frammanar den roligt nog samma genuina upptäckarglädje. Jag menar: i vilket annat spel kan du i ena sekunden spöa krabbor i ett piratskepps bonusrum, och i den andra krossa gigantiska stenbumlingar i en djungelfuktig språngmarsch på en noshörning?

Roligast har jag med ap-assistans, det vill säga när jag utforskar banorna med en kompis i co-op-läget. Vi skrattar båda två när vi inser att det går att hoppa mellan nivåernas för- och bakgrund, och spela på plattformarna som tidigare bara fungerat som kuliss. Precis som i gamla 16-bitarsäventyret kan vi dessutom

## 2:a

En andra åsikt av Petter

Super Nintendo var som spelkonsol fullständigt briljant. Kraftfull, lättkött och erbjöd kanske tidernas mest klockrena handkontroll. Jag har många gamla goa minnen från 16-bitseran och ett av dem är tveklöst Donkey Kong Country. När nu Nintendo återupplivar de gamla plattformspartaj är det lika charmigt som sådär Nintendo-typiskt pysmysigt. Spelkontrollen är dock långt ifrån perfekt.

Sammanfattning:  
Helmsigt och charmigt. Men inte superb... 7/10



**Kunglig kamera** Kameran i Donkey Kong Country Returns zoomar in och ut beroende på situation och det görs lyckligtvis alltid logiskt och följsamt.

### Co-operativt

Med på djungelfärden i Donkey Kong Country Returns är förstås också Diddy Kong, den mindre av de två ap-hjälparna. När du spelar själv hjälper Diddy dig att nå ännu längre med dina hopp, tack vare sitt outhärliga jetpack. I samarbetsläget får din mänskliga kompis styra hans apsteg och det är bäddat för liknande stunder som exempelvis genomfärdiga New Super Mario Bros Wii bjöd oss på. Delad glädje är dubbel glädje, helt enkelt.

nosa fram tonvis med hemligheter. Hängivna samlare kan krama ur många extra speltimmar i jakt på bananer, mynt, pusselbitar och bokstäver som stavar K-O-N-G. Att hitta precis allt är apsvårt, men lyckligtvis finns en hjälpsam papegoja med näbb för att hitta pusselbitar.

Retro halkar bara på ett bananskal: spelkontrollen. Den är inte hundra procentig, och det är vift-kravet som ställer till det. Antingen spelar du enbart med horisontell Wii-fjärr, eller med hjälp från nunchucken och visst, den grundläggande responsen finns där. Rörelser som markdunsar eller rullningar kräver dock att du viftar med kontrollen, och flaxandet förväxlas titt som tätt av spelet och skakandet blir

tröttsamt i längden. Här hade behövts mer jobb eller en annan approach. Vift kan ju faktiskt

**VI CHARMAS  
HELT AV  
KONGS  
COMEBACK**

fungera i lagom mängd, se bara på Super Mario Galaxy. Det är hursomhelst mycket glädjande att se gamle Kong i farten igen och Retro har gjort ett toppenjobb med att återuppliva primaten. Och återigen får vi bevis på att tvådimensionella plattformsspel är allt annat än bara mossig retro: i det här fallet är det tvärtom grönskande aktuellt.

### ★ Sammanfattningsvis:

Bortsett från några smärre spelkontrollproblem är Kongs återkomst en helgjuten produktion som genererar konstanta flin när jag spelar. Fansen bör alla djungelvråla av förtjusning.

Jonas Elfving

## 8/10



Blizzard bränner ner sin värld för att bygga upp den igen...

# WORLD OF WARCRAFT: CATAclysm

Plattform PC Utvecklare BLIZZARD Utgivare BLIZZARD Premiär 7 DECEMBER Antal spelare 1-MASSOR Rek. Ålder 12



World of Warcraft var fantastiskt, inget tal om saken. Men när det utvecklades var det ingen som visste hur man gjorde riktigt omväxlande och spännande uppdrag och en logisk, genomtänkt värld. Sedan dess har designen förfinats genom två expansioner.

När nu Blizzard släpper loss Deathwing är det i form av en välbehövlig nystart. När berg rämningar, hela zoner svämman över och vulkaner bryter fram blir det samtidigt ett tillfälle att planera om hela världen, strukturera om uppdragen i mer logisk ordning utan en massa dödtid och onödigt springande. Framför allt är flödet av uppdrag betydligt bättre nu. Varje zon är en upplevelse i sig som knyter an till den övergripande historien.

Men med allt gammalt som har fräschats upp är det lätt att glömma spelets faktiska nyheter: de nya raserna och de nya zonerna. Både worgen och goblins har varsin fyra

## ETT STORT STYCKE BRILJANT ONLINE-ROLLSPEL

timmar lång introduktion som är som ett spel i sig. Bättre berättande, mer variation och en färgstark inledning på ett uppräskat spel. Även om du aldrig tänker spela dem vidare är det värt att uppleva inledningarna. För alla oss som stått i Dalaran och stampat väntar fem nya zoner utspridda i den gamla världen.

Det är ett återkommande tema: berättande. Blizzard satsar stenhårt på ensamspelaren upp till maxnivån, där valet som vanligt står mellan råder för 10 eller 25 spelare, att ägna sig åt PVP-strider eller



**Bättre balans** Onödigt omständliga ställen som Wailing Caverns och Temple of Atal'Hakkar har kortats ned i Cataclysm medan Dire Maul, Stratholme och Scholomance har anpassats till nivån i sina respektive zoner.



### 3500 uppdrag

Uppskattningsvis är mer än hälften av alla uppdrag i World of Warcraft: Cataclysm (de mellan nivå 1-60 alltså) nya eller omgjorda, och de flesta som finns kvar har ändå justerats för att passa in bättre i flytet i zonen. Många nya uppdrag är ordentligt varierade och bjuder på bra handling, roliga mellansekvenser, nya fordon eller andra typer av minispel. Det finns också flera typer av spontana uppdrag som kan dyka upp när du spöar någon fiende eller springer in i ett område.

kanske att uppleva hela spelet på nytt med en ny figur. Onekligen finns så mycket material att utforska att du garanterat har missat det mesta.

Spelmässigt har fokus flyttats tillbaka till ursprunget en aning. Det är viktigare att kommunicera och utnyttja sina förmågor optimalt, och att hålla koll på omgivningarna. Tillsammans med de mer omväxlande miljöerna gör det upplevelsen i grupp ännu bättre än förr. Cataclysm har redan gett mig många av mina bästa Warcraft-upplevelser hittills och då har jag knappt skrapat på ytan av allt som här erbjuds.

### \* Sammanfattningsvis:

Cataclysm är både en remake av det spel vi alla har spelat så länge, där de flesta förändringarna är till det bättre, och ännu ett stort stycke briljant onlinerollspel.

Mikael Sundberg

# 9/10

# BLOOD DRIVE

Plattform PS3 / XBOX 360 Utvecklare SIDHE Utgivare ACTIVISION Premiär UTE NU Antal spelare 1-4 Rek. Ålder 18



**Twisted Design** Designen i Blood Drive är inspirerad av Twisted Metal-serien. Det märks tidigt - och mycket väl.

Premissen i Blood Drive låter ändå som ett riktigt trevligt, om än skruvat, Facebook-event. "På fredag smäller det! Blod, bilar, brudar och zombies. Vi kårar grillad kyckling, dricker läsk och kör battle royale i våra maskingevärsrustade muskelbilar." Tyvärr stannar Blood Drive vid stadiet av att inte vara mycket mer än en skön idé. Inte heller en vidare klyftig sådan, då det märks att utvecklarna Sidhe stulit friskt från serier som Twisted Metal och Carmageddon. Skillnaden här är att de också lagt till zombies.

Med handen på hjärtat så är det sällan zombies kan försämma ett spel. Här har vi dock beviset på att de inte heller ger någon garanti för ett bra spel. I Blood Drives fall ligger problemet främst i att det aldrig blir riktigt roligt att spela. Tekniska problem som usel bilfysik, buggiga banor och trasig bilduppdatering bidrar alla friskt till att konceptet racing och zombies känns uttröttat redan innan det hunnit börja.

## BLOOD DRIVE LIDER AV TEKNISKA PROBLEM SOM USEL BILFYSIK

Oavsett om speltypen är racing, alla mot alla, eller "kill 'em all", så blir matcherna aldrig mer än ett finesslöst gytter. Då spelar det ingen roll hur många grindhouse-filtrerade karaktärer och påhittiga vapen det än finns.

Blood Drive vill hemskt gärna ge intrycket av att det är ett skönt spel. Avslappnat, roligt. Ett spel som inte tar sig själv på särskilt stort allvar. I vissa situationer lyckas det verkligen med det. Som när matchernas kommentatorer utbrister, "That's a master degree in misanthropic mutilation!" I de stunderna så är Blood Drive ett skönt spel. Ett bra spel blir det däremot aldrig.

### \* Sammanfattningsvis:

Ingen mängd zombies i världen kan dölja det faktum att Blood Drive är ofärdigt, ogenomtänkt och väldigt tråkigt. Nu väntar jag bara ännu mer på kommande Twisted Metal.

Viktor Eriksson

# 4/10



Övervåld, levande maskar och blod i stora drivor. Detta är Splatterhouse

# SPLATTERHOUSE

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

Splatterhouse är världens blodigaste och våldsamaste spel. Det är lika bra att slå fast det direkt. Det här är ett spel där 18-årsmärkningen används som försäljningsargument, och som får spel som Mad World och Mortal Kombat att framstå som mysiga. Ett spel där allt från små maskar till medelstora troll har kroppar som tycks bestå av tusentals liter blod som bara väntar på att få välla fram.

Allt våld backas upp av en stenhård attityd och skruvad story. Du spelar losern Rick Taylor som blivit lämnad i en blodig hög medan en elak vetenskapsman rymt med heta flickvännen Jennifer. En hockeymask, till synes lånad av Jason Voorhees, talar till Rick och ber honom föra den mot huvudet, varpå vår hopplösa huvudperson förvandlas till ett steroidmonster och blodbadet kan börja. På God of War-liknande manér drar man fram och dänger allt i sin väg. Här och var finns enklare pussel som oftast ska lösas

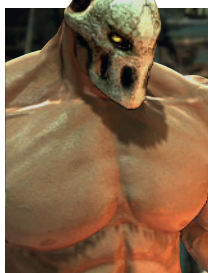
**BLODIGT, RÅTT  
BRUTALT OCH  
RIKTIGT...  
TRIST**

med massor av våld.

Det finns en del saker som är bra i Splatterhouse, men det finns tyvärr mycket som är dåligt också. Vilket visar sig när man granskar den blodiga fasaden. Till exempel är spelmekaniken primitiv och uppmuntrar aldrig till några finesser trots att det finns ett hundratal stridstekniker att välja bland. Därmed decimeras Splatterhouse till ett hamrande på X-knappen och striderna känns snabbt repetitiva. Ännu värre är att Namco



**Extremfullt** Grafiken i Splatterhouse är inte bara dålig, den är vidrigt dålig. Modellerna är skratretande fula och täckta med brungrå texturer i chockerande låg upplösning.



## En nyversion

Namcos original släpptes redan 1988 i japanska arkadhallar, då Fredagen den 13:e-filmerna var som störst. Ett riktigt beat 'em up där man iförd Jason Voorhees-mask skulle mörda och slakta, gärna med överdimensionerad köttkyl. Redan då ansågs det vara extremt våldsam, och det förbjöds på sina håll, ett öde som även drabbade de två uppföljarna. Inför denna nya Splatterhouse-remake har Namco valt att hylla originalspelen, genom att inkludera alla tre som bonusmaterial.

tagit till många fega grepp för att skapa utmaning och livslängd.

Här finns gott om tillfällen där man kan dö direkt utan förvarning eller indikation på att momentet innebär omedelbar död. Med usla checkpoints får man ofta spela om det man redan gjort. Det skapar frustration och har inget med varken utmaning eller livslängd att göra. Värst är bossfighterna som känns meningslösa och saknar spänning. De är inte speciellt svåra, men obalanserade, alltför utdragna.

## ★ Sammanfattningsvis:

Splatterhouse har både kul koncept och härlig attityd, men det är inte speciellt roligt i längden och allt blod i världen kan inte få mig att förlåta den ojämna svårighetsgraden, den slöa spelkontrollen och de usla sparpunkterna som tvingar mig att spela om långa delar.

Jonas Mäki

**4/10**



# APACHE: AIR ASSAULT

Plattform PS3/XBOX 360 Utvecklare GAUJIN Utgivare ACTIVISION Premiär UTE NU Antal spelare 1-2 Rek. Ålder 18



**Snyggt!** Apache är ett riktigt snyggt spel med vidsträckt miljöer proppade med tjusiga ljuseffekter.

Basen är under tungt fiendeangrepp. Röda markeringar indikerar angriparna på min Heads Up Display. Tangos överallt. Rotorn snurrar igång, jag får luft under kroppen och siktar in mig på ett antal pansarfordon och marksoldater bärandes raketkastare. Min AH-64D Apache Longbow fjuttar på det tunga artilleriet och Hellfire-missiler regnar över målen. En våldsromantisk militärfanatiker skulle antagligen kalla det för poesi.

Någon särskilt spännande eller gripande story ska man inte förvänta sig. Det är typiska, armé-jargong-matade berättelser inför varje uppdrag som torrt informerar om terroristan-grepp och piratbesvär i diverse påhittade krigszoner. Istället kan man fokusera på vad Boeings attackhelikoptrar marknadsför sig som: att vara ett dödsbringande supervapen. Och det är något som Apache: Air Assault framgångsrikt lyckas förmedla.

Jag tar ut en hel konvoj med ett dussin hydraraketer i tät följd, scoutar efter gerilla-trupper i jungeln med värmekameran, jagar terrorister över snötäckt fjäll och demolerar broar och byggnader. Uppdragen är varierade,

**VARIERADE  
UPPDRAG  
OCH SNYGG  
GRAFIK**

välgjorda och striderna blir sällan tråkiga. Det smäller högt, låter bra och ser hyfsat verklighetstroget ut – utan att för den skull bli något märkvärdigt rent visuellt. Bild- och texturuppdateringen stapplar till ibland och spelvärlden hade gärna fått vara mer detaljerad. Men det fungerar.

Så. Trött på jaktplanen i Hawx men ändå sugen på ännu en omgång högtflygande action? Då kan det här vara något för dig.

## ★ Sammanfattningsvis:

Opersonlig helikopteraction som lyckas med att inkludera det viktigaste: fräna helikoptrar, coola strider och välgjorda uppdrag.

Daniel Steinholtz

**7/10**





# BRING THE TERROR TO SPACE.

Confront the horror head-on. Battle through this epic nightmare while wielding awe-inspiring weapons, commanding zero-G, and slicing down waves of enemies.

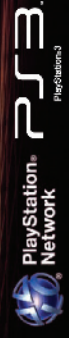
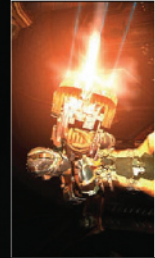
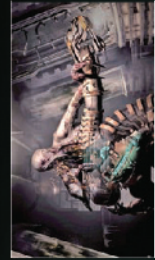
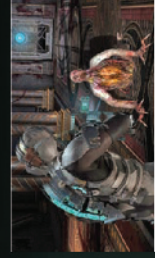
## DEAD SPACE<sup>2</sup>

Download the Demo 21.12.10

[deadspace.ea.co.uk](http://deadspace.ea.co.uk)



In Stores 28.01.11



© 2010 Electronic Arts Inc. EA, the EA logo and Dead Space are trademarks of Electronic Arts Inc. "PS3" and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other trademarks are the property of their respective owners.





**Mixat musgöra** Epic Mickey är ett relativt öppet plattformsspel och du kan välja att anta sidoutmaningar genom att konversera karaktärerna du möter i det tecknade landet.

Musse Pigg i surrealistiskt serieland underhåller

# EPIC MICKEY

Plattform **WII** Utvecklare **JUNCTION POINT** Utgivare **DISNEY** Premiär **UTE NU** Antal spelare **1** Rek. Ålder **7**

"Du ser vek ut. Veka personer klarar sig inte länge i Wasteland." Disney-figurena kring mig ler, men jag får en krypande känsla av att något ...inte står rätt till. Den Clarabelle-liknande kossans kommentar är inte direkt vänlig. Välkommen till Epic Mickey, den mest skruvade Disney-upplevelsen sedan Alice i Underlandet.

Du kanske inte minns Clarabelle. Inte kaninen Oswald eller hopen av Gremlins heller. Detta är trots allt de bortglömda

## DISNEYS SPEL ERBJUDER EN UNIK UPPLEVELSE

Disney-figurena, som huserar i en tecknad ödemark. Musse Pigg dras in i landet och ska med målarfärg och thinner ställa allt till rätta igen. Eller förstöra lite mer. Du får nämligen själv välja spelstil för att ta klara av plattformsutmaningarna. När du exempelvis

ska laga en dörmekanism kan du snällt "måla" fram mekaniken, eller sudda bort kugghjul med thinnern. Båda vägar tar dig framåt, men påverkar så sakteliga Musse och hela spelet.

Emellanåt stöter du på magiska filmdukar och med ett skutt in i dessa når du spelbara, klassiska kortfilmer som Steamboat Willie eller Mickey and the Beanstalk. Dimensionerna blir två, en filmremsa fladdrar i skärmkanten och effekten är riktigt magisk, särskilt för ett Disney-fan. Att studsa på tvångsmatade kossor ombord en svartvit ångbåt är bara en av flera absurda godbitar och fantasirikedomen gör verkligen Epic Mickey till en unik upplevelse.

**★ Sammanfattningsvis:**

Roligt plattformande och framförallt en suveränt surrealistisk inramning gör Epic Mickey till en designdröm. Detta är ett av årets bästa plattformsspel.

**Jonas Elfving**

**8/10**

## TRON EVOLUTION

Plattform **PS3 / WII / XBOX 360** Utvecklare **PROPAGANDA GAMES** Utgivare **DISNEY** Premiär **UTE NU** Antal spelare **1** Rek. Ålder **12**



Det finns ett gap mellan 80-talsrullen Tron och dess aktuella återfödsel på vita duken. Ett ganska stort. Med Tron: Evolution ska Disney fylla hålet och roa oss med cyber-frisbees och ljushojar så coola att strömmen går. Och vet ni, man har faktiskt lyckats ganska bra.

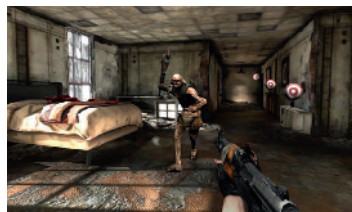
Om inte annat är estetikens klockren. Du spelar i en steril men stilren datormiljö som programmet Anon, i full färd med att ösa dödliga light discs över dina fiender. Det vankas också parkour-skutt, starkt doftande av persiska prinsar och takschuttande lönnmördare, och att dansa i neon på detta sätt är riktigt tillfredställande. Smått monotona strider och halvtrist story drar ner betyget, men är du ett Tron-fan är detta ett givet köp. Om inte annat för att låta onlinemotståndarna äta dammet från din ljushoj.

**Jonas Elfving**

**7/10**

## RAGE HD

Plattform **IPHONE** Utvecklare **ID SOFTWARE** Utgivare **BETHESDA** Premiär **UTE NU** Antal spelare **1** Rek. Ålder **16**



När Id Softwares excentriska programmeringssnille John Carmack för första gången visade upp Rage till Iphone under fjolårets QuakeCon-mässa kändes det som att tiden stod stilla. Kan det verkligen vara sant? Kan ett spel till en mobiltelefon verkligen vara sådär snyggt?

Svaret är såklart ett rungande nej. Visst är Rage till Iphone snyggare än det mesta till Apples ultrapopulära smartphone men samtidigt är det en "railshooter", ett förranderat ljuspistolspel där spelarens enda uppgift är att peka och skjuta. Men får inte gå omkring i miljöerna och det grafiska godiset är minimerat till vissa tjugigt belysta rum och en del fräna effekter. Spelet i sig är trist, så in i bomben. Självgående actionspel är oftast det. Mutanter väller fram bakom lortiga skrymslen och enformigheten är snudd på outhärdlig.

**Petter Hegevall**

**4/10**

## HARRY POTTER AND THE DEATHLY HALLOWS

Plattform **ALLA** Utgivare **EA** Premiär **EA** Antal spelare **1-2** Rek. Ålder **12**



Så har det äntligen blivit dags att förvandla den bästa Harry-boken till spel. EA har märkligt nog sneplat på Gears of War i utformandet av spelupplägget. Bäddat för succé? Inte direkt. Deathly Hallows är en ren tragedi från början till slut. Hela det Gears of War-liknande spelsystemet är så dumt att man storknar.

Harry har hagelbrakarmagi, bazookamagi och granatkrus. Spelmekaniken är trasig, fienderna kan gå utanför banorna, skott kan gå igenom väggar och checkpoints är ojämnt fördelade så man kan få spela om hela banor om man skulle råka dö. Lägg till det en handfull stealth-banor som är det vidrigaste jag spelat i år, och den ultimata Harry-skymfen är ett faktum. Detta är årets sämsta spel.

**Jonas Mäki**

**2/10**

## SONIC COLOURS

Plattform **NINTENDO WII** Utvecklare **SONIC TEAM** Utgivare **SEGA** Premiär **UTE NU** Antal spelare **1** Rek. Ålder **3**



Det är svårt att bli klok på Sonic Colours. Det är nämligen ett bra Sonic-spel. Det första på evigheter. Ändå har det problem. Problem som varit med serien ända sedan den anträdde den tredje dimensionen.

Spelkontrollen pendlar mellan silkeslen och bedräglig. Banorna mellan stortatade och billiga. Ingen kan dock förneka att Sonic Colours bär på en otrolig kreativitet. Ett nytänkande och en vilja att förbättra... allt. Det märks att Sonic Team plagierat otroligt mycket från Super Mario Galaxy. Det är fullt av dem, men jag kunde samtidigt inte bry mig mindre. Om det var det som behövdes för att ge Segas blå maskot lite av sin lyster tillbaka, så gärna för mig. För trots alla mörka dalar så bjuder Sonic Colours på än fler höga toppar.

**Viktor Eriksson**

**7/10**



Tävla

www.gamereactor.se  
Massor av tävlingar, varje vecka - året runt

### Gamereactors julkalender

På Gamereactor.se, Sveriges största spelsite, kan du varje vecka delta i nya tävlingar. Med start den 1:a december kan du tävla om priser för över 50 000 kronor i Gamereactors årliga julkalender.

# Gejma med Sony-prylar

Ta chansen, vinn **surround-lurar** och fläsigt högtalarsystem från Sony



## Spelheadset 7.1 + actionspel

**Sony DR-GA200 Surround Sound 7.1**

**Medal of Honor (PC)**

40 mm element, volym/mic/sekretess-kontroll, trefaldigt hölje, dubbla uttag, 2,5 m sladd. Förstklassigt ljud som placerar dig mitt i händelsernas centrum. Kompakt inbyggd bommikrofon.

Ultrafrån krigssimulator från Electronic Arts.



## Kraftfulla datorhögtalare

**Sony SRS-DB500 2.1 Gaming Speakers**

2.1-kanaligt datorhögtalarsystem med enorm total uteffekt på 300 W ger ett rikt högkvalitetsljud för filmer, musik och spel. Fullständigt digital S-Master-förstärkare ger detaljerad ljudåtergivning för en uppspelning som är trogen originalkällan.

Fyll i rätt svar nedan



Vilket år grundades egentligen Sony?

☐ 1987 ☐ 1946 ☐ 1812

Vad heter Sonys nuvarande filmformat?

☐ HD-DVD ☐ Blu-ray ☐ SA-DVD

Vad fick spelet Medal of Honor i betyg?

☐ 8/10 ☐ 9/10 ☐ 7/10

Motivering:

Skriv med max 15 ord varför du ska vinna detta smaskiga hårdvarugodis från Sony:

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

Ditt namn & adress:

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

Namn:

.....

Adress:

.....

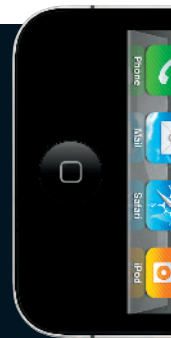
Postnummer & ort:

.....

Telefonnummer:

.....





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 inbyggt wifi. Playstation Network erbjuder gratis online-spelande och funktioner som webbläsare, 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	<b>Grand Theft Auto IV</b> Rockstar bjuder på en rik, dynamisk och levande spelvärld i denna omedelbara actionklassiker!	Action	Take 2	10/10
2	<b>Killzone 2</b> Förbered dig på det hårdaste, största och mest krävande TV-spelskriget någonsin i Guerrillas tvåa...	Action	Sony	10/10
3	<b>Red Dead Redemption</b> Det coolaste western-spelet någonsin är proppat med pistolduellar, lassokast och underbara karaktärer.	Action	Take 2	10/10
4	<b>Rock Band 3</b> Harmonix briljanta trea är en fantastisk musiksimulator med heta nyheter som keyboard och proffsläge.	Musik	EA	10/10
5	<b>Little Big Planet</b> Tänk dig ett plattformsspel där du själv bestämmer hur allt ska se ut och fungera. Det är Little Big Planet!	Plattform	Sony	10/10
6	<b>Super Street Fighter IV</b> En större och fetare version av fjolårets bästa slagsmål, med ett förbättrat onlineläge och mer variation.	Fighting	Capcom	9/10
7	<b>Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots</b> Framtidens krig är högteknologiskt, smutsigt och rätt. Snake är gammal, grå och hård. Och vi älskar det.	Action	Konami	9/10
8	<b>Call of Duty: Black Ops</b> Treyarch triumferar Infinity Wards spel med ett benhårt TV-spelskrig som lämnar en skakad och svettig.	Action	Activision	9/10
9	<b>God of War III</b> Kratos bombastiska trea blev en orgie i mytologisk slakt, illiska och svulstiga bossfigurer.	Action	Sony	9/10
10	<b>Pro Evolution Soccer 11</b> Realistiskt, balanserat, sbyggt och medryckande för fotbollsvännerna som vill ha djup i sitt passningssystem.	Sport	Konami	9/10
11	<b>Race Driver: Grid</b> Ta dig an världseliten i såväl drifting som touring car, street racing och canyon racing i Race Driver: Grid.	Racing	Codemasters	9/10
12	<b>NHL 11</b> Stenhårt slagskott i högra krysset för EA då de visar klockren dominans med årets imponerande upplaga.	Sport	EA	9/10
13	<b>Batman: Arkham Asylum</b> DC Comics folkhäre läderpung krossar skallar och skiter i namnen när Rocksteady Studios briljerar!	Action	Eidos	9/10
14	<b>Uncharted 2: Among Thieves</b> Charmrollet Nathan Drake ger sig ut på skattjakt, igen, i Sonys popcorn-doftande matinépärla.	Action	Sony	8/10
15	<b>Need for Speed: Hot Pursuit</b> Studion bakom Burnout-serien tar sig an EA:s gamla klassiska biljakter, och gör det med bravur.	Racing	EA	8/10

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](http://www.gamereactor.se). Sveriges största spelista.

### INHANDLA

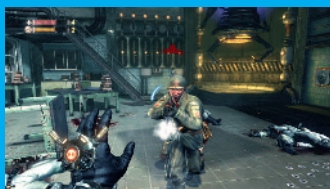
## SINGULARITY

RAVEN / ACTIVISION

**Vad handlar det om:** Innovativ action från Hexen-studion med både högt tempo och smarta pussel. Kapten Nate Renko spänner på sig en tidsmanipulerande grunka, skriver om historien och får retsamma ryssar att åldras 50 år på en (ganska slafsig) sekund. Det vankas även fiffig vapenhantering och spännande smygsekvenser.

**Bästa biten:** Variationen i hur du kan dela ut död. Prova till exempel att skicka en chockvåg mot en fiendetrupp för att sedan, medan de befinner sig i luften, sakta ned tiden med tidshandsken och prickskjuta av ryssarnas armar med sniper-bössan.

**För dig som:** Gillar finurlig och snygg action.



### INHANDLA

## APACHE: AIR ASSAULT

GAUJIN / ACTIVISION

**Vad handlar det om:** Du tar till skyarna i en Apache-helikopter och besöker krigshärdade regioner för att säga åt terrorister på skarpen. Det är upp till dig att både styra gräddvisporna och skjuta fienderna till molekyler med kulor och missiler.

**Bästa biten:** Att spela med en kompis i samarbetsläget som Apache Air Assault erbjuder är både svettigt och väldigt givande. En av er pangar terrorister och den andra sitter i förarsätet, vilket kräver god kommunikation och snabba reflexer. Se till att slänga ut lysraketer fort när fiendemissilerna börjar närma sig och håll koll på höjdmätaren.

**För dig som:** Har högtflygande planer.



### INHANDLA

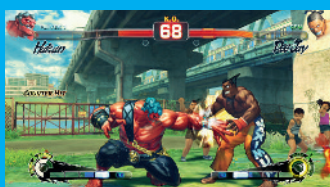
## SUPER STREET FIGHTER IV

CAPCOM / CAPCOM

**Vad handlar det om:** Slagsmål, såklart. Vad trodde du? Enbart slagsmål. Capcom har samlat ihop alla sina mest omtyckta bråkstakar från tidigare Street Fighter-spel och även lagt till en hel trave nya i den ultimata versionen av Street Fighter IV.

**Bästa biten:** Den finslipade spelkontrollen som gör varenda match till en uppvisning i både nervpärs och fingerfärdighet. Det är underbart att i slutet av en avgörande rond stå öga mot öga med sin motståndare, med knappt någon energi kvar alls, och släppa lös varsin spektakulär Ultra Combo.

**För dig som:** Inte bangar en käftsmäll.



### UNDVIK

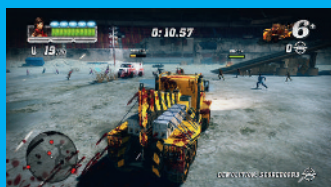
## BLOOD DRIVE

SIDHE / ACTIVISION

**Vad handlar det om:** I Blood Drive ska du i en fiktiv TV-show meja ned en rik flora av zombies tills asfalten färgas röd. Du rattar bepansrade fordon av olika slag och kämpar även mot gömda checkpoints, supertrist kampanj och 19 033 buggar.

**Sämsta biten:** Skärmpadderingen är ett skämt och överlag är spelet proppat med irriterande buggar. Hade Blood Drive varit en bil skulle det vara en halvt sönderbränd Honda Accord från 1988 med rostigt insug, två fungerande växlar, pyntad med en wonderbaum med doften "fekalier".

**Välj istället:** Need for Speed: Hot Pursuits körör. Eller splatter-hojen i Dead Rising 2.







## Apple Iphone

### Information

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

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

### Gamereactor Topp 5 Iphone

Nr.	Speltitel	Betyg
1	Rolando 2	10/10
2	Real Racing	9/10
3	Doodle Jump	9/10
4	Dark Nebula Episode 2	8/10
5	Pizzaboy	7/10

God prestanda, grym onlinetjänst och ett smidigt gränssnitt

# Microsoft Xbox 360

### Information

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

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



## Gamereactor Topp 15 Xbox 360

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

Nr.	Speltitel	Genre	Utgivare	Betyg
1	<b>Halo: Reach</b> Episka rymdbataljer på planeten Reach när Bungies tar farväl av spelserien som skrev om regelboken!	Action	Microsoft	10/10
2	<b>Grand Theft Auto IV</b> Niko Bellics väg mot toppen i en värld av organiserad brottslighet är en underbar sådan. Köp, köp, köp!	Action	Take 2	10/10
3	<b>Half-Life 2: The Orange Box</b> Valves obscent prissvärda, gyllene spelkassa med hela fem spenar att suga actionnärning från, rockar.	Action	EA	10/10
4	<b>Mass Effect 2</b> Fläsiga rymdstrider och dunderdialoger i Biowares storslagna rollspel bland stjärnorna - ljuvligt episkt.	Rollspel	EA	10/10
5	<b>Gears of War</b> Nutida actionklassiker som tagit högupplöst motorsågssläkt av fula fiender till en ny och köttigare nivå.	Action	Microsoft	10/10
6	<b>Red Dead Redemption</b> Glöm Gun, glöm Call of Juarez och Gunsmoke. Detta är det första riktigt geniala western-äventyret...	Action	Take 2	10/10
7	<b>Rock Band 3</b> Perfekt låtlista, grym presentation, underbara instrument och ett pro-läge som lär dig spela gitarr på riktigt.	Musik	EA	10/10
8	<b>Bioshock</b> I undervattensparadiset Rapture har verkligen allt gått fel. Bered dig på en ryslig resa på havets botten.	Action	Take Two	9/10
9	<b>Call of Duty: Black Ops</b> Extremt bereddeframkallande actionspel med både en grym historia och välgjort multiplayer-stöd.	Action	Activision	9/10
10	<b>Super Street Fighter IV</b> En eldboll. En rundspark. Ett bensvop. Och en småflett nykomling. Super Street Fighter IV är äntligen här.	Fighting	Capcom	9/10
11	<b>FIFA 11</b> Briljant version av klassisk spelserie där den nya delen är proppad av härliga nyheter för soffsportaren.	Sport	EA	9/10
12	<b>Halo Wars</b> Sugen på lite realtidsstrategi som utspelar sig på ringplanetens snötäckta vidder? Då är detta ditt spel!	Strategi	Microsoft	9/10
13	<b>Bayonetta</b> Härligt häftiga häxan Bayonettas hiskeliga hoppsparkar trotsar fysiklagarna och frisyren mosar allt i sikte.	Action	Sega	9/10
14	<b>NHL 11</b> Ny tacklingsfysik, smidigare animationer och fler lag än någonsin. EA äger hockeyisen, även i år.	Sport	EA	9/10
15	<b>Assassin's Creed: Brotherhood</b> Ubisofts cyberpimpade medeltidsmördare tar tidsmaskinen till renessansens Rom för lite rekreation.	Action	Ubisoft	8/10

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](http://www.gamereactor.se). Sveriges största spelsite.

### INHANDLA

## CALL OF DUTY: BLACK OPS

TREYARCH / ACTIVISION

**Vad handlar det om:** Att i förstapersonsperspektiv leka krig i diverse tidsperioder under kalla kriget. Alex Mason pinas i förhörstol och berättar om sina upplevelser från Kuba, Vietnam och Ryssland, händelser som du får spela. Black Ops är dessutom oerhört kul online, med alla olika typer av intensiva dödsmatcher och lagspel.

**Bästa biten:** Banan där vi med flodbåt, obegränsad ammo och helikopterstöd får spränga sönder halva Laos är en pulshöjande kanonsekvens, särskilt då det ackompanjeras av Rolling Stones "Sympathy for the Devil".

**För dig som:** Älskar intensiv krigsföring.



### INHANDLA

## DANCE CENTRAL

HARMONIX / MICROSOFT

**Vad handlar det om:** Att bli en mästerdansare av Travoltas mått. Med hjälp av Kinect-kameran registreras ditt snitsiga stegande och rumpkak, varpå du betygsätts i Rock Band-stil. Du dansar till låtar av Lady Gaga, Rihanna och Kool and the Gang och får lära dig flera hundra moves.

**Bästa biten:** Mitt i låtarna dyker ett freestyle-läge upp och skärmen täcks av din kontur och en regnbågsfärgad bakgrund. Under några sekunder får du dansa på bäst du vill och dina spratteldockorörelser visas sedan upp på skärmen i ett komiskt filmklipp. En klar partyfavorit som förgyller och förnedrar.

**För dig som:** Vågar vara panelhona.



### INHANDLA

## ASSASSIN'S CREED: BROTHERHOOD

UBISOFT / UBISOFT

**Vad handlar det om:** Lönnmördarhunken Ezio outsourcar dödsuppdrag till assassin-rookies och lever även själv rövare i 1500-talets Rom. Förutom att skutta omkring bland takåsar och genomföra uppdrag leker du även stadsplanerare och bygger banker och butiker i staden. Med onlinelägets mänskliga motstånd blir du både jägare och byte.

**Bästa biten:** Designen av Rom är helt magnifik. Att klättra upp för hustak och se mänljuset lysa upp Ezios parkour-skutt är en mäktig upplevelse och lika mäktigt är det när solen går upp och folkmynnet täcker gatorna.

**För dig som:** Gillar elegant action...



### UNDVIK

## SPLATTERHOUSE

NAMCO BANDAI / NAMCO BANDAI

**Vad handlar det om:** Rick har blivit miss-handlad, helt sönderslagen. En elak vetenskapsman har tagit hans dödsfräcka flickvän Jennifer till fånga, när han med hjälp av en köttig Halloween-mask förvandlas till en blodtörstig steroidbest och den våldsamaste räddningsoperationen någonsin tar sin början i denna fantasilösa brawler.

**Sämsta biten:** Splatterhouse är så gammaldags att hela spelet mer eller mindre kan klaras genom att hamra på X-knappen. Dessutom är det fullt av störande 8-bits-liknande föllor som dödar med en enda träff samt störigt usla checkpoints.

**Välj istället:** Bayonetta. Hårt brutalråröl!







# 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** COMPONENT  
**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 ego, 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	<b>Super Mario Galaxy 2</b> Mario kränger på sig molnkostym och superborr och susar fram i ännu en galaktisk fullträff.	Plattform	Nintendo	10/10
2	<b>Super Mario Galaxy</b> Marios galaktiska comeback blev precis så bra som vi hoppats på och en modern klassiker var född!	Plattform	Nintendo	10/10
3	<b>The Legend of Zelda: Twilight Princess</b> Spelmagi må vara ett utnött och överanvänt ord men det finns inget som bättre beskriver Links äventyr.	Äventyr	Nintendo	10/10
4	<b>Super Smash Bros. Brawl</b> Nintendos senaste slagsmål är ett somrigt superspel som proppats till bristningsgränsen med innehåll.	Fighting	Nintendo	9/10
5	<b>Resident Evil 4: Wii Edition</b> Resident Evil 4 är spelseriens absoluta höjdpunkt och Wii-versionen är lika bra som GC-originalet.	Action	Capcom	9/10
6	<b>Metroid Prime Trilogy</b> Världens bästa rymdhjärtinna spöar aliens och pimpar rymddräkt i Nintendos trillogbox.	Action	Nintendo	9/10
7	<b>Punch-Out</b> 8-bits-legenden Little Mac har boxat sig tillbaka och är nu redo att klappa trut på Nintendo Wii.	Sport	Nintendo	9/10
8	<b>Bit Trip Runner</b> Gubben springer. Få honom att hoppa till skön musik. Koncentrera dig. En miss och du är rökt.	Plattform	Nintendo	9/10
9	<b>The Beatles: Rock Band</b> Lira tidlös mopptop-pop med John, Paul, George och Ringo i Harmonix och MTV:s briljanta satorsatsning.	Musik	EA	9/10
10	<b>Super Paper Mario</b> Spelvärdens plattaste hjälte flirtar med sitt kultklassiska förlutna och ger sig ut på helt nya äventyr.	Plattform	Nintendo	8/10
11	<b>New Super Mario Bros. Wii</b> Tidlöst plattformande med goombas, avloppsrör och luftskepp. Avnjuts gärna med tre goda vänner.	Plattform	Nintendo	8/10
12	<b>Mario Kart Wii</b> Helmysigt helgtävlande med minicrossar, go-karts och dragsters i nya Mario Kart till Wii!	Racing	Nintendo	8/10
13	<b>NY! Epic Mickey</b> Musse Piggas besök i märkliga Cartoon Wasteland har gett oss (och Lasse Åberg) härliga rysningar.	Plattform	Disney	8/10
14	<b>Mad World</b> Sin City möter Motorsågsmassakern i Capcoms ultravåldsamma slaktfest till Wii.	Action	Capcom	8/10
15	<b>NY! Donkey Kong Country Returns</b> Två apor, tusentals charmiga fiender och dubbelt så många bananer. Kungen Kong är tillbaka!	Plattform	Nintendo	8/10

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

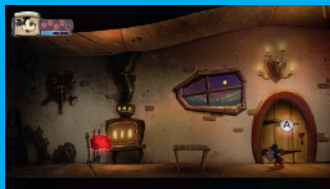
## Gamereactor Topp 5 Nintendo DS

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

## EPIC MICKEY

JUNCTION POINT / DISNEY

**Vad handlar det om:** Musse Pigg spiller magisk thinner över en värld för bortglömda seriefigurer och skapar suggestiva landskap han själv måste ge sig in i. Med magisk pensel i hand slåss du mot teknade monster och utforskar detta Cartoon Wasteland.  
**Bästa biten:** Mickeyjunk Mountain, Epic Mickeys kanske läckraste scenari. Platsen kantas av begagnad Disney-merchandise som termosar och seriehäften, i det gröna och livsfarliga thinner-havet guppar ett enormt Musse-huvud, och mekaniska ljud ackompanjeras av svagt visslande från Steamboat Willie. Magiskt, minst sagt!  
**För dig som:** Vill ha ett härligt plattformsspel.



## SONIC COLOURS

SONIC TEAM / SEGA

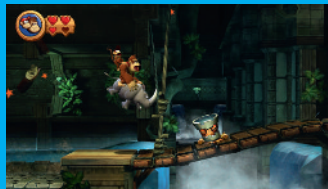
**Vad handlar det om:** Så hände det till slut. Dr. Eggman har fått dåligt samvete över alla otyg han ställt till med. Därför har han byggt en tjusig intergalaktisk nöjespark. Snällt, eller hur? Naturligtvis siktar Eggman återigen på världsherravälde, och bara en ilsinnad kotte kan stoppa honom.  
**Bästa biten:** De åtta olivfärgade Wisp-varianterna som gett Colours dess namn. De ger Sonic nya egenskaper som gör att man får ut mer av sitt äventyr ju fler man hittar. Att gå tillbaka och utforska banor man redan klarat innebär massor av variation.  
**För dig som:** Tröttnat på årat av Sonic-misshandel och vill ha ett riktigt bra spel.



## DONKEY KONG COUNTRY RETURNS

RETRO STUDIOS / NINTENDO

**Vad handlar det om:** Nintendos hårigaste maskot Donkey Kong slår följe med lill-apan Diddy för att samla bananer, åka gruvvagn och slåss mot hungriga bossar med aptit för primater. Precis som i det gamla Super Nintendo-spelet är det klassiskt plattformande i 2D som gäller.  
**Bästa biten:** Banan där vi rusar och rullar längs en strandkant för att undvika meter-höga vågor är genial plattformdesign. Du måste gömma dig under stenbumlingar för att inte drunkna, och samtidigt undvika envisa krabbor som vill nypa dig i ap-arslet.  
**För dig som:** Älskar apig nostalgi.



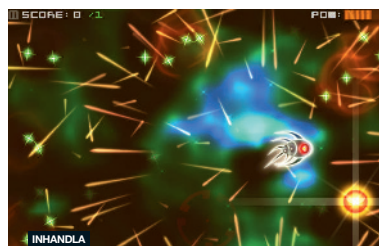
## MYSIMS SKYHEROES

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 marken och till möblering eller karriärsklättrande. Med fantasilösa vapen ska du prickskjuta dina medtävlande bakom spakarna på gulliga leksaksplan, men vi får mer lust att flygpostala spelet 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 Silverfish

CHAOTIC BOX / CHAOTIC BOX

**Vad handlar det om:** En rymdskepp-liknande silverfisk spränger neonfärgade fiender genom att släppa bomber i rymden. Styr gör du genom att dra fingret över skärmen på din Iphone/Ipod Touch.

**Bästa biten:** Grafiken! Explosionerna är ett fyrverkeri av färger och pupillerna lär få sockerchock av allt ögongodis.

**För dig som:** Vill ha ett assnyggt stjärnkrig.



## DS Professor Layton and the Lost Future

LEVEL 5 / NINTENDO

**Vad handlar det om:** Bärbara hattkungen och gåtmästaren Layton knäcker hundratals tankenötter i stämningsfull story om ett hotat London. Sätt på en kanna te, din Nintendo DS och gnugga geniknölarna med Laytons senaste äventyr.

**Bästa biten:** Att efter timmar av grubblande klara av de svåraste gåtorna, utan att ha spenderat ett endaste "hint coin" ger enorm tillfredsställelse.

**För dig som:** Vill låta hjärnan jobba.

Spelvärldens största plattform med mängder av möjligheter...

# PC/Windows

## Information

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

Världens mest använda spelformat, möjligen i konkurrens av mobiltelefonen. Vare sig du spelar vrålsnygga Crysis på fyra processorer och med det senaste grafikkortet, eller lägger pixelbaserad patiens så finns det något för alla. Som en följd av piratkopieringen finns det dock en tendens att det blir allt färre stora och dyra spelprojekt som släpps exklusivt till PC. Tack vare DirectX 11 har PC-grafiken fått sig ett rejält lyft och tjänster som Steam har blivit ett populärt och prisvärt sätt att köpa de senaste spelen. Dessutom har alla PC-spel idag stöd för Xbox 360-handkontrollen. Var alltid noggrann med att kontrollera systemkraven innan du köper ett nytt PC-spel.



## Gamereactor Topp 15 PC / Windows

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

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

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

INHANDLA

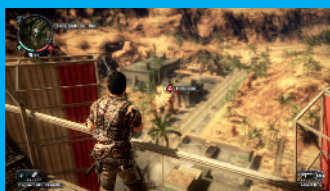
## JUST CAUSE 2

AVALANCHE / SQUARE

**Vad handlar det om:** Du åker på agent-charter till sydasietiskt örike där en bindgalen, mustaschutrastad diktator ska störtas och en kaosmätare ska fyllas på. Vilda bil- och flygturer, hektiska eldstrider och uppriskande lek med återhake väntar dig i årets mest beroendeframkallande actionspel.

**Bästa biten:** Det enorma omspelningsvärdet. Öriket Panau är gigantiskt, mega-maffigt, enormt (stort) och 1000 kvadratkilometer fyllda av uppdrag och base jumps ger dig rejäl valuta för pengarna. Med såväl hav och berg som storstäder och byar är miljövariationen mycket god.

**För dig som:** Vill spränga precis allt.



INHANDLA

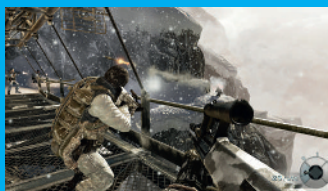
## CALL OF DUTY: BLACK OPS

TREYARCH / ACTIVISION

**Vad handlar det om:** Vad som egentligen hände under kalla kriget, åtminstone enligt utvecklaren Treyarch. Krigshjälten Alex Mason skjuter sig genom läckert designade tolkningar av Kuba och Vietnam, och låter dig göra allt från att ratta tanks till att smyga genom hårt bevakade fiendebaser.

**Bästa biten:** Att sätta igång en "free for all"-match online och gå lös på dina kompisar är oerhört vanebildande. Allra roligast blir det när du skickar iväg den radiostyrda bilen RC-XD, som sprängs när den kommer nära dina motståndare. Finfin fordons-förnedring.

**För dig som:** Vill kriga hårt på nätet.



INHANDLA

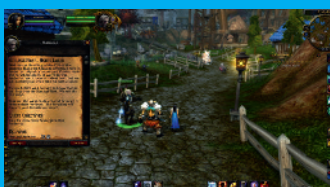
## WORLD OF WARCRAFT: CATAclysm

BLIZZARD / ACTIVISION

**Vad handlar det om:** Världens mest populära onlinerollspel får en omfattande expansion där hela spelvärlden Azeroth har förändrats radikalt. 3500 nya uppdrag, ett höjt leveltak eller varför inte möjligheten att bli arkeolog lär hålla oss onlinerollspelsfantaster sysselsatta en god tid framöver.

**Bästa biten:** Att utforska den sjunkna staden Vash'jir är mycket spännande. Här får du via en serie uppdrag spela som en naga, World of Warcrafts muterade sjöormar. Via tillbakablickar växer berättelsen och spännande konspirationer dyker upp.

**För dig som:** Saknar ett riktigt liv.



UNDVIK

## WRC 2010

MILESTONE / BLACK BEAN GAMES

**Vad handlar det om:** Trött rallyismuering där du plågar svårstyrda Subarus, Fordar och Citroen-kärror i ohemulskt fula sträckor. Du kan plåga dig själv både i soffan och online i din jakt på det där perfekta grusförstället. Något som i WRC 2010 aldrig inträffar...

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

**Välj istället:** Rfactor eller varför inte arkadansinnet i Colin McRae: Dirt 2?





Blu-ray

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



# Toy Story 3

Pixar avslutar sagan om leksakerna med årets bästa animerade film



Skådespelare **Tom Hanks, Tim Allen, Joan Cusack, Don Rickles, Estelle Harris, John Ratzenberger**  
Utgivare **DISNEY**  
Regi **LEE UNKRICH**  
Genre **KOMEDI**  
Premiär **UTE NU**  
Codec **MPEG-4 VC-1**  
Ljud **DTS-HD 7.1**  
Ratio **1.78:1**

**NÄR PIXAR ÄR SOM BÄST** - är de bäst i världen.

De lyckas maskera ett tankvärt allvar med en lekfullhet, charm och humor som underhåller såväl den femårige fingerfärgschefen som den åldrande chefredaktören. Både jag och Loke (5 år gammal, kroniskt nedkletad med ketchup och konstant supersugen på kakor) älskade Toy Story 3 första gången vi såg den. När den nu levereras i 1080p ställer vi oss båda längst bak i hyllningskören och jublar högt åt det animerade mästerverk som här erbjuds.

Under de senaste åren märks det att filmskapandet hos Pixar har mognat. För även om jag inte var särskilt lyrisk vare sig efter Wall-E eller Upp så går det liksom inte att förneka det faktum att Pixars berättande nått nya nivåer sedan Ratatouille gick upp på biograferna. Det finns moraliska värderingar mer nyanserade och realistiska än i några andra familjefilmer i Pixars senaste verk. Medmänsklighet, eftertänksamhet, omtänksamhet är teman som gått igen i alla dessa tre filmer liksom den svärbemästrade dramaturgiska poängen i att väva in minnen i berättandet och hos karaktärerna som utgör

kärnan av berättelsen. Toy Story 3 är en 103 minuter lång resa genom ett filmlandskap så välformat, med en berättelse så välkomponerad att man helt enkelt inte kan värja sig. Här blandas action med dramatik, sorg och skräck och karaktärerna känns levande, verkliga och mer älskvärda än någonsin.

Storyn i Toy Story 3 är smart på ett sätt som animerad film alltid försöker vara, men sällan blir. Temat är enkelt för den allra yngsta att uppfatta och fascinerar av medan Andys samvetskväl samt leksakernas lojalitet mot honom definitivt blir den röda tråden för oss äldre. Det är en film som rör vid så många fundamentala sinnesstämningar, ämnen och känslor utan att någonsin förlora eller kompromissa med sin humordoftande identitet.

Bilden är genial (det finns dock vissa pyttesmå banding-problem i filmens mörkare scener och lite antialiasproblem under ett par scener mot slutet) och ljudet är bland det bästa jag hört i år.

**/Petter Hegevall**

**10/10**



## Ett annat manus

Pixars lastgamla deal med Disney har sedan starten innefattat en klausul som tillåter Disney att göra uppföljare på Pixars filmer utan studios tillåtelse. När Pixar i början av 2004 sade nej till att påbörja produktionen av en tredje Toy Story-film började Disney själva skriva på ett manus som skulle handla om leksakernas resa till Taiwan och till fabriken där Buzz tillverkades. Två år senare köpte Disney Pixar och när Pixar-chefen John Lasseter tog över rollen som storchef över Disney Animation lade han omedelbart ned Disneys eget Toy Story 3-projekt och lät sitt gamla Pixar team få den tid de behövde för att själva göra filmen.





## Shrek: Nu och för alltid

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

Det är antingen ett plågsamt tydligt bevis på att jag sakta håller på att förvandlas till en skrynklig liten tant eller så har Dreamworks bara lyckats väldigt bra med manusarbetet i den här avslutande delen av Shrek-serien. För när eftertexterna rullar sitter jag och snyftar. Shrek har sagt hejdå och det är svårt att tänka sig ett mer värdigt avslut för deras älskvärda träsktroll.

I Shrek: Nu och för alltid har man gått tillbaka till det som gjorde den första filmen så framgångsrik: värme och humor i ljuvligt samspel med duktiga skådespelare som ger liv åt sina karaktärer på ett lysande sätt. Detta är en rolig och hjärtvärmande saga om kärlek och vänskap, men saknar den tekniska briljans som finns hos konkurrenterna på Pixar för att verkligen kunna kandidera på ett toppbetyg. Bildkvaliteten imponerar med stark kontrast och riktigt läckra färger. Ljudet känns levande med fina panoreringar.

/Erik Nilsson Ranta

8/10



## Karate Kid (2010)

Genre ACTION / DRAMA Premiär UTE NU Ratio 2.40:1 Ljud DTS-HD 5.1

Man ska hålla det inom familjen. Åtminstone verkar Will Smith jobba efter den devisen. Först lät han sin grabb Jaden hänga med i Jakten på lycka och sedan ställde han upp som producent till Karate Kid under förutsättning att Jaden fick spela huvudrollen. Och varför inte. En otippad remake kräver otippade drag. Som till exempel att lämna det amerikanska småstadsträsket och förflytta handlingen till Kina. Kulturkrockar är alltid roligt. Den här årgången av Karate Kid är förvånansvärt lyckad sett ur de allra flesta aspekter. Underdog-perspektivet sitter som en smäck och handling och tempo är välkomponerat. En film för hela familjen av familjen Smith.

Bildkvalitet håller skyhögt kvalitet med intensiva färger och minutiösa detaljer. Ljudspåret dunkar på med ordentligt tryck i slagväxlingarna kombinerat med mer välmixade och subtila surroundeffekter.

/Anna Eklund

8/10



## Inception

Genre ACTION Premiär UTE NU Codec VC-1 Ljud DTS-HD 5.1 Ratio 2.40:1

"DRÖMMAR KÄNNES VERKLIGA när vi drömmar. Det är först när vi vaknar som vi inser att någonting faktiskt var konstigt". Det är i den repliken som Leonardo DiCaprio egentligen sammanfattar hela kärnan med Inception för oss tittare. Christopher Nolans senaste film är en thriller som utspelar sig djupt in i det undermedvetna bland drömmar och tankar där vi gång på gång tvingas använda våra hjärnor för att klura ut vad som är verkligt och vad som inte är det.

DiCaprio storspelar i huvudrollen som Cobb. Ljusskygg agent som specialiserat sig på att ta sig in i andra människors drömmar för att få reda på deras innersta hemligheter. Han har hjälp av ett gäng likasinnade som samlas för att göra en sista stöt mot en högt uppsatt affärsman. I grund och botten är Inception inte märkvärdigare än en kuppfilm förlagd i drömmarnas värld. Som Ocean's Eleven med mindre lustigheter och mer fokus på dramatik där framförallt Cobb framstår som intressant. Han plågas av minnen från förr som gör honom till en tickande bomb för de andra karaktärerna – ett känslomässigt vrak som ju längre

berättelsen fortskrider tar ett allt kraftigare stryppgrepp på oss tittare. Nolan blandar friskt mellan lågmälda ögonblick där karaktärsutveckling ligger i fokus och fantastiska actionsekvenser i varierade omgivningar när han för berättelsen framåt med sin sedvanliga fingertoppskänsla. Ibland blir det lite knepigt att hänga med i svängarna med alla drömmar-inuti-drömmar som vi bombarderas med under titten och nog borde Michael Caine ha fått en större roll än den minimala biroll han blivit förpassad till, men i övrigt finns ingenting att klaga på.

Inception är en underhållande och spännande blockbuster som får dig att tänka mellan alla explosioner. Bilden håller referenskvalitet med knivskarp skärpa, underbara färger och ett djup som hör till det absolut bästa jag sett. Ljudet är minst lika bra med en felfri surroundmix som bjuder på precision och kraft i ett underbart samspel.

/Erik Nilsson Ranta

9/10

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



### Avatar : Extended Edition

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

I SEE YOU. Fjärde gången jag kikar igenom Avatar, nu i extra lång utgåva, känns vissa delar av dialogen så övertydligt tramsig och sötsliskt tillrättalagd att jag kräks lite i munnen.

Samtidigt är Avatar fortfarande en filmteknisk bragd utan dess like. Den är gjord enligt helt rätt premisser, storymässigt, för att attrahera en så bred målgrupp som möjligt. Den är övertydlig och förutsägbar för att passa alla - och den är sådär överdrivet pampig och högravande för att passa in i det blockbuster-fack där Cameron härjar de senaste 20

åren. Avatar är ett stycke filmhistoria, på flera sätt. Den har spelat in mer pengar än någon annan film, den har tagit användandet av datoranimationer i film till en ny nivå samt dragit igång en 3D-revolution som imågt och mycket räddat biovärlden. Extended Edition innehåller 4 skivor med enbart extramaterial. Mycket av innehållet är extremt välproducerat och intressant precis som extra-scenerna som Cameron klippt in i den redan långa långfilmen.

/Petter Hegevall

8/10



# UNLEASH THE POWER OF THE BRUSH

## Disney **EPIC MICKEY**



I butik nu!



**GameStop**  
power to the players

**siba**

CDON.COM

WEBHALLEN.COM

**GAME**  
FIRST PLACE FOR GAMES

ONOFF



### AVAILABLE EXCLUSIVELY ON Wii



Available on the  
**App Store**

[www.disney.se/epicmickey](http://www.disney.se/epicmickey)

**Wii**



© Disney. Trademarks are property of their respective owners. Wii is a trademark of Nintendo. App Store is a trademark of Apple, Inc. © 2010 Guillemot Corporation S.A. All rights reserved. Product names and/or visuals shown are of product currently in development and may be subject to change.