

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

GRATIS
TIDNING
Aug 2011
Nummer 87

Game reactor

största speltidning

www.gamereactor.se

100

Vi har korat tidernas
100 tveklöst
bästa spel





GameStop
power to the players™

PRE-ORDER AND GET AN
EXCLUSIVE GUIDE TO THE
ROOTS AND INSPIRATIONS OF
DEUS EX: HUMAN REVOLUTION

18
www.pegi.info

eidos
MONTREAL

SQUARE ENIX.

PC
DVD-ROM
SOFTWARE



PS3
PlayStation 3



XBOX 360.

XBOX
LIVE

© SQUARE ENIX Ltd. 2011. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks and "PS3" and the PlayStation Network logo are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. KINECT, 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 ratings icon is a trademark of the Entertainment Software Association. All other trademarks are the properties of their respective owners.



THE TRUTH WILL CHANGE YOU

DEUS EX

HUMAN REVOLUTION™

WWW.DEUSEX.COM

3 MEDARBETARE

Gamereactors redaktion kan du läsa mer om på Gamereactor.se/redaktion



Henrik Persson

Gamereactors hårdvaruredaktör heter Henrik, gillar body building, godis och hörlurar samt är redaktionens överlägset största fan av gröt. Den senaste månaden har Henka testat vattentäta digitalkamror samt kikat närmare på Klipsch nya lurar.



Oskar Nyström

Redaktionens yngsta tillskott heter Oskar. Han är liten, tunn och har en hjässa täckt av en bättre begagnad ryamatta. Oskar är inte bara en sjuhelsikes spelskribent med fokus på rollspel. Han är även utbildad musiker och ruggig på att lira gitarr.



Daniel Steinholtz

Daniel Snitzenwürst... förlåt, Steinholtz, är Gamereactor egen hustysk. En ytterst allvarlig herre med ett innerligt hat mot allt vad fightingspel innebär. När Mäki dominerade honom med två Flawless-ronder under årets Summer Meet rev han sönder alla redaktörens kläder.

LEDAREN

Gamereactor nummer 87 / Augusti 2011



Tidernas 100 bästa spel

Vi bestämde oss redan i februari ifjol att vi ännu en gång skulle kora Tidernas 100 bästa spel. Det var trots allt sex år sedan sist. Trevande började vi diskutera fram våra 400 favoritspel som sedan skulle trimmas ned till 200 för att slutligen bli 100 spel. Världens bästa spel. Det var lugnet före stormen det. Vi grabbade liksom tag i närmsta livboj och kastade oss ut i en diskussion som jag, av erfarenhet, visste skulle pågå i månader. Vilket den också gjorde. 200 spel blev 100. Sen behövde vi bara diskutera genom varje enskild position på listan för att se vilka spel som skulle ligga var. Månaderna gick. Tiden rann iväg. Listan blev liggande i nästan ett halvår innan vi plockade fram den igen dagarna innan Gamereactors årliga sommarkonferens.

Att försöka enas om 100 spel och var alla dessa ska ligga på en lista som ni läsare kommer att lusläsa, diskutera, ifrågasätta och gnabbas över... är en lika givande som frustrerande uppgift. Tio viljor, tio skribenter med olika spelsmak. Processen måste få ta tid. Att stressa en sådan sak vore dumdrigtigt, såklart, och skulle garanterat innebära en lista med sämre hållbarhet. Gamereactor Top-100 är klar, äntligen. Den är 16 sidor lång och du hittar den i mitten av tidningen. I övrigt har de senaste fyra veckorna varit rusktigt händelselösa. Spelhösten står inför dörren och vi hör ett muller orsakat av anstormande mängder av stekhetas storspel. Men vi är inte där än, och flera av nästa månads mest efterlängtade releaser lyckades inte klämma in sig i det numret du håller i handen. Square ställde orimliga krav på oss inför recensionen av Deus Ex: Human Revolution vilket gjorde att vi tackade nej till att betygsätta det. Deep Silver ville vänta med recensionsversionen av Dead Island medan Sony försökte skynda på processen med framställningen av review-versionen av Resistance 3. Detsamma gällde för Driver: San Francisco och Bodycount som vi båda missade att få med i det här numret. Surt nog. Att försena trycklämningen och därmed också premiärdatumet för tidningen du just nu läser var heller inte ett alternativ eftersom vi isåfall skulle hamnat snett i vår utgivningstakt inför den stundande hösten. Det var också därför, och endast därför, som vi sent i processen med att färdigställa Gamereactor 87 tog beslutet att för första gången i Gamereactors snart nioåriga historia utesluta recensionsavdelningen helt. Varför inte? Det fanns ju inte ett enda augustispel stort nog att recensera.

Istället bjuder vi på den fetaste topplistan som vi någonsin tryckt, en exklusiv förhandstitt på kommande Dishonored samt en världsexklusiv utannonsering av ett nytt onlinerollspel kallat Wildstar. Recensionerna som uteblev läser du på Gamereactor.se.

Petter Hegevall, chefredaktör

L Ä S M E R P Å G A M E R E A C T O R . S E

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

Filmredaktör Erik Nilsson Ranta

Hårdvaruredaktör Henrik Persson

Skribenter

Jesper Karlsson / Anna Eklund / Love Bolin / Johan Bergström / Viktor Eriksson / Christofer Olsson / Daniel Steinholtz / Oskar Nyström / Mathias Holmberg

Adress Gamereactor Sverige
Hamngatan 10 / 831 33 Östersund
Telefon 063-101123

Internet www.gamereactor.se
Prenumeration www.gamereactor.se

Upplaga 75 000 exemplar

Antal läsare 97 000 (Orvesto 2009)

Periodicitet 10 nr/år

Tryck StiboGraphics Danmark

Papper My Brite Matt, 70g (Svanenmärkt)

Distribution Pan Nordic Logistics

Annonsor Morten Reichel +45 45 88 76 00

Marknadschef Morten Reichel

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 600 svenska butiker runt om i hela landet. Det största butikskedjorna som bjuder på vår tidning är: Onoff, Game, Hemmakväll, Elgiganten och Webhallen. Vi finns även på internet-caféer, enskilda specialbutiker och större köpcentrum. Gamereactor.se är Sveriges största spelsite. Här finner du varje dag ett tiotal purfäriska 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 Game Publishing A/S

Testutrustning:

Gamereactors redaktion testar spel med hjälp av följande utrustning: Sony VPL-VW90 (projektor), Screen Research (projektorduk), Marantz AV8003 och Marantz MM8003 (för- och slutsteg) samt en komplett rigg av Klipsch-högtalare i serien RF25. 3D-spel testat med hjälp av LG 60PZ570T (plasma) samt Marantz AV 7005 i kombination med vår MM8003-slutsteg. Racingspel testat uteslutande tillsammans med Fanatecs Rennsport Cockpit samt Clubsport Pedals och Fanatec Porsche GT2 Racing Wheel.

Rekommenderad åldersgränser:

Vid varje recension i Gamereactor informerar vi om spelets rekommenderade åldersgränser 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.

På Gamereactor.se kan du läsa längre versioner av varenda recension som inkluderats i det här numret. Du kan även diskutera med likasinnade, skriva egna recensioner samt bevaka kommande titlar.

FRÅN SKAPARNA AV **IRONMAN™** OCH **THOR™**



MARVEL STUDIOS

CAPTAIN AMERICA

THE FIRST AVENGER

PARAMOUNT PICTURES AND MARVEL ENTERTAINMENT PRESENT A MARVEL STUDIOS PRODUCTION A FILM BY JOE JOHNSTON "CAPTAIN AMERICA: THE FIRST AVENGER"
CHRIS EVANS TOMMY LEE JONES HUGO WEAVING HAYLEY ATWELL SEBASTIAN STAN DOMINIC COOPER NEAL McDONOUGH DEREK LUKE AND STANLEY TUCCI MUSIC BY ALAN SILVESTRI MUSIC SUPERVISOR DAVE JORDAN
CO-PRODUCERS STEPHEN BROUSSARD VICTORIA ALONSO COSTUME DESIGNER ANNA B. SHEPPARD EDITORS JEFFREY FORD A.C.E. ROBERT DALVA, A.C.E. PRODUCTION DESIGNER RICK HEINRICHS DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY SHELLY JOHNSON, ASC EXECUTIVE PRODUCERS ALAN FINE STAN LEE DAVID MARSEL
EXECUTIVE PRODUCERS LOUIS D'ESPOSITO JOE JOHNSTON NIGEL GOSTELOW PRODUCED BY KEVIN FEIGE SCREENPLAY BY CHRISTOPHER MARKUS & STEPHEN MCFEELY DIRECTED BY JOE JOHNSTON
CaptainAmericafilmen.se

VISAS I 3D OCH 2D

BIOPREMIÄR 12 AUGUSTI



Insändaren Lars Wittlock tycker att stämningen bland spelare av diverse onlinespel är alltför otrevlig

Förväntningar till oanade höjder

Förr var jag en tvättäkta Nintendonörd. Allt det andra ignorerade jag. Visst kan jag tillstå med att säga att jag ibland sneglade lite avundsjukt åt alla Playstation-ägares håll på grund av det stundom bättre spelutbudet. Men ändå. Hur mycket än avundsjukan stack mig kunde den aldrig bräcka min Nintendo-fanatism. Jag minns det som igår. När reklamen för Gears of War till tonerna av Gary Jules "Mad World" började kablans ut i media. Initialt tittade jag lite nonchalant på reklamen och tänkte att det där är ju bara ytterligare ett actionspel i mängden. Men efter många år styrd av Nintendos hand blev jag till slut övertygad att konvertera till Xbox 360. Min tidigare skepsis fick så snällt lov att maka på sig för blixtförälskelse. Med blytung action och gnistrande ögongodis sprängde Gears of War upp nya utrymmen i mig där upplevelser som övntad, överraskande och fantastisk rymdes. Och med tanke på dess grabbiga och väldigt machodoftande inramning var det ett spel som med astronomiska mått mätt var långt från allt vad rosaskimrande flickrum, pastellfärger och gulliga fiender heter. Mörkt, skitigt och rätt var ledorden. Idag vurmar jag inte för någon speciell konsol eller företag. Jag är, som vi säger i de flesta mediekretsar, allätare även om jag har strikta genrekrav.

/Ett racingfan

Stenhård stämning online

Jag har tröttnat. Jag må vara fruktansvärt dålig på att hantera förluster, då flertalet kontroller fått sätta livet till och hälsa på fondväggen i hundra blås. För min del har onlinespelande blivit nästintill en omöjlighet till följd av det rådande humöret under matcherna. Några vidare "mad skills" har jag inte och det är någonting som står lika klart som ett regnväder på midsommar, när jag lattjar runt i fiendens korseld under ett pågående blixtkrig av verbalartad natur från mina lagkamrater. Vi som inte tillhör eliten av svettiga hardcore-spelare är ungefär lika populära och intressanta som en burk snorgryn gräddfil i solsken. Vi har ingenstans att lära oss. Det hela kan liknas vid att försöka ta sig in på det lokala gymmet där Hulk-liknande kroppsbyggare frustar framför spegeln och avgrundsvarlar för att sedan lyfta en mindre familjebil.

Här stegar man in på ostadiga ben, ställer sig i hörnet och lyfter ett par 2-kilos hantlar och funderar på livet. Skulle man våga närma sig slaktare Janssons tricepsmaskin får man en explosiv knytnäve i solarplexus och seglar iväg genom luften som en graciös svan, för att landa ute i omklädningsrummets hög av svettiga handdukar. Nej, det gäller att ta sig en kurs i att bygga självförtroende om du är på väg ut i den höghastighetskarusell som är onlinespelande. Jag må vara just väldigt dålig när det kommer till förluster – sannolikt då jag är rätt usel på actionspel i allmänhet – men hade jag tagit åt mig av allt som jag fått höra i vänster hörlur genom åren... då hade jag nog pysslat med krukmakeri, kottplockning eller att sticka en halsduk åt hela Borlänge, i dagsläget. Det hade allt varit något att göra karriär av.

/Lars Wittlock

Jag saknar delad skärm

Jag saknar den gamla goda tiden då jag kunde be en kompis spela ett videospel tillsammans med mig och han kunde göra det utan att först behöva köpa en egen konsol, spelet vi ska spela och skaffa internetleverantör. Jag saknar den tiden då jag inte behövde begränsa min splitscreen-upplevelse till bara Halo och Call of Duty. Det är på grund av all denna saknad som jag kommer på mig själv med att allt oftare inhandla gamla spel som innehåller just splitscreen-funktionen.

Så jag kan bjuda över mina polare. Att sedan vinna matchen och kunna peka skrattandes på alla andra i rummet slår alla onlineupplevelser som jag har haft. En annan saknad som slår mig är saknaden efter den gamla tidens mer sociala spelande när man i stället för att prata till kompiserna via mick, pratade med honom direkt bredvid sig. Att prata via mick är ungefär lika roligt som att spela Fia med knuff med kompiserna som sitter i ett annat rum och sedan prata med honom via telefon.

Jag vill gärna att detta ändras på sig och att vi får se fler spel som får funktionen splitscreen. Detta borde egentligen vara självklart efter att spel som Halo och Call of Duty haft så stora framgångar. Det beror nog inte på splitscreen-möjligheten, men det tillför säkert att spelen blir så mycket roligare och mer hållbara. Det eliminerar också risk för att inte kunna spela med någon utifrån onlinedelen skulle dö ut.

/Sebastian Nemeth

Konsekvenser och hopp

Under en längre tid har jag funderat över konsekvenserna av populariseringen av spelindustrin har blivit och vad vi kanske har att se fram emot. I och med att våra kära företag växt sig allt större eller slukats av tidigare nämnda företag har inte bara behovet av pengar blivit större utan även själva lusten. Jag vill minnas att skaparen av Zynga, Mark Pincus, enligt en av hans tidigare anställda ska ha sagt "Du är inte smartare än din motståndare. Bara kopiera det de gör och gör det tills du når deras siffror." Med en sådan inställning står det glasklart att de vi har att göra med i spelindustrin idag inte bara är spelintresserade utvecklare utan även de som helst av allt vill ha tillgång till dess växande plånbok. Det märks inte minst i och med imitationen av funktioner från denna generationens mest välsäljande franchise, Call of Duty. I hopp om att få ta del av dess användarbas har otaliga spelutvecklare följt i deras led, ofta på bekostnad av en annorlunda och för vissa mer berikande spelupplevelse. Men trots detta har jag hopp inför framtiden. I och med utvecklingen av verktyg som Euphoria Engine och Digital Molecular Matter ser jag möjligheternas land, där separata spelverktyg utvecklas för att förenkla spelutvecklingsprocessen och sen står klara att köpas av ensamstående spelutvecklare. Giganterna kanske inte förlorar sin marknad men med lättare utvecklingsalternativ kan även de med mindre kunskap göra fullgoda spel med en inriktning mot just deras idé om hur ett spel borde vara format. Sen så har jag själv lite önsketänkande i huvudet. Jag menar, visst vore det underbart att spela ett spel utvecklat av sitt barn eller kanske till och med barnbarn?

/Dan

MÅNADENS LÄSARE

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

Vad heter du? Lindorm Bergman Hur gammal är du? 21 Vad heter din användare på Gamereactor.se? Lindorm Vilket är ditt favoritspel? **The Legend Of Zelda: A Link To The Past** Vilket är ditt bästa spelminne? Donkey Kong Country 3 med min familj. Åsikter om Gamereactor? Har varit beroende i åtta år...



F1 2011

Formula 1™

GO COMPETE



F1 2011: COMING SEPTEMBER 23RD 2011



www.formula1-game.com

© 2011 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters" and the Codemasters logo are registered trademarks owned by Codemasters. An official product of the FIA FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP. The F1 FORMULA 1 logo, F1 logo, F1 FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP logo, FORMULA 1, FORMULA ONE, F1, FIA FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP GRAND PRIX and related marks are trademarks of Formula One Licensing BV, a Formula One group company. Licensed by Formula One World Championship Limited. All rights reserved. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are being used under license. Developed by Codemasters. Published by Codemasters, Microsoft, Windows, the Windows Vista Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies, and "Games for Windows" and the Windows Vista Start button logo are used under license from Microsoft. "PS3", "PS3" and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.



GAME

FIRST PLACE FOR GAMES

WILDSTAR



GAMEREACTOR
EXKLUSIVITET

Läs mer på Gamereactor.se

Vi reste till Kalifornien för att som första nordiska tidning testspela Carbine Studios World of Warcraft-utmanare

FOKUS

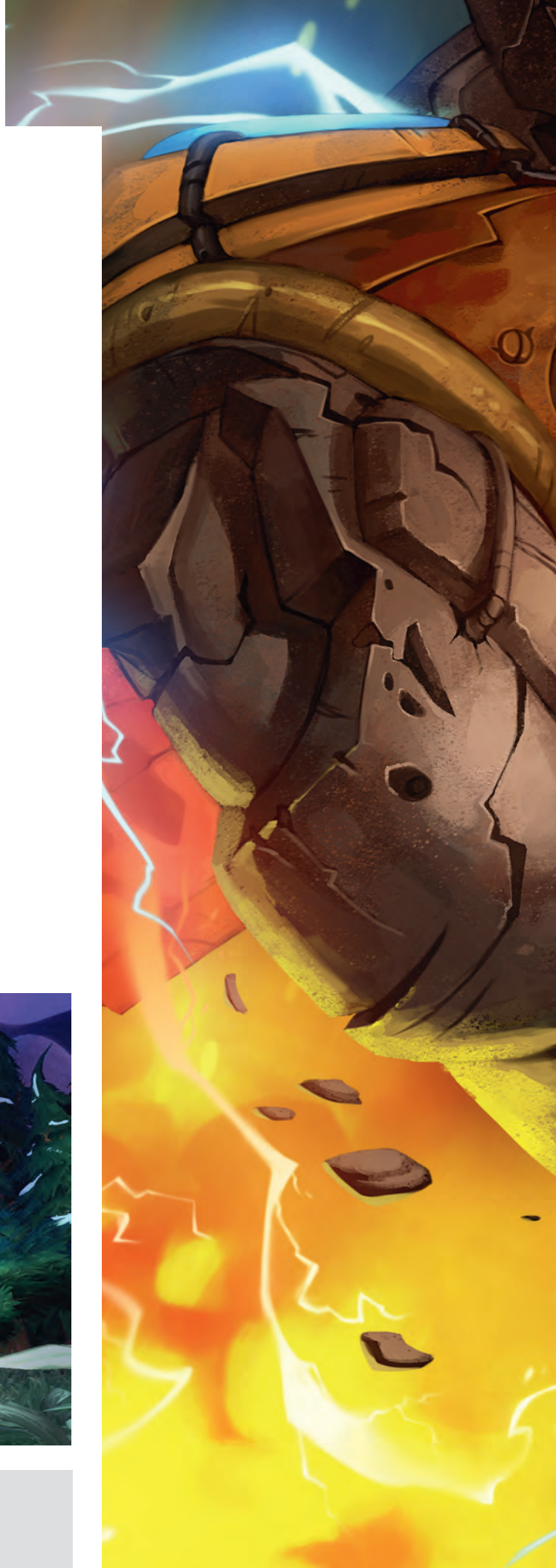
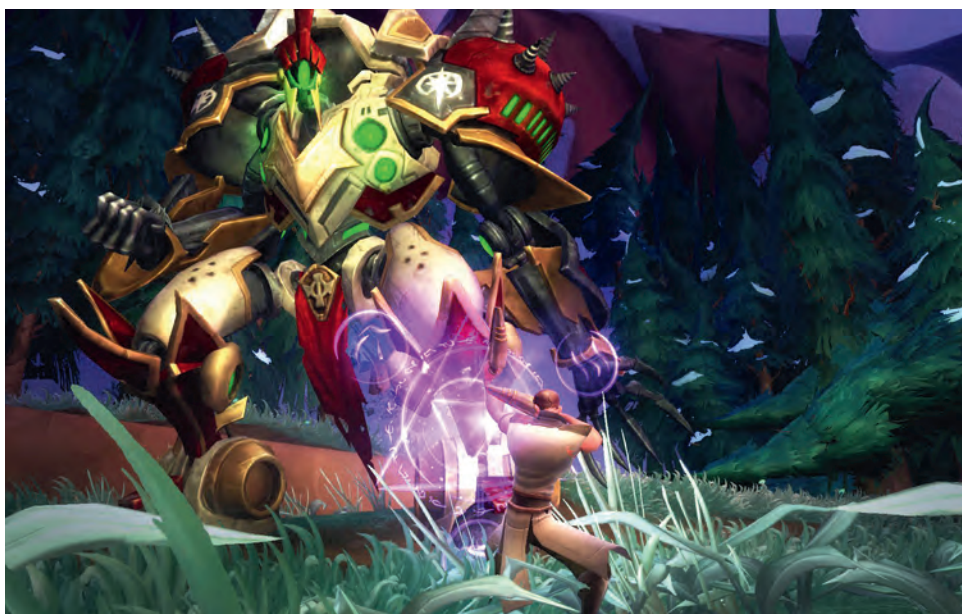
Vad krävs för att skapa nästa stora online-rollspelet? En fråga spelutvecklare försökt knäcka i årtal. Flera har försökt och misslyckats. Andra vill med hjälp av enorma budgetar producera det onlinerollspel miljontals människor ska älska. Bioware och EA pumpar in enorma pengar i Star Wars: The Old Republic. Arena Net försöker återuppfinna genren i sitt Guild Wars 2. Och så har vi Carbine Studios, som är övertygade om Wildstar är vad världen behöver.

När vi träffar producenten Jeremy Gaffney i Kalifornien berättar han om tre aspekter som ska ta Wildstar till toppen. Den första, den mest uppenbara, är spelets estetik. Studion har arbetat hårt för att skapa en unik stil. Det är en fascinerande blandning av vilda västern, steampunk och fantasy. Den andra aspekten är miljöerna. Nexus är en planet fylld av mystik, en gång hem till de mäktiga Eldan-varelserna, som när de plötsligt försvann lämnade en värld av teknik och magi bakom sig. Det som utlöste denna omvälvande händelse är fortfarande kvar på planeten, väntandes. Jag uppskattar verkligen hur spelet ser ut, hur raserna är

avbildade och hur det hela sätts samman. När vi sitter ner för att spela Wildstar känner jag verkligen en upptäckarlust.

Den tredje aspekten är innovation, men här är det svårare att hålla med Carbine. På många sätt är Wildstar nämligen ett väldigt bekant spel. Om du har spelat ett onlinerollspel tidigare dröjer det inte länge förrän du avfyrr besvärjelser och specialattacker som ett proffs. Inget fel i det.

Förutom att välja ras och klass ska du också välja en "path" åt din karaktär, ett vägval som möjliggör olika former av spel i Wildstar. Vi börjar med soldaten, som förstås gillar krig och explosioner. Denna spelartyp kan starta allmänna uppdrag, där horder av monster svärmar på en given punkt på kartan. Äventyraren däremot får belöningar av att hitta gömda platser och skatter, och denna typ av spelare kommer att uppleva vyer och vägar ingen annan ser. Vetenskapsmannen samlar in information om Nexus och blir starkare ju mer han vet om världen och dess bakgrund. Slutligen har vi nybyggaren som fokuserar mer på de sociala aspekterna. Han kan hjälpa till att återuppbygga bosättningar och på så sätt få olika bonusar. Den väg du väljer kommer att







Notiser

Playstation 3 passerar 50

Alla tre konsolltillverkarna har låtit meddela hur mycket respektive konsol har sålt. Bäst går det som väntat för Nintendo som hunnit sälja 87,57 miljoner Wii. Microsoft ligger på behörigt avstånd med 55,3 miljoner sålda Xbox 360-enheter, medan Sony nu slagit 50-miljonersstrecket och nått 51,8 miljoner Playstation 3.

Billigare Nintendo 3DS

Efter att Nintendo 3DS fått en trög start lät Nintendo nyligen bekräfta en rejäl prissänkning på enheten. Ungefär när du har denna tidning i din hand kommer 3DS att kosta runt 1700 kronor istället för 2500, och de som handlade till fullpris kommer kompenseras med 20 nedladdningsbara Nintendo-klassiker.

Riktiga Diablo III-auktioner

En av de mer intressanta Diablo III-detaljerna är att Blizzard snickrat ihop ett auktionshus där du kan handla med spelets föremål för riktiga pengar. Spelare handlar bara med andra spelare, så Blizzard själva kommer inte att sälja något (däremot tar man ut en avgift för handeln). Spelet kommer förstas även att ha sin egen valuta.

Konsolerna står för 40%

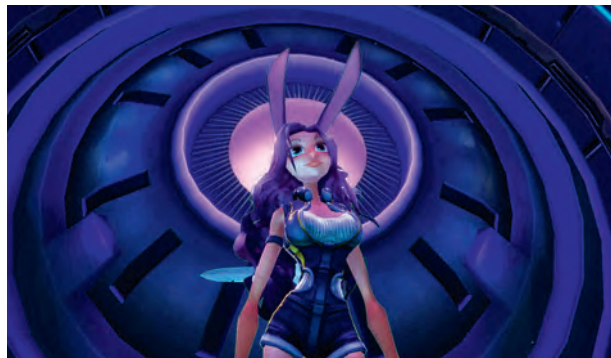
Runt år 2000 var konsoler det självklara om man ville spela spel och utgjorde 80% av spelindustrin. Något som inte alls gäller längre, om vi får tro EA:s boss John Riccitello. Han menar istället att konsolerna idag står för 40% och att iPad istället är det snabbast växande formatet. Något som leder till att EA fortsättningsvis kommer satsa betydligt mer på bärbara spel till smartphones och olika tablets.

Flera förseningar

Som brukligt har flera spel som skulle ha kommit i höst skjutits upp till 2012. Det inkluderar Mass Effect 3, Platinum Games nästa titel Anarchy Reigns, Last Guardian, Xbox 360-versionen av Witcher 2 och Spec Ops: The Line som för säkerhets skull försenats ända till 2013. Och fler förseningar är självfallet att vänta.

Bethesda och EA nobbar 3D

Det började med att Bethesda häromveckan slog fast att de inte gillar 3D-tekniken. De menade att det gör bilden för suddig och förstör spelupplevelsen. Kort därefter gick EA ut och slog också fast att satsningen på 3D inte alls lönar sig och medför extrakostnader samt sämre spel. Återstår att se om fler följer efter och om 3D i spelvärlden aldrig blir mer än en fluga.



belöningar, eller bara skippa allt.

Stridssekvenserna fungerar ungefär likadant, och du kan där välja att bara sikta på standardbelöningen eller variera dig lite för att få en erfarenhetsbonus. Carbine kallar rollen "recognize, react, reward". Visst, du kan stå helt still och ignorera den stora röda cirkeln på marken och ändå vinna fighten. Eller så känner du igen hotet, reagerar genom att hoppa åt sidan, och inkasserar några extra erfarenhetspoäng som lön för mödan.

Så är Wildstar nästa stora onlinerollspel? En omöjlig fråga, men här finns definitivt några riktigt bra idéer. De olika vägar du väljer kan bli rena gimmicks, eller så hjälper de spelare att skraddarsy sina upplevelser på sättet Carbine tänkt sig. Världen och all artwork är otroligt charmig och det finns detaljer i bakgrunden som jag otåligt väntar på mer information om. Här finns enormt stor potential.

Med det sagt känns och ser Wildstar ut som ett traditionellt onlinerollspel. Spelet är fortfarande under utveckling och mycket ska läggas till och putsas. Jag vet att jag vill utforska Nexus med mina dubbla revolverar i nävarna. Men kommer resten av världen vara lika sugen? Som alltid i MMO-världen är inget säkert innan lanseringen. Och för Wildstar är den tiden ännu långt, långt borta.

Petter Mårtensson, Gamereactor England

Wildstar släpps till PC nästa höst

SPELTYPENS GIGANTER



World of Warcraft

Den odiskutabla genrehärskaren med flera framgångsrika expansioner och över 11 miljoner spelare.



Star Wars: The Old Republic

Superhyped EA-satsning i George Lucas sci-fi-värld som på allvar kan komma att hota World of Warcraft.



Guild Wars 2

Arena Nets gratis-MMO som ska revolutionera striderna och låta oss påverka storyn och spelvärlden.



Champions Online

Mer actionriktat superhjältespel där du slåss mot stadens skurkar och din egendesignade nemesis.

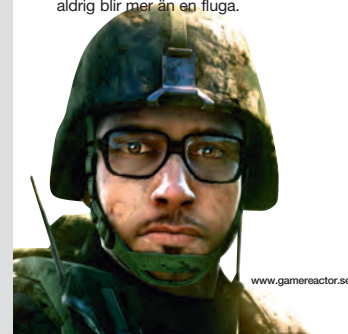


Rift

Kritikerhyllad utmanare i fantasymiljö med slumpmässiga, monsterfyllda "revor" som snärtig gimmick.

forma dina upplevelser på Nexus. Som äventyrare visade kartan diverse punkter dit jag kunde klättra för att placera en antenn. Som soldat aktiverade jag maskiner som drog till sig vågor av fiender och en blodtörstig isjätte. En stund senare var jag tvungen att försvara civila mot en monsterarmé, vilket var en allmän quest som inte kunde nås genom andra vägval i spelet. Planen är att ge så mycket omspelingsvärde som möjligt, men allt ska även gå att skippa om du bara vill fokusera på storyn och vanliga uppdrag.

Tanken är att lägga många spelmässiga lager på varandra, utan att för den skull förvirra spelarna. Låt säga att du är ute på en quest och dödar djungelkatter, och så poppar plötsligt en ny utmaning upp. Vad sägs om att döda tio djur till inom fem minuter, undrar spelet. Därefter märker du en annan händelse pågår i närheten, då ett gäng tjuvskyttar slår läger. Kan du ta hand om dem samtidigt som du jagar fram de tio djungelkatterna? Eller struntar du i bäggedera? Du kan kedja ihop uppdragen för att få extra





FOKUS

DEAD ISLAND

Kaosartad zombieskräck på soldränkt paradis-ö

Under den senaste månaden har förhandsversionen av kommande **Dead Island** snurrat flitigt i redaktionens testmaskiner. Strandad på en soldränkt paradis-ö tillsammans med 2000 smutsiga zombies, det blir till att plocka fram farbror kurage och "get to work" med diverse halvtrubbiga tillhyggen. Spelet börjar med att man stapplar tillbaka till sitt hotellrum efter en vildsint natt av festande. När man vaknar, och snubblar ut i foajén, är det tomt på människor och så pass öde att även den korkade huvudpersonen verkar begripa att något otäckt inträffat. Man kliver ut, plockar upp en åra (eller ett krokigt järnrör) och börjar knacka levande döda i skallen.

Dead Island är kontrasternas spel. Paradis-ön är grafiskt sett urtjusig, dränkt i stekande sommarsol och överallt vajar palmträd i vinden. Samtidigt är hotellpoolen fylld med blod och överallt ligger det halvätna människolik. Låter det spännande? recensionen läser du på www.gamereactor.se den 5 september.



Betor



O K T

Silent Hill: Downpour

Plattform **Playstation 3 / Xbox 360** Utvecklare **Vatra Games** Utgivare **Konami** Speltyp **Skräck**

SEDAN NÅGRA ÅR numreras inte Silent Hill-spelen. Möjligen beror detta på att de enda serier som överlever så höga nummer är Final Fantasy och slasherfilmer. Silent Hill vill ju vara betydligt mörkare än det förnämnda och mer psykologiskt orienterat än de sistnämnda. För Downpour är faktiskt seriens åttonde del, och kommer som namnet antyder, vara en upplevelse präglad av skyfall. En passande väderlek kan tyckas, för världens ondaste stad utan postadress i Mordor. Handlingen kommer huvudsakligen att utspela sig i stadens sydöstra delar, vilket innebär utforskad terräng inte bara för vår karaktär, fången Murphy Pendleton, utan även för oss som spelare. Trots huvudpersonens bakgrund lär devisen bättre fly än illa fåkta passa väl in, precis som i föregångaren Shattered Memories.

Christofer Olsson



JAKTPLAN & DAMMSUGARE

Mycket fordon ska det bli i Saints Row: The Third. Förhandsfavoriten är än så länge Professor Genkis Man-o-pult, vilket är en bil som kan dammsuga upp folk på gatan och sedan avlossa dem som projektiler över staden.

GANGSTER-UNDERLAND

Valmöjligheter har alltid varit ett stort inslag i Saints Row-spelen. Inte då i form av moraliska val utan snarare om du vill spela som en naken tjockis med tribal tatuering över magen, eller som mustach-prydd kvinna med Clockwork Orange-fetischer. I tredje spelet blir regnbågen av färger och möjligheter grannare än någonsin.

TRUBBEL I PARADIS

Allt är inte frid och fröjd när man står högst upp i näringskedjan. För alla vill se dig störta därifrån. I The Third får The Saints en utmanare i det globala gangsternätverket The Syndicate. Hur vet man om att de är onda? Deras boss är fransk.

15 NOV



Saints Row: The Third

Plattform **PC / PS3 / Xbox 360** Utvecklare **Volition Inc**
Utgivare **THQ** Speltyp **Action**

DET BRUKAR HETA att imitation är den finaste formen av smicker. Vilket i sådana fall skulle betyda att det första Saints Row ville hoppa i sång med Grand Theft Auto-serien. Allt eftersom tiden gått har dock serien allt mer lyckats hitta sin egen väg att vandra och blivit ett allt mer särpräglat spel med en egen personlighet. En något

skruvad sådan, vill säga... För där de båda serierna är öppna sandlåde spel med gangsterinramning så valde Saints Row att undvika allt vad realism och kritiska samhällsskildringar hette. Saints Row blev sandlåde spelet med fokus riktat mot just sandlådan. I spelets tredje del är galenskaperna uppskrivade till sådana abstrakta nivåer att det ser ut som om både spelet och dess utvecklare borde tillskrivas någon form av lugnande medicin.

För Saints Row: The Third ser ungefär ut som om Epic Meal Time-gänget skulle gjort Grand Theft Auto. I det här spelet utför du spontanwrestling på ovetande

fotgångare, jagar bilar med hjälp av erotiska massagestavar stora som oxpiskor och projektiler dig själv ur kanonbilar. Om Grand Theft Auto hade filmer som Heat och The Departed som sina stora förebilder så doftar Saints Row: The Third snarare av 60-talets kitschiga Batman-teveserie. För hur annars ska man beskriva en gangster som, klädd i rymdräkt och beväpnad med eldkastare, åker runt i en bil designad som ett stort ansikte?

Ställ alltså in dig på något väldigt barnförbjudet, och samtidigt på något som är väldigt, väldigt barnsligt. Det bästa är att denna trea inte för en sekund tycks



HÖST

Sonic Generations

Plattform 3DS / PS3 / Xbox 360 Utvecklare Sonicteam
Utgivare Sega Speltyp Plattform

HUR MÅNGA ANDRA chanser är vi villiga att ge någon som till en början var perfekt, men som genom åren sårat oss fler gånger än vi orkar räkna upp? Med Sonic Generations vill Sega ge sin djupblå maskot, och hans fans, en resa genom tiden. Ett välkommet drag då vi fördrar serien precis som den var i sina knappa 16 bitar. Den här gången utlovas polygonperfektion i två dimensioner såväl som vansinnessnabb löpning genom kulörta tredimensionella landskap, och det är faktiskt, för första gången på länge, en ren fröjd att återbesöka Green Hill Zone. Precis spelkontroll, otroliga hastigheter, variation och nostalgi är några av ingredienserna som får oss att våga hoppas på Sonic igen, och efter en stund med handkontrollen ser det faktiskt ut som att detta kan vara spelet vi väntat på.

Oskar Nyström



skämmas över det faktumet. Istället omfamnar utvecklarna Volition Inc vår inre anarkist och lusten att bara hoppa på lillebrors nybyggda sandslott.

I Saints Row: The Third börjar du på toppen av världen. Efter att i det förra spelet ha jagat bort de rivaliserande gängen från staden Stilwater är nu The Saints herrarna på täppan. De är stadens kändisar, äger allt, gör vad de vill och har till och med en produktlinje av egna energidrycker. Resurserna du sitter på från början är alltså oändligt större än i tidigare spel, och därmed också möjligheterna att hitta på sattyg.

Volition Inc har därtill haft den goda smaken att göra

hela den öppna världen dynamisk utan några förskrivna sekvenser. Vilket gör att spelvärlden ligger helt i dina händer. Det har därtill också tummats en del på fysikens

Saints Row 3 är en odysse av smakfull osmaklighet

lagar i spelet vilket möjliggör en lek som stuntvarelse med bilar, vapen och folk. Vad sägs exempelvis om att köra baklänges i 100 kilometer i timmen samtidigt som du beskjuter dina moståndare med en granatkastare? Lägg till det ett flerspelarläge där du röjer runt

tillsammans med dina vänner och lekstugans potential blir rent av svindlande.

Det är inte alltid spelskapare gör spel enbart för att vara roliga, i alla fall inte nu för tiden. Det finns någon outtalad tanketrend i spelvärlden om att roligt är för simpelt. För lågpannat. Istället måste det alltid finnas några större ambitioner att ändra mediet eller leverera en djupt engagerande historia. Visst, det är absolut inget fel på de sakerna. Men ibland är det väldigt befriande att en odysse av smakfull osmaklighet likt Saints Row: The Third kommer och fiser sådana trender i ansiktet.

Viktor Eriksson



HANDMÅLAT FÖR HELA SLANTEN
Tiden som lagts ner på design av allt ifrån de stora utmärkande dragen till de minsta detaljerna beskrivs kortfattat som "enorm". Filosofin är tydlig - visuell särskiljning sker främst genom design, snarare än teknik.

DIKTATUR MED BEKANTA DRAG
En hänsynslös enväldshärskare gästas direktiv och propaganda ur högtalare och dessa styllförsedda vakter gör sitt yttersta för att blicka honom. Dishonored är fullt av blinkningar till det bästa ur spelhistorien.



2012

Dishonored

Plattform **PC / PS3 / Xbox 360** Utvecklare **Arkane Studios**
Utgivare **Bethesda** Speltyp **Action**

- **JAG HAR ALLTID MENAT** att vi behöver fler alternativa världar, eftersom de tar oss med på en resa till en plats som är aningen bekant, men också märklig. Jag sitter i ett konferensrum hos Arkane Studios, och mannen som pratar heter Viktor Antonov. Som City 17:s skapare bär hans ord en tyngd som få andras. Denna gång heter

den fiktiva staden Dunwall och spelet Dishonored.
- Delvis beror det på min svaghet för konstiga maskiner och mjuk ljussättning, kommenterar Antonov de uppenbara paralleller som finns mellan Dishonored och Half-Life 2. Han visar en mängd skisser och berättar att varje textur är handmålad, utan undantag. En allt tydligare bild av en alternativ verklighet, nej märklighet, växer fram.

Staden Dunwall är skapad med utgångspunkt i London 1666. Den engelska huvudstaden var i tiden mellan renässans och industrialism en världsmetropol, men också svårt härjad av pesten. Dishonored tar

tillvara på denna dramatiska tid genom att färglägga kuststaden med det bästa från de kringliggande seklens estetik, spela på den dramatiska fond smittan bidrar med, krydda med övernaturliga inslag och en alldeles egen tolkning av den industriella revolutionen.

I Dunwall märks den nya teknikens intåg överallt. Märkliga fordon och hotfulla övervakningssystem skapar en surrealistisk, nyviktors värld som inte liknar någonting annat. Centralt för hela tolkningen av teknologins intåg står istället skitig kolkraft och klassiska ångmaskiner, jättelika valfångstskepp. Valarna fångas för att tappas på sin olja, så kallat tran, och konceptet med



FANTASIFULLA MASKINER
 Det retrofuturistiska Dunwall är proppfullt av fantasieggande apparater och ljuvligt märkliga uppfinningar. Många av dem kan användas till spelarens fördel, givet att dess ritningar upphittats.



ÖVERNATURLIG MÖRDARE
 Klassiska vapen som dolk och amborst i all ära, riktigt häftigt blir det först med magins hjälp. Till arsenalen hör förmågan att ta kontrollen över andra varelser och ilsabba rörelser som mest påminner om teleportering.



KONSTNÄRLIGA ANSikten
 För att undvika tråkigt ritade människor, eller som Viktor Antonov uttrycker det, "att fylla spelet med kollegorna från kontoret", har Arkane anlitat en klassiskt skolad konstnär och tillika anatomilärare för att ge alla karaktärer tydliga särdrag.

ett biologiskt råmaterial till industrin lägger ett synnerligen brutalt skimmer över hela staden. "Whalepunk", tänker jag, inte steampunk.

En liten stund senare får jag en pratstund med Arkanes grundare, Raphaël Colantonio och den andra halvan av studios kreativa ledning, Harvey Smith, vars designfilosofi ska visa sig vara intakt från dagarna med Deus Ex och Thief. Spelets huvudkaraktär presenteras som en lönnmördare som fallit i onåd efter anklagelser om att ha mördat sin tidigare skyddsling, kejsarinnan. För en figur i samhällets utkant faller det sig därför naturligt att smygande ges ett stort utrymme.

Man är dock hela tiden måna om att betona spelarens frihet. Vår karaktär har alla redskap som krävs för att anfalla en större samling fiender från skuggornas

Whalepunk, inte steampunk

skydd, men kan med hjälp av övernaturliga förmågor som frysning av tid och telekinesi också hävda sig i mer direkta konfrontationer. Poängen är att det inte finns ett rätt eller fel sätt att hantera en situation.

- Vi anser att vi har lyckats när någon överraskar oss, förklarar Smith.

Ett bestående intryck som alla involverade ger är att hela verket genomsyras av en genomtänkt filosofi. Alla inslag finns där av en anledning, det finns en bakgrundshistoria till allt vi ser och uppdragen följer några visdomsord jag ser inramade på en av kontorets väggar, "Nej, jag tänker inte leta efter din förbannade katt!". Spelet för oss hela tiden i en viss riktning, men det är upp till oss hur vi tar oss dit. Den enda fråga som nu återstår är hur vi ska stå ut med väntan på Dishonored. Raphaël Colantonio ville inte diskutera något releasedatum, medan ryktet säger våren 2012.
Christofer Olsson



Ghost Recon Online

Plattform **PC / Wii U** Speltyp Action Premiär Hösten

Soldater trivs bäst tillsammans tycker Ubisoft, som nu lanserar en social onlinevariant av sin Ghost Recon-serie. Du väljer mellan tre soldatklasser som alla kan detaljanpassas, och ger dig ut online för diverse uppdrag. Spelet kommer att bli gratis, men du kan punga ut med mikrotransaktioner för premiumföremål.



Goldeneye 007: Reloaded

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

När över-klassikern Goldeneye 007 gjordes om till Wii ifjol tittade PS3- och Xbox 360-ägarna avundsjukt på och skrek "dubbel-nollor" åt Activision. Till hösten kommer dock bot, då får alla knäppa skurkar och kriga i splitscreen. Vänta dig Daniel Craigs röst, finfin grafik och ett Horde-liknande läge online.



The Gunstringer

Plattform **Xbox 360** Speltyp Action Premiär 16 september

En odöd marionett-sheriff, förädd av sitt gamla gäng, på jakt efter hämnd i en Vilda Väster-npjäs. Ja, Twisted Pixels Kinect-spel ser ut att ha både en komisk story och unik grafikstil. Du rör dig och skjuter med Kinect och vissa partier går på räls. Lovande, och Fruit Ninja Kinect medföljer gratis som bonus.



Jimmie Johnson's Anything with an Engine

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

Nascar-stjärnan Jimmie Johnson siktar på humor och vansinne i sitt kommande racingspel, där överdrivna hastigheter, vapen och multiplayer är säljargumenten. Du rattar likkistor, gräsklippare och sopbilar i 200 knuck och försöker eliminera motståndarna och nå mållinjen först. Vi hoppas på det ultimata partyspelet.



Professor Layton and the Last Specter

Plattform **Nintendo DS** Speltyp Pussel Premiär 2011

För fjärde gången ger sig höghattade professor Layton på en gå-buffé och han behöver din skarpa hjärna för att lösa pusslen. The Last Specter är en prequel till hela serien och berättar hur Layton och hans assistent Luke träffades. Vi väntar oss inget annat än mysigt huvudbry och charmig grafik.



Soul Calibur V

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

Lagom till femte delen av Soul Calibur-sagan har Namco lovat att göra om spelsystemet från grunden. Borta är stora, långsamma vapen, istället ska det slås med mindre och svårare, riktigt multiplayer medan spelsystemets tempo skruvats upp rejält. Dessutom har halva ensemblen bytts ut mot nya, fräscha slagskämpar.



Street Fighter X Tekken

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

Capcom vill bevara skillnaderna när Street Fighter-gänget och Tekken-kämparna drabbar samman nästa år. Tekken-gänget har exempelvis inga projektiler och slås med fyra knappar precis som vanligt. Trots det utlovas ett balanserat fightingsspel som ska visa att crossovers kan vara mer än partyslagsmål.



Tekken Hybrid

Plattform **Playstation 3** Speltyp Fighting Premiär November

Tekken-serien fick sitt genombrott till Playstation, och det är till Sonys konsole den har sin största publik. Därför fick Playstation 3 exklusivitet när Namco bestämde sig för att släppa Tekken Hybrid, en skiva innehållandes Tekken Tag Tournament HD, ett demo på uppföljaren och den animerade Tekken-filmen.



Trials Evolution

Plattform **Xbox 360** Speltyp Plattform Premiär Oktober

I höst blir det mer finskt motocrosspusslande då uppföljaren till ett av de bästa Live Arcade-spelen någonsin, Trials HD, släpps. I Trials Evolution är utmaningarna både fler och svårare, riktigt multiplayer-stöd erbjuds och ban-editorn har upgraderats i vad som ser ut att bli en värdig uppföljare.



UFC Undisputed 3

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

För att inte fastna i rutinfällan med årliga uppdateringar, valde THQ och UFC att låta UFC Undisputed 3 få ett års extra utvecklingstid. Bland nyheterna märks denna gång Pride-stöd, 150 valbara strykpåsar och betydligt bättre onlinestöd för den som vill tuka gapiga fransoser och ohövliga danskar.



Ultimate Marvel vs Capcom 3

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

Visst, Marvel vs Capcom 3 var både roligt, brutalt och hade en diger uppsättning kämpar. Men det kan naturligtvis alltid bli ännu bättre. I Ultimate Marvel vs Capcom 3 kommer vi därför få slåss med bland annat Frank West och Strider samt Ghost Rider. Dessutom utlovas Capcom klart bättre onlinestöd.



Ace Combat 3D

Plattform **Nintendo 3DS** Speltyp Action Premiär 2012

När vi till våren tar till skyarna i Ace Combat-serien igen sitter vi bakom Nintendo 3DS spakar. Alla dogfights och all luftakrobatik kommer alltså visas i stereoskopisk 3D, och du kommer att använda touchskärmen till att bland annat låsa siktet på fiendeplan. Som vanligt styr du flygplan hämtade från verkligheten.

HÄMNDEN ÄR LJUV



EUROPACORP PRESENTERAR

ZOE SALDANA
COLOMBIANA

MANUS
LUC BESSON & ROBERT MARK KAMEN

REGI
OLIVIER MEGATON



SCANNA KODEN
OCH SE TRAILERN

BIOPREMIÄR 16 SEPTEMBER



INCOMING!

Hösten 2011 ser ut att kunna bli helt fantastisk. Vi har tagit tempen på kommande storspel



L Ä S M E R P Å G A M E R E A C T O R . S E

Uncharted 3: Drake's Deception

Playstation 3 / 1 november

Vi har alltid associerat Uncharted-spelen med popcorndoftande enspelaräventyr, men i del tre gör man en rejäl satsning även på multiplayer. Three Team Deathmatch, Hardcore och Free for All är några av spellägena som alla underhållit oss den senaste månaden. Rolgast är nya funktionen "medal kickbacks", specialförmågor du kan aktivera i striderna när du samlat nog medaljer.



Need for Speed: The Run

PC, PS3, Wii, Xbox 360 / 17 november

I The Run ramar Black Box in klassiskt bilkörande med ett starkare narrativ och skickar ut oss på illegal vansinnesresa mellan USA:s väst- och östkust. På väg till New York deltar vi i en uppsjö farliga lopp och det blir även action utanför bilarna. I vissa quick time event-kryddade scener blir vi till exempel jagade av helikopter och ska tajma hopp och knytnävsslag med rätt knapptryckningar. Vågat och förhoppningsvis roligt.

Driver: San Francisco

PC, PS3, Wii, Xbox 360 / 1 september

Mycket har gjorts om i uppföljaren till de tre Driver-spelen, och förändringarna är intressanta. En av nyheterna kallas Shift, och med denna förmåga kan du via en Google Earth-inspirerad vy hoppa över till en annan bil för att fullfölja dina uppdrag. För första gången i Driver-seriens historia kommer vi även att få smeka sätena på licensierade bilar, över 120 stycken. Multiplayer online och på splitscreen väntar oss också.

Intervju

ANDY MCNAB

Den som bildgooglar Andy McNab möts mest av huvuden i rånarluva, eller mystiska silhuettfoton. Succéförfattaren och före detta elitsoldaten finns nämligen på flera terroristgruppers önskelista, därav anonymiteten. Det har till och med spekulerats i att McNab anlitar dubbelgångare, så när vi får se hans ansikte är vår första fråga helt självklar.

Hur vet vi att du är du?

- Bra fråga! Det kanske du inte vet. Kanske åker jag till London i morgon och gör intervjuer som Terry Pratchett, haha.

Vad har du hjälpt till med i arbetet med Battlefield 3?

- Jag har varit med under motion capture-sessionerna och jobbat med detaljer i spelets dialog. Till exempel använder man inga negativa formuleringar inom det militära. Ord som "kanske" och "försöka" används inte. I fält säger man "vi ska nå vårt mål klockan tre", inte "vi försöker..." Såna detaljer har jag petat i.

Vad har du själv fått lära dig?

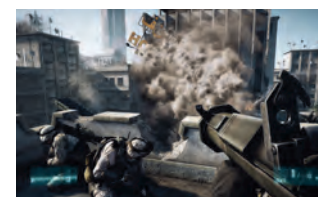
- Jag har lärt mig massor om teknologin bakom spelutveckling, framförallt av ljudkillarna. Det är helt galet, de har alltså 70 olika ljud av en och samma M4 som avfyras: i regn på avstånd klockan fyra på morgonen, och så vidare. Detaljerna i ljudarbetet är fantastiska.

Du har upplevt krig på riktigt och gör nu underhållning av det. Känner du att du har ett budskap eller ansvar i vad du gör?

- Inget budskap, men ett ansvar. Det finns gränser för hur explicit man kan vara. Det finns dock ett ömsesidigt kontrakt mellan de som gör spel och de som köper dem. Du låter inte din nioåring dricka alkohol, så varför låter du någon under 18 spela ett krigsspel? Det går mycket värre saker på dagtid på nyheterna.

Du har en Battlefield 3-roman på väg, hur var det att skriva den?

- Det har varit en utmaning. Jag har alltid skrivit i jag-form, och detta är i tredjeperson. Jag trodde verkligen det skulle bli lättare i tredjeperson eftersom man fort kan hoppa mellan olika miljöer. Det var fel. Helt fel. Istället var det svårare och jag hoppas nu att boken blir klar i tid.



BORDERLANDS 2

Samma dag som denna tidning släpps i svenska butiker är det tänkt att Gearbox Software ska visa upp Borderlands 2 för första gången. Vi vet just nu ingenting om spelet förutom att miljövariationen ska ha utökats rejält liksom karaktärgalleriet, storleken på Pandora samt mängden skjutvapen som ska inkluderas. Releasen är planerad att ske först år 2013 (!), är du sugen på att veta mer innan dess rekommenderar vi Gamereactor.se.

Mario Kart 7

3DS / Hösten

Ja, vi är också förbryllade över namnet. För första gången slänger Nintendo på en siffra till en Mario Kart-titel och plötsligt påminns vi om hur länge partyracing-serien rullat på. Men man vågar fortfarande förändra sig: i sjuan är våra go-carts utrustade med drakflygarvingar och propellrar, vilket möjliggör luft- och undervattensfärder. Man har också tagit bort power slide-funktionen och infört fler möjligheter till att anpassa våra fordon.

Diablo III

PC / 2012

Blizzard tar den tid de behöver. Diablo III utannonserades 2008 men är tidigast ute nästa år. Nu har man dock berättat lite mer om den kommande betan. Där kommer man få spela hela Act 1, som kan klaras på ett par timmar och utspelas i och omkring staden Tristram. Tanken är att du ska hindra ett zombieutbrott med någon av de fem tillgängliga klasserna Barbarian, Demon Hunter, Monk, Wizard och Witch Doctor.

Catherine

PS3, Xbox 360 / Oktober

Japanska mangaspel med pussel-inriktning och inslag av både skräck, ångest och erotik hör inte direkt till vanligheterna. Catherine fyller alltså ett tomrum med sin speciella historia om Vincent som blir kär i charmiga Catherine, men plågas av skam. Vi har hunnit provspela Catherine några timmar och kan meddela att det gav mersmak, så håll utkik efter denna annorlunda pärla senare i höst.



KRIGET RASAR VIDARE I CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 3

Ett till stora delar ombildat Infinity Ward tar hjälp av Sledgehammer Games och Raven Software för att leverera den avslutande Modern Warfare-delen

■ Survival Mode

Nej, några zombies kommer vi inte att få i Modern Warfare 3, men nu hoppar även Infinity Ward på tåget med ett eget överlevnadsläge av det slag som Epic gjorde till standard i och med Gears of War 2. Klarar man sig nog länge vinner man spelets valuta vilket sedan kan bytas in mot mer vapen, uppgraderingar och extra ammunition.

■ Lent som silke

Även om grafiken biffats upp något och man stuvat in fler funktioner än tidigare, har Infinity Ward varit noga med att inte kompromissa med en silkeslen bilduppdatering. Precis som föregångarna är det 60 bilder per sekund som gäller medan konkurrenterna oftast nöjer sig med hälften.

■ Quick Scope tillbaka

Somliga hatar och andra älskar Quick Scope som låter en zooma in på ens fiende med ett snabbt tryck på sikt-knappen. Treyarch modifierade systemet så hårdkorset hamnade bredvid fienden i Call of Duty: Black Ops för att göra det hela en aning mer utmanande, men i Modern Warfare 3 är alltså Quick Scope (originalet) tillbaka igen.

■ Mindre perks

De senaste Call of Duty-spelen har mer och mer blivit en lekstuga där folk förlitar sig på omänskligt kraftfulla perks som helt rubbar spelets balans. Därför har man tagit bort de värsta avarterna i Modern Warfare 3 för att det ska vara du och din bössa som avgör om du går vinnande ur en multiplayer-match eller inte.

■ Den avslutande delen

John "Soap" MacTavish är tillbaka för att stoppa de ryska ultranationalisterna, som vanligt ledda av Makarov. De har svept över hela USA och är i spelets början i full färd med att riva New York. Tanken är att Modern Warfare 3 ska bli den avslutande delen i en tänkt trilogi.

Darksiders II

PC, PS3, Xbox 360 / 2012

Nej, det blir inget co-op i Darksiders II heller, uppföljaren till en av fjolårets mest behagliga överraskningar. Här får vi spela en parallellhistoria där vi istället för aposteln War ska få prova på livet som hans bror, aposteln Death. Darksiders II utlovas bli dubbelt så stort som originalet med ännu fler städer och grottor samt rollspelinslag. Tanken är att Death ska bevisa att War bara var utsatt för en konspiration i föregångaren.

Burnout Crash

PS3, Xbox 360 / Hösten

Att köra snabbt och snyggt är väl kul, men det är krascher som ger digital bilkörning sin knorr. Därför har Criterion nu gjort slag i saken med Burnout Crash, ett nedladdningsbart spel med multiplayer helt dedikerat till just krascher. Istället för att tygla sin bil på bästa sätt uppmanas man att späta på för allt vad kjoltygen håller rakt in i hårt trafikerade korsningar, med målsättningen att orsaka så mycket skada om möjligt.



El Shaddai

PS3, Xbox 360 / September

Efter fyra långa år av utveckling är Takeyasu Sawakis (Devil May Cry, Okami) märkliga El Shaddai nästan färdigt. Ett stilistiskt actionspel där man i rollen som hårdkokta superprästen Enok startar helt tomhänt och måste förlita sig på vapen och utrustning man erövrar från sina fiender. Äventyret baseras på Enoks bok, och som medhjälpare har man både Lucifer och fyra ärkeänglar. El Shaddai recenseras i nästa nummer...



BATTLEFIELD 3. LIKA SVENSKT SOM FALUKORV

Gamereactor har häckat ett par dagar hos Digital Illusions för att spela höstens hetaste krigsspel. Detta är vad du kan förvänta dig när EA slår tillbaka

■ Utförlig kampanj

För första gången har Battlefield-serien en riktig kampanj med en fullskalig story. Året är 2014 och vi spelar som Henry "Black" Blackburn som letar efter en försvunnen patrull vid Irak-Iran-gränsen. Vi kommer även att få slåss i resten av världen, som i (och under) Paris.

■ Frostbiten grafikmotor

Grafiskt sett ser Battlefield 3 mäktigt ut, i synnerhet till PC. Bakom tjuviggheterna står den egenutvecklade grafikmotorn Frostbite 2.0, som även ligger huvan på kommande Need for Speed: The Run. Miljöer, förstörelse, animationer, ljusarbete... Allt är i världsklass och lär ge Modern Warfare 3 en rejäl utmaning.

■ Maffig multiplayer

Alla klassiska Battlefield-inslag återkommer i del tre. Du väljer bland klasserna Assault, Support, Engineer och Recon och krigar till fots, i fordon och med stridsflyg. Rush, Conquest och Team Deathmatch är några av spellägena och de lär sluka hundratals timmar.

■ Mindre till konsol

Av naturliga skäl kommer konsolversionen av Battlefield 3 inte vara lika storskalig som den till PC. Vi får nöja oss med "bara" 24 spelare i multiplayer och inte lika högupplöst eller detaljerad grafik. Efter att ha testat konsolversionen och haft riktigt roligt kan vi dock försäkra om att oro är onödig...

SVERIGES STÖRSTA SPELTIDNING PRE

GAME REACTOR TOP 100

TIDERNAS BÄSTA SPEL

Det har inte varit lätt. Att bara välja 100 har varit en prövning av oanade proportioner. Det tog oss tre månader bara att välja ut de 100 spelen som skulle finnas med på vår lista över tidernas främsta. Sen behövde vi dessutom rangordna dem, vilket tog ytterligare två månader. Men nu... nu är listan klar och vi är stolta över att presentera Gamereactors topplista över de 100 bästa spelen som någonsin släppts. På Sveriges största spelsite, Gamereactor.se, hittar du listan i interaktiv form. Där kan du även rösta på dina 100 personliga favoriter.

S E N T E R A R D E N D E F I N I T I V A L I S T A N



100 CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE

PC / PS3 / XBOX 360 (2007)

Vi hade till slut fått nog. Man kan bara återuppleva andra världskriget så många gånger. Förstapersons-genren mår utmärkt, men energin och spelglädjen som rann i dess ådror hade sedan länge tjocknat. Tack och lov då att Call of Duty 4: Modern Warfare gav hela genren en rejäl vitamininjektion. Anslaget var modernt, spelsystemet superfräscht och onlineläget oändligt i både djup och fantastisk variation.

099 DONKEY KONG COUNTRY

SUPER NINTENDO (1994)

I över ett decennium hade Donkey Kong lyst med sin frånvaro. Medan rivalen Mario gjorde raketkarriär stod primaten i skymundan. "Det gor-illa nu," tänkte han förmodligen innan Rare drömde till med det läckraste plattformsspelet vi någonsin sett. Donkey Kong Country var apsnoggt, hade ett fantastisk soundtrack och var kryddat med en ljuvlig variation. Kungen av jungeln var äntligen tillbaka.



098 DEVIL MAY CRY

PLAYSTATION 2 (2001)

Det var inte förrän Capcom insåg att en tidig version av Resident Evil 4 växt till något helt annat som arkadaction hittade rätt bland tre dimensioner. Devil May Cry tog vara på genrens utmanande natur och dess höga tempo. Spelet lyckades även glorifiera övervåld genom att utföra det med elegans, och vi förälskade oss snabbt i den vithårige Dantes dödsdans. Sedan dess har genren utvecklat ännu mer, men vi får inte glömma var den fick nytt liv.

097 MORTAL KOMBAT II

SNES / MEGA DRIVE (1994)

Innan Midways uppföljare slog ner i arkadhallarna var inte återspelningsvärde något man talade om. Mortal Kombat II var dock packat med påskägg, hemliga karaktärer och smått galna inslag som "Babalities". Det var ett spel som belönade de som tog sig tiden att utforska det och bli bra. Vi kunde heller inte tröttna på att avsluta våra vänners lidande med nervkittlande Fatalities och spelkontrollen är än idag lika knivskarp supertight.

096 UNCHARTED 2: AMONG THIEVES

PLAYSTATION 3 (2009)

Uncharted 2 liknas ofta vid en snyggt regisserad matiné. Produktionskvaliteterna var strålande, rakt igenom. Man fick leta länge för att hitta sömmarna även i spelbarheten. Eldstriderna flöt på som rinnande vatten och plattformsmomenten gav oss inte sällan åksjuka och höjdskräck. Ibland samtidigt. I Naughty Dogs kritikerhyllade uppföljare blev superhunken Nathan Drake Indiana Jones sanne tronarvinge.

095 KILLZONE 2

PLAYSTATION 3 (2008)

Guerrilla Games vägrade kompromissa. Deras furiösa framtidskrig skulle varken innehålla glädje, solljus eller lättsamma karaktärer. Kriget på Helghan var alltid tänkt att bli det lortigaste, hårdaste och mest deprimerande TV-spelskriget genom alla tider, något som Killzone 2 i allra högsta grad lyckades med. Brutalbra design, strålande tempo, smarta fiender och urläcker grafik hjälpte såklart till när Killzone 2 kammade hem Gamereactors högsta betyg.

094 COLIN MCRAE RALLY 04

PC / PLAYSTATION 2 / XBOX (2003)

Med Colin McRae skrev Codemasters inte bara om regelboken för hela racinggenren, de förtrollade en hel generation med sin patenterade perfekta fysik där lortig rallyrealism blandades med härlig arkadlätthet. Receptet på strålande skogsrally förbättrades för varje spel i serien och nådde till slut sin kulmen i det briljanta Colin McRae Rally 04 som står sig som ett av tidernas absolut bästa racingspel.

093 BRAID

XBOX 360 (2008)

Den nedladdningsbara spelmarknaden har gjort smalare och mer konstnärliga projekt möjliga, och inget bevisar detta bättre än Braid. Akvarellbakgrunderna, musiken och de vemodiga böckerna om protagonisten Tims mödor var imponerande i sig. Men vi stannade förstås kvar för tidsmanipulerandet och de snillrika tankenöterna, hela vägen till slutet (eller var det början?) och eftertexterna. Braid var ett unikt litet spel som fick oss att ta DLC på allvar.

092 PARAPPA THE RAPPER

PLAYSTATION (1996)

När proggrockaren Masaya Matsuura kastade sig in i spelbranschen var det såklart med ambitionen att erbjuda en ny typ av musikbaserad spelupplevelse som skulle komma att förändra allt. Parappa var inte bara det charmigaste Sony-spelet genom alla tider utan även den titel som kickstartade musikgenren. Klockren humor, fantastisk musik, sköna karaktärer och underbar design gjorde Parappa till en vinnare.

091 CRYSIS

PC (2007)

Cryteks grafiska monster var långt före sin tid och det spel som fick världen att uppgradera sina datorer 2007. Crysis skulle dock visa sig vara långt mycket mer än bara en grafisk prestandodemonstration. Med sandlådefrihet, spelteknisk valfrihet som revolutionerade actiongenren, makalös ljudbild och ett vapengalleri som skulle få Chuck Norris att kippa efter andan kunde vi inte göra annat än belöna Crysis med Gamereactors högsta betyg.

090 POKÉMON: RED & BLUE

GAME BOY (1999)

Efter Tetris hade Nintendo inga riktiga brottarhits till Game Boy på flera år. Eller mer exakt tills 1996, då Pokémon släpptes och förändrade spelvärlden för alltid. Sloganen "fånga allihop" sammanfattar äventyret perfekt och det gick verkligen inte att lägga ifrån sig enheten innan man hade gjort just det. Bara en sådan sak som att Pokémon-febern rasar än idag, 15 år senare, visar hur vanebildande Pokémon var...

089 LA NOIRE

PLAYSTATION 3 / XBOX 360 (2011)

Efter sju års utveckling och närmare 450 spenderade miljoner var det äntligen dags för The Getaway-teamets riskigt ambitiösa äventyrsthriller att släppas. Slutresultatet var ett spel som inte bara hyllade forntida genregiganter såsom Police Quest och Full Throttle utan även vitaliserade på ett sätt som få av dagens spel gör. LA Noire har egenhändigt förnyat äventyrsgenren och står sig som spelet som innehåller tidernas bästa mellansekvenser.

088 COMPANY OF HEROES

PC (2006)

Kampanjen var matig, multiplayer-matcherna rysligt underhållande. Sålunda blev Company of Heroes ett av de bästa WW2-spelen någonsin - och de är ju inte direkt få. Relics strategipärlla utmanade rejält och den som inte noga planerade och varierade sina trupper blev uppåten. Underhållningsvärdet stod i första rum, och ändå lyckades man packa in realism och historiektioner. Ett krig att älska.

087 DOOM

PC (1993)

För att förstå arvet Doom lämnade efter sig räcker det med att betänka att förstapersonsskjutare, denna mastodont-genre, under många år helt enkelt kallades "Doomkloner". Nyckeln till dess storhet var tekniska landvinningar som möjliggjorde mer realistiskt utformade banor, men framför allt stavades revolutionen "Deathmatch". Den nya spelformen fick oss att skratta, ryta och svettas som aldrig förr och att leva utan den är idag helt uteslutet.

086 ATHLETE KINGS

SEGA SATURN (1995)

Av någon anledning har det inte gjorts ett bra friidrottsspel sedan... ja, 1996. Året då Athlete Kings släpptes till Sega Saturn. Visserligen fanns bara tio-kampen med, men varenda gren var finslipad till absolut perfektion, lätt att lära sig men kluriga att bemästra. Det var bara att bjuda in polarna och sätta igång med rekordjakten. Athlete Kings var humoristisk, vanebildande, grymt underhållande och en klockren ursäkt att skaffa sig en Sega Saturn.

085 FINAL FIGHT

SUPER NINTENDO (1992)

Streets of Rage, Double Dragon, Burning Fight, Battletoads, Captain Commando, Kung-Fu... Antalet minnesvärda, sidoscrollande fighting-spel är många. Men inget lika viktigt som Capcoms genredefinerande superslagsmål. Final Fight är lika roligt idag som det var för 21 år sedan. Bastant spelmekanik, fantastiska figurer och underbar stämning gjorde Akira Yasudas färgstarka strykfest till en odölig superklassiker.

084 COMMAND & CONQUER: RED ALERT

PC (1996)

Red Alert var älskvärt av en enkel anledning. Det fick oss att svettas. Kraftigt. Oavsett om vi sjösatte en attack mot en onlinekompis bas eller retade ryssen i ett av kampanjens uppdrag var pressen alltid hög, tempot perfekt och matcherna alltid omtumlande och intensiva. Storyn om ett alternativt 40-tal var dessutom fascinerande och att äta upp Europa-kartan var ordentligt vanebildande.

083 PROFESSOR LAYTON AND THE CURIOUS VILLAGE

NINTENDOS DS (2008)

Oftast brukar bra bärbara spel definieras av att de kan avnjutas i korta stötar. Och visst, gåtorna i Professor Laytons Nintendo DS-äventyr var ofta tågvänliga munsbitar, men inramningen var en maffigare historia. I stället för att bara stapla gåtor på hög fick vi följa med på en genomcharmig utflykt med professorn och utforska en kuriös by så mysig att vi ville flytta dit.



082 PREY

PC / XBOX 360 (2006)

Nio år innan Portal ens var påtänkt påbörjade 3D Realms utvecklingen av ett actionspel baserat på en ganska vild idé innehållande portaler. Året var 1996 och företaget hade nyligen tjänat över 250 miljoner kronor på försäljningen av Duke Nukem 3D. Prey skulle bli studions nästa skrytspel baserat på en egenhändigt ihopknäpad superversion av den spelmotor som låg till grunden för Hertigens bejublade 3D-debut.

Men precis som i fallet Duke Nukem Forever gick det inte riktigt som 3D Realms hade tänkt sig. Tom Hall (före detta Id Software) hade en vision för Prey som 3D Realms ledning inte riktigt gillade. 1997 lämnade Hall studion för att starta upp Ion Storm tillsammans med gamla kollegan John Romero. Utvecklingen av Prey stannade av. Trots försök att återuppliva projektet förblev Prey ett

ambitiöst koncept som få trodde skulle realiseras. Det tog fyra långa år för 3D Realms att bestämma sig för att återuppliva Prey och denna gången med Rune-studion Human Head bakom rodret.

När spelet väl nådde butikshyllorna hade det varit under utveckling i dryga nio år. Prey hade byggts upp, slopats, gjorts om och förändrats så många gånger att det i början av 2002 kallades för Prey Forever av flera framstående speljournalister.

Det var i juli 2006 som recensionsversionen damp ned i Gamereactors brevlåda och det vore en lögn att påstå att någon av oss trodde att det skulle vara något annat än uselt. 3D Realms hade vid det här laget erhållit en status som en utvecklare drabbad av storhetsvansinne vars huvudprojekt (Duke Nukem Forever) fortfarande inte var färdigt trots tio år av utveckling. Prey var

dock allt annat än uselt. Det var ett strålande actionspel proppat av spännande, innovativa idéer blandat med retrocharmiga old school-moment och 3D Realms redan patenterade machoattityd. Som indiankungens Tommy klättrade vi genom portaler, förändrade gravitationen, använde uråldriga indiantrick för att uppleva utomkroppsliga vandringar förbi fiendens välbevakade länder samt kämpade mot några av spelvärldens coolaste bossar. Prey var lika snillrikt designat som det var tekniskt imponerande och beroendeframkallande. Tempovariationen var något av det bästa som någonsin skådats i actiongenren och vapnen var lika fantasirika som effektiva. Gamereactors chefredaktör delade ut betyget 8/10, något som han dagligen ångrar med orden "Prey är ett mästerverk, varför satte jag inte ett högre betyg?"

L Ä S M E R P Å G A M E R E A C T O R . S E

SLEMMIGA
ALIENS



081 STREET FIGHTER II: HYPER FIGHTING

SUPER NINTENDO (1992)

Visst, det fanns fightingspel redan före Street Fighter II. Ja, åtminstone på pappret. För även om International Karate och Yie Ar Kung-Fu tekniskt sett är fighting-spel, så har de exakt ingenting att hämta vid en jämförelse med Street Fighter II som blev startskottet för den moderna fighting-genren och måttstocken för fighting under ett helt decennium. Capcom hade överträffat alla tidigare försök på exakt vartenda sätt i en total revolution där perfekt spelkontroll, djupt spelsystem och oöverträffad grafik var honnörsorden.

Ändå var det först ett år senare, 1992 som allting klaffade i och med Street Fighter II: Hyper Fighting. Capcom hade tagit till sig den feedback som fanns och åtgärdat de brister som fanns, lagt

CAPCOM HADE TAGIT TILL SIG DEN FEEDBACK SOM DE FICK EFTER STREET FIGHTER II

till attacker och (framför allt) skruvat upp tempo och intensiteten i striderna. Framgångarna lät inte vänta på sig och det genom tiderna överlägset populäraste fightingspelet någonsin var ett faktum.

Speldjupet var så stort att det först tio år senare började bemästras. Genom åren har rankinglistorna över bästa figur konstant förändrats medan världseliten hittat nya finesser som flyttat favoritfigurer till skamvrån, medan avfärdade kämpar som Balrog istället klättrat till toppen.

Även här på Gamereactor blir stämningen lätt gråtmild när redaktionens slagskämpar delar med sig av minnen från otroliga matcher där minsta möjliga marginal avgjort. Guiles frisyra avhandlas, de pixelperfekta bakgrunderna diskuteras, den klassiska musiken avnjuts och det slutar med att vi återigen startar upp Hyper Fighting för lite digitalt handgemäng. Street Fighter II är ändå tvättäkta digital kärlek av sorten som aldrig rostar och utan Capcoms tidlösa slagsmålsparla hade genren aldrig sett ut som den gör idag.



L Ä S M E R P Å G A M E R E A C T O R . S E

080 THE CHRONICLES OF RIDDICK: ESCAPE FROM BUTCHER BAY

PC / XBOX (2004)

Tillsammans med Golden Eye 007 är det vår svenska stolthet Starbreeze som står bakom världens bästa licensspel. Escape From Butcher Bay blandade framgångsrikt flera olika spelgenres till en ljuvlig helhet som doftade fränt av köttigt överväld, atmosfäriskt utforskande och kallhamrat stål. Att det dessutom var otroligt snyggt gjorde knappast saken sämre.

079 SSX TRICKY

PLAYSTATION 2 (2001)

Den som spelade SSX Tricky när det begav sig kommer aldrig att glömma det. Slut ögonen bara. Framför dig ser du galna 600-metershopp medan du trixar på ett sätt som skulle få ryska elitgymnaster att brista ut i gråt, detta medan fräck partymuzak pumpas för fullt ur högtalarna. SSX Tricky handlade om attityd och om perfekt spelkontroll. Det var coolt, det var ilsnabbt och det var vanebildande. Men framför allt var det roligt på gamla, goa premisser.

078 ISS DELUXE

MEGA DRIVE / PLAYSTATION / SNES (1996)

FIFA och Sensible Soccer i all ära, men när det kommer till att trilla virtuell boll är International Superstar Soccer Deluxe fortfarande vår kung på planen. Detta var puristens fotbollsspel, samtidigt som tillgängligheten lät vem som helst sätta några fantasirökare i krysset i en snabbmatch. Vi valde strategi, laguppställning och avnjöt allt med ett briljant djup i spelkontrollen. Att grafiken och animationerna var superba skadade inte heller.

077 SUPER PROBOTECTOR

SUPER NINTENDO (1992)

Fullt ös, medvetlös. Sällan har devisen passat bättre in än på Konamis Super Probotector, som var till bredden fyllt med vanvettiga utmaningar. Här fanns ett enormt ös, blytung musik och bossar så stora att de knappt ens fick plats i den gamla bildrörsburken. Att man sedan kunde spela genom det med en polare var pricken över i:et och faktum är att det än idag är precis lika underhållande som 1992.

076 SHENMUE

DREAMCAST (1999)

Tanken var att lika svindyra som nyskapande Shenmue skulle bli spelet som vände lyckan för Dreamcast. Så blev det inte, och Shenmue kom istället att bli dess svanesång. Men vilken sång sedan. Ryos äventyr var lätt att ta till sig, känslorna äventyret framkallade var äkta och för första gången fick man en hel tredimensionell stad att leka i. Shenmue hade sina brister, men var ändå ett sant mästerverk som på flera sätt inte överträffats än idag.

075 PHANTASY STAR IV

MEGA DRIVE (1995)

När den (hittills) sista sagan om stjärnsystemet Algol nådde Sverige hade spelandet tagits in i en ny, tredimensionell era, i och med släppet av Sonys Playstation. Phantasy Star IV blev därför på många sätt ett farväl till en hel epok för oss som ännu levde i gränslandet mellan två åldrar. Tack vare underbar pixelkonst och speltekniska inslag som kombinationer och makros blev Rieko Kodamas magiska rollspel det perfekta avstampet in i framtiden.



074 VIRTUA TENNIS

DREAMCAST (2000)

Tennis är kanske den perfekta sporten. Matcherna kan göras långa eller korta efter smak, och upp till fyra spelare kan tävla samtidigt i bild, utan att det känns krystat. Och även om vi redan haft några förgyllda stunder på centercourten så krossades alla tidigare upplevelser av Segas mästerverk Virtua Tennis. Aldrig förr hade sportens essens, att snabbt fatta beslut som ger motståndaren mindre tid till sina egna, fångats med sådan precision.

073 RIDGE RACER

PLAYSTATION (1996)

När Namcos larvigt perfekta Playstation-konvertering av arkad-succén Ridge Racer dundrade ut på butikshyllorna runt om i världen var det förhållandevis få som förväntade sig det enorma avtryck som spelet skulle ha på hela racinggenren. Ridge Racer var inte bara enastående välkonstruerat och snuskiigt beroendeframkallande. Det var våldsamt underhållande, extremnyggt, nyskapande och proppat av härliga finesser.

072 AGE OF EMPIRES II: THE AGE OF KINGS

PC (1999)

I en annars ganska opersonlig genre stack Age of Empires II ut. Spelets historiska prägel, där vi bland annat drog ut i krig med Genghis Khan, höll oss intresserade genom hela kampanjen. Men det var de oräkneliga LAN-sammankomsterna som gjorde spelet odödligt. Där avancerade vi våra stendåldersstammar till högkulturella krigsstaten och drog ut i några av de bästa fältslagen någonsin.

071 KING OF FIGHTERS '98

NEO GEO / DREAMCAST (1998)

1998 struntade SNK i tidslinjer och story, vilka som var döda eller borta ur King of Fighters-serien. Istället klände man i samtliga favoriter i vad som blev seriens verkliga höjdpunkt. Vi minns stenhårda matcher mellan Andy och Terry Bogard, Robert Garcia's träffsäkra sparkar och poster-poiken Kyo Kusanagis explosiva nävar i spelet som mer än något annat motiverade Neo Geo-inköpet.

070 SYNDICATE

AMIGA / MEGA DRIVE / SUPER NINTENDO (1993)

Syndicate lärde oss att alla cyberpunk-historier egentligen borde utspela sig i en isometrisk synvinkel. Nej, stryk det. Att alla spel överhuvudtaget borde utspela sig i en isometrisk synvinkel. Syndicate var moget, farligt, svårt och så spännande att vi hackade tänder. Att säga att det var före sin tid är ungefär som ett beskriva producenten, Peter Molyneux, som ödmjuk. Fast när det kommer till Syndicate tänker vi nog låta honom hållas.

069 LEMMINGS

AMIGA / PC (1991)

Idén var lika enkel som den var genial; en flock korkade grönhåriga gubbar med promenadlusta behövde spelarens hjälp för att inte falla mot sin död. Visst strök många med under våra spelstunder, säkerligen flera miljoner. Men efter oräkneliga symfonier av exploderande smågubbar växte en lust att göra något mer konstruktivt fram. Vi började istället brottas med de ibland hutlöst svåra pusselbanorna och hade därmed hittat Lemmings sanna storhet.

068 ROME: TOTAL WAR

PC (2004)

Creative Assembly hade några år tidigare tagit våra strategihjärtan med storm när Total War-serien sjösattes i det feodala Japan. Stormen fortsatte att härja över Medieval och hade vid sitt nedslag i antikens Rom uppnått orkanstyrka. Vi älskade varje del av familjepolitiken, intrigerna och planerandet, men det var på slagfältet som alla bitar föll på plats på allvar. Tusentals soldater slogs, dog och fruktade elefanter - allt på samma gång.

067 UNREAL TOURNAMENT

PC (1999)

När dödsmatcher var det sista skriket gjorde Epic tvärtom mot alla andra utvecklare. De fokuserade på lagspel. Med splittrerna spelsätt, en perfekt spelbalans och fantastisk bandesign blev Unreal Tournament snabbt ett spel som gav konkurrenterna skrämselhicka. Den mångsidiga arsenalen såg till att vi aldrig saknade verktyg till att förintna fienden. Unreal Tournament bjöd på otaliga timmar skön multimed.



066 PORTAL 2

PC / PS3 / XBOX 360 (2011)

Få spel har så pricksäkert lyckats angripa både hjärtat och hjärnan som Portal 2. När den kultförklarade aptitretaren från 2007 äntligen serverades i fullstor portion skrottade vi högt åt Glados, Wheatley och Cave Johnson, och hjärnkontoret fick jobba övertid. Aha-känslan när vi knäckte de tuffaste testkamrarna var suverän och Valve hade verkligen gjort varje ny utmaning till ett litet mästerverk. Hjärta och hjärna långtar redan efter del tre.

065 THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION

PC / PS3 / XBOX 360 (2006)

Vill jag leva som professionell gaffeltjuv i Imperial City, bli stor och stark och vinna i arenan eller jaga rådjur och vargar i vildmarken? I Bethesdas fyra tog utforskandet och variationen över och satte huvudstora i andra hand. Med oslagbar spelbarhet och ett sanslöst sandlådeutförande tog Oblivion rollspelsgenren till en ny nivå, och när man kunde lyfta och flytta på precis allt man såg fanns inga begränsningar.

064 SILENT HILL 2

PC / PS2 / XBOX (2001)

Få spel har kunnat locka fram så mycket obehag och ångest som Silent Hill 2. James Sunderlands döda hustru skickade ett vykort och lockade honom till staden Silent Hill, resten blev en odyssey i förtvivlan, kärlek, hat och ångest. Skickligt ljudarbete förstärkte känslan i den dimnhöjda staden och fel ljud på fel ställe kunde få oss att slänga handkontrollen av rädsla. Silent Hill 2 spelade på hela känsloregistret och ingen lämnades oberörd.

063 DUKE NUKEM 3D

PC / SATURN / NINTENDO 64 / PLAYSTATION (1996)

Lika subtil som en känga i ansiktet sparkade Duke Nukem 3D sig fram till spelhyllorna när det släpptes 1996. Här fick vi ta ut svängarna rejält. Vi kunde gå på muggen, dricksa lättklädda kvinnor, sparka sönder inredningen och verkligen leva rövare. Bandesignen överraskade ofta och vi fick kravla runt i ventilationstrumror, flyga med jetpack och panga monster i massor. Detta var stilbildande action med ett rakt igenom imponerande detaljarbete.

062 CASTLEVANIA: SYMPHONY OF THE NIGHT

PLAYSTATION / SATURN (1997)

Alucard var verkligen inte sin fars son. Han var nobel, hjältemodig och framför allt så hade han bättre klädsmaak. Han gav sig 1997 in i slottet Castlevania för att en gång för alla tukta farsgubben och riva hela haket. Det blev startskottet på ett episkt äventyr med otrolig musik. Varken förr eller senare har Castlevania-serien nått Symphony of the Nights fantastiska nivåer.

061 CHRONO TRIGGER

PLAYSTATION / SUPER NINTENDO (1995)

Med välskriven story, pixelperfekt grafik, träffsäker musik, mysiga karaktärer, multipla slut och ett spelsystem kraftigt influerat av Final Fantasy fanns det bara ett problem med Chrono Trigger. Det kom aldrig till Europa. Den petitessen stoppade dock inte dedikerade rollspelsfanatiker (läs: oss) från att importera japanska eller amerikanska konsoler, enbart i syftet att spela Chrono Trigger, och i det här fallet var det faktiskt värt det.

060 X-COM: UFO ENEMY UNKNOWN

AMIGA / PC (1994)

Som ledare för X-Com var vi inblandade i varje led i kampen. Vi detekterade fientliga farkoster, sköt ner dem med våra jaktplan och samlade in all teknologi vi kunde hitta från vraken. I händerna på våra forskare omvandlades fynden till ovärderliga verktyg i kampen för överlevnad. Omfånget var svindlande och den sista utomjordringens dödssock satte punkt för något av det häftigaste vi upplevt.

056 STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

PC / XBOX (2003)

Att distansera sig från Star Wars-filmerna genom att låta Knights of the Old Republic utspela sig fyra milen-nier tidigare var nog det smartaste draget Bioware kunde göra. Med fritt spelrum skapade man nämligen ett av de bästa rollspelen någonsin. Med otvivelaktig atmosfär, gripande story och fantastisk dialog bjöd Bioware på en tidlös rollspelspärla.

052 HEROES OF MIGHT AND MAGIC III

PC (1999)

Vid första anblick kanske man bara såg ett söligt fantasyspel. Ett långsamt, turbaserat spektakel i en gravt Tolkieninspirerad värld. Under ytan dölde sig dock ett av de mest vanebildande och tillfredsställande strategispelen någonsin. Många, långa kvällar och nätter gick åt 3DO:s gamla mästerverk som hade ett djupt spelsystem, en stämningsfull audiovisuell stil och ett otroligt omtyckt flerspelarläge.

049 WONDER BOY III: THE DRAGON'S TRAP

MASTER SYSTEM (1989)

Efter tio minuter Wonderboy III hade vi redan gjort upp med det demoniska slutpartiet i tvåan, förvandlats till en grön drake, avnjutit briljant musik och förälskat oss i färgpaletten. Spelreglerna och upplevelsorna ändrades konstant och resultatet blev ett galet varierat plattformsspel som gav oss lika delar abstinens och upptäckarglädje. The Dragon's Trap var ett lyckopiller som vi sent glömmet.

046 BATTLEFIELD 2

PC (2005)

Vi kan än idag känna efterskalven från dagen då Battlefield 2 slog ned och revolutionerade allt vad vi trodde oss veta om onlinedöd. Faktum är att många av oss fortfarande väntar på att det ska komma ett spel som kan göra det bättre. Det finns inte alltför många anledningar till att vara stolta som svensk. Knäckebröd och dalahästar tar oss bara så långt. Battlefield 2 däremot, då rinner tåren sakta nedför kinden av fosterlandskärlek.

059 GRAND PRIX 2

PC (1996)

När simulatorguden Geoff Crammond (som idag även står bakom bland annat racing) släppte lös uppföraren till det kritikerrosade Formula One Grand Prix vände han upp-och-ned på varenda begrepp som racinggenren överhuvudtaget kände till. Bilfysiken förändrade vårt sätt att se på racing-simulering för all framtid och grafiken var på den tiden överlägsen allt annat som genren hade att erbjuda. Och just därför ligger GP2 på plats 59.

055 METROID PRIME

GAMECUBE (2003)

Mario hade klarat övergången till 3D galant. Link likaså. Trots detta var vi nervösare än en gödgris i november innan vi kunde pusta ut; även Samus gjorde sig utmärkt i tre dimensioner. Retro Studios paketerade alla ikoniska attribut (bollen, isstrålen, missilerna) i ett ofantligt vackert format som sträckte sig från klassisk Metroid-fauna i hypnotiska djungelmiljöer till panikartade sekvenser där metroider och chozospöken anföll i skydd av mörkret.

051 GEARS OF WAR

XBOX 360 (2006)

Man vet att man har lyckats när ens spel säljer två miljoner exemplar på bara sex veckor och samtidigt ökar Xbox Live-trafiken med 50 procent. Gears of War var actionspelet som var villigt att kompromissa och möta sina komponenter på mitten. Ett fantastiskt onlineläge samsades med en engagerande kampanj. Dieseldrivna motorsågar och våld gick hand i hand med en tårfylld story. Epics skötebarn var och förblir en frisk fläkt i actiongenren.

048 ICO

PLAYSTATION 2 (2001)

Team Icos Fumito Ueda har sagt att han bara vill göra realistisk grafik. Inget annat. Må så vara, men någonstans på vägen så tycktes han ändå snubbla på något större. Något som var kosmiskt men samtidigt jordnära. Något som Ico. Ett spel om att hålla handen, springa från mörkret och kanske få leva en dag till. Ett spel som duschade en kritikerkårs kinder med saltvatten och lärde dem att spel kunde kännas lika stora och relevanta som livet självt.

045 GOD OF WAR

PLAYSTATION 2 (2005)

Det tog en hel redaktion att hindra Kratos att med ren råstyrka kotta sig fram till listans förstaplats. Nu hamnade krigsguden på plats 45 och där passar han perfekt. Playstation 2-spelet var ett enda kärleksbrev till actionfans, och i God of War gick muskler och attityd före skjutvapen och generiska hjältar. De gigantiska bossarna, övervåldet och den urläckra mytologiska inramningen gjorde detta till en omedelbar klassiker.

058 MONKEY ISLAND 2

AMIGA / PC (1991)

Att peka ut Lucasarts bästa äventyrs-spel är ingen lätt uppgift, helt enkelt för att de alla höll sanslöst hög standard. Men bland Scumm-spelen är det i synnerhet ett som utmärker sig: Monkey Island 2. Den mäktiga piraten (titta bara på hans skögl!) Guybrush Threepwood fick oss att propa fickorna fulla av hundar och apor, blanda till tjockt saliv inför spottävlingar och framför allt kråkas av skratt i en tidlös överklassiker.

054 SYSTEM SHOCK 2

PC (1999)

Med en ständigt befintlig skräckkänsla, ett utmärkt rollspelsystem och solid förstapersonsaction var System Shock 2 ett spel som levererade på alla viktiga punkter. Drivandes ute i den kalla rymden fick vi kämpa mot såväl ett nykläckt utomjordiskt kollektiv som en vansinnig datorintelligens. Allra bäst minns vi variationen; med tre olika färdigheter att specialisera sig inom erbjöd System Shock 2 ren spellycka och ett rejält omspelingsvärde.



057 DIABLO II

PC (2000)

Till skillnad från sin föregångare utvecklades Diablo II med multiplayer online i åtanke, och det var precis här spelets främsta styrka låg. Att ge sig ut på slaktfyllda äventyr fyllda av både rollspels- och actionmoment var roligt ensam, men helt fantastiskt engagerande i goda vänners lag. Om man gillade fantasy och visuell döds-metall år 2000 var det naturligtvis till Diablo II man vände sig, och vissa av oss vände aldrig tillbaka.

053 THIEF II

PC (2000)

Färre strider och ett smartare, mer komplett smygande. Detta var succéformeln för Thief II. Looking Glass Studios försåg spelaren med en rik arsenal av hjälpmedel och vår tjuv saknade aldrig alternativ. Vi smög omkring med ombytlig pilbåge, dyrkar och klotformade spionkameror som gjorde äventyret rafflande. Thief 2 gick till historien med en härlig medeltids-värld, coola steampunkprylar, övernaturligheter och intelligent speldesign.

050 GRAND THEFT AUTO IV

PC / PS3 / XBOX 360 (2008)

När Rockstar äntligen dundrade ut den fjärde delen i Grand Theft Auto-serien var det de spatiala spelmomenten som imponerade mest. För Liberty City var en levande, fungerande stad som kokade av liv och rörelse oavsett om Niki Bellic krigade, körde bil eller slappade. Spelvärlden var dynamisk och upplevelsen så full av inlevelse att Grand Theft Auto IV helt enkelt blåste bort all tänkbar konkurrens.



047 ROCK BAND 2

PS2 / PS3 / WII / XBOX 360 (2008)

När musikspelsgenren hade fångat sin högsta våg surfade Rock Band 2 vackrare än alla andra. Nu satt allt i krysset: bandkänslan var bättre än någonsin, spelupplägget putsat och låtlistan ett smörgåsbord av rock. Instrumentkvaliteten var förbättrad och låtbiblioteket var plötsligt sanslöst stort. Med Rock Band 2 förstod vi vad Harmonix velat göra sedan början av 2000-talet - få oss att uppleva rockmusik på ett helt nytt sätt.

044 CIVILIZATION III

PC (2001)

Precis som sina föregångare tycktes del tre i Sid Meiers historiska epos ha som främsta mål med sin existens att förstöra vår nattsömn under flera års tid. Den välkända "bara en runda till"-lunken infann sig redan på release-dagen och gav våra undersåtar många underverk och uppfinningar på vår dygnsrytms bekostnad. Utöver tidigare delars komplexitet introducerade Civilization III också kultur, som gav ökad realism och nya vägar till seger.

043 NHL II

PLAYSTATION 3 / XBOX 360 (2010)

De senaste åren har EA dominerat sportgenren. Allra bäst är deras senaste tolkning av världens tuffaste hockeyliga. I NHL 11 överträffade EA:s Kanada-baserade studio återigen sig själva och bjöd på total hockeypoesi med essens av svettig suspensioar. Med underbar spelkontroll, raderad fysikmotor, snygg grafik, grymma onlinelägen och en välavvägd mix av arkad och simulation är NHL 11 historiens bästa lagsportspel.



041 RESIDENT EVIL 2

PLAYSTATION (1998)

12 månader in i utvecklingen av Resident Evil 2 stämplades spelet som långtråkigt och förvisades till Capcoms papperskorg. Ett kvalitetstänk som bar frukt. Den nya tvåa som växte fram var oerhört atmosfärisk och erbjöd isande skräck på absolut bästa sätt. Vi bjöds på äckliga zombies, nya vapen (men knappt någon ammunition), en till spelbar karaktär, otroligt tät atmosfär, obehagligt suggestiva kameravinklar och läskigt krypande musik.

040 TETRIS

AMIGA / ATARI / C64 / GAME BOY (1987)

Man lider nästan med utvecklare av nya pusselspel. Tetris är genrens självklara kung och den ständiga mättstocken mot alla nykomlingar. Med all rätt; att vrida och flytta på de sju klossarna för att få ordning i blockkaoset är fortfarande lika stimulerande, och pusslandet sitter i ryggmärgen bland både hardcore- och slentrian-spelare. Om 100 år kommer Alexey Pajitnovs skapelse ha samma självklara klassikerstatus som idag. Om inte mer.

039 TIE FIGHTER

PC (1994)

Historien om rebellernas kamp mot det onda rymdimperiet brukar berättas ofta i Star Wars-sammanhang, men i Tie Fighter gjorde Lucasarts helt tvärtom. Inte nog med att vi fick ett spel med fullkomligt fantastiska strider i rymden och massor med olika farkoster att kontrollera, vi fick även en riktigt välskriven story där spelaren matades med fakta om hur vidriga och ondskefulla rebellerna var. Vi svalde allt med hull och hår. Darth Vader hade rätt.

038 SOUL CALIBUR

DREAMCAST (1999)

Namcos bejublade Dreamcast-debut var inte bara tidernas absolut bästa arkadkonvertering - det var även ett av de bästa fightingsspelet genom alla tider. Ett otroligt slipat spelsystem utgjorde i kombination med en bunt underbart färgstarka karaktärer en helhet som inte bara förändrade genren utan även gjorde Dreamcast till en väldigt viktig konsol. Att det dessutom var osannolikt snyggt och läskigt välpolerat gjorde knappast saken sämre.

037 MASS EFFECT 2

PC / PS3 / XBOX 360 (2010)

Säg den som inte tittat upp mot stjärnorna och förundrats av universums mysterier. Är vi ämnade att få veta vad som egentligen väntar i himlavalvets oändlighet? Mass Effect-sagan tar oss med på exakt den resan. Exotiska utomjordingar, sofistikerade kulturer, fantastiska världar och det gaggande hotet om förintelsen av allt. Mass Effect 2 var mörkt, actionladdat och ödesmättat. Ett sci-fi-hantverk som i många avseenden saknar motstycke.

L Ä S M E R P Å G A M E R E A C T O R . S E

042 BIOSHOCK

PC / PS3 / XBOX 360 (2007)

Få spel har med samma enkla självklarhet som Bioshock förenat spelmediets konstnärliga ambitioner med det rent speltekniska. Ken Levine med sällskap tog här allt de lärt sig från PC-spelens guldålder och använde det för att bygga en av nästa konsolgenerations viktigaste grundpelare. De byggde den på den fantastiska speldesignen från System Shock 2, generationer av steampunk och en total dissekering av Ayn Rands teorier kring objektivitet. Resultatet blev ett spel som återigen

eldsätte debatten kring mediets framtid, som förutspådde den kommande finanskrisen och som fick miljontals spelare att bara sitta och gapa över dess självlysande excellens.

Bioshock är ett spel som det i framtiden kommer att skrivas böcker om. Långa och tjocka böcker som kommer tävla med Bioshock-förlagan "Och världen skälvde" i sidantal. Man kommer att bända och böja på Bioshocks formel och utforska dess djupt filosofiska tankegångar kring

transhumanism, civila rättigheter, samhällslära och mötet mellan narratologi och ludologi. För att inte tala om hela den märkliga stilblandning där de alla möts på en och samma gång utan att universum imploderar. Frågan är dock om någon av dessa böcker någonsin kommer lyckas skildra de känslor vi kände när vi för första gången såg en spökögd liten flicka, tätt åtföljd av en gigantisk best i dykardräkt, vandra genom undervattenstaden Raptures dystopi i jakt på evolutionen.

036 PUNCH-OUT

NES (1987)

Förväntningarna på spelet med Mike Tyson-omslaget var enorma. Men vi fick aldrig den där boxningssimulatoren vi hoppats på. Vi fick något mycket, mycket bättre. Nintendo hade förstätt att realism saknar egenvärde. Istället byggde de sitt spel kring en uppsättning karikatyrartade pugilister som var och en endast lät sig besegras efter att deras svagheter identifierats och exploaterats, som en härlig kavalkad av bossar. Ett fantastiskt spel.

035 LYLAT WARS

NINTENDO 64 (1997)

Nintendo gör sällan saker som alla andra. Ett klockrent exempel på det är Lylat Wars där man helt stuvade om regelboken för hur ett shoot 'em up ska vara. Vi fick en riktig story, multipla vägval, kompanjoner som faktiskt fyllde ett syfte, stor spelmässig variation, grymt multiplayerstöd samt rumble-funktionen som än idag är standard i alla actionspel. Lylat Wars var och är ett sant genredefinerande mästerverk med en självklar plats på denna lista.



034 BALDUR'S GATE II

PC (2000)

Aldrig förr och kanske aldrig mer igen, har en spelutvecklare som Bioware lyckats att emulera allt som var roligt med bordsspel, som när de gjorde Baldur's Gate II. Det enda som saknades var att spelet skulle bundlats med ett knippe tårningar och ett sexpack Mountain Dew för att runda av upplevelsen. Baldur's Gate II var oändligt. Det var ett spel att bo i. En historia att förälska sig i och ett äventyr värdigt att ägna hela sitt liv åt.

033 SIM CITY 2000

AMIGA / PC (1993)

På pappret skilde det sig inte mycket från sin föregångare, men Sim City 2000 visade hur långt ny teknologi kunde ta ett spelkoncept. En stor nyhet var den dimetriska kameran som gav spelvärlden en känsla av höjd, och plötsligt kändes våra städer mer levande. Precis som i originalet var det belöande att bygga sin utopi, även om det krävde tålmod. Frustrationerna kunde vi dock få utlopp för genom att tillkalla en naturkatastrof.

032 TEKKEN 5

PLAYSTATION 2 (2005)

Ända sedan starten (1996) har Namcos förstfödda slagsmålserie varit en djup kvalitetspool för alla Playstation-trogna fightingfans. Det var dock inte förran med del fem som Namco för första gången lyckades med bedriften att sätta ihop ett helt fläckfritt spel proppat med ljuvliga kvaliteter. Strålade spelkontroll baserat på ett larvigt polerat fightingsystem låg till grunden för det överlägset bästa slagsmålet till Playstation 2. Med stor marginal.

031 MAX PAYNE 2

PC (2003)

Läderrock, skjutvapen, bitterhet och en farlig kvinna. Detta var grundpremissen i Max Payne 2: The Fall of Max Payne, finska Remedys ikoniska och Hollywood-doftande våldsballett. I de noggrant genomtänkta banorna väntade ultrakompakt action där varje eldstrid angreps med en elegant rörelse-repertoar och klassiska bullet time-sekvenser. Max Payne 2 var ett subliment actionspel, med ljuvlig noir-känsla och pang-pang av ädlaste sort.

030 LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME

NINTENDO 64 (1998)

När Link debuterade i tre dimensioner var återkomsten skimrande. Shigeru Miyamoto gick in med avsikten att skapa världens bästa spel, och skaran som anser att han lyckades är enorm. Spelminnena är många och vackra. Vi diskuterar fortfarande om vilket som egentligen var det bästa templet, ögonblicket Link växte upp och ymnar på Koji Kondos makalösa musik som om spelet vore sprillans nytt.

029 MEGA MAN 2

NES (1988)

Vi skulle kunna debattera för att 8 bitars-eran hade bäst karaktärsdesign genom tiderna, och att Mega Man var alla främst. Vi skulle även kunna argumentera för att denna tid var den alla mest skoningslösa, sett till svårighetsgraden. Även här var Mega Man långt fram i täten. Med perfekt spelkontroll, ursinnig svårighetsgrad, medryckande soundtrack och några av tidernas bästa bosstrider sprängde Capcom nästan våra sinnen i 8 bitar.

028 SEGA RALLY

SATURN (1995)

Att Sega står bakom två av världens tre bästa arkadkonverteringar kommer knappast som någon nyhet för den som under 90-talet flitigt nyttjade både sin Saturn och Dreamcast-konsol. Sega Rally till Sega Saturn var inte bara arkadperfekt utan även smart utformat för maskinens superba handkontroll och proppat med extrainnehåll. Vi spelade det dag och natt i flera år och rankar det fortfarande som tidernas bästa rallyspel (sorry Colin).

027 FALLOUT 2

PC (1998)

Hur kul kunde man ha i en spelvärld som var uteslutande brungrå och senapsgul? Precis hur kul som helst. Black Isle byggde vidare på det fantastiska upplägget från det första Fallout och gav oss en ännu större spelvärld fylld med mutanter, våldsvarkare och banditer. Jakten på utrustning som skulle rädda hembyn blev trivsamt enorm, och runt varje hörn fanns moraliska val som verkligen påverkade spelupplevelsen.

026 SUPER MARIO KART

SUPER NINTENDO (1993)

Nintendo ville nog bara skapa ett lättamt racingspel. Av bara farten skapade man en egen subgenre. När man ruckade Mario, Bowser, Peach, Donkey Kong och Yoshi från sina vardagssysslor, och tryckte ned dem i go-carts, blev resultatet ett nästintill perfekt partyspel. Power-ups, särpräglade banor och god fartkänsla gjorde varje match lika vansinnig som unik och vi har alla blivit beroende av seriens patenterade skadeglädje...

025 STREET FIGHTER IV

PC / PS3 / XBOX 360 (2009)

Vissa spel skapar genom sitt inflytande egna genrer, andra blåser egenhändig nytt liv i sina. Som Street Fighter IV. Det karaktärs-galleri vi alltid älskat kryddades med en stadig samling utmanare, som alla bidrog med nya spelstilar. Var och en av de 25 karaktärerna var varsamt animerad in till minsta muskel och varje rörelse fanns där av en anledning. Resultatet blev det mest balanserade och vrålsnygga underhållningsväld vi någonsin spelat.

024 GOLDEN EYE 007

NINTENDO 64 (1997)

Att licensspel är skräp är en allmänt vedertagen sanning. Men så finns undantagen. Tittarna som lyckas bryta förbannelsen. Den klassiska studion Rare är den som lyckats bäst med detta med deras största kulturgärning någonsin: Golden Eye 007. Även om vi minns de briljanta eskapaderna med Bond med varma hjärtan, så är det minnena av de livsstilsbildande döds-matcherna med kompisarna på delad skärm som stannar hos oss livet ut.

023 ADVANCE WARS 2

GAME BOY ADVANCE (2003)

Det var nära att vi aldrig fick spela Advance Wars. Serien hade funnits länge i Japan men inga delar hade nått väst. Spelen var för krångliga, menade Nintendo. Så gjorde det entré och succén var ett faktum. Det var dock med Advance Wars 2 som allt klaffade. Varken förr eller senare har vi fått uppleva sådant nyskapande djup och underhållande strategi till en bärbar spelenhet, och Advance Wars 2 är tveklöst tidernas bästa portabla spel.

022 WIPEOUT 2097

PLAYSTATION / SATURN (1996)

Det var med sin beroendeframkallande hastighet som Wipeout fångade oss, men det var inte förrän i spelets uppföljare som utvecklarna Psygnosis fulländade racingformeln. Med Wipeout 2097 tänkte de utanför ramarna och gjorde fenomen som musik och attityd minst lika viktiga för den spelmässiga kärnan, som själva tävlandet. Resultatet blev en adrenalinfylld spelupplevelse olik någon vi tidigare varit med om. En fröjd för alla sinnen.

021 WORLD OF WARCRAFT

PC (2004)

Med World of Warcraft lyckades Blizzard inte bara skapa en värld som man, om man ville, kunde ersätta sitt vanliga liv med. Fantasyeposet bjöd även på ett så varierat spelupplägg att det på allvar skulle kunna kallas för spelet som byggde bron mellan casual- och hardcorespelare. Oavsett om man ville rollspela som alv i ett seriöst gille eller bara ha ihjäl någon hade definitivt World of Warcraft något för alla.

020 DEUS EX

PC / PLAYSTATION 2 (2000)

Vi har fortfarande inte sett ett spel som bräcker Deus Ex i sin egen lilla subkategori: det öppna och fria actionspellet. Spelar du det för första gången idag känns det fortfarande förvånansvärt nytt och fräscht. Som en interaktiv tolkning av cyberpunkens epos Neuromancer, där valen av spelstil gav konsekvenser och där du verkligen kunde känna framtidens tyngd i dina händer. Vilket är något mer än man kan säga om de flesta 10 år gamla spel.

019 QUAKE III ARENA

MEGA DRIVE (1992)

Id Software var med och satte dödsmatchen på kartan på allvar i och med Doom. Med Quake III Arena fulländade de receptet. När det kom var Quake III en rak höger mot alla konkurrenter; inget spel erbjöd bättre vapenbalans, smartare banor eller vassare grafik. Id hade prioriterat bort allt överflöd och fokuserade helt och hållet på att leverera den bästa spelupplevelsen online. Ett rättensnöre som än i dag är otroligt populärt.



018 SONIC THE HEDGEHOG 2

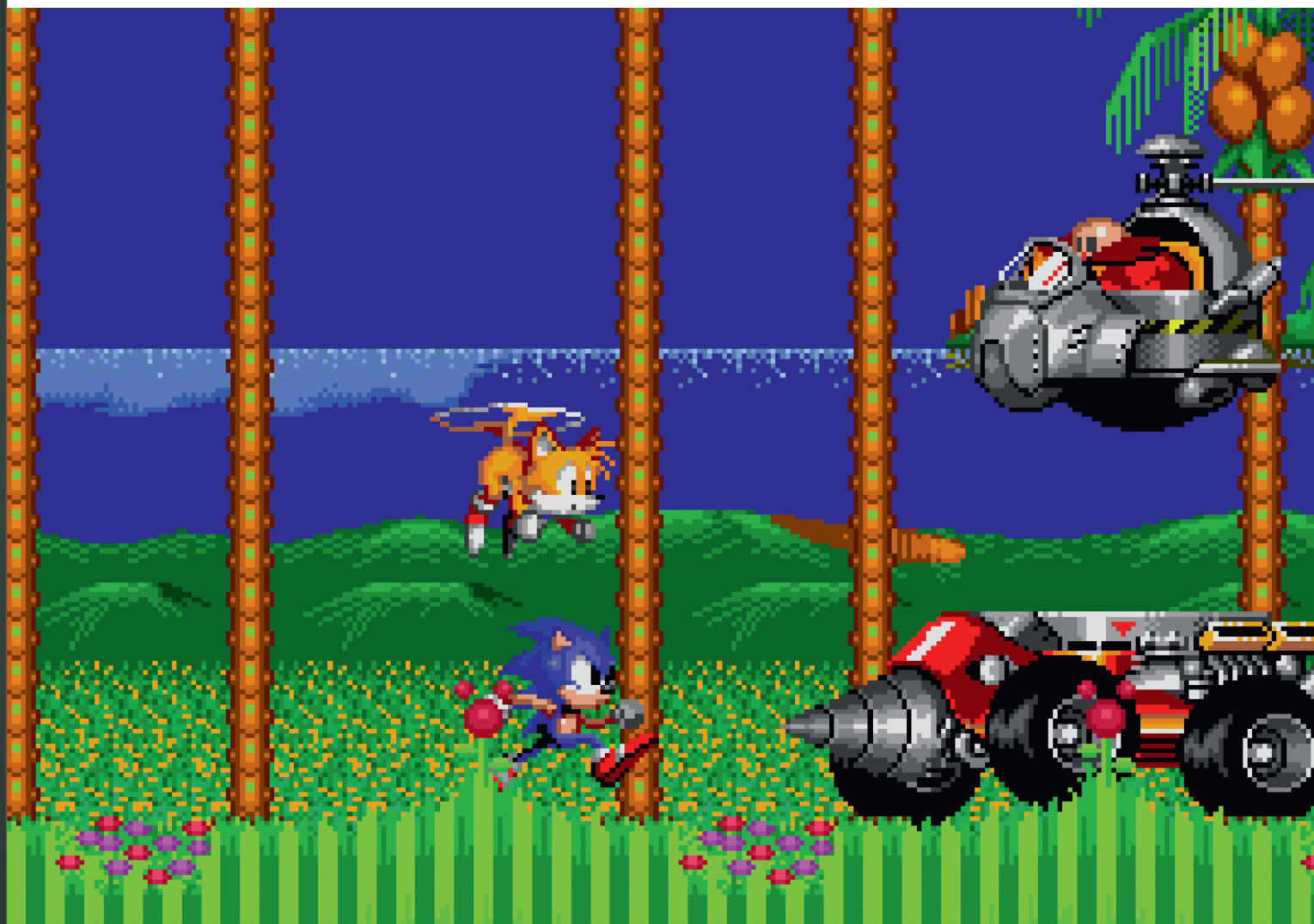
MEGA DRIVE (1992)

Sega hade försökt med Opa Opa, med Wonder Boy och med Alex Kidd. Men att få till den där riktigt populära maskoten och Mario-utmanaren tycktes vara omöjligt och man refuserade både kaniner och bältjur som spelhjältar. Tills Naoto Oshima skissade fram en ils snabb igelkott han döpte till Mr. Needlemouse, vilket senare blev Sonic the Hedgehog. Det var dock först med Sonic the Hedgehog 2 som igelkottsfebern drog igång på allvar och än idag utgör Segas största enskilda framgång. Sonic the Hedgehog 2 var

plattformperfektion på ett tidigare aldrig skådat sätt där varje bana var ett myller av alternativa vägar, fyllda med hemligheter som tålde att spelas om och om igen. Och då gärna i allt högre hastigheter. Sonic kutade rakt in i spelarnas hjärta och samtida undersökningar visade att Sonic var mer populär bland kidsen än jultomten, Musse Pigg och ärkerivalen Mario.

Sonic the Hedgehog 2 kan med rätta krönas till ett av de vackraste 16 bits-spelen någonsin. Starka kulörer och cool design smälte samman till en ljuv

helhet som fortfarande lockar fram barnet ur en kollektiv Gamereactor-redaktion. Att få kuta fram genom Green Hill Zones tvåra loopar, kasta sig ut från de branta backarna i Chemical Plant Zone, uppleva det enarmade vansinnet i Casino Night Zone var inget annat än sann spelmagi, och när man sedan slutligen förvandlats till Super Sonic var lyckan fullständig. Efter Sonic the Hedgehog 2 har kotten aldrig lyckats hitta storformen igen, men tidigt 90-tal var Sonic världens bästa plattformshjälte. Och det av en anledning.



L Ä S M E R P Å G A M E R E A C T O R . S E

017 TOMB RAIDER

PC / PLAYSTATION / SATURN (1996)

"Var är brudarna?" frågar vi oss ofta i spelvärlden. Fram till 1996 var de närmast helt marginaliserade till att sitta inlåsta i diverse ondingars nästen. Sedan kom Tomb Raider tillsammans med Lara Croft och ändrade på precis allt. Spelet visade att utforska livsfarliga tempel och dual-wielda handeldvapen gick lika bra med dubbla antalet X-kromosomer. Att spelet dessutom var dubbelt så bra som så gott som allt annat, gjorde förstås inte saken sämre.

016 GRIM FANDANGO

PC (1998)

Lucasarts mästerverliga film noir-äventyr skulle rädda äventyrsgenren ur stagnation. Istället blev det äventyrsspelens svanesång, trots att det var ett fullkomligt briljant spel. Reseagenten Manny Calaveras äventyr i de dödas land var proppfyllt med konspirationer, fulspel, mygel, goda intentioner och döda kedjerökare. Med en visuell stil värd att dö för och en handling vi fullkomligt avgudade var Grim Fandango det ultimata äventyrsspelet.

015 RESIDENT EVIL 4

GAMECUBE (2004)

Capcom hade trollat. Vid den första barrikaderingen i en sliten bystuga gick det upp för oss hur briljant revitaliseringen av Resident Evil-serien var. Slöa zombies var utbytta mot infekterade bybor, med mordlust i blick och högafflar i högsta hugg. Lika vass som jordbruksredskapen var dessutom grafiken, uppenbarligen på besök från framtiden. Men framförallt var Resident Evil 4 ett rakt igenom briljant actionspel som roade oss från början till slut.

014 STARCRAFT

PC (1999)

Efter årtal av overstadade orcher, träd-kojor, stridsyxor och lummiga pixel-skogar reste Blizzard till stjärnorna för att en gång för alla visa hur ett perfekt strategispel skulle se ut. Starcraft var konceptuellt enastående fyllt till bredden av ljuvlig design, läcker grafik och massor av urskön variation. Det var (och förblir) även ett av de mest balanserade/polerade spelen genom alla tider, oavsett genre. Uppföljaren var också bra, men inte fullt lika bra.

013 SUPER MARIO WORLD

SUPER NINTENDO (1990)

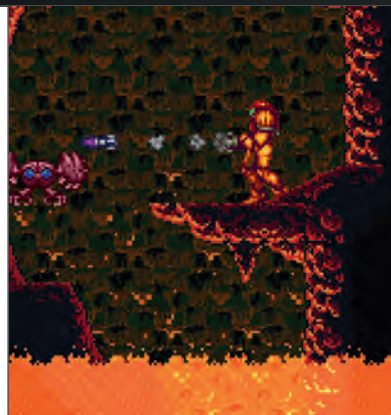
Nintendo fick det att se så lätt ut. Några käcka melodier, en glad färgpalett och några knasiga fiender som skulle stampas till hyfs. Men bakom Super Mario Worlds storhet låg förstärkt en intensiv produktion, och en resolut vilja att göra plattformsspelet till något... mer. Vi kom för Mario och den nya konsolen, men stannade för den hyperexakta spelkontrollen, Special World och jakten på alla 96 utgångar.



012 GRAN TURISMO

PLAYSTATION (1998)

Om det inte hade varit för Kazunori Yamauchis extremt ambitiösa racingtitel hade mest troligt Playstation aldrig sålt nära på lika mycket som den faktiskt gjorde. Hade det inte varit för Yamauchis extremt välbyggda racingnirvana hade mest troligt genren aldrig sett ut som den gör idag. Gran Turismo förändrade allt och bjöd på underhållning som med enkelhet varvade all konkurrens. Synd bara att Polyphony inte lyckats förnya sitt eget koncept.



011 SUPER MARIO 64

NINTENDO 64 (1996)

Stegat från två till tre dimensioner har inte varit smärtfritt för alla spelhjärtar. Vissa av dem har inte ens vågat ta det. När Mario släpptes lös i ett polygon-snickrat Svamprike kändes dock allt så självklart. Vi utforskade fritt med en analog spak, jagade pingviner och greppade Bowser i svansen. Effekten Super Mario 64 hade på plattformsgenren var monumental, även om vi kanske inte såg vidden av det då. Vi var upptagna med att ha roligt.

010 NIGHTS: INTO DREAMS

SATURN (1996)

Innan indie-spel var ett begrepp och innan spelutvecklare tvingades lyssna till genretrender innan de utformade sina spelkoncept - föddes Nights. Ett bisarrt äventyr om en trilsik drömdemon och hennes jakt på ovärderliga kristaller som trollband oss alla. Nights var otroligt originellt och enastående charmigt samtidigt som det kändes märkligt bekant och intuitivt. Sega och Sonic Team har aldrig varit bättre.

009 METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER

PLAYSTATION 2 (2004)

Ten tredje delen i Kojimas mästerverliga trilogi utforskade början av hans livsverk till saga. Med sina allvarliga teman och trovärdiga karaktärer engagerade berättelsen i Snake Eater hela spelindustrin, och gav oss svar på frågor vi inte ens visste att vi hade. Detta kompletterades med några av vår tids mest minnesvärda bosstrider och en finslipad spelupplevelse som var lätt att leva sig in i.

008 SUPER METROID

SNES (1994)

Det kanske mest fascinerande med den tid vi prioriterade Super Metroid framför sömn och mat och andra trivialiteter var den märkliga känslan av att varje speltimme överträffade den föregående. Varje värld var sötare ögongodis än den innan och bossarna blev ständigt häftigare, även om striden mot Crocomire lämnade ett alldeles särskilt minne. Utöver detta fick Samus nya förmågor som alla kändes hämtade från ett speldesignens greatest hits.

007 FINAL FANTASY VII

PLAYSTATION (1997)

Det var först med Final Fantasy VII som Europa fick stifta bekantskap med rollspelsserien på allvar. Clouds magnifika eskapader var dock värd väntan. Sjuan var ett suggestivt och nästan larvigt välljudande äventyr där man aldrig visste vad som skulle hända eller vem som skulle överleva. Inte ens huvudpersonen förstod vem han själv var. Tidernas bästa rollspel knöts sedan elegant ihop mot slutet i en episk bossfight som gav svårbotad gåshud.

006 GRAND THEFT AUTO III

PLAYSTATION 2 (2001)

Många av oss tvivlade på att DMA Design skulle lyckas förvandla sitt relativt pubertala 2D-koncept till en tvättakta 3D-värld. När det färdiga spelet anlände slogs vi inte bara av hur välgjord Liberty City var som spelstad utan även av hur genial den dynamiska strukturen var samt hur otroligt väl-skriven själva handlingen tedde sig. GTA III förändrade actiongenren för alltid och står sig som Rockstars bästa.

005 HALO

XBOX (2001)

När Bungies bepanrade supersoldat kraschlandade på den där mytomspunna ringvärlden, markerade han en milstolpe för spel i allmänhet och spelkonsoler i synnerhet. Med en kampanj så episk, ett multiplayerläge så beroendeframkallande och en spelkontroll så välanpassad fick Halo luttrade PC-spelare att byta format för att aldrig mer se sig om. Att skapa en "Halo-dödare" blev plötsligt varje spelutvecklares våta dröm.

004 HALF-LIFE 2

PC (2004)

Förväntningarna kunde inte vara högre. Att följa upp Gordons äventyr var som att släppa Sgt. Pepper 2 eller skriva en ny Don Quijote. Men Half-Life 2 imponerade från första till sista bildruta med nivådesign och berättande som förfinats ytterligare från milstolparna satta av den mästerverliga föregångaren. Innovativa vapen, kusligt realistisk dystopi, fenomenal grafik och design skapade något så fantastiskt som en fullvärdig uppföljare till Half-Life.

003 SUPER MARIO GALAXY

WII (2007)

Sikta mot stjärnorna så när du träddopparna, lyder en populär strategi. Det finns ett coolare alternativ. Sikta lika bra som Nintendo och du når oändligheten. Med det fullkomligt sprudlande Super Mario Galaxy landade företaget Tokyo-studio precis där man ville: i en härligt knäpp, färgstark och totalt inbjudande plattformsvärld som kunde avvärpa den bittraste av cyniker. Wii fick sin killer app, vi fick glädjefnatt, och plattformsgenren fick återigen bekräftat vem den definitiva kungen var.

Spelglädjen fanns runt varje krök, i allt från snöbollerullning till klätterstunder på en enorm bidrottning. Leken med gravitation, superdräkter och slangbellestjärnor skvallrade om en studio i kreativ toppform, och allt från bandesign och musik och spelkontroll var astronomiskt välproducerat. Det värmdes också våra hjärtan att ett av världens bästa spel passade både barn och vuxna, casual-spelare och nördar. 2D i all ära, låt det bli sagt: Super Mario Galaxy var Marios största stund.



002 HALF-LIFE

PC (1998)

Att ett par excentriska Microsoft-miljonärer skulle sadla om, starta spelföretag och inom loppet av sina första skakiga år göra sitt debutspel till det näst bästa någonsin, ja, det trodde nog ganska precis ingen. Half-Life var makalöst. Men vad var det egentligen som gjorde Valves spel så enastående?

Bland det viktigaste var att Half-Life vände på perspektiven i actiongenren. Det lekte med våra förväntningar och svepte in allt i en ödslig och undergångsbeatonad atmosfär. I tidigare actionspel såsom Doom var du en hjälte som drog fram genom fiendehorder likt någon som skjuter mål på en skyttebana. I Half-Life var känslan istället att du var just det där målet på skyttebanan och att allt ville döda dig. Underläget var konstant och gång på gång retardades spelet med vad som såg ut som en väg till

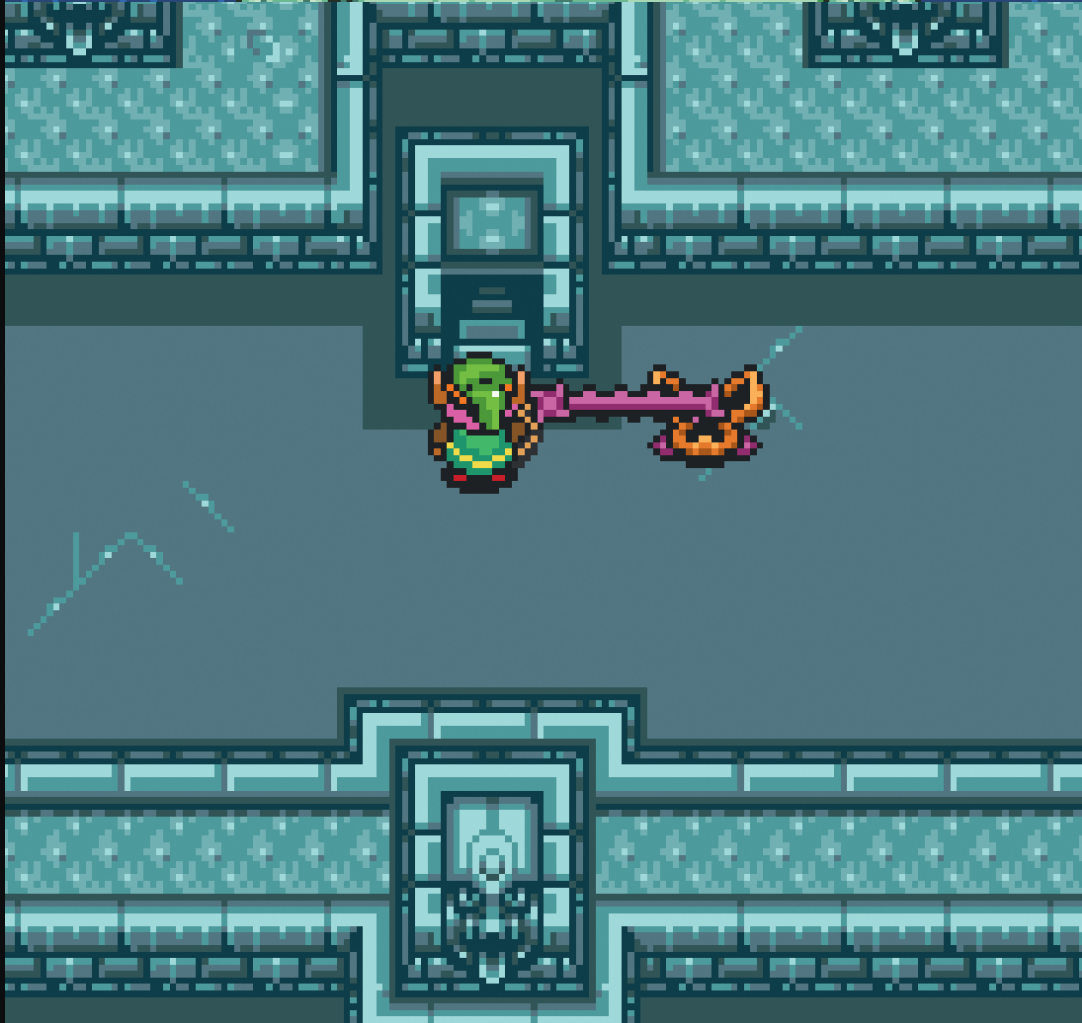
HALF-LIFE HADE ETT BERÄTTANDE VARS KVALITET OCH PRODUKTIONSVÄRDEN ALDRIG TIDIGARE HADE SKÅDATS I SPELVÄRLDEN

frihet, bara för att rycka undan den i sista stund. Gärna med någon diabolisk twist, som att den där spaken du drog i inte alls öppnade dörren utan fick det giftiga vattnet under dig att stiga. Eller att marinårsoldaterna inte alls var här för att rädda dig, utan för att röja undan bevisen.

Half-Life hade ett berättande vars kvalitet och produktionsvärden aldrig tidigare hade skådats i spelvärlden. Storyn varvade långa scriptade sekvenser med intensiva actionscener och ett giftigt quick-fix-manus, allt utan att för en sekund lämna förstapersonsläget och bryta magin för spelaren. Rent spelmässigt var Half-Life också revolutionerande när det gällde att skapa moddar. Spelet var öppet och Valve uppmanade flitigt fansen att bygga om det till vad än de vill. Vilket resulterade i världsfenomen som Counter-Strike, Team Fortress och Day of Defeat. Trenden med modifikationer har senare fortsatt inom spelvärlden och hjälpt mediet att skilja sig från musik och filmvärlden, där hemgjorda remixar och fancuts brukar ses med synnerligen oblida ögon. Half-Life var spelet som visste bättre. Som kanske rentav visade att spel som medium, förmådde att vara bättre. För Valve gjorde ingen skillnad på sig själva och sin publik.



L Ä S M E R P Å G A M E R E A C T O R . S E



001 THE LEGEND OF ZELDA: A LINK TO THE PAST

SUPER NINTENDO (1991)

Mod, styrka, visdom. Nintendo visste vad som krävdes. Man lade den utvecklingstid som krävdes på det enorma projektet A Link to the Past, lät nya monstret Super Nintendo stå för musklerna och använde alla gamla (och en hel hög nya) trick i sin trollbok för att snärja oss. Vi hade redan skämts bort med magnifika Super Mario World vid konsolens release, och så fick vi se Link i 16 bitar ta sig an sin största värld någonsin. Förtrollningen satt i konstant, från titelskärm till eftertexter.

De två första spelen i all ära, men A Link to the Past såg med filmiska grepp oss in i spelvärlden effektivare än någonsin. Det ödes-

ööverträffat djup. Som vi tidigare har varit inne på i hyllningar av Zelda-spelen är det svårt att peka på någon särskild detalj som gör dem så förträffliga. Helheten blir helt enkelt större än summan av de fantastiska delarna, och där har vi främst Shigeru Miyamoto och Takashi Tezukas översikt och fingertoppskänsla att tacka.

Det briljanta i att låta vardagliga objekt som en flöjt, flaska och fjärlshåv få samma betydelse som bomber och förödande magiattacker gjorde spelet extra minnesvärt. Nya föremål introducerades i perfekt avvägd takt och användningsområdena var hisnande. Det fanns en lyxig känsla i detta; många var nog de som klarade

A LINK TO THE PAST ÄR TIDERNAS BÄSTA SPEL...

mättade introt där Link modigt gav sig ut i spöregnet efter att ha hört Zeldas rop på hjälp, vägen till Mästarsvärdet, det pampiga slutet som framkallade tårar i alla utan hjärtan av sten. A Link to the Past var en hel värld. Inte bara geografiskt i form av Hyrule och dess mörka paralleldimension, utan en värld av möjligheter. Nintendo introducerade en absurd mängd spelinslag som sedan följt med serien till nutid. Snurrattacken, änterhaken, hjärtbitarna och resan mellan två parallella världar, för att bara nämna några. Links tredje äventyr må ha varit snidat i två dimensioner, men hade ändå ett

spelet utan att experimentera med det magiska pulvret eller uppgradera bumerangen i mystiska fontäner.

Zelda-spelen har alltid varit synonym med fantastisk kvalitet och A Link to the Past är den odiskutabla gräddan av gräddan. Det spelar liksom ingen roll hur mycket tid som passerar eller hur många uppföljare Nintendo spottar ut sig, Link vägrar att bli gammal och A Link to the Past vägrar att bli något annat än genialiskt. Rör-mokare och forskare, soldater och generaler, ni får helt enkelt maka på er. Er överman är en grönklädd pojke, i full fart med att rädda världen.



IN BRIGHTEST DAY. IN BLACKEST NIGHT.



RYAN REYNOLDS BLAKE LIVELY PETER SARSGAARD MARK STRONG ANGELA BASSETT TIM ROBBINS

GREEN LANTERN



WARNER BROS. PICTURES PRESENTS
A DE LINE PICTURES PRODUCTION RYAN REYNOLDS "GREEN LANTERN" BLAKE LIVELY PETER SARSGAARD MARK STRONG ANGELA BASSETT AND TIM ROBBINS MUSIC BY JAMES NEWTON HOWARD COSTUME DESIGNER NICOLA DICKSON EDITOR STUART BAIRD A.C.E. PRODUCTION DESIGNER GRANT MAJOR DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY DION BEEBE, A.C.S. A.C.S.
EXECUTIVE PRODUCERS HERBERT W. GAINS ANDREW HAAS BASED UPON CHARACTERS APPEARING IN DC COMICS SCREEN STORY BY GREG BERLANTI & MICHAEL GREEN & MARC GUGGENHEIM SCREENPLAY BY GREG BERLANTI & MICHAEL GREEN & MARC GUGGENHEIM AND MICHAEL GOLDENBERG PRODUCED BY DONALD DE LINE GREG BERLANTI
DIRECTED BY MARTIN CAMPBELL
WWW.GREEN-LANTERN-MOVIE.CO.UK

BIOPREMIÄR 29 JULI

SE DEN I 3D





SCANNA OCH KIRRA

Scanna den här grunken med din Iphone och gå direkt från Gamereactor i tidningsform till appstore.

GAMEREACTOR NU TILL IPHONE

Ladda hem vår Iphone-app helt gratis... redan idag

NEW!



1 Gamereactor + Iphone

Gamereactors nya Iphone-app är gratis och gör det möjligt att läsa Nordens bästa speltidning i din mobiltelefon. Varje dag.

2 Mängder av innehåll

I Gamereactors Iphone-app kan du läsa alla de senaste texterna som publicerats på vår internationella site.

3 Snabbkoll innan köp

Vill du vara säker på att bara köpa de bästa spelen till din konsol? Använd vår Iphone-app när du står i spelbutiken.

4 Informativa recensioner

Vill du veta hur bra Fear 3 är? Eller huruvida Duke Nukem Forever verkligen blev bra i slutändan? Vi har svaret.

5 Purfäriska spelnyheter

Ta del av nyhetsrapporteringen från Sveriges största spelsite där vi, varje dag, berättar om vad som sker i spelindustrin.

6 Gamereactor TV

Sugen på att kika på videorecensioner, förhandstittar eller trailers? Vår egen video-kanal har allt det... och lite till.

Guiden

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

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



Sonys enhet är en mattsvart och mångsidig Blu-ray-konsol

SONY PLAYSTATION 3

INFORMATION

Tillverkare SONY
Premiär 23 MARS 07
Media BLU-RAY
Signal HDMI
Vikt 4 KG
Mått 290x65x290
Pris 2495 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 onlinespelande och funktioner som webbläsare, musikvideotjänsten Vidzone samt onlinevärlden Home. Betaltjänsten PSN Plus ger dessutom exklusiva demon, beta-platser 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
01	Grand Theft Auto IV Rockstar bjuder på en rik, dynamisk och levande spelvärld i denna omedelbara actionklassiker!	Action	Take 2	10/10
02	Killzone 2 Förbered dig på det hårdaste, största och mest krävande TV-spelskriget någonsin i Guerrillas två...	Action	Sony	10/10
03	Red Dead Redemption Det coolaste western-spelet någonsin är proppat med pistoldueller, lassokast och underbara karaktärer.	Action	Take 2	10/10
04	Rock Band 3 Harmonix briljanta trea är en fantastisk musiksimulator med heta nyheter som keyboard och proffsläge.	Musik	EA	10/10
05	Super Street Fighter IV En större och fetare version av generationens bästa slagsmål. Nu ännu bättre med Arcade Edition.	Fighting	Capcom	9/10
06	Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots Framtidens krig är högteknologiskt, smutsigt och rätt. Snake är gammal, grå och hård. Och vi älskar det.	Action	Konami	9/10
07	Call of Duty: Black Ops Treyarch trumfar Infinity Wards spel med ett behärt TV-spelskrig som lämnar en skakad och svettig.	Action	Activision	9/10
08	God of War III Kratos bombastiska trea blev en orgie i mytologisk slakt, rå ilska och svulstiga bossfigther.	Action	Sony	9/10
09	Pro Evolution Soccer 11 Realistiskt, balanserat, snyggt och medryckande för fotbollsvännerna som vill ha djup i sitt passningssystem.	Sport	Konami	9/10
10	Dragon Age II Kriga, utforska och kasta trollformler i underskön fantasyvärld signerad rollspelsmästarna Bioware.	Rollspel	EA	9/10
11	NHL 11 Stenhårt slagskott i högra krysset för EA då de visar klockren dominans med årets imponerande upplaga.	Sport	EA	9/10
12	Little Big Planet 2 Varierat plattformsmys möter skön skaparglädje i Sackboys återkomst till Playstation 3.	Plattform	Sony	9/10
13	LA Noire Mordgator i snitsig 40-talsmiljö där ditt anteckningsblock och din intuition är dina bästa verktyg.	Äventyr	Rockstar	9/10
14	Portal 2 Ondskedatorn Glados stänger in dig i kluriga testkammare med bara ett portalgevär som väg ut.	Pussel	EA	9/10
15	Uncharted 2: Among Thieves Charmtrollen Nathan Drake ger sig ut på skattjakt, igen, i Sonys popcorn-doftande matinépärla.	Action	Sony	8/10

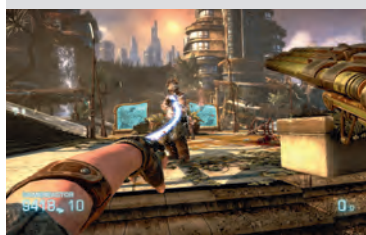
Gamereactors köpguide är helt och hållet baserat på redaktionens gemensamma åsikter som recensenter och har ingenting med den svenska försäljningen att göra. Fullständiga recensioner av samtliga spel på denna lista går att hitta på www.gamereactor.se. Sveriges största spelsite.

INHANDLA

BULLETSTORM

PEOPLE CAN FLY / EPIC GAMES

Vad handlar det om: Humoristisk macho-action som blev allt Duke Nukem Forever inte blev. I snygg framtidsmiljö mejar du ned mutanter och undviker dödliga pirajaplantor. Vapnen är roliga, banorna kreativa och huvudpersonens polissonger majestätiska. **Bästa biten:** Skillshot-systemet, ett roligt påfund där du belönas för att döda monster med fitness. Skjut en mutant, inkassera tre poäng. Hala in honom med din supersnara och sparka honom femton meter upp i luften och det rasslar in femsiffrigt. **För dig som:** Vill skrattra och slåss.



INHANDLA

NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT

CRITERION / EA

Vad handlar det om: Motordriven tjuv och polis-lek från skaparna av Burnout. Du trampar pellen i metallen som lagens väktare eller fortkörande samhällsfara och använder vägsräddare, spikmattor eller elektromagnetiska pulsvapen för att nå framgång. **Bästa biten:** Criterion har släpat onlinedelen och vi njuter fortfarande av utmaningen i att slå våra vänner bästa tider, eller samla ihop en grupp fartsugna i ett episkt online-loop. Detta är som bäst med mänskligt motstånd. **För dig som:** Vill ha fart, fläkt och fullkörning.



INHANDLA

MARVEL VS CAPCOM 3: FATE OF TWO WORLDS

CAPCOM / CAPCOM

Vad handlar det om: Street Fighter-slagsmål stavmixat ihop med Marvels superhjärtblaskor och fartöverskridande combo-mani. Du väljer bland 40 slagskämpar, allt i från Ryu i Street Fighter till vargen från Okami, och ger dig på din motståndare. **Bästa biten:** Capcoms fenomenala fan service. Här finns mängder av extramaterial att läsa upp till de olika figurerna, och alla karaktärens ledmotiv är nostalgiskt öröngodis. **För dig som:** Vill ha galen arkadfighting.



WARNING!

WHITE KNIGHT CHRONICLES 2

LEVEL 5 / SONY

Vad handlar det om: Andefattigt och nästintill självspelande rollspel där du gör allt som du gjort i tusentals andra titlar i genren – fast på ett tråkigare sätt. Du lyssnar på babblig dialog, klar din figurs skrev i 82 982 tygskynken och utvecklar ett hat mot Japan. **Sämsta biten:** Striderna är ett dåligt skämt och ungefär lika svåra som ett redan löst tvåbitarspussel. Allt som krävs är en hygglig healer i ditt sällskap, då är du den största kampen i universums historia. **Välj i stället:** Dragon Age II.





SONY PSP

INFORMATION

Tillverkare SONY
Premiär 1 SEP 2005
Media UMD/MS/DLC
Vikt 189 G
Mått 170x74x19
Pris 1595,-

PSP har några år på nacken, men också ett spelbibliotek med många klassiska titlar. Spelen ligger på UMD-skivor, ett format som det även släppts långfilmer till. PSP Slim & Lite och Go är de senaste modellerna. PSP har en webbläsare och via Wi-Fi når du spel på Playstation Network.

Gamereactor Topp 5 PSP

Nr.	Speltitel	Betyg
1	God of War: Chains of Olympus	9/10
2	Grand Theft Auto: Liberty City Stories	9/10
3	Pro Evolution Soccer 2011	9/10
4	Final Fantasy VII: Crisis Core	9/10
5	Metal Gear Solid: Peace Walker	8/10

God prestanda, grym onlinetjänst och ett smidigt gränssnitt

MICROSOFT XBOX 360

INFORMATION

Tillverkare MICROSOFT
Premiär 2 DEC 05
Media DVD
Signal HDMI
Vikt 2,9 KG
Mått 270x75x264
Pris 2295 KR

Microsoft släppte Xbox 360 redan i december 2005. Första sommaren 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 satsning 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
01	Halo: Reach Episka rymskottspel på planeten Reach när Bungies tar farväl av spelserien som skrev om regelboken!	Action	Microsoft	10/10
02	Grand Theft Auto IV Niko Bellics väg mot toppen i en värld av organiserad brottslighet är en underbar sådan. Köp, köp, köp!	Action	Take 2	10/10
03	Half-Life 2: The Orange Box Valves obscent prisvärda, gyllene spelkossa med hela fem spenar att suga actionnärning från, rockar.	Action	EA	10/10
04	Mass Effect 2 Fläska rymdstrider och dunderdialoger i Biowares storslagna rollspel bland stjärnorna - ljuvligt episkt.	Rollspel	EA	10/10
05	Gears of War Nutida actionklassiker som tagit högupplöst motorsågssakt av fula fiender till en ny och köttigare nivå.	Action	Microsoft	10/10
06	Red Dead Redemption Glöm Gun, glöm Call of Juarez och Gunsmoke. Detta är det första riktigt geniala western-äventyret...	Action	Take 2	10/10
07	Rock Band 3 Perfekt låtlista, grym presentation, underbara instrument och ett pro-läge som lär dig spela gitarr på riktigt.	Musik	EA	10/10
08	Bioshock I undervattensparadiset Rapture har verkligen allt gått fel. Bered dig på en ryslig resa på havets botten.	Action	Take 2	9/10
09	Crysis 2 Underskön grafik och flera valmöjligheter väntar dig och din Nano-dräkt i Cryteks efterlängta actionpärla.	Action	EA	9/10
10	Super Street Fighter IV En eldboll. En rundspark. Ett bensvep. Ladda hem Arcade Edition och gör ett bra spel ännu bättre.	Fighting	Capcom	9/10
11	LA Noire Förhör mordmisstänkta och och slåss med hejdjurar som karriärklätrande 40-talspolis i ett härligt äventyr.	Äventyr	Rockstar	9/10
12	Bayonetta Härligt härfagra häxan Bayonettas hiskeliga hoppsparkar trotsar fysiklagarna och frisyren mosar allt i sikte.	Action	Sega	9/10
13	NHL 11 Ny tacklingsfysik, smidigare animationer och fler lag än någonsin. EA äger hockeyisen, även i år.	Sport	EA	9/10
14	Dead Space 2 Nya vapen, nya miljöer och ännu läskigare fiender gör Isaac Clarkes andra rymdrensning röjigt kläfsig.	Action	EA	9/10
15	Dirt 3 Snabb och varierad rallyfest signerat Codemasters med nytt Gymkhana-läge och varierad multiplayer.	Racing	Codemasters	8/10

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

INHANDLA

L.A. NOIRE

TEAM BONDI / ROCKSTAR

Vad handlar det om: Du är Cole Phelps, hård men rättvis kommissarie som undersöker mord i 40-talets Los Angeles. Finkamma brottsplatser, intervjuer anhängiga, förhör de misstänkta eller ta bara en atmosfärisk biltur i änglarnas stad. Iklädd eleganta kritstreck och med storbandsjazz i bilradion.

Bästa biten: De kluriga förhören, där du måste lyssna på vad dina intervjuoffer säger och avgöra om de talar sanning. Kanske avslöjar deras ansiktsuttryck något? Kanske har du bevismaterial som krossar lögnerna?
För dig som: Vill ha ett smart äventyr.



INHANDLA

SUPER STREET FIGHTER IV: ARCADE EDITION

CAPCOM / CAPCOM

Vad handlar det om: Samma slagsmåls-genialitet som i Street Fighter IV, men med fyra nya kämpar och hundratals småjusteringar i spelupplägg. Alla till det bättre. Ålskar du fighting och sitter utan ett Street Fighter IV är detta det självklara valet. Online eller mot en soffkompis, galet kul hursomhelst.
Bästa biten: Att lära sig behärska de nya karaktärerna. Evil Ryu, Oni, Yun och Yang har alla sina specialslag och är alla finfint balanserade gentemot spelets övriga kämpar.
För dig som: Letar fightingbrillans.



INHANDLA

CHILD OF EDEN

Q ENTERTAINMENT / UBISOFT

Vad handlar det om: I en explosion av färger, musik och rörelser åker du på räls längs fantastiskt vackra världar och nitar virus. Spelar du med Kinect fungerar dina nävar som puffror, men vanlig handkontroll fungerar också bra. Musiken pulserar i takt med dina attacker i en härligt hypnotisk helhet.
Bästa biten: Passion, den fantastiskt designade fjärde banan. Musiken har ett maniskt driv och allt från att öppna kugghjul i början till att sväva bredvid två enorma, löpande cybermänniskor är underbart.
För dig som: Ålskade Rez.



VARNING!

CALL OF JUAREZ: THE CARTEL

TECHLAND / UBISOFT

Vad handlar det om: Techland byter vilda västern och sexskjutare mot ett gäng polisers kamp mot knarkkarteller i ett nutida Kalifornien. Resultatet är en seg actionsörja som står slätt mot andra konkurrenter i genren. Nyttänk ska hyllas, men Call of Juarez borde ha stannat kvar i saloonernas tid.
Sämsta biten: Förutom de rent ut sagt pinsamma röstskådisarna? Tja, när det kommer till vapenhantering är spelkontrollen som tagen från förra årtusendet.
Välj i stället: Crysis 2.





NINTENDO DS/3DS

INFORMATION

Tillverkare Nintendo
Premiär 11 mars 05
Media Kassettkort
Vikt 205 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.

Gamereactor Topp 5 Nintendo DS

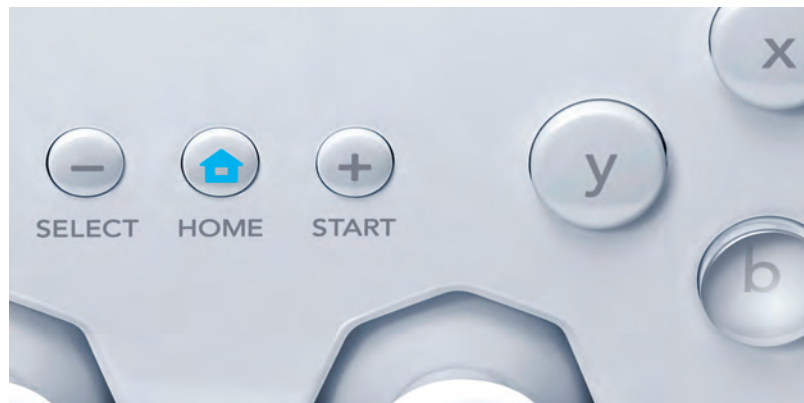
Nr.	Speltitel	Betyg
1	New Super Mario Bros.	9/10
2	Grand Theft Auto: Chinatown Wars	9/10
3	The Legend of Zelda: Phantom Hourglass	9/10
4	Phantasy Star 0	9/10
5	Professor Layton & Pandora's Box	9/10

Revolutionerande konsol med massor av familjemys 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 egon, Mii. Sedan lanseringen har Nintendo uppgraderat Wii-fjärrarna med Motion Plus för att ge ännu bättre rörelsekänslighet.



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
01	Super Mario Galaxy 2 Mario kränger på sig molnkostym och superborr och susar fram i ännu en galaktisk fullträff.	Plattform	Nintendo	10/10
02	Super Mario Galaxy Marios galaktiska comeback blev precis så bra som vi hoppats på och en modern klassiker var född!	Plattform	Nintendo	10/10
03	The Legend of Zelda: Twilight Princess Spelmagi må vara ett utnött och överanvänt ord men det finns inget som bättre beskriver Links äventyr.	Äventyr	Nintendo	10/10
04	Super Smash Bros. Brawl Nintendos senaste slagsmål är ett somrigt superspel som proppats till bristningsgränsen med innehåll.	Fighting	Nintendo	9/10
05	Resident Evil 4: Wii Edition Resident Evil 4 är spelseriens absoluta höjdpunkt och Wii-versionen är lika bra som GC-originalet.	Action	Capcom	9/10
06	Metroid Prime Trilogy Världens bästa rymdhjältinna spöar aliens och pimpar rymdräkt i Nintendos trilogibox.	Action	Nintendo	9/10
07	Punch-Out 8-bits-legenden Little Mac har boxat sig tillbaka och är nu redo att klappa trut på Nintendo Wii.	Sport	Nintendo	9/10
08	Bit Trip Runner Gubben springer. Få honom att hoppa till skön musik. Koncentrera dig. En miss och du är rökt.	Plattform	Nintendo	9/10
09	The Beatles: Rock Band Lira tidlös mop-top-pop med John, Paul, George och Ringo i Harmonix och MTV:s brijanta sorsatsning.	Musik	EA	9/10
10	Super Paper Mario Spelvärdens plattaste hjälte flirtar med sitt kultklassiska förlutna och ger sig ut på helt nya äventyr.	Plattform	Nintendo	8/10
11	New Super Mario Bros. Wii Tidlös plattformande med goombas, avloppsrör och luftskepp. Avnjuts gärna med tre goda vänner.	Plattform	Nintendo	8/10
12	Mario Kart Wii Helmsigt helgtävlande med minicrossar, go-karts och dragsters i nya Mario Kart till Wii!	Racing	Nintendo	8/10
13	Epic Mickey Musse Piggs besök i märkliga Cartoon Wasteland har gett oss (och Lasse Åberg) härliga rysningar.	Plattform	Disney	8/10
14	Donkey Kong Country Returns Två apor, tusentals charmiga fiender och dubbelt så många bananer. Kungen Kong är tillbaka!	Plattform	Nintendo	8/10
15	De Blob 2 De Blob skvätter färg och muntrar upp monokrom misär med sin egen kropp. Färgstarkt, finurligt, fint.	Plattform	THQ	7/10

INHANDLA

NBA JAM

EA CANADA / EA

Vad handlar det om: Basket när den är som bäst. Det vill säga när bollarna brinner och huvudena är tre gånger större än vad som är proportionerligt. Du gör omöjliga dunkar, aktiverar turbofunktioner och försöker överlista Magics teleporteringsförmåga.
Bästa biten: Att låsa upp de helsköna och absurda gästspelarna. Vad sägs om att slamdunka med en streckgubbe eller Beastie Boys? Eller låta republikaner och demokrater drabba samman när Obama och John McCain ränner runt på planen?
För dig som: Gillar retromysig arkadbasket.



INHANDLA

METROID PRIME TRILOGY

RETRO STUDIOS / NINTENDO

Vad handlar det om: Tre fenomenala actionäventyr med universums tuffaste prisjägare samlas på samma maffiga skiva som alla Wii-spelare bara måste äga. Samus spöar rymdpirater, utforskar underjord och svidar om till allt kraftfullare rustningar.
Bästa biten: När Samus Aran för första gången upptäcker den mystiska, stilsamma snövärlden Phendrana Drifts i det första Metroid Prime får vi rysningar – inte av kylan utan av välbehag. Säklart.
För dig som: Vill ha ett matigt rymdpaket.



INHANDLA

MEGA MAN 10

CAPCOM / CAPCOM

Vad handlar det om: Världens tuffaste robotlirare väljer återigen bland ett boss-smörgåsbord och ger sig ut på plattformsäventyr. Du hoppar över stup och pepprar styggingar med din mångsidiga armkanon.
Bästa biten: Retrodesignen, som är konsekvent i allt från grafik och ljud till utmaning – är underbar. Mega Man 10 bevisar med pixelgrafik, suverän ättabits-musik och en väl tilltagen svårighetsgrad att det var bättre förr. Även den strålände spelkontrollen är så exakt som vi minns den.
För dig som: Älskar plattformspärfektion.



VARNING!

TRANSFORMERS: DARK OF THE MOON

ACTIVISION / HIGH MOON STUDIOS

Vad handlar det om: Ledlös licensprodukt baserad på den senaste Transformers-filmen, där du i antingen Autobots eller Deceptions lag ger dig på fienderbotar och bankar plåt. Eller ditt eget huvud. Av tristess, ilska och sorg över detta bottenlösa trask.
Sämsta biten: Bandedesignen är klaustrofobisk och utvecklat utan någon som helst yrkes stolthet. Striderna är inrutade och det hjälps inte av att din slöfcksrobot rör sig i cirka 0,3 kilometer i timmen.
Välj i stället: Transformers: War for Cybertron.



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

APPLE IPHONE/IPAD

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 / Ipad

Nr.	Speltitel	Betyg
1	Angry Birds	9/10
2	Real Racing 2	9/10
3	Doodle Jump	9/10
4	Dark Nebula Episode 2	8/10
5	Plants vs Zombies	8/10

Spelväldens största plattform med mängder av möjligheter...

PC WINDOWS

INFORMATION

Tillverkare OLIKA
Premiär 1971
Media DVD
Signal VARIERAR
Vikt 2,1-4200 KG
Mått VARIERAR
Pris VARIERAR

Världens mest använda spelformat, möjligen i konkurrens av mobiltelefonen. Vare sig du spelar vrålsnygga Crysis 2 med tolv processorer och det senaste grafikortet, 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.



INHANDLA

BATTLEFIELD: BAD COMPANY

DICE / EA

Vad handlar det om: Svenska Dice kastar in dig i B-kompaniet, en samling klåpare som inte borde tillåtas vara nära vapen och krig. Men krig blir det, och i en välberättad jakt på ryssar och guld fightas du och ditt kompani.
Bästa biten: Humorn. Balansen mellan skämt och allvar är perfekt avvägd och att i ena sekunden ligga hukad och bistå med nedtryckande eldgivning, för att sedan höra smågnabb i B-kompaniet är lika underhållande som unikt.
För dig som: Vill spränga rysk barrskog.



INHANDLA

THE WITCHER 2: ASSASSINS OF KINGS

CD PROJEKT / NAMCO

Vad handlar det om: Vuxet rollspelande utvecklat av polska mästarna CD Projekt. Du spelar som Geralt, mästertrolljägare viftandes såväl svärd som trollformler. Varvat med strider, utforskande och dialoger måste du rentvå ditt namn.
Bästa biten: Grafiken beskrev vi som "att se en liten bit av Gud", och med en värsting-PC och grafiken inställd på max blir vi verkligen knäsvaga av den visuella excellensen. Detta är rollspelsälskarens våta designdröm.
För dig som: Vill spela ett superbt rollspel.



INHANDLA

RIFT

TRION WORLDS / TRION WORLDS

Vad handlar det om: Onlinerollspelande som på allvar vill utmana World of Warcraft, och som kommer närmare än någon annan. Du skapar en karaktär, skickar ut den i världen Telara och gör uppdrag för att stävja den onde Regulus som pytsar ut styggingar genom revor i spelvärlden.
Bästa biten: När du ansluter dig till en krigslysten grupp, fast beslutet om att ta dig an fienderna i de större världshändelserna. Det anordnas kvickt korståg mot dessa kanaler som kan välla ur spelets revor.
För dig som: Tröttnat på Azeroth.

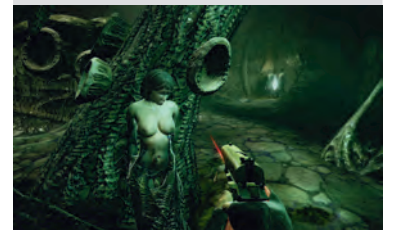


VARNING!

DUKE NUKEM FOREVER

GEARBOX, 3D REALMS / 2K GAMES

Vad handlar det om: Ett fjorton år försenat fiasco där det var tänkt att Duke skulle leverera årets actionupplevelse. Så blev det inte riktigt och stället fick vi ett splittrat fuskbygge med risig bandesign, uråldrig grafik, irriterande fiender och trötta fjortisskämt.
Sämsta biten: Minustecken finns det gott om, men den extremt föräldrade kiss- och bajshumorn gör hela Duke Nukem Forever-nederlaget extra pinsamt. Duke kastar avföring, pratar om sina behag och betar sig på ett sätt som inte ens kvalar in till kitsch.
Välj i stället: Bulletstorm.



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
01	Half-Life 2: The Orange Box	Action	EA	10/10
02	Bioshock	Action	2K Games	9/10
03	Starcraft II: Wings of Liberty	Strategi	Activision	9/10
04	Crysis 2	Action	EA	9/10
05	World of Warcraft	Onlinerollspel	Vivendi	9/10
06	Dragon Age: Origins	Rollspel	EA	9/10
07	Empire: Total War	Strategi	Sega	9/10
08	Mafia II	Action	2K Games	9/10
09	Left 4 Dead 2	Action	EA	9/10
10	Portal 2	Pussel	EA	9/10
11	Civilization V	Strategi	2K Games	9/10
12	World of Warcraft: Cataclysm	Rollspel	Activision	9/10
13	Total War: Shogun 2	Strategi	Sega	9/10
14	Iracing	Racing	Iracing	9/10
15	The Witcher 2: Assassins of Kings	Rollspel	THQ	9/10

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

Vår semester är slut. För vissa innebar sommaren en lökig månad i Florida, för andra har semestern mestadels bestått av arbete. I Östersund har solen tittat fram endast ibland, och då med en ganska dämpad entusiasm. Ingen stekig supersommar, med andra ord - även om den ännu inte är helt slut. Men för oss på redaktionen är den lugna sommarperioden nu ett minne blott då vi blickar framåt mot hösten. Här följer en liten dagbok över hur vår senaste månad sett ut:

Torsdag 14/7

Idag är min semester slut. Även Jonas Mäki är tillbaka efter sin ledighet medan Elfving fortfarande njuter av sommar och sol. Vi har spenderat morgonen med att pyssla lite med planeringen inför augustinumret och kommer att utföra en del rätt tung shopping inför morgondagen. Imorgon startar nämligen Gamereactors årliga Summer Meet-event. Fett och stryk, i mängder.

Fredag 15/7

Summer Meet 2011 är i full gång. Anlände först till ett mulet Östersund gjorde nykomlingen Oskar. Via buss dök sedan Erik Ranta upp medan Jesper, Johan, Henrik och Steinholtz anslöt via tåg bara för någon timme sedan. Vi har redan hunnit klämma i oss kilovis med godis samt börjat förbereda arbetspasset ikväll då vi ska färdigställa listan över världens 100 bästa spel.



Lördag 16/7

Tidernas 100 bästa spel-listan är nu helt färdig. Skönt. Det har tagit oss nästan tre månader att komma hit. Om du inte redan läst artikeln råder jag dig att omedelbart bläddra tillbaka. Idag spelades den årliga minigolf-turneringen och vi ska även tävla i go-cart samt dra igång årets mest prestigefyllda speltävling. Jesper har ätit korv, bacon, kebab, pizzor, sås, godis och chips till den milda grad att han nu pratar om en obligatorisk skrikspya. Ikväll ska vi förtära onödiga mängder kinamat och starta upp Gamereactor Gaming Championship.

Söndag 17/7

Gamereactors team building-helg 2011 börjar lida mot sitt slut. Flera av frilansarna har redan påbörjat sin hemresa medan jag, Emil, Mäki, Henrik och Oskar utmanar varandra i Forza Motorsport 3. Blu-ray-oraklet Johan Bergström vann både minigolfturneringen samt go-cart tävlingen. Gamereactor Gaming Championship 2011 vanns av undertecknad. För sjätte året i rad.



Måndag 18/7

Imorse påbörjade vi på allvar arbetet med Gamereactor #87. Förutom listan över Tidernas 100 Bästa hoppas vi hinna få med recensioner på både Call of Juarez: The Cartel, Driver: San Francisco och Deus Ex: Human Revolution. Idag anlände även förhandsversionen av Resistance 3 som jag verkligen sett fram emot att testa. Hoppas det är minst lika bra som den ganska underskattade föregångaren.

Tisdag 19/7

Mäki har precis skrivit färdigt sin recension av det senaste Harry Potter-spelet och har därmed även spenderat morgonen med att peppra luftrummet med barnförbudna svordomar. Jag har designat klart Topp-100-artikeln samt påbörjat Gamereactor Tysklands specialartikel om tredjepersonsaction. Ikväll hoppas jag hinna med ett par timmar Resistance 3 och imorgon hoppas vi att Deus Ex 3 anländer.

Torsdag 21/7

Idag har vi mestadels pillat med Topp 100-listan. Jonas och Jonas har redigerat och korrekturläst samtliga av småtexterna medan jag försökt färdigställa det inledande uppslaget. Jag hade först tänkt göra ett fotomontage proppat av spelfigurer men blev inte nöjd med resultatet och började därför tänka om. Jag har även spelat lite Resistance 3 idag samt försökt få svar från Sony om vi kommer hinna få med det spelet i form av en recension i det här numret. Vi får hoppas.

Fredag 22/7

NC Softs nya onlinerollspel ser trevligt ut. Som en rätt så vildsint mix av Firefly, Roger Rabbit, World of Warcraft och Brütal Legend. Om du inte redan slukat vår exklusiva artikel i början av tidningen beordrar jag dig att omedelbart bläddra tillbaka till sida åtta och börja läsa så svetten lackar. I övrigt är fredagen en lugn sådan. Vi lyssnar på Incubus nya skiva på redaktionen idag (alla gillar) samt diskuterar huruvida LA Noire förändrat vårt sätt att se på äventyrsgenren - för alltid.

Måndag 25/7

Morgonen har varit... omtumlande. Recensionsversionen av Deus Ex: Human Revolution anlände inte med dagens post vilket fick mig att ringa Square Enix med en påminnelse. Under mitt samtal med Square informerades vi om att det, enligt order direkt från Japan, existerar en bunt orimliga krav för att man som tidning ska kunna motta spelet på förhand. Dessa krav kunde vi inte godta vilket innebär att numret du håller i handen inte kommer att innehålla en recension av Deus Ex: Human Revolution. Tyvärr.

Onsdag 27/7

Elfving är på besök hos Dice idag för att spela Battlefield 3 medan Mäki sitter i testrummet och nöter Resistance 3. Det var först tänkt att jag skulle recensera det men jag kände att jag testat lite för mycket förstapersonsskjutare på slutet och helt enkelt förtjänade en liten paus. Istället har jag pysslat med vårt omslag. Idén är att göra en pixelbild med härlig retrocharm. Men jag lyckas inte riktigt få till formen.



Torsdag 28/7

Fyra olika omslag är färdigställda. Nu ska de läggas upp i min blogg på Gamereactor.se där ni kommer att kunna rösta på er favorit. Hela grejen med att låta er läsare bestämma hur vårt omslag ska se ut är en okristligt populär grej som vi gjort flera gånger här på Gamereactor. Det är alltid intressant att höra vad ni

JONAS RYKTEN

Gamereactors nyhetsredaktör berättar om månadens branschskvaller

■ Timesplitters 4

Har du saknat Free Radicals multiplayer-ös och alla fula apor från Timesplitters-serien? Då verkar det som att du blivit bönhörd, för redan i höst sägs Crytek UK (före detta Free Radical) vara redo att visa upp Timesplitters 4 som ska släppas under 2012 till PC, Playstation 3 och Xbox 360. Räkna med snygg grafik... och krigiska apor.

■ Playstation 4 på gång

En taiwanesisk branschtidning rapporterar att Foxconn och Pegatron Technology redan fått order av Sony att börja tillverka Playstation 4. Tanken är att Sony ska ha en massiv lansering 2012 med upp till 20 miljoner enheter tillgängliga under första året. Den stora grejen med Playstation 4 lär enligt källan vara ett Kinect-liknande tillbehör.

■ Gratisspel till Xbox 360

Det ryktas att Microsoft försöker få gratisspel till Xbox Live. Spel som sedan kommer att stödja mikrotransaktioner med Microsoft-poäng för den som vill ha fler banor, funktioner och liknande. Microsoft vägrar att kommentera ryktet, men med tanke på framgångarna för exempelvis Battlefield Play4Free känns det inte helt orimligt.

■ Handkontrollrevansch

När Microsoft släppte Xbox var det många som reagerade på att handkontrollen var enorm, och den svarta kolossen fick snabbt smeknamnet The Duke. Nu har det dykt upp ett rykte som gör gällande att Microsoft kommer återuppväcka The Duke från tillbehörskyrkogården lagom till releasen av kommande Halo: Anniversary.

■ Respawn gör rymdaction

Som bekant hoppade två tredjedelar av Infinity Ward av efter Modern Warfare 2 och grundade egna studio Respawn Entertainment. Många trodde att de skulle ta upp kampen med Activision, men nu ryktas det att Respawn istället tänker ge Master Chief något att bita genom att lansera ett extremambitiöst actionspel förlagt till rymden.

å redaktionen varit, vad vi
å Gamereactor.se

tycker då jag nästan alltid, i egenskap av formgivare, tycker tvärtom. Hittills leder Super Mario World-omslaget, med stor marginal.

Måndag 1/8

Suck. Det blir ingen recension av Resistance 3, heller. Vi pratade precis med Sony och det verkar som om recensionsversionen försenats. Vi kommer inte att hinna testa det färdiga spelet. Vilket innebär att vi just nu har noll recensioner att bjuda på. Just nu sitter vi och funderar på om vi därmed inte bör skippa recensionsavdelningen helt till förmån för fler previews. För första gången i Gamereactors historia.

Tisdag 2/8

Elfving var på studiobesök hos Dice förra veckan och fick bland annat träffa författaren Andy McNab för en liten intervju. Battlefield 3 ser ruskigt lovande ut och jag ser verkligen fram emot att få recensera det inför vårt oktobernummer. Jonas och Jonas har färdigställt notiser, rykten, Incoming och recensionerna här till höger (nedladdade spel), idag. Jag har varit på sommarkalas för att fira min 80-åriga mormor.

Onsdag 3/8

Medan Jonas & Jonas pysslar med korrekturläsning och sista minuten-ändringar spenderar jag ett par timmar till idag med att försöka överleva den värsta zombieinvasionen sedan Left 4 Dead. Dead Island är varken läskigt eller särskilt snyggt (även om vissa delar av grafiken imponerar) men spelkontrollen är bra och det är en härlig frihet man erbjuds. Jag stryker omkring runt semesterresortens utomhuspool och slår hungriga zombies i skallen med en paddel. Recensionen av Dead Island läser du som sagt på Gamereactor.se i början av september.

Torsdag 4/8

Det känns såklart konstigt att finslipa det sista på ett nummer som för första gången i Gamereactors historia inte innehåller någon recensionsavdelning. Samtidigt är vi väldigt, väldigt nöjda med Gamereactor Top-100 och hoppas att du kommer att njuta av all den läsning som vår feta topplista erbjuder. Top 100-listan kommer även att dyka upp på Gamereactor.se i form av en temasite med utökade texter och fler bilder.

Fredag 5/8

Äntligen färdiga. Gamereactor 87 är klar. Nästa nummer anländer den 12 september. Vi ses då.

Resident Evil 6 avslöjat

Capcom sägs ha haft en privat visning på Comic Con förra månaden där man bakom stängda dörrar visade upp Resident Evil 6. En vägen besökare fotade trots förbud biroduken och på det suddiga fotot kan man urskilja spelets logotype samt datumet 15 september. Ett datum som bara händelsevis råkar infalla på den första dagen av Tokyo Game Show. Det har redan tidigare ryktats om att sexan kommer bli en återgång till seriens grund, och Capcom har medgett att man kommer att försöka ta Resident Evil "tillbaka till rötterna" inför del sex.

Laddat

För ytterligare 198 recensioner av nedladdningsbara spel besök sverige.storsta.spelsite www.gamereactor.se



Insanely Twisted Shadow Planet

Plattform **XBOX 360** Speltyp **ÄVENTYR** Antal spelare **1-4** Pris **130 KRONOR** Text **JONAS MÄKI**

Insanely Twisted Shadow Planet övertygar redan från start. Utvecklarna Fuelcell har jobbat hela fyra år med att uppfinna annorlunda pussel som får dig att aktivera delar av hjärnan jag inte ens visste fanns. Jag kryssar runt i sällsamma miljöer och stöter på trilskande stenbumlingar, fiskliknande krabater som vägrar flytta på sig och nödvändiga föremål som är inlåsta precis framför ögonen på mig. Pliktskyldigt kastas det fiender mot mig mellan varven, men dessa är enkla att spöa. Här handlar det istället om att klura, utforska och prova sig fram på ett tillfredsställande sätt. Insanely Twisted Shadow Planet hade dock mått bra av bättre spelkontroll.

Vissa saker man förväntas utföra blir helt enkelt bara frustrerande med så inexakta rörelser som man har till sitt förfogande. Även miljövariationen hade kunnat vara bättre. I slutändan är detta dock ett härligt sommarspel som ger mycket valuta för pengarna.

7



From Dust

Plattform **PC / PS3 / XBOX 360** Speltyp **STRATEGI** Antal spelare **1** Pris **130 KR** Text **JONAS ELFVING**

I From Dust är du Gud. Dina undersåtar dyrkar dig, eller snarare den heliga muspekare de kallar The Breath. Med detta verktyg för gudomligt ingripande påverkar du terrängen likt en supergrävskopa; vänstra trigger-knappen plockar upp jord, vatten eller lava och den högra omplacerar elementen. Uppgiften är att mejsla fram en säker väg till en grotta som tar ditt folk till nästa landmassa och även om tsunamis, lavaflooder och exploderande blommor jävlas med dig på vägen, kan du kirra biffen med totemfigurer och eldsläckande specialförmågor. Med vilda naturkrafter som interagerar med varandra är det designmässigt urläcker, och det är fånigt roligt att leka med förmågan som gör vattnet Jell-O-fierat. Ett ganska påfrestande trial-and-error-tvång, främst i de senare banorna, gör dock helheten

7

mindre gudalik och jag är inte heller helt överens med kameran. Men att få ett ogästvänligt ökenområde att blomma upp till en palmtät lustgård är roligt nog för att locka fram en rekommendation.

Blu-ray

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



THE EAGLE

Historiskt inkorrekt och ytterst medelmåttigt äventyr om romarnas tid i Storbritannien



Skådespelare **Channing Tatum, Jamie Bell, Donald Sutherland**
Utgivare **NORDISK FILM**
Regi **KEVIN MACDONALD**
Genre **ACTION/ÄVENTYR**
Premiär **UTE NU**
Codec **MPEG-4 AVC**
Ljud **DTS-HD 5.1**
Ratio **2.35:1**

IBLAND ÖNSKAR JAG ATT VÅRA filmrecensioner kunde bestå enbart av korta ljudklipp. I så fall skulle The Eagle lätt kunna beskrivas med ett rungande "njaaa". För det är den känslan man får när man tittar på Kevin Macdonalds tolkning av den romerska legenden om nionde legionen som försvann under ett uppdrag i Storbritannien.

Superhunken Channing Tatum spelar huvudrollen som den rekorderlige romaren Marcus Flavius Aquila, en befälhavare vars pappa ledde den nionde legionen. Tillsammans med den keltiska slaven Esca ger sig Marcus ut på en farlig resa i det brittiska höglandet för att rentvå familjenamnet genom att hämta tillbaka en guldstaty som försvann tillsammans med legionen. The Eagle vill så gärna vara en storslagen berättelse om hur det var på den gamla goda tiden. Gytja, heder, svärd och mossa finns det gott om. Ändå känns det mest som att titta på en komedi fylld av oavsiktlig komik. Här finns bland annat grönmålade vildar täckta i matjord med tuppkam hämtad från Avatar. De springer snabbare än hästar och spårar bättre än hundar, men lyckas ändå inte rå på ett gäng med pensionerade

romare – trots att de är ungefär tre gånger så många till antalet. Regissören Macdonald som tidigare mest sysslat med dokumentärer och tårddrypande dramafilmer känns inte alls hemma i actionscenerna. Han förlitar sig på snabba klipp och närbilder som många andra filmskapare gör idag, men genom att tillämpa den tekniken blir striderna oftast grötiga och svåra att få grepp om.

Han lyckas lite bättre i de lugnare scenerna. Men där faller det istället på det eländiga manuset och de oengagerade skådespelarna som osar av intrycket att de bara medverkar för att kunna betala sina räkningar. The Eagle är en ytterst medioker film där det mest positiva är att Tatum äntligen visar att han har fler än två ansiktsuttryck att använda sig av. Här bjuder han på hela tre stycken. Arg, plågad och glad. Märkligt nog ser alla tre snudd på likadana ut.

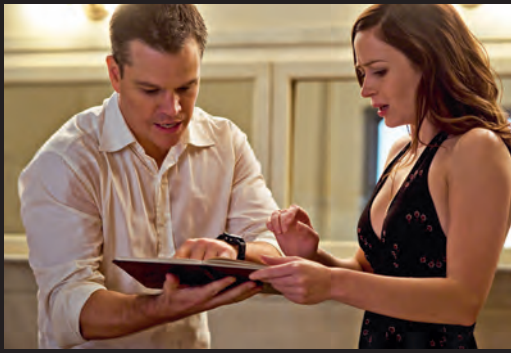
Bilden, däremot, är härligt filmisk med mjuka färger, bra skärpa och stark svärta, medan ljudet är fullt av subtila surroundeffekter och välmixade dialoger. En ytterst medioker film som presterar väl när det gäller det tekniska.

5 Erik Nilsson Ranta



Dubbelt upp för jämnan...

Ett vanligt fenomen i Hollywood är att två filmer med snarligt innehåll släpps med kort mellanrum från varandra. Armageddon och Deep Impact. Dante's Peak och Volcano. Ett småkryps liv och Antz. Mönstret är tydligt genom historien – Hollywood vill gärna casha in på det som verkar vara på tapeten för tillfället. The Eagle är inget undantag. Drott ett halvår innan Kevin Macdonald fick ut sin film på marknaden, så släpptes Centurion, Dog Soldiers-regissören Neil Marshalls egen superblodiga version av händelserna med den nionde legionen där Michael Fassbender spelade romersk soldat.



The Adjustment Bureau

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

MATT DAMON i ett Inception-luktande science fiction-drama kan väl inte annat än bli en braksuccé? Damon spelar David Norris, en lovande ung politiker i New York med en senatplats i sikte, som han missar på ren oaktsamhet. Fast mitt i allt elände träffar han sin drömkvinnor Elise. Kärleken torde rimligtvis spira. Men mystiska hattpryddade änglar gör allt för att försöka hålla dem isär. Gud har tydligen en egen plan för David som inte innefattar politiska misslyckanden eller onödiga kärleksyttringar. Regissören George Golfi bjuder på ett existensfilosofiskt drama med lovande inledning men som faller pladask på grund av löjväckande dumt synopsis. Kemin mellan Matt Damon och Emily Blunt är riktigt bra men det räcker inte när George har tagit sig friheten att skapa en egen värld, med egna regler som är på tok för löjliga och svårbegripliga för att vara trovärdiga. Bildmässigt bjuds det på fin skärpa med mycket detaljer

5 och ljudet är trevligt rakt igenom tack vare strålande panoreringar och kristallklara dialoger.

Johan Bergström



The Mechanic

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

DET FINNS OLIKA TYPER av mekaniker. De som fixar saker och de som "fixar" saker. Arthur Bishop (Statham) hör till den sistnämnda yrkesgruppen i nya actionfilmen The Mechanic. En typ av mekaniker som inte ägnar sin tid åt trasiga växellådor, utan åt att döda människor mot betalning. Det börjar bra och dramatiskt när Statham tidigt i filmen tvingas ta död på sin mentor tillika bästa vän efter att han utmålats som en förrädare. Men Con Air-regissören Simon West och manusförfattarna slarvar snabbt bort den lovande premissen. Det är bleka actionscener med alldeles för snabba klipp, fullt datorblod och vändningar i handlingen som man hinner förutse långt innan karaktärerna själva gör det. Statham räddar en del genom att vara stenhård som alltid och Ben Foster tillför klass varje gång han syns i bild. Men det hindrar inte The Mechanic från att vara en av de mest medelmåttiga actionfilmerna på senare tid. Bild- och ljudmässigt är det toppenkvalitet rakt genom med fin skärpa och bra precision.

6 Erik Nilsson Ranta



SCREAM 4

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

ATT PÅSTÅ ATT Scream-filmerna vitaliserade skräckgenren där under mitten och slutet av 90-talet vore att ta i, men visst friskade de upp klimatet lite med sin tydliga humor och metateknik med att ständigt kommentera sig själv. 2000-talet har varit tortyrfilmernas gyllene era med snudd på oräkneligt många Saw-filmer. Vad skräckgurun Wes Craven tycker om den utvecklingen blir rätt uppenbart här i Scream 4, dels i rena välförtjänt riktade pikar och dels i det faktum att han själv väljer att låtsas som om att tiden har stått still och dammar av sitt gamla Scream-konceptet istället för att ens snegla åt Saw-hållet. För särskilt mycket nytt bjuds det inte på här i vad som snarare kanske får ses som en nyinspelning än uppföljare. Visst har man till synes anpassat sig till den nya tidens sociala medier, Twitter och Facebook (som ju är obehagligare än vilken skräckfilm som helst...) har integrerats i manuset men annars är det samma gamla spelregler som gäller.

Sydney är tillbaka i Woodsboro för att göra reklam för sin självhjälpsbok och Ghostface blir så

klart skogstokigt mördarupphetsad och börjar dräpa några av de lokala kidsen redan innan de hinner säga "Jag är strax tillbaka". Resten kan vi vid det här laget, det refereras till en massa skräckfilmer och skämten och blodet sprutar om vartannat. Det här känns främst som en film för riktigt inbitna Scream-fans och klubben för inbördes beundran. Bekänner man sig inte till någon av de samfunden blir det hela desto knepigare även om det går att uppskatta Vem är det egentligen som är mördaren då!-mysteriet. Men något jättekärt återseende är det inte slutändan inte tal om utan originalfilmen sitter säker på sin tron. Så jodå, visst sjutton var det bättre förr.

Scream 4 på Blu-ray levererar en kontrastrik och dynamisk bild som mestadels håller hög riktigt kvalitet. På ljudfronten låter det bra (och högt) med högljudda skrik och svischande slaktknivar.

Surround-kanalerna hade definitivt kunnat vara mer aktiva men i slutändan är Scream 4 en

6 audiovisuell fröjd.
Anna Eklund

RE-RELEASE Vi betygsätter Blu-ray-versionen av en gammal film...



Superhjältarna (The Incredibles)

Genre KOMEDI/ÄVENTYR Ratio 2.39:1 Ljud DTS-HD 5.1

DET VAR ETT TAG sedan den kom nu, Superhjältarna, mer exakt 2004. Dock är det få filmer som familjen Parr fått se sig omsprungna av på den animerade fronten, Toy Story 3, Ratatouille och Dumma mej är de jag kan nämna på rak arm.

För visst är det fortfarande så att Pixars alldeles egna twist på superhjälternyterna är oemotståndlig. För det före detta superhjälteparet Parr så är Svensson-livet värre fiender än vilken superskurk som helst. Klart att pappa Bob, mamma Helen, minstingen Dash och dottern Violetta inte kan motstå att dra på sig

trikåerna och rädda världen, igen. Ett slag för kärnfamiljen men även en viss drift med förortsidyllen, allt förpackat i svulstig action med underbara äventyrsinslag. Vad finns det att inte gilla?

Bilden är såklart (på typiskt Disney-manér) kristallklar, badar i rött och gult och är löjligt skarp. Bortsett från några små bandingproblem så handlar det om ren perfektion. Ljudet är om möjligt ännu bättre och har en perfekt avvägd mixning som lär stå sig som bland det bästa vi får höra i år.

9 Anna Eklund



Helkul till halva priset!

Med paysafecard betalar du kontant för dina onlinespel – snabbt, enkelt och säkert. Utan konto eller kreditkort. Nu bjuder paysafecard på hälften av dina inköp och skänker dig upp till 50 SEK.

Du hittar en översikt över våra coolaste spel här: www.paysafecard.com



IKARIAM

