

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

**GRATIS
TIDNING**
September 09
Nummer 69

Game reactor

Nordens största speltidning

www.gamereactor.se

***NEED FOR
SPEED SHIFT**
TEAMET BAKOM GTR 2
UTMANAR FORZA 3

KITTLA DIN
FANTASI MED
**SCRIBBLE
NAUTS**
RECESSIONEN

**Beatles
Rock Band**
HARMONIX NYA
IMPONERAR

STOR SPECIAL
**Rör inte min
monstervän**
Teamet bakom
Rage snackar
om muterade
fiender, vapen
och om optimal
spelbalans...



\\22.09.09



16

www.pegi.info

XBOX
LIVE.

Microsoft
game studios

BUNGE

HALO.XBOX.COM/HALO3ODST

Jump in.

I 30 ÅR HAR COVENANT-VARELSERNA BELÄGRAT VÅR CIVILISATION, UTPLÅNAT VÅRA STÄDER. OCH GJORT VÅRA PLANETER TILL GLAS. NU TAR DET SLUT. DET SLUTAR MED DIG. ANMÅL DIG FÖR TJÄNSTGÖRING OCH SLÅSS SIDA VID SIDA MED DE HÅRDASTE KRIGARNA MÄNSKLIGHETEN NÅGONSIN UPPLEVT: ODST-SOLDATERNA. GE DIG RÄTT IN I HELVETET—MED KÄNGORNA FÖRST. OCH NÄR COVENANT-VARELSERNA VÄNDER SIG MOT HIMLEN OCH SER VÅR DOM FALLA ÖVER DEM. SÅ KOMMER DE ATT FÖRSTÅ ATT MÄNSKLIGHETEN INTE KAN KVÄVAS SÅ LÄTT—OCH DE KOMMER ATT LÄRA KÄNNA FRUKTAN.

FÖRBERED LANDNING

HALO 3
ODST
ORBITAL DROP SHOCK TROOPER

© 2009 Microsoft Corporation. Bungie, Bungie-logotypen, Bungie.net och Bungie.net-logotypen är registrerade varumärken för Bungie LLC, och används med tillåtelse. Alla rättigheter reserverade.

 XBOX 360

Petter Hegevall, chefredaktör



Drömfabriken sneglar snävt

Spelbranschen omsätter enorma summor pengar och för Hollywood blir vår värd mer intressant för var dag som går.

Det har ryktats om flertalet halvfärdiga uppköp och affärer de senaste åren där stora Hollywood-bjässar påstås vara intresserade av flertalet stora spelföretag. Warner och Disney är drömfabrikens två jättar och under deras paraply huserar åtskilliga dotterbolag inom flertalet verksamhetsområden. Båda jättarna äger spelstudios, båda vill växa inom spelindustrin och båda vill satsa pengar på att fusionera spelens värld med filmens. Att stora spel, eller spelserier, förvandlas till ostdoftande actionrullar är ingen ovanlighet. Det görs allt oftare och fler och fler folkliga spellicenser säljs till maktfullgripna filmjättar för varje dag som går. Alla filmbolag vill vara först med att göra filmen baserad på ett spel som förändrar vår syn på spelfilmen. Alla vill vara först med att släppa TV-spelsfilmens Citizen Kane. Bli först med att förändra klimatet i hela subgenren och göra som Christopher Nolan och Zack Snyder gjort med serietidningsrullen.

En Metroid-film är under produktion. En film om Grand Theft Auto och en baserad på Bioshock. Vi hör också talas om att Halo-serien ska bli Hollywood-film liksom Need for Speed. Personligen kan jag klara mig utan dem alla, speciellt när den standard som idag existerar för just den här typen av filmer inte når över B-filmstrecket. Men Hollywood fortsätter att visa enormt intresse för spelbranschen. Spelen är trots allt fortfarande världens snabbast växande underhållningsform. **Petter**

INSIDAN

Inuti Gamereactor Magazine #69

Denna månad har vi bränt gummi i Dirt 2 och nya Need for Speed och skrålat på Get Back i Beatles: Rock Band



13 Wow: Cataclysm

Mer polygonfatta troll från Blizzard när de för tredje gången visar upp en ny expansion till World of Warcraft. Vi berättar allt vi vet.



32 Gitar Hero 5

Partyvänliga spellägen, ny presentation, en drös nya låtar och en virtuell Kurt Cobain. Läs hur roligt Gitar Hero 5 är



22 Mass Effect 2

Rymdsex, skjutglada galaxgrodor och timvis med snillrikt skriven dialog. Bioware laddar om plasmapuffroma och vi har testat!



34 Need for Speed: Shift

EA har lämnat arkadgläntiga biljakter bakom sig och bjuder nu på stentuff simulatoracing redo att utmana Forza Motorsport 3



30 The Beatles: Rock Band

Elfving har dragit upp sin plast-Gretch till bröstnivå och hårdtestat Harmonix stora Beatles-satsning. Vad blir betygset?

Förhands titlar

- 22 Tony Hawk: Ride
- 23 Mario & Sonic 2
- 24 Alien vs Predator
- 26 Assassin's Creed II
- 26 MAG: Massive
- 26 Mod Nation Racers
- 26 Lego Rock Band

Recensioner

- 28 Colin McRae: Dirt 2
- 33 NHL 10
- 33 FIFA 10
- 36 Wet
- 37 Champions Online
- 37 G-Force
- 37 Soul Calibur: Broken Destiny

Fasta avdelningar

- 06 Brev & Mail
- 06 Nyheter
- 11 6 anledningar
- 11 Sno stilen
- 12 Spelkalendern
- 42 Köpguide
- 44 Journal
- 44 Blu-ray
- 45 Nedladdat
- 46 Tävlingar



36 Scribblenauts

Vi har satt betyg på ljuvliga Scribblenauts...

Chefredaktör Petter Hegevall (petter@gamereactor.se)

Redaktör Jonas Mäki (jonas.maki@gamereactor.se)

Redaktör Jonas Elfving (jonas.elfving@gamereactor.se)

Ansvarig utgivare Petter Hegevall

Grafisk form Petter Hegevall

Fotografi Måns Hegevall

Tekniker & webb Emil Hall (emil.hall@gamereactor.se)

Skribenter

Jesper Karlsson (jesper.karlsson@gamereactor.se)

Mikael Sundberg (mikael.sundberg@gamereactor.se)

Anna Eklund (anna.eklund@gamereactor.se)

Sophie Warnie de Humelghem

(sophie.warnie@gamereactor.se)

Erik Nilsson Ranta (erik.nilsson@gamereactor.se)

Love Bolin (love.bolin@gamereactor.se)

Petter Mårtensson (petter.martensson@gamereactor.se)

Johan Bergström (johan.bergstrom@gamereactor.se)

Marcus Löfström (marcus.lofstrom@gamereactor.se)

Daniel Steinholtz (daniel.steinholtz@gamereactor.se)

Adress Gamereactor, Hamngatan 10

831 33 Östersund

Internet Gamereactor.se

Pprenumeration Gamereactor.se/prenumerera

Uppplaga 75 000 exemplar

Antal läsare 97 000 (Orvesto 2008)

Periodicitet 10 nr/år (januari och juli uteslutna)

Tryck Colorprint Danmark

Distribution Pan Nordic Logistics

Annons Devisor Reklam & Media 08-317600

Leif Persson, annonssäljare Sverige

(leif.persson@gamereactor.se)

Gamereactor ansvarar inte för icke beställt material. Eftertryck, helt eller delvis utan redaktionens medgivande är förbjudet. Eventuella priser omnämnda i tidningen är reserverade för ändringar. Citera oss gärna men ange alltid källan.

Gamereactor är en Nordisk gratis-tidning som ges ut av fyra skilda redaktioner i Sverige, Finland, Norge och Danmark. Gamereactor finns hos närmare 1000 svenska butiker runt om i hela landet. Det största butikskedjorna som bjuder på vår tidning är: Onoff, Game, EB Games, Eljigant och Expert. Vi finns även på flera hundra högskole- och gymnasieskolor, internet-caféer, enskilda specialbutiker och större köpcentrum. www.gamereactor.se är Sveriges största spelsite. Här finner du varje dag ett tiotal purfärska spelnyheter samt recensioner, exklusiva reportage, intervjuer och givetvis matiga och informativa förhandsstester. 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

Testad version:

Vid varje recension informerar vi om vilken version av spelet vi testat. Detta kan innefatta allt från att vi berättar vilken (eller vilka) upplaga av ett multiplattformspel vi testat till att vi berättar om vi recenserat NTSC-versionen av ett speciellt spel.

Rekommenderad åldersgrän:

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

Utvärderingen "Ålskvärt spel" är för oss på Gamereactor ett sätt att säga till dig att du verkligen måste köpa det här spelet. Den ålskvärda stämpeln är något som vi delar ut en gång per nummer.



Kommande GRTV-program som du bara intre får missa. Ser dem gör du på www.gamereactor.se

GR.SE

Glöm inte att hålla koll på allt som händer på Gamereactor.se

Sveriges överlägset största spelsite

HALO 3: ODS

Vi sätter betyg den 20:e sep

Med två ynka dagar missade Halo 3: ODST att komma med i detta nummer. Men den 20:e september kommer istället vår utförliga nätreccension som berättar exakt hur bra Bungies fallskärmsäventyr är.

GRAN TURISMO PSP

Stor recension inom kort

Samtidigt som PSP Go släpps kommer även Polyphonys läckra, bärbara version, av Gran Turismo. Den 27:e september finns vår feta recension av det efterlängtrade Gran Turismo PSP att läsa på Gamereactor.se Missa inte det!

TOKYO GAME SHOW

Vi rapporterar från mässan

24-27:e september pågår höstens hetaste spelmässa, Tokyo Game Show. Gamereactor kommer som vanligt ha Sveriges i särklass bästa nyhetsrapportering från mässgolvet och dygnet runt berätta om allt viktigt som händer.

COMMAND & CONQUER 4 Strategisnack med EA

Vi tog morgonflyget till Los Angeles för att hälsa på hemma hos utvecklarna bakom kommande Command & Conquer 4: Tiberian Twilight. Kika in vår feta video-intervju med producent Michael Glosecki.

RAGE

Vi intervjuar med Matt Hooper

Lead Designer Matt Hooper tog en paus från arbetet med Id Softwares kommande Rage och pratade med vårt GRTV-team om problemet med att anpassa Id Tech 5-teknologin för Playstation 3, och om när de tänker släppa ifrån sig sin Mad Max-doftande actionmardröm.

BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2 Dice berättar om uppföljaren

Svenska Digital Illusions arbetar så svetten lackar med uppföljaren till konsolspelet Battlefield: Bad Company. Vi tog ett snack med Karl Magnus Troedsson för att få veta mer om nästa stora guldjakt.

ARMY OF TWO: THE 40TH DAY Rios och Salem hamnar i trubbel

Tyson Rios och Elliot Salem är inga duvungar när det kommer till krig i bebyggelse. I EA Montrals efterlängtrade uppföljare hamnar de i trubbel i Shanghai och måste försöka ta sig ut ur staden helskinnade medan ett stort packe

häningslösa terrorister försöker ha ihjäl dem. Kika in på Gamereactor.se för att se vår feta videointervju med teamet bakom Army of Two: The 40th Day.

AVATAR: THE GAME

James Camerons film blir spel

Ubisoft Montreal står bakom produktioner såsom Splinter Cell: Chaos Theory, Prince of Persia: Sands of Time, Rainbow Six: Vegas och Assassin's Creed. Ingen dålig meritlista direkt. Just nu arbetar de på att färdigställa Assassin's Creed II, Splinter Cell: Conviction och spelet baserat på James Camerons (Terminator 2, True Lies) kommande överfilm Avatar. Vi intervjuade producenten Antoine Dodens på Gamescom förra månaden, se vad han hade att säga på Gamereactor.se/GRTV.

GUITAR HERO 5

Brian Bright ger svar på tal

Producenten bakom de senaste tre Guitar hero-spele heter Brian Brigh och är en musikfanatiker som mer än gärna berättar allt om kommande titlar i Activisions ultrapopulära spelserie. Vi intervjuade honom nyligen och tycker att du ska surfa in på Gamereactor.se för att se vad han hade att säga om Guitar Hero 5.

BORDERLANDS

Gearbox pratar actionrollspel

Actiontorsken Randy Pitchford har

producerat spel som Half-Life: Opposing Force och Brothers in Arms. För ett par veckor sedan satte han sig ned med vårt GRTV-team för att berätta om utvecklingen av det kommande Borderlands.

GUILD WARS 2

NCSofts stekheta uppföljare

Om precis 13 månader är det tänkt att Guild Wars 2 ska släppas. Nyfikna som vi är var vi tvungna att ställa en massa frågor till utvecklarna ArenaNet för att veta vad vi kan vänta oss av uppföljaren.

CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOW

Konami satsar på Dracula

Castlevania möter God of War i Konamis kommande spel Lords of Shadow. Gamereactor TV-teamet snacka med utvecklarna under årets Gamescom för att få reda på vad producenten Hideo Kojima har kokat ihop.

NAPOLEON: TOTAL WAR

Kieran Brigden blir intervjuad

Vill du veta vad Kieran Brigden har att säga om kommande Napoleon: Total War? Bra. Intervjun finns på Gamereactor.se/GRTV.

LOST PLANET 2

Capcom pratar om uppföljaren

Producenten Jun Takeuchi svarar på våra frågor om Capcoms fräsiga uppföljare.

INBOX

Musik i min Playstation 3?

Sony verkar satsa på mycket snack och lite verkstad. I takt med att nya pressmedelanden kommer så lovas alltid något nytt till nästa uppdatering, och vi Playstation 3-ägare blir mer förväntansfulla och nyfikna på den kommande uppdateringen. Ta musik i spel till exempel. Sony pratade om det för jättelänge sedan. "I nästa uppdatering ska det ingå en funktion som gör det möjligt att ha sin egen musik i sina spel, precis som Xbox 360". När jag fick höra det blev jag jätteglad för jag har alltid avundats mina kompisars Xbox 360 och dess musikfunktion. Jag väntade ivrigt på nästa uppdatering. Men nej, den funktionen som Sony hade pratat om levde aldrig upp till vad man lovat. Microsoft har ju haft den funktionen sedan start och det har funkade jättebra. Har själv spelat på en Xbox 360 och haft musikfunktionen i gång. Känslan av att ha sin egen musik i spel är ett viktigt inslag för spelandet av idag. Jag vet att Playstation 3 är kapabel att ha den funktionen rent hårdvarumässigt, så vad väntar ni på Sony? Fixa till funktionen eller officiellt säg att den aldrig kommer istället för att lova och inte verkställa.
/Andreas Blom

Var det bättre förr?

Något jag har gått och funderat kring på senaste tiden är den ofta överanvända termen "det var bättre förr" i spelsammanhang. Om man frågar en spelintresserad person som är någorlunda till åren, säg runt 15 och uppåt, svarar han/hon nästan garanterat med ett spel som redan är minst 10 år gammalt troligen ännu äldre. Då ställer jag mig frågan: varför? En tänkbar anledning är att spelet i fråga var bland ens första spelminnen och därmed väcker starka känslor hos individen om han eller hon blir påmind om spelet. En annan tänkbar anledning som säkerligen går parallellt med föregående tes är att den påminner personen om "bättre tider" då man var liten



och världen tedde sig som en bättre och tryggare plats. Men är det verkligen så? Var det bättre förr? Jag har inget egentligt svar på denna fråga och ska sanningen fram så är det nog upp till var och enskild man/kvinna att finna ett svar på denna fråga. Men min personliga åsikt är nog att det trots allt inte alls var bättre förr. Jag förstår många som saknar 2D-eran med dess helt klart charmiga kvaliteter som musikaliska alster som satte sig i huvudet första gången man hörde dem, grafik som lät fantasin flöda och kanske framförallt en kontroll som i de bästa spelen var nästintill fulländad. Alla dessa kvalitéer kommer vi alltid att minnas och bära med oss men vi lever idag i en annan värld, 3D-världen. Man behöver inte tycka som jag gör, man får leva kvar i det gamla. Men för att ta ett exempel: När Super Nintendo släpptes var det väl få om ens några som tyckte att vi skulle gå tillbaka i tiden till den redan då gamla NES:en? Samma sak

FRÅN FORUMET

Månadens guldorn från gamereactor.se/forum

Om du fick vara en spelkaraktär, vem skulle du då vara?
Darksphere

Faith. Hoppa runt på hustak liksom. WHOA!
Zime

Antagligen Jackson från Call of Duty 2, har alltid velat uppleva ett världskrig.
Gomer_pyle

Jag skulle aldrig palla att vara Batman. Han har för jobbiga arbetstider.
Phip

Loco Roco, mysa hela dagen.
Antis

gäller i mitt tycke idag: Varför ska vi prisa det gamla och tycka att moderna spel inte är något att ha. Låt oss idealisera både det nya och det gamla, om det nu förtjänar att idealiseras.
/Johan

Tack för Sveriges bästa site

Jag alltså, jag gillar tidningen också men min riktiga kärlek är till Gamereactor.se - Sveriges överlägset bästa spelsida som med enkelhet överglänsar era konkurrenter. Gamereactor.se är idag en väldigt viktig del i mitt liv och de få gånger under de senaste fem åren då jag varit utan internet blir min dag förstörd. Jag är helt enkelt beroende av ert fantastiska arbete och det vill jag tacka så hjärtligt för.

/Marcus Adolffson

Spelen har blivit för korta

Med tiden så har spel blivit större, bättre och vackrare. När man spelar spel som Killzone 2 eller Crysis känns det nästan som om man faktiskt befinner sig i spelet, då det rent grafiskt sett är fantastiskt. Men en sak jag har tänkt på ett tag är hur korta sådana nutidens storspel faktiskt är. Att spela igenom Half-Life 2 är hur kul som helst, men tar inte längre tid än cirka 8 timmar. Visst finns det andra spel inom andra genrer (Tales of Vesperia till exempel) som håller fantastiskt länge, men det vore verkligen roligt om actiongenren inte var så galeat kort. Jag hade gärna betalat lite extra för att få spela lite mer, om man säger så.

Sådana som jag som gillar så gott som alla sorters spel tvingas nästan välja det spel som ger mig en 200 timmars spelupplevelse, hellre än det som ger mig halvdana 10 - 20 timmar som maxtid. Jag vet att det kostar mycket att skapa den grafik och spelbarhet som de flesta nya spel kräver, men hellre tycker jag att man sakta men säkert får fram bättre grafik - istället för att sänka dess hållbarhet.
/Adrian

Månadens läsare

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

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



Marcus Lindgren

Ålder? 18 år
Användarnamn på Gamereactor.se? hatten900
Yrke/sysselsättning? Tredje året på gymnasiet, fordonsprogrammet.
Världens bästa spel? Zelda: Ocarina of Time. Det var mitt första spel till Nintendo 64 och även mitt första spel i 3D. Ålskade allt med det, handlingen, karaktärerna och omgivningen. Speltiden var också ett väldigt stort plus, tog mig nästan ett år att klara ut det.
Ditt bästa spelminne? När jag mötte Ganon för första gången. Det hade tagit mig nästan ett år att ta mig till hans borg och jag var övertyglig att jag hade klarat av honom. Så när jag väl hade tagit mig ut ur det fallande slottet och trodde att jag hade klarat spelet, blev det en stor överraskning att Ganondorf fortfarande levde.
Favoritmusik? Jag lyssnar på mycket metal som till exempel Slipknot, Lamb of God och In Flames.
Hobbys? Förutom att spela så älskar jag att fiska. Finns inte mycket som slår känslan av att fånga en riktigt baddare till fisk.
Ogillar? Dubbade filmer och folk som skräpar ner i vattnet.
Åsikter om Gamereactor #68? Ett mycket bra nummer.

Gamereactor och Microsoft presenterar

Delta i firandet
av Halo-seriens
födelsedag &
vinn **fina priser**



Halo nation

Nordens nya Halo 3-community

www.gamereactor.se

TEMPO

NYHETER / SKVALLER / RYKTEN / LISTOR

För dagliga spelnyheter www.gamereactor.se

NY GRAFIKTEKNOLOGI

Rage är baserat på John Carmacks nya grafikteknologi kallad id Tech 5. Den nya spelmotorn är enligt Id själva sanslöst bra på att rita upp detaljerade och enormt vidsträckt utomhusmiljöer vilket bilderna vi hittills fått se från Rage kan intyga. Huruvida Rage kan slå Crisis i grafik återstår att se, någon gång nästa år.

Rage

Crisis kan **hälsa hem**. Killarna bakom Quake slår tillbaka

Det har varit under utveckling i snart tre år redan, Rage. Det nya spelet från utvecklarna bakom spel som Doom II, Quake 3: Arena och Wolfenstein 3D. I Rage intar vi rollen som överlevare i en postapokalyptisk framtid där endast spillror av mänskligheten återstår efter det att en asteroid slog ned på Jorden.

Själva är man en topptränad stridspitt som står som enda överlevare ur den Ark som förvarat en samling människor knutna till regeringen. Den värld vi kommer att få bekanta oss med i Rage är en våldsam,

smutsig och ogästvänlig sådan där lag och ordning inte existerar. Kampen för att överleva pågår ständigt och stark strålning har muterat en stor del av de människor, och varelser, som lyckades överleva katastrofen. Rage känns på förhand som en perfekt blandning mellan Crisis och Max Payne då spelets hjälte, precis som Nomad, bär en nano-dräkt som tillåter för en del fräcka egenskaper. Förvänta dig stentuff action, öppen och dynamisk spelstruktur, enorma miljöer och en hel del explosiv racing. På nästa uppslag hittar du vår intervju med Id Software.

BURNOUT & MOTORSTORM

För att ta sig runt i spelvärlden i Rage har man sin buggy. En fyrhjulsdriven, hårt trimmad liten sak som man kan uppgradera för pengarna man tjänar under uppdraget. Körkänslan känns inspirerad av arkadspel som Motorstorm och Burnout och många av actionsekvenserna i Rage kommer att upplevas från förarstolen.

SAMMA UPPLÄGG SOM FAR CRY 2

Rage är upplagt på samma sätt som Far Cry 2 där man har tillgång direkt till en enorm spelvärld och kan gå i princip vart man vill. Utspridda på platser runt om i världen finns flertalet uppdragsgivare som betalar bra pengar för att själv slippa sköta smutsgöret.

WELLSPRING - FRIZONEN

Det finns ett ställe i Rage där vapen är förbjudna, en frizon där man kan handla ammunition, hela sig själv och fylla på med vatten och andra förnödenheter. Stället heter "Wellspring" och påminner en del om den där stora flytande plattformen från filmen Waterworld, ja, bortsett från att den inte ligger och flyter ute i havet då.

KLASSISKA SKJUTDON

Rage kommer att innehålla 12 stycken olika vapen inklusive de mest självklara standardpuffrorna såsom hagelgeväret, kulsprutan, granatkastaren, revolvren och pistolen. Id Software utlovar också en del överraskningar samt en del spännande hermmabyggen som den ihoptejpade knivbumerangen, till exempel.

Teamet bakom **Quake** arbetar hårt med att färdigställa sitt nästa spel, en postapokalyptisk mardröm med Mad Max-vibbar...



Intervju med Id Software **Rage**

Vi tog ett snack med **Matt Hooper**, Lead Designer Id Software

Hur skulle du vilja beskriva Rage i korthet?

Att säga att vårt spel erbjuder en bredd som tidigare Id-titlar inte innehållit vore en underdrift. Rage är i grunden ett renodlat actionspel, fast proppfyllt med valfrihet och varierade spelmoment. Men i grunden handlar det om tung action, även om du sitter i din bil.

I Far Cry 2 var fordonssekvenserna trötta transportsträckor, hur ser ni på era fordonsbaserade bitar i Rage?

Vi var mycket noggranna i utformandet av spelvärlden i Rage för att fordonspartierna inte ska kännas som transportsträckor. Att köra buggy i Rage och skjuta sönder anfallande banditer är larvigt skoj. Precis lika roligt som att kliva ur bilen och skjuta mutanter.

Det har snackats lite om Carmacks uttalande om att Playstation 3-versionen av Rage ska bli sämre

rent grafiskt än de andra (till Xbox 360 och PC), kan du utveckla?

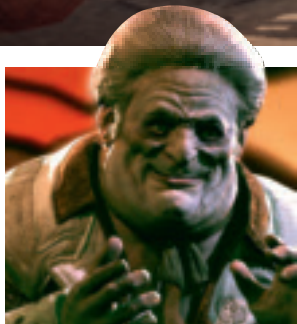
Ja alltså, det där stämmer inte riktigt. Någon tidning valde att inte citera oss helt korrekt och hela PS3-grejen blåstes upp till något som det egentligen aldrig var. Playstation 3 är svårare att arbeta med än våra andra plattformar (PC och Xbox 360) men de olika versionerna kommer att se identiska ut.

Det har också snackats om att Rage inte kommer att rymmas på en DVD-skiva, stämmer det?

Till Xbox 360 kommer Rage att levereras på två eller tre stycken DVD-skivor.

Och till våren ska ni visa upp Doom 4, kan du skvallra ens lite om det?

Nej, helst inte. Det känns alltid fel att prata om ett spel utan att ha något att visa upp. Nästa år ska vi visa er spelet och prata om det på samma gång.



Minnesvärda karaktärer

Till skillnad från hur Id Softwares spel vanligtvis brukar läggas upp kommer Rage inte bara att innehålla en stor frihet, utan även en del riktigt minnesvärda karaktärer. Herren på bilden är en av ödemarkens värsta skurkar, en cirkusägare som pysslar med allt möjligt fuffens och som har en hel del olika uppdrag att erbjuda oss. Id har satsat väldigt mycket kraft på röster och dialog.



3 värdelösa special-utgåvor

Den nya trenden är att alla spel ska förpackas i hastigt ihopplockade samlarversioner. Vi har plockat ihop tre usla...

Halo 3: Legendary Edition (1595 kronor)

Värsta skräckexemplet på samlarutgåvor är Halo 3: Legendary Edition där Microsoft fick storhetsvansinne och förpackade själva spelet och två diskar extramaterial i en enorm plasthjälm. Inte nog med att den såg allmänt billig ut, den kostade dessutom tre gånger så mycket som ett normalspel och var heller inte speciellt begränsad. Bara veckorna efter att Halo 3 släpptes reades Legendary Edition ut för en bråkdel av originalpriset. Uselt är bara förnamnet.

Viva Piñata: Special Edition (695 kronor)

Specialutgåva, tillgänglig under en begränsad tid, hette det. Vad fick man då för den extra hundraingen? Jo, några spelbara demon plus första avsnittet av Viva Piñata-serien. Alltihop saker man kunde få gratis ändå. Och den begränsade tiden var inte mer begränsad än att man än idag kan köpa utgåvan, nu nedsatt till 99 kronor.

Saints Row 2: Collector's Edition (795 kronor)

Med en blingad puffra lockades man att köpa Saints Row 2: Collector's Edition, tills man öppnade och insåg att det bara var utstansad kartong. I övrigt medföljde bara skräp som en artbook med vridig design, en meniöns karta och ett alldeles för litet USB-minne.

06

anledningar till varför **Little Big Planet** regerar

Vi berättar varför Sonys spel fortfarande roar...



01

Oerhört innehållsrikt

Efter ett år på marknaden har Little Big Planet passerat en miljon användarskapade banor, varav många är av samma höga klass som utvecklarnas egna. Det är så överväldigande många att det kan vara svårt att hitta rätt, men söker man smart duggar guldkornen tätt.

02

Charmigt och ikoniskt

Den lilla tygpojken är den mest oemotståndliga spelfiguren på länge. Så oerhört enkel och ikonisk, samtidigt som vi kan göra om honom precis som vi vill. Det ursköna rörelsemönstret skapar hysteriska skratt framför TV:n, och vi kan inte få nog av Sonys charmiga dockor.

03

Härliga möjligheter

Little Big Planet utvecklas hela tiden med nya spelmöjligheter. I julis kom färgpistolen med Metal Gear-tema och en rad materialpaket har släppts tillsammans med smart tillbehör. Snart kommer också möjligheten att skapa vattenbaserade banor med allt vad det innebär.

04

Fantastisk design

Designen är underbart läcker.



05

Kunglig kreativitet

Vi önskar att det fanns fler timmar på dygnet. Att sitta och spela bana efter bana är oerhört inspirerande och vi hittar hela tiden fräscha idéer som får fantasin att flöda. Vad sägs till exempel om en bana som simulerar låg gravitation genom att hela rasket åker upp och ner utan att det syns?

06

Cool community

Att bygga egna banor blir ännu mer beroendeframkallande när man får feedback på det man gör. Att komma etta i en dödsmatch kan aldrig jämföras med att någon sätter hjärtan på ens bana, skriver uppmuntrande kommentarer och lämnar omdömen som "briljant bana dude!".

Det ryktas att...

Sony redan har en ny PSP-modell på gång innan Go ens är ute, kallad **PSP-4000**. Rocksteady jobbar tydligen med **Hitman 5** och envisa rykten menar att Apple har en stationär konsol under utveckling samt att Volition jobbar på **Saints Row PSP**.



SNO STILEN!

Nathan Drake, **Uncharted**

Klä dig som Naughty Dogs actionhjärte

Är du less på att se ut som Partille-Jonny med blonderat kalufs? Eller har du tröttnat på dina upprullade chinos? Då kan du med Gamereactors hjälpa nu stjäla Nathans Drakes tråkiga trumpetstil och chocka damerna med en riktigt USA-typisk slacker-look.

- 1 Nick Lachey-frillan utan schampo**
Enklaste sättet att fixa frillan som Nathan är att klippa det halvkort (cirka 6 cm), tvätta håret utan schampo innan du går och lägger dig.
- 2 Brun farfarströja**
Köp en farfarströja från svenska märket Ljung, köp den på Nelly.se.
- 3 Ribbad t-shirt med långa armar**
Under farfarströjan ska du bära en gräddvit, långärmad t-shirt, helst ribbvävd med triå-krage. Köp den på JC.
- 4 Skinnskärp med rejält bältesspänne**
Du behöver ett snyggt skinnskärp med ett onödigt stort spänne. Tiger of Sweden gör dessa, bland annat. Köp ett på Zoovillage.
- 5 Slitna trumpetjeans**
Jeans som blir större efter knät är något av det fulaste som finns. Men vill man se ut som Nathan så vill man. Köp ett par Lennon-jeans från J. Lindeberg. Du hittar dem på jlindeberg.com.

DIN SPELVINTER 2009

>Forza 3 >Call of Duty: Modern Warfare 2 >Assassin's Creed 2 >New Super Mario Bros. Wii >Tekken 6

Gamereactor hjälper dig att hitta de verkliga guldkornen i den stundande högsäsongen i spelvärlden...



DISKU TERA NU!

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

Vänta på dessa:

OKT

Högsäsongen smyger igång med flera riktigt feta premiärer



Redan 1:a oktober tänker EA skrämra slag på alla Wii-ägare med **Dead Space Extraction**. Dagen därpå kommer sedan FIFA 10 till alla format. 9:e oktober kommer sedan militärfesten **Operation Flashpoint 2** (PC, PS3 och Xbox 360). 15:e oktober, är

det äntligen dags för **Brütal Legend** till Playstation 3 och Xbox 360. 23:e oktober är det premiär för **Forza Motorsport 3** till Xbox 360 samt blytungta **Borderlands** (PC, PS3 och Xbox 360). 29:e kommer **Grand Theft Auto IV: The Ballad of Gay Tony** (Xbox 360) och **Ghostbusters** (Wii, Xbox 360). 30:e oktober avrundas sedan en grym månad med **Tekken 6** till PS3 och Xbox 360.

Vänta inte på dessa:



Vi älskar Pixar och deras nya rulle **Up rockar**. Det gör dock inte det medelmåttiga spelet med samma namn som kommer 9:e oktober. 16:e oktober kommer **Star Wars: The Clone Wars - Republic Heroes** (alla format) och ser ungefär lika risigt ut som serien den baseras på. Den 23:e fortsätter dyngspridningen med **Hannah Montana: Rock Out the Show** till PSP. 23:e kommer även **Blur** (PC, PS3, Xbox 360) där man ska åka och skjuta, bara det att ingetdera ser speciellt skoj ut. Till sist kommer också **WWE Smackdown vs Raw 2010** (PS3, Xbox 360) samma dag. Det ser oförändligt ut och THQ ville inte ens göra spelet.

NOV

Den bästa spel månaden på hela året gör ingen besviken



Bioware drar igång november den 6:e med stekheta rollspelet **Dragon Age: Origins** till PC och Xbox 360 (26:e till PS3). Samma dag kommer även PES 2010 (PC, PS3, Xbox 360) samt **Uncharted 2** till Playstation 3. Höstens kanske mest efterlängade spel,

Call of Duty: Modern Warfare 2 (PC, PS3, Xbox 360), kommer 10:e november. Sackboy gör comeback den 18:e i **Little Big Planet** till PSP. Den 20:e släpps **Assassin's Creed 2** (PC, PS3, Xbox 360). Två dagar senare kommer **Left 4 Dead 2** till PC och Xbox 360. November avslutas 27:e med ursnygga Wii-titeln **Muramasa: The Demon Blade**.



Redan första november kommer **Mana Khemia 2: Fall of Alchemy** till Playstation 2, ett rollspel du absolut kan vara utan. Den 13:e kommer novellspelet **James Patterson's Women's Murder Club: Games of Passion** till Nintendo DS som ska göra

spelande populärt för mammor, men det förutsätter att de måste ha usel smak. Bilspelet till Nintendo DS är en sorglig historia och **Need for Speed: Nitro** som kommer den 19:e ser inte ut att göra något åt saken. Dagen därefter kommer **Singstar: TakeThat** till Playstation 2 och 3, men vi har svårt att komma på något värre o ljud att skråla med till.

DEC

Vid det här laget är de flesta storspel ute, men det finns efterslårtrare



Redan 4:e december kommer månadens hetaste spel, **Legend of Zelda: Spirit Tracks** till Nintendo DS. Samma dag kommer även Saboteur till PC, Playstation 3 och Xbox 360 plus den snacksalige Lombaxen Ratchets senaste eskapader i **Ratchet and**

Clank Future: A Crack in Time (PS3). 4:e kommer även EA Sports Grand Slam Tennis till Playstation 3 och Xbox 360 som sägs ska ta digital tennis till en helt ny nivå. 11:e december kommer **New Super Mario Bros. Wii** till just Wii och Champions Online till Xbox 360. Sent omsider kommer även **Age of Conan: Hyborian Adventures** till Xbox 360 just den 11:e samt att **Resident Evil: The Darkside Chronicles** släpps till Wii.



Tecmos kommande **Quantum Theory** (PS3) kommer den 4:e men ser ut som en dålig japansk Gears of War-kopia. Då kommer även **Wii Fit-konen Your Shape** som ser allt annat än välgjord ut samt licenstiteln **Stargate Worlds** till PC vilket tycks bli om möjligt ännu tristare ut än TV-serien. Veckan därpå, den 11:e, är det **hogflygande kampsport** i **Martial Arts: Capoeira** till alla format som (inte) lockar. Då kommer också **Rogue Warrior** (PC, PS3, Xbox 360) som ser ut att bli ett ytterst slentriantmässigt militärspel som utvecklarna försökt göra coolt så till den milda grad att det bara ser tönigt ut. Även **Stalker: Call of Pripyat** kommer den 11:e, och ser helt ointressant ut.

Mafia II, Alan Wake, Max Payne 3, Red Dead Redemption

Förseingshysterin har aldrig varit värre...



Kommer nästa år

Spel som **Mafia II**, **Bioshock 2**, **Red Dead Redemption**, **Alan Wake**, **God of War 3**, **Heavy Rain**, **Max Payne 3**, **Splinter Cell: Conviction** och många andra var planerade att komma nu i höst. Utan närmare förklaring har de alla skjutits upp till första halvåret 2010 som därmed ser ut att bli helt löjligt knökat med storspel. Då ska man ändå veta att titlar som nya **Army of Two**, **Metroid: Other M**, **Gran Turismo 5** och **Crackdown 2** också planeras att släppas ungefär just då. Risken är därför överhängande att flera av nämnda spel skjuts upp till andra halvan 2010 helt enkelt beroende på att konkurrensen annars skulle bli aldeles för hård.



WORLD OF WARCRAFT Cataclysm

Plattform **PC / Mac** Utvecklare **Blizzard** Utgivare **Activision** Speltyp **Onlinero||spel**

Håll i hatten, för när **Blizzard expanderar** sitt spel för tredje gången är det världsomvälvande

Mycket har hänt sedan vi tog de första stapplande stegen ut i Durotar och Elwynn för över fyra år sedan. Vi har stoppat invasioner av jätteinsekter, besegrat en eldfurste och håller som bäst på att slutgiltigt utplåna självaste lichungen. Men så fort vi återvänder till den gamla världen är det som om ingenting hade hänt.

Det förändras i och med den tredje expansionen, Cataclysm. Medan Horden och Alliansen är upptagna i norr passar drakaspekten Deathwing på att återvända till Azeroth, och han gör det med besked. När tusentals ton arg drake slår sig in i världen igen rämnar den, vulkaner uppstår, låglänta områden översvämmas. Hela den ursprungliga världen byggs om, vilket gör att vägen från nivå 1 till 60 kommer att bli helt ny. Med all Blizzards

erfarenhet från bättre och mer omväxlande uppdrag i expansionerna kan vi räkna med en höjdare till spelupplevelse även om vi vill börja med från början. För alla som ligger i framkanten och väntar på nytt material att sätta tänderna i öppnas fem nya zoner, inklusive en under havets yta, där äventyret går vidare mot maxnivån 85 och ett annorlunda sätt att utveckla sin karaktär. Vi kommer att få besöka elementarvärldarna och ge Ragnaros på moppen på hemmaplan, och äntligen se vad som döljer sig bakom Uldums portar.

Som vanligt vägrar Blizzard att prata om premiärdatum men allt tyder på ett släpp under nästa sommar, men innan dess väntar Arthas fortfarande i sitt fäste.

Mikael Sundberg

De två nya raserna

Horden utökas med sina gamla bekanta, Goblins. Det är bara en gruppering som släpper sin neutralitet, men de kommer att kunna erbjuda en hel massa sattung. Efter att ha tvingats fly från sin hemort på Isle of Kazan anländer de till den förbisedda zonen Azshara, som nu kommer att vara omgjord för att passa dem. De får också en helt ny zon att leka i, som utlovas bli precis lika storslagen som Death Knights startplats i den förra expansionen. Även Alliansen återknyter gamla band. Det lilla kungariket Gilneas valde att isolera sig när den odöda smittan bröt ut, gömda bakom en mur. De undgick att förvandlas till odöda, men blev istället smittade med lykantropi. Worgen, Azeroths version av varulvar, har vi slagits mot tidigare men nu får vi möjlighet att spela som dem. Det känns spontant som att Alliansen har dragit det längre strået här. Små hemska gröna män eller jättearga vargbestar som kämpar för att behålla det sista av sin mänsklighet?



Läs mer om härlig hårdvara på vår site!

www.gamereactor.se

Det är snart dags för en ny standard

Efter HDMI 1.3 kommer just det. Bra! HDMI 1.4. Gamereactor berättar för dig vad framtidens standard innebär

HDMI 1.4? Men please... jag har ett skåp fullt med kablar redan...

Till utseendet må HDMI 1.4 se precis lika... tråkig ut som den nuvarande standarden 1.3, men innanför plastskalet hittar vi en kabelstandard som kommer att hjälpa dig att rensa bort en hel massa andra sladdar som ligger och ser uppstudsiga ut. HDMI 1.4 kommer nämligen att kunna frakta ethernet-data i en hastighet av 100 Mbps per sekund, vilket innebär att din TV (eller förstärkare) i framtiden kommer att kunna dela med sig av ilsabatt surf, till en rad andra pryglar i ditt hem.

Ok, men är det verkligen allt? Nu gäspar jag, ursäkta.

Nej, det är inte allt som HDMI 1.4 kommer att klara av. Förutom Ethernet-biten kommer denna nya standard att kunna skicka tillbaka högupplöst ljud (Audio Return), här finns även stöd för betydligt högre bit rate på den signal som skickas vilket gör att detta är den standard som kommer att nyttjas då Sony premiärvisar sin nya 4K-teknik. Dubbelt så hög upplösning som Blu-ray plus riktig 3D-teknik. Det du!

Och precis hur dyrt kommer HDMI 1.4 att bli för mig?

Rätt dyrt, tyvärr. Du kommer att tvingas köpa en ny förstärkare, och en HDMI-adapter till din TV/projektor. Sorry.



DISKUTERA NU!

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

SPLIT SCREEN, KOM TILLBAKA!

Bedrövlig bilduppdatering kom tillbaka - **allt är förlåtet**

Trender kommer och går och ibland saknar man inte något förrän det försvunnit. Moon-bootsens avtagande popularitet blev en hård knäck för psyket. Synth-tofs och Garbage Pail Kids respektive reträtt från marknaden likaså. Plötsligt en dag vaknar man och kan inte få tag på klistermärken förstållande obehagliga barn paketerade tillsammans med tuggummi någonsans. Man känner sig aldeles tom inuti. Det finns en gräns för hur många mentala pung-sparkar man orkar ta emot. Med anledning av detta tänkte jag försöka sätta ljus på en trend som beklagligt nog är på tillbakagång. Split Screen - delad skärm för tillfället då flera spelare vill lira i samma soffa framför samma TV.

Om några år kan det vara försent, I framtiden kan split screen vara ett begrepp du plågar dina barnbarn med när du drar dina historier om hur det var bättre förr. Medan de bara "whatever gubbjävell" och trycker in kabeln gjord av cutting edge-teknologi och gristarmar rakt in i hjärnan för att fortsätta spela World of Warcraft XII - the eXistenZ edition.

När är det egentligen tillåtet att använda våld mot dina vänner? Svaret är: när du befinner dig i underläge. Ge den kinsan som nyss kört om dig på sista varvet en knytnäve i revbenen och hans hånleende stelnar. Att ge en reprimand på grund av en förlust i soffan är mänskligt. Ibland rentav enda sättet att få ilskan att försvinna. Att skrika in i ett headset eller försöka pilla fram något art meddelande på ett minitangentbord är liksom inte samma sak. Det finns fler fördelar med delad skärm än den glädje fysiskt våld medför. Man övar till exempel snabbt upp sin simultankapacitet genom att studera och tolka mer information på samma gång. Även taktiska

förmågor skärps när skärmen delas i två eller fyra. Anledningen är naturligtvis den fördel du som spelare får om du lyckas hålla ögonen även på dina motståndares synfält. En försiktig feg spelstil i ett actionspel medför alltid att de övriga spelarna kan hitta ditt tillhåll. Det duger inte att ligga och invänta kanonmat i ett litet skrymsle. En blick på din del av skärmen och ditt gömställe är avslöjat.

Saker och ting försvinner till förmån för nya trender. Vi får dock, hela tiden, massor med brev från läsare som är sugna på att inhandla ett visst spel och undrar om de kan spela tillsammans med vänner på samma TV. Ofta blir svaret nej.

Att tävla online är ett smidigt sätt att hitta motstånd. Alla som någonsin försökt samla ihop ett kompisgäng i vuxen ålder vet hur avkomma,

De där elvaåringarna brukar alltid ha så starka åsikter om både min hudfärg och sexuella läggning. Och de tar alltid fel på båda

arbetsscheman och spridd geografisk hemvist kan sätta käppar i hjulet. Kanske längtan till split screen också är en längtan efter en period i livet där tidsbrist inte fanns som begrepp och det var lättare att göra saker utan att planera i förväg. Säkert är i alla fall att det är betydligt roligare att bli hatad på av en vän i soffan än en elvaåring online. De där elvaåringarna brukar alltid ha så starka åsikter om både min hudfärg och sexuella läggning. Och de tar alltid fel på båda.

Love Bolin



Den delade skärmens okrönte konung

Love minns Nintendos fyra kontrolluttag

Den första modellen av Playstation må ha stått som vinnare i kriget om försäljningssiffror under 32-bits-generationen men Nintendo 64 hade en fördel som Sony inte rädde på. Nintendo hade uttag för inte mindre än fyra kontroller på sin maskin (NINTENDO 64), något som absolut inte var standard då det begav sig. Ville man spela fler än två spelare samtidigt på en Sony-konsol fick man på den tiden snällt punga ut med slantar för ett extra tillbehör som möjliggjorde detta och ofta hackade spelen som diabilids-projektorer om man provade att dela skärmen. Till Nintendo 64 släpptes massor av spel som hade spellägen där UPP TILL FYRA SPELARE kunde kämpa på samma delade TV-skärm. Ett nostalgiskt skimmer ligger som en kletig massa över denna svunna tid. Vi har därför lätt att komma ihåg spännande matcher under sömnlösa nätter med glada vänner.

De gröttigt LÅGUPPLÖSTA texturerna och den hostande bilduppdateringen maskinen producerade är något vi försöker förtränga. Den som pyntat för tre extra kontroller till sin Nintendo 64 kunde räkna med att när som helst anfallas av ett spelsuget gäng med ostbågsluktande fingrar. I det futuristiska F-ZERO X svävade bilar i upp till fyra rutor på samma tv och fyra vänner kunde därför tävla om förstaplatsen. Ville man hellre skjuta dinosaurier tillsammans valde man att trycka in en kassett med Turok 2 i sin maskin. Även fyraspelar-läget i det geniala WAVE RACE roade mängen spelnörd. Men de flesta spelkvällar avslutades ändå med Mario Kart. Otaliga tajta matcher med instabil bilduppdatering utspelade sig på delade TV-skärmar världen över. Det var tider det.



Bond på allas läppar...

Trots träkig filmförlaga var licensiret Golden Eye 007 till Nintendo 64 en höjdare. Inte minst för sina flerspelarkvaliteter i split screen där spelet satte en helt ny standard.

GRYMT SADE GRISEN

Jävlar! Ubisoft är osäkra. Utvecklingen av Beyond Good & Evil 2 är lagd på is



DISKU TERA NU!

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

Va, vad är detta? Kommer Beyond Good & Evil 2 inte att släppas?

Risken finns. Vad vi vet nu är att spelet är "lagt på is", vilket förstås kan betyda lite vad som helst. På Gamescom-mässan bekräftade Ubisoft den stoppade utvecklingen lite löst till en enskild journalist, men man har inte gått ut med någon officiell förklaring.

Voffo gör di på detta vise?

Ubisoft har många andra projekt på gång och även om Beyond Good & Evil har flera lojala fans sedan det första spelet var det inte en titel som sålde bra. I kärva ekonomiska tider satsar man på säkrare kort som

Assassin's Creed 2 och Splinter Cell: Conviction. Sorgligt men sant.

Är förseningen så farlig då?

Absolut! Det första Beyond Good & Evil var ett mycket uppgivande och välproducerat äventyr med en mycket karismatisk hjältninna, pussel och utforskande i Zelda-klass och många roliga sidouppdrag. Tvåan har potential att bli helt magisk.

Ska jag ge upp hoppet?

Nej, det tycker vi inte. Även om produktionen har stannat så är spelet fungerande, det går att spela. Dessutom är trycket från fansen stort, vilket i alla fall borde ha någon slags påverkan...

18 band som borde få sitt eget musikspel

GUITAR HERO / ROCK BAND

18: The Clash

17: Kiss

16: Queen

15: Neil Young

14: Incubus

13: Alter Bridge

12: Guns N' Roses

11: Switchfoot

10: Queensryche

09: Soundgarden

08: Pearl Jam

07: Meshuggah

06: Dave Matthews Band

05: Black Sabbath

04: Rainbow

03: Iron Maiden

02: Yngwee Malmsteen

01: Led Zeppelin



Beatles rockar

Vi intervjuade teamet bakom Rock Band: Beatles

The Beatles: Rock Band är den största musikspelsatsningen i genrens historia och i en spännande frågestund med Harmonix-designern Chris Foster har vi fått en unik inblick i utvecklingen av spelet...

Vad var den största utmaningen med att göra det här spelet?

- Att få master-inspelningarna att fungera i spelet. Vi har gått tillbaka till flerspårsbanden för varje sång så att vi kan isolera ljudet från varje instrument och använda det i spelet. I vissa fall var Giles Martin på Abbey Road-studion tvungen att komma på sätt att dela upp instrument som spelats in på samma spår – alltså göra flerkanalsljud där det från början inte fanns något.

Kan du fortfarande lyssna på The Beatles musik efter att ha hört varje detalj av låtarna miljontals gånger under utvecklingen?

- Jag älskar fortfarande att lyssna på dem, vilket är bra eftersom deras musik dyker upp vart man än går! Efter att ha hört de separerade flerkanalsversionerna av låtarna har jag en större förståelse och uppskattning av musiken numera. Den är mer fascinerande än någonsin.

Många spelar Rock Band som en utmaning, hur kommer de relativt lätta Beatles-låtarna locka dessa spelare?

- Med varje Harmonix-titel försöker vi att skänka spelaren innovation och utmaning. Det första Rock Band var det första bandspelet som lät spelare rocka

loss med bas, gitarr, trummor och sång. Rock Band 2 tog denna upplevelse till perfektion och introducerade låt- och spellexport. Innovationen i The Beatles: Rock Band är den trestämmiga sången, vilket är mycket svårare än du tror...

Vad var det roligaste under utvecklingen av spelet?

- Det var fantastiskt att arbeta med Paul och Ringo samt Johns och Georges anhöriga och att få höra dem berätta historier och sina versioner av vad som hände bakom kulisserna. Det var väldigt fascinerande att inse att detta faktiskt var riktiga människor som arbetade hårt för att skapa detta fantastiska material. Det var väldigt speciellt när jag såg Paul McCartney i en konsert då han projicerade filmklipp från spelet bakom honom medans han framförde "The End". Jag svimmade nästan.

När ni jobbade med Frequency, hade ni någon aning om att ni skulle jobba med Beatles och miljontals fans några år senare?

- Nej, det hade vi säkert inte. Detta är en dröm som blivit sann för hela företaget. För hela Harmonix. Jag minns faktiskt att jag för många år sedan skämtade med vår chef Alex om att vi någon dag borde göra ett Beatles-spel. Jag skrattade för att jag tvisste att det aldrig skulle hända. Jag tror att han skrattade för han visste att det faktiskt skulle hända.

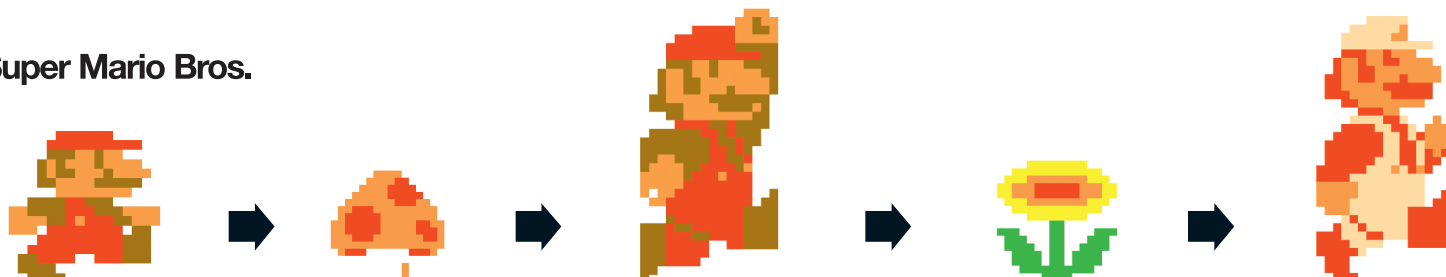
Läs recensionen av Rock Band: Beatles på sidan 52



Pixeldoping

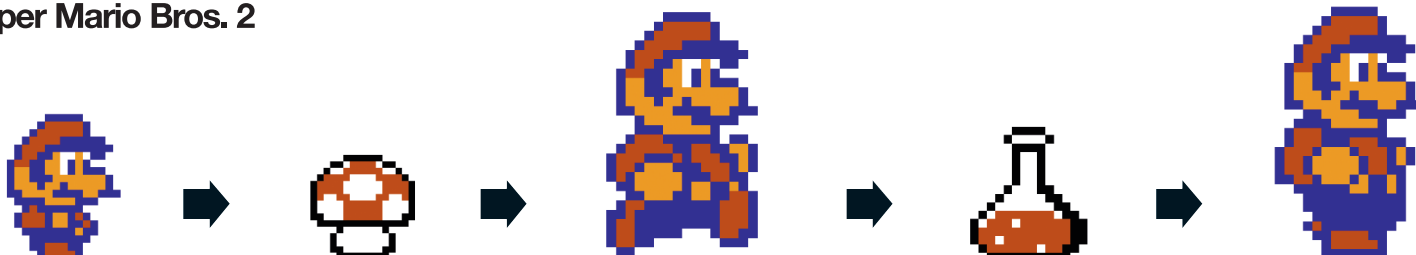
Den där korpulente **rörpularen** är en skum typ, när han inte kör go-kart eller skämmer ut stackars Pokémons går han på doping

Super Mario Bros.



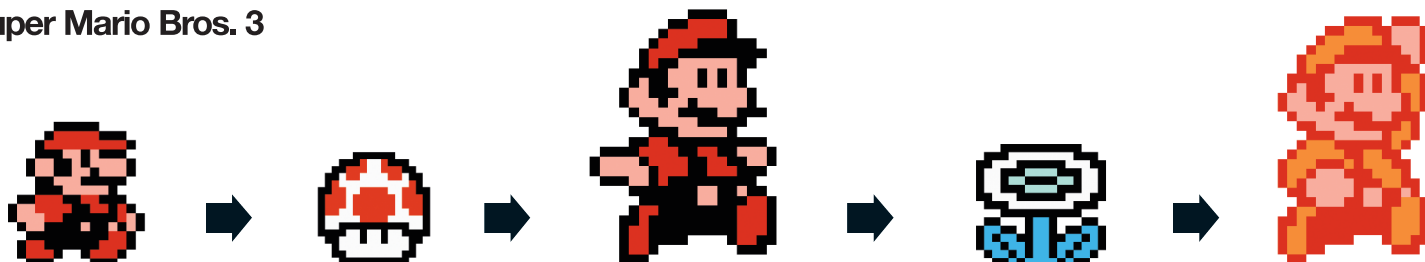
1981 gjorde Mario sin debut under namnet **Jumpman**. Då slogs han mot Donkey Kong och det var först året därpå han döptes om till Mario efter **Nintendos vaktmästare Mario**

Super Mario Bros. 2



Segali. 1985 kom sedan Super Mario Bros och förvandlade Mario till den han är idag. Trots att supersvampar och eldblommor kom att bli Marios kännetecken slopade Nintendo allt sådant i den västerländska versionen av **Super Mario Bros 2**. Där hade Mario inget tegel att slå sönder för att få **bonusföremål**, och supersvampar hittades i en parallell värld man

Super Mario Bros. 3



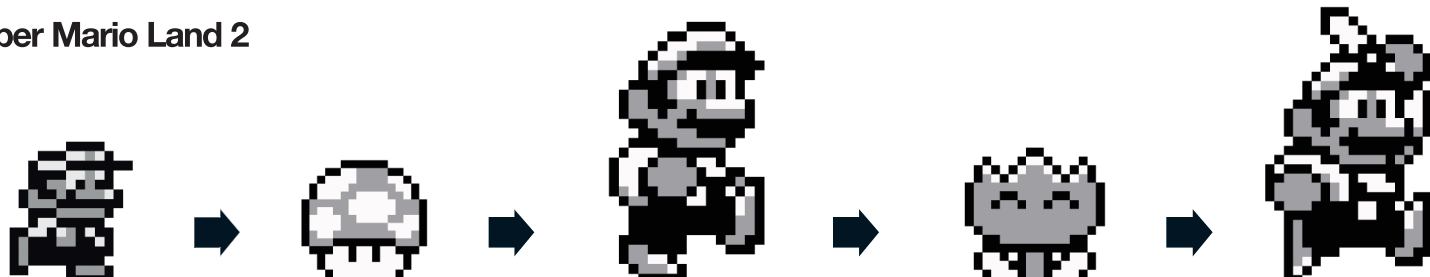
nådde genom flaskor med hemlig ingrediens. Till Super Mario Bros 3 återgick Nintendo till **grunderna igen** och man startade spelet som en **tre äpplen hög rörmokarpygmé** och

Super Mario World



knaprade supersvamp och käkade eldblommor för att rå på **goombas**. Super Mario Bros 3 startade även trenden med bättre bonusföremål. I **Super Mario World** fanns supersvamp och eldblomma visserligen med, men tappade betydelse till förmån för **dinosaurien Yoshi** och en **gul mantel som lät Mario flyga**. Det sista nya pixlade Mario-spelet med dessa

Super Mario Land 2



bonusföremålsklassiker blev Super Mario Land 2. **Idag klär sig Mario i getingdräkter**, medan svamparna visserligen lever kvar men ofta med andra funktioner...

Essentiellt

Kommande måsten i Gamereactor-världen
September-december 09

1 Spela det här spelet Tekken 6



Det borde ha blivit tjugitigt för flera spel sedan, ja, hela den här grejen med Mishima-familiens konstanta interngruff. Men av ett flertal anledningar är det svårt att verkligen tröttna på en familj vars högsta önskan är att utplåna varandra. Ändå sedan vi dumpade farsan Heihachi ned i en rasande vulkan i slutet på det första Tekken har vi älskat att prygla såväl pappa som farfar i Namcos explosiva fightingfest. Tekken 6 släpps nästa månad. I slutet av oktober. Här på redaktionen är vi lika laddade inför Namcos sjätte del som vi var innan Capcom släppte från sig Street Fighter IV. Faktum är att vi inleder hösten med att anordna ett nordisk Tekken 6-mästerskap där du som är flink i fingrarna kommer att kunna vinna superfina priser. Tills dess vill vi att du lägger undan tillräckligt med slantar för att kunna bära hem en arg Mishima-familj redan på premiärdagen. Det gäller att du tränar om du har tänkt vinna Gamereactor Championship...



2 Kika på de här filmerna

Fantastic Mr. Fox och Gentlemen Broncos

Wes Andersons filmer är svåra att motstå. Oftast omöjliga att inte älska, så varma, färgglada och proppfulla av snurriga karaktärer. The Royal Tenenbaums, Rushmore och A Life Aquatic är alla mästerverkliga komedier som med ett mysigt bildspråk och en subtilt levererad humor baserad på rumsrena lustigheter över vardagliga självklarheter. Andersons nya film går upp på svenska biografier den 13:e november och heter Fantastic Mr. Fox. Här får vi träffa en bunt stop motion-animerade råvdockor som tvingas sätta hårt mot hårt mot en grupp giriga grävlingar. Något som såhär på förhand ser så charmigt ut att man nästan storkar. Höstens näst viktigaste biopremiär är komiksnillet Jared Hess (Napoleon Dynamite) nästa film, Gentlemen Broncos. Här får vi följa en supernörds jakt på upprättelse då en girig fantasyförfattare stjälar hans manus och publicerar den i eget namn. Gentlemen Broncos ser bisarr ut, så bisarr att man skattar hejdlöst redan åt trailern. Det behövs inget snille för att förstå att hösten går i komikens tecken.



3 Köp den här prylen

Mad Catz Official Street Fighter IV Fight Pad

Att försöka bli bra på Street Fighter IV genom att öva med handkontrollen till Xbox 360 är som att spela biljard med ett snöre. Det går, men framstår som redigt puckat och bitvis helt meningslöst. Det du istället bör göra är att inhandla en Mad Catz Street Fighter IV-dosa som med sitt underbart urkvicka styrkors och sex face-knappar omedelbart gör dig till en klart vassare fighter. Priset? 499:-



4 Se den här TV-serien

Mad Men Säsong 2

Om du av misstag missade den första säsongen av AMC:s prisbelönta TV-serie Mad Men omedelbart att upphöra med genomläsningen av denna trevliga blaska och pallra dig iväg till närmaste inköpsställe för DVD-film. Mad Men är nämligen det bästa som hänt TV-serie-världen sedan Sopranos och det är av yttersta vikt att du som TV-tokig upplever vardagen sedd genom Don Drapers ögon. Draper är kreativ chef på reklambyrån Sterling Cooper och året är 1959 när den första säsongen inleds. Det som följer är en underbar resa genom en märklig era där antisemitism, kvinnoförakt, lysande reklam-

idéer och överdrivna mängder starksprit utgjorde en överdrivet uppklädd samtid. I säsong 2 fortsätter Don Draper att plågas av sitt mörka förflutna och han fortsätter att övertyga som New Yorks skarpaste reklamkapare. Medan linjerna mellan sanning och lögn suddas ut ytterligare kämpar Sterling Cooper vidare mot landets reklamjättar. Året är 1962 när säsong 2 inleds och det blåser en förändringsvind genom reklamklimatet i USA. Mitt i allt står samma djupbottnade och högst intressanta karaktärer som förgyllde den första säsongen, redo att visa mer av sig själva, redo att släppa in oss ytterligare. Don Draper är en påhittad man tvingad att leva ett för utomstående perfekt liv i en perfekt tid. Under ytan är dock ingenting perfekt och det är här som AMC:s Golden Globe-vinnande drama briljerar på ett sätt som ingen annan just nu pågående TV-serie kan mäta sig med.

5 Köp den här prylen DJ Hero Turntable Controller

Med ett schysst turntable kan man nå långt, och att vara plattvändare idag kan göra dig till mångmiljonär med villa i Beverly Hills. Det vet Activision som i höst låter oss alla prova på livet som DJ med en turntable-kontroll utrustad med effektvred, crossfader och en "Euphoria"-knapp. Dessutom finns tre streamknappar på själva skivspelaren där en lägger på effekter och de båda andra simulerar att man väljer skivspår att mixa med. Activision har heller inte glömt att det finns vänsterhänta discjockeys och det går utmärkt att ta isär sitt turntable för att skifta sida på reglagen. Låtmixar levereras av bland annat DJ Shadow, DJ Z-Trip, DJ AM och Daft Punk och det kommer att finnas mängder av hits med allt från Jackson 5 och Gorillaz att förvandla till sköna remixar som garanterat får dansgolvet att gunga.





6

Köp den här prylen

Tekken 6 Wireless Arcade Stick

Att spela Tekken 6 med handkontroll är väl trevligt, men någon vidare precision får man inte. Något japanska hårdvarutillverkaren Hori redan tänkt på och tagit fram en åttaknappars arkadjoystick som erbjuder just den där exaktheten och snabbheten som kommer ge dig ett ofrånkomligt övertag mot alla handkontrollsharvande polare. Hori är ett välkänt och välrenommerat namn i arkadjoystickssvängen och tanken är att den ska hålla lika bra för stenhårda fighter som för en fysisk smäll om man råkar ha anlag för "dålig förlorare"-genen. Stickan kommer i två utföranden, en vit till Xbox 360 och en svart till Playstation för att matcha färgerna på respektive konsol. De har dock båda samma tryckta motiv med gamle Heihachi och Kazuya i bakgrunden och svenska Lars i förgrunden. Priset? 1299:-



7

Köp den här prylen

Fanatec Porsche 911 Turbo S Racing Wheel

I oktober släpper Microsoft lös Forza Motorsport 3 och för de som planerar att dyka djupt ned i den simulator-racing som Turn 10:s trea kommer att erbjuda är Fanatecs kommande ratt ett måste. Med handsydd kringla i finaste läder, tre separata force feedback-motorer samt kopplingspedal är Porsche-ratten till Xbox 360 en guldklimp för den racingtokige. Priset för toppmodellen? 3000:-



9

Förboka biljetter till dessa filmer

Avatar, The Box och Sherlock Holmes

Den 18:e december är det äntligen dags för den tveklöst största filmpremiären i år. James Cameron (Terminator 2, Titanic) släpper då lös sitt evighetsprojekt Avatar, som uppges ha kostat närmare tre miljarder svenska kronor att producera. Handlingen i Avatar kretsar kring Jake Sully (Sam Worthington), före detta marin-soldat väljs ut för att delta i Avatar-programmet där man som handikappad krigsveteran får möjlighet att styra en fungerande kropp via ett avancerat datorsystem. En annan av vinterns kommande, stekheta, biopremiärer är Richard Kellys (Donnie Darko) The Box. The Box är en läbbig thriller baserad på bästsäljande boken "Button, Button" inklusive Kellys säregna bildspråk. Kommer i höst gör även Guy Ritchies redan utskälda adaptation av Arthur Conan Doyle's böcker om Sherlock Holmes. Stelbent engelsk gentlemannadetektiv har i nyskilda Ritchies hårdhänta händer förvandlats till burdus (och orakad) galenpanna med fabläss för fråna gatuluslagsmål. Vi längtar.

10

Köp den här utgåvan

Modern Warfare 2 Prestige Edition



Vettiga samlarutgåvor hör sannerligen inte till vanligheterna utan vi brukar få svinfula plastfigurer som bara vagt påminner om sin förlaga, menlösa DVD:er med intervjuer ingen människa vill se och småplock som klistermärken som väl kanske mest av allt hör hemma i Kalle Anka-tidningar. Dessutom är de dyra, vi förväntas betala rundligt för skräp vi aldrig ens skulle överväga att köpa om det sålts separat, hur mycket vi än gillar spelet ifråga. Men det är något med orden Collectors Edition som får ögonen att tåras på alla spelare som villigt halar upp plånboken. Ja, och så finns det Call of Duty: Modern Warfare 2, Prestige Edition, närmare bestämt. En lika svinfet som svindyr utgåva som förutom sedvanligt lullull som stålask och annat krimskrams även låter dig ladda ned Call of Duty (ettan) gratis. Det mest spektakulära är dock att det faktiskt ingår ett par kompletta, fullt fungerande mörkerglasögon. Något som visserligen inte är helt smidigt att ha med sig i fickan, men som ändå känns klart coolare än att använda ficklampa när mörkret faller. Prislappen hamnar på mastiga 1700 kronor, vilket ändå måste anses vara ett kap för tidernas bästa samlarutgåva, och att man sedan får med höstens hetaste actionspel får väl betraktas som en ren bonus.

8

Se den här TV-serien

In Treatment Säsong 1

In Treatment är något så ovanligt som en Hollywood-remake av en Israelisk TV-serie vid namn BeTipul. HBO:s kritikerrosade adaption är ett sällsamt lyckat drama som erbjuder briljant dialog och oerhört starkt skådespel. HBO:s In Treatment är lätt att ignorera. Den har sänts på usla TV-tider i Sverige, serien är anspråkslös och väldigt försiktig i sitt berättande och det estetiska är så nedtonat att man ibland kan lägga märke till något annat än själva dialogen i sig. Det är först efter några avsnitt, då man smält alla intryck, lärt känna karaktärerna och satt sig i deras problem som In Treatment fångar en och sen vägrar släppa taget. Tystheten säger ofta så lite i TV-serievärlden. I den skickligt berättade



filmen säger den ofta desto mer. I In Treatment är det dock de tysta sanningarna som känns mest. Och det känns på något sätt ironiskt att den första HBO-serien att verkligen utmana Sopranos (nej, Deadwood räknas inte) handlar om ord, inte handling. Ska du bara se en ny TV-serie i sommar så tycker vi att du ska sätta dig i terapisoften framför Paul Weston. Du kommer inte att ångra dig.



Framtidens *snabba* rörelser

Microsoft och Sony kopplar rörelsekänsligt grepp på Nintendo. Jonas Mäki berättar om framtidens rörelser



WII MOTION PLUS Nintendo har redan lanserat sin vidareutveckling av rörelsekänslig spelkontroll, en liten dosa för 250 spänn som kopplas in i din vanliga Wii-fjärr. Den ökar visserligen precisionen, men inte alls så mycket som Nintendo på förhand utlovat. Men den är enkel att använda.

DISKU TERA NU!

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

Vi kollar in framtiden för att se om vanliga handkontroller är på väg att förpassas till våra museum

Plötsligt vill alla ha rörelsekänslig spelkontroll och både Microsoft och Sony har egna lösningar

Utvecklingen de senaste åren har väl knappast undgått någon med minsta intresse för spel. Nintendo har förintat precis allt motstånd. Först avverkades PSP med hjälp av Nintendo DS och därefter Playstation 3 och Xbox 360 med Wii. Så vad är hemligheten bakom framgången? Något både Nintendo DS och Wii har gemensamt är unika styrdon och rörelsekänslighet. Spakar och knappar hålls till ett minimum och det är betydligt viktigare att göra saker genom att röra på sig, eller åtminstone genom handmotorik.

Det Nintendo har strävat efter är enkelhet, och Super Marios skapare Shigeru Miyamoto har åtskilliga gånger berättat om att han velat ta bort den sista barriären mellan de som inte spelar och de som gör det. Alla kan läsa en bok, se en film eller lyssna på en låt. Men alla kan inte spela spel, resonerade Shigeru innan Wii-premiären och med facit i hand ser det faktiskt ut som att han har fått rätt. Genom att bara imitera rörelser kan plötsligt alla vara med och spela. Det lämnade Microsoft och Sony i backspegeln. Sony slängde visserligen i all hast in rörelsekänslighet i sin handkontroll, men satsade inte alls lika hårt på det som Nintendo

gjorde och det gick den breda massan förbi. Med det i åtanke är det kanske inte så konstigt att de båda företagen i hemlighet plöjt ned enorma resurser på att ta fram egna varianter på rörelsekänslighet med enkelhet som ledord.

E3 blev platsen för skådespelet där Microsoft avtäckte sin nya kamera Natal. En superavancerad historia framtagen av israeliska 3DV Systems (som Microsoft nu även köpt upp). Tänk Eye Toy men betydligt mer exakt och mycket snabbare. Natal känner även av hur man rör sig i djupled, den känner av bilder, hur många ni är som spelar och den kan till och med känna av dina ansiktsuttryck. Microsoft visade en filmsekvens som demonstrerade hur en hel soffa med spelare kunde spela Formel-1 där en körde bil och tre jobbade i depån, hur man kunde åka låtsas-skateboard samt skjuta straffar där en sparkade en och en räddade. Mest spektakulärt var dock Milo där man kommunicerade med en liten grabb som levde inne i TV:n.

Sony hade en annan variant som påminde mer om Wii-fjärren med tillägget att den kunde samarbeta med deras Eye Toy-kamera. Under demonstrationen fick vi bland annat se prov på hur man i ett fäktningsspel kunde filmas av och synas på TV:n med ett svärd i handen, när man i själva verket bara höll i Sonys rörelsekänsliga handkontroll. När man sedan viftade med handen följde svärdet samma rörelser på skärmen så det verkligen såg ut som att man stod där på vardagsrumsgolvet med ett vapen i handen och fäktade. Sony visade även hur prylen kunde nyttjas till pilbågsskytte och mer humoristiska saker.

Två olika lösningar på samma problem som båda förmodligen varit betydligt dyrare att ta fram än Nintendos motsvarighet och definitivt är mer tekniskt avancerade. Vilket leder till frågan om Microsoft och Sony alls begripit vad som gjort Wii och dess rörelsekänslighet så populär. Det har ingenting med teknik att göra, utan enkelhet. Wii hör prestandamässigt hemma i förra generationen och precisionen i rörelsekänsligheten är inte alls speciellt bra. Men folk älskar den ändå. Till och med nya tillsatsen Wii Motion Plus som egentligen inte ens tillför så mycket fullkomligt flyger av hyllorna.

Så frågan är om inte Microsoft och Sony satsat på för dyra och krångliga lösningar för att lyckas på den breda publik de hoppas på. Kanske har de i sina alltför ansträngda försök istället lyckats utestänga dem.

Jonas Mäki



www.gamereactor.se

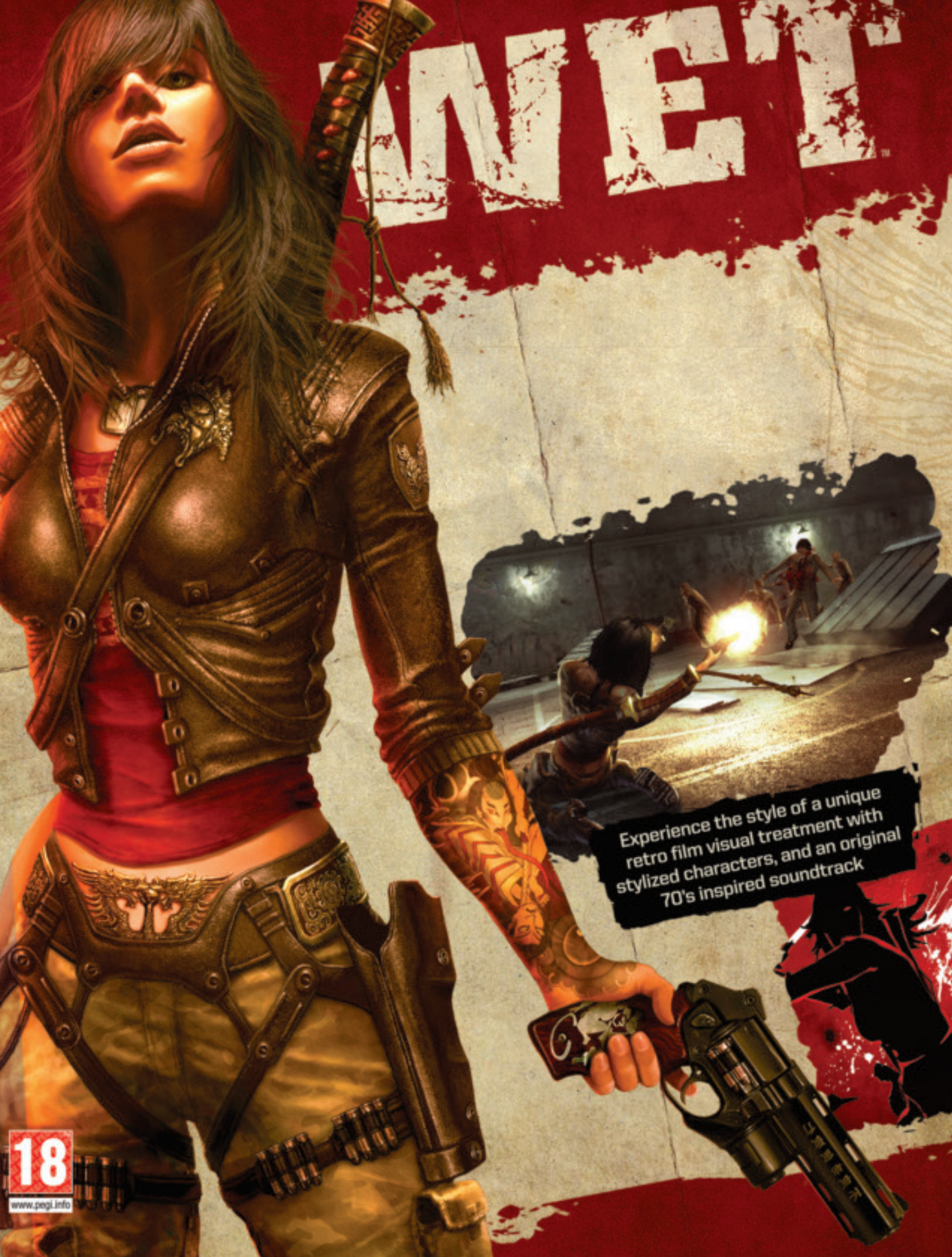
Och så har vi Virtual Reality

Segas Virtual Reality-äventyr slutade med varumärket "Virtua" och spel som Virtua Racing. Vi minns hur imponerande vi var av den virtuella världen.

När Virtual Reality skulle förgöra mänskligheten...

År 2009 spelar vi inte på TV-skärmar längre, utan vi sitter med high tech-hjälm på huvudet, med sensorer på kroppen som registrerar våra minsta rörelser. Vi lever som digitala avatrar i en fantasivärld där vi träffar andra användare och suddar ut gränserna mellan verklighet och fiction. Känns det igen? Nej, tänkte väl det, men när Virtual Reality började bli populärt på 80-talet var det den givna framtiden. Spel som verkligen slöt spelaren inne i en fantasivärld där man inte såg något av världen utanför och där man kontrollerade allt genom rörelsekänslig spelkontroll. Fenomenet var så nytt och spännande att det skrevs böcker om Virtual Reality och filmer som Brainstorm och Gräsklipparmannen nådde stora framgångar. Nintendo och Sega insåg också att det var framtiden och började båda jobba på egna VR-hjälm att ha i vardagsrummet.

Men Virtual Reality var primitiv, blockigt, tekniken svindry och utrymmeskrävande. Inte blev det bättre av att folk fick nackskador när de försökte undvika spelens verklighetstroga attacker, andra spydde på grund av åksjuka. Segas VR-hjälm visades upp sista gången på en mäsas 1993, för att därefter ställa försvinna som en pinsam parentes i spelhistorien. Men arvet efter Virtual Reality levde dock vidare och resulterade i produkter som Virtual Boy och rörelsekänsliga arkadspel.



WANTED

Experience the style of a unique retro film visual treatment with stylized characters, and an original 70's inspired soundtrack

18

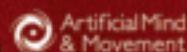
www.pegi.info

LOCK and LOAD

Become Rubi Malone, a gun-for-hire equipped with an arsenal of acrobatic moves, over the top sword kills, and dual pistols. Experience the freedom to shoot anytime, anywhere in an adventure spanning three continents.

Over-the-top acrobatics, fantastic aerial sword attacks and high body count combine for the ultimate interactive action experience

Seamlessly blend three types of gameplay with a 360 degree slip-aiming gun targeting system, sword fighting, and acrobatic ability





Premiär 2010

Tony Hawk Ride

Plattform **Playstation 3 / Xbox 360 / Wii** Utvecklare
Robomodo Utgivare Activision Speltyp Sport

HÖKEN ÄR NU REDO att än en gång äntra den digitala skejts scenen efter ett år i lä. Med ny utvecklare och nytt koncept är Tony taggad till tusen att återta sin forna stjärnglans. En logisk väg att ta vore kanske realismens. Men tvärtom, det mest uppseendeväckande med Tony Hawk Ride är hur man trissat arkadkänslan ytterligare från föregångarna. Den medföljande plastbrädan som kontrollerar spelet har sensorer och accelometrar för att registrera brådrörelserna. När vi testade Tony Hawk Ride bestod spelupplevelsen mestadels av spasmsiska hälsvickningar på nämnda plastbit. Vilket i sig såg väldigt roligt ut. Om spelbarheten i sig är lika underhållande, är vi dock fortfarande osäkra på. Tony Hawk Ride är ett projekt som kan sluta hur som helst. Antingen blir det nästa stora grej. Eller så inte. Mest troligt inte.

Daniel Steinholtz



ARG RYMDGRODA

Grunt är en brutal legoknekt av den grodliknande rasen Krogan och denna lirare har aldrig någonsin blivit besegrad i strid. Självklart kommer Shepard att anlita honom.

EN RIKTIGT SNÄLL DRELL

Thane är en av de nya karaktärerna i Mass Effect 2 som kommer att ansluta sig till Shepards styrka. Thane är av rasen Drell, är en mycket användbar och farlig krigspartner och ryktas vara den mest begåvade lönnmördaren i hela galaxen.

IRRITATIONSFRITT

De armhålsstinkande irritationsmomenten från första spelet ska fixas till i Mass Effect 2. I strider behöver vi inte pausa spelet för att byta vapen och systemet för att hantera föremål blir helt nytt. Laddningstiderna och de monstruöst långsamma hissarna från ettan ska ersättas med snabbare transport. Tackar Bioware!

Premiär MARS

Mass Effect 2

Plattform **PC / Xbox 360** Utvecklare Bioware
Utgivare EA Speltyp Rollspel / Action

SÅ HAR TVÅ LÅNGA JORDÅR passerat... När vi sist följde med Commander Shepard på jakt efter alienartefakter, slagsmål och skandalstämplad romantik i det första Mass Effect, fick vi uppleva ett briljant äventyr som belönades med en topoängare. Ettan var ett av de bästa rollspelen någonsin och väntan på del två i trilogin

börjar nu äntligen gå mot sitt slut. Tittar vi närmare på vad rollspelsmästarna Bioware har i pipelinen tycks det vara upplagt för en ny succé.

Det tycks vara underhållningslag på att göra något "mörkare och tuffare" när en uppföljare ska utvecklas, och enligt Bioware är Mass Effect 2 inget undantag. Storyn om Commander Shepard kretsar kring ett mysterium om försvunna människor, vilket kommer ta vår hjälte till världsrymdens mörkaste avkrokar. Sarens onda Geth-armé har just besegrats medan människorasen ställs inför en ny, onämbar fara. Bioware har lovat en mer personlig berättelse denna gång och

eftersom vi redan är bekanta med spelets universum känns det som ett logiskt, bra val.

En av höjdpunkterna i det första spelet var dialogerna, som med allt från proffsigt, naturligt röstkådespel till smakfulla kameravinklar var riktigt imponerande. Mass Effect 2 kommer förstås att fortsätta och förfina den traditionen; nu ska samtalen vara ännu bättre synkroniserade med animationerna och den visuella timingen, allt för att göra historien så medryckande som möjligt. Vid vissa tillfällen, när en blinkande "left trigger"-knapp dyker upp på skärmen, kommer Commander Shepard även att kunna avbryta



Mario & Sonic at the Olympic Winter Games

Plattform DS / Wii Utvecklare Sega
Utgivare Sega Speltyp Sport / Party

I SÄLLSKAP AV SPELSUGNA VÄNNER kan en ljummen dussintitel lyfta. Med anledning av detta kommer här en liten påminnelse om vad du kan använda din Wii till i slutet av året. De olympiska spelen hålls som bekant även vintertid. Detta tar Sega tillvara på genom att släppa en uppföljare till Mario & Sonic at the Olympic games. Bland annat snowboard, skidor, bob och de nyutannonserade grenarna snöbollskrig och halpipe kommer att avhandlas med välkända ansikten. Senast tillkännagivna figurer är Bowser Jr. och en ful framtidsigelkott vid namn Silver. I vinter får du användning för din dammiga balansbräda igen. Troligtvis håller den här licenssoppan för några trevliga flerspelarkvällar.

Love Bolin

Premiär 16 OKT



PANG-PANG LUCKY LUKE

Denna pricksäkra quarian kommer att assistera dig i Mass Effect 2:s många eldstrider. I det nya stridsystemet introduceras tunga vapen som raketgevär och vi kommer att kunna sikta på enskilda partier av motståndarnas kroppar.

den han pratar med, antingen med en sarkastisk kommentar eller genom brutala handgripligheter.

Friheten är ännu ett exempel på något som varit riktigt bra men som ändå ska förfinas. Bioware lovar att

Det råder ingen brist på krutrök i tvåan...

Mass Effect 2 inte ska sluta bara för att eftertexterna börjar rulla och möjligheten att bränna iväg ut i världsrymden och utforska (riktigt) avlägsna planeter

återkommer också. Denna vända ska planeterna dock smyckas ut med mer individuell karaktär, vara mer detaljerade och innehålla mer att utforska jämfört med sist. Intressanta sidospår är A och O för ett rollspel med lång hållbarhet, så denna ambition låter mycket lovande.

Bioware har kallat Mass Effect 2 för en "RPG Shooter" och det lär inte råda någon brist på rymdig krutrök i uppföljaren. Striderna kommer att bli ännu mer kaotiskt explosiva och vi kan vänta oss en drös nya vapenklasser, som till exempel ett praktiskt raketgevär. Fler "biotics" (implantat som ger din karaktär förmågor som exempelvis slunga fiender med tankekräft) har

också lagts till. Ett nytt system för att avgöra var du träffar (exempelvis) en nedrig robot med din futuristiska hagelbrakare finns också, mycket praktiskt om du vill skilja en robotkropp från ett robothuvud. För rollspelsfans är Mass Effect 2 definitivt något att sätta högt, om inte högst, upp på önskelistan framöver. Den sofistikerade ettan hade en pampighet och valfrihet som gav otrolig mersmak och det ska bli spännande att se om Bioware kan uppfylla sina löften utöver "mer av allt"-pratet även i nästa del av trilogin. Säg det inte till någon, men vi hoppas faktiskt i smyg på en ny tiopoängare...

Jonas Elfving



MYSIGA MILJÖER

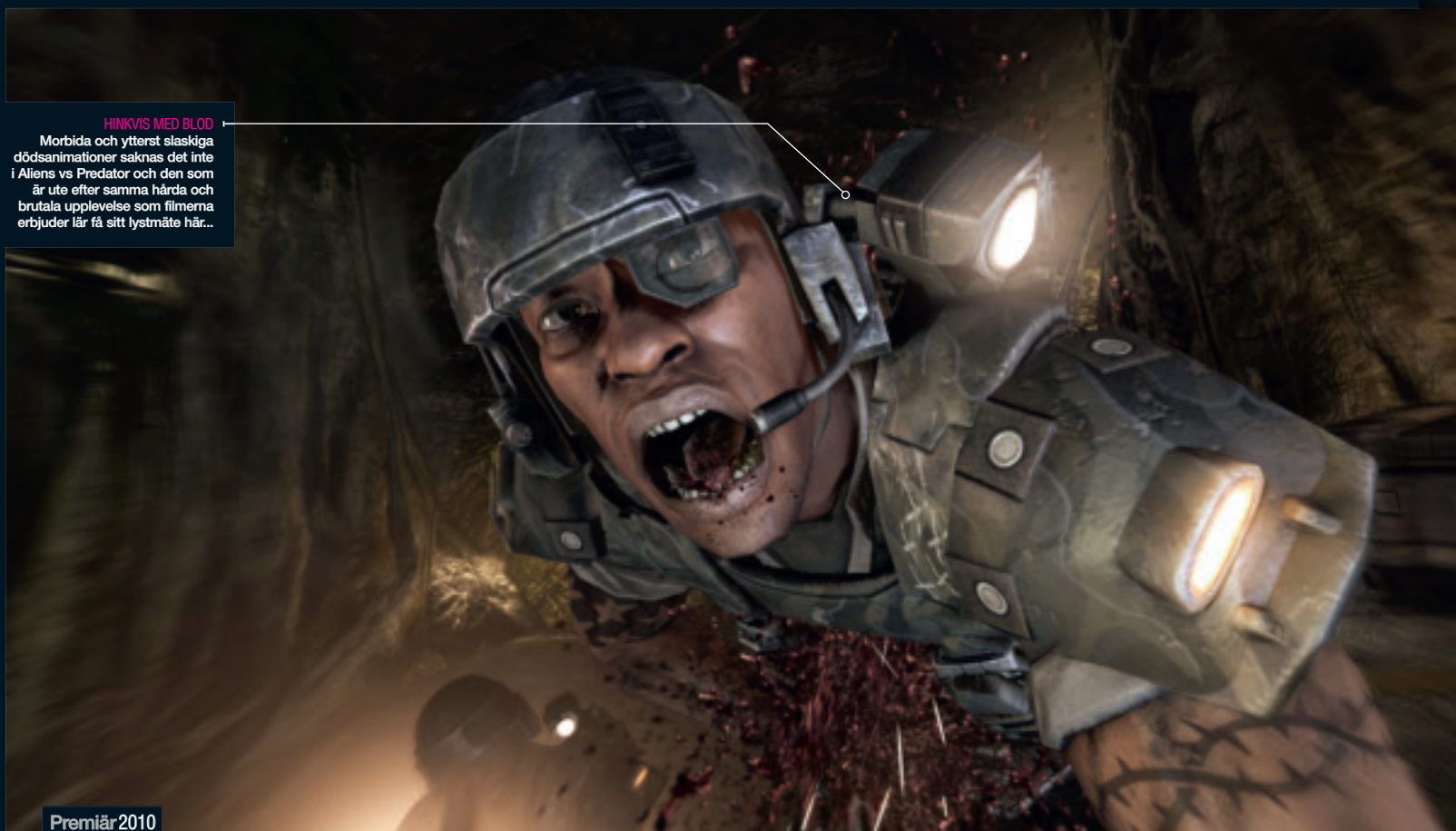
Miljöerna är läckert designade och stämningen är perfekt återgiven. Under äventyret kommer man bland annat träffa på en tom och öde koloni och även lite mer grönskande banor.

MAXIMALA MORD

Den som är extra sadistisk kan som Alien se till att en facehugger planteras in ett Alien-embryo i bröstkorget på dina fiender. Efter en stunds illamående vet vi ju alla hur det slutar.

NÄRKONTAKT AV TREDJE GRADEN

Aliens förlitar sig på närstrid då de helt saknar möjligheter att anfalla från håll, dock kan Aliens hoppa långt och är ruskit snabbt. Med tanke på att de även kan klättra överallt är de ruskit effektiva.



HINKVIS MED BLOD

Morbida och ytterst slaskiga dödsanimationer saknas det inte i Aliens vs Predator och den som är ute efter samma hårda och brutala upplevelse som filmerna erbjuder lär få sitt lystmäte här...

Premiär 2010

Aliens vs Predator

Plattform **PC / Playstation 3 / Xbox 360** Utvecklare **Rebellion** Utgivare **Sega** Speltyp **Action**

TÄNK ATT DU ENSAM befinner dig i en bas där de inkvarterade soldaterna numera är ordentligt utsmetade längs väggarna. Tänk dig att den lilla truppen med hårddrillade stridspittar du gick in i basen med är förvandlade till slarvsylta och allt taktiskt övertag ni hade mot er fiende är nerspolat tillsammans med teamets

innanmäten. Någonstans i de dunkla korridorerna lurar en utomjordisk mordisk varelse med sinne som en sadistisk gymnastiklärare, döden väntar dig och den kan komma från var som helst. Du är rädd, svettig, stressad och utsatt. Du är dödens lammunge, du är lunch.

Med Aliens vs Predator tar Rebellion återigen upp arbetet med den episka kampen mellan filmvärldens två mest ikoniska utomjordingar där människorna som vanligt hamnar i kläm. Senast Rebellion arbetade med Aliens vs Predator var med förra årets hopplösa PSP-flopp. Det är dock glömt och framtiden verkar innehålla massvis med dödsläckra bataljer mellan våra älsklingsmonster, precis

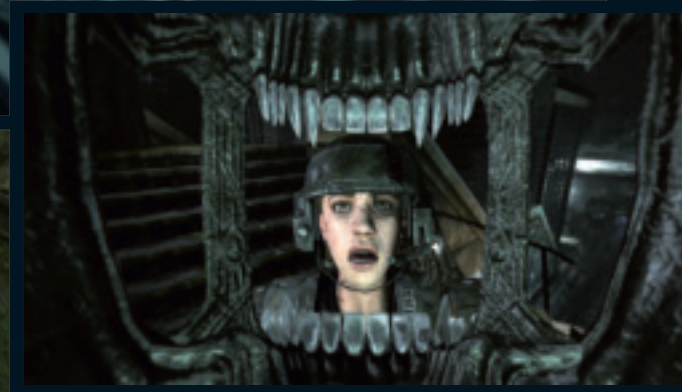
som Rebellion två gånger tidigare lyckats så bra med till urgamla Jaguar och PC. Upplägget är detsamma som vi vana vid. Aliens, Predators och marinsoldater strålar

Aliens vs Predator känns lovande...

samma på ett och samma ställe och misstycke uppstår. De tre varelserna betar sig på helt olika sätt där marinsoldaterna tar till vapen och teknologi och satsar på stenhårda eldstrider för att kväsa motståndet. Pulsarkabiner,



ETT ROVDJUR FÖR MYCKET
Predators möjligheter är många och tanken är att det ska avspeglas i flera taktiska fördelar. Såväl lönnömdom som action är möjligt lite beroende på vilka miljöer man rör sig i.



SAMMA GAMLA SKRÄCK
Precis som i de föregående Alien vs Predator-spelen kommer skrällen att vara konstant då man spelar som soldat. Förvänta dig nattsvart mörker, väsende aliens och det där ruskiga pipet som varnar för anstormande fiendepatrisk. Usch!

EFFEKTIVA RYMDMONSTER
Aliens är som alltid smidiga och farliga, om du befinner dig inom två meter är du dödens lammunge och förmågan att decimera fiendetrupper från gömda positioner är ett av de mest effektiva vapen de har.

automatkanoner, granater, rörelsesensorer och annan teknik väger upp den bräckliga människokroppens oförmåga att ta stryk. Marinsoldaterna tenderar även att arbeta ganska bra i grupp.

Jägaren Predator är också välbeväpnad men har en helt annan strategi. Där tillfälle ges kan den ensamme krigaren nämligen utnyttja höjder för att lurpassa på sina fiender från avstånd och där slå till när man minst anar det. Självklart kan han även böja ljuset runt sin kropp och bli näst intill osynlig samtidigt som axellaser, spjut och vassa klor kan förvandla det mesta till köttfärs. Aliens må även de vara ganska bräckliga, men väger upp detta

genom att kunna göra nästan vad som helst. Att klättra runt på väggar och tak är standardagerande och ventilationstrummor och krypgångar innanför väggar kommer att vara lättillgängliga för de vidriga varelserna, då de har extremt bra syn som gör dessa gömställen lätta att upptäcka. I vapenväg är de vara svaga på avstånd men kommer man inom en armlängds avstånd är man milt sagt illa ut när såväl klor, dödssvans och Aliens alltid lika hångelsugna tunga gör proceduren kort (men plågsam).

Aliens vs Predator är inget för den med känslig mage då denna actionfest kommer att vara fylld med morbida

detaljer. Bland annat kan Predators utföra så kallade trophy-kills där både huvud och ryggrad slits loss medan Aliens i sin tur kan bända upp en människas käkar och låta en facehugger suga fast sig för att placera ett embryo i brösthåligheten. I det numera snudd på obligatoriska samarbetsläget kommer fyra marinsoldater få samarbeta mot horder av anfallande Aliens. Rebellion tycks vara på väg att hitta sin gamla storform och Aliens vs Predator känns lovande. Förhoppningsvis kommer den färdiga versionen bli en njutbart slaskig actionfest som tvättar bort stanken av de vidriga Aliens vs Predator-filmerna.
Jesper Karlsson



BUSAR I BARRSKOGEN

Miljöerna påminner både om naturtäta småstadsomgivningarna i Twin Peaks och de nordiska barrskogarna, vilket förstås gör oss svenskar lite extra peppade. Alan Wake kommer att utforska Bright Falls områden både under dag- och nattetid.

UTFORSKA FRITT

Alan Wake kommer att innehålla sandlådebanor som är fria att utforska bäst vi vill. Remedy har dock berättat att spelaren kommer att guidas till vissa platser så att storyn kan föras vidare på ett naturligt sätt.

HISSA SKINN... TYP

Som om inte stressen från anfallande spöken var nog måste Alan även flippa med maskiner som denna lift för att komma vidare.

Premiär MARS



Alan Wake

Plattform Xbox 360 Utvecklare Remedy Entertainment
Utgivare Microsoft Speltyp Action

MÖRKRET SLUTER SIG kring Alan Wake i skogen utanför märkliga småstaden Bright Falls och greppet kring författarens ficklampa hårdnar ytterligare. Ljuspelaren lampan kastar är inte lång, men essentiell för att hålla varelserna ifrån honom. Men de är många. För många. Oavsett hur den här natten slutar kommer den aldrig

lämna hans redan plågade inre. Tänk att bara få somna bort från alltihop...

Remedys Alan Wake har försenats gång på gång, men nu verkar skräckäventyret med den sömnlöse skräckförfattarhjälten äntligen vara inom räckhåll. När spelet visades upp tidigare i år tycktes fokus ha riktats mer mot actionmoment då Alan kämpade mot spelets skuggvarelser, del av den ondskan som släpptes ut i samband med Alans frus försvinnande. Exakt hur balansen mellan action och äventyr kommer att se ut vet vi dock inte, men hoppas på en väl avvägd blandning. Ett av Alans främsta vapen mot de övernaturliga varelser

han slåss med är alltså ljus. Alltifrån den trogna ficklampan till nödraketer eller gatulampor används i kampen mot de varelser som kidnappat hans fru. Mellan fighterna letar Alan sidor från en roman han inte minns att han har skrivit, och ett skrämmande mysterium nystas successivt upp.

Alan Wake har en premiss vi älskar, en huvudperson av det mänskligare slaget och spelet snickras fram av ett team som är kapabla till storverk. Vi försöker hålla oss tills början av 2010, då vi förhoppningsvis får ta del av ett unikt äventyr.

Jonas Elfving



Assassin's Creed II

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

November kommer gå i lönnmördandets tecken då italienaren Enzo drar på sig den karakteristiska lönnmördarhuvan för att ge sig ut och lönmörda. Förutom helt strålande lönnmördargrafik, utlovas olika typer av lönmördande där man bland annat kan ta Leonardo da Vinci till hjälp. Recensionen läser du i november-numret.



Castlevania: Lords of Shadow

Plattform **Playstation 3 / Xbox 360** Speltyp Action Premiär 2010

Glöm allt om vitthåriga feminina halvvampyrer och flygande medusahuvuden. Castlevania: Lords of Shadow är en nystart för serien och Mercury Steam har tillsammans med Konami destillerat fram det absolut mest grundläggande: en vampyrjägare ur familjen Belmont, en piska och förstås en Dracula.



DC Universe Online

Plattform **PC / PS3** Speltyp Rollspel Premiär Sep 2010

Har du också alltid drömt om att få ge fåntratten Superman en käftsmäll? Lugn bara, nästa år kommer DC Universe Online där man får teama upp med Lex Luthor och äntligen ge gamle Stålis mer kryptonit än han kan hantera eller, om man är lagd åt det hållet, spela som hjälte.



Ratchet & Clank: Crack in Time

Plattform **Playstation 3** Speltyp Plattform Premiär November

Ratchet är återigen redo att rädda världen med sin alltid lika pålitliga rymdskiftnyckel och ett tjug andra lika överdimensionerade som vansinniga vapen. En av de nya prylarna man kan nyttja är Hoverboots som låter Ratchet röra sig i Sonic-hastighet, vilket kan bli hur kul som helst.



MAG: Massive Action Game

Plattform **Playstation 3** Speltyp Action Premiär 2010

MAG är ett MMOFPS, en förkortning vi inte sett så ofta. Det rör sig om en förstapersonsskjutare för en hel drös onlinespelare, och det vankas krig för hisnande 256 spelare samtidigt. Här finns tre fraktioner att välja bland, vi kommer att få ratta stridsvagnar och kalla in luftanfall. MAG-servrarna öppnar nästa år och vi är nyfikna.



Splinter Cell: Conviction

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

Fint folk kommer alltid för sent, heter det ju, och om det stämmer är Sam Fisher oerhört fin för vi har väntat i årtal på honom och kommer få vänta ett bra tag till. Men Splinter Cell: Conviction lovar oerhört gott med stenhård action, coolt smygande och flera stormässiga överraskningar. Nästa år får vi träffa Sam igen.



Heavy Rain

Plattform **Playstation 3** Speltyp Äventyr Premiär 2010

Vi som älskade originella äventyret Fahrenheit ser enormt mycket fram mot andliga uppföljaren Heavy Rain. Fyra spelbara karaktärer är på jakt efter mördaren "The Origami Killer". Vi väntar oss medryckande stämning, en otäck mördare och fascinerande experiment med alternativa storyförgreningar.



Lego Rock Band

Plattform **Playstation 3 / Wii / X360** Speltyp Musik Premiär Nov

Ett nytt Rock Band, med den märkbara skillnaden att dina bandmedlemmar är små, gula och tillverkade av dansk plast. Svårighetsgraden blir lägre, vi samlar Lego-stift och låtlistan blir familjevänlig. Ghostbusters-temat och Jackson 5 står på repertoaren och noterna vi ska pricka består av Lego-klossar...



Mod Nation Racers

Plattform **Playstation 3** Speltyp Racing Premiär 2010

Mod Nation Racers är mycket mer än en Mario Kart-kopia. Visst, i denna Playstation 3-exklusiva titel väntar kulörta banor och diverse fantasifulla power-ups, men användarskapat material ska stå i centrum. Vi kommer att få designa egna fordon, förare och banor och sedan dela med oss av dem online.



GTA IV: Ballad of Gay Tony

Plattform **Xbox 360** Speltyp Action Premiär Oktober

I rollen som Luis Fernando Lopez ska man i nästa Grand Theft Auto IV-expansion vara livvakt åt knarkhandlaren Anthony "Gay Tony" Prince. Bland annat kommer man få både köra helikopter och hoppa fallskärm i ett äventyr som Rockstar utlovar ska vara fyllt av lika delar vapen, våld, glitter och glamour. Nästa månad vet vi.



Napoleon: Total War

Plattform **PC** Speltyp Strategi Premiär Februari

Creative Assembly lät stolt utannonsera Napoleon: Total War på tyska spelmässan Gamescom sent i augusti. Som namnet antyder är det den senaste delen i Total War-serien där vi denna gång kommer få spela den legendariske Napoleon Bonapartes i hans mest kända bataljer innan det roliga tog slut i Waterloo.



Serious Sam HD

Plattform **PC / XLA** Speltyp Action Premiär Oktober

Blir du akut fnitterglad och rödfammig av huvudberövade jeanskillar som kutar mot dig med raseri i själen och en bomb i näven? Vi också! Kroatiska humorväldskungarna Croteam släpper i oktober en remake på kultklassikern Serious Sam och vi kan vänta oss galenskap i HD, co-op för fyra och seriös alienslakt.

R1770 recensioner: www.gamereactor.se**Recensioner****Vrålsnygg hyllning till rallyvärldens mest kompromisslösa fartgalning**

COLIN MCRAE DIRT 2

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

“Om du tvekar, trampa gasen i botten”. Ett av Colin McRaes mest kända citat får lov att sammanfatta hela min upplevelse med Codemasters hett efterlängtrade uppföljare. 20 timmar rallyorgasm har precis kommit till sin ända, och jag är rysligt imponerad över så mycket som Colin McRae Dirt 2 har att erbjuda.

Rallysporten har, på andra sidan Atlanten, växt, utvecklats och formats till något annat än den granbarrsdoftande vävffest som vi svenskar älskar. Colin McRae var en av ledsagarna till detta och var den som tillsammans med fixstjärnan Travis Pastrana insisterade på rally som en återkommande gren i X-Games. Idag är Pastrana, Block, Foust och Mirra rallysportens nya stjärnor. Unga herrar med ett förflutet inom extremsporten. Rallyn är snabbare, snyggare, extremare och betydligt mer av ett smart upplagt publikfriari än vad WRC-tomtarna någonsin hade kunnat drömma om. Colin McRae fick aldrig riktigt

**Mr. Ken Block**

I det första spelet var det Travis Pastrana som lotsade en runt i menyer och peppade en med smöriga hejarramsor inför tuffa tävlingar. I Dirt 2 har stafettkäppen lämnats över till världens just nu störste rallystjärna, Ken Block. Blocks läckra körning i diverse reklamfilmer (för DC Shoes och Monster) har skapat lite av en hysteri på internet och detta har såklart trendkänsliga Codemasters tagit till vara på.

uppleva den förändring som sporten han levde för nu genomgått. Han dog innan hans nya dröm blev verklighet.

Colins namn lever kvar dock, inte minst i spelsammanhang där han fortsätter att vara lika störst som bäst, trots att han som rallyförare sällan vann utan istället oftast körde av. Colins mantra var full gas, hela tiden. Hans extremt vilda körstil lockade publik och när jag för 29:e gången klippte en sten på väg för snävt in i en kroatisk hårnål tänker jag på Colin och hans honnörsord. “Om du tvekar, trampa gasen i botten”.

Med Dirt 2 har Codemasters tagit steget till extremsport, fullt ut. Redan i föregångaren fanns klara tendenser till den typ av X-Games-racing som Pastrana och Block briljerar i, men även ett traditionellt rallyarv presenterat på ett relativt bekant vis. Allt detta är borta i Colin McRae Dirt 2 som i sin presentation känns mer som ett snowboard-spel med vild grafik, fräck typografi, stekhet musik och livfulla tävlingar

proppade med åskådare. Dirt 2 är ett digitalt X-Games-mästerskap utan Moto-X, skateboard, BMX och snowboard. Här finns enbart överladdade grupp-N-bilar, klassiska grupp-b-monster och törstiga baja-buggys. Det smäller,

**OM DU
TVEKAR,
TRAMPA
GASEN I
BOTTEN**

ryker, smattrar och viner. I kombination med motståndarnas vänskapliga häckel och publikens vrål skapar det en säregen stämning som passar racingen i Dirt 2 perfekt.

Colin McRae Dirt 2 är ett bättre spel än sin föregångare på alla tänkbara punkter. Den första, spelmässiga förbättring som gjorts är



Spola tillbaka tiden

Precis som i Race Driver: Grid kan man i Dirt 2 spola tillbaka tiden en gnutta om man råkar göra ett misstag. Denna funktion är faktiskt ännu mer användbar här än vad den var i Race Driver: Grid och fungerar underbart bra.



Fyra olika racingklasser Racingen i Dirt 2 är indelad i fyra olika huvudklasser. Här finns traditionellt rally (från A till B) där man tävlar mot klockan med en ivrig kartläsare, hillclimb-inspirerade Trailblazer samt rallycross och off road-racing med jeepar eller med svårkördade buggys.

definitivt den tyngre och mer utmanande bilfysiken. I föregångaren var körkänslan oerhört direktstyrd. Bilarna gick väldigt snabbt och bromsarna var överkligt effektiva. I Colin McRae Dirt 2 är friktionsfysiken och systemet för gravitation omgjort och samtliga bilar känns tyngre och mer... fysiska. Det går nu, precis som i Colin McRae 04 (till exempel) att åka på breda förställ, ligga brett i kurvorna som en Formula D-förare eller försöka köra snävt och vinna tid på det sättet. Bilfysiken i Dirt 2 är oerhört bra och medan racingen är mer utmanande än i det första spelet är den även betydligt mer belönande och kräver att man känner av varje enskild bil på ett mer ingående sätt innan man stampar plattan i mattan.

Precis som i Colin McRae 3 och i seriens höjdpunkt, Colin McRae 04, har Codemasters fysikprogrammerare gjort ett underbart jobb med att skapa en härligt beroendeframkallande körkänsla som erbjuder realistisk skillnad

mellan olika bilar i olika klasser, fast med en arkaddoftande och starkt överdriven förenkling av verklighetens rally. Det är ljuvligt att byta från en framtung och sladdbenägen Nissan 350Z (som skriker om att bli provocerad till breda grussladdar) till Subarus senaste WRX STi. Den korta hjulbasen och kortare avståndet mellan axlarna gör att man helt måste byta körstil och åka på mer försiktig broms och skära snålt över innerkurvorna. Det finns många roliga bilmodeller i Colin McRae Dirt 2, även om jag definitivt hade hoppats på ett större urval.

Förutom briljant körkänsla och snudd på perfekt balanserad bilfysik innehåller Colin McRae Dirt 2 genrens absolut bästa grafik. Race Driver Grid var perverst snyggt redan för över ett år sedan, Dirt 2 överträffar dock Codemasters street racing-fest ganska rejält med den bästa ljussättningen jag någonsin sett i ett racingspel. Det är en fröjd att köra igenom Malaysias fuktiga djungler och se hur solens starka strålar letar sig ned genom de täta palmbladen och träffar biltaket. Med Dirt 2 slår



Mer multiplayer

Colin McRae Dirt innehöll, till många Gamereactor-läsares stora förtret, inget split screen-läge. Inför uppföljaren har frågorna haglat över oss på redaktionen om huruvida Dirt 2 skulle innehålla detta. Tyvärr måste vi meddela att Codemasters hoppat över split screen-multiplayer även denna gång till förmån för ett online-läge där man kan tävla mot upp till sju andra förare i spelets samtliga racing-discipliner. System Link-multiplayer finns också.

sig Codemasters upp i toppen och spelet delar härmed förstaplatsen med Killzone 2 som världens snyggaste konsolspel.

Beröm ska Codemasters även ha för den lyckade variationen i Dirt 2 som inte alls känns forcerad som exempelvis lastbilsracingen i det första spelet faktiskt gjorde. I det här spelet är alla racingformer och alla discipliner roliga att tävla i, även om jag främst föredrar de traditionella rallysträckorna då enbart klockan är min fiende.

*** Sammanfattningsvis:**

Genial bilfysik, underbar grafik och fantastisk variation gör detta till ett av årets hittills bästa spel. Jag saknar dock split screen-multiplayer, men i övrigt är detta fullständigt fantastiskt.

Petter Hegevall

9/10

2:a En andra åsikt av Daniel

Jag förstår Petters förtjusning. Bilarna är tyngre och svajigare än i det förra spelet och racingen är mer utmanande. Grafiken är snygg också, ofattbart läcker. Men jag hade velat ha mindre tontiga extrensportfioskler, mindre tillgjord attityd och mer renodlade rally-event istället för all denna rally cross och spelets hutlöst trista Baja-event. I slutändan är Dirt 2 bra, riktigt roligt, men inte briljant.

Sammanfattning: Snabbt och snyggt. Men Codemasters kan mer. **7/10**

Sjuka royalty-pengar

10 miljoner garanterade dollar och potentiellt 40 miljoner utöver det. Så abnormt hög sågs royalty-summan vara i uppgörelsen mellan Viacom och de före detta Beatles-medlemmarna, deras anhöriga och deras bolag.



Klassisk rock, gladpop och psykedelia i den största musikspelsatsningen någonsin

THE BEATLES ROCK BAND

Plattform PS3/WII/XBOX 360 Utvecklare HARMONIX Utgivare MTV GAMES Premiär UTE NU Antal spelare 1-4 Rek. Ålder 3

“Vi trodde aldrig att vi skulle sluta som androider”. Paul McCartneys glatt förvirrade ord på E3 i somras, då *The Beatles: Rock Band* visades upp för mässbesökarna. Att det skulle bli musikspel av Beatles lät nog osannolikt även för spelare och Harmonix men nu, när android-kvartetten intar våra spelkonsoler, är det bara att konstatera: TV-spel som medium har aldrig tagits på så här stort allvar.

Att Harmonix sett *The Beatles: Rock Band* som ett hedersuppdrag är tydligt; projektet skiner av extra omsorg, research och detalj-arbete. Att Paul, Ringo och Beatles-änkorna lagt sig i märks också; det här spelet andas verkligen Beatles och rockhistoria vilket för det till en högre nivå än övriga blandband-spel. I stället för färdiga stereotyp-rockers har vi här en riktig, färdigpaketerad supergrupp. Tankarna går lite åt *Guitar Hero: Metallica*, men då jag personligen alltid föredragit det vita albumet framför det svarta, blir detta förstås mer intressant. En smaksak kanske, men detta är



Drömlandskap

Beatles slutade turnera 1966, och istället för att låta de virtuella Beatles stå på scen under studio-låtar som *Here Comes the Sun* eller *Octopus's Garden* har Harmonix i *The Beatles: Rock Band* valt att visualisera dessa framträdanden med vad man kallar för “dreamscapes”, bakgrunder inspirerade av låttexterna. Vi spelar alltså under vatten i *Octopus's Garden* och i en drömsk naturdyll i *Here Comes the Sun*.

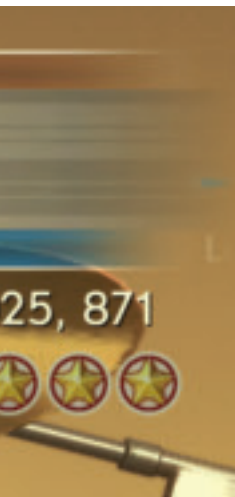
inte vilket band som helst; förutom de briljanta låtarna uppfann och populariserade dessa killar trots allt fenomen som musikvideon, koncept-albumet, feedback, baklängesinspelningar och arenarocken.

Läckra listettor gör dock inte automatiskt ett bra spel och detta är inte en recension av *The Beatles* musik, utan hur väl den och bandet faktiskt passar i ett musikspel. I *The Beatles: Rock Band* följer vi Liverpool-gossarnas karriär i kronologisk följd: från gladpop och moptop-rufs, via Sgt. Pepper och mustasch-psykedelika till hippieskägg modell 1969. Som inramning för ett spel passar denna framgångssaga ypperligt och då Beatles provade på, till och med uppfann, så många musikstilar blir låtlistan mycket varierad och årsringarna till trots faktiskt riktigt fräscha.

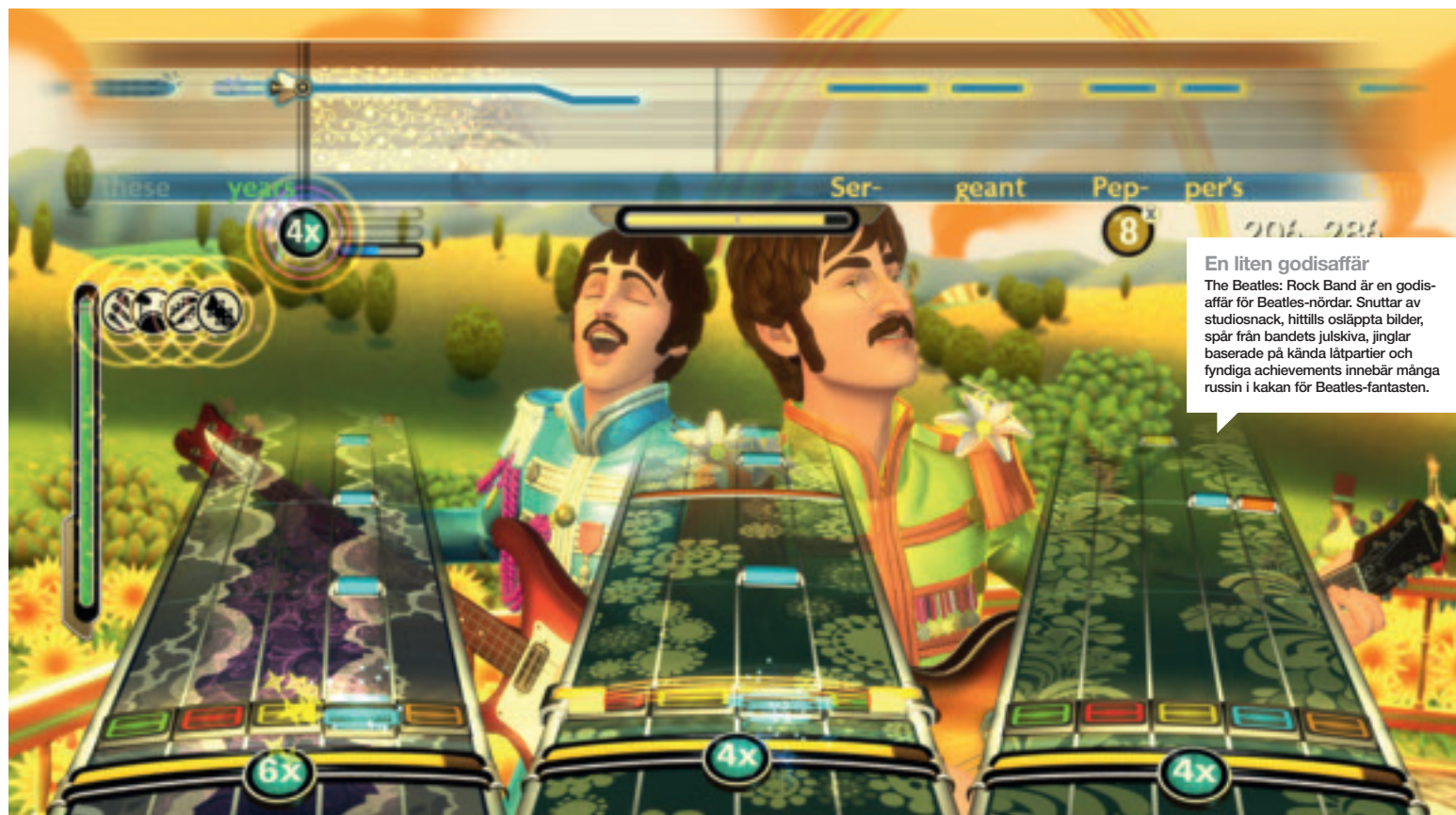
Revolution, Day Tripper, I Am the Walrus, Get Back, I've Got a Feeling och 40 andra lika helgjutna låtar finns ju liksom här med på ett och samma spel, och om det i andra musikspel

**LÅTARNA ÄR
VARIERADE
OCH ROLIGA
ATT SPELA**

funnits kanske tio hits att verkligen fastna för är *The Beatles: Rock Band* fullkomligen proppat av dem. Totalt finns alltså 45 låtar, mycket färre än i exempelvis *Rock Band 2*, men att ingen låt är utfullnad är förstås en rejäl kompensation. Att så många låtar givits unik visuell uppmärksamhet känns också väldigt lyxigt och då vi när bandets studiodagar (1966 och framåt) blommar den vanliga bakgrundsgrafiken ut till något unikt, med syrade fantasiländ baserade på låttexterna som surrealistiska fonder. Efter halva spelet kommer du förstå vad




Mer multiplayer
 Harmonix har tillätits äntra Abbey Road-studion och få tillgång till Beatles masterband, den mest välbevakade musikkatten i världen. Spelet använder sig av samma remastrade Beatles-spår som släpps simultant som spelet och inför utvecklingen har Harmonix fått hjälp med att separera Beatles inspelningar från de gamla fyrkanalsbandarna till ett programmerbart format. Ett inte alltför enkelt jobb då bas och trummor ofta spelades in på samma kanal.



En liten godisaffär
 The Beatles: Rock Band är en godisaffär för Beatles-nördar. Snuttar av studiosnack, hittills osläppta bilder, spår från bandets julsjiva, jinglar baserade på kända låtparter och fyndiga achievements innebär många russin i kakan för Beatles-fantasten.

Stiliserad grafik Beatlarna själva är snyggt avbildade och Harmonix grafiker har hittat en fin balans mellan verklighetstroga figurer och de stiliserade popfigurer Beatles också blivit kända som.

kalejdoskopögon faktiskt betyder...

Om du letar efter minutlånga trumsolon eller frenetisk gitarronani kommer du dock inte hitta det här, vilket föranlett frågor om The Beatles: Rock Bands svårighetsgrad. Är spelet utmanande? Svaret är både ja och nej. Gitarrdelens ribba är lagd lägre än vad vi är vana med och femstjärnerunder hör till vanligheterna, men låtar som Birthday och Revolution på Expert-nivån kräver dock ändå sin spelare. Den trestämmiga sången, en riktigt underhållande nyhet, är dock en rejäl utmaning. Tre personer

kan dela på sångbördan och antingen följa huvudmelodin eller våga sig på samstämmighet för mer poäng. Att pricka rätt tonhöjd i Day Tripper när resten av trion försöker göra detsamma kräver ordentlig övning, men är oerhört tillfredställande när det väl sitter.

Skulle du känna viss tomhet när takkonserten avslutats och spelet är slut behöver du ej misströsta. Här finns ett digert extramaterial i form av filmklipp, foton och kuriosa kring bandet och framförallt kommer Harmonix, sin utmärkta vana trogen, att lägga ut hela album för försäljning online. Först ut är Abbey Road och senare i år släpps även Rubber Soul och Sgt. Pepper's Lonely Hearts Club Band. Strålande nyheter för Beatles-fansen alltså och att få uppleva dessa låtar på ett interaktivt sätt är rena julafton för den musikintresserade. Möjligheten att spela hela medleyt på Abbey Roads B-sida som en enskild låt är för övrigt en genialt enkel detalj...

Så det är bara att än en gång applådera Harmonix som iskallt och med bravur slutfört



Läckra gurar

Instrumenten till The Beatles: Rock Band är det snyggaste vi sett i musikspelsväg någonsin. McCartneys fiolformade Höfner-bas är oerhört läcker och detaljerad, liksom de elegant svarta gitarerna Gretsch Duo Jet och Rickenbacker. Med Ludwigs-trumsetet följer Ringos klassiska kaggeskinn med. Men smakar det så kostar det: en lös gitarr går lös på 1095 kronor och Limited Edition-paketet kostar 2199 kronor.

denna uppgift. The Beatles: Rock Band får en faktiskt att blicka tillbaka. Inte bara på 60-talet och musikhistorien, utan även på det senaste årtiondets utveckling i spelbranschen. Tänker man på saken kommer spelens 00-tal att sammanfattas med partytitlar, musikspel och mainstream, samt med hur spelbranschen blivit en enorm försäljningskraft med rekordstor respekt. Därför är det likt en bläckfisks trädgård lika självklart som överraskande; The Beatles: Rock Band är detta årtiondes mest signifikanta spel.

***Sammanfattningsvis:**

En samling tidlösa låtar, varierade och roliga att spela, och presenterade på ett värdigt sätt för världens bästa band. The Beatles: Rock Band kommer dessutom glädja flera generationer.

Jonas Elfving

9/10

2:a **En andra åsikt av Petter**
 Precis som med Guitar Hero: Metallica har The Beatles: Rock Band förväntat mig. Inget av banden är någon direkt favorit, men i spelform har jag hur kul som helst med såväl Ulrichs platta pulpkisk som Ringos vildsinta poprytmer. The Beatles: Rock Band är ett väldigt snyggt sammansatt, homogent och välgjort spel proppat med låtar som är genuint roliga att spela.

Sammanfattning: Trist band, roligt spel. Harmonix är grymma. **8/10**



GUITAR HERO 5

Activisions femte spel i serien är en visuellt uppdaterad upprepning

Plattform PS2/PS3/WII/XBOX360 Utvecklare NEVERSOFT Utgivare ACTIVISION Premiär UTE NU Antal spelare 1-4 Rek. Ålder 12

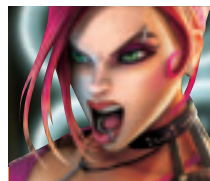
Sommaren gick i rockens tecken. Jag spenderade hela min semester med trumdelen (Expert Plus) i Machine Heads Beautiful Morning (Guitar Hero: Metallica) för att sedan skifta läger till Rock Band 2 och underbara Iron Maiden song pack. Jag har trummat så svetten lackat, sjungit så halsmandlarna deserterat och smiskat strummar så fingrarna krokmat. Musikspelsgenren är i ständig utveckling, nya spel dyker upp med små mellanrum och låtlistorna fylls på med nya låtar.

Det börjar bli många nu, många Guitar Hero-spel på väldigt kort tid. Activision och utvecklarna Neversoft fullkomligen spottar ur sig musikspel och inför del fem har en del välkomna förbättringar gjorts. Även om det börjar kännas som att det mjölkas onödigt hårt i Guitar Hero-serien.

Det första som slår mig då jag startar en rocksession i Guitar Hero 5 är hur mycket snabbare alla spelets menyer är. Presntationen är omgjord, proppad med snygga vinjetter och läcker typografi och till skillnad från Rock Band 2 går det enkelt att hoppa över låtar i sin setlist och sänka svårighetsgrad utan att behöva misslyckas med låten först. Nytt är även spelläget Party Play där kan kan hoppa in och ut ur vilken låt man vill med vilket instrument som helst, och även byta svårighetsgrad och instrument medan man spelar. Detta tillsammans med det nya, snabbare menysystemet, det ultrasnidda onlineläget



Airball! Grafiken i Guitar Hero 5 är ganska ordentligt uppdaterad och de nya, kolfiber-aktiga greppbrädorna ser utjussiga ut. Tillkommer gör idiotkorta laddningstider och snygga figurer.



Rädda bandet

I Guitar Hero 5 har man, precis som i Rock Band 2, separata Star Power-mätare för varje enskilt instrument. När ett av instrumenten dör aktiveras en mätare kallad "Band Revival" som tillåter de andra att rädda den som misslyckats.

och det som Neversoft valt att kalla "Band Revival" (när en person i bandet misslyckas drar de andra upp hans power genom att prestera extra bra under en kort period) gör Guitar Hero 5 till det mest lättspelade och strömlinjeformade spelet i serien hittills. I kombination med den kraftigt förbättrade musikstudion gör detta Guitar Hero 5 till ett bra musikspel proppat med spelmässiga möjligheter och framförallt variation.

Allt är dock inte förbättrat i Guitar Hero 5, vissa delar har dessvärre blivit sämre sedan Guitar Hero: Metallica. Till att börja med låter Guitar Hero 5 sämre när det kommer till ren ljudkvalitet. Framförallt i Dolby Digital-läget känns ljudmixen skräpig och surroundkanalerna

används onödigt mycket. Det går heller inte att mixa ned originalsången i spelets låtar för att slippa ha en hes Cobain som stör ens koncentration då man själv försöker yla sig igenom Nirvanas Lithium.

När det kommer till låtlistan i Guitar Hero 5 lämnar den dessvärre en hel del att önska. I samband med att Neversoft valt att göra spelupplevelsen mer strömlinjeformad och bättre lämpad för lättsinnigt socialt spelande, har de även fyllt låtlistan med slentrianmässigt bred mainstream-musik. Enbart. Till skillnad från Guitar Hero: World Tour eller Guitar Hero: Metallica innehåller Guitar Hero 5 inga svåra låtar och ingen riktig utmaning. Trots ett inkluderat Expert Plus-läge saknas det låtar som ger mig något riktigt att bita i, och då det bara går att importera en viss del av låtarna från World Tour, Metallica och Greatest Hits (mot en avgift, såklart) blir Guitar Hero 5 i slutändan en polerad och lättillgänglig musikupplevelse utan riktigt djup.

* Sammanfattningsvis:

Många bra förbättringar räddar Guitar Hero 5 som innehåller en mestadels rutten låtlista.

Petter Hegevall

7/10

EA gör det igen, årets version av NHL är bättre än någonsin

NHL 10

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

Att starta NHL 10 är lite som att stiga in i ett testosteronstintat omklädningsrum, minus alla bättre begagnade suspensorer och svettlukten. Och som i vilket omklädningsrum som helst inför en ny säsong, så har det varit ruljans bland spelalternativen. Grundstommen är kvar, men något gammalt är kasserat, och något nytt är tillagt.

Dynasty Mode från förra året fick inget nytt kontrakt. Istället har GM Mode själv säkert tagit plats. GM Mode kan allra enklast beskrivas som en smältjock uppgradering av Dynasty Mode. Handla spelare, scouta, hyr personal, utför hundratals specifika ägarmål och samlar på erfarenhetspoäng. Allt i rollen som general manager för din favoritklubb i NHL. Battle for the Cup-läget är en annan nykomling där jag sugts rakt in i ett stekhet

FULLKOMLIGT BRILJANT TOLKNING AV SPORTEN

Stanley Cup-slutspel, med tillhörande inramning och atmosfär. Men för mig är detta enbart detaljer i kontexten. För det som gör att jag fullständigt och ohjälpligt faller för NHL 10, är alla finjusteringar och förbättringar som skett i spelets kärna; det som sker ute på isen, inom sargernas gränser.

Under varje match upptäcker jag något nytt. Spelare tar emot misriktade passningar med skridskorna och genom att sträcka på sig, både på längden och höjden. Är gummitrissan luftburen kan en spelare helt sonika plocka ner den med handen. Både målvakter och utspelare kan nu skyffla iväg pucken med ett volleyskott, både för desperata rensningar och spektakulära mål.



Pausunderhållning Tiden efter avblåsningarna har aldrig varit roligare än nu. Reta upp dina motståndare genom att peta på deras målvakt, genomför sena tacklingar eller mucka lite gräl.



Du, en stjärna!

Självklart återkommer det väldigt populära Be a Pro-läget från förra året i NHL 10. Be a Pro tillåter dig att sadla om från svettig spelgeek till fullblodat hockeyproffs, där du styr en spelare (och en spelare enbart) ute på isen. Med ditt namn på ryggen, så klart. Du börjar som en nobody i fammarligen AHL. Gör du bra ifrån dig, får du så småningom chansen att spela i NHL. Nytt för årets upplaga är att du kan välja att spela en kandidatmatch innan NHL-draften, för att höja din status och bli signad av det bästa laget.

Den största nyheten är dock spelet längs med sargerna. Med ett enkelt knapptryck kan man smaska upp puckförande motståndare tätt mot sargen, för att därifrån försöka stjäla pucken. Dina lagkamrater kommer att ge dig understöd, samtidigt som motspelaren kommer att försöka täcka pucken med skridskorna, samt omsider sparkpassa sig ur situationen. Passningarna i övrigt är bättre än någonsin och allt sitter där jag siktar. Vilket gör att jag med större precision kan valla pucken mot sargen och spela in den i en tom yta. Två spelmoment som, tillsammans med detaljerna, bidrar till ett överträffat djup i helheten. Lägg en ny fightingmotor där du kan klappa käft i förstaperson samt onlineligor på det, och saken är bif. Jag är fast. I år igen.

★ Sammanfattningsvis:

EA gör det igen. Detta är en fullkomligt briljant tolkning av sporten och årets bästa sportspel. Daniel Steinholtz

9/10



FIFA 10

Plattform PC/PS3/XBOX 360 Utvecklare EA Utgivare EA Premiär 2 OKT Antal spelare 1-4 Rek. Ålder 3



Väldigt verkligt! Från standardvyn så är det nästan svårt att skilja FIFA 10 från en verklig match på TV:n.

VM-kvartsfinal, 1994. Håkan Mild stegar fram, trycker till bollen. En perfekt breddside når Brolin som i full karriär har tagit en löpning tvärs bakom den rumänska muren. Och smack. En sträckt vrist senare rasslar nättaket retsamt bakom rumänernas målvakt. Det är ett klassiskt ögonblick.

Nyckeln i denna scen var förstås överraskningsmomentet. En finurlig variant som var väl intränad. Detta är något man kan anamma i FIFA 10, för första gången. I den nya träningsarenan flyttar jag omkring mina spelare för att skapa den perfekta frisparksvarianten. Något jag sedan kan använda mot överrumplade polare i speloffan eller online.

Det fysiska spelet är mer flexibelt i år. Spelarna hakar i varandras armar när de tamps sida vid sida, använder axlarna för schyssta tacklingar och håller undan bollen med

GRYM FLEXIBILITET OCH NJUTBAR DYNAMIK

kroppen. Det känns mer dynamiskt än tidigare. Mindre förutsägbart. Även bollkontrollen går mer på djupet i FIFA 10. När jag håller in båda avtryckarknapparna behandlar min spelare bollen med större känsla och precision. Jag kan utföra snygga tvåfotare, tvära Cruyff-vändningar och använda mig av små ytor som inte kunde utnyttjas på samma sätt förut. Spelet blir mer responsivt, och de finjusteringar som gjorts i passningsspelet, AI:n, animationerna och skottmomenten ger ett klart skönare flyt och tempo än tidigare.

Många, inklusive jag, konverterade från "det där andra fotbollsspelet" redan förra året. FIFA 10 är en så pass övertygande förbättring, att det kommer krävas mycket för att jag ska byta läger igen.

★ Sammanfattningsvis:

Ett redan utmärkt fotbollsspel har tagits till nästa nivå. Förbättrad fysik, skönare tempo och en mer responsiv spelkontroll bidrar till en väldigt stark åtta.

Daniel Steinholtz

8/10

00:00.38

Avancerad bilfysik

Bilfysiken i Shift är baserad på den som arbetades fram för att användas i Blimey Games tidigare utannonserade spel, "The Ferrari Project". Däckfysiken är programmerad av Eero Piitulainen som arbetade med Richard Burns Rally.

X2 RACING LINE 3 PTS 187



CORNERS MASTERED
0/8

Benhård simulatorracing från genierna bakom GTR2. Petter gillar skarpt

NEED FOR SPEED: SHIFT

Plattform PC/PS3/XBOX 360 Utvecklare SLIGHTLY MAD STUDIOS Utgivare EA Premiär UTE NU Antal spelare 1-8 Rek. Ålder 7

Efter en timme är jag beredd att ge upp. Jag förlorar lopp efter lopp. Min ljusblå Honda Civic är så slö att tiden står stilla, den svajar som en gammal hammock och bromsarna överhettas efter bara ett varv. Motståndarna flyger förbi redan från start, varje kurva blir ett nytt irritationsmoment. Need for Speed: Shift börjar verkligen bedrövligt dåligt. Det tar ett tag att vänja sig vid den tunga och oförlåtande fysiken, och ett tag att bli fri den där usla Civicen. Jag byter till ratt, slänger handkontrollen i soffan. Sen tar det fart, bokstavligen talat. På allvar.

På allvar ja. Det är precis så jag vill sammanfatta Shift. En gravallvarlig simulator som fnyser åt den glättiga arkad racing som seriens senaste sex spel bjudit på. Shift är en ny inriktning för EA. Ett försök att attrahera alla oss som förgäves väntar (och sukter) efter Gran Turismo 5. Shift är en fusion mellan GTR 2 och Project Gotham Racing, med en presentation som för tankarna till Forza



Flera discipliner

Det finns ett flertal olika racingdiscipliner i Shift. Förutom vanliga tävlingar mot åtta andra motståndare finns här Time Attack-race, Elimination-lopp, Car Battle och Drift. Roligast är Time Attack och duellerna där man möter en rival och måste slå honom i tre försök för att vinna prispengarna. Sämst är Drift-eventen som lämnar en hel del att önska. Stel fysik och trista slingor gör denna delen till spelets sämsta sida.

Motorsport. Det handlar om simulatorracing inklusive möjligheten att trimma och smycka sina bilar. Om oförlåtande, tuffa tävlingar där man som förare testas vid varje enstaka kurva. Shift är inte perfekt, men en förbannat bra början på något som enkelt utklassar fjolårets fiasko.

När Shift börjar, står man som i Forza eller Gran Turismo helt utan bil. Med 20 000 dollar på fickan gäller det att handla smart, ta sig igenom de nödvändiga slavtävlingarna för att sedan kunna byta upp sig. Karriärläget är indelat i fem olika sektioner. De fyra första delarna av Shift kallas "Tiers" och där kretsar racingen kring att samla stjärnor. För varje vunnet race erhåller man ett antal stjärnor som gör att man så småningom kan låsa upp nästa del av spelet, med stjärnorna som valuta.

Mina förväntningar på bilfysiken och själva körkänslan i Shift har varit enorma. Det är trots allt folket bakom GTR 2 som satt samman detta. Och visst, med en bra ratt och på den

svåraste svårighetsgraden är Shift farligt nära GTR 2 när det kommer till realism. Det finns en fördröjning dock i styrningen som irriterar och många av körrorna i spelet svajar överdrivet mycket. Shift kräver tålmod, tid och träning. Precis som de flesta simulatorer. Man måste hitta balansen i sin bil, lära sig att gasa analogt och att förflytta tyngdpunkt effektivt. Det är väldigt viktigt på de tuffare svårighetsgraderna att inte tvinga däcken att göra flera saker samtidigt. Snabbast är man alltid om man

2:a En andra åsikt av Jesper

Need for Speed: Shift är sinnessjukt snyggt, och det innehåller ett härligt urval heta sportbilar och mängder av roliga banor. Om bilfysiken hade hållit samma höga klass hade detta med enkelhet sparkat både Gran Turismos och Forzas välvxade rumpor. Men det gör det inte. Bilarna hackar sig igenom kurvorna, styrningen känns klumpig och onlineracingen känns enformig och förutsägbar.

Sammanfattning: Ett godkänd utmanare till Race Pro, inte mer... **6/10**



bromsar först, väljer snäva linjer och sen gasar sig ur kurvorna. Det krävs en del träning men när det väl sitter är racingen både belöande, spännande, beroendeframkallande och ruskigt intensiv.

Den kanske bästa delen med bilfysiken i Shift, förutom ett mycket stabilt simulerande av däckens friktion, är skillnaden mellan olika biltyper och drivlinor. Korta, små bilar är snabba i kurvorna, understyrda men kompakta och stabila. Bakhjulsdrivna muskelmonster som Corvette Z06 eller Ford GT är svajiga, bråkigt urstarka och älskar att sticka ut bakändan vid varje liten kurva. Roligast att köra är de fyrhjulsdrivna bilarna vars konstanta fäste och överlägsna kurvategenskaper möjliggör en mer stadig

SHIFT ÄR EN GRAV-ALLVARLIG SIMULATOR

och snabb körning än med någon annan typ av drivlina. Precis som det ska vara. Slightly Mad Studios har till exempel fångat körkänslan i Mitsubishi EVO IX perfekt och gett den precis rätt karaktär. Den är kamikaze-aktigt direktstyrd, kvick, accelerations snabb och stabil. Och i



På plats i förarsätet
Precis som i andra simulatorer såsom GP Legends, GTR och GT Legends är Shift menat att köras ur cockpit-vyn. Väljer man att se bilen medan man kör förändras fysiken och det blir snudd på omöjligt att hålla den kvar på vägen.



Ratta runt i ringen Även om Need for Speed: Shift absolut går att spela med handkontroll, är det inte att rekommendera. Vill du kunna knäcka tufft onlinemotstånd utan en massa larviga hjälpmedel påslagna bör du träna i en race seat, och med en grym ratt (Logitech G25 till exempel),

trimmad form en av spelets absolut bästa och mest lättkördade bilar.

Det finns dock ett par mindre problem i Shift som måste belysas. Den där fördröjningen i styrningen som jag pratade om är spelets största svaghet och skapar problem, speciellt om man vill se hela bilen medan man kör. Precis som i fallet GTR 2 skiljer sig körkänslan beroende på vilken vy man spelar i, något som jag antar har att göra med att simulatorrännarna hos Slightly Mad Studios arbetat absolut hårdast med den urgrymma cockpit-vyn. Även det grafiska gränssnittet ska ha sig en känga då det är klottrigt och ofta oläsligt med ruttna typsnittsval och proppat med överdrivet mycket information.

Bortsett från det plöttriga gränssnittet är dock Need for Speed: Shift oerhört snyggt med underbara bildmodeller, fantastiskt väl återskapta banor och grym ljussättning. Här bjuder Slightly Mad Studios på högupplösta skuggprojektioner, minimalt med bloom och riktigt snygga effekter för fokus och rörelseoskärpa.



Trimma din bil

Need for Speed: Shift innehåller möjligheter att både trimma och styla sin bil. Dock är de oerhört begränsade i jämförelse med spel som Gran Turismo 4 och Forza Motorsport 3. I Shift trimmar man sin motor i förvalda steg utan möjlighet att på detaljnivå studera vad som händer då man byter ut en turbo men inte bryr sig om att skruva i nya smidda kolvar och stakar. Styling-delen är även den en liten besvikelse då Autosculpt inte finns med.

När jag för första gången testade Need for Speed: Shift förvånades jag över hur oförlåtligt och simulatoraktigt det faktiskt var. Idag, efter att ha klarat samtliga av spelets tävlingar, är jag glad att Slightly Mad Studios valde den hårda vägen. Visst, detta är inte felfritt och det kommer mest troligt att köras om rätt rejält av Forza 3 nästa månad. Men Shift är ett grymt första-försök och ett bra racingspel. Mitt tips till dig som tröttnat på den ytliga arkad racingen i Race Driver: Grid blir därför att införskaffa en grym ratt, och ett ex av Shift. Hösten är räddad.

*Sammanfattningsvis:

Utmanande och oförlåtande simulator med urläcker grafik och härligt urval av bilar. Absolut bäst är Need for Speed: Shift till PC.

Petter Hegevall

8/10

Urmysigt pussel där endast din egen fantasi sätter gränserna...

SCRIBBLENAUTS

Plattform NINTENDO DS Utvecklare 5TH CELL Utgivare WARNER Premiär 9 OKTOBER Antal spelare 1 Rek. Ålder 12

Stjärnan du försöker få tag på hänger i ett par ballonger över ett stup. Det enda sättet att komma fram till den innebär också att en dynamitgubbe faller på ballongerna och spränger dem. Hur löser du det? Precis hur som helst.

Ska man hårdöra det hela så har spelidén gjorts förut. Att lösa fysiska pussel med olika konstruktioner har vi gjort i spel som The Incredible Machine. Det som är unikt med Scribbleonauts är att det praktiskt taget inte har några begränsningar. Du skriver in namnet på ett föremål, ett ord som existerar i det engelska (eller svenska) språket. Och vips finns föremålet där att användas till vad du nu

DEM VINNER, DRACULA ELLER EN FRANSK KOCK?

hade tänkt använda det till. Om du tror att en skata, en hårtork, ett lasergevär, en zombie, en pizza, en rullgardin eller en flygplats kan lösa problemet så är det bara att prova. Det känns ofta som att allt är möjligt, och att testa mängder av saker är såklart mycket av tjusningen. Rent konkret är Scribbleonauts indelat i tio världar, var och en med tjugotvå banor som i sin tur är uppdelade i pussel- och action-banor. Pusslen har generellt en ganska uppenbar uppgift, som att sammanföra en flock pingviner utan att ta död på späckhuggaren mellan dem, eller rätt enkla "gissa vad brandmannen vill ha för något"-utmaningar. Actionbanorna däremot har en stjärna utplacerad som du måste lista ut hur du kommer åt. Den första banan går ut på att få ner stjärnan ur ett träd vilket du kan göra på en miljon sätt, men det blir raskt extremt mycket svårare.

Scribbleonauts är packat med innehåll. Tvåhundra-tjugo banor räcker ett tag men det finns också möjlighet att skapa och ladda ner nya. Till och med startskärmen är ett nöje i sig där du kan prova valfria föremål bara för att se vad som händer. Det är svårt att inte skraka



Milda våldsamheter Trots att alla skjutvapen och tillhyggen du kan tänka dig finns med och går att använda på allt från folk till få så hålls våldet på en låg nivå.



Så funkar det!

Scribbleonauts är byggt på en enorm databas som associerar föremål med olika beteenden, från generella till specifika. Allt som är gjort av trä kan brinna eller bli uppkäkat av termiter, vilda djur är rädda för eld, elprylar kortsluts i vatten, zombier förvandlar alla människor till nya zombier, teleportörer tar dig till en slumpvis vald plats, och så vidare. På så sätt kan de mest obskyra uppslagsorden bete sig precis som väntat och skapa ännu fler möjliga lösningar. På redaktionen har vi testat hundratals roliga idéer och skrattat gott åt allt slumpartat kaos som kan uppstå i Scribbleonauts.

www.gamereactor.se
Läs en längre recension av Scribbleonauts på nätet.

av skratt när vakten jag ska smyga förbi försöker spöa upp mig med teddybjörnen jag gav honom, eller när portalen jag har skapat ploppar ut ett grönt monster som raskt har ihjäl mig.

Det som gör spelet så oemotståndligt är att det är så fullständigt logiskt samtidigt som det är packat med oväntade resultat. Om du bara kan komma på rätt föremål att använda så kommer det att fungera som du har tänkt dig. Om inte annat är det ett grymt pedagogiskt spel för yngre att träna upp ordförråd och kreativt tänkande. Det enda jag har att anmärka på är att huvudpersonen är svår att styra exakt med pekkontrollen och att fysiken inte tar hänsyn till olika föremåls vikt. Men det är små barnsjukdomar i ett spel som är lika makalöst originellt som oerhört beroende-framkallande. Hmm, jag undrar vad vem som vinner, Dracula eller en fransk kock...

* Sammanfattningsvis:

Oerhört kreativt pusslande för alla med en stor dos fantasi. Årets roligaste bärbara spel heter Scribbleonauts och vi rekommenderar dig att inhandla det.

Mikael Sundberg

9/10



Handritat Eftersom väntade föremål finns med i spelet har 5th Cell valt en enkel grafikstil med sprattlegubbeanimation, för att inte behöva sitta och rita grafik de närmaste hundra åren. Det ger samtidigt spelet en väldigt säregen känsla och en konsekvent, karaktäristisk design.

WET

Plattform PS3/XBOX 360 Utvecklare A2M Utgivare BETHESDA
Premiär UTE NU Antal spelare 1 Rek. Ålder 16



Filterflasko Det första du måste göra i Wet är att stänga av bildfiltret, som skapar en oerhört irriterande filteffekt komplett med småhack och skakig, urblekt bild.

Snygga kameravinklar. Närbilder på kysande, arga ögon. Modern spagettivästernmusik. Explosiv action med skjutvapen och samuraj-svärd. Om det inte vore för hjältinnans korp-svarta hår och brist på gul sparkdräkt hade jag trott att det var Kill Bill: The Game jag spelade.

För det är Tarantino som har varit inspiration för gänget på Artificial Mind & Movement när de har gjort Wet, tillsammans med en rejäl dos Hard Boiled. Hela presentationen bygger på kultfilm, med övergångar där filmrullen kör ihop sig och smått surrealistiska 50-talsjournalklipp emellanåt. Som filmisk prestation är Wet enastående. Klippen och bildkompositionen är makalösa och prisjägaren Rubi Malone, som skulle kunna vara Megan Fox ännu hetare storasyra, är en trevlig bekantskap.

Som spel är det tyvärr bara medelmåttigt. Har du spelat Stranglehold så har du spelat det här, förutom lite Ninja Gaiden-aktigt springande på väggar och brutalt svärdshuggande. Vi

PRESENTATION SIGNERAD QUENTIN TARANTINO

snackar om ett spel som inte bara går i slow-motion hälften av tiden utan aktivt uppmuntrar dig till att sikta på minst fyra femtedelar. Rubi slänger sig huvudstupa och prickar alla sina fiender på vägen ner. Sanslöst coolt de första gångerna, mindre så resten av de fem timmarna spelet tar.

Efter en stunds tveksamhet vill jag gilla Wet, men det går inte riktigt. Spelkontrollen är lite för ogenomtänkt, det är lite för enförmigt och det märks att utvecklarna saknar riktig rutin. Det är synd, för då och då glimmar spelet till och känns riktigt bra.

* Sammanfattningsvis:

Den grafiska stilen, presentationen och atmosfären i Wet går utanpå det mesta. Här har Artificial Mind & Movement lyckats fantastiskt väl. Synd bara att spelet inte är mer än hyfsat.

Mikael Sundberg

6/10



Hero! Man känner sig snabbt som superhjälte i Champions Online. Redan från början kan du slita loss lyktstolpar och annat löstagbart för att använda som ammunition.

Bli en superhjälte i Cryptics färgstarka onlinerollspel

CHAMPIONS ONLINE

Plattform PC Utvecklare CRYPTIC Utgivare ATARI Premiär UTE NU Antal spelare 1-2 Rek. Ålder 12

Har du någonsin velat vara någon annan? Någon som kan flyga, skjuta blixtrar med ögonen, teleportera sig, nån som bär upp en kroppsstrumpa på bästa sätt? Ja, en superhjälte helt enkelt? Champions Online ger dig chansen.

I dagens Blizzard-dominerade spelvärld ska det till något alldeles speciellt för att kunna klara sig i konkurrensen. Att som Warhammer försöka slå World of Warcraft

trikåer eller alltihop på en gång går det att genomföra. Med undantag för överviktiga; om du har The Blob som förebild har du tyvärr inget att hämta här.

Det är sämre med innehållet. Vi snackar en handfull zoner att utforska, efter de inledande tre som mest är att betrakta som uppvärmning. Det finns förstås rejäl utmaningar redan nu, men det känns som att det kommer att ta slut rätt snabbt om inte Cryptic är väldigt snabba i vändningarna.

Det enkla kontrollsystemet är överskådligt och underhållande, och PvP-läget där två motståndarlag möts i en intensiv dödsmatch är tillfredsställande om än rätt brutalt obalanserat. Så jag gillar det. Är du less på alver och orcher är det helt klart värt ett par timmar eller hundra av din tid.

★ Sammanfattningsvis:

Färgstarkt onlinerollspel med enkelt och lättbegripligt spelsystem.

Mikael Sundberg

SOM ETT UPPIFFAT CITY OF HEROES

med samma medel duger inte. Utvecklarna på Cryptic har istället tagit sin superhjälteexpertis från City of Heroes och förbättrat sig på samtliga punkter. Framför allt är karaktärseditorn smått fantastisk. Oavsett om du vill vara en mänsklig varg eller en robot eller en slemmig alien eller en gammal hederlig karl i

7/10

G-FORCE

Plattform ALLA Utvecklare EUROCOM Utgivare DISNEY Premiär UTE NU Antal spelare 1-2



Låt oss skaka tass med en grupp marsvin med högteknologisk utrustning som skulle göra James Bond lika skakad som rörd. Detta är G-Force, och de har en beef med en galen forskare och utflippad köksutrustning som hotar mänskligheten. Precis som i Disney-filmen justeras orättigheterna med gnagarnas krigsexpertis.

El-piskor, plasmabössor och andra Ratchet & Clank-doftande vapen används för att spränga stygga CD-spelare och strykjärn åt fanders. Stryket delar du ut med ett par 3D-glasögon på näsan vilket är tänkt att ge ett "spektakulärt djup" i spelupplevelsen. Det funkade sådär, den vanliga platta vyn med skön marsvingrafik är dock ofta behagligare. G-Force är överlag en stabil actionplattformare med moment för främst yngre spelare, men även med småsvin som charmar oss andra.

Jonas Elfving

7/10

RAVEN SQUAD: OPERATION HIDDEN DAGGER

Plattform PC/XBOX 360 Utvecklare ATOMIC MOTION Utgivare EVOLVED GAMES Premiär 18 SEPTEMBER Antal spelare 1 Rek. Ålder 18



Att försöka blanda action och strategi är inte något ovanligt, däremot brukar spel av den typen sällan bli speciellt lyckade.

Något som tyvärr även gäller Raven Squad där man med ett enkelt knapptryck växlar mellan en översiktskarta att domptera omkring sina soldater på samt saftig förstapersonsaction där man tar över valfri krigare och sedan gå lös på sina motståndare. Men som så ofta är fallet med den här typen av spel är ingetdera speciellt välgjort och det saknas riktiga möjligheter att nyttja strategidelen till något vettigt, samtidigt som all action mest känns blaskigt medelmåttigt. Tyvärr. För trots flertalet misslyckade försök är idén fortfarande väldigt lockande.

Jesper Karlsson

5/10

SOUL CALIBUR: BROKEN DESTINY

Plattform PSP Utvecklare NAMCO Utgivare NAMCO Premiär UTE NU Antal spelare 1-2 Rek. Ålder 16



Bärbara fighting-spel står oftast helt och faller med hur mycket det finns att göra för den ensamme spelaren och hur bra online-stödet är. För fighting är, oavsett hur man vrider på det avsett att spelas mot mänskligt motstånd.

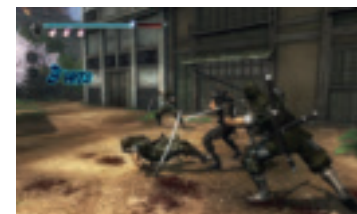
Soul Calibur: Broken Destiny är en bärbar variant av Soul Calibur IV med alla dess funktioner intakta. Namco har däremot slängt ut de gästspelare Star Wars-figurerna helt och ersatt Darth, Yoda samt Starkiller med ingen mindre än Kratos (God of War) som spontant känns riktigt trevligt att spela med. Namco har även satsat hårt på att göra Soul Calibur: Broken Destiny njutbart för den ensamme spelaren. I kombination med otäck bra grafik och schysst onlinestöd gör det detta till en klockren köprekommendation.

Jonas Mäki

8/10

NINJA GAIDEN SIGMA 2

Plattform PS3 Utvecklare TECMO TEAM NINJA Utgivare TECMO Premiär UTE NU Antal spelare 1-2 Rek. Ålder 16



Medan Ninja Gaiden till Xbox var en ljuvligt svinsvår hyllning till gamla skolans pixelbaserade pryglfester, var Ninja Gaiden II mest en slö upprepning. Bedrövlig design och ruttna banor gjorde att jag tröttnade ganska snabbt, trots välgjord spelkontroll och fiender med beundransvärt tigha arerobics-rövar.

I Playstation 3-versionen av Ninja Gaiden 2 (kallad Sigma 2) är den stora nyheten möjligheten att lira tillsammans med en kompis. Tyvärr räddar ett mordlystet soffsällskap inte Sigma 2 från att kännas repetitivt, gammaldags och stelt och den nyttillkomna censuren (allt blod är borta) känns enbart fjanligt. Osynliga väggar och hackig grafik gör knappast saken bättre. Köp Devil May Cry 4 istället, eller vänta på God of War III.

Petter Hegevall

5/10

MIDGARD GAMING CASE

„Midgard“ - home of mankind and protected by Thor, God of thunder, and his hammer. Signaling the strength of divinity and mercy, but at the same time propitiating the hardware you built in. Combined design and features such as black coated SECC and steel mesh are spotlighting your chassis when your system is built. Furthermore this chassis is supplied with 2 x 120mm pre-installed fans (orange blade and black, transparent housings), but another 5 fans can be mounted in different areas for best possible airflow.



XIGMATEK

KEID 20 GAMING HEADSET

The Mionix Keid 20 is a comfortable, high quality headset, specifically developed for gaming. The 50 mm driver is optimized for clear and precise sound. The large-size ear pads have an ergonomic design and are equipped with a special memory foam that forms after your ears. The headband is flexible and auto adjusts to your head. The ergonomic design, superior comfort and an optimized sound makes Mionix Keid 20 to a perfect choice for long sessions of intensive gaming.



NH-U12P SE2 CPU COOLER

Recommended by more than 150 leading international websites and magazines, Noctua's NH-U12P series has become a benchmark in premium quality quiet cooling. The new NH-U12P SE2 now comes with two NF-P12 fans for further improved performance and adds support for LGA1155 as well as LGA1366 via the latest SecuFirm2™ multi-socket mounting system. Topped off with Noctua's award-winning NT-H1 thermal compound, the NH-U12P SE2 forms a complete quality package that continues the NH-U12P series' legacy of superb quiet cooling performance.



STEELSERIES 9HD GAMING MOUSE PAD

SteelSeries 9HD is a hard plastic composition specifically engineered for professional gamers who demand extremely consistent precision, accuracy and stability. The finely textured surface consists of tens of thousands of light reflecting microscopic points, optimized to enhance the tracking capabilities of next-generation gaming mice.

- HD surface offers superior tracking
- Finely textured plastic composition
- Steady glide, medium friction



STEELSERIES XAI LASER LASER GAMING MOUSE

SteelSeries Xai is a tool - not a gadget. The SteelSeries Xai Laser Mouse features state of the art technology and groundbreaking technical specifications. The technology, shape, size, weight and surface of the SteelSeries Xai were designed with one purpose: to enhance the users performance.

- Best-in-class technology: 100-6001 CPI, 12,000 FPS
- High definition sensor sporting 10.8 MegaPixels Per Second
- Advanced on mouse menu system on built-in LCD display
- Use the same settings as pro gamers with gamer profiles
- Advanced macros through 8 programmable buttons



CM STORM SCOUT GAMING CASE

- Fierce exterior design inspired by military weapons.
- Reinforced carrying handles for fast and efficient mobilization.
- Menacing all black interior and window side panel
- Stealth panel for tuning your lights.
- StormGuard™ - security system for guarding your peripherals.



PC 350 PRO GAMING HEADSET

Whether battling evil aliens or fighting guerilla warfare, a fraction of a frame separates winners from the rest. Hearing and being heard can make or break a game.

PC 350 marks the beginning of a new era in the gaming headset technology, by adding a never before experienced dimension of reality to gaming providing the most accurate sound positioning and sound quality available in the market. Thanks to Sennheiser's expertise as a global leader in electro-acoustics, PC 350's sound perception is so precise, that you will literally feel like you're in the game.

- Closed type, circumaural PC gaming headset
- Superior passive attenuation of ambient noise
- Frequency response optimized for Binaural Perception
- Large size ear cups for comfortable wearing
- Large size microphone for highest intelligibility
- Optimized for Binaural Perception
- Passive attenuation of up to 32 dB
- Patented DuoFit Diaphragm technology
- Collapsible for easy transport
- Volume Control with microphone mute
- Connects to virtually any PC sound card



For more information please contact your local dealer.

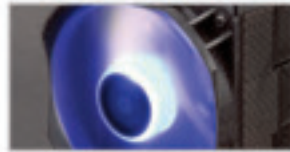
PCB DISTRIBUTION
A HARDWARE COMPANY



Optimally designed aluminum fins disperse heat away from the CPU via 5 heatpipes, while the high capacity 120mm fan quickly cools the heatsink for stable operation of high performance CPUs.



PWM Fan with Auto/Manual Control includes PWM Mate, the world's first RPM controllable PWM fan speed controller, with the options of 3-Speed Auto or Manual Control Modes.



Ultra Quiet 120mm Blue LED Fan Switching noise eliminated 120mm fan incorporated for ultra quiet operation and Blue LEDs for cool aesthetics.

CNPS10X EXTREME CPU COOLER

Low-noise 120mm Blue LED CPU cooler that has powerful cooling performance.

- Dimensions: 136(L) X 100(W) X 160(H)mm
- Weight: 920g
- Materials: Fins: Aluminum / Base: Copper
- Heatpipes: 5 x U-shaped heatpipes
- Fan: PWM 120mm Blue LED Fan
- Fan RPM: 1,000 - 2,100rpm ± 10 %
- Noise: 20.0 - 39.0dBA
- Fan Bearing: 2 Ball-Bearing
- Nominal Fan Voltage: 12V
- Fan MTBF: Over 50,000 hrs

CPU Supported: Pentium 4, Celeron D, Pentium D, Core 2 Duo, Core 2 Quad, Core 2 Extreme, Pentium Dual-Core, Core i7, Sempron, Athlon 64, Athlon 64 FX, Opteron, Dual-Core Opteron, Phenom, Athlon 64 X2 Dual-Core, Phenom II

ZALMAN



TWO HUNDRED MID-TOWER GAMING CASE

A head-on collision of value and kickassness, the Two Hundred by Antec is our most affordable gaming case yet. Get the awesome features you expect from Antec, plus brand new features like a built-in hot swap SATA hard drive caddy! The Two Hundred also introduces a CPU cutout for installation of CPU coolers, a perforated front bezel for maximum air intake, plus a whopping ten drive bays! And with menacing style that'll strike fear in the hearts of men, the Two Hundred's got it all. So don't spend an arm and a leg. Sever an arm and a leg (off your opponent!) with the Two Hundred.

- Front-loaded hot swap 3.5" SATA hard drive caddy
- CPU cut-out allows for easy installation of CPU coolers
- Bottom-mounted power supply isolates heat and noise
- Perforated front bezel delivers maximum air intake
- Front-loaded HDD cage for up to 6 hard disk drives
- Cable management ties help keep your case tidy
- 1 x top special 140mm TwoCool™ fan

CP-850 850 WATT CONTINUOUS POWER

The CP-850 features a unique design with an advanced cooling system, exclusively compatible with some of Antec's most cutting-edge Gamer and Performance One enclosures, including the Twelve Hundred, P183 and P193. By breaking the mold of standardized power supply size restrictions, the CP-850 design is able to provide an excellent price-to-performance ratio. A silent rear 120mm Pulse Width Modulation (PWM) fan and dual PCB layout also ensure optimal cooling performance and reliability.



- NVIDIA™ SLI™ ready certified
- Advanced hybrid cable management improves airflow and reduces clutter
- Meets 80 PLUS certification standards
- Safety protection circuitry prevents damage resulting from short circuits
- SATA connectors for Serial ATA drive

Antec
Believe it.



G11 GAMING KEYBOARD STAY IN THE GAME

Stay on top of your game with the Logitech® G11 keyboard. Backlit characters on all keys help you play all night and 18 programmable G keys let you create custom macros for all of your games. Also features two full-speed USB ports and media control keys. USB only. For Windows® XP and Vista



G9 LASER MOUSE TUNE FOR THE WAY YOU PLAY

The G9 Laser Mouse is built with advanced customisation technology to tune performance, look and feel. Interchangeable grips, weight tuning and a dual-mode scroll wheel give you personalised comfort and control. A 3200 dpi gaming-grade laser engine with full-speed USB and onboard memory profiles improve your gaming performance.



G25 RACING WHEEL REAL METAL. REAL LEATHER. REAL RACING.

Simulator-grade force feedback, 900 degree steering and 6-speed shifter - Some of the Logitech® G25 Racing Wheel features, including a 28cm (11") leather-wrapped stainless steel frame wheel and full pedal set with accelerator, clutch, and brake. Now it's not the wheel's fault if you don't win. For PC, PlayStation®2 and USB only.



BETA CLASSIC SERIES MIDTOWER STEEL CHASSIS

Announcing the BETA, a mid-tower steel case that delivers gamers a chassis designed for tremendous value without sacrificing performance. Built for maximum expandability, BETA expansive jet black interior provides ample room for 4 external 5.25" drives, 5 HDD racks, and fits large 10.5" performance graphics cards. NZXT continues their expertise in effective cooling by offering BETA users expanded cooling that directly cools video cards and CPU with 4 120mm fans (1 front, 1 rear, and 2 side) and a meshed front panel that improves airflow. The front 120mm fan can fit thicker fans like the Scythe Ultra Kaze that can help maximize airflow. Additional features like screwless installation for 5.25" drives/hard drives and top mounted USB/Audio enhance ease of installation and convenience for gamers.

PANZERBOX CLASSIC SERIES ALUMINUM ATX CHASSIS

Panzerbox features the best airflow in its class, boasting two 190mm and one 120mm fans that churn out a combined 300 CFM. The Panzerbox's pure aluminum design makes it a light and luxurious option for travel and LAN parties and the welded chassis enhances strength and support. Dual radiator support and full expandability with room for high performance 10.5" cards, 4 hard drives, 3 5.25" drive bays, and oversized heatsinks offer gamers and enthusiasts even more options to increase performance while a removable motherboard tray makes upgrades easy and painless.



NZXT.
CRAFTED GAMING ARMOR

PCB DISTRIBUTION
A HARDWARE COMPANY

For more information please contact your local dealer.

GUIDEN[®]

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

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



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

Sony Playstation 3

Information

Tillverkare Sony
Premiär 23 mars 07
Media Blu-ray
Signal HDMI
Vikt 5 kg
Mått 325x98x274
Pris 4295 kr

Playstation 3 är ett prestandemonster och innehåller generationens dyraste och mest kraftfulla komponenter. Med åtta processorer (SPU), Blu-ray-spelare, inbyggd hårddisk och ett kraftfullt grafikkort från Nvidia finns det massor av potential innanför skalet. Till en början hade utvecklarna svårt att nyttja potentialen i Playstation 3, men det är något som de börjar komma till rätta med nu. Sonys onlinetjänst Playstation Network är helt gratis, men innehåller inte alla funktioner som betaltjänsten Xbox Live har. Det går även att koppla ihop konsolen med PSP för flera smarta finesser, samt att man dessutom kan ladda ned klassiska PSOne-spel för en billig penning.



Gamereactor Topp 15 Playstation 3

PLACERINGAR: För att ett spel ska markeras med en illustrerad pil krävs det att det klättrar eller sjunker med mer än två placeringar under samma månad.

Nr.	Speltitel	Genre	Utgivare	Betyg
1	Little Big Planet Tänk dig ett plattformsspel där du själv bestämmer hur allt ska se ut och fungera. Det är Little Big Planet!	Plattform	Sony	10/10
2	Grand Theft Auto IV Rockstar bjuder på en rik, dynamisk och levande spelvärld i denna omedelbara actionklassiker!	Action	Take 2	10/10
3	Killzone 2 Förbered dig på det hårdaste, största och mest krävande TV-spelskriget någonsin i Guerrillas tvåa...	Action	Sony	10/10
4	Street Fighter IV Ryu, Ken, Guile och Honda slåss igen i ett fightingsspel så proppat av kvaliteter att vi nästan storknar.	Fighting	Capcom	10/10
5	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
6	Call of Duty 4: Modern Warfare Infinity Ward gjorde helt rätt som dumpade nazister, allierade och andra världskriget. Detta är brutalbra!	Action	Activision	9/10
7	Half-Life 2: The Orange Box Trots brister i konverteringen bjuds det på fem otroliga spel som bara måste upplevas av alla gamers.	Action	EA	9/10
8	Rock Band 2 Rock! Knyt slipsen runt huvudet och rocka så frysen trillar av i Harmonix strålande uppföljare!	Musik	MTV Games	9/10
9	Race Driver: Grid Ta dig en världseliten i såväl drifting som touring car, street racing och canyon racing i Race Driver: Grid.	Racing	Codemasters	9/10
10	NHL 10 Stenhårt slagskott i högra krysset för EA då de visar klockren dominans med årets imponerande upplaga.	Sport	EA	9/10
11	The Beatles: Rock Band Njut av Beatles i ett av de mysigaste musikspelen någonsin. Klockrent låtval och härlig design inkluderat.	Musik	EA	9/10
12	Bioshock Besök det förfallna undervattensparadiset Rapture i ett av tidernas maffigaste actionäventyr.	Action	Take 2	9/10
13	Batman: Arkham Asylum DC Comics folkäre läderpung krossar skallar och skiter i namnen när Rocksteady Studios briljerar!	Action	Eidos	9/10
14	Colin McRae: Dirt 2 Sladdvänliga bilfysik och ett mer extempordoftande upplägg gör Codemasters uppföljare till ett måste.	Racing	Codemasters	9/10
15	Need for Speed: Shift Trött på att vänta på evighetsprojektet Gran Turismo 5? Köp Shift, det är mer verklighetstroget... också.	Racing	EA	8/10

Gamereactor köpguide är helt och hållet baserat på redaktionens gemensamma åsikter som recenserat och har följande 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

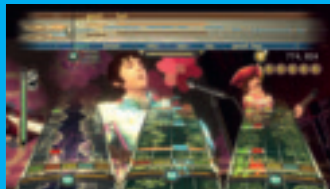
THE BEATLES: ROCK BAND

HARMONIX / EA

Vad handlar det om: John, Paul, George och Ringo har blivit spelfigurer och det är upp till dig att greppa deras instrument för att återupprepa deras musikaliska succéerna genom 60-talet. Sjung trestämmigt, spela gitarr, bas och trummor till urklassiker som Sgt. Pepper, Revolution och Get Back.

Bästa biten: När du i storyläget når Budokan-spelningen 1966 och alla låtar plötsligt förändras från pop till intrikata kompositioner med en svag doft av jazztobak. Ett bra exempel på hur The Beatles: Rock Band täcker flera genrer.

För dig som: Älskar The Beatles musik.*



INHANDLA

NEED FOR SPEED: SHIFT

SLIGHTLY MAD STUDIOS / EA

Vad handlar det om: Racing. Simulator-racing från samma grabbgång som bjöd oss på GT Legends, GTR och GTR 2. Dessa herrar bröt sig fri från svenska studion Simbin, påbörjade utvecklingen av ett Ferrari-spel, gick omkull, startade upp igen och med hjälp av EA kunde produktionen av Shift börja.

Bästa biten: Bilfysiken i Shift är, med alla fjantiga hjälpmedel avslagna (säklart) riktigt, riktigt knivig. Precis som i fallet GTR 2 eller Race Pro krävs det att du kör spelet med en ratt och det krävs även att du håller tungan rätt i mun och lär dig bilens balans. Snabbt.

För dig som: Tröttnat på ytlig arkad racing och inte orkar vänta på Gran Turismo 5.



INHANDLA

NHL 10

EA / EA

Vad handlar det om: Precis som i tidigare NHL-delar ska här en liten svart gummbiskvi via unga mäns träpinnar transporteras hårt, hårt in i en nätkonstruktion hos motståndarlaget. Spöa datorns eller kompisens lag eller lek manager i det nya coachläget.

Bästa biten: Förbättringen hos målvakterna. Målsarna tycks ha gått på intensivkurs och positionerar sig nu mer genomtänkt framför kassen, reagerar på skott snabbare och återhämtar sig kvickare från räddningar. Kassväktarna är dessutom sjukt snyggt animerade...

För dig som: Kör ismaskin till jobbet eller helt enkelt bara älskar att lira hockeyspel.



! UNDVIK

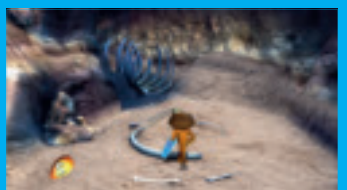
MADAGASCAR: ESCAPE 2 AFRICA

TOYS FOR BOB / ACTIVISION

Vad handlar det om: Om du orkar ska du med ett irriterande gäng djungeldjur skjuta prick, fiska apor, klubba mullvadshuvuden, fånga fjärilar och dessutom samlar 100 bortsprungna apor som insisterar på att dansa. Ett partyspel om man så vill, men med en efterbliven festfixare.

Sämsta biten: Kameran är en av de absolut mest plågsamma vi har varit med om i spelsammanhang, någonsin. Att vrida på den analoga spaken för att titta sig omkring är som att filma i mjukost och det gör ett mediokert spel nästan ospelbart.

Välj istället: G-Force, rolig marsvinsaction...





Playstation Portable

Information

Tillverkare **SONY**
 Premiär **1 SEP 05**
 Media **UMD/MS**
 Vikt **220 G**
 Mått **170x74x23**
 Pris **1895,-**

Sonys PSP är sedan Game Gear den första riktigt seriösa utmanaren till Nintendos bärbara herravälde och en maskin där exklusivitet och elegans varit nyckelorden i designarbetet. PSP är nästan lika kraftfull som Playstation 2 och spelar även upp film och MP3-filer från minneskortet.

Gamereactor Topp 5 PSP

Nr.	Speltitel	Betyg
1	God of War: Chains of Olympus	9/10
2	Pro Evolution Soccer 2009	9/10
3	Final Fantasy VII: Crisis Core	9/10
4	Metal Gear Solid: Portable Ops	9/10
5	Lego Batman	8/10

God prestanda, grym onlinetjänst och ett smidigt gränssnitt

Microsoft Xbox 360

Information

Tillverkare **MICROSOFT**
 Premiär **2 DEC 05**
 Media **DVD**
 Signal **HDMI**
 Vikt **3,2 kg**
 Mått **309x83x258**
 Pris **2595 kr**

Microsoft var först ut på marknaden i det som kallas "den nya generationen" med sin nya konsol i december 2005. Xbox 360 är precis som Playstation 3 ett riktigt kraftpaket med tre processor-kärnor (3,2 GHz) och ett grafikort från ATI. Trots att de flesta bedömare menar på att Playstation 3 är mer kraftfull än Xbox 360 har det inte visats hittills då utvecklarna haft lättare att hantera Microsofts maskin och krama ur prestanda ur den. Den välgjorda onlinetjänsten Xbox Live är ett annat starkt argument för Xbox 360. Till en början hade Microsoft enorma kvalitetsproblem med Xbox 360, men dessa problem är numera åtgärdade i senare modeller, som nu också alla har HDMI-utgång...



Gamereactor Topp 15 Xbox 360

PLACERINGAR: För att ett spel ska markeras med en illustration på krävs det att det klättrar eller sjunker med mer än två placeringar under samma månad.

Nr.	Speltitel	Genre	Utgivare	Betyg
1	Grand Theft Auto IV Niko Bellics väg mot toppen i en värld av organiserad brottslighet är en underbar sådan. Köp, köp, köp!	Action	Take 2	10/10
2	Half-Life 2: The Orange Box Valves obscent prisvärda, gyllene spelkossa med hela fem spenar att suga actionnärning från, rockar.	Action	EA	10/10
3	Gears of War Nutida actionklassiker som tagit högupplöst motorsågssläkt av fula fiender till en ny och köttigare nivå.	Action	Microsoft	10/10
4	Street Fighter IV En eldboll. En rundspark. Ett bensvep. Och en tsmällfet nykomling. Street Fighter IV är äntligen här.	Fighting	Capcom	10/10
5	Mass Effect Gotta dig i moraliska val, rymdsex och taktiska strider i denna helgjutet episka rollspelspärla...	Rollspel	Microsoft	10/10
6	Halo 3 Episka rymdbataljer när Bungies grönkädda chef krigar mot de envisa Covenanterna en avslutande gång.	Action	Microsoft	10/10
7	NHL 10 EA Sports förfinar virtuell hockey med fler spellägen och ett strategiskt coachläge. Vi älskar det, djupt.	Sport	EA	9/10
8	Call of Duty 4: Modern Warfare Sanslös grafik och fantastisk action. Call of Duty 4 är smaskig militäraktion när den är som absolut bäst.	Action	Activision	9/10
9	Bioshock I undervattensparadiset Rapture har verkligen allt gått fel. Bered dig på en ryslig resa på havets botten.	Action	Take Two	9/10
10	Halo Wars Sugen på lite realtidsstrategi som utspelar sig på ringplanetens snötäckta vidder? Då är detta ditt spel!	Strategi	Microsoft	9/10
11	Race Driver: Grid Teamet bakom Colin McRae Dirt bjuder här på sanslöst cool och varierad asfaltsracing med ursnygg grafik.	Racing	Codemasters	9/10
12	Rock Band 2 Skräm liv i gamla vadmuskeln igen och låt baskaggen mala sönder grannsämjan i Harmonix rocksimulator.	Musik	EA	9/10
13	NHL Colin McRae: Dirt 2 Grovrus, spillolja och energidryck. Colin McRae: Dirt 2 är ett X-Game i rallyskogen och du är bjuden.	Racing	Codemasters	9/10
14	Batman: Arkham Asylum Glöm allt du vet om licensspel i allmänhet och superhjältespel i synnerhet. Detta är riktigt, riktigt bra.	Action	Eidos	9/10
15	NHL Shadow Complex Hutlöst roligt, explosivt och sidscrollande actionmums i bästa Metroid- och Contra-anda.	Action	Microsoft	9/10

Beskrivning: Köplösde 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

HALO WARS

ENSEMBLE STUDIOS / MICROSOFT

Vad handlar det om: Strategi i realtid, i Halo-universumet. Bygg din bas, samla in och spendera resurser på att träna upp soldater, pansar och rymdskepp för att ta kontroll över slagfältet och spränga The Covenant's högkvarter åt fanders. Om inte de spränger dig först, vill säga... Halo Wars är ett mycket bra strategispel som bara växer med tiden. **Bästa biten:** Att med knappa resurser nått och jämt undvika att ens tranportflyg sprängs av Covenant's attackskepp, precis i tid för att evakuera civila från en krigshärjad hemstad, är exempel på en ljuvligt stressig bana, där varje truppflyttning kan avgöra hela slaget. **För dig som:** Vill kriga mer i Halo-världen.



INHANDLA

COLIN MCRAE: DIRT 2

CODEMASTERS / CODEMASTERS

Vad handlar det om: Codemasters är tillbaka med ännu ett lättspelat rally-event proppat med trimmade vrålar. Nöt spelets traditionella sträckor och klå rankinglistornas bästa tider eller knyckla plåten hos åtta andra motståndare i de onlinebaserade rally cross-tävlingarna. Dirt 2 innehåller enorm variation och helt fantastisk grafik. **Bästa biten:** Den nya körkänslan är verkligen extremt bra och känns betydligt mindre direktstyrd än i det förra spelet. Välj ut en rally-preppad 350Z, lägg upp den i fruktade förställ och åk sedan så brett att hela skogen kroktrar. Då... då är Dirt 2 som allra bäst. **För dig som:** Gillar arkad-aktigt rally.

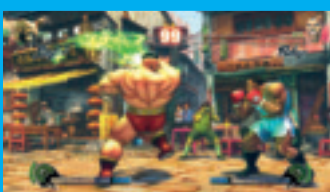


INHANDLA

STREET FIGHTER IV

CAPCOM / CAPCOM

Vad handlar det om: Blanka, Chun Li, Ken, Guile, Sagat, Bison, Vega och alla andra klassiska gatukämpar återkommer tillsammans med några nya bekantskaper för att spöa skiten ur varandra i ursköna gatumiljöer. Behärska nya fokusmätaren, öva in speciellslag och hitta din favoritkamp. **Bästa biten:** Flerspelarläget är ruggigt kul. Att möta en överlägsen spelare och krossas totalt och sedan saktat lära sig rätt strategi och vinna är en kristligt superskön segertripp. Om det sedan är i samma spelsoffa eller mot en främling på andra sidan jordklotet spelar mindre roll. **För dig som:** Lockas av kunglig kultfighting.



! LUNDVIK

BRAVE: A WARRIOR'S TALE

COLLISION STUDIOS / SOUTH PEAK GAMES

Vad handlar det om: En grupp vildsinta indianungar slåss mot utsvultna vargar, intelligenta-ruskiga-spöken och gräsliga golems med hjälp av pilbågar, kastyxor och allehanda magiska krafter. Ett spel tänkt för de yngre, men unga är faktiskt inte så korkade. **Sämsta biten:** Att den världlösa Brave är lika stel som en totempåle med höftproblem; att klättra och ta sig mellan plattformar är nästintill orgasmiskt oprecist, och när vi för juttifjärde gången faller ner i en lavasjö vill vi slita ut spelet ur konsolen och pulvrisera det med en nyköpt tomahawk. **Välj istället:** Kung-Fu Panda. Rolig panda.





Nintendo DS

Information

Tillverkare Nintendo
Premiär 11 mars 05
Media Kassettkort
Vikt 285 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	Scribblenauts	9/10
5	Professor Layton & Pandora's Box	9/10

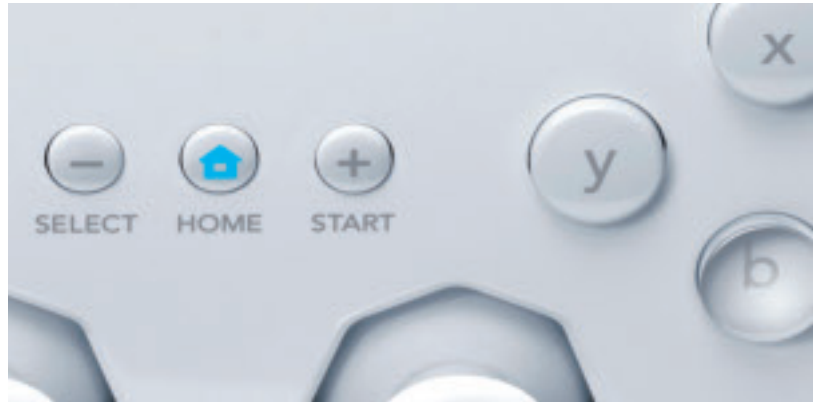
Nintendo revolutionerar vårt sätt att spela med deras senaste konsol

Nintendo Wii

Information

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

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



Gamereactor Topp 15 Nintendo Wii

PLACERINGAR: För att ett spel ska markeras med en illustrerad pil krävs det att det klättrar eller sjunker med mer än två placeringar under samma månad.

Nr.	Speltitel	Genre	Utgivare	Betyg
1	Super Mario Galaxy Marios galaktiska comeback blev precis så bra som vi hoppats på och en modern klassiker var född!	Plattform	Nintendo	10/10
2	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
3	Super Smash Bros. Brawl Nintendos senaste slagsmål är ett somrigt superspel som propats till bristningsgränsen med innehåll.	Fighting	Nintendo	9/10
4	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
5	Metroid Prime Trilogy Världens bästa rymdhjälmad spår aliens och pimpar rymddräkt i Nintendos trilogibox.	Action	Nintendo	9/10
6	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
7	The Beatles: Rock Band Lira tidlös moptop-pop med John, Paul, George och Ringo i Harmonix och MTV:s briljanta storsatsning.	Musik	EA	9/10
8	Mega Man 9 Saknar du gammal ljuvlig 8 bits-utmaning? Då är Capcoms retrodoftande återblick helt rätt spel för dig.	Action	Capcom	9/10
9	Super Paper Mario Spelvärdens plattaste hjätte flirtar med sitt kultklassiska förlutna och ger sig ut på helt nya äventyr.	Plattform	Nintendo	8/10
10	Mario Kart Wii Helmsigt helgtävlande med minicrossar, go-karts och dragsters i nya Mario Kart till Wii!	Racing	Nintendo	8/10
11	De Blob Det började som ett flummigt konstprojekt, och slutade som ett fantastiskt charmigt Wii-spel.	Action	THQ	8/10
12	Mad World Sin City möter Motorsågsmassakern i Capcoms ultraväldsamma slaktfest till Wii.	Action	Capcom	8/10
13	Little King's Story En liten kung, med stora ambitioner. En liten värld, med enorma möjligheter. Välkommen till ditt kungarike!	Strategi	Nintendo	8/10
14	Naruto: Clash of Ninja Revolution 2 Narutoooooo! Ungdomsnninjan i de fula kläderna slår tillbaka i ett av de roligaste slagsmålsspelen till Wii.	Fighting	Nintendo	8/10
15	Wii Fit Vi har redan svettats ordentligt med Wii, men nu tas det hela till en helt ny nivå med balansbrädan.	Träning	Nintendo	8/10

INHANDLA

SUPER MARIO GALAXY

NINTENDO / NINTENDO

Vad handlar det om: Detta är det mest outhärliga Wii-spelet. I Marios comeback i detta helgjutna plattformsspel i (minst) tre dimensioner besöker du massvis av galaxer, den ena mer fantasirik än den andra, för att stampa Goombas, samla stjärnor och surra omkring i en urcharmig bikostym.

Bästa biten: När Mario upptäcker blåsiga Gusty Garden Galaxy och greppar tag i en gigantisk blomma som får honom att sväva till nästa planetoid smälter våra hjärtan, mycket tack vare Koji Kondos överjordiskt stämningsfulla symfoniorkester-arrangemang.

För dig som: Vill spela världens tredje bästa plattformsspel.



INHANDLA

THE BEATLES: ROCK BAND

EA / EA

Vad handlar det om: Du och dina bandkamrater går lös på The Beatles briljanta låtskatt med plastinstrument och försöker göra den rättvisa genom sedvanlig not-prickande. Samla unikt bonusmaterial om världens bästa band, genom lyckade spelningar på The Cavern, hos Ed Sullivan och på Abbey Road-taket.

Bästa biten: Att med två kompisar ge sig på den riktigt kluriga stämsången, något som kan ge övriga läckra, trestämmiga harmonier eller komiskt skärande tonkrokar.

För dig som: Älskar Sgt. Pepper-mustascher och vill ha det bästa musikspelet till Wii.



INHANDLA

METROID PRIME TRILOGY

CAPCOM / CAPCOM

Vad handlar det om: Världens coolaste prisjägare, Samus Aran, besöker utomjordiska världar i kamp mot rymdpirater. Och det inte bara en gång, utan tre eftersom det här är alla tre hittills släppta Metroid Prime-spel där de båda första dessutom uppgaderats på flera sätt.

Bästa biten: Den mäktiga bossfighten mot den otäcke vingförsedde rymdpiraten Meta Ridley i det första Metroid Prime. Det gäller att skjuta av honom vingarna och sedan besegra honom på marken.

För dig som: Vill utforska Tallon IV, Aether, Norion, Bryoo och Elysia.



INHANDLA

G.I. JOE: THE RISE OF COBRA

EA / EA

Vad handlar det om: Välj bland sexton pistol/viftande actionhjältar baserade på den bioaktuella filmen för att sedan tristesskjuta fiender i själadödande snitslade banor propade med buggar. Spela antingen ensam eller lura med dig en stackars kompis.

Sämsta biten: Den oildliga tristessen i det konstanta och automatiska skjutandet. När du väl har parkerat din högertumme på skjutknappen lär den ligga kvar där, eventuellt mögla, om du har planerat att ta dig till spelets slut. Rise of Cobra är verkligen ett vidrigt uselt spel. Vidrigt, vidrigt, vidrigt.

Välj istället: Resident Evil 4: Wii Edition.



Bemärkning: Köpguide är helt och hållet baserat på redaktionens gemensamma läsare och 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 spelstia.



DS Scribblenauts

5TH CELL / WARNER

Vad handlar det om: Skriv precis vilket ord som helst och det dyker upp på din skärm, redo att användas som tillbehör i diverse supermysiga plattformsspel.

Bästa biten: Vi chansar och skriver in "airport" vilket skapar en komplett miniflygplats. Helt plötsligt öppnas dörrarna och en liten förvirrad pilot kommer ut.

För dig som: Vill spela något helt nytt.



iPhone Gangstar: West Coast Hustle

GAMELOFT / APPLE

Vad handlar det om: Rån, mord, misshandel, stöld, inbrott, fortkörning och allmänt useit uppförande. Gangstar är ett GTA i fickformat, till iPhone, med grym grafik.

Bästa biten: Spelkontrollen och hur den designats för att nyttja styrkorna hos iPhone är verkligen rysligt imponerande.

För dig som: Vill ha ett GTA till din telefon.

Spelvärdens största plattform med mängder av möjligheter..

PC/Windows

Information

Tillverkare **OLIHA**

Premiär **1971**

Media **DVD**

Signal **OLIHA**

Vikt **VARIERAR**

Mått **VARIERAR**

Pris **VARIERAR**

Världens mest använda spelformat, möjligen i konkurrens av mobiltelefonen. Vare sig du spelar vrålsnygga Crysis på fyra processorer och med det senaste 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 riktigt stora och dyra spelprojekt som släpps exklusivt till PC. De senaste åren har Microsoft lanserat något som heter Games for Windows, som är tänkt att solidifiera Windows Vista som operativsystemet för spel. Där ingår även onlinespelstjänsten Games for Windows Live. Var alltid noggrann med att kontrollera systemkraven innan du köper ett nytt PC-spel.



Gamereactor Topp 15 PC / Windows

PLACERINGAR: För att ett spel ska markeras med en illustrerad pil krävs det att det klättrar eller sjunker med mer än två placeringar under samma månad.

Nr.	Speltitel	Genre	Utgivare	Betyg
1	Half-Life 2: The Orange Box	Action	EA	10/10
30 timmar Half-Life 2, den bästa spelupplevelsen som går att köpa för pengar. I en och samma box. Ja!				
2	Crysis	Action	EA	10/10
Teknikbriljans varvas med gudomlig spelbarhet och dynamik. Våra sinnen stimuleras till bristningsgränsen.				
3	NHL 09	Sport	EA	9/10
Tackla, spotta och svär som aspirerande proffs i Be a Pro-läget. NHL 09 är tidernas bästa hockeyspel.				
4	Call of Duty 4: Modern Warfare	Action	Activision	9/10
Actionexplosion på högsta nivå där brittiska och amerikanska styrkor får slåss mot terrorismen.				
5	Bioshock	Action	Take Two	9/10
Atmosfärisk action med smart handling och underbara miljöer. Skulle du vara så vänlig att köpa det?				
6	World in Conflict	Strategi	Vivendi	9/10
Stort, utmanande och svenskt strategispel i ett alternativt åttiotal där det kalla kriget plötsligt blev stenhett.				
7	Race Driver: Grid	Racing	Codemasters	9/10
Japanska tuners, amerikanska muskler, touring cars, LeMans-bilar och dragsters. Grid har nästan allt.				
8	World of Warcraft	Onlinerollspel	Vivendi	9/10
Blizzards otroliga onlineäventyr känner inga gränser. Med rätt sällskap håller spelet bokstavligen för alltid.				
9	GTR 2	Racing	Atari	9/10
Världens bästa racingsimulator som utvecklats i nära samarbete med GTR-stjärnan Henrik Roos...				
10	Warhammer 40 000: Dawn of War II	Strategi	THQ	9/10
Relics senaste strategititel är en klockren sådan med fantastisk spelbalans och underbar design...				
11	NY! Colin McRae: Dirt 2	Racing	Codemasters	9/10
Lev livet som käftig ungupp och utmana Foust, Mirra, Pastrana och Bock i detta rågyrma rallyspel.				
12	Left 4 Dead	Action	EA	8/10
Du och dina vänner är fast i en stad proppad av hungriga superzombies. Ladda puffrorna, heer e Jompat!				
13	The Sims 3	Simulator	EA	9/10
Dockhusspelsgenren är förfinad och nu låter EA dig leka Gud utan trassel och ständiga toabesök.				
14	Empire: Total War	Strategi	Sega	9/10
Historieälskaren och strategiker kan nu sätta ett namn på sin våta dröm. Empire: Total War!				
15	NY! Need for Speed: Shift	Racing	EA	8/10
Tävla, träna, köp, trimma och styla dig fram genom ett virrvarv av tuffa utmaningar och arga motståndare.				

Gamereactor: 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

COLIN MCRAE: DIRT 2

CODEMASTERS / CODEMASTERS

Vad handlar det om: Som i föregångaren vankas det i Dirt 2 stenhård offroadracing med Subaru, BMW:s, Hummers, Mitsubishis och dussintals andra bilar. Behärska sladdar, ta guld i episka turneringar, spöa vartider online och njut av Codemasters enorma bilspelsexpertis, och underbar grafik.

Bästa biten: De pampiga stadium-eventen där vi i ett och samma lopp får köra omkring på asfalt, grus och till och med gräs är ett nytt påfund vi verkligen gillar. Coolast är London-arenan Battersea Power Station där vi plågar en EVO med galna jättehoppar.

För dig som: Vill köra ikapp på din PC men inte trivs med hårdhudade simulatorer.



INHANDLA

NEED FOR SPEED: SHIFT

SLIGHTLY MAD STUDIOS / EA

Vad handlar det om: Simulator-racing där du intar rollen som amatör, med ambitioner om att slå sig fram genom ett hav av tuff konkurrens för att i slutändan förtjäna en plats i den mytomspunna proffs-touren (Need for Speed Tour). Vägen dit kräver tid, träning och massor av tålmod. Men det är värt det, för Shift är så nära ett superpolerat och välfyllt GTR 2 man kan komma.

Bästa biten: När man äntligen lyckas tjäna ihop nog med stål för att inhandla en Nissan GT-R (R35) V-Spec och i samma vecka kan trimma upp den ytterligare (900 hästkrafter är minimum) är ett stort ögonblick.

För dig som: Älskar realistisk banracing.



INHANDLA

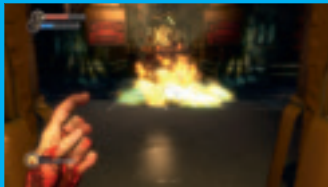
BIOSHOCK

2K BOSTON / TAKE-TWO

Vad handlar det om: Bege dig till förfallna undervattenstaden Rapture och rensa runt bland de läbbiga mutanterna och mekaniska drönarna som är ute efter ditt kött. Ge igen med allt från skiftnyckel till tommygun samt de brutala plasmiderna, i ett djupt och spännande actionäventyr som fångslar.

Bästa biten: Att närma sig en mörk och fuktig korridor där skuggan av en mystisk kvinna med barnvagn skymtas. Ljudet av mutantmorsan och bebisen är oerhört obehagligt och skrämmer betydligt mer än zombietöntarna i Resident Evil 5. Resten av Bioshock är proppat med dylika inslag.

För dig som: Vill njuta av en modern klassiker.



UNDVIK

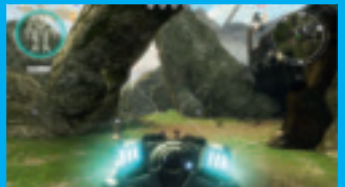
SECTION 8

TIMEGATE STUDIOS / SOUTH PEAK INTERACTIVE

Vad handlar det om: Alex Corde tillhör amerikanska arméns "Section 8", en fin omskrivning för mentalt instabila soldater, som med kraftdräktar och våghalsiga fallskärmshopp ska sätta P för den invaderande gruppen Arn of Orion. För dig som spelar väntar slätstruken förstapersonsaction.

Sämsta biten: Att man så uppenbart stjälar inslag från de enormt mycket bättre Halo-spelen och sedan struntar i att skapa en engagerande story, eller en story överhuvudtaget. Detta gör Section 8 till ett (ännu mer) karaktärlöst actiontitel.

Välj istället: Crysis eller Crysis Warhead. Njut av sommarvärmen medan du mördar lite.



NUMMER 69

Chefredaktör **Petter Hegevall** berättar om hur månaden på redaktionen varit, vad vi gjort, i vilken takt och hur denna tidning blev till...

Det blev stressigt mot slutet av produktionen av förra numret. Stressigt att få ihop den nya formen, framför allt. Men tidningen blev färdig och i en omröstning på Gamereactor.se fick vi veta exakt hur mycket ni gillade den nya preview- och recensions-designen. Sedan dess har det hänt mycket. Hösten har sparkat igång på allvar...

21/8

Fredag, idag påbörjar vi produktionen av Gamereactor #69 på riktigt. Efter en veckas soft site-göra och lite planering börjar crunchen idag. Jag ska rita Tempo-sidor, behandla bilder, skriva om Mad Men säsong 2 och äta ohyggliga mängder Tutti Frutti.

24/8

Måndag. Jag har spenderat hela helgen tillsammans med recensionsversionen av Colin McRae Dirt 2 och visst, det regerar. Precis som förväntat. Spännande att se hur Codemasters lyssnat till pressens invändningar mot den lite väl sladdriga spelkontrollen i förhands-versionen och nu gjort så att bilarna känns klart mer stabila. Har du läst recensionen?



Ja, Dirt 2 är precis så bra som vi hade hoppats på.

25/8

Jonas Mäki har spelat Ninja Gaiden Sigma 2 idag medan Elfving fortsatt att

nöta Rock Band: Beatles. Beatles är utsökt designat med en perfekt färgsättning och ursköna karikatyrer på Ringo, George, Paul och John. Även om jag inte gillar musiken så gillar jag spelet. Rysligt välgjort. Harmonix är grymma.



Designen i Beatles Rock Band är genial.

26/8

Idag har vi skrivit förhandstittar, lyssnat till Jesper och Steinholtz som har en dispyt om huruvida multiplayer är viktigare än singleplayer-delen i actiongenren. Vi har även fångat screens från Dirt 2 samt spelat lite mer Need for Speed: Shift. Ett skapligt spel som faller på märklig fysik och stelt upplägg.

27/8

Iphone 3GS är verkligen fantastisk. Jag kan inte skriva (eller säga) det nog många gånger. Idag har jag spenderat ett par timmar tillsammans med spelet Gangstar och är rysligt imponerad. Att Apples nya telefon är betydligt mer kraftfull som spelmaskin än vad Wii är känns mer än lovligt bisarrt.

28/8

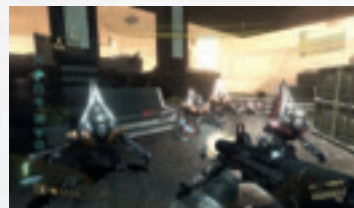
Textredigering, layout-arbete, textförfattning och bildbehandling. För att vara fredag har denna fredag var onödigt trist. Det ska bli skönt att koppla av med Guitar Hero 5 och Need for Speed: Shift i helgen. Hoppas Guitar Hero 5 är tokbra.

29/8

Lördag, både jag och Elfving jobbar. Micke lämnade precis in text om varför Little Big Planet fortfarande rockar och jag har skrivit klart texterna (och gjort klart formen) för nya avdelningen kallad "Essentiellt". Hoppas du kommer att gilla den. På måndag ska vi spela Halo 3; ODS1 och ta screenshots från Need for Speed: Shift. Och just ja, det glömde jag skriva, Scribblenauts anlände igår, till Nintendo DS (såklart) och det är superhärligt.

31/8

Tyvärr tillåter Microsoft inte oss att trycka recensionen av Halo 3: ODS1 i det här numret. Trots att det bara handlar om två dagars dispens. Tråkigt. Istället läser du den på Sveriges största spelsite; Gamereactor.se. Här kan du även läsa betydligt längre versioner av det här numrets samtliga tester.



Läs recensionen av ODS1 på Gamereactor.se!

1/9

Idag har jag spelat Guitar Hero 5 och mer av Shift, samt pillat med recensionsform, skrivit bloggar, pusat färdigt tempo-avdelningen. Imorgon ska jag dra ihop grabbarna och lira Guitar Hero 5 i ett marathon-pass, testa band-läget och gå igenom hela låtlistan. Om det kommer att kunna mäta sig med The Beatles: Rock Band återstår att se.

2/9

Onsdag. Idag står det klart att vi tyvärr måste vänta med artikeln kallad "bärbär framtid" (som jag skvallrade om i min blogg på Gamereactor.se). Den får helt enkelt inte plats, trots att Halo-recensionen rök igår. Nästa månad lovar jag att den kommer att finnas med. Nu ska jag skriva min recension av Shift och sen ta bilder från NHL 10.



Need for Speed: Shift är rusligt snyggt.

3/9

Efter att ha slitit med min Need for Speed: Shift-recension halva dagen har jag nu äntligen börjat pyssla med nätversionen av Colin McRae: Dirt 2-texten. Inatt 00.00 ska den publiceras på Gamereactor.se och jag måste förlänga den och stoppa in mängder av våra egna screenshots. Ingen rast - ingen vila.

4/9

Fredag. Det blev sent igår. Vi stannade på redaktionen och spelade Guitar Hero 5 till sena natten. Ett riktigt bra spel som tack vare grym bandkänsla och en förbättrad musikstudio underhåller lika hårt som Rock Band 2. Idag ska vi börja läsa tidningens framvagn och leta efter korrekturfel, renskriva vår Rage-intervju från Gamescom samt pyssla med småsaker som köpguidestexter, tävlings-sidan och breven. Det blir jobb imorgon också, den saken är säker.

Blu-ray-recensioner Petter Hegevall sätter betyg på fyra specialutgåvor



The Matrix: Special Edition

Warner
Trots två rätt usla uppföljare går det aldrig att ignorera det faktum att Matrix faktiskt förändrade actiongenren, för alltid. Det där hoppet upp i luften, den där kameran som svepte runt Trinitys latexinlindande kropp och de där poliserna som flög som vantar. Det var de sekunderna som fick mig att se på actionfilm på ett annat sätt, och i denna nya och tjugiga

specialutgåva erbjuds massor av läckert presenterat specialmaterial. **9/10**

Bilden: Den här utgåvan bjuder på fantastisk bild. **10/10**

Ljudet: Bättre dynamik i ett True-HD-spår får man leta efter. **9/10**



Watchmen: Director's Cut

Warner
Varför vi i Europa aldrig fick ta del av Snyders 18 minuter längre (nej, den är inte 24 minuter längre) som Warner själva hävdar) version av Watchmen vet jag inte. Synd är det hur som helst, eftersom Director's Cut-upplagan av Watchmen enkelt överträffar den aningen avsnoppade bioversionen som släppts på Blu-ray i Sverige. Mer tid ges åt karaktärspresentationerna i filmens

första halva vilket bidrar till en klart mer njutbar helhet. **9/10**

Bilden: Warner bjuder här på en 1080p/VC-1-transfer med sanslöst bra svärta, härligt skarpa och perfekta färger. **10/10**

Ljudet: Dolby True HD-spåret matchar bildkvaliteten. **10/10**



Do The Right Thing: 20th Anniversary Edition

Universal
Spike Lee har vid det här laget bjudit på massor med minnesvärda filmögonblick. Hans bästa arbete hittar man i Do the Right Thing, överkulligt dramakomedi som nu släppts i förfinad specialform, på Blu-ray. Den där stekheta sommardagen i Brooklyn är än idag lika intressant. Här finns också massor och åter massor

av intressant och utbildande specialmaterial. **9/10**

Bilden: Det där ljusgula färgsticket är borta, kvar är en ren och snudd på perfekt bild som enkelt utklassar DVD:n. **9/10**

Ljudet: Ett stereospår har förvandlat tills sexkanalig glädje. **9/10**

NEDLADDAT

Virtual Console PSN Live Arcade

5/9

Jag, Måki, Elfving och Micke sitter och läser igenom sidorna i detta numret. Eller ja, Micke läste förut, nu spelar han Scribblenauts. Igen. Vi testade precis att slänga en saltgurka på en tornado (hjälpste inte) samt försökte få en katt att käka en enorm tonfisk. Gick inte heller. Måki bad om en iller, vilket vi plockade fram. Sen bad jag om att vi borde skjuta illern med ett raketgevär. Det gick. Stendöd. Du missade väl inte att läsa recensionen?

5/9 (21.33)

Lördagsjobb kan vara befriande ibland. Inga telefoner ringer, inga brevbearare springer förbi med dåligt förpackade paket och det lugn som idag råder över redaktionen (trots deadline imorgon) gör underverk för kreativiteten. Medan jag har polerat Tempodelen samt redigerat lite sluttexter bland recensionerna har grabbarna läst all korrektur samt tagit en himla massa bilder från Wet. Nu är det dags för lite kinamat, sen ska jag skriva Blu-ray-recensionerna här under.



Wet är inget mästerverk, men det är sannerligen inte särskilt dåligt heller. Enformigt, men underhållande.

6/9

Söndag, klockan är 14.29 och vi sitter med det absolut sista. Jonas & Jonas har petat i köpguiden samt precis publicerat online-recensionen av The Beatles: Rock Band medan jag behandlat de sista bilderna och rättat markerade korrekturfel. Igår färdigställde jag vårt omslag samt fixade färdigt min intervju med Id Software till Tempo-delen. Om en stund ska vi läsa lite korrektur igen för att sen rendera tryckfärdiga filer. **Nästa nummer av Gamereactor släpps den 16:e oktober.**



300: The Complete Experience

Warner

Jag var inte överdrivet förtjust första gången jag såg Snyders adaptation av Frank Millers kaotiska serie. Efter att ha gluttit på 300 ett antal gånger sedan dess kan jag nu ignorera detaljer som ej överensstämmer med boken, och istället njuta av underbar bildkomposition och rolig action. **8/10**

Bilden: Ja, alla bildfilter från den vanliga Blu-ray-utgåvan är kvar. Den tillplattade djupet, de överdrivna skuggorna och det där bruslagret. Det är effektivt och balanserat. **8/10**

Ljudet: 300 låter helt otroligt bra. En referensfilm. **10/10**

TRIALS HD

Plattform **XBOX 360** Speltyp **SPORT** Antal spelare **1** Pris **130 KR** Text **DANIEL STEINHOLTZ**

Trials HD handlar om sanslös fingérfärdighet och om känslan man får när man ligger högst upp på den där high score-listan. Har jag inte tagit förstaplatsen så försöker jag igen. Igen. Och en gång till. Trials HD är en extrem version av motorsporten trail, med hutlösa hopp, feta explosioner och till synes omöjliga hinder. Du styr din motorcykel genom att gasa, bromsa och fördela förarens kroppsvikt. Enkelt att lära sig, svårt att bemästra.

Banorna är uppbyggda i tre läckra och högupplösta dimensioner, men du kan bara

röra dig i två av dem. Ungefär som i Bionic Commando: Rearmed och Shadow Complex. Nivåerna är riggade i en enorm, dunkel fabrikslokal där rök-, eld- och ljuseffekter gör det hela intressant. Målet är att utan misstag ta sig igenom dessa banor så snabbt som möjligt. Här ligger spelets sanna storhet, nämligen jakten på den perfekta rundan. Trials HD är 207 megabyte "wooooooool" och "yiiiiihaaaaal" samtidigt. Utmanande, beroendeframkallande, tillfredsställande, actionproppat. Och framför allt väldigt roligt. **8/10**



GANGSTAR: WEST COAST HUSTLE

Plattform **Iphone** Speltyp **ACTION** Antal spelare **1** Pris **48 KR** Text **PETTER HEGEVALL**

Jag är en pimp, en gangster, en usling, en player, en papi, en hårding. Passa dig för mig. Det är lätt att ryckas med i den genomtöntiga gangsta-lingon som denna tjusiga GTA-klon innehåller. Man axlar rollen som P. Thug, livsfarligt råskinn som rymt från finkan och nu återvänt hem till Cali. Storyn är sådär lagom spännande med sura knarksmugglare och käftiga poliser, istället är det grafiken, upplägget och den fantastiska spelkontrollen som gör Gangstar till en säker vinnare.

För medan flertalet ogenerade GTA-kloner innehållit usel spelbarhet och styttig struktur är Gangstar ett lyckat spel som nyttjar styrkorna i Iphone på ett perfekt sätt. Testa det, bli en hustler. Pimpa din Iphone. **8/10**



WOLFENSTEIN RPG

Plattform **Iphone** Speltyp **ROLLSPEL** Antal spelare **1** Pris **38 KR** Text **SOPHIE WARNIE**

Kultigt till tusen, så kan man sammanfatta Wolfenstein, en serie som nu gör rollspelsdebut (!). Som B.J. Blazkowicz ska du mosa nazister, sparka på hönor och trixa med sprutor för att kunna göra proceduren kort med nassarna. Wolfenstein RPG behåller sin retrocharm, mycket tack vare sin grafik, som förvisso är uppdaterad men ändå lyckats behålla den ålderdomliga stilen.

Att manövrera herr Supermacho genom slottet Wolfenstein görs enkelt med hjälp av det virtuella styrkorset. Wolfenstein RPG rekommenderas till alla som uppskattar Ids nazist-action, men som ändå inte bangar en ny variant av en stenhård klassiker med ett öppet sinne. **8/10**



**VINN
SPEL!**

Colin McRae Dirt 2

XBOX 360

Ta chansen, tävla med Gamereactor och Codemasters och vinn ett exemplar av årets bästa rallyspel

Fyll i rätt svar nedan: 

Vad heter bilen på bilden ovan?

- Subaru Mitsubishi Renault

Vad heter utvecklarna bakom Dirt 2?

- Codemasters EA Black Box Evolution

Vilket betyg fick Dirt 2 av Gamereactor?

- 2/10 4/10 9/10

Motivering:

Skriv med max 15 ord varför du ska vinna ett smaskigt Colin McRae Dirt 2-exemplar:

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

Ditt namn & adress:

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

Namn:

Adress:

Postnummer & ort:

Telefonnummer:



TEKKEN 6



NORDIC CHAMPIONSHIP 09

READ MORE ON:

WWW.GAMEREACTOR.DK/TEKKEN6

WWW.GAMEREACTOR.FI/TEKKEN6

WWW.GAMEREACTOR.SE/TEKKEN6

WWW.GAMEREACTOR.NO/TEKKEN6

BATMAN

ARKHAM ASYLUM

WELCOME TO THE MADHOUSE



Game
reactor

9/10

"A fantastic game"



MOVE IN THE SHADOWS AND STRIKE FEAR AMONGST YOUR ENEMIES



UTILIZE BATMAN'S DETECTIVE SKILLS AND CUTTING-EDGE FORENSIC TECH TO GATHER EVIDENCE AND CLUES



UNLEASH BRUTAL COMBOS WITH THE INNOVATIVE FREEFLOW™ COMBAT SYSTEM



CONFRONT GOTHAM CITY'S MOST NOTORIOUS LUNATICS, INCLUDING THE JOKER, HARLEY QUINN, BANE, POISON IVY, AND KILLER CROC



PLAYSTATION 3



Games for Windows LIVE



XBOX 360



rocksteady

eidos

BATMAN: ARKHAM ASYLUM Software (c) 2009 Eidos Interactive Ltd. Developed by Rocksteady Studios Ltd. Published by Eidos Interactive Ltd. Rocksteady and the Rocksteady logo are trademarks of Rocksteady Studios Ltd. Eidos and the Eidos logo are trademarks of Eidos Interactive Ltd. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. All rights reserved BATMAN and all characters, their distinctive likenesses, and related elements are trademarks of DC Comics (c) 2009. All Rights Reserved.

BATMAN and all characters, their likenesses, and related elements are trademarks of DC Comics. © 2009. All Rights Reserved.

WBIE LOGO, WB SHIELD: ™ & © Warner Bros. Entertainment Inc. (S09)

WWW.BATMANARKHAMASYLUM.COM