

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



GRATIS
TIDNING
November 09
Nummer 71

Game reactor

Stor artikel

HETAST 2010

Crysis 2, Halo Reach och
Mass Effect 2



★ SUPER MARIO GALAXY 2 ★ BAD COMPANY 2 ★ GRAN TURISMO 5 ★ MAFIA 2 ★ MAX PAYNE 3

I AM THE
WRATHFUL
GOD OF
COMBAT


DICK MARCINKO

ROGUE
WARRIOR





Bethesda
SOFTWARES
a ZeniMax Media company

 Games for Windows

 XBOX 360

 XBOX LIVE



PS3
PLAYSTATION 3



For more information please contact your local dealer.



NEW!

**ORIGENAE M10
MINI HTPC ENCLOSURE**

The sleek M10 is the smallest enclosure in the OrigenAE family of products measuring in at only 106mm in height and 240mm in width. The M10 boasts a form factor that provides an aesthetic and performance potential that is unmatched. Whilst the M10 is petite in size it does not sacrifice the performance of the system in order to achieve this, with the quality 150W power supply included you have the ability to install a powerful system inside the enclosure.

Origen^{ae}

For more information please contact your local dealer.

**SENNHEISER PC 350
A NEW ERA IN THE 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 during long gaming sessions
- Large size microphone for highest intelligibility
- Patented DuoFit Diaphragm technology
- Adaptive buffer damping
- Collapsible for easy transport
- Volume Control with microphone mute
- Connects to virtually any PC sound card



SENNHEISER

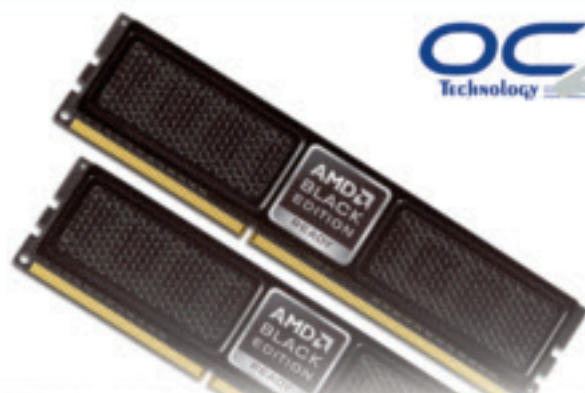


**NH-U12P SE2
CPU COOLER**

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 LGA1156 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.



OCZ
Technology



**OCZ DDR3 PC3-12800 / 1600MHZ / AMD BLACK EDITION
AOD READY / CAS 8 / 4GB DUAL CHANNEL**

OCZ's AMD Black Edition is tested and qualified specifically for AMD's latest "Black Edition" CPUs for ultimate performance and stability. Featuring the unique AMD "OverDrive™" (AOD) feature, users can unleash the remote stored profiles directly from AMD when used with 790FX / 790GX motherboards, giving users a performance edge with instant "plug and play" functionality. This highly advanced feature "AOD" detects your OCZ Black Edition RAM when used in conjunction with certified motherboards and AMD Black Edition Phenom CPUs, then the data is sent to a remote server to download the correct profiles to get your system up and running at its peak.



**SILENT PRO M SERIES
500, 600 OR 700W**

Silent Pro M series delivers up to 50A of power on a single +12V rail, enough power to start up a car. Ample connectors including PCI-e 6 + 2 pins ensure compatibility with the latest high-end systems. The power supply operates at minimal noise levels thanks to Cooler Master's silent formula. This silent formula which comprises of patented hybrid copper plus aluminum heat sink, anti-vibration padding and intelligent fans.



**HIS 5870
1GB (256BIT) GDDR5**

- The World's 1st DirectX 11 Product. Full DirectX 11 support.
- ATI Eyefinity - Run up to 3 displays from a single graphics board
- ATI Stream - accelerate many applications beyond just graphics.
- Nearly 3 teraFLOPS of computing power!
- Max Resolution: 3 x 2560x1600!!
- ATI CrossFireX™ multi-GPU support for highly scalable performance
- Dynamic power management with ATI PowerPlay™ technology
- HIS delivers Faster, Cooler, Quieter plus the best quality product!

HIS
Faster, Cooler, Quieter!

For more information please contact your local dealer.

PCB DISTRIBUTION
A HARDWARE COMPANY

For more information please contact your local dealer.



CNPS10X EXTREME CPU HEATSINK

HEATSINK SPECIFICATIONS

- Dimensions 133(L) X 76(W) X 151(H)mm
- Weight 730g
- Materials Fine Aluminum / Base: Copper
- Heatpipes 5 U-shaped heatpipes

ZM-STG2 SPECIFICATIONS

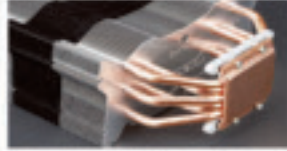
- Color Gray
- Thermal Conductivity 4.1W/mK
- Temperature Stability -40°C ~ +150°C (-40°F ~ +302°F)
- Specific Gravity @23°C 2.88

CPU Supported: Pentium 4, Celeron D, Pentium D, Core 2 Duo, Core 2 Quad, Core 2 Extreme, Pentium Dual Core, Core i7, Core i5, Sempron, Athlon, Athlon 64, Athlon FX, Athlon 64 FX, Opteron, Dual-Core Opteron, Phenom, Athlon X2, Athlon 64 X2, Phenom II, Athlon II



Dual Fan Support

The heatsink is designed to accommodate one or two fans according to the user's preference. (120mm fan must be purchased separately)



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.



New high performance thermal grease ZM-STG2 maximizes heat transfer from the CPU to the base of CNPS10X FLEX for intensified cooling performance.

ZALMAN

For more information please contact your local dealer.

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 5 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.



M59 CLASSIC SERIES

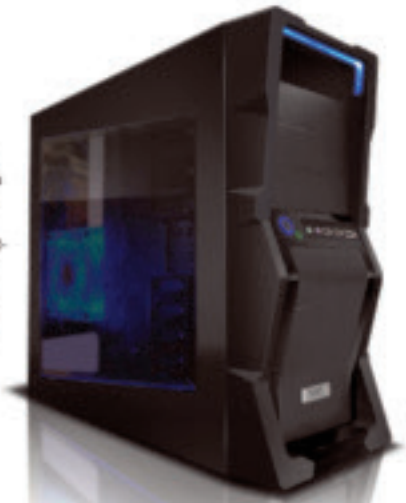
MID TOWER BLACK INTERIOR CHASSIS

Announcing the M59 gaming chassis. M59 delivers optimal airflow with 5 powerful fans with the option to station two fans on the top (life bearing side 120mm LED fan and rear 120mm exhaust included), side intake for GPU cooling, a mesh front panel and a bottom mounted PSU draws cooler air from the bottom of the case. The sleek aesthetics are highlighted by an all black interior and smoked clear window along with a 5.25" stealth bay gives a clean, but powerful presence.

NZXT.
CRAFTED GAMING ARMOR

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.



PCB DISTRIBUTION
A HARDWARE COMPANY

For more information please contact your local dealer.

Petter Hegevall, chefredaktör



Nu blickar vi bara framåt

Efter ett tufft 2009 blickar vi på Gamereactor framåt mot ett stundande spelår så hett att vi svettas av bara tanken...

2009 flög förbi. Det var först det jag hade tänkt skriva. Men det vore en osanning som varken du eller jag skulle tro på. 2009 har varit ett obönhörligt tufft år för många, inte minst för oss papperstidningar. Världens största speltidning tvingades läggas ned tidigare i år liksom Sveriges äldsta. Gamereactor har tuffat på dock, vi på redaktionen har arbetat hårdare än någonsin och fortsatt att växa, framförallt som spelsite. Idag är Gamereactor Sveriges överlägset största spelcommunity (enligt Kia Index) och inför nästa år har vi en hel rad förbättringar och nyheter som du som medlem kan förvänta dig. För även om en stor del av det här numret handlar om att sammanfatta året som gått, blickar jag ännu hellre framåt. 2010 ser på förhand ut att kunna bli det bästa spelåret någonsin med hundratalet stekheta releaser och mängder av spännande utannonseringar. En handfull av titlarna som vi väntar mest på inför nästa år skulle egentligen ha släppts i höstas. Nu får vi spela dem till våren istället och förhoppningsvis i snudd på osannolikt polerad form.

Nästa år firar jag 15 år som publicerad spelskribent och nästa år fyller Gamereactor 8 år. Det har varit åtta hysteriskt spännande, roliga och lärorika år som vi vill tacka dig som läsare för. Vi kan bara bli bättre, och har alla planer på att fortsätta utvecklas både som tidning och site under de kommande 12 månaderna. God jul och gott nytt år.

Petter

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)

INSIDAN

Inuti Gamereactor Magazine #71

Vitklädda lönnmördare, snaggade rymdrövare och en häxa inlindad i sitt eget hår. Detta är Gamereactor #71



10 Mass Effect 2

Uppföljaren till ett av tidernas absolut bästa rollspel är snart färdig. Marcus Löfström reste till Bioware för att testspela Mass Effect 2.



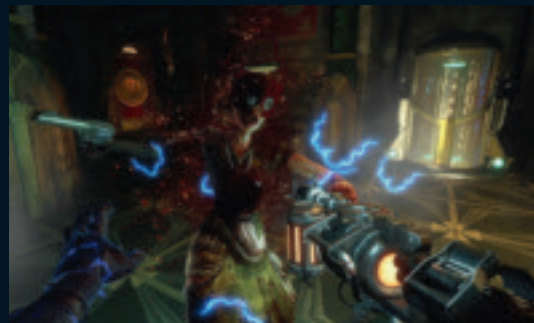
34 Assassin's Creed 2

Ubisoft har talat om stora förbättringar, snyggare grafik och en mer spännande story. Jonas Elfving avgör om de hade rätt...



22 Årets spel 2009

Massiv artikel! Killzone 2, Dragon Age, Street Fighter IV, Modern Warfare 2 eller Brütal Legend. Vilket blev årets spel 2009?



20 Bioshock 2

Daniel tog morgonflyget till San Francisco för att testspela 2K Marins extremt efterlängtnade uppföljare.



39 Bayonetta

Märklig häxa ränner runt på jämnbruna stadsgator och smiskar enorma stenkolosser till fiender. Vi har den första recensionen!

Förhandsittar

- 22 Bioshock 2
- 10 Crysis 2
- 10 Rage
- 10 Max Payne 3
- 10 Halo: Reach
- 11 God of War 3
- 11 Mafia II
- 11 Bad Company 2

Recensioner

- 34 Assassin's Creed II
- 36 Call of Duty: Modern Warfare 2
- 37 Resident Evil: Darkside Chronicles
- 38 New Super Mario Bros. Wii
- 39 Bayonetta



39 Resident Evil... igen
Vi har satt betyg på Darkside Chronicles



08 Hetaste spelen 2010
Redaktionen har listat nästa års hetaste

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

Gamereactor är en Nordisk gratistidning som ges ut av fyra skilda redaktioner i Sverige, Finland Norge och Danmark. Gamereactor finns hos närmare 1000 svenska butiker runt om i hela landet. Det största butikskedjorna som bjuder på vår tidning är: Onoff, Game, EB Games, Elgiganten och Expert. Vi finns även på flera hundra högstadies- och gymnasieskolor, internet-caféer, enskilda specialbutiker och större köpcentrum. www.gamereactor.se är Sveriges största spelsite. Här finner du varje dag ett tiotal purfäriska spelnyheter samt recensioner, exklusiva reportage, intervjuer och givetvis matiga och informativa förhandsstest. På Gamereactor.se kan du även driva din egen blogg, skriva egna medlemsrecensioner, diskuteraspel i vårt forum eller få svar på dina frågor från oss på redaktionen.

Gamereactor ges ut av Gamez Publishing

Testad version:

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

Rekommenderad åldersgräns:

Vid varje recension i Gamereactor informerar vi om spelets rekommenderade åldersgräns enligt PEGI-standard. PEGI är en förkortning av Pan European Game Information. PEGI-klassificeringarna är rekommendationer om produktens innehåll och lämplighet för olika åldersgrupper, och inte hur bra spelet är eller dess tillgänglighet. De fem åldersgränserna i PEGI-systemet är 3 år och uppåt; 7 år och uppåt; 12 år och uppåt; 16 år och uppåt samt 18 år och uppåt. Dessa åldersrekommendationer finns också på fodralen till samtliga spel som släpps i Europa.

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

LEFT 4 DEAD 2

L4D.COM



NEW FRIENDS. MORE ZOMBIES.
BETTER APOCALYPSE

get infected Nov 19th

Förhandsboka idag och få exklusiva ingame-prylar och tidigare tillgång till demoversionen. Läs mer på www.getinfected.se

18
www.pegi.info

VALVE

© 2009 Valve Corporation. Left 4 Dead, the Left 4 Dead logo, and Valve are trademarks and/or registered trademarks of Valve Corporation in the United States and other countries. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logo are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. All other trademarks are the property of their respective owners.

XBOX 360

XBOX LIVE

PC
DVD
COM



2010 ser ut att
spelår. Här är

HET 20

bli ett perverst bra
de hetaste titlarna

FAST 5/10



Action



▼ Max Payne 3

★ PC/PS3/XBOX 360 ★ ROCKSTAR ★ TAKE 2

12 år har passerat, Max Payne har försakat såväl hår som skinnpaj och nu bor actionhjälten inte längre i New York utan knegar på som säkerhetspersonal i Sao Paolo, Brasilien. Detta är inramningen till den tredje delen i Max Payne-sagan, vars utvecklingsplikt gått över från Remedy till Rockstar. Denna gång är Max ännu mer luttrad, bitter och raspröstad och när han blir bedragen i Brasilien ger han sig iväg på en jakt på sanningen, en resa vi misstänker kommer att innehålla mycket kulor och knytnävar.

Orsak till extas: Rockstars kunnande och kaxighet kombinerat med en redan hård franchise lovar mycket gott och den nya Max Payne är trots en begynnande kulmage ännu hårdare än någonsin.

Release: Våren

▼ Medal of Honor: Operation Anaconda

★ PC/PS3/XBOX 360 ★ EA ★ EA

Efter Activisions framgångar med Modern Warfare sägs EA nu gjutit Medal of Honor i samma form. Därför har man lämnat andra världskriget bakom sig, för att istället satsa på modern krigsföring i ett fiktivt scenario där talibanerna ska bekämpas med alla tänkbare medel.

Orsak till extas: Medal of Honor-serien har inte varit riktigt bra på flera år, men med stora resurser och ett nytt team kan EA säkert övertyga.

Release: Hösten

▼ Halo: Reach

★ XBOX 360 ★ BUNGIE ★ MICROSOFT

Med Halo: Reach tackar Bungie för kaffet och lämnar Halo-serien, till förmån för andra utvecklare. Reach väntas bli ett truppbaserat actionspel med flera valbara huvudpersoner, ett omgjort spelsystem samt riktigt fläskig grafik. Det utspelas strax innan det första Halo-spelet och känns på förhand extremt lovande.

Orsak till extas: Halo: Reach har varit under utveckling i tre år redan nu, har en enorm budget och utvecklas av Bungies bästa team.

Release: September



▼ Army of Two 2

★ PC/PS3/XBOX 360 ★ EA MONTREAL ★ EA

Fast i Shanghai med ett lortigt pack skjutglada pirater efter sig. Nå, Tyson Rios and Elliot Salem har det verkligen inte lätt i uppföljaren till Jonas Mäkis älsklingspel. Med Army of Two: The 40th Day vill EA förbättra och vidareutveckla mängder av mindre detaljer som många ansåg som irritationsmoment i det första spelet. Bättre är cover-systemet, bättre är aggro-mätaren och fienderas artificiella intelligens. Nytt är också tillkomsten av civila som spelaren kan välja att försvara, ignorera eller helt enkelt skjuta.

Orsak till extas: Många av samarbetsmomenten i det första spelet bröt ny mark i actiongenren och med The 40th Day vill EA Montreal förbättra precis allt.

Release: 8 Januari



▼ Mass Effect 2

★ PC/XBOX 360 ★ BIOWARE ★ EA

Vi har ägnat stora delar av våra vuxna liv åt att umgås med utomjordingar i spel. Det har varit bitska förhållanden fyllda med raketgevär, grönt blod, granater, slem, automatvapen och söndertrasad grå hud. Sex tillsammans med varelses från andra planeter har vi haft på tok för sällan, om detta är redaktionen enig. Efter en het kväll i första Mass Effect fick vi blodad tand och nu är vi sugna på mer.

När vi spelade igenom originalet imponerades vi av mängden bakgrundsfakta som byggde upp spelet. Även de välskrivna dialogerna gjorde sitt för att sätta stämningen. Friheten kändes till en början oändlig, men de som bestämde sig för att utforska planeter som inte omfattades av huvudstörn fick snart upptäckarlustan kvävd. Ödliga planeter fyllda med långtråkig bilåkning blev deras lön. Den andra delen av trilogin lovar mer effektiva transporter, fler engagerande dialoger och intressanta sidospår för de spelare som gillar att gå lite utanför huvudhistorien. Allt detta spelar roll, kan vi intala oss. Men egentligen vill vi ju bara hitta en snygg utomjording och romantisera lite.

Orsak till extas: Svettglänsande blå hud, uppsvullna tentakler och sensuellt överdimensionerade grå huvuden.

Release: Januari



▼ World of Warcraft: Cataclysm

★ PC ★ BLIZZARD ★ ACTIVISION

Över elva miljoner spelare väntar med spänning på den tredje expansionen till Blizzards odödliga World of Warcraft. I Cataclysm kommer hela den befintliga världen att raseras när värstingdraken Deathwing invaderar. Drakattacken innebär att vi kommer att kunna utforska och äventyra ända från början igen, eller ge oss på de nya, utmanande uppdragen.

Orsak till extas: Massa nya uppdrag och två nya raser att välja mellan, worgen och goblins. Räkna med att fortsätta spela World of Warcraft i minst två ljuvliga år till!

Release: Sommaren

Rollspel

▼ Guild Wars 2

★ PC ★ ARENANET ★ NCSOFT

Trots en enorm konkurrent som Warcraft har Guild Wars ändå nått mycket respekta sex miljoner spelare. Även tvåan kommer att vara gratis att spela och ArenaNet har tagit hälsosamt mycket designinspiration från Aion.

Orsak till extas: En gratis, äventyrlig uppföljare proppad med roliga uppdrag.

Release: Hösten

▼ Fable III

★ XBOX 360 ★ LIONHEAD ★ MICROSOFT

50 år efter händelserna i Fable II leds landet Albion av en ond tyrann och det ska bli upp till dig att göra revolution. Fable III har en mer strategisk inriktning och du får chansen att bli en ny tyrann eller en godhjärtad ledare, beroende på dagsformen. Medborgare söker råd hos dig, så vänta dig många beslut. Slänger du till fattigklappar mynt eller slänger du in dem i fängelsehålan? Nästa år börjar beslutsängesten.

Orsak till extas: Nya systemet med ledarskapet låter häftigt och de tidigare delarna vittnar om en strålande trea för Fable-serien.

Release: Hösten



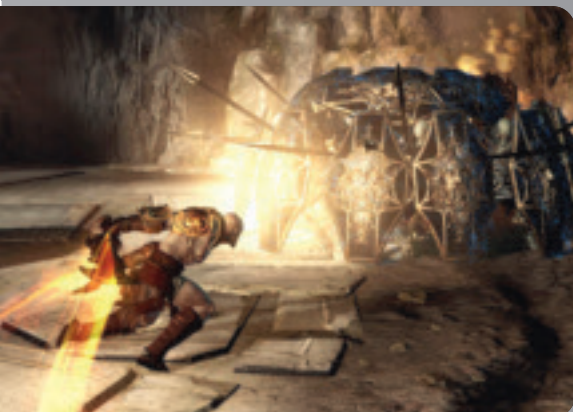
▼ Final Fantasy XIII

★ PS3/XBOX 360 ★ SQUARE ENIX ★ SQUARE ENIX

Nu är det inte långt kvar. Den nionde mars kommer äntligen den trettonde (beroende på hur man räknar) rollspelsagan till Europa och gissa om vi har väntat. I Final Fantasy XIII får vi följa Snow, Lightning och deras kompanjoner, som allihop är "l'Cie". Dessa utvalda människor har visserligen makt att kontrollera enorma monster, men i gengäld har ett öde de måste uppfylla för att inte själva förvandlas till odjur. Final Fantasy XIII är ett futuristiskt spel med drag av Final Fantasy VIII och X och är överhuvudtaget ett mer fartfyllt, ungdomligt spel än det pampiga, storslagna Final Fantasy XII. Det syns särskilt på de hjälpsamma monstren, eidolons, som allihop kan förvandla sig till en alternativ form såsom en bil eller en motorcykel.

Orsak till extas: Både ett helt nytt kombinationsbaserat stridssystem och mycket av det som alltid gjort Final Fantasy-spelen så speciella är att vänta i del tretton. Vi längtar efter chocobos, Curaga-magi och isbaben Shiva. Ett stort äventyr ligger framför oss.

Release: 9 mars



▼ Rage

★ PC/PS3/XBOX 360 ★ ID SOFTWARE ★ EA

Rage utannonserades 2007 på Quake Con och såg redan då intressant ut, med ett postapokalyptiskt Mad Max 2-upplägg fyllt av slemmiga grottmöster, vapen och rassliga fordon. Spelet utspelas efter 2029 då asteroiden 99942 Apophis träffat Jorden och i ett nafs utrotat 90% av mänskligheten. Nu råder djungelns lag och det enda nöje folk har är brutal och blodig racing. Med Rage introducerar Id Software sin senaste grafikteknologi kallad Id Tech 5, som pressar framförallt konsolerna till den absoluta bristningsgränsen. Rage är helt enkelt snorsnyggt. Tekniksnillet och legenden John Carmack lovar att Rage ska bli snyggare än allt annat. Och vi tror honom.

Orsak till extas: Vi älskar hårdhänt action, fet grafik och bilar. I Rage får vi vår beskärda del av alla tre och mer därtill i hårdför Mad Max-inramning i vad som mycket väl kan vara en kandidat till titeln årets spel 2010. Id Software är en av genrens giganter och med en mix mellan Borderlands och Crysis tror vi att de har något riktigt stort på gång med Rage.

Release: Hösten

▼ Crysis 2

★ PC/PS3/XBOX 360 ★ CRYTEK ★ EA

Fyra år har gått sedan incidenten i Söderhavet. Nomad rycker ut igen, denna gången för att sätta stopp för en rysk terrorist och nu med en kraftigt uppgraderad nano-dräkt. Crysis kommer att släppas nästa höst och då även till Playstation 3 och Xbox 360. Spelet baseras på Cry Engine 3 och en liten smaskig teaser-trailer (som visades för Gamereactor nyligen) skvallrar om tätare och hårdare strider, mer varierade miljöer och ett nytt, extremhäftigt vapen. Mer får vi inte avslöja, men att Crysis 2 kommer att rocka, det kan du lita på.

Orsak till extas: Världens snyggaste grafik - nu till din konsol. Och ja, en uppgraderad nano-dräkt.

Release: Hösten

▼ God of War 3

★ PLAYSTATION 3 ★ SONY SANTA MONICA ★ SONY

Grekisk mytologi har aldrig varit roligare än i Sonys tappning där krigsguden Kratos gång på gång visat var det digitala skåpet ska stå, med skarpslipade vapen och sprutande adrenalin. Lagom till den tredje delen, och tillika Playstation 3-debuten för serien, är Kratos på sämre humör än någonsin och hamnar mitt i ett krig mellan gudar och titaner, varpå han bestämmer sig för att ta saken i egna händer. Något vi tackar för.

Orsak till extas: God of War 3 ser brutalt läckert ut, utan att man ruckat för mycket på seriens fundament. Räkna med helt skoningslöst bra action, helt enkelt.

Release: Mars

Action

▼ Mafia 2

★ PC/PS3/XBOX 360 ★ 2K CZECH ★ TAKE 2

Att Mafia 2 kommer att bli fantastiskt råder det inga tvivel om. Vi hälsade på hemma hos 2K Czech tidigare i våras och fick chans att testspela ett par uppdrag som var precis så okristligt snygga och spännande som vi hade hoppats på. Handlingen kretsar som du säkert redan vet kring Vito Scaletta som efter tjänstgöring i andra världskriget återvänder till hemstaden Empire Bay (tidigare Empire City) och sugns in i ett liv som kriminell. Kriminaliteten i Empire Bay är dock långt ifrån så rå och vulgär som i Rockstars GTA-spel utan mer gentlemannamässigt proper och stillfull, ja, så till vida man inte väljer att spela som Petter brukar vilja göra och mejar ned varje oskyldig tant.

Orsak till extas: Mafia: The City of Lost Heaven var ett fantastiskt bra actionspel och sedan dess har 2K Czech spenderat närmare sex år med att skapa den perfekta uppföljaren. Det ska mycket till för att Mafia 2 inte ska vara med och slåss om titeln årets spel nästa år. Så bra känns det.

Release: Maj



▼ Battlefield: Bad Company 2

★ PC/PS3/XBOX 360 ★ DICE ★ EA

Svenska Digital Illusions har hittat en skön nisch i Bad Company-serien. Karismatiska huvudpersoner, rapp story och förstas en massa vapen är ett actionrecept som fungerat väl. I Bad Company 2 får vi slåss i såväl snöiga som sandiga banor och i flerspelarläget får vi trixa mer med vapnen innan matcherna. Nya fordon och mer total förstörelse utlovas också; denna gång ska nämligen byggnaderna sprängas helt, inte bara deras väggar. **Orsak till extas:** Vi får rasera hela byggnader, jaga skatter och berömmelse i mer varierade miljöer samt köra en hel bunt nya fordon.

Release: Mars



Äventyr



▼ The Last Guardian

★ PLAYSTATION 3 ★ TEAM ICO ★ SONY

Tanken på ett tredje spel från Team Ico får det att kittla i våra spelmagar. Den grafiska stilen följer Ico och Shadow of the Colossus och äventyret kretsar kring en pojke som knutit vänskapsband med ett gigantiskt djur. Vi förväntar oss ett spel med massor av atmosfär och sköna miljöer. Att få hänga med en jättelik katthundfågel är bara gräddet på moset.

Orsak till extas: Med två så fantastiska äventyr på sitt CV så tror vi inte att Team Ico kan misslyckas.

Releasedatum: Höst

▼ Metroid: Other M

★ WII ★ TECMO TEAM NINJA ★ NINTENDO

Efter att vi vant oss med Prime-trilogin och att styra coola plåtbruden Samus Aran i förstapersonsvy kommer Metroid: Other M som en frisk fläkt. Team Ninja utlovar våghalsig action i tredjepersonsperspektiv (tänk Ninja Gaiden i rymden). Utvecklarna har dock lovat att den mer stillsamma utforskningen kommer att vara intakt och stå för de välförtjänta pauserna mellan stunderna då man slaktar rymdsnusk.

Orsak till extas: Ninja Gaiden-folket tar sig en vår favoritrymdhjältinna och vi väntar oss både hård action och stämningfullt äventyrande.

Release: Sommaren

▼ Legend of Zelda

★ WII ★ NINTENDO ★ NINTENDO

Twilight Princess var ett mästerverk, men det märktes att det var ett Gamecube-spel. Nintendo har med en näve konceptkonst och småkommentarer hintat om ett nytt Zelda-spel skraddarsytt för Wii, där Wii Motion Plus-tekniken ska göra bågskytte och svärdfäktning mer exakt. Låter onekligen mumsigt.

Orsak till extas: Att Nintendo håller på releasedatumet är ett gott tecken. Zelda är inget man slarvar med.

Release: Hösten



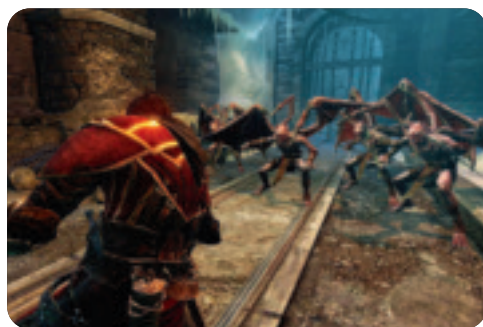
▼ Alan Wake

★ PC/XBOX 360 ★ REMEDY ★ MICROSOFT

Det har tagit tid. Tvivel har uppstått från flera håll. När kommer egentligen finska Remedys omtalade Alan Wake, blandningen av klassisk skräckspelsformula, David Lynchs mästerliga Twin Peaks och Stephen Kings författande? Efter att Remedy tvingats göra en omstart i hela produktionen, verkar nu Alan Wake äntligen vara på rätt väg och är ett av 2010 års mest efterlängta spel.

Orsak till extas: Alans huvudsakliga vapen mot mörkrets krafter... ljuset. En intressant vinkel som säkerligen innebär läskig bandesign.

Release: Våren



▼ Castlevania: Lords of Shadow

★ PS3/XBOX 360 ★ MERCURY STEAM ★ KONAMI

Efter flera år av lågbudgetproduktioner är Castlevania på väg tillbaka... på allvar. Rollspelsamlande och pretty boy-vampyrer har dumpats för att istället gå tillbaka till den grundläggande kampen mellan Belmont-familjen och den evigt elake Greve Dracula. Lords of Shadow påminner mer om spel som God of War och Devil May Cry, men med många av de traditionella inslagen som alltid format serien.

Orsak till extas: Att Hideo Kojima står bakom projektet bådär gott. En storslagen, seriös tolkning av Castlevania-sagan bådär ännu godare.

Release: 2010



▼ Metal Gear Solid: Peace Walker

★ PSP ★ KONAMI ★ KONAMI

Redaktionen är tämligen överens om att Metal Gear Solid 3: Snake Eater är seriens höjdpunkt. Därför är det väl kanske inte så konstigt att vi verkligen ser fram emot uppföljaren, där terrorister håller på att bygga upp sin verksamhet i Costa Ricas djungler. Förutom att det tycks bli ytterligare ett urgrymt stealth-äventyr från Hideo Kojima, ser vi även fram emot att få lira det nya co-op-läget där upp till fyra personer kan vara med och smyga tillsammans.

Orsak till extas: Metal Gear Solid: Peace Walker följer upp seriens bästa spel hittills och hela äventyret kan spelas igenom med en polare.

Release: Sommar

▼ Ghost Recon: Predator

★ PC/PS3/XBOX 360 ★ UBISOFT ★ UBISOFT

Någonstans i världen finns en liten elaking. En ruskprick med kärnvapen som hotar med krig, vilket gör att Ubisofts egna specialkommando måste rycka ut. Igen. Med Ghost Recon: Predator lämnar Ubisoft Advanced Warfighter-serien bakom sig. Även om informationen ännu är knapphändig sågs man ha kikat på Modern Warfare-spelen och lånat konceptet med ett snabbare och mer hektiskt tempo, och med action förlagd till en nära framtid. **Orsak till extas:** Mer action, high tech-puffror och taktisk krigsföring. Vi längtar som rovdjur.

Release: Hösten

Action

▼ Thief 4

★ PC/PS3/XBOX 360 ★ EIDOS MONTREAL ★ EIDOS

Vi har sprungit och köttat genom oerhört många actionspel vid det här laget. Roligt, men det saknar finess. Bra smygarspel växer inte på träd, så därför blev vi oerhört glada när del fyra av Thief-serien utannonserades i våras. Det är verkligen inte mycket som är känt om Thief 4, men det är uppenbart att skaparna Eidos vill väcka våra latenta kleptomansidor till liv igen. Eidos-chefen Stéphane D'Astous har lovat oss att del fyra kommer att bli ett av nästa års största spel och vi hoppas på det bästa från de tidiga titlarna; en stor öppen värld att utforska, stora herrgårdar att tassa omkring i och en läcker arsenal med eld och vattenpilar.

Orsak till extas: De tidigare delarna bjöd på nervkittlande smygarpuppdrag och i en modern version kan detta bli hur medryckande som helst.

Release: Hösten

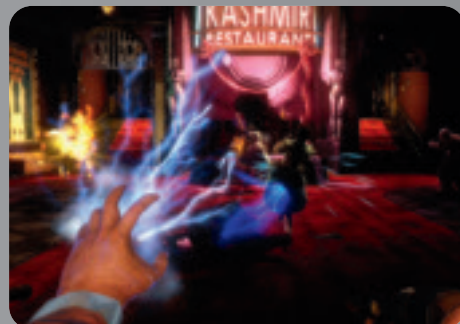
▼ Bioshock 2

★ PC/PS3/XBOX 360 ★ 2K MARIN ★ TAKE 2

Rapture kallar... Jack lämnar över stafettpippen till "Subject Delta" i jakten på småflikor när det är dags att ta sig vatten över huvudet igen i Bioshock 2. Förvänta dig utsökt atmosfär, smarrig design, blytung action och ett sjuådra episkt äventyr när kampen mot Raptures avskum fortsätter.

Orsak till extas: Läs mer på sidan 20.

Release: Februari





▼ Splinter Cell: Conviction

★ PC/XBOX 360 ★ UBISOFT ★ UBISOFT

Förändring är bra. Och Sam Fisher har onekligen förändrats. Håret är klippt, skägget är rakat och nu har killen lämnat sin forna arbetsgivare. Uppdraget är så personligt det kan bli då Fisher försöker att få tag på sin dotters mördare. Det innebär fria tyglar och riktigt brutala metoder. Det vankas riktigt (över)kok stryk och många bad guys kommer exempelvis att få sina huvud nedkörda i pissoarer, eventuellt ospolade sådana. Du som spelat Splinter Cell tidigare kan glädja dig åt allt smygande fortfarande finns kvar. Nu kan Fisher dessutom markera flera skurkar för nedmejnig och pricka dessa i ett svep med sin pickadoll. Andra mer James Bondiga tillbehör kommer också att finnas, som till exempel en granat som släcker alla ljuskällor inom ett visst område. En annan klassisk speldetalj är den valfrihet som kommer finnas även i Splinter Cell: Conviction. Du kommer att kunna ta dig an banorna på ditt eget sätt och varje nivå har beskrivits som en sandlådeupplevelse i miniatyr, där det finns både brutala och subtila vägar fram till målet. Vi förväntar oss ett stenhårt spel.

Orsak till extas: Hård action från rutinerade Ubisoft med en spelhjärte som genomgått en intressant metamorfos. Vi ser fram emot en hårdkokt hämndhistoria med många sköna smyg- och actionmoment.

Release: 25 februari



▼ Starcraft II ★ PC ★ BLIZZARD ★ ACTIVISION

Den som väntar på något gott... får vänta länge. Särskilt när det gäller Blizzard, vars filosofi att släppa sina spel "när de är klara, typ" fortsätter att irritera. När vi först fick se Starcraft II för över två år sedan hade det redan varit under utveckling sedan 2003. Snart är vi inne på det åttonde året av utveckling och även om allt tyder på att det faktiskt kommer under 2010 så vill Blizzard inte hugga något i sten riktigt än.

Helt färdigt kommer det hur som helst inte att bli. Starcraft II blir uppdelat på tre, Starcraft II: Wings of Liberty, och två expansioner; Heart of the Swarm och Legacy of the Void. Varje del kommer att fokusera på en av raserna (vilken som är vilken kan Starcraft-spelare nog lista ut med lillfingret) och erbjuda ett eget, unikt

spelupplägg. Människornas berättelse med Jim Raynor i spetsen blir ett ickelinjärt äventyr där du kan utforska på egen hand, medan zergs spel blir mer som rollspelsinslagen i Warcraft III och protoss får Civilization-liknande diplomatiska uppdrag.

Orsak till extas: Starcraft står sig som tidernas bästa realtidsstrategispel, och eftersom Blizzard pysslat med sju år snart med uppföljaren finns det ingen anledning att tvivla. Flerspelardelen av Starcraft II är den viktigaste delen i spelet och balansen mellan de tre raserna lär bli strålande, trots att de är fullständigt olika i sin taktik. Efter all denna tid väntar vi oss det bästa strategispellet någonsin.

Release: 2010 (när det är klart... typ)

▼ Command and Conquer 4

★ PC ★ EA ★ EA

Tiberiumet sprider sig snabbt över jorden och snart kommer planeten vara obebodig... Tuffa tider! Det är en skön mix av gammalt nytt som väntar oss i Command & Conquer 4. Återigen är NOD och GDI i luven på varandra, kultige och kale Kane återkommer, och klassiska enheter som Scorpions, Mammoths och Stealth Tanks kommer att rulla omkring på slagfälten. Här finns också coola nyheter som att få spela kampanjen i ett samarbetsläge och enheten Crawler, vilket både är en mobil bas och en ruskigt effektiv stridsvagn. Till skillnad från Tiberium Wars är Tiberium Twilight klassbaserat och även vissa rollspelsdoftande inslag kommer att finnas.

Orsak till extas: Taktiskt spelande, co-op och en mognare story låter som ett Command & Conquer för det nya årtiondet. Vi vill verkligen sätta tändarna i bägge sidornas kampanjer och spöa folk online.

Release: 18 mars

Musik

▼ Rock Band 3

★ PS3/X360/WII ★ HARMONIX ★ MTV GAMES

Det ryktas om en revolution för musikspelen. Tack vare nedladdningsbart material har vi kunnat leva på Rock Band 2 oförskämt länge men nu har Harmonix börjat planera nästa stora del i sin spelserie. Det har viskats om trummor med en äkta hi-hat (inklusive pedal), sexsträngade gitarrer och att vi ska få spela med keyboards denna gång. Stämmer ens en bråkdel av detta har plastrockarna mycket att dregla över.

Orsak till extas: När musikspelskungarna Harmonix säger att de ska göra revolution finns all anledning att faktiskt tro dem på orden. Och Dhani Harrison ska hjälpa till med instrumenten...

Release: Oktober





▼ Mario Galaxy 2

★ WII ★ NINTENDO ★ NINTENDO

Tyckte du att Super Mario Galaxy var proppat med goda idéer? Då ska du veta att alla inte fick plats. Därför kommer en efterlängtat uppföljare där Mario slår följe med trogne, hungrige dino-polaren Yoshi, som kommer att kunna svinga sig med tungan över stup, kåka frukt och få specialförmågor och blåsa upp sig till en svävande boll. En drös nya fantastiska galaxer väntar i nästa års största plattformsspel.

Orsak till extas: Yoshi! Faktumet att ettan var 2007 års bästa spel lovar också gott.

Release: Våren

▼ Dead Space 2

★ PC/PS3/XBOX 360 ★ VISCERAL GAMES ★ EA

Dead Space 2 kommer att bli en skräckblandat kär återkomst, när det sent under hösten nästa år blir dags att få reda på vad som egentligen hände flickvännen Nicole i slutet av föregångaren. Räkna med rysliga monster och en stämning som kommer att tvinga dig att spela med lamporna tända.

Orsak till extas: Vägjord skräck är svårt, men Dead Space 2 lär skrämna skiten ur os alla.

Release: November



▼ EA Sports MMA

★ PLAYSTATION 3/XBOX 360 ★ EA ★ EA

UFC 2009: Undisputed blev en sjuhelvetes försäljningsuccé, trots fula animationer, trist spelsystem och blekt karriärläge. EA har dock äntligen fattat att mixed martial arts är bra skit, och satsar nu på att bräcka THQ-spelet med en egen utmanare, Strikeforce/Dream-kontrakt samt spelmotorn från Fight Night 4 ligger till grunden för ett spel som ser betydligt smidigare ut än UFC:s stelbenta plastdockor.

Orsak till extas: Fedor Emelianenko är med, och Randy Couture. Och spelsystemet är en vidareutveckling av Fight Night Round 4.

Release: Hösten

▼ Need for Speed

★ PC/PS3/XBOX 360 ★ CRITERION ★ EA

Efter Burnout Paradise tyckte utgivaren EA att det var dags att låta Burnout-serien vila ett tag och beordrade därmed Criterion att omedelbart påbörja arbetet av ett nytt Need for Speed-spel. Sedan dess har det varit knäpptyst, och vi vet inget mer idag än vad vi gjorde för ett år sedan. Criterion arbetar flitigt med ett Need for Speed-spel som enligt lite flummigt förhandssnack ska "skriva om regelboken för hela spelserien" samt bjuda på mer av den beroendeframkallande arkadracing som Need for Speed: Underground innehöll. Och visst, det känns helt självklart att EA bestämde sig för att dela upp Need for Speed och förgrena serien till både semi-realistisk racing i samma anda som Forza och Gran Turismo (Shift) samt den mer klassiska arkadkörningen från Carbon, och Underground.

Orsak till extas: Criterion är racinggudar och ett Need for Speed-spel med samma kvaliteter som Burnout Paradise kan bli hur bra som helst.

Release: Oktober



▼ Epic Mickey

★ WII ★ JUNCTION POINT STUDIOS ★ DISNEY

Vad tänker du när du hör "Musse Pigg-spel"? Kanske en barnslig, färgglad plattformstitel som varken upprör eller engagerar? Epic Mickey ser dock ut att bli något helt annat, något betydligt mörkare. Musse Pigg dras in i en märklig värld kallad Cartoon Wasteland, där bortglömda Disney-figurer lever i en bitter limbotillvaro. Mickey fattar sin målarpensel och tar itu med fiender och omgivning och beroende på hur du spelar blir musen antingen en glad skit eller bara en skitstövel. Annorlunda för att vara Disney, minst sagt...

Orsak till extas: Skaparen Warren Spector (Deus Ex) är ett kreativt geni och all artwork ser ljuvligt surrealistisk ut. 2010 kan bli musens år.

Release: Sommaren

▼ Skate 3

★ PLAYSTATION 3 / XBOX 360 ★ EA ★ EA

Sedan det tredje Skate utannonserades av EA i september har det mullrat konstant i kickflip-tarmarna på redaktionen. Vi vet inte enormt mycket om Skate 3, men vi kommer att få spela i en stad kallad Port Carverton och det ryktas även om att vi ska få snickra ihop vår alldeles egna skateboardpark...

Orsak till extas: Vi får mer av världens nu bästa skateboardspel.

Release: Maj



▼ Gran Turismo 5

★ PLAYSTATION 3 ★ POLYPHONY ★ SONY

Vi har väntat i flera år på ett livstecken från Gran Turismo 5. För en dryg månad sedan fick vi provspela Polyphonys efterlängtade racingmekka och bland nyheterna hittar vi ett Nascar-läge, skademodellering och den snyggaste grafik racinggenren någonsin sett. I Gran Turismo 5 kommer WRC att ingå och det läget åtföljs alltså av amerikanska söderkisararnas favoritsysselsättning, Nascar. En annan stor nyhet kring Gran Turismo 5 är det faktum att vi för första gången kommer att se skador på fordonen. I Tokyo visades skademodelleringen upp för Gamereactor och även om bucklorna inte imponerade på samma sätt som i exempelvis Need for Speed: Shift eller Race Driver: Grid är det såklart ett stort steg framåt för Gran Turismo-serien.

Orsak till extas: Polyphony har lovat oss över 950 olika bilmodeller, WRC-racing, Nascar-tävlingar, ett välfyllt onlineläge, mustig skademodellering och urläcker grafik i 1080p. Kan bli hur bra som helst.

Release: Sommaren

▼ Formula One 2010

★ PC/PS3/XBOX 360 ★ CODEMASTERS ★ CODEMASTERS

Efter att ha hypnotiserat en hel racingvärld med urläckra arkadracers som Colin McRae Dirt 2 och Race Driver: Grid är Codemasters nu på väg tillbaka till sina gamla simulatorrötter. Glöm överdriven friktionsfysik och vansinnigt upptrissat tempo, Formula One 2010 ska tydligen bli den bästa F1-simulaton sedan urminnes tider, baserad på studios larvig grymma Ego-grafikmotor och proppat med smaskiga licenser.

Orsak till extas: Om något racingspel ska kunna konkurrera med Gran Turismo 5 om snyggast grafik så är det definitivt Codemasters F1-spel.

Release: Maj

▼ Split Second

★ PC/PS3/XBOX 360 ★ BLACK ROCK ★ DISNEY

Utvecklarna bakom Pure, en av fjolårets största överraskningar, är nästa år tillbaka med en racingupplevelse som har lika mycket gemensamt med Burnout som med filmen The Running Man. En futuristisk game-show anordnar explosiva race genom artificiella städer där alla fula knep är tillåtna, och givetvis fångas allt på film. Black Rock Studios utlovar furiöst tempo, vansinnga specialattacker och en fartkänsla som för tankarna till Wipeout.

Orsak till extas: Burnout möter Rollcage och resultatet är ett snyggt och våldsamt racingspel.

Release: Maj



grand theft auto CHINATOWN WARS

OUT NOW
FOR THE PSP™

"Not only one of the most inventive GTA games ever, but one that can stand shoulder to shoulder with its brethren as one of the best games in the series' history."

- GamesMaster

"...Grand Theft Auto: Chinatown Wars is a triumph..."

- Eurogamer

"...the most impressive GTA I have ever played on any console..."

- The Sun

18

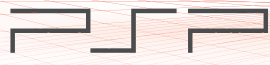
www.pegi.info

www.rockstargames.com/chinatownwars

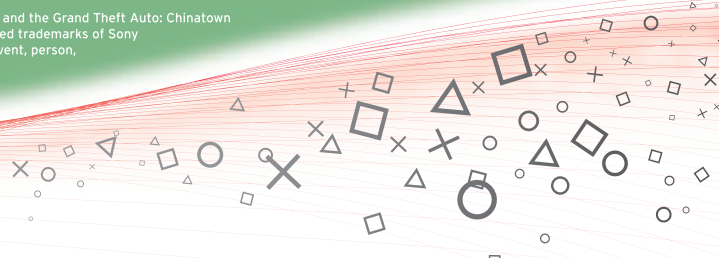


Out Now for the PSP™ (PlayStation®Portable) and PSP™ go

© 2007-2009 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, Rockstar Leeds, Rockstar North, the Rockstar Games R logo, Grand Theft Auto: Chinatown Wars, and the Grand Theft Auto: Chinatown Wars logo are trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software. B, PlayStation, PSP and PSP are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. The content of this videogame is purely fictional, is not intended to represent or depict any actual event, person, or entity, and any such similarities are purely coincidental. The makers and publishers of this videogame do not in any way endorse, condone or encourage engaging in any conduct depicted in this videogame.



PlayStation®Portable



ARMY
OF

T
W
O

THE
40TH
DAY

FIGHT TOGETHER. SURVIVE TOGETHER.

FÖRHANDBOKA NU

och få exklusiv tillgång till det helt nya multiplayerläget Extraction
före alla andra. För mer information besök www.armyoftwo.se

18

www.pegi.info



PS3



PSP
PlayStation Portable



XBOX 360

XBOX
LIVE



© 2009 Electronic Arts Inc. EA, the EA Logo and Army of Two are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. "PS", "PlayStation", "PSP", "PS3" and "PS" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. All other trademarks are the property of their respective owners.

Essentiellt

Kommande måsten i Gamereactor-världen

November-december 09

1 Spela det här spelet Bioshock 2



En riktig karl bär tunga stövlar och industriborr. Det har 2K Marin tagit fasta på i mastodontsuccén Bioshocks uppföljare. I rollen som Big Daddy ska vi tidigt nästa år klampa omkring i en riktigt elak undervattensutopi i form av ett omrenoverat Rapture. När vi i oktober besökte San Francisco för att lägga geek-vantarna på en förhandsversion av äventyret, blev vi mäktat imponerade. Atmosfären, den komplexa tonen, den underbara designen - allt som var bra med det första spelet finns även här. Man har också bifatt upp actionbiten ytterligare med större vapen, hårdare fiender och häftigare plasmider. Vi kommer att få skjuta, kötta, elda och frysa så det står härliga till. Även det nya multiplayer-läget ser spännande ut, där man anpassat enspelarlägets unika actionmoment för intensiva onlinematcher. Men framför allt ser vi fram emot att utforska nya delar av en av spelhistoriens mest fantastiska världar, och som ett skänk från ovan: hackningen är nertonad.



2 Förboka biljetter till dessa filmer

The Road, Wolfman och Where the Wild Things Are

Cormac McCarthy är mest troligt världens idag bästa, levande författare med böcker som No Country For Old Men (eller som Mäki kallar den: Old Men With Guns) samt Pulitzerpris-vinnande The Road. Regissören bakom The Proposition har precis filmat färdigt The Road där Viggo Mortensen strövar omkring i den mest otrevliga post-apokalyps som skådats på film. Förvänta dig nagelbitande spänning och starkt skådespel. En annan intressant film som går upp på bio redan om ett par veckor är Joe Johnstons (Hidalgo) variant av klassikern The Wolfman. Benicio Del Toro spelar Lawrence Talbot, murken adelsman som blir biten av varulv och sen hamnar i en hel del... trubbel. 27 november är det biopremiär för Spike Jonze adaption av den älskade barnboken I vildarnas land. Filmen har fått fin kritik i USA och vi på redaktionen längtar något alldeles kopiaöst efter att få se hur Jonze lyckats med att förlänga en 32 sidor tunn barnbok till en 100 minuter lång spelfilm.



3 Köp den här prylen

Sony PSP Go

Den är nättare, tystare, snyggare och sexigare. Och äntligen slipper vi släpa med oss ett helt UMD-bibliotek när vi ska ut på resande fot. Efter snart två månader med Sonys nya PSP-variant är vi övertygade. Är det ett stycke portabel, knappbaserad och tekniskt kompetent gaming man vill ha, är nysläppta PSP Go en outhärlig liten spelmaskin.



4 Se den här TV-serien

30 Rock Season 2

exempelvis Salma Hayek, Steve Martin och Oprah Winfrey och i säsong två får du bland annat stifta bekantskap med Jerry Seinfeld, som spelar en aningen förvågad version av sig själv. Hans förslag att slänga in Seinfeld-klipp i varje serie som NBC sänder är en klassisk scen och ett riktigt roligt inslag.

30 Rock nominerades till 22 Emmys under ett och samma år, vilket är rekord för en komediserie. Flera av Emmy-nomineringarna vann 30 Rock, bland annat för bästa komedi och för Tina Feys och Alec Baldwins skådespelarinsatser. Så rusat till närmsta DVD-handlare och ta chansen att lära känna världens mest rubbade TV-station genom att inhandla den andra säsongen av 30 Rock. Finns även på Blu-ray, för alla PS3-ägare...

De fiktiva historierna om NBC:s TV-skapande på 30 Rockefeller Center har blivit en riktig supersuccé och säsong 2 är verkligen en DVD-box du bör kolla in om du gillar smart, rapp humor. Handlingen kretsar kring skådespelarna och skaparna bakom fiktiva serien "TGS With Tracy Jordan", där manusförfattaren Liz och hennes kollegor handskas med problem med såväl jobb som privatliv.

30 Rock har haft många roliga gästskådespelare som

5 Köp den här prylen Sony SRS-DB500

Är du trött på ditt fjösiga PC-ljud som sprakar och knastrar ur de medföljande plastburkarna till högtalare som pryder ditt stökiga skrivbord? Då ska du ta en närmare titt på Sonys nya dundergrejor som går under namnet "Muteki" (oövervinnerlig, på japanska). Muteki är en kraftfull uppsättning högtalare som garanterat kommer att skrämra nytt liv i dina PC-spel. Datorhögtalarna SRS-DB500 med tillhörande subwoofer har extra kraftfull bas. Uteffekten anges till 150 watt för basen och 75 watt för de två satelliterna. Förstärkaren är en så kallad digital S-master och lyckas, trots sitt aningen plastiga utseende, spela förbluffande kontrollerat med ett härligt djup. Priset då? Du får SRS-DB500 för 2495 kronor, glöm inte att köpa lite grövre högtalarkablar dock.





7 Köp den här boken

Halo: Encyclopedia

Bara för några dagar sedan släpptes årets mest givna julklapp för alla Halo-entusiaster, nämligen Halo: Encyclopedia. En komplett uppslagsbok med extra allt om ringvärldar, covenant, bössor, fordon, vad Master Chief kårar till frukost och mycket mer därtill. I Halo: Encyclopedia finner du även information om saker som var planerade för Halo men inte kom med samt regelrätta speltips om hur du bäst avrättar covenant. Allt snyggt illustrerat och förordet är skrivet av ingen mindre än Frank O'Connor, tidigare Bungie-anställd, som är mannen som idag styr och ställer över Halos universum.

8 Köp den här prylen

Apple Magic Mouse

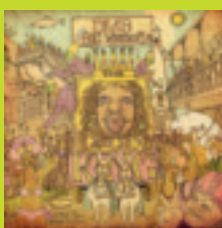


Apples Mighty Mouse är förmodligen världens mest utskälda datormus och visst, scrollhjulet blev snabbt smutsigt och var snudd på omöjligt att rengöra. Något som Apple givetvis fått höra och nu rätt bot på. Big time. Magic Mouse är nämligen den första multitouch-musen på marknaden och en liten kritvit revolution för alla som arbetar på Mac. Den har inga lösa delar, inga knappar och inget scrollhjul. Idén är lika snygg som smart och trots viss

skepsis har vi på redaktionen förälskat oss fullständigt i Apples nya mus. Magic Mouse ligger perfekt i handen, känns härligt lätt och smidig och bjuder på en scrollfunktion som gör att vi aldrig någonsin kommer att gå tillbaka till gamla rasslande Logitech-möss och Microsofts plastiga alternativ. Att Apple ännu en gång nyskapar och blandar fantastisk funktionalitet med design i världsklass är givetvis roligt för flera av oss som kört Mac sedan 1994.

6 Köp den här Blu-ray-filmen Up (Disney / Pixar)

Up har fått både barn och vuxna män att gråta på biografen. Dessutom har filmen erhållit sagolik kritik världen över och detta är lovord även Gamereactor kan skriva under på. Historien om grinige gamle gubben Carl, hans nyblivne scoutkompis Russell och deras heliumdrivna luftfärd till Sydamerika är rolig, spännande och rörande på samma gång. Den beprövade Pixar-formulan att snärja både vuxna och barn fungerar bättre än någonsin och Up är som väntat dessutom sagolikt vackert datoranimerad; utan tvivel studios snyggaste rulle hittills. Skaffa Up på Blu-ray och njut...



9 Köp och lyssna på dessa plattor

Backspacer, Groogrux King och Ursa Major

För alla med förkärlek till poppig radirock eller röjig postpunk/grunge har musikåret 2009 varit en guldgruva. Inte nog med att Thrice släppt en ny skiva ("Beggars", som rockar), även Brand New har övertygat, igen, med releasen av Daisy. Billy Talent har skruvat upp volymen på sin punkiga hardcore-rock och Muse har blivit mainstream-aktigt radiovänliga på nya skivan The Resistance. Bäst i år dock, med gigantisk marginal, är nya plattorna från Pearl Jam, Dave Matthews Band och från Third Eye Blind. På Backspacer har Pearl Jam roligt igen och Vedders ilska mot världens orättvisor är utbytt mot en musikalisk glädje som smittar av sig. Dave Matthews Bands senaste skiva är bandets bästa med en lekfullhet som får American Baby och Busted Stuff att framstå som rena misären. På Ursa Major är Third Eye Blind tillbaka och med låtar som Bonfire och Sharp Knife bevisar de än en gång att de är genrens (FM-rock) absolut främsta.

10 Förhandsboka detta Super Street Fighter IV



Visst. Street Fighter IV var näst intill perfekt och belönades med vårt allra högsta betyg. Men man vill ju alltid ha mer och lyckligtvis tycks Capcom tänka på samma sätt. Därför förbereder de just nu Super Street Fighter IV som ska bli allt det fyran var plus lite till. Bland de många nyheterna märks åtta nya figurer, nya banor att tampas på, nya special-attacker och framför allt förbättrat onlinestöd. Nu kan man bland annat själv svänga ihop turneringar online för upp till åtta personer för att kora kompislistans bästa slagskämpe.

Capcom har även skänkt alla oss dåliga förlorare en tanke och återinfört de klassiska bonusbanorna från gamla goda Street Fighter II. Det betyder att vi mellan rundorna kommer få chansen att både sparka personbilar tills bara rykande plåtströssel återstår, samt banka rullande tunnor sönder och samman. Den perfekta terapin för en förargad gamer, och en gnutta ljuvlig Street Fighter-nostalgi som man bara måste älska.

Så när får vi lägga rabarber på dessa godsaker då? Lyckligtvis behöver vi inte vänta länge utan i slutet av mars, nästan prick ett år efter att Street Fighter IV släpptes, kommer Super Street Fighter IV. Capcom lovar även att tills dess vässa balansen ytterligare och ingen av odygdspåsarna Sagat och Seth kommer vara en billig väg till seger för alla fegisar framledes. Världens kanske bästa fighting-spel ser kort sagt ut att bli om möjligt ännu bättre och det finns ingen som helst ursäkt att missa detta slagsmålskalas.

Super Street Fighter IV släpps till Playstation 3 och Xbox 360 i mars nästa år.

JONI
HOSTESS
THE BALLAD OF GAY TONY

grand theft auto

Episodes From
Liberty City™

TWO COMPLETE GAMES THE BALLAD OF GAY TONY AND THE LOST AND DAMNED

18
www.pegi.info

ONLY ON
XBOX 360

OUT NOW

www.rockstargames.com/episodesfromlibertycity

XBOX
LIVE.



© 2006-2009 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, Grand Theft Auto, Episodes from Liberty City, the R logo, the Grand Theft Auto logo and the Episodes from Liberty City logo are trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. All other marks and trademarks are properties of their respective owners. All rights reserved.

Jump in.

XBOX 360.

F800 förhandsstittar www.gamereactor.se**Förhandsstittar****MER MORALISKA DILEMMAN**

Lyckligtvis kommer Bioshock 2 att behålla sin intelligenta, ideologiskt komplexa ton fylld av färgstarka karaktärer och smakfull design. Det är en plats som får de allra flesta spelvärldar att blekna i jämförelse. Nu har man dessutom utvecklat de moraliska dilemman man som spelare kommer att ställas inför, där man emellanåt får bestämma över vanliga människors öden.

SAMMA GRAFIKTEKNOLOGI

Under de två år som uppföljaren varit under utveckling så är det tydligt att man haft sina prioriteringar. Att ta grafiken mot nya höjder har inte varit en av dem. Nu återstår det visserligen ett kvartal av putsning och polering, men räkna inte med kraftigt uppdaterad grafik.



Premiär 2010

Bioshock 2

Plattform **PC / Playstation 3 / Xbox 360** Utvecklare **2K**
 Marlin Utgivare **Take 2** Speltyp **Action**

RAPTURE VAR DEN SANNA STJÄRNAN i Bioshock. En möjligheternas stad där något gått käpprätt åt helvete. Dess invånare injicerar Adam, en drog som muterar generna, ger användaren fysiska fördelar, och som även sätter denna i kontroll över element och tankar. En

kollektiv snedtändning senare är undervattensutopin en mardröm där art deco går hand i hand med morbida evolution.

Tio år har passerat i Rapture sedan händelserna i föregångaren. Tio, långa år som staden ägnat åt utveckling. Till att pumpa in ännu mer genmodifierande substans i sina ådror. Till att växa sig starkare. Det är verkligen en elakare plats denna gång. Ett ställe som första spelets Jack aldrig skulle överleva.

Nu axlar man istället rollen som Subject Delta. Den första, lyckade Big Daddy-prototypen. Den allra första som med framgång knutit ett starkt band med en Little

Sister (i föregångaren lärde vi oss att Little Sisters och Big Daddys arbetar tillsammans för att upprätthålla stadens ekosystem). Det är en unik varelse. Inte minst för att han,

Stadens pundare har splajsat upp sig

tvärtemot alla andra Big Daddys, besitter en fri vilja. I sin antika dykardräkt är han dessutom stor, respektgivande och ohyggligt stark. Lämpad för det nya Rapture.

Rör brister, skyddsörrar ger vika och glas spricker.



BORRA, SPRUTA OCH SKJUT
 Glöm alla vapen från det första spelet. Puttrande Tommyguns och feminina pickadoller är inget för stora, håriga (får vi anta) män i dykarutrustning. Nu får vi äntligen hantera en Rivet Gun, en spjutkanon och ett riktigt tungt maskingevär. Dessutom är Delta utrustad med en bensindriven brutalborr. Köttigt!



EN RIKTIGT STOR STAD
 I Bioshock 2 kommer vi att få se hur stort Rapture verkligen är, menar 2K Marin. I det första spelet fick vi tydligen bara se ungefär en tiondel av staden.

UPPGRADERA PLASMIDER
 En intressant detalj angående plasmidernas uppgraderingar är att man faktiskt ser skillnad på, till exempel, eldplasmidens ("Incinerate!") första och tredje steg. Där man i steg ett kastar iväg enstaka eldbollar, kommer man i steg tre kunna spruta en stråle från handen som om den vore en eldkastare.

En hel sektion brakar ihop till slut ihop när antagonisten och ärkesubban Sofia Lamb försöker hindra Deltas framfart. Tusen ton vatten väller in, och vore det inte för dykardräkten skulle det varit Game Over redan här. Här får jag samtidigt uppleva hur utforskandet av Rapture kan se ut i Bioshock 2. I sekvenser i likhet med denna kommer man lämna de torra korridorerna och spatsera omkring i total väta. Det ser otroligt häftigt ut.

Valfrihet är verkligen ett av nyckelorden i spelmekaniken i 2K Marines svulstiga uppföljare. I egenskap av att vara Big Daddy modell över tillåts man dual-wielda plasmider och vapen. Dessutom kan man kombinera

plasmider med varandra. Jag provar att sätta ut virvelvindsfällan "Cyclone Trap" och kastar sedan in lite isande kyla i virveln i form av "Winter Blast", vilket ger det roande resultatet att anstormande fiender slungas upp i luften samtidigt som de fryser till is. Stadens superpundare har splajsat upp sig med nya förmågor under det senaste decenniet. Mest anmärkningsvärd är kanske Brute Splicer, en gorillaliknande vilde som kastar möblemang och tillhyggen som om det inte fanns någon morgondag.

I Bioshock 2 är det Unreal Tournament-skaparna Digital Extremes som står för multiplayer-kalaset, och det är spelläget "Capture the Little Sister" som imponerar

mest. Detta är (såklart) en variant av Capture the Flag där det försvarande laget ska försäkra sig om att deras Little Sister är utom fara, och där det anfallande laget ska tillfångata henne. En unik upplevelse som med inslag av plasmider, tonics och Big Daddys ger mersmak. Lägg till faktumet att man krigar i en av de mest beundransvärt vackra spelvärldarna som någonsin existerat, och du har ett multiplayer-läge som jag förmodar kommer att explodera i popularitet.

I februari nästa år är det dags att dyka ner till Rapture igen. Förvänta dig bara inte något varmt välkomnande.

Daniel Steinholtz



GR PRESENTERAR

ÅRETS SPEL 2009

REDAKTIONEN HAR ENATS





1.

KILLZONE 2

Guerrilla Games svindyra evighetsprojekt blev spelet vi alla drömde om

■ PLATTFORM Playstation 3 UTVECKLARE Guerrilla Games GAMEREACTORS BETYG 10/10

För fem år sedan slogs vi på hemplaneten Vekta. En vacker plats, harmonisk och fylld av skönhet. Innan kriget förändrade allt. I februari 2009 slog vi tillbaka. 12000 trupper intog Helghan. Kriget rasade, och vi var mitt i smeten. Ett sotsvart ställe präglad av onda industrier, fascism, brutalitet och en anda inspirerad av det Tredje riket. En plats som gjord för blodutgjutelse. Ursinniga Helghast-soldater skrek ut order, gav varandra eldunderstöd och arbetade tillsammans. En krigsapparat som var så stark, så hänsynslös, så skrämmande. Så verklig. Att besöka Helghan var som att sugas in i en annan värld. På riktigt.

Förhandssnacket kring Killzone 2 handlade mycket om tekniska detaljer. Där levererade Guerrilla med råge. Men också i atmosfär, tempo och flerspelarläge. Av någon outgrundlig anledning fick spelet kritik från vissa håll angående dess spelkontroll. Vi förstår inte varför. Redaktionen står enade i att den var perfekt

anpassad för formatet, och perfekt balanserad i förhållande till spelvärlden. Spelkänslan var tung, kraftfull och... briljant. Det ska kännas att väga tresiffrigt och bära tunga vapen. I vår, med all rätt, extatiska recension skrev vi att Killzone 2 var den perfekta uppföljaren. Det tog vara på de bästa delarna från sin föregångare, medan man samtidigt förbättrade och förfinade precis varenda liten beståndsdel. Den åsikten har bara växt sig starkare sedan dess. Att rycka fram växelvis vid Corinth River, försvara Visari Square från anstormande Helghast och bara absorbera den råa värld man befann sig i, det var årets absolut häftigaste spelupplevelse.

Som ett relativt färskt och ibland ifrågasatt varumärke slog sig Guerrillas mästerverk in bland de allra största. Innan februari pratade vi om Half-Life 2, Halo och Deus EX. Nu pratar vi även om Killzone 2.

2.

STREET FIGHTER IV

Brutalbra fighting och idiotläcker grafik

■ PLATTFORM PC / PS3 / Xbox 360
 UTVECKLARE Capcom
 GAMEREACTORS BETYG 10/10

Få saker är lika tillfredsställande som att vinna en match med en välplacerad Shoryuken. Street Fighter IV var värt vartenda ett av de tio åren vi fick vänta och lyckades matcha sina enastående föregångare. Det som gjorde spelet så oerhört underhållande var förstås spelkontrollen, som var precis lika snabb och precis som i de gamla tvådimensionella spelen. Ett fitnessrikt system med flexibelt användande av försvar gjorde förstås inte saken sämre, men framför allt var det känslan av att ha hundra procent kontroll över sin kämpe, millimeter för millimeter, som ingen annan utvecklare kan matcha när Capcom är på riktigt bra humör. Online över halva världen men framför allt i prestigefyllda soffstrider har Street Fighter IV fortsatt att snurra i våra konsoler och det lär inte sluta förrän vi får nästa version, Super Street Fighter IV.



ÅRETS SPEL 2009

FÖR EN ÄNNU FETARE LISTA WWW.GAMEREACTOR.SE

3.



BATMAN: ARKHAM ASYLUM

Bästa Batman-spelet någonsin

Riddick mötte Splinter Cell i Rocksteady's stilistiskt stenhårda actionstund och vi på Gamereactor föll pladask för Gothams sotsvarta riddare. Arkham Asylum bjöd på underbar variation och coola bossar.

■ PLATTFORM PC / PS3 / Xbox 360 UTVECKLARE Rocksteady GAMEREACTORS BETYG 9/10

4.



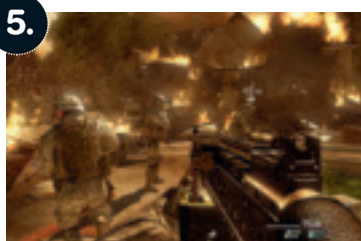
DRAGON AGE

Ett strålende rollspel

Bioware tog fem år på sig, men så fick vi också ett oerhört genomarbetat rollspel som blandar ett utmanande taktiskt stridsupplägg med de intressanta karaktärer och spännande berättelser som västvärldens främsta rollspelsbyggare alltid bjudit på.

■ PLATTFORM PC / PS3 / Xbox 360 UTVECKLARE Bioware GAMEREACTORS BETYG 9/10

5.



CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2

Kort men underbart hårt

Ett brutalt välfyllt multiplayer-läge, det underhållande spelsättet Special Ops och en Hollywood-doftande story gjorde Infinity Wards hett efterlängta tvåa till en actionklassiker ingen får missa.

■ PLATTFORM PC / PS3 / Xbox 360 UTVECKLARE Infinity Ward GAMEREACTORS BETYG 9/10

6.



COLIN MCRAE DIRT 2

Arkadrally på bästa sätt

Grovgruset har sprutat vilt hela hösten medan vi har levt rallylivet i bredsladdarnas tecken, genom snåriga djungler, lummiga balkanskogar och torra öknar. Dirt 2 var stort, variationsrikt, hade en ljuvlig spelkontroll och grafiken var så läcker att man fick dåndimpen.

■ PLATTFORM PC / PS3 / Xbox 360 UTVECKLARE Codemasters GAMEREACTORS BETYG 9/10

7.



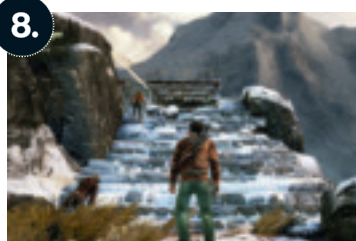
BRÜTAL LEGEND

Oemotståndligt äventyr

En resa till en brutalt fantasifull värld med suveränt soundtrack var precis vad vi behövde i höstas. Tim Schafer gick som vanligt sin egen väg och skapade ett spel med flera olika genrer, stor charm och briljant humor. En framtida kultklassiker, med årets coolaste hjälte.

■ PLATTFORM PS3 / Xbox 360 UTVECKLARE Double Fine GAMEREACTORS BETYG 9/10

8.



UNCHARTED 2

Sonys egen Indiana Jones

Naughty Dog pressade Playstation 3 bortom allt annat och gav oss ett matinédoftande actionäventyr som inte bara var spektakulärt vackert och extremt varierat utan också en filmisk upplevelse som var bättre än vilken Indiana Jones som helst.

■ PLATTFORM Playstation 3 UTVECKLARE Naughty Dog GAMEREACTORS BETYG 8/10

1.

BRÜTAL LEGEND

Skivomslagskonst och hårdrocksestetik

■ PLATTFORM Playstation 3 / Xbox 360
 UTVECKLARE Double Fine
 GAMEREACTORS BETYG 9/10

Inspirerade av Frank Frazettas skivomslag målade Double Fine i Brütal Legend upp en värld vars like vi aldrig tidigare sett i ett spel. Enkel sightseeing var en fröjd och metal genomsyrade precis allt, med ölträd och bergsväggar gjorda av gitarrförstärkare som främsta exempel. Granitmonument formade som elgitarrer stod runt varje hörn. Ett berg av dödskallar gjorde oss helt förtjusta. Dessutom gick man från de gråbruna färgskalorna vi sett i alltför många spel och man vågade använda hela paletten. Lägg till vrickade karaktärer som headbangers och gravediggers och du får årets bästa design.

ÅRETS DESIGN 2009

FÖR EN ÄNNU FETARE LISTA WWW.GAMEREACTOR.SE

2.



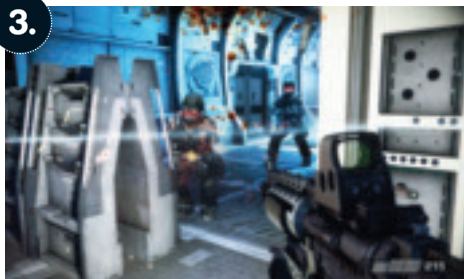
THE BEATLES: ROCK BAND

Psykedeliskt och ömsint ögongodis

Det började (nästan) i svartvitt. En murrig Cavern-klubb och fyra gossar i kostym. Sedan kom en psykedelisk färgexplosion med vaggande valrossar och Sgt. Pepper-uniformer. Det slutade med skägg och en blåsig takkonsert. Det var ljuvligt designat hela vägen.

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

3.



KILLZONE 2

En skrämmande vacker värld

Som så mycket annat i Guerrillas mastiga uppföljare, så orsakade spelets robusta design kollektivt haktapp. Omblytliga miljöer trots en grå-brun-svart färgskala och de mest respektgivande spelfienderna på år och dar (ögonen!) var en riktig fullträff.

■ PLATTFORM Playstation 3 UTVECKLARE Guerrilla Games BETYG 10/10

4.



ASSASSIN'S CREED 2

Djupdykningen i renessanstidens Italien

Assassin's Creed 2 var genomväckert och Ubisofts research-arbete inför designen av spelets städer bar verkligen frukt. Allt från färgsprakande karnevaler till Venedigs gondoltäta vattengator osade renessanstid. Detta var en av årets läckraste spelvärldar.

■ PLATTFORM PS3 / Xbox 360 UTVECKLARE Ubisoft BETYG 7/10

ÅRETS NEDLADDADE 2009

FÖR EN ÄNNU FETARE LISTA WWW.GAMEREACTOR.SE

1.



SHADOW COMPLEX

Metroid mötte Symphony of the Night

Med inspiration från Super Metroid satte Chair ihop ett actionspackat äventyr där vi fick utforska en hemlig forskningsbas i ett påkostat Live Arcade-spel. Med en blandning av moderna produktionsvärden och gammal bandesign blev Shadow Complex en underbar resa.

■ PLATTFORM Xbox 360 UTVECKLARE Chair BETYG 9/10

2.



TRIALS HD

Fingerfärdigheten sattes på tufft test

Trials HD handlade om känsla. Om känslan av att klättra på den där high score-listan, och om fingertoppskänslan som krävdes för att lyckas. Vi åkte på en krävande resa genom hutlösa hopp, exploderande tunnor, balanskrävande passager och allmänt superfiffig bandesign.

■ PLATTFORM Xbox 360 UTVECKLARE RedLynx BETYG 8/10

3.



REAL RACING

Ljuvlig racing-simulator i smidigt fickformat

Att det skulle släppas en riktigt välgjord racingsimulator till Iphone kändes ungefär lika troligt som att Jesper en dag skulle komma till jobbet och lukta något annat än kompost. Men så hände det; Real Racing dräpte sönder all konkurrens till Apples plattform och roade kungligt.

■ PLATTFORM Iphone UTVECKLARE Firemint BETYG 9/10

ÅRETS STRIDSPITT 2009



CHRIS REDFIELD Resident Evil 5

Marcus Fenix har inte en suck på biffen Chris Redfield. Ögonen ploppade nästan ur och komplexen tärde på våra geek-sinnen när vi för första gången såg den uppumpade steroid-Chris äntra ett virusdrabbat Kijuju. Men att rädda världen kräver sin kartakarl. Det ryktas om att den här killen slänger på trehundrafemtio kilo i bänkpess. Minst.

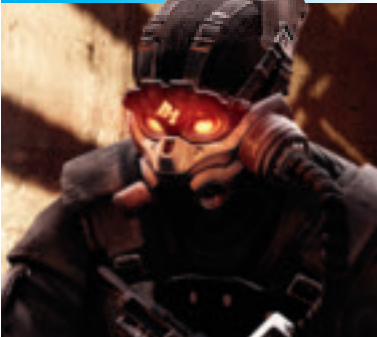
ÅRETS KLÄPARE 2009



SONIC THE HEDGEHOG Sonic and the Black Knight

Sonic har blivit sorglig. Vi har slutat hoppas. Och bokslutet för kottens prestationer 2009 är ingen rolig historia. Sonic and the Black Knight var ett trasigt svärdsvingarliv med dålig Wii-fjärrsrespons, för låtta banor och repetitivt upplägg. Dessutom var inhoppet i ännu ett skräpigt OS-spel tillsammans med Mario inget som höjde kottens aktie.

ÅRETS FIENDE 2009



HELGHAST ELITE Killzone 2

Glöm Locust, zombies och Covenant - årets hårdaste och läbbigaste fiende heter självklart Helghast. Med sina äckliga orange ögon och brittiska dialekter hade dessa soldater, även de enklaste underhuggarna, den otäckaste närvaron vi sett på länge. Kanske någonsin. Att vi lirade på snubbarnas hemmaplan gjorde dem dessutom ännu mer obehagliga...

1.

ÅRETS TEKNIK 2009



UNCHARTED 2: AMONG THIEVES Naughty Dog gjorde det snyggaste konsolspelet någonsin

■ PLATTFORM Playstation 3 UTVECKLARE Naughty Dog GAMEREACTORS BETYG 8/10

Det är svårt att föreställa sig hur Naughty Dog lyckades få in praktiskt taget alla grafikteknologier som existerar, utan kompromisser, i Uncharted 2. Det är ännu mer av ett mirakel att detta gjordes utan eftergifter som laddningstider, tidskrävande installationer och minsta lilla hack i skärmmupdateringen. Med sin superba grafikmotor kunde Uncharted 2 bjuda på sanslöst krispiga

miljöer med oändlig sikt, blandat med fantastiskt detaljerade och välanimerade figurer. Hela denna grafiska brakmåltid var dessutom kryddad med närmast perfekta specialeffekter i form av maffiga explosioner och bländande ljuseffekter. Killzone 2 fick vackert stiga ned från grafiktronen när Uncharted 2 släpptes och det var bara att konstatera: Naughty Dog vann i år.

2.



KILLZONE 2 Guerrilla höll vad de lovade på E3 2005

Att Killzone 2 skulle komma att bli snyggt visste vi, men inte hur snyggt. Guerrilla kramade musten ur Playstation 3, nyttjade för första gången samtliga av maskinens hjälpprocessorer och bjöd på den bästa realtidsjussättning vi sett i ett spel någonsin. Killzone 2 var snyggt så det gjorde ont.

■ PLATTFORM Playstation 3 UTVECKLARE Guerrilla Games BETYG 10/10

3.



RED FACTION: GUERRILLA På Mars kunde alla höra oss spränga

Nyckeln bakom den enorma spelglädjen i Red Faction: Guerrilla hette Geo Mod 2.0, den briljanta teknik som lät oss krossa, demolera och förstöra av hjärtans lust mot målet att befria Mars. Att rasera en 100 meter hög jättebyggnad med en hammare, var en av årets bästa speltekniska upplevelser.

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

FÖR EN ÄNNU FETARE LISTA WWW.GAMEREACTOR.SE

ÅRETS VAPEN 2009

SONIC ERUPTOR Ratchet & Clank: A Crack in Time

Med ett rapande monster kan man slå hela världen med häpnad. Det var visserligen inte ordgrant så Socker-Conny sade, men i Ratchet & Clank: A Crack in Time var det ändå en sanning i och med Sonic Eruptor som med distribuerad magsyra framstod som det stukade äventyrets absolut mest matnyttiga puffra.



1.



KILL ZONE 2

Krigiska ljudmattor och fantastisk 5.1-mix

■ **PLATTFORM** Playstation 3
 ■ **UTVECKLARE** Guerrilla Games
 ■ **GAMEREACTORS BETYG** 10/10

Flygburet eldunderstöd, briserande granater, metalliskt skrammel från geväret, högljudda kommandon från vrålände plutonchefer och fiendens hotfulla krigsrop - aldrig tidigare har ljudprocessorn i Playstation 3 fått jobba så hårt som i Killzone 2, aldrig tidigare har krig låtit så bra. Guerrilla arbetade efter samma skyhöga ambitioner med ljudbilden i årets bästa spel som de gjorde med det grafiska. Resultatet var ett våldsamt krig där alla fem kanalerna användes på bästa sätt och där effekterna panorerades perfekt och musiken levererades med en sällsynt dynamik. Kriget på Helghan var helvetiskt, men det lät himmelskt bra.

2.



GHOSTBUSTERS

Just så här ska en protonlaser låta

De gamla ljudspåren från Ghostbusters-filmerna höll för låg kvalitet för spelet. Terminal Reality tog hjälp av Sonys filmstudio och resultatet blev ett härligt krispigt ljud med smart användande av alla kanaler. Protonlaserarna har aldrig låtit bättre än så här.

■ **PLATTFORM** PC / PS3 / X360 **UTVECKLARE** Terminal Reality **BETYG** 8/10

3.



RESIDENT EVIL 5

Brutalbra ljudkvalitet i Capcoms zombieslakt

Det var flera spel i år som imponerande stort beträffande ljudkvalitet. Ett av dem var Resident Evil 5 som precis som Metal Gear Solid 4 (ifjol) bjöd på okomprimerat och svulstigt surroundljud med en krispighet som gav akut mersmak.

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

4.



NEED FOR SPEED: SHIFT

Vrålände motorer i härlig ljudkvalitet

En del av motorljuden i Shift var överdrivna. Ja, Men bättre det än de symaskinspurrande enliters-motorerna som genren oftast erbjuder. I Shift var ljudet en del av den grymma intensitet som racingen i Slightly Mad Studios bjöd på. Högljutt, väl mixat och härligt.

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

1.



GTA: BALLAD OF GAY TONY

En gangstervärld fylld av glitter och glam

Med hjälp av den fjollige Anthony Prince berättade Rockstar ett rejält annorlunda gangsterepos med glitter, champagne, nattliga rundor på stadens hetaste discohak och massor av glamour. Den välskrivna storn matade oss med levande karaktärer, underbar dialog, spännande vändningar och allehanda osmakliga tabun som Rockstar effektivt pulveriserade.

■ **PLATTFORM** Xbox 360 **UTVECKLARE** Rockstar **BETYG** 8/10

2.



DRAGON AGE: ORIGINS

Genuint fascinerande karaktärer

En berättelse är bara lika intressant som dess karaktärer. Tur då att Dragon Age innehöll några extremt intressanta personligheter som vi fick ägna timtals åt att lära känna. Tillsammans fick vi sedan uppleva en spännande berättelse som blandade nya tolkningar av fantasyarketyper med briljant dialog och en hel massa ställningstaganden.

■ **PLATTFORM** PC / PS3 / Xbox 360 **UTVECKLARE** Bioware **BETYG** 9/10

3.



TALES OF VESPERIA

Ett vibrerande atmosfäriskt rollspel

Namco Bandais bedårande vackra rollspelsäventyr levererade på fler än ett plan. Men det var storn som gjorde att vi brydde oss på riktigt. Den godhjärtade bråkmakaren Yuri var huvudpersonen i ett akvarellfärgat äventyr som kantades av genomtrevliga karaktärer, varm dialog, politiskt rackarspel och uppdragande av onda krafter. De välritade filmsekvenserna var ren berättarmagi.

■ **PLATTFORM** Xbox 360 **UTVECKLARE** Namco **BETYG** 9/10

1.



BIONIC COMMANDO

Grin svingade bort sig på vägen med enerverande bandesign

Vi var fulla av förväntan, stolthet och patriotism. Svenska spelhuset Grin skulle ju göra en odiskutabel actionpärla av Capcoms gamla NES-klassiker Bionic Commando. I stället blev det ett halvdant dussinspel proppat med märkliga designval, linjära banor och... dreadlocks. Radioaktivitet dräpte huvudpersonen Nathan gång på gång, vi fick spela om samma parti flera gånger och storyn var meningslös och förligad. Nu finns inte Grin längre vilket gör historien kring 2009 års största besvikelse extra trist.

■ PLATTFORM PC / PS3 / Xbox 360 UTVECKLARE Grin BETYG 6/10

2.



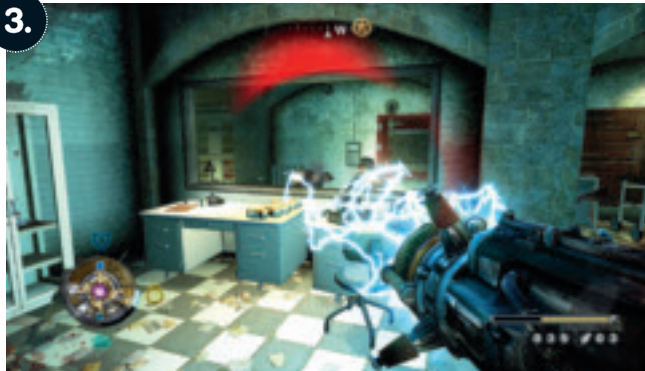
UFC 2009: UNDISPUTED

Stel och plastig fighting som snabbt lades åt sidan

Namnen fanns där, presentationen fanns där, utvecklingstiden fanns definitivt där. Men sedan tog det slut, på något vis. Yuke's försök att digitalisera fighting-världens snabbast växande sport stöp på eget strupgrepp. Med båda fötterna i ringmattan betedde sig kämparna mer som krockdockor på stadshotellets lördagsdans, än frustande kämpar med fulländad teknik och fysik. Det var kantigt, adrenalintort och tråkigt. MMA-galningen Petter hörs fortfarande snyfta i Gamereactor-korridorerna. Stackarn.

■ PLATTFORM PS3 / Xbox 360 UTVECKLARE Yuke's BETYG 6/10

3.



WOLFENSTEIN

Actionikonen som startade allt fick en omild behandling

Med 2001 års megahit Return to Castle Wolfenstein färskt i minnet hade vi hoppats på något i hästvåg när Raven Software skulle ta sig an id Softwares klassiska actionikon. Besvikelsen blev dock total när det visade sig att Doom 3-tekniken känns gammal och att innehållet i Wolfenstein blev väldigt enformigt och ointressant. Det nya upplägget passade inte i Wolfenstein-universumet och Veil-krafterna kändes mest som en påtvingad nödlösning.

■ PLATTFORM PC / PS3 / Xbox 360 UTVECKLARE Raven Software BETYG 6/10

1.



LEISURE SUIT LARRY: BOX OFFICE BUST

Ett mord på gamla Sierra-minnen

Äcklet Larry Lovage drog till Tinseltown för att hjälpa sin farbror i nöd, och vips avlöste plumpa skämt, fula tjejer och pubertal dialog varandra samtidigt som medioker grafik, taffliga filmparodier och en urusel spelkontroll gjorde oss illamående.

■ PLATTFORM Alla UTVECKLARE Team 17 BETYG 2/10

2.



G.I. JOE

Vår skändade barndom

Det började som ett barnsligt experiment. Skulle det gå att klara G.I. Joe: Rise of Cobra genom att spela det med fötterna? Ingen trodde att Micke skulle lyckas, men det gjorde han, utan att dö en enda gång dessutom. Så ruttet är G.I. Joe som egentligen inte ens påminner om ett spel.

■ PLATTFORM Alla UTVECKLARE EA BETYG 2/10

3.



DAMNATION

Ett fulländat hatt-haveri

Med alternativ tolkning av amerikanska inbördeskriget, steampunk-känsla och en huvudperson i tjusig stetson-hatt hade Damnation kunnat bli mästerverk. Det blev det inte. Långt ifrån. Istället fick vi ett ofärdigt hafsvverk med obefintlig spelkontroll och hemska minispel.

■ PLATTFORM PC / PS3 / Xbox 360 UTVECKLARE Blue Omega BETYG 3/10

4.



STAR WARS: THE CLONE WARS - REPUBLIC HEROES

Bedrövtligt dåligt Star Wars-spel

George Lucas senaste Star Wars-satsning, Clone Wars, fortsätter att bara bli sämre för varje ny del. Praktfiaskot Republic Heroes var ofärdigt, buggigt, fullt, tråkigt och hade helt värdelös spelkontroll.

■ PLATTFORM Alla UTVECKLARE Krome BETYG 3/10

ÅRETS MUSIK 2009

1.



HALO 3: ODST

Marty O'Donnell visade än en gång var symfoniskåpet skulle stå

Halo vore inte Halo utan Marty O'Donnells pampiga soundtrack. Musiken har framförts i livekonserter av världskända orkestrar och mängder av album har sålts. Är man bara det minsta intresserad av TV-spelskultur kan man nynna inledningen på temat. Det var lite mörkare och vedomigare än förut, men Halo 3: ODST var inget undantag. Och det spelade som ingen roll om vi bredsladdade över gnällande grunts med Warthogen, blev anfallna från alla håll uppe på en skyskrapa eller strövade runt på New Mombasas dunkla bakgator. O'Donnells välkomponerade musik gjorde att varje steg man tog kändes som det mest episka man någonsin upplevt.

■ PLATTFORM Xbox 360 UTVECKLARE Bungie BETYG 8/10

ÅRETS STÖRSTA 2009



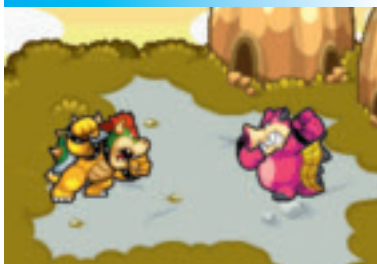
FORZA MOTORSPORT 3

400 bilar, och oändliga möjligheter

400 bilar, över 10 000 delar, tusentals stylingtillbehör och den mest avancerade dekaltrim-reditorn som konstruerats. Och det var bara ytan till den värld som fanns online. Community-biten i Forza 3 var gigantisk och kommer såklart bara att fortsätta att växa.

■ PLATTFORM Playstation 3 BETYG 8/10

ÅRETS MINSTA 2009



MARIO & LUIGI: BOWSER'S INSIDE STORY

Pyttesmått äventyr i Bowsers mage

Små rörmokare, stora äventyr. När Mario och Luigi krymptes och blev inslängda i Bowser's inre fick vi ett äventyr med otroligt fiffig problemlösning. Om brödernas ärkefiende kåkade skräpmat fick Mario och Luigi ta hand om det. Allt från slagsmål med svalda fiender till muskelmassage stod på schemat och att vara liten har aldrig känts så stort.

■ PLATTFORM Nintendo DS BETYG 8/10

ÅRETS FRISYR 2009



GENERAL LIONWHYTE

Brütal Legend rockade med hår

Som ledare för "The Hair Metal Militia" och en toksprejad, blond frisyr större än en fullvuxen schäfer var glamrockaren General Lionwhyte en bokstavlig hårresande fiende. Eddie Riggs, försvarare av klassisk metal, stod inför en tuff kamp mot Rob Halfords hårfagre karaktär, särskilt då denna frippa var så voluminös att generalen kunde flyga med den.

■ PLATTFORM PS3 / X360 UTVECKLARE Double Fine BETYG 9/10

1.

ÅRETS ONLINE SPEL 2009



FORZA MOTORSPORT 3

Oändliga modifieringsmöjligheter och underbara online-tävlingar

■ PLATTFORM Xbox 360 UTVECKLARE Turn 10 GAMEREACTORS BETYG 8/10

Där karriärläget bjöd på en, låt oss vara ärliga nu, infantil artificiell intelligens och ojämn svårighetsgrad, var onlinebiten i Forza Motorsport 3 en helt annan femma. Sällan, om någonsin, hade vi sett ett så omfattande och roligt onlineläge i ett racingspel. Vi kunde modifiera varenda liten aspekt inför varje lopp, som bilklass, startposition och krav för att vinna racet. Utmana varandra

på klassiskt vis eller i drag, drift och katt och råtta. Man tilläts sälja, byta eller bara beundra andra onlinespelares bilar och designer. Turn 10 gav oss vårt egna, bensindoftande drömpalats. Tillsammans med den otroligt sköna bilfysiken, körkänslan och den lena bilduppdateringen var Forza Motorsport 3 en ren fröjd att spela mot andra uppkopplade racing-älskare.

2.



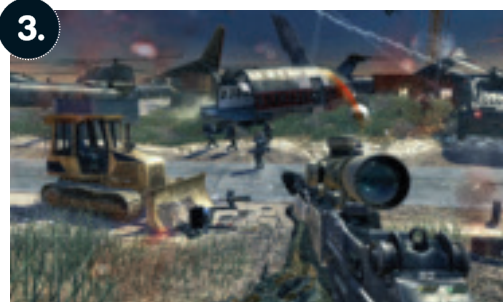
HALO WARS

En annorlunda variant av Halo

Vi fastnade direkt, som man ju ofta gör med riktigt bra strategispel. Halo Wars var första gången realtidsstrategi fungerade riktigt bra med handkontroll och vi har sammanlagt spelat över 1000 timmar online och klättrat till toppskiktet av världsrankingen. Vanebildande, välgjort och genomtänkt.

■ PLATTFORM Xbox 360 UTVECKLARE Ensemble Studios BETYG 9/10

3.



CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2

Topptränade supersoldater i tuffa onlinekrig

Fläckiga co-op-uppdrag, skoterslaslom, stealth-utmaningar och de hårdaste dödsmatcherna som går att hitta för pengar. Ja, Modern Warfare 2 är ett grymt multiplayer spel.

■ PLATTFORM PC / PS3 / Xbox 360 UTVECKLARE Infinity Ward BETYG 9/10



ÅRETS GAPFLABB 2009

GHOSTBUSTERS

Skrattframkallande spökjakt

När Dan Aykroyd och Harold Ramis återigen fattade pennorna för att skriva ett tredje Ghostbusters-äventyr fick vi precis samma sak som de två filmerna bjöd på: intelligent, nördig humor av högsta klass. De ursprungliga skådespelarnas engagemang gjorde att vi skrattade oss fördärvade mellan kaskaderna av protonstrålar.

FÖR EN ÄNNU FETARE LISTA WWW.GAMEREACTOR.SE

1.



X-MEN ORIGINS: WOLVERINE

Actionspackad huggsexa

■ PLATTFORM PC / PS3 / Xbox 360
 UTVEKLARE Raven Software
 GAMEREACTORS BETYG 8/10

Fjärran från sedvanligt aprista licensspel med noll och ingen ansträngning gällande kvalitet finner vi Wolverine. Den vildsinte marveljärven slog oss alla med häpnad när vi fick ta del av spektakulära strider med oväntat mycket djup och variation. Striderna var härligt våldsamma och äntligen fick vi en spelupplevelse som förmedlade överdådigheten från en av världens mest kända seriefigurer.



RED FACTION: GUERRILLA

Från förstörelse i röddammigt actionäventyr

Allvarligt talat såg det inte superhett ut till en början. Men det skadeglada förstörandet och en allmänt välpolerad upplevelse gjorde Red Faction till ett sandlådespel där vi verkligen fick paja sandslott av hjärtans lust, så att säga.

■ PLATTFORM PC / PS3 / Xbox 360 UTVEKLARE Volition BETYG 9/10



INFAMOUS

Sonys superhjaltesimulator överraskade

I Infamous fick vi superkrafter. Vi visste inte varför, men lärde oss sakta men säkert nyttja dem medan vi sakta listade ut vad som hänt i Empire City. Infamous såg halvljummot ut på förhand men levererade med råge och nu väntar vi bara på uppföljaren.

■ PLATTFORM Playstation 3 UTVEKLARE Suckerpunch BETYG 8/10



DJ HERO

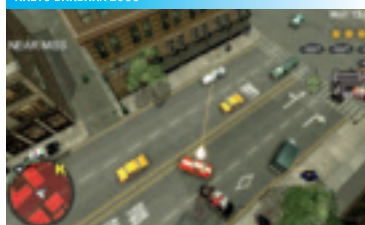
Musikspelsgenren är fräsch igen

På förhand lät det sådär. Alla ville ju vara gitarrhjärter, men scratchande plattvändare? När vi väl lät cross-fadern gå varm kröp insikten på oss: DJ Hero var ett behov som vi inte visste att vi hade. Riktigt bra musik, skönt svåra spelmoment och en ny typ av spel.

■ PLATTFORM PS3 / Xbox 360 / Wii UTVEKLARE Neversoft BETYG 9/10

ÅRETS ÖVERRASKNING 2009

ÅRETS BÄRBARA 2009



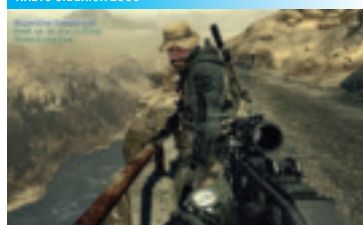
GTA: CHINATOWN WARS

Storslagen brottslighet, i din ficka

I Chinatown Wars fortsatte Rockstar att övertyga med ett smart och stiligt berättat äventyr om gängkrig, familjegruft och uppkäftiga ynglingar med fäbless för skarpslipade ninjasvärd. Chinatown Wars var varierat, spännande, snyggt och fantastiskt trevligt att spela. Det var årets bästa bärbara.

■ PLATTFORM DS/PSP UTVEKLARE Rockstar
 BETYG 9/10 (DS) 8/10 (PSP)

ÅRETS SIDEKICK 2009



KAPTEN PRICE

Call of Duty: Modern Warfare 2

Förutom att ha årets tjugigaste mustasch var Price en outhärlig sidekick i Modern Warfare 2. Det spelade ingen roll vilket ultranationalistiska patrask Infinity Ward kastade mot dig så var Price där med bössan i högsta hugg och sköt fienden sönder och samman. Det fanns ingen vi under 2009 hellre hade vid vår sida än gamle Price.

■ PLATTFORM PC / PS3 / Xbox 360
 UTVEKLARE Infinity Ward BETYG 9/10

ÅRETS EXPANSION 2009



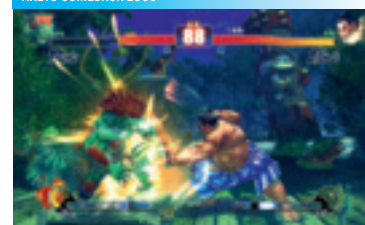
GTA: LOST & DAMNED

Vi återvände till Liberty City

När sista uppdraget i GTA IV var slutfört kände vi oss mätta och ytterst belättna. I ungefär en kvart. Suget efter mer Liberty City, mer action, mer av allt mättades lyckligtvis med Rockstars suveräna The Lost and Damned och dess stenhårda story. Skön handling, ny infallsvinkel och härliga Liberty City gjorde detta till årets bästa expansion.

■ PLATTFORM Xbox 360 UTVEKLARE Rockstar
 BETYG 9/10

ÅRETS COMEBACK 2009



STREET FIGHTER IV

Capcoms kämpar återvände!

Efter tio års frånvaro var det knappast troligt att vi skulle få ett nytt Street Fighter, och knappast ett som var så bra. Mer eller mindre på egen hand gav Street Fighter IV nytt liv åt en hel genre och hjälpte till att sprida arkadstickor och fightingreflexer till en ny publik, samtidigt som det sprängde de flesta förväntningarna försäljningsmässigt.

■ PLATTFORM PC / PS3 / Xbox 360
 UTVEKLARE Capcom BETYG 10/10

1.



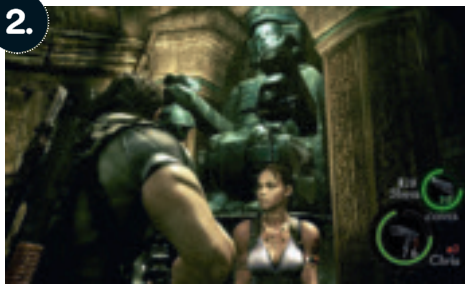
BORDER LANDS

Årets roligaste gemensamma äventyr

■ PLATTFORM PC / PS3 / Xbox 360
 UTVECKLARE Gearbox
 GAMEREACTORS BETYG 7/10

Gearbox hade länge snackat om sitt action-äventyr som skulle bli det första lyckade korsbefruktningen av ett actionspel i förstaperson och ett rollspel. Visst, man lyckades väl kanske inte fullt ut med allt man lovat, men samlade man bara ihop tre polare och kopplade upp sig online växte äventyret och kom till sin rätt. Hela redaktionen har nått level 50 genom att kriga tillsammans på planeten Pandoras vildvuxna yta och gjort otaliga uppdrag, besegrat bossar och matchat våra figurer mot varandra på de brutala arenorna. Borderlands vinner därför med all rätt kategorin året bästa co-op.

2.



RESIDENT EVIL 5

Livet utan Sheeva suger

Inte nog med att Capcom slopade allt mörker och skräck, man gjorde även Resident Evil 5 till ett co-op-spel. Något man gjorde helt rätt i och just samarbetet med Sheeva var den bästa delen av skräckäventyret där man verkligen var beroende av varandra för att klara livhanken.

■ PLATTFORM PC / PS3 / Xbox 360 UTVECKLARE Capcom BETYG 8/10

3.



LEFT 4 DEAD 2

Större, bättre och blodigare än någonsin

Horde attackerade från varje håll. De ursinniga odöda ville inget hellre än att smaka på vårt kött. Utrustade med stekpannor, elgitarrer och ninjasvärd samarbetade vi oss igenom den kanske allra skönaste spelhyllningen till zombiesmittan någonsin.

■ PLATTFORM PC / Xbox 360 UTVECKLARE Valve BETYG 9/10

4.



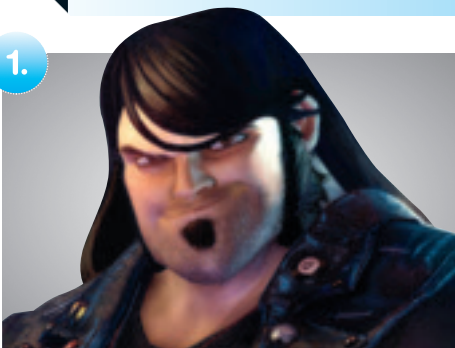
THE BEATLES: ROCK BAND

Stämsång, samarbete och skön utmaning

Alla kan tralla. Men kan alla tralla trestämmigt? Att spela fullt band i The Beatles: Rock Band var inte så enkelt som många sa. Harmonix utökade bandet till sex deltagare, kravet på samarbete ökade rejält och musikspelsfesterna blev en bra bit roligare.

■ PLATTFORM PC / Xbox 360 UTVECKLARE Harmonix BETYG 9/10

1.



EDDIE RIGGS

(Brütal Legend)

Tim Schafer ville göra ett spel Jack Black tyckte om. Det slutade med att herr Black fick spela huvudrollen. Och vilken protagonist det blev; en metal-älskande, rökande roadie som svor i samma takt som han slaktade metalmonster. Samtidigt hade Eddie Riggs hjärtat på rätta stället, han kämpade på de godas sida (alltså inte på gotharnas) och släppte stendrakarna fria!

■ PLATTFORM PS3 / Xbox 360 UTVECKLARE Double Fine BETYG 9/10

2.



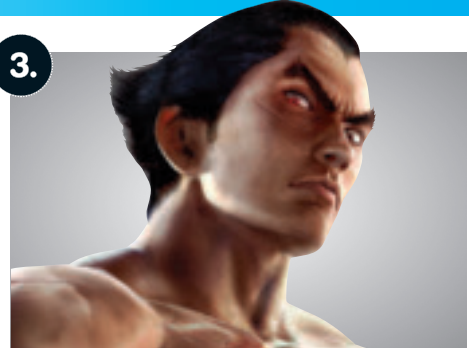
NATHAN DRAKE

(Uncharted 2: Among Thieves)

Naughty Dog, författaren Amy Hennig och den alltid lika pålitlige skådespelaren Nolan North gav oss en Nathan med betydligt mer djup än förut. Genom ett briljant samspel med birollsinnhavarna växte Nathan ytterligare som person. Med en blandning av käck äventyrlusta och en djup medkänsla med sina närmaste blev det ett rent nöje att följa honom genom tio intensiva timmar.

■ PLATTFORM Playstation 3 UTVECKLARE Naughty Dog BETYG 8/10

3.



KAZUYA MISHIMA

(Tekken 6)

Snart börjar vi tappa räkningen på vem det är som varit jävligast mot vem i den där familjen, men Kazuya ligger bra till sedan han kastade farsgubben Heihachi utför ett stup i det första Tekken-spelet och försökte spränga ihjäl honom i Tekken 5. Kazuya var fortfarande störst och hårdast i den sjätte delen av Namcos smiskarserie och en minnesvärd karaktär som vi aldrig slutar att älska.

■ PLATTFORM PS3 / Xbox 360 UTVECKLARE Namco BETYG 8/10

ÅRETS UTMANING 2009



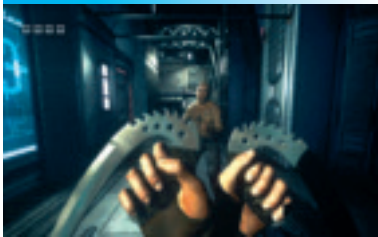
GUITAR HERO: METALLICA

Mördande svåra dubbelkaggar

Du älskar dubbeltramp, vi älskar dubbeltramp, alla älskar dubbeltramp. Så även när det gäller Guitar Hero: Metallica. Men den nya svårighetsgraden Expert Plus, lämpligt markerad med en djävulsikon, visade också vägen mot ett riktigt trumhelvete. Vi stampade, vi trampade, vi svettades och vi svor. Och vi älskade det. Bestiga Mount Everest, haha! Kom tillbaka när du grejat fem dubbelkagga stjärnor i Machine Heads Beautiful Mourning.

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

ÅRETS HÄRDASTE 2009



RICHARD B. RIDDICK

Världens hårdaste rymdskurk

Det spelar faktiskt ingen roll vilket är det är, Richard B. är en tidlös hårding som inte ens Duke Nukem kan utmana. Och ja, kommer det ett nytt Riddick-spel, så kommer Riddick ta hem priset i kategorin årets hårdaste. Så är det bara. Vi bara mös av åkturen när Riddick tuktrade universums värsta avskum ombord på Dark Athena med hjälp av stenhårda käftklappar, skarpslipade knogjärn och sylvassa oneliners. I Starbreeze heta fortsättning var Riddick precis så hård som bara han kan vara.

■ PLATTFORM PC / PS3 / Xbox 360 UTVECKLARE Starbreeze BETYG 8/10

ÅRETS MEST ORIGINELLA 2009



SCRIBBLENAUTS

Underbart charmigt spelkoncept

Den lilla utvecklaren 5th Cell hittade på ett spelkoncept som inte liknade något annat. Möjligheten att kunna skapa praktiskt taget vad som helst för att lösa sina pussel, med ett enormt lexikon av tänkbara föremål, lär inspirera både oss och andra spelutvecklare under lång tid framöver.

■ PLATTFORM Nintendo DS UTVECKLARE 5th Cell BETYG 9/10

1.

ÅRETS BOSS 2009



SCARECROW

(Batman: Arkham Asylum)

■ PLATTFORM PC / PS3 / Xbox 360 UTVECKLARE Rocksteady GAMEREACTORS BETYG 9/10

En bra boss-fight kan ofta vara den bästa delen av ett spel. Men hur bra de än är brukar man ändå hålla sig inom spelets regler och system. Något Rocksteady sket gladeligen i när de skapade striden mot Scarecrow som drogade Batman rejält med hallucinera gaser. Det ledde till att mörkrets riddare råkade ut för en rejäl snedtripp där han förvandlades till lilleputt och Scarecrow till jätte i

kusliga ruiner av gotiska därhuset Arkham Asylum. Och då gällde det att hålla sig utom synhåll för att ha en chans att hålla sig vid liv. Hela striden blandade stealth, action och en rejäl portion hjärna och bröt av rejält mot resten av det eminenta äventyret. Så till den milda grad att striden nog får beskrivas som Batman: Arkham Asylums absoluta höjdpunkt.

2.



MAEL RADEC

(Killzone 2)

Överste Mael Radec gav oss en av de mest intensiva och minnesvärda striderna det här året. Utmattade efter en massiv eldstrid i Helghasts högkvarter gav han oss en rejäl omgång med alla sina teknologiska tricks, tills vi äntligen fick ge igen för allt jävulskap han ställt till med.

■ PLATTFORM Playstation 3 UTVECKLARE Guerrilla BETYG 10/10

3.



STAY PUFT MARSHMALLOW MAN

(Ghostbusters)

Terminal Reality flirtade rejält med äldre spelfans i ursköna bossfighten mot Stay Puft Marshmallow Man där godis-monstret attackerade klättrandes på en skyskrapa. Spökjägarna fegade ur och skickade sin praktikant, dig, för att en gång för alla visa sockertrollet var skåpet skulle stå.

■ PLATTFORM PC / PS3 / Xbox 360 UTVECKLARE Terminal Reality BETYG 8/10

ÅRETS VRÅLÅK 2009

XANAVI NISMO GT-R

Bilen framför alla andra

Bland alla 400 bilarna i Forza Motorsport 3 var det en som stod ut lite extra. En som kändes en aning mer balanserad, lagom överstyrd och vildsint än alla andra bilar vi testkört i år. Bilen hette Skyline (R34) Xanavi Nismo GT-R och spelade huvudrollen i tusentalet jämna redaktionsturneringar där vi med vår Fanatec-rätt körde skiten ur Forza 3.



R1800 recensioner: www.gamereactor.se**Recensioner**

ASSASSINATE (X)

FAST WALK (A)



17762 f

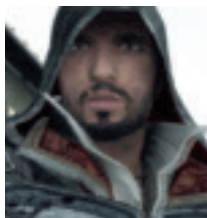
En mordisk Italien-turné med vässade handledsknivar i Ubisofts tvåa

ASSASSIN'S CREED II

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

På ytan är Assassin's Creed II mitt drömspel. En enormt vacker värld, propad med uppdrag och lekplatser för ett parkour-proffs till lönnmördare. Min dolkklinga är lika vass som min utstyrel, jag kan klättra uppför vilket jädra torn som helst och min nya bästis Leonardo da Vinci har byggt en flygmaskin åt mig. Det är vänskap det. Så efter många mil i lönnmördarstövlar är jag visserligen nöjd av promenaden, men tyvärr inte helt utan skoskav...

Glöm 1100-tal och Jerusalem och ställ i stället in dig på renässanstidens Italien. I Assassin's Creed II introduceras dessutom nya huvudpersonen Ezio, som med sina färdigheter i plattformsskuttande och handgemäng kan beskrivas som en avkomma av Paolo Roberto och Super Mario. Ezio är en betydligt roligare karaktär än Altair och denna gång har man till och med orkat förse huvudpersonen med en brytning. Nutida karaktären Desmond, som med några nya vänners högteknologiska tandläkarstol rotar i Ezios minne, är samma gamla jeanskille som sist och han kontrollerar



Trivsamt trivia

Assassin's Creed II är propad av fakta om de italienska städernas landmärken, deras invånare och livet på 1400-talet rent allmänt. Spelet blir alltså lite av en historielektion för den som känner för att grotta ned sig i ämnet, och det är en trevlig detalj som skänker liv åt helheten. Efter att ha varvat spelet kommer den observante att veta vem som designade Giotto's Campanile, hur smeder arbetade på den tiden och att Leonardo da Vinci anklagades för sodomi...

du under korta passager i spelet.

Assassin's Creed II är ett mycket vackert äventyr. Även denna gång ligger enorma produktionsvärden bakom den grafiska designen och iscensättandet av 1400-talets Italien är oerhört ambitiöst. Städerna och deras affärer, människorna och deras kläder, allt osar av renässanstid och vi får till och med lära oss en del om yrkesgrupper och framträdande människor och konstnärer från tiden. Jag shoppar vapen, slänger pengar åt gatumusikanter och lejer glädjeflickor till att distrahera vakter. Det bubblar av liv i Florens, Venedig och Toscana och flera av de bästa stunderna i Assassin's Creed II inträffar faktiskt när jag bara ägnar mig åt sightseeing. Ofta från takåsarna, förstås. Designmässigt är det här spelet mer levande än föregångaren, men den stilistiskt ursköna renhet som fanns i Assassin's Creed är denna gången utbytt mot en aningen mindre attraktiv plottrighet.

Ezio har en hel del roliga vapen att lattja med och till nyheterna hör dubbla handledsknivar, rökbomber och till och med en

rudimentär pistol. Du kan köpa nya typer av svärd och rustningar i städernas affärer och efter ett tag behöver dessa även repareras. Medicinflaskor är också outhärliga och dessa shoppar du hos en läkare med märklig mask. Allt detta används förstås i striderna med vakter och andra offer och även om Ezio har en

EZIO HAR EN HEL DEL ROLIGA VAPEN ATT LATTJA MED

del nya manövrar, räcker det (tyvärr) som sist att bara nöta på X-knappen för att nita skurkarna.

Här finns andra sidospår som att samla fjädrar till en chockerad familjemedlem, riva ned affischer med ditt ansikte på (vakterna blir då mindre jaktbenägna) och leta gömda

EAGLE VISION
GENTLE PUSH



skatter. Dessutom kan du leka borgmästare genom att uppgradera allt från banker till bordeller i en stad, en investering som genererar stålar längre fram. För den tvångsmässige samlaren finns det alltså en hel del att göra, även om det ofta just handlar om bara samlande.

Det första Assassin's Creed led av repetitiva uppdrag, både sidospår och de som tillhörde huvudstörn, och sedan länge har vi blivit lovade mer variation i Assassin's Creed II. Och visst, det är bättre. Men inte genomgående bra. Det genomsnittliga uppdraget är håglöst slätstruket; jag får order att döda någon med ett namn som låter som en pizza, jag utför uppdraget. Jag letar upp någon med ett pastanamn och gör samma sak. Jag blir mätt. Dessutom blir jag rent ut sagt arg över de många eskort- och följruppdragen där flera minuter ägnas till att bara gå. Det är också svårt att bli engagerad av störy. Här finns ett

2:a En andra åsikt av Daniel

Ubisoft lovade mycket inför Assassin's Creed II och visst är det ett bättre spel än föregångaren. Handlingen känns mer intressant, variationen är lite bättre och grafiken känns mer... levande. Detta är ett konceptuellt läckert spel och jag gillar att dundra iväg med min häst med svärdet i högsta hugg, men att bara följa minikartan till nästa uppdrag är fortfarande en ojämn upplevelse.

Sammanfattning:
Designmässigt läckert och spelmässigt bra.

8/10



Våldsamma vakter

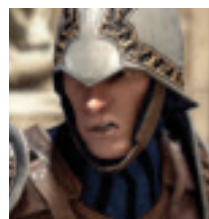
Ezio är en efterlyst man och städernas vakter är alltid på jakt efter dig, i olika grader av vaksamhet. Det obeskrivligt irriterande du-är-bevakad-pipet från första spelet är borttaget och det är allmänt lite lättare att röra sig i städerna. Räkna dock med att få lubba från bylingen regelbundet.



Italien runt Oftast rör du dig till fots i Assassin's Creed 2, men när Ezio vill vila fötterna finns andra alternativ. Som i förra spelet finns hästar att sno utanför stadsportarna och nu kan du dessutom betala för en droska som tar dig till grannkommunen. I Venedig kan du förstås även staka gondol.

enormt persongalleri och i stället för att berätta en riktigt intressant historia presenteras i stället många små om diverse italienska köpmän och makthavare. Ofta känns Assassin's Creed II som att snubbla in i en såpopera man aldrig sett förr, där dussintals familjer talar i allvarliga tonfall om vem som varit stygg och varför. Den kritiserade nutidsbiten har tonats ned, men nästan så mycket att den saknar relevans.

Den artificiella intelligensen är slipad, men långtifrån perfekt. Även denna gång står flera av vår lönnmördares fiender mest och tittar på striderna medans en stackare får göra grovjobbet. Leonardo da Vincis status som en av mänsklighetens främsta tänkare görs inte direkt rättvisa när Leo talar med en yttervägg i stället för med mig. Och återigen kan uppdrag som presenteras som intrikata smygarutmaningar lösas genom att bara storma in mot huvudmålet, nöta attack-knapp och ignorera dussin vakter omkring en. De snygga lönnmorden mot en ensam vakt är dock fortfarande lika roliga (och brutala).



Hälsosvådligt

Hälsosystemet har gjorts om i Assassin's Creed 2 och denna gång återställs den automatiskt bara till en viss del. Du kan även köpa medicinflaskor av städernas doktorer, och med dessa kan du via ett tryck på styrkorset återställa en del av din hälsa. Genom ett besök till farbror doktom kan du bli helt helad för en viss kostnad. Det här systemet fungerar bra även om vi numer är vana att tillfriskna helt bara genom att stå still en stund och läka.

Assassin's Creed II är långt ifrån ett dåligt actionspel, men det är svårt att inte känna sig besviken med tanke på Ubisofts storslagna löften om mer spelglädje. När en inforuta om Leonardo da Vinci presenteras får jag reda på att konstnären ofta lämnade sina verk halvfärdiga, och någonstans där hittar vi kärnan även i Assassin's Creed II. Stora ambitioner, en fantastisk inramning, kunniga skapare. Men i slutändan ett verk som hade behövt mer arbete.

*Sammanfattningsvis:

Ett oerhört vackert och ambitiöst actionspel, som tyvärr fortfarande lider av föregångarens enformighet och ett ganska stort antal trista uppdrag. Tredje gången gillt, Ubisoft?

Jonas Elfving

7/10



Ryska terrorister, hysteriskt tempo och världens bästa multiplayer-läge...

CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2

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

Eftertexterna rullar och greppet kring min handkontroll är fortfarande stenhårt. Pulsen vittnar om mina skoterfärder, de livsfarliga striderna mot terroristerna, en våghalsig bergsklättring och, faktiskt, en räddad värld. Det gick dock fort. Modern Warfare 2 är över nästan innan det ens hunnit starta. För mig har dock resan bara börjat.

Behållningen av Modern Warfare 2 är nämligen det fantastiska multiplayer-stödet, där en av de stora nyheterna är Spec Ops, Infinity Wards svar på den co-op-hysteri som råder i spelvärlden för tillfället. Dessa är korta uppdrag på mellan 2-15 minuter där det gäller att göra allt från att eskortera folk, spränga grejer, smyga eller bara kriga. Jag fastnade rejält för spelsättet och har kämpat tappert för att få toppranking i bland annat en racertävling där man var tvungen att ta sig i mål på under 70 sekunder, vilket blir sjukt stressigt och en rolig jakt på tiondelar.

Själva multiplayer-läget är osannolikt välfyllt och så genomarbetat att det ställer det mesta annat i skamvrån med näst intill oändliga inställningsmöjligheter. Nu kan man verkligen skraddarsy en krigarklass som helt passar den egna stilen utan massa störande kompromisser. Själva är jag ingen hejare på prickskytte, men i alla fall hyfsad på att läsa spelet och gillar fitnesslöst skjutande. Tack vare



Bildtrubbel! För att kunna bibehålla bilduppdateringen på 60 bilder per sekund och ändå kunna fläska på med effekter, körs konsolversionerna av Modern Warfare 2 i 1068x600-upplösning istället för 1280x720p, PC-versionen stödjer dock betydligt högre upplösning.

Supersuccén

Modern Warfare är den mest framgångsrika förstapersonsskjutaren någonsin. Totalt såldes närmare 15 miljoner spel, vilket tvåan nu förväntas slå med råge. Som ren jämförelse har actionspel som Half-Life 2 och Halo 3 sålt runt tio miljoner, båda Gears of War-spelen runt sex miljoner och Metal Gear Solid 4 runt fyra miljoner. Actionspel säljer som smör.

inställningsmöjligheterna kan jag nu starta med extremt tung kulspruta (och bazooka) och sprida död och förintelse omkring mig på det sätt jag kan bäst.

En av mina favoritbanor utspelas på en flygplats med gott om bra gömställen, som gjord för klassisk bombdesarmering, något som passar den hektiska och intensiva Call of Duty: Modern Warfare 2-känslan perfekt. Tempot är nämligen ännu mer uppskruvat än sist, och med mer spektakulära perks förvandlas banor som marmorbrott och amerikanska förorter till fullständiga slag av vansinne där man får

kämpa sig för att hålla sig vid liv ens i tio sekunder. Banorna är dessutom överlag betydligt bättre designade denna gång med mindre fega gömställen för krypskyttar med

**VANEBILDANDE,
UTMANANDE
OCH EXTREMT
ROLIGT**

ljuddämpad bössa, vilka gjorde livet surt i föregångaren. Modern Warfare 2 erbjuder kort sagt den mest välfyllda multiplayer-del som går att finna i actionväg. Nätkoden fungerar också ypperligt och i slutändan är Call of Duty: Modern Warfare 2 ett spel som suger musten ur mig. På det bra sättet.

*Sammanfattningsvis:

Underhållande, om än kort, i singleplayer och helt fantastiskt suveränt i multiplayer.

Jonas Mäki

9/10

Love har varit på återträff med zombies från ditt förflutna

RESIDENT EVIL: THE DARKSIDE CHRONICLES

Plattform Wii Utvecklare CAVIA, CAPCOM Utgivare CAPCOM Premiär 27 NOVEMBER Antal spelare 1-2 Rek. Ålder 18



Genren ljuspistolspel borde snart byta namn. "Wiifjäll-skjutare" är ett bättre namn då genren fått nytt liv genom Nintendos konsol. Allt är i övrigt som vanligt, misshandla avtryckarknappen och nita fiender på din skärm.

Darkside Chronicles riktar sig till två grupper av spelare. Den första målgruppen är intresserad av lättmjält action som varar ett par kvällar. De vill sitta och skjuta zombies tillsammans med en vän, utan att stanna upp för att lösa tråkiga pussel eller fundera över gåtor. Den andra gruppen spelare är Resident Evil-veteraner som är intresserade av historien kring spelserien i allmänhet och de dunkla motiven bakom Umbrellas agerande i synnerhet. Denna spelargrupp är inte bara hungriga på zombie-lik, de är också sugna på att få ta del av de nya fakta kring de tidiga Resident Evil-spelen som presenteras i Darkside Chronicles. Spelet utspelar sig

DET UTSPELAR SIG PARALLELLT MED RESIDENT EVIL 2

nämligen under och parallellt med Resident Evil 2 och Resident Evil: Code Veronica. För dessa spelares skull ska jag inte närmare gå in på berättelsen i spelet.

Darkside Chronicles fungerar precis som väntat. Levande döda faller i klasar kring mina fötter. De hasar mot mig som zombies bör och de stoppas av mina kulor såsom brukligt i ett ljuspistolspel. Sikta och skjut. Tillsammans med en vän blir det ännu roligare. Spelet är tydligt upplagt för att spelas av två personer samtidigt, även om det fungerar dugligt att



Zombie-grafik Grafiken är väldigt skiftande i kvalitet. Tidvis ser det väldigt trevligt ut, men ibland blottas skavankerna. Designen har klassisk Resident Evil-stil.



Skräck eller?

De första Resident Evil-spelen (till Playstation) lyckades skrämna skiten ur oss med klassiska zombie-scenarion och en rädsla för det vi kunde höra, men inte alltid se. De två senaste spelen i huvudspelsserien (Resident Evil 4 och 5) har mer gemensamt med actiongenren än skräckgenren. Darkside Chronicles är visserligen en tillbakablick till de första spelen i serien. Men eftersom ljuspistolspel på räls inte direkt lämnar plats för att bygga upp stämning så blir det action från början till slut.

springa runt tillsammans med en datorstyrd medspelare. Uppgraderingsmöjligheter för mina vapen och olika vägval banar väg för en smula omspelningsvärde.

Spelets svaga punkt är ett visuellt grepp som Capcom använt för att skapa panik och inlevelse hos spelaren. Eftersom man ser allting ur huvudpersonens ögon så är bilden aldrig stilla. Tänk skakig handkamera. Ju fler zombies desto mer stressad blir zombiejägaren. Det är svårt att sikta när nacken på ens karaktär rör sig som halsen på en R'n'B-sångerska från 90-talet. Trots detta och trots ett gäng dryga buggar är Darkside Chronicles ett solitt actionspel som räcker för några kvällars explosiv och slemmig förströelse.

* Sammanfattningsvis:

Det är kul att skjuta ned levande döda. Att slippa tänka och bara sikta på sin TV. Ibland behöver man inte mer än så.

Love Bolin

7/10

LITTLE BIG PLANET PSP

Plattform PSP Utvecklare SONY Utgivare SONY Premiär UTE NU Antal spelare 1 Rek. Ålder 7



Snygd miniversion Little Big Planet till PSP hör till konsolens absolut bästa rent grafiskt.

Ibland dyker det upp något som orsakar kärlek vid första ögonkastet. Fjolårets bästa spel Little Big Planet var ett sådant. Det hade genial design och imponerande teknik. Det var skaparglädje och mys i kvadrat. Det var allt och lite till, och nu även var som helst. Jag har en säckpojke i min ficka.

Jag tänkte inleda med ett konstaterande: Den som inte föll platt för den oemotståndliga charmen Media Molecules mästerverk Little Big Planet levererade, är svart i själen. En spelvärld som, så här ett år senare, fortfarande sprakar av liv. Det är fantastiskt glädjande att se hur pass väl Studio Cambrigde lyckats behålla den härligt lekfulla upplevelsen originalupplagan

GRAFIKEN ÄR FANTASTISK, FYSIKEN IMPONERANDE

bjöd på, i sin konvertering till PSP. Jag får ner mig igenom trettio fiffiga plattformsbananer i historieläget, kopplar upp mig till communityt via wi-fi, laddar ner nya nivåer och bygger egna i en fullfjädrad baneditor. Precis som jag gjort stationärt i över ett år.

Men ibland gör sig formatet påmint; det är en version inte helt utan kompromisser. I Playstation 3-spelet byggdes nivåerna i tre olika lager, där man kunde röra sig i djupled. Här finns bara två. I stora Little Big Planet kunde jag spela tillsammans med kompisar. Det kan jag inte göra i lillebror. Dessutom har man ärvt den ibland olovligt sega spelkontrollen.

Lyckligtvis väger det positiva över med råge. Grafiken är fantastisk, fysiken imponerande, musiken patenterat trallvänlig och helhetsupplevelsen nästan perverst varierad. Jag stormtrivs, och bär numera med mig en fantastisk liten värld överallt.

* Sammanfattningsvis:

Ett älskvärdt litet äventyr som varje PSP-ägare med ett gott hjärta bör titta närmare på.

Daniel Steinholtz

8/10

Två dimensioner åt fyra spelare är skön plattformsmatematik

NEW SUPER MARIO BROS. WII

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

Jag minns inte när jag skrattade så hjärtligt åt en spelsituation sist. Det landar en tänd Bob-omb framför mig (Mario) och jag kastar den instinktivt åt sidan. Bombvarelsen landar framför min vän (Toad) som gör samma sak. Som i en Helan-och-Halvan-scen fortsätter vi panikartat passandet tills en av oss sprängs och vår framfart genom banan sinkas rejält. Inte för att det spelar någon roll. I New Super Mario Bros. Wii stannar man gärna en extra stund.

Multiplayer står alltså på menyn i denna visit till Svampriket. Är ni ett retsamt gäng kommer ni att peppra varandra med sköldpaddsskal och sno varandras kraftsvampar. Samspelat gäng kommer att planera, kommunicera och avancera genom de allt svårare plattformsbananerna. Oftast gäller det bara för alla att ta sig helskinna fram till

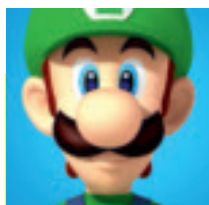
MOLNEN ÄR FLUFFIGA OCH MUSIKEN GLAD

banans slut, men ibland finns enklare samarbetspussel som att vippra gungbrädor och gå genom varsin port.

Flerspelarkaoset är på gott och ont. Räkna med överbefolkade plattformar, oundvikliga efterslänrare och regelbundna insikter om att du "styr" fel person en halv minut. Dessutom fryser skärmen varje gång någon plockar en power-up, vilket sabbar för spelare mitt i ett precisionshopp. Just därför är det så roligt att enspelarläget inte är bortslarvat, utan tvärtom en värdig utmanare till Marios bästa 2D-titlar.



Spel i spelet Förutom att nå flaggstängen på banorna finns många småutmaningar i New Super Mario Bros. Wii. Toads ska räddas och röda mynt ska samlas på tid.



Bonus-hjälp

Mario och gänget får hjälp av klassiska bonuser som svampar, eldblommor och stjärnor och du kan dessutom äga isbanorna respektive ta till skyarna med nyheter som pingvin- och propellerdräkten. Den sistnämnda ger dig en skjuts uppåt genom ett skak med Wii-fjären, som annars hålls i det klassiska vägräta greppet. Historiens charmigaste dinosaurie Yoshi är också tillbaka (jaj), men är tyvärr väldigt under-representerad och hittas bara på några få banor.

Det är absolut inte tråkigt att spela själv, inte med kanonkulsfyllda luftskepp, världens bästa Yoshi, spökhuss och inte minst en fenomenal slutfight. Bandesignen är genomtänkt, varierad och mycket engagerande och det är en lättnad att Nintendo inte nöjde sig med bara ett simpelt partyspel. Återigen får jag användning för mina mest primala spelinstinkter. Jag håller inne springknappen, hoppar med huvudet före i varje blänkande myntsamlings och frågetecken jag kan se. Molnen är fluffiga och musiken glad. Siktet är inställt på flaggstängen och denna gång är mina vänner med mig.

★ Sammanfattningsvis:

Mario i två dimensioner är Nintendo-magi både för både dig och vännerna.

Jonas Elfving

8/10



DRAGON AGE: ORIGINS

Plattform: **PC/PS3/X360** Utvecklare: **BIOWARE** Utgivare: **EA** Premiär: **UTE NU** Antal spelare: **1** Rek. Ålder: **18**



Massa uppdrag De fetaste uppdragen i Dragon Age tar cirka tio timmar styck att klara

Vi har väntat ohyggligt länge, men med tanke på att Bioware ligger bakom spel som Baldur's Gate II, Mass Effect och Knights of the Old Republic har vi inget emot det. Dragon Age är på många sätt en blandning av studios tidigare spel, förbättrat på samtliga punkter. Vi snackar om en lång, mastig berättelse med massvis av valmöjligheter och ställnings-taganden, oerhört intressanta personligheter att lära känna, och ett taktiskt stridssystem som ger en ordentlig utmaning.

Dragon Age är kompromisslöst på ett bra sätt. Det går att utveckla sina figurer nästan hur som helst men du får också skylla dig själv om du klanar till det. När du smyger runt i flera timmar nere i mörka grottkomplex får du också

DRAGON AGE HAR ALLT MAN KAN ÖNSKA SIG

hoppas att du var förutseende nog att ta med tillräckligt med helande drycker. Men även om fienderna ibland känns oöverbärliga handlar det om främst om taktik och detaljstyrning för att vända förlust till seger, inte om hjärndött monsterniskande för att bli starkare.

Som vanligt bjuder Bioware på ett karaktärgalleri där både hjältar, skurkar och bikaraktärer är trovärdiga och mångbottnade. Hedersknyffeln Alistair är en särskilt trevlig bekantskap som lär segla upp på mångas listor över favoritfigur i spel. Dialogerna mellan de minst sagt olika karaktärerna bjuder på en komisk touch mitt i all action. Dragon Age har helt enkelt allt man kan önska sig av ett rollspel och sällar sig till Biowares tidigare mästerverk. Rollspelsvintern är räddad.

★ Sammanfattningsvis:

Ett fullfjädrat, krävande och beroendeframkallande mästerverk som utan att skämmas för sig kan ställa sig bland genrens bästa.

Mikael Sundberg

9/10



Segas senaste stjärna bjussar på ett superb äventyr proppat med grym action

BAYONETTA

Plattform XBOX360 Utvecklare PLATINUM GAMES Utgivare SEGA Premiär 8 JANUARI Antal spelare 1 Rek. Ålder 18

Det är i håret som styrkan sitter. Den grekiske balsam-älskaren Samson spred sin prosa om hårets roll på slagfältet redan för 3000 år sedan. Något som actiongenren inte fattat förrän nu. Glöm trötta skinheads eller stereotyperna actionhjältar i urlakade mohawks, Segas nya stjärnskott är en långbent häxa invirad i sitt långa hår som ställer till med oreda i en bisarr värld proppad av ilsket dödkött. Bayonetta är det nya spelet från teamet bakom Devil May Cry 3.

Jag trodde ärligt talat att Bayonetta skulle bli vråluselt. Förhandsinformationen och de fåtal bilder som Sega skickat oss under det gångna året har skvallrat om ett fult spel proppat med knasig estetik och märkliga fiender. Jag borde ha vetat bättre. Platinum Games är nämligen en samling extremt duktiga utvecklare som hållit fanan högt hos Capcom länge innan de för ett par år sedan bestämde sig för att starta eget.

Bayonetta är samma typ av spel som Devil May Cry, God of War eller Ninja Gaiden. Häxan i huvudrollen är arg som ett bi efter en jobbig minnesförlust och det blir ditt uppdrag att försöka skrapa ihop nog med ledtrådar för att få Bayonetta att minnas de 500 (!) senaste åren. Vägen dit kantas av den ena fienden mer bisarr än den andra och Platinum Games sparar sannerligen inte på krutet då de gör sitt yttersta för att toppa de omfattande bossfighterna från God of War 2 och Devil May Cry 4. I



Kameran Som i de flesta japanska actionspel sköter kameran sig självt, men här trilskas den aldrig någonsin utan filmar bara det ur bästa tänkbara synvinkel. Ta lärdom, Team Ninja!

Häxjakt 2000

Hela historien om Bayonetta börjar med Hideki Kamiya. Han har varit inblandad i otaliga

Capcom-klassiker, men är mest känd som mannen bakom Devil May Cry. Men efter några fiaskon fick han sparken och är nu istället en av grundarna bakom Platinum Games (Mad World). En studio som gör klassiska japanska spel, helt anpassade för en japansk publik. Viket dock absolut inte betyder att vi i väst inte kan ha trevligt med dem, tvärtom.

spel av den här typen står och faller mycket med hur kvick och exakt spelkontrollen är. Och i Bayonetta finns det i princip ingenting att klaga på i just den bemärkelsen. Häxan rör sig graciöst och... märkligt genom banorna och att kontrollera hennes vilda attacker är en ren fröjd. Fienderna stormar fram i omfattande antal medan man själv kastar sig mellan avsatser och svåråtkomliga platser med en smidighet som får självaste Ruy Hayabusa att rotna.

Under en av spelets många (fantastiska) bosstrider slåss Bayonetta i en bit av en söndertrasad kyrka som faller genom luften i rasande fart. I en annan slåss hon mot en gigantisk cyklop på en bro som bossen rivit lös och håller i sin hand. Det är så mäktigt, så

konstigt och så läckert att man nästan svimmar.

Bayonetta är från första sekund en odiskutabel actiontriumf som på alla sätt och vis slår Devil May Cry på fingrarna. Det

**DETTA ÄR EN
ODISKUTABEL
ACTIONTRIUMF**

innehåller medvetet fånig dialog, bjussar på överraskningar runt varje hörn, har några av de mäktigaste bossfighterna jag någonsin upplevt samt en snudd på perfekt spelkontroll. Nu släpps häxan lös först nästa år här i Sverige men om du vill inleda 2010 med en riktig actionpärla är Bayonetta spelet för dig.

★ Sammanfattningsvis:

Bisarr speldesign möter ultrabombastisk vansinnesaction och resultatet är ett fantastiskt actionspektakel som du bara inte får missa.

Petter Hegevall

9/10



LEFT 4 DEAD 2

Brum brum låter motorsågen när Daniel Steinholtz sågar sig igenom nya zombies

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

En förnimmelse av utsatthet. Obehag. Panik. Men också lusten av att brista ut i gapskratt, och tacksamheten över att inte vara ensam. Alla dessa känslor fyller mig inom bråkdelen av en sekund. Några få överlevare, hundratals levande döda – konceptet är bekant. Men det har aldrig gjorts så bra som nu.

Det har gått precis ett år sedan vi för första gången stiftade bekantskap med Louis, Francis, Zoey och Bill mitt i en pågående zombieapokalyps. Parallellt med händelserna i ettan följer vi nu en ny grupp överlevare nere i den amerikanska södern. Smittan har spridit sig över hela landet och den enda medicinen är hett stål. Pumphagel, automatkarbiner, prickskyttegevär, SMG:s och pistoler finns i alla färger och former. Men också molotovs, pipe bombs, granatkastare, motorsågar, katana-svärd, brandyxor, stekpannor och elgitarrer brukas frekvent för zombiesmisk. Särskilt jag och motorsågen har utvecklat ett förhållande byggt på ömsesidig lusta efter kapat dökött. Extra påtaglig blir upphetsningen när min fyramannagrupp finner andrum i en vapenaffär i spelets första kapitel Dead Centre, och monterar varsitt lasersikte på våra skjutdon. Vi rustar upp. Vi är bad-ass.

Av sammanlagt fem makalöst underhållande kapitel är min personliga favorit Dark Carnival som består av ett nöjesfält med



Versioner och modifieringar | Gengädd för ett något ruffigare yttre kan Xbox 360-spelare samarbeta med en kompis i delad skärm. Naturligtvis dras den grafiska prestandan då ner ytterligare. Att spela online eller över LAN är fortfarande att föredra.

Zombieslakt

Det populära Versus-läget från föregångaren är även med i Left 4 Dead 2. Här spelar man igenom kampanjen, med twisten att fyra av åtta spelare klar sig i rollerna som zombies. Det finns ett antal nya zombietyper att spela som, däribland den giftspottande Spittern och den våldsamma Charger. Just den här delen av Left 4 Dead 2 är helt sinnessjukt rolig...

kingområde. Ett ställe som redan i första genomspelnigen bjuder på många minnesvärda stunder. Jag tänker på obehaget när vi mötte den gråtande häxan i kärlekstunneln, paniken när vi blir jagade av trettio odöda upp för en berg-och-dal-bana och den svarta humorn när lantisen Ellis spränger en grupp clowner i luften medan han graciöst glider nerför en rutschkana. En tillfredställande detalj är att masssprängningar inte bara resulterar i en röd dimma längre. Fysikmotorn har uppdaterats så man verkligen ser torson, huvuden och lemmar flyga åt alla håll.

Det är en ständig växling i tempo, och en upplevelse som dessutom förändras och anpassas inför varje ny omgång. Horden attackerar sällan från samma håll två gånger. Alla sinnen arbetar på högvarv. Därför är Left 4

ELLIS SPRÄNGER EN GRUPP CLOWNER I LUFTEN

Dead 2 alltid intressant, och alltid sinnessjukt roligt. Det är mer odöda, mer vapen och mer hysterisk samarbetsglädje i den bästa spelhyllningen till zombiesjukan någonsin.

*Sammanfattningsvis:

Massor av underbart roliga vapen och unika spellågen gör Left 4 Dead 2 till zombie-romantikerns våta dröm.

Daniel Steinholtz

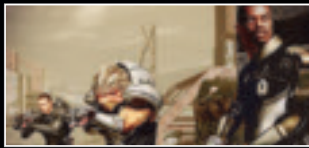
9/10

MASS EFFECT 2



THEY DON'T EXPECT YOU TO SURVIVE.

No one is expected to live. Something is out there. And it's wiping out entire human colonies, one at a time. It's your mission to stop it. Recruit a team of specialists and lead them into battle. Fight your way across the farthest reaches of the universe and prevent the extinction of an entire race. They say it's a suicide mission. Prove them wrong.



**FÖRHANDBOKA OCH FÅ INFERNO ARMOR
LÄS MER PÅ WWW.MASSEFFECT2.SE**





Vackert Muramasa känns fullständigt unikt, som en färgsprakande interaktiv tavla. Så vackert är det. Vill du äga det snyggaste Wii-spelet sedan Mario Galaxy ska du inhandla det här.

Dra ditt svärd och förbered dig på en blodig resa

MURAMASA: THE DEMON BLADE

Plattform **Wii** Utvecklare **VANILLAWARE** Utgivare **IGNITION** Premiär **27 NOV** Antal spelare **1** Rek. Ålder **12**

Jag rör mig genom skogar badande i trolskt ljus. Vidare genom fält där gräset vajar i vinden. Går in och ut ur små trähus. Blått månlyjus silar ned genom molnen och träffar halmtak. Passerar skummande vattenfall och berg täckta av is och snö. Jag ser löv i tusentals färger. Ibland känns det nästan hänsynslöst att bara springa förbi all grafikporr. Allting är handritat av talangfulla designers på Vanillaware. Den senaste gången jag såg något liknande är när samma utvecklare flörtade med nordisk mytologi i Odin Sphere till Playstation 2.

Muramasa är ett actionspel i två dimensioner som lånar friskt från rollspelens värld. Karaktärerna går upp i nivå genom att slåss, man tvingas igenom en del nonsensdialog och det går att byta mellan olika vapen och utrustning. En fungerande blandning som stryker mig medhårs. Dessutom slipper jag hemska skådespelare eftersom de japanska rösterna är intakta även i versionen som hittat hit. Spelet känns väldigt japanskt. Jag tar varma källbad, har minnesförlust och umgås

med storbystade vargkvinor. Striderna är korta, intensiva och kaotiska. Jag tenderar att spela finesslöst när kaoset slår till. Att hamra attacker tar mig långt, speciellt på den lätta svårighetsgraden. Det är ganska roligt att slå ned fiender, men behållningen är aldrig det egentliga stridssystemet. Jag har nog med att fokusera och bli förälskad i fiendedesignen.

Är du sugen på lite old-school action med rollspelsinslag och kan leva med ett något upprepat spelupplägg så är Muramasa: The Demon Blade ett givet köp.

★ Sammanfattningsvis:

Med en vass klinga huggs fiender ned i drivor. Muramasa är ett sidscrollande actionspel med rollspelsinslag som kommer att imponera på alla som gillar vacker tvådimensionell grafik. **Love Bolin**

7/10

DJ HERO

Plattform **ALLA** Utvecklare **FREESTYLE** Utgivare **ACTIVISION** Premiär **UTE NU** Antal spelare **1-2**



Äntligen musik för mig, jag som knappt tål den skråniga rockmusiken i Rock Band 2. Ja, soundtracket är en mycket stark motivation till köp av DJ Hero. Att få spela världens trevligaste spelgenre med musik som lika gärna kunnat snurra i min stereo är enormt kul. Dizzee Rascal, Jackson 5, Marvin Gaye och Daft Punk är grymma grejer och DJ Heros spelsätt är unikt.

En skivspelare följer nämligen med spelet och med knappar samt crossfader mixar du ditt ljud enligt Guitar Hero-aktiga symboler som rusar mot dig. På de svårare nivåerna börjar DJ Hero skina. Inlevelsen och känslan av att faktiskt sköta musikmixen på riktigt ökar rejält och den som satsar lite tid på spelet belönas med rejäl spelglädje. DJ Hero hör tillsammans med Osu! Tatakae! Ouendan och Rhythm Tengoku till de roligaste musikspelen jag spelat de senaste åren. **Love Bolin**

9/10

GTA IV: BALLAD OF GAY TONY

Plattform **XBOX 360** Utvecklare **ROCKSTAR** Utgivare **ROCKSTAR** Premiär **UTE NU** Antal spelare **1** Rek. Ålder **18**



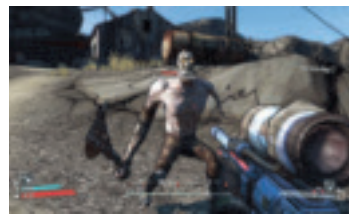
I den andra nedladdningsbara GTA IV-expansionen till Xbox 360 möter vi Luis Lopez, affärspartner och personlig livvakt åt nattklubbskungen Anthony "Gay Tony" Prince. Historien om de båda är välberättad och cool och i Liberty City väntar denna gång dessutom flera sköna spelmässiga nyheter...

En rejäl del av Gay Tony kretsar till exempel kring att flyga helikopter och hoppa fallskärm. Förutom lite svårstyrda gräddvispar är de luftburna uppdragen hisnande och roliga, och mycket av spelet känns överdrivet och utflippat på ett sätt som GTA inte gjort sedan San Andreas. Men främst spelar jag dock Ballad of Gay Tony på grund av Liberty City, denna ljuva spelstad som fortsätter att imponera. Gay Tony är en grymt underhållande expansion. **Petter Hegevall**

8/10

BORDERLANDS

Plattform **PC/PS3/X360** Utvecklare **GEARBOX** Utgivare **TAKE 2** Premiär **UTE NU** Antal spelare **1-4**



Förhandssnacket om Gearbox hett efterlängtade rollspelsbastard har kretsat nästan enbart kring det faktum att Pandora skulle vara en enorm värld, full av liv. Så blev tyvärr inte fallet och Gearbox teknade postapokalyps både känns öde, platt och livlös. Det hindrar dock inte Borderlands från att vara en av vinterns mest beroendeframkallande spelupplevelser.

Du är en benhård stråtrövare med sug efter rikedomar. Planeten Pandora gömmer ett himmelrike för den guld-sugne, en gömd och mystisk plats i sagorna kallad "The Vault". Vägen dit kantas av fällor, skurkar och arga träskhundar och du rekommenderas ta med dig polarna om du avser att överleva. Borderlands är snyggt, beroendeframkallande och erbjuder en annorlunda upplevelse. Bättre fiender och en mer levande värld hade dock inte skadat. **Daniel Steinholtz**

7/10

BAND HERO

Plattform **PS3/X360/Wii** Utvecklare **NEVERSOFT** Utgivare **ACTIVISION** Premiär **UTE NU** Antal spelare **1-4** Rek. Ålder **3**



"And good old boys were drinking [...] and rye". Nej, American Pie låter inte som den ska. I sin vilja att skapa ett familjevänligt musikspel har Activision plockat bort hemska ord som "whisky" och ersatt rock med pop. Band Hero är ett tillrättalagt musikspel för unga tonåringar där varken rusdrycker omsjungs eller gitarer vråltjuter.

Kanske är jag onödigt bitter. Det är egentligen inget fel med att Guitar Hero släpps i olika versioner, band- eller stilspecifika, då det ger fler spelare chansen att hitta precis vad de vill ha. Därför är dealen förstas som i andra musikspel: gillar du låtlistan kommer du att ha kul med Band Hero, som i grunden fungerar precis som Guitar Hero 5. Själv hoppar jag helst över låtar av Spice Girls och Hillary Duff. För att inte tala om turkos-rosa menyer och en groomad Clive Winston. **Jonas Elfving**

6/10

KA-ME-HA-HA-ME-HA!



DRAGON BALL RAGING BLAST

NEXT LEVEL TENKAICHI!



DRAGON BALL REVENGE

of King Piccolo

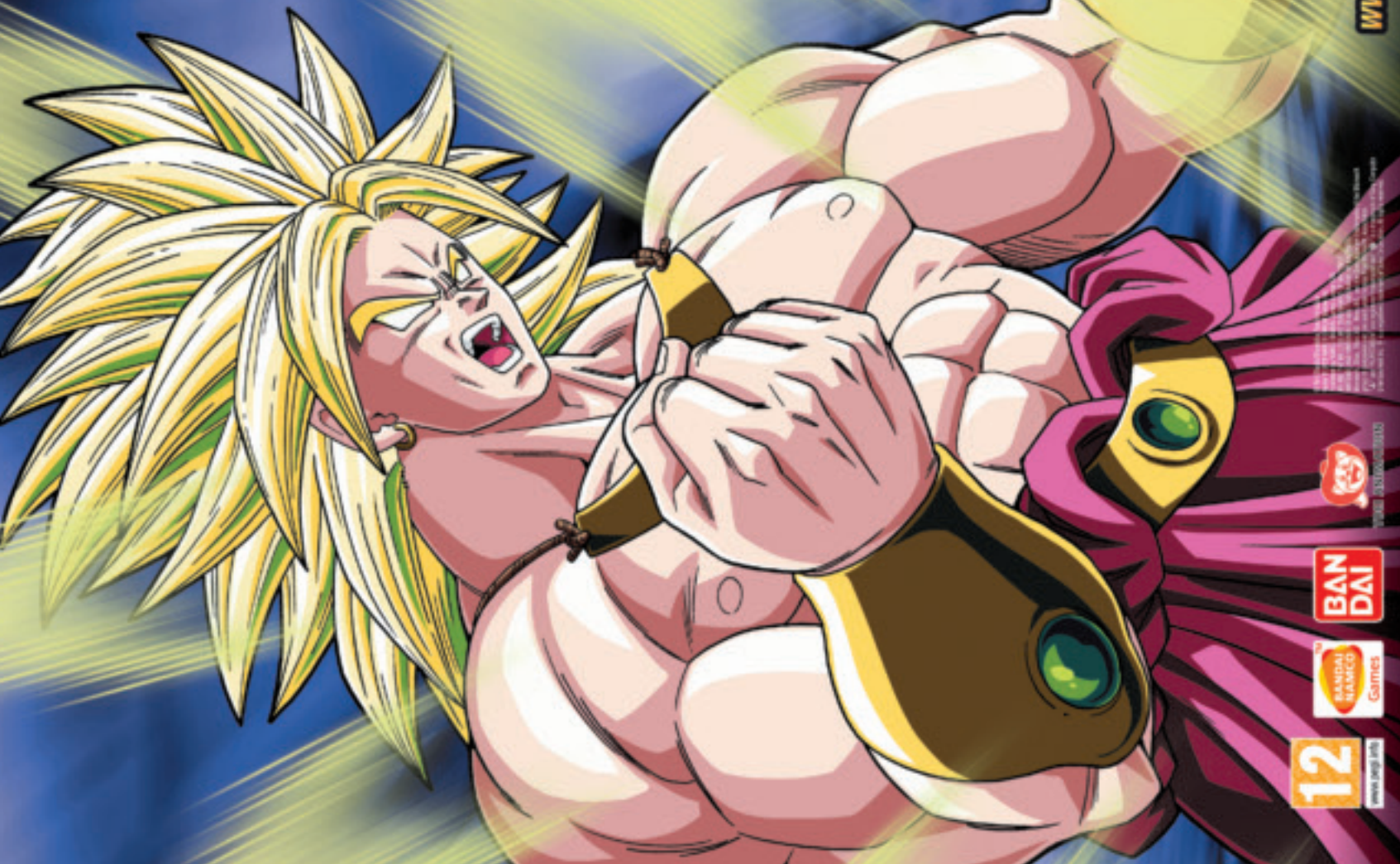
LIVE GOKU'S ORIGINAL ADVENTURE!



DRAGON BALL Z

ATTACK OF THE SAIYANS

THE NEW SAIYANS SAGA!



12
www.fmg.jp



WWW.DBZ-VIDEOGAMES.COM

NINTENDO DS Wii PS3

XBOX 360

NUMMER 71

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

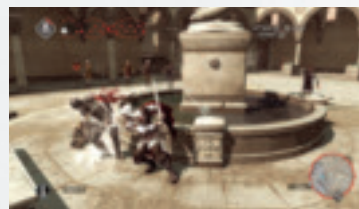
Det blev stressigt mot slutet av produktionen av förra numret. Stressigt att få ihop den nya formen, framför allt. Men tidningen blev färdig och i en omröstning på Gamereactor.se fick vi veta exakt hur mycket ni gillade den nya preview- och recensions-designen. Sedan dess har det hänt mycket. Hösten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

02/11

Måndag. Idag startar produktionen av Gamereactor #71 (numret du nu håller i handen) och medan vi planerar för fullt försöker jag slita mig för att spela lite mer av Bayonetta. Det är verkligen lovande, även om vår förhandsversion innehåller en del irriterande buggar.

03/11

Jonas Mäki ringde precis från London där han spelat igenom Call of Duty: Modern Warfare 2. Detta medan jag redigerar texter från Daniels San Francisco resa och medan Elfving spelar Assassin's Creed II för fulla muggar.



Assassin's Creed II är väldigt snyggt.

04/11

Idag har vi tävlat i Wipeout HD Fury på redaktionen som ett litet trevligt avbräck i bråket kring Årets spel 2009. Korandet är i full gång och alla har skrikit åt varandra idag. Jesper har även gjort mer än så.

05/11

Efter en veckas vilda diskussioner är hela listan klar. Årets spel 2009 är korat i en himla massa olika kategorier och jag känner mig helt slapp i hjärnan. 2009 har varit ett okej spelår men inte mer. 2008 var bättre på så många olika sätt. 2010 kan nog komma att bli ett av spelhistoriens fetaste, som det ser ut just nu.

06/11

Street Fighter IV bara växer, trots att det snart är ett år gammalt och trots att vi på redaktionen investerat hundratals timmar med Capcoms comeback, redan. Jag försöker bli bättre med Ken men har fortfarande lite problem med att motståndaren reser sig mycket långsammare än vad de gör i Street Fighter Alpha 3. Det får därmed ofta bli Sagat som delar ut mitt stryk istället. På distans, med irriterande eldbollar.



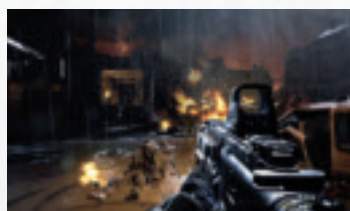
Street Fighter IV är verkligen briljant.

09/11

Mäki spelar Bayonetta i spelrummet så att väggarna baxnar. Det smäller så porslinet skallar, och han gillar det. Platinum Games är svinduktiga och det märks att de har järnkoll på varenda liten detalj genom hårhäxans helfråna äventyr. Imorgon ska jag ta en tur med häxan och se om hon kan konkurrera med självaste dräpar-Kratos. God of War III känns ju så sjukt bra, redan.

10/11

Darksiders: Wrath of War anlände idag och det har bara varit ned i redaktionens debug-PS3:a och vänt. Tiden räcker inte till och Elfving måste använda spelrummet för att testa Band Hero idag. Jag har ritat sidor, klippt texter och fångat screenshots från Call of Duty: Modern Warfare 2 idag.



Modern Warfare 2 är på tok för kort, men multiplayer-läget är å andra sidan helt briljant.

11/11

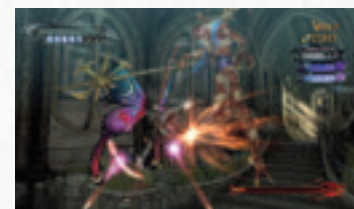
Sen kväll igår blev till tidig morgon. Gamereactor.se kräver min odelade uppmärksamhet idag och jag har tusen saker kvar att göra. Splashar ska formges, uppdrag ska delas ut och hämtas in och de andra Gamereactor-länderna måste få veta hur jag tänker inför byggandet av specialsiten till Årets spel 2009.

12/11

Left 4 Dead 2 anlände idag och vi har kopplat ihop oss för lite gammal hederlig zombieslakt. Jag gillade ettan men har egentligen inte haft några särskilt höga förväntningar på uppföljaren. Det visade sig dock snabbt imorse att Valve förbättrat varje liten del av Left 4 Dead och bjuder nu på ett larvigt roligt och extremt beroendeframkallande actionspel som är perfekt för dig som har tre skjutglada polare att teama upp med.

13/11

Oh you, laddergoat. You so random! Den där Call of Juarez-geten med tillhörande skrattsalig galenpanna är fortfarande roligast på Youtube. Jag börjar misstänka att det är Jesper Karlsson som sitter bakom skärmen och skriker i klipplet. Förutom regelbundna gapskratt är det crunch-time idag (och i helgen) för att bli färdig med tidningen du håller i handen. Jag ska pilla klart med Årets spel-artikeln medan Mäki och Elfving skriver klart det sista till den här månadens Essentiellt. Efter det ska jag spela lite mer Bayonetta.



Bayonetta må vara en ful häxa, men spelet rockar.

14/11

Lördagsjobb idag. Jonas och Jonas pillar med textredigering och val av spel till Tempo medan jag pysslar med bilder och renskriver min recension av Bayonetta. Efter det ska jag klistra in lite Nedladdat-texter och putsa färdigt på omslaget. Sen får det vara nog för idag. Det är ju UFC 105 ikväll, jag måste börja ladda.

15/11

Söndag, klockan är 12.52 och jag har jobbat i fyra timmar redan. En del saker rörande Gamereactor.se var tvungna att göras idag och sen ska tidningen vara färdig om 41 timmar också. Men det ser bra ut, vi börjar bli klara så när som på lite Tempo-tjafs. Nu = korrektur.

Blu-ray-recensioner Petter och Erik sätter betyg på fyra BD-ullar



Star Trek

Regissören J.J. Abrams inte bara nystartar hela Star Trek-franchisen med sin hyllade blockbuster, han gör den också sevärd för första gången sedan början på 80-talet. Det är en härligt fartyllad och underhållande rymdrulle med läckra specialeffekter och tillräckligt med nöderi för att glädja även inbitna Trekkies. **7/10**

Bilden: Årets bästa Blu-raybild är nästan en underdrift, här finns en löjligt perfekt skärpa, en ruggigt kompetent svärta och en djupkänsla som känns avgrundslig. **10/10**

Ljudet: Mäktigt, bombastiskt och fantastiskt mixat när TrueHD-spåret kramar ur det bästa ur såväl surroundeffekter som baslådan. **10/10**



Monsters vs Aliens

Att lyckas underhålla såväl femåriga Bollbompa-fans som 32-åriga TV-spelstöntar är ingen lätt match. Ändå lyckas Pixar, Fox och Dreamworks med detta. Ofta. Monsters vs Aliens är inget undantag utan bombarderar småttingarna med roligt stöj medan den flirtar med mig som vuxen med hjälp av ursköna referenser till den älskade sci-fi-genren proppad av nostalgiskt vainsinne. **8/10**

Bilden: Underbar skärpa, fantastiska färger och en detaljrikedom som bräcker det mesta i Blu-ray-väg. Detta är grymt bra. **10/10**

Ljudet: Dolby True HD-spåret håller referens kvaliteten... **10/10**



Gladiator - Special Edition

När Ridley Scott nu släpper lös en vildsint Russel Crowe på Blu-ray i form av Sapphire-specialutgåvan, är det svårt att inte fnittra frenetiskt. För oavsett filmsmak är det kriminellt svårt att inte älska Maximus våldsamma resa. **9/10**

Bilden: Det har snackats och skrivits en del om bilden i denna utgåva på förhand. Vissa har påstått att bilden skulle vara medelmåttig medan andra påstått att Universal slaskat ut en kasst överförd DVD-transfer. Sanningen ligger någonstans mitt i mellan. En besvikelse - absolut. Men långt ifrån uselt. **6/10**

Ljudet: Det saknas lite botten, men i övrigt låter det bra. **7/10**

NEDLADDAT

Virtual Console PSN Live Arcade

16/11

Lego Rock Band anlände idag tillsammans med Lego Indiana Jones 2. Vi hinner inte få med något av dem i tidningen du håller i handen men istället kan du (givetvis) läsa båda recensionerna på Gamereactor.se. Idag har jag rättat korrekturfel som våra kära korrekturslavar hittat samt pulat med omslaget. I förrgår hade vi bestämt oss för ett Mass Effect 2-omslag men igår ångrade vi oss. Det känns roligare med ett egengjort montage med fräsiga gubbar från nästa års hetaste.



Mass Effect 2 ser riktigt, riktigt trevligt ut.

16/11 (22.39)

Jonas Elfving har suttit och spelat basketlirer som är recenserat här till höger, och skrikit av ilska i omgångar. Jag har inte sett Jonas "lugnet själv" Elfving så arg under de två år jag känt honom. Inte ens nära. Jag har precis läst igenom alla kommentarer i min blogg om vad ni läsare tycker om omslaget samt tjuvat på Daniel att färdigställa recensionen av Left 4 Dead 2 till Gamereactor.se för publicering inatt.

17/11

Deadline idag. Nu på morgonen. Allt har gått precis enligt planerna och ingen av oss har tvingats stressa. Förutom numrets två artiklar (Hetast 2010 och Årets spel 2009) fick vi inte plats med så himla mycket i det här numret. Vi vill därför att du surfar in på Gamereactor.se för att läsa alla månadens hetaste recensioner samt våra purfärska beta-tester från de senaste resorna vi gjort till EA, Capcom och Disney. Nästa nummer kommer efter årsskiftet. Tack för i år och gott nytt.



Transformers 2
Paramount

Michael Bay vråker på med fler robotar och maffiga explosioner, men det gör han förgäves. Transformers: Revenge of the Fallen är visserligen större och längre än sin föregångare, men också betydligt sämre och med tröttsamt många närbilder på Megan Fox kropp. En gubbsjuk och oödligt lång skräpfilm. **4/10**

Bilderna: Hudtonerna är översatuerade, som i den första filmen, men i övrigt är det här referensskvalité rakt igenom med mustig skärpa och en fantastisk detaljrikedom. **10/10**

Ljudet: TS Master Audio-spåret i Transformers är bland det bästa som hittills släppts på BD. **10/10**



NBA Unrivaled

Plattform **PS3, XBOX 360** Speltyp **SPORT** Antal spelare **1-4** Pris **140 KR** Text **JONAS ELFVING**

Slit av min skalle och slamdunka den i en hawaiiansk vulkan, bara jag slipper eländet. Är detta ens spel? Inte något ironiskt projekt för att förstöra folks hjärnor? Nej. Det är verkligen så här dåligt. NBA Unrivaled är helt ohotat i kategorin Största Basketskämten Någonsin och prislappen på 140 spänn genererar antingen galet skratt eller hängning i en basketkorg.

I princip allt är trasigt. Till en början är det nästan omöjligt att se vem som har bollen; allt är ett gytter av ohyggligt ryckiga spelare och

den analoga spakens exakthet är mer eller mindre som ett styrkors. Med bollelandet väl i hand behöver du bara vänta till du kan göra en ostoppar dunk, vilket fixar mål varje gång. Animationerna är komiskt dåliga och spelarna ser ut som klippdockor filmade med stop-motion-kamera. Nej, NBA Unrivaled stinker verkligen kvarglömd suspensioar och det är ofattbart att NBA-licenseen har fått pryda katastrofen. Jag kan inte ens skjuta straffkast med kartongen, då detta är ett nedladdningsbart spel. **1/10**



SUPER STAR WARS

Plattform **WII** Speltyp **PLATTFORM**
Antal spelare **1** Pris **80 KR** Text **JONAS MÄKI**

När man gjorde filmlicensspel förr i världen var det alltid enligt samma formel: Ett standard-plattformsspel fylt med fiender och banor som vagt liknade något från filmen ifrån som man sedan traggade sig igenom. Ja, och så fanns det Super Star Wars. Här fick vi köra ratta X-vingar, tampas med enorma bossar och avnjuta det grymma ljudchippet i Super Nintendo när det jobbar som allra hårdast. Vi var nog många som befarade att det gamla licensspelet Super Star Wars var borta för alltid, men oväntat nog går det nu att ladda ned till Virtual Console, något jag absolut kan rekommendera. **7/10**



TALES OF MONKEY ISLAND CHAPTER 3: LAIR OF THE LEVIATHAN

Plattform **WII** Speltyp **ÄVENTYR**
Antal spelare **1** Pris **100 KR** Text **JONAS ELFVING**

De flesta skulle tappa hägen. Men att befinna sig inuti en enorm sjöko i jakt på botemedlet till en voodoo-förbannelse är något Guybrush Threepwood, mäktig pirat, tar med ro. I den tredje episoden av fem klafsar han tappert omkring bland inälvor och kroppsvätskor, allt designat med sann skaparglädje, i jakt på lösningen på nästa pussel. Dessa är tyvärr aningen för lätta och episod tre bjuder överlag på alldeles för få speltimmar. Men det uppvägs av stor charm, genuint bra humor och skön karibisk musik. Det är svårt att motstå en Guybrush i god form, trots allt. **7/10**

**VINN
SPEL!**



VINN ÅRETS SPEL 2009!

PS3 Slim + Killzone 2

Ta chansen, tävla med Gamereactor och Sony och vinn årets bästa spel + Playstation 3!

Fyll i rätt svar nedan:



Vad heter Kejsaren över Helghan

Visari Radec Raul

Killzone 2 utvecklades av vilka?

Guerrilla Valve Bioware

Vad heter huvudpersonen i Killzone 2?

Sevchenko Gradenko Mashushencko

Motivering:

Skriv med max 15 ord varför du ska vinna ett smaskigt exemplar av årets spel 2009:

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

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:

ASSASSIN'S CREED II



© 2009 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Assassin's Creed, Ubisoft, Ubi.com and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.

19.11.09

WWW.ASSASSINSCREED.COM



ALSO AVAILABLE ON PSP



PS3

PlayStation 3



SOUND BLASTER ARENA SURROUND
USB GAMING HEADSET



FATAL1TY PROFESSIONAL SERIES
GAMING HEADSET MK II

RIKTIGT SPELLJUD

DAGS ATT TA DITT SPELANDE PÅ ALLVAR.

Sound Blaster Arena Surround USB Gaming Headset med kraftfull X-Fi-teknik och EAX-stöd ger ett positionellt 3D-surroundljud som är så effektivt att det är som att se i mörkret. Sound Blaster Arena Surround kombineras med VoiceFX som gör att du kan morfa din röst och Silencerteknik som stänger ut bakgrundsbuller och är ett oumbärligt vapen för en avancerad spelare. Det är utformat för hög komfort och har garanterat konsekvent ljudkvalitet och snabb USB-anslutning för optimal prestanda under intensiva spelsessioner.



Illustration av X-Fi CMSS-3D

ANDRA SPELHEADSET:

FATAL1TY PROFESSIONAL SERIES GAMING HEADSET MK II

- Silencer*-teknik för tydligare röstchatt
- Kan vikas för kompakt förvaring
- Inline-volymskontroll



FATAL1TY USB GAMING HEADSET

- X-Fi-programvara för oslagbart spelljud
- USB-anslutning för konsekvent ljudprestanda
- Inline-volymskontroll



FATAL1TY GAMING HEADSET

- 40mm neodymiumdrivenheter för suveränt ljud
- Syrefri kopparkabel för extrem klarhet
- Bästa komfort under långa spelsessioner



* Denna funktion kräver ljudkort i Sound Blaster X-Fi Titanium-serien