

Gamereactor®



GR PRESENTERAR

ÅRETS SPEL 2008*

Efter veckor av osämja
har vi äntligen enats!





1.

LITTLE BIG PLANET

Årets bästa spel är en hyllning till fantasin

■ **PLATTFORM** Playstation 3 **UTVECKLARE** Media Molecule **GAMEREACTORS BETYG** 10/10

Lego är en av de bäst säljande leksakerna någonsin. Idén är löjligt simpel; klossar som kan sättas fast i andra klossar. Det geniala ligger förstås i att slutresultatet kan bli precis vad som helst, med tillräcklig fantasi och tillräckligt med byggmaterial. Little Big Planet är genialt på precis samma sätt, men med tusen gånger fler valmöjligheter och dessutom en chans för hela världen att se vad du har skapat.

Little Big Planet är visserligen ett komplett spel med sköna plattformsbånar, fantastisk grafik, lysande fysikmotor och välproducerat genommysig musik. Men i första hand är det en verktygslåda. Människan har oerhört många sköna idéer inom sig och Little

Big Planet har dragit dem ur oss och fått dem att komma till liv. Gummisnoddar, rep, isblock, pärlor, träpaneler, klistermärken, hjul; allt har använts i otaliga banor gjorda av ambitiösa fans av spelet. Community-delen av spelet är en explosion av kreativitet och när någon byggde en fungerande miniräknare i editorn blev både vi, och säkerligen Media Molecule själva, oerhört fascinerade.

Årets bästa spel innehåller inte en droppe blod. Ingen story att tala om överhuvudtaget. Huvudrollen spelas av en tygdocka med konstig mun och knäppa kläder. Ändå har Little Big Planet tagit oss alla med storm. Det har något som attraherar alla; unga som gamla, spelare som icke-spelare. 2000-talets Lego är här.

2.

GTA IV

Rockstar övertygade i många avseenden

■ **PLATTFORM** PC / Playstation3 / Xbox 360
 ■ **UTVECKLARE** Rockstar
 ■ **GAMEREACTORS BETYG** 10/10

En detalj. Lika viktig som helheten den är en del av. En individ. Kapabel att representera och berätta något om en hel stad. Att fokusera på både mikro och makro stod som ett heligt mantra i Rockstars utveckling av Grand Theft Auto IV. Här fanns Niko, en av många lycksökare som tagit sig till ett nytt land för att börja på ny kula. Han var en liten del av enorma Liberty City, som tycktes innehålla så många andra livsöden.

Det finns så mycket att älska i Grand Theft Auto IV. Allvaret och humorn. Den sensationella grafiken och den Oscar-värdiga gangsterhistorien. Vi kunde dejta, surfa, stjäla, langa, köra, supa, smuggla och skjuta. Eller bara leva. Den faktiska mängden innehåll i Grand Theft Auto IV är värd att applådera. Att kvaliteten på varje enskild sak var så hög förtjänar feta jävla stående ovationer.



ÅRETS SPEL 2008

FÖR EN ÄNNU FETARE LISTA WWW.GAMEREACTOR.SE

3.



NHL 09

EA gjorde årets bästa sportspel

Så nära en riktig rink som vi fick vara i NHL 09 har vi aldrig tidigare kommit. Den analoga spelkontrollen satt som ett slagskott i nättaket, den realistiska grafiken tog våra sinnen ned på plan och det fantastiska Be a Pro-läget var (och är) oerhört medryckande.

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

4.



RACE DRIVER: GRID

Underbara hisnande hastigheter

Race Driver: Grid sög fullkomligen musten ur oss i våras och var så snyggt att näthinna började lukta bränt. Karriärläget var konstant roligt och de varierade racingutmaningarna gjorde Race Driver: Grid till årets speedigaste spelupplevelse.

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

5.



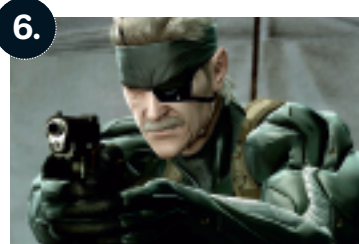
GEARS OF WAR 2

Oförglömligt tung macho-död

Epic var tydliga med att Gears of War 2 skulle vara större och fläckigare. Det räckte långt, riktigt långt. Med storskaliga actionsekvenser, nya förödande vapen och innovativt designade flerspelarlägen var underhållningsvärdet enormt. Konsolaction blir inte tyngre.

■ **PLATTFORM** Xbox 360 **UTVECKLARE** Epic **GAMEREACTORS BETYG** 9/10

6.



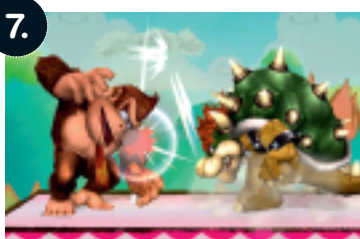
METAL GEAR SOLID 4

Action med själ och hjärta

Metal Gear Solid 4 var ett kärt, men samtidigt lite sorgligt återseende. Vår favoritagent åldrades sjukligt snabbt. En gammal Snake blev en ny bekantskap. Uppdragen, storyn, grafiken och bossarna var precis som vi hade hoppats av absolut högsta kvalitet.

■ **PLATTFORM** Playstation 3 **UTVECKLARE** Konami **GAMEREACTORS BETYG** 9/10

7.



SMASH BROS BRAWL

Vansinnig partyperfektion

I en kulört nostalgiexplosion i världens galnaste fightingserie hade vi oerhört roligt med Mario, Yoshi, Samus, Fox och alla de andra karaktärerna i Nintendos underbara värld. Brawl har sålt som smör och av goda anledningar; detta är ett av årets absolut bästa partyspel!

■ **PLATTFORM** Wii **UTVECKLARE** Nintendo **GAMEREACTORS BETYG** 9/10

8.



LEFT 4 DEAD

Årets skönaste co-op-spel...

Som en skön avslutning på ett starkt spelår levererade Valve ett strålande co-op-äventyr fullproppat av strategiskt zombiesplatter. Ständigt skiftande banor och ett klockrent versus-läge gör att servrarna för Left 4 Dead går varma nu och kommer göra det länge.

■ **PLATTFORM** PC / Xbox 360 **UTVECKLARE** Valve **GAMEREACTORS BETYG** 8/10



1.

MIRRORS EDGE

Ikea mötte Tokyo i årets
fränaste designprestation

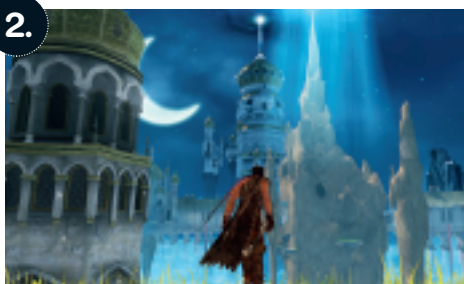
■ **PLATTFORM** Playstation 3 / Xbox 360
■ **UTVECKLARE** Digital Illusions
■ **GAMEREACTORS BETYG** 8/10

Världen i Mirror's Edge var en dystopi med en doft av fönsterputs. Alla fönster var spegelblanka, alla skyskraper modernt sterila och till och med tunnelbanan hade en viss lyster. Digital Illusions gjorde helt rätt i att gå den "rena" vägen och designvalet gav extra tyngd till berättelsen om den kuvade staden, vars insida egentligen var smutsig. Även huvudpersonen Faith själv var en designmässig våt dröm. Hon är en tuff, snygg och modern spelhjärta och hennes akrobatiska färdigheter fick henne att smälta in i stadens estetik. Det råder ingen tvekan om att detta är årets designprestation!

ÅRETS DESIGN 2008

FÖR EN ÄNNU FETARE LISTA WWW.GAMEREACTOR.SE

2.



PRINCE OF PERSIA

Ubisofts underbart inbjudande sago-värld

Att springa runt i Ubisofts senaste sagovärld är som att vältra sig i extremt vacker och fabulöst snyggt sammanhållen design gjorda av människor med en enorm fingertoppskänsla. Tusen och en natt - the game. Fast snyggare. Och vi kapitulerar förstås.

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

3.



LITTLE BIG PLANET

Fantasierika dockor i unik leksaksvärld

Det geniala i Little Big Planets design är hur man lyckats kombinera realistiska tygdockor med hyperrealistiska objekt och texturer. En absurt utsmyckad säcksnubbe rullandes en autentisk skateboard i en hög med fotorealistiska äpplen är en fantastisk designkrock.

■ **PLATTFORM** Playstation 3 **UTVECKLARE** Media Molecule **BETYG** 10/10

4.



BANJO: NUTS & BOLTS

Sagolik design av färgglad djurvärld

När solen gick ned över staden Showdown och Banjo med vän stod parkerad vid bergskränet nära hamnen stannade vi upp ett tag. Utsikten bjöd på en underbar designmix mellan en lycklig mekanik, kullar sammansatta av slarviga korsstygn och sköna färger.

■ **PLATTFORM** Xbox 360 **UTVECKLARE** Rare **BETYG** 7/10

ÅRETS NEDLADDAD 2008

FÖR EN ÄNNU FETARE LISTA WWW.GAMEREACTOR.SE

1.



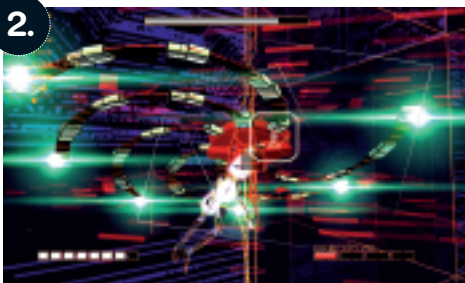
BRAID

Spansk surrealism möter Super Mario Bros

Braid är lika enkelt som det är briljant och estetiskt enastående. Det är ett plattformsspel som bygger på olika former av tidsmanipulering, med intensivt hjärnskrynklande som följd. Hela vägen njuter vi av neoklassisk musik och skönt handmålad grafik.

■ **PLATTFORM** Xbox 360 **UTVECKLARE** Jonathan Blow **BETYG** 9/10

2.



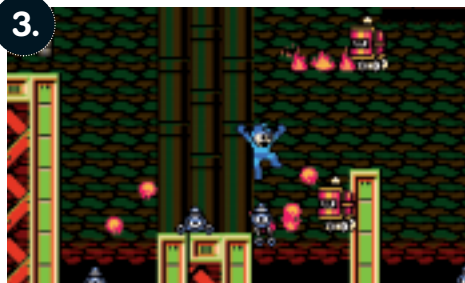
REZ HD

Mizuguchis mästerverk i förbättrad version

Det missförstådda Rez fick en oförfärdlig start 2001, men levde vidare som undergroundklassiker. Nu har det blommat ut i en spektakulär HD-version som binder ihop musik och spelkänsla på ett överträffat sätt. Rez HD ska spelas på högsta volym, och skapar då fullständig extas.

■ **PLATTFORM** Xbox 360 **UTVECKLARE** Q Entertainment **BETYG** 9/10

3.



MEGA MAN 9

Ett nyttilverkat NES-spel med klassisk grafik

Att göra ett nytt spel med 8 bits-erans tekniska begränsningar visade sig vara ett genidrag. Capcoms genomtrevliga Mega Man 9 nådde nästan upp till seriens alla bästa spel och var en sinnessjukt tuff utmaning. Vem behöver fler än åtta bitar?

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

ÅRETS KARAKTÄR 2008



FAITH / MIRRORS EDGE Världens coolaste hoppetossa

Faith slänger sig mellan hustaken utan minsta tvekan, springer chicken race mot mötande tåg i sina ninjasockiplast, gör aikidokast på beväpnade poliser och gör vad som helst för att rädda sin syster från ett korrupt samhälle. Hon är helt enkelt en stentuff hjältninna som inte tar skit från någon och 2008 års klarast lysande spelstjärna.

ÅRETS KLÄPARE 2008



J. TUROK / TUROK Pussmundsutrustad fåntratt

Årets tontigaste och mest överflödiga spelkarakters är Joseph Turok, tuppkinsutrustad stridspitt i årets näst största besvikelse (se nästa uppslag); Turok. Joseph är inte bara fänig med sin tystlåtna framtoning, märkliga miner och överdrivna fabläss för pilbågar och knivar, han är också hunsad av sina överordnade.

ÅRETS FIENDE 2008



LEVIATHAN / RESISTANCE 2 42 våningar hög ruskprick

Det var ett minnesvärt ögonblick. Vi stod där på hustaket och blickade ut över ett 50-tals-designat San Francisco. Ett par hundra meter ifrån oss klampade en 120 meter hög superboss in, började riva hus och uppförde sig allmänt illa. Leviathan, som han hette, var årets coolaste fiende och en av de största bossarna vi någonsin sett.

1.



RACE DRIVER: GRID

Codemasters bjöd i Grid på årets absolut bästa tekniska prestation

■ PLATTFORM PC / Playstation 3 / Xbox 360 UTVECKLARE Codemasters GAMEREACTORS BETYG 9/10

Med Grid bjöd Codemasters på utmanande street racing i sin renaste form. Varierad, utmanande, nyskapande och underhållande. En kraftigt uppgraderad version av grafikteknologin från Colin McRae: Dirt användes och det var med gott samvete och utan överdrifter vi utsåg Grid till tidernas snyggaste racingspel. Oavsett om man blåste runt på Milanos gator mellan fontäner och

klassiska kyrkor, eller beskådade solnedgången längs en snirklig japansk bergssträcka, bjöd Grid på grafik som inget annat spel i år lyckats överträffa. Codemasters använde de nya konsolernas förmåga att parallellprocessa ljus och skuggor för att skapa en upplevelse som såg 100% fotorealistisk ut. Dessutom var Grid ett multiplattformsspel, vilket gör bedriften ännu större.

2.



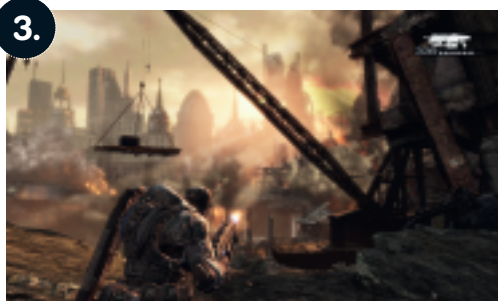
CRYSIS WARHEAD

Ännu snyggare än fjolårets snyggaste

Teknikets på högsta nivå när Cryteks systemstudio erbjöd en grovt förfinad och mer intrimad grafikupplevelse jämförd med förra årets redan briljanta debut. Snyggare omgivningar, bättre effekter och lägre systemkrav var vad som erbjöds då tyskarna satte en ännu högre ribba för spelteknologin.

■ PLATTFORM PC UTVECKLARE Crytek BETYG 9/10

3.



GEARS OF WAR 2

De små detaljerna gör den stora helheten

Att Epic förfinat sin teknik och alla de hundratals smådetaljer som man trodde att man inte skulle märka, gjorde hela skillnaden i Gears of War 2. Ljvlig ljussättning, ännu mer detaljer och ruggigt läckra miljöer med mer effekter och mer yta. Ja. Detta är årets tredje bästa tekniska prestation.

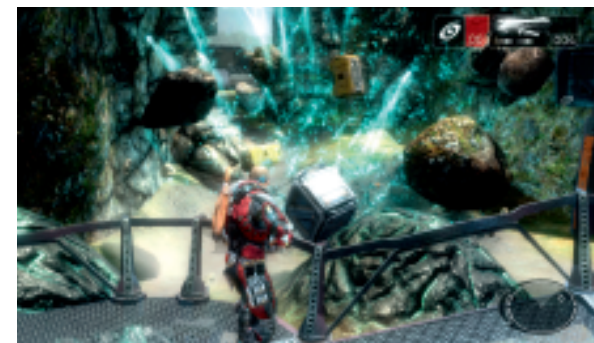
■ PLATTFORM Xbox 360 UTVECKLARE Epic BETYG 9/10

ÅRETS VAPEN 2008

VORTEX / FRACTURE

Tidernas mäktigaste granat

När vi efter fyra timmar i livet som supersoldaten Jet Brody äntligen lade vantarna på granaten "Vortex" var vår lycka gjord. Denna våldsamma överpjäs dödade inte bara samtliga av fienderna på kartan (samtidigt) utan framkallade även ett kilometer stort jättehål i marken där all världens bråte sögs ned. Helt vansinnigt roligt.



1.

METAL GEAR SOLID 4

Världens bästa ljudkvalitet... någonsin

■ **PLATTFORM** Playstation 3
UTVECKLARE Konami
GAMEREACTORS BETYG 9/10

Konami tog i från tårna. Med 54 GB Blu-ray-utrymme till sitt förfogande bestämde de sig tidigt i utvecklingsprocessen av Metal Gear Solid 4 för att leverera ett ljudspår utöver det vanliga. Nästan 20 GB av skivan dedikerades åt ljudet och Hideo Kojimas skickliga ljudtekniker kunde börja fylla Snakes sista uppdrag med det minst komprimerade och mest högupplösta ljudet i ett spel någonsin. Visst, Konami nyskapade inte beträffande ljuddesignen som sådan, men de bjöd på en kvalitet som fick alla andra av årets kandidater att skämmas.



2.



BAD COMPANY

Svensk akustik i absolut världsklass

Digital Illusions tänkte ett steg längre, och utvecklade en teknologi som tillät HDR-ljud, förstärkt av en enhetlig källa som bestämde hur alla ekon skulle studsas, och hur alla explosioner skulle låta. Resultatet blev ett svulstigt och explosivt actionspel som lät helt fantastiskt.

■ **PLATTFORM** PS3 / Xbox 360 **UTVECKLARE** Dice **BETYG** 8/10

3.



CRYSIS WARHEAD

Söderhavets vågor skvalpade skönt

Crysis lät bra. Förbannat bra. Ljuddesignen var inte bara finurligt utförd utan även grundad i en briljant teknologi, utvecklad av en bunt skäggiga tyskar med smak för finkänslig surround-onani. Crysis Warhead lät ännu bättre med grym dynamik och mycket botten.

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

4.



GRAND THEFT AUTO IV

Rockstar gjorde ett hästjobb

Dialogen var av ljuvlig kvalitet, mixad med samma fingertoppskänsla som en riktigt bra Hollywood-rulle. Effekterna var starka, varierade och välgjorda och musiken skänkte samma krydda till en redan klockren atmosfär som i tidigare spel. Grattis Rockstar.

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

1.



METAL GEAR SOLID 4

Vackert episk, pompös och storslagen

Berättandet i Metal Gear Solid 4 krävde en hel del av sina åhörare. Minst sagt. Den som gav sig hän blev dock belönad därefter. Hideo Kojimas berättelse om den visnande Snake, den moderna krigsföringen och alla nickningar till tidigare skeenden i spelkaraktärens historia är inte en tuff rocklåt eller trallvänlig popdänga. Det är en opera. Lika pompös som vacker och episk.

■ **PLATTFORM** Playstation 3 **UTVECKLARE** Konami **BETYG** 9/10

2.



GRAND THEFT AUTO IV

En hoppfull gangsters trottoarhårda historia

Rockstar hade oss redan i trailern. Den ångerfulla Niko som berättade om sin mörka historia och hans hopp om en ljusare framtid i den nya staden. Gamla vanor sitter dock i länge och när vi fick spela Grand Theft Auto IV fick vi se hur Nikos val tragiskt nog ledde honom in i gamla banor igen. Bankrån, hämnd och pengar; allt som följde utgjorde en vild, välberättad gangsterhistoria.

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

3.



CRISIS CORE: FFVII

Storslaget berättande av en underbar saga

Att göra en föregångare till ett av spelhistoriens mest tårdröjande berättelser var förstås ett enormt kraftprov. Vi blev därför ytterst lyckliga när Square slog till med en riktigt välberättad historia baserad på Final Fantasy VII. Att följa Zack, Sephiroth, Angeal och Genesis var en fröjd; dialogen var välskriven, stämningen var precis rätt och slutet i Crisis Core är ett av de bästa i ett spel, någonsin.

■ **PLATTFORM** PSP **UTVECKLARE** Square Enix **BETYG** 9/10

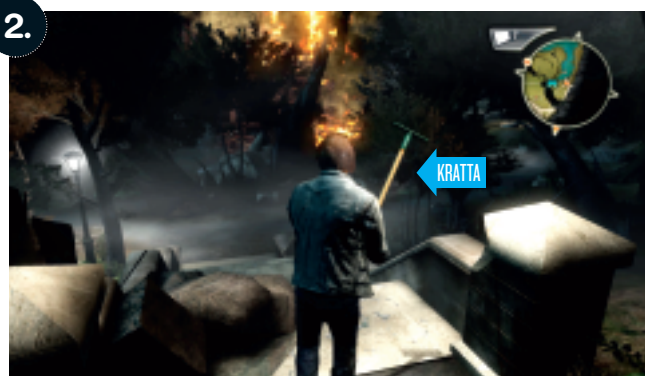


TOO HUMAN

Den som väntar på något gott, väntar helt i onödan

Efter tio långa år var det äntligen dags. Silicon Knights hade på gång ett actionrollspel med välbeväpnade asagudar som slogs mot mytologiska monster i brutala science fiction-miljöer. Vad kunde egentligen gå fel? Ja, det mesta faktiskt. Too Human blev ett ofokuserat spel med fruktansvärd spelkontroll, en kamera som aldrig visade det som var viktigt, horribel grafik, ett sömnpiller till story och ett uselt tempo. Tio års väntan var helt förgäves och Too Human blev så dåligt att hela Silicon Knights idag riskerar att få stänga ned.

■ PLATTFORM Xbox 360 UTVECKLARE Silicon Knights BETYG 4/10



ALONE IN THE DARK

Rysaren som blev rysligt dåligt

Det såg så lovande ut. Vi såg fram emot ett riktigt minnesvärt rysaräventyr att förfasas åt. Och visst blev det både minnesvärt och något att förfasas åt, men av helt fel anledningar. Alone in the Dark var nämligen direkt dåligt, skräckmomenten kändes mest skrättframkallande och hjälten Edward Carnby var lika smidig att styra runt som en reflexmärkt betongsugga. Vi spelade Alone in the Dark i timmar i hopp om att hitta de kvaliteter Eden talat om och som vi hoppats på, men tyvärr blev det inget annat än en av 2008 års största besvikelser.

■ PLATTFORM PC / Xbox 360 UTVECKLARE Eden Studios BETYG 4/10



TUROC

En Turok för 2000-talet på jakt efter mör odlestek

Visst, egentligen har Turok inte varit bra sen 1996. Men vi fick ändå lite förhoppningar när Propaganda Games skickade ut ursnygga bilder på en ny hårding till krigare kallad Turok. Men döm inte ödlan efter skinnen heter det ju och med handkontrollen i händerna började ett av de mest ofokuserat usla actionäventyr vi haft det tveksamma något att genomlida i år. Tyvärr är det bara att konstatera att det nog är bäst att den gamla mockasinkungen får vila i frid.

■ PLATTFORM PS3 / Xbox 360 UTVECKLARE Propaganda Games BETYG 4/10

ÅRETS BESVIKELSE 2008

ÅRETS SÄMSTA 2008

FÖR EN ÄNNU FETARE LISTA WWW.GAMEREACTOR.SE



CRUIS'N

Så dåligt att det blev roligt

Föreställ dig ett spel så dåligt att viljan att strypa sig själv med sina egna kläder, infinner sig omedelbart. Tänk dig det, fast sämre. Så dåligt var årets sämsta spel, ett racingfiasko så fruktansvärt att flera av oss på redaktionen inte kunde använda ögonen på flera veckor efter att ha stirrat på Midways avskyvärda pixelkompost.

■ PLATTFORM Wii UTVECKLARE Midway BETYG 1/10

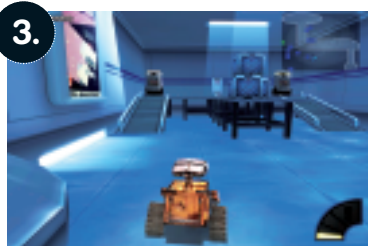


IRON MAN

Fruktansvärt usel licenssörja

Att årets näst sämsta spel skulle bli ett filmlicensfiasko, kändes väl föga överraskande. En subgenre så proppad av skräp att man nästan storknar, och Iron Man var inget undantag. Tvärtom. Hafsigt och ofärdigt är två bra ord för att beskriva det här spelet, men de är på tok för snälla. Idiotiskt och värdelöst passar bättre.

■ PLATTFORM Wii UTVECKLARE Secret Level BETYG 2/10

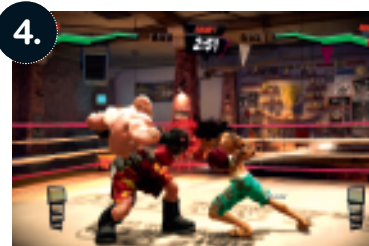


WALL-E

Ett fulländat licenshaveri

Tydligt tyckte någon att lilla Wall-E var alldeles för charmig och hade på tok för mycket glada fans. Därför bestämde denne någon sig för att verkliga skanda Pixars skrotrobot och göra ett så uselt spel att hans namn för alltid skulle vara släpat i smutsen. För att göra en lång historia kort så lyckades idén. Detta är outhärligt.

■ PLATTFORM Alla UTVECKLARE THQ BETYG 2/10



FACEBREAKER

Svåra spasmer blev till en fördel

Facebreaker både ser charmigt ut och låter bra. Där tar lovorden slut dock för det här är totalt ospelbart och exakt hur man än gör går det inte att spela seriöst. Det är ett boxnings-spel som spelmässigt har mer gemensamt med ett knapphamrande Track & Field än något annat och så uselt att man får svår huvudvärk.

■ PLATTFORM PS3 / Xbox 360 UTVECKLARE EA BETYG 3/10

ÅRETS MUSIK 2008



LITTLE BIG PLANET

Sony bjöd på urskön psyschmusik från världens alla hörn

Vi var fast redan från start. Vi var förtrollade. Den allra första trailern med The Go! Teams blockflöjtslåt "Get it together" gav oss spelmusik av en typ vi aldrig hade hört förut. Petter visslade blockflöjtslåten i sju månader, bara en sådan sak. Själva spelet visade sig sen ha en mastig uppsättning av den mest varierade musiken i ett plattformsspel någonsin. Allt från mexikansk rock och surfpop till rap, indiska rytmer, ninjateman och koranverser, allt beroende på vad Sackboy utforskade för tillfället. Möjligheten att själv mixa om befintliga låtar för att passa sina egna banor är förstås pricken över i.

■ PLATTFORM Playstation 3 UTVECKLARE Media Molecule BETYG 10/10

ÅRETS STÖRSTA 2008



FAR CRY 2

50 kvadratkilometer brännhett Afrika

Nej, Far Cry 2 blev inte det maffiga mästerverk vi hade förväntat oss. Men trots bristande kvalitet går det inte att ignorera det faktum att Ubisofts Afrika är över 50 kvadratkilometer stort, detaljerat och proppat av vapen. Vi snackar stor sandlåda här. Megastor.

■ PLATTFORM PC / PS3 / Xbox360 BETYG 7/10

ÅRETS MINSTA 2008



TRACKMANIA DS

Pytteliten vansinnesracing i din DS

Bärbar racing blir sällan bra, faktum är att vi inte förmår oss att minnas senast vi spelade ett bra racingspel till DS. Att Firebrand skulle lyckas överföra den svulstiga PC-racingen i Trackmania till Nintendos minsta kändes på förhand otroligt, men de lyckades. Och Trackmania DS är både årets minsta och smidigaste spelupplevelse, men också en av de gladare.

■ PLATTFORM DS UTVECKLARE Firebrand Games BETYG 8/10

ÅRETS GÄSTSPEL 2008



VADER / SOUL CALIBUR IV

Lucas svarta bödel slogs med Voldo

Förutom gringubben Petter var och är alla på Gamereactors redaktion rörande överens om att Darth Vaders våldsamma inbrott i Nancos heta slagsmålsfyr är årets häftigaste. För trots att det stämmer illa rent storymässigt, och känns mer än måttligt märkligt att slåss med lasersvård mot försvarslösa medeltidsfigurer, är Vaders enskilda närvaro nog för att våra kroppsvätskor ska börja läcka.

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

1.

ÅRETS ONLINE SPEL 2008



WARHAMMER ONLINE

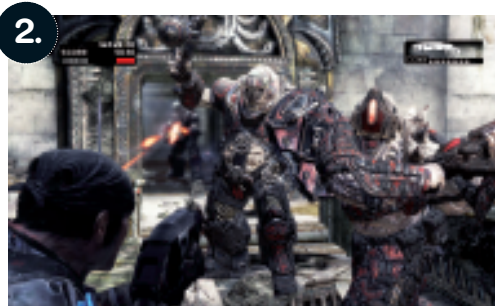
EA utmanade Blizzard med Mythics efterlängttade onlinerollspel

■ PLATTFORM PC UTVECKLARE Mythic Interactive GAMEREACTORS BETYG 8/10

Det kändes som ett evighetsprojekt, men efter flera förseningar släppte äntligen Mythic och EA sitt efterlängttade onlinerollspel Warhammer Online. Och visst var det värt all väntan, på många sätt. Spelet hade, och har, sina skönhetsfläckar men bjöd på intensiva strider mellan spelare som få spel i genren kan mäta sig med. Mythic tog väl hand om Games Workshops 25 år

gamla licens och gav oss det spel som vi gamla Warhammer-fans väntat på. Warhammer Online hamnade lite i skuggan av World of Warcrafts senaste expansion, Wrath of the Lich King, men har ändå lyckats locka till sig en hel del spelare. Framtiden ser, i skrivande stund, ljus ut och många av oss ser fram mot att se vad Mythic har att bjuda på under 2009.

2.



GEARS OF WAR 2

Fantastiska dödsmatcher och briljant co-op

Matigare onlineutbud än det till Gears of War 2 får man leta länge efter. Att spela kampanjen med en kompis var ruggigt roligt. Att desperat hålla fortet i "Horde" slutade timmar och "Submission" var en fantastisk katt-och-rätta-lek. Gears of War 2 är årets näst bästa onlineupplevelse.

■ PLATTFORM Xbox 360 UTVECKLARE Epic BETYG 9/10

3.



BURNOUT PARADISE

Vansinnesracing i underbar onlinestad

Det var en väldigt speciell känsla. Att med ett enkelt knapptryck hoppa upp på nätet, träffa polarna nere i hamnområdet och sedan bränna runt och utmana griniga tyskar på diverse vanvettiga stadsrace. Burnout Paradise var och är fortfarande en ljuvlig onlineupplevelse.

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



ÅRETS GAPFLABB 2008

SAINTS ROW 2

Skrattframkallande gangsterparodi

Att vara nedrig brottsling i Grand Theft Auto IV var lika beroendeframkallande som vanligt. Att vara ruskig wannabe-gangster i Saints Row 2 framkallade dock betydligt mer skratt då Volitions skruvade spelvärld bjöd på massor och åter massor av dråpliga ögonblick. Vi sprutade bajs, sköt tanter med raketgevär och stal attackflyg.

1.



DEAD SPACE

I rymden kunde alla höra dig lemlästa en slemhög

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

Dead Space såg på förhand enförmodigt ut, med trist vapendesign, meningslös hjälte och bedrövlig story. Efter ett besök till EA och en redig testspelning ett par månader innan premiären stod vi där med munnarna på vid gavel och lät saliven rinna fritt. Dead Space överraskade som inget annat spel i år och bjöd på fantastisk story, ljuvlig speldesign, mästertligt ljud, underbar atmosfär och sanslöst snygg grafik. EA imponerade på alla tänkbara sätt med Dead Space och gav hela skräckgenren en välbehövad spark i arslät.

2.



PURE

Urskön arkadracing kom från ingenstans

Climax Brighton blev uppköpta av Disney och slutade utveckla MotoGP-spel. Istället satsade de stenhårt på Pure, renodlad fyrhjulingsracing i dynamiska, läckra miljöer. Motorstorm mötte SSX i ett fantastiskt spel som sprudlade av ljuvlig spelglädje!

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

3.



FERRARI CHALLENGE

Fiaskoutvecklare överraskade fullständigt

Det kändes på förhand som dömt att misslyckas. Utvecklarna bakom spel som Pimp my Ride och Street Racing Syndicate skulle göra simulator-doftande licensracing med världens dyraste sportbils-licens. Men det blev bra, så in i bomben!

■ **PLATTFORM** Playstation 3 **UTVECKLARE** Eutechnyx **BETYG** 7/10

4.



DE BLOB

Överraskande njutbart och färgstarkt

En barbpappa-liknande blobba som går bärsärk i sin jakt på att färglägga hela världen, kändes på förhand inte helt hett. Blue Tounge lyckas dock leverera ett spel proppfyllt med underbara färger och härligt lekfull spelbarhet som nyttjade Wii på bästa sätt.

■ **PLATTFORM** Wii **UTVECKLARE** Blue Tongue **BETYG** 8/10

ÅRETS ÖVERRASKNING 2008

ÅRETS BÄRBARA 2008



GOD OF WAR: CHAINS OF OLYMPUS

Storslagen grekisklakt i din ficka

Sony fixade i våras så att vi fick plats med hela den Grekiska mytologin i fickan. Vilket var snällt, såklart. Dessutom fixade de så att vi kunde dräpa allt på skärmen, hela tiden. Vilket var ännu snällare. Chains of Olympus bjöd på furiös action och läcker grafik, och är årets bästa bärbara spel!

■ **PLATTFORM** PSP **UTVECKLARE** Sony **BETYG** 9/10

ÅRETS SIDEKICK 2008



PRINCE OF PERSIA

Prinsen har den bästa följeslagaren

Supersnygga plattformspartnern Erika är inte bara en prinsessa och pangbrud av sällan skadat slag, hon är också en perfekt plattformspartner med ett rörelsemönster snyggt synkat med prinsens. Erika är också drivkraften och hjärnan i duon där prinsen bara står för svärdsviftande, oneliners och eleganta hopp.

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

ÅRETS EXPANSION 2008



CRYSIS WARHEAD

Vi återvände till ljuva Söderhavet

Årets smaskigaste expansion var inte World of Warcraft: The Return of the Lich King, Mines of Moria eller fortsättningen på Stalker. Nej, det var tyska Cryteks urläckra parallellhandling i Warhead som fick oss på fall med fantastisk grafik, härligt tempo och samma mysiga nano-dräkt som i det första spelet. Nu väntar vi ivrigt på Crysis 2!

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

ÅRETS COMEBACK 2008



TOMB RAIDER UNDERWORLD

Toby Gards vixen slog tillbaka

Efter att spelen blivit allt sämre i samma takt som Laras behag och makeup-mängd ökats på hade vi nästan gett upp hoppet om henne. Men i Tomb Raider Underworld var Lara på topp efter tio år på botten. Spelvärldens mest självklara diva var tillbaka igen på allvar. Och vi jublar.

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