

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

GRATIS
TIDNING
Augusti 2010
Nummer 77

Game reactor

Nordens största speltidning

www.gamereactor.se

Zelda

MASSIV ARTIKEL

Hela historien om världens
bästa spelserie

Dirt 3
Vanquish
Starcraft 2
Singularity

100+
SPEL

VI GUIDAR
DIG GENOM
DJUNGELN
OCH LISTAR
GRYMMA
SPEL TILL
DIN KONSOL

Gamereactor Guide

Mafia 2

STOR RECENSION

Brutaltuffa gangsterfasoner i årets
mest efterlängtrade uppföljare

*
ROCK
BAND 3
RAGE
GEARS
OF
WAR 3

Exklusiva betatester

SPECIAL

XBOX 360
KINECT
NINTENDO 3DS
FRAMTIDENS
SPELKONSOLER



16TM
www.pegi.info

NUCLEAR LAUNCH DETECTED...



STARCRRAFT®

WINGS OF LIBERTY™



www.STARCRRAFT2.COM

UTE NU

© 2010 Blizzard Entertainment, Inc. All rights reserved. Wings of Liberty is a trademark, and StarCraft, Blizzard Entertainment and Blizzard are trademarks or registered trademarks of Blizzard Entertainment, Inc., in the U.S. and/or other countries. All other trademarks referenced herein are the properties of their respective owners.



'CLASSY, EPIC, LUSH, DETAILED, BELIEVABLE' - PC ZONE

'I'VE LITTLE DOUBT THAT THIS WILL BE ONE OF THE HIGHLIGHTS OF 2010' - VIDEOGAMER.COM

'AMBITIOUS, STYLISH AND LOVINGLY CRAFTED' - PSM3



18TM
www.pegi.info

© 1998-2010 Take-Two Interactive Software, Inc., and its subsidiaries. Mafia II developed by 2K Czech. 2K Czech, the 2K Czech logo, 2K Games, the 2K Games logo, Illusion Engine, Mafia, Mafia II, the Mafia II logo and Take-Two Interactive Software are all trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. "PS", "PlayStation", "PS3", "PSP" and "PS Move" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. NVIDIA and PhysX are trademarks of NVIDIA Corporation and are used under license. All rights reserved. All other marks are property of their respective owners. All rights reserved.

PhysX[®]
by NVIDIA



MAFIA II

27TH AUGUST 2010

FOLLOW US ON:  WWW.FACEBOOK.COM/MAFIA2GAME  WWW.TWITTER.COM/MAFIA2GAME DEMO AVAILABLE AUG. 10 AT MAFIA2GAME.COM



PS3
PlayStation 3



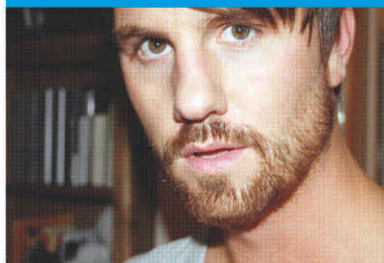
XBOX 360

XBOX
LIVE



2K
GAMES

Petter Hegevall, chefredaktör



Jag spöade en brud...

Det var något magiskt med den där arkadmaskinen. Spelet var grafiskt avancerat, svårt och det trängdes gamers framför den på daglig basis. Ibland fanns det en lucka i kön, ibland. Oftast stod jag på sidan av kabinettet och stirrade ihärdigt på det frånaste spelet jag någonsin hade sett.

Det tog mig ett år av förbluffad förundran innan jag verkligen började spela Art of Fighting på det lokala hamburgerhaket. Innan dess höll jag mig till ren åskådning inklusive daglig memorering av diverse komplicerade specialmoves. Och visst, jag växte som fighter, och som spelörd. Även om det kostade mig stadiga 25 kronor om dagen att komma dit. Efter några månader var jag precis lika bra som Robert Hagström, fyra år äldre och med ordentlig mustasch. Jag kunde kasta eldbollar, vägghoppa och krossa isblock. Jag kunde ta mig till han killen i vit skjorta och byxor med pressveck utan att förlora mer än kanske en rond och jag slogs graciöst, med intränad skill och massor av överdriven belåtenhet. Men han, King, var för svår. Giftig. Snabb. Förhållandevis oförutsägbar. Jag hade aldrig slagit honom, förrän den där dagen då Santa-Maria för första gången erbjöd sin eminenta pommes frites-krydda som stripstillbehör på Tugget i Östersund. Den dagen vann jag över King och blev snabbt varse om att den välgroomade servitören (med tjusiga pressveck) egentligen var en välsvarvad servitris vars väl tilltagna byst blottades av Robert Garcias avslutande sparkar. Min värld har sedan den dagen aldrig varit densamma. Att Samus visade sig vara en brud i slutet av Metroid var en bagatell i jämförelse. King hade bröst. Jag hade (tyvärr) spöat en brud.

/Petter

INSIDAN

Inuti Gamereactor Magazine #77

Exklusivt besök hemma hos utvecklarna bakom Rock Band 3 samt vår efterlängttade artikel om Zelda!



10 Dirt 3 - första bilderna

I det tredje Dirt-spelet är Colin McRaes namn bortplockat. Istället för en farblind rallyskotte får vi snöbanor och många nya bilar...



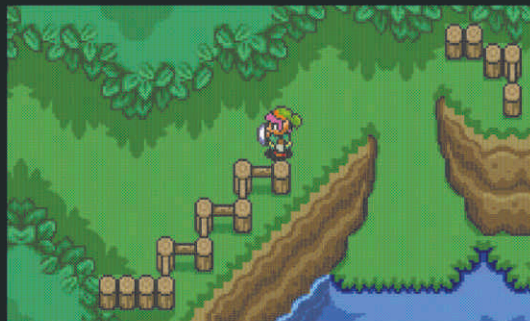
18 Gears of War 3

Marcus Fenix och de andra gurglande stridspittarna kämpar vidare mot Locust-hordernas ständiga anfall. Vi har testat...



34 Mafia II

Efter sex långa år av ivrig väntan har vi äntligen levt livet som aspirerande småskurk på gatorna i världens mysigaste spelstad



24 Essensen av Zelda

Ett års väntan är över då Jonas Elfving's efterlängttade mastodontartikel om Zelda-serien äntligen har inkluderats!



20 Rage

Utvecklarna bakom Doom och Quake har konstruerat en Mad Max-doftande vansinnesvärld proppad av ruskiga mutanter

Förhandstittar

- 18 God of War: Ghost of Sparta
- 19 Donkey Kong Country Returns
- 22 Rock Band 3
- 22 Guitar Hero: Warriors of Rock
- 23 Vanquish

Recensioner

- 36 Starcraft II: Wings of Liberty
- 37 Singularity
- 37 Ace Combat: Joint Assault
- 37 Sniper: Ghost Warrior
- 37 Dragon Quest IX: Sentinels of the Starry Skies



14 Xbox 360 Kinect & 3DS
Framtidens spelkonsoler, direkt från E3



11 Kazuya vs Ryu
Capcom och Namco samarbetar

Chefredaktör Petter Hegevall (petter@gamereactor.se)
Redaktör Jonas Mäki (jonas.maki@gamereactor.se)
Redaktör Jonas Elfving (jonas.elfving@gamereactor.se)
Ansvarig utgivare Petter Hegevall
Grafisk form Petter Hegevall
Fotografi Måns Hegevall
Tekniker & webb Emil Hall (emil.hall@gamereactor.se)
Filmredaktör Erik Nilsson Ranta (erik.nilsson@gamereactor.se)
Hårdvaruredaktör Henrik Persson (henrik.persson@gamereactor.se)

Skribenter

Jesper Karlsson (jesper.karlsson@gamereactor.se)
 Mikael Sundberg (mikael.sundberg@gamereactor.se)
 Anna Eklund (anna.eklund@gamereactor.se)
 Sophie Warnie de Humelghem (sophie@gamereactor.se)

Love Bolin (love.bolin@gamereactor.se)
 Johan Bergström (johan.bergstrom@gamereactor.se)
 Fredrik Eriksson (fredrik.eriksson@gamereactor.se)
 Viktor Eriksson (viktor.eriksson@gamereactor.se)
 Christofer Olsson (christofer.olsson@gamereactor.se)

Adress Gamereactor, Hamngatan 10
 831 33 Östersund
Internet Gamereactor.se
Prenumeration Gamereactor.se/prenumerera
Upplaga 75 000 exemplar
Antal läsare 97 000 (Orvesto 2008)
Periodicitet 10 nr/år (januari och juli utslutna)
Tryck Colorprint Danmark
Distribution Pan Nordic Logistics
Annonser Devisor Reklam & Media 08-317600
 Leif Person, annonssäljare Sverige

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

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

Rekommenderad åldersgräns:

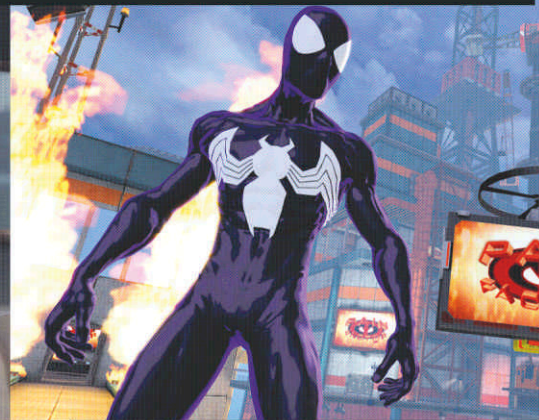
Vid varje recension i Gamereactor informerar vi om spelets rekommenderade åldersgräns enligt PEGI-standard. PEGI är en förkortning av Pan European Game Information. PEGI-klassificeringarna är rekommendationer om produktens innehåll och lämplighet för olika åldersgrupper, och inte hur bra spelet är eller 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.

Utnämnelsen "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.

GRTV GR.SE AUG10



Sveriges
överlägset
största
spelsite



Här är vad som händer på www.gamereactor.se

WORLD OF WARCRAFT Vi utforskar Cataclysm

Azeroth har onekligen förändrats. I expansionen Cataclysm har sex år passerat och såväl miljöer som personer är markant olika. I två stora artiklar på Gamereactor.se utforskar vi hur områden som Kalimdor och Eastern Kingdoms fått nya flygpunkter, auktionshus och grönområden. Fans av World of Warcraft bör spänna fast sig för intressant läsning.

HÅRDVARUTESTER

Henrik Persson recenserar

Så du trodde Gamereactor bara handlade om spel, Blu-ray-film och mjuka varor? Du har fel. Vår kunnige Hårdvaru-Henrik recenserar regelbundet nya hörlurar, kameror, MP3-spelare, möss, tangentbord och annat som förgyller våra prylfixerade liv. Ta reda på om prylarna förtjänar dina surt förvärvade eller ej.

BREVLÅDE-HYSTERI

Har du fått svar på dina frågor?

Har du glömt namnet på det där gamla NES-spelet du älskade som barn? Vill du ha insiktsfulla analyser av spelmarknaden? Undrar du om Gamereactor-redaktionen föredrar fruktfil framför yoghurt? Ingen fråga är för dum eller lång, kasta dig framför Gamereactor.se och skriv ett brev till oss. Redaktionen svarar på cirka 20 stycken per dag.

METROID: OTHER M Vi recenserar Samus nya

Det nya Metroid-spelet till Nintendo Wii är lite av en utstickare. Team Ninja har utvecklat, fokus ligger på action och vi ska få lära oss mer om Samus förlutna. Om förändringarna regerar eller om det blir rymdpannkaka av alltihopa berättar vi på Gamereactor.se i början av september då Metroid: Other M släpps.

NYA SPIDER-MAN!

Spiddes nya betygsätts

I Spider-Man: Shattered Dimensions besöker vår käre spindel fyra olika dimensioner där hans alter egon från olika epoker finns. Såväl klassiska Amazing Spider-Man som mörkare Spider-Man Noir och framtida Spider-Man 2099 kommer att dyka upp. Vi recenserar det den 6:e september.

SPELROMANER

Spel som litteratur

Nej, TV- och datorspel handlar inte bara om att stirra på en skärm med höga strålningsnivåer. Det finns faktiskt en flora av bra litteratur som baserar sig på de spelvärldar vi älskar. Redaktionen har valt ut några av de hetaste böckerna och satt betyg. Surfa in på artikelavdelningen på Gamereactor.se och kolla vad vi anser om romaner baserade på Halo, Mass Effect och Gears of War.

Kommande GRTV-program som du inte får missa

GAMESCOM 2010

Vi reser tillbaka till Tyskland

Spelmässan Gamescom kommer att vara proppad med spelnyheter och utställare och självklart åker GRTV dit med kameran i högsta hugg. Under slutet av augusti kan du på gamereactor.se/GRTV titta på allt från intervjuer med Ubisoft till presentationer av spel som Guild Wars 2. Vi ger dig också en inblick i själva mässgolvet och upplevelsen av att faktiskt vara på plats.

E3-ARKIVET 2010

Missar inga video-intervjuer

Hoppas ni inte har missat allt det material som GRTV tog med sig hem från E3-mässan i år. Vårt arkiv är smockfullt av intervjuer om allt från kommande stortitlar till mindre indie-spel. Du kan förkovra dig i spel som Rage, Rock Band 3, Homefront, Fable III och en massa annat. Även Ice-T och före detta Spice Girls-medlemmen Mel B gör ett inhop!

STARCRAFT II

12 års väntan är äntligen över

Starcraft II: Wings of Liberty får nog räknas till ett av årets absolut viktigaste spelsläpp och självklart så har GRTV en videorecension av det. Ta en titt och få reda på vad Rasmus och Petter Mårtensson tycker om Blizzards enormt

efterlängade realtidsstrategispel. Gamereactor.se /GRTV är adressen.

FÄRSKA TRAILERS

Kika på kommande spel

Kolla in de läckaste trailersnuttarna inför spel som Halo: Reach, Call of Duty: Black Ops, Star Wars: The Old Republic, Crisis 2, Rage, Dead Rising 2, Rock Band 3 och Guitar Hero: Warriors of Rock och dröm dig bort...

GRTV NEWS

Sommaren är kort...

GRTV News tog ett kortare sommaruppehåll, men nu är världens bästa spelnyhetsprogram tillbaka igen. Varje vecka samlar vi ihop de viktigaste, roligaste och mest intressanta nyheterna från spelvärlden och presenterar dem för er. Extra skönt och bekvämt för dig som är extra lat och bara vill låta nyheterna skölja över dig!

DANCE CENTRAL

Harmonix gör dansspel

Ett av de mest lovande spelen till Kinect är Harmonix Dance Central. Här får du lära dig hundratals olika moves till en mängd aktuella danslåtar och bli bedömd utifrån hur väl du skakar rumpa. På GRTV kan du se en intervju om hur musikspelskungen äntligen kunnat ta steget till att utveckla ett dansspel.

info@gamereactor.se

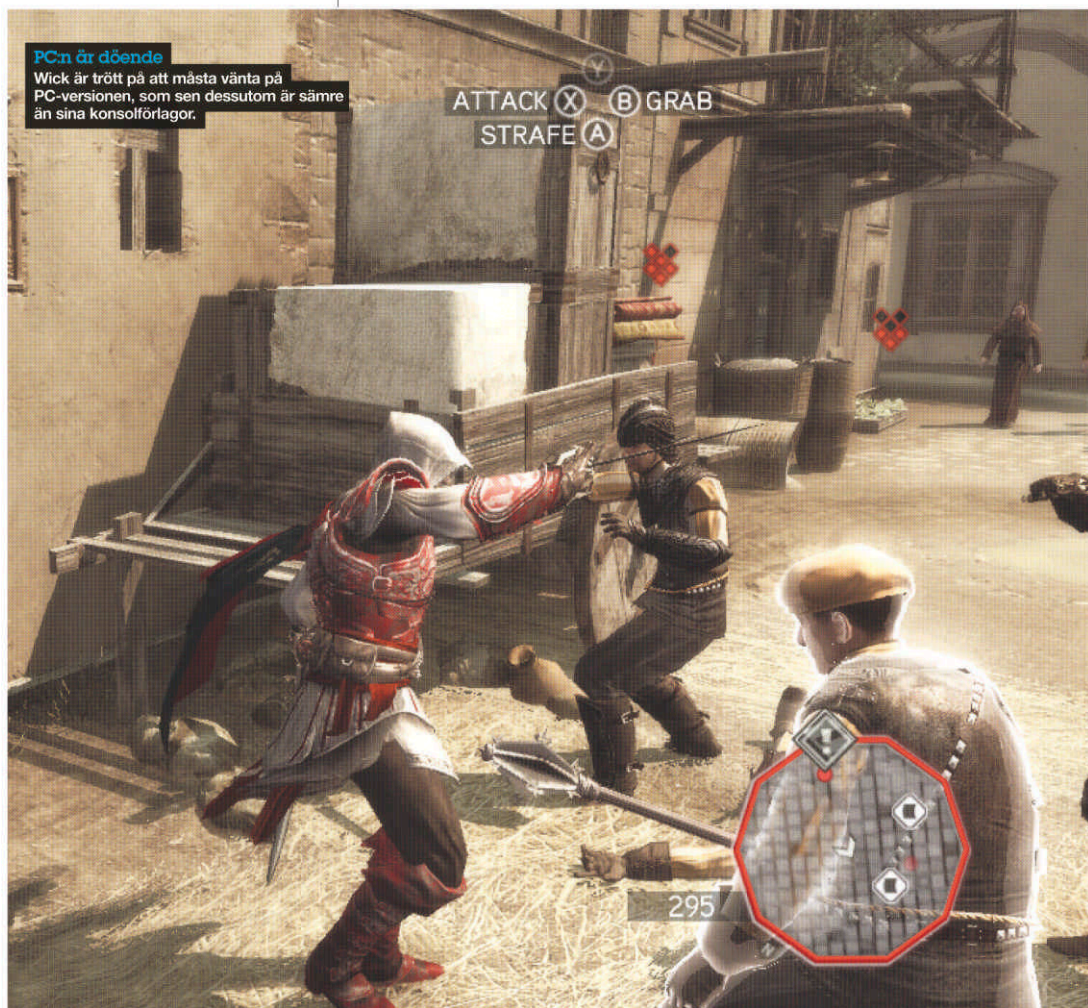
Gamereactor Hamngatan 10 831 33 Östersund

INBOX

Den utdöende spelplattformen

I mitten av december 2009 släpptes Assassin's Creed 2 till konsol, ett kvartal senare släpptes spelet till PC. I december 2006 släpptes Gears of War till Xbox 360, ett år senare släpptes spelet till PC. Den 13:e april 2010 släpptes Splinter Cell: Conviction till Xbox 360, två veckor senare kommer PC-versionen. Den tredje december 2008 släpptes Grand Theft Auto IV till PC (sju månader efter konsolversionerna). Jag hade specifikationer som talade om att spelet skulle flyta mer än väl på min burk. Rockstar valde dock släppa spelet buggigt och dåligt optimerat, men är det särskilt barmhärtigt för mig som väntat ett halvår längre än de flesta att få en halvfrärdig kompromiss till slutprodukt? Den inofficiella orsaken till senarelagda releaser för PC-spel är i huvudsak piratkopiering. Utvecklare fruktar att om man släpper en lättkopierad PC-version av ett spel samtidigt som konsolerna riskerar man att pirater hellre föredrar att ladda ner spelet istället för att köpa det till konsol.

För en vecka sedan kom det till min kännedom att mitt mest efterlängtrade spel, det jag väntat på i snart 8 år, har fallit offer för konsolmarknadens aggressiva inflytande. Mafia II har exklusivt anpassats att kunna spelas med handkontroll (för att inte förvirra någon: tangentbord och mus finns fortfarande som alternativ). Man kan undra varför en sådan sak ens kan vara nödvändig? När allt kommer till kritan vill jag sitta med mitt speltangentbord och min ergonomiskt anpassade MX518-mus med 1 600 DPI som jag faktiskt köpt för pengar. Kan det vara för mycket att begära? För att runda av här vill jag säga att spelmarknaden håller helt fel kurs. Vill jag ha ett spel till PC får jag vänta. När jag fått spelet finns risken för ett halvambitiöst hopkock då fokus läggs på de "viktigaste" formaten. När jag spelar spelet vill jag använda min exklusivt inköpta spelutrustning men får nöja mig med krångliga lösningar för att hand-



PC:n är döende

Wick är trött på att måsta vänta på PC-versionen, som sen dessutom är sämre än sina konsolförläggare.

kontroll är det som spelet helst är avsett för. När jag vill spela uppföljaren har den slopats till min plattform då fokus helt och hållet läggs på konsol. Vad händer härnäst?

/Wick

Hur vi påverkar spelvärlden

Under det senaste årtiondet har det inträffat relativt mycket i spelvärlden, ny teknologi presenteras snabbare än vad man tror och redan nu är vi nästan så nära man kan komma i att skapa spel som är interaktiva. Fast trots det så är det någonting som fattas, en liten pusselbit fattas. Och det är vi som håller i den. I takt med att spelutveckling har utvecklats så har även utvecklings-teamen blivit allt mer öppna för förslag från oss spelare som väntar på att få hugga i deras spel. Någonting som både lättat suget och fått oss att bli mer intresserade än förr, ett gott exempel på detta är Bioware. Bioware som just nu skapar ett av

FRÅN FORUMET

Månadens guldkorn från gamereactor.se/forum

Ditt största "spelproblem" just nu? /Kundvagnen

Jag får ont i tummen när jag spelar PSP i fem minuter /Virre

Att jag inte kan hitta en jävla sten i Oblivion! /Potte

Efterblivna lagkamrater som inte spelar för att vinna... /Koffingbollen

Jag har så ofattbart mycket kvar att göra på Mass Effect och Mass Effect 2, trots att jag har klarat dem båda. /Felix

de mest hypade spel som är på väg, Star wars: Old Republic. Det som varit annorlunda kring de och hundra andra spelutvecklare är att de noga rapporterat spelutvecklingen samt givit oss möjligheten att se vad de gjort på senare tid i form av updates som kommer veckovis.

Detta är någonting nytt för oss, vi kunde tidigare inte se vad som sades inom utvecklingsteamets väggar. Istället fick vi roa oss med att vänta. Jag gillar när utvecklare världen över bollar med idéer och när de söker vår tanke om saken är nog det man drömts om som. Vem skulle inte vilja påverka ett spel som kanske kan bli det bästa? Alla vill skicka in sina ideer och tankar i hopp om att det sätts in i spelet. Jag hoppas att mer och mer spelutvecklare sätter sina hjul på samma räls, det öppnar nya dörrar och skapar ett bättre band mellan fans och spelutvecklare. De borde fråga fansen mer om vad de vill, och vad de tycker om diverse ideer och tankar. Detta är en dröm för oss hängivna fans, jag hoppas bara att det blir större än vad det redan är. /Perluck

Bio-film i Gamereactor

Gamereactor är helt klart en grym tidning och sopar mattan med alla konkurrerande speltidningar, detsamma gäller när vi snackar svenska spelsidor. Önskemål på lite förbättringar kanske ni vill höra. Jag vet ju inte om detta är möjligt, men ni gör ju recensioner om både film och spel... men. Varför inte skriva om filmer som precis har kommit på bio duken? Skicka någon filmälskare till varje ny biofilm och låta denna person skriva en recension om den. Det finns säkert många hinder som hindrar er från att göra detta men, give it a shot. /Oliver

Blu-ray kan man spela i sin konsol/dator, vilket har en anknytning till vår kärnverksamhet.

Månadens läsare

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

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



Joakim Jern

Ålder? 33 år

Användarnamn på Gamereactor.se? ironmanken

Yrke/sysselsättning? Sorterare på ett lager.

Världens bästa spel? Streetfighter II: Turbo. När man sitter och svår lågmält klockan fyra på natten, väl medveten om att skolan börjar om några timmar, så finns ändå ingen morgondag. Det finns bara här och nu - i Street Fighter II: Turbo. Sedan är det ju alltid kul att vara en show-off.

Ditt bästa spelminne? När morsan skulle flytta hade varenda pinal i vardagsrummet flyttats ut - utom TV:n, spelet samt jag och en kompis. "Vi flyttar inte - inte i första taget!" skrek vi.

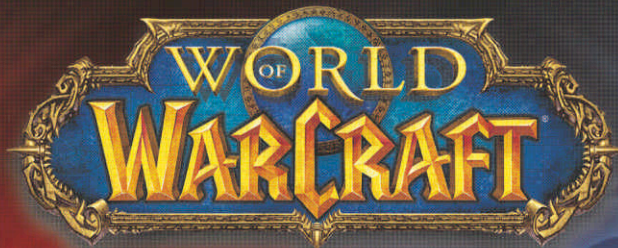
Favoritmusik? Mest 80-talshårdrock, men du kan hitta annat som reggae, klassiskt och Carola i min samling.

Hobbys? Spel, bloggande, läsning samt välmående.

Ogillar? Krångel och långsamhet.

Åsikter om Gamereactor? En snygg tidning. Omslagen är oerhört snygga, både färg- och designmässigt. Jag gillar också att spelen med högre betyg syns bättre och fått större utrymme, liksom gulmarkeringarna som väckte intresse. Annars är det en bra tidning, som gjorde att jag slutade läsa Super Play för flera år sedan.

CREATIVE



HÖR AZEROTH-VÄRLDEN SOM ALDRIG FÖRR!



SOUND BLASTER®
WORLD OF WARCRAFT®
HEADSET



SOUND BLASTER®
WORLD OF WARCRAFT®
WIRELESS HEADSET

Oumbärligt MMO Gaming Headset

Upplev ljuden från Azeroth som aldrig förr med Sound Blaster® World of Warcraft® Wireless Headset och Sound Blaster® World of Warcraft® Headset med allt det senaste inom ljudteknik och THX® TruStudio PC™. Överträffad realism tack vare oslagbar teknik för hörlurs- och spelljud. Visa vem du stöder med utbytbara headsetlinser som har olika symboler och 16 miljoner programmerbara färgillumineringsalternativ.

Sound
BLASTER

soundblaster.com/worldofwarcraft

Möt oss på facebook: www.facebook.com/SoundOfGaming

Tillgänglig på:

GameStop
power to the players

MAX FPS SE

ONOFF

WEBHALLEN.COM

Blizzard.com

Creative.com

THX
TruStudio PC™

TEMPO

NYMETER / SKVALLER / RYKTEN / LISTOR
För dagliga spelnyheter www.gamereactor.se



Plattform **PC / PS3 / Xbox 360** Utvecklare Codemasters Premiär 2011 Speltyp Racing

DIRT 3

Utan *Colin McRae* den här gången

Codemasters fortsätter att erbjuda grusfyllt X-Game-rally för de riktigt fartblinda.

Många var vi som trodde att brittiska spelstudion Codemasters skulle visa upp Grid 2 innan de avtäckte ett tredje Dirt-spel. Vi hade fel. För Dirt 2 sålde i drivor, och belönades med skyhöga betyg av i princip varenda spelpublikation värd sitt namn. Det är därför strax dags igen att inta rallyskogarna med hjälp av Codemasters vrål-trimnade grusmonster. Detta är Dirt 3!

**MER BILAR,
MER BANOR,
FLER EVENT,
SPLIT SCREEN,
GYMKHANA
OCH YOUTUBE**

När Gamereactor haffar Codemasters för en improviserad lunchintervju om Dirt 2 gäller vår första fråga huruvida de tänkt stoppa in mer renodlade rallysträckor i det tredje spelet. Enligt redaktionens rallygurus var det nämligen den enda egentliga svagheten med både Dirt och Dirt 2. Svaret blir ett rungande ja. Codemasters har lyssnat noga på fansen och skummat igenom hundratals recensioner för att inför trean nu kunna utlova mer än tre gånger så mycket renodlat rally i Dirt 3 än i föregångaren.

Nytt i Dirt 3 är även snö. För första gången i spelseriens historia kommer man nu att kunna smiska sin topptrimmade rallybil genom supersnygga snösträckor. Även Ken Blocks sensationella Youtube-favoriter i stenhård Gymkhana kommer att finnas med. Drift-event, racing mellan koner och möjligheten att med hjälp av ett knapptryck ladda upp sina repriserna på Tuben är nyheter som får oss att jubla.

Dirt 3 kommer att innehålla dubbelt så många bilar som Dirt 2. Det kommer även att innehålla 100 banor (jämfört med 41 från Dirt 2) och vädersystemet från F1 2010. Vi behöver knappast påpeka hur sugna vi är.



“För första gången i Dirt-serien kommer man nu att kunna tävla på snösträckor”



STREET FIGHTER X TEKKEN

Fightingvärldens två giganter i färgsprakande slagsmålsfest...

Plattform PS3 / Xbox 360 Utvecklare Capcom
Utgivare Capcom Premiär 2012

Det har ryktats länge. Många fans har bett och bönat. Nu är det äntligen dags. Capcom och Namco har slagit sina kloka huvuden ihop för genrens fetaste strykpartaj.

Vi vet inte mycket, egentligen. Vi vet att Capcom och Namco gör varsitt spel. I ett bjuds Capcoms klassiska busar in i Tekkens tredimensionella värld. I det andra välkomnar Ruy och kompani Mishima-familjen med ovänner till ett stiliserat Street Fighter 4-universum. Två spel med andra ord, som båda ryktas släppas först 2012. På redaktionen är vi lyriska... redan.

Tecknat handgemäng Kazuya från Tekken-serien dänger Ryu från Street Fighter i kommande Street Fighter X Tekken.



06

anledningar till varför **Forza 3** fortfarande regerar

Vi förklarar varför det tredje Forza-spelet fortfarande är konsolvärldens bästa simulator.

01

Fantastisk bilfysik

Med 60 fysikräkningar per sekund och den mest exakta däckfysiken sedan GTR 2 är Forza Motorsport 3 ett måste för alla med bensen i blodet. Med alla hjälpmedel avslagna och med Fanatecs briljanta Porsche Turbo-S-ratt inkopplad är Forza 3 så nära riktig bilkörning man kan komma, på konsol.

02

Underbara banor

Mugello, Sebring, Rod America, Suzuka, Nordslingen på Nürburgring och Laguna Seca Mazda Speedway. Några av de bästa och mest mytomspunna banorna i världen - alla finns de med i Forza 3, perfekt modellerade med GPS-uppmätta dragningar och millimeterexakt asfalt. Saknas gör endast Brands Hatch.

03

Genialiskt onlineläge

Tusentals och åter tusentals fanatiska motorsportfans spenderar timmar varje dag med att sköta om sin bil och utmana andra förare i den onlinelvärld som Turn 10 byggt. Ligor bildas, cuper körs, turneringar anordnas och vinstpengar delas ut på daglig basis. Allt helt utan lagg eller imiterande buggar.

04

Härliga motorljud

Ingen annan simulator har så mastiga motorljud som Forza 3.



05

Grym community

Som onlinespel är Forza Motorsport 3 överlägset bäst i genren. Här byggs det tusentals bilar varje månad - som sedan säljs till högstbjudande. Meriterade illustratörer och designers målar bilar och säljer och drifting-ligor bildas och kör uppvisningar för nyfikna motorfantaster. Forza 3 lever ett eget liv på Xbox Live.

06

Kvalitativa gratisbilar

Sedan Forza Motorsport 3 släpptes (23 oktober 2009) har Turn 10 släppt otaliga paket innehållande flera smarriga gratisbilar. Bäst är DLC-paketet kallat "Hot Holidays" som erbjuder vrålk såsom Ferrari 458 Italia och 2010-års Nissan GTR Spec-V. Mer är att vänta också, med sex veckors mellanrum.



VA SA DU SADE DU?

Roliga citat från spelvärlden

Phil Harrison, före detta PlayStation-chef

"Nintendo känner sin målgrupp och har verkligen isolerat den; och den definieras mer eller mindre av hur mycket man älskar Pokémon"

MINNES BILDEN

Ögonblicken vi aldrig kommer att glömma

Surfa in på Gamereactor.se för att ta del av redaktionens bloggar där det på daglig basis skrivs om just minnesvärda ögonblick från spelvärlden. Både aktuella och historiska.



Delta Force ingriper *Half-Life* (1998)

Tio timmar in i Half-Life hade Valve, efter många långa strider med slöa mutanter, vaggat in oss i en falsk säkerhet. Vi trodde vi visste vad som komma skulle, men ingenting hade kunnat förbereda oss på den avancerade artificiella intelligensen som insatsstyrkorna besatte. Kastade granater rullades tillbaka, flanker nyttjades och sårade soldater släpades i säkerhet. Ett av actiongenrens absolut främsta spelmoment.

Evolutionsteorin

Spelutveckling enligt Darwin

Spelvärlden utvecklas snabbare än någon annan underhållningsform. Det som var rykande hett för ett år sedan är att betrakta som äldre bronsålder idag. Vi snackar evolutionsteori i turbofart, kolla själva...



Double Dribble 1986

En gång i tiden ansågs Konamis basketspel vara snudd på fotorealistiskt.



NBA Live 09 2008

Sedan Double Dribbles dagar har det dock hänt en del.



Test Drive 1987

Test Drive ansågs vara så realistiskt att man döpte det till just Test Drive.



Need for Speed Shift 2009

Racinggenren har tillsammans med actiongenren lett den grafiska utvecklingen.



Pit Fighter 1990

För tjugo år sedan ansågs Pit Fighter vara ursnygg cagefighting.



UFC 10: Undisputed 2010

Idag ser det lite annorlunda ut med fotorealistiska figurer och ursnyggt blod.



Colin McRae Rally 2.0 2000

Det tio år gamla Colin 2.0 ser idag ut som en sörjig gröt av hemska texturer.



Colin McRae Dirt 2 2009

Racinggenrens snyggaste spel är fortfarande Codemasters Dirt 2.

Historiska härmapor

Vi listar fyra klassiska spelplagiat



1 Pariah (Halo)

Plattform PC, Xbox Premiär 2005

Pariah ville verkligen, verkligen vara som Halo. Allt från de stora utomhusomgivningarna till science fiction-estetiken inomhus skrek verkligen "om du gillade Halo, köp detta också". Till och med detaljer som de fyra symbolerna för den regenererande hälsan plockade man rakt av. Synd bara att Pariah hade en nästintill obegriplig story, genomtrista vapen och korkade fiender. Paria betyder för övrigt i dagligt tal "någon som ingen önskar samröre med"...



2 Art of Fighting (Street Fighter II)

Plattform Neo-Geo Premiär 1992

Året efter att Capcom gjorde braksuccé med Street Fighter II släpptes Art of Fighting, en uppenbar klon vad gäller både karaktärer, slag, sparkar och övergripande design. Kämpen John och hans bana var en solklar Guile-plankning och Ryo Sakazaki var mer eller mindre en karbonkopia av både Ryu och Ken.



3 Heavenly Sword (God of War)

Plattform Playstation 3 Premiär 2007

När Ninja Theory designade Heavenly Sword som en tydlig God of War-kopia hade man åtminstone anständigheten att erkänna det. I en gömd del av spelet kunde man nämligen hitta Kratos svärd och rustning. Om det kompen- serade för att man snodde spelkontroll, stridsscener och till och med några av huvud- personen Narikos vapen låter vi er bestämma...



4 Croc: Legend of the Gobbos

Plattform Playstation Premiär 1998

Om man ska plagiera, varför inte sno från den bästa? När Croc släpptes till Playstation (1997) hade Super Mario 64 nått enorma framgångar och fått fin kritik. I stället för en rörmokare designade Argonaut en krokodil som hoppade, simmade och rumpstampade fiender precis som Mario. Världarna vi plattformade i var ett ordentligt deja vu då de bestod av lava, snö, öken och slott. Dessutom gav 100 kristaller förstas Croc ett extraliv. It's-a-me, Croc!



Även om 3D just nu är hetare än någonsin, är det inte något nytt. Nintendo har experimenterat med 3D tidigare och redan för drygt 20 år sedan släppte man Famicom Grand Prix II: 3D Hot Rally som skulle spelas med speciella elektroniska 3D-glasögon, och 1995 kom Virtual Boy som med dubbla skärmar kunde visa äkta 3D. Och till Gamecube försökte Nintendo på nytt, Luigi's Mansion var från början tilltänkt för stereoskopisk 3D, men idén fick läggas ned. Med Nintendo 3DS menar Nintendo dock att tillfället nu är rätt, och att man äntligen fått fram precis den teknologi som behövs för att göra 3D tillgängligt för alla.

3DS

1 En 3D-skärm i topp

Den stora nyheten med Nintendo 3DS är att den kan visa äkta 3D-grafik, utan att man behöver ha några glasögon på sig. Gamereactor provspelade på E3 och kan meddela att tekniken fungerar alldeles utmärkt. Det finns till och med en spak som justerar hur stort djup man vill ha i skärmen.

2 Bakåtkompatibilitet

Nintendo 3DS blir bakåtkompatibel med Nintendo DS samt DSi och kassetterna ser ungefär likadana ut. Den stödjer även SD-kort för sparfiler och liknande.

3 Kika på film i 3D

Nintendo har skrivit avtal med de största filmbolagen som kommer bistå med 3D-film, däribland Disney och Warner. Både mastodontrullen Avatar och Pixars filmer kommer alltså att finnas tillgängliga i 3D.

4 Specialspak

Till skillnad från Nintendo DS, har 3DS en analogspak Nintendo kallar Slide Pad. Den har dessutom gyro och accelerometer och känner alltså av exakt hur du rör enheten. Även kameran kommer att kunna nyttjas för att styra spel med.

5 Bärbart kraftpaket

De utvecklare som satt igång med spelutveckling till Nintendo 3DS skvallrar om en riktigt kompetent best som är betydligt mer kraftfull än Wii.

6 Fotografera i 3D

Nintendo 3DS har två kameror på utsidan av enheten för att kunna ta tredimensionella foton. Du kommer alltså att kunna plåta exempelvis din bil och sedan kunna visa den för vänner och bekanta i tre dimensioner.

7 Planerad premiär

Nintendo 3DS har inte fått något officiellt datum ännu, men beräknas släppas i mars nästa år och priset förmodas bli omkring 2500 kronor.

3DS Nintendo tror på tre dimensioner

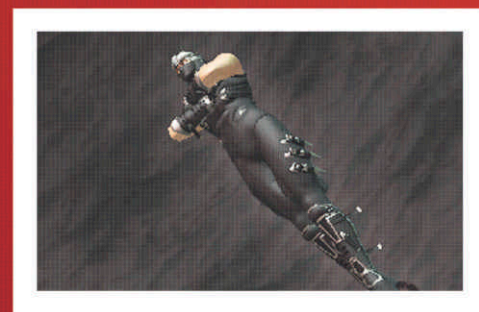
Det hade ryktats om en ny Nintendo DS länge och på E3-mässan i juni visade Nintendo upp en bärbar 3D-maskin som imponerade på oss alla. Tack vare extrema mängder ljus kan Nintendo visa 3D utan att behöva krångla med 3D-glasögon...



Kid Icarus: Uprising

Speltyp: Action Utvecklare: Project Sora

Nintendos största 3DS-titel på E3 var Kid Icarus: Uprising. Ängeln Pit är tillbaka och dök upp på presskonferensen för att be alla fans om ursäkt för att det gått 20 år sedan senaste delen i serien. Som vanligt är det ondskefulla Medusa som står för motståndet, men Pit har fått vingar av Palutena och kan därmed flyga redan från start. Kid Icarus: Uprising kommer bli riktigt actionfyllt och en av anledningarna till att Nintendo valde just Kid Icarus för att demonstrera 3DS är för att visa hur smidigt det går att undvika drivor av vapen, eldbollar och annat som kastas mot en när man kan se i tre dimensioner. Det som tidigare var omöjligt och otydligt, ska nu istället gå som en dans. Av det Gamereactor fick se lovar Kid Icarus: Uprising väldigt gott och vi ser fram emot Pits efterlängta återkomst.



Dead or Alive 3D

Speltyp: Fighting Utvecklare: Team Ninja

Tecmos kurviga karatebrudar är tillbaka för att dela ut tredimensionellt stryk till Nintendo 3DS i vad som blir seriens bärbara debut. Hutföst snygg grafik utlovas av Team Ninja.



Mario Kart 3DS

Speltyp: Racing Utvecklare: Nintendo

Inget Nintendo-format är komplett utan ett Mario Kart, och 3DS utgör inget undantag. Med hjälp av de tredimensionella skärmarna ska det vara snyggare än någonsin, lovar Nintendo.



Ridge Racer

Speltyp: Racing Utvecklare: Namco

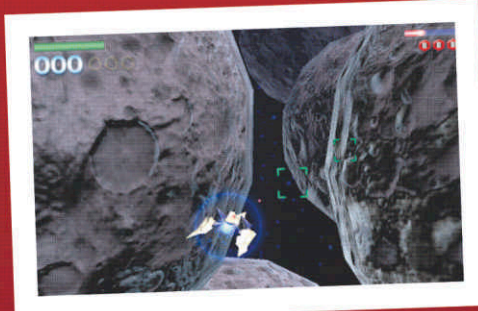
Vi vet egentligen ingenting om Ridge Racer till 3DS förutom att det kommer att vara en mix mellan flertalet olika PSP-spel, med boostad grafik, nya bilar och... samma härliga bredsladdar.



Paper Mario 3DS

Speltyp: Rollspel Utvecklare: Nintendo

Den pannkaksplatta, sprite-baserade spelvärlden i Paper Mario får en tredje dimension i Paper Mario 3DS. Något som bara får det att se roligare och mer inbjudande ut än någonsin.



Star Fox 64 3D

Speltyp: Action Utvecklare: Nintendo

Nintendo gör en remake på klassiska Lylat Wars till 3DS där man gjort om grafiken från grunden och dessutom proppat det fullt med 3D-effekter, vilket gör underverk för spelkänslan, tydligen.



Super Street Fighter IV 3D Edition

Speltyp: Fighting Utvecklare: Capcom

De pannkaksplatta slagsmålen i Super Street Fighter IV kommer få sig en extra dimension till Nintendo 3DS. Capcom lovar samma goda spelbarhet som vanligt, men ännu fläckigare grafik och effekter.

KINECT

1 Mindre Xbox 360

Microsoft släppte Xbox 360 S redan förra månaden. En blanksvart, mindre och tystare Xbox 360-enhet av högre byggkvalitet, utrustad med 250 gigabyte stor hårddisk och inbyggt trådlöst nätverkskort. Den är även specialbyggd för Kinect och kräver mindre kablage än den gamla konsolen.

2 Den lilla svarta

Kinect förvandlar din kropp till en handkontroll, så dina rörelser används för att styra spelen. Inga extra tillbehör eller knappar behövs, och man kan exempelvis ratta framför sig i luften för att styra en bil, sträcka sig efter bollar för att rädda straffar eller dansa för att få sin figur på skärmen att göra samma sak.

3 Planerad premiär

Kinect kommer att släppas 4:e november för 1495 kronor. Då ingår även spelet Kinect Adventures. Kinect kommer även att säljas förpackad med en Xbox 360 S Arcade för 3095 kronor.

4 En liten motor

Kinect känner själv av vem som spelar och var man står, och med hjälp av en liten inbyggd motor siktar den automatiskt in sig så man ska slippa justera om den hela tiden.

5 Inbyggd mikrofon

Det krävs inget headset för att spela på Xbox Live med Kinect, som istället innehåller en liten mikrofon som känner igen röster och filtrerar bort annat bakgrunds ljud. Det går även att styra Xbox 360-menyerna med sin röst.

6 Spela flera

Bara en Kinect behövs även om man är flera som spelar. Kameran kan identifiera individuella personer samtidigt när man spelar multiplayer.

7 Extremt responsiv

Kameran består delvis av militär teknologi och är extremt känslig. Den kan till exempel känna av ansiktsuttryck och vet därför om du är glad eller ledsen när du spelar, vilket kan användas i exempelvis rollspel.



Microsoft satsar friskt

Nej, Xbox 360 blev inte riktigt den succé Microsoft hade tänkt sig. Konsumenterna var istället mer sugna på rörelsekänsligt spelande till Wii. För att få ett eget riktigt häftigt rörelsekänsligt system till Xbox 360 köpte Microsoft därför upp Prime-senses rörelsekänsliga teknologi som bland annat den israeliska armén använt innan. Det var på E3 förra året man först visade upp konceptet, som både kan känna igen kroppar, ansiktsuttryck och till och med enskilda fingrar. Kinect gick länge under arbetsnamnet Natal, men under årets E3-mässa gick man slutligen ut officiellt med namnet Kinect och i november är det premiär.



Kinect

Microsofts rörelsekänslighet

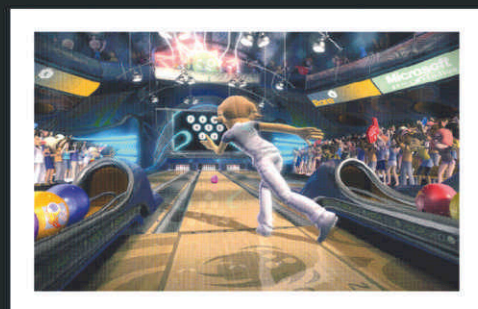
Med kommande superkameran Kinect förvandlar Microsoft dig själv till en handkontroll och du kan därmed styra spelen med hela din kropp...



Dance Central

Speltyp Musik Premiär November

Utvecklarna bakom Rock Band-spelen och grundarna av Guitar Hero-serien laddar om. Denna gången utan instrument och med danskorna i högsta hugg. Totalt kommer kommande Dance Central att innehålla över 600 olika dans-moves. Bland artisterna som kommer att stå för den dansanta musiken hittar vi hittills bland annat Lady Gaga, Beastie Boys och Snoop Dog. Du får information om vad du förväntas göra för dansrörelser med hjälp av ikoner och din avatar, sedan är det upp till dig att böja, bända och vrida kroppen i rätt takt för att briljera som dansör/dansös. En tämligen enig Gamereactor-redaktion tyckte att Dance Central var det överlägset bästa Kinect-spelet under den gångna E3-mässan. Man blir svettig, man har kul och man lär sig faktiskt dansa.



Kinect Sports

Speltyp Sport Premiär November

I Microsofts egen motsvarighet till Wii Sports kommer det att finnas åtta grenar att tävla i, däribland bordtennis, fotboll, bowling och några friidrottsvarianter som spjut och längdhopp.



Kinectimals

Speltyp Party Premiär November

Med Kinectimals kommer du att kunna interagera med djur på ett sätt som får Nintendogs att se väldigt gammalt ut. Fem kattdjur finns att välja på i vad som lär bli populärt bland de yngre.



Forza Motorsport 4

Speltyp Racing Premiär 2011

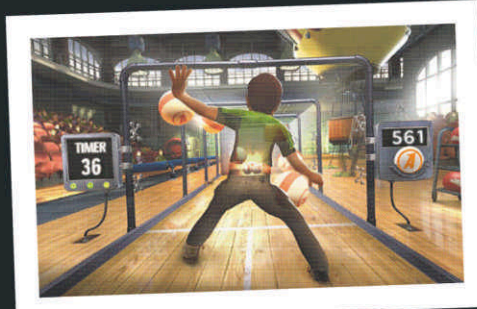
Istället för ratt och pedaler kan du i Forza Motorsport 4 spela med hjälp av din kropp. Ja, det låter lika korkat som det är. Ratta simulator-Ferraris med luftförelser, det är så dumt att vi storknar.



Kinect Joyride

Speltyp Racing Premiär November

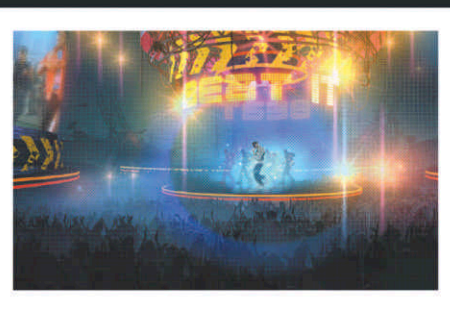
I Mario Kart-liknande Joyride gäller det inte bara att tävla, utan även att köra tillsammans för att klara av diverse utmaningar. Utöver det finns även goda möjligheter att bygga egna kårar.



Kinect Adventures

Speltyp Party Premiär November

Kinect Adventures är det spelet som kommer att följa med gratis i Kinect-paketet. Ett partyspel där man använder sin kropp för att undvika fällor, åka gummiflotte och slänga sig i lianer...



Michael Jackson: The Experience

Speltyp Musik Premiär November

I kommande Michael Jackson: The Experience får man både dansa med i stjärnans alla moves och även samtidigt sjunga med i musiken tack vare Kinects inbyggda mikrofon.

F

800 förhandstittar www.gamereactor.se

Förhandstittar



Premiär NOV

God of War: Ghost of Sparta

Plattform **PSP** Utvecklare Ready at Dawn Utgivare Sony Speltyp Action

I DEN SENASTE och sjätte delen i God of War-serien vrider utvecklarna Ready at Dawn tillbaka klockan för att berätta om Kratos ungdom där vi får veta varför han är som han är. Den här gången kommer stridigheterna framför allt gälla staden Atlantis som Poseidon talar om i God of War III. Nu får vi vara med, och förmodligen även vara delaktig i dess undergång.

Bland de spelmässiga nyheterna märks att Kratos denna gång kan slåss med både svärd och spjut och kan därför vara mer defensiv än tidigare. Ready at Dawn fick en del kritik över att föregångaren Chains of Olympus till PSP var för kort, men nu säger man att äventyret kommer vara minst 25% längre denna gång.

Jonas Mäki



AMBITIÖST FÖRFATTANDE

Storyn i Gears of War 3 författas av veteranen Karen Traviss, som skrivit två av Gears of War-böckerna. Enligt Cliff Bleszinski kommer vi att få svar på många av de frågor spelare har haft om händelserna i spelets mytologi. Och säkertigen få fler.

SKA HAN LEVA ELLER DÖ?

Killen i den übercoola hjälmen heter Clayton Carmine och är brorsa med Anthony och Benjamin Carmine. Genom att inhandla en tröja via Xbox Live som antingen pryds av trycket Carmine Must Die eller Save Carmine är du som Gears-fan med och bestämmer huruvida Locust-bödeln ska överleva storyn i det tredje spelet. Ett genidrag då det redan sålts över en miljon tröjor.



Premiär 8 APRIL

Gears of War 3

Plattform **Xbox 360** Utvecklare Epic Games Utgivare Microsoft Speltyp Action

SKA CARMINE DÖ ELLER ska han överleva? Det är fansen som bestämmer. Jag hoppas att du röstat. Till våren får vi se om Marcus Fenix polare klarar sig. Och hur många Locust som inte kommer att göra det...

Arton månader har passerat sedan händelserna i

Gears of War 2. Jacinto är sedan länge förlorat, COG-soldaterna huserar numera på hangarfartyget Raven's Nest och lyssnar rastlöst på mänskligheten som sjunger på sista versen. Kriget i Gears of War 3 ser mer hopplöst ut än någonsin.

Detta blir det mest putsade Gears of War hittills och nu är det officiellt slut på kräm i Xbox 360, enligt utvecklarna Epic. Unreal 3.5-motorn och Epics färdigheter garanterar krispig teknik och estetiskt är det också intressant, med fler grönområden och de nya, naturnära fienderna Lambent. Det enda vi irriterat oss på är de ärmlösa rustningarna vi fick se under årets E3-

mässa, men det känns överkomligt...

För första gången ska vi få spela som kvinnliga COG-soldater vilket enligt Epic själva inte är en dag för tidigt. Anya Stroud, Bernie Matakai och Samantha Byrne, karaktärer som Gears of War-romanläsarna är bekanta med, kommer att vara spelbara. Våra COG-vänner kommer att bära nya vapen som dubbelpipigt hagelgevär, kraftfulla One Shot och läckra Digger Launcher som skjuter explosiva pirajor. Hårt!

Beast Mode är en annan av Gears of 3:s hetare nyheter och kan beskrivas som en spegelversion av det populära Horde-läget i Gears of War 2. Du och tre



Donkey Kong Country Returns

Plattform **Wii** Utvecklare **Retro Studios** Utgivare **Nintendo** Speltyp **Plattform**

FÖR NOSTALGIKER världen över är Donkey Kong Country Returns en av årets stora utannonseringar. Det ser ut som om utvecklarna både lyckats fånga originalets charm och fått uppföljaren att se fräsch ut, utan att modernisera allt för mycket.

Självklart skulle riktigt hög kvalitet inte förvåna någon. Det är för bövelen Retro Studios som sitter bakom spakarna. Trollkarlarna som lyckades föra in Metroid i den tredje dimensionen. Att pionjärer som Retro Studios ska syssla med ett så här konservativt projekt känns lika konstigt som tryggt. Vi håller tummarna för att överflödigt viftande hålls borta från denna smaskiga nittitalshyllning.

Love Bolin



vänner spelar som Locust och ska döda COG-soldaterna - men inte på det sätt man kan tro. Vi får nämligen pröva på livet som något annat än vanliga Grunts och spelar därför som Wretch, Cantus och Berserker och en massa andra varelser från Locusts fiendeflora. Vi ska till och med få klappa omkring som ettriga små Tickers och spränga Gears-soldaterna i bitar om vi kommer tillräckligt nära. Beast Mode låter som nåt som kan komma att stjäla showen. Vanlig co-op är också att vänta och denna gång ska fyra personer kunna samarbeta sig genom kampanjen. Detta gäller över Xbox Live dock, vill du samarbeta på delad skärm

är det fortfarande för två spelare som gäller.

Ny i fiendefloran är Lambent Locust, som är muterade versioner av de vanliga krypen. På E3 såg vi

Nya är Lambent Locust, muterade versioner av de vanliga krypen

Epics Cliffy B närma sig en av spelets många, enorma stjärklar - trädliknande tingestar som spottar ut Lambent. Ungefär som de första spelens emergence holes, alltså

Lambent Berserker ser för övrigt helt vansinnigt mordisk ut, och ska bli ett nöje att få krossa. Vi ska också få leka med nya manövrar för våra hjältar, som att hoppa över hinder och göra en närstridsattack samtidigt, eller göra "chainsaw kicks" - en motorsågspunktering av en fiende följt av en rejäl känga.

De två första Gears of War-spelen var båda höjare och vi har ingen anledning att inte dregla efter trean. Nyheterna är många och vi längtar både efter en tät story och mustig multiplayer. Till och med att få spela som en fjantig liten Ticker verkar också sprängkul.

Jonas Elfving



ID TECH 5 REGERAR

Med Rage lanserar Id Software en ny grafikmotor kallad Id Tech 5 som man hoppas ska komma att användas till många spel framöver. Ett annat spel utöver Rage som ska använda Id Tech 5 är ännu ej visade Doom 4.

SLÅ MIG I SKALLEN, TACK

Spelvärlden i Rage kommer att bli stor, riktigt stor. Overallt kommer muterade ruskprickar att stryka omkring, utrustade med hemmagjorda knölpåkar och sugna på att kaka din hjärna (till brunch). Mutant-designen är varierad, läskig och ofta uppfinningsrik och Id lovar mängder av olika sorters fiender.



GRAFIKEN SOM IMPONERAR

Med Rage siktar Id Software på att höja ribban för vad som tidigare varit tekniskt möjligt. Grafiken är sanslöst detaljerad och under E3 demonstrerades Xbox 360-versionen som redan nu ser galeit bra ut. Id utlovar även en bilduppdatering på 60 bilder per sekund till alla format.

Premiär MARS

Rage

Plattform **PC / Playstation 3 / Xbox 360** Utvecklare Id Software
Utgivare Bethesda Speltyp Action

POSTAPOKALYPTISKA VÄRLDAR går det tolv av på dussinnet. Men inget annat spel ser så snyggt ut som Rage, Id Softwares kommande actionepos som är förlagt till en helt ödelagd Jord. En komet slog ned, men för att undvika katastrofen byggde nutidens regeringar en massa bunkrar med allt som behövdes för

barrikerad överlevnad i några decennier (inte helt olik Fallout-konceptet), med tanken att folk sedan skulle kunna komma fram och återuppbygga civilisationen. Men inte då, folk är sig lika även i framtiden och spenderar hellre sin tid i den demolerade världen med plundring, skövling och krig. Och det blir heller inte bättre av att mutanter och monster härjar överallt. Men allt är inte nattsvart, det finns motorsport, kärlek och finfina skjortor. Men inte i några överdrivna mängder.

Till skillnad från Id Softwares tidigare titlar och det dystopiska temat till trots, är dock Rage inte alls speciellt mörkt. Tvärtom bjussar Id på en värld fylld av

karikatyrer, soldränkta ökenmiljöer och en hel del svart humor. I Rage gäller det att själv hitta sig en plats, skaffa vänner, anta uppdrag och leta efter bättre utrustning. Lite i samma anda som fjolårssuccén Borderlands.

På nästan rollspelsliknande manér kan man utforska den enorma spelvärlden och besöka hålor som barrikerade Wellspring för att tävla i bilkörning. Just bilkörandet är en stor del av Mad Max-inspirerade Rage. Buggys direkt från skrotupplaget behövs både för att smidigt kunna ta sig fram i det karga landskapet, men även för att tävla med. Till skillnad från hur det brukar vara i actionspel är bilkörandet helt naturligt integrerat



ALLA DESSA INFLUENSER
 Id Software säger sig ha inspirerats av Burnout- och Motorstorm-serien när det gäller bilkörningen. Genom att tävla mycket vinner man pengar som kan användas till att uppgradera kårorna.

MASSOR AV LOOT
 Precis som i Borderlands lämnar alla fiender efter sig loot man kan samla på sig med ett enkelt knapptryck, för att kunna bygga föremål man har ritningar till. Det kan vara allt från stativmonterade kulsprutor till dyrkningsanordningar.

MEKA MED DINA VAPEN
 Man kommer i Rage att kunna pilla både med vapen och ammunition. Elektrisk ammunition till ett amborst kan exempelvis användas för att slå ut hela grupper av fiender som står i en vattenpöl.

och spelkontrollen känns redan nu klockren, något som även gäller actionsekvenserna. Vi fick provköra en buggy och skumpa fram i det karga landskapet. När man ser hur tätt det är med monster, inser man snabbt varför fordon är en livsnödvändighet för att ta sig någonstans i denna värld.

Här finns även goda möjligheter att själv skräddarsy sin hjälte som man vill ha honom, skaffa värre puffror, modifiera dem och även bygga egna prylar som kan underlätta stridandet. När Gamereactor spelade på E3 ställdes vi exempelvis inför ett övermäktigt motstånd, som fick oss att krypa ihop i skydd. Med hjälp av en

mekanisk spindel med stativmonterad kulspruta kunde man dock slå ut fienden och fortsätta uppdraget.

Tanken är att ingen spelupplevelse i Rage ska vara

På rollspelsliknande manér kan man utforska den enorma spelvärlden

den andra lik och uppmuntra dig som spelare att skapa ditt eget äventyr i vad som närmast känns som en steam punk-version av vilda västern. Här finns allt från

hålur som ovan nämnda Wellspring, byggd nära ett vattendrag eftersom vatten är bristvara i framtiden. Men även ställen som betydligt större Dead City, en nu övergiven och stendöd ruin av vad som en gång var en jättelik metropol.

Id har kort sagt lyckats sy ihop en massa genrer till en enkel lättanvänd helhet som känns lika logisk som lockande. Rage lovar väldigt gott och ser extremt snyggt ut redan nu med åtta månader av finputsning kvar. Id själva hävdar att Rage kommer att sätta en helt ny standard i actiongenren. Vi får väl se om så blir fallet.

Jonas Mäki



Premiär 28 SEP

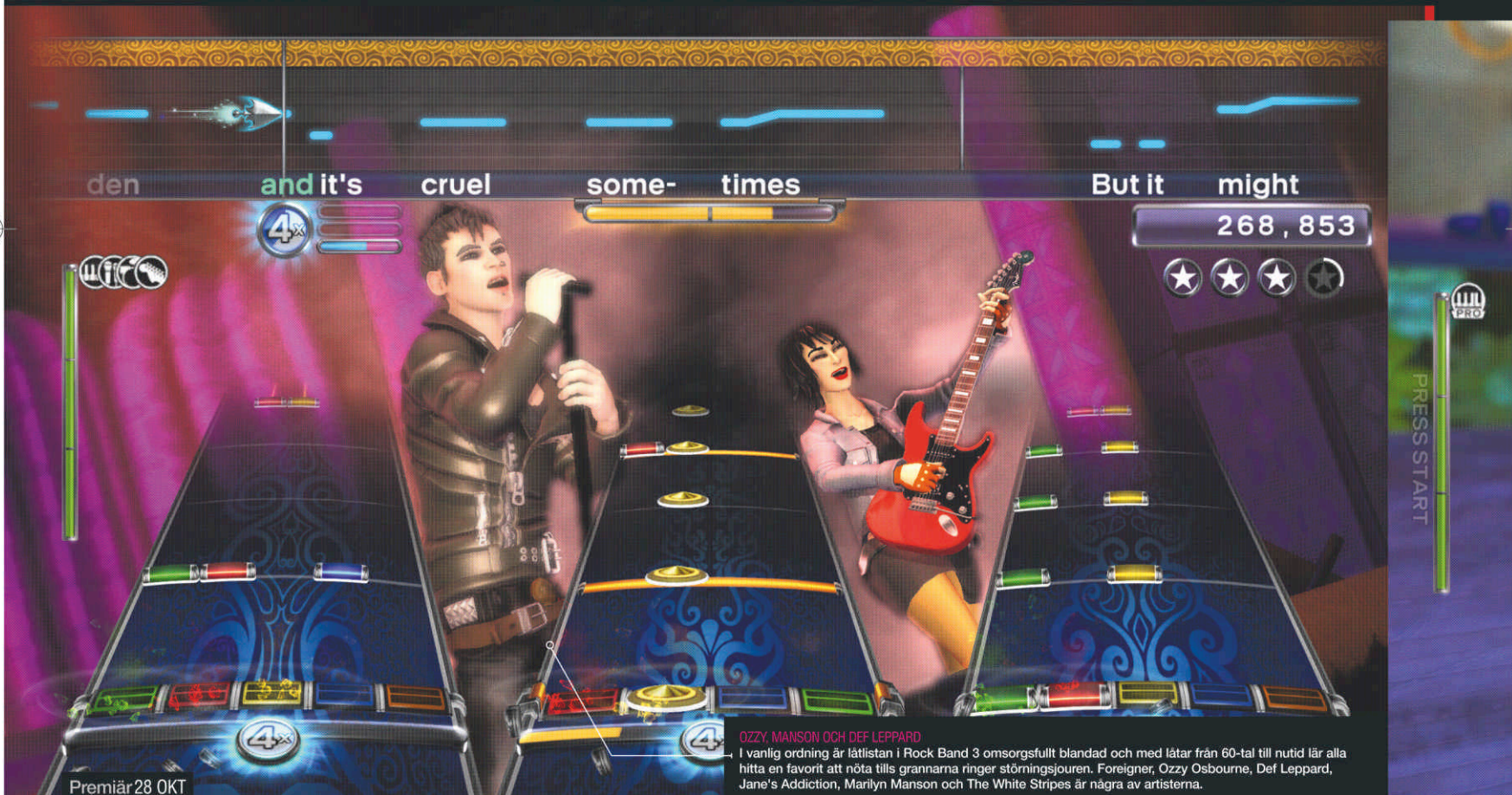
Guitar Hero: Warriors of Rock

Plattform PS3/Wii/Xbox 360 Utvecklare Neversoft
Utgivare Activision Speltyp Musik

EN MAGISK GITARR ska hittas, en rockens demi-gud ska släppas lös och Gene Simmons är berättarrösten. Jäpp, nu är det gammal hederlig, dieseldoftande rock som pryder setlistan igen när Guitar Hero går tillbaka till rötterna. Allt för att få fart på de dalande försäljningssiffrorna och blidka hardcorefansen.

I Guitar Hero: Warriors of Rock får du och hela bandet headbanga dig genom låtar av allt från Metallica, Alice Cooper, Deep Purple och Slayer. Man omtolkar dessutom rockiga storyn i Rushs album 2112 och slänger in den i spelets Quest Mode. Warriors of Rock lär få hård konkurrens av Rock Band 3 (förhandstestat här nedan), men det hela ser så underbart smaklöst ostigt ut att det blir riktigt intressant.

Fredrik Eriksson



Premiär 28 OKT

Rock Band 3

Plattform PC / Playstation 3 / Xbox 360 Utvecklare Harmonix
Utgivare EA Speltyp Musik

DEN 28 OKTOBER blir en svår dag för alla gnällspikar. Ni vet såna med den tjugiga catchphrasen "skaffa en riktig gitarr i stället". För det är ju precis det vi kommer att göra. Även om Harmonix själva fortfarande hävdar att man bara gör ett spel kommer Rock Band 3:s nya instrument, framförallt gitarran och keyboarden, att vara

så nära verklighet det går. "Break on Through" sjunger The Doors när jag spelar vad som tveklöst är ett verkligt genombrott för musikspelsgenren.

Under min testrun av Rock Band 3 hos Harmonix i Boston är de två nya gitarrmodellerna de jag först rycker till mig, halvglad gitarramatör som jag är. En gura är i plast och den andra är riktig. Fender Mustang-replikan har vansinniga 102 plastknappar och Fender Squier Stratocaster är fränt nog utrustad med riktiga strängar, och möjligheten att kopplas till en vanlig förstärkare. Dessa används i Rock Band 3:s nya Pro-läge, där vi i stället för att bara pricka fem olikfärgade knappar

verkligen rör oss över en hel gitarrhals.

Pro-läget är svårt. Riktigt utmanande, redan på easy-nivån. Jag får flashbacks till smekmånaden med det första Guitar Hero då blicken även då hoppade mellan gitarran och skärmen. På TV:n rusar både en symbol och en siffra mot mig och jag ombeds exempelvis slå an den tredje strängen på fjärde bandet. Tänk dig tabulatorer som snurrat 90 grader medsols. Ackord introduceras på medium-nivån och dessa representeras visuellt med ett eget språk där former visar hur du ska hålla fingrarna. Det jag imponeras mest av är hur smidigt mina fingerrörelser över strängarna direkt översätts till



Premiär 24 FEB

Vanquish

Plattform PS3/Xbox 360 Utvecklare Platinum Games
Utgivare Sega Speltyp Action

SHINJI MIKAMI är något av en actionguru. Det var han som utvecklade konceptet till Devil May Cry, det var han som skapade Resident Evil och det var han som sedan återupplivade serien med Resident Evil 4.

Därför är det inte konstigt att förväntningarna på Vanquish är enormt höga. Det är en ytterst japansk tolkning av den typen av tredjepersonsskjutare som Gears of War gjorde populära. Realism har inte mycket här att göra när Sam Gideon i sin överdesignade cyborgdräkt boostar sig kors och tvärs mellan fienderna och växlar mellan brutala närstrids-attacker och ett skjutvapen som byter form vid olika stridssituationer. Om Vanquish är i närheten av lika coolt som Shinji Mikamis tidigare spel har vi en tempomässigt rask actionfest att se fram emot i höst.

Mikael Sundberg



ETT PARTY MODE

I likhet med det mer avslappnade spelläget i Guitar Hero 5 kommer även Rock Band 3 att ha ett Party Mode. Här kan spelare hoppa in och ut en låt när som helst, även mitt i den. Karriärläget är också förändrat och kommer innehålla tuméer som går snabbare att klara av. Dessutom kommer vi att kunna läsa upp särskilda meta-achievements, spelrelaterade mål av olika slag.

KLURIG KEYBOARD

Ett mycket pedagogiskt och utförligt träningsläge för keyboard finns att tillgå i Rock Band 3. Den lär dig grundläggande tips som var du ska positionera fingrarna och hur ackorden ska slås an. Lite fräckare än en vanlig pianolärare, inte sant?

en siffra på skärmen. Jag vet alltid var jag placerat fingret och kan justera greppet om jag skulle pricka fel. En pedagogisk detalj är också att namnet på ackordet står utskrivet vid sidan av skärmens greppbräda. Överlag känns de nya gitarrerna oerhört lyxiga och upplevelsen är mer än bara ett spel.

Keyboard-delen i Rock Band 3 är också mycket underhållande och har tillåtit Harmonix att plocka låtar från fler genrer och årtionden. Såväl klaviaturet i The Doors 60-talsflum och The Cures synthar 20 år senare är ett nöje att få spela. Keyboarden spänner över två oktaver och har en knapp för overdrive och en för att

lägga filter på de långa noterna. Även här kan du nöja dig med att plinka på bara en ton inom rätt färgområde, eller att faktiskt spela på riktigt.

Jag lämnar Harmonix med 5% handvärk och 95% mersmak...

Det är ingen överdrift att musikspelsgenren som vi känner till den kommer att förändras radikalt i höst. När Harmonix berättar för mig att även redan släppta låtar i

tidigare Rock Band kanske, kanske kommer att omkodas för att stödja även Pro-gitarren och keyboards känns möjligheterna oändliga.

Jag lämnar Harmonix med 5 procent handvärk, 95 procent mersmak och Queens trötta dunderdänga, Bohemian jävla Rhapsody, fast i en ettrig hjärnloop. Jag vill bli bättre på keyboard, lära mig gitarrlåtarna på riktigt och utforska resten av låtlistan. Jag vill prova mer av de nya trummorna med en extra cymbal och sjunga fler låtar med stämsång. Och framförallt vill jag häna alla gnällspikar. Nu är det på riktigt.

Jonas Elfving

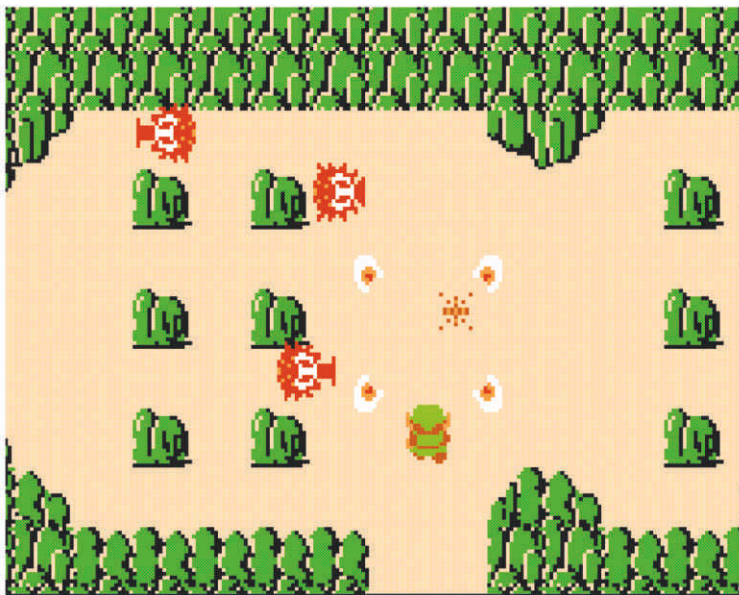




-GAMEREACTOR-
presents

ESSENSSEN AV ZELDA®

Detta är hela historien om en av tidernas
mest folkkära spelsier...



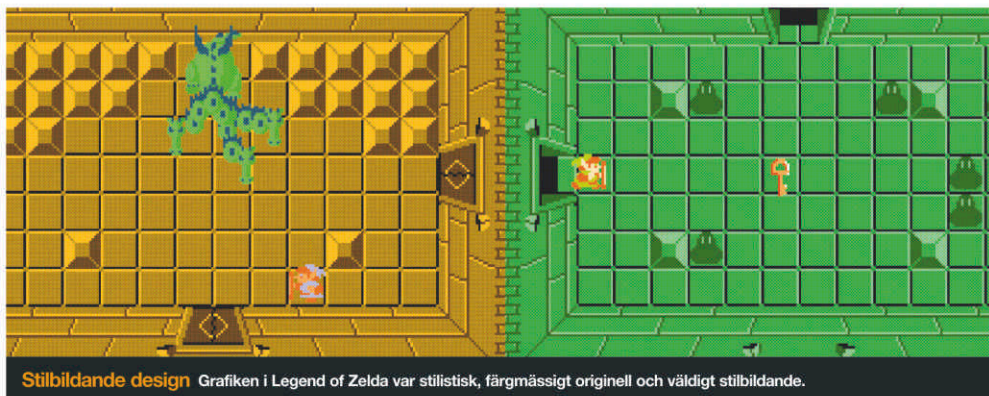
En enorm spelvärld

The Legend of Zeldas öppna spelupplägg var unikt. Den vidsträckta, icke-linjära världen kunde utforskas fritt och det gick till och med att klara palatsen i olika ordningsföljd. Det gick faktiskt att nå Ganon utan att någonsin plocka upp svärdet.

När en av de skjutbara pappersväggarna gled igen bakom den unge Shigeru Miyamoto förvandlades det bekanta familjehemmet plötsligt till en labyrint. Det var läskigt att irra omkring. Men mest spännande. Att gå vilse var ju vardagsmat för denne utforskare, rutinerad efter alla upptäcktsfärder i nejderna utanför Kyoto. Utan karta och kompass hade han upptäckt djupa skogar, spöklika ruiner och en undangömd sjö. Men han tvekade inför grottan. Hit återvände han flera gånger utan att samla mod att gå in. En dag tog pojken med sig en lykta och en extra bestämd blick.

Du känner säkert redan till resten. Legendan om hur legenden skapade legenden. Shigeru Miyamoto växte upp, började med grafisk design på Nintendo och lät barndomsminnena genomsyra arbetet med att göra en jätteapa, en rörmokare och en Hylian till världsstjärnor. Skjutdörrslabyrinten och grottan blev speltempel. Lyktan blev virtuell. De öppnare och mer ambitiösa idéerna som inte passade i det linjära Super Mario Bros. avsattes till The Legend of Zelda, första delen i en spelserie som fram till idag skulle komma att fånga spelare och kritiker för varje ny titel.

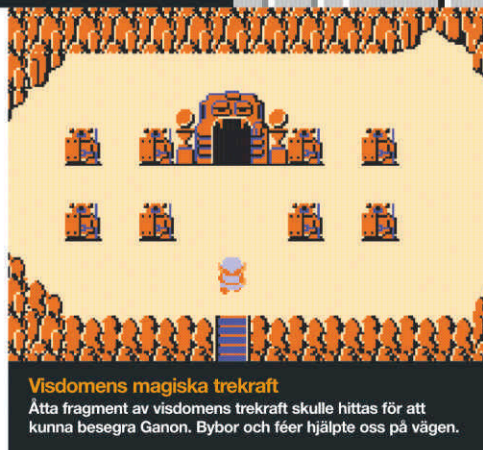
Historien om Link, Zelda, Ganon och Triforce har nått svindlande framgångar och såväl kliniska betygssnitt på sajter som Metacritic och historier från spelare själva talar ett tydligt språk. Visserligen har det fått gå långa perioder mellan de större, stationära Zelda-titlarna men i gengäld har inga kvalitetsdalar funnits i sikte. Fansen talar om "magi", om något särskilt i Zelda-spelen, som



Stilbildande design Grafiken i Legend of Zelda var stilistisk, färgmässigt originell och väldigt stilbildande.

Djävulska tempel

Att hitta rätt i The Legend of Zeldas tempel ställde stora krav på både list och reaktionsförmåga. Den som slår igång spelet idag bör förbereda sig på tuffa strider och kluriga pussel för att nå de gyllene Triforce-delarna. Den uppmärksamme märkte dock kanske en ledtråd: alla grottkartor föreställde varelser, som en orm, drake eller örn...



Visdomens magiska trekraft

Åtta fragment av visdomens trekraft skulle hittas för att kunna besegra Ganon. Bybor och féer hjälpte oss på vägen.

ger äventyren tillgång till en speciell plats i deras hjärtan. Frågan är oundviklig: Finns det en särskild Zelda-essens? Vad innehåller den i så fall?

Svaren är förstås otaliga och de varierar beroende på vem man frågar. I en serie intervjuer från 2006 kallad "Iwata Asks" förde Nintendos VD Satoru Iwata omfattande diskussioner med sitt team om spelen till Nintendo Wii, inför konsolens release. Alla medarbetare hade sin egen teori kring Zelda-essensen. Keisuke Nishimori har sagt att "spelen alltid ger respons på vad spelaren än försöker göra". Kentaro Tominaga framhävde spelens många sidouppdrag och Yoshiyuki Oyama menar att magin ligger i föremål som Links

bumerang, alltså (i detta fallet bokstavligen)

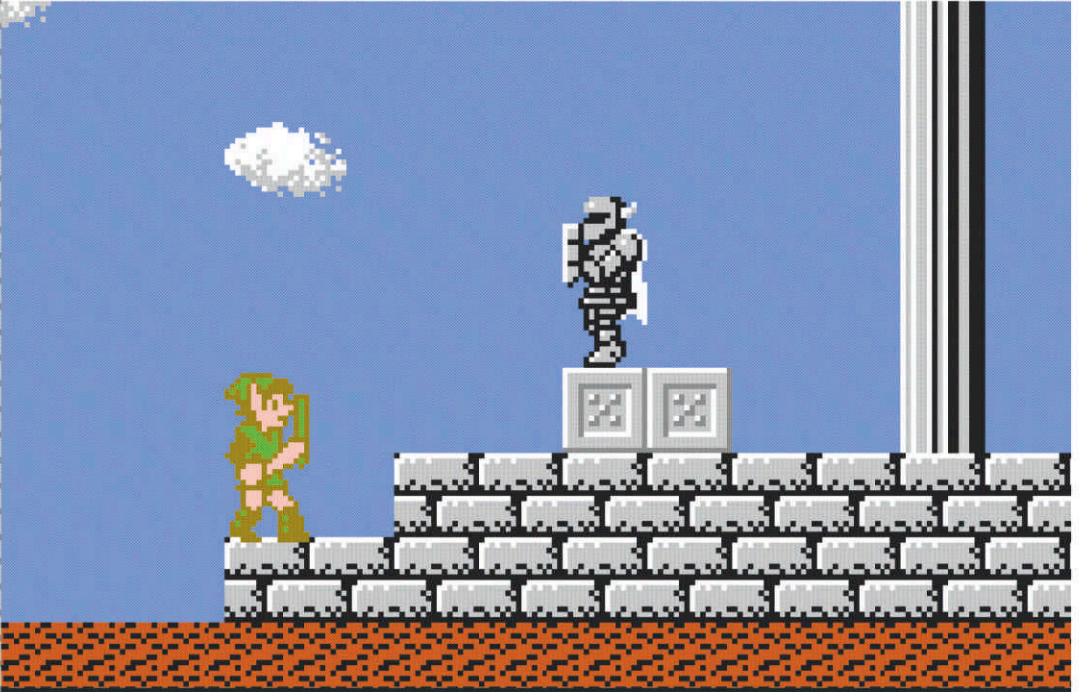
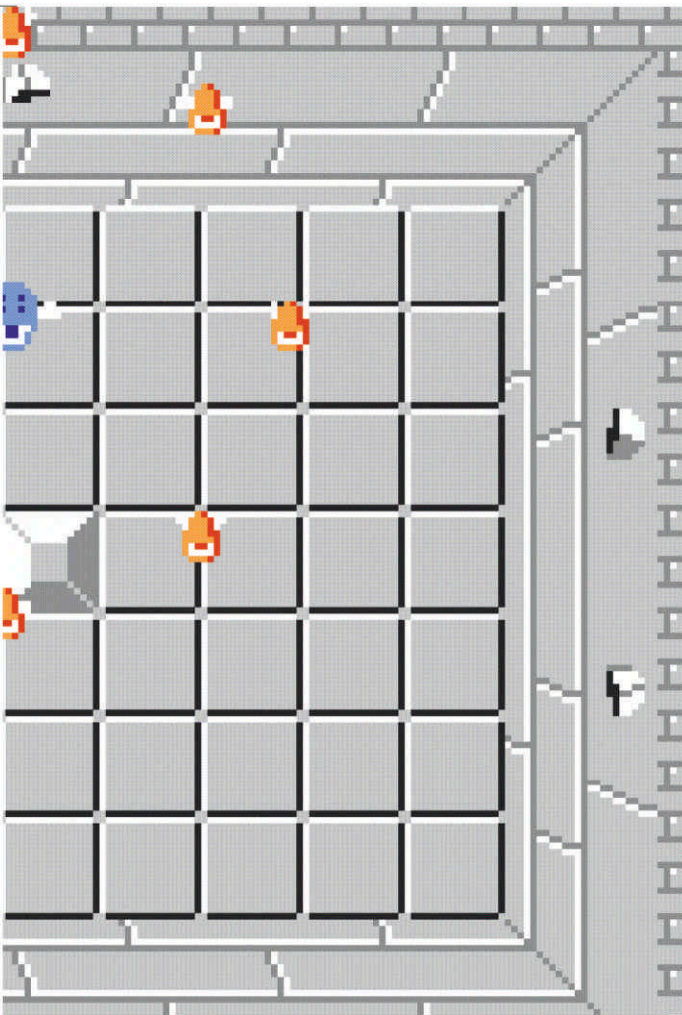
återkommande inslag. Och Atsushi Miyagi menade helt sonika att "om Zelda-teamet gjort spelet, så är det Zelda".

Skaparnas åsikter är intressanta, men de mer inspirerande förklaringarna finns ofta i betraktarnas ögon, hos de som faktiskt spelar spelen. Som Nintendo själva har sagt finns det lika många Zelda-essensdefinitioner som spelare, men hos Zelda-fansen går det ändå att hitta gemensamma nämnare och en slags kollektiv förståelse av spelseriens "lilla extra". Zelda-fans jag talat med har ofta tagit upp specifika detaljer när de delat med sig av Zelda-minnen; "obetydliga" inslag, rentav om vilken livssituation man haft när man spelat, som ändå sammanfattar helhetsupplevelsen väl.

Själv tillhör jag den generation som vuxit upp i samma takt som Link inte gjort det. Nu har 23 år passerat sedan min första stund med debutspelet, 1987

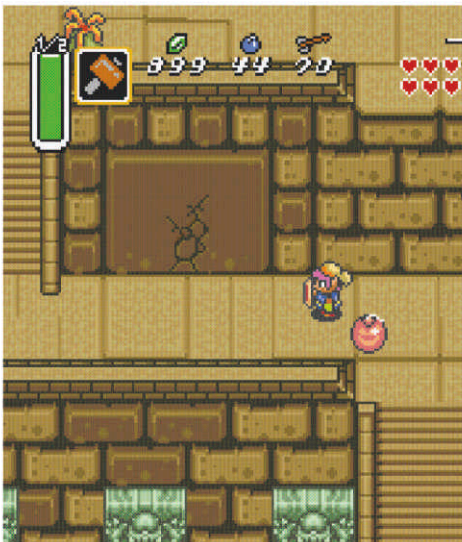
De mer ambitiösa idéerna som inte passade i Super Mario Bros. avsattes till The Legend of Zelda

års The Legend of Zelda. Hade det funnits en plan för att inleda ett livslångt förhållande mellan en sexåring och Zelda-serien kunde den inte ha påbörjats mer effektivt. En spelkassett i guld präntades först direkt in i min hjärnbarks nostalgivardning, men det var det spelmässiga som fastnade bäst. Musiken, sagoboksintröt. Grottan med det första svärdet. Feerna som omslöt Link med helande hjärtan. Det låg även ett slags skimmer över själva namnet, Zelda.



Links nya perspektiv

Fågelperspektivet byttes ut mot sidscrollande action i Links andra äventyr. Vi angreps av ovanligt tuffa fiender och var tvungna att både hoppa, hugga och använda skölden för att överleva. Dessutom var magi och trollformler en stor del av upplevelsen.



En liten trädgård under förändring

Med Zelda ville Miyamoto designa en "trädgård i minatur", en familjär plats som kunde förändras med tiden.



Links hyllade pappa

"Jag är inte Link. Men jag känner honom." Jublet ville aldrig ta slut när Shigeru Miyamoto anträdde E3-scenen med svärd högsta hugg, efter att Twilight Princess trailer visats.

- Zelda Fitzgerald var författaren Francis Scott Fitzgeralds fru. Hon var en berömd och vacker kvinna och jag gillade hur hennes namn klingade; behagligt men också betydelsefullt. Jag tog mig friheten att använda hennes namn, har Shigeru Miyamoto berättat.

Det var svårt att placera The Legend of Zelda i något bestämt fack. Var det ett äventyr, en actiontitel eller rollspel? Var poängen att döda så många octoroks som möjligt eller var Hyrule bara en enorm labyrint som skulle lösas?

Ännu svårare blev artbestämmandet när Zelda II: The Adventure of Link släpptes, med sitt level-system och sina svåra actionmoment. Till och med Nintendo själva var oroliga för att spelare skulle bli förvirrade av konceptet, att inte ständigt bli tillsagda vart Link skulle ta vägen. Effekten blev den totalt motsatta; spelare älskade att utforska Hyrule, föra anteckningar och rita kartor över de alltmör komplexa templen. Precis som Miyamoto hade hoppats började tips och strategier spridas över skolgårdar och arbetsplatser.

De öppna världarna med affärer och bybor, grottor och skogar var det mest tilltalande med de båda NES-spelen och även om del ett och två skilde sig markant från



Ett säregnet Zelda-spel

Det andra spelet, Adventure of Link, skilde sig från föregångaren. Nyckelmedlemmar i Zelda-teamet, som Takashi Tezuka och Koji Kondo, var inte delaktiga i utvecklingen.

ät fler föremål, karaktärer och grottor. Link kunde simma. Han kunde fånga en fe och spara den i en burk. Något spännande hade petats in runt precis varje knut och ofta var de bästa ögonblicken frikopplade från huvudstoryn.

Exempelvis var bifigurerna mycket intressanta i A Link to the Past. Den ljusskygga flickan som visade sig vara ett

Det var i och med **A Link to the Past** som Nintendo skapade det bästa spelet i serien hittills.

varandra var denna utforskarglädje den trivsamma, gemensamma nämnaren. I synnerhet gav The Adventure of Link, ansett som både seriens svarta får och mångas favorit, med sina många byar en pirrande känsla av att vara ute på äventyr.

Det var dock i och med The Legend of Zelda: A Link to the Past som Nintendo förfinade det äventyrliga konceptet och skapade det bästa spelet i serien hittills. Nintendos 16-bitare målade upp ett större Hyrule än någonsin, vi fick ta del av en ordentlig story och gotta oss

monster, dvärgsmeden som tappat bort sin bror och förstås ett av de sorgligaste ögonblicken i spelhistorien: ödet för den flöjtspelande pojken som försvunnit hemifrån och som i mörkervärlden stelnade till ett träd. Att ge ett dödsbesked till en sörjande far hör inte till de vanligaste spelmomenten, och det var definitivt med A Link to the Past som Zelda-serien växte upp.

Vilket även jag gjorde. Blev äldre, medan Link stannade i barndom och tonår. Den alltfjämt stegrande ålderskillnaden blev dock aldrig något bekymmer. Det var

Legend of Zelda: A Link to the Past

Att socialisera och samla ledtrådar i Hyrules olika byar har alltid varit en skön, avslappnad kontrast till Zelda-spelens intensivare actionpartier. I A Link to the Past var ingen sidofigur den andra lik, och de hade alla en historia att berätta. Du minns väl den sjuka pojken som lånade ut sin fjärlshåv? Eller den skumma figuren i hatt som sprang ifrån dig så fort du kom för nära?



Hönsen från helvetet

Det var ett fenomenalt ögonblick. Efter att Link mobbat hönor med svärd tillräckligt länge slöt en förbannad flock fjäderfån upp mot förtrycket. I ett inferno av fjädrar och näbbar täckte hönorna skärmen i sitt anfall mot Link. Ett påskägg av rang.

inte heller nostalgi som höll mig kvar, det var spelens kvaliteter. Såväl barns som vuxnas fantasi fångades av Zelda-spelen, en lika aktningvärd som lukrativ kombination, och både konsumenter och konkurrenter försökte sätta fingret på vad hemligheten var. Förklaringen, åtminstone en del av den, hittar vi i vad Miyamotos team har kommit att kalla "Miyamoto-testet".

För att exemplifiera detta tar vi avstamp i The Legend of Zelda: Ocarina of Time från 1998, Links fenomenala debut i den tredje dimensionen. När producenten Eiji Aunoma fick i uppgift att designa en bombaffär i spelet var han tvungen att skriva en bit dialog för butiksinnehavaren, några textrader som rullade i gång när Link besökte affären på kvällen. En inte helt enkel uppgift, skulle det visa sig.

- Det första jag skrev var "Välkommen till bombaffären!" Logiskt och bra, eller hur? Miyamoto ratade det direkt. Link är trots allt en pojke, ute mitt i natten och handlar sprängmedel. Det svar som till slut skrevs löd: "Är du ensam, grabben? Det här är en bombaffär. Stick iväg hem nu. Eller tja, affärerna har gått slött på sistone, så du kan väl få handla ändå. Ställ inte till med rackartyg bara", berättar Eiji Aunoma i japanska dokumentären Everything About Zelda.

Detta är ett exempel på den obevekliga detaljsorg som gjort Zelda-spelen till vad de är. Vid sidan av alla storslagna historier, enorma bossar och utmanande tempelpussel finns denna fingertoppskänsla ständigt närvarande för att förgylla helhetsupplevelsen. En på ytan

så bagatellartad detalj som att Link kunde rensa bort buskar och gräs i The Legend of Zelda: A Link to the Past var i själva verket briljant. Link kunde inledningsvis bara slita upp buskarna med rötterna, men när han väl fick sitt svärd blev han en liten gräsklippare, och med de bevingade Pegasus-skorna på sig kunde vi plöja genom hela fält av sly på några få sekunder. Roligt och tillfredsställande på det där oförklarliga sättet.

Exempel på andra gagnlösa godbitar av den sorten



Underbar underjord

Templen i A Link to the Past var ett exempel på perfekt bandesign. De var uppbyggda av flera våningar och för att ta oss däremellan krävdes i bland att vi föll genom fallluckor.

finns det gott om. I The Legend of Zelda: Ocarina of Time kunde vi hugga ned alla träskyltar som fanns lite överallt för att sedan se dem guppa omkring i vattnet. I det nedstämda och surrealistiska The Legend of Zelda: Majora's Mask fick vi olika svar från byfolk beroende på vilken mask Link hade på sig. När vi dränerat en del av Hyrule utanför vattentemplet i The Legend of Zelda: A Link to the Past kunde vi slänga tillbaka en sprattlande fisk i en sjö för att få en belöning. Och när The Legend of Zelda: Twilight Princess snömonsterpar Yeto och Yeta kramades kunde vi plocka upp de hjärtan deras kärlek spred omkring sig.

Något Zelda-spelen ständigt lyckas med är att påminna oss om hur det utom räckhåll är det mest åtråvärda. Detta gäller inte bara den outhärdliga väntan inför nästa stora Zelda-spel, utan även en central del i spelupplägget. Jag talar förstas om tempen. Aldrig har en låst dörr känts så ogenomtränglig och hånande som när vi kört fast i ett av spelseriens många palats, och på samma sätt har triumfkänslan och självgodheten vid en knäckt Zelda-nöt varit bland det bästa spelhistorien haft att erbjuda.

För den erfarna Zelda-spelaren sitter de mest grundläggande pusslen i ryggmärgen; bomba varenda spricka du ser, tänd alla lyktor i ett rum för att öppna en dörr, släng iväg bumerangen för att nå flera mål samtidigt. Men i takt med att varje spel introducerat nya föremål och förmågor har även veteranerna tvingats sitta på mental hjälpplan.



Från lillkille till vuxen man

Ocarina of Time var ett mästertligt, gripande och helgjutet spel. Något så trivialt som ett barn som växer upp var intressant nog för ett spel, har Shigeru Miyamoto berättat.

Effekten av den relativt komplicerade och utdragna processen att nå slutbossarna i Zelda-spelens tempel är att tempot sänks, och att vi tvingas till eftertanke. Det är ett äventyr och inte ett actionspel vi spelar; monstren är aldrig det stora hotet (överlag ger de sig efter några svärdsving) i stället blir väggar och låsta dörrar den största fienden. Relationen mellan spelaren och templet som konkret byggnad blir dessutom mer intim när vi tvingas stanna upp i palatsen och fundera över nästa drag. Miyamoto har en förklaring till varför vi spelare går i gång på detta.

- Jag tror att alla tycker om att lösa problem. Det är som att studera, det kan vara jobbigt och folk klagar på det, men det är väldigt tillfredställande. TV-spel ger dig chansen att uppleva detta, till och med ensam mitt i natten och på ett interaktivt sätt. I Zelda kan du hitta en bit trä och använda den som ett vapen, men också som en fackla. Efter att ha lärt spelaren att tänka så kommer han att komma på flera användningsområden för de föremål han hittar sedan. Det är väldigt kul att få spelaren att resonera så.

Själv har jag starka minnen från en sektion i Palace of Darkness i The Legend of Zelda: A Link to the Past. Jag var runt tio år, spelade tillsammans med storebror på det Super Nintendo jag sparade ihop till under en sommar, och

Det bästa spelet någonsin

Zelda-spelen har alltid mötts av strålade kritik och Legend of Zelda: Ocarina of Time tycks inte ha ogillats av någon. Varje aspekt av spelet hyllades, allt från grafik och design till spelkontroll och hållbarhet. Ocarina of Time står med i Guinness Rekordbok och i skrivande stund är det fortfarande Nintendo 64-spelet i fråga som äger fordet på betygssamlarsajten Metacritic.com. Den som kallar spelet bäst någonsin kan alltså backa upp det med statistik...

utformade som en lagom svåröppnad olivburk. Vattentemplet. Det förbannade Vattentemplet. I detta barbariska labyrintelände, definitivt Ocarina of Times och kanske hela spelseriens svåraste, var vi tvungna att leda Link fram och tillbaka, upp och ned, mellan olika översvämmade våningar och ändra på palatsets vattennivåer.

För att ens komma en liten bit närmare slutbossen Morpha krävdes en stor mängd backtracking och det blev inte mindre frustrerande av svårbesegrade musselvärelser och faktumet att Link behövde byta stövlar varannan minut. Moderna språksajten Urban Dictionary anger för övrigt "Water Temple" som ett verb synonymt med "att bryta ned". Lämpligt i meningar som "Gud, vad mitt jobb har Vattentemplet mig på sistone".

Dessutom finns en tematisk röd tråd som får en att titta bort från eventuella storybrister.

vi hade totalt kört fast. Enligt kartan skulle det finnas ett rum i närheten av det vi stod i, men lika villrådig som Link stirrade vi bara in i en kall, grå stenvägg. Timmar gick åt till att svära över det där obegripliga rummet. Till slut fyrade vi av ren frustration av en pil i ögat på den irriterande, äckelgröna och enögda statyn i mitten av rummet. Ett kraftigt mullrande fick oss att rycka till och synen av en vägg som sakta beredde väg för en gömd trappa fick oss att gapa.

Nej, jag har inte glömt det värsta. Utmaningen som får Saw-filmernas dödslekar att verka lika sadistiskt

Att lösa gåtor och pussel i tempel och bland byar är min personliga favoritdel av Zelda-spelen och ännu en central del av Zelda-essensen. Templen har egentligen ingen riktig motsvarighet, även om utmanare som Okami, Kameo eller Beyond Good and Evil gjort sitt bästa för att försöka efterapa klurigheterna. Men efter att ha blivit tillfrågad om saken tycks Shigeru Miyamoto själv förvånande nog ha en annan uppfattning:

- Jag tror att vi inte har designat de bästa pusslen än. Att lösa problem kan vara ganska jobbigt. Det är som att stå framför ett hål i marken; om du väntar och funderar

förstår du allt, men om du blir nervös faller du i. Vi ska försöka skapa mer utmanande pussel framöver.

Miyamotos uttalande är märkligt självkritiskt, som om Charles Dickens hade grämt sig över opersonliga romankaraktärer eller att Led Zeppelin skämts över sina låtars gitarrpartier. Självklart har vi inget emot att Miyamoto strävar efter perfektion hos sitt team, samtidigt kan man tycka att karln borde unna sig lite självbelåtenhet...

Den som börjar analysera storyn i ett Zelda-spel upptäcker snart att den, handen på hjärtat, sällan är särskilt djup eller tankeväckande. Ambitionerna har dock inte legat där, i stället har den berättartekniska styrkan legat i stämning, miljöer, karaktärer och känslor. Dessutom finns en tematisk röd tråd som får en att titta bort från eventuella storybrister. Det handlar om Links



Legend of Zelda: Majora's Mask

Vi hade tre dagar på oss. En måne på kollisionskurs hotade världen och Link fick rycka ut. Majora's Mask står än idag ut som seriens mörkaste, mest udda representant.



En tecknad avvikare

Med Legend of Zelda: Wind Waker rörde Nintendo om i grytan rejält och bjöd på en annorlunda upplevelse. Den tydligaste förändringen den grafiska designen; den cel-shadade världen som innebar en mindre realistisk look med klara färger och lekfulla animationer. Inledningsvis muttrades det hos fansen men när de väl fick spelet i hand blev det annat ljud i skällan.

identitet, som tycks vara ostadig, nervös och förändrande. Spelen återkommer ständigt till introspektiva inslag som kretsar kring att ändra form, att ta på sig andra ansikten och ibland också att kämpa mot sig själv.

Redan i Zelda II: The Adventure of Link fick vi en försmak på inre strider, vuxnare innehåll och en mörkare Link. När Link nått slutet av det åttonde palatset och hämtat andan efter den utdragna fighten med Thunderbird fick vi äntligen syn på Triforce. Sedan drogs mattan under oss bort totalt, grottväggarna blev till skuggor och bakgrunden hotfullt lila. Från Links kropp slet sig hjältens egna skugga, som snabbt inledde en furiös attack. Att slåss mot (bokstavligen) sin mörka sida är ett klassiskt grepp, men en så mogen symbolik var ytterst sällsynt inom TV-spel, särskilt så tidigt som 1988.

Identitetsförvirringen fortsatte i The Legend of Zelda: A Link to the Past, då Link fick en första glimt av Dark World, den korrupta versionen av Hyrule där folk som irrat sig dit hade förvandlats till fysiskt förvridna återspeglingar av sina personligheter. En man som alltid ändrade åsikt hade blivit en studsande boll. En girig lycksökare blev ett obeskrivbart monster. Och Link ...blev en rosa kanin. En riktig hare; en förvandling som gjorde Links tvekan kring sin egen tapperhet och förmåga uppenbar.

I The Legend of Zelda: Ocarina of Time färdades Link fram och tillbaka i tiden, från barndom till tonår, och i

Majora's Mask nådde metamorfoserna rekordartade höjder då vi dels tvingades spela som en trädvarelse en lång tid, dels gömde vårt ansikte och bytte skepnad med spelets 24 olika masker. Scenen i början av Majora's Mask när Link lär sig visan Song of Healing och i en drömsk sekvens vinkar adjö till sin Deku-träskapnad är ett exempel på Zelda i sin mest symboliska och suggestiva form.

Lägg till detta Links förvandling till varg i The Legend of Zelda: Twilight Princess, vilket enligt spelets producent Eiji Aonuma varit en liknelse för pubertetsångest och det

i Wind Waker tycks en syndaflod ha drabbat Hyrule och i centrum av hela Zelda-mytologin står förstås treenigheten Triforce

står tydligt att hela Zelda-serien inte bara skildrar en kamp mellan gott och ont, utan även mer privata fejder. Och mitt i alltihopa hittar vi även oss själva, som vuxit upp med Zelda-spelen och förändrats i takt med dem.

Det har även gjorts flera religiösa tolkningar av Zelda-spelen. Kokiri Forest och Deku-trädet i The Legend of



En befriande vacker vattenvärld

I stället för öppna vidder och hästridning bjöd Legend of Zelda: Wind Waker på segling över ett enormt hav. Hyrule var inte sig likt.

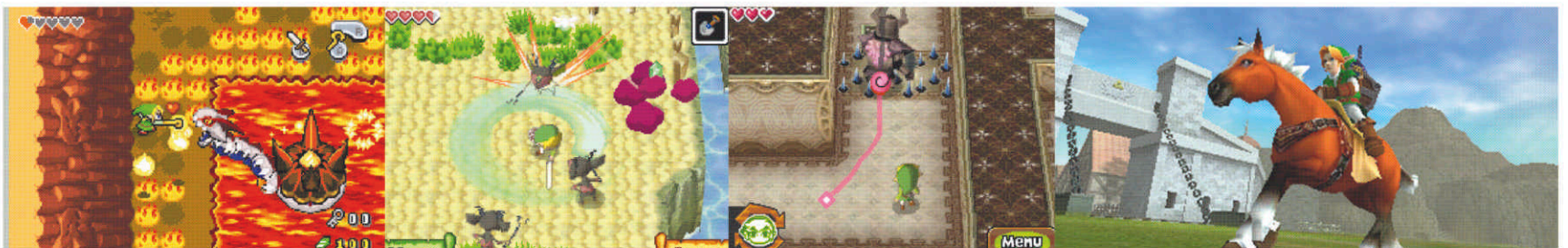
Zelda: Ocarina of Time kan jämföras med Edens Lustgård och kunskapens träd. I samma spel gör Link en Jona när han undersöker interiören av gigantiska vattendjuret Jabu-Jabu, i Wind Waker tycks en syndaflod ha drabbat Hyrule och i centrum av hela Zelda-mytologin står förstås treenigheten Triforce. Och ja, detta är bara den kristna tolkningen...

Det finns något som ord aldrig kan göra rättvisa när man försöker sätta fingret på vad som definierar Zelda-formulan. Något som inte bara har smyckat ut, utan blåst liv i den magi Nintendo alltid strävat efter i utvecklingen av Links äventyr. Musiken, förstås. Koji Kondo & company:s pampiga, rörande, lättsamma och oroande arrangemang som alltid varit mer estetiskt intressant än grafik och story.

Att knyta musiken till själva spelmekaniken har varit en del av Zelda sedan vi först hittade flöjten i det första spelet och detta blommade ut ordentligt med Ocarina of Times flöjtspelande, dirigerandet i The Wind Waker och vargyländet i Twilight Princess. Shigeru Miyamoto har själv berättat om musikens betydelse i spelserien och

inte helt otippat använder han seriens mest musikaliskt inriktade del som exempel:

- Ocarina of Time hade den mest Zelda-aktiga musikaliska tonen. Musiken fick spelaren totalt innesluten i spelet. Jag hade sett fram emot att använda antingen en flöjt eller okarina i ett Zelda-spel, men det



När Link vaknade till

Links bärbara äventyr började på allvar med Legend of Zelda: Link's Awakening till Game Boy (för övrigt Miyamotos favorit). Oracle of Ages och Oracle of Seasons släpptes båda 1995.

Timglas och touchskärmar

I Legend of Zelda: Phantom Hour-glass användes enbart stylusen för att styra Link. Vad som först lät som en begränsning blev en av de smidigaste spelmässiga lösningarna i ett Zelda-spel någonsin.

Zelda som på räls

Nintendo har aldrig varit rädda för att placera Link i främmande situationer. I Legend of Zelda: Spirit Tracks till Nintendo DS blev han ingenjör och tuffade runt som lokförare.

Okarina i tre dimensioner

Ett av de många Nintendo 3DS-spelen som avlöstes under årets E3-mässa var en översmåkig remake av Nintendo 64-klassikern Legend of Zelda: Ocarina of Time. Förutom några bilder har några detaljer ej släppts kring spelet, men ett Hyrule i 3D låter lovande.



Kuslig skymning - högt betyg

Att resa mellan parallella världar gjorde vi redan i A Link to the Past och var ett effektivt grepp även i Wii/Gamecube-äventyret Twilight Princess. Här besökte Link Twilight Realms obehagliga skymningsljus och delade ut både svärdshugg och vargbett. Betyget då? Gamereactor delade ut vårt högsta möjliga och kallade det för "mästerligt".

var inte riktigt möjligt tekniskt att använda förrän Ocarina of Time, berättar Shigeru Miyamoto.

Eftersom spelaren själv skulle få chansen att spela början av Ocarina of Times tolv huvudlåtar gav Miyamoto

spelsammanhang utan överhuvudtaget, är Koji Kondos "Twilight" som rullade igång när vi besökte skymningsvärlden i The Legend of Zelda: Twilight Princess. Stycket började med ett kvävt orgelljud och

effekten blev en rastlös mardröm i ljudform som David Lynch hade dödat för. Fullständigt briljant.

Musiken och ljudet utgör alltså en betydande del av Zelda-essensen. Få spel har dessutom haft så

Links förvandling till varg i var enligt producenten Eiji Aonuma en liknelse för pubertetsångest...

Koji Kondo det småbesvärliga uppdraget att skriva musik som bara fick inledas med fem toner från den klassiska do-re-mi-skalan. Men som kulturhistorien bevisat i flera andra sammanhang leder restriktioner ofta till sagolika resultat och Koji Kondo kunde till slut presentera magnifika arrangemang som Zelda's Lullaby, Epona's Song och Song of Storms.

Sättet på vilket dessa stycken användes i Ocarina of Time var raffinerat nog att väcka intresse även i den akademiska världen. Spelforskaren Zach Whalen har jämfört okarina-låtarna med "Wagners användande av 'leitmotifs', i en spegelvänd version", i hur karaktärer och platser definieras i spelet. Även vanliga dödliga spelare älskade Ocarina of Times musik och försäljningen av riktiga okarinor ökade markant efter spelets release. Att det tidigt gjordes just en okarina-applikation till Iphone säger också en del om spelets kulturella genomslag.

Ledmotivet som hängt med sedan The Legend of Zelda är förstås ett av spelvärldens mest renommerade och den äventyrliga pampigheten är i populärkulturell klass med Star Wars- eller Indiana Jones-temat. Att Koji Kondo lyckats skapa intressanta variationer av dessa (med seglingsmelodin i The Legend of Zelda: Wind Waker som den med mest pondus) genom årens och spelens gång är minst sagt en imponerande bedrift.

I en enorm kontrast till dessa varma, hoppfulla låtar fanns även de mörkare och mer störande motsvarigheterna. Ett av de mest obehagliga musikstycken jag någonsin hört, inte bara i

ettiriga åttiondelar av ett syntigt gitarrplinkande, följt av vindspelel och disharmoniska stråkpartier. Det illavarslande, påträngande stycket passade perfekt ihop med spelets skymningsvärld och den sammanlagda

karaktäristiska och tillfredställande ljudeffekter som Zelda-spelen. Det finns hundratals exempel; sidekicken Midnas fundersamma läten, ekande trappsteg, svingandet av Mästarsvärdet... De fyra fanfartonerna när



Skjutglad spin-off

Link har inte rört sig utanför sina vanliga äventyr lika mycket som till exempel Mario, men Link's Crossbow Training var ett av spin-off-undantagen. Spelet följde med Wii Zapper-tillbehöret och bestod mest av skjutgallerier från Twilight Princess-världen. Gamereactor gav Link's Crossbow Training betyget 4/10, så detta ser vi som en parentes i spelseriens historia.



Links nya leksaker

Skalbaggen (ovan) är ett av de nya föremålen i Skyward Sword. Den flygande tingesten styrs direkt med Wii-fjärren och är ett smidigt distansvapen.

Link öppnar en välgömd kista djupt i ett tempel fullkomligen dryper av triumf och det hemlighetsfulla plingandet när vi löser spelens tankenötter slår an strängar spända av både tillfredsställelse och nostalgi.

Det som möjligen saknats är orkestrerad musik av samma kaliber som i Super Mario Galaxy-spelen och har vi tur uppfylls den önskan i nästa del av Zelda-historien, The Legend of Zelda: Skyward Sword. I denna Wii-titel som väntas släppas 2011 möter vi en vuxen Link som bor i Skyloft, en svävande ögrupp ovan molnen. En annan värld, där ondska och monster huserar, kallar dock på Links tapperhet och ett nytt äventyr kan ta sin början. Spelets händelser utspelar sig före de i Ocarina of Time, men hur mycket av det spelet som kommer att refereras vet vi ej.

Allt förhandsprat från Nintendo kring The Legend of Zelda: Skyward Sword har kretsats kring svärdstrider, Wii Motion Plus och hur detta anknyter till story och spelupplägg. Vi ska kunna hantera vårt svärd i samma grad av exakthet som i Wii Sports Resort, bowla med bomber och skjuta pilbåge mer exakt. Wii Motion Plus-stöd i all ära, men det mest lockande är den impressionistiska, Cezanne-doftande designen, samt löften om att komprimera Zelda-upplevelsen och utnyttja ytor bättre än till exempel i Twilight Princess. Mest av allt är det kanske bara chansen att få möta Link och Hyrule ännu en gång som lockar, möjligheten att få dras med i både nya äventyr och varm nostalgi. Och det är just vid nostalgi vi ska landa.

- Ibland minns du en plats med nostalgi när det gått några år. När du växer upp och återvänder till exempelvis

Total kontroll med Wii Motion +

Om de klassiska Zelda-förseeningarna inte drabbar oss kommer The Legend of Zelda: Skyward Sword att släppas i början av 2011. Här hittar Link ett magiskt svärd som sedan förvandlas till det legendariska Mästarsvärdet. Ett Wii Motion Plus-tillbehör kommer att krävas och vi ska få styra bumerangen och nya vapnet piskan med stor exakthet. Dessutom får vi pricka hjärtbonuser med pilar och nagla fast dem mot omgivningen...



en gata du som barn tyckte var enorm, upptäcker du att det knappt finns plats för en bil på den. Det inkluderade vi i Ocarina of Time, där fanns flera ställen som blev tränga när du återvände som vuxen, berättar Shigeru Miyamoto.

Miyamotos funderingar passar lustigt nog in ruggigt bra på hur vi som spelare ser tillbaka på Zelda-spelen. I jämförelse med dagens vidsträckt 3D-miljöer ter sig 22-åriga The Legend of Zelda ganska pluttigt när vi spelar om det idag. Men då var det störst, bäst och vackrast och dagens tioåringar som tar sina första steg i The Legend of Zelda: Twilight Princess upplever både samma och en helt annorlunda sak som jag gjorde framför min NES för 20 år sedan. Kanske är det även så att deras upplevelse aldrig kan toppas känslomässigt, oavsett om framtida spel är större, snyggare och på pappret bättre. På samma sätt ligger förmodligen även Miyamotos skogsäventyr honom varmare om hjärtat än sitt livsverk med Zelda-spelen.

Så har vi då lyckats definiera Zelda-essensen? Vad är hemligheten bakom spelens attraktionskraft? Det finns

två förklaringar. Den tråkiga är att spelen helt enkelt är ett hopkok av flera ytterst genomarbetade ingredienser – engagerande utforskande, enastående presentation, intelligent hjärngymnastik, suggestiv tematik, nostalgi - och att summan av beståndsdelarna blir så hög att kvalitet är oundviklig. Men det krävs mer än så. En nypa magiskt pulver i hopkoket, förmågan att arbeta med krafthandske utan att förlora fingertoppskänslan. Det är den andra, lite roligare förklaringen: att man inte bara designar en grotta. Utan dessutom gör den för otäck att besöka utan lycka. När den kalla stendörren smälldes igen bakom honom hade han plötsligt nått slottets sista kammare. Att stå öga mot öga med Ganondorf var läskigt. Men mest spännande. Att slåss mot de monster som genomsyrat Hyrule var ju vardagsmat för denne unge spelare, rutinerad efter äventyren i de tidigare Zelda-spelen. Men Ganondorf var svårbesegrad. Pojken återvände flera gånger utan att få in tillräckligt många träffar med svärdet. En dag tog han med sig en fe i en burk och en extra bestämd blick.

/Jonas Elfving



En tavla som kommer till liv

Den grafiska designen i The Legend of Zelda: Skyward Sword är en blandning av tecknade Wind Waker och de mer realistiska titlarna och färgpletten för tankarna till impressionister som Cézanne.



REAL HAS NO OPTIONS

GAME.se
wanna play?

IN STORES AUGUST 19, 2010

KaneandLynch.com

18
www.pegi.info



PS3
PlayStation 3



XBOX 360

XBOX LIVE

KANE &
LYNCH
DOG DAYS

2
伏天

© Square Enix Ltd. 2010. All rights reserved. SQUARE ENIX and the SQUARE ENIX logo are registered trademarks of Square Enix Holdings, Inc. KANE & LYNCH 2, DOG DAYS, EIDOS and the EIDOS logo are registered trademarks of Square Enix Ltd. III and the III logo are trademarks of III Interactive A/S. All rights reserved. Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks and "PS3" and the PlayStation Network logo are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. The rating icon is a registered trademark of the Entertainment Software Association. All other trademarks are the property of their respective owners. All rights reserved.



R

2000 recensioner: www.gamereactor.se

Recensioner



Livet som nybliven gangster i 2K Czechs efterlängta uppföljare... är hårt

MAFIA II

Plattform PC / PLAYSTATION 3 / XBOX 360 Utvecklare 2K CZECH Utgivare 2K GAMES Premiär 27 AUGUSTI Antal spelare 1 Rek. Ålder 18

Mafia II har lämnat ett hål i min själ. Saknaden är total. Suget efter en fortsättning överväldigande. Jag saknar Vito, Joe och Henry. Utvecklarna 2K Czech skojade verkligen inte när de pratade om hur hårt de jobbat på att skapa mänskliga, trovärdiga karaktärer som spelaren ska kunna relatera till och känna med. Mafia II är det mest filmiska actionspelet jag någonsin testat och en spelmässig fröjd värd varenda krona. Låt mig förklara närmare:

Här finnes en nyliberalistisk ådra om en individualistisk syn på framgång. Vito väljer att ta kontroll över sitt eget öde. Han är trött på krig, död och förstörelse efter två års envist stridande mot Mussolinis trupper, men behöver pengar. Snabbt. Han trillar in på brottets bana, igen. Och innan han vet ordet av har han på tre månader tjänat mer pengar än vad hans nyligen avlidne far gjorde under hela sin livstid. Sen börjar korthuset rasa. Lojaliteter prövas, vänskapsband slits sönder och Vito blir varse om gangsterlivets baksidor. Samtidigt är Vito



Fokus på story

Det pratas högt och brett om hur briljanta Rockstar är på att skapa en dynamisk och öppen spelstruktur. Något som till viss del gör Grand Theft Auto IV till det mästerverk det är. Men det kan även gå fel, vilket det gjorde i Red Dead Redemption då storyn istället kändes meningslös, tunn och splittrad. I Mafia II är storyn det allra viktigaste och 780 sidor välskrivet manus levereras via flertalet mellansekvenser.

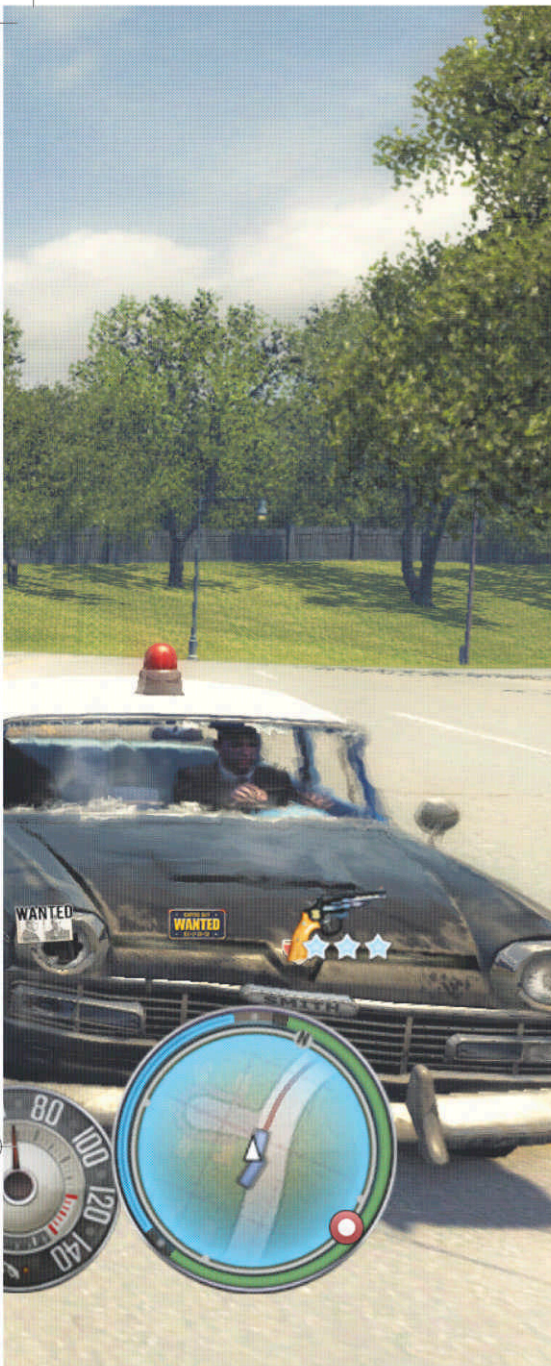
ingen vanlig antihjälte som så ofta tar kommandot i en story i ett spel av den här typen. Vito är visserligen omtänksam, ansvarsfull och generös men han drivs av en individuell förpliktelse att nå maximal potential utan att tyngas av skuld. Jakten på lycka och framgång blir en våldsam sådan utan den småmysiga komiken från det första spelet. 2K Czech målar upp en solig och swing-dränkt 50-talsidyll med ett bakomliggande mörker så sotsvart att självaste Riddick hade rygгат tillbaka. Mafia II är våldsamt och tungt. Spännande och stilistiskt.

Det vore enkelt att avfärda Mafia II som en alltför linjär Grand Theft Auto-klon utan egentlig substans. Ett 13 timmar kort äventyr utan multiplayer ska på pappret stå sig slätt mot Rockstars kritikerhyllade gangsterepos. Mafia II skulle mycket väl kunna ha blivit en axelryckning där bara den förödande snygga visionen av en perfekt designad stad i 50-talets USA skulle erbjuda något slags värde. Men här finns

så mycket mer. Här finns så otroligt mycket mer än bara brylkräm och tjock cigarettrock. Daniel Vavra, manusförfattare och konceptuell chef för utvecklingen har länge pratat om svårigheten i att skapa mänskliga karaktärer

**RENT SPEL-
MEKANISKT ÄR
MAFIA II
BRILJANT**

med hjärta, hjärna och djup - i spelform. I Mafia II lyckas han med bravur då man bara efter någon timme drömmer sig bort, bryr sig och tar hand om Vito som den snillrikt snickrade gangster-avataren han är. Hans karismatiske och naive kumpan Joe blir en bästis som man lär sig lita på i ur och skur och deras relation



blir en viktig del av storyn och dess utveckling.

På sedvanligt manér börjar Mafia II försiktigt. Trevande. Ett barslagsmål här, en bilstöld där. Vito mjukstartar sin karriär som gangster och strukturellt gör 2K Czech helt rätt då de styr storyn på ett mer fokuserat sätt än vad exempelvis Rockstar gör. Varje mellansekvens är som en belöning, regin är snillrik och rent dramaturgiskt är det mest troligt bara filmsnuttarna i Uncharted 2 som har en suck mot Mafia II.

Efter ett par timmars harvande i blodpölar efter maffia-familiens överhuvuden erbjuds Vito och Joe chansen att utföra ett stort jobb. Mycket står på spel, går allt rätt kan de båda komma att bli invald i familjen. La Familia. Mafia II accelererar och öppnar upp spelvärlden för en betydligt mer omfattande typ av uppdrag. En

2:a En andra åsikt av Elfving

2K Czech var tydliga med sina ambitioner från första början. De avsåg inte att göra ett sandlåde-spel med en öppen spelstruktur som GTA, utan siktade istället på ett mer linjärt spel med mer fokus på story. Efter tio timmar tycker jag att de, trots allt, borde ha tänkt annorlunda. Friheten begränsas av jakten på nästa mellansekvens och äventyret är på tok för kort.

Sammanfattning:

Snyggt och atmosfäriskt... men på tok för kort.

7/10

Väldigt snyggt Mafia II är väldigt snyggt och tar över tronen som subgenrens snyggaste från svenskutvecklade Just Cause 2. Bäst är givetvis PC-versionen som dels innehåller chockerande korta laddningstider men också erbjuder tung antialias och larvigt stilliga effekter.



bomb ska placeras i ett konferensrum för att sedan utlösas från skyskrapans tak. Ett slakteri som dubblar som tortyrkammare ska intas och eldas ned och en bar måste förstöras för att ett rivaliserande gäng ska fatta vinken.

Allt är förpackat i otroligt vackert designad grafik som på bästa tänkbara sätt förmedlar en känsla av hoppfullhet och tilltro som svepte över USA efter krigets slut. Att kryssa nedför Brewer Street i stadsdelen Little Italy i en nystulen cabriolet, lyssnandes på Dean Martin via radiokanalen Empire Radio, är en underbar upplevelse som endast trumfas av den gången då jag skjuter mig igenom en kinarestaurang nedludad av skjutglada Triad-gangsters för att få reda på vilken av kumpanerna som extra-knacker som FBI-informatör. Det är hårt, spännande och utmanande. Rent spelmekaniskt är Mafia II briljant med den enskilt bästa spelkontrollen i något sandlådespel, inklusive såväl GTA IV som Just Cause 2 och Red Dead



Detaljörderi

Mafia II är fullproppat av fascinerande detaljer. Bara en sådan sak att Vitos pekfinger rör sig mot avtryckaren i den takt man skjuter imponerar. Eller att Joe gestikulerar med sina händer inuti bilen under de samtal som förs mellan Vito och honom under alla spelets transportsträckor. Mafia II är fullt av alla dessa små men mycket tidskrävande detaljer som i slutändan gör att Empire Bay känns som en levande värld.

Redemption. Eldstriderna känns följsamt problemfria men samtidigt spännande, coversystemet är genialiskt i sin egen banala enkelhet och bilfysiken lämnar absolut inget att önska. Att svaja runt med tre ton gjutjärn på Empire Bays gator känns precis så bra som jag hade hoppats på. Gungigt, tungt, klumpigt och med en himla massa outnyttjat vridmoment.

* Sammanfattningsvis:

Mafia II är inte perfekt. För kort, det innehåller inte mycket till omspelingsvärde och ibland blir transportsträckorna lite väl långa. Samtidigt är det fantastiskt skickligt berättat, hutlöst snyggt och snudd på osannolikt atmosfäriskt.

Petter Hegevall

9/10



STARCRAFT II

Efter 12 års väntan återvänder Jim Raynor och Petter har krigat för galaxens bästa

Plattform PC/MAC Utvecklare BLIZZARD Utgivare ACTIVISION Premiär UTE NU Antal spelare 1-4 Rek. Ålder 16

Jag är ingen strategiexpert. Långt ifrån. Det var tio år sedan jag senast satte betyg på ett spel av den här typen. Det var tolv år sedan jag senast spenderade tid med Jim Raynor. Men trots att genren i stort sprungit ifrån mig, och trots att jag liksom gett upp hoppet om att någon dag bli en strategiknarkande skrivbordsgeneral - så har min längtan efter Starcraft II: Wings of Liberty varit stark.

Jag älskade Starcraft. Jag älskade Command & Conquer, Homeworld och Total Annihilation. Sen hände något med genren. Det blev lite för krångligt för mig, för komplicerat och resurshanteringsbiten prioriterades bort. Svenskutvecklade Ground Control lade mer fokus på strategi än på byggandet av egna baser, Command & Conquer-serien följde efter och Total War-spelen krävde strategiskt stormod. Jag övergav realtidsstrategin. Sorgligt nog. Men nu är jag tillbaka.

För jag är ingen storslagen strateg. Jag kan förhållandevis lite om smarta anfallsstrategier och kluriga flankeringsmanövrar. Jag bryr mig helt enkelt inte tillräckligt mycket. Istället vill jag bygga. Bygga överdrivna superarméer som på enklast möjliga sätt liksom klampar över sina fiendestyrkor. Jag vill bygga, pyssla, sortera, gruppera, flytta, anpassa och hantera mina trupper innan jag anfaller. Och just därför är det tur att Starcraft II: Wings of Liberty definierar hela begreppet "back to basics".



Grafik och grafik Designen i Starcraft II är lika bekant som den är homogen och snyggt utförd. Grafiken är inte den bästa men presentationen är istället otroligt välgjord.

Storymässigt

Storyn i Starcraft II tar vid fyra år efter det första spelet. Jim Raynor är en laglös rebell i svart T-shirt som, försupen och otvättad, sitter på en sjaskig bar någonstans i omlopps-bana. Kerrigan är sedan längre förlorad och är nu den enskilda kraft som styr de slemmiga krypen som utgör Zerg-armén, och Arcturus Mengsk har korrumpert hela galaxen. Dags för dig att hugga in.

Det enda som skiljer Starcraft II från det första spelet, rent spelmässigt, är att uppdragen inte längre är slentrianmässiga multiplayer-banor med samma grundläggande fokus. Istället är varje karta unik och varje uppdrag innehåller en spelmässig gimmick som bidrar till en underbar mängd variation. I ett uppdrag gäller det exempelvis att snabbt bygga trupper/fordon för att i en mysig morgondimma hinna med att kapa sex stycken fullastade tåg ägda av The Dominion. I ett annat brinner spelvärlden och allt eftersom den urstarka rymdsolen stiger och sätter eld på nya delar av kartan måste Jim och hans trupper flytta sin bas mot nya marker och

samtidigt se till att fåtta bort anstormande Zerg.

Storylägets konstanta fokus gör att tempovariationen ter sig som perfekt och tillsammans med en hutlös variation blir Starcraft II aldrig någonsin långtråkigt.

RETRO-DOFTANDE STRATEGI-BRILJANS

Tillkommer gör en hutlöst läcker presentation där Jim Raynor rör sig fritt på piratskeppet Hyperion och därifrån kan välja uppdrag från en interaktiv galaxkarta samt uppgradera vapen och enheter. Grafiken är välgjord men inte häpnadsväckande, musiken superb och multiplayerläget enastående bra.

Sammanfattningsvis:

Retro-doftande strategibriljans med genrens bästa multiplayerläge.

Petter Hegevall

9/10

Prey möter Bioshock i Ravens feta actionkavalkad

SINGULARITY

Plattform PC / PS3 / X360 Utvecklare RAVEN Utgivare ACTIVISION Premiär UTE NU Antal spelare 1-16 Rek. Ålder 18

Kaprustningen slog slint. Einsteins superbomb gav USA ett övertag. Ryssarna greps av panik. En panik som ledde till en 12 000 man stor operation där en ny energikälla skulle uppfinnas. E99 föddes, och något fasansfullt stod inför dörren.

Året är 1955. Den ryska regeringen har sopat igen alla spår efter katastrofen. Katorga-12, en avlägsen ö någonstans i Stilla Havet är idag en spöklik plats. Kalla kriget-experimen-

**DET STARTAR
VERKLIGEN
INGET VIDARE.
MEN SEN...**

tet kring nyfunna och topphemliga energikällan E99 skördade massor med människoliv och ingen vet vad som egentligen händer. Jag tar kontrollen över Nate Renko, ärrad stridspilot och orädd specialsoldat som beordras utreda den ovanligt starka mängd strålning som kommer från Katorga-ön. I

spelets inledande filmsekvens kraschlandar Nate på ön. Han är vimsig, mörbultad och sugen på stut.

Det börjar inget vidare. Bioshock-referenserna haglar och atmosfären luktar Timeshift lång väg. Sen tar det sig, rejält dessutom. Jag hittar TMD-handsken (Time Manipulating Device) och börjar förstå det spelmässiga djup som här finns. Efter det blir varje checkpoint tätare, varje uppdrag tuffare och varje fiende coolare. Raven visar prov på flertalet briljanta förmågor i Singularity som de kanske aldrig skrutit med tidigare. Tempovariationen är perfekt, miljöerna lysande och narrativet lämnar ingenting att önska. Singularity går från trögstartat till briljant och slutar som en ljuvlig mix mellan Prey, Bioshock och Half-Life 2.

★ Sammanfattningsvis:

Snyggt, varierat, atmosfäriskt, polerat, stiltigt designat och rejält utmanande.

Petter Hegevall

9/10



Spöktiem Spölar man tiden 54 år framåt förvandlas soldaterna till slemmiga zombies utan kalsonger.

ACE COMBAT: JOINT ASSAULT

Plattform PSP Utvecklare PROJECT ACES Utgivare NAMCO Premiär 24 SEPTEMBER Antal spelare 1-8 Rek. Ålder 12



Namco fortsätter med sitt beprövade Ace Combat-koncept med en skön mix av hyfsat realistiska flyginslag blandade med vad som närmast känns som arkadaction. Den här gången måste en terrororganisation kallad Valahia bekämpas, och det är oväntat mycket ointressant story att ta del av när man helst av allt bara vill flyga.

Den som spelat någon av föregångarna kommer snabbt känna igen sig i Joint Assault. Bland nyheterna märks främst möjligheten att spela co-op med tre kompisar och multiplayer-stöd för upp till åtta. Ett välkommet tillskott men kräver såklart både uppkoppling och mängder av PSP:s. Även om Namcos formula börjar kännas lite gammal, vet man vad man får och idag finns det inget bättre flygspel till Sonys bärbara konsol.

Jonas Mäki

7/10

SNIPER: GHOST WARRIOR

Plattform PC / XBOX 360 Utvecklare CITY INTERACTIVE Utgivare CITY INTERACTIVE Premiär UTE NU Antal spelare 1-16 Rek. Ålder 16



Mustaschpydd knarkbaron byter dagligt kokainkånkande mot folkmord. Pentagon måste agera. In skickas två Delta Force-snipers utrustade med det allra senaste i vapenväg. Men planen går snett. Kulan snuddar endast General Vasquez som sedan lyckas rymma i en alldeles för stor båt.

Det blir spelarens uppdrag att släpa sitt prickskyttegevär genom åtta uppdrag proppade med idiotiska fiendesoldater och buggig grafik. Diktator Vasquez visar sig vara en smidig stackare och allt eftersom jag avancerar genom Ghost Warrior gömmer sig knarkbaronen allt djupare in i djungeln. Hade det inte varit för att stealth-mekniken är handikappad av genrens mest osammanhängande artificiella intelligens hade jakten på diktatorn varit betydligt mer trivsamt.

Petter Hegevall

5/10

DRAGON QUEST IX

Plattform DS Utgivare LEVEL 5 Premiär SQUARE ENIX Antal spelare 1-4 Rek. Ålder 12



Som representant för en ras änglar är du en bokstavlig räddare i nöden, tills allt går åt skogen och du måste äventyra som vanlig dödlig. Handlingen i Dragon Quest IX är simpel men väldigt välskriven, vilket för övrigt gäller hela spelet.

Till skillnad från tidigare delar skapar du både din huvudperson och dina medhjälpare helt själv och med massvis av valmöjligheter går det att trimma ihop ett riktigt effektivt team. Sen är det bara att bege sig ut i världen och utforska grottor. Dragon Quest IX är gammaldags men skäms inte för sig, och det går inte att förneka att det är genomarbetat in i minsta detalj. Tyvärr faller flerspelarmöjligheterna platt för de flesta då det inte finns något onlineläge.

Mikael Sundberg

8/10

NEED FOR SPEED: WORLD

Plattform PC Utvecklare EA BLACK BOX Utgivare EA Premiär UTE NU Antal spelare 1-1000 Rek. Ålder 12



Jag tänkte försöka vara snäll. Förlåtande. Givmild. Men jag hittar inte orden. Inte de snälla orden i alla fall. Irritationen tar över. Bristerna i EA:s ambitiösa onlineprojekt är för stora och jag kan inte förmå mig till att förlåta.

World är ett onlinebaserat racingspel som delas ut gratis. Vänligt, tänker du, men vänta bara tills du loggat på och börjat ta del av den nästan osannolikt tråkiga racing som det här spelet erbjuder. Staden, formad efter spelvärlden i de senaste tre Need for Speed-spelen, är en enda stor kittel av irriterande buggar och själva racingen är aptrist. Ful grafik, ruten bilfysik, tråkigt upplägg och hopplösa race som saknar den där storskaligheten som ett spel av den här typen kräver - gör detta till en gigantisk besvikelse.

Petter Hegevall

4/10

ENSLAVED™

ODYSSEY TO THE WEST

THE ODYSSEY BEGINS
OCTOBER 8



Enslaved™: Odyssey to the West™ & © NAMCO BANDAI Games America Inc. All rights reserved
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, Association.
™ and "PLAYSTATION" are registered trademarks and "PS" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc.
® is a registered trademark of Sony Corporation. All rights reserved.



WWW.ENSLAVED-THEGAME.COM



namco[®]



GUIDEN

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

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

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

Sony Playstation 3

Information

Tillverkare Sony
Premiär 23 mars 07
Media Blu-ray
Signal HDMI
Vikt 4 kg
Mått 290x65x290
Pris 2995 kr

Playstation 3 Slim är en både mindre och billigare version av den just nu mest kraftfulla konsolen på marknaden. Playstation 3 innehåller generationens dyraste och mest kraftfulla komponenter och har totalt åtta processorer (SPU), blixtnabb Blu-ray-spelare, inbyggd hårddisk på 120 gigabyte och ett kraftfullt grafikort från Nvidia. Sonys onlinetjänst Playstation Network har inte alla Xbox Lives finesser, men är helt gratis och innehåller bland webbläsare, musikvideotjänsten Vidzone samt onlinevärlden Home. Det går även att koppla ihop konsolen med PSP för flera smarta finesser, samt att man dessutom kan ladda ned klassiska PSONe-spel som Crash Bandicoot och Final Fantasy VII, för en billig penning.



Gamereactor Topp 15 Playstation 3

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

Nr.	Speltitel	Genre	Utgivare	Betyg
1	Grand Theft Auto IV Rockstar bjuder på en rik, dynamisk och levande spelvärld i denna omedelbara actionklassiker!	Action	Take 2	10/10
2	Killzone 2 Förbered dig på det hårdaste, största och mest krävande TV-spelskriget någonsin i Guerrillas tvåa...	Action	Sony	10/10
3	Red Dead Redemption Det coolaste western-spelet någonsin är proppat med pistoldueller, lassokast och underbara karaktärer.	Action	Take 2	10/10
4	Little Big Planet Tänk dig ett plattformsspel där du själv bestämmer hur allt ska se ut och fungera. Det är Little Big Planet!	Plattform	Sony	10/10
5	Super Street Fighter IV En större och fetare version av fjolårets bästa slagsmål, med ett förbättrat onlineläge och mer variation.	Fighting	Capcom	9/10
6	Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots Framtidens krig är högteknologiskt, smutsigt och rätt. Snake är gammal, grå och hård. Och vi älskar det.	Action	Konami	9/10
7	Call of Duty 4: Modern Warfare Infinity Ward gjorde helt rätt som dumpade nazister, allierade och andra världskriget. Detta är brutalbra!	Action	Activision	9/10
8	God of War III Kratos bombastiska trea blev en orgie i mytologisk slakt, rå ilska och svulstiga bossfigurer.	Action	Sony	9/10
9	Half-Life 2: The Orange Box Valve bjuder på fem otroliga spel, till priset av ett, som bara måste upplevas av alla gamers.	Action	EA	9/10
10	Rock Band 2 Rock! Knyt slipsen runt huvudet och rocka så frisyren trillar av i Harmonix strålande uppföljare!	Musik	MTV Games	9/10
11	Race Driver: Grid Ta dig an världseliten i såväl drifting som touring car, street racing och canyon racing i Race Driver: Grid.	Racing	Codemasters	9/10
12	NHL 10 Stenhårt slagskott i högra krysset för EA då de visar klockren dominans med årets imponerande upplaga.	Sport	EA	9/10
13	Mafia II Året är 1951, USA är dränkt i brykräm, nyliberalism och snygga kostymer. Du är en nybliven gangster...	Action	Activision	9/10
14	Heavy Rain En ohyggligt spännande TV-spelsthriller med innovativ spelkontroll och utmärkta karaktärer...	Äventyr	Sony	9/10
15	Batman: Arkham Asylum DC Comics folkkäre läderpung krossar skallar och skiter i namnen när Rocksteady Studios briljerar!	Action	Eidos	9/10

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

INHANDLA

SINGULARITY

RAVEN / ACTIVISION

Vad handlar det om: Nate Renko har inte bara ett roligt efternamn, utan även en pryl kallad TMD, time manipulating device. Med denna superhandske kan Nate manipulera tiden och få såväl oljetunnor som Sovjet-styggingar att åldras 55 år på en sekund. Perfekt när man jagar en psykotisk superrys med storhetsvansinne.

Bästa biten: Den superkompakta granatkastaren Dethex, som även fungerar som en fjärrkontroll om man vill precisionstyra E99-granater dit fienden befinner sig. Rulla in en granat och låt den rulla!

För dig som: Gillar ffigg action såsom Prey, Half-Life 2 och Bioshock.



INHANDLA

RED DEAD REDEMPTION

ROCKSTAR / 2K GAMES

Vad handlar det om: Rockstar porträtterar vilda västern när den är som kaxigast och vackrast. Duellera mot traktens banditer, koppla av med ett parti poker på saloonen och rid ner mot en knallröd solnedgång samtidigt som dammet yr kring hovarna.

Bästa biten: Ingen detalj har lämnats åt slumpen. De vidsträcktta ökenlandskapen med särpräglade klippor och de gemytliga små städerna tillsammans med ett fenomenalt karaktärs Galleri gör detta till det vilda västern-spel vi alltid har drömt om. Det är inte bara en kuliss, det är western på riktigt.

För dig som: Älskar Deadwood och sneglar på skyltfönstrens cowboyhattar.



INHANDLA

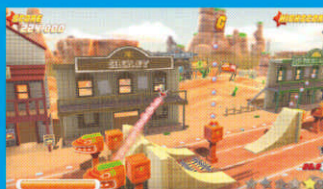
JOE DANGER

HELLO GAMES / SONY

Vad handlar det om: Herr Danger är en avdankad Evel Knievel-kopia som bestämmer sig för att återta tronen som trickhoppande motorcykel-äss i ett Excite Bike-doftande DLC-spel. Det börjar med enklare banor där du lär dig grundmoment som att gasa, stegra och boosta. Ribban höjs snabbt och snart voltar du multipla gånger i luften, susar genom loopar och sitter på styret under en "huge air".

Bästa biten: Att sätta en perfekt runda full av tricks och plocka alla medaljer som går. För att sedan inse att du slagit din onlineväns rekord med bred marginal.

För dig som: Vill ha ett modernt Excite Bike.



INHANDLA

CLASH OF THE TITANS

GAME REPUBLIC / NAMCO

Vad handlar det om: Clash of the Titans är ett filmlicensspel baserat på en usel remake av en annan redan usel film. Hur smakligt låter inte det? Hur som helst är tanken att vi i rollen som Perseus ska hugga oss genom den grekiska mytologin. Och hugga. Och hugga. Och hugga... och hugga (hugga).

Sämsta biten: Det extremtjatiga konceptet där man bokstavligen talat återupprepar varenda strid om och om igen. Game Republic har inte ens försökt skapa variation i allt huggande som efter några timmar närmar sig outhärdliga nivåer. Påpekade vi att spelet hadlar om att hugga saker? Hugga (hugga).

Välj istället: God of War III, dubbelt så bra.





Apple iPhone

Information

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

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

Gamereactor Topp 5 Iphone

Nr.	Speltitel	Betyg
1	Rolando 2	10/10
2	Real Racing	9/10
3	Doodle Jump	9/10
4	Angry Birds	8/10
5	GTA: Chinatown Wars	8/10

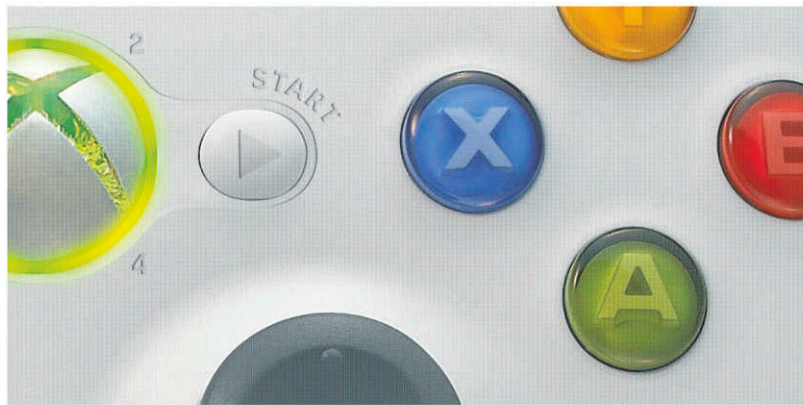
God prestanda, grym onlinetjänst och ett smidigt gränssnitt

Microsoft Xbox 360

Information

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

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



Gamereactor Topp 15 Xbox 360

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

Nr.	Speltitel	Genre	Utgivare	Betyg
1	Grand Theft Auto IV Niko Bellics väg mot toppen i en värld av organiserad brottslighet är en underbar sådan. Köp, köp, köp!	Action	Take 2	10/10
2	Half-Life 2: The Orange Box Valves obscent prisvärda, gyllene spelkossa med hela fem spenar att suga actionnärning från, rockar.	Action	EA	10/10
3	Mass Effect 2 Fläska rymdstrider och dunderdialoger i Biowares storslagna rollspel bland stjärnorna - ljuvligt episkt.	Rollspel	EA	10/10
4	Gears of War Nutida actionklassiker som tagit högupplöst motorsägssläkt av fula fiender till en ny och köttigare nivå.	Action	Microsoft	10/10
5	Red Dead Redemption Glöm Gun, glöm Call of Juarez och Gunsmoke. Detta är det första riktigt geniala western-äventyret...	Action	Take 2	10/10
6	Street Fighter IV En eldboll. En rundspark. Ett bensvep. Och en småliffet nykomling. Street Fighter IV är årtiligen här.	Fighting	Capcom	10/10
7	Halo 3 Episka rymdbataljer när Bungies grönkädda chef krigar mot de envisa Covenanterna en avslutande gång.	Action	Microsoft	10/10
8	NHL 10 EA Sports förlämnar virtuell hockey med fler spellägen och ett strategiskt coachläge. Vi älskar det, djupt.	Sport	EA	9/10
9	Bioshock I undervattensparadiset Rapture har verkliga allt gått fel. Bered dig på en ryslig resa på havets botten.	Action	Take Two	9/10
10	Halo Wars Sugen på lite realtidsstrategi som utspelar sig på ringplanetens snötäckta vidder? Då är detta ditt spel!	Strategi	Microsoft	9/10
11	Rock Band 2 Skräm liv i gamla vadmuskeln igen och låt baskaggen mala sönder grannsämjan i Harmonix rocksimulator.	Musik	EA	9/10
12	Mafia II Maffiga mafia-slagsmål i en öppen värld proppad med brutala uppdrag och urtjusigt 50-talsmode.	Action	2K Games	9/10
13	Colin McRae: Dirt 2 Grovgrus, spillolja och energidryck. Colin McRae: Dirt 2 är ett X-Game i rallyskogen och du är bjuden.	Racing	Codemasters	9/10
14	Call of Duty: Modern Warfare 2 Knallhårda konfliktlösningar, grovkalibriga kulsprutor och militärpornografisk presentation. Allt finns med.	Action	Activision	9/10
15	Bayonetta Hårt hårfagra häxan Bayonettas hoppsparkar trotsar fysiklagarna och frisyren mosar allt i sikte!	Action	Sega	9/10

Bemärkning: köpguide är helt och hållet baserat på redaktionens gemensamma sökter och recensioner och har ingenting med den svenska försäljningen att göra. Fullständiga recensioner av samtliga spel på denna lista går att hitta på: www.gamereactor.se, Sveriges största spelställe.

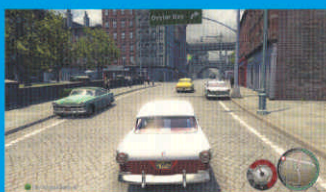
INHANDLA

MAFIA II

2K GAMES / 2K GAMES

Vad handlar det om: Tuffingen Vito Scaletta återvänder från andra världskriget och börjar återgå till tyv- och rackartyg från tidigare dagar. Det tar inte lång tid innan han stöter horn med tre maffia-familjer i fiktiva staden Empire Bay, varpå gängkrig bryter ut.
Bästa biten: När vi smyger genom ett tungt bevakat rådhus för att stjäla hemliga dokument är stämningen på absolut topp. Detta är bara ett av flera atmosfäriska tillfällen när kulregn och bilkörning byts ut mot ett lugnare parti och Mafia II visar prov på delikat tempovaration.

För dig som: Suktar efter snävt skurna kostymer, Dean Martin-musik och mord.



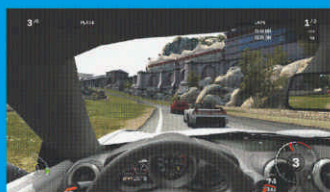
INHANDLA

FORZA MOTORSPORT 3

TURN 10 / MICROSOFT

Vad handlar det om: Att visa både asfalten, polarna och onlinemotståndarna vem som äger forten bakom ratten. Skrämp upp såväl Hyundais som vråtrimmade GT-Aston Martins i hisnande hastigheter och sikta på att bli kurvtagningens okronade konung. 400 bilar plus 100 olika banor väntar dig.

Bästa biten: Att plocka bort de många hjälpmedlen i den lättare körningen och vinna sitt första lopp utan virtuella stöd hjul är en fantastisk, självod känsla. Den som anstränger sig att utveckla sin körning blir belönad i Forza Motorsport 3, rejält.
För dig som: Vill testa dina skills som biltuktare i konsolvärldens bästa simulator.



INHANDLA

TRANSFORMERS: WAR FOR CYBERTRON

HIGH MOON STUDIOS / ACTIVISION

Vad handlar det om: Glöm Jordan, bräckliga människor och grönskande skogar. När High Moon Studios skriver om hela Transformers-historien handlar det uteslutande om strider på robotarnas hemplanet Cybertron som sakta men säkert bryts ned av kriget mellan Autobots och Decepticons.

Bästa biten: Att i rollen som Megatron möta en svinförbannad Omega Supreme som med sin enorma storlek fyller upp TV-skärmen många gånger om, medan han gormar och bombar på med det fläskaigaste fyrverkeriet spelvärlden någonsin sett.

För dig som: Vill vara en Autobot.



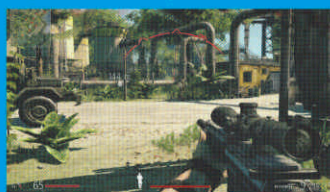
UNDVIK

SNIPER: GHOST WARRIOR

CITY INTERACTIVE / CITY INTERACTIVE

Vad handlar det om: Krång på dig krypskyttedräkten, ta militärflyget till tropiska ön Isla Trueno och ge dig på 94008 terrorister och en general med bastant helskägg som behöver utrotas. Göm dig bland högräs, bakom stenbumlingar och bli sedan garanterat upptäckt likt förbannat.

Sämsta biten: Fäniigt frustrerande faktum som att du inte kan träffa fiender genom ett staket, eller genom en simpel glasruta. Inte ens om staketet är lika svårforcerat som ett höngaller. Utvecklarna skyrtar om hyperrealism. Vi hyperventilerar bara.
Välj istället: Call of Duty: Modern Warfare 2.





Nintendo DS

Information

Tillverkare Nintendo
Premiär 11 mars 05
Media Kassettkort
Vikt 235 G
Mått 149,85x29
Pris 2095-

Nintendos DS bjuder på en hel del annorlunda funktionalitet. Det mest iögonfallande är de dubbla skärmarna, varav den undre är tryckkänslig. Nyligen ersattes den av Nintendo DSi som dessutom har kamera, inbyggt minne, webbläsare och möjlighet att ladda ned billiga spel.

Gamereactor Topp 5 Nintendo DS

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

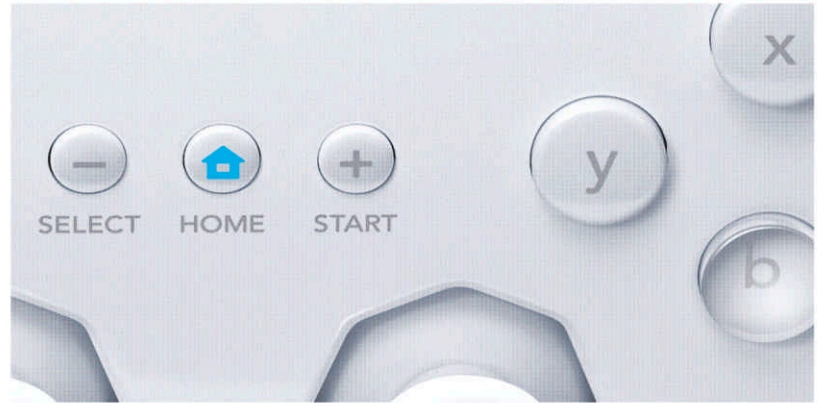
Nintendo revolutionerar vårt sätt att spela med deras senaste konsol

Nintendo Wii

Information

Tillverkare NINTENDO
Premiär 7 DEC 06
Media DVD
Signal KOMPLEMENT
Vikt 1,2 kg
Mått 55,4x44x225
Pris 2695 kr

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



Gamereactor Topp 15 Nintendo Wii

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

Nr.	Speltitel	Genre	Utgivare	Betyg
1	NV Super Mario Galaxy 2	Plattform	Nintendo	10/10
Mario kränger på sig molnkostym och superborr och susar fram i ännu en galaktisk fullträff.				
2	Super Mario Galaxy	Plattform	Nintendo	10/10
Marios galaktiska comeback blev precis så bra som vi hoppats på och en modern klassiker var född!				
3	The Legend of Zelda: Twilight Princess	Äventyr	Nintendo	10/10
Spelmagi må vara ett utnött och överanvänt ord men det finns inget som bättre beskriver Links äventyr.				
4	Super Smash Bros. Brawl	Fighting	Nintendo	9/10
Nintendos senaste slagsmål är ett somrigt superspel som proppats till bristningsgränsen med innehåll.				
5	Resident Evil 4: Wii Edition	Action	Capcom	9/10
Resident Evil 4 är spelseriens absoluta höjdpunkt och Wii-versionen är lika bra som GC-originalet.				
6	Metroid Prime Trilogy	Action	Nintendo	9/10
Världens bästa rymdhjältinna spöar aliens och pimpar rymdräkt i Nintendos trilogibox.				
7	Punch-Out	Sport	Nintendo	9/10
8-bits-legenden Little Mac har boxat sig tillbaka och är nu redo att klappa trut på Nintendo Wii.				
8	NV Bit Trip Runner	Plattform	Nintendo	9/10
Gubben springer. Få honom att hoppa till skön musik. Koncentrera dig. En miss och du är rökt.				
9	The Beatles: Rock Band	Musik	EA	9/10
Lira tidlös moptop-pop med John, Paul, George och Ringo i Harmonix och MTV:s briljanta storsatsning.				
10	Super Paper Mario	Plattform	Nintendo	8/10
Spelvärdens plattaste hjälte flirtar med sitt kultklassiska förfutna och ger sig ut på helt nya äventyr.				
11	New Super Mario Bros. Wii	Plattform	Nintendo	8/10
Tidlöst plattformande med goombas, avloppsrör och luftskepp. Avnjuts gärna med tre goda vänner.				
12	Mario Kart Wii	Racing	Nintendo	8/10
Helmsigt helgtävlande med minicrossar, go-karts och dragsters i nya Mario Kart till Wii!				
13	De Blob	Action	THQ	8/10
Det började som ett flummigt konstprojekt, och slutade som ett fantastiskt charmigt Wii-spel.				
14	Mad World	Action	Capcom	8/10
Sin City möter Motorsågsmassakern i Capcoms ultraväldsamma slaktfest till Wii.				
15	Red Steel II	Action	Ubisoft	8/10
Svärddueller och pistolskytte med Wii Motion Plus gör denna japan-Western riktigt inlevelsefull.				

Bemärkning: Köpguide är helt och hållet baserat på redaktionens gemensamma åsikter som resensiter och har ingenting med den svenska försäljningen att göra. Fullständiga recensioner av samtliga spel på denna lista går att hitta på: www.gamereactor.se, Sveriges största apotek.

INHANDLA

DJ HERO

FREESTYLE GAMES / ACTIVISION

Vad handlar det om: Med en medföljande mixertalrik (turntable) scratchar du skivor och ser till att 94 mixer av modern rap, hiphop och R'n'B låter som publiken vill ha den. DJ Hero är lite av ett Guitar Hero för diskjockey-wannaben, helt enkelt, där du ser till att hålla takten och korstona mixarna med varandra.
Bästa biten: När du under en suverän runda av Daft Punks "Da Funk" och N.A.S.A.'s "Strange Enough" har samlat ihop nog kraft att få Euphoria-knappen att blinka rött. Du trycker på den, skärmen exploderar i färg och rytm, och du skrapar ihop ännu mer poäng. DJ Hero är till och med bättre än Guitar Hero.
För dig som: Har DJ-drömmar.



INHANDLA

SUPER MARIO GALAXY 2

NINTENDO / NINTENDO

Vad handlar det om: Världens främste spelikon Super Mario samlar 120 stjärnor i ett astronomiskt bra plattformsspel. Gröna sköna Yoshi följer med bland galaxerna och hjälper till med monsternitandet och plattformandet - tack vare tungan.
Bästa biten: När Mario hoppar in i de gula slangbellestjärnorna och slungar sig ut till nästa färgglada himlakropp kittlar det i magen, varje gång. Känslan av ren spelglädje och att vara ute på ett magiskt äventyr är ständigt närvarande i det ytterst genomarbetade Super Mario Galaxy 2.
För dig som: Avgudar plattformsspel.



INHANDLA

ZACK & WIKI: QUEST FOR BARBAROS' TREASURE

CAPCOM / CAPCOM

Vad handlar det om: Piraten Zack och hans apkompis Wiki letar gyllene dubloner och nedgrävda skatter på de sju haven. I en unik kombination av klassiskt äventyrande och hjärngymping charmar den här förbiseddade Wii-pärlean oss sönder och samman.
Bästa biten: Tillfredsställelsen som bara kan komma av att hitta lösningen på hjärnskrynklande klurigheter i Monkey Island, Broken Sword och Day of the Tentacle är svårslagen. Men nu är den tillbaka - mer njutbar än någonsin.
För dig som: Vill peka och klicka på Wii.



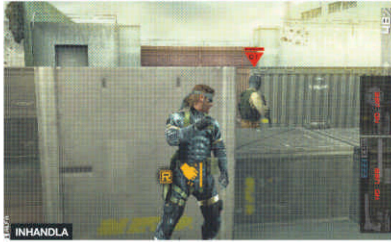
UNDVIK

TOURNAMENT OF LEGENDS

HIGH VOLTAGE SOFTWARE / SEGA

Vad handlar det om: Att med allt från grabbiga gladiatorer till mesiga minotaurer pockla på varandra i en vansinnigt föräldrad och ordentligt trögstyrd 3D-fighter där såväl grafik som karaktärgalleri verkar ha minst tio år på nacken. Du kämpar både mot datorfiender och din egen frustration.
Sämsta biten: De extremt onödiga och bitvis helt träsiga minispelen som dyker upp mitt i fighten driver oss till absolut vansinne. Även om de hade varit väldesignade hade de stått i vägen för vad vi faktiskt är ute efter - kvalitativ fighting.
Välj istället: Super Smash Bros Brawl.

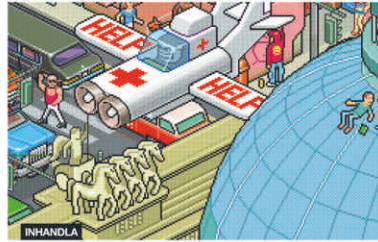




PSP Metal Gear Solid: Peace Walker

NINTENDO / NINTENDO

Vad handlar det om: Snake, mitt i ett varmt klimat och ett kallt krig. En militärmakt med kärnvapen måste tas ut i en serie uppdrag.
Bästa biten: Att mellan behärda spionuppdrag värva nya lagmedlemmar. Rätt man på rätt plats ger bonusar som bland annat vapenuppdateringar.
För dig som: Gillar bärbara spionbriljans.



Iphone Eboy Fix Pix

EBODY / DELICIOUS TOYS

Vad handlar det om: Eboy är världens främsta pixelartister och tillsammans har de byggt 100 stycken ultracharmiga små gyro-baserade pixelpussel som du löser genom att vända, vricka och vrida på din Iphone.
Bästa biten: Näsan och solglasögonen på renrakad tuffputte har trillat bort från sina rättmätiga platser. Du ska pilra tillbaka dem.
För dig som: Gillar putslustiga pixelpartaj.

Spelvärdens största plattform med mängder av möjligheter...

PC/Windows

Information

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

Världens mest använda spelformat, möjligen i konkurrens av mobiltelefonen. Vare sig du spelar vrålsnygga Crysis på fyra processorer och med det senaste grafikkortet, eller lägger pixelbaserad patiens så finns det något för alla. Som en följd av piratkopieringen finns det dock en tendens att det blir allt färre riktigt stora och dyra spelprojekt som släpps exklusivt till PC. De senaste åren har Microsoft lanserat något som heter Games for Windows, som är tänkt att solidifiera Windows Vista som operativsystemet för spel. Där ingår även onlinespelstjänsten Games for Windows Live. Var alltid noggrann med att kontrollera systemkraven innan du köper ett nytt PC-spel.



Gamereactor Topp 15 PC / Windows

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

Nr.	Speltitel	Genre	Utgivare	Betyg
1	Half-Life 2: The Orange Box 30 timmar Half-Life 2, den bästa spelupplevelsen som går att köpa för pengar. I en och samma box. Ja!	Action	EA	10/10
2	Crysis Teknikbriljans varvas med gudomlig spelbarhet och dynamik. Våra sinnen stimuleras till bristningsgränsen.	Action	EA	10/10
3	Bioshock Atmosfärisk action med smart handling och underbara miljöer. Skulle du vara så vänlig att köpa det?	Action	2K Games	9/10
4	Starcraft II: Wings of Liberty Styr dina trupper med järnhand i ett perverst välbalanserat realtidsstrategispel av högsta kvalitet.	Strategi	Activision	9/10
5	World of Warcraft Blizzards otroliga onlineäventyr känner inga gränser. Med rätt sällskap håller spelet bokstavligen för alltid.	Onlinerollspel	Vivendi	9/10
6	GTR 2 Världens bästa racingsimulator som utvecklats i nära samarbete med GTR-stjärnan Henrik Roos...	Racing	Atari	9/10
7	Warhammer 40 000: Dawn of War II Reics senaste strategititel är en klockren sådan med fantastisk spelbalans och underbar design...	Strategi	THQ	9/10
8	Colin McRae: Dirt 2 Lev livet som käftig ungtupp och utmana Foust, Mirra, Pastrana och Bock i detta rågrymma rallyspel.	Racing	Codemasters	9/10
9	Dragon Age: Origins Bioware visade hur rollspels-slipstenen skulle dras när man designade vuxna, medryckande Dragon Age.	Rollspel	EA	9/10
10	Empire: Total War Historieälskaren och strategiker kan nu sätta ett namn på sin våta dröm. Empire: Total War!	Strategi	Sega	9/10
11	Mafia II Tio långa år av ivrig väntan är äntligen över. 2K Czechs stekheta uppföljare gör oss inte besvikna.	Action	2K Games	9/10
12	Left 4 Dead 2 Zombies överallt, vapen likaså. Skräm igång motorsågen och avnjut historiens klafsagaste kvartettspel.	Action	EA	9/10
13	Singularity Lös problem, smyg och gör ruskiga ryssar till kladdig kebabfärs med tidsmanipulerande supergrunka.	Action	Activision	9/10
14	Battlefield: Bad Company 2 Ryss-smisk med svenskutvecklade B-kompaniet är mediokert offline men ordentligt sprängkul online.	Action	EA	8/10
15	Just Cause 2 Välkommen till världens roligaste sandlåda... smockfylld med landminor. Svenska Avalanche regerar!	Action	Square Enix	8/10

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

STARCRRAFT II: WINGS OF LIBERTY

BLIZZARD / ACTIVISION

Vad handlar det om: Strategibaserade rymdbataljer i en avlägsen framtid, i en ännu mer avlägsen del av vår galax. Jim Raynor är numera en laglös, försupen exhjälte som måste rycka upp sig för att slakta Zerg och förhoppningsvis knäppa Kerrigan på näsan genom 26 välgjorda uppdrag.
Bästa biten: Mångfalden är briljant. Istället för ett hopplöck av liknande uppdrag slår Blizzard knut på sig själva i uppfinningsrikedomen. Du kapar tåg, flyr från stekheta solstrålar och väntar på de två kommande expansionerna har aldrig känts längre.
För dig som: Har väntat 12 långa år...



MAFIA II

2K CZECH / 2K GAMES

Vad handlar det om: Du glider omkring i staden Empire Bay och gör allt en välklädd maffiaskurk förväntas pyssla med: snor dyrbara bilar, köper nya kostymer och pepprar fiender med 40-talsvapen. Att köpa kalkonmackor för att återfå hälsan är en "obetydlig" detalj som gör hela spelupplevelsen magisk.
Bästa biten: När rivaliserande maffiabossen Falcone har tillfångatagit Vitos polare och torterar dem i ett slakthus strax utanför stan. Du smyger dig in via stinkande kloaker, väntar till kvällningen för att sedan skjuta ihjäl alla i en suverän räddningsaktion.
För dig som: Tröttat på Grand Theft Auto IV.



JUST CAUSE 2

AVALANCHE STUDIOS / SQUARE

Vad handlar det om: Actionförstande Rico Rodriguez ger sig i kast med paradiset Panau som bjuder på snöklädda bergskedjor, soldränkta sandstränder, täta regnskogar – och en tyransk diktator som behöver sättas på plats. Skjut, spräng och kriga dig fram i en actiontitel av hög kaliber.
Bästa biten: Frihet är ett slitet försäljningsargument för 2000-talets spelkatalog, men i Just Cause 2 fungerar det ypperligt. Det är tillfredsställande att stanna upp och hoppa fallskärm när du bjuds på hisnande vykortsvyer – som du också kan spränga sönder och samman.
För dig som: Älskar vansinniga actionspel.



NEED FOR SPEED: WORLD

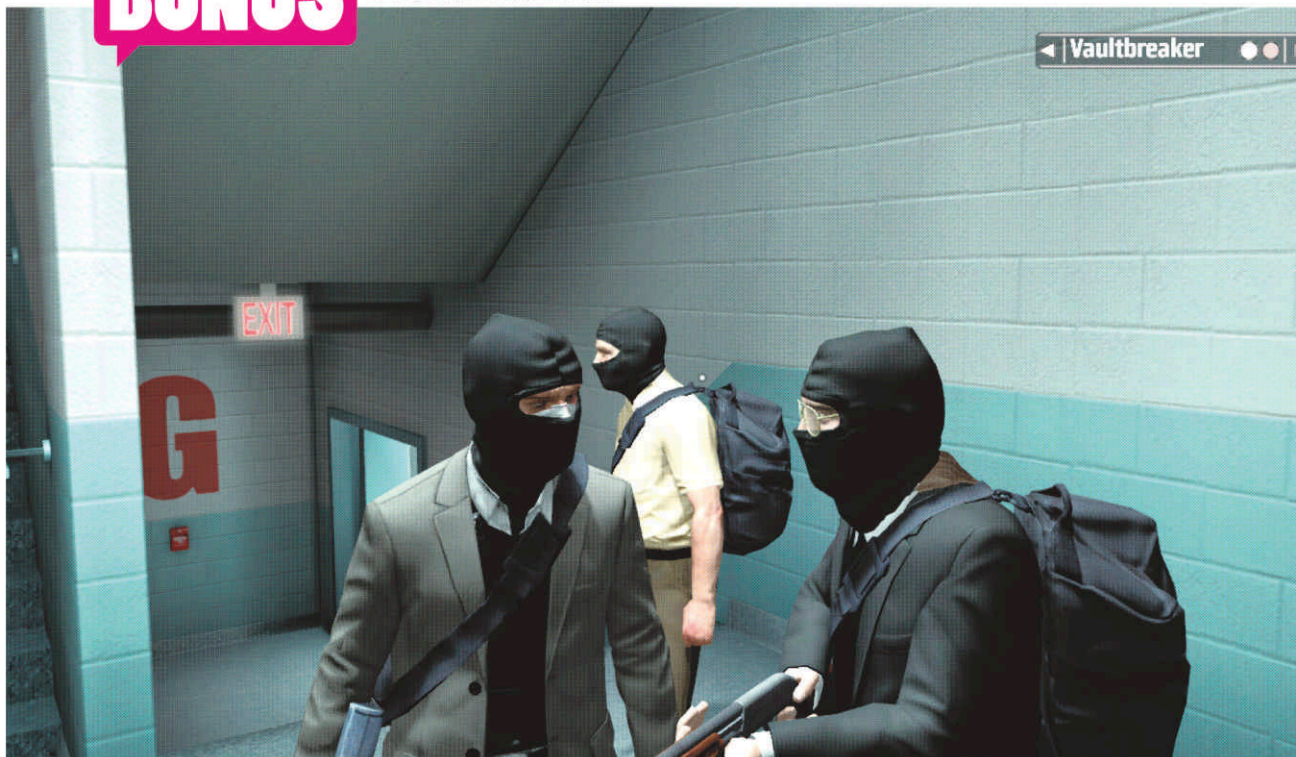
EA BLACK BOX / EA

Vad handlar det om: Att i en glänsande muskelbil (eller fisig småbil utan pulver) glida omkring i de båda fiktiva städerna Rockport och Palmont, reta snuten och utmana andra förare till tävlingar i vad som är tänkt att vara ett onlinerollspel för bilspelsfantaster.
Sämsta biten: Need for Speed: World är stendött. Det känns som att köra omkring i öde städer efter ett zombie-utbrott som utplånat befolkningen. Inte blir det bättre av att alla andra spelares bilar är genomskinliga spöken tills dess att man väljer att faktiskt tävla mot dem. God idé, kassat spel.
Välj istället: Burnout Paradise. Det rockar.



BONUS

Rykten, omspel, listor, dueller
Mer matigt småplock: www.gamereactor.se



OMSPEL

Kane & Lynch: Dead Men

Plattform PS3 / Xbox 360 Premiär 2007

Det var precis vid starten av den stora co-op-boomen för snart fyra år sedan. IO Interactive hade filat på en helt ny spelserie med två ovärdade småskurkar som drogs in i en härlig av oanade proportioner. Spelmomenten var genomtänkta, banorna varierade och designen riktigt bra. Ändå gick allt så snett, och Gamereactor belönade Kane & Lynch med betyget 4/10.

När jag nu åter ikläder mig rollen som Kane påminns jag snabbt om hur goda IO:s intentioner ändå var. Jag sitter i en

fängelsebuss och författar ett gripande brev till min tonårsdotter, när ett fritagningsförsök inleds. Inför hotet att både ex-fru och dotter ska mördas, tvingas man agera hantlangare åt en kriminell organisation. Så långt allt väl, men när man väl börjar spela, kommer jag snabbt ihåg varför vi satte 4/10. Jag skjuter folk i ansiktet från nära håll utan att de ens blinkar och även om jag sitter hukad bakom en buss, blir jag konstant beskjuten (i skallen) av fiender jag inte kan se.

Jonas har spelat om radarparet Kane och Lynchs första äventyr...

Jag ryggar aldrig för en rejäl utmaning, men i Kane & Lynch dör jag om och om igen trots att det egentligen aldrig är mitt fel. Jag ser aldrig vem som skjuter mig, ingen dör när jag skjuter och frustrationen bara växer. Endast den välskrivna historien får mig att kämpa vidare, men efter tre timmar är det dags för mig och Kane & Lynch att gå skilda vägar. Jag pallar helt enkelt inte mer. Ett av spelhistoriens coolaste radarpar var helt klart värda ett bättre öde än såhär. /Jonas Mäki

Nedladdat

Månadens hetaste nedladdningsbara spel



Archetype

Iphone / 22 kronor

Det första som slår en när man spelar Archetype är styrningen. Inte för att den är bäst i världen, men så innovativ och enkel att vi tappar hakan. Visst är det lite bångstyrigt i början men den inbjuder dig ständigt till att bli bättre. Och det blir du. Snart spelar du dödsmatcher på nätet mot andra Iphone-torskar och rockar skiten ur såväl granatgevär som grovkalibriga kulsprejare. Ihärdiga problem med skärmuppdateringen ger dock lite smolk i den annars klara bågaren som stavas Archetype. 7/10

Hydro Thunder Hurricane

Xbox Live Arcade / 130 kronor

I extremt hög fart undviker vi minorna i den skarpa kurvan bara för att sekunder senare kastas utför ett hullöst vattenfall där man möts av en vattenorm som kalasar på passerande båtar. Hydro Thunder är en klassisk arkad racer, fast på vatten. Lätt att spela, men svårt att bemästra och banorna är läckert designade skapelser som närmast för tankarna till Wipeout. Det finns flera spelsätt och goda möjligheter att tävla på Xbox Live, men lite mer innehåll hade dock varit önskvärt för 130 kronor. 7/10

Castlevania: Harmony of Despair

Xbox Live Arcade / 130 kronor

Castlevania: Harmony of Despair liknar inget annat i den anrika serien. Tvärtom är det helt skräddarsytt med co-op för sex personer i åtanke, och har den förmodligen största världen i Castlevanias historia. Och faktum är att man kan se hela slottet på en gång med alla rum och allt, för att sedan sömlöst zooma in på sin figur. Konami har haft flera goda idéer, men har inte lyckats realisera alla på ett bra sätt. Resultatet är ett ojämnt äventyr som pendlar mellan genialt och sjukt frustrerande. 6/10

Skvallrar inom spelindustrin

Rykten

GTA i Hollywood

Efter en serie spel i Liberty City ryktas Rockstar vara på väg till den amerikanska västkusten igen. Grand Theft Auto V sägs ha varit under utveckling sedan del fyra släpptes och ska enligt uppgift till stor del utspelas i deras fiktiva Hollywood-klon Vinewood som var med i Grand Theft Auto: San Andreas.

Too Human är tillbaka

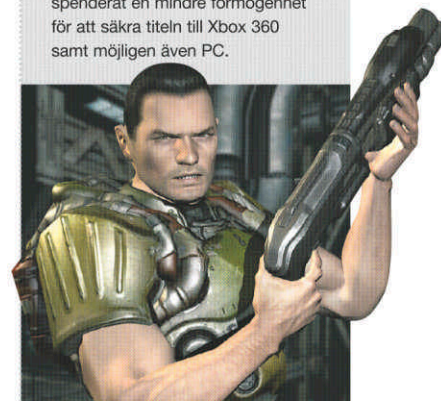
En källa nära Silicon Knights säger att studion är i full färd med att utveckla en uppföljare till ärkefloppen Too Human. Silicon Knights har inte släppt något spel sedan Too Human men sade redan innan dess premiär att det var det första i en tänkt trilogi.

Infinity Ward-avhoppare gör Halo-dödare

Efter att så gott som samtliga Infinity Ward-höjdare hoppat av för att starta Respawn Entertainment, har alla utgått från att de ska göra en Call of Duty-dödare. Men nu ryktas de ha helt andra planer. EA har redan Battlefield och Medal of Honor och därför sägs Respawns första spel bli en Halo-utmanare med sci-fi-tema.

Doom 4 bara till Xbox 360

Doom 4 har inte visats officiellt ännu, men Microsoft har en historia av att köpa exklusiviteter på tunga actionäventyr och sägs nu ha spenderat en mindre förmögenhet för att säkra titeln till Xbox 360 samt möjligen även PC.



Prissänkt Playstation 3 i början av nästa år

Det ryktas att Playstation 3 ska sänkas i pris rejält efter årets julhandel. Runt tusen kronor kan vi enligt flera branschanalytiker räkna med, och då ingår även en större hårddisk trots det lägre priset. Sony sägs nämligen vara på väg att uppdatera den till 500 gigabyte.

Svenskar gör Syndicate

EA påstås vara i full färd med att planera en återansättning av Peter Molyneux och Bullfrogs klassiker Syndicate. Inte mindre än tre nya titlar lär vara under utveckling, varav svenska Starbreeze sägs ansvara för en av dem. Starbreeze har för övrigt inte visat något nytt spel sedan Dark Athena.



Ratta som ett proffs

Seriös simulator racing

Chefredaktör Petter Hegevall testar Fanatecs produkter

Fanatec Rennsport Cockpit

Tillverkare Fanatec Format Multi Pris 10 995,-

Att försöka trimma sina varvtider med ratten i knät är lite som att spela biljard med ett snöre. Det går, men resultaten lär vänta på sig. Det är just därför Fanatec finns. Tyska racinggalningar vars simulatorprylar tävlar i en helt egen viktclass.

Rennsport Cockpit är precis vad det låter som. En vridstyv och svartlackad aluminiumcockpit för seriöst simulatortraggande. Medföljer gör en Sparco-stol, metallbur, fäste för tre

stycken 32-tums-monitörer samt perfekt anpassade fästen för Fanatecs ratt + pedaler. Rennsport Cockpit är dyr, tar massor av plats och är relativt krånglig att montera. Samtidigt är den ohyggligt stabil och perfekt anpassad för nördigt nyttjande av oss simulatorfanatiker. Stolen är reglerbar och pedalfästet går att justera efter den vinkeln man anser mest bekväm. Minus för den onaturligt skålade stolen, dock. I övrigt är detta en dröm för varje racingfantast.

8/10



Fanatec Clubsport Pedals

Tillverkare Fanatec Format Multi Pris 2995,-

Det finns få saker som är så nördiga som att uppgradera sin racingutrustning med perfekta Porsche-pedaler i äkta aluminium. Något som vi på redaktionen såklart redan har gjort.

Clubsport-pedalerna är de mest avancerade racingpedalerna som går att köpa och kvaliteten är fantastisk. Pedalerna är perverst välkonstruerade, ohyggligt sköna att trampa på och erbjuder ställbart motstånd i såväl bromspedalen som i kopplingen. Stort plus för force feedback i bromspedalen också, dock bara till PC.

9/10



Fanatec Porsche 911 Turbo S

Tillverkare Fanatec Format Multi Pris 3995,-

Till PC och PS3 finns det ett flertal olika valmöjligheter för den simulatorotkige. Till Xbox 360 finns det egentligen bara en; Fanatec Porsche 911 Turbo S, en underbar ratt som skryter med gedigen byggkvalitet, greppvänlig läderkringla och mycket lättanvänt inställningssystem.

Det bästa med Fanatec Porsche 911 Turbo S är den extremt exakta remdriften samt de tre separata force feedback-motorerna. Visst, plastpedalerna som medföljer stinker, men i övrigt är detta en briljant ratt.

9/10

Listorna

Vi listar de tio spelen som fått bäst snittbetyg enligt siten Metacritic.com och föga förvånande dominerar Zelda i topp

1 Legend of Zelda: Ocarina of Time 1998 99% (betygssnitt) 10/10 (GR)

Tidernas mest framgångsrika Zelda-spel anses också vara det bästa. Links tredimensionella debut är ett stycke spelhistoria som fick en samlad spelvärld att smälta fullständigt och till tonerna av Koji Kondos smäktande musik äventyra i Hyrule.



Tidernas 10 bästa spel enligt Metacritic.com

Placering	Speltitel	Plattform	Släpptes	Betyg	Betygssnitt
2	Tony Hawk's Pro Skater 2	Multi	2000	9	98,5%
3	Soul Calibur	Multi	1999	10	98,3%
4	Grand Theft Auto IV	Multi	2008	10	98,1%
5	Perfect Dark	N64	2000	6	97,8%
6	NFL 2K1	DC	2000	10	97,5%
7	Halo	Xbox	2001	10	97,4%
8	Metroid Prime	Gamecube	2002	10	97,2%
9	Grand Theft Auto III	Multi	2001	10	97,1%
10	Super Mario Galaxy	Wii	2007	10	97%

OBS! För fullständiga recensioner av flera av listans titlar, besök www.gamereactor.se

Tidernas 10 mest sålda konsoler

Placering	Konsol	Tillverkare	Släpptes	Generation	Antal miljoner
1	Playstation 2	Sony	2000	6	142,8
2	Nintendo DS	Nintendo	2004	7	128,9
3	Game Boy	Nintendo	1989	4	118,7
4	Playstation	Sony	1994	5	102,5
5	Game Boy Advance	Nintendo	2001	6	81,5
6	Wii	Nintendo	2007	7	70,9
7	NES	Nintendo	1984	3	61,9
8	PSP	Sony	2004	7	60,2
9	Super Nintendo	Nintendo	1990	4	49,1
10	Xbox 360	Microsoft	2005	7	41,7

BLURAY

RECESSIONER AV HÖGUPPLÖSTA FILMER

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

**ROALD DAHLS
GAMLA BARN-
BOK HAR BLIVIT
TILL FILM**

Fantastic Mr Fox

Wes Anderson bjuder oss på årets i särklass mysigaste film



Skådespelare **George Clooney, Meryl Streep, Jason Schwartzman**
 Utgivare **FOX PICTURES**
 Regi **WES ANDERSON**
 Genre **KOMEDI**
 Premiär **18 AUGUSTI**
 Codec **MPEG-4 AVC**
 Ljud **DTS-HD 5.1**
 Ratio **1.85:1**

DET FINNS EN SCEN i Fantastic Mr Fox som mycket väl kan vara den bästa filmscenen på hela 2000-talet. Den krossar mitt hjärta varje gång – bara för att sekunden senare laga det igen, med glädjefyllt klister i filmform. Det är scenen där råvsonen Ash varit snäsig mot sin kusin Kristofferson och sedan hör hur han gråter i mörkret när de båda ska sova. Ash klättrar ner från sin våningssäng och slår igång sin tåg bana. Kristofferson slutar gråta och sätter sig ner vid sin kusin. Ingen säger någonting. De betraktar modelltåget i tystnad.

Regissören Wes Anderson har alltid varit en mästare på stilfullt komponerade bilder och underbart skruvade karaktärer, men har aldrig varit bättre än vad han är i Fantastic Mr Fox. Här har han tagit Roald Dahls gamla barnbok om en räv som hamnar i trubbel med giriga bönder – och kryddat den med samma typ av skruvade humor som förgyllde The Royal Tenenbaums och Life Aquatic. En barnfilm för de lite äldre. En barnfilm med mer hjärta och hjärna än alla Pixars senaste sju alster kombinerat.

George Clooney ger röst åt huvudrollsråven, medan Meryl Streep spelar hans eftertänksamma

hustru. Det är ljuvliga skådespelarinsatser vart man än vänder blicken, men den stora stjärnan i filmen är faktiskt Anderson själv. Hans charmerande användande av stop-motioneffekter och genialiskt utformade dockor gör Fantastic Mr Fox unik på så många vis. Ett ursnyggt och oemotståndligt hantverk med mycket glädje, men också en del allvar om utanförskap och ensamhet. En rävunge som är osäker i sig själv. En rävpappa som inte förstår sin son. Bristande kommunikation i en trasig familjerelation och en vilja att nyttja sin fulla potential.

Fantastic Mr Fox är en underbar, underbar berättelse som aldrig är rädd för att låta tittarna tänka lite grann. Bilden har en otroligt fin färgpalett med varma och inbjudande nyanser samt en väldigt bra skärpa som fångar upp alla de imponerande smådetaljerna som får en att inse vilket enormt arbete man lagt ner på filmen. Köp den... det är årets hittills bästa film.

/Erik Nilsson Ranta

10/10

**SE
DEN!**



Med fokus på Blu-ray

Som du ser har vi utökat vår Blu-ray-sektion här i tidningen, ganska ordentligt till och med. På dessa två sidor kommer du varje månad att kunna läsa innehållsrika och uttömmande recensioner av månadens hetaste Blu-ray-releaser. På Gamereactor.se hittar du sedan över 260 recensioner av BD-filmer i vårt arkiv. När vi betygsätter film på Blu-ray tar vi lika stor hänsyn till bild- och ljudkvalitet som vi gör filmen som sådan. Därför är slutbetyget en sammanslagning av våra åsikter om såväl den tekniska kvaliteten som filmen. Mer om detta hittar du på www.gamereactor.se.



The Book of Eli

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

IBLAND ÄR THE BOOK of Eli intelligent, dynamiskt berättad och intressant i sin vilja att poängtera hur en rasad värld kan återbyggas bara vi tror på godheten inom oss. Samtidigt är den ibland långtråkigt klaustrofobisk och berättarmässigt ineffektiv. Ibland till och med dålig. Tyvärr. Och det är i slutändan här som bröderha Hughes hamnar igen, med sitt senaste alster. För precis som i fallet From Hell är Hughes-brorsorna otroligt duktiga på den skuggdränkta och vidöppet fotade estetik som Eli innehåller. Postapokalypsen känns på flera sätt mer intressant än i flertalet andra filmer mycket tack vare stilfullt kamerarbete och smart val av scenografi. Gary Oldman är briljant (som alltid), Denzel är klart godkänd och actionscenerna är fräckt sammansatta.

Bildkvaliteten är fantastisk med härlig svärta och otroligt stabila färger. Ljudet är ännu bättre med en snudd på perfekt mix i absolut referensklass.

/Petter Hegevall

7/10



Clash of the Titans

Genre ACTION Premiär 18 AUG Ratio 2.40:1 Ljud DTS-HD 5.1

ORIGINALFILMEN FRÅN 1981 (med stop motion-effekter av Ray Harryhausen) var en usel film. Olustigt nog är nyinspelningen faktiskt ännu sämre. Clash of the Titans är nämligen en taskigt regisserad soppa fylld med förkastliga ingredienser och så urbotat larvig att tiden står stilla. Träskallen Sam Worthington spelar huvudrollen och använder alla sina... två ansiktsuttryck när han helt utan inlevelse fräser fram sina repliker. Tillkommer gör hemska, hemska lösskägg, fula peruker, lama action-scener, usla skådisar och bedrägliga specialeffekter. Bilden är halvdan med skaplig skärpa och hyfsade färger, svärta är svag dock och bilden känns utsmetad. Ljudet är betydligt bättre. Ett dundrande och kraftfullt ljudspår som får rummet att mullra - men det spelar ingen roll. Detta är en av årets hittills sämsta releaser.

/Erik Nilsson Ranta

3/10



Green Zone

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

DU HAR SÄKERT SETT TRAILERN och tänkt samma tanke som alla andra. "Jason Bourne åker över till Irak för att leta upp massförstörelsevapen och sparka lite irakisk rumpa". Paul Greengrass som regissör och Matt Damon i huvudrollen. Det är alltså inte konstigt att man fått kraftiga Bournevibbar på förhand, men när filmen väl drar igång är det uppenbart att Green Zone är någonting helt annat än Bourne-seriens motsvarighet till Jönssonligan på Mallorca. Green Zone är en smart och välskriven thriller som handlar mindre om stora eldstrider och svettiga närmkampsscener med ultrasnabb klippning än vad den gör om lömska politiker och moraliska ställningstaganden. Den ställer obekväma frågor om ett antal regeringsstödda lögner där innehållet i dessa icke-sanningar varit den huvudsakliga anledningen till att man startade ett krig mot terrorn i Irak. Han letar efter bevis för att stödja sin teori och hamnar då i en livsfarlig situation där hans egen regering försöker tysta honom samtidigt som gatorna i Irak knappast är den bästa platsen att vistas på som amerikansk soldat. Greengrass ingjuter samma febriga nerv och nervkittlande

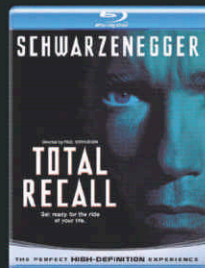
spänning som i sina Bourne-filmer när Damon kämpar för att få fram sanningen till varje pris. Tempot är högt och skådespelarna med en stentuff men rutinerad Damon i täten gör alla riktigt bra ifrån sig. Det är egentligen bara slutet som drar ner helheten.

Bilden i Green Zone är medvetet brusig och med en medvetet urvattnad kontrast. Detta för att ytterligare stärka Greengrass dokumentärdoftande känsla av riktigt krig. Samtidigt finns här en ruggig detaljrikedom och ett djup som framförallt i scener filmade från luften nästan framkallar svindel. Det märks att Green Zone filmats med digitala kameror dock och i slutändan är detta inte direkt toppklass. Ljudmässigt är det däremot nära referenskvalitet. Man fångar upp kaoset i eldstriderna på ett lysande sätt med kraft och precision i surroundeffekterna och en otroligt njutbar dynamik. Dialogerna är dessvärre en aning för lågt mixade.

/Erik Nilsson Ranta

8/10

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



Total Recall

Genre ACTION
Premiär UTE NU
Ratio 1.85:1
Ljud DTS 5.1

SHARON STONES karaktär Lori rundsparkar sin äkta make Douglas Quaid (Arnold) på pillikanken (för 131:a gången) 56 minuter in i Paul Verhoevens ultrakuliga framtids-thriller. Arnold svarar med att prickskjuta haggan mellan ögonen med ultrafräck rymdpickadoll efter att han besvarat frugans vädjande med årtusendets hårdaste replik; "Considdah dätth a divååzh". Det är väl på flera sätt talande för hela filmen. För hela Total Recall. Töntiga oneliners, hopplöst skådespeleri och bedrägligt ostdoftande produktionsdesign är vad som

kanse främst kännetecknar Schwarzeneggers vildsinta framfart på ett ockuperat Mars. Eller så är det den ursköna svarta komiken, Arnolds enorma bröstorg, tjejen med tre bröst eller Verhoevens icke-stilistiska övervåld som gör det.

Jag vet inte riktigt. Vad jag däremot vet är att Total Recall inte har åldrats med värdighet och framstår idag nästan som en parodi. Bilden är klart godkänd dock medan ljudet framstår som olidligt burkigt.

/Petter Hegevall

5/10

Copyright © 2010 Bigfoot Networks Inc. All Rights Reserved. BIGFOOT NETWORKS Logo, KILLER, the Killer logo and all other Bigfoot Networks product names are trademarks or registered trademarks of Bigfoot Networks Inc. KILLER Reg. U.S. Pat. & Tm. Off. All other trademarks are the property of their respective owners.

“Grubby” plays Warcraft™ III for a living and earns more in a year than your average lawyer.

Handle: “Grubby”

Team: Evil Geniuses

Game: Warcraft™ III

2009 Winnings:
\$100,000 +

Hardware:

“Grubby” uses a Killer™ 2100 Gaming Network Card because in-game response and reaction is critical in his line of business (and the only law he knows is “survival of the fittest”).



No other network card does more to improve your online gaming performance. To see why more pro gamers use Killer™ 2100, the fastest network card for online gaming, visit www.bigfootnetworks.com/pro



Killer 2100
GAMING NETWORK CARD