

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

GRATIS  
TIDNING  
Feb 2011  
Nummer 82

# Game reactor

Nordens största speltidning

[www.gamereactor.se](http://www.gamereactor.se)



THE ELDER SCROLLS V

## Skyrim

Som enda nordisk tidning reste vi till Washington  
för att spela The Elder Scrolls V: Skyrim





# ISAAC BRINGS THE

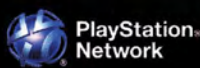
The nightmare has returned. But this time, Isaac is the one in charge. With



Buy Dead Space 2 Limited Edition on PS3 and get  
Dead Space Extraction for the PlayStation MOVE for free,  
whilst stocks last.



PS3  
PlayStation 3



VISCERAL  
GAMES



# 'TERROR TO SPACE.

new weapons and zero-G ability, now it's time for his enemies to feel the fear.

## DEAD SPACE 2

[www.electronicarts.se](http://www.electronicarts.se)

Download the Demo 21.12.10

In Stores  
27.01.11









# DRAGON AGE™ II

DESTINY WAITS FOR NO ONE.



I BUTIK 10:E MARS. FÖRBOKA REDAN NU.

[WWW.EANORDIC.COM/DRAGONAGE2](http://WWW.EANORDIC.COM/DRAGONAGE2)



**GameStop**  
power to the players™

**GAME**  
FIRST PLACE FOR GAMES

CDON.COM

 XBOX 360.

 XBOX  
LIVE.



 PS3  
PlayStation 3



 PC  
DVD  
ROM

**BiOWARE**



© 2010 Electronic Arts Inc. EA and EA logo are trademarks of Electronic Arts Inc. BioWare, BioWare logo and Dragon Age are trademarks of EA International (Studio and Publishing) Ltd. Microsoft, Xbox, Kinect, Xbox 360, Xbox Live and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. "PS3," "PS3," and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other trademarks are the property of their respective owners.





## 2011 rivstartar med Skyrim

2010 var ett bra spelår. Massor med riktigt märkliga titlar betygsattes av Gamereactor och som redaktion kände vi oss mer än nöjda när vi sammanfattade året och gick på julleddigt. Nytt år, nya tag, nya spel. 2011 ser ännu bättre ut. 2011 ser kriminellt bra ut. Som vanligt lär en ansenlig del av de hetaste, kommande titlarna 2011 skjutas upp och senare läggas till 2012, men med den fullspäckade spelkalendern som vi står inför kommer några penibla förseningar inte att förstöra 2011 års chanser att bli det bästa spelåret på mycket länge.

Så många stekheta spel, så lite tid. Att försöka lista alla de spel vi vill skriva så mycket vi överhuvudtaget kan om, de kommande sex månaderna, är ett hästjobb. Gamereactors februarinummer rivstartar med att för första gången visa upp Elder Scrolls V samt ge er Europa-exklusiva intryck från det kommande, femte SSX-spelet. Om några få veckor är det dags för Shift 2, Test Drive: Unlimited 2, Killzone 3 och Bulletstorm. Fyra rykande heta spel som vi på redaktionen längtar något kopiöst efter. Nästa månad släpps Dragon Age II, Homefront, Motorstorm: Apocalypse, Okamiden och Crysis 2. Medan vi inväntar recensionsversioner av dessa spel har vi precis skickat Jesper till Dallas för att som enda nordisk speljournalist testspela beta-versionen av Id Softwares upphaussade postapokalyps-epos Rage. Detta medan Jonas Mäki rest till New York för att (exklusivt) testspela en ännu icke annonserad, tophemlig, uppföljare till ett svenskutvecklat actionspel. Vi rivstartar 2011 med andra ord. Och är glada över att du hakar på.

/Petter Hegevall, chefredaktör

# INSIDAN

## Inuti Gamereactor Magazine #82

Exklusiv artikel om årets hetaste spel (Elder Scrolls V: Skyrim) samt allt om kommande SSX: Deadly Descents



### 26 Elder Scrolls V: Skyrim

Som enda nordisk speltidning reste Gamereactor till Washington för att testspela nästa del i Elder Scrolls-sagan



### 32 Dead Space 2

Jesper Karlsson har skrikit av skräcken som EA erbjuder i sin efterlängtdade tvåa. Läs Gamereactors ordentliga recension



### 34 Marvel vs Capcom 3

Capcoms vilda slagsmålsfest är äntligen här och en svettig Jonas Mäki har äntligen satt betyg på Fate of Two Worlds



### 20 Homefront

Vi reste till New York för att träffa Splash Damage, teamet bakom en av årets absolut hetaste actiontitlar...

#### Förhandstättar

- 18 Tomb Raider
- 19 Fight Night Champion
- 22 WWE All-Stars
- 23 De Blob 2
- 23 Fear 3
- 23 Rift
- 23 X-Men: Destiny
- 23 Supremacy MMA

#### Recensioner

- 35 Bionic Commando Rearmed 2
- 36 DC Universe Online
- 36 Mario vs Donkey Kong: Mini-Land Mayhem
- 37 Nail'd
- 37 Infinity Blade
- 37 Real Racing 2
- 37 Eternal Legacy



### 35 Little Big Planet 2

Skapa vad du vill! Vi har satt betyg.



### 18 Dragon Age 2

Missa inte vårt feta förhandstest!

**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)  
 Anna Eklund (anna.eklund@gamereactor.se)  
 Love Bolin (love.bolin@gamereactor.se)  
 Johan Bergström (johan.bergstrom@gamereactor.se)

Viktor Eriksson (viktor.eriksson@gamereactor.se)  
 Christofer Olsson (christofer.olsson@gamereactor.se)  
 Daniel Steinholtz (daniel.steinholtz@gamereactor.se)  
 Cristina Hansen (cristina.hansen@gamereactor.se)  
 Mattias Holmberg (mattias.holmberg@gamereactor.se)  
 Henrik Persson (henrik.persson@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** Stibographics Danmark

**Distribution** Pan Nordic Logistics

**Annonser** Devisor Reklam & Media 08-317600

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

Gamereactor är en nordisk gratistidning som ges ut av fyra skilda redaktioner i Sverige, Finland Norge och Danmark. Gamereactor finns hos närmare 1000 svenska butiker runt om i hela landet. Det största butikskedjorna som bjuder på vår tidning är: Onoff, Game, EB Games, Elgiganten och Expert. Vi finns även på flera hundra högstadie- 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, diskutera spel i vårt forum eller få svar på dina frågor från oss på redaktionen.

Gamereactor ges ut av Gamez Publishing

#### Testutrustning

Gamereactors redaktion testar spel med hjälp av följande utrustning: JVC DLA HD750 (projektor), Screen Research (projektor), Marantz AV8003 / Marantz MM8003 (för- och slutsteg) samt en komplett rigg av Klipsch-högtalare.

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



# GRTV GR.SE FEB 2011



GAMEREACTOR.SE

## BULLETSTORM

### Läs vår stora recension

Överdriven action och stora vapen är ingredienserna i Bulletstorm. Vi har lagt vantarna på spelet, avfyrat "skill shots" så det stått härliga till och skrivit en omfattande recension. Flipp, flopp eller mittemellan? Recensionen får du läsa på Gamereactor.se den 20 februari.

## KILLZONE 3

### Lika bra som föregångaren?

Killzone 2 var det absolut bästa spelet 2009 enligt Gamereactor. De hollywoodska Guerrilla Games har knäpat ihop del tre, som bjuder på fortsatt krig mot rymdskurkarna Helghast, brutala närstrider, snöbanor samt stöd för 3D och Playstation Move. Kan Killzone 3 leva upp till sin föregångare? Recensionen kommer på Gamereactors hemsida minst en vecka innan releasedagen, den 23 februari.

## HEMLIGT DICE-SPEL

### Vad har Digital Illusions på gång?

Digital Illusions har ett rykande hett spel på gång, vars namn vi tyvärr inte får yppa för varken någon levande eller död. Vi har dock upplevt spelet hos utvecklaren i fråga, intervjuat hjärnorna bakom, och kan försäkra er om något mycket lovande och efterlängtat. Artikeln om våra intryck hittar du på Gamereactor.se.

## TEST DRIVE UNLIMITED 2

### Hur bra är uppföljaren?

Racing kan vara så mycket mer än bara Wunderbaums och att köra fort. I Eden Studios Test Drive Unlimited 2 gäller det också att socialisera, skaffa de hetaste racingvännerna och besöka flådiga bilhandlare där bilporren lär hetsa upp dig till smärtsamma nivåer. Den 14 februari släpps spelet och då kan du med fördel börna in på Gamereactor.se och läsa vår omsorgsfullt skrivna recension.

## PETTER OM CRYISIS 2

### Ingående förhandsintryck

En screenshot säger mer än tusen tecken, och det är med stolthet vi konsekvent plåtar egna skärmdumpar från alla heta spel - och grafikmonstret Crysis 2 är förstås inget undantag. För dig som surfar in på Gamereactor.se väntar en penetrerande artikel om Cryteks uppföljare, ströslad med bilder från actionfesten.

## SKICKA IN DITT BREV

### Redaktionen svarar, varje dag

Vilket blir 2011 års bästa sportspel? Vad hette det där NES-spelet med hunden och fåglarna? Vilken fryspizzas gillar redaktionen allra bäst? Nej, ingen fråga är för konstig och varje dag svarar Gamereactors arbetsmyror på dussintals brev från er läsare.

GAMEREACTOR.SE / GRTV

## HETAST 2011

### Årets kommande storspel

När vi blickar mot horisonten skådar vi en armada av enorma kryssare till spel, som bara väntar att spränga oss i ett moln av spelglädje. Spelåret 2011 kommer att bli proppfullt och på GRTV hittar du en serie inslag där vi redogör för de mest intressanta titlarna. Beta av båda delarna och du kommer att ha järnkoll på framtiden.

## GRTV NEWS

### Spelnyheter i programform

GRTV News är programmet som veckovis guidar dig genom de viktigaste, roligaste och mest intressanta händelserna från spelvärlden. Nyheterna presenteras av våra karismatiska ankare och ackompanjeras förstås av de senaste spelklipp. Klippen hittar du på Gamereactor.se/GRTV.

## PARADOX KOMMANDE

### Vi reste till New York

Gamereactor checkade in på New York Hilton för att ta del av ett evenemang signerat Paradox, som visade upp hela sjutton olika spel. Det blev gott om nya utannonseringar. I vårt reportage får du veta mer om onlinerollspelet Salem och originella Gettysburg: Armoured Warfare, där amerikanska inbördeskriget får moderna vapen. Klicka dig fram till

GRTV på vår sajt så hittar du klippet.

## HETA TRAILERS

### Smaskiga smakprov i filmform

Att avnjuta rykande färsk trailerfilm inför kommande storspel är ett nöje som bara toppas av att faktiskt spela dem. På Gamereactor.se/GRTV hittar du alltid aktuella trailers, teasers och allt där i mellan. Känn peppen stiga efter alla möjliga spel, allt från The Smurfs till Gears of War 3.

## BULLETSTORM

### Fläskig videorecension

Om någon ynka vecka släpps Epics senaste actiontitel. En svulstig jakt på skill points i vad som enklast beskrivs som en vildsint och dödsdomisk mix mellan Gears of War och Painkiller. Gamereactor TV har givetvis klippt ihop en smaskig videorecension.

## NINTENDO 3DS-SPECIAL

### Nintendos 3D-konsol synas

När Nintendo visade upp den revolutionerande Nintendo 3DS i Amsterdam var vi givetvis där och filmade härligheten. Vi kände förstås på konsolen, tog pulsen på evenemanget och stalkade TV-profilen Jonathan Ross som presenterade konsolen. Detta och ingående analyser om våra intryck hittar du i ett maffigt inslag på GRTV-sidan.





## En tråkig inspirationskälla

Att många spelutvecklare är utan nya idéer är ingen nyhet. Problemet har funnits ända sedan spelbranschens början. När de väl har slut på idéer, tar de inspiration från andra spel. Det är helt okej att göra, förutsatt att stölderna inte blir helt uppenbara och resulterar i vad som nästintill är kopior. Men det är just det som händer alltför ofta med den senaste generation av spel. Call of Duty: Modern Warfare, ett krigsspel som bara går ut på hjärndött dödande, har lyckats inspirera nästan hela spelindustrin.

Spelföretaget som förmodligen mest har inspirerats av Activisions och Infinity Wards granatfest är EA, som släpper tråkiga kopior som det nyligen släppta Medal of Honor och Battlefield: Bad Company 2. Call of Duty-temat lyckas även drabba våra klassiker, som tidigare nämnt Medal of Honor och det nyläppta Golden Eye. Seriöst, måste alla förstapersonsskjutare utspelas i Afghanistan och visa stora siffror på skärmen varje gång man har dödat något? Call of Duty-temat är sannerligen tråkigt, men lyckas sälja miljoner ändå. Och uppenbarligen är det därför spelutvecklare tar idéer från det. Men tror de verkligen att kopierade explosioner och XP-baserat multiplayer-system kommer öka försäljningen? Spelutvecklare, gör om, gör rätt.

/LoaMcLoa

## Är det verkligen snygga spel vi vill ha?

Final Fantasy XIII är nog snyggaste jag sett i spelväg 2010 med fantastiska animationer, snygg design och fräscha effekter. Final Fantasy VII till Playstation från 1997 är i dagens läge inte alls särskilt snyggt. Den viktiga skillnaden på de två spelen med 13 år emellan varandra är nämligen inte den tekniska biten, utan spelbarheten. Final Fantasy XIII må vara lättstyrt med ett lättlärt stridssystem och ha en ganska spännande och gripande handling, men det är inte riktigt samma sak som de tidigare delarna. Striderna i Final Fantasy VII är också ganska simpla men är faktiskt mer interaktiva än del tretton, där man sitter och trycker snabbt på kommandoknappen i väntan på nästa attack. Handlingen i Final Fantasy XIII är det som sagt inget vidare fel på enligt mig, men det haltar på utförandet av berättelsen. Final Fantasy XIII försöker

vara en film med interaktiva mellanbitar, vilket funkar bra i spel som Metal Gear Solid, men i Final Fantasy föredrar jag att berättelsen är djupare än så. I Final Fantasy VII får man utforska berättelsen mer själv i sin egen takt och begränsningarna hjälper berättandet snarare än stjälper. De tysta dialogerna har mycket mer att ge än de tillgjorda replikerna de kastar ur sig i FFXIII då det går att kasta in ett kort ord i en textremsa som kan hinta om en kommande händelse på ett sätt som inte stör. Och vad tänkte Square Enix på när de valde att spelet skulle gå som på räls, bokstavligen talat? Det är inget underhållande med att gå i en fullständigt rak korridor och slåss mot några fiender på vägen.

Nu är det säkert lätt att se mig som en fånig nostalgiker som tycker att det var bättre förr och att spelen idag är sämre. I alla lägen stämmer det inte, men i det här läget är det så. Det är bara att hoppas på att Final Fantasy Versus XIII lyckas bättre med att underhålla mig (och många, många andra spelare i världen).

/Anders Eklöf

## Satsa på fler roliga texter!

Jag gillar Gamereactor, och jag tror inte jag är direkt ensam om det. Folk kan tycka om er tidning för en massa olika anledningar, vissa kan gilla den för att man får tips om vilka spel man ska satsa på, andra

kan gilla tidningen för att den är gratis. Men den viktigaste anledningen varför jag läser er tidning är på grund av era avslappnade och roliga texter som inte nödvändigtvis behöver handla om spel. Dessa texter kan till exempel vara de i Tempo- eller Retro-sektionerna. Ibland kan jag ta fram någon gammal tidning (omslagen är för snygga för att slängas!) som min första (#60) och njuta av de underhållande texterna, som exempelvis Journalen, som jag inte ens förstår varför ni slutade med. Recensionerna skippar jag dock då jag inte vill läsa om gamla spel. Det är just dessa texter som ger den långa hållbarheten. När jag hämtar de nya tidningarna kan jag känna att dessa roliga texter har blivit färre och färre och att tidningarna blir rätt tråkiga efter ett tag. Missuppfatta mig inte nu. Jag gillar verkligen era speltexter och läser era nätrecensioner ständigt, men jag kan tycka att ni packat era pappersark av ägighet med för mycket sådant.

/Modi

## Black Ops - ett steg i rätt riktning

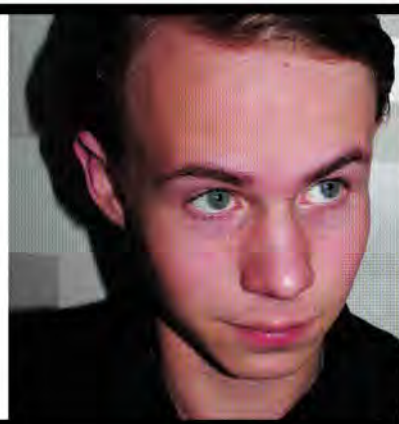
När jag fick spela första Call of Duty var jag helt hänförd, det var då en av världens bästa förstapersonsskjutare baserat på ett riktigt krig och sparkade rent ut sagt röv på Medal of Honor. Men sen kom Call of Duty: Modern Warfare och gjorde än en gång något helt enastående, Infinity Ward lyckades göra ett multiplayer-spel som mätte sig med Halo när det kom till konsoler, och denna gången fick även Playstation 3-ägarna vara med och leka. De hade verkligen satt en standard så hög att inget annat spel lyckades toppa dem. Efter denna rush av framgång kom Treyarch med World at War som proppade på spelare material som de redan var mätta på och det gav ingen direkt framgång. Sen kom Modern Warfare 2, och tyvärr även slutet för min villkorlösa kärlek till serien. Singleplayer var bra men inget speciellt, jag spelade mest igenom det för att snabbt kunna kasta mig in i multiplayer. Och det var helt utan tvekan roligt i början men tappade snabbt sin spelbarhet när folk kom på sätt att exploatera spelet och gjorde det meningslöst att spela när man inte ville springa runt med shotgun akimbo eller n00btube. Det var så min spelupplevelse blev och det var så den krossade min lust att fortsätta spela. Det var därför jag hade lovat mig själv att inte köpa den senaste delen i serien, Call of Duty: Black Ops. Men med handen på hjärtat så måste jag erkänna att Treyarch har överraskat mig. Black Ops verkar ha förbättrats på de punkter där Modern Warfare 2 fallerade och de verkar ha lyssnat på fansen. Och inte nog med det så har det redan sålt mer än Modern Warfare 2! Jag kan inget annat än ta av mig hatten och bocka, och jag har återfått tron på Call of Duty.

/Magnus Lindskog

## Månadens läsare

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

Vad heter du? David Ehrelind Hur gammal är du? 16 Vad heter din användare på Gamereactor.se? Tecrom Vilket är ditt favoritspel? Silent Hill 2 skrämde mig. Vilket är ditt bästa spelminne? Första mötet med Nemesis i Resident Evil 3 Åsikter om Gamereactor? En mycket bra speltidning.





sanslös supertävling

# VINNEN QUAD!



tävla med **Gamereactor**



tävlingen hittar du på **Gamereactor.se**

Ev. vinstskatt betalas av vinnaren



**Denna kan bli din!**

## ATV **BADEBOYELITE!**

Motor:	1-cylinder, 4-takt
Cylindervolym:	200cc
Powwa:	16 hk
Växlar:	4 stycken
Mått:	1120 x 1115 x 1680
Vikt:	167 kg
Drivmedel:	Blyfri 95 oktan



DEEP SILVER TECHLAND

PC



XBOX 360

XBOX  
LIVE



PS3



© Copyright Techland 2010, Published 2010 by Deep Silver, a division of Koch Media GmbH, Austria.  
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.  
PS, "PlayStation", "PS3", "PS Move" and "PS Eye" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. Subject to change.



# Mörkret har lagt sig över berget...

Laviner och dödlig kyla spelar huvudrollerna i SSX: Deadly Descents

Det som göms i snö... Ja. Ni vet. SSX-serien börjar vakna upp ur sitt ide och väntan har varit lång: hela sju år har passerat sedan den sista riktiga uppföljaren, SSX 3. Nästa del i serien viker av från ett avspänt upplägg, och i stället för semestervänliga mysbackar kastas vi nu ut med helikopter på livsfarliga, ogästvänliga bergstoppar. Välkommen till SSX: Deadly Descents. Överlevnad är inte garanterad.

Med narrativt tacksam timing vråker fullkomligen snön ned utanför fönstret när Todd Batty, creative director för Deadly Descents, visar mig två bilder på Jokern. Den första är Jack Nicholsons tolkning av Batman-skurken, klädd i lila kavaj, persikofärgad skjorta och ett kitschigt hånflin. Den andra föreställer Heath Ledgers mörka, skruvade version som rättmätigt belönades med en Oscar. Över bilderna står "SSX then" respektive "SSX now". Snowboard-serien står alltså inför en omfattande förändring, åt det mörka hållet.

- Vi vill uppfinna SSX igen, göra serien tilltalande på samma sätt som de nya Batman- och Star Trek-filmerna blev. Deadly Descents ska bli något större än bara snowboarding, berättar Todd Batty och klickar fram nästa projektorbild på en hotfull utförbackes oförutsägbara snötäcke.

Viljan att förnya sig får man lov att respektera. Samtidigt är det svårt att ignorera spelens fans, som efter att de första detaljerna om SSX: Deadly Descents dök upp höjde skeptiska röster. Varför inte ett nytt SSX Tricky? Eller ett klassiskt SSX 4? Funderingarna är befogade och jag frågar Todd Batty om man någonsin övervägde en mer rak uppföljare.

- Folk gillade verkligen SSX Tricky och SSX 3, men de spelen skiljde sig ganska mycket från varandra. I Tricky tävlade du mot andra spelare, banorna var smala och det blev mycket "combat racing". I trean var det du mot berget, du använde många genvägar och så vidare. Det var svårt för oss att använda båda dessa koncept fullt ut och därför ville vi göra något helt nytt. I Deadly Descents kommer dock element från tidigare spel att synas. Oro behövs inte, alla kommer att känna igen sig.



Blandningen är noga planerad: en tredjedel välbekanta inslag, en tredjedel förbättringar och en tredjedel nytt. I SSX: Deadly Descents finns nio dödliga bergsområden som likt Mega Man-bossar alla har sin specialitet som ska bräda brädåkarna. Hur kommer du att dö, är den hotfulla frågan Deadly Descents ställer och här finns gott om alternativ. Blir det av Aorakis kraftiga kastvindar eller Sibiriens förrådiska is? Mont Blancs steniga backar eller Vinsons bitande kyla? Eller slutar du dina dagar bland Kilimanjaro's beckmörker eller i Mt Shuskans dimma?

En av de mer fascinerande detaljerna med Deadly Descents utveckling är hur man skapat spelets berg. Hemligheten stavas Mountain Man, ett datorverktyg som grundligt gått genom verklig topografi från världens alla berg. Batty förklarar att man "byggde ett verktyg som kunde bygga berg" och att Mountain





Man tog två år att sammanställa. Efter att verktyget stod färdigt var det bara att knappa in longituder och latituder för ett specifikt berg, säg Mont Blanc, och datorn kunde rita upp det i polygonform på en minut.

- Vi tittade på vad som gjorde banorna i de tidiga SSX-spelen roliga. De hade alla en viss mängd svängar, en särskild lutning och punkter där du var tvungen att fatta beslut i vägval. Vi matade in alla dessa parametrar i Mountain Man och lät datorn stå på över natten för att hitta lämpliga förslag på riktiga bergsområden. När vi kom tillbaka nästa morgon hade den över 4 miljoner förslag, berättar Batty och skrattar.

Så många banor kommer vi (gudskelov) inte att behöva välja mellan när Deadly Descents står färdigt. Med hjälp av Mountain Man och finputs har EA klurat ihop cirka 70 berg att välja bland, en bra bit mer än de runt åtta i de tidigare spelen. När vi väljer

banan kommer gränssnittet likna det i Google Earth och det kommer att finnas över 200 "drop points" där vi kan slängas ned med helikopterskjuts. Ett spel av den här typen står och faller med sin spelkontroll och när jag frågar om Deadly Descents styrning kommer att förändras får jag ett "både ja och nej" till svar. Andan från de tidigare spelens kontrolllösningar kommer att återvända, men man har tvingats att se över mycket när det kommer till just spelkontrollen.

- Nostalgi är en lustig sak. Vi minns SSX-spelen som titlar med perfekt spelkontroll, men när vi gått tillbaka till dem upptäcker man en del problem. Till exempel använder man både analoga spaken och styrkorset och växlar mellan dem, vilket idag känns som en otymplig lösning. Spelkontrollen kommer att bli både innovativ och lättillgänglig,

**Spelkontrollen  
kommer att bli  
både innovativ  
och lättillgänglig**





UTANNONSERAT



## Resident Evil: Revelations

Vad hände egentligen mellan Resident Evil 4 och 5? En fråga som kanske inte allt för många legat sömnlösa över, men som Capcom likväl tänker besvara med sitt nästa fristående Resident Evil-spel. Chris och Jill har huvudrollerna och handlingen kommer kretsa kring en zombieinfekterad lyxkryssare. Av förhandsinformationen att döma så kommer det bli ett mer traditionellt Resident Evil-spel med större fokus på gastkramande zombieskräck.





det kan jag lova (fortsättning på nästa sida).

Det har florerat många rykten online om att Deadly Descents skulle kopiera spelkontrollen från Skate. Todd Batty berättar dock för mig att de ryktena är falska. Man kommer inte heller att använda sig av Playstation Move eller Kinect, en punkt där fansen varit extra bestämda. Och att bara hoppa och trycka på massa knappar för att aktivera trick hör för övrigt till det förgångna.

SSX: Deadly Descents handlar inte bara om att snowboarda sig snitsigt från punkt A till punkt B, utan också om att överleva. För att lyckas med detta har våra åkare

## Att förändra serien så radikalt är ett vågat drag, men spontant ser den tuffare inriktningen lovande ut...

utrustning som isyxor, syrgastuber, helikoptrar och förstås en av människorasens coolaste påfund: Wingsuits. Dessa ekorliknande dräkter får dig (nästintill) att flyga efter ett våghalsigt base jump över en klippa, och ser oerhört läckra ut att testa, såväl i Deadly Descents som i verkligheten.

Ett våghalsigt hopp är för övrigt en lämplig beskrivning för hela Deadly Descents. Att förändra serien så radikalt är ett vågat drag, men spontant ser den mörkare, tuffare inriktningen lovande ut - och framförallt är de nya gameplay-idéerna genomtänkta. När vi får lägga våra vantar på det färdiga spelet får vi se om de skeptiska fansen får rätt, eller om EA faktiskt lyckas revolutionera snowboardspelen.

/Jonas Elfving

SSX: Deadly Descents släpps nästa år till PS3 och Xbox 360.



### UTANNONSERAT

## Resident Evil: The Mercenaries 3D

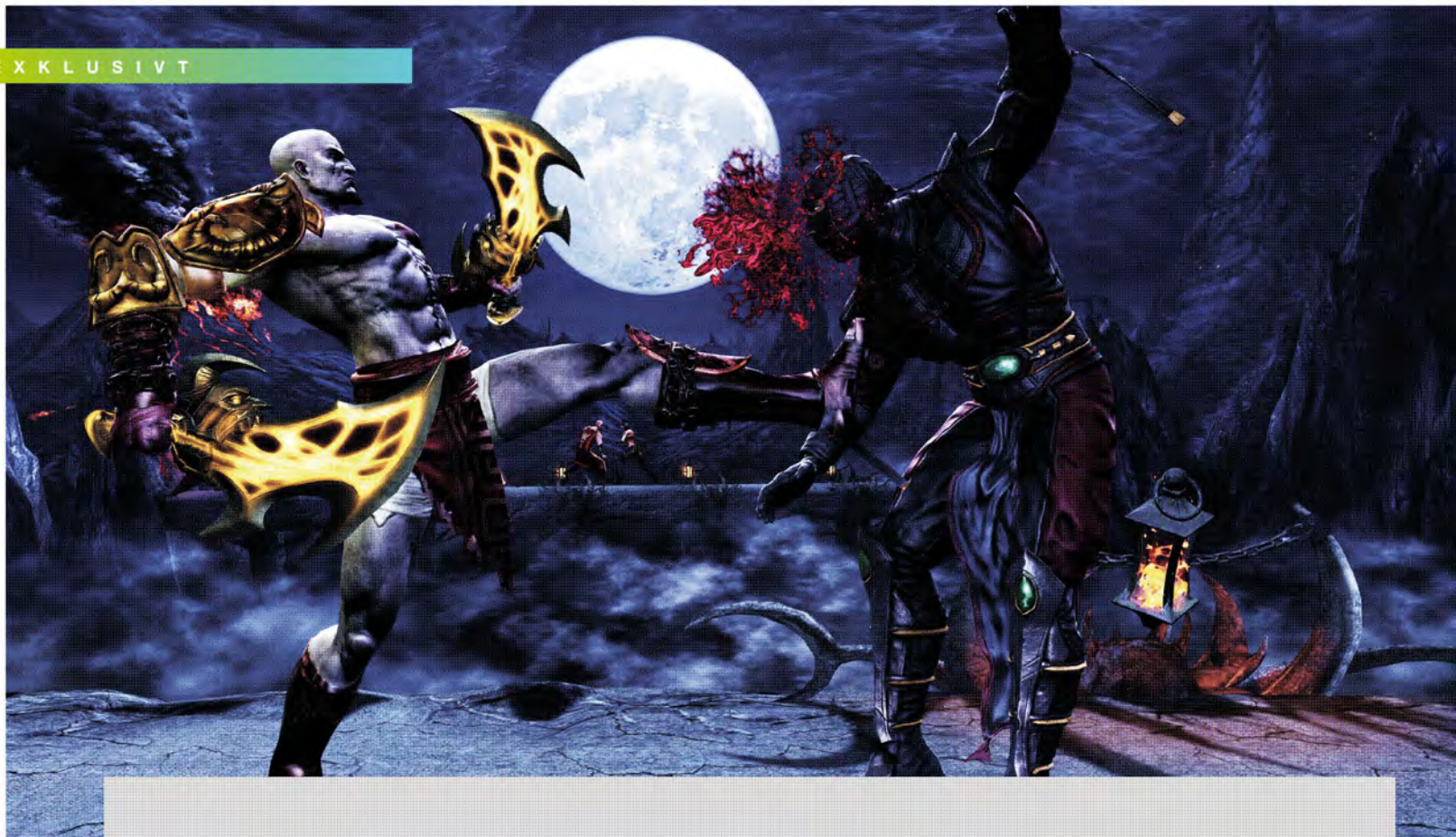
Klassiska Mercenaries-läget får ett helt eget 3DS-spel...

Med Capcoms andra Resident Evil-titel till Nintendo 3DS så lägger man allt fokus på att skapa en ren actionfest. Mercenaries-läget från Resident Evil 4 och 5 får här ett helt eget spel där du ensam eller tillsammans med upp till tre vänner skall göra ditt bästa för att överleva horder av zombies. Detta sker på otaliga banor från Resident Evil 4 och 5 i ett flertal varierade spellägen, samt med en hel hög av klassiska Resident Evil-karaktärer så som Leon S. Kennedy, Jill Valentine, Hunk och Jack Krauser.

Resident Evil: The Mercenaries 3D släpps exklusivt till Nintendo 3DS den 25 mars







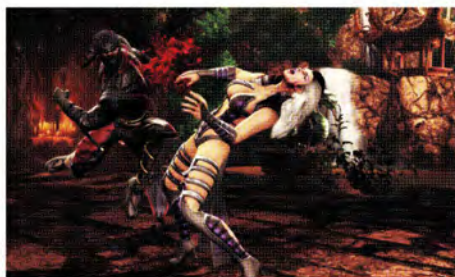
# Kratos tar plats i Mortal Kombat

Sony Santa Monicas kritvita hämnare slår sig fri från Olympus bojar och inleder ett sjuhelsikes slagsmål med Scorpion, Raiden och alla de andra galningarna från Midways anrika spelserie. Gamereactor bjuder på Europa-exklusiva screenshots från kommande Mortal Kombat.



## Kratos knackar på

När vi på Gamereactor för första gången fick se hur huvudfiguren i Sony Santa Monicas kommande actionäventyr skulle se ut utbrast vi (i kör) exakt samma sak: "Han ser ut att komma direkt från Mortal Kombat 3!". Sedan dess har Kratos slaktat gudar på löpande band, ränt runt med sina muskulösa skinkor (inlindande i moderiktigt höftskynke) och sett allmänt svinförbannad ut. Tre God of War-spel till Playstation 2/Playstation 3 har det blivit samt två till PSP. Den 19 april är det dags för God of War-seriens odödliga barbar att testa sin styrka mot Jax och Scorpion.



## Mortal Kombat (9)

I och med kommande Mortal Kombat startar den anrika fightingspelserien om. Midway är borta, ett minne blott, och Ed Boon med team har startat en ny studio under Warner Games regi. Nether Realm Studios har arbetat med Mortal Kombat i snart två år och tanken är att skapa ett djupare och mer genomtänkt spel än de senaste fyra versionerna. Ed Boon, seriens producent och grundare, har flera gånger berättat att de nu helt arbetat om spelsystemet för att kunna konkurrera med spel som Street Fighter IV, Dead or Alive 4 och Tekken 6.



## Mycket mera stryk

När Nether Realm Studios frågade fansen vad de ville se i ett nytt Mortal Kombat-spel var fansen mycket tydliga. De ville att Mortal Kombat 9 skulle konstrueras kring ett traditionellt, gammaldags 2D-spelsystem utan möjlighet till djupledsgående eller andra nymodigheter. De ville även ha en knapplayout likt det i Tekken där fyra hårdknappar motsvarar två armar och två ben. Slutligen ville de ha en supermätare med någon slags superattack som den slutliga belöningen, vilket de fick. Vid fylld supermätare kan man nu utföra en så kallad "X-ray Move" som du kan se in action på Gamereactor.se.





## HÅRDVARA

# Next Generation Portable

Sony visar upp en PSP2 - kapabel att rita upp samma grafik som storebror Playstation 3

### 1 Storleken

PSP2 är 18,2 cm lång, 8 cm bred och 1,8 cm tjock. Den är med andra ord nästan två centimeter längre och en centimeter bredare än PSP 3000 och betydligt större än exempelvis Nintendos 3DS och Iphone 4.

### 2 Skärmen

Skärmen på PSP 2, eller Next Generation Portable som Sony kallar den för tillfället, kommer att vara en fem tum stor OLED Touch screen med upplösningen 960x544. Fyra gånger så hög som den hos den gamla PSP Go.

### 3 Processorn

Processorn i PSP2 kommer att vara en ARM Cortex A9 Core-variant med fyra stycken kärnor. Tillsammans med 1GB arbetsminne (dubbelt så mycket som i Xbox 360) kommer PSP2 att klara av grafik i klass med Playstation 3.

### 4 Spelen

Uncharted, Killzone, Wipeout, Resistance, Little Big Planet, Gran Turismo, Final Fantasy, Ratchet & Clank och God of War. Spelserier från Sony själva som givetvis alla kommer att ta klivet över till PSP2.

### 5 Priset

Sony har ännu inte gått ut med några uppgifter på vad PSP2 kommer att kosta. Det finns ännu bara rykten. Men med tanke på hur mycket avancerad teknik maskinen kommer att innehålla är 3500-4000 kronor en rimlig gissning.



## Detta är PSP2

Sony tar i från tårna när de visar upp den kommande uppföljaren till PSP 3000

Efter 12 månader av envisa rykten, skvaller och en himla massa tisslande från Sonys sida har uppföljaren till PSP3000 och PSP Go äntligen visats. Det var under ett event i Tokyo i slutet av förra månaden som en samlad världspress fick chans att kika närmare på "Next Generation Portable", vilket är arbetsnamnet för kommande PSP2.

PSP2 kommer att bli ett kraftpaket. Medan Nintendo satsar på mindre hårdvarukraft och tredimensionalitet i och med kommande 3DS tar Sony än en gång fram storkanonen

och brassar på med en bärbar enhet så kraftfull att den lär skrämman slag på de åldrande, stationära konsolerna i denna generation. PSP2 kommer att vara kapabel att rita upp samma ursnygga grafik som storebrorsan Playstation 3 skryter med och den kommer att vara proppfylld med häftiga funktioner. Eller vad sägs om touchskärm på 5", Wi-fi, 3G, Sixaxis-stöd, dubbla analoga styrspakar, spel på Flash-kort, full bakåtkompatibilitet, en avancerad ljudprocessor (kapabel att skapa surroundljud genom endast två små högtalare) samt GPS-möjligheter, dubbla kameror och en rörelsekänslig baksida som tydligen ska möjliggöra en ny typ av spel?

Någon information om batteritid samt konsolens pris finns ännu inte. Det ryktas om fyra timmars batteritid, 3995:- rekommenderat pris samt release i slutet av oktober dock, men än så länge är detta endast rykten. **Läs mer om Next Generation Portable på [www.gamereactor.se](http://www.gamereactor.se).**



## Notiser

### Misshandel var Kinect Sports

När några grannar såg hur halvdussinet personer gav en kvinna stryk i Uddevalla hörde man förstås av sig till polisen. Inom kort stormade polisen lägenheten för att komma kvinnan till undsättning. Det visade sig dock att det var Kinect Sports - närmare bestämt boxningsgrenen - som var i full gång.

### Ännu mer Final Fantasy XIII

Final Fantasy XIII blev den mest populära delen i rollspelsserien hittills, och med det i åtanke är det kanske inte så konstigt att Square Enix nu bekräftat att Final Fantasy XIII-2 är under utveckling. Rollspelet ska släppas till Playstation 3 och Xbox 360 senare i år.

### Harmonix sålt för reapris

När Viacom köpte upp Harmonix (Rock Band) 2006 var musikspelen som störst och utvecklaren kostade en miljard kronor. Men idag är folk leds på plastinstrument, skulderna är stora och försäljningen dalar. Därför fick inte Viacom mer än 350 kronor när man sålde vidare Harmonix som nu står och faller med Dance Centrals popularitet.

### Killzone 4 under utveckling

Guerrilla säger i en intervju att de redan börjat planera och hitta på nya saker till Killzone 4, detta trots att del tre inte ens finns i affärerna ännu. Väntetiden på fyran kan alltså bli betydligt kortare än vad som är brukligt. Recensionen av Killzone 3 läser ni för övrigt på Gamereactor.se i mitten av februari.

### Mortal Kombat blir TV-serie

Ungefär samtidigt som det kommande Mortal Kombat utannonserades släpptes en kortfilm vid namn Mortal Kombat: Rebirth. Filmen regisserades av Kevin Tancharoen, och i den kunde vi se bland andra Michael Jai White som Jax och Jeri Ryan som Sonya Blade. Kortfattat blev Rebirth hyllad av både spelkritiker och fans av serien, och nu har det utannonserats att Rebirth kommer att bli en miniserie på 10 avsnitt.

### Gamereactor hos Hemmakväll

Videokedjan Hemmakväll kommer i och med detta nummer att börja dela ut Gamereactor till sina kunder. 67 av kedjans 109 butiker (alla som säljer spel) kommer att bjuda sina kunder på Sveriges största speltidning vilket vi på redaktionen såklart är glada över.



# Förvänta dig fulare spel nu

3D och rörelsekänsligt spelande sätter  
käppar i hjulen för den grafiska maxpressen  
som sker i slutet på varje konsolgeneration

**Metal Gear Solid 3: Snake Eater och God of War** var nästan lite för snygga. Lite för snygga för Playstation 2. Men Konami och Sony hade haft fyra år på sig att försöka kräma ut varenda liten droppe ur en åldrande maskin. Samma gällde för The Chronicles of Riddick: Escape From Butcher Bay. Xbox-generationen led mot sitt slut, men alldeles innan Microsofts förstfödda drog en sista suck visade en svenskutvecklad Riddick att maskinen egentligen kunde så mycket mer än vad vi vant oss vid. Det sista året i varje konsolgeneration har i omgångar varit det mest spännande när det kommer till grafisk utveckling. Inte minst när det kommer till Sonys konsole som varit arkitekturellt krångliga och krävt årtal av pysslande från frustrerande grafikprogrammerare.

Xbox 360 släpptes för fem år och tre månader sedan. Playstation 3 fyllde fyra år i november 2010. Två gamlingar som enligt spelindustrins oskrivna generationsregler ska bytas ut under 2011 mot nya, dödssnabba supermaskiner. Men så kommer det inte att bli. Det vet vi säkert. Den nuvarande generationen kommer att bli en av de längsta genom tiderna. Dels för att maskinerna fortfarande presterar, dels för att Wii bevisat att ren hårdvarukraft absolut inte är allt, men givetvis också eftersom både Move och framförallt Kinect snabbt blivit otroliga succéer.

Gears of War 2 och Just Cause 2 är de två snyggaste spelen till Xbox 360. Uncharted 2 och Killzone 2 heter de grafiskt mest avancerade titlarna till Playstation 3. Att det kommer att komma spel under 2011 som knäcker dessa grafikgiganter råder det liksom ingen tvekan om. Gears of War 3 och

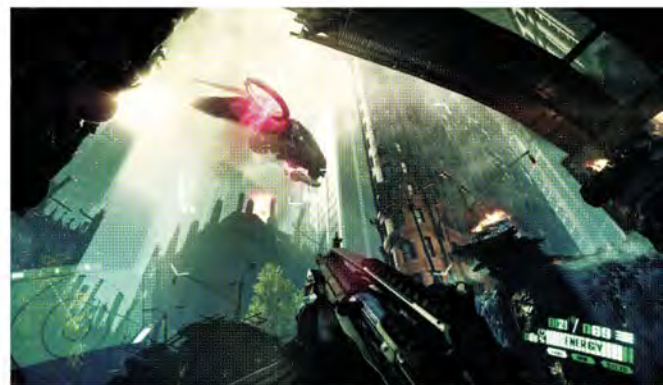
Uncharted 3 kommer båda att trumfa sina föregångare, visuellt sett. Men de är undantag. Tyvärr. För stereoskopisk 3D har tagit klivet in i spelvärlden, och vi kan förvänta oss 3D-stöd i massor av kommande storspel.

3D är på många sätt en spännande teknik som hittills gör sig bättre i spel än på film, åtminstone om du frågar Gamereactors redaktion. Gran Turismo 5

och Killzone 3 fungerar bra i 3D och skapar en djupkänsla som biograftekniken just nu inte kan tävla med. Samtidigt krävs det ordentligt med

## Killzone 3 är faktiskt märkbart fulare än det två år gamla Killzone 2

hårdvarukraft för att rendera 3D-effekten vilket framförallt i Killzone 3 märks tydligt. Killzone 3 är faktiskt märkbart fulare än det två år gamla Killzone 2, vilket bara har med 3D-effekten att göra. Tillkommer gör Move/Kinect-hysterin som omsatt i processorkraft slöar ned spelmotorerna ytterligare. Det är därmed med stor säkerhet man kan konstatera att spelen i den här generationen kommer att bli fulare mot slutet, inte märkbart snyggare.





## 6 bra anledningar



TOPPLISTA

# Ghostbusters

regerar fortfarande. Vi berättar varför

1

### Skön story

Dan Aykroyd och Harold Ramis skrev Ghostbusters-manuset med en tredje film i åtanke. Istället fick vi ett spel som berättar en välskriven historia som passar perfekt in i Ghostbusters-universumet. Den tål, liksom filmerna att upplevas om och om igen.

2

### Härlig grafik

Ghostbusters är fyllt till bredden med coola special-effekter, en grym fysikmotor och varierade banor. Dessutom har ingen möda sparats in på detaljrikedomen i allt från brandstationen till tvätt-inrättningar, Times Square och andra dimensioner.

3

### Slemmiga spöken

I Ghostbusters möter vi alla spöken från Tobins andeguide, totalt 52 varianter, vilket betyder god variation. Striden mot Slimer på hotel Sedgewick och mötet med Sydstatsgästarna på Historiska museet kan spelas hur många gånger som helst.

4

### Präktiga protonpack

Lyckligtvis har Egon Spengler och Ray Stantz forskat vidare på spökvapnen sedan Ghostbusters II och de präktiga protonpacken har kompletterats med en rad andra bössor i spelet. Det inkluderar slemlim, isstrålar och proton-shotguns.

5

### Grillat godis

På en bana jagas man av Stay Puft Marshmallow Man över Times Square i en enda lång bossfight innan allt kulminerar med en urskön marshmallow-grillning. Detta är den enskilt bästa delen i hela spelet och en lika visuell som spelmässigt skön stund.

6

### Bäste Bill

Dan Aykroyd lyckades med konststycket att få Bill Murray att återigen spela Peter Venkman. Något han gjorde med bravur, Murray vägrade hålla sig till manus och improviserade med konstanta dräpade oneliners. Ghostbusters bjöd på genial komik.



[WWW.GAMEREACTOR.SE](http://WWW.GAMEREACTOR.SE)

Atari ville inte att vi skulle recensera **Test Drive Unlimited 2** i detta numret vilket gör att du måste surfa in på siten för att läsa den texten. Missa heller inte vår feta artikel om de **20 hetaste 2011-spelen** eller vår stora recension av **Bulletstorm**.

UTANNONSERAT

## Metal Gear Solid: Snake Eater 3D

Snake återvänder i en putsad remake till Nintendos nya bärbara

Fröjdas ni som ännu inte spelat Snake Eater till Playstation 2! Nu kommer en chans att få uppleva det kanske bästa Metal Gear-äventyret någonsin utan att behöva damma av den gamla Sony-maskinen. Konami har redan släppt en imponerande trailer och vi föreslår att ni surfar rakt in på GRTV för att uppleva djungel, kamouflerade män med skäggstubb och ännu mer djungel. Metal Gear Solid: Snake Eater 3D är ett av de snyggaste 3DS-spelen vi hittills fått se och borgar för att det finns en hel del krut bakom skärmarna på Nintendos kommande bärbara.

Metal Gear Solid: Snake Eater 3D släpps exklusivt till Nintendo 3DS i september.





Betor



## Tomb Raider

Plattform **PC / PS3 / Xbox 360** Utvecklare Crystal Dynamics Utgivare Square Enix Speltyp Action

**CRYSTAL DYNAMICS** bjuder till vintern på en tidsresa som låter oss se världen ur en 21 år gammal Lara Crofts ögon. Tillsammans med Lara stiger vi ombord på ett bärgningsfartyg som utan förvarning hamnar mitt i en storm och den äventyrssuktande Lara spolas i land på en ö, utan vare sig redskap eller vapen. Med hunger, törst och överlevnadsinstinkter på högsta volym sätts både du och Lara i arbete.

Ön är begränsad och efterhand som du erhåller tekniker och andra fysiska förmågor kommer områden av den att låsas upp. Runt om på ön kommer det finnas basläger där du kan utveckla Laras egenskaper och färdigheter såväl som skapa föremål av olika objekt du hittar runt i öriket. Striderna kommer även att se en aning annorlunda ut i jämförelse med sina föregångare.

Cristina Ekstrand Hansen

2011



### GRYMT, BLODIGT & SEXIGT

Dragon Age-världen har alltid varit en våldsamt plats och tvåan är inget undantag. Bioware berättar för oss att deras ledord varit "grim, bloody, sexy", men lägger också till att man inte velat bli alltför sadistiska.

### PÖLERAD DIALOG

Dialogrutorna där du har chans att bestämma med vilken ton du ska konversera spelets alla karaktärer återkommer i Dragon Age II. I förbättrad form dessutom; din karaktär är mer livfull i mellansekvenserna och reagerar på vad som precis hänt. Du kan vara flirtig, sarkastisk eller hotfull.

### VASSARE DESIGN

Designstilen i Dragon Age II skiljer sig mycket från den i föregångaren. Fantasy-estetiken är nu mer stiliserad och Biowares art director berättar för oss att man ville undvika det ganska generiska utseendet man anser fanns i Dragon Age: Origins.

11 MARS



## Dragon Age II

Plattform **PC / PS3 / Xbox 360** Utvecklare Bioware Utgivare EA Speltyp Rollspel

**HAWKE SÄTTER UPP EN OBERÖRD FASAD.** Men någonstans i de lätt fårade ögonen anar man känslostormen, när rikets hjälte minns det gångna årtiondets strider, människor och äventyr. Vägen från utstött hemlös till landets befriare (eller förslavare) har

varit lång och hård, och framförallt värd att återberättas. När dvärgen Varric berättar hela historien för Cassandra och vi sedan får återuppleva, eller snarare återspela strapatserna, blir det tydligt: Hawke är inte en hjälte som har legat på latsidan.

Hett efterlängtade Dragon Age II följer upp Dragon Age: Origins från 2009, ett innehållsrikt rollspel med en story som höll oss kvar genom flera genomspelningar. Men där fanns även kolbitar som inte riktigt hade nått diamantstatus. Just att förbättra småsaker tycks vara vad Bioware gjort med tvåan, och greppet med att hela storyn återberättas är bara en av dem. Det är inte bara

en fräck inramning, utan väntetiden mellan storyns maffiga, avgörande ögonblick blir dessutom kortare.

Men innan alla hjältedåd måste ju hjälten skapas. Du kan importera en sparfil från Dragon Age: Origins och spela vidare, och dina val där får olika konsekvenser i del två. Börjar du från scratch kan du skapa en kvinnlig eller manlig Hawke, välja mellan raser som alv och människa, och om din hjälte föredrar kast med liten eldboll eller svingande av tunga bredsverd. När jag skapar min karaktär berättar Bioware att min familj kommer att likna min figur, en logisk miss åtgärdad från förra spelet. Självklart väljer jag en kvinnlig Hawke och



# Fight Night Champion

Plattform PS3 / Xbox 360 Utvecklare EA Canada  
Utgivare EA Speltyp Sport



MARS

**FIGHT NIGHT ÄR ETT** varumärke intimt förknippat med strålände grafik. Fight Night Champion kommer tveklöst att leverera ytterligare finputsningar i flera kategorier, men kanske främst vad gäller det visuella.

EA Canada vill visa upp en skitigare och blodigare bild av boxning, helt marinerad i smärta. Den inriktningen genomsyrar också det nya spelläget Champion Mode, som kompletterar det vanliga karriärläget, Legacy Mode. Här kretsar allt kring en namngiven boxare, Andre Bishop, som uppercutar sig genom livet och rankingen. Med bra manus och presentation kan Champion Mode bli ett riktigt fint komplement till det mer öppna Legacy Mode. Bland nytilkomna slagskämpar finns Butterbean och David Haye, att lägga till storheter som Ali, Tyson och Pacquiao.

Christofer Olsson



imponeras av den förändrade designen. Inom kort är jag i strid med Darkspawns trupper. Stridssystemet fungerar mer eller mindre som sist; högtummens fyra knappar aktiverar olika attacker och håller du in högra avtryckaren nås fler varianter. Vill du kotta på själv utan att lägga dig i sällskapets slagsmål går det utmärkt, och kontroll-freaks kan detaljstyra hela gänget. Striderna är tunga, hetsiga och ofta riktigt brutala – på ett sätt som passar Dragon Age II i övrigt.

I kontrast till våldet har den hopplösa romantikern goda möjligheter att flörta med spelets karaktärer. Utifrån våra spelstunder är kärlekshistorierna något vi är

extra sugna på att få utforska mer, då det inte riktigt hinns med under korta demostunder. Möjligheten att bara få vara en riktig skitstövle är också lockande, och en nyhet är att ingen längre kommer lämna sällskapet på grund av ditt surhumör. När pilen svänger över från "friend" till "rival" lär du dock bli bemött på ett mer tykt sätt...

När man kastar sig över level-systemet och det enorma rutnätet där du väljer nya förmågor är det lätt att först bli överväldigad. Efter ett tag inser man hur smidigt och logiskt systemet är – och dessutom roligare att klättra i jämfört med Origins linjära utvecklingsupplägg.

Efter att ha utforskat varje galax i magnifika Mass Effect 2 längtar vi efter en klassisk fantasy-värld full av samma spelmagi. Allt i Dragon Age II ger blodad tand

## Allt i Dragon Age II ger oss blodad tand

och nu vill vi verkligen sitta i lugn och ro med spelet. Hawke, vännerna, fienderna, äventyren – allt kan mycket väl bädda för ett av årets bästa rollspel. Vår stora recension av Dragon Age II läser du i nästa nummer.

Jonas Elfving





#### FÖRFATTARAMBITIONER

Kaos Studios har utarbetat Homefronts story i samarbete med författaren John Milius, som skrev boken som spelet bygger på. I början var man oense om vinkeln på historien, då utvecklaren ville ha mer fokus på den mänskliga aspekten än författaren. Man undrar då hur actionspackad boken är...

#### REDO FÖR UPPFÖLJAREN

Kaos Studios berättade för Gamereactor under vårt besök att de redan börjat skissa på Homefront 2. Tydligt är de förhållandevis säkra på att spelet kommer att uppskattas och sälja bra, något som en självsäker David Votypka inte hymlade med. Nästa spel vill Kaos ska utspela sig i framtiden.

#### INGEN ORKESTERMUSIK

I Homefront har man valt att inte använda den tunga orkestrerade musik vi brukar höra i krigsspel.

Ljuden baseras mest på realistiska läten från omgivningen och människorna runt omkring. Vi får höra barn gråta, förtvivlade rop och koreanska orderskrik i tid och otid. De realistiska miljöerna knyts alltså samman med den ännu mer verkliga ljudmattan.



8 MARS

## Homefront

Plattform **PC / PS3 / Xbox 360** Utvecklare **Kaos Studios**  
Utgivare **THQ** Speltyp **Action**

**I EN TID DÅR KRIGSGENREN** är lika etablerad som På Spåret och Ahlgrens Bilar är det svårt att skapa ett nytt koncept utan att sno från redan existerande spelserier. Alla vill imitera multiplayer-jätten Call of Duty, eller bli lika hårdhudade som Gears of War. Men Kaos Studios låter sig inte skrämmas, och har försökt göra något

originellt i Homefront, åtminstone konceptuellt. Ett spel med en våldsam historia om människans överlevnadsinstinkt i ett invaderat, förslavat Amerika.

Året är 2027, och USA är ockuperat av den nordkoreanska militären. När vi börjar vår testrunda av Homefront tar det inte mer än 20 sekunder innan vi blir kidnappade av några aggressiva koreaner, som bjuder på en bussresa av mindre trevlig natur. Barn blir skjutna på öppen gata, män och kvinnor slåss med batonger och ungdomar faller som flugor av kulspruterunder. Det ser inte ljust ut, men i sista sekund blir vi räddade av Boone, Connor och Rhiana - tre moståndssoldater med

väldigt olika personligheter. Det är något effektivt obehagligt med hur man skildrar hur kriget faktiskt upplevs för civilbefolkningen. Stängsel med taggtråd pryder tidigare idylliska bostadsområden, gungor och rutschbanor är täckta av damm, och spår av dödliga fordon plöjer genom grannens trädgård. Koreanska trupper patrullerar området dagligen, och brist på mat och andra resurser präglar vardagen för de som bor i de oroliga områdena.

Homefront är utvecklat av samma team som gjorde Frontlines: Fuel of War, och det märks tydligt. Striderna äger ofta rum på stora ytor, fienderna är många och



NEW OBJECTIVE: MEET UP WITH BOONE OUTSIDE

PRESS (ENTER) TALK

REGROUP

**OH YUUUU, LADDERGOATS!**

Temporavariation är något som Kaos Studios tydligen arbetat hårt med i Homefront. Mellan de kaotiska striderna vaggas spelaren in i ett hypnotiserande lugn där man får mjölka Ladder-goats, mysa med gamla farbröder och titta på TV.



**KRIGISKA KOREANER**

Kaos Studios valde ett enat Syd- och Nordkorea som arkoskurk i Homefront, då man anser det vara den mest realistiska fienden i världen i nuläget. Studiochef David Votykpa menar att andra "skurknationer" som Kina och Ryssland är uttjätnade och därför föll valet på Korea och den framtida ledaren Kim Jong-Un.

**OROLIGA OMGIVNINGAR**

Målet i Homefront har varit att utforska hur människor reagerar i en värld utan infrastruktur. Kaos Studios vill skildra välbekanta miljöer, men med en nedbruten stil, vilket gör kampen mer relevant för dig som spelar. Gamla lekplatser, provisoriska skolor samt sjukhus och förstär alla civila bidrar alla till stämningen.

känslan av kaos är konstant. Homefront är snyggt. Riktigt snyggt. Miljöerna är otroligt detaljerade och grafiken bjuder på en ultraskön atmosfär.

Jag slåss mot nordkoreanska supersoldater i ett sönderbombat villaområde ute i förorten. Överallt ligger gamla brända leksaker täckta med sot och i luften yr askan. Jag slåss på stadens gamla fotbollsplan, nu ett kommunikationscenter för nordkoreanerna samt en massgrav där de likt nazister begraver fienderna de slaktar. Homefront är verkligen rätt. Kim Jong-Uns arméer är skoningslöst våldsamma. Överallt fångslas folk, och mördas sedan likt slaktdjur. Just nu känns

singleplayer-delen i Homefront helt okej, men här finns ett par klarröda frågetecken. Den grundläggande spelbalansen är konstig. Fienderna är spröda som Mariekex och dör av endast en kula ("Normal") från fjuttig minipistol på 1200 meters håll. Samtidigt är fiendernas kulor tydligen målsökande och träffar mig alltid, hela tiden, rätt i pannbenet. Eftersom varje eldstrid dessutom innehåller 40 fiender på skärmen samtidigt blir det en jäkla massa skott som hamnar rätt i min mössa. Mestadels spenderar jag tiden hopkrupen bakom ett skydd medan de datorstyrda, odödliga superrebellerna jag hookat upp med skjuter ihjäl de

flesta fiendesoldaterna.

Splash Damage är erkänt duktiga. Men i Homefront, innan spelet färdigställs, skulle de behöva tweeka balansen en aning så att fienderna tålde en gnuttu mer stryk, men inte alls var så osannolikt pricksäkra som de är just nu. För annars kommer detta att påminna rysligt mycket om de extremfrustrerande eldstriderna i Kane & Lynch. Bortsett från dessa smärre minustecken lovar förhandsversionen av Homefront gott, med ett väldigt välgjort multiplayerläge och fantastiskt bra surroundljud. I nästa nummer läser du vår feta recension.

**Petter Hegevall**





1 APRIL



#### COUNTER-SYSTEM

THQ San Diego är omåttligt stolta över det nya counter-systemet i WWE All-Stars. Alla moves kan man ta sig ur med hjälp av god timing. Det är till och med möjligt att kontra kontringarna.

#### INGEN ORANGE HULK

En av anledningarna till att man inte gjorde en uppföljare till Legends of Wrestlemania är att Hulk Hogan nu brottas för konkurrerande TNA. Och utan Hulk Hogan är ett legendspel ganska meningslöst. Därför får även dagens stjärnor nu vara med och leka... förlåt brottas.

#### THQ I SAN DIEGO!

Utvecklarna består av det nu nedlagda teamet som gjorde TNA Impact. De har alltså erfarenhet av hur man gör bra wrestling.



## WWE All-Stars

Plattform Playstation 3 / Xbox 360 Utvecklare THQ San Diego  
Utgivare THQ Speltyp Sport

**WRESTLING HANDLAR OM USLA MANUS**, steroidmonster med insmorda biceps och högtflygande cirkusattacker. Något de stela Smackdown vs Raw-spelen ofta misslyckats med att förmedla. Därför kommer nu WWE All-Stars, en fristående uppföljare till 2009 års Legends of Wrestlemania. Här är alla brottare ett slags förvildade

karikatyrer av sina verkliga jag och ensemblen består av ett tvärsnitt av wrestlare med allt från legenden Macho Man till personlige favoriten John Cena och stjärnor som The Rock.

Tanken är att skapa mer arkadkänsla, något man åstadkommit genom att helt slopa alla antydningar till realism. Det betyder att Rey Mysterio gladeligen flyger genom luften i de mest orealistiska vansinnes-moves som går att fantisera fram. Dessutom krävs färre knappar för att spela och tempot är betydligt högre. Speldjupet har man däremot inte velat tulla på och i huvudsak finns fyra olika speltyper kallade Acrobat, Big

Man, Brawler samt Grappler att välja på.

Andre the Giant och Big Show är stora nog att ensamt orsaka solförmörkelser och ingår givetvis i Big Man-gruppen. Detta medan exempelvis hunken John Morrison och Ricky "The Dragon" Steamboat (som här ser misstänkt mycket ut som Liu Kang) istället är luftens kungar. Det ger ett varierat spelsystem, även om animationerna skulle behöva finputsas liksom spelkontrollen. Men förhoppningsvis blir WWE All-Stars ändå en riktigt trevlig wrestling-fest i vår som fler än de redan inbitna kan uppskatta.

Jonas Mäki





### Dead or Alive: Dimensions

Plattform **3DS** Speltyp Fighting Premiär Hösten

För första gången når Dead or Alive-serien Nintendos konsole, och i 3DS-spelet Dimensions finns mycket att längta efter. Vad sägs om en Metroid-baserad bana, specialattacker som aktiveras med touch-skärmen och, framför allt, de unika effekterna i stereoskopisk 3D? Chronicle-läget episka slagsmålsstory lockar också.



### De Blob 2

Plattform **3DS / PS3 / Wii / Xbox 360** Speltyp Plattform Premiär Feb

Världen ska målas ännu en gång och självklart är det färgbobbarna De Blob som håller i penseln. Större fokus på plattformande samt stöd för stereoskopisk 3D och Move utlovas. Herr Blob ska dessutom få en ny springattack och möjligheten att uppgradera sina färdigheter med "inspirationspoäng".



### Paper Mario 3DS

Plattform **3DS** Speltyp Rollspel/äventyr Premiär 2011

Mario må vara papperstunn. Men spelet och grafiken lär få ett enormt djup. I Paper Mario 3D återgår Nintendo till ett mer rollspelsbetonat spelupplägg, något som innebär turbaserade strider och strategiskt användande av "stickers". Spelet ser fenomenalt charmigt ut och kan bli ett av Nintendo 3DS bästa.



### F.E.A.R. 3

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

F.E.A.R. 3 kan bli det där suveräna spelet vi aldrig vågar starta. Skräckflickan Alma är tillbaka, telekinesi ska användas och vapen ska avfyra i äckliga korridorer. F.E.A.R. 3 lockar med innovativ co-op, mellansekvens-regi signerad John Carpenter och förstås en jädra massa blod, skräck och skrik...



### Fable III (PC)

Plattform **PC** Speltyp Rollspel Premiär 2011

Rollspelseskadorna i Fable III har vi redan avnjutit på Xbox 360 och nu väntar PC-ägarna på äventyret i Albion. Microsoft lanserade spelet som en del av ett löfte att stötja PC-marknaden mer, något vi hoppas man håller. Skön humor, spännande uppdrag och en mäktig imponerande grafik väntar PC-ägarna i år.



### Call of Duty: Black Ops - First Strike

Plattform **Xbox 360** Speltyp Action Premiär 1 februari

Black Ops slog konkurrenterna sönder och samman i höstas med astronomiska försäljningssiffror, och nu blir det mer kallt krig i första expansionen, First Strike. Paketet innehåller fyra nya kartor för multiplayer, varav en baserad på Berlinmuren. Fans av zombie-läget får nita dödkött i nya banan Ascension.



### Rift

Plattform **PC** Speltyp Onlinerollspel Premiär 2011

Att ge sig på onlinerollspelshärsken World of Warcraft kan verka fruktlöst på förhand. Men Rift: Planes of Telara menar allvar och spelets fantasyvärld är åtminstone vackrare än Azeroth. Fokus ligger på solospel samt många sub-klasser och om det blir lika populärt som du-vet-vad återstår att se.



### X-Men: Destiny

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

Precis som Batman: Arkham Asylum baseras kommande X-Men: Destiny på serieförlagan istället för filmerna. Du kastas in i rollen som en ny medlem i X-Men och du får själv skapa din egen framtid. X-Men: Destiny utvecklas av Silicon Knights (Too Human) och för manus står Mike Carey (X-Men: Legacy).



### Mario Kart 3DS

Plattform **3DS** Speltyp Racing Premiär 2011

De klassiska gokart-turena med Mario och hans fartgalna vänner fortsätter roligt nog på Nintendo 3DS, och det innebär en rad intressanta nyheter. Föremål på banan syns tydligare med hjälp av 3D-djupet, hoppen ser tokfräna ut och den analoga spaken gör för exaktare styrning. Vi längtar rejält.



### Supremacy MMA

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

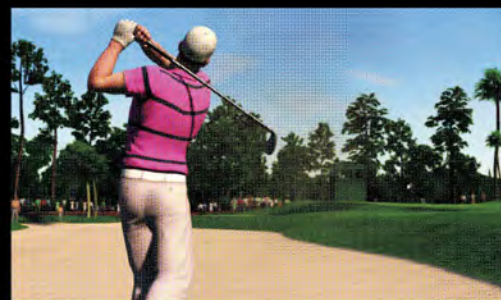
Avhoppare från både Mortal Kombat- och UFC: Undisputed-utvecklarna har gått samman för att göra ett eget MMA-spel. Tanken är att fånga hela cirkusen, inte bara matcherna. I Supremacy MMA får man skapa sin egen kampsin från grunden och genom hårt arbete och ännu hårdare slag kämpa sin väg till toppen.



### Hamilton's Great Adventure

Plattform **PC / PS3 / Xbox 360** Speltyp Pussel Premiär April

I svenska Fatsharks kommande Hamilton's Great Adventure står co-op-pussellösning på schemat. En spelare ikläder sig rollen som Hamilton, och den andra hans papegoja. De har olika förmågor och ska lösa diverse kluriga utmaningar för att komma åt skatter. Förutom high score-listor utlovas även 3D-grafik.

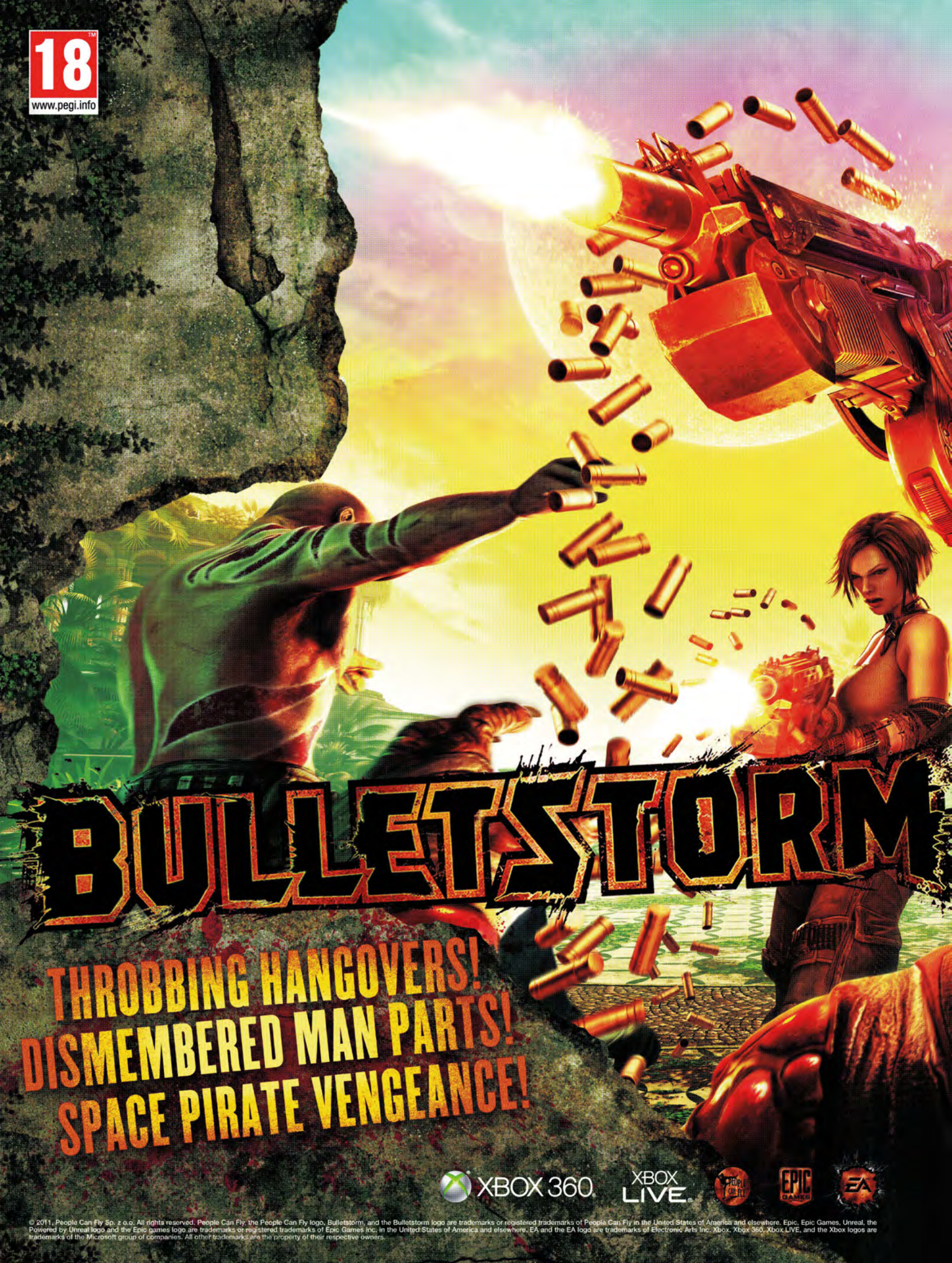


### Tiger Woods PGA Tour 12: The Masters

Plattform **PC / PS3 / Wii / Xbox 360** Speltyp Sport Premiär 31 mars

EA förbereder en utfasning av Tiger Woods, som därför knappast får vara med på omslaget till PGA Tour 12 som även byter namn till The Masters. EA läses inte om Tiger och pratar hellre om det nya innehållet där man för första gången kommer få spela anrika Augusta National samt Masters-tunreningen.





**THROBBING HANGOVERS!  
DISMEMBERED MAN PARTS!  
SPACE PIRATE VENGEANCE!**

XBOX 360

XBOX LIVE







**IN BUTIK 24 FEB**  
**EANORDIC.COM/BULLETSTORM**



**GEARS OF WAR 3™**

**KÖP BULLETSTORM EPIC EDITION OCH  
FÅ TILGÅNG TILL GEARS OF WAR 3  
BETA, SÅ LÅNGE LAGRET RÄCKER.**







# BLAND DRAKAR OCH DEMONER

## The Elder Scrolls V: Skyrim

Gamereactors Viktor Eriksson reste till Washington för att ta reda på allt om **Bethesdas största äventyr** hittills

I tre dagar och tre nätter hade hjälten vandrat. Tjuven kunde inte vara långt borta nu. Spåren hade blivit färskare för var dag som gått. Men vad ända in i nordanvinden gjorde han här uppe bland bergen? Hjälten såg ut över platsen dit spåren tagit honom. De en gång heliga tempelmarkerna låg uppe på ett av Skyrim's högsta berg. Mäktiga stenstoder av forna tider och forna hjältar. Nu fanns bara ruiner kvar. Sikten var dämpad av det kraftiga snöovädrat som svepte in bergstopparna i en vit dimma. Hjälten svepte pälsmanteln tätare kring kroppen och började vandra upp för den väldiga trappan. Den var tydligt nött från tidigare årstiders bataljer, slag och rivmärken... Rivmärken? Hjälten stannade upp i steget. Vad för bestialisk tingest kunde någonsin göra rivmärken på en Nord-trappa i sten? Det var då hjälten hörde vingslagen. Kort därefter kom ett rytande som fick marken att skälva, himlen att öppna sig och snön att falla från de trasiga tempelruinerna. Sen... sen kom elden.

Världen brinner. Den har gjort så i snart tre dagar. Jag befinner mig i Bethesdas kontor i Rockwell utanför Washington, D.C. Det är dagen efter Lucia. Utanför fönstret så är de amerikanska staterna inlindade i den värsta vintern på flera år. Folk varnas för att gå ut och temperaturerna når dagligen nya bottenrekord. Ändå brinner som sagt världen och gnistan som tände den slog kraft för tre dagar sedan, fast på andra sidan USA, i Los Angeles. Det var på TV-kanalen Spike Video Game Awards som nyheten släpptes under pompa och ståt. Iförda mörka prästkåpor så antrade Bethesda scenen med den legendariska spelskaparen Todd Howard i spetsen och släppte den första trailern till det som kan komma att bli 2011 års största spel, The Elder Scrolls V: Skyrim. Sedan dess har internet varit en enda storm av iver, förväntningar och förhoppningar. Nu sitter Todd Howard framför mig. Han har ett mystiskt leende på läpparna. Det är ett sånt där leende som visar att en person sitter på tusen hemligheter. Och vill jag veta varenda en av dem. Arbetet med den femte delen i Elder Scrolls-serien tog fart bara några månader efter att The Elder Scrolls IV: Oblivion släpptes. Todd berättar att det dock aldrig var självklart att släppa nästa del i serien under den här konsolgenerationen.

"Låt oss säga så här. Med varje nytt Elder Scrolls-spel så vill vi alltid reboota hela serien. Vi vill liksom inte bara vända blad, utan skriva ett helt nytt kapitel. Så, nej det var inte självklart att





## DU ÄR EN ÄTTLING TILL DRAKSLÄKTET

Skyrim skulle dyka upp under denna konsolgenerationen, eller om vi skulle vänta till nästa. Men vi beslöt ändå att den här generationen hade tillräckligt med livskraft för att klara av ytterligare ett Elder Scrolls-spel."

I The Elder Scrolls V: Skyrim tar du dig an rollen som Dovahkiin, den drakfödde. En ättling till det stolta draksläktet i Skyrim och en person älskad av ödet. Dovahkiin är dock inte en helt förutbestämd roll utan någon du blir oavsett hur du bygger din karaktär till ras, utseende och så vidare. Historien tar den här gången plats i Skyrim, hemvisten för Nord-

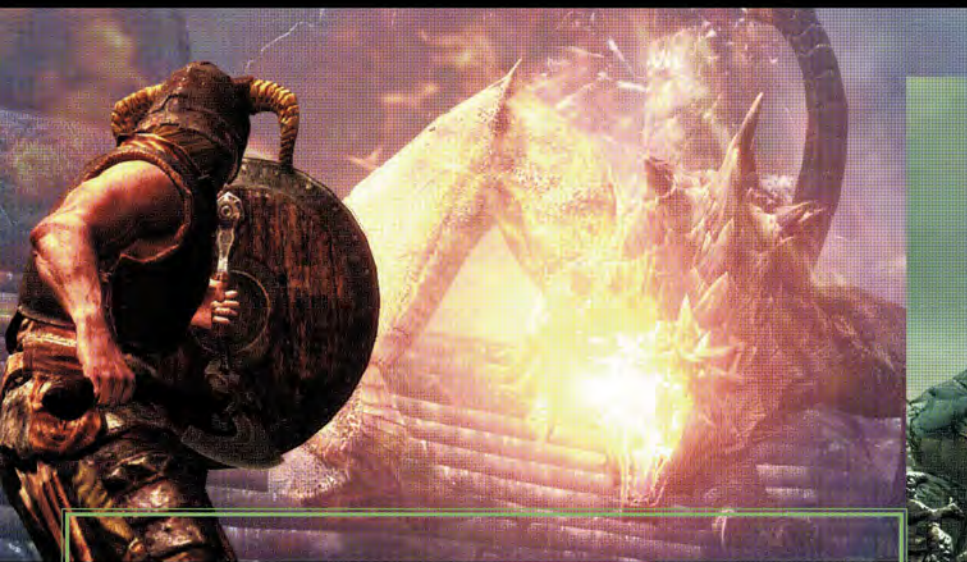
folket i Elder Scrolls-universumet. Skyrim ligger beläget i Tamriels nordligaste delar, vilket gör landet till en mycket naturskön och farlig plats. Inspirationer har tydligt hämtats från den nordiska mytologin om än i omgjord form för att passa Elder Scrolls karaktäristiska fantasy-ton. Det är vykortsvackra miljöer av naturens egen skönhet med massiva bergskedjor, mullrande forar och trolska skogar. Det går enkelt att dra likheter till John Bauers klassiska sagotekningar, vikingars asatro och den senaste upplagan av det svenska bordsrollspelet Drakar & Demoner. Det är en betydligt mer smakfull low-fantasy-värld än vad vi är vana att se, med mycket atmosfär och fokus på mystik. Vilket skiljer sig från många av Elder Scrolls rivaler som ofta lägger fokuset på neonblinkande rustningar och svärd som ser ut som

dinosaurier. Det är allt som allt ändå en väldigt Tolkienesque fantasy medger Todd Howard. "Men den har de där justeringarna som gör Elder Scrolls till just Elder Scrolls. Att dvärgarna egentligen är alver som försvunnit in i bergen. Att Jeremy Soule skriver soundtracket och så vidare."

Föregångaren The Elder Scrolls IV: Oblivion räknas som ett av de högst ansedda fantasy-rollspelen någonsin. Samtidigt så var det också ett spel som lyckades komma vid precis rätt tidpunkt. Det var fortfarande i begynnelsen av den nya konsolgenerationen med HD-grafik och massiva lagringsutrymmen. Sekvensen när du som spelare kommer ut ur fängelsehållarna i början av Elder Scrolls IV: Oblivion var för tusentals spelare det första riktiga mötet med framtiden och nästa generations grafik. På frågan om han tror att Skyrim har någon chans att få samma genomslagskraft, så svarar Todd.

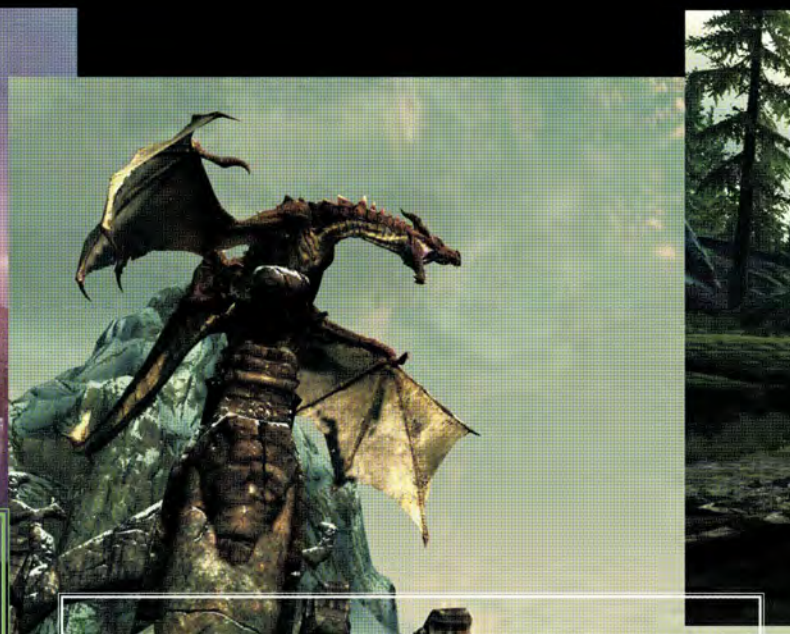
"Alltså, jag hoppas det. Under arbetet med Skyrim så återvände jag till Oblivion för att påminna mig själv om hur vi gjort där. Det var inte så illa faktiskt. Jag diggade verkligen vad vi hade lyckats göra. Atmosfären finns liksom kvar och grafiken lyckades fortfarande lyfta fram det som ger Oblivion sin egen stämning. Sen såg jag en av våra karaktärer i spelet och då blev jag så rädd att jag skrek. Vad gör den där i vårt spel?! Vad gör Jay Leno i vårt spel? Så det var ju förstås något som vi visste att vi behövde göra om. Faktum är att vi redan på ett tidigt stadium bestämde oss för att göra om precis allt det tekniska från grunden med en helt ny motor. Och nu när vi står här med det snart färdiga spelet så måste jag säga att jag är väldigt nöjd med resultatet."

Av det Todd visar oss av spelet så är jag benägen att hålla med. Elder Scrolls V kanske inte är ett lika stort hopp fram rent tekniskt som



### SHOUT IT OUT LOUD

Som Dovahkiin har du förmågan att lära dig drakarnas språk. Ett yxigt och vrålande sådant som innehåller flera olika kraftord, eller "shouts". Dessa shouts kan spelaren hitta runt om i Skyrim's värld och de skänker spelaren extraordinära förmågor när de ropas. Ett shout gör exempelvis så att en tryckvåg skapas av spelaren, en annan att tiden saktas ner. Skriken är alltid längre meningar som delas upp i mindre beståndsdelar. Ju längre mening din karaktär ropar, desto starkare blir effekten av förmågan som aktiveras. Det känns så här på förhand som ett väldigt kul tillskott som sätter extra färg på striderna i Skyrim och går väl i ton med hela den nordiska stämningen som spelet siktar på.



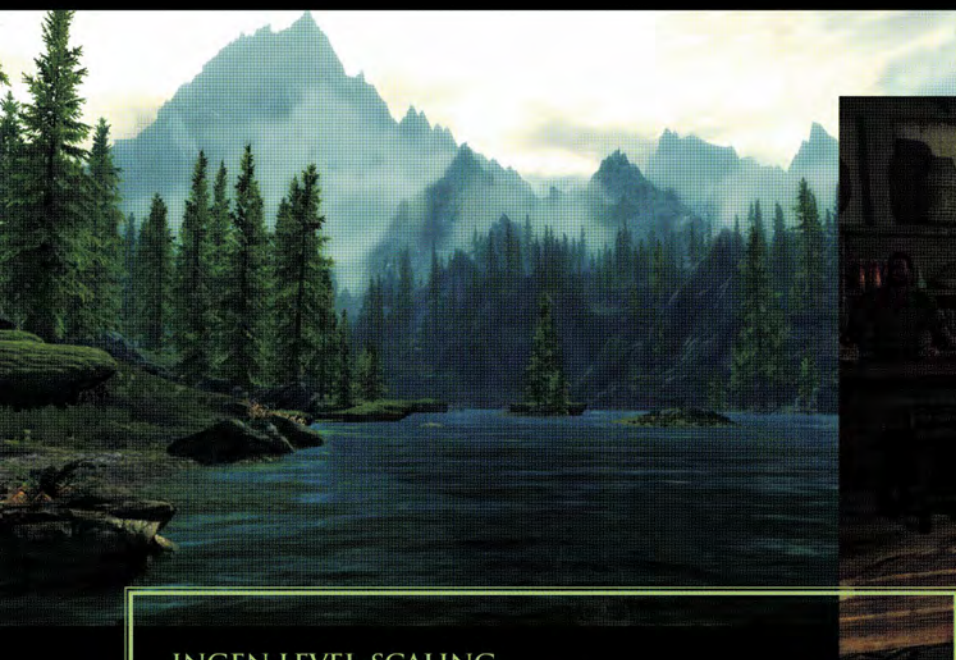
### DRAKAR OCH MER DRAKAR

Ifall det inte gått in i din värld så är The Elder Scrolls V: Skyrim ett spel med drakar. Många drakar därtill. Olika typer av drakar. Vad som gör det hela så speciellt är att de dessutom alla drivs av alldeles egen intelligens. Skyrim innehåller alltså inte några förutbestämda möten utan du kan tekniskt sätt stöta på en drake när som helst. Kanske ser du bara den flyga förbi i horisonten. Kanske hittar du en slumrande i en grotta.





# MILJÖERNA ÄR BÅDE STORA OCH VÄLDESIGNADE



## INGEN LEVEL-SCALING

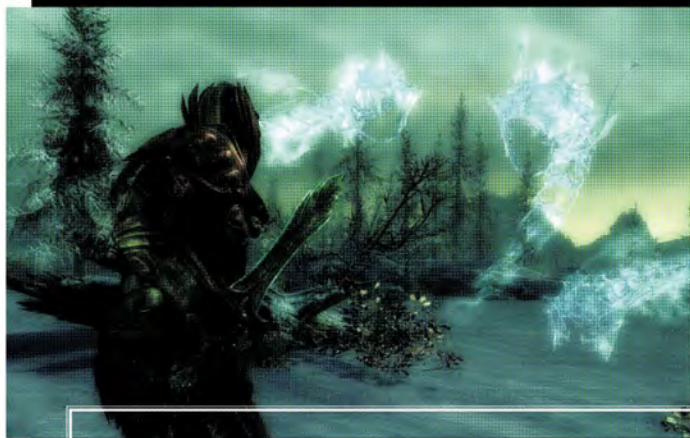
Oblivion hade ett stort problem. Level-scaling. Det fungerade som så att alla fiender i spelet gick upp i level i samma takt som du själv. Något som ofta fick förödande konsekvenser för många spelare. Exempelvis så kunde den som simmat mycket plötsligt möta helt övermäktiga fiender som också hade gått upp i level. Fast istället för att bli bra på att simma så hade de blivit bra på att slåss. Detta har styrts upp i Skyrim. Nu går istället olika fiender upp i level olika fort och olika varelser har olika level-tak.



## DU LJUVA 3D

Ett av de mest efterfrågade tilläggen i Elder Scrolls V: Skyrim var förmågan att kunna granska utrustningen spelaren samlar på sig. Och eftersom Bethesda kan det där med fanservice så kan man nu det. För vartenda litet objekt! Tusentals och åter tusentals saker finns alla återgivna i full tredimensionell härlighet.





### ELDER SCROLLS ONLINE?

På frågan om vad Bethesda anser om en onlinedel till sina spel så svarar Todd Howard: "Det här är alltid den första och största frågan vi ställer oss själva inför varje nytt spel vi ska göra. Och vi kommer alltid fram till samma svar. Nej. Vi lägger hellre vår tid på att bygga ett så starkt enspelarläge som möjligt."

mellan Elder Scrolls III och IV, men likväl ett otroligt snyggt och stämningsfullt spel. Miljöerna är superdetaljerade ner på mikroskop-nivå, med dynamiska snöfall, en uppdaterad fysikmotor och realistiska ljuseffekter. Det som slår mig allra starkast med Skyrim är hur dess spelvärld verkligen lyckas kännas som en levande organism. Karaktärer ritas nu istället ut som levande varelser med egna liv som fortsätter även om du som spelare inte interagerar med dem. Exempelvis fungerar

bli "nerdummade". Att de ska förlora sitt djup för att istället försöka nå en större publik. När jag frågar vad Todd tycker om kritiken så svarar han.

"Vad jag främst tror var vår styrka med Oblivion var faktiskt att vi hade ett spel som just tilltalade även spelare som inte var rollspelsälskare. Eller i vilket fall inte visste att de var rollspelsälskare. För även om våra spel har djupa spelsystem så exkluderar de inte några nybörjare. De har de aldrig gjort, och det kommer de heller aldrig göra. The Elder Scrolls

## VARJE LITET SAMHÄLLE, VARJE LITEN BY I SKYRIM FUNGERAR SOM ETT EGET EKOSYSTEM

vartenda litet samhälle, varje liten by, som ett eget ekosystem med invånare som är mjölnare, smeder och fiskare. Det hela gör att stämningen blir mer påtaglig och närvarande. Vilket förstås är ett välkommet avsked från de inzoomade skyltdocke-karaktärerna som Bethesdas spel dragits med alldeles för länge. Alla konversationer sker dessutom nu i realtid vilket gör att du väljer mer ingående vad du ska säga samtidigt som du kan röra dig fritt i miljön där du befinner dig. Det kanske inte alltid låter som några stora förändringar men är likväl många bäckar små som gör The Elder Scrolls V: Skyrim till ett mer levande och trolskt spel.

På förhand har många rollspelsfans riktat stor oro över att Bethesdas framtida spel ska

V: Skyrim fortsätter den trenden och kommer därför inte vara ett spel vare sig för casual-spelaren eller för den nitiske rollspelsfantasten. Det kommer vara ett spel för båda."

I The Elder Scrolls V: Skyrim är tanken att utformningen av din karaktär ska bli mer dynamisk än tidigare eftersom du från början nu inte väljer något yrke. Istället släpps du lös i världen och bara gör. Sen allt eftersom du formar din spelstil själv, så har du möjlighet att ta till dig olika yrken. Tanken med detta är att spelandet ska bli mer naturligt i sin utveckling. Istället för att du i början väljer ett yrke som du kanske egentligen inte har någon aning om ifall det passar för din spelstil. Kort sagt, vill du smygga. Gör det. Vill du slåss. Gör det. Vill du blanda magi och smygande. Gör det. Spelet



tar hand om resten. Din karaktärsutveckling formas sedan efter 18 stycken färdigheter (skills). Varje färdighet har sedan ett färdighetsträd med olika förmågor och perks som du kan låsa upp allt eftersom du äventyrar och din karaktär får erfarenhet. Förmågorna kan vara allt från avancerad magivävning till enklare saker som att springa och slåss samtidigt.

Sett till actionbiten av spelet så är mycket sig likt, samtidigt som den också fått sig en rejäl ansiktslyftning. Todd ger oss prov på strider med allt från vanliga banditer, till jättespindlar, odöda präster och gigantiska drakar. L- och R-knapparna är inte längre begränsade till vapen och sköld utan du sätter fritt färdigheter till dem. Exempelvis kan du använda ett enhandssvärd i två händer för att få bättre skada eller varför inte en sköld i ena handen och magi i den andra. Färdigheterna går därtill att kombinera, exempelvis i form av att två magier läggs ihop och ger en starkare sådan. Striderna är sedan en ständig kombination av genomtänkta strategier och blixtnabba reflexmanövrar. På det har även



sandlådespelen för all framtid. Det hela kan beskrivas som en oerhört sofistikerad och intelligent slumpgenerator. Så gott som hela spelet är byggt runt den här funktionen. Enkelt beskrivet så gör den så att världen reagerar på i

karaktär plocka upp det och ge det tillbaka till dig. Verktöget kan också bestämma svårighetsgraden på spelet. Säg att det finns en spelare som har det väldigt lätt för sig. Spelaren antar ett uppdrag som är att rädda en kidnappad dotter. Då kan Radiant Storytelling istället placera dottern i en betydligt svårare grotta än vad den skulle göra med en spelare som det inte går lika bra för. Verktöget för tankarna både till den dramaturgiska funktionen i spel som Left 4 Dead och riktiga spelare i klassiska bordsrollspel som Dungeons & Dragons. En sak är säker, lyckas Bethesda med att implementera Radiant Storytelling på ett lika fantastiskt sätt som de beskriver, då kan The Elder Scrolls V: Skyrim bli precis hur stort som helst. För då handlar det inte längre om en spelupplevelse på över hundra timmar. Då handlar det om det oändliga äventyret.

**/Viktor Eriksson**

## VÄRLDEN REAGERAR PÅ I PRINCIP ALLT DU GÖR

Bethesda lagt till en ny egenskap som kallas för "shouts" som är specifika förmågor för den drakfödde.

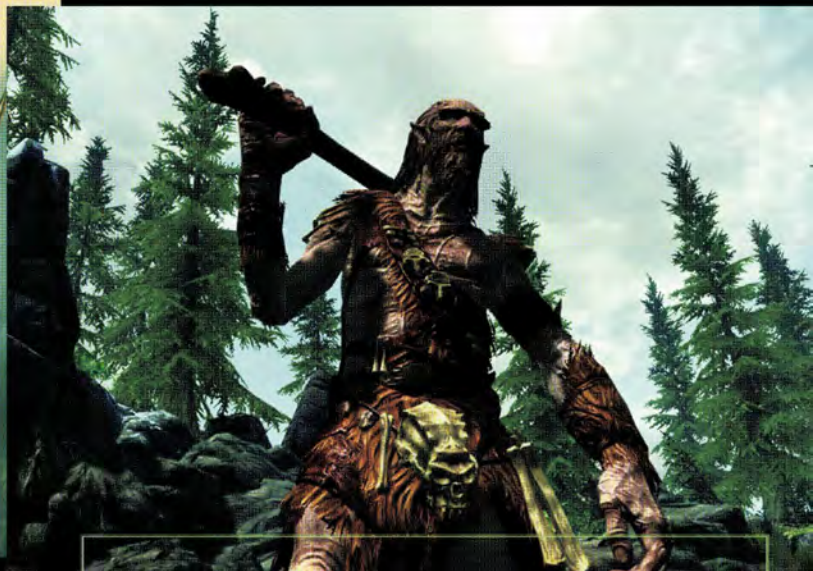
Det som Bethesda däremot är allra mest stolta över i The Elder Scrolls V: Skyrim är ett tekniskt verktyg. De kallar det för Radiant Storytelling. Och efter att ha hört vad det hela handlar om så förstår jag deras upphetsning. För Radiant Storytelling kan komma att ändra

princip allt du gör. Dödar du en datorstyrd karaktär på gatan, så kanske hans bror senare gör entré. Radiant Storytelling-funktionen gör då att brodern till exempel kommer kräva hämnd för vad spelaren gjort. Kanske samlar han sina andra bröder och söker upp spelaren. Radiant Storytelling fungerar också i betydligt mindre skala. Säg att du exempelvis slänger ut ett vapen längs med vägen, då kan en datorstyrd



### FINISH HIM!

Visst är det kul med våld? Det tycker Bethesda också. Så mycket att de i The Elder Scrolls V: Skyrim lagt in olika avslutnings-anfall för nära på varje vapen och fiende i spelet. Anfallet har i sig ingen spelteknisk funktion eller fördel, utan är något som kan inträffa när din motståndare erhåller den slutgiltiga nådastöten. Däremot ser det sabla ballt ut och sätter både färg, blod och stämning på tillvaron.



### DEN TREDJE MANNEN

Elder Scrolls-spelen har alltid varit menade att i första hand spelas ur ett förstapersonsläge. Det här är en tradition som även kommer fortsätta i The Elder Scrolls V: Skyrim. Därmed inte sagt att spelets tredjepersonsläge i Skyrim också fått sig en redig uppdatering i jämförelse med tidigare installationer. En glad nyhet för alla vi som gillar att se vår äventyrare och framförallt all häftig utrustning som denne har på sig.





Viscerals sylvassa monsterfest får Jesper Karlsson att skita rymdknäck

# DEAD SPACE 2

Plattform PC / PS3 / XBOX 360 Utvecklare VISCERAL GAMES Utgivare EA Premiär UTE NU Antal spelare 1-8 Rek. Ålder 18

Efter att ha löst situationen på USG Ishimura och Aegis VII i Dead Space längtade nog Isaac Clarke efter en rejäl semester. Solgass, en skön sandstrand, en smarrig drink i handen och azurblått vatten maximalt en meter från fötterna. Så blev inte riktigt fallet. Istället har Isaac suttit inspärrad på mentalsjukhus i tre år och blivit proppad med otrevliga droger, så till den milda grad att han knappt vet vad verklighet är. Vår hjälte sitter inspärrad på rymdstationen The Sprawl, en station som byggts kring resterna av en av Saturnus månar. Och det ska bli värre...

Intresset för vad som egentligen hände på USG Ishimura och Aegis VII har varit stort och du kan bara gissa vad som håller på att hända på The Sprawl. Jäpp, våra kära rymdmonster Necromorphs är tillbaka och är precis lika arga som sist. Isaac blir frigiven från sin fångenskap och helvetet börjar omedelbart. Det väljer ut svinarga, äckliga varelser snarlika en klase åderbräck med sylvassa utväxter och alla är de ute efter att få sarga oskyldiga människor. Till



## Multiplayer

Visceral Games har fixat ihop ett onlineläge till Dead Space 2 där man spelar fyra mot fyra. Fyra spelare kontrollerar killar i dräkter liknande Isaacs som ska utföra uppdrag på varje bana. De andra fyra tar rollen som en av fyra olika typer av Necromorphs och ska sätta alla tänkbare käppar i hjulen för människorna. Medan onlineläget är underhållande är det ingen direkt revolution och ska sanningen fram är vi mycket mer upphetsade över storyläget.

en början är Isaac ensam, obeväpnad och fast i en tvångströja, men så sakteliga kommer han över vapen och utrustning som ger honom de färdigheter han hade i det förra spelet. Genast är oddsen lite jämnare.

The Sprawl faller sönder runt omkring dig, och som om inte det var nog är en tvättakta fullblodsgalning med ett helt set lösa skruvar ute efter din hjälp. Lägg till detta Necromorphs och regeringens representant som helst av allt vill se dig död, då du vet saker som inte får bli tillgängliga för allmänheten. Till din hjälp har du en kvinna vid namn Daina som erbjuder dig guidning och en säker biljett bort från det infekterade helvetet som The Sprawl har blivit.

Dead Space 2 är likt sin föregångare proppfullt med skräck, överraskningseffekter och otäcka fiendemonster. Att en Necromorph slår upp ett medelstort hål i en tjock metallvägg och gör sitt yttersta för att tömma dig på tarmar och blod är inget ovanligt och man måste hela tiden vara på sin vakt. Ett ögonblick som står ut utspelar sig ett par timmar in i

Dead Space 2. Jag befinner mig i Unitology-kyrkan och ett område avspärrat av grindar öppnas plötsligt och jag hör något jag inte hört tidigare. Att det är en Necromorph är självklart, det verkar vara en hel flock dessutom.

**FIENDER AVSER  
ATT TÖMMA  
DIG PÅ TARMAR  
OCH BLOD**

Men jag ser inget. Skuggor dansar runt i hallen, nervositeten infinner sig direkt och jag pressar ryggen mot närmsta vägg. Men jag ser ju inga fiender! Jag hör bara deras läten och deras rörelser. De... kommunicerar, de omringar mig och plötsligt dyker ett litet huvud fram bakom en pelare och försvinner lika snabbt igen. Avtryckarfingret har aldrig någonsin känts





**Läbbig design** Estetiken på The Sprawl skiljer sig en hel del från den på USG Ishimura. Här finner du mycket mer färger, renare miljöer och betydligt bättre variation bland allt det mörka och bruna. The Sprawl känns verkligen som en rymdstation.



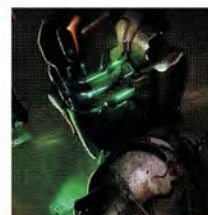
långsammare och nu är jag rädd på riktigt. Hela situationen känns som velociraptor-scenerna i Jurassic Park. Smarta, snabba, starka fiender som har ett ordentligt övertag på mig, som vet precis var jag är och hur de ska anfalla mig. Jag är helt maktlös.

Tempoväxlingar finns det gott om och det varvas friskt med stridsintensiva stunder och perioder av relativt lugn. Det finns speciellt en episod, där man förväntar sig att något ska anfalla en vart man än vänder sig. Men Visceral suger på den karamellen extra länge, bara för att bita den (och spelaren) i småbitar när allt brakar loss på allvar. Just detta avsnitt är långt mycket mer skrämmande än resten av spelet och variationen bryter av äventyret på ett perfekt sätt.

Är det något som utmärker Dead Space är det finslipningen som genomsyrar hela spelet. Spelkontrollen är smidigare än i föregångaren och du har betydligt bättre kontroll över Isaac

och hans förmågor. Du behöver inte längre gå in i menyn för att fylla på Stasis-mätaren då den dels fyller upp sig själv med tiden, dels kan fyllas upp på samma sätt som hälsan - med ett enkelt knapptryck. Omladdningar kan du göra utan att behöva sikta och Isaac kan nu även spetsa Necromorphs med vassa föremål i omgivningen, eller kapade kroppsdelar från deras artfränder. Nollgravitationspartierna återkommer förstås och nu kan Isaac sväva runt fritt och röra sig på ett helt annat sätt. Handlingen tar dessutom betydligt större plats denna gång och Visceral har gjort ett gediget jobb med att få storyn trovärdig.

Dead Space 2 är mästertligt på alla plan och det håller mig i ett kroniskt järngrepp. Det är snudd på omöjligt att sluta spela och man hänförs av den vackra grafiken, det underbara ljudet, de läckra miljöerna, de välgjorda mellansekvenserna och den genomarbetade storyn. Dead Space 2 är en resa som gör köttfärs av hela känsloregistret, du känner dig aldrig varken säker, odödlig eller bekväm,



#### Sinnessjuk kille

På USG Ishimura drabbades Isaac av synvillor och annat otrevligt på grund av att artefakten som fanns på skeppet drev honom till vansinne. Denna gång är Isaac så driven till vanvettets brant att hans synvillor kan ta en mängd olika former. Isaac är helt enkelt i så dåligt skick att han ibland är en lika stor fara för sig själv som Necromorpherna. Vad detta beror på får du dock lista ut själv, men Isaac har varit neddrogad och isolerad av en anledning.

samtidigt är hoppet heller aldrig ute. Isaac har en överlevnadsinstinkt som utskåpar de flesta andras.

Det enda smolket i glädjebägaren är det faktum att Dead Space 2 trots löften om motsatsen, är kortare än det förra spelet. Under den första tiden är det dessutom lite trist att man måste ägna sig åt inventarie-Tetris då man samlar på sig för många grejer innan man byter till en dräkt med mer förvaring. Men detta är små minustecken i ett skräckspel fyllt av härliga kvaliteter.

#### Sammanfattningsvis:

Mästerligt skräckspel med fantastiskt skickliga tempoväxlingar, urläcker grafik och riktigt välgjord spelkontroll.

**Jesper Karlsson**

## 2:α En andra åsikt av Petter

Jag lovade mig själv att hålla tillbaka tårarna. Jag lovade mig själv. Men en droppe i byxan senare, ett flickaktigt skrik och tårarna trängde sig fram genom tårkanalerna och bildade droppar. Som letade sig nedför mina numer plufsiga kinder. Dead Space 2 är för läskigt för sitt eget bästa. Mina never orkar inte. Jag mår psykiskt dåligt. Jag kan inte sova. Det här är verkligen inte okej.

**Sammanfattnings:**  
Osannolikt välgjort. Men lite för kort.

**8/10**

**9/10**





# MARVEL VS CAPCOM 3: FATE OF TWO WORLDS

Plattform PS3 / XBOX 360 Utvecklare CAPCOM Utgivare CAPCOM Premiär 18 FEBRUARI Antal spelare 1-2 Rek. Ålder 16

Jag spelar som Chris Redfield. Några meter framför mig står ingen mindre än självaste Albert Wesker. Han skrattar hånfullt, tar sats och gör ett snabbt språng som får den långa skinnrocken att fladdra efter honom. Attacken blir sinnessjukt kraftfull och tömmer mer eller mindre allt av Redfields energi. Jag vet att matchen inom kort kommer vara över för min del, om inte... Ja, om inte jag kallar in mina två medhjälpare Magneto och Chun-Li. Med ett snabbt knapptryck använder jag det sista av min supermätare och tillsammans kan Redfield, Magneto och Chun-Li dänga Wesker så våldsamt i en saftig 61 hit-combo att han garanterat inte kommer att hitta på något mer bus framöver. Åtminstone inte innan nästa match.

Marvel vs Capcom-serien har alltid känts som Street Fighter kört i en mixer tillsammans med ilsabba japanska shoot 'em ups och några nummer av Marvels superhjältenserier. Blandningen blir ett lika färgglatt som vansinnigt fightingsspel med hysteriskt tempo, fullständigt enorma attacker och evighets-combos.

Capcom och Marvel har slagit sina kloka huvuden ihop och vaskat fram ett tvärsnitt av välkända, okända, älskade och hatade figurer att spela med. I den digra ensemblen trängs bland annat Capcom-favoriter som Street Fighter-Ryu och Devil May Cry-Dante med klassiska Marvel-superhjältar som Iron Man



Combos! Finess, defensivt spel och taktik leder ofelbart till en ond bråd död när man av tre simultanjobbande superhjältar slits i stycken medan slagräknaren tickar en bra bit över 200.

## Fanservice.nu

För att skämma bort oss spelare med Capcom- och Marvel-trivia har man återskapat flera kända platser ur respektive universum. Här kan du slåss i Final Fight-staden Metro City, utföra spektakulära combos framför Spiddes arbetsplats Daily Bugle och vässa stridsteknikerna i Thors eget Valhalla. Dessutom finns medryckande remixar av samtliga figurers teman och varje gång en kämpa elimineras byts musiken till ersättarens.

och Spider-Man. Allt som allt den sannolikt brokigaste skara kämpar vi någonsin sett i ett fightingsspel, och hittar du inte någon favorit är det inte fel på spelet, utan på dig.

Men inget fightingsspel är bättre än sitt spelsystem. Capcom är som bekant genrens mästare och foljärssuccén Super Street Fighter IV har ett av de bästa någonsin. Marvel vs Capcom 3 är dock något helt annat. Det är som sagt duktigt koffeindopad fighting där man kan låta en enorm bjässe som Hulk tampas med en liten maskot som Viewtiful Joe. Därmed kan det heller aldrig bli riktigt balanserat.

Klyftigt nog har Capcom rationaliserat antalet attackknappar till tre, vilket gör det höga

tempot mer hanterbart. Även om jag ibland kan svära över att jag missat att avfyra Wolverines

## CAPCOM ERBJUDER KOFFEINDOPAD VANSINNES-FIGHTING

förödande Berserker Barrage exakt när motståndaren tappat garden, så beror misstagen i slutändan oftast på mig själv. Marvel vs Capcom 3 är kort sagt för dig som tycker traditionella fightingsspel är för sega och komplicerade, men som ändå vill ha ett bra speldjup. Vänta dig ingen perfektion modell Super Street Fighter IV bara.

### ★ Sammanfattningsvis:

Marvel vs Capcom 3 har sina brister, men kompenserar det med ren spelglädje och kan varmt rekommenderas till alla som gillade föregångarna. Det är snabbt, våldsamt, intensivt och väldigt underhållande.

Jonas Mäki

# 8/10



Trixa med tygdockor och skapa egna spel i fantastisk uppföljare

# LITTLE BIG PLANET 2

Plattform PLAYSTATION 3 Utvecklare MEDIA MOLECULE Utgivare SONY Premiär UTE NU Antal spelare 1-4 Rek. Ålder 7



Konceptet var helt nytt. Dagen Little Big Planet först snurrade i våra Playstation 3 hade Media Molecule skapat ett stycke spelhistoria, och i dag finns hundratalsentals användarskapade banor som delas och spelas av ett helt nätverk Sackboy-fans. Det är inte konstigt att förväntningarna på Little Big Planet 2 har varit enorma.

Efter mer än två års utveckling är den charmiga lilla tygdockan tillbaka – definitivt i högform. Det första jag märker är hur den nya utrustningen, i form av olika vapen och fordon, gör helheten mer actionbetonad. Jag använder en huvudkanon, ammunition i form av kakor, och använder detta till att laga broar och nita fiender. Jag svingar mig genom flammande raviner med den nya äntheraken, kastas genom luften mot ett roterande hjul och skjuter mig vidare upp mot nästa plattform. Det är full fart i de 30 single player-banorna.

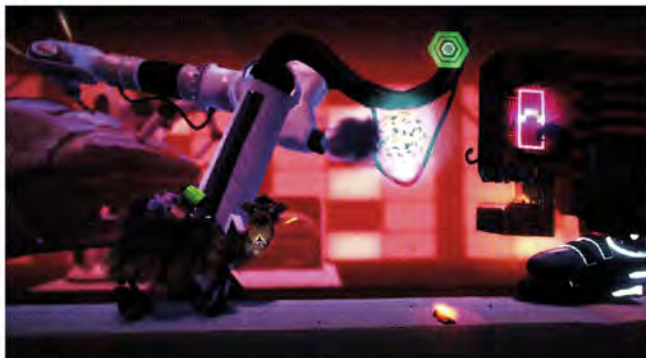
Så har vi ju baneditorn. En sjuk mängd mekanismer står till förfogande för den som vill skapa egna banor. Du kan justera kameravinklar, lägga till kontextkänsliga ljud, pyssla med vikt, densitet och rörelsemönster. Man kan bli yr av mindre. Moviecam låter dig fånga filmklipp i spelet och sätta samman scener. Sackbots låter dig programmera figurer med egen artificiell intelligens, och Controlinator låter spelaren ge ett eget kontrollsystem till precis alla objekt, så att

## 2:α En andra åsikt av Elfving

Little Big Planet 2 är precis som föregångaren ett redigt paket, underhållande för flera typer av spelare. Jag har dock svårt att ignorera att spelkontrollen fortfarande är lika "svävande" och hur storyn, som kunde ha skippats helt, segar ner helheten. Bortsett från dessa småbrister har jag mycket kul när jag utforskar kapplöpningsbanor och actionivåer, gjorda av Media Molecule och spelare. För dig som vill skapa och bygga, är detta ett strålande spel.

Sammanfattning:  
Little Big Planet 2 är en solid uppföljare.

8/10



Skapa fritt Skapar du ett rymdskepp? Lägg in en kontrolluppsättning på rymdfarkosten, programmera in fiendens rörelser, dela upp spelsessionen med sekvensindelen för linjärt avancemang mellan nivåerna, och du har en ombyggd version av Space Invaders.



### Sagan om Sack

En stor nyhet i Little Big Planet 2 är integrationen av en story i kampanjdelen av spelet. Denna gång har Media Molecule författat en handling där en ond dammsugare leder en hord styggingar mot hobbyuniversumets hjältar, givetvis ledda av Sackboy och vänner. Under historien guidas man av alliansens ledare, Larry DaVinci, och möter ett antal mer eller mindre lyckfulla personligheter. Storyn är småttrevlig, men tillför inte enormt mycket.

www.gamereactor.se  
Läs en längre recension av Little Big Planet 2.

www.gamereactor.se

man till exempel kan skapa sina egna arkadspel. Skapardelen har ännu fler intrikata nyanser och skulle kräva en hel bok att redogöra för. Men du kommer att ha roligt med Little Big Planet 2 även om du aldrig lyfter ett kreativt finger. Att ladda ned och spela banor tag nog lång tid, för att inte tala om hur roligt spelet blir med tre andra deltagare. Detta är en leksakslåda som kommer hålla dig sysselsatt resten av året. Om inte längre.

### ★ Sammanfattningsvis:

De nya verktygen i Media Molecules efterlängtnade uppföljare ger din inre spelutvecklare absurdt många möjligheter och inget spel på marknaden lockar till mer kreativitet. Lägg till detta riktigt genomarbetade banor i kampanjlåget och du har en fantastiskt bra rivstart på spelåret 2011. Det ska nu bli extremt spännande att se vad fansen lyckas bygga under de kommande månaderna.

Daniel Guanio (Gamereactor NO)

9/10

# BIONIC COMMANDO RE-ARMED 2

Plattform PS3 / XBOX 360 Utvecklare FATSHARK Utgivare CAPCOM Premiär UTE NU Antal spelare 1-2 Rek. Ålder 16



Underbar musik Musiken är fortfarande grymt bra, och liksom i originalet är det Simon Viklund som komponerat de 8-bits-inspirerade tonerna.

Aldrig får man vara riktigt glad. Nathan Spencer har precis börjat slå sig till ro, men när en ondskefull diktator på Papagayan-öarna dyker upp så krävs förstås bioniskt storstryk på nytt. Även om mycket är sig likt från Bionic Commando: Re-armed, finns ändå några betydande skillnader. Dels kan man spela tillsammans med en polare, dels kan man faktiskt hoppa denna gång och dels finns det numer fordonspassager.

Dessutom har Nathan odlat en yvig knallorange mustasch och en spretig Dragonball-inspirerad frisyr. Något som faktiskt sätter standard för hela äventyret som nu är mer humoristiskt än tidigare. Dessutom finns gott om internhumor som vi svenskar kan gotta oss åt, som svenska skyltar i bakgrunden och vapen som FA-RSTA. Det märks att det är en

## NATHAN HAR KIRRT EN BRANDGUL SNORBROMS

svensk utvecklare, kort sagt. Fatshark har även jobbat hårt på banvariationen som tar oss från is till lummiga skogar, mörka grottor och hårda militärbaser. Alla dessutom dränkta med svårfångade hemligheter som ger fler vapen och nya förmågor.

Men allt är inte frid och fröjd. Att spela co-op tillför inte så mycket som man hade kunnat önska, och funktionen känns påklädd. Dessutom är inte spelkontrollen riktigt lika rapp denna gång och därmed tappar utmaningarna i Challenge Rooms lite av sin charm samt att avsaknaden av checkpoints gör att man får spela om hela banor om man dör i slutet.

### ★ Sammanfattningsvis:

Trots co-op, härlig musik och brandgul snorbroms lyckas inte Fatsharks senaste helt leva upp till samma standard som originalet, även om Re-armed 2 fortfarande är köpvärt.

Jonas Mäki

7/10



Slit på dig spandex och utför hjälte- eller illdåd i Sonys onlinerollspel

# DC UNIVERSE ONLINE

Plattform PC / PLAYSTATION 3 Utvecklare SONY Utgivare SONY Premiär UTE NU Antal spelare 1 Rek. Ålder 12

Gotham City. En maskerad hämnare blickar ut över staden från toppen av en skyskrapa. Bilar, som ett pärlband av ljus, drar sig makligt genom vägnätet långt, långt där nere. Samtidigt som stadens invånare försöker leva sina liv rasar ett krig mitt bland dem.

Jag blir med detsamma förälskad i superhjältetemat. Upplägget är inte nytt, men detta är första gången som det verkligen fungerar. DC Universe Online andas en fräschör som ljusblå alver, dvärgar med namn på två stavelser och trötta fantasy-miljöer förlorade för länge sen. DC Universe Online är i vissa aspekter ett ganska otypiskt onlinerollspel, utan att rucka på allt för många fundamentala beståndsdelar. Det har egentligen med en grej att göra: upplevelsen är skräddarsydd för handkontroll. DC Universe

## ETT TREVLIGT OCH OTYPISKT ONLINEROLL- SPEL

Online har nämligen lika mycket gemensamt med World of Warcraft som det har med Devil May Cry. Det är väldigt, väldigt actionorienterat. Fyrkant och trekant (Playstation 3) står för grundattackerna, och genom att hålla in avtryckarna i olika kombinationer med övriga knappar släpper man lös sina superkrafter. Allt eftersom du stiger i graderna låser du upp nya färdigheter och krafter. Man kan även plocka upp objekt i spelvärlden och hiva dem i önskad riktning. Förslagsvis i nyllet på valfri illbatning. Varierat, djupt och tillfredsställande.



Ingen crossover Från början var det tänkt att PC- och Playstation 3-spelare skulle få spela tillsammans tvärsöver plattformarna. Så blev det tyvärr inte.



### Superfiguren

DC Universe innehåller lyckligtvis en riktigt fet karaktärs-editor. Här kan man skräddarsy sin figur precis som man vill. Vilka superkrafter vill du ha? Vill du flyga, vara supersnabb eller akrobatisk? Kön, kroppstyp, vapen, färdigheter och färger? Trika-, mantel- och masktyp? Och kanske viktigast av allt: Ska du förena dig med den mörka sidan eller axla rollen som hjälte och slåss sida vid sida med ikoner som Batman och Wonder Woman?

Men det har sina uppenbara skönhetsfläckar. Fiender som glitchar, en repetitiv uppdragsstruktur, bitvis klen grafik (med usel draw distance), ett undermåligt chatt-system och en nästan total avsaknad av instruktioner är några av dem. Trots det är DC Universe Online ett ambitiöst, och för Playstation 3 unikt, projekt med höga produktionsvärden och många fina kvalitéer.

### ★ Sammanfattningsvis:

Ett atmosfäriskt onlinerollspel i DC:s färgsprakande universum med fränt tema och tillfredsställande stridssystem, som dock lider av en lite väl repetitiv uppdragsstruktur. Om du är trött på World of Warcraft är DC Universe Online definitivt värt att testa.

Daniel Steinholtz

# 7/10



# MARIO VS DONKEY KONG: MINI-LAND MAYHEM

Plattform DS Utvecklare NINTENDO Utgivare NINTENDO Premiär UTE NU Antal spelare 1 Rek. Ålder 3



Så! Utmaningen består ofta att genom trial and error luska ut hur alla banans element ska tacklas.

Det var en festlig dag, fylld av tjo och tjim.

Marios nya tivoli skulle invigas och förväntningarna låg på topp. Då hände det som skett hundra gånger förr under Marios 30 år långa karriär; ett illasinnat monster rövade bort hans damsällskap. Just den här gången heter offret Pauline och skurken är givetvis Donkey Kong.

Jakten på den förvuxna apan och den fagra flickan går igenom varierade miljöer hämtade från nöjesfältet, kompletta med typiska Lisebergsinslag som pariserhjul, dödsspikar och levande eldklot. Mario själv utsätter sig dock inte för några faror. Som den slipade typ han är låter han istället uppskrivade miniatyrer av sig själv och de närmaste vännerna sköta grovjobbet. Premisserna är desamma för i stort sett alla nivåer. Se till att alla smågubbar tar sig till utgången, samtidigt. Likheterna med det klassiska Lemmings är uppenbara. Din trupp mini-Marios marscherar rakt fram, oftast in i dödens käftar om du inte hjälper dem. För att föra samtliga småtingar i mål, helst med en komplett samling inhämtade bonusföremål, måste omgivningarna manipuleras. Det gäller att bygga broar, ta bort väggar, lägga ut avloppsrör och studs mattor och hela tiden ligga steget före de små fötterna. Jakten på Pauline blir inte särskilt utmanande, men även de enklare banorna är en fröjd att spela då smart spelmekanik, roande musik och patenterat Nintendomysig grafik gör hela spektaklet väldigt behagligt att iaktta. Lyckligtvis ger en stor mängd svårare extrabananor och ett bra editor-läge massor av extra livslängd.

### ★ Sammanfattningsvis:

Nintendo lyckas krama ur maximalt med glädje ur ett klassiskt spelupplägg. Med tanke på att hembyggandet knappt hunnit komma igång har vi sannolikt också de bästa upplevelserna framför oss.

Christoffer Olsson

# 8/10





**Chrome!** Nail'd är baserat på Chrome Engine 4 och är därmed ett riktigt snyggt spel med otroligt korta laddningstider och enorma banor. Effekter såsom rök och smuts är dock inget vidare.

## Pure möter Wipeout i Techlands snygga vansinnesracer

# NAIL'D

Plattform PS3 / XBOX 360 Utvecklare TECHLAND Utgivare DEEP SILVER Premiär UTE NU Antal spelare 1-12 Rek. Ålder 7

Tanken var god. Och resultatet är sannerligen inte så uselt som det hade kunnat bli. Bara genomgående medelmåttigt. Nail'd är något så enkelt som en vildsint fusion mellan Pure och Wipeout, kryddat med lite Motorstorm. Det handlar om vansinnes-rask dödsracing ombord på en quad. 6000 km/h nedför en bergssluttning med röven parkerad på universums snabbaste fyrhjulning. Det är bisart, och lite som att spela på lotto.

Pure var en av 2009 års största, och

Körkänslan är lite styltig, ryckig, men ändå klart godkänd liksom banvariationen, de ultrakorta laddningstiderna och den Colin Mcrae Dirt 2-doftande presentationen.

Det brister egentligen bara på ett ställe i Nail'd och det är speldjupet. Något som gör att jag tröttnar efter ett par timmar och sedan aldrig väljer att återkomma till Techlands bisarra spelfusion. Spelkontrollen är för grundläggande, spelmekaniken för ytlig och den spelmässiga variationen under tävlingarnas gång är lika med noll. Man kör full gas, hela tiden. Hoppas lite ibland, sladdar lite ibland. Det krävs förbluffande lite skill för att vinna samtliga av loppen i Nail'd och därmed förblir detta ett halvskojs experiment, men inget spel som kan konkurrera med Pure.

### \* Sammanfattningsvis:

Hysteriskt snabb arkad racing på några av de vansinnigaste banorna som någonsin skapats. Men det blir snabbt hutlöst enformigt.

Petter Hegevall

## TECHLAND HAR BLANDAT WIPEOUT MED PURE

bästa, överraskningar.

Nail'd vill så gärna vara lika bra, köra i samma numer uppspårade terräng som Pure bröt. Banorna är vildare, snabbare, mer spektakulära, hoppen är hundra gånger större och fartkänslan för tankarna till Wipeout HD.

# 5/10

## INFINITY BLADE

Plattform IPHONE Utvecklare CHAIR Utgivare EPIC GAMES Premiär UTE NU Antal spelare 1 Rek. Ålder 16



Det ska sägas direkt. Infinity Blade är vettlöst, sanslöst, ofattbart snyggt. Unreal-motorn bjuder på enormt detaljerade varelser och miljöer, supersnygga effekter, maffiga animationer och texturer som andra format bara kan drömma om. Men hur fungerar det som spel?

Riktigt bra, roligt nog. I denna blandning mellan Oblivion och Punch-Out spelar du en riddare med uppdraget att förgöra en ond lord i ett mörkt slott. Finessen ligger i striderna mot fienderna, i regel dubbelt så stora som vår hjälte. Det gäller att studera motståndarens mönster, leta efter svaga punkter och även köpa bättre vapen för att göra sin riddare starkare. Upplägget är riktigt underhållande och utmanande. Detta måste testas!

Mikael Sundberg

# 8/10

## REAL RACING 2

Plattform IPHONE Utvecklare FIREMINT Utgivare FIREMINT Premiär UTE NU Antal spelare 1-8 Rek. Ålder 3



Många är de som har försökt. Får faktiskt lyckas. Att få till ett bra och bärbart racingspel är inte det lättaste, men med Real Racing 2 har Firemint faktiskt lyckats med bedriften. Med ett flertal kända bilmärken i garaget erbjuder spelet ett matigt karriärläge, och dessutom ett föredömligt smidigt onlineläge.

Såväl nybörjare som avancerade racingrävar har något att hämta, tack vare en klockren spelkontroll och ett brett utbud av kontrollalternativ och hjälpmedel.

På banan får man ta del av ett livligt racingspel med gott om kamp mellan AI-bilarna och spelaren, dödsläcker grafik, hisnande farter och härlig bilfysik. Real Racing 2 är något så ovanligt som ett riktigt bra bärbart racingspel, fartfyllt, underhållande och fullmatat med innehåll. Detta är en racingpärla som överraskar konstant.

Jesper Karlsson

# 9/10

## ETERNAL LEGACY

Plattform IPHONE Utvecklare GAMELOFT Utgivare GAMELOFT Premiär UTE NU Antal spelare 1



De första minuterna känns lovande. Grafiken ser okej ut, spelkontrollen är duglig. Två saker sätter dock tonen fort i Gamelofts rollspel Eternal Legacy: den brutalt genomslä karaktärsdesignen och det intetsägande stridssystemet.

Striderna mot monstren blir en prövning i uthållighet. Minsta lilla fiende tål ohyggligt mycket stryk och jag skämtar inte när jag säger att en bosstrid tog tio minuter att avverka. Karaktärerna doftar Final Fantasy men är så själlösa att jag vill köra dem i en bandsåg. Samma sak gäller för röstskådisarna som är så amatörmassiga att det svider i mina öron.

Nej, ska man orka sätta sig in i en lång rollspelshistoria på bärbart format vill det till att manusets skiner och att striderna är roliga och genomtänkta. Där misslyckas Eternal Legacy, totalt.

Mikael Sundberg

# 4/10

## NOVA 2

Plattform IPHONE Utvecklare GAMELOFT Utgivare GAMELOFT Premiär UTE NU Antal spelare 1 Rek. Ålder 16



Det första spelet var nästintill en parodi på Halo. Influenserna var så uppenbara att det stundtals blev smått pinsamt. Samtidigt var det ett kompetent actionäventyr som visade att det faktiskt var möjligt att få till en hyfsad förstapersonsskjutare till Iphone. Grafiken var snygg, spelkontrollen överraskande funktionell. I N.O.V.A. 2 känns det mesta bekant.

Inklusive den ostdoftande storyn. De misslyckade försöken till humor och den tontiga jargongen mellan protagonisten Kal och hans vap till AI gör tyvärr historien småfånig. Detta är dock överkomligt, ty action bjuds det på. Bra, bärbar action i rikliga mängder. Variationen har dessutom trissats upp flera snäpp sedan sist; fiender, explosioner och vapen råder det ingen brist på. Vilket, trots allt, är det viktigaste i det här fallet.

Daniel Steinholtz

# 7/10





PlayStation 3





# KILLZONE<sup>®</sup> 3

THEY ARE COMING 23.02.11

**KNOW YOUR ENEMY. SURVIVE THEIR WORLD.**

Stranded behind enemy lines, there's nowhere left to run: your only option is to turn and fight. Master the Helghast's fearsome weapons; make their ruthless tactics your own and turn their war machine against them. To survive on Helghan, you need to know your enemy.



**SONY**  
make.believe



# Guiden®

För fullständiga recensioner av alla rekommenderade spel: [www.gamereactor.se](http://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 är en komplett underhållningsmaskin som innehåller det mesta man behöver. Det inkluderar en 3,2 GHz Cell-processor från Toshiba samt ett grafikkort från Nvidia. Dessutom har den en funktionell Blu-ray-spelare, inbyggd hårddisk som enkelt kan utökas till 320 gigabyte och inbyggt wifi. Playstation Network erbjuder gratis online-spelande och funktioner som webbläsare, musikvideotjänsten Vidzone samt onlinevärlden Home. Betaltjänsten Playstation Plus ger dessutom exklusiva demon, beta-platser och andra förmåner. För den som vill spela aktivt finns rörelsekänsliga Playstation Move som erbjuder helt nya typer av spel och det finns redan flera spel med 3D-stöd.



## Gamereactor Topp 15 Playstation 3

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

Nr.	Speltitel	Genre	Utgivare	Betyg
1	<b>Grand Theft Auto IV</b> Rockstar bjuder på en rik, dynamisk och levande spelvärld i denna omedelbara actionklassiker!	Action	Take 2	10/10
2	<b>Killzone 2</b> Förbered dig på det hårdaste, största och mest krävande TV-spelskriget någonsin i Guerrillas tvåa...	Action	Sony	10/10
3	<b>Red Dead Redemption</b> Det coolaste western-spelet någonsin är proppat med pistoldueller, lassokast och underbara karaktärer.	Action	Take 2	10/10
4	<b>Rock Band 3</b> Harmonix briljanta trea är en fantastisk musiksimulator med heta nyheter som keyboard och proffsläge.	Musik	EA	10/10
5	<b>Super Street Fighter IV</b> En större och fetare version av fjolårets bästa slagsmål, med ett förbättrat onlineläge och mer variation.	Fighting	Capcom	9/10
6	<b>Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots</b> Framtidens krig är högteknologiskt, smutsigt och rått. Snake är gammal, grå och hård. Och vi älskar det.	Action	Konami	9/10
7	<b>Call of Duty: Black Ops</b> Treyarch triumferar Infinity Wards spel med ett benhårt TV-spelskrig som lämnar en skakad och svettig.	Action	Activision	9/10
8	<b>God of War III</b> Kratos bombastiska trea blev en orgie i mytologisk slakt, rå ilska och svulstiga bossfigurer.	Action	Sony	9/10
9	<b>Pro Evolution Soccer 11</b> Realistiskt, balanserat, sbyggt och medryckande för fotbollsvänner som vill ha djup i sitt passningssystem.	Sport	Konami	9/10
10	<b>Race Driver: Grid</b> Ta dig an världseliten i såväl drifting som touring car, street racing och canyon racing i Race Driver: Grid.	Racing	Codemasters	9/10
11	<b>NHL 11</b> Stenhårt slagskott i högra krysset för EA då de visar klockan dominans med årets imponerande upplaga.	Sport	EA	9/10
12	<b>Batman: Arkham Asylum</b> DC Comics folkhälsade läderpung krossar skallar och skiter i namnen när Rocksteady Studios briljerar!	Action	Eidos	9/10
13	<b>NY Little Big Planet 2</b> Variert plattformsmys möter skön skaparglädje i Sackboys återkomst till Playstation 3.	Plattform	Sony	9/10
14	<b>Uncharted 2: Among Thieves</b> Charmtrollen Nathan Drake ger sig ut på skattjakt, igen, i Sonys popcorn-doftande matinépärla.	Action	Sony	8/10
15	<b>Need for Speed: Hot Pursuit</b> Studio bakom Burnout-serien tar sig an EA:s gamla klassiska biljakter, och gör det med bravur.	Racing	EA	8/10

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

### INHANDLA

#### DC UNIVERSE ONLINE

SONY ONLINE AUSTIN / SONY ONLINE

**Vad handlar det om:** Superhjältar och superskurkar från serieförlaget DC samlas i ett onlinerolespel där totalt krig mellan styggarna och snällarna råsar. Du skapar en karaktär, får en mentor i Stålmannen eller Jokern och ger dig ut på uppdrag med spelare från hela världen.

**Bästa biten:** Den klockrena atmosfären. Miljöerna och karaktärerna är omsorgsfullt modellerade, den välproducerade musiken ger en rysningar, och vare sig du besöker Gotham City eller Stålmannens hemvist Metropolis skapas alltid en pirrande känsla av äventyr och utforskande.

**För dig som:** Vill klä dig i tighta trökar



### INHANDLA

#### LITTLE BIG PLANET 2

MEDIA MOLECULE / SONY

**Vad handlar det om:** Uppföljaren till 2008 års bästa spel är två saker. Ett mysigt plattformsspel där du hoppar omkring, knuffar klossar, släcker bränder eller rider på en laser-lama. Det är också ett avancerat skaperverktyg, där du kan göra egna banor i alla tänkbara genrer. Bägge delarna är briljanta!

**Bästa biten:** Den nya äntemaken som Sackboy kan svänga sig över raviner med en onekigen en lathjo liten pryl, och något som givit upphov till nya, fantasiska plattformsutmaningar. När fyra tygdockor flänger över skärmen samtidigt är det svårt att inte le med hela ansiktet.

**För dig som:** Vill skapa och skutta



### INHANDLA

#### GOD OF WAR III

SONY / SONY

**Vad handlar det om:** Reinräkade krigsguden Kratos skippar anger management-kursen för att i stället fäktforska till sig en doktors-avhandling i extremt gudasmisk. Du vansinnessläss mot kentaure, cykloper och forstas spelseriens klassiska mega-bosser, enorma polygonvarianten av den grekiska mytologins gudar. Fullt på, medvettsdöd.

**Bästa biten:** Den inledande timmen är som att sätta sig i en berg och dal-bana av vansinnigt vackert videoväld. Kratos klättrar på enorma stenvarvaren Gaia och känslan av perspektiv och storlek får oss fortfarande att tappa hakan och bispupplattning.

**För dig som:** Älskar överbrutal action



### UNDVIK

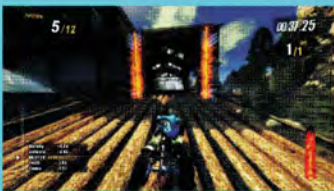
#### NAIL'D

TECHLAND / DEEP SILVER

**Vad handlar det om:** Med fyrhjulig och motorcross bränner du nedför nästan helt lodräta backar och försöker överleva livsfarliga trickhopp, andra motståndare och... total frustration.

**Sämsta biten:** De fullständigt neogyttrade banorna, vilka gör Nail'd till en hinderbana och inte ett racingspel. Så fort du får upp fart och så mycket som snuddar i lite björksly gör du en fläskig vurpa, varpå "You're Nail'd" pryder skärmen. Strax efter spikar du upp spelkartongen på en plank och korsfäster den till konstig strupsång.

**Välj istället:** Pure. En tydlig inspirationskälla och ett betydligt bättre spel.







## 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	Dark Nebula Episode 2	8/10
5	Pizzaboy	7/10

God prestanda, grym onlinetjänst och ett smidigt gränssnitt

# Microsoft Xbox 360

### Information

Tillverkare **MICROSOFT**  
Premiär **2 DEC 05**  
Media **DVD**  
Signal **HDMI**  
Vikt **2,9 kg**  
Mått **270x75x264**  
Pris **2595 kr**

Microsoft släppte Xbox 360 redan i december 2005. I somras ersattes den gamla modellen av Xbox 360 S, en mindre slimmad modell av bättre kvalitet med 250 gigabyte stor hårddisk, fler USB-portar, lägre ljudnivå, bättre Kinect-kompatibilitet samt inbyggt wifi. Xbox 360 har ett grafikkort från ATI, en Power-PC-processorer från IBM innehållandes tre kärnor på 3,2 GHz samt 512 megabyte RAM. Den välgjorda onlinetjänsten Xbox Live är ett starkt argument för Xbox 360 med en välfylld affär nedladdningsbara spel och oöverträffat multiplayer-stöd. Nya tillbehöret Kinect är Microsofts senaste satsning och målsättningen är att Xbox 360 med den ska vara aktuell ända till 2015...



## Gamereactor Topp 15 Xbox 360

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

Nr.	Speltitel	Genre	Utgivare	Betyg
1	<b>Halo: Reach</b> Episka rymdbataljer på planeten Reach när Bungies tar farväl av spelserien som skrev om regelboken!	Action	Microsoft	10/10
2	<b>Grand Theft Auto IV</b> Niko Bellics väg mot toppen i en värld av organiserad brottslighet är en underbar sådan. Köp, köp, köp!	Action	Take 2	10/10
3	<b>Half-Life 2: The Orange Box</b> Valves obscent prisvärda, gyllene spelkassa med hela fem spenar att suga actionnärning från, rockar.	Action	EA	10/10
4	<b>Mass Effect 2</b> Fläska rymdstrider och dunderdialoger i Biowares storslagna rollspel bland stjärnorna - ljuvligt episkt.	Rollspel	EA	10/10
5	<b>Gears of War</b> Nutida actionklassiker som tagit högupplöst motorsågsslag till en ny och köttigare nivå.	Action	Microsoft	10/10
6	<b>Red Dead Redemption</b> Glöm Gun, glöm Call of Juarez och Gunsmoke. Detta är det första riktigt geniala western-äventyret...	Action	Take 2	10/10
7	<b>Rock Band 3</b> Perfekt lättlasta, grym presentation, underbara instrument och ett pro-läge som lär dig spela gitarr på riktigt.	Musik	EA	10/10
8	<b>Bioshock</b> I undervattensparadiset Rapture har verkligen allt gått fel. Bered dig på en ryslig resa på havets botten.	Action	Take Two	9/10
9	<b>Call of Duty: Black Ops</b> Extremt beredande framkallande actionspel med både en grym historia och välgjort multiplayer-stöd.	Action	Activision	9/10
10	<b>Super Street Fighter IV</b> En eldboll. En rundspark. Ett bensvop. Och en småliten nykomling. Super Street Fighter IV är äntligen här.	Fighting	Capcom	9/10
11	<b>FIFA 11</b> Brilliant version av klassisk spelserie där den nya delen är proppad av härliga nyheter för soffsportaren.	Sport	EA	9/10
12	<b>Halo Wars</b> Sugen på lite realtidsstrategi som utspelar sig på ringplanetens snötäckta vidder? Då är detta ditt spel!	Strategi	Microsoft	9/10
13	<b>Bayonetta</b> Härligt härfagra häxan Bayonettas hiskeliga hoppsparkar trots fysiklagarna och frisynen mosar allt i sikte.	Action	Sega	9/10
14	<b>NHL 11</b> Ny tacklingsfysik, smidigare animationer och fler lag än någonsin. EA äger hockeyisen, även i år.	Sport	EA	9/10
15	<b>Dead Space 2</b> Nya vapen, nya miljöer och ännu läskigare fiender gör Isaac Clarkes andra rymdrensning riktigt kläfsig.	Action	EA	9/10

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

### INHANDLA

## DEAD SPACE 2

VISCERAL GAMES / EA

**Vad handlar det om:** Isaac Clarke fortsätter sin kamp mot rädsla, rymdens kyla och Necromorphs, denna gång ombord rymdstationen The Sprawl. Du tassar genom mörka korridorer och viftar såväl spjutgevär som minar mot de utomjordiska hoten.  
**Bästa biten:** Den superläskiga Unilology kyrkan, då obekanta ljud plötsligt hör. Skuggor dansar runt i hallen, men du ser inget. Plötsligt omringar en flock Necromorphs dig och sedan dyker ett litet huvud fram bakom en pelare och försvinner lika snabbt igen... Striden som sen tar vid är härligt panisk.

**För dig som:** Vill skita rymdskräck.



### INHANDLA

## HALO: REACH

BUNGIE / MICROSOFT

**Vad handlar det om:** Bungie backar bandet och berättar historien innan det första Halo, om kriget på Reach som ledde till att Master Chief senare tog sin tillflykt till ringvärlden. Det är en mörk historia Bungie berättar, nästan utan hopp om en förloren värld och om undergången för Spartan-krigarna.

**Bästa biten:** Att med ett 40-tal Warthogs bege sig mot Covenanternas fäste på Reach för att så snabbt som möjligt slå dem tillbaka. Det blir en sanslös spektakulär strid med fordon som knaschar in i varandra, jättelika explosioner och brutala strider.

**För dig som:** Är sugen på att ta del av det bästa spelet till Xbox 360 just nu.



### INHANDLA

## MARVEL VS CAPCOM 3: FATE OF TWO WORLDS

CAPCOM / CAPCOM

**Vad handlar det om:** Heltar och skurkar från Marvels värld tar en slagsmåls-sväng om med Ryu, Dante, Chris Redfield och andra figurer från Capcoms spelbibliotek i en otämlig fightingritual av det gånare slaget. Välj din favoritfigur och spöa datorn eller en kompis.  
**Bästa biten:** Att varsamt välja ut tre anabold-bullar till kampar som man vet fungerar bra för att sedan fullständigt pulverisera sin motståndare genom konstanta byten. Absoluta knapppharmid med en snissjuk combo på bokstavligen hundratals slag. Marvel vs Capcom 3 är ett riktigt fighting-partaj.

**För dig som:** Vill crossover-slå i 230 km/h.



### UNDVIK

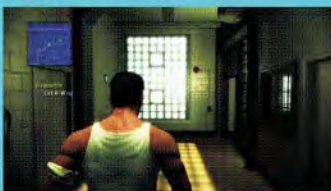
## PRISON BREAK: THE CONSPIRACY

ZOOTFLY / DEEP SILVER

**Vad handlar det om:** Cirka 930 år efter att Prison Break först visades på TV släpps ett spel baserat på serien, där du som agenten Paxton (nej, du får inte hjälpa käringarna) bryta sig ut från fängelset deltar i rallarslagsmål bland grafiskt trötta celler, fängar och galler.

**Sämsta biten:** Spelkontrollen är ungefär lika rapp och attraktiv som en dement gnurnia och när den ska användas i fightingen blir vi nästan glada för att det bara finns två typer av slag. Att trycka på hessknappar i alla tinnar känns betydligt mer underhållande.

**Välj istället:** Splinter Cell: Conviction.







# Nintendo DS

## Information

Tillverkare Nintendo  
Premiär 11 mars 05  
Media Kassettkort  
Vikt 245 G  
Mått 149x85x29  
Pris 2095,-

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

Nintendo revolutionerar vårt sätt att spela med deras senaste konsol

# Nintendo Wii

## Information

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

Trots klen prestanda, jämförbar med en snällt trimmad Gamecube, har Nintendo Wii blivit en enorm framgång. Här finns de mest originella spelupplevelserna, inte minst tack vare Nintendos försorg med allt från träning i Wii Fit till rymdplattformande i Super Mario Galaxy. Att spela online till Wii är helt gratis och Nintendo har satsat hårt på att utöka just online-verksamheten. Bland annat finns välfyllda retrobutiken Virtual Console och indie-paradiset Wiiware samt massor av kul att göra med sina digitala alter ego, Mii. Sedan lanseringen har Nintendo upgraderat Wii-fjärrarna med Wii Motion Plus för att ge ännu bättre rörelsekänslighet än den ursprungligen hade.



## 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	<b>Super Mario Galaxy 2</b> Mario kränger på sig molnkostym och superborr och susar fram i ännu en galaktisk fullträff.	Plattform	Nintendo	10/10
2	<b>Super Mario Galaxy</b> Marios galaktiska comeback blev precis så bra som vi hoppats på och en modern klassiker var född!	Plattform	Nintendo	10/10
3	<b>The Legend of Zelda: Twilight Princess</b> Spelmagi må vara ett utnött och överanvänt ord men det finns inget som bättre beskriver Links äventyr.	Äventyr	Nintendo	10/10
4	<b>Super Smash Bros. Brawl</b> Nintendos senaste slagsmål är ett somrigt superspel som proppats till bristningsgränsen med innehåll.	Fighting	Nintendo	9/10
5	<b>Resident Evil 4: Wii Edition</b> Resident Evil 4 är spelseriens absoluta höjdpunkt och Wii-versionen är lika bra som GC-originalet.	Action	Capcom	9/10
6	<b>Metroid Prime Trilogy</b> Världens bästa rymdhjältinna spöar aliens och pimpar rymddräkt i Nintendos trilogibox.	Action	Nintendo	9/10
7	<b>Punch-Out</b> 8-bits-legenden Little Mac har boxat sig tillbaka och är nu redo att klappa trut på Nintendo Wii.	Sport	Nintendo	9/10
8	<b>Bit Trip Runner</b> Gubben springer. För honom att hoppa till skön musik. Koncentrera dig. En miss och du är rökt.	Plattform	Nintendo	9/10
9	<b>The Beatles: Rock Band</b> Lira tidlös mop-top-pop med John, Paul, George och Ringo i Harmonix och MTV:s briljanta storsatsning.	Musik	EA	9/10
10	<b>Super Paper Mario</b> Spelvärdens plattaste hjälte flirtar med sitt kultklassiska förlutna och ger sig ut på helt nya äventyr.	Plattform	Nintendo	8/10
11	<b>New Super Mario Bros. Wii</b> Tidlös plattformande med goombas, avloppsrör och luftskepp. Avnjuts gärna med tre goda vänner.	Plattform	Nintendo	8/10
12	<b>Mario Kart Wii</b> Helmysigt helgtävlande med minicrossar, go-karts och dragsters i nya Mario Kart till Wii!	Racing	Nintendo	8/10
13	<b>Epic Mickey</b> Musse Piggs besök i märkliga Cartoon Wasteland har gett oss (och Lasse Åberg) härliga rysningar.	Plattform	Disney	8/10
14	<b>NVI Super Mario All-Stars 25th Anniversary</b> Fyra plattformsklassiker i pampigt jubileumspaket utbildar dig om Marios första gyllene år.	Plattform	Nintendo	8/10
15	<b>Donkey Kong Country Returns</b> Två apor, tusentals charmiga fiender och dubbelt så många bananer. Kungen Kong är tillbaka!	Plattform	Nintendo	8/10

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

## Gamereactor Topp 5 Nintendo DS

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

### INHANDLA

## SONIC AND SEGA ALL-STARS RACING

SUMO DIGITAL / SEGA

**Vad handlar det om:** Urflippad vansinnes-racing med Segas mest kända maskotar genom tiderna. I ett färgglatt och Mario Kart-liknande partyupplägg trampar du pelen i botten, tar kurvor med stil och skuter missiler på dina motståndare. Först över mållinjen får häna sina medspelare.

**Bästa biten:** Maracas-apan Samba de Amigos psykedeliska banta Carnival Town, där hela byggnader dansar samba och ett enormt aphuvud framför en regnbågsfärgad kulisser försöker psyk dig av banan. Aldrig har moran känts så bra som här.

**För dig som:** Älskar fartfylld partyracing!



### INHANDLA

## NEW SUPER MARIO BROS. WII

NINTENDO / NINTENDO

**Vad handlar det om:** Precis som i gamla Super Mario Bros skuttar du omkring i tvådimensionella banor proppade med Goombas och Koopas, men här finns en avgörande skillnad: du kan samarbeta med tre vänner. Oavsett om det blir välplanerat team work eller totalt kaos på skärmen kommer du att sitta med ett färgigt leende på läpparna, genom alla åtta världar.

**Bästa biten:** När du retas med dina redan irriterade vänner genom att kasta ned dem för ett stup eller helt enkelt låter dem fastna i skärmens vänsterkant medan du rusar på.

**För dig som:** Gillar banor som heter "1-1".



### INHANDLA

## SUPER MARIO ALL-STARS 25TH ANNIVERSARY EDITION

NINTENDO / NINTENDO

**Vad handlar det om:** Super Mario har fyllt 25 och för att fira bjuder Nintendo på den roligaste historielektion du någonsin deltagit i. I paketet ingår Super Mario Bros 1-3, inklusive Lost Levels. Dessutom får du en CD med spelseriens otoddliga soundtrack.

**Bästa biten:** När dina instinkter utan problem hittar hemligheter du inte utforskat på 20 år. Super Mario Bros sitter i ryggrågen på en hel generation spelare, men det gör verkligen inte spelen tjugiga. Tvärtom. Det känns fräscht och charmigt på samma gång.

**För dig som:** Älskar plattformspärfektion.



### UNDVIK

## CALLING

HUDSON / KONAMI

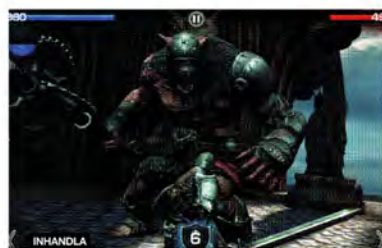
**Vad handlar det om:** Klyscheiga, langhariga och japanska flicksnårtor springer runt med blott hår och letar puttenuttiga mobiltelefoner. De rings sen upp av gulliga odöda som bara är snäppet laskigare än Lilla Spöket Laban. Du utforskar under fem timmar utrista kondorer och viftar bort spöken med Wiifjären när de gasikramar dig...

**Sämsta biten:** Att utvecklarerna Hudson i ren desperation har lagt in korta klipp av spök-ansikten som dyker upp varje gång vi lämnar pausskärmen. Ett billigt knep som bara gör Calling (ännu mer) irriterande. Detta är skräck när det är som allra mest... meningslöst.

**Välj istället:** Resident Evil 4, riktig skräck







## Iphone Infinity Blade

CHAIR / EPIC GAMES

**Vad handlar det om:** Tänk dig en blandning av Demon's Souls och Punch-Out. Som riddare med tungt svärd ger du dig på enorma fiender, vars attacker måste pareras med noggrann timing.

**Bästa biten:** Den chockerande vackra grafiken skriver om regelboken om hur snygga iPhone-spel kan vara.

**För dig som:** Vill bli taper riddare.



## Iphone Bug Heroes

FOURSAKEN MEDIA / FOURSAKEN MEDIA

**Vad handlar det om:** En myra, spindel och skalbagge svingar vapen för att stoppa horder av hungriga fiendeseckter. Växla mellan krypen, montera försvarstorn och njut av ett småkryps actionfylld liv.

**Bästa biten:** Att aktivera skalbaggens superattack och rensa skärmen på oträdda iglar och loppor.

**För dig som:** Är snabb och taktisk.

Spelvärldens största plattform med mängder av möjligheter...

# PC/Windows

## Information

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

Världens mest använda spelformat, möjligen i konkurrens av mobiltelefonen. Vare sig du spelar vrålsnygga Crysis på fyra processorer och med det senaste grafikortet, eller lägger pixelbaserad patiens så finns det något för alla. Som en följd av piratkopieringen finns det dock en tendens att det blir allt färre stora och dyra spelprojekt som släpps exklusivt till PC. Tack vare DirectX 11 har PC-grafiken fått sig ett rejält lyft och tjänster som Steam har blivit ett populärt och prisvärt sätt att köpa de senaste spelen. Dessutom har alla PC-spel idag stöd för Xbox 360-handkontrollen. Var alltid noggrann med att kontrollera systemkraven innan du köper ett nytt PC-spel.



## 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	<b>Half-Life 2: The Orange Box</b> 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	<b>Crysis</b> Teknikbriljans varvas med gudomlig spelbarhet och dynamik. Våra sinnen stimuleras till bristningsgränsen.	Action	EA	10/10
3	<b>Bioshock</b> Atmosfärisk action med smart handling och underbara miljöer. Skulle du vara så vänlig att köpa det?	Action	2K Games	9/10
4	<b>Starcraft II: Wings of Liberty</b> Styr dina trupper med järnhand i ett perverst välbalanserat realtidsstrategispel av högsta kvalitet.	Strategi	Activision	9/10
5	<b>World of Warcraft</b> Blizzards otroliga onlineäventyr känner inga gränser. Med rätt sällskap håller spelet bokstavligen för alltid.	Onlinerollspel	Vivendi	9/10
6	<b>GTR 2</b> Världens bästa racingsimulator som utvecklats i nära samarbete med GTR-stjärnan Henrik Roos...	Racing	Atari	9/10
7	<b>Call of Duty: Black Ops</b> Krig har aldrig varit roligare än i Treyarchs regi som bjussar på en riktigt saftig historierevision.	Action	Activision	9/10
8	<b>Colin McRae: Dirt 2</b> Lev livet som käftig ungupp och utmana Foust, Mirra, Pastrana och Bock i detta rågrymma rallyspel.	Racing	Codemasters	9/10
9	<b>Dragon Age: Origins</b> Bioware visade hur rollspels-slipstenen skulle dras när man designade vuxna, medryckande Dragon Age.	Rollspel	EA	9/10
10	<b>Empire: Total War</b> Historiebäskaren och strategikern kan nu sätta ett namn på sin våta dröm. Empire: Total War!	Strategi	Sega	9/10
11	<b>Mafia II</b> Tio långa år av ivrig väntan är äntligen över. 2K Czechs stekheta uppföljare gör oss inte besviken.	Action	2K Games	9/10
12	<b>Left 4 Dead 2</b> Zombies överallt, vapen likaså. Skräm igång motorsågen och avvjet historiens kläfsigaste kvartettspel.	Action	EA	9/10
13	<b>Singularity</b> Lös problem, smyg och gör ruskiga ryssar till kladdig kebabfärs med tidsmanipulerande supergrunka.	Action	Activision	9/10
14	<b>Civilization V</b> Episkt strategispel om världsherravälde för nattsuddare med historie- och krigsintresse.	Strategi	2K Games	9/10
15	<b>World of Warcraft: Cataclysm</b> Blizzard har putsat spelvärlden Azeroth och gett oss tonvis med nya uppdrag. WoW, så najs!	Rollspel	Activision	9/10

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

INHANDLA

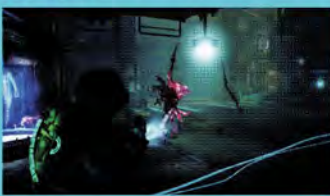
## DEAD SPACE 2

VISCERAL GAMES / EA

**Vad handlar det om:** Isaac Clarke har klassats som mentalt sjuk men lyckas byta tvångsströjan mot praktisk ingenjörskräkt. I en rymdstation i omloppsbana kring Saturnus visar de vidriga Necromorph-rymdvälsens uppgång sina kottiga nyllan igen och det vankas karla karar och klafsiga konflikter...

**Bästa biten:** Att med nöd och näppe lyckas dela ut en fatal salva i en utdragen alion-strid och sedan plocka upp en av Necromorphens avhuggna armar – något som fungerar ypperligt som vapen i nästa strid. Dead Space 2 är brutalt, men också brutalt underhållande.

**För dig som:** Gillar action, rymd och skräck.



INHANDLA

## METRO 2033

4A GAMES / THQ

**Vad handlar det om:** Som den forlåttna Artyom kryper du omkring i Moskvas tunnelbanesystem, i en värld som odelats av kärnvapenkrig baserad på literära förlagan Metro 2033. Låskiga fiender och gäng hotar ditt liv och det gäller även att hålla koll på hur länge filtret i gasmasken räcker.

**Bästa biten:** Den krypande, kusliga stämningen och känslan av att vara helt utelämnad i en karg, hopplös värld. Vapnen är få, svaga och ofta föremål på ammunition vilket är riktigt opraktiskt när det lurar hungriga mutanter runt varje smutsig krok. Och du tyckte blå linjen var taskig...

**För dig som:** Gillar kuslig action.



INHANDLA

## F1 2010

CODEMASTERS / CODEMASTERS

**Vad handlar det om:** Teamet bakom Cold Winter är nu en stadig del av Codemasters (Dirt, Grid, Operation Flashpoint 2) och har under de senaste två åren jobbat stenhårt med en arkadaktig racingfest baserad på årets Formel 1-säsong. Här hittar F1-fanatikern allt från racingens kungaklass.

**Bästa biten:** Farknansen i F1 2010 är hiskelig. Så hiskeligt underbar att det ibland känns lite som att resa i tiden. Kinderna pressas mot baksidan av halsen medan håret formas som en ordentlig strud rakt bakåt och fingrarna tappar faste och böjer darna. Så snabbt är verkligen F1 2010. Vi lovar!

**För dig som:** Älskar Jenson Button.



UNDVIK

## AVATAR: THE GAME

UBISOFT / UBISOFT

**Vad handlar det om:** Två år innan filmserien i James Camerons blockbuster får du som marinsoldaten Able Ryder välja sida, antingen Na'vi-folkets eller den stygga militärens. Du fightas i djungler i småströta uppdrag eller spelar meningslös multiplayer i längtan efter något mer finessrikt.

**Sämsta biten:** Kameran tycks bäras av en darrhant filmkolelev med olika långa ben och i fightingscenerna kan man bli och mest bli lite åksjuk. Det är jobbigt nog med slarvig spekkontroll när man dessutom inte alltid ser vart man är på väg, eller vem som attackerar.

**Välj istället:** Assassin's Creed II, eller något annat spel som inte innehåller smutrar.







OM SPEL

## Uncharted 2: Among Thieves

Plattform: PS3 Premiär: 2009 Betyg: 8/10

så lättstyrd att det ibland knappt känns som man spelar själv överhuvudtaget. Det känns som att titta på en härligt varierad och charmig matinéfilm. Och det är där jag hamnar, även den här gången 14 månader sedan jag skrev min recension.

Uncharted 2 skryter med de bästa och mest välformade produktionskvaliteterna jag någonsin sett i ett spel av den här typen, och ska såklart applåderas för det. Det har levande karaktärer, extraordinärt röstkådespeleri och otrolig grafik. Men det går lite för smärtfritt. Spelkontrollen känns för automatiserad och ibland påminner Among Thieves mycket mer om något man tittar på snarare än deltar i. Speciellt pusslen (som löser sig själva, mer eller mindre) irriterar då Naughty Dog absolut hade kunnat klura till dem ytterligare, sänkt tempot och utmanat mig lite mer. Multiplayerläget är fortfarande ingen höjdare, heller. Det går dock inte att ignorera det faktum att Uncharted 2 är ett av de absolut mest polerade och välgjorda spelen till Playstation 3.

/Petter Hegevall

Bam! Grafiken kommer som en chock, igen. Det är lite som att bli piskad i anletet med en två kilo tung lax. Uncharted 2 är fortfarande världens snyggaste konsolspel och på regelbunden basis så osannolikt läckert att man nästan storknar.

Och det är lika välregisserat, välkomponerat, väldesignat och härligt tight rent dramaturgiskt som det var första gången jag njöt av Naughty Dogs hyllade tvåa. Efter att ha dragat mig igenom tredjepersonsäventyr som Assassin's Creed: Brotherhood och Bloodstone 007 känns det till en början som en enorm befrielse att ta kontroll över Nathan Drake som i Uncharted 2 är

## Nedladdat

Månadens hetaste nedladdningsbara spel



### Spare Parts

PSN, Xbox Live Arcade / 90 kronor

EA har sneglat hälsosamt mycket på Lego-spelen och Ratchet & Clank i skapandet av charmiga co-op-äventyret Spare Parts. Du och en polare ikläder er rollerna som robotarna Mar-T och Chip som ska fly från en planet i ett skrotskepp som behöver lagas. Det leder till massor av plattformshoppande, bankande av elakingar och kontinuerliga färdighetsuppgifter. Spelkontrollen är inte riktigt så vass som man kunde önska och att spela ensam blir snabbt ganska enformigt, men för två personer är det riktigt underhållande. **7/10**

### Raskulls

Xbox Live Arcade / 90 kronor

Trodde du att New Super Mario Bros. Wii var så långt tvådimensionella plattformsspel kunde utvecklas? Tänk om, för nu finns Raskulls, lika nyskapande som charmigt och humoristiskt. Här kombineras element från vitt skilda spel som Mario Kart, Sonic the Hedgehog och Tetris.

Det gäller helt enkelt att tävla genom tvådimensionella banor mot tre andra motståndare, sabotera, ta kraftbonusar och pussla i överljusfart. Den där riktiga finessen saknas visserligen, men för 90 kronor är det här ett kap. **9/10**

### Hydroventure

WiiWare / 120 kronor

När huvudpersonen är en pöl vatten och ändå charmar en med stor personlighet, ja, då känns det som om någon gjort något rätt. I Hydroventure vippas du din Wii-fjärr för att slussa en vattensamling genom skrymslen, kvarnar och diverse hinder.

På vägen mot målet släcker du bränder, transporterar gummiankor och samlar droppar. Flera små detaljer roar: vattnets realistiska beteende, den öppna spelvärldens sagoboksdesign och chansen att spela som is. Många sådana bäckar små får tiden att rinna iväg. **8/10**

## Rykten

### 3D-skärm till Iphone 5

Redan till sommaren sägs Apple vara redo att visa Iphone 5, och en av dess största nyheter är en 3D-skärm som inte kräver separata glasögon. Till skillnad från Nintendo 3DS ska den heller inte vara lika riktningssensitiv och kommer kunna visa 3D-effekter oavsett hur man håller telefonen.

### SNK slutar med spel

Det spelar ingen roll vad SNK gör, inget av deras spel säljer särskilt bra. Tyvärr. Och nu ryktas det att anrika japanska företaget helt enkelt ska sluta göra spel själva. Istället ska man licensiera ut sina serier som King of Fighters och Metal Slug och istället låta andra utvecklare göra spelen.

### Multidöd i Resident Evil

Capcom ryktas jobba på en Resident Evil-spinoff med fokus på multiplayer, kallad Raccoon City. Det ska utvecklas av kanadensiska Slant Six Games som tidigare mest gjort Socom-spel och tanken är att det ska vara helt lagbaserat med feta zombie-strider. Därmed siktar Capcom på att ta upp kampen med Left 4 Dead-serien.

### Ännu mera Gears of War

Epic har registrerat ett till varumärke för Gears of War kallat Exile. Det ryktas att det kommer att vara ett Kinect-spel med strategiska inslag.

### Ghost får eget Call of Duty

Det ryktas att Infinity Ward jobbar både på Call of Duty: Modern Warfare 3 och en prolog till hela Modern Warfare-serien. I sistnämnda ska vi få följa Ghost (ni vet han med dödskallemasken) för att få en bättre uppfattning om vad som lett till det instabila läge som råder i Modern Warfare.

### Kinect kommer till PC

Efter framgångarna med Kinect till Xbox 360, planerar nu Microsoft att lansera Kinect till PC. Förutom spel med stöd för rörelsekänsligt spelande är tanken att kameran ska kunna ersätta musen i uppföljaren till Windows 7.

### Serienummer till Playstation 3

Sedan hackare knäckt säkerhetssystemen i Playstation 3, ryktas nu Sony ha drastiska åtgärder på gång, nämligen serienummer liknande de till PC. Varje spel ska levereras med en kod som får användas på upp till fem konsoler. Därefter går det inte att spela på fler enheter, och Sony hoppas i och med det även få ett stopp på begagnathandeln av spel.





# Snurrig spelcensur

Genom åren har ett ganska stort antal spel censurerats, av olika orsaker. **Gamereactor berättar om de fem roligaste fallen** där allt från Koran-citat och suputer i boxningsringen raderats...



## Little Big Planet

### Den digitala Muhammed-skandalen

Det närmsta spelvärlden har kommit kontroversiella Muhammed-karikatyrrer var precis innan det briljanta plattformsspelet Little Big Planet skulle börja säljas. I sista sekund upptäcktes nämligen att "Swinging Safari", en av spelets låtar i den tredje världen, citerade delar av Koranen i texten. Utdrag som "allt på jorden kommer att gå under" sjöngs på arabiska och att använda sig av Koranen på detta sätt ska ha upprört vissa muslimska spelare. De spelen blev liggande på lager medan Sony förberedde en patch som tog bort texten från låten med en rejäl försening som resultat.



## Ice Climber

### Ingen klubbad säl

Det fanns faktiskt en detalj i den japanska versionen av Ice Climber som slopades i väst. Närmare bestämt möjligheten att klubba små söta sälungar, vilka ersattes med snötroll.



## Fallout 3

### Ingen japansk atombomb

Fallout 3 innehöll en sekvens som blev för mycket för den japanska spelmarknaden. Ett sidouppdrag kallat The Power of the Atom gick nämligen ut på att detonera en atombomb.



## Mortal Kombat

### När blodet blev till svett

I det första Mortal Kombat till Sega Mega Drive sprutade det blod. I den amerikanska Super Nintendo-versionen färgades blodet brungrått för att se ut som svett. Snilleblix.nu.



## Punch-Out

### Vodka blev till Soda

Den ryske strykmaskinen Vodka Drunkinski fick i NES-versionen av Nintendos Punch-Out byta namn till Soda Popinski istället, och hans vodkaflaska byttes mot läsk.

# Listorna

Världens bäst säljande rollspel och de fem spelen som sålt mest genom alla tider under de 24 första timmarna. Häpp!

1

## Final Fantasy VII 1997

10,2 miljoner exemplar

Det tveklöst bästa Final Fantasy-spelet i serien är också det mest sålda. Final Fantasy VII markerade slutet för Squares ganska charmiga fantasy-äventyr, och istället satsade man på science fiction och en vuxnare, tyngre story. Något som alltså lönade sig. Release till Sonys nyslapppta, CD-baserade, Playstation-enhet var en av de mest efterläng-tade rollspelspremiärerna genom alla tider.



## Tidernas 15 mest sålda rollspel

Placering	Speltitel	Plattform	Släpptes	Betyg	Miljoner ex
2	<b>Final Fantasy X</b> Final Fantasy X var en milstolpe för Squares anrike spelserie, på flera sätt. Square slopade världskartorna, införde röstskådespelare och bjöd på en mer Hollywood-inspirerad historia i ett försök att attrahera västerländska spelare i första hand, snarare än japanska.	PS2	2001	9	8,5
3	<b>Final Fantasy VIII</b>	PC/PSOne	1999	6	8,4
4	<b>Fallout 3</b>	Multi	2008	7	6,5
5	<b>Elder Scrolls IV: Oblivion</b>	Multi	2006	10	6,4
6	<b>Final Fantasy XIII</b>	Multi	2010	7	6,1
7	<b>Final Fantasy XII</b>	PS2	2006	10	6
8	<b>Diablo II</b> Visst, Diablo var bra, men det var med tvåan allt föll på plats. Spelvärlden var ljust välfylld med saker att göra och upptäcka, och en hel PC-värld klickade ihjäl monster i drivor och lootade deras kroppar. Än idag finns miljontals spelare som spelar Diablo II på Battle.net.	PC	2000	9	5,6
9	<b>Kingdom Hearts</b>	PS2	2002	6	5,5
10	<b>Final Fantasy IX</b>	PS2	2000	9	5,4
11	<b>Final Fantasy X-2</b> Med Final Fantasy X-2 lanserade Square en ny strategi. Varför bara släppa ett spel till varje ny värld, resonerade man och bestämde sig för att exploatera serien mer. Final Fantasy X-2 kändes som att se Powerpuff-pinglorna möta Charles Ånglar och resultatet blev omåttligt populärt.	PS2	2006	8	5,3
12	<b>Dragon Quest IX</b>	DS	2009	8	5,1
13	<b>Dragon Quest VIII</b>	PS2	2004	8	5
14	<b>Fable II</b> Peter Molyneux är en visionernas man. Han vill alltid mycket mer än det finns tid, resurser och processorkraft till, och han lyckades inte leverera allt han utlovat till Fable II. Trots det blev det ett både nyskapande och underhållande rollspel.	Xbox 360	2008	8	4,4
15	<b>Final Fantasy VI</b>	Multi	1995	10	3,9

OBS! För fullständiga recensioner av de flesta av listans titlar, besök [www.gamereactor.se](http://www.gamereactor.se)

## Tidernas bästa releaseförsäljning

Placering	Speltitel	Släpptes	Betyg	Inspelade miljoner
1	<b>Call of Duty: Black Ops</b>	2010	9	7,2
2	<b>Call of Duty: Modern Warfare 2</b> Förväntningarna var ofattbara, och föregångaren hade sålt drygt 14 miljoner exemplar. Men Modern Warfare 2 kom, såg och segrade och sålde i hysterisk hastighet. Efter bara två månader var originalet slaget med ett rekord ingen trodde skulle slås. Vilket det gjorde bara ett år senare av Black Ops.	2009	9	6,3
3	<b>Grand Theft Auto IV</b>	2008	10	5,1
4	<b>Halo 3</b>	2007	10	4,8
5	<b>Halo 2</b>	2004	10	4,4





# Resident Evil: Afterlife

Milla Jovovich fortsätter zombieslakter i fjärde filmen



Skådespelare **Milla Jovovich, Ali Larter, Wentworth Miller, Shawn Roberts**  
 Utgivare **SONY**  
 Regi **PAUL W.S. ANDERSON**  
 Genre **ACTION**  
 Premiär **UTE NU**  
 Codec **MPEG-4 AVC**  
 Ljud **DTS-HD 5.1**  
 Ratio **2.40:1**

**DAGS FÖR ÄNNU ETT** återbesök i filmvärldens Umbrella-universum för att kolla läget. Det fjärde i ordningen. Milla Jovovich axlar som vanligt rollen som Alice, mänsklighetens sista hopp i kampen mot de argstinta zombiehorderna som spridit sig över världen. Alice barrikaderar sig tillsammans med ett gäng andra överlevare i ett huskomplex i Los Angeles för att invänta hjälp. Någon sådan kommer inte – varken för överlevarna eller för filmen. Om det inte vore för att det är så tragiskt med resursslöseri så hade man kunnat skratta bort det här magplasket. Man hade kunnat se det komiska i att filmens superonding Wesker flaxar runt i Matrix-brillor och ser förstoppad ut. Eller le lite åt de ständigt feltajmade replikerna som är mer klichétyngda än en förälskad skolflickas dagbok.

På ytan är Resident Evil: Afterlife ett högpulserande inferno av stora vapen, ändlös slow motion-action (Wachowski-brorsorna ringde och vill ha tillbaka bullet time-effekterna) och hoppsparkar. Under ytan är den just ingenting annat än något som Capcom kraftfullt borde ha satt stopp för redan när man fick läsa det

underarbetade manuset. Som vanligt är kopplingen till spelen, diplomatiskt uttryckt, bristfällig. Att Chris Redfield känns som en slacker jämfört med spelförlagan är ett av många övertramp. Någon som däremot klarar sig undan med hedern i behåll är The Executioner som klampar omkring som anabola-bödel under filmens mest underhållande del.

Femte filmen är såklart oåterkalleligt på väg, framförallt eftersom Afterlife faktiskt blev en biosuccé mycket tack vare 3D-satsningen. Frågan är om Paul W.S. Anderson förstod vilket monster han skapade 2002 när första Resident Evil-filmen kom?

Bilden håller hög klass med en fantastisk klarhet, detaljer och djupkänsla där bilden är så skarp att den nästan inverkar negativt på specialeffekterna. DTS-HD Master Audio-spåret låter fenomenalt rakt igenom, välseparerat och med en otrolig dynamik.

/Anna Eklund

5/10



## Fängelseskämt

Prison Break-stjärnan Wentworth Miller trodde först att det var ett ironiskt skämt när han erbjöds rollen som Capcom-hjälten Chris Redfield i Resident Evil: Afterlife. Eftersom Chris befinner sig i fängelse i filmens början så trodde han att någon drev med honom med tanke på hans roll i TV-serien Prison Break. När han väl tackade ja till rollen så sträcktittade han på de andra filmerna i serien och spelade lite av spelen för att komma in i sin karaktär. Wentworth Miller blev så fäst vid Chris Redfield att han utan tvekan skulle kunna tänka sig att vara med i en eventuell femte film. Tyvärr.





## MacGruber

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

**MACGRUBER HAR VARIT** en långkörare på Saturday Night Live och parodierar inte helt otippat 80-talshjälten MacGyver. Sketcherna går ut på att MacGruber tillsammans med sin assistent och en gästartist är inlåsta i ett rum med en tickande bomb som MacGruber försöker desarmera, men det slutar alltid med grål och alla sprängs i bitar. Inte mycket att bygga en långfilm på med andra ord. Men 80-talstemat är givet och regissören Jorma Taccone gör allt för att hedra den gyllene actionfilmseran. MacGruber får efter tio års frånvaro ta på sig hjältekostymen igen när ärkefienden Dieter Von Cunth snor åt sig en rysk kärnvapenmissil.

Klichékavalkaden som följer är hysterisk och stundtals gråttrolig trots sin låga nivå. Men bottenappen är många och filmen tappar fart i slutet. Bilden är knivskarp, detaljrik och färgerna är fylliga. Även ljudet imponerar med härligt mycket surroundeffekter.

/Johan Bergström

6/10



## The American

Genre THRILLER / DRAMA Premiär UTE NU Ratio 2.35:1 Ljud DTS-HD 5.1

**"FILMCHOCK!** George Clooney filmar i Sverige!", ungefär så löd rubrikerna på kvällstidningarna i Sverige under några veckor ifjol. Uppståndelsen berodde på att delar av The American skulle spelas in i vårt kära land, i Östersund dessutom. Fem minuter och 50 sekunder. Längre än så struttar inte en skäggig Clooney omkring i jämtländska Brunflo med galen blick jagad av Björn Granath från Sällskapsresan 2. Det känns lite snopet förstås. Att vi inte får se mer av Sverige än så - speciellt med tanke på att resterande tid ägnas åt scen efter scen där en trött och väldigt oengagerad Clooney kämpar mot inre demoner genom att snickra ihop gevär och fila på gevärskulor. The American är en snyggt plådad thriller, men i övrigt bara en lång händelselös transportsträcka till eftertexterna. Bilden är överlag bra med en dämpad färgpalett och stark svärta. Skärpan är dock något mjuk och en del brus förekommer.

/Erik Nilsson Ranta

4/10



## Wall Street: Money Never Sleeps

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

**"GREED IS GOOD!"** skanderade Gordon Gekko (Michael Douglas) för sin unga adept Bud Fox (Charlie Sheen) i Oliver Stones kultförklarade Wall Street från 1987. Pengarna flödade. Lyxlivet hägrade. Men det visade sig ganska snabbt att girighet inte alls var särskilt bra. Gekko hamnade i finkan på grund av ekonomisk brottslighet när filmen slutade och vi trodde nog alla att vi hade sett det sista av karaktären. Oliver Stone och de två manusförfattarna till Wall Street: Money Never Sleeps var uppenbarligen av en annan uppfattning. För här står vi nu, 23 år senare, med en rykande färsk uppföljare där vi återigen ser Douglas i rollen som Gekko.

Mycket är sig likt, men ändå inte när vi får följa dennes återkomst till finansvärlden genom sin blivande svärson Jake (Shia LaBeouf) som även han sysslar med storfinansier på Wall Street. Man tar sitt avstamp i den globala finanskrisen som drabbade världen häromåret, men ramhandlingen är betydligt simplare än så. Jake är ute efter hämnd på en konkurrerande börsmäklare som ruinerat hans gamla mentor tillika chef. Han behöver Gekko för

att klara det, men går det verkligen att lita på honom? Wall Street: Money Never Sleeps innehåller ett par bra scener. Som då Gekko pratar ut med sin dotter och tårarna flödar i en supersentimental urladdning på en stentrappa. Men för det mesta känns det bara som en hemskt överflödigt uppföljare där man i ett desperat försök att återknyta till den första filmen slängt in några mindre lyckade referenser. Charlie Sheen tittar förbi som hastigast. Helt meningslöst. "Greed is good"-repliken fällt, utan samma pondus som det hade 1987.

Skådespelarna är dock riktigt bra, hela bunten - vilket gör att Wall Street: Money Never Sleeps trots ett mediokert manusarbete och blea regi inte känns helt menlös att titta på. Bildmässigt är det riktigt läckert med fin kontrast och krispig skärpa som fångar upp alla findetaljer på ett briljant sätt. Ljudet är även det riktigt bra med fin precision och tryck i högtalarna.

/Erik Nilsson Ranta

5/10

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



### Cobra

Genre ACTION  
Premiär UTE NU  
Ratio 1.78:1  
Ljud DTS-HD 5.1

**FÖR 25 ÅR SEDAN** var Cobra ganska precis det läbbigaste jag visste. Läbbigare än Poltergeist och Psycho. Rakbladsvassa knogjärnsknivar, ondskefulla djävulssektorer, mördare med otäcka ansiktsdrag och kastknivar. Cobra skapade ett härligt obehag av terror, våld och ondska som ingen annan film.

Idag är den mest komisk. Stallone är bildskönt groomad med superstilig tvådagarsstubb och ultracoola pilotbrillor. Han kör hot rod med Nitro-funktion, bär filtrock i stekheta Miami samt slår tillbaka mot alla kaxiga skurkar som tigger om det.

Cobra är en av 80-talets allra fränaste actionklassiker och trots löjvackande uselt skådespel av amazonkvinnan Brigitte Nielsen är det svårt att vara kritisk till en sådan här pärla.

Brian Thompson i rollen som ärkeskurken Night Slasher är minnesvärd om inte annat för hans märkligt överdimensionerade mun och sjukhusscenen är fortfarande kusligt cool. Bilden och ljudet är dock inget att skrika sig hes över.

/Petter Hegevall

7/10



Annons

Sveriges bästa speltidning och  
**sveriges största spelsite.**  
Helt gratis. Det bjuder vi på

# Varsågod!



**GRATIS!**  
GAMEREACTOR MAGAZINE  
Varje månad bjuder Sveriges  
största speltidning på  
skön läsning



Vi skäms inte för att säga att vi är speciella. Gamereactor är idag den enda pan-nordiska speltidningen på marknaden. För oss betyder det hela tiden stora möjligheter att arbeta mer heltäckande än någon annan speltidning, dela på material och lära oss av varandra. Vi skäms heller inte för att säga att vi även har Nordens mest välbesökta spelcommunity som uppdateras dagligen med mängder av nyheter, recensioner, förhandstester, bloggar, brevsvår, tävlingar, reportage och intervjuer. [Välkommen in till oss på www.gamereactor.se](http://www.gamereactor.se)

# Game reactor