

PLAYSTATION

| WII | XBOX 360 | IPHONE | DS | PC

GRATIS  
TIDNING  
Mars 2011  
Nummer 82

# Game reactor

Normala speltidning

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

## PREY 2

Gamereactor berättar allt om Human Heads  
hett efterlängtade uppföljare



### 3 MEDARBETARE

Gamereactors redaktion kan du läsa mer om på [Gamereactor.se/redaktion](http://Gamereactor.se/redaktion)



#### Jonas Elfving

Gamereactors försvante redaktör har den senaste månaden varit på resande fot. Ett besök i Miami, flera dagstrip till London och en snabbvisit till Barcelona har det blivit sedan förra numret. Och en himla massa Bulletstorm, förstås.



#### Jesper Karlsson

Örebro-skogarnas egen korvåtkarung har under den senaste månaden spenderat mer tid med Marvel vs Capcom 3 än vad som kan anses hälsosamt. Trots detta är Jesper en av redaktionens svagaste fighters i Capcoms briljanta trea.



#### Love Bolin

Smidig som en panter men svag som en pensionerad tant. Det är Love det. Den senaste månaden har gått åt att smygtesta Nintendo 3DS. Det fullständiga testet läser du såklart på [Gamereactor.se](http://Gamereactor.se).

# LEDAREN

Gamereactor nummer 83 / mars 2011



## Lastgamla konsoler

När Microsoft respektive Sony utannonserade Kinect och Move bad jag en stilla bön om att båda dessa satsningar skulle misslyckas, fatalt. Inte för att jag missunnar något av företagen framgång, långt ifrån, och heller inte för att jag instinktivt avskyr flamsigt viftande. Nej, för att jag hoppades på att inom kort få ta del av nya konsoler från de båda speljättarna. Jag hade hoppats på ett uttalande under GDC-mässan i San Francisco som åtminstone hintade om att nya maskiner var under utveckling. Men icke.

Microsoft har varit klara på följande punkt: Xbox 360 kommer att leva i fyra år till. Minst. Kinect går åt som smör i solsken och det finns därmed ingen anledning att skynda sig med att färdigställa uppföljaren. Sony har varit ännu mer bestämda i sina uttalanden om den ofrånkomliga Playstation 4. Den kommer att dröja, länge. Till 2015 är det tänkt att Playstation 3 ska hålla enligt Sony. Vilket såklart gör den nuvarande konsolgenerationen till den längsta någonsin. Det har vi Move och Kinect att klandra, mer eller mindre.

Kalla mig grafikkåt, eller ytlig. Men snygg grafik kommer för mig alltid att vara viktigt. I ett actionspel vill jag imponeras av det visuella lika mycket som av det spelmässiga. I ett racingspel vill jag njuta av sammetslen skärmuppdatering i minst 60 bilder per sekund. Utan att offra saker som antal motståndare på banan, fysik eller vädereffekter. Xbox 360 fyller snart sex år medan Playstation 3 inväntar sin femårsdag. Det krävs ingen examen i raketforskning för att begripa att tekniken i dessa konsoler börjar bli ruskigt gammal. Med all säkerhet låg ju båda maskinerna dessutom på arbetsbordet ett par år innan release, vilket borde innebära att inandömet i främst Microsofts spelkonsol precis måste ha nått målbrottet.

Och nu börjar det verkligen märkas. Det sista halvåret har det blivit plågsamt tydligt att det är dags för Microsoft och Sony att ersätta sina spelmaskiner med nya. Ta Crysis 2 som exempel. Crytek har sin goda vana trogen proppad sin grafikteknologi med godsaker men i slutändan tvingades de optimera Cryengine 3 mot DirectX9, sex år gamla drivrutiner, eftersom Xbox 360-spelet i slutändan kommer att sälja i större volymer än PC-diton och därmed måste anses som viktigast. Crysis 2 till PC är därmed inte fullt så snyggt som det hade kunnat vara om Microsofts och Sonys spelmaskiner inte hade varit sex respektive fem år gamla.

I slutet av varje konsolgeneration finner jag mig själv mer och mer benägen att nästan enbart spela PC-versionerna av de multiformatstitlar som släpps. Denna månad har jag njutit av Crysis 2, Shift 2, Bulletstorm och Homefront. Till PC.

**/Petter Hegevall, chefredaktör**

L Ä S M E R P Å G A M E R E A C T O R . S E

**Chefredaktör** Petter Hegevall  
([petter@gamereactor.se](mailto:petter@gamereactor.se))

**Redaktör** Jonas Mäki  
([jonas.maki@gamereactor.se](mailto:jonas.maki@gamereactor.se))

**Redaktör** Jonas Elfving  
([jonas.elfving@gamereactor.se](mailto:jonas.elfving@gamereactor.se))

**Ansvarig utgivare** Petter Hegevall

**Grafisk form** Petter Hegevall

**Fotografi** Måns Hegevall

**Tekniker & webb** Emil Hall

**Filmredaktör** Erik Nilsson Ranta

**Hårdvaruredaktör** Henrik Persson

#### Skribenter

Jesper Karlsson / Anna Eklund / Love Bolin / Johan Bergström / Viktor Eriksson / Christofer Olsson / Daniel Steinholtz / Cristina Hansen / Mahtias Holmberg

**Adress** Gamereactor Sverige  
Hamngatan 10 / 831 33 Östersund  
**Telefon** 063-101123

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

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

**Upplaga** 75 000 exemplar

**Antal läsare** 97 000 (Orvesto 2009)

**Periodicitet** 10 nr/år

**Tryck** StiboGraphics Danmark

**Papper** My Britte Matt, 70g (Svanenmärkt)

**Distribution** Pan Nordic Logistics

**Annonsör** Devisor Reklam 08-317600

**Marknadschef** Morten Reichel

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 600 svenska butiker runt om i hela landet. Det största butikskedjorna som bjuder på vår tidning är: Onoff, Game, Hemmakväll, Elgiganten och Webhallen. Vi finns även på internet-caféer, enskilda specialbutiker och större köpcentrum. 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](http://Gamereactor.se) kan du även driva din egen blogg, skriva egna medlemsrecensioner, diskutera spel i vårt forum eller få svar på dina frågor från oss på redaktionen.

Gamereactor ges ut av Game Publishing™

#### Testutrustning:

Gamereactors redaktion testar spel med hjälp av följande utrustning: Sony VPL-VW90 (projektor), Screen Research (projektorduk), Marantz AV8003 och Marantz MM8003 (för- och slutsteg) samt en komplett rigg av Klipsch-högtalare i serien RF25. 3D-spel testat med hjälp av Panasonic TX-P65VT20 (plasma) samt Marantz AV 7005 i kombination med vår MM8003-slutsteg. Racingspel testat uteslutande tillsammans med Fanatecs Rennsport Cockpit samt Clubsport Pedals och Fanatec Porsche GT2 Racing Wheel.

#### Rekommenderad åldersgränser:

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

På [Gamereactor.se](http://Gamereactor.se) kan du läsa längre versioner av vareda recension som inkluderats i det här numret. Du kan även diskutera med likasinnade, skriva egna recensioner samt bevaka kommande titlar.

### 3 MEDARBETARE

Gamereactors redaktion kan du läsa mer om på [Gamereactor.se/redaktion](http://Gamereactor.se/redaktion)



#### Jonas Elfving

Gamereactors försvante redaktör har den senaste månaden varit på resande fot. Ett besök i Miami, flera dagstrip till London och en snabbvis till Barcelona har det blivit sedan förra numret. Och en himla massa Bulletstorm, förstås.



#### Jesper Karlsson

Örebro-skogarnas egen korvåtkung har under den senaste månaden spenderat mer tid med Marvel vs Capcom 3 än vad som kan anses hälsosamt. Trots detta är Jesper en av redaktionens svagaste fighters i Capcoms briljanta trea.



#### Love Bolin

Smidig som en panter men svag som en pensionerad tant. Det är Love det. Den senaste månaden har gått åt att smygtesta Nintendo 3DS. Det fullständiga testet läser du såklart på [Gamereactor.se](http://Gamereactor.se).

# LEDAREN

Gamereactor nummer 83 / mars 2011



## Lastgamla konsoler

När Microsoft respektive Sony utannonserade Kinect och Move bad jag en stilla bön om att båda dessa satsningar skulle misslyckas, fatalt. Inte för att jag missunnar något av företagen framgång, långt ifrån, och heller inte för att jag instinktivt avskyr flamsigt viftande. Nej, för att jag hoppades på att inom kort få ta del av nya konsoler från de båda speljättarna. Jag hade hoppats på ett uttalande under GDC-mässan i San Francisco som åtminstone hintade om att nya maskiner var under utveckling. Men icke.

Microsoft har varit klara på följande punkt: Xbox 360 kommer att leva i fyra år till. Minst. Kinect går åt som smör i solsken och det finns därmed ingen anledning att skynda sig med att färdigställa uppföljaren. Sony har varit ännu mer bestämda i sina uttalanden om den ofrånkomliga Playstation 4. Den kommer att dröja, länge. Till 2015 är det tänkt att Playstation 3 ska hålla enligt Sony. Vilket såklart gör den nuvarande konsolgenerationen till den längsta någonsin. Det har vi Move och Kinect att klandra, mer eller mindre.

Kalla mig grafikkåt, eller ytlig. Men snygg grafik kommer för mig alltid att vara viktigt. I ett actionspel vill jag imponeras av det visuella lika mycket som av det spelmässiga. I ett racingspel vill jag njuta av sammetslen skärmuppdatering i minst 60 bilder per sekund. Utan att offra saker som antal motståndare på banan, fysik eller vädereffekter. Xbox 360 fyller snart sex år medan Playstation 3 inväntar sin femårsdag. Det krävs ingen examen i raketforskning för att begripa att tekniken i dessa konsoler börjar bli ruskigt gammal. Med all säkerhet låg ju båda maskinerna dessutom på arbetsbordet ett par år innan release, vilket borde innebära att inandömet i främst Microsofts spelkonsol precis måste ha nått målbrottet.

Och nu börjar det verkligen märkas. Det sista halvåret har det blivit plågsamt tydligt att det är dags för Microsoft och Sony att ersätta sina spelmaskiner med nya. Ta Crysis 2 som exempel. Crytek har sin goda vana trogen proppad sin grafikteknologi med godsaker men i slutändan tvingades de optimera Cryengine 3 mot DirectX9, sex år gamla drivrutiner, eftersom Xbox 360-spelet i slutändan kommer att sälja i större volymer än PC-diton och därmed måste anses som viktigast. Crysis 2 till PC är därmed inte fullt så snyggt som det hade kunnat vara om Microsofts och Sonys spelmaskiner inte hade varit sex respektive fem år gamla.

I slutet av varje konsolgeneration finner jag mig själv mer och mer benägen att nästan enbart spela PC-versionerna av de multiformatstitlar som släpps. Denna månad har jag njutit av Crysis 2, Shift 2, Bulletstorm och Homefront. Till PC.

**Petter Hegevall, chefredaktör**

L Ä S M E R P Å G A M E R E A C T O R . S E

**Chefredaktör** Petter Hegevall  
([petter@gamereactor.se](mailto:petter@gamereactor.se))

**Redaktör** Jonas Mäki  
([jonas.maki@gamereactor.se](mailto:jonas.maki@gamereactor.se))

**Redaktör** Jonas Elfving  
([jonas.elfving@gamereactor.se](mailto:jonas.elfving@gamereactor.se))

**Ansvarig utgivare** Petter Hegevall

**Grafisk form** Petter Hegevall

**Fotografi** Måns Hegevall

**Tekniker & webb** Emil Hall

**Filmredaktör** Erik Nilsson Ranta

**Hårdvaruredaktör** Henrik Persson

#### Skribenter

Jesper Karlsson / Anna Eklund / Love Bolin / Johan Bergström / Viktor Eriksson / Christofer Olsson / Daniel Steinholtz / Cristina Hansen / Mahtias Holmberg

**Adress** Gamereactor Sverige  
Hamngatan 10 / 831 33 Östersund  
**Telefon** 063-101123

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

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

**Upplaga** 75 000 exemplar

**Antal läsare** 97 000 (Orvesto 2009)

**Periodicitet** 10 nr/år

**Tryck** StiboGraphics Danmark

**Papper** My Brite Matt, 70g (Svanenmärkt)

**Distribution** Pan Nordic Logistics

**Annonsör** Morten Reichel +45 45 88 76 00

**Marknadschef** Morten Reichel

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 600 svenska butiker runt om i hela landet. Det största butikskedjorna som bjuder på vår tidning är: Onoff, Game, Hemmakväll, Elgiganten och Webhallen. Vi finns även på internet-caféer, enskilda specialbutiker och större köpcentrum. 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](http://Gamereactor.se) kan du även driva din egen blogg, skriva egna medlemsrecensioner, diskutera spel i vårt forum eller få svar på dina frågor från oss på redaktionen.

Gamereactor ges ut av Game Publishing A/S

#### Testutrustning:

Gamereactors redaktion testar spel med hjälp av följande utrustning: Sony VPL-VW90 (projektor), Screen Research (projektorduk), Marantz AV8003 och Marantz MM8003 (för- och slutsteg) samt en komplett rigg av Klipsch-högtalare i serien RF25. 3D-spel testat med hjälp av Panasonic TX-P65VT20 (plasma) samt Marantz AV 7005 i kombination med vår MM8003-slutsteg. Racingspel testat utslutande tillsammans med Fanatecs Rennsport Cockpit samt Clubsport Pedals och Fanatec Porsche GT2 Racing Wheel.

#### Rekommenderad åldersgrän:

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

På [Gamereactor.se](http://Gamereactor.se) kan du läsa längre versioner av vareda recension som inkluderats i det här numret. Du kan även diskutera med likasinnade, skriva egna recensioner samt bevaka kommande titlar.



Insändaren "Ett racingfan" anser att Donkey Kong Country Returns var fjolårets svåraste spel.

## Försök inte slå Crysis i grafik

Det verkar ju inte vara speciellt lönsamt att satsa på grafik i dessa tider. För det första stänger man ut den största delen av marknaden genom att göra spelet exklusivt till PC. Sedan har vi faktumet att man stänger ute en stor del av PC-spelarna, de som sitter på för sunkiga rigggar. Slutligen kräver det enorma resurser att framställa ett så pass snyggt spel. Så varför skulle någon som älskar pengar vilja investera i den typen av spelprojekt när han kan satsa på något mycket billigare som ändå kommer sälja mer? Rika hatar att ge bort pengar helt enkelt. Vill ni ha ett spel som slår Crysis, börja göra spelet själv.

/Kreaver

## Ge oss något nytt!

Killzone 3, Gears of War 3, Crysis 2, Uncharted 3...

Listan är nästan oändlig på alla uppföljare som släpps i år. Jag älskar dessa spel lika mycket som deras föregångare, men räcker det inte nu? En sådan här stor lista av uppföljare visar en brist av kreativitet eller en rädsla av att försöka något nytt inom spelindustrin. Dock är ju detta inte helt spelutvecklarnas fel, då spelare köper samma sorts spel varje år, och det måste ju då spelutvecklare anpassa sig efter.

Många av uppföljarna som släpps under den senaste tiden är ett desperat sätt att få in pengar och skiljer sig knappt från sina föregångare, som Megaman 10 eller Bioshock 2. Och även fast fansen ber om uppföljare, är det uppenbart att spelutvecklarna vill göra spelen så lika föregångarna som möjligt för att inte riskera något. Lyckligtvis har vi spelutvecklare som Platinum Games, som släpper något nytt och originellt varje gång. Trots deras låga försäljning, fortsätter de att släppa kreativa och fräscha spel. Och i slutändan är ju det vad TV-spel handlar om: Att få hitta nya upplevelser!

/Leonard

## Att vara ung och dum

Det fanns en tid då spelsidor inte existerade i min värld. En tid då jag inte hade någon aning om vilka spel som var populära, vilken konsol man skulle köpa eller ens vilken typ av spel jag föredrog. En tid då jag köpte spel efter hur coolt det såg ut på baksidan av

fodralet. Det är lite sorgligt att jag antagligen aldrig kommer få uppleva samma spelglädje som jag kände när jag var yngre. Då jag kunde sitta timme efter timme och spela Midtown Madness 3 på min nyinköpta Xbox, bara för att det var så hejdlöst roligt att köra upp för den där branta trappan i Paris-banan så att bilen voltade i luften. Eller som när min syster berättade att vi skulle köpa Zelda: Ocarina of Time och jag verkligen grät av glädje. Visst är det bra att idag ha kunskap om hur spelvärlden fungerar, och kunna se spel för vad det är (och samtidigt undvika att köpa skitspel). Många av mina favoriter är spel som jag upptäckte de senaste åren. Men jag saknar verkligen tiden då jag inte kunde se spelens brister, och det absolut enda som betydde något var underhållningsvärdet. Jag var ung och dum, men det var underbart.

/Hampus Ricknell

## Det var fel att lägga ned Guitar Hero

Själv har jag aldrig spelat mig svettigt framför TV:n och klämt på en plastig gitarr, även om konceptet redan från start imponerade på mig. Musikgenren har även helt enkelt inte fallit mig i smaken och även om det hade gjort det så jag inte varit så förtjust i att vråka upp flera hundralappar på en gitarr som kanske skulle kännas tråkig redan efter ett par timmars rockande. Men ändå känner jag en sympati för de rocksugna människorna som vill rocka sig törstiga framför sina

skärmar. Activision har lagt ner Guitar Hero till följd av den nu allt sämre försäljningen – vilket de förklarar med att fansen har tröttnat. Men rockälskare har inte tröttnat på att rocka framför TV:n; lika lite som de har tröttnat på musikgenren i sig. Det som de har tröttnat på är rocka samma visa om och om igen. Min personliga uppfattning är att; det enda som skiljer mellan spelen är låtarna och möjligen titeln. Allt annat är i princip samma sak. Fansen har som sagt helt enkelt tröttnat på att köpa i stort sett samma spel omigen. En annan faktor som även drar ner på suget är de ohyggligt dyra plastgitarrerna som dessvärre slutar sina dagar i den närmaste containern. För att som utvecklare/utgivare återuppliva Guitar Heroes glansdagar så krävs det mer än bara nya låtar...

/TGI

## Förra årets svåraste spel?

Vilket var förra årets svåraste spel? Jag säger Donkey Kong Country Returns. Det fick emellertid värdigt motstånd i form av Bayonetta, Super Mario Galaxy 2 och Castlevania: Lords of Shadow. Men ändå. Jag säger Donkey Kong Country Returns. Året avslutades med ett av dem elakaste och djävulska plattformspel jag har spelat sedan Mega Man-spelen såg dagen ljus. Till vardags är jag en besinnad och väldigt lugn herre men efter att kort in i spelet börjat stöta på allvarliga problem började svordomsvisan sjungas. Det verkar som att Retro Studios inte var på samma goda humör som när de gjorde Metroid Prime till Gamecube utan att de måste ha tagit ut sina sämsta dagar på oss spelare. Eller så har de bara haft hardcore-publiken i åtanke och försummat oss casual-spelare. Ja, man kan gå bananas i den diskussionen och dividera fram och tillbaka hur mycket man vill. Själv tror jag på det sistnämnda.

För många är det en tripp längs minnas allé och denna tigha hantverkssamling av klassiska plattformsbilder visar att smart nivådesign kan vara precis lika engagerande som splitterna idéer. Själv spelade jag aldrig något av de Donkey Kong-spel som Rare en gång i tiden snickrade ihop. De gick bara förbi mig men icke desto mindre uppmärksammades dem. Så initialt var jag inte särskilt intresserad av nya Donkey Kong. Däremot var min sambo det och inhandlade det således på release-dagen. När hon bad mig vara med så gav jag spelet en chans, och även om jag tycker det är förrädiskt svårt är det samtidigt förbaskat underhållande. Och när slutbossen upplöstes, efterexterna började rulla satt vi där med kontrollen i våra fyra händer. Vi hade inte bara klarat 2010 års svåraste spel – vi hade gjort det tillsammans.

/Ett racingfan

## MÅNADENS LÄSARE

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

Vad heter du? Hannes Krantz Hur gammal är du? 18 Vad heter din användare på Gamereactor.se? Scaletta Vilket är ditt favoritspel? Half-Life 2 måste vara det bästa spelet som någonsin gjorts. Vilket är ditt bästa spelminne? Att spela igenom Fable Åsikter om Gamereactor? Bästa speltidningen.





Tempo

FOKUS

# Battlefield 3

Svenska Dice visar upp nästa del i spelserien

Svenska krigsherrarna Dice finslipar just nu den riktiga uppföljaren till Battlefield 2 och lovar att del tre ska knäcka allt. Skådeplatsen är Mellanöstern, och vi kan vänta oss både kaotiskt onlinekrig och tät singleplayer.

- Det är stora krav därute men det är bland annat därför vi, trots att vi är mitt i en hårdvarucykel, väljer att investera pengar och göra en ny spelmotor. Vi vill kräma ut så mycket det går av dagens plattformar och göra något som låter och ser bättre ut än något tidigare, berättar Karl-Magnus Troedsson, general manager på Dice.

I en nära framtid är det (fortfarande) stökigt i Iran och Irak och det är ditt teams uppgift att undersöka oroligheterna. Berättandet doftar av Call of Duty: Black Ops då historien ramas in av en förhörssituation, dock under ordnade omständigheter i





## TOPPLISTA

### Vilka är konkurrenterna? Vi listar sex utmanare

#### Deus Ex: Human Revolution

PC, Playstation 3, Xbox 360 / Juni 2011



Adam Jensen, alldaglig säkerhetsvakt på företaget Sarif Industries, råkar ut för en olycka i Deus Ex inledande skede. Han skadas så kraftigt att en svettig doktorsstab tvingas förse honom med en himla massa välpolerade kroppsdelar

lånade från självaste Robocop (nä, men ja... nästan). Adam sprätter upp ur sjukhussängen och hoppas på att få återgå till vardagen när han snubblar över en gigantisk konspiration. Enligt spelseriens goda vana trogen ger sig Adam in i hetluften för att få reda på vad som egentligen är på väg att hända. Raiden-liknande akrobatik, design med drag av cyberpunk, renessans och smarta fiender utlovas.

#### Homefront

PC, Playstation 3, Xbox 360 / 18 Mars



Kim Jong-Un, koreansk diktator och son till tokfrassen Kim Jong-Il, har invaderat USA. Året är 2027 och platsen Montrose, Colorado. Koreanerna har lamslagit och bombat sönder USA samt tillfångatagit en stor del av

befolkningen. Det är en nation som står på sina bara knän och böner om nåd, som vi får bekanta oss med under de första timmarna i Homefront. I rollen som värdefull helikopterpilot med ordentligt sylvassa sniper-skills ansluter man sig till rebellstyrkorna som avser att slå tillbaka mot fienden. Multiplayerdelen är utvecklad av folket bakom Unreal Tournament och kan absolut komma att tävla med Battlefield 3.

#### Crysis 2

PC, Playstation 3, Xbox 360 / 24 Mars



Söderhavsparadiset - borta. De flygande rymdgubbarna med robotsvans - borta. Huvudpersonen Nomad - borta. Koreanska fiendestyrkor - borta. Det är med andra ord inte mycket som Crytek valt att behålla i utformningen av

den extremt efterlängtrade uppföljaren till Crysis. Eftersom spelets producent Cevat Yerli velat nå ut till en bredare målgrupp och framförallt till mängder av nya fans valde Crytek att börja från ny kula med ett helt nytt äventyr. Resultatet är ett explosivt, storydrivet actionspel som utspelar sig i kärnan av ett sönderbombat New York. Multiplayerdelen är en mix mellan Call of Duty och Halo.



krigsrättsform. Den åtalade sergenten återberättar sina eskapader och minnet övergår till spelbar sekvens. Här letar vår trupp efter en försvunnen patrull i tjugigt detaljerade områden i en av problemområdets städer. Efter en promenad kantad av marknadsstånd, vattenpipor och slakterier brakar snart helvetet loss då vi attackerar på en parkeringsplats. När en lagkamrat faller skadad mot marken dras han till säkerhet av huvudpersonen. Vapensmattret är öronbedövande och vi får ett smakprov på Dices överträffade ljudteam. Studios ambitiösa fältinspelningar av verkliga vapen och stridsflyg har verkligen burit frukt.

Senare följer teamet en misstänksam sladd, vilket leder till krälände i en lufttrumma fullt av smuts och råttor. Huvudpersonen stöter på en fiendesoldat och de båda hamnar i en intensiv närstrid. Det är nära, brutalt och det slutar med skallning. Dice förklarar att man vill skapa en mer taktisk känsla i allt, inte bara närstrider, utan även hur steg sitter och hur vapnen känns.

Under huven på Battlefield 3 ligger den nyutvecklade Frostbite 2.0-motorn och puttrar och den sörjer för många detaljer som gör spelet riktigt läckert.

- Andra spelserier får konstanta reboots och nya utvecklare, medans Battlefield har varit Dice hela vägen. Det kommer att synas, om man gillat Battlefield tidigare så kommer man älska Battlefield 3. Jag kan lätt lova att detta blir den bästa, snabbaste, snyggaste, bäst låtande Battlefield-produkten. Det är en garanti, annars får jag byta jobb, berättar Troedsson för mig.

En sådan garanti låter onekligen lovande. Tekniken är det inget fel på och håller resten av spelet samma klass ska det bli en spännande resa. Det enda som oroar är att miljöerna och den allvarigare inramningen ska bli alltför bekant, sett till konkurrensen. Nu väntar vi med spänning på att få se mer av multiplayerläget.

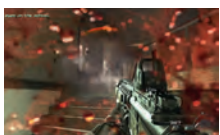
/Jonas Elfving

Battlefield 3 släpps under 2011 till PC, PS3 och Xbox 360



### Call of Duty: Modern Warfare 3

PC, Playstation 3, Xbox 360 / Oktober



Infinity Ward är ett minne blott, åtminstone huvudkompetensen som stått bakom merparten av arbetet bakom supersuccéerna Modern Warfare och Modern Warfare 2. Men det spelar ingen roll. Activisions bästsäljande

spelserie genom alla tider kan säkert inte gå i graven på grund av ett år av bagatellartade stämningar, rättegångar, avsked och utblivna bonusar. Istället laddas det om med ny personal hemma hos Bobby Kotick och lagom till jul är det tänkt att vi ska få ta del av ett tredje Modern Warfare-spel. Rykten hävdar att Sledgehammer Games utvecklar kampanjen medan Raven gör multiplayerdelen.

### Rage

PC, Playstation 3, Xbox 360 / September



I och med Rage kommer Id Software garanterat att leverera en omskakande upplevelse till ensamspelarna. Men multiplayer då? Studion yppar tyvärr inte ett jota om flerspelarläget ännu, och kvar finns bara förhoppningar och spekulationer. Framförallt

räknar vi med att få plåga spelets dammiga buggys i rafflande kappkörningar online och vi skulle inte heller gråta blod om vi fick skjuta snoriga mutanter med en kompis i ett co-op-läge. Gamla klassiska dödsmatcher å la Quake skulle också vara smaskens i en så hutlöst vacker värld som Ids post-apokalyptiska öken. Tills dess, läs mer om Rage i vår bastanta artikel längre fram i tidningen.

### Operation Flashpoint: Red River

PC, Playstation 3, Xbox 360 / 24 mars



Codemasters fortsätter att sleva upp mer realistisk typ av virtuell krigsföring i sin Operation Flashpoint-serie, och näst ut är Operation Flashpoint: Red River, en aningen mer lättspelad actionfest än föregångaren Dragon Rising. Här

visar kalendern 2013 och amerikanska marinsoldater skickas ut för att få bråkande Tadzjikistan-bor att bli sams. Kina lägger näsan i blöt och vips - krig så det stänker om det. Operation Flashpoint: Red River är byggt kring co-op för fyra personer och samarbetet är verkligen kritiskt: det räcker med en enda kula för att döda dig. Tassa lugnt bland kineserna i mars.



REAKTION

## Döden för Guitar Hero

Så står det då klart att rock-genren gått en plötslig död till mötes. Jonas Mäki berättar

Efter att Activision i kulspruteliknande tempo matat ut nya Guitar Hero meddelade man nyligen att det nu är slut med det. Guitar Hero ska nämligen pensioneras, och det mest troligt för gott. Luften har helt gått ur musikspelen, och inte heller Rock Band verkar överleva. I samma veva som det meddelades att Guitar Hero-serien skulle läggas ned berättade Activision även att True Crime: Hong Kong aldrig kommer att släppas, och att Tony Hawk-serien har lagts ned.

En dödens dag för många gamer, men Activision stannade inte där. Men passade samtidigt även på att avliva DJ Hero som för att verkligen betona att musikspelens era är över. För den som tittat i en spelbutik under de senaste åren är det uppenbart att något inte stått rätt till

med Activisions titlar. Plastinstrumenten har närmast skänkts bort, gitarrspelen har kunnat fyndas i rea-backar och Tony Hawk Ride släpptes inte ens i Sverige.

Något som osökt leder till frågan vad världens största spelutgivare egentligen har för planer? Den största grejen är såklart Call of Duty som man kommer satsa ännu hårdare på framöver. Idag är det minst fem spelstudios som jobbar med Call of Duty. Dessutom siktar man på att göra fler licensspel med hårdatsningar på bland annat Transformers, Family Guy, Spider-Man och TV-shownen Wipeout.

Det går inte att inte fundera på hur det hade sett ut för Guitar Hero-serien och rockgenren i sig, om Activision inte hade sprutat ut sig den mängd musikspel som de gjort de senaste tre åren. Med en större återhållsamhet kanske spelserien fortfarande varit populär. Samtidigt lyckades inte heller Harmonix förtrolla fansen med Rock Band 3 som likt Warriors of Rock sålde riktigt dåligt.

## Framtiden för Halo

Bungie slet sig fria från Microsoft och skrev kontrakt med Activision istället. Men vad händer då med Master Chief?

Det är nu drygt ett halvår sedan Halo: Reach släpptes och ungefär när du håller det här numret i din hand släpps en ny expansion kallad Defiant Map Pack. Bungie själva är dock inte inblandade, utan det utvecklas istället av Texas-baserade studion Certain Affinity som i grund och botten består av teamet som gjorde multiplayer-delen till Halo 2. Bungie jobbar istället med det omtalade jättestorprojektet med Activision, medan Microsofts relativt nystartade team 343 Industries kommer ta hand om allt som rör Halo.

De har värvat toppnamn från alla möjliga utvecklare. Allt från Naughty Dog, Gearbox och Valve till Team Kojima och även Bungie har fått släppa folk som lockats över till 343 Industries. Studion räknas redan nu som en av spelvärldens mest meriterade team, detta utan att ens ha visat upp ett enda spel. Medan de själva varit knäpptysta om vad som ska hända, har Microsoft-chefer och andra som jobbat med 343 Industries berättat desto mer. Bland annat har man sagt att Halo-spelen ska komma att släppas oftare istället för vart tredje år som hittills varit fallet. En anlitad designbyrå råkade även läcka planerna på att göra inte mindre än två nya trilogier baserade på Halo, varav en med Master Chief i huvudrollen.

Utöver det finns trovärdiga rykten som säger att en remake av Halo: Combat Evolved är under utveckling och att den ska släppas redan i år lagom till seriens tioårsjubileum. Dessutom vet vi att Microsoft nyligen registrerade varumärket Kinect Halo, något som kan tyda på att ett rörelsekänsligt Halo är under utveckling. Och tittar vi framåt väldigt många år så har Bungie i intervjuer sagt att man inte alls utesluter fler Halo-spel i framtiden om Microsoft bara vill jobba med dem igen. Kort sagt, räkna med betydligt mer av Halo i framtiden. /Jonas Mäki



Versus

# Smygarna utmanar varandra

Vi ställer Hideo Kojimas kultiga superspion mot Ubisofts eleganta mördare...



Efter otaliga rundor vräkig action, där kulorna viner lika tätt som kroppsdelarna, är det oerhört uppfriskande för själ och trumhinnor att slå igång ett smygarspel. Något sofistikerat. Något nervkittlande. Något med en karismatisk huvudperson. Solid Snake och Ezio Auditore är två smyggungar och vi har jämfört dessa tassande herrar i en stealth-duell.

Resultaten ser du här bredvid så vi tänkte ägna dessa rader till att empatiskt konstatera: livet som smygare är inte lätt. Att kunna tassa omkring ljudlöst med 32 kilo vapen och sprängämnen kräver sin karl. Att undvika skärsår från handledsknivar när man fixar håret likaså. I både Snakes och Ezios fall är den smygande spelhjälten ständigt utsatt, och då deras hälsomätare är mindre än hos actionspelens protagonister är varje konfrontation synonym med livsfara.

Men det hör ju till genren. Hideo Kojima har berättat att han införde utvecklingen av det första Metal Gear-spelet ville göra varje fiende lika farlig som han skulle vara i verkligheten. Blir du upptäckt får du ett rent helsike, helt enkelt, något som innebär mer inlevelse och engagemang för oss som spelar. Och, får väl erkännas, viss irritation. Efter att ha blivit upptäckt för nittiofjärde gången under en klurig passage i Metal Gear Solid 4 har vi velat rycka bort det där förbannade utropstecknet från skärmen och köra upp det i Kojimas inbox. Att konstant behöva slänga sig i allgeriframkallande höstackar eller häcka under geggiga gondoler kan inte heller ses som en yrkesförmån. Men det är ett nödvändigt ont. Ty glädjen blir ju desto större när vi lyckats smyga förbi intet ont anande vakter för att antingen roffa åt oss en skimrande skatt eller infiltrera en militärbas ännu djupare. Överlag älskar vi stealth-genren och hoppas den fortsätter lika starkt som den gjort. Ezio, Snake och alla ni andra smygarhjärtar – vi älskar er.

## Metal Gear Solid SOLID SNAKE

<b>Meritlista</b>	Har räddat världen fem gånger, egenhändigt plockat ned superterrorister och levtt flera dygn i en minimal flyttkartong.	9
<b>Kapacitet</b>	Röka, slåss, smyga, krypa, skjuta, göra volter och prata med en förbannat cool, Clint Eastwood-raspig röst.	8
<b>Specialitet</b>	Close quarters combat. Israelisk närkampstyp som är rusligt effektiv.	8
<b>Inspiration</b>	Lärde sig det mesta av sina knep genom att kika ohälsosamt mycket på actionklassikern Flykten från New York.	6
<b>Första publika framförandet</b>	Kröp runt i moderiktigt army-linne i Metal Gear till MSX (och NES), ett svårspelat och aningen enformigt åttabitarsspel. Han räddade världen undan nymoderna kärnvapen, dock. Det får vi inte glömma.	8
<b>Främsta stund</b>	Snake krossade en hel drös högteknologiskt utrustade superskurkar i Metal Gear Solid 4. Han gjorde det dessutom i hög ålder med både åderbräck, diskbräck och mustasch.	10
<b>Utstyrelse</b>	Snortight, mörkblå gummidräkt med skrevsnöre och grå mustasch.	3
<b>Motto</b>	"Livet suger"	10

## Assassin's Creed EZIO AUDITORE

9	Charmade fler kvinnor på en månksensbelyst sommarnatt än vad Jesper ens kan räkna till. Har även återställt ordningen i Vatikanen.	5
8	Smyga, hoppa, klättra, dyka, simma, rida, lönnmörda och charma kvinnor (igen).	8
6	Använder handmonterade stiletter (smidda av tjugisig bordssilver) för att ljudlöst avliva sina ettriga motståndare.	6
7	Stal en hel del av sina stealth-moves från smyggusinen Sam Fisher...	7
6	Drällde runt med halvtaskig jazzmustasch i Assassin's Creed II där han ersatte den aningen tuffare originalhjälden Altaïr. Ezio ursäktas dock på grund av sin tjorviga familj och allt trubbel som kom på köpet hemifrån.	6
7	Ezio tröttnade på att ränna omkring och sticka folk med smidigt monterade stiletter och passade istället på att handikappa en hel armé med hjälp av ett förgiftat äpple.	7
9	Urtjugis kappa med renässans-smycken, brodyr och härligt blodröda detaljer.	9
10	"Kvinnor och vin"	10

**TOTALT Solid Snake 62 / Ezio Auditore 58**

# När actiongenren förändrades till det sämre...

KRÖNIKA

Efter Modern Warfare är ingenting längre sig likt



“You better fucking love this game guys or you will be playing military shooters for the next twenty fucking years!” Bulletstorm-producenten Cliff Bleszinski (till höger) skröder inte orden under en Bulletstorm-testspelning i London. Och även fast han kanske svär lite väl mycket har karln helt rätt. Militär-shootern håller på att ta över. Call of Duty-arvet håller på att svälja hela actiongenren.

Sträva bakåt. Sura över förändring. Gnälla på nymodigheter. Sysslor som i allra högsta grad hör en gubbe till. Den här krönikan borde kännas lekande lätt att skriva. Men det gör den inte. För trots att jag både äger gubbkeps, kofta och går med en lätt haltning numer, älskar jag actiongenren och allt som speltypen står för. Call of Duty var en strålande debut från ett nytt team. Tvåan var ännu bättre och trean bjöd på flertalet oförglömliga spelögonblick. Alla tre sålde bra. Subgenren “World War II-shooters” blomstrade. Men höll sig respektfullt på sin sida om actionterrängen som Quake, Half-Life och Halo sedan länge definierat. Sedan anlände Modern Warfare. Och allting förändrades.

För Modern Warfare-spelen har inte bara belönats med skyhöga betyg av en trollbunden världspress, de har även sålt mer än några andra actionspel. Med sina låsta checkpoints, sin styrda struktur, spawnande fiendesoldater och fjösiga vapen kändes det i mångt och mycket som att Modern Warfare 2 tog actiongenren bakåt i utvecklingen. 41 miljoner sålda spel senare och varenda utvecklare av rang låter sina spel smittas av Modern Warfare-sjukan. Alla vill åt guldets. Varenda kotte vill haka på trenden och sälja 24 miljoner spel. Och vem kan klandra dem?

Det senaste spelet som offrats likt ett lamm på den enorma brasa av fritänkande, nyskapande actionkreatörer som Infinity Ward tänkte, är Killzone 3. Ett mörkt, tungt, klumpigt, kompromisslöst och svavelosande spel (Killzone 2) stöptes om till ett militärporrigt, spelmässigt glättigt sådant med extrem miljövariation, fler checkpoints och fjösigare vapen. Killzone har Call of Dutyfierats. Nu är frågan vilken annan spelserie som står på tur. För framtiden stavas Call of Duty.

Petter Hegevall



## therealcliffyb @Cliff Bleszinski

Efter att ha förändrat actiongenren samt snackat mer om episkt övervåld än någon annan spelproducent har Cliff B snart tagit över världen. Vi berättar hur det kommer att se ut i framtiden för Epic Games **Twitterande** snackpåse

**Working hard on prequel to Bulletstorm, calling it Stormbullet, gonna b > aw3s0m3**

Postat av Cliffy klockan 14.22 den 19 september 2012 via Blackberry®

**Just played Call of Duty: Secret Ops 4 on PS4. man it sucked. #activisionsucksass**

Postat av Cliffy klockan 19.44 den 21 april 2014 via Redberry® Retweeted by therealcliffyb and 20 others

**Oh snap! Won every frigg'i'n award @ this yr's Spike awardz 4 Gears 5 #seriously**

Postat av Cliffy klockan 22.22 den 12 juli 2016 via Konkelberry®

**just grabbed the first Nobel prize 4 violenze in games. Big ups 2 the swedish vixens**

Postat av Cliffy Bulettrage Bleszinski klockan 00.11 den 16 juni 2019 via iPhone 12® Retweeted by Keno Remér

**just went ahead and bought sweden. #forgetnorway**

Postat av Cliffyrimson DemonStorm klockan 02.33 den 22 december 2022 via Dial-Up brainchanger®

# Spoilers för hela slanten

Sluta läs här om du inte vill veta slutet

**Spännande spelslut, storytwister och överraskningar i form av kaxiga genusperspektiv, maskerade mördare och enorma konspirationer.** På Gamereactor gillar vi när spel inte är förutsägbara och för dig som helt enkelt inte orkar spela genom alla märkvärdiga spel - har vi nu listat en himla massa spoilers. Vill du inte veta hur Bioshock slutar eller vem som är mördaren i Heavy Rain rekommenderar vi dig att ignorera spalten till höger. Om du precis läst hur Black Ops slutar även fast du inte själv nått slutet går det utmärkt att skicka argsinta brev till följande adress: [noop\\_anger@pcgamer.se](mailto:noop_anger@pcgamer.se)



### Resident Evil

**Albert Wesker är skurken**

Det visade sig att snutchefen Wesker låg bakom hela skiten. Sen blev han ett muterat monster.

### Heavy Rain

**Du spelade som mördaren**

Det visade sig i slutet av spännande, spelbara thrillern Heavy Rain att det var du som var Origami-mördaren. Snuten Scott Shelby, närmare bestämt.

### Metroid

**Samus var en brud**

När man klarat Metroid strippade Samus av sig rustningen och visade sig vara en tös iförd bikini.

### Call of Duty: Black Ops

**Du mördade JFK**

Agent Alex Mason har hunnit med en hel del, inte minst mörda president John F. Kennedy. Oswald var alltså oskyldig.

### Dead Space

**Fruan är stendöd**

Isaac letar sin fru i Dead Space, för att i slutet få reda på att hon varit död i flera månader.

### Bioshock

**Du var en del Rapture**

I Bioshock visade det sig att man var en två år gammal klon, bossen Andrew Ryan en hyvens karl och medhjälparen Frank Fontaine både ärkeskurk och... din far.

### Fear

**Alma är din mamma**

Möjligheten att sakta ned tiden visar sig vara ett arv från satungen Alma som alltså är din morsa.

### Star Wars: Knights of the Old Republic

**Du spelade som skurken**

Genomönde Darth Malak hade en ännu värre mästare, Darth Revan. Dock sedan länge försvunnen... tills det visade sig att det var man själv som var galaxens läbbigaste superskurk.

# Frankensteins superboss

Hur skulle det se ut om Vamp parade sig med Wario? Vi har lekt Dr. Frankenstein och satt ihop spelvärldens superboss



## 1 Blixtar och dunder

Vår superbe Superboss är inte bara elak, skoningslös och ordentligt hemsk, han kan även styra dödliga superblixtar med sin tankekraft.

## 5 Vänstersläggan

Om man ska kunna göra maximal skada krävs det mycket power. Vilket gör Craig Marduks arm från Tekken 6 till det ultimata valet.

## 9 Mutantsprång

Spelvärdens spänstigaste ben sitter på de där slemmiga elitsoldaterna hos Chimera-rasen i Resistance 2. Vi lånade ett saftigt vänsterlår. Tack.

## 2 Magiska under

En bra sak att ha när man avser att förslava hela mänskligheten är sotsvarta djävulsvingar lånade från självaste Devil Jin (Tekken 6).

## 6 Borra lugnt

Att borra stora hål i sina fiender är både effektivt och fruktansvärt fränt. Borren från Bioshock 2 är därför vårt förstaval när det gäller högerarm.

## 10 Tentakelattack

Laughing Octopus från Metal Gear Solid 4 är en lömsk rackare. Hennes ytterst dödliga robottentakler är perfekta som extra armkraft.

## 3 Gnäggande skrott

Wario är elakast av alla. Men han är smart, girig och har förmågan att äta mycket bakelser vilket är bra om man siktar på världsherravälde.

## 7 Mardrömsfot

En plåstövel är knappast något vi vill att vår superboss ska vara utan. Nightmare från Soul Calibur IV var vänlig nog att låna ut sin.

## 11 Ammunitionsförråd

Om man ska att ta över världen krävs det inte bara armkraft utan även massa ammunition. Vi lånade Tekken-Bryan Furies fina bälte.

## 4 Odödlig torso

Världens värsta boss är säkert odödlig och cirka 7000 år gammal. Med Vamps gråbruna torso (Metal Gear Solid 4) är detta fullt möjligt.

## 8 Ninjafossingen

Avser man att hoppsparka arméer av anstormande hjältar krävs en spark-stark ninjafossing. Heihachis (Tekken 6) passar alldeles perfekt.

## 12 Bazookarygg

Värme styrd bazookarygg som tar blixtnabba kommandon från självaste hjärnbarken. Inte dumt! Något vår boss säkert måste ha.



INTERVJU

## I Crysis 2 har Nano-dräkten huvudrollen

Game Reactor tog ett snack med Sten Hübler, Crytek...

**Rymdinvasjonen i Crysis 2 görs av samma fiende som i ettan, varför ser de så annorlunda ut?**

- Vi var inte helt nöjda med Cephesdesignen i Crysis och ville därför göra något som kändes lite mer skräckinjagande samt något som gick på två ben. Svävande fiender i Crysis var ett misstag.

**I Crysis pratade huvudpersonen (Nomad). Det gör dock inte Alcatraz i Crysis 2... varför?**

- Att Nomad pratade i föregångaren har du helt rätt i, men bara något enstaka ord här och där. I Crysis 2 ville vi verkligen att Alcatraz bara skulle agera som en avatar, ett skal som spelaren själv får fylla. Vi tror att inlevelsen blir större om man som spelare vaggas in i illusionen att huvudpersonen är en själv.

**Som i Half-Life-spelen menar du?**

- Om det var Half-Life som var först med denna typen av berättande eller inte låter jag vara osagt, men visst, Valve fick det att fungera ypperligt i sina spel. I slutändan är Crysis 2 ett betydligt mer ambitiöst spel om man tittar till storyn och karaktärerna som medverkar.

**Jo, det märks. Och Prophet är ju med igen, men inte Nomad eller Psycho. Vart har de tagit vägen?**

- Haha, det kan jag tyvärr inte kommentera.

**Kan du kommentera huruvida ni någon gång hade planer på att frysa New York till is i Crysis 2?**

- Absolut, sådana planer fanns. Och vi testade, men det fungerade helt enkelt inte särskilt väl och det var väldigt svårt att lösa, rent tekniskt.

**Vad har varit den största utmaningen i arbetet med Crysis 2?**

- Att anpassa vår teknologi till Playstation 3 och Xbox 360 samt att berätta en ambitiös och spännande story samtidigt som vi ger spelaren stor frihet att själv forma sina eldstrider.

**Kommer ni att återvända till soliga Söderhavet i Crysis 3?**

- Haha, ingen kommentar.

(Sten Hübler är Cryteks Lead Game Designer och har arbetat med Crysis 2 i tre år. Nu tar han ett par veckors semester).

# XPERIA PLAY

Sony Ericsson har blandat en PSP med en Android-smartphone. Gamereactor reste till Barcelona för att klämma lite på Xperia Play



## 1 Imponerande skärm

Xperia Plays slår inte superskärpan hos Retina Display (Iphone 4) men är ändå potent nog att bjuda på visuellt anslående spelupplevelser - allt i 60 bildrutor per sekund. Att växla mellan touchskärmen och telefonens nedre del ger dessutom varierade kontrollmöjligheter.

## 2 Operativsystemet

Xperia Play körs med operativsystemet Android 2.3, även känt som Gingerbread.

## 3 Massor av spel

Spelen till Xperia Play köps via Playstation Network och Android Market och vid release har man utvecklare som EA, Gameloft, Namco Bandai och Popcap i ryggen. 6 förinstallerade spel följer med: Bruce Lee: Dragon Warrior, Star Battalion, Asphalt Adrenaline, The Sims 3, FIFA 2010 och Tetris.

## 4 Ta kontroll

Nu är det färdigtummat på skärmen när vi spelar, tycker Sony Ericsson. Tack vare den utskjutbara delen kan du styra spelen med ett styrkors. Detta känns lite mer insjunket än till DS eller PSP men är fullt dugligt.

## 5 Utdragbar

Xperia Play är av slider-modell och den utdragbara designen påminner om PSP Go. När du drar ut nederdelen hamnar du automatiskt i "Playstation Pocket"-menyn där ditt spelbibliotek kan nås.

## 6 Dubbla spakar

I tredimensionella spel till bärbara format har vi länge saknat dubbla analoga spakar för optimal navigering. Xperia Play har två styrplattor för vardera tumme - en lösning som fungerar bra.

## 7 Redo för Playstation

Xperia Play är den första och hittills enda prylen som fått titeln "Playstation-certifierad". Denna stämpel försäkrar att Playstation-innehåll kan köras på enheter som inte är just en Playstation-konsol.

## Specifikationer

Xperia Play är både en spelmaskin och en smartphone, utan större kompromisser åt endera håll. Våra första intryck vittnar om en potent spelnalle, tack vare prestandan och varierade kontrollmöjligheter.

**Storlek** 119 x 62 x 16 millimeter **Vikt** 175 gram **Skärm** 4 tum Sony Bravia multitouch, 480 x 854 pixlar **Processor** Qualcomm Snapdragon (1GHz) **Kamera** 5,1 megapixel **Minne** 512 Mb internt. Upp till 32 GB med micro-SD **Pris** Cirka 6000

## Tempo



**BAIKEN**  
(GUILTY GEAR)

Stenhårda fightingkarlar finns det gott om men tjejerna tenderar att vara lite klenare. Inte så med Baiken. Trots att hon förlorat ett öga och en arm (!) ger hon sig in i strid utan minsta tvekan. Med ett sylvasst svärd och en uppsättning tatami-mattor att sparka runt är hon minst sagt dödlig.



**LEONA HEIDERN**  
(KING OF FIGHTERS)

Sedan 1996 har den här tuffa damen varit en av de självskrivna deltagarna i SNK:s slagsmålsserie. Man kan ana en gnutt inspiration från Guile men Leona har ändå ett väldigt unikt rörelseschema där hennes örhängesgranater och vassa karateslag tillhör de mest karaktäristiska. Hon har förändrats under åren och klär sig numera lite lättare men hennes ursprungliga design med grön jacka är den bästa.



**NAKORURU**  
(SAMURAI SHODOWN)

Den lilla ainu flickan från Japans nordligaste del blev raskt en av SNK:s mest ikoniska figurer och förutom alla Samurai Shodown-spelen fick hon även ett eget äventyrsspel och en anime. Hon har alltid haft en unik stil genom att kombinera snabba knivattacker med att ta hjälp av sin tama falk Mamahaha eller vargen Shikuru, men mest gillar vi henne för att hon passar så förbaskat bra i taekwondo-handskar.



**CHARLOTTE CHRISTINE GOLDE**  
(SAMURAI SHODOWN)

Charlotte är, möjligen vid sidan av Samus Aran, den tyngst bepansrade speltjejen någonsin. Trots hennes tunga rustning är hon blixtsnabb med sin värja och har en ruggig räckvidd. Hennes hemarena i det första Samurai Shodown blev genast en klassiker, i en slottssal med diverse interiör att ha sönder. Ursprungligen är Charlotte baserad på en karaktär från serien Rose of Versailles.

Fightinggenren är tätbefolkad av coola brudar som mer än gärna dänger skiten ur dig. Gamereactor har listat ett knippe favoriter

# Favorit



**WHIP**  
(KING OF FIGHTERS)

Vi föll direkt för Whip när hon dök upp i King of Fighters 98. Bland kampsportare och superhjältar var hon uppriskande normal, med en blå piska och en Beretta-pistol.



**FELICIA**  
(DARKSTALKERS)

På något sätt har Capcom lyckats ha en naken figur i sina spel sedan 1994 utan några större ramaskrin. Inte för att vi klagar. Felicias lekfulla stil som påminner om en korsning mellan Blanka och en studsboll är alltid rolig att använda. Att hon också är nunna och musikalartist är bara så skönt bisarrt.



**ROSE**  
(STREET FIGHTER)

Spådamen från Genua slåss lika udda som hon ser ut, med en defensiv stil som går ut på att, lämpligt nog, förutse vad fienden tänker göra. Att fånga en missad Dragon Punch är bland det skönaste man kan lyckas med i Street Fighter.



**CRIMSON VIPER**  
(STREET FIGHTER)

Med drag av SNK:s hjältar kombinerar Viper effektiva attacker med en skön personlighet. Och onekligen blev hon populär, hon har redan fått en biljett in i prestigelagsmälet Marvel vs Capcom 3 tillsammans med mer etablerade favoriter.



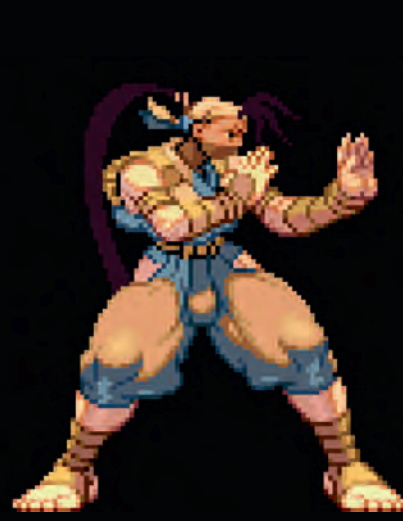
**CAMMY WHITE**  
(STREET FIGHTER)

Trots att hon aldrig har förstätt det här med byxor är Cammy en av Capcoms tuffaste hjältninnor. Hon började som en ganska ordinär agenttjej, men i Street Fighter Alpha 3 avslöjades en komplex bakgrundshistoria där Cammy är en föröymd klon skapad av Bison, en genetisk "dotter". Hur som helst rymde hon och arbetar nu för M.I.C. Hon är ohögligt populär och har lånat lagom mycket av Gules spårkätta slagsmålsarsenal.



**POISON**  
(FINAL FIGHT)

När Poison skapades för över tjugo år sedan gjordes "hon" till en transsexuell kille, eftersom det inte riktigt var rumsrent med att slå tjejer. Det slog inte väl ut och väldigt länge förnekades hennes ursprung, men vi gillar "hennes" ändå just därför.



**IBUKI**  
(STREET FIGHTER)

Ibuki var ursprungligen tänkt att ersätta Chun-Li i Street Fighter III. Det lyckades hon inte med, och Chun-Li dök minsann upp själv i Third Strike, men Ibuki är ändå en rolig och effektiv figur som har ett närmast oöverträffat utbud av rörelser. När hon dyker ner med en skur kastknivar för att sedan hoppa upp på fiendens axlar, gör det ont. Hennes återkomst till Street Fighter IV var hejt efterlängtat.



**CHUN-LI**  
(STREET FIGHTER)

Rent formellt var väl tjejerna i Yie Ar Kung-Fu först, men Chun-Li är onekligen den största fightingtjejen alla kategorier. Lika oersättlig som Ryu (utom då redan nämnda spektakel) och unik både till sin kampstil och personlighet. Hon äger också spelvärldens mest berömda lär. En sann klassiker.

# - fighters \*



**HSIEN-KO**  
(DARKSTALKERS)

Den lekfulla kinesiska zombien med överdimensionerade klor är alltid en fröjd att spela med. Det dräller spikklot, enorma svärdsklingar och små Akuma-statyer överallt. Med syrran praktiskt förpackad i en papperslapp på hatten spår hon vampyrer, monster och demoner på löpande band.



**HIBIKI TAKANE**  
(LAST BLADE)

Hibiki använder iaido, konsten att dra och hugga med svärdet i en rörelse, som sin föregångare Ukyo. Trots att hon bara varit med i Last Blade 2 och Capcom vs SNK 2 är hon en klar favorit på redaktionen.



**MAKOTO**  
(STREET FIGHTER)

Efter många år av låtsaskarate från seriens hjältar gick Capcom tillbaka till grunden och gav oss Makoto, en stenhård liten tjej som spöar allt motstånd. Hon är aningen svårspelad men belöningen är därmed också stor när man väl lärt sig bernästra alla hennes dödliga tekniker.



**TAOKAKA**  
(BLAZBLUE)

Kattflickan Taokaka slåss inte bara som en katt, hon uppför sig som en katt. Det vill säga att hon bara tänker på att äta och sova och kan koncentrera sig på samma sak i cirka tre sekunder.

# INCOMING!

2011 ser ut att kunna bli ett av de bästa spelen någonsin. Vi har tagit tempen på 22 spel



GAMEREACTOR.SE

## Final Fantasy XIII-2

Playstation 3, Xbox 360 / Hösten

Jodå, Square Enix lovar bättring. Bristerna i Final Fantasy XIII ska åtgärdas och rollspelandet ska bli njutbart från början till slut. Vi hoppas innerligt att löftet uppfylls, då vi verkligen led av det hjärndöda knappamrandet i det förra spelet. Final Fantasy XIII-2 ska bli mer varierat, få en mörkare story och ett förfinat stridssystem. Square lovar även stora överraskningar i karaktärgalleriet. Håll dig uppdaterad på Gamereactor.se.



## Call of Juarez: The Cartel

PC, Playstation 3, Xbox 360 / Augusti

Glöm dammigt 1800-tal, hästar, piskor och bröderna McCall. Call of Juarez: The Cartel utspelas istället i ett nutida Los Angeles där du med en fribrotтарыliknande cowboy ska få prova på vad utvecklarna kallar "modern western". Det vore dock inte ett Call of Juarez-spel om vi inte fick korsa gränsen till Mexiko och återigen besöka hälan Juarez, där en del av äventyret utspelar sig i mer traditionella western-miljöer.

## Serious Sam 3: BFE

PC, Playstation 3, Xbox 360 / Hösten

Croteam ska till hösten återuppliva Sam, en av de mer vettvilliga actionserierna. Lite är känt om Sams återkomst - till och med titelns BFE är ett mysterium - men vi har lovat feta strider och en mörkare grafikstil. Serious Sam 3 utspelar sig under det tjugoförsta århundradet och ligger därmed tidsmässigt före The First Encounter. Vi hoppas såklart på svordomar, bomber och horder av slemmiga fiendekräk.

## Portal 2

PC, Playstation 3, Xbox 360 / 21 april

**Glados är tillbaka. Glados är förbannad på dig. Hela den** där mordgrejen var inte så populär. Forskning går dock före hämnd, resonerar den psykotiska superdatorn och stänger återigen in dig bland en grupp testkammare för att utmana din spatials tankeförmåga. I Portal 2 får du utforska ett nedgången Aperture-komplex med portalgeväret i högsta hugg, ständigt följd av den där obehagliga syntetrösten... Du klurar lyckligtvis inte helt ensam. Bland nyheterna i Portal 2 är den största ett co-op-läge, där vi tillsammans med en vän får ge oss på extra komplicerade testkammare. Då bägge spelare har varsitt portalgevär är det bara att ställa in sig på långa diskussioner och huvudbry deluxe. En annan kompanjon är roboten Wheatley, fenomenalt tolkad av brittiske komikern Stephen Merchant, ett tillskott som gör Portal 2 extra tilltalande och komiskt.

Valve har också blandat till två geléer som förändrar kammargolvens underlag, konstruerat vindmaskiner och ledstrålar – allt för att säkra skrytträten för 2011 års klurigaste spel. Puzzelspel i förstaperson finns det få av, och i april ska det bli spännande att se hur Valve utvecklar sin i princip egenskapade genre.



## Brink

PC, Playstation 3, Xbox 360 / 20 maj

Samarbete är nyckelordet när multiplayer-veteranerna Splash Damage slänger ut oss i The Ark, en Waterworld-liknande värld där inbördeskrig rasar mellan två vatten- och blodtörstiga falanger. I en designmässigt unik värld lagarbetar vi övertid som Soldier, Operative, Medic eller Engineer, som alla måste hjälpas åt för att krossa motståndet. Och ja, Brink är lovande. Efter att ha provspelat multiplayern har såväl de dynamiska uppgifterna som omfattande karaktärseditorn fallit oss i smaken.

## Uncharted PSP2

PSP2 / Hösten

Uncharted-spelen har haft två gemensamma nämnare. Grafik som fått oss att utbrista "maxat!" och actionsekvenser så välproducerade att nittiotalsuttryck inte ens kan beskriva dem. Hur konceptet kommer att översättas till PSP2 återstår att se, men med tanke på maskinens prestanda kan det mycket väl bli en monstertitel till det bärbara formatet. Att använda gyron och touchskärmen för att klättra och skjuta verkar spännande.

## Saints Row: The Third

PC, PS3, Xbox 360 / November

I Saints Row: The Third har änglarna från Third Street blivit kult. Kidsen älskar dem, de har sitt eget klädmärke och Johnny Gat finns att köpa som bobblehead. Själva är man på toppen av sin karriär och behöver inte längre befatta sig med att leverera pizza eller slavande som taxikurir. Men så finns det Syndikatet. Ett annat gäng som gärna vill vara med och dela på berömmelsen, vilket leder till gängkrig i nya staden Steelport.



## NYHETENS BEHAG

**Efter ett par trista månader värmer** nu branschen upp inför E3 samt den kommande högsäsongen där stortitlarna och de nya konsolerna ska slåss om dina pengar.

### Medal of Honor 2

Visst kommer det kanske inte som någon större överraskning, men ett nytt Medal of Honor är under utveckling. Producenten Greg Goodrich har personligen bekräftat det i ett blogginlägg på seriens officiella hemsida. Precis som med fjolårsuccén är det Danger Close som utvecklar.

### Gears of War 3

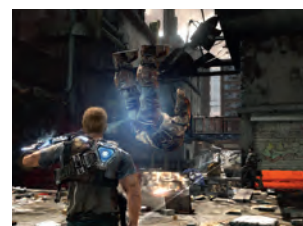
Epic har avslöjat premiärdatum för både Gears of War 3-betan och det färdiga spelet. Betan drar igång i mitten av april, och alla som har Bulletstorm till Xbox 360 kommer få vara med och kriga i tre spellägen på fyra nya multiplayerbanor. Därefter kommer spelet att lanseras 20 september.

### Forza Motorsport 4

Så har Turn 10 äntligen låtit på locket och berättat lite mer om kommande Forza Motorsport 4. Förutom det vanliga (fler bilar, bättre grafik och mer realistisk fysik) är Kinect-stöd en av de stora nyheterna. Man ska dock inte spela med kameran, som istället används för att titta ut genom sidorutorna i bilen eller granska interiören.

### Icewind Dale

Obsidian jobbar på inte mindre än fyra spel i dagsläget. Det har dock inte hindrat dem från att ta kontakt med Atari och börja förhandla kring en eventuell omstart av Icewind Dale-serien. Exakt hur Atari ställer sig till saken förtäljer inte historien, men Obsidian skulle knappast ha gått ut med detta om Atari sagt nej.



### Inversion

Tanken var att kommande Inversion skulle släppas redan i höstas. Vi väntade, men det dök aldrig upp, och inget sades om varför det försenats. Nu låter dock Namco Bandai meddela att det gravitationsmanipulerande actionäventyret drabbats av en rejäl försening och inte kommer att släppas förrän 2012. Den som väntar på något gott...

### Arma II: Reinforcements

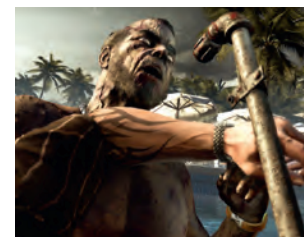
Arma II blev en rejäl framgång, så istället för att bara satsa på en mesig expansion tog Bohemia i ordentligt och gjorde ett separat spel. Här finns två långa kampanjer att spela genom antingen själv eller co-op samt multiplayer för upp till 50 personer.

### Catherine

Lite överraskande bekräftade Atlus att de kommer att släppa Catherine i Europa. Det är ett skräckäventyr som utspelas i en förort där folk dör i sömnen. Dit flyttar Vincent Brooks som träffar fräschingen Catherine och själv börjar plågas av mardrömmar.

### Dead Island

Det är ungefär tre år sedan vi fick se det senaste från Dead Island, polska Techlands storsatsning med zombies i ett semesterparadis. Men för några veckor sedan kom det första livstecknet på flera år, en påkostad trailer som har väckt massor av uppmärksamhet. Besök Gamereactor.se och kika på den så förstår du varför.





## TEAM BONDI BLANDAR HEAVY RAIN MED MAFIA II

Gamereactor besökte Rockstar London för att provspela Team Bondis ambitiösa L.A. Noire. Daniel Steinholtz berättar

### ■ Krigshjälte och snut

Protagonisten i L.A. Noire heter Cole Phelps. När Cole, vars utseende och röst tillhör Mad Men-skådisen Aaron Staton, återvänder till USA som hjälte från andra världskriget ansluter han sig till Los Angeles poliskår. Vi kommer att få följa hans resa från patrullerande konstapel i uniform till kostymprydd toppdetektiv i tjugig hatt.

### ■ Los Angeles

Team Bondi har lagt ner mycket tid på att återskapa Los Angeles som det såg ut år 1947. Allt från fasader till gatunamn är förankrade i verkligheten. Det är även fallen man tar sig an. Det fall Gamereactor fick testa, som innehöll både kvinnodrap och mystiska meddelanden av urklippta bokstäver, baseras på det omtalade brutala mordet på "den svarta dahlia".

### ■ Anteckna och observera

Krutpåkar och knytnävar i all ära, men det viktigaste verktyget Cole har i sin jakt på kriminella är faktiskt anteckningsblocket. Varje person man träffar, varje plats man besöker och varje ledtråd man hittar kommer att lagras här och vara till stor hjälp för att lösa fall. Under utfrågningarna kan man sedan använda denna information för att styra förhöret dit man vill.

### ■ Inga pokeransikten

Det går inte att nämna L.A. Noire utan att uppmärksamma den fantastiska Motion Scan-tekniken, som möjliggör nästan läskigt uttrycksfulla och känslöförmelande ansiktsanimationer. När vi pressar en förveten gammal tant på information och kallar henne för "en nyfiken hagg", så gör vi det med gott samvete eftersom hennes anlete avslöjar att hon håller inne med något hon inte borde.

### ■ Ett variationsrikt jobb

Gillar du spänning? Då är detektivyrket något för dig! Intima vittnesförhör, makligt bevisletande och nervkittlande skuggningar blandas med hejdundrande skottväxlingar, rallarslagsmål och hetsiga biljakter. Förvänta er dock inte att Los Angeles är en sandlåda à la Liberty City, då L.A. Noire snarare bjuder på en linjär och fokuserad upplevelse.

### Armored Core V

Playstation 3, Xbox 360 / Hösten

Armored Core har alltid handlat om välbepäpnade robotar, onlinestrider och framför allt goda möjligheter att själv kunna bygga och bestycka plåtbestarna. Vad de däremot inte är kända för är singleplayer. Det vill From Software ändra på och har därför gjort en lång kampanj inför den femte delen. Man har heller inte glömt multiplayer-fansen och har denna gång krympt robotarna för att skapa snabbare och mer rörliga strider.

### Super Mario 3DS

Nintendo 3DS / 2011

Självklart ska Nintendo 3DS föräras med ett Super Mario-spel och lovande nog är det studion bakom Galaxy-spelen som ligger bakom härligheten. Förutom några hastiga konferensbilder av Mario i en tredimensionell värld vet inte inte mycket om spelet, men Nintendo lämnade en lurvig ledtråd i form av en svans i spelets logga. Dags att kränga på sig tvättbjörnsdräkten från Super Mario Bros 3 igen, kanske? Vi hoppas och längtar.



### Duke Nukem Forever

PC, Playstation 3, Xbox 360 / Hösten

Tänk dig att John Lennons död var fejkad och att Jompa planerat en återkomst-koncert under 13 år. Ungefär där har du hype-nivån för Duke Nukem Forever. Dukes pånyttfödelse har blivit det mest försenade spelet någonsin, men snart är det äntligen dags för den blonderade karlarullen att återigen intensivdöda ettriga aliens. Av vad vi sett är humor och de fiffiga banorna på rätt spår, men vi vet inte vad vi ska tro om grafiken.



THE WITCHER 2



SKYRIM

### The Witcher 2

PC / 17 maj

Rollspelsfans, i år kommer ni få både häcken och quest-loggen full. Skyrim och Dragon Age II är båda enorma titlar, och däremellan återfinns högtintressanta The Witcher 2: Assassins of Kings. När vithåriga witchern Geralt återvänder med svärd och trollformler i högsta hugg väntar ännu mer vuxen, blodig och mörk fantasy. Mest intressant är uppdragsstrukturen; varje utmaning du antar kan lösas på olika sätt och de val du gör påverkar senare skeenden i spelet. Våra teststunder med äventyret vittnar också om en mycket stämningsfull fantasyvärld. Oavsett om vi spelar tärningspoker på marknadsplatsen, möter skeptiska blickar på en dvärgkrog eller utforskar fiendefyllda kryptor ger The Witcher 2 oss bra fantasylvibrationer.

### The Elder Scrolls V: Skyrim

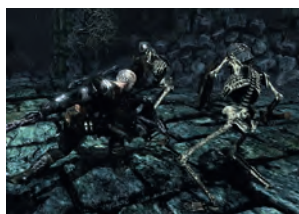
PC, PS3, Xbox 360 / 11 november

Gnistrande fantasy-snö och en frihet att döda för – Elder Scrolls återkomst kan inte komma fort nog. Bethesda har återigen byggt upp en vidsträckt värld full av magi och skimrande rustningar och i Skyrim tar man nu ett tvåhundraårigt skutt från föregångaren Oblivion. Kungen är mördad, inbördeskrig rasar och guden Alduin har förvandlat sig till en drake med aptit för förstörelse. Till undsättning kommer din hjälte som kan ägna sig åt att rädda Skyrim's rumpa - eller bara lära sig matlagning riktigt, riktigt bra. Vänta dig hundratals uppdrag, drakar, trollformler, dynamiskt storyberättande och utforskande av en värld mer levande än något annat. The Elder Scrolls IV: Oblivion fick toppbetyg av oss. Skyrim kan faktiskt bli ännu bättre.

### Hunted: The Demon's Forge

PC, PS3, Xbox 360 / Juni

Vad tänker du på när du hör "co-op"? Gissningsvis actionspel där zombies eller utomjordingar samarbetas ihjäl. Rollspelsgenren ekar dock tom för teamwork-sugna, vilket Hunted ska åtgärda. Du och en vän slåss, använder magi och löser problem i rollen som smidiga alven E'lara eller muskliga krigaren Caddoc. Att göra skelett till småflis kan bli finfin underhållning för regniga sommarkvällen.



## Notiser

### ■ Stoppad Playstation 3

En patentstrid mellan LG och Sony har lett till att Sony i skrivande stund inte längre får importera Playstation 3 till Europa. I ett första skede kommer förbudet att gälla till mitten av mars, men risken finns att det blir betydligt mer långdraget än så. I det fallet riskerar konsolen att bli en riktig bristvara.

### ■ Alla älskar att dansa

Rock Band har alltid varit Harmonix flaggskepp och spelserien som hela studion levat på. Nu medger dock Harmonix att Rock Band 3 blivit en ordentlig flopp och att folk ledsnat på instrumentspelen. Därför försöker man nu komma på nya Rock Band-varianter och Dance Central är numera studios mest populära spel.

### ■ 400 000 Nintendo 3DS

Nintendo 3DS har debuterat i Japan, och föga förvånande har landets gamers kastat sig över den bärbara prylen. Över 400 000 enheter såldes under premiärhelgen i öst. En andra våg av leveranser har nått butiker, och Nintendo är på god väg att nå sitt mål: 1,5 miljoner skeppade enheter till Japan innan mars är slut.

### ■ Devil May Cry blir film

Devil May Cry kan komma att bli biofilm. Screen Gems, skaparna av Resident Evil-filmerna, har nämligen köpt rättigheterna till Capcoms actionspel. Kyle Ward, en herre som just nu skriver ihop en Kane & Lynch-film, ska göra manus.

### ■ Grand Theft Auto V

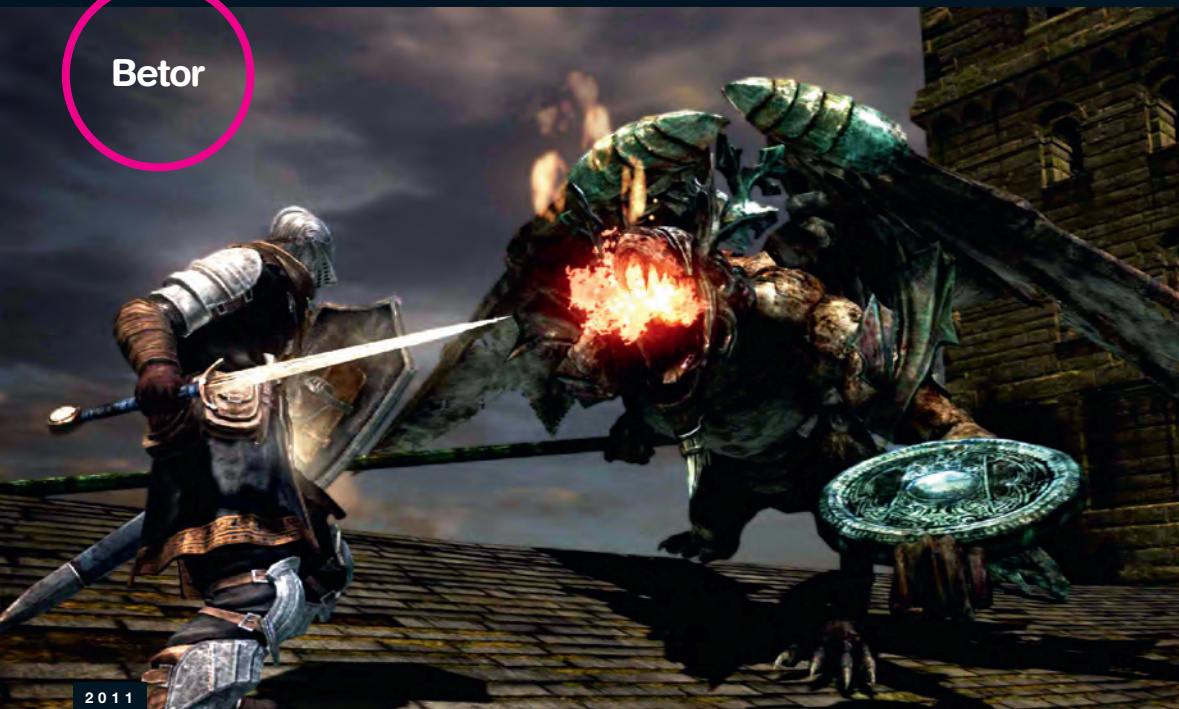
Stuntmannen Declan Mulvey kan av misstag ha avslöjat nästa GTA sedan han påstått sig ha arbetat för Rockstar och med Grand Theft Auto V i sin resumé. Efter att det upptäckts ändrade han det snabbt till Grand Theft Auto IV och förklarade att det bara var ett missförstånd. Men Declan Mulvey var aldrig inblandad i Grand Theft Auto IV...

### ■ Playstation 3,5

Redaktören för Japans största tekniksida skriver att Sony är i full färd med att göra en Playstation 3,5 med snabbare processor som ska släppas nästa år. Tanken är att den även ska stödja de kommande TV-skärmarna med en upplösning på 3840 x 2160.



Betor



2011

## Dark Souls

Plattform **PS3 / Xbox 360** Utvecklare From Software Utgivare Namco Speltyp Action/rollspel

**DEMON'S SOULS VAR OTROLIGT SVÅRT**, ändå är From Softwares första löfte inför Dark Souls (som är en spin-off på det förra spelet) att det ska bli ännu svårare. Till viss del kommer det avhjälpas genom att man denna gång kan spela co-op och ta med sig en polare ner i de mörka grottor som utgör huvuddelen av äventyret. Fienderna kommer vara både fler och mer aggressiva och From Software har jobbat hårt på att skapa en både mörk och ondskefull fantasyvärld där ingen kan ta sin överlevnad för givet. En ny typ av onlinestöd utlovas där man kommer att kunna lämna meddelanden i grottor till andra äventyrare och även se tidigare spelares lik, vilket gör att man kan ana när man kommer till extra tuffa områden. Dark Souls verkar kunna bli lika fräscht som annorlunda och något att hålla utkik efter i höst.

Jonas Mäki



27 MARS

### BARBARER OCH TROLLKARLAR

Obsidian lovar att det kommer att finnas mer än en spelbar karaktär i den slutliga versionen. Lukas är en av ett hittills okänt antal hjältar. Storyn ska förändras minimalt från karaktär till karaktär, vilket ger intrycket att de olika hjältarna i själva verket representerar sina respektive klasser.

### ROLLSPEL OCH ACTION

Traditionen trogen lägger Dungeon Siege III stor vikt på action, men inom ramen för ett traditionellt rollspel med massor av utrustning och långa samtal mellan karaktärer. Stridssystemet är uppenbar hack 'n' slash men konversationsystemet och de otaliga skatterna fullkomligen skriker gammaldags rollspel.

### VASSARE DESIGN

När du styr din hjälte i Dungeon Siege III erbjuds du både ett fågelperspektiv och en tredjepersonsvy. Övergången mellan vyerna är helt sömlös och på varsitt sätt nyanserar de spelet.

## Dungeon Siege III

Plattform **PC / PS3 / Xbox 360** Utvecklare Obsidian Utgivare Square Enix Speltyp Rollspel

**TITTAR MAN I BAKSPEGELN** syns drakar, prinsessor och magi. Jäpp, det första Dungeon Siege var verkligen ett typiskt västerländskt rollspel och med sitt actionfokus blev det en hygglig framgång. Tre år senare kom den mindre lyckade uppföljaren. Nu har Square Enix köpt

varumärket och lämnat över Dungeon Siege III till studion bakom Knights of the Old Republic 2 och Fallout: New Vegas. Hur ska Obsidian vända trenden?

First things first. Efter att fantasyriket Ehb förstörts av ett krig mellan den tionde legionen och en kraftfull häxa styr du Lukas, som försöker att samla ihop armén igen för att skapa fred i det kaotiska riket. Det har ännu inte avslöjats mycket mer om storyn i Dragon Age II, men medans jag spelar en demo av spelet får jag veta att den kommer att ta stor plats och spela en avgörande roll för upplevelsen av rollspelet.

Rollspel och rollspel, föresten. Upplevelsen kantas

mest av action, och det blir tydligt i alla möjliga små detaljer. Som hur livsmätaren återhämtar sig; i stället för att använda magiska drycker lämnar besegrade fiender gröna, helande klot efter sig - lite som i Fable-spelen. Vore det inte för att du ibland ökade i level, skulle det kanske vara svårt att tro att detta är ett rollspel överhuvudtaget.

Men levling blir det. När du skrapat ihop nog med erfarenhetspoäng får du gå genom uppgraderingar för din karaktär, som de specialattacker du tilldelats. Du får även välja passiva attribut, till exempel förmågan att regenerera liv, eller att ha större chans för att lyckas



25 MAJ

## Infamous 2

Plattform **Playstation 3** Utvecklare Sucker Punch  
Utgivare Sony Speltyp Action

**INFAMOUS 2 ÄR DEN** laddade uppföljaren till äventyret om Cole MacGrath som släpptes i maj 2009. Nu till våren, exakt två år senare, släpper Sony den andra installationen. Cole lämnar Empire City bakom sig och ger sig ut på en resa som leder honom tillbaka till början, till staden där Ray Sphere först skapades. Här ges du stor frihet att söndra och härska i princip hur och var du vill och hela den stora New Orleans-inspirerade staden som sträcker ut sig framför dig. Här får du spöa fiender från både the Militia såväl som de muterade Corrupted.

Men din vistelse i New Marais har ett tungt vägande syfte, med ett klart och oundviklig mål då Cole måste utveckla sina elektriska förmågor inför den stora strid som med dånande steg närmar sig staden.

**Cristina Ekstrand Hansen**



med critical hits. Detta är dock snabbt avklarat och sammantaget har traditionella rollspelselement förenklats för att göra plats för mer action.

Det skulle inte vara en Obsidian-produktion om det inte lagts mycket omsorg på dialogen. Det har länge varit en tradition att spelaren får välja sina svar själv, och här är Dungeon Siege III inget undantag. När jag spelade igenom samma banor en andra gång försökte jag att tackla mina samtal på motsatt sätt från den första, men resultatet blev i stort densamma. Detta bekräftades av Obsidian, som berättade att dina svar inte ger enorma konsekvenser, med undantag för några

enstaka fall. Det skapar en rädsla över att Obsidian har valt att implementera ett komplext dialogsystem i ett spel som egentligen inte behöver det.

Något som de flesta fansen av Baldur's Gate och liknande rollspel håller med om, är att multiplayer är ett

### Inspirationen kommer från Secret of Mana...

bra komplement till denna typ av spel. Dungeon Siege III kommer trevligt nog att ge dig möjligheten att låta en kompis ansluta sig till kampen. Utvecklarna erkänner att

de varit starkt inspirerade av Super Nintendo-rollspelet Secret of Mana, då man valt att lägga till en funktion där en andra spelare när som helst kan trycka på Start och spela en extra karaktär.

Just nu känns rollspelsaspekterna lite för enkla och stridssystemet är inte riktigt moget, och om blandningen blir en succé kan bara tiden utvisa. Efter att ha provat Dungeon Siege III hörde jag någon i vimlet mumla "detta är ett spel som tilltalar antingen alla eller ingen". Det ligger något i det. Vi hoppas på det förstnämnda, och väntar med spänning på Obsidians nästa äventyr.

**Jonas Elfving**



**24 MÅNADER HAR PASSERAT**  
The Darkness 2 utspelas två år efter ettan och Jackie har fortfarande inte kommit över sin mördade flickvän Jenny. I Darkness 2 kommer vi få veta mer om hennes öde, och hon kommer även ha en liten roll i själva äventyret.

**LÅTTILLGÄNGLIG ACTION**  
För att inte skrämra bort folk som inte läst serietidningen eller spelat ettan är storyn skriven så alla ska kunna ta till sig Jackies äventyr. Detta utan att skrämra bort de trogna fansen. Serieskaparna har själva varit med och bidragit till storyn för att den ska kännas helt autentisk.



## The Darkness 2

Plattform **PC / PS3 / Xbox 360** Utvecklare **Digital Extreme**  
Utgivare **2K Games** Speltyp **Action**

**"GE MIG DARKNESS-KRAFTEN"**, vrålar en ärrad man med hy som ett grönt månlandskap. Samtidigt slår hans hejdukar rejäla ekpålar genom mina händer i min första korsfästelse i förstapersonsvy. Huvudpersonen Jackie rycker till av den omilda behandlingen, men får bara mer stryk. Lila energi flödar ur hans kropp och samlas upp i

en urna. En makaber syn, men ändå är det inte våldsspektaklet som främst fångar min uppmärksamhet, utan det grafiska. Jag är på plats i New York för att kika på The Darkness 2. Digital Extremes har fått äran att förvalta Starbreeze arv, och det första man gjorde var att kasta ut den mer realistiska stilen från originalet för att belysa att Darkness trots allt baseras på en serietidning. Därför är spelet till stor del handtecknat på ett sätt som för tankarna till Borderlands. Det är som om rutorna kommit till liv, och spontant känns det som ett alldeles klockrent val.

Digital Extremes backar tiden i spelet en aning.

Jackie går genom en snobbig restaurang, en kypare fnyser åt honom medan två blonda bombnedslag försöker fånga hans uppmärksamhet. Detaljrikedomen är makalös och den tecknade stilen gör att figurerna kommer till liv på ett helt annat sätt än de livlösa ansiktsuttryck vi är vana vid från genren. Storyn är en viktig del av The Darkness 2, och det finns gott om förutbestämda mellansekvenser som tar berättelsen framåt. Just en sådan tar vid då en bil utan förvarning ramar ett fönster, och en våldsam strid utbryter. Eld, glassplitter och massiv förstörelse sätter an en mäktig stämning och Jackie får motionera avtryckarfingrarna,



**DIGITALA EXTREMITETER**  
Darkness utvecklades av svenska Starbreeze (Chronicles of Riddick) medan uppföljaren görs hemma hos Digital Extremes. En studio som bland annat gjort sig kända för Unreal Tournament-spelen och 2008 års-toppfen Dark Sector.



**DYRKANDE DARKLINGS**  
Digital Extremes säger sig inte vara helt nöjda med hur Darklings användes i originalet och har därför gjort ett smidigare system för de små bestarna. De är nu både roligare, mer relevanta och känns som en naturlig förlängning av serien.



**OROLIGA OMGIVNINGAR**  
Utvecklarna (Digital Extremes) själva säger att de inspirerats av noir när de designat Darkness 2. I rörelse ser det helt fantastiskt bra ut med mängder av detaljer och för första gången lever ett spel baserat på en serietidning upp till sin förlaga till 100%.

men även chansen att visa upp sina båda ormtentakler för första gången.

Den här gången har man velat göra tentaklarna enklare att använda. L-triggern används för att plocka upp saker, medan R aktiverar en attack. Allt från lyktstolpar till bildörrar och såklart även motståndare går att plocka upp och tanken är att du ska kunna fokusera på skjutandet. Därför kommer tentakelarmen att automatiskt hålla en upplockad bildörr framför Jackie som sköld, medan en upplockad motståndare istället slungas mot andra fiender. Alternativt att tentaklarna sliter stackaren i stycken och sedan bankar resterna

mot en vägg. Där föregångarens banor ofta var mörka, på gränsen till jobbigt ljusberövade, har Digital Extremes

## Darkness 2 är till stor del handtecknat och för tankarna till Borderlands

valt en annan lösning på faktumet att Jackie bara kan använda sina krafter i mörkret. Mörkret är alltså vår hjältes rätta element, och därför visas det knivskarpt och tydligt. Ljuset är däremot kraftigt övermåttat och

suddigt och direkt obehagligt för ögonen. Att skjuta sönder alla ljuskällor gör både att man får bättre möjligheter att nyttja sina superkrafter, men paradoxalt nog även att man faktiskt ser bättre.

Jackie sliter sig till slut loss från sin korsfästelse och tar upp jakten på den ärrade mannen. Skurken flyr för sitt liv, skrikandes order till sina underhuggare om att hindra Jackie. Det blir också startskottet på ett äventyr som av allt att döma lovar gott. Vi hoppas på en mycket värdig uppföljare som helt lever upp till den stenhårda serietidningen det baseras på.

**Jonas Mäki**



2012



#### ENKEL HUVUDSTORY

Storyn måste vara enkel, menar Radical. Som inspiration nämner man Mass Effect 2 som hade en tydlig huvudhistoria, men under ytan fanns flera mindre sidouppdrag. Dessa småhistorier var anknutna till den simplare huvudhandlingen. Så kommer även Prototype 2 att se ut.

#### PUTSAD PROTOTYP

Det första Prototype var ett okej actionspel med flera goda idéer, men helheten var enförmig och grafiken inte den snyggaste. Inför Prototype 2 har man gått genom kritiken av det första spelet grundligt.

#### NY HUVUDPERSON

Huvudpersonen i Prototype 2 heter James Heller och avser att mörda Alex Mercer från det första spelet.



## Prototype 2

Plattform **PC / PS3 / Xbox 360** Utvecklare **Radical Entertainment**  
Utgivare **Activision** Speltyp **Action**

**PROTOTYPE ÖVERRASKADE.** Ätminstone försäljningsmässigt: ingen förväntade sig någon enorm succé, men med tiden såldes hela två miljoner exemplar av Radical Entertainments actionspel. Nu jobbar man på tvåan och Gamereactor besökte Vancouver för att ta reda på vad nästa besök i ett fiktivt New York kommer att innebära.

En hatisk huvudperson och generösa mängder överdriven action hägrar...

Alex Mercer, protagonisten i det första spelet, var ytterst ansvarig för det virus som släpptes ut i Prototype. 14 månader har förflutit sedan dess och New York börjar så sakteliga byggas upp igen. Sviterna av epidemin var enorma och Alex Mercer är nu en hatad syndabock. Mercer jagas av nya huvudpersonen James Heller, ärrad veteran från Irakkriget. Han förlorade sin familj under epidemin och har nu bara en sak på agendan: döda Alex Mercer. Heller bär dock på mer hat än skicklighet och är ingen match för Mercer. Så börjar historien: Heller måste bli starkare, ta reda på vad som

försiggår och mörda sin skapare.

Uppdragsdesignen i första spelet hade sina brister, men i Prototype 2 ska den vara vässad med hjälp av lite inspiration från Red Dead Redemption. Numera får du inte längre order från din syster, istället är uppdragen spridda över hela staden. Dessa åtaganden kan utföras i vilken ordning som helst, eller ignoreras helt. Tyvärr så fick vi bara se en typ av sidouppdrag: "lairs". Dessa är små öppningar i marken som är spridda över hela staden. De kan ses som templen i Zelda-spelen och i slutet av dem väntar uppgraderingar av Hellers förmågor.

I Prototype steg vi i level genom att köpa nya



#### INSPIRERADE AV HULKEN

I utvecklingen av Prototype och Prototype 2 har Radical Entertainment hämtat mycket inspiration från serietidningen The Incredible Hulk. Till detta har de adderat zombies i huvtröjor.

#### OTROLIGA AGGRESSIONER

Prototype var väldigt våldsamt. Ett superhjältespel proppat av storymässigt mörker, blod och slakt. I tvåan skruvar utvecklarna upp våldsamheterna ytterligare och utlovar ännu mer aggressioner, enorma vapen och blod. Man kommer dessutom att kunna hoppsparka helikoptrar.



attacker i en affär, men det blir ingen shopping för James Heller. Alla viktiga moves lär han sig under de mer betydelsefulla storyuppdragen, men de flesta

## I Prototype 2 är uppdragsdesignen vässad med hjälp av lite inspiration från Red Dead Redemption

uppgöringarna kan hittas i sidouppdragen. Hellers förmågor kan anpassas med olika mutationer, något som exempelvis kan påverka hur mycket skada vapnen gör. Mutationerna är i princip samma sak som perks i Fallout 3, eller relics i Dante's Inferno. Tre mutationer

kan vara aktiverade på samma gång.

Överdrivna och intensiva strider mot stadens infekterade återkommer förstås också. En förändring är

att en combo nu kan avbrytas, så att en attack kan stoppas om spelaren vill det. Vi ska också få möjlighet att ducka för fiendernas attacker. Under striderna syns en ljus laserstråle som pekar ut riktningen mot en anmärkningsvärd attack. Att ge spelaren chans att

ducka är en mycket bra idé, men i det här stadiet ser laserstrålen ganska dum och artificiell ut.

Tekniskt sett ser Prototype 2 klart bättre ut än första spelet. Staden är detaljerad och effekterna imponerar. Designteamet har som ambition att visa upp konsekvenserna av Hellers upptåg i spelvärlden, men här finns inga egentliga förstörbara omgivningar som i exempelvis Battlefield: Bad Company 2.

Det finns inte heller någon co-op eller multiplayer, då Radical Entertainment vill lägga allt krut på att göra en så bra enspelarupplevelse som möjligt. Vi får vänta till 2012 för att se hur James Hellers hatfyllda jakt artar sig. **Markus Hirsilä (Gamereactor Finland)**



### Resistance 3

Plattform **Playstation 3** Speltyp Action Premiär 6 september

Insomniac har putsat länge på tredje delen av alienmosar-serien Resistance och finslipet bådär gott. Förutom ett mer fokuserat flerspelarläge kan vi se fram emot smartare AI, co-op och det fräcka vapnet Mutator, som skjuter radioaktivt dimma vilket utsätter fienden för bölder och annat obehag...



### Tekken Tag Tournament 2

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

Efter elva år kommer uppföljaren till Tekken-seriens första Tag-spel och som sist handlar det om finurlig växel-prygling där ditt lag består av två kämpar. Nytt för Tekken Tag Tournament 2 är specialslag som båda kämparna kan använda samtidigt, och man lånar också en del spelinslag från Tekken 6.



### Steel Diver

Plattform **Nintendo 3DS** Speltyp Action Premiär Våren

Detta lättsamma ubåtspel startade som en teknikkdemo för Nintendo 3DS, men föräras nu med riktig release. Du guidar en ubåt genom sidscrollande banor där minor och hårda havsbottnar ska undvikas. I periskopläget letar du fiendeskepp du kan flåsa iväg torpeder mot. En skön liten sleeper hit, kanske?



### Super Street Fighter IV: 3D Edition

Plattform **Nintendo 3DS** Speltyp Fighting Premiär 25 mars

Super Street Fighter IV 3D Edition kan mycket väl bli kungen i den första vågen 3DS-spel. Spelet ska vara nästan identiskt sin grymma förlaga och dessutom ha stöd för slagsmål via wi-fi. Vi hoppas på en så exakt spelkontroll som möjligt och 3D-effekter som gör fightingfesten ännu festigare. Hadouken!



### Virtua Tennis 4

Plattform **PC / PS3 / Wii / Xbox 360** Speltyp Sport Premiär Våren

I sin senaste tolkning av den vita sporten drar Sega full nytta av Move, Kinect och Wii Motion Plus. Virtua Tennis 4 leker även med förstapersonsvy och du kan röra dig mot nät genom att närma dig din konsols kamera. Puritaner kan dock spela med vanlig handkontroll också, lyckligtvis.



### Orcs Must Die

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

Död åt orcherna! Horder av gröna inkräktare tokrusar genom ditt fort och du måste göra allt du kan för att decimera styrkorna. Du manglar, plattar till, spetsar och kastar trollformler på orcherna som aldrig tycks ta slut. Orcs Must Die ser ut att utmana både våra reflexer och vårt strategisinne.



### Ocarina of Time 3DS

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

Återutgivningar av Ocarina of Time har vi sett för. Men att återse kanske det bästa spelet någonsin lockar förstås ändå. I 3DS-utgåvan väntar en hel del nyheter; Hyrule i stereoskopisk 3D, möjlighet att styra menyer med pekskärmen och en vy som styrs av konsoelns gyro. Ganon, vänta dig spö igen.



### Anarchy Reigns

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

Efter actionspel som Mad World, Bayonetta och Vanquish är Platinum Games nu tillbaka med om möjligt ännu hårdare Anarchy Reigns. Ett futuristiskt beat 'em up där råbarkade kämpar ska banka patask till blodig sörja. Mad World-protagonisten Jack Cayman kommer vara en av flera valbara figurer.



### Sega Rally Online Arcade

Plattform **PS3/Xbox 360** Speltyp Racing Premiär Oktober

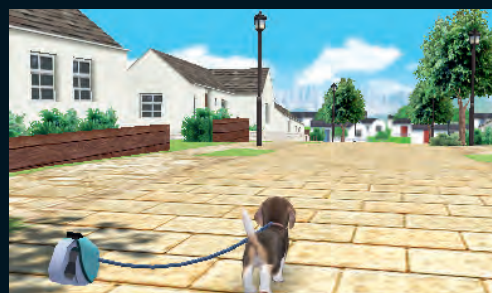
I höst kommer världens bästa arkadrallyserie tillbaka i ny nedladdningsbar tappning. Bakom det lite klumpiga namnet Sega Rally Online Arcade döljer sig 13 ilsna bilar, multiplayer för upp till sex personer plus grafiken från Sega Rally Rev. Redaktionens rallytokar slickar sig redan om munnen.



### Kid Icarus Uprising

Plattform **Nintendo 3DS** Speltyp Action Premiär Sommaren

Hon har hållit sig lugn, ormrissan Medusa. Inte sedan 1987 har hon hittat på otg, men i sommar är det dags igen i ett spel som Nintendo menar vore helt ospelbart utan 3D. Pit och Palutena bildar ett svärslaget team i en actionpackad titel som ser ut att kunna bli flaggskeppet för Nintendo 3DS.



### Nintendogs + Cats

Plattform **Nintendo 3DS** Speltyp Simulator Premiär 25 mars

Att sköta ett virtuellt husdjur har aldrig varit så krävande som i Nintendogs + Cats där Nintendos digitala katter och hundar känner igen ditt ansikte och tack vare Nintendos 3DS-kameran vet om du är arg eller glad. Dessutom kräver de promenader där den inbyggda stegräkaren kommer till användning.



### Lego Pirates of the Caribbean

Plattform **Alla** Speltyp Sport Premiär 31 mars

I sommar är det dags för den fjärde Pirates of the Caribbean-rullen, och lagom till dess kommer även ett Lego-spel baserat på samtliga filmer. Här får man inte bara inkläda sig rollen som piraten Jack Sparrow, utan även spela som någon av över 70 andra figurer, alla med unika egenskaper och förmågor.





**EXKLUSIVT!**

BARA I SVERIGES STÖRSTA SPELTIDNING

# RAGE

Jesper Karlsson hoppade på fakirflyget till Dallas för att som enda nordisk journalist testspela ett nästan färdigt Rage...

## URSINNET

I introduktionen till RAGE låter Id asteroiden Apophis smälla rakt in i jorden. 99% av allt liv förintas. Tusentals år av utveckling och civilisation raderas på ett par ögonblick. Taskigt läge. Strax innan nedslaget såg jordens olika regeringar till att skydda viktiga människor i underjordiska anläggningar, där de förvarades nedkylda för att en dag vakna upp, ta sig upp till ytan igen och kickstarta en ny fräsch civilisation.

Om allt gick enligt planerna hade det inte blivit mycket till spel, inte ett typiskt Id-spel i alla fall utan kanske snarare ett The Sims: Rebuild after the Apocalypse. Anläggningen som spelaren placerades i fick sig en saftig kyss när Apophis rammade jorden med full kraft, alla andra dog och all utrustning förstördes. Så spelets huvudperson vaknade inte när det var dags utan slumrade på ett bra tag till. Nyvaken, helt utan minne och ingen aning om var han befinner sig är spelaren nu vilse i en värld som inte påminner om något annat.

Id Software håller till i den dammiga lilla Dallas-förorten Mesquite. Personligen hade jag sett fram mot lite skönt Texas-väder med 15-20 plusgrader och solsken, som skön kontrast till det svenska klimatet. Men veckan innan jag anlände hade hela regionen drabbats av ett massivt snöoväder och ganska få personer lyckades ta sig till jobbet. Snön hade visserligen försvunnit när jag kom, men minusgraderna bestod.



Id öppnar som sagt hårt, de förintar nästan hela världen och när civilisationen byggs upp igen blir det kanske inte vad man hade trott. I mina första minuter i RAGE händer det inte så mycket. Robert Duffy från Id börjar berätta lite om världen, var jag befinner mig och vad som har hänt. Jag kastas direkt in i RAGE och jag står utanför den ark där huvudrollsinnehavaren varit nedfryst och bortkopplad från verkligheten. Jag gnuggar mig i ögonen, blinkar några gånger och jodå. RAGE är verkligen så hejdlöst snyggt som jag hade hoppats på. Det är det snyggaste jag någonsin har sett, alla kategorier. Kanske till och med snyggare än Crysis 2. Kanske. I september kommer vi givetvis att göra en direkt jämförelse mellan de båda. Jag är grymt imponerad av det grafiska och i



### FRIHET MED FOKUS

Id beskriver själva Rage som regisserat öppet med en viss handling du måste följa genom att delta i vissa uppdrag. Dock finns det en hel del att göra vid sidan av själva handlingen. Du kan till exempel skaffa dig en schysst karriär som tvättakta racingproffs.



## RAGE ÄR PERVERST SNYGGT. KANSKE TILL OCH MED SNYGGARE ÄN CRYISIS 2

början fumlur jag mest runt som en tafatt däre. Jag är ensam, vilse och rådlös. Och hellre än att följa storn spenderar jag tiden med titta på det som erbjuds, zooma in på saker och beundra det minutiösa detaljarbetet man finner överallt. Solen gassar på ordentligt och spelvärlden sveps in i ett härligt varmt ljus. Id har ju gjort sig en tradition av att göra ganska mörka spel med titlar såsom Doom och Quake, en tradition de alltså bryter ordentligt i Rage. Efter att ha beundrat grafiken och njutit av en stämningsfull och fångslande inledning får jag hoppa in i en buggy och fräsa runt lite i de vidsträckt miljöerna. Och som

befarat är fordonsfysiken inte särskilt bra, alls. Id säger att de gärna vill tilltala alla typer av spelare och har därför gjort en ganska simpel körkänsla. Bilen känns stel men samtidigt sladdrig, lite som jeep-partierna i Call of Duty 2, om man vill vara elak. När jag senare byter buggyn mot en lätt lastbil förändras körkänslan till det bättre. Trots sämre grepp uppmanar klunsen till buskörning. Jag spättar omkring över sanddynerna, gör bredställ och och trots det fladdriga fordonet tycker jag mig ha god kontroll. Efter en stunds motordriven lektuga där jag får prova på lite bilbaserade strider med olika

fiendefraktioner anländer jag till staden Wellspring, som badar i samma härliga solljus som så mycket annat i Rage. Till en början är befolkningen skeptisk och för att vinna deras förtroende måste du skita ner dig lite och bevisa att du inte är en simpel usling som bara har anlänt för att ställa till med problem.

Av en bits bartender får jag veta att ett gäng jobbiga typer huserar en bit utanför staden. "Så här kan vi inte ha det", säger en av invånarna i baren och jag får i uppdrag att bege mig dit för att rensa upp lite. Sagt och gjort, jag hoppar in i en buggy, gör lite stuntrick med fordonet, passar



### FANTASTISK GRAFIK

Grafiken i Rage är fantastiskt läcker. När Id Software i september släpper lös spelet och dess vilda mutanter kommer tekniken konkurrera med grafikkungar som Just Cause 2, Killzone 3, Uncharted 2, Bulletstorm och givetvis Crysis 2.

## VRÅLANDE MUTANTER ANFALLER MED HEMMAGJORDA TILLHYGGEN

på att samla fallande asteroidfragment och innan jag vet ordet av är jag framme. Gänget jag har i uppdrag att förinta huserar i ett raserat gammalt hyreshus där allehanda föremål ligger och skräpar. Med mig har jag en vapenarsenal av ett ganska traditionellt snitt. En pistol, en hagelbrakare, ett automatvapen samt knivbestyckad bumerang som kallas Wingstick.

Vrålande mutanter och krigsmålade ökenpirater börjar komma mot mig med en mix av hemmagjorda

prygelklubbor och rostiga skjutvapen. De tar skydd, jobbar i grupp och skriker olika kommandon till varandra. Men med ett hagelgevär fullproppat med patroner är jag svårstoppad. Hur många de än är klarar jag av dem allihopa och när hagelpatronerna sinar byter jag istället till det AK47-liknande automatgeväret och skrattar rått när fiendens meningslösa anfall slutar i kaos. De som befinner sig på avstånd förpassar jag till dödsriket med hjälp av

min pistol där kikarsiktet erbjuder prickskytte-möjligheter.

Fienderna är ett intressant kapitel i sig. I Rage finns flera olika fraktioner och ingen är sams med någon annan. Varje fiende befinner sig oftast i en miljö som speglar deras karaktär och när jag smyger i en gammal militärfabrik möter jag en mer taktiskt utmanande fiende som använder sig av smartare taktiker och högteknologiska vapen. Mutanterna



föredrar lite mer primala metoder, de huserar ofta i fuktiga miljöer och otrevliga kloaker. De anfaller utan strategi, alltid i grupp och med trubbiga hemmabyggen som tillhyggen. Detta medan Ghost Clan arbetar annorlunda, deras hem ligger i en ravin där de bygger allt på höjden. Linbanor, höjdskillnader och annat står på menyn när man försöker ge sig på dessa stenhårda akrobater som anfaller med vassa närstridsvapen.

När du traskar runt i Rage kommer du finna massor med skrot och prylar som ligger här och var. Dessa kan du utan problem plocka upp och kånka runt på. Allt eftersom kommer du få tag på ritningar på olika

föremål du kan konstruera av dessa delar. Vi pratar allt från maskiner som borrar upp lås till radiostyrda bilar med bomber på. Som tur är kan du bära med dig precis hur mycket skrot som helst då Id absolut inte vill ha ett rollspelsystem där man måste fåna runt med vad man ska bära med sig och vad man ska lämna kvar.

I städerna kan du även köpa mer sällsynta delar hos vissa återförsäljare och du kan även köpa olika typer av ammunition och även uppgraderingar till din bil. Rage öppnar upp nya möjligheter och blandningen mellan spelmoment från såväl Quake som Borderlands

känns lyckad. Kort sagt känns detta som en otroligt lovande actionfest proppad av härliga kvaliteter.

Jag lämnar Dallas klockan fem på morgonen och nederbörden består inte av regn eller snö, utan is. Det regnar is och termometern står på -9°. Texas-hettan, solskyddskrämen och skallerormarna uteblev. Istället fick jag chansen att utforska en liten del av Id Softwares postapokalyptiska helvete, ett lika vidrigt som vackert ställe som jag längtar efter att få återbesöka senare i höst. Rage tycks nämligen kunna bli något alldeles, alldeles extra.

**Jesper Karlsson**



# PREY

## BARA I GAMEREACTOR

Jonas Mäki hälsade på **hemma hos Human Head**. Hans uppdrag? Att kika närmare på uppföljaren till ett av de mest underskattade actionspelen genom alla tider

Speltyp ACTION Utvecklare HUMAN HEAD Utgivare BETHESDA Premiär 2012 Antal spelare 1



## PLÖTSLIGT STÖTER JAG PÅ DEN FULASTE TYP JAG SETT I ETT SPEL

### 1 UTE I RYMDEN

Det är fullt av folk i Prey 2 och man kan interagera med alla, blanda sig i diskussioner eller bara lyssna till skvaller.

### 2 INSPIRATIONEN

Human Head medger villigt att man inspirerats av Mass Effect 2 i designen av banan Gamereactor fick se. Andra inspirationskällor är Blade Runner och Riddick.

### 3 KONSEKVENSER

Det går utmärkt att muta till sig information, hota folk eller bara ge dem rejält med spö. Men dina handlingar kommer självfallet att ge konsekvenser längre fram.

Bilden är suddig till en början. Långsamt återfår jag medvetandet. Jag ligger bland brinnande bråte och tittar upp mot taket medan bilden klarar så sakteliga. Jorden. Jag ser Jorden genom två enorma fönster omgivna av något slags brunt, kebabliknande material. Är det här något slags skämt? Lite längre bort ligger ett rykande flygplansvrak och rester av byggnader och natur. Vad är det som pågår?

Jag fingrar efter mitt hölster... och japp, puffran är fortfarande kvar. Beger mig av för att få någon sorts klarhet i vad som hänt. Plötsligt stöter jag på den fulaste typ jag sett i ett spel, kanske någonsin. Det är få problem som inte går att lösa genom våld, hinner jag tänka innan jag brassar på så det stänker utomjordisk hjärnsubstans överallt. Nya fulingar dyker dock upp i portaler, som från ingenstans. En vild jakt tar sin början, jag vill ju helst klara mig med

livhanken i behåll, även om jag egentligen inte vet vart jag ska på denna sällsamma plats. Och just det är också lite av problemet. Hur rymmer jag från ett numerärt överlägset antal på en inhägnad plats jag inte känner till?

Utomjordingarna hinner ikapp mig och med en rejäl käftsmäll svartnar det för ögonen.

För huvudpersonen alltså. För mig själv blir det istället väldigt mycket ljusare. Vid den här tidpunkten tänder nämligen Human Head det lilla biorummets lampa, och ögonen får kämpa för att vänja sig vid ljuset. Jag har just spelat den första banan i kommande Prey 2, uppföljaren till ett av generationens allra bästa, och kanske mest förbi-sedda actionspel. Men vad

som hände efter första banan vill man inte svara på, och istället kommer resten av presentationen att handla om vad som händer några år in i äventyret på utomjordingarnas planet Exodus.

Början av Prey 2 utspelas parallellt med originalet. Spelväldens bästa indian, Tommy, finns därför med i Prey 2. Däremot spelar man inte längre som honom, utan som sheriffen

Killian Samuels som kidnappades samtidigt som Tommy i början av föregångaren, av samma utomjordingar. Killian har förts till planeten Exodus där han nu jobbar som prisjägare. Human Head gör jämförelsen att om det första Prey var Luke Skywalker-versionen av berättelsen, är Prey 2 istället Bobba Fetts historia. Den här gången är det man själv

### 3 OCH STUDIO

Human Head grundades 1997 av sex avhoppare från Raven. Deras första spel blev vikingaäventyret Rune, men deras bästa titel är fortfarande Prey från 2006.



rymdbasen Omega från Mass Effect 2. Här finns civila, massvis av byggnader, dörrar, strippklubbar, kasinon med småspel och saker att klättra på.

Till skillnad från originalet är Prey 2 designat med en öppen spelstruktur. Man kan gå vart man vill, prata med vilka man vill och anta de uppdrag man vill. Killian är minst lika smidig som Faith från Mirror's Edge och hoppar ledigt till avlägsna avsatser, går armgång på rör, balanserar på smala plankor och hoppar vigt som en katt uppåt på fasader. Behändigt nog kan du se på Killians händer om han kommer klara ett språng, så du slipper chansa och hoppa i blindo. Glöm frustration i stil med Mirror's Edges trial-and-error, med andra ord.

Världen omkring Killian är imponerande levande och full av folk. Med ett enkelt knapptryck sällar du dock enkelt bort personer som inte är värda din tid. Vi passerar barslagsmål, strippklubbar och bostadskvarter innan Killian accepterar ett uppdrag om att tillfångata och

## DEN FÖRSTA DELEN AV PREY 2 KOMMER ATT UTSPELA SIG PARALLELLT MED STORYN I ETTAN

överlämna en gangster. Något som visar sig vara lättare sagt än gjort, då han har gott om livvakter. För att överhuvudtaget ta sig in i byggnaden krävs röstigenkänning, något man löser genom att ta en vakt som gisslan och under pistolhot tvinga honom att släppa in en. Där inne vankas sedan stenhårda strider.

Killian är precis lika smidig med vapen i handen som utan, och kan i förstaperson kasta sig i säkerhet och glida i skydd. Det finns även en vidareutvecklad variant av Killzones coversystem så man kan sitta i skydd bakom hinder eller väggar och peppra fiender. Striderna ser så smidiga ut att det för tankarna till Vanquish

som jagar, och utomjordingarna som är bytet.

När man träffar Human Head märker man direkt att det inte är vilken utvecklare som helst. Ambitionsnivån ligger ungefär där den brukar när man träffar exempelvis Valve eller Blizzard. Det är för dem helt ointressant att bara släppa en till uppföljare; man vill nyskapa, göra något oväntat och utveckla sitt koncept som gjorde Prey till ett strålande actionspel.

Föregångaren släpptes redan 2006 och först 2012, hela sex år senare, är det tänkt att man ska lansera uppföljaren. Chris Rhinehart som producerade ettan och även grundade Human Head förklarar att de haft flera idéer om hur Prey 2 skulle se ut. Projektet har därför startats om, flera gånger.

Rummet släcks ner igen och en bana på planeten Exodus inleds. Precis som i Half-Life ses allt ur Killians ögon och inte ens i mellansekvenser får man någonsin se sig själv i tredjeperson. Huvudpersonen har heller ingen röst. Det här är ditt äventyr och du får själv ge Killian den personlighet du önskar. Jag styr runt honom i en värld som inte så lite påminner om



## CHRIS RHINEHART

Human Heads visionäre producent tog ett ordentligt snack med Gamereactor

### Vadför valde ni att byta huvudperson från Tommy till Killian?

- Vi älskar Tommy, men han har sin historia och gav oss inte möjlighet att utveckla storyn i den riktning som vi ville. Istället presenterar vi Killian Samuels, sheriff och fångvaktare som är bättre anpassad för att fungera som riktig hårding i en öppen värld där man kan göra som man vill. Han kidnappas för övrigt samtidigt som Tommy som också finns med i Prey 2, men deras vägar skiljs åt och vi får möjlighet att berätta en helt annan historia.

### Har utvecklingen av Prey 2 pågått sedan Prey släpptes?

- Nej. Inte kontinuerligt i alla fall. Vi hade en massa idéer vi ville testa och påbörjade utvecklingen men stötte på en del problem. Och efter något år fick vi ett annat uppdrag som vi satte igång med, som sedan lades ned. När 3D Realms fick ekonomiska problem tvingades de sälja Prey-licensen som Bethesda köpte upp, så vi satte oss med dem och diskuterade genom hur Prey 2 skulle kunna se ut. För tre år sedan startade vi utvecklingen av det spel som Gamereactor precis testat.

### Till vilka format kommer Prey 2?

- Det har vi faktiskt inte utannonserat. Xbox 360 är vårt huvudformat och det är också den versionen vi visat samt baserar andra versioner på. Men det kommer också att släppas till PC och Playstation 3, och vi kommer inte nöja oss innan det ser riktigt bra ut till alla format.

### Kommer det att finnas utrymme för olika spelstilar?

- Absolut. Hela spelet är utformat så att du kan spela som du vill. Vill du smyga dig fram, klättra på fasader och diskret sänka fienden genom att nita dem bakifrån så går det bra. För den som hellre stormar fram med dragna vapen och skjuter viit omkring

sig, finns det möjlighet att göra det med alla varianter där emellan.

### Kan du berätta lite mer om planeten Exodus och hur den fungerar?

- Vi är väldigt nöjda med Exodus som är en planet som inte roterar. Det betyder att det konstant finns en ljus och en mörk sida. Inspirationen till den lösningen kommer från Chronicles of Riddick, men eftersom det konstant är ljus kommer man inte behöva jagas och riskera att smälta i de ljusa områdena. Vi kommer också att ha andra typer av områden som städer, grottor och sådana med växtlighet, även om vi vill undvika de värsta klichéerna med exempelvis en typisk djungelbana.

### Har ni inspirerats av Mirror's Edge i utformandet av parkour-inslagen?

- Vi har absolut inspirerats av Mirror's Edge. Vi ville göra en stor öppen värld där spelaren skulle kunna ta sig fram överallt, och ha samma rörlighet i striderna som man har i spel man ser i tredjeperson. Vi har lyckats göra det väldigt smidigt och det krävs väldigt få knapptryckningar för att hoppa fram och göra spektakulära saker. Vi tycker att vi har en intuitiv spelkontroll som vi hoppas folk kommer gilla.

### Har ni några planer för multiplayer?

- Nej. Vi gör hellre ett riktigt bra singleplayer-äventyr än att satsa pengar och resurser på en halvdan multiplayerkomponent. Vi har väldigt höga ambitioner och kan vi inte göra ett riktigt bra multiplayerstöd avstår vi hellre. Därför kommer vi heller inte att inkludera stöd för 3D-grafik, Kinect eller Move. Human Head gör inga halvhjärtade satsningar.

### Fanns det något du inte var nöjd med i det första spelet?

- Nej, faktiskt inte. Jag är fruktansvärt nöjd med Prey och tyckte det var ett riktigt grymt äventyr.



när man ser hjälten glida omkring, rulla över objekt och kasta sig i skydd. Det tänkta offret har dock inga planer på att bli tillfångatagen och när alla hans livvakter mejats ned tar han

## HUMAN HEAD HAR INSPIRERATS AV BLAND ANNAT MIRROR'S EDGE FRÅN SVENSKA DICE

till flykten, vilket leder till en fet parkour-jakt där man dels ska vara snabb, dels välja smarta genvägar. Och inte blir det lättare av att en enorm boss dyker upp för att dela ut storstryk. Han är löjligt fet och späckad med integrer-

ade delar som gör honom lika stark som olustig att se på. Den som spelat det första Prey kommer känna igen mycket av designtänket från hur utomjordingarna bygger ihop människor med maskiner. Men även om man skulle dänga honom med livhanken i behåll och ta skurken levande är uppdraget inte över. Den arme kraken har inte alls någon lust att överlämnas till din uppdragsgivare och vill muta sig loss med rejäla pengar.

Dessa pengar kan du sedan använda för att exempelvis uppgradera din egen rustning. Varför inte skaffa sig axelkanoner för att få lite extra eldkraft i striderna? Eller kanske möjligheten att sväva eller kanske förmågan att få fiendens gravitation att upphöra så de liksom svävar upp i luften som heliumballonger för att sedan skjuta prick på dem? Det finns otaliga varianter men man kan inte bära med sig hur

många man vill, man får därför blanda och prova sig fram för att hitta den kombination av egenskaper som passar spelstilen man vill ha.

Dessutom öppnar sig nya möjligheter att ta sig fram i takt med att förmågorna blir bättre. Därmed kan det ibland vara en poäng att gå tillbaka till ställen man trodde att man utforskat färdigt för att hitta nya saker. Varje område är ungefär jämförbart med Assassin's Creed 2, säger Human Head, och man tar sig mellan varje ställe med tåg. Även om jag bara fick se den Mass Effect 2-inspirerade banan i rörelse, fick jag se konceptbilder på ökenbanor, stora städer, vildvuxna områden och grottsystem. Tanken är att Prey 2 ska bli ett väl tilltaget äventyr och speltiden beräknas till minst 15 timmar.

Kort sagt känns Human Heads uppföljare väldigt fräsch. Det har rörelseschemat från



Mirror's Edge, samma frihet som Mass Effect, och eldstriderna från Killzone 2. Här finns ett loot-system liknande Borderlands och Prey 2 påminner även om Bioshock i hur man går upp i level samt förbättrar sina vapen. Human Head har även bidragit med en rad helt egna idéer, något som ger det en unik känsla.

Det är tydligt att Human Head vill framhäva spelets små detaljer. Normalt vill utvecklare helst prata om stora skryt-features men Rhinehart vill mycket hellre berätta om hur de försökt eliminera frustrerande och ologiska element från Prey 2.

Därför har man jobbat hårt med checkpoints, sett till att folk inte dör eller betar sig som idioter under eskortuppdrag och att man inte går med vapnet uppsträckt framför sig när det inte används. Man har inte heller placerat fiender på ologiska platser. Dessutom

kan alla vapen använda all ammunition, vilket innebär att vi inte behöver kasta våra favoritpuffror och byta ner oss när ammunitionen tryter. Här finns dock olika sorters ammunition; vi kan skjuta brinnande eller explosiva kulor vilket ger variation till våra krutpåkar. Dessutom går vapnen att bygga om kontinuerligt. Ett vapen man gillar särskilt mycket kan alltså hänga med hela spelet genom och bli bättre och bättre.

Ju mer Rhinehart berättar, desto mer inser jag vilka enorma ambitioner Human Head har, och att den stora utmaningen för dem kommer vara att få med allt man vill. Något inte minst Fable-producenten Peter Molyneux haft svårt med tidigare där han lovat runt men hållit tunt. Det underlättar dock att man helt valt att slopa multiplayer-delen.

“Vem kommer att välja multiplayer-läget i

#### ● FÄRRE PORTALER

Portaler var en stor del av det första spelet, men tekniken kunde bara användas på rymdstationen som Tommy sprängde. I Prey 2 finns en annan typ av portaler som dock inte används lika ofta.

#### ● TJUSIG GRAFIK

Prey 2 känns redan ett år innan premiären riktigt, riktigt snyggt. I synnerhet ljuseffekterna imponerar, men även smidigheten och flytet i striderna lovar gott. Och då återstår ändå ett helt års finputsning.

Prey 2 framför det i exempelvis Halo: Reach? Vi gör hellre ett riktigt bra singleplayer-äventyr”, berättar Rhinehart. En upplyftande tanke; alldeles för många spel idag får ett pliktskyldigt multiplayer-stöd som ändå inte kan mätas med de bästa. Däremot kommer man att ha nedladdningsbart material, men även där vill man göra något extra och inte bara pumpa ut något extra uppdrag eller liknande.

Med det avslutas demonstrationen av Prey 2. Men det jag har fått se ger mersmak, även om det är en helt annan typ av spel än Prey som jag fortfarande håller som en personlig favorit. Human Heads ambitionsnivå är skyhögt och de goda idéerna många. Först nästa år är det premiär, och har man bara lyckats realisera alla ambitioner kan Prey 2 mycket väl bli en rejäl och välbehövlig vitaminkick för hela actiongenren.

**Jonas Mäki**

Testat



# HOMEFRONT

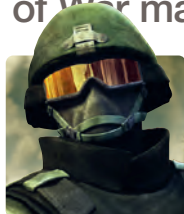
PC PS3 X360 Speltyp ACTION Utvecklare KAOS STUDIOS / DIGITAL EXTREMES Utgivare THQ Premiär 18 MARS Antal spelare 1-32 Rek. Ålder 18

## Utvecklarna bakom Frontlines: Fuel of War målar upp en dystert framtid för USA

Storyn lät på förhand som det starkaste kortet i Homefront. John Milius, snillet bakom Apocalypse Now och dunderkultiga Red Dawn stod bakom spelets manus. Premissen: Korea invaderar och förslavar USA, kändes intressant och spännande. Tyvärr är Homefront en stor besvikelse på just den punkten. Berättandet är reducerat till ointressant, raspigt babbel medan spelet laddar, och dialogen mellan huvudkaraktärens tre medhjälpare är irriterande svag, enformig och kroniskt fånig. Skinnklädda rebellen Connors konstanta vrålande av order, käftiga motsägelser och stridsrop blir efter några timmar så förutsägbart och så tontigt att det knappt går att hålla sig för skratt.

Spelet tar sin början när hjälten, Robert Jacobs, fångas i en nedgången lägenhet i norra San Francisco. Koreanska trupper stuvade i Robert bland andra krigsfångar i en gammal skolbuss med löften om stundande tortyr. Frihetskämparna Connor och Rianna prejar bussen av vägen och fritar Jacobs som ombeds assistera rebellerna vid en inplanerad helikopterråd mot ockupationsmakten. Berättandet är klumpigt och överteatraliskt. Karaktärerna känns som sagt mer irriterande än relevanta.

Singleplayeräventyret tar mig från sönderbombade villakvarter i stadens utkant in mot den koreanska arméns norra utpost. Från



### 1 GAMMAL GRAFIK

Jämfört med spel som Killzone 3 och Crysis 2 har Homefront inte mycket att hämta rent grafiskt. Det ser gammalt ut och belysningen känns platt.

### 2 GOLDEN GATE

Det bästa kapitlet i Homefront är då man intar Golden Gatebron och jobbar sig fram mot koreanernas ledningscentral. Det hinner bli ordentligt intensivt innan man når sitt slutmål.

förorterna till landsbygden och vidare in mot staden. Miljövariationen hade kunnat glänsa om det inte vore för att spelets samtliga banor känns ultralinjära och ofta mer som multiplayerbanor nedlusade med halvkorkade fiender än genomtänkta singleplayerställen.

Precis som i Call of Duty-spelen springer man på en utstakad stig med ständiga pilar och skrik från medhjälpare att göra si, och

## RUTTEN SINGLEPLAYER SKAPLIG MULTIPLAYER

så. Problemet med Homefront dock, till skillnad från exempelvis Call of Duty: Black Ops, är att Kaos Studios inte lyckas dirigera mig på en lagom nivå, och de lyckas heller inte skapa en njutbar intensitet i spelets tempo. Istället känns det långsamt med tydliga toppar där den eftersträfvade "Hollywood"-känslan uteblir. Homefront känns själlöst, om du ursäktar uttrycket, med ihåliga karaktärer, identitetslösa fiender, bleka banor och en hel del enerverande buggar. Att det dessutom tar slut efter extremfjuttiga

LÄS MER PÅ GAMEREACTOR.SE



### 3 SNEAKY SNEAKY

På en av banorna omdöms man smyga genom en grupp blodtörstiga rebellers bas. Tyvärr fungerar dock inte smygmekaniken och hela kapitlet känns automatiserat och odramatiskt.

### 4 CRAZY EYES™

Karaktärerna i Homefront är tyvärr lika överdrivna som de är förutsägbara. De skriker åt varandra på regelbunden basis och dramaten uteblir.

tre timmar och 54 minuter gör knappast saken bättre. Tur är det därför att multiplayerdelen väger upp lite med ett väl utformat spelsystem.

Precis som i Call of Duty-spelen är spelarna indelade i klasser och dessa är välbalanserade. Målet är att i varje match fånga och hålla tre specifika punkter på varje bana. Det första laget med två punkter vinner matchen. Poängen man vinner använder man för att uppgradera sina förmågor, ett system som fungerar bra. Man kan även köpa bepansrade bilar, stridsvagnar och helikoptrar med sina poäng, något som gör att man såklart är extra rädd om sitt fordon när man väl betalat för det. Multiplayer-matcherna är intensiva, spelsystemet godkänt och bandesignen helt okej.

I slutändan är Homefront, precis som Kaos förra spel Frontlines, ganska medelmåttigt. Själva storyläget brister på flera ställen och tar slut innan det knappt ens börjat. Grafiken känns gammal och ljudet ojämnt mixat. Multiplayerkomponenten räddar dock betyget en aning.

6

Petter Hegevall



## POKEMON: BLACK

### NINTENDO DS

Speltyp ROLLSPEL/ÄVENTYR Utvecklare GAME FREAK  
Utgivare NINTENDO Premiär UTE NU  
Antal spelare 1 Rek. Ålder 3

Räknar man samtliga versioner är detta Pokémon-spel nummer 16 i ordningen till Nintendo DS. Nästan alla dessa är dock antingen spin-offs eller uppdaterade Game Boy-titlar. Med Pokémon Black har Game Freak äntligen gjort upp med historien och kastat ut allt gammalt bagage för att istället fylla äventyret med bättre spelbarhet och framför allt 156 helt nya fickmonster.

Därför känner jag mig lite vilsen när jag träffar professor Juniper i hemstaden Nuvema. Hon erbjuder mig en egen Pokémon för att starta mitt äventyr. Jag har verkligen ingen aning om vad som väntar,

## BÄTTRE SPELBARHET OCH FRAMFÖR ALLT 156 HELT NYA FICKMONSTER

och ratar förutsättningslöst reptilen Snivy för att istället satsa på utterliknande Oshawatt. Med honom vid min sida väntar 200 timmar nya äventyr när jag ger mig av för att fylla Pokedexet ännu en gång.

Det tar inte många sekunder innan jag inser att allt är smidigare i Pokémon Black. Man rör sig snabbare, dialogerna är rappare och Pokecentres är numera även utrustade med ett Pokemart så man både ska kunna hela sina fickmonster samt köpa utrustning på samma gång. Att gå tillbaka till ett tidigare Pokémon-spel efter att ha spelat Black känns omedelbart som att återvända till Game Boy-generationen. Jag kan inte begripa varför det inte gjorts tidigare och först nu, när Nintendo DS om två veckor ju ersätts av speljättens stundande 3D-konsole; Nintendo 3DS.

Att hitta alla nya monster är fortfarande en märkligt mäktig drivkraft och jag vill fånga allihopa. Favorit denna gång är Donkey Kong-inspirerade Darmanitan och det är kul att matcha honom mot andra nya bestar, i synnerhet mot andra Pokémon-tränare online. Pokémon Black hade kunnat bli det bästa spelet i serien någonsin, men är ändå det självklara valet för alla nya Pokémon-jägare och ett absolut måste för alla fans.

8

Jonas Mäki



# CRYSIS 2

PC PS3 X360

Speltyp ACTION Utvecklare CRYTEK Utgivare EA Premiär 25 MARS Antal spelare 1-12 Rek. Ålder 18

GR:S  
FAVORIT!

## Cryteks stekheta uppföljare är en stilstudie i smart designad frihet med underbar grafik

**Bullshit tänkte jag. Tjusigt formulerad sådan, men ändå bullshit.** Det var i oktober 2010 som jag satt mitt emot Crysis-seriens producent, Cevat Yerli, och pratade om uppföljaren till världens snyggaste spel. Cevat pratade engagerat om en urban djungel. Om "katastrofal skönhet" och om att tempot, precis som i föregångaren, skulle avgöras efter spelarens stil. Frihet på rätt sätt. Det lät som smart utformade PR-floskler just nu. Jag hade samma förmiddag spelat igenom kapitlet *Semper Fi or Die* och avsaknaden av frihet, möjlighet och den där stadsdjungeln som Cevat pratade om - var total.

Men jag borde ha vetat bättre. Yerli är ingen uppblåst snackpåse. Ingen retoriskt slipad hype-maskin. Cevat är ingen Peter Molyneux. För när jag bara minuten in i det första kapitlet av den färdiga versionen av Crysis 2 får tillfälle att utforska en stor park i New Yorks utkant, förstår jag direkt vad han menade med "urban jungle". Samma gäller för friheten som utlovades. Skillnaden är nu att tempot och spelets fokus koreograferats på ett mer filmiskt sätt än i föregångaren. Stora ytor och massiva möjligheter varvas med tigha, linjära passager där storn får stort utrymme och där en informativ barytonröst håller mig hårt i handen. Det är såklart en naturlig utveckling av Cryteks koncept. En inbjudande, vacker och detaljerad spelvärld som öppnar sig och smalnar av, om vartannat. En berätt-



### 1 ÖGONGODIS

Att Crysis 2 är snyggt är en grov underdrift. Cryteks vision av ett raserat, invaderat New York är en underbar mix av katastrofal förstörelse och organisk skönhet.

### 2 SUPERSMART

Fiendernas artificiella intelligens är den bästa vi upplevt i ett actionspel, någonsin. Cell-soldaterna reagerar instinktivt på allt man gör, jobbar i grupp, söker skydd och visar sig vara betydligt tuffare än koreanerna i föregångaren.

else med mer fokus, en tightare spelupplevelse från en mer målmedveten regissör. Crysis 2 tar det säkra före det osäkra. Lyckligtvis är det säkra lika rysligt underhållande som föregångarens ibland övermäktiga öppenhet.

När Crysis 2 börjar står New York i lågor. De utomjordiska ruskprickarna Ceph har slagit ut mänskligheten med ett dödligt virus samt bombat sönder innerstaden. Ut tusentals döda

## CEPH HAR SLAGIT UT MÄNSKLIGHETEN

människokroppar skördas vävnad och den amerikanska militären har sedan länge decimerats till lite och ingenting. Spelaren, en skadeskuten nobody, ärver en uppgraderad version av den dödliga Nano-dräkten och får i uppdrag att slå tillbaka mot Ceph-arméerna samt rädda motståndsrörelsens ledare, Alex Ghould.

Det är om Nano-dräkten, dess ursprung och otroliga kapacitet som Crysis 2 handlar om. Särskilt storslagen känns inte spelets story, istället är det eldstriderna och den valfrihet som finns som

LÄS MER PÅ GAMEREACTOR.SE



#### UPPGRADERA

Vapenuppgräderingssystemet från Crys 1 är intakt, med ett par nyheter. I Crys 2 kan man dessutom uppdatera Nano-dräkten med mängder av olika funktioner...

#### EXPERIMENTERA

I Crys 2 tar berättandet av stornen mer plats än i något annat av Cryteks tidigare spel. Men samtidigt har friheten heller inte gått förlorad, tack och lov.

återigen gör mig lyrisk. För det går utmärkt att spela Crys 2 som man spelar Call of Duty. Rätt på, med avtryckarknappen konstant nedtryckt. Det går även utmärkt att smyga sig igenom hela äventyret och undvika i stort sett varenda fiendekonfrontation. Det går att bygga fällor, lura fienderna samt spela strategiskt. Jag låter fantasin flöda. Fäster en bit sprängdeg på en bil parkerad på taket till ett parkeringshus. Gör mig osynlig, sparkar ned åbäket ned på gatan där två bepansrade fordon står parkerade och bevitnar hur hela plutonen fattar eld.

Man blandar och ger, testar och testar lite till. Och trots att man i mångt och mycket styr tempot i Crys 2 beroende på vägval och tillvägagångssätt - blir det aldrig vare sig långsamt eller tråkigt. Tillkommer gör såklart enastående grafik, något som Cryteks samtliga spel stoltserat med. Crys 2 är en spännande designmässig kontrast mot de vidsträcka söderhavsdjunglerna i föregångaren. New York är smockfullt av förstörda landmärken, raserade kvarter och den där katastrofala

skönheten som Cevat Yerli pratade om. Detaljrikedomen är i det närmaste sinnessjuk och effektarbetet imponerar något alldeles enormt. Konsolupplagorna är såklart inte lika urtjusiga som PC-förlagan men fortfarande tillräckligt fräsiga för att kunna tävla mot respektive plattformers grafikregenter.

När det kommer till multiplayer har Crytek satsat stort den här gången och före detta Free Radical Design har lyckats väldigt väl med att skapa något originellt och unikt men som samtidigt är enkelt att komma in i. Balansen mellan de olika klasserna känns föredömlig och bandesignen är strålande.

Crys 2 innehåller massor av fräcka vapen- och Nano-uppdateringar, enastående grafik, strålande spelmekanik och riktigt bra variation. Singleplayerdelen i Crys 2 tog mig cirka 13 timmar att spela genom och alla dessa erbjöd briljant action.

Det vore orättvist att inte utnämna detta till årets hittills fetaste actionspel. Crytek har gjort det igen.

9

Petter Hegevall

# BULLETSTORM

PC PS3 X360 Speltyp ACTION Utvecklare EPIC/PEOPLE CAN FLY Utgivare EA Premiär UTE NU Antal spelare 1-4 Rek. Ålder 18



Vad skulle hända om man korsade Serious Sam med The Club och kryddade med Gears of War? Det undrade People Can Fly också, och resultatet av denna helvilda parning heter Bulletstorm. I en bajsnedigt gravallvarlig actiongenre är överdrivna, komiska och lättsamma spel som detta såklart välkomna.

Rymdpiraten Grayson befinner sig på planeten Stygia. Världen är propad av beväpnade mutanter och otäcka pelargoner som vill döda dig. Tillsammans med en butter robot skjuter du dig genom planeten för att jaga rätt på din förrädiska ex-chef. Eller snarare skjuter, sparkar, spränger och halar in – allt för att generera så mycket av Bullet-storms kärnvaluta (skill points) som det bara går.

## SMISKET DELAS UT BLAND FENOMENALT FINA OMGIVNINGAR

Det funkar så här: om du bara slöpepprar en grön mutant med standardbössan avancerar du visserligen i spelet, men tjänar bara 10 futtiga poäng. Dra åt samma fiende med cybersnaran Energy Leash, sparka honom så



### 1 LASERPISKAN

Graysons superpiska är en väldigt rolig leksak. Ryck åt dig en grön mutant, sparka in honom i en muterad kaktus sylvassa taggar och skratta åt "Pricked!" som dyker upp på skärmen i skrikigt typsnitt.

### 2 BARNFÖRBUD

Bulletstorms artonårsgräns är befogad, men våldet är skildrat med glimten i ögat. Alla 131 skillshots har namn som Gag Reflex (skjut någon i halsen) eller Rear Entry (behöver vi förklara?) och att se skärmen täckas av dessa när du får till en fullträff är komiskt och tillfredsställande.



att han flyger i slowmotion, pricka kanalen med ett headshot och belöningen blir desto rikligare. Poäng byts ut mot ammunition och vapenuppgaderingar.

Smisket delas ut bland fenomenalt fina omgivningar, med en färgpalett lik en tropisk drink gjord på färsk frukt. Här regerar skarpa texturer, bländande ljussättning och stabila skärmpuppdateringar även under de vildaste slagen. När urtjusigt vatten sprutar kring enorma dammhjul, när solen bländar mig och kastar långa skuggor från mina medkombatanter, ja, då kan jag inget annat göra än att bara gapa åt Unreal-motorns potential.

När Bulletstorms eftertexter rullat känner jag mig lättad, av ett par anledningar. Dels är jag inte ett dugg lockad att begå vålds- eller sexualbrott, trots Fox News nervösa varningar. Dels är jag glad över att någon vågar göra ett actionspel som inte tar sig själv seriöst för fem öre. Allt behöver inte vara

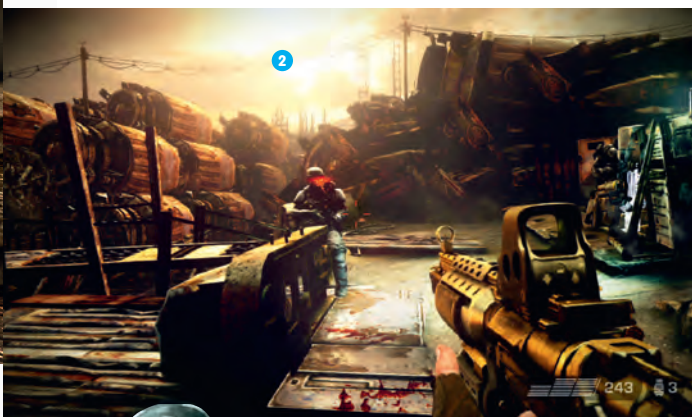
superseriöst. Det räcker ibland med en välriktad spark och några muterade kaktusar.

8

Jonas Elfving

# KILLZONE 3

**PLAYSTATION 3** Speltyp ACTION Utvecklare GUERRILLA GAMES Utgivare SONY  
Premiär UTE NU Antal spelare 1-8 Rek. Ålder 16



## 1 SNABB & SMIDIG

Spelkontrollen i Killzone 3 har fått sig en släng av Call of Duty-sjukan och spelkänslan är betydligt mer ryckig och kvick än i föregångaren.

## 2 FÄRGKLUCKAR

Killzone 3 innehåller ljusare och mer färgstarka miljöer än föregångaren. Det finns en knaligrön bana, en ljusblå, en orange och en snövit sådan.

**Kriget på Helghan rasar vidare. Visaris död** stoppade knappast de svartklädda sci-fi-nazisterna utan gjorde dem snarare starkare. Människlighetens framtid hänger på en skör tråd och tiden är knapp. Killzone 3 tar vid kort efter händelserna i Killzone 2 och det är trevligt att återigen axla rollen som den hårdhudade specialsoldaten Sevchenko.

Helghast-trupperna styr tempot i eldstriderna likt en hatisk metronom. Smarta, otäckta, utmanande. Det är en dödens rytm som marscherar in. Jag rycks omedelbart med i ett krigshärjat arrangemang som är lika välorkestrerat och vackert som det är skoningslöst. Till en början känns Killzone 3 minst lika bra om inte bättre än sin briljanta föregångare. Men bara efter någon bana finner sig ett par ganska saftiga frågetecken.

Kalla mig konstig, men det som många gamer ansåg vara frustrerande svagheter i Killzone 2 - såg jag som styrkor. Det klagades på att spelkontrollen var för seg och att det existerade input lag som helt enkelt inte gick att förlåta. I min värld var den ursprungliga spelkänslan i Killzone 2 perfekt och det är därför sorgligt att Killzone

3 fått en släng av Call of Duty-sjukan med en betydligt kvickare och mer lättstyrd spelkänsla. I det förra spelet krävde storn så gott som ingen uppmärksamhet. Vilket den gör, hela tiden, i Killzone 3. Mellansekvenserna är många och de är fyllda till bredden av trötta stereotyper, larvig dialog och amatörmässig regi. Kulörer är en viktig del av Guerrillas tredje spel i serien, också. Kritiken om att föregångaren saknade färg har teamet verkligen tagit till sig. Banorna är ljusare, färgstarkare, gladare...

Jag upplever det som att studion lyckats övertyga sig själv om att genren helt enkelt inte rymmer ett elakt, skoningslöst framtidskrig. Det är som om Guerrilla börjat tvivla på

## BANORNA ÄR LJUSARE, FÄRGSTARKARE OCH GLADARE

sin egen vision. Som att fantastiskt tempo, ikoniska fiender, brutalbra vapenarsenal, grym grafik och underbar artificiell intelligens helt plötsligt inte skulle räcka till.

Sågas ska dock att eldstriderna, trots den aningen för generiska spelkontrollen, fortfarande är fantastiska. Temposkiftningarna är lysande, bandesignen välgjord och Helghast-soldaternas artificiella intelligens imponerande. Lite för obalanserade multiplayerklasser, mediokert stöd för stereoskopisk 3D och en fem timmar kort kampanj

7 gör dock att betyget stannar på en stark sjuva för Guerrillas trea.

**Petter Hegevall**



## KIRBY'S EPIC YARN

### NINTENDO WII

Speltyp PLATTFORM Utvecklare GOOD-FEEL, HAL LABORATORY Utgivare NINTENDO Premiär UTE NU  
Antal spelare 1-2 Rek. Ålder 3

**Nej, det är inte ofta man får använda ordet "garn"** i en spelrecension. Det känns uppfriskande, något som även gäller för hela Kirby's Epic Yarn. När Nintendos mest rosa maskot återvänder till Wii har han med sig ett rejält knippe originalitet, charm och variation - i en tygvärld man vill emigrera till.

Garn, textilier, knappar och blyxtlås är den röda tråden som knyter ihop hela härligheten, i allt från Kirby's Epic Yarns

## SOM EN HEMTEX- BUTIK SEDD GENOM ETT KALEJDOSKOP

story till grafiska design. Ona trollkarlen Yin-Yarn lackar ur på Kirby, använder sin magiska strumpa (jäpp) och förvisar vår hjälte till Patch Land, bäst beskrivet som en Hemtex-butik sedd genom ett kalejdoskop. Här kan Kirby inte äta upp fiender, men däremot förvandla sin garnkropp till allt från en fallskärm eller ubåt till en praktisk piska som nystar upp fiender.

Designen är oemotståndligt charmig. Allting i Patch Land har en mjuk yta, en fällad kant, en dragkedja eller en knapp - till och med när du hoppar ned i en vattenpöl är stänket av garn. Pricken över i:et är hur vi kan interagera med denna tygvärld med Kirbys lassos attack. Precis som väggar och byggnader viks fram i Paper Mario-spelen kan du här "korva till" exempelvis tyget i en stenfastning genom att klänga i det.

Co-op-läget ltrar i samma sköna division som exempelvis New Super Mario Bros Wii. Kirby och polaren Prince Fluff slåss tillsammans, retar varandra och när regelbundet sekvenser där de förvandlar sig till kraftfulla fordon. Vid ett tillfälle bildar vännerna en stridsvagn som täcker hela skärmen, varpå vi får gå lös på en bana proppad av fiender där den ena styr och den andra matar ut tyg-projektiler. Sköna stunder som dessa avlöser varandra och du lär inte sluta spela förrän den sista

bossen bitit i tyg-gräset.

**Jonas Elfving**



# YAKUZA 4

**PLAYSTATION 3** Speltyp ACTION/ÄVENTYR Utvecklare SEGA Utgivare SEGA  
Premiär 18 MARS Antal spelare 1 Rek. Ålder 18



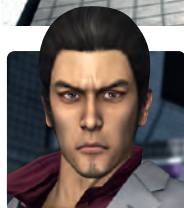
**Jag har det rätt trivsamt där jag halvligger i** TV-soffan med handkontrollen lugnt vilande på magen. På skärmen håller den ganska snälla lånehajen Shun Akiyama på att förolämpa en lågrankad japansk gangster på en sjaskig klubb. Akiyama är en skön snubbe, tänker jag för mig själv, medan han begår ungefär alla etikettbrott man kan tänka sig och seglar upp högt på gangsterns dödslista. Kompanjonen tar till slut tar en flaska och utdelar ett hugg. Jag rör inte en min utan handkontrollen ligger lugnt kvar, jag tittar på när Akiyama inte bara avvärjar, utan dessutom knockar honom. Och scenen

## YAKUZA-SERIEN PÅMINNER EN HEL DEL OM SHENMUE

fortsätter utan att jag ens tryckt på en knapp.

För dig som ännu inte bekantat er med Segas Yakuza-serie så handlar det alltså om japanskt gangsterkrig i fiktiva Kamurocho, ett Red Light-liknande område som flera maffiaklaner har affärsmässiga intressen i. Spelmässigt påminner det en hel del om Shenmue, vilket såklart sannerligen inte är det sämsta. Man är relativt fri att springa dit man vill, men försöker man sig på några avstickare vänder huvudpersonen om och förklarar att han nog borde göra det där viktiga först.

Kort sagt väldigt japanskt. Väl på plats för det där viktiga utspelas sedan en lång mellansekvens som ofta känns som ett avsnitt av



### 1 STORSTADSLIV

Kamurocho är sig likt från föregångaren, men Sega har lagt till nya områden. Det finns nu fler bakgator samt ett stort shoppingcenter under marken komplett med tillhörande kloaker.

### 2 ANSIKTSBURK

Alla röstkådespelare har lästs av med 3D-scanner för att den person de gestaltar i Yakuza 4 ska bli så lik dem som möjligt.

japanska Sopranos, det bakas också oftast in lite handgemäng med spelmekaniken smygånad från Virtua Fighter. Och så rullar det på. Och ungefär här hade jag förmodligen tappat intresset för den föräldrade spelbarheten om det nu inte vore för att allt ifrån dialog till röstkådespelare och framför allt handling är riktigt bra. Lägg till det en osannolikt detaljerad tolkning av ett suspekt område i Tokyo och stämningen är på topp.

Särskilt interaktivt blir aldrig äventyret, men när det väl vankas slagsmål och jag faktiskt får chansen att påverka utgången av striderna själv briljerar ändå Yakuza 4 med fantastisk spelkontroll och trevlig design. Visst innehåller detta, precis som sina föregångare, för många och lite för långa mellansekvenser och det hade absolut inte skadat med lite större frihet. Samtidigt är det så stämningsfullt och spännande att jag i slutändan ändå njuter av Segas efterlängtnade fyra. I väntan på

**7**

Shenmue 3 fortsätter Yakuza-spelen att vara fullgoda substitut.

Jonas Mäki



## MOTORSTORM: APOCALYPSE

### PLAYSTATION 3

Speltyp RACING Utvecklare EVOLUTION STUDIOS  
Utgivare SONY Premiär UTE NU  
Antal spelare 1-16 Rek. Ålder 16

Det är en diger samling sluskar, knuttrar, hacker-brudar och mer traditionella förare som står ombord på en pråm och blickar bort över The City. En storstad löst baserad på San Francisco med omnejd, som drabbats av Jordskalvet med stort J. Husen är fallfärdiga, vägarna smulade till strössel och broarna för tankarna till plockepinn. Som gjort för en Motorstorm-tävling med andra ord.

Sony har satsat mer än vanligt på storyn denna gång och det är också en av de saker man berättat mest om i förhandsmaterialet. I själva verket består den mest av tecknade klipp som för tankarna till Infamous mellansekvenser. De fungerar som bromsklossar för den som bara vill

## SPELETS BANOR ÄR BLOCKIGA, DETALJFATTIGA OCH LÅGUPPLÖSTA

köra världsloft i denna lätt kamikazedoftande tävling som brukar leda till fler benfrakturer än osandade vägar framför ålderdomshem.

Och Motorstorm är sig likt. Här finns några buggys, rallybilar, några crossar samt en och annan pickup som går att modifiera med begränsade medel. Fordonen är inte speciellt detaljerade, inte jämfört med första Motorstorm från 2006. Något som även gäller spelets banor som känns blockiga, detaljfattiga och lågupplösta.

Jag spattar runt som en däre bland rika villakvarter, sladdar sönder verandor på löpande band och kör ihjäl uteliggare med fullt nitro-pådrag i kloakerna. Banorna känns ojämna, dåligt hopsatta och några gånger fastnar jag i en husvägg och tvingas starta om spelet. Dessutom rasar The City medan man kör så det regnar bråte, asfalt exploderar och nya vägar öppnas. Kul i teorin, men något som efter någon timme blir till ett ordentligt störningsmoment.

Ett bra onlinestöd hade kunnat lyfta Apocalypse, för liksom föregångaren har det inte tillräckligt mycket speldjup för att roa i längden.

**5**

Jonas Mäki



# DRAGON AGE II

PC PS3 X360 Speltyp ROLLSPEL Utvecklare BIOWARE Utgivare EA Premiär UTE NU Antal spelare 1 Rek. Ålder 18

När spelade du ett riktigt bra rollspel senast? Eller vänta. När spelade du senast ett rollspel så bra att det blev en del av ditt liv? Ett äventyr så bra att dess karaktärer och äventyren ni haft tillsammans fanns kvar i ditt huvud, långt efter du stängt av konsolen? Tänk väl det. Ta farväl av dina nära och kära och töm kalendern för resten av året, ty Dragon Age II är precis det spelet.

Biowares senaste är som ett enda stort manifest över hur man som utvecklare varit en ständig ledstjärna inom den här spelgenren. En påminnelse om hur de bemästrat såväl klassiskt grottröjande som episka ballader och nu väljer att springa med huvudet först rätt in i framtiden.

Bioware har dumpat allt det igenväxta matematikvurmandet som slamat igen den här genren och istället mejslat fram en vrålande äventyrsbest, byggd på ren narrativ röststyrka. Här finns karaktärer så fantastiska att de kunde ha skapats av Dickens, berättelser så välsvarvade att de känns som en regnbågssil av känslor rätt in i blodomloppet och dilemman så komplexa att de kommer få dig att kvida likt en ångestfylld ynkling framför skärmen.

Dragon Age II är både snabbare, mörkare, hårdare och skitigare än sin föregångare. Det nya stridfokuset passar som handen i handsken när Bioware målar upp en fantasysaga i mörkare



## 1 MISTER HAWKE

I spelet tar du dig an rollen som Hawke. Valet av yrke, mellan krigare, tjuv och magiker, finns kvar. Till skillnad från förra spelet går det dock inte välja att spela som alv eller dvärg.

## 2 GAMMAL GUBBE

Det är inte bara spelbarheten som har gjorts om i Dragon Age II. Hela spelets utseende har också omdesignats med mer mörk fantasy och gott om expressionistiska detaljer. Eller för uttrycka sig enkelt så är allt mer tunt och spetsigt.

paljetter. Striderna är mer ösiga än en manisk Slipknot-video, med magier som exploderar, monster som vrålar och hjälten Hawke som gång på gång duschas röd av hemoglobin. Vissa fans av föregångaren Dragon Age: Origins har kallat det nya stridssystemet för neddummat. Jag kallar det för sabla grymt. Istället för att spelmakarna tror att vi ska orka plugga in fienders attackradie, hälsopoäng och favoritfärg så har de givit oss ett smidigt stridssystem som förlitar sig på blixtnabb taktik och ännu snabbare reflexer. Och det är vansinnigt roligt.

Runt varje hörn i Dragon Age II finns något att förundras över. Något episkt att

## BIOWARE HAR DUMPAT ALLT DET IGENVÄXTA MATEMATIKVURMANDET

upptäcka, en saga att uppleva eller ett liv att förändra. Bioware lyckas, trots de kliché-ok som fantasygenren släpar på, trola fram en helt egen atmosfär och stämning. De ger oss ett sagoland på Prozac med korrupta makter, xenofobi och häxjakter. Ont och gott finns inte här, så därför har också Bioware skippat de sedvanliga mätarna för svart och vitt. Istället lämnas du som spelare med ännu fler val och möjligheter att utforska nya nyanser av grått. Du får lära dig något om dig själv och i slutändan kanske rentav växa som människa. Återigen, hur många spel har påverkat dig på en sådan nivå?

Sammanfattningsvis är Dragon Age II ett spel så magnifikt att jag bara vill krypa ihop i böneställning framför det. Spelar jag inte huvudstornen så kan jag ägna timmar åt att bara snacka skit med dvärgen Varric, gapa över staden Kirkwall

snorsnygga design eller fundera på hur jag ska spela igenom äventyret nästa gång. Så där har ni det. Bioware har gjort det, igen.

**9**  
Viktor Eriksson



# TEST DRIVE UNLIMITED 2

**PC PS3 X360** Speltyp RACING Utvecklare EDEN GAMES Utgivare NAMCO BANDAI Premiär UTE NU Antal spelare 1-1000 Rek. Ålder 12

Nästan fem år har gått sedan Test Drive Unlimited svepte in som en sportig fläkt och fick parkerade sitt fria spelupplägg i våra konsoler. Frihetskänslan var ett välbehövligt tillskott och skapade en alldeles egen liten nisch. Sedan dess har konkurrensen hårdnat och det rejält.

Tidigt börjar jag ana att Eden Games har halkat efter. Ett illa genomtänkt gränssnitt, komiskt dåligt skådespeleri och handling gör, tillsammans med en rest från en svunnen tid, att varningsklockor börjar klämta för fullt. Fornlämningen i fråga är naturligtvis körkortsskolan. Sammanlagt finns det nio olika licenser. Nio olika bromsklossar mellan mig och berömmelse. När jag väl avlagt gas och broms-examen får jag i mästerskapen känna på ett halvdussin olika grenar som ständigt körs mot samma sju färglösa motståndare. I sina bästa stunder är det hela mycket angenämt, speciellt i tigha lopp på händelserika banor. Men medioker bilfysik, dålig fartkänsla och korkade motståndare gör att de där riktiga höjderna aldrig nås. Speciellt de för tvåan nya offroad-inslagen är något av en besvikelse. Visst är det ibland kul att fara fram i hög fart längs vindlande



## 1 VISUELL STYRKA

Trots att Eden Games utvecklade en ny grafikmotor inför Test Drive Unlimited 2 är det ändå inte särskilt mycket snyggare än föregångaren.

## 2 INTRESSEKLUBB

Som bäst är Test Drive Unlimited i de mest intensiva, gummidoftande loppen där positionerna skiftar från en kurva till en annan. Dessvärre sker detta med en frekvens som nätt och jämnt håller spelarens intresse uppe.

grusvägar, men svårighetsgraden är i regel inte värre än att en segermarginal på tio sekunder enkelt bärgas utan att någonsin lägga på gasen. Också visuellt

## OMGIVNINGARNA GÅR FRÅN GODKÄNDA TILL RIKTIGT FULA

är Test Drive Unlimited 2 undermåligt. Vissa bilar kan vara snygga i rätt vinkel, men omgivningarna går från godkända till klart fula. Grafiken är funktionell, men underlägsen motståndet. Musiken däremot är helt okej, det snåla utbudet till trots.

Den andra stora plumpen i protokollet är hur alla de viktiga tävlingarna är hopbakade i spelets mästerskap. Spelets två öar, Oahu och Ibiza, består av över 300 mil körbar väg, men utöver chansen att hitta en ny bilhandel så uppmuntras jag sällan att upptäcka omgivningarna. Spelets levelsystem

**6** försöker locka ut mig på landsvägarna, men i slutändan består landskapet mest av poänglösa uppdrag.

Christofer Olsson



## FIGHT NIGHT CHAMPION

**PS3 XBOX 360** (Skrivet av Christofer Olsson)

Den senaste boxningssimulatore från EA delar namn med det nya, filmiska spelläget som väntar bakom titelskärmen. Huvudpersonen, Andrew Bishop, är något lika sällsynt som en fyrklöver i Sahara, han är den första minnesvärda huvudpersonen i ett sportspel, någonsin. När det kommer till det spelmekaniska har utförandet av grundslagen förenklats, gardan likaså, och systemet med rallarsvingar har nyanserats.

**8** Grafiken är snygg också. Otroligt snygg. Fight Night Champion är ett strålande sportspel.



## MOTO GP 10/11

**PS3 XBOX 360** (Skrivet av Jesper Karlsson)

Moto GP 10/11 är inte alls lika förlåtande och enkelt som sin föregångare. När jag startar upp Monumentals nya motorcykelspel väljer jag lite nonchalant den näst svåraste svårighetsgraden, Severe. Ett beslut som straffar sig ganska hårt, ganska snabbt. Monumental har valt att arbeta extra mycket med fysiken denna gång och det märks. Årets upplaga av Moto GP känns mer som en renodlad simulator än tidigare delar och

**8** bortsett från gammal grafik är detta det bästa motorcykelspelet på många, långa år.



## KNIGHTS CONTRACT

**PS3 XBOX 360** (Skrivet av Jonas Måki)

Att eskortera datorstyrda karaktärer är ett helvete i nästan alla spel, möjligen med Resident Evil 4 som undantaget som bekräftar regeln. Varför Namco då valt att designa ett helt spel kring just detta frustrationsframkallande vansinnesmoment övergår mitt förstånd. Knights Contract går ut på att skydda den extremkorkade häxan Gretchen. Det är ett actionspel i samma anda som Ninja Gaiden fast med spelkontroll,

**2** grafik, artificiell intelligens och övergripande design som framkallar kraftiga kräckningar.

# 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 främsta titlarna till varje format.



## Sony's 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** 2495 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 onlinespelande och funktioner som webbbläsare, musikvideotjänsten Vidzone samt onlinevärlden Home. Betaltjänsten PSN 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
01	<b>Grand Theft Auto IV</b> Rockstar bjuder på en rik, dynamisk och levande spelvärld i denna omedelbara actionklassiker!	Action	Take 2	10/10
02	<b>Killzone 2</b> Förbered dig på det hårdaste, största och mest krävande TV-spelskriget någonsin i Guerrillas två...	Action	Sony	10/10
03	<b>Red Dead Redemption</b> Det coolaste western-spelet någonsin är proppat med pistoldueller, lassokast och underbara karaktärer.	Action	Take 2	10/10
04	<b>Rock Band 3</b> Harmonix briljanta trea är en fantastisk musiksimulator med heta nyheter som keyboard och proffsläge.	Musik	EA	10/10
05	<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
06	<b>Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots</b> Framtidens krig är högteknologiskt, smutsigt och rätt. Snake är gammal, grå och hård. Och vi älskar det.	Action	Konami	9/10
07	<b>Call of Duty: Black Ops</b> Treyarch trumfar Infinity Wards spel med ett benhårt TV-spelskrig som lämnar en skakad och svettig.	Action	Activision	9/10
08	<b>God of War III</b> Kratos bombastiska trea blev en orgie i mytologisk slakt, rå ilska och svulstiga bossfigther.	Action	Sony	9/10
09	<b>Pro Evolution Soccer 11</b> Realistiskt, balanserat, sbyggt och medryckande för fotbollsvännerna som vill ha djup i sitt passningssystem.	Sport	Konami	9/10
10	<b>NY! Dragon Age II</b> Kriga, utforska och kasta trollformler i underskön fantasyvärld signerad rollspelsmästarna Bioware.	Rollspel	EA	9/10
11	<b>NHL 11</b> Stenhårt slagskott i högra krysset för EA då de visar klockren dominans med årets imponerande upplaga.	Sport	EA	9/10
12	<b>Little Big Planet 2</b> Varierat plattformsmys möter skön skaparglädje i Sackboys återkomst till Playstation 3.	Plattform	Sony	9/10
13	<b>Uncharted 2: Among Thieves</b> Charmtrollen Nathan Drake ger sig ut på skattjakt, igen, i Sonys popcorn-doftande matinépärla.	Action	Sony	8/10
14	<b>Need for Speed: Hot Pursuit</b> Studion bakom Burnout-serien tar sig en EA:s gamla klassiska biljakter, och gör det med bravur.	Racing	EA	8/10
15	<b>NY! Fight Night Champion</b> Boxningsspel med engagerande spellägen och en karismatisk huvudperson. In i ringen och njut!	Sport	EA	8/10

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

### INHANDLA

## MASS EFFECT 2

BIOWARE / EA

**Vad handlar det om:** Shepard väcks till liv igen av organisationen Cerberus, sedan en mystisk kraft börjat ödelägga kolonier i universumets utkanter. Shepard tvingas in i ett nödligt samarbete med Cerberus, som inte direkt kör med renhåriga metoder för att säkra mänsklighetens överlevnad.

**Bästa biten:** Att glassa omkring på rymdbasen Omega. Detta är ett underbart tillfälle att insupa spelets unika atmosfär. Här trängs sexiga asaris, oförsämda salarianer samt hemlighetsfulla turianer.

**För dig som:** Vill njuta av ett mästerverk.



### INHANDLA

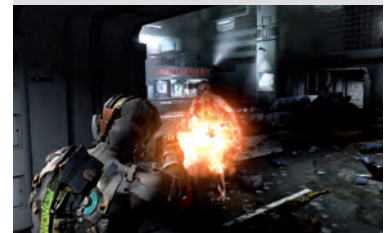
## DEAD SPACE 2

VISCERAL GAMES / EA

**Vad handlar det om:** Isaac Clarke vaknar upp ur sin koma ombord rymdstationen Sprawl. Tyvärr finns det inga söta sköterskor som pysslar om honom, däremot horder av Necromorphs. Dags att ta till vapen och utvärda skräcken en andra gång.

**Bästa biten:** Besöket i Unitology-kyrkan. Vaga ljud hörs. Att det är Necromorphs är självklart, en hel flock dessutom. Men man ser inget. Ingenting alls. Pulsen rusar medan skuggor dansar runt i hallen och den totala skräcken är ett faktum.

**För dig som:** Är sugen på lysande skräck.



### INHANDLA

## DRAGON AGE II

BIOWARE / EA

**Vad handlar det om:** Ditt namn är Hawke. Du är en tuffing. Du överlevde Darkspawns ödeläggelse av byn Lothering och ska komma bli hela Kirkwalls hjälte, antingen som krigare, tjuv eller magiker.

**Bästa biten:** Att bekanta sig med morske men bildade dvärgen Varric. Denne skäggige lirare är lika kaxig som Han Solo, trots sin begränsade fysik. Varrics oneliners lyfter hela Dragon Age II, och när dvärgen världsvant skryter med att han känner precis alla spelets städer skrockar vi förtjust.

**För dig som:** Söker ett strålande rollspel.



### WARNING!

## BAKUGAN BATTLE BRAWLERS

NOW PRODUCTION / ACTIVISION BLIZZARD

**Vad handlar det om:** Att tjäna pengar på en usel Pokémon-klon genom att utnyttja kidsens kärlek till en teknad TV-serie.

Bakugan Battle Brawlers handlar om att samla meningslösa prylar, gåspa och att busa tråkiga monster på varandra.

**Sämsta biten:** Trögt tempo och usel speldesign bidrar visserligen till att öka spelets längd, men speltimmarna känns segare än en korsfäst sirapsflaska.

**Spela istället:** Super Street Fighter IV. Innehåller inga monster, men bra fighting.





## SONY PSP

### INFORMATION

Tillverkare SONY  
 Premiär 1 SEP 2005  
 Media UMD/MS/DLC  
 Vikt 189 G  
 Mått 170x74x19  
 Pris 1595,-

PSP har några år på nacken, men också ett spelbibliotek med många klassiska titlar. Spelen ligger på UMD-skivor, ett format som det även släppts långfilmer till. PSP Slim & Lite och Go är de senaste modellerna. PSP har en webbläsare och via Wi-Fi når du spel på Playstation Network.

### Gamereactor Topp 5 PSP

Nr.	Speltitel	Betyg
1	God of War: Chains of Olympus	9/10
2	Grand Theft Auto: Liberty City Stories	9/10
3	Pro Evolution Soccer 2011	9/10
4	Final Fantasy VII: Crisis Core	9/10
5	Metal Gear Solid: Peace Walker	8/10

God prestanda, grym onlinetjänst och ett smidigt gränssnitt

## MICROSOFT XBOX 360

### INFORMATION

Tillverkare MICROSOFT  
 Premiär 2 DEC 05  
 Media DVD  
 Signal HDMI  
 Vikt 2,9 KG  
 Mått 270x75x264  
 Pris 2295 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-processor 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 storsatsning 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
01	<b>Halo: Reach</b> Episka rymskottspel på planeten Reach när Bungies tar farväl av spelserien som skrev om regelboken!	Action	Microsoft	10/10
02	<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
03	<b>Half-Life 2: The Orange Box</b> Valves obscenit prisvärda, gyllene spelkossa med hela fem spenar att suga actionnärning från, rockar.	Action	EA	10/10
04	<b>Mass Effect 2</b> Fläsiga rymdstrider och dunderdialoger i Biowares storslagna rollspel bland stjärnorna - ljuvligt episkt.	Rollspel	EA	10/10
05	<b>Gears of War</b> Nutida actionklassiker som tagit högupplöst motorsågssakt av fula fiender till en ny och köttigare nivå.	Action	Microsoft	10/10
06	<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
07	<b>Rock Band 3</b> Perfekt lättista, grym presentation, underbara instrument och ett pro-läge som lär dig spela gitarr på riktigt.	Musik	EA	10/10
08	<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
09	<b>NY! Crysis 2</b> Underskön grafik och flera valmöjligheter väntar dig och din Nano-dräkt i Cryteks efterlängta actionpärla.	Action	EA	9/10
10	<b>Super Street Fighter IV</b> En eldboll. En rundspark. Ett bensvep. Och en smällfet nykomling. Super Street Fighter IV är äntligen här.	Fighting	Capcom	9/10
11	<b>FIFA 11</b> Brljant 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 trotsar fysiklagarna och frisyren 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 röjigt klafsig.	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 spelsite.

### INHANDLA

## CRYSIS 2

CRYTEK / EA

**Vad handlar det om:** Maffig, tät och supersnygg action signerad grafikungarna Crytek. I ett vackert dystopiskt New York mopsar sig utomjordingar och det är upp till dig och din superrustning att rensa upp. Crysis 2 har också ett multiplayerläge som regerar.

**Bästa biten:** Kapitlet som börjar med att man blickar ut över Wall Street och ser kromade rymdfiender patrullera kring finansgatans banker. Efter att ha glidit ned med Icaros-uppgraderingen är det knogmackedags och du bör absolut inte snåla med pålägget...

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



### INHANDLA

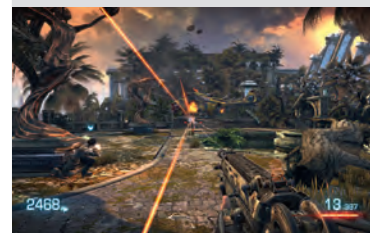
## BULLETSTORM

PEOPLE CAN FLY / EA

**Vad handlar det om:** Skönt överdriven action utan vare sig censur eller döda sekunder. Polisongtuffingen Grayson Hunt skjuter, sparkar och halar in mutanter med lasso och ditt jobb är att döda motståndet så varierat som möjligt, för att samla Skillshot-poäng.

**Bästa biten:** När det enorma dödsjulet Grindwheel lossnar från en damm och börjar rulla mot oss i hiskeligt fart. Vi hoppar på en rälsvagn och pepprar förföljande fordon och helikoptrar i en krispigt snygg actionscen, helt perfekt registrerad i sin intensitet.

**För dig som:** Vill sparka mutanter i ansiktet.



### INHANDLA

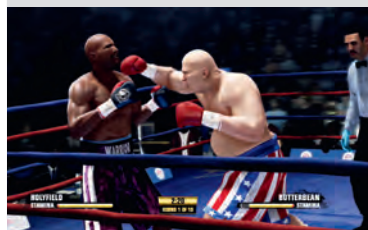
## FIGHT NIGHT CHAMPION

EA / EA

**Vad handlar det om:** Mucka gräl med boxningslegender som Muhammad Ali, George Foreman och Joe Frazier och fläskläppa dig fram till platsen som ringens härskare. Mer blod, svett och nötta bröstvärtor än någonsin kantar denna sportupplevelse som är lika kul mot datorn som mot en soffkompis.

**Bästa biten:** Det nya fightingsystemet är, om ordvitsen tillåts, slagkraftigt intuitivt. I stället för komplexa rörelsemönster drämmer du nu lätt till motståndaren med enkla rörelser på den analoga spaken. Smidigt och smart.

**För dig som:** Vill boxas med din Xbox 360.



### VARNING!

## KNIGHTS CONTRACT

NAMCO BANDAI / NAMCO BANDAI

**Vad handlar det om:** Skarprättaren Heinrich har drabbats av en förbannelse som ger honom evigt liv, efter att ha halshuggit en ung häxa. Men när hela riket hotas tvingas den återuppståndna häxan och Heinrich in i en ohelig allians. I praktiken handlar det dock om att bara peppra på X-knappen.

**Sämsta biten:** Att man genom hela äventyret måste dra med sig häxan, som har en förkärlek för att kasta sig mot fienderna. Dör hon, så dör man själv. Och hon dör ofta. Detta är en enda stor frustrationsfest.

**Spela istället:** Bayonetta. En hårdare häxa.





## NINTENDO DS / DSI

### INFORMATION

**Tillverkare** Nintendo  
**Premiär** 11 mars 05  
**Media** Kassettkort  
**Vikt** 265 G  
**Mått** 149x85x29  
**Pris** 2095-

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

### Gamereactor Topp 5 Nintendo DS

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

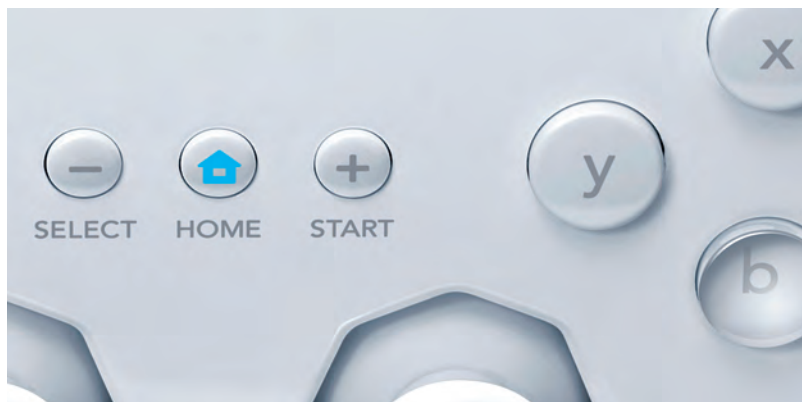
Revolutionerande konsol med massor av familjemys

## 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 egon, Mii. Sedan lanseringen har Nintendo uppdaterat Wii-fjärrarna med för att ge ännu bättre rörelsekänslighet.



## 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
01	<b>Super Mario Galaxy 2</b> Mario kränger på sig molnkostym och superbörr och susar fram i ännu en galaktisk fullträff.	Plattform	Nintendo	10/10
02	<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
03	<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
04	<b>Super Smash Bros. Brawl</b> Nintendos senaste slagsmål är ett somrigt superspel som proppats till bristningsgränsen med innehåll.	Fighting	Nintendo	9/10
05	<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
06	<b>Metroid Prime Trilogy</b> Världens bästa rymdhjärtinna spöar aliens och pimpar rymddräkt i Nintendos trillogbox.	Action	Nintendo	9/10
07	<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
08	<b>Bit Trip Runner</b> Gubben springer. Få honom att hoppa till skön musik. Koncentrera dig. En miss och du är rök.	Plattform	Nintendo	9/10
09	<b>The Beatles: Rock Band</b> Lira tidlös mopptop-pop med John, Paul, George och Ringo i Harmonix och MTV:s brijanta 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> Helmsigt 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>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

### INHANDLA

## KIRBY'S EPIC YARN

HAL LABORATORY / NINTENDO

**Vad handlar det om:** Nintendos mest rosa speffigur någonsin luras in i magisk sockplast och hamnar i Patch Land, en plats skapad av tyger, textilier och blixtlås. Kirby själv har fått en garnkropp och måste använda sina trådkrafter för att avancera genom de urmysiga plattformsbananorna.  
**Bästa biten:** Att tillsammans med en spelkompis spöa den garnsprutande drakbossen i samarbetsläget. Det är fantastisk syn att se Kirby rycka i drakens tråd-tunga tills besten exploderar i en hög av snören och paljetter.  
**För dig som:** Gillar digital systlöjd.

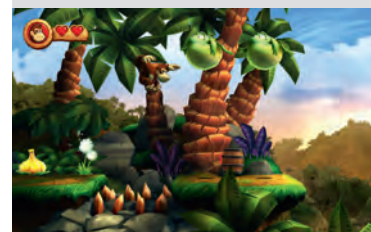


### INHANDLA

## DONKEY KONG COUNTRY RETURNS

RETRO STUDIOS / NINTENDO

**Vad handlar det om:** Vår primatpolare Donkey Kong gör storstilad comeback tillsammans med lillapan Diddy i ett bananbra plattformsspel. Stor nostalgi utlovas för dig som älskade Donkey Kong Country till Super Nintendo, och är detta ditt första apspel bör du ställa in hjärnan på "total förtjusning".  
**Bästa biten:** När du kommer till den sjunde världen och får njuta av urvackra siluettbanor i fabriksmiljö. Att se Donkey lufsa fram med ytterst välanimerat rörelsemönster är en fröjd.  
**För dig som:** Bejakar din inre apa.

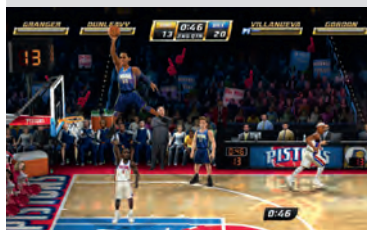


### INHANDLA

## NBA JAM

EA CANADA / EA

**Vad handlar det om:** Partybetonad fantasi-basket där bollarna brinner och spelarnas huvuden är fånigt stora. NBA Jam är en återupplivad arkadklassiker där du gör tremetershopp, dunkar sönder korgar och spelar med Obama och McCain.  
**Bästa biten:** När du är så het att du sätter ett hat trick fattar din spelare bokstavligen eld. Väl "on fire" springer du runt med obegränsad turbo och bättre sikte, något som lär reta upp motståndarlaget ännu mer.  
**För dig som:** Vill höra kommentatorn skrika Boom-shaka-laka för allt vad halsen håller.



### VARNING!

## FLING SMASH

ARTOON / NINTENDO

**Vad handlar det om:** Zip är en irriterande gul boll. Med röd kalufs. Man vill skada honom. Lyckligtvis är målet i Fling Smash att kasta Zip in i stenblock i syfte att samla objekt som körsbär och guldmynt. Dessvärre är resten av spelet en helgjuten gäspfest, en förolämpning mot livet självt och en kontrollmässig röra.  
**Sämsta biten:** När vi tvingas träffa numrerade stenblock i rätt ordning ställer den godtyckliga spelkontrollen till det totalt. Vi misslyckas konstant och lockas flingsmasha oss själva in i närmsta tegelfasad.  
**Spela istället:** Steven Spielbergs Boom Blox.



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



## APPLE IPHONE / IPAD

### 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 / Ipad

Nr.	Speltitel	Betyg
1	Angry Birds	9/10
2	Real Racing 2	9/10
3	Doodle Jump	9/10
4	Dark Nebula Episode 2	8/10
5	Plants vs Zombies	8/10

Spelvärdens största plattform med mängder av möjligheter...

## PC WINDOWS

### INFORMATION

Tillverkare OLIKA  
Premiär 1971  
Media DVD  
Signal VARIERAR  
Vikt 2,1-4200 KG  
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
01	Half-Life 2: The Orange Box	Action	EA	10/10
02	Bioshock	Action	2K Games	9/10
03	Starcraft II: Wings of Liberty	Strategi	Activision	9/10
04	<b>NY!</b> Crysis 2	Action	EA	9/10
05	World of Warcraft	Onlinerspel	Vivendi	9/10
06	Dragon Age: Origins	Rollspel	EA	9/10
07	Empire: Total War	Strategi	Sega	9/10
08	Mafia II	Action	2K Games	9/10
09	Left 4 Dead 2	Action	EA	9/10
10	Singularity	Action	Activision	9/10
11	Civilization V	Strategi	2K Games	9/10
12	World of Warcraft: Cataclysm	Rollspel	Activision	9/10
13	<b>NY!</b> Total War: Shogun 2	Strategi	Sega	9/10
14	Colin McRae: Dirt 2	Racing	Codemasters	9/10
15	Call of Duty: Black Ops	Action	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 spelste.

### INHANDLA

## DRAGON AGE II

BIOWARE / EA

**Vad handlar det om:** Gediget rollspelade med välskriven story där du själv utformar handlingen. Som hjälten Hawke tar du dig an demoniska armén Darkspawn och äventyrar i en fantasyvärld där både trollformer och svärdskonst är livsviktigt att behärska.  
**Bästa biten:** Dialogsystemet i Biowares uppföljare är i en klass för sig. Snacket utformar dig som karaktär och kan få långtgående konsekvenser, något som ger Dragon Age II ännu mer omspelningsvärde.  
**För dig som:** Älskar Biowares fantastiska fingertoppskänsla och sukter efter äventyr.



### INHANDLA

## TOTAL WAR: SHOGUN 2

CREATIVE ASSEMBLY / SEGA

**Vad handlar det om:** 1500-talets Japan är i kaos och du axlar rollen som krigsherre med ambition att krossa alla andra fraktioner. Ställ in dig på den turbaserade realtidsstrategin ut njuvit av i Total War-seriens tidigare delar.  
**Bästa biten:** Att se över 65 000 (urläckerat animerade) stridande enheter på skärmen samtidigt är riktigt mäktigt. Pilar viner från bågskyttarna du placerat på slottsmuren, skepp från havet glider sakta in och de stridande infanteristerna rör sig som en skock skräckslagna myror.  
**För dig som:** Vill leka krigsherre i öst.

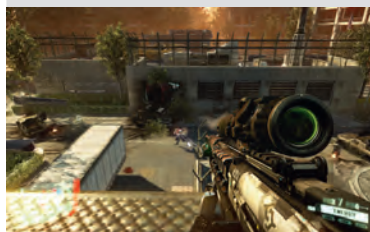


### INHANDLA

## CRYSIS 2

CRYTEK / EA

**Vad handlar det om:** Marinsoldaten Alcatraz ärver superdräkten Nanosuit 2.0 och visar aggressivt alien-slödder var skåpet ska stå. Vi spelar i ett nedgången New York anno 2023, i miljör så grafiskt avancerade att konkurserna omedelbart tar till lipen.  
**Bästa biten:** Det är natt. Ceph-soldaternas järngrepp över östra Manhattan är totalt. Vi skickas till en nedsläckt byggnad där en död soldat tydligen ska ruva på en fjärravtryckare till en kärnvapenladdning. I den beckmörka kåken väntar horder av stealth-alien.  
**För dig som:** Vill ha skitsnygg, tät action.



### VARNING!

## DUNGEONS

REALMFORGE / KALYPSO MEDIA

**Vad handlar det om:** Som underjordshärskare designar du grottor för att locka ärölystrna hjältar med skatter, böcker och förstas stridsugna fiender att sysselsätta hjältarna med. Kul idé, dessvärre är detta lika roligt som att just vara inspärard i en sotsvart fångelsehåla.  
**Sämsta biten:** Banorna är extremt långtråkiga och dina ansträngningar för att utvinna hjältarnas energi blir mest en övning i möblering. Klättrandet på levelskalan känns mer som ett jobb än ett spel.  
**Spela istället:** The Sims eller Starcraft II.



Blu-ray

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



# Dumma Mej

Universal bjuder på en underbar animerad komedi i klass med Toy Story 3



Skådespelare **Steve Carell, Jason Segel, Russell Brand, Will Arnett, Kristen Wiig**  
Utgivare UNIVERSAL  
Regi PIERRE COFFIN, CHRIS RENAUD  
Genre KOMEDI  
Premiär UTE NU  
Codec MPEG-4 VC-1  
Ljud DTS-HD 5.1  
Ratio 1.85:1

**DUMMA MEJ ÄR FILMEN** som kom från ingenstans, lite i skuggan av animerade storfräsare som Toy Story 3 och den fjärde (och sista) Shrek-filmen. Och det passade antagligen alldeles utmärkt för filmteamet att i lugn och ro få putsa på sina karaktärer, finslipa handlingen och framförallt gnugga alla skämten. För är det något som utmärker Dumma Mej (Despicable Me) så är det att den är så infernaliskt rolig. Det är lika bra att inse att det inte går att slå Pixar när det gäller hjärtevärmande känslospelningar och att Dreamworks förmåga att fånga in nutidsreferenser är svår att rå på. Men med humorn som vapen (och några bläckfiskpistoler!) så når Dumma Mej hela vägen upp i det animerade toppskiktet. Detta trots att handlingen egentligen inte är mycket mer raffinerad än Oliver Twist eller Dickens Julsaga.

Gru är en skallig och klassiskt elak yrkesskurk som har några riktigt minnesvärda (och ondskefulla) stötar på sitt samvete. Men på sistone har det dykt upp en ännu smartare skurk, den unge Vector som till och med lyckats stjäla Egyptens pyramider. Som svar på det planerar Gru den största kuppen han någonsin genomfört, att roffa

åt sig månen. För att lyckas med det behöver han en förminskningsmaskin, som råkar befinna sig i Vector ointagliga bovnäste. Grus svar på det blir att adoptera tre små hemlösa flickor att hjälpa honom med bedriften att ta sig innanför Vectors hårt bevakade väggar.

Förutom humorn och mysighetsfaktorn så är filmens förtjänster de gula minigubbarna (Minions) som springer omkring och hela tiden bidrar till att skapa rörelse, humor och dynamik i varje liten bildruta de medverkar i. Man kan alltid lita på att få se något litet gult sticka upp någonstans och där har man hittat ett originellt trumfkort som gör Dumma Mej till en strålände komedi.

Överhuvudtaget är alla små detaljer filmens starka sida, som att lite diskret kalla "Blu-ray" för "gru-ray". Skickligt. Och som sagt, riktigt rejält roligt. Bilden är ruskigt bra med en grym färgpalett, härlig kontrast och fantastisk klarhet. Ljudspåret håller samma kvalitet med perfekt precision och mixning i både höga och lägre partier. I slutändan är detta, likt Pixars briljanta Toy Story 3, ett referensexemplar.  
**Anna Eklund**



## Och licensspelet

Biopremiären av Dumma Mej föregicks av releasen av licensspelet med samma namn (Wii, DS) som aldrig recenserades av Gamereactor. Detta eftersom vi aldrig mottog spelet från Namco. Varför vet vi inte. Nu, ett antal månader senare, har vi dock testspelat Dumma Mej: The Game och är inte särskilt imponerade. Som vanligt känns spelet mest som ett snabbt sätt att suga ut lite extrapengar. Bandedesignen är bristfällig, spelkontrollen klumpig och spelmekaniken enformig. Letar man efter ett bra barnspel baserat på nyläppty storfilm rekommenderar vi istället Toy Story 3.



## Machete

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

**NÄR EN FILM SOM BASERAS** på ett gammalt manér med tydlig visuell och berättarmässig stil, inte fungerar vare sig visuellt eller berättarmässigt - då finns det ju tyvärr ingenting kvar att gilla. En satir utan fungerande satir - är ingenting. Skit, skräp, luft. Nothing. Nada. Noll. Och det är väl precis så jag skulle vilja beskriva Machete. En spoof som inte fungerar, någonstans.

Visst går det att skratta åt scenen då Machete kastar sig ut ur ett fönster med en skurks tarmpaket som lian. Det gör jag så gärna. Men bortsett från enstaka flamsiga skratt är Robert Rodriguez Machete en otroligt misslyckad och inte sällan pinsam djupdykning i exploitation-genren. Att erbjuda överdrivet videovåld och stapla dödsströta klyschor på varandra kvittar ganska hårt när ingenting av det fundamentala i filmen fungerar. En sölig säck med bristfälliga beståndsdelar som slungas mot mig i en vidrig hast. Hyllningen till exploitation-genren och B-filmstemat fungerade inte på ett medvetet plan utan mest omedvetet eftersom varje scen slutar i någon slags pinsam, koncentrerad uselhet.

2

Petter Hegevall



## The Other Guys

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

**TVÅ SAKER ÄR AVGÖRANDE** för helhetsintrycket när du tittar på The Other Guys. Att du klarar av att uthärda en glasögonprydd Will Ferrell i dryga två timmar och att du har tillräckligt bra magmuskler för att orka med partiet då Samuel L. Jackson och The Rock "siktat mot buskarna" i fjolårets kanske mest underhållande filmscen. Om du svarat "ja" på ovanstående exempel, har du enordentligt skön actionkomedi med strålande samspel mellan huvudrollsinnehavarna Ferrell och Wahlberg - att se framemot. The Other Guys är nämligen riktigt bra.

Det är en härlig blandning mellan barnsligt rolig dumhumor och 80-talsdoftande polisaction som bäddats in i en nonsenshistoria om två omaka poliser som tvingas samarbeta. The Other Guys är filmen som fjolåretsfiaskot Cop Out borde ha varit och det är häftigt att se Mark Wahlberg briljera i en komisk roll. Bilden är härligt filmisk med en läcker kontrast och bra detaljer.

8

Ljudet är kraftfullt utan att för den skull tappa i vare sig precision eller kvalitet.

Erik Nilsson Ranta



## Red (Retired Extremely Dangerous)

Genre ACTION Premiär UTE NU Codec AVC Ljud DTS-HD 5.1 Ratio 2.40:1

**SÅG "PENSIONÄR"** och tankarna går lätt till en skrynklig liten gubbe eller tant som fördriver dagarna med att författa arga insändare till lokaltidningar. Alternativt någon som skapar långa lca-köer för att de vägrar betala med annat än 50-öringar och bitar av tråd. Man tänker sig sällan att det skulle finnas pensionärer som liknar karaktärs-galleriet i nya actionrullen Red. Baserad på DC Comics serietidning med samma namn handlar det om forna CIA-agenter som fått gå i pension med stämpeln Red (Retired Extremely Dangerous) på sig. Gamle actionräven Bruce Willis är en av dessa personer.

Istället för att avnjuta ett stilla lugn i tillvaron kastas han in i hetluften när någon beslutar att han utgör ett hot mot rikets säkerhet och därför måste undanröjas. Han söker hjälp hos sina gamla kollegor (Freeman, Mirren och Malkovich) och tillsammans ger de sig ut på ett rafflande äventyr med uppgift att rädda skinnet på Willis. Snittåldern på skådespelarna i Red ligger på ungefär 190,5 år, men det hindrar inte regissören Robert Schwentke från att kasta in dessa damer och herrar i

vansinniga actionsekvenser. Scener som rimligtvis borde leda till såväl höftledsoperationer som färdtjänst för de inblandade. Det är fullt ös från början till slut i denna underhållande hybrid mellan tokaction, putslustig pensionärskomedi och - med en regering som agerar bakom stängda dörrar - renodlad paranoiathriller. Manusmässigt är det dock en ganska ordinär, klichétyngd historia, men tack vare charmigt skådespeleri finns här ett gott humör som smittar av sig hos tittarna.

Det känns dessutom riktigt uppriskande att se en actionrulle där huvudpersonerna inte är unga och slanka människor med hela livet framför sig, utan grånade pensionärer som lever varje dag som om det vore den sista. Red är sammanfattningsvis en mycket underhållande bagatell.

Bild- och ljudmässigt är det strålande rakt igenom med knivskarp skärpa och fantastiska färger. Det existerar pyttelite banding men överlag är bilden strålande. Ännu bättre är ljudspåret som tangerar referensklass med spännande panoreringar och briljant bas-tryck.

8

Petter Hegevall

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



### Rainman

Genre DRAMA  
Premiär UTE NU  
Ratio 1.85:1  
Ljud DTS-HD 5.1

**CHARLIE BABBITT** (Tom Cruise) lever det perfekta stekarlivet. Han har pengar, stekig frilla, fina bilar och bryr sig bara om sig själv. Han steker, helt enkelt. När den stenrika farsgubben plötsligt trillar av pinn ärver Charlie en gammal veteranbil och får reda på att den autistiske brorsan Raymond (Dustin Hoffman) fått ära hela förmögenheten. Fly förbannad drar Charlie iväg och kidnappar brorsan för att få tag i en del av pengarna. Men vägen tillbaka blir en känslomässig berg-och-dalbana när Charlie lär sig ett och annat om livet.

Rainman är en stark och stäm-

ningsfull film med mycket hjärta och skön nedtonad humor. Kemin mellan Charlie och Raymond är fantastisk och tillsammans med Ronald Bass och Barry Morrows snyggt ihopsydd manus har vi en gripande historia som berör än idag. Regissören Barry Levinson har egentligen bara gjort en enda bra film, Rainman. Men med 4 Oscarsstatyetter som belöning kan han vara rätt nöjd ändå.

Bilden brusar en aning men färgerna är fylliga och klara. Ljudet är dessvårre framtungt och platt men dialogen är tydlig.

8

/Johan Bergström

Tävla

VINN SPEL

# CRYSIS 2

## Rita Alcatraz & vinn Nano Edition

Delta i Gamereactors stora **teckningstävling** och vinn ett smaskigt exemplar av den dunderfeta Nano Edition av kommande Crysis 2

1:a - 4:e pris Crysis 2: Nano Edition (till valfritt format)  
5:e - 10:e pris Crysis 2: Limited Edition (till valfritt format)

Delta gör du genom att **teckna Alcatraz**, huvudpersonen i Crysis 2, i en cool pose eller i ett fräckt scenario. Din teckning (digital eller analog) skickar du in till oss på Gamereactor innan den 22 mars till adressen nedan. Vinnarna visas upp den 23:e mars på Gamereactor.se

Analogt: Gamereactor. Hamngatan 10, 831 33 Östersund  
Digitalt: [teckningstavling@gamereactor.se](mailto:teckningstavling@gamereactor.se)

### Crysis 2: Nano Edition

De fyra bästa bidragen kommer att visas upp på Gamereactor.se samt hängas upp i Webhallen butik på Sveavägen 39 (Stockholm)

