

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

GRATIS  
TIDNING  
April 2011  
Nummer 84

Nordens största

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

# Game reactor

EXKLUSIVT

## RESIDENT EVIL OPERATION RACCOON CITY

Dags att rensa upp på  
riktigt i spelväldens mest  
klassiska zombiestad



### 3 MEDARBETARE

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



#### Daniel Steinholtz

Gamereactors ständiga kulmagnet har på sista tiden tagit en paus från favoritspellet Halo: Reach och bejakat sin inre casual-spelare med The Sims Medieval. Det är något särskilt med att skicka sina undersåtar till stupstocken...



#### Mathiaz Holmberg

Gamereactors yngsta, minsta och mest finska medarbetare är en flitig rackare som inte bara skriver nyheter och recensioner för brinnande livet utan även äter smått hysteriska mängder lakrits-pipor. Precis som redaktören nedan.



#### Jonas Mäki

Gamereactors assisterande redaktör har under den gångna månaden spelat så mycket 3DS-spel att hans ögon helt och hållet slutat fungera. Nu arbetar han enbart med hjälp av ledhund.

# LEDAREN

Gamereactor nummer 84 / april 2011



## Resident Forever

Det var i början av mars 1996 som jag under en långsam familjeresor till Umeå där min syster pluggade snubblade in på den numera nedlagda spelbutiken Playset. Importhyllan hade precis utökats enligt ett trevligt butiksbiträde (med akvarieglastjocka brillor) och på de fem första raderna stod ett spel vars omslag pryddes av en kille i kamuflage, antastad av en 120 kilo tung fågelspindel. Biohazard. Jag skrev på den tiden, som snorig yngling, om spel för den lokala nöjesbilagan och hade läst någon liten rad om ett japanskt skräckspel vid namn Biohazard. Så... ett köp fick det lov att bli. Om inte annat för att det faktiskt inte fanns att köpa hemma i Östersund. Killen bakom kassan frågade om jag ägde en RGB-kabel varpå jag instinktivt svarade ja. Även fast det korrekta svaret var det motsatta. Jag fick en uppkopierad guide om hur jag skulle få igång mitt importerade skräckäventyr innan jag spatserade ut ur butiken 599 kronor fattigare.

Väl hemma i Östersund var nyfikenheten stor. Umeå-butikens hemmagjorda guide över hur jag skulle kunna lura min europeiska Playstation-konsol att starta ett japanskt spel, var underlig. En tandpetare hjälpte till att pressa ned flottören som styrdes av konsolens CD-lucka och en bit in i processen när maskinen laddade in ett PAL-spel stod det att jag ilsnabbt skulle byta spel och kasta i Resident Evil istället för Adidas Power Soccer. Det tog ett par försök innan jag till fullo begrep vad som krävdes av mig, när Biohazard sedan startade var bilden svart/vit. Sablar! Dagen därpå kvistade jag ned mot Östersunds centrum på min rangliga Kronan-cykel och inhandlade ett stycke RGB-sladd på TV-spelsbörsen. 449 kronor för en kabel! Min snabba men oftast opålitliga huvudräkning slog fast att jag nu spenderat tusen spänn för att spela ett spel. Köpångesten infann sig under tiden då jag trampade hemåt.

Väl hemma väntade läxor, någon slags släktmiddag med mormor och en snabbvisit hos bästisen Jimmy vars finanser hade möjliggjort köpet av Playstation-enheten till att börja med. Vi ägde helt enkelt hälften var och nu ville han köpa in sig på Biohazard. Inte mig emot. Jag fick en femhundra innan jag släpade mig hemåt med löftet om att bära dit grejerna i slutet av veckan. Samma kväll, efter Late Show With Letterman kopplade jag in RGB-sladden, gjorde tandpetartricket, lurade min konsol och bevitnade en av de sämsta introsekvenserna jag någonsin sett. Töntiga B-skådisar som sökte skydd i en gigantisk herrgård. Vad hade jag köpt egentligen? Minutrarna senare hoppade zombie-hundarna in genom fönstret och jag väckte hela familjen med ett avgrundsdypt superskräk. Resten är, som vi säger, historia.

**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)

**Redaktör** Jonas Mäki  
(jonas.maki@gamereactor.se)

**Redaktör** Jonas Elfving  
(jonas.elfving@gamereactor.se)

**Ansvarig utgivare** Petter Hegevall

**Grafisk form** Petter Hegevall

**Fotografi** Måns Hegevall

**Tekniker & webb** Emil Hall

**Filmredaktör** Erik Nilsson Ranta

**Hårdvaruredaktör** Henrik Persson

**Skribenter**

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

**Annonser** 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 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 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 Elias anser att Enslaved var ett av följarens mest underskattade äventyr.

## Vill alla kunder ha Blu-ray?

Nedladdning är bättre än det fysiska mediet på precis alla sätt, så jag kan inte förstå varför vi fortfarande ser skivor som någonting som har ett existensberättigande? Tack vare nedladdning skulle ordet "öppet-tider" försvinna ur alla spelares ordlista, transport- och skivkostnaderna skulle försvinna (vilket i en perfekt värld borde innebära ett något lägre pris) och du behöver sen aldrig oroa dig för att dina skivor går sönder så att du måste köpa en ny för flera hundra kronor (kraschar hårddisken du lagrat spelet på så laddar du hem det igen eftersom du redan betalat för det). Visst, det skulle ta några timmar att ladda hem 40 gigabyte med data, men samtidigt så tar det dig tid att åka till affären och köpa spelet också. Marknaden för nedladdning kommer bli enorm och jag förstär verkligen inte varför vi kunder inte ens får alternativet att ladda hem spel via till exempel en bittorrent-klient som skulle kunna byggas in i konsolerna redan idag.

För att inte tala om miljöaspekterna! Kan ni förstå hur mycket onyttigheter som släpps ut i naturen för att du ska kunna stoppa i ett spel i din favoritkonsol? Först ska skivan pressas ut från en plastklump till en fysisk skiva och sen när den fysiska skivtillverkningen är klar ska ett fodral till skivan skapas där skivan ska förvaras. Sen ska den här skivan transporteras till ett annat ställe som bränner in informationen som behövs på skivan och efter det skickas den vidare än en gång för att slutligen hamna ute i butik. Dit tar vi sen bilen för att kunna ta skivan med oss hem. Det är horribelt vilken idioti det här med skivor är när man börjar tänka efter lite. Allt för att vissa "gillar känslan" i att hålla i en skiva. Att vi idag fortfarande inte kan köpa vilket TV-spel vi vill hemifrån är inget annat än en mindre skandal.

/Kaustinen

## Satsa på Tales-serien i Europa

Det har nu nästan gått två år sedan jag klarade ut Tales of Vesperia, det överlägset bästa jag har spelat i hela mitt liv, även om jag fick det ett år efter amerikanerna. Det är vackert, humorn är älskvärd, stridssystemet är underbart och äventyret väldigt långt. Endast det sista stället var drygt då man gick runt i cirklar. Idag började jag med Tales of

Symphonia, det känns inte som det håller samma klass, men så har lovande Tales of Graces F släppts i Japan, även om vi inte har hört någonting om en europeisk version.

Och alla Nintendo DS-spelen i Tales-serien Namco inte har släppts här, det är ju hur många som helst. Inte heller Tales of the Abyss, som av väldigt många ses som det bästa i serien, släpptes i Europa. Dessutom har Tales of Xillia utannonserats, ett spel jag ser sjukt mycket fram emot, men som förmodligen inte kommer. Jag vill slippa spela igenom de spelen med japansk text och förstöra hela upplevelsen. Medan jag väntar (kanske för alltid?) så får jag leta upp de Tales-spelen jag saknar till PSP och spela ut dem tillsammans med de båda Tales of Symphonia-äventyren samt Game Boy Advance-spelet. Tales-serien fyllde 15 år i december förra året. Snälla Namco fira detta genom att låta mig fortsätta spela världens bästa spelserie.

/Siegfried

## Spoilerchock på Uppsalatåget

Jag ska fatta mig kort. Här sitter jag på tåget från Stockholm till Uppsala och läser senaste Gamereactor #83 ungefär som någon annan läser Koranen baklänges och vad händer? Jo, som en knytävne på posten får jag åtta spel spoilade mitt framför feiset, varav två man inte spelat - än. Under året som gått har jag mer eller mindre både fått film och spel ofrivilligt

spoilat för mig, bland annat från självaste Oscargalan 2011. Då visades en specifik scen från vilda västern-filmen True Grit när man avslöjade vilka filmer som var nominerade (vilken kategori minns jag inte, men jag vet bara att jag blev förbannad). Videorecensioner med gameplay-sekvenser är ett annat otyg. Problemet jag har med videorecensioner är ju till exempel om en hyvens kille blir en skurk en fjärdedel in i spelet och man visar det i en recension som kanske berör en fight mellan spelaren och honom, så förstör man berättelsen genom bara att visa det. Det där kanske var lite rörigt men skitsamma. Spoilers är ett fantasy. Over and out.

/Mikael Falk-Lundgren

## Jag håller på Ninja Theory

Under Tokyo Game Show förra året visades uppföljaren till Devil May Cry 4 upp. Det var inte den Dante som vi känner som visades upp. Den här gången är det brittiska Ninja Theory som står för utvecklingen och jag kan inte göra annat än att prisa skyarna. Spelade igenom både Ninja Theorys Enslaved: Odyssey to the West och Platinum Games Bayonetta för ett par veckor sedan. Och Bayonetta är perfektionism när det kommer till genren, men det är egentligen inget nytt vi ser, manuset kan vara bland de värsta någonsin och storymässigt är det oerhört töntigt och möjligen något som var coolt 2001. Enslaved är dock smart, roligt och har ett av de bästa manus jag har sett i ett spel. Det är coolt, just nu, och det är den känslan jag får när jag ser trailern för nya Devil May Cry. Ninja Theory har vågat förändra, Dante är inte längre den osårbara halvdemon vi har sett tidigare, han har blåmärken och skador som tyder på sårbarhet. Han har börjat röka, har en mer skitig look som känns mer relevant för 2011 samt svart hår och smutsiga kläder.

Hur många finns det inte som är oroliga över 343 Industries kommande Halo? På samma sätt så oroar sig folk över hur Ninja Theory kommer att ta vara på Devil May Cry-arvet. Låt mig påminna om att 2001 blev det klart att en av världens mest populära japanska spelserier skulle få en uppföljare efter sju år, av ett amerikanskt företag utan bra spel på meritlistan. Många var mycket oroliga, men i mars 2003 släppte Retro Studios sitt Metroid Prime och återupplivade serien. Så för er skeptiker där ute, det är lätt att bara göra uppföljare efter uppföljare. Ett nytt utvecklingsteam kan vara det bästa som kan hända en spelserie som Devil May Cry. Eller Halo för den delen.

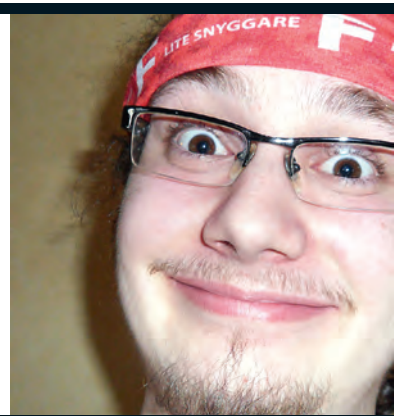
/Elias Olofsson

## MÅNADENS LÄSARE

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

Vad heter du? Sebastian Nemeth Hur gammal är du? 18 Vad heter din användare på Gamereactor.se? Zior Vilket är ditt favoritspel?

**Timesplitters: Future Perfect. Det har gett mig massor med roliga spelminnen. Vilket är ditt bästa spelminne? Att röja i GTA IV**  
Åsikter om Gamereactor? 100% ren kvalitet.



Tempo

# SAINTS ROW 3

Volitions färgsprakande gängkrig rasar vidare och vi besökte studion för att provspela trean



GAMEREACTOR  
EXKLUSIVITET

[Läs mer på Gamereactor.se](http://Läs mer på Gamereactor.se)

## FOKUS

Det var först med *Saints Row 2* som Volition hittade rätt. Det var respektlöst, smaklöst och handlade mer om att ställa till vansinne i Stilwater än om att faktiskt följa en story. Vi dränkte hela grannskap i avföring, streakade inför dyrt klädda tanter, kraschade flygplan i swimmingpooler, orsakade kärnkrafts-katastrofer med raketgevär, räddade piratskepp och iklädde oss festliga hattar.

Hur toppar man något sånt? Volition har dock redan på förhand lovat att *Saints Row 3* kommer vara helt utan begränsningar, och att försöka stoppa det är som att försöka censurera en porrfilm, enligt deras egen utsago. Skvallar har redan nått spelvärlden, som att man kommer att kunna dänga folk med väl tilltagna dildos och använda livsfarliga vapen som Fis på Burk. Gamereactor flög över polen till Chicago för att hälsa på Volition, testköra spelet, träffa utvecklarna och se hur lovande *Saints Row 3* egentligen verkar.

Volition berättar att man innan *Saints Row 2* var oroliga för hur långt de kunde ta sin Jackass-doftande humor och därför höll igen lite under utvecklingen. Men efter drygt tre miljoner sålda spel är *Saints Row*-serien här för

att stanna, och därför siktar man denna gång på att löpa linan ut. Ett sätt att göra det mer underhållande är att låta dig som spelare starta från toppen.

Du ska inte behöva ta ett sargat 3rd Street Saints och arbeta dig upp från botten i Stilwater en tredje gång. Här är du istället kung och ditt gäng lika äkta och hårt som Snoop Dogg, 50 Cent och andra gangstas. Nu säljer ni merchandise med gängfärgerna, bobbleheads av ledarna och älskas av kidsen i USA tack vare dokusåpor om er. Därför har du tillgång till den bästa utrustningen, de värsta vapnen och de mest pimpade bilarna i samma stund som du startar äventyret. En pryl du har från start är en laserpekare. Pekar du denna mot ett föremål börjar missiler regna från himlen, så länge du klarar att hålla siktet stilla.

Livet leker, med andra ord. Allt är perfekt, tills en skådespelare som ska gestalta Johnny Gat på vita duken ska delta under ett bankrån för att lära sig leva som en äkta 3rd Street Saint. Skådespelaren flippar, får härdsmläta i hjärnan och ställer till med en så allvarlig scen att man tas till fånga av internationella brottsyndikatet The Syndicate, som flyger en till högkvarteret i Steelport. Syndikatet tycker att Saints bara är en sorglig spillra av sitt forna jag









ner exakt varenda nedrig Syndicate-medlem tills stället är helt rensat.

The Syndicate utgörs av tre grupper förbrytare. Först har vi latinos iförda luchadormasker, vilka fungerar som syndikatets folk och muskler. Vidare återfinns de mer professionella förbrytarna, de som lönnmördar, sköter vapensmugglingen och bordellverksamheten. Till sist finns en grupp kallad Deckers, hackare som raderar bevis och förfalskar pengar. Självfallet leds varje grupp av en maktgalen höjdare som måste bekämpas på samma sätt som gängledarna i föregångarna.

Volition utlovar att alla uppdrag ska ha ett moment som skiljer pojkarna från männen. Ett exempel på det är ovan nämnda flykt från ett flygplan, men det kommer alltså att serveras massor av andra episka scener på andra ställen än Steelports gator. Den kan vara allt från fordonbaserade scenarion till att basejumpa från höga byggnader. Tanken är att erbjuda ett adrenalinstint äventyr utan moral och med sjuk humor, som du dessutom kommer att kunna spela igenom med en polare.

Saints Row 3 är större, galnare och mer påkostat och ser faktiskt ut att bli minst lika roligt att spela som den ljuvliga föregångaren. Något som räcker för att åtminstone jag ska skriva upp det på min önskelista.

**Jonas Mäki**

Saints Row 3 släpps under 2011 till PC, PS3 och Xbox 360

som spenderar mer tid på att sälja lila matlådor än på att verkligen agera som ett riktigt gäng. Det blir för mycket för vår huvudperson som bryter sig loss och klubbar ner Syndicate-snubbarna via en serie quick time events. Äventyret kan börja, och tillsammans med Johnny Gat och Shaundi hoppar man från planet och får tampas med fiender om de få fallskärmar som finns att tillgå.

Väl nere landar man i Steelport, Syndicates hemort. En industristad, grundad på 1930-talet. Skitig, jävlig och som gjord för ett riktigt bra gängkrig. Runt om i Steelport finns kraftiga fiendebefästningar byggda av skrot, övergivna fabriker och rent stål. Varje befästning du tar över kan du sedan bygga om, exempelvis till en tjusig skyskrapa. Ja, eller bara jämna skiten med marken.

För att ta över tillhåll måste man antingen vara listig och helt enkelt köpa upp området bit för bit, skjuta sönder dess värde med en stridsvagn, eller ha en hederlig gängsammandrabbning med drösviv av puffror. Sedan gäller det bara att skjuta



## SPELTYPENS GIGANTER



### Crackdown 2

I Ruffian Games röriga tvåa kan du teama upp med tre polare för att röja upp i en zombie-infekterad stad.



### Grand Theft Auto IV

Rockstars mästerverk levereras numer med två brijanta expansioner. Sandlädspelens konung.



### Just Cause 2

Svenskutvecklade Just Cause 2 är lika snyggt som det är fritt, humoristiskt och beroendeframkallande.



### Red Dead Redemption

I Red Dead Redemption handlar det om cowboys, indianer och diligensrån. Sandlädemord i vilda västern.



### Saints Row 2

Volitions tvåa har några år på nacken nu och när knappast samma höga höjder som GTA IV. Men det är skoj.

## Notiser

### Max Payne är tillbaka

Det skulle ha kommit redan 2009 men försenades, försenades igen och försvann sedan. Men härom veckan skickade Rockstar ut glädjebeskedet via Twitter: Max Payne 3 är äntligen på väg. Under de två år som gått sedan man först tänkte släppa äventyret har man gjort om en hel del och Max Payne 3 påminner nu lite mer om de två föregångarna.

### Battlefield 3 blir 12 timmar

Är du trött på fyra timmar korta actionspel som Medal of Honor och Call of Duty? Då har Dice goda nyheter åt dig. Battlefield 3 kommer nämligen att ha en riktigt maffig kampanj på hela tolv timmar. På det sättet hoppas Dice att inte bara hardcore-spelare ska upptäcka serien, utan även de som normalt inte spelar denna typ av spel.

### \$100 Nintendo 3DS

Företaget Isupply som specialiserat sig på elektronikanalys har skruvat isär en 3DS och räknat ut vad enheten kostar att tillverka. Svaret är 671 kronor, vilket alltså är en bra bit från de 2700 man får betala i butik.

### F1 2011 under utveckling

Codemasters har äntligen gått ut och avslöjat att det kommer bli mer F1-racing i höst. 23 september släpps nämligen F1 2011 till PC, PS3 och Xbox 360. F1 2011 kommer dessutom även att släppas till de båda nya bärbara formaten 3DS och PSP2 denna gång.

### Halo 4 blir annorlunda

Som bekant kommer inte Bungie att vara inblandade i nästa Halo-spel som istället utvecklas av 343 Industries. Nu säger deras talesperson Frank O'Connor att det kommer bli flera stora förändringar i deras första spel, som förmodas vara Halo 4.

### God of War 4 är på gång

Motion Logic Studios har redan tidigare avslöjat att de jobbar på ett riktigt stort spel, utan att närmare säga vilket. Nu har en animatör på företaget dock gått ut med att det man jobbar på inte är något mindre än God of War 4. Troligen ska spelet visas upp under E3-mässan i Los Angeles tidigt i juni.

### Resident Evil 4 i HD-grafik

Det blir mycket Resident Evil framledes för alla Playstation 3- och Xbox 360-ägare. Förutom Resident Evil: Operation Raccoon City (artikel längre fram i detta nummer) kommer även de båda klassikerna Resident Evil: Code Veronica Resident Evil 4 att släppas för nedladdning, komplett med HD-grafik



Versus

# Zombie-slaktarna duellerar

Resident Evil-seriens hunkar jämförs i en hård och noggrann analys...



**Lennon eller McCartney? Luke Skywalker eller Han Solo? Gandhi eller Mäki?** Världshistorien är full av klassiska persondueller som tycks dela upp befolkningen i två bittert stridande falanger. En av de mest klassiska – kanske större än Gud mot Allah – är den mellan Resident Evil-seriens Chris Redfield och Leon S. Kennedy. Vem är egentligen bäst på det här med att döda zombies?

Frågan är långt från lättbesvarad, men som du ser har vi nått ett korrekt, matematiskt och totalt objektiva resultat i tabellen här till höger. Det blev dock en jämn match och oavsett vem din favorit är bör du inte skämmas – båda herrarna är rutinerade actionhjältar, som förutom avancerat zombiedängande även har haft sidosysslor inom andra stenhårda branscher. Man skulle till och med kunna göra delar i mänskligheten i Chris- och Leon-typer, med olika psykologiska karaktärer. Gillar du Chris Redfield är du förmodligen en ambitiös och talangfull person, som dock aldrig riktigt respekterat auktoriteter. Dina nära och kära är det viktigaste i ditt liv, men större uppdrag – som att sparka in zombies i eldhav – går alltid före. Du är dock småängslig för vad andra ska tycka och har därför en ganska anonym klädstil och frisyr. Tillhör du Leon S. Kennedy-falangen sticker du dock ut mer från mängden. Du kan försova dig och komma försent till jobbet med rufsigt snedlugg, men väl där kavlar du upp ärmarna och ger dig på pappersarbete, teamleading eller headshots med Magnum-revolver. Du är charmig, ansvarsfull och att bistå presidentdöttrar som nafsas i vaderna av spanska bybor ser du som ett privilegium, inte ett tvång.

Vi ska sammanfattningsvis lyfta på hatten för dessa företagsamma herrar, som gång på gång hjälper världen genom att bekämpa virus, avliva äckelhundar och dra ned brallorna på paraplyorganisationer. Leo och Chrille: tack för att ni finns!

## Resident Evil / Resident Evil 5 CHRIS REDFIELD

<b>Meritlista</b>	Före detta stridspilot och senare elitkämpe i S.T.A.R.S. En perfekt bakgrund för att bekämpa zombies i läskig herrgård.	9
<b>Kapacitet</b>	Skjuter infekterade på rad, uppgraderar vapen, samarbetar bra och och svettas bara måttligt i afrikansk hetta.	8
<b>Specialitet</b>	Är en expert på vapen och är en av de absolut vassaste skyttarna i Alpha Team.	8
<b>Inspiration</b>	Har kikat på alla George A. Romeros zombiefilmer och lärt sig om vapenhantering av Solid Snake.	7
<b>Första publika framförandet</b>	Chris var med när det började och lyckades med nöd och näppe överleva incidenten i herrgården utanför Raccoon City. Här överlevde han både mordlystna monster och horribla hundar.	10
<b>Främsta stund</b>	När Chris spöar skiten ur en två ton tung stenbumling som faller ner i en lavaflod. Aldrig har vi sett så mycket vrede delas ut till ett dött ting, inte ens i alla zombiefigther.	8
<b>Utstyrelse</b>	Chris är en ganska klassisk, anonym actionhjärte men inte särskilt minnesvärd.	6
<b>Motto</b>	"Försvara de oskyldiga"	9

## Resident Evil 2 / Resident Evil 4 LEON S KENNEDY

	Polis-rookie och fick stifta bekantskap med T-viruset under sin första arbetsdag. Blev därefter agent för amerikanska regeringen.	9
	Blandar färska örter, avfyrrar handeldvapen, högerkrokar närgångna zombies och barrikaderar sig i utsatta byhus.	9
	Leon är en fulljädrad grymning med sin stridskniv och allt från zombies till trälärdor har fått smaka på stålet.	8
	Leon har snott snedluggen från synthmodet och knivviftandet är lika snitsigt som Crocodile Dundees.	9
	Jobbade en dag som snut i Resident Evil 2 där han delade rampljuset med Claire Redfield. Sadlade hastigt om till professionell zombienitare efter att T-viruset blommat ut.	8
	Knivfigther mot Krauser var ett minnesvärt ögonblick som gjorde Leon till den spelhjärte vi helst skulle vilja ha med oss på en grillfest med seg flintastek.	9
	Klassiskt stylish med tjusig frisyr och moderiktig bomberjacka i slitet skinn.	9
	"Kniven är mäktigare än pennan"	8

**TOTALT** Chris Redfield 65 / Leon S Kennedy 69



## HÅRDVARA

# Nintendo 3DS i siffror

Nintendos hett efterlängtrade uppföljare till DS

### 1 320 x 240 pixlar

Den undre skärmen har en upplösning på 320 x 240 pixlar och en storlek på 3,02 tum. Precis som på vanliga Nintendo DS är den tryckkänslig, och kan heller inte visa 3D.

### 4 3,02 tum

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

### 2 13,4 centimeter bred

Nintendo 3DS är 13,4 centimeter bred, 7,4 centimeter på höjden och 2,1 centimeter tjock i hopfällt läge. Ganska exakt lika stor som Nintendo DS Lite.

### 5 800 x 240 pixlar

Den övre skärmen visar 3D-grafik utan extra glasögon med en upplösning på 800 x 240 pixlar. Den upplevda upplösningen är dock bara 400 x 240.

### 3 3-5 timmar batteritid

Med 3D-effekterna påslagna räcker batteritiden inte mer än till 3-5 timmars spelande. Genom att slå av wifi och 3D kan man dock fördubbla batteritiden.

### 6 230 gram Nintendo 3DS

Totalt sett väger 3DS 230 gram och har en utdragbar stylus som kan dras ut till 10 cm. Som jämförelse var första Nintendo DS-stylusen 7,5 centimeter.

## SAGT OCH GJORT

VAD VI SPELAR PRECIS JUST NU



CRYSIS 2

Min dator ryker när jag försöker ladda in första banan. Det fick därmed bli Xbox 360-upplagan. Jag gillar variationen och den slimmade Nano-funktionaliteten men multiplayerkomponenten känns fantasilös och en gnutta enformig.



JESPER

Det känns lite trist att jag inte spelade hela det första spelet. Hur långt spelade jag Petter? Fyra timmar? Jag är så skakig med musen. Efter att ha klarat Crysis 2 är jag dock imponerad. Storslaget, fokuserat, varierande, snyggt och riktigt spännande.



JONAS

Jag tror dessvärre, eller kanske "lyckligtvis nog", att jag är besatt av Crysis 2. Efter fyra genomspelningar börjar misstankarna definitivt dyka upp. Roligt att man finspelade Playstation 3-versionen som nästan är lika bra som Xbox 360-spelet. Nu blir det multiplayer-mani.



PETTER



DEUS EX: HUMAN REV

Jag förstod att Square Enix skulle försena Deus Ex: Human Revolution efter att ha testat förhandsversionen förra månaden. Den var verkligen propplad med buggar. Skönt med ett actionspel som verkligen utmanar dock.

Jag är inte särskilt taggad på det här, faktiskt. Visst såg spelmekaniken innehållsrik ut när Petter smög runt men grafiken lämnar fortfarande massor att önska och jag är alltid lika usel på att smyga i spel. Minns ni när jag testade Splinter Cell: Double Agent och dog 16 gånger i rad?

Det minns jag. Det var den enskilt mest pinsamma spelsession jag någonsin upplevt. Samtidigt är jag ingen smygare heller. Jag vill skjuta liksom, mycket. Deus Ex 3 ser lovande ut, dock. Man får ju välja. Smyga eller våldsbomba.



PORTAL 2

Att Valve nu följer upp det underbara Portal med ett ännu smartare spel är bland det bästa som kommer hända i år. Att det dessutom finns ett co-op-läge inkluderat gör bara Portal 2 ännu mer intressant. Jag vill leka med portaler. Igen.

Jag är en av de där "träkmånsarna" som faktiskt inte gillade ettan. Visst var designen läcker och konceptet unikt men pusslen blev trista efter någon timme och atmosfären var alltför steril. Portal 2 kommer jag mest troligt inte att spela, alls.

Portal 2 börjar starkt. Jag har bara hunnit spela någon enstaka timme och gillar det, såhär långt. Att kalla mig Portal-tokig vore dock en grav överdrift. Småroliga spel baserade på ett genialiskt koncept. Recensionen (Sveriges första) hittar du på siten den 19:e april.



SHIFT 2: UNLEASHED

Ännu en besvikelse från teamet som en gång i tiden förbättrade min livskvalitet med 200% tack vare GTR 2. Shift 2 är inte dåligt, på något sätt, men ytterst mediokert med slirig grafik och en ganska horribel presentation. Att framförallt PC-versionen inte optimerats för fem öre gör knappast saken bättre.

Jag är ingen sim-räv. Men tycker ändå att detta ser bra ut. Grafiken är knappast i Gran Turismo 5-klass och det suger att konsolversionerna bara flyter i 30 bilder per sekund, men Shift 2 ser ändå välgjord ut för en oinvid som mig.

Det är svårt att glädja alla. Mången utvecklar har försökt, ingen har lyckats. Man måste välja vilket ben man ska stå på, EA. Simulator eller arkadspel? Shift 2 vill så gärna vara både och. Och det gör att jag återvänder till Forza 3.



MORTAL KOMBAT

Petter, din fuskar-kung. Har fortfarande sviter efter den där gången då du vann lunchturneringen i Mortal Kombat: Deception bara genom att svepa oss andra. Bland är du för äcklig för ditt eget bästa. Det nya ser förresten bedrägligt ut.

Sur-Jeppe. Bedrägligt är väl något positivt när det gäller Mortal Kombat-serien, eller? Grejen är väl att spelen egentligen alltid varit kassa men roat på nån typ av retro-fräck nostalgipremiss som helt klart varit svår att släppa. Det är dock en gnutta märkligt att de fortsätter att sälja som smör, kan jag tycka.

Det här var inget vidare, nej. Klart bättre än DC Universe-skiten dock. Recensionen hann vi aldrig få med i det här numret men du kan istället läsa på den på [www.gamereactor.se](http://www.gamereactor.se).



# När fansen bestämmer

De kreativa spelfansen har talat och Viktor har testat dem alla...

Ibland räcker utvecklarnas vision, ambition och talang helt enkelt inte till. Fansen suktar efter något annat, något mer, och ibland går det så långt att de mest passionerade av dem tar saken i egna händer. Counter-Strike är kanske det mest uppmärksammade fan-projektet i spelvärlden någonsin. Jess Cliffe och Minh Le var gamla Quake 2-moddare och på mindre än tre månader lyckades de svänga ihop den första versionen av Counter-Strike. Cliffe och Le gick från amatör-moddare i Cliffes källare till superstjärnor då Half-Life-

## Amatörprojektet Sonic Fan Remix gillas inte av Sega

utvecklaren Valve anställde dem och köpte deras spel. I och med den fjärde beta-versionen av Counter-Strike hade spelet över en miljon aktiva användare och i denna upplaga tillkom bland annat multiplayerbanan "de\_dust" som än idag är tidernas mest populära multiplayerbana (online).

Ett annat uppmärksammat fan-projekt är Sonic Fan Remix (stora bilden) som Sega försökt stoppa de senaste månaderna. En trogen men samtidigt framåt-blickande omtolkning av Sonics största stunder. Av fans. För fans. Vansinnigt imponerade art direction blandas med Sonics absolut mest essentiella ingrediens, flipperfysiken! Yuji Naka, Sonics pappa som lämnade Sega i år, ger spelet tummen upp. Det gör vi med. Sega däremot gillar inte Sonic Fan Remix.



### Pannkaksplatt Halo Halo Zero (Ute nu)

Fansen bestämde, och Halo blev till ett sid-scrollande actionspel som visar att Spartans även gör sig bra i tvådimensionella sammanhang. Pistolwhips, plasmagranater och Covenant. Allt finns här återgivet i urcharmiga pixlar. Vill du göra samma upptäckt som resten av nätet gjort för länge sedan, så finns detta att ladda ned gratis. Roligt också att Bungie gillade spelet och rekommenderade det på sin webbsida.



### Tillbaka till mardrömmen Black Mesa Source (2011)

Det finns många stora frågor i vårt universum. Frågor som vilket spel är bäst av Half-Life och Half-Life 2? Tur då att de begåvade fansen och tillika ultranördarna, bakom Black Mesa-moden reder ut saker och ting för oss. Black Mesa är nämligen hela det första Half-Life-spelet omgjort i den epokgörande Source-motorn. Half-Life är inte bäst. Half-Life 2 är inte bäst. Black Mesa är bäst. Om det släpps i år återstår att se.



### Outcast återvänder Open Outcast (2011)

Outcast-fanatikerna Stjepan Stamenkovic och Tomas Lancz blev otröstliga när de för sex år sedan fick reda på att uppföljaren till Infogrames-äventyret Outcast lagts ned. Men istället för att sitta hemma och sura (som 99,9% av alla andra Outcast-fans gjorde) tog de saken i egna händer och är just nu på väg att färdigställa en egen version av Outcast 2 baserad på Cryteks kraftfulla Cryengine-teknologi.



### Med Gordon i täten Codename Gordon (Ute nu)

600 000 Freeman-trogna gamers köpte fanprojektet Codename Gordon via Steam veckan efter att det släpptes. Paul Kammass hemmapulade amatörprojekt var lika skratframkallande som det var välgjort. Till en början var det tänkt att Nuclear Visions skulle släppa spelet till Nintendo DS men konkursförvaltaren knackade på och Codename Gordon begravdes bara någon månad efter release.



Längd 182 cm Vikt 70 kg Yrke Ninja, affärsägare Specialitet Ninjutsu, lönnmord Känd från Ninja Gaiden, Dead or Alive

## RYU HAYABUSA

Ninja Gaiden-seriens oräddade superninja synas i pyjamassömmarna av Jonas Elfving strax innan han tar sig av masken i **Ninja Gaiden 3**

**Ryu Hayabusa har gjort en lång resa.** Från hans arkad- och NES-debut 1988, till dagens Ninja Gaiden- och Dead or Alive-spel har vår favoritninja transformerats från pluttig pixelpyjamas till fullfjädrad actionhjärte i tre dimensioner. Men vad finns bakom pyjamasen och alla vapen?

Ryu Hayabusa är en extremt kraftfull ninja och hans smeknamn "Super Ninja" är måhända larvigt, men absolut passande. Ryu är gudabegåvat skicklig med sina katanasvärd och behärskar dessutom andra vapen som till exempel pilbåge. Förutom alla kampsportsvapen

bemästrar Ryu även specialsnickrade ninjutsu-tekniker som Ninpo, som gör honom immun mot alla attacker för en kort stund. För att inte tala om attacken "Flying Swallow", den blixnsnabba luftattacken som penetrerar alla fienderustningar i sikte.

Alla dessa förmågor har dessutom behövts. Behövts riktigt ordentligt. Ända sedan arkaddagarna har Ninja Gaiden-spelen varit okristligt dundersvåra då Tecmo ville få arkadbesökarna att stoppa i så många 25-centare som möjligt (om inte annat för att hindra den ökända cirkelsågen som närmade sig Ryus kropp). Även Xbox-inkarnationerna har fått många spelare att slita sitt hår och posta det till Tecmo. Kanske är det just därför vi känner särskilt mycket för Ryu. Han har fått ta så mycket stryk genom åren och det är vi som indirekt åsamkat honom all skada. Men lika bittra och mörka som nederlagen har varit, lika triumfartade och sockersöta har våra segrar känts. Bloody Malth, Archfiend eller horder av Black Spider-ninjur som aldrig tycks ta slut... Alla kan faktiskt besegras av denne "Super Ninja"!

**Jonas Elfving**

# INCOMING!

2011 ser ut att kunna bli ett fantastiskt spelår. Vi har tagit tempen på kommande storspel



GAMEREACTOR.SE

## Starfox 64 3D

Nintendo 3DS / 2011

När Starfox introducerades till Super Nintendo upplevde vi ett mäktigt djup tack vare det hypermoderna FX-chipet. I kommande nyversionen till 3DS är en liknande perspektivförskjutning att vänta, tack vare stereoskopisk 3D. Annars är det som förr: vi kommer att flyga genom ringar, undvika lasrar, leta svaga punkter på enorma bossar och njuta av småtjattret från våra skvadronkompisar. Fox McCloud, vi ses snart igen.



## Nascar: The Game 2011

PS3, Xbox 360 / Inte alls

Electronic Arts Nascar-spel var skräp, men trots det släppte man dem i Europa. När Activision istället tog över licensen med begåvade brittiska Eutechnyx som utvecklare tog vi för givet att även vi skulle få spela. Nu säger dock Activision lite otippat att man inte kommer släppa Nascar: The Game 2011 hos oss, men att man gör den amerikanska versionen regionsfri så alla Nascar-fantaster ska kunna importera och spela.

## Transformers: Dark of the Moon

DS, PC, PS3, Wii, Xbox 360 / Juni

Lagom till den tredje Transformers-rullen kommer ett licensspel med samma namn. Den här gången lär det dock inte bli samma haveri som med föregångarna, för bakom utvecklingen står High Moon Studios som gjorde fjolårssuccén Transformers: War for Cybertron. Dark of the Moon ska bli ett liknande spel med bra miljövariation där vi får besöka Sydamerikas djungler, bland annat.

## Siffror

### ■ 68% ointresse

Varje vecka gör vi en omröstning på Gamereactor.se och nyligen ställde vi frågan hur många av er läsare som hade köpt, eller planerade att köpa Nintendo 3DS. 68% svarade att de inte var intresserade. Å andra sidan betyder det att 32% faktiskt är sugna, vilket är mer än vid motsvarande undersökning för Nintendo DS för sex år sedan.

### ■ 4945 dagars utveckling

När Duke Nukem Forever släpps den 10 juni kommer det att ha varit det spel med längst utvecklingstid någonsin. Då har 3D Realms och därefter Gearbox jobbat på det i sammanlagt 4945 dagar. Från början var det tänkt att det skulle släppas år 2000, men efter otaliga förseningar sade man 2001 att det kommer när det är färdigt. Vilket tydligen är 10 juni 2011.

### ■ 133 333 om dagen

Kinect blev en sinnessjuk succé. Under de 60 första dagarna såldes åtta miljoner enheter, vilket blir svindlande 133 333 sålda Kinect - om dagen. Det räckte till en plats i Guinness Rekordbok som den snabbast säljande teknikpyren någonsin.

### ■ 1 277 500 kronor

Vore det inte coolt att äga en egen bar? Det tyckte i alla fall John Jacobs som köpte sig virtuella baren Neverdie i svenska online-spelet Entropia Universe för hela 100 000 dollar år 2005. I riktiga pengar. Men det skulle visa sig vara en god affär, för i november förra året sålde han baren vidare till John Koma Falun för 335 000 dollar. Det vill säga 1 277 500 kronor, vilket är det mesta som betalats för ett virtuellt föremål.

### ■ 215 miljoner Pokémons

Att Pokémon är framgångsrikt vet väl de flesta, men inte alla vet att Nintendo sedan länge har passerat 215 miljoner sålda spel till fickmonsterjägare världen över. Som jämförelse har hela FIFA-serien och alla Grand Theft Auto-spel vardera sålt 100 miljoner, medan Halo ligger på 40 miljoner och Street Fighter på 30 miljoner.

### ■ Var 20:e amerikan

På mindre än fyra månader nådde Call of Duty: Black Ops 14 miljoner sålda spel enbart i USA. Det gjorde det till landets bäst sålda spel någonsin, och det betyder även att var 20:e amerikan i snitt idag har köpt sig ett eget ex av Black Ops.



# BATMAN ARKHAM CITY

DC Comics handfaste läderlapp står inför sin största utmaning hittills när han besöker helvetet på jorden

### ■ Jokern är död

Nej, Jokern är faktiskt inte död, trots händelserna i Arkham Asylum. Tvärtom är han den drivande kraften i Arkham City, ondskefull, intelligent och lika ful som vanligt. Mark Hamill ska återigen spela den ondskefulla skojoaren, men säger att detta blir hans sista Joker-tolkning någonsin.

### ■ Bara finputs kvar

Arkham City kommer först i oktober, men Rocksteady säger att det redan är färdigt och går att spela genom från början till slut. Tiden man har på sig fram till premiären tänker man använda till att finputsa, buggtesta och se till att Arkham City är helt perfekt lagom tills dess att det släpps.

### ■ Inget multiplayer

Rocksteady Studios hade länge planer på att införa något slags multiplayer till Batmans värld. Men nu har man bestämt sig för att slopa alla dessa idéer, helt enkelt för man anser att all energi som skulle behöva läggas på multiplayer gör mer nytta i singleplayerdelen av äventyret.

### ■ Fem gånger större

Arkham Asylum var gigantiskt och friheten i spelet stor. Trots det säger Rocksteady att Arkham City är hela fem gånger större. Och det är inte bara tomma ytor, utan man har sett till att fylla varenda liten kvadratmeter.

### Kung Fu Panda 2

3DS, PC, PS3, Wii, Xbox 360 / Maj

Nästa månad är Po tillbaka igen med sina kung fu-kunniga djurpolare för att rädda såväl Kina som kung fu-konsten och stävja elaka påfågeln Lord Shen. Det första Kung Fu Panda var ett utmärkt filmlicensspel och även tvåan lovar gott med påkostad grafik och massor att göra. THQ utlovar att man kommer dra nytta av varje formats styrkor med coola 3D-effekter till Nintendo 3DS och Kinect-stöd till Xbox 360.

### Guild Wars 2

PC / 2011

250 år efter de senaste äventyren i Guild Wars värld är det dags att onlinerollspela igen. Denna gång kretsar handlingen kring fem nyvakna, förbannade drakar som sprider skräck i landet Tyria. I Guild Wars 2 väntar riktigt fin grafik och ett nytt Player vs Player-system. De hittills avslöjade yrkena är Elementalist, Warrior, Ranger, Necromancer, Guardian och Thief - så börja fundera på vilken du ska välja redan nu.

### Red Faction: Armageddon

PC, PS3, Xbox 360 / 3 juni

När förbisedda Red Faction-serien följs upp, tar Volition bataljerna mellan kolonistörer och marsianer under jord. Miljöbytet påverkar spelupplägget på diverse sätt; till exempel omsluter spelseriens klassiska förstörelse oss mer än sist. Grafikmotorn Geo-Mod är trimmad och vi ska även få reparera det vi förstört. En ny huvudperson, ett förbättrat Magnet Gun och co-op-läget Extermination är riktigt lovande.



# SPAWNS PAPPA JOBBAR MED ROLLSPELET KINGDOMS OF AMALUR

En av nyckelpersonerna bakom The Elder Scrolls IV: Oblivion jobbar med nytt epos. Vi kikar på kommande Kingdoms of Amalur och hittar ett ytterst lovande rollspel

## ■ Spawn-skalle bakom artwork

Todd McFarlane, skapare av serietidningsfiguren Spawn, kommer att bistå med artwork till Kingdoms of Amalur. McFarlanes stil är passande bombastisk och den maffiga designen återfinns i allt från vapen till karaktärer. Detta i en spelvärld som rent tekniskt ser helt makalöst vacker ut.

## ■ Rutinerade skapare

Det finns tonvis av rutin och talang bakom Kingdoms of Amalur. Ett av genierna är Ken Rolston, som designat både The Elder Scrolls III: Morrowind och uppföljaren Oblivion. 38 Studios håller i utvecklingen och Reckoning släpps till PC, Playstation 3 och Xbox 360 i början av 2012.

## ■ En andra chans

Din hjälte vaknar upp bland en hög med lik och upptäcker att han/hon återuppstått från de döda. I spelets start väljer du inte klass, utan får i stället placera färdighetspoäng i ett trädssystem under resans gång. Detta öppnar i sin tur upp "destinies", klassliknande kategorier du kan eftersträva. Blir du en magiker, krigare eller något däremellan?

## ■ God of War-inspirerat

38 Studios säger sig vilja sammanviga God of War med Oblivion, ett giftermål vi förstås samtycker till. Influenser från Kratos spel syns i stridssekvensernas Quick Time Events och att plocka det pampiga rollspelandet från Oblivion är en god idé.

## ■ Stridande magiker

Spelar du som magiker i Kingdoms of Amalur får du göra annat än bara slunga eldbollar från säkert avstånd i striderna. Din trollkarl svingar hejvilt sin stav, väjer undan anfall med hjälp av teleportering och slungar iväg skivliknande distansvapen kallat chakra.

## Rfactor 2

PC / 17 augusti

Just nu dominerar Iracing racingsimvärlden med sitt smarta upplägg och perverst välgjorda bilfysik. Image Space arbetar hårt på att färdigställa uppföljaren till Rfactor som de hoppas ska kunna konkurrera med Iracing likväl som Gran Turismo 5 och Shift 2: Unleashed. Inför Rfactor 2 utlovas ännu mer verklighetstrogen däckfysik samt betydligt fler bilmodeller än i föregångaren. Av det vi sett ser Rfactor 2 smaskigt ut.

## Dead or Alive: Dimensions

Nintendo 3DS / Juni

Dead or Alive: Dimensions är en "best of" med godsakerna från samtliga föregångare. Men självfallet har Kasumi, Hayabusa och resten av fighting-gänget även lärt sig lite nya moves och fått totalt 16 nya banor att härska och söndra på. Nytt är även att Dead or Alive: Dimensions bossar är spelbara, men det Tecmo helst berättar om är nya singleplayerläget Chronicle, som ska ta över fem timmar att spela igenom.



## Thor: God of Thunder

DS, PS3, Wii, Xbox 360 / 2011

Har du kvar din asatro? Det hoppas åtminstone Sega. I Thor: God of Thunder väntar ett actionfyllt, God of War-liknande upplägg som tar avstamp i Marvels värld, baserat på den kommande storfilmen. Din uppgift: placera magiattacker och fornnordiska hammare i kindbenet på småknytt och gigantiska bossar. Med lite flyt kan det möjligen bli hygglig action av spektaklet, men vi håller oss rätt skeptiska inför denna licenstitel.



# RETROACTION I HELSVENSKA RENEGADE OPS

## Gamereactor besökte svenska studion

Avalanche för att provspela retroflirten Renegade Ops som baserats på grafikteknologin från Just Cause 2

### ■ Retro som inspiration

Renegade Ops är en arkaddoftande hommage till 80-tal, A-Team och run-and-gun-spel som Jackal och Djungle Strike. Du räddar krigsfångar med din jeep, uppgraderar ditt fordon och ger dig på allt från små infanterister till gigantiska stridsvagnar. Du får även köra helikopter och andra fordon, alla med unika köregenskaper.

### ■ Motorlån från Just Cause 2

Renegade Ops kom till i slutet av utvecklingen av Just Cause 2, då Avalanche lekte med spelets kamera och insåg att ett fågelperspektiv kunde hålla för en hel spelidé. Banan vi testat påminde om Panaus djungelsceneri, men Avalanche lovar att vi ska få kriga i alla möjliga olika miljöer.

### ■ Inramat av serierutor

Handlingen och uppdragen i Renegade Ops berättas genom serietidningsrutor i hörnet av skärmen, vilket är en både stilig och smart lösning för ett spel av denna typ. Narrativet är långt från de småsega mellansekvenserna i Just Cause 2 och något som kan integreras med spelupplevelsen utan avbrott.

### ■ Mysigt kaos

Skärmen täcks av hälsomätare, poäng, uppgraderingar, gigantiska bossar, health-bonusar och ett rasslande av siffror som indikerar skademängd när skotten möter fiendernas pansar. Detta är verkligen ett spel för spelarna, vilket är precis vad Avalanche haft som ambition.

Betor



NOV

## Resistance 3

Plattform **Playstation 3** Utvecklare **Insomniac**  
Utgivare **Sony** Speltyp **Action**

EFTER ATT JOE CAPELL SKJUTIT ihjäl Chimera-infekterade Nathan Hale, har han även hunnit gifta sig med sistnämndas syrra och skaffa tillökning i ett tafatt försök att återbefolka Jordan som tappat 90% av sin befolkning. Den här gången vill Insomniac visa hur vanligt folk har det under Chimeras invasion, och därför blir det färre militärbaser och forskningsstationer i Resistance 3. Istället får vi besöka övergivna storstäder, slitna förorter, förstörda parker och se hur världen förfallit. Insomniac har även tagit health packs till häder igen. Det räcker alltså inte med att sätta sig i skydd för att få energin tillbaka när man möter seriens enorma bjässebossar, inte minst den 25 meter höga gorillaliknande skapelsen man stöter på redan under första timmen av Resistance 3. Ett möte som ger rejäl mersmak.

Jonas Mäki



### TOPPHEMLIGT ONLINESPEL

Relic gör ingen hemlighet av att Space Marine "bara" vill underhålla med blockbuster-action under åtta till tio timmar i kampanjläget. Man lovar dock att spelet även kommer att innehålla något slags smaskigt onlineläge.

### ROLLSPEL OCH ACTION

Varje skott och slag fyller på en Fury-mätare, och när den är full kan du använda energin på två sätt: aktivera en Matrix-liknande slow motion eller utföra en förödande närstridsattack. En taktik är att hoppa in bland en grupp fiender och låta dem smaka bensindriven metall, så att du med full mätare sedan kan sänka krypskyttar i godan ro medans tiden står stilla.

### VACKERT DESIGNAT

Omgivningarna i spelet andas färgstark, smutsig science fiction. Det är visuellt intressant, annorlunda och häftigt. Långt ifrån den jämbruna Unreal-designen i Gears of War-spelen.

AUGUSTI



## Warhammer 40.000: Space Marine

Plattform **PC / PS3 / Xbox 360** Utvecklare **Relic Entertainment**  
Utgivare **THQ** Speltyp **Action**

MOTORSÅGEN SKÄR VÅSANDE genom luften och ramar en av de vildsinta orcher som omringar dig. Bestens stridsrop upphör abrupt när kedjan skär genom dess

inre organ och målar omgivningarna faluröda. I samma rörelse lyfter du Bolt-pistolen med andra handen, och ett välplacerat skott spränger en annan orchs huvud som en pumpan. Välkommen till Warhammer 40K: Space Marine. Med Dawn of War-serien visade utvecklaren Relic oss Warhammer 40K-världen från ovan, vilket lät oss betrakta små färgglada soldater som följde våra order. Men med Space Marine tar Relic ned oss helt på jorden - tätt in på slagfältets brutala eldstrider. Strategi är ersatt med blod och knytnävsslag. Mus är ersatt med handkontroll. Ovannämnda motorsågsfajt påminner om Gears of War, och likheter mellan spelen finns onekligen.

Massiva män har huvudrollerna, de har gigantiska vapen och kriget sker i ett tredjepersonsperspektiv. Relic lovar dock att Space Marine inte bara är ett "Gears of Warhammer". Man övervägde dock att ha ett Gears of War-liknande cover-system i spelet, men kom fram till att det inte passade marinkårens attityd och kämparanda. "Space Marines gömmer sig inte - de stormar orädda mot fienden", berättar Relic när vi besöker dem.

Till skillnad från andra shooters, där du vanligtvis försöker komma nära dreglande jättar med stora tänder, springer du i Warhammer 40.000: Space Marine inte in i



20 SEP

## Gears of War 3

Plattform Xbox 360 Utvecklare Epic Games Utgivare Microsoft Speltyp Action

**BLOD, SVETT OCH BRIST PÅ TÅRAR.** Definitionen av stenhårda Gears of War-serien, som i höst utökas med den snyggaste och matigaste delen hittills. I Gears of War 3 känns mycket uppräskat för dig som tröttnat på konceptet. Bland allt nytt finns helgalna Beast-läget, där man som diverse Locustmonster ska ta kål på människosoldater. En beta drar igång över Xbox Live den 25 april, och du är inbjuden till slakten om du förhandsbokat spelet eller sitter på ett exemplar av Bulletstorm. På fyra banor kan du uppleva ett högre tempo och brutalare manövrar som får utövaren att vrida sig av sympatismärtnor. Här finns även chansen att läsa upp bonusföremål till fullversionen, som en gyllene Lancer, en brinnande shotgun eller en ny dräkt till karaktären Cole.

**Mathiaz Holmberg**



händelsernas centrum där kulor viner och blodet stänker. I själva verket gör du mer än så - du är själva centret. Som en skördetröska med motorsåg kottar du dig genom slagfälten med armar och ben, knivar och kulor.

Det korta segmentet av Space Marine jag provat var utvalt för att demonstrera det som Relic hoppas få spelet att sticka ut i genren; kortfattat går det ut på att du använder nävarna lika mycket som avtryckarfingret. Trigger-knapparna används som väntat för att sikta och skjuta, men du kan närsomhelst trycka på slagknappen (X) och växla från att sätta kulor i en krypskytt till att

servera knogmackor. Systemet fungerar bra, övergången mellan de två stridsstilarna är smidig och resultatet blir ett annat tempo än vad vi är vana med.

Vapnen är också roliga. Ett enkelt maskingevär var en fröjd att använda, då varje kula som lämnade loppet lämnade efter sig ett spår av ruttet fläsk och stympade lik. Dessutom var en minkastare mer strategisk än jag räknat med, eftersom det krävdes exakta manuella detoneringar av sprängmedlen. Ett snipergvär var betydligt mer konventionellt, men ändå roligt att leka med. Gemensamt för alla vapen är att de låter helt suveränt bombastiskt, vilket skapar en maffig känsla om

du har en hygglig ljudrigg.

Warhammer 40.000: Space Marine är inte på något sätt en revolution i tredjepersonsaction. Spelet lånar friskt från alla möjliga genrer och medier, allt från filmer som 300 till två stora spelsierier som båda förkortas "GoW". Det är istället ett försök att skildra det dystra Warhammer 40K i en tillgänglig genre. Vad jag provade på var i tidigt alpha-stadium, men det verkar som att Relic har fått till något bra med sina Space Marines. Om vårt intresse bibehålls genom hela det blodiga spelet återstår att se till sommaren.

**Lasse Jakobsen (Gamereactor Danmark)**



#### BARA FÖR PC?

Konsolägare som sukter efter monsteriskt med vithårig Witcher-putte skall icke låta hoppet fara. The Witcher 2 är för stunden enbart en PC-titel men CD Projekt har angett att spelet även kan komma att släppas på konsol. Vi hoppas på det bästa.

#### LITTERÄR FÖRLAGA

The Witcher-världen är skapad av polske fantasyförfattaren Andrzej Sapkowski, som skrivit fem romaner och fem novellsamlingar om den ärrade Geralt. Böckerna har nått stor framgång och belönats med prestigefyllda priser. The Witcher har även filmatiserats och blivit TV-serie.



17 MAJ

## The Witcher 2: Assassins of Kings

Plattform **PC** Utvecklare CD Projekt  
Utgivare Atari Speltyp Rollspel

**SNART HAR HAN FULLT SJÅ IGEN**, den vithåriga monsterjägaren Geralt. Nästan fyra år har gått sedan vi njöt av The Witcher, CD Projekt's tolkning av Andrzej Sapkowskis fantasyromaner, som vi kallade "Fables

skitiga kusin från landet". Kusinen har nu vuxit till sig. Uppföljaren till The Witcher tycks bli en putsad produkt - men med bibehållen smutsighet. Samma slagkraftiga mix av vuxet allvar, action och viss humor återkommer när jag får provspela ett av siduppdragen i The Witcher 2. Den sammanbitne Geralt har fått i uppdrag att undersöka ett mysterium med en rad unga män som hittats döda. Jag får välja hur jag vill börja nysta i gåtan och beger mig till det skogsparti där männens lik har bränts.

På väg dit hamnar jag dock i clinch med ett par soldater, understödda av en helande magiker. Jag drar

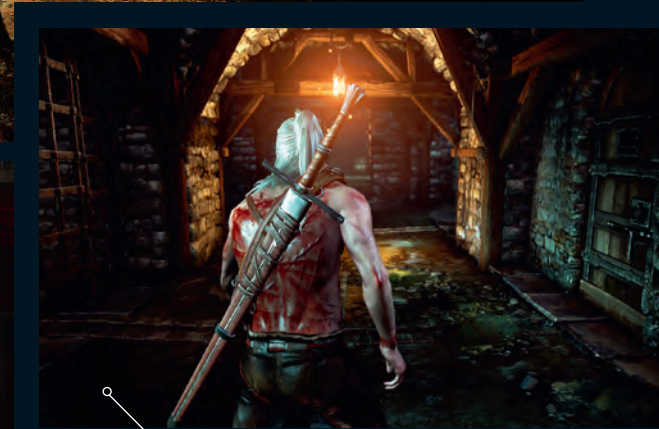
min klinga. Stridssystemet är smidigare än sist och svärdsviftandet bjuder på goda variationsmöjligheter. Pareringar och counterattacks livar upp och dina "signs" används för att exempelvis lura fienderna att slåss mot varandra. Fienderna reagerar mer på svärdshuggen än tidigare och kameraperspektivet växlar till närbilder av nådastötarna. Jodå, det står 18 år på kartongen.

Så hittar jag likbrännardungen, där Geralt nosar lite i luften. Han noterar en doft av svavel, vilket visar sig vara en viktig ledtråd. En stund senare undersöker jag en krypta där de döda männen lindats in i tyg och här inleds en nästintill rättsmedicinsk process där jag får



#### SNUSKIGT SNYGGT

The Witcher 2 är utan någon som helst tvekan det snyggaste rollspelet vi hittills sett. Miljöerna är enorma, levande och proppade med härliga detaljer. Tillkommer gör underbart snygga karaktärsmodeller och välgjorda animationer.



#### ETT ÄKTA VUXENSPEL

The Witcher 2 och dess dark fantasy-inramning innebär våld, sex och brutna dvärgar. Men inte nödvändigtvis i kombination. I Geralts äventyr stänker blodet, det vänslas i badhus och svordomar hör inte till ovanligheterna. Det blir dock aldrig spekulativt utan passar spelets natur väl.



#### EN FARLIG SPELVÄRLD

Redan när Geralt är en halvdan hjälte med låg level och dålig utrustning kan du stöta på farliga monster i Witcher 2-världen. Den bästa strategin är då ofta att lägga benen på ryggen och sedan bida sin tid. Under vår spelstund stötte vi på ett enormt insektsmonster - och stack innan bjässen gjorde det.

välja vilka delar av kroppen som Geralt ska undersöka. Här finns rivmärken, ett knippe hår i handen, mer svavel, svarta ringar kring ögonen och bett i nacken. "Han verkar åtminstone ha fått lite kul innan han dog", kommenterar Geralt rivmärkena på ynglingens rygg. Det verkar röra sig om en manshungrig succubus.

Storyn i The Witcher 2 ska vara mindre linjär än i föregångaren. Här finns tre större historiegrenar och beroende på hur du spelar får du uppleva olika slutsekvenser. Inget nytt grepp i sig, men i Witcher 2 görs det effektivt. När jag hittar barden Dandelions poesibok i kryptan tar det mig vidare i uppdraget, och

mitt sidouppdrag kan ta olika vändningar beroende på hur noga jag bläddrar genom den.

Just detta, hur jag uppmuntras till att lära mig mer av världen, människorna och händelserna i The Witcher 2, är vad jag fastnat för mest. Succubus-uppdraget kunde jag ha missat helt om jag bara undvikt alven i dvärgstaden Vergan – som i sig inte behöver besökas för att klara spelet. Denna matighet gifter sig fint med den väldesignade stämningen i spelvärlden, där allt från stämmiga dvärg-tavernor till sorl på marknadsplatser suger in en. Även röstskådespelarna verkar vara betydligt vassare än i föregångaren och grafiskt har det

också tagits stora kliv. CD Projekt använder sig av en ny- och egendesignad spelmotor denna gång och det märks att Witcher 2 har mycket mer av egen karaktär.

Jag skulle kunna fortsätta orera om alla lovande smådetaljer: som armbrytningen på krogen, hur uppdragsbeskrivningarna är författade i tredjeperson, kvaliteten på ljudeffekterna och så vidare. Jag tror dock ni redan har förstått att The Witcher 2 är något alla rollspelsfans bör hålla utkik efter. Monsterjakten börjar i maj. Vi förväntar oss att bli trollebundna av Geralts fortsatta äventyrande.

**Jonas Elfving**



## Last Guardian

Plattform **Playstation 3** Speltyp Äventyr Premiär Vinter

Ödesmättad men vacker stämning, samt samarbete mellan pojke och fantasivarelse väntar oss i Last Guardian, den andliga uppföljaren till Ico och Shadow of the Colossus. Med din gripkande djurvän löser du pussel och smyger förbi vakter i slottsmiljöer, varpå vänskapsband knyts. Finstämt och lovande.



## Men of War: Assault Squad

Plattform **PC** Speltyp Action Premiär 2011

I och med Assault Squad får vi påfyllning av Men of War-seriens strategi förlagd till andra världskrigets färd. Som tidigare handlar det om realism och strategi och i detta paket fokuseras det på multiplayer samt infanteri i de femton nya uppdragen. Något för skrivbords-sereganter med nerver av stål.



## Ratchet and Clank: All 4 One

Plattform **Playstation 3** Speltyp Action Premiär Hösten

Hjältarna Ratchet och Clank, (låtsas)hjälten Captain Qwark och superskurken Dr. Nefarious är alla spelbara i Ratchet and Clank: All 4 One, där samarbete är A och O. Horder av robotar ska sprängas, pussel ska lösas och hemfärden för kvartetten ordnas. En lite speciell Ratchet-titel som ser festlig ut.



## Sesame Street: Once Upon a Monster

Plattform **Xbox 360** Speltyp Party Premiär Hösten

Double Fine byter Brütal Legend-hårdrock mot klassiska kakmonster när man ger sig på ett Kinect-spel baserat på dockorna i Sesame Street. I en serie minispel med Cookie Monster och Elmo får du blåsa ut tårtjus, dansa och ducka för trädgrenar. En charmig barnfärd som kanske även kan roa vuxna.



## Shadows of the Damned

Plattform **PC / PS3 / Xbox 360** Speltyp Action Premiär 7 juni

Demonjägaren Garcia Hotspur beger sig till helvetet för att rädda sin älskade, något som innebär monsterslakt och skräck utan dess like. Shadows of the Damned är ett samarbete mellan Goichi Suda och Shinji Mikami, och målet är att skapa en "punkrockig psykologisk thriller". Lovande? Ja, rusigt så.



## Call of Juarez: The Cartel

Plattform **PC / PS3 / Xbox 360** Speltyp Action Premiär 2011

Med en nutida tolkning av gamla, goda, vilda västern ska Techland visa att cowboyhattar aldrig går ur modet. Upp till tre skarpskjutare ska i nästa Call of Juarez bekämpa en riktigt ruttet drokartell i Los Angeles. Intensiv skottväxling och co-op där du kan hoppa in och ut närsomhelst är att vänta.



## Age of Empires Online

Plattform **PC** Speltyp Strategi Premiär 2011

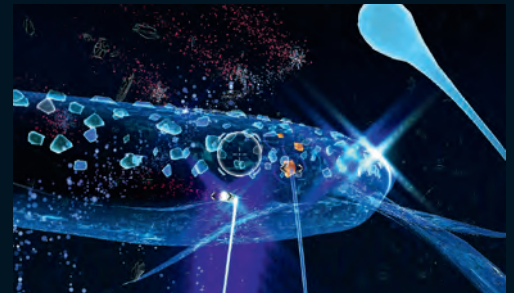
I sommar är Age of Empires tillbaka, med både ny utvecklare och nytt gratiskoncept. Greker och egyptier finns tillgängliga, men vill man ha fler civilisationer får man dock betala för sig. Tanken är att det nya Age of Empires Online ska tilltala både trogna fans av serien, men även Farmville-spelarna.



## Alice: Madness Returns

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

11 år efter American McGee's Alice är det äntligen dags för uppföljaren. Här får vi återigen besöka det märkliga Underlandet. Alice kan ändra sin storlek för att krypa in i blommor eller bli stor som ett hus. Kluriga pussel utlovas, plus en lika gotisk som våldsamt tolkning av den klassiska sagan.



## Child of Eden

Plattform **Xbox 360** Speltyp Action Premiär Juni

Tetsuya Mizuguchi är en producent med ribban lagd på en lite annan nivå än andra. Med psykedeliska och vackra Child of Eden vill han nämligen skänka ditt liv både hopp och lycka. Child of Eden spelas med Kinect och under en sällsam resa skapar man egen musik och frigör endorfiner på löpande band.



## Gunstringer

Plattform **Xbox 360** Speltyp Action Premiär Oktober

Twisted Pixels livliga Gunstringer låter dig bli dockmästare som med Kinects hjälp tar kontroll över en marionettcowboy som sedan ska lotsas mot stordåd. Gunstringer innehåller tågarn, hästjakter, revolverdueller och allt annat som hör western till. Helt klart ett av de mest lovande Kinect-spelen.



## Animal Crossing 3DS

Plattform **Nintendo 3DS** Speltyp Äventyr Premiär 2011

Animal Crossing-serien har alltid handlat om ett stillsamt, men likväl riktigt vanebildande strosande genom en lugn djurby. I den kommande 3DS-upplagan tycks vi dock få mer ansvar då vi axlar rollen som byns borgmästare. Grafiken har putsas till och naturligtvis kan din by beskådas i glasögonfri 3D.



## Captain America: Super Soldier

Plattform **Alla** Speltyp Action Premiär Juni

Trikåpatrioten Captain America är relativt okänd i Sverige, något en kommande biofilm vill ändra på. I spelet som släpps i filmens svallvåg ska vi få nita styggingar i forskaren Zolas slott under en 24-timmarsperiod. Vänta dig även sabotagemoment och Prince of Persia-akrobatik. Höjdare eller licenstrams? Vi får se.



# RESIDENT EVIL OPERATION RACCOON CITY

## BARA I GAMEREACTOR

Efter framgångarna med Left 4 Dead insåg såklart Capcom att de borde ha varit de som först bjöd på **en zombie-drypande co-op-fest**. Bättre sent än aldrig heter det ju och nu förvandlas spelvärdens mest klassiska skräckserie till lagbaserad action med tunga vapen och coola karaktärer...

Plattform **PC / PS3 / X360** Speltyp **ACTION** Utvecklare **SLANT SIX** Utgivare **CAPCOM** Premiär **2012** Antal spelare **1-12**

Efter utflykter till såväl den spanska landsbygden som Afrikas träskmarker är det äntligen dags för en kär gammal serie att komma hem igen. Det kommande Resident Evil: Operation Raccoon City är en spin-off som tar avstamp i bekanta landmärken och karaktärer, men som landar i delvis otrampad terräng. Som titeln antyder är handlingen förlagd till staden som varit centrum för mycket i seriens rika historia. Faktum är att vi kommer få ta del av en kampanj som löper parallellt med händelserna i Resident Evil 2 och 3, med både nya perspektiv på sådant vi upplevt tidigare och potential att ändra historiens gång.

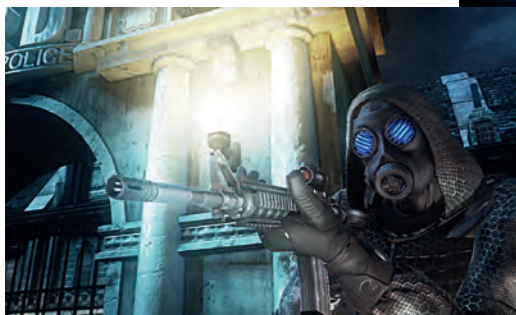
Fokus kan dock komma att ligga mindre på handlingen än vi är vana vid. Operation Raccoon City är nämligen inget traditionellt Resident Evil, utan ett co-op-baserat actionspel i tredjepersonsperspektiv. Inramningen blir läskig, men inte skrämmande. Tempot bär också stora kontraster mot upplägget i de något stela föregångarna. Speltekniskt finns större likheter med Left 4 Dead eller Battlefield:

## SPELTEKNIKT FINNS LIKHETER MED LEFT 4 DEAD OCH BATTLEFIELD: BAD COMPANY

Bad Company. Eller varför inte producenten Masachika Kawatas eget favoritspel, Call of Duty: Modern Warfare.

Handlingen kretsar kring tre grupperingar: Umbrella Security Service, de biologiska monstren BOW (Bio-organic weapons) samt elitförband i form av Spec ops. När vi som enda nordiska spelmedie flög till Vancouver för presentationer och intervjuer med utvecklaren Slant Six fick vi veta att USS är det enda lag som har en bekräftad kampanj i nuläget. Det skulle givetvis innebära en ganska dramatisk skillnad gentemot att styra Chris, Jill och andra gamla protagonister, som sorteras under Spec ops. Inofficiellt så antyddes dock att det i slutändan nog blir minst en kampanj utöver Umbrellasoldaternas. Det är också naturligtvis något vi hoppas så, då fler synvinklar på handlingen genom separata kampanjer är en fin gammal Resident Evil-tradition.

Under den demonstration vi bevittnade fick vi se hur en grupp på fyra USS-soldater krigade sig fram på gator fulla av T-virusets skadeverkningar. Tanken är att vår lilla trupp ska bestå av individer som utlovas ha utmärkande personligheter och specialförmågor. De unika



Räck upp handen om du någon gång spelat Resident Evil och svurit över att behöva vara varsam med avtryckarfingret. I rollen som välbestyckad Umbrellasoldat ä





är det inte längre något problem. I Raccoon City finns det helt plötsligt tusentals magasin proppade med kulor - och det kommer sannerligen att behövas.



Ett ord som sammanfattar hela utvecklingsarbetet är "dirty". Det handlar inte bara om bristande dentalhygien hos zombiebefolkningen utan också om smutsig taktik i rollen som ondning.

## ZOMBIE-HISTORIEN

RESIDENT EVIL GENOM TIDERNÄ

1996



### RESIDENT EVIL

PLAYSTATION

Som del i ett gäng specialpoliserna kastades vi ut i okänd terräng i trakterna av Raccoon City, hemvist till fruktansvärda rykten. Vår grupp tvingades söka skydd i en mystisk herrgård som visade sig vara full av zombier och blodisande röstkådespel. Vårt val av huvudkaraktär, Chris eller Jill, fick gräva djupt i ett välregisserat survival horror-mysterium.

1998



### RESIDENT EVIL 2

PLAYSTATION

Historien om hur producenten Shinji Mikami bestämmer sig för att skrota en nästan färdig uppföljare är klassisk. Det omarbetade Resident Evil 2 blev snyggt, fängslande och utspelade sig i fler öppna och vardagliga miljöer än ettan. Vi fick stifta bekantskap med två nya huvudkaraktärer, Leon och Claire.

1999



### RESIDENT EVIL NEMESIS

PLAYSTATION

I ett universum fyllt till brädden av monstruösa varelser framstår Nemesis som den minst sympatiska Umbrellaskapelsen. Medan vi i rollen som Jill Valentine fick nya perspektiv på tidigare händelser var vi ständigt jagade. Vår kamp för överlevnad färgades av konstant rädsla för att Nemesis skulle dyka upp.

2000



### RESIDENT EVIL: CODE VERONICA

DREAMCAST

Debuten på Dreamcast bar tydliga spår av både gammalt och nytt. Code Veronica var väldigt snyggt för sin tid och kunde skryta med realtidsrenderade bakgrunder. Detta samtidigt som kameran fortfarande var statisk och själva spelmekaniken som brukligt hade tagit pyttsteg framåt.



Att nyttja såväl terräng som horder av zombier till sin fördel är helt väsentligt för ens överlevnad. Den typen av taktiska överväganden ser ut att kontrastera väl med det höga tempot.



krafterna kan till exempel vara nya vapen eller förmågan att göra sig själv osynlig korta stunder,

## SPELAREN BELÖNAS MED NYA VAPEN ELLER FÖRMÅGAN ATT GÖRA SIG SJÄLV OSYNLIG

och läses upp när visa mål uppfyllts. Ambitionen att skapa sinsemellan väldigt olika soldater är också en av de viktigaste anledningarna till att spelet inte ses ur förstapersonsperspektiv, berättar Masachika Kawata. De små grupperna passar

naturligtvis också väl ihop med lagspel, så kampanjens stöd för co-op känns både glädjande och självklart. Vad gäller tävlingsinriktad multiplayer så är ingenting alls demonstrerat i nuläget, men upplägget skulle onekligen kunna göra sig väl online.

Vad som däremot är mer oroväckande är Slant Six magra meritlista. Sedan grundandet 2005 har den kanadensiska studion släppt en handfull spel som alla fått ljumma mottaganden. Mest känt är företaget troligen för Socom: Confrontation från 2009, som var en ojämn och buggfylld historia. 5/10 i betyg talar sitt tydliga språk och en uppryckning krävs för att göra Resident Evil rättvisa. Att Capcom genom Kawata och andra Resident Evil-veteraner står bakom det hela inger dock förtroende. Förhoppningsvis tyder den

japanska jättens tillit till Adam Bullied och de andra på Slant Six på bra magkänsla. Det finns nämligen aspekter av spelet som kan bli riktigt bra om de i genomförandet håller en kvalitet som motsvarar utvecklarens rika ambitioner.

En sådan aspekt är interaktionen med Raccoon Citys många zombier. "Zombier kan vara nyckeln till din framgång, men det är på samma gång ett tveeggat svärd. Det kan också utgöra ett allvarligt hot.", som Kawata uttrycker det. Stadens många zombier kan nämligen med hjälp av lite slughet användas till spelarens fördel, då de agerar väldigt förutsägbart. Börjar du blöda kan du till exempel få en flock hjärnsugna typer efter dig, vilket i sin tur kan attrahera mer intellektuellt kapabla fiender. Men vad händer om rätt motståndare börjar blöda vid rätt tillfälle, eller om det plötsligt börjar väsnas



## OCH STUDION

Slant Six Games är mest kända för utvecklingen av Sonys mycket mediokra Socom-serie. Teamet består av hela 110 personer och grundades 2005.

där fienden står? Rätt använda kan stadens zombier vara ett kraftfullt vapen.

Apropå vapen så har jakten efter nya gevär och hushållandet med kulor ofta varit viktiga inslag i tidigare spel. I rollen som Umbrellasoldat är detta problem inte särskilt kännbart. Slant Six Andrew Santos förklarar det med "Ammunition är för dem kanske inget stort problem. Vanligtvis." varpå studios kreativa chef Adam Bullied flikar in "Vi tänker inte ge dig ett coolt gevär utan att ge dig kulor, det vore helt enkelt inte rättvist". Att spela för det ondskefulla företaget medför också andra obekanta inslag. Huvuduppdraget är till exempel att utplåna alla spår som kan leda katastrofen till den egna verksamheten, oavsett om dessa spår råkar vara väldigt levande och oskyldiga. En

nyckelfras i utvecklingen är faktiskt "Kill Leon", vilket är ett rimligt mål för Umbrella.

Om de verkligen lyckas lär tiden utvisa. Helt klart är dock att Leon S. Kennedy lär få det hett om örnen till vintern.

Exakt hur hett Operation Raccoon City i sin helhet blir är svårt att svara på i det här skedet, men fokus tycks ligga på att hitta en fungerande spelmekanik för att sedan bygga därifrån. Det låter som rätt väg att gå, särskilt då man får mycket av atmosfären gratis när en hel värld av fans otåligt väntat på att få återvända. Visst kan det ses som billiga tricks för att slå en nostalgisträngarna att slänga in välbekanta landmärken, men den här världen är älskad av oss spelare av en anledning. Det ska bli riktigt spännande att komma hem igen.

**Christofer Olsson**

## ZOMBIE-HISTORIEN

RESIDENT EVIL GENOM TIDERNÄ

2002

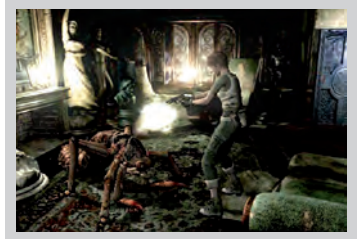


### RESIDENT EVIL REMAKE

GAMECUBE

Det var en sällsynt vänlig gest, ja nästan en välsignelse. Capcom ritade om den gamla rysarkåken från grunden och tog med oss på en andra åktur. Helt enkelt helt perfekt för den som missat originalet när det begav sig, eller för oss vars byxor just hade hunnit torka under de sex år som förflutit. För att ytterligare blicka veteranerna fanns dessutom en del nya miljöer.

2003

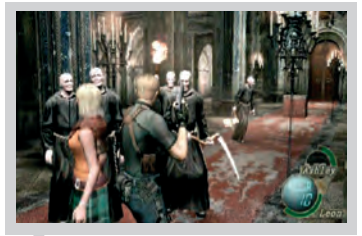


### RESIDENT EVIL ZERO

GAMECUBE

Som namnet antyder rörde sig Zero om en så kallad prequel. Vi fick följa ettans Rebecca och den dömda mördaren Billy i händelser som utspelade sig dagen innan det första spelet. Dessvärre var även styrning och systemet med förenderade bakgrunder kvar på nittioalets mitt. Konceptet hade börjat rosta en aning.

2005



### RESIDENT EVIL 4

GAMECUBE

Hur mycket vi än älskade föregångarna var steget till del fyra gigantiskt. Att skjuta fungerade smidigare än någonsin förr och vart den fritt rörliga kameran än rörde sig i 3D-landskapet var grafiken hisnande. Visst var USA bytt mot Europa och istället för zombier sköt vi besatta bönder, beväpnade med högafflar, men känslan var tveklöst Resident Evil.

2009



### RESIDENT EVIL 5

PLAYSTATION 3 / XBOX 360

Skräckinslagen hade tonats ner ytterligare och spelkontrollen var ytterligare fyra år föråldrad. Räddningen i femman var istället briljant regisserade actionsekvenser. Tillsammans med Sheva samarbetade sig Chris genom varierade miljöer i ett Afrika härjat av uroboboviruset. Allra bäst blev det naturligtvis när en kamrat satt bredvid i soffan och spelade co-op.



# SHIFT 2 UNLEASHED

PC PS3 X360 Speltyp RACING Utvecklare SLIGHTLY MAD STUDIOS Utgivare EA Premiär UTE NU Antal spelare 1-12 Rek. Ålder 3

## EA försöker underhålla såväl casualspelaren som den initierade simulator-galningen

“Vem fan vill köra runt på Suzuka i en Volkswagen Polo?” Slightly Mad Studios producent Andy Tudor är sådär lagom kaxig då han självsäkert och en aning bitskt skickar iväg en gliring mot Gran Turismo 5 under mitt besök hos studion i oktober 2010. Jag håller med honom. Jag har alltid sagt exakt samma sak. Vem fan vill smyga runt på världens snabbaste och mest utmanande racingbanor i små svaga, framhjulsdrevna tantbilar? Andy Tudor beskriver Shift 2: Unleashed med orden “real racing with real race cars”. Precis vad jag vill ha, med andra ord.

En gnutta förbryllad blir jag därför när jag ett par minuter in i karriärläget i Shift 2 ombeds köpa min första bil, och får välja mellan Ford Focus, Golf, Renault Megane och Audi A3. Hade Andy Tudor glömt bort att även hans spel innehöll en sirapsseg karriärstart präglad av svaga småbilar? Suck... Jag vill stänga av. Gå och lägga mig. Eller ringa Andy och fråga vad som egentligen hände? Men jag är luttrad vid det här laget. Rutinerad småbilspryglare efter alla dessa år som racingspelstorsk. Jag tävlar med min mörkgula Renault. Hasar mig genom kurvorna på Monza med en styv stålklump till shoppingkärra. Låter den understyrda småbilen förstöra varje uns av underhållning som Shift 2 ruvar på. Vem fan vill köra runt på Monza med en Renault Megane?

Shift 2: Unleashed är ingen stor uppgradering från det föregående spelet. Stundtals känns det som att spela föregångaren,



### 1 MAZDA SPEEDWAY

I föregångaren smyckade Slightly Mad Studios banorna med en hel del detaljer som inte existerar i verkligheten. Många av dessa objekt har nu plockats bort efter att ha mottagit mycket kritik bland de mest initierade fansen.

### 2 NERVÖS BILFYSIK

EA har pratat mycket om hur de försökt återskapa en kaotisk intensitet i körkänslan i Shift 2. Däckfysiken är slirig och en aning opålitlig och däcken tappar lätt fäste.

fast med en sådär lagom fånig berättarröst som håller en sällskap under loppet. Slightly Mad Studios har låtit sig inspireras av Codemasters arkadbetonade racinghistorier och med Formula D-mästaren Vaughn Gittin Jr kastar de runt mig i obegripligt plöttriga menyer. Snabba tävlingar på varierad mark varvas i hiskelig frekvens med attitydfrika mellansekvenser där narrativet består av ovan nämnda racingförarens Monster-sponsrade lingo. Det blir en del coola, gängrelaterade handgester mot kameran innan man är klar med karriären. Och det känns töntigt, rakt igenom.

## SHIFT 2 GER STUNDTALS BLANKA FAN I MATEMATIK

Tur att racingen är bra, även denna gången, med andra ord. För med bilen på banan och med PC-versionen av Shift 2 grafikmässigt maximerad när jag 98 bilder i sekunden samt möjligheten att i detalj kalibrera min Logitech G27-ratt. Det känns bra, men inte superbra. Däckfysiken är fortfarande en aning för slirig och bromsarna känns undermåliga. Det Forza 3 och Gran Turismo 5 gör är att båda spelen på matematisk väg försöker återskapa uppförandet av en bil på asfalt. Något som de lyckas



136 KM/H



**3 HELMET CAMERA**  
Den största nyheten i Shift 2 är hjälmkameran som bidrar till en ännu mer skakig upplevelse bakom ratten. En rolig detalj men ingen särskilt användbar feature direkt.

**4 GRAFIKKRIG**  
Till PC är Shift 2 riktigt snyggt och flytet är strålande på en kraftfull PC. Till konsol stannar dock skärmuppdateringshastigheten på 30 bilder per sekund, något som jag hade hoppats skulle ha fördubblats till uppföljaren.

med, även om körupplevelsen saknar allt skak, brak och den lortiga intensitet som riktig racing innebär. Forza 3 och Gran Turismo 5 har inga ambitioner att skaka kameran eller göra bilden suddig bara för att ge en rättvis bild av hur racing ser ut genom ögonen på en GT-förare. Matematisk simulering, kan vi kalla det.

Shift 2 ger på regelbunden basis blanka fan i matematiken, låter däckena slira och glida över vägbanan samt slänger lort och gegga på rutan samtidigt som bilden vibrerar och växlar mellan oskärpa och skärpa. Shift 2 blir svart/vitt när man kolliderar med en annan bil, cockpit-upplevelsen är kaosartat hektisk och omskakande. Och för att lyckas med det, har man på flera ställen tummat på matematiken och tweekat en del fysikvärden till någon slags förvrängd verklighet. "Immersion simulation", kallas det. Jag föredrar det försträmda, även om Shift 2 absolut inte är dåligt. Det är ett kvalitativt racingspel som tyvärr inte förgyllts med den typ av förbättringar som jag hade hoppats Slightly Mad skulle inkludera.

**7**

Petter Hegevall



## BATTLE LOS ANGELES

### PS3 X360

Speltyp ACTION Utvecklare LIVE ACTION STUDIOS  
Utgivare KONAMI Premiär UTE NU  
Antal spelare 1- Rek. Ålder 16

Jag undrar hur många spel man skulle kunna beskriva enbart med orden "utomjordingar invaderar Jorden, du måste stoppa dem"? Battle: Los Angeles är det senaste i raden. Ett riktigt bedrövligt sådant dessutom. Baserad på en genomruten Hollywood-rulle är det här en förstapersonsskjutare där söligt tempo, skrattretande berättande och styltig spelkontroll blandats till en illaluktande sörja.

Mitt förlängda jag tar sig fram på Los Angeles raserade gator. En okänd, utomjordisk ras har påbörjat sin invasion och min plikt som marinsoldat är att stoppa dem. Det lilla uns av story som trots allt

## USEL STORY OCH SKRATTRETANDE SPELKONTROLL

finns förmedlas via amatörmässigt flash-animerade filmer där spelets karaktärer krystar fram ostig dialog.

Snart får jag syn på ett gäng gängliga figurer som påminner om förvuxna rotfrukter. Med understöd från min trupp pepprar jag dem fulla med bly. Vapnen låter som ärtkanoner, utomjordingarna ramlar halvhjärtat ihop och soldaterna skriker besinningslöst. Maskingevärets totala avsaknad av rekyl och fjolliga ljud effekter representerar en ytterst basal och tråkig arsenal. Proceduren upprepas. Men jag har redan tröttnat.

Grafiskt har man satsat på en semi-tecknad stil, men dessvärre faller det platt med trist design och stela animationer. Dessutom är mitt alter ego bensvåg som en 102-årig tant. Han rör sig obönhörligt långsamt när sprintknappen inte är aktiverad. Den största behållningen med Battle: Los Angeles är dess barmhärtiga spellängd. En och en halv timme, om ens det, tar det att få den här sörjan undanstökad. Att spela detta är lite som att peta på en död kråka med en pinne. Man förundras någon minut över det makabra. För

**2**

att sedan gå därifrån, lite äcklad, lite smutsig, väldigt arg.

Daniel Steinholtz

# DYNASTY WARRIORS 7

PS3 X360

Speltyp ACTION Utvecklare OMEGA FORCE Utgivare TECMO KOEI  
Premiär 15 APRIL Antal spelare 1-2 Rek. Ålder 16



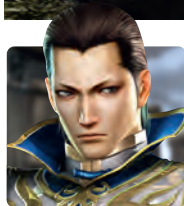
Tre år efter en kritiserad del sex kommer vad som kan vara räddningen för serien. Dynasty Warriors 7. Många spel blir det. En påtaglig förändring är att kombomätaren försvunnit. Nu dräps klasar av fallmogna fiender enklast genom raska kombinationer. Dessa avslutas med en kraftfull attack som sveper omkull drivor av soldater, för att underlätta plockning en och en. Alternativt kan man göra ett mindre rektorområde föräldralöst i en enda spektakulär musou-attack, förutsatt att den är uppladdad.

I dueller med någon av de mer bråkiga officerarna, ofta försedda med lustiga namn som Fan You, He-Man eller Sun Man, krävs det istället mer finesse. Det gäller att vara

## STORYN FÖRMEDLAS MÖRDARKINSER EMELLAN

beredd på att parera slag för att sedan släppa loss en längre kombination med jonglerslag, helst då med ett byte av vapen mitt i attacken. Vilken av spelets dryga sextio generaler som än styrs bär denne nämligen alltid på två vapen åt gången, något som öppnar för massor av finslipande för den intresserade.

Utöver spelkontrollens förbättring har även historieberättandet tagit ett steg i rätt riktning i Dynasty Warriors 7. Det är fortfarande nedlusat av historiska referenser och biografier över halva Kinas 200-talsbefolkning, men att följa med i handlingen i någon av spelets fyra kampanjer är ingen konst. De



### 1 ANVÄNDBART

Som om ett vapenspann från solfjädrar och harpor till värjor och jätteklubbor inte vore nog så kan alltsammans också förbättras med olika sigill. Dessa sigill läses upp genom att använda specifika vapen flitigt.

### 2 SMÄRTSAMT

Meng Huo, Cao Cao, Xiahou Dun, Xing Cai. Det blir mycket att hålla reda på. Här kommer därför en lat-hund: Samtliga spelets karaktärer har större kärlek till sin fiendes smärtsamma död än till sin egen mor.

allt för långvariga och frekventa laddningskärmarna bjussar på en del av inramningen, medan det mest konkreta förmedlas via skrikiga dialoger mördarkineser emellan. Där är skådespelarna förvisso ofta helt okej, men jag kan ändå störa mig på att de låter på tok för amerikanska för att passa in i det historiska sammanhanget.

Striderna är snyggare än någonsin förr, med hiskeliga mängder soldater av okej grafisk kvalitet, karga men något enförmiga landskap och animationer som trots överdrivna grafikportioner flyter klart behagligt. Striderna kan dock, trots taktiska inslag och viss variation mellan uppdragen, bli något enahanda till slut. Det hör tyvärr till sakens natur. Men den som går igång på det energiska turbo-krigandet har ett par knippen intensiva kvällar framför sig. Inte minst i nytillskottet Conquest Mode, som är ett slags parallellt historieläge späckat med karaktärer och

7 uppgrädering av vapen. Ett bra rövsmiskarspel, helt enkelt.

Christofer Olsson



## GHOST RECON: SHADOW WARS

### NINTENDO 3DS

Speltyp STRATEGI Utvecklare UBISOFT SOFIA  
Utgivare UBISOFT Premiär UTE NU  
Antal spelare 1-2 Rek. Ålder 12

Jag hade fel, och jag erkänner det så gärna. Jag hade på förhand avfärdat Shadow Wars som ett billigt sätt att slå mynt av Ghost Recon-serien. Dessutom såg det ju så fult ut på bilderna. Men inget kunde vara mer fel, Shadow Wars är det bästa spelet till Nintendo 3DS och tillika ett spel som tar vara på 3D-möjligheterna och gör något helt unikt av det.

Grundkonceptet är inte helt olik spel som Xcom eller Final Fantasy Tactics. Du får en grupp om sex militärer, varav alla har olika och ytterst stereotypa egenskaper. Här finns till exempel medicinaren, den kvinnliga Recon-krigaren som är så stealthig att fienden inte kan skjuta henne innan de står på en intilliggande ruta och den tungt beväpnade liraren med både maskingevär och granater vars föräldrar troligen är kusiner.

Storyn blir därefter, och mer intressant än att ryssa är otäckt folk och amerikaner världs bäst blir det aldrig. Men det är inte därför jag spelar Shadow Wars. Nej, grundkonceptet är inget annat än genialiskt. Fienden är listig och tvingar mig hela tiden att fullt ut nyttja mina krigares finesser och använda de fördelar jag kan få av omgivningarna. I ett välavvägt tempo får jag dessutom fler och fler möjligheter att

## DET BÄSTA HITTILLS TILL NINTENDO 3DS

bedriva krig utan att det känns tillkrånglat.

Tack vare 3D-skärmen blir det lätt att se om jag kan skjuta över ett hinder, exakt vilka hörn som blockerar sikten och var det finns höjdskillnader i marken. Hela tiden matas jag även med information om hur långt mina figurer kan flyttas, vilka kan jag få support av, hur väl omgivningarna skyddar och framför allt vilka fiender som kan beskötas med maximal skada.

Striderna i Shadow Wars är löjligt vanebildande, djupa och uppmanar till kreativt spelande. Detta är det bästa du

8 kan köpa just nu till Nintendo 3DS.  
Jonas Mäki



# WWE ALL STARS

**PS3 XBOX 360** Speltyp FIGHTING Utvecklare THQ Utgivare THQ Premiär UTE NU Antal spelare 1-4 Rek. Ålder 12

**TNA Impact och Legends of Wrestlemania var två** steg i rätt riktning. Bort med simulations-ambitionerna från de aprista Smackdown vs Raw-spelen och in med dödsföraktande superhopp, specialmätare och hiskeligt vansinnestempo. Ett wrestling-spel för alla, inte bara de som slaviskt följer TV-showerna, och som även ska tilltala de yngre spelarna. Det är utgångspunkten för WWE All Stars som därför är fyllt med karikatyror av både klassiska och aktuella WWE-kämpar. Eller om man så vill; NBA Jam Goes Wrestling.

Visst får man kanske ut lite extra om man faktiskt var med under Wrestlemania X-8 då The Rock mötte Hulk Hogan eller känner till historien om hur Bret "The Hitman" Hart och Shawn Michaels blev sådana dödsfiender privat att de inte ens kunde vistas i samma delstat. Men det är inget krav, inte alls. Alla som har minsta hum om hur slagsmålsspel fungerar kommer direkt att känna sig hemma här.

Det är vanlig hederlig arkad-wrestling som erbjuds. Bland annat har THQ ökat på tempot rejält från de sirapssega Smackdown vs Raw-spelen och även kastat ut dumheter som uthållighetsmätaren. Istället har man nu gjort vad som mer liknar ett vanligt fightingsspel som Street Fighter eller Tekken, där det gäller att lära sig combos, avståndsbedömning och timingen för de



## 1 HEMKOKT KILLE

Om du inte gillar likbleke Sheamus eller någon av de andra runt 30-talet brottare som finns tillgängliga, kan du enkelt skapa din egen precis som du vill ha honom.

## 2 EL CLASSICO

Tanken är att det ska finnas en brottare för alla, här trängs exempelvis legenderna Hulk Hogan och Ultimate Warrior med dagens stjärnor som Triple H och Undertaker.

livsviktiga specialattackerna.

Självfallet kan allt kontras, och faktum är att även kontringarna i sin tur sedan också kan kontras, vilket gör att brottningen faktiskt ofta liknar wrestling. Att välja en högflygande kämpe som exempelvis Rey Mysterio leder till osannolik akrobatik som får en att känna sig mycket skickligare än man faktiskt är. Även efter åtskilliga timmars spelande finns det mycket att lära sig i WWE All Stars.

## DET ÄR VANLIG HEDERLIG ARKAD-WRESTLING SOM ERBJUDS I WWE ALL STARS

Och jag vill faktiskt verkligen göra det, lära mig mer och fortsätta spela. Vilket för mig är den stora överraskningen. Att spela sena kvällar med polarna har visat sig vara bland det roligaste jag har gjort på länge. Då förlåter man gärna att det saknas ett riktigt singleplayer-läge och att laddningstiderna är smått absurda. Specialattackerna, animationsmönstren, tempot och spelkontrollen är tillräckligt bra för att enkelt överskugga de mindre irritationsmoment som faktiskt existerar.

Det var verkligen på tiden att någon annan lyckades göra något bra av NBA Jam-formulan. Nostalgidränkt, lättillgänglig, färgstark och ytterst beroende-

8 framkallande fighting. WWE skryter alltid om att de pysslar med "sports entertainment". Nu fattar jag äntligen vad de menar.

Gillen McAllister (Gamereactor UK)

GR:S FAVORIT!

LÄS MER PÅ GAMEREACTOR.SE

# LEGO STAR WARS III

PC PS3 WII X360

Speltyp ACTION/PLATTFORM Utvecklare TT GAMES Utgivare LUCASARTS Premiär UTE NU Antal spelare 1-2 Rek. Ålder 12



Jag antar att man kan tala om att cirkeln är sluten när Lego-serien efter sex år återvänder till den där galaxen långt, långt borta där allt en gång började. Den här gången har TT Games valt att tolka den populära Clone Wars-serien som storymässigt utspelas mellan film två och tre.

Lego-konceptet är idag nästan en genre i sig självt och alla vet vad som väntar, därför är det glädjande att TT Games faktiskt försöker överraska och göra något nytt varje gång. I Lego Star Wars III har man överträffat sig själva och förutom det sedvanliga äventyrandet och pussellösandet finns här både fläska rymdstrider samt en light-version av realtidstrategi. Sistnämnda kan

## DET BÄSTA LEGO-SPELET SEDAN LEGO BATMAN: THE VIDEOGAME

dessutom spelas som ett separat spel mot en polare, dock bara offline eftersom onlinestöd fortfarande saknas.

Att spela med en kompis är för övrigt halva grejen med Lego Star Wars III, här finns nämligen nya funktionen



### 1 SNYGGA KLOSSAR

Lego Star Wars III: Clone Wars är det klart snyggaste Lego-spelet hittills och innehåller flera scener som enklast kan beskrivas som... Lego-episka.

### 2 BOSSFIGHTER

Count Dooku, General Grievous och Asajj Ventress står för motståndet i Lego Star Wars III, men här finns också några minnesvärda möten med minibossar.



Scene Swap där man får sära på sig och på delad skärm göra separata uppdrag. Ett välkommet avbräck till co-op-hamrandet av klontrupper som lett till många elaka skratt i spelsoffan där man njutit av sin kamrats misslyckanden i särskilt svåra passager.

Det slår mig hur mycket mer vuxet Lego Star Wars III känns gentemot sina föregångare. Trots att Clone Wars är en barnserie, är utmaningen betydligt större och Yoda framstår i mina händer som en fnuglig padawan till jedi snarare än en mästare. Hemligheterna är brutalt svårt gömda och det saknas ofta instruktioner om vad man ska göra härnäst, vilket fått mig att spendera lång tid med att vandra omkring planlöst. Medan jag personligen gillar att det blivit svårare, kan det nog vara i mest gästigt laget för de barn som älskat Lego Star Wars-föregångarna. Lego Star Wars III känns trots Lego-temat som ett

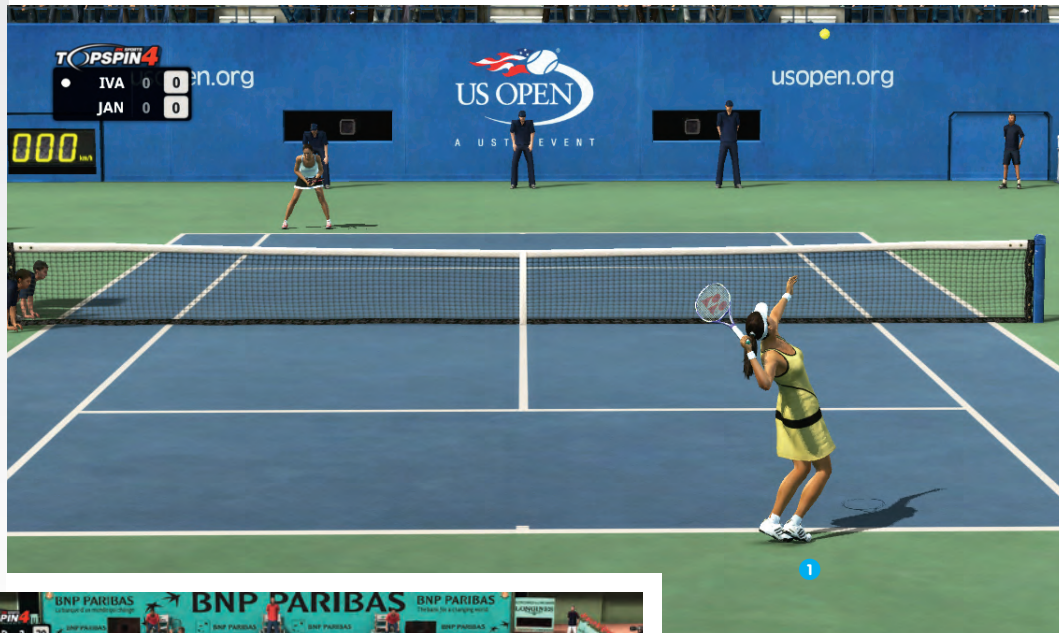
8

spel riktat till lite äldre spelare, något jag tackar för. Sådär kul har jag inte haft med ett Lego-spel sedan Lego Batman för tre år sedan.

Jonas Mäki

# TOP SPIN 4

PS3 XBOX 360 Speltyp SPORT Utvecklare 2K CZECH Utgivare 2K SPORTS  
Premiär UTE NU Antal spelare 1-4 Rek. Ålder 3



## 1 PERFEKT TAJMING

Att släppa iväg ett slag för tidigt är sällan en katastrof, men med perfekt tajming sätts motståndaren under maximal press. Trycks knappen in för länge är dock risken stor för en katastrof.

## 2 GAMLA GOSSAR

Dagens tennistour beskyls ibland med visst fog för att vara lite fattig på profiler. Som tur är finns det gamla favoriter som täcker upp. Hur står sig egentligen Roddick mot Becker och Lendl?

Alla som testat del två och tre i den här spelserien vet att spelkontrollen genomgått en del förändringar sedan Top Spin debuterade på spelmarknaden. I fyran rör det sig mest om förfining och förbättring. Sammantaget är styrningen inte lika påfrestande som i de tidiga delarna, men heller inte lika precisionskrävande som i trean. I de första matcherna har jag vissa problem med lite av varje, men ganska snart har jag lärt mig att våga av slagen så att åtminstone de flesta utförs med visst tryck och träffsäkerhet. Har man bara kommit underfund med grunderna är spelet ganska förlåtande, samtidigt som den verkligt skickliga belönas i enlighet med sitt kunnande. Själv går jag snabbt från att ha vissa problem på normal svårighetsgrad, via att slå världsspelare på löpande band, till att återigen hitta en utmaning med lite tuffare inställningar.

Med skarpa vinkelslag och pressade backhands under kontroll är jag redo att lägga karriärläget värld under mina fötter. Där har jag varje månad i regel ett val mellan två till fyra turneringar, där de allra största och häftigaste endast är öppna för de mest

distingerade spelarna. På ytan låter det kanske som ett sporrande system, men mycket av den älskade realismen smulas sönder när min skapade spelare, rankad 20 i världen och med närmare tio titlar på meritlistan inte ens är nära att få spela Australian Open. I ett spel som känns, låter och ser ut som tennis är sådana inslag endast tråkiga. Varför fick det inte vara en simulator fullt ut?

Där offlinebiten brister skriker dock onlineläget till undsättning. I huvudsak rör det sig om att antingen hjälpa en verklig spelare klättra på en onlinestege, eller att skicka in din egenhändigt skapade spelare i turneringar och veckolånga säsonger. Det

## TOP SPIN LYCKAS SIMULERA SPORTEN UTAN ATT BLI FÖR UTMANANDE

senare är både mest underhållande och utmanande, men glädjen i att hjälpa sin Björn Borg gå om Lendl, Nadal, Djokovic och Becker på rankingen ska inte heller underskattas. Särskilt inte då dessa legendarer i de flesta fall är riktigt porträttligt återgivna och rör sig som i sin ungdoms dagar.

Med allt tråkigt arkadmässigt lull-lull bortskalet hittar Top Spin 4 rätt och blir den tennissimulator det ska vara. Nu återstår det att se om Virtua Tennis 4 har något att sätta

8

emot. Recensionen läser du i nästa nummer av Gamereactor.  
Christofer Olsson



## GRAY MATTER

### PC XBOX 360

Speltyp ÄVENTYR Utvecklare WIZARBOX  
Utgivare DTP ENTERTAINMENT Premiär UTE NU  
Antal spelare 1 Rek. Ålder 12

Din resa startar med en ödesdiger kväll som leder dig långt från den verklighet du befinner dig i och in i ett muterat andetag av svunna tiders sorg. Samantha Everett är ditt namn. Stigen ur en gothares dunkla förflutna, med din trollkarlskanin Houdini nedstoppad i ryggsäcken, anländer du till Dread Hill House. Innanför godsets tunga dörrar flätas din livsresa samman med den mystiske David och hans förflutna.

Gray Matter är ett djupgående och intensivt äventyrsspel i peka/klicka-format där Wizarbox dumpar dig i utkanten av universitetsstaden Oxford. Till din hjälp har du en karta över området som tillåter dig att snabbt förflytta dig mellan den ena vackra 2D-miljön efter den andra. Trots de förtrollande miljöerna får det visuella i

## SAMANTHA ÄR UNG OCH TUFF OCH ASPIRERAR TILL ATT BLI ILLUSIONIST

spelet sig en liten törn då karaktärerna emellanåt upplevs som kantiga och osmidiga.

Samantha är ung och tuff och aspirerar till att bli illusionist. Hennes personliga intresse blir ett intressant och fräscht inslag i denna typ av spel och du får lära dig att använda din kunskap i situationer som kräver fingerfärdighet. Förutom magiska färdigheter kräver Samanthas vardag en hel del tankeverksamhet från din sida. Det är en lång kedja av pusslande, tänkande och knappande för att lyckas ta sig till eftertexterna.

Jane Jensen, skaparen av Gabriel Knight, lägger ribban högt och lyckas skapa ett strålande äventyr. Hon tillåter sina karaktärer att vara mänskliga, med allt vad det innebär av sociala defekter, ytliga Stomatol-leenden och vanvårdade vänskapsrelationer. Med melankoliska musikstycken och magiska platser tillåter hon oss att förläsa oss i berättelsens huvudkaraktärer och känna hur en enkel blomma kan samla någons brustna hjärta,

8

smälta isen och lämna oss stående i en pöl av smältvatten.  
Cristina Ekstrand Hansen



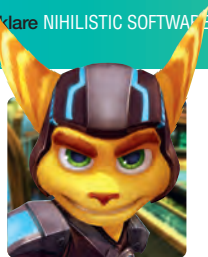
# PLAYSTATION MOVE HEROES

**PLAYSTATION 3** Speltyp PARTY/PLATTFORM Utvecklare NIHLISTIC SOFTWARE Utgivare SONY Premiär UTE NU Antal spelare 1-2 Rek. Ålder 7

**De galaktiska gladiatorspelen, som jag har längtat!** Särskilt när tre par odödliga Playstation 3-hjältar kidnappas av utomjordingar för att ställa upp i dem, då kan ju peppen inte vara större. Eller - uttryckt på ett annat sätt - det kan den.

Efter ett förvirrat och lättglömt intro står radarparen redo. Ratchet och Clank, Sly och Bentley samt Jak och Daxter är redo för en samling minispel som styrs med Playstation Move. Celebritetsdensiteten hjälper dock föga då dessa virtuella klacksparker är lika få som intetsägande. Jag börjar med lite frisbee. En käck kommentator hejar på. Tvättbjörnen Sly Cooper slungar iväg ett plastufo och jag får styra dess färd genom att vrida på Move-kontrollen. Målet är att spränga olika mål på banan men konceptet håller ungefär en halv omgång innan kontrollmässig otymplighet och en deja vu-känsla slår till. Att "vara" redskapet återkommer i den likvärdigt menlösa bowlingen, där jag agerar vilset klot i en minigolfliknande bana.

En drift att spela om Ratchet & Clank-serien kryper sig på, särskilt i de genrar där robotar ska mosas av närstridsattacker med piska och



## 1 PISKSNÄRTEN

Dina Move-hjältar bär klassiska signaturvapen som piska och skiftnyckel som du använder genom att svinga med Move-kontrollen. Varje karaktär har dessutom en specialattack som aktiveras när en mätare är full.

## 2 SAMARBETE

Ett enklare samarbetsläge finns att tillgå, där spelare två kan pricka fiender med sin Move-kontroll. Playstation Move Heroes är dock inget fulljädrat multiplayer-spel, och mer co-op än det i exempelvis Super Mario Galaxy 2 blir det aldrig.

projektivapen. Att navigera med Move- och Navigation-kontroll i dessa banor är dock klumpigare än i det snart tio år gamla originalspelet. Då detta i

## ATT NAVIGERA MED MOVE-KONTROLLEN ÄR KLUMPIGT

praktiken är ett enspelarspel förstår jag heller inte riktigt tanken bakom "partytiteln". Efter avklarade genrar belönas du med poäng och medaljer i brons, silver eller guld och av svårighetsgraden att döma är detta ett spel för de yngre. Medaljer behövs för att låsa upp nya banor, men jag känner mig aldrig sporrad att gå vidare då jag bara möts av samma sak, igen och igen.

Idén är absolut inte dum; minispelssamlingar kan vara bra för korta spelstunder och med karaktärer av denna sympatiska kaliber kunde man ha kläckt en familje-hit. Men hur man än vrider och vänder på saken (eller Move-kontrollen, då) blir Playstation Move Heroes aldrig mer än en längtan efter nästa "riktiga" plattformsspel med valfri duo.

**5** Jonas Elfving



## THE SIMS: MEDIEVAL

PC (Skrivet av Daniel Steinholtz)

Nej, The Sims: Medieval är inget Sims 3 förlagt till Visbys Medeltidsvecka. I stället för treans kravlösa dockhuslekar närmar man sig här snarare rollspelens värld, med mer fokuserade mål och bara en sim som styrs åt gången. Det är en vanesak; snart är du i full färd med att brygga öl, jaga björn, rensa bort vättar eller vad nu din livsambition må vara. Jag saknar byggdelen och stör mig smått på kameran, men

**7** överlag är detta ett humoristiskt och trivsamt spel som värmer gott ända in till ringbrynjan.



## TIGER WOODS PGA TOUR 12

PC PS3 WII XBOX 360 (Skrivet av Jonas Elfving)

Spelseriens vana trogen är den senaste Tiger Woods-titeln en fin mix av gammalt och nytt. Jag siktar som förr, men hjälps av en sprillans caddie. Fokus-systemet förbättrar siktet och det nya Move-stödet fungerar helt okej. Prestigefyllda turneringen The Masters är den heliga graal jag kämpar mot i amatör-tävlingarna, och det är en väl fungerande spelmässig morot. Du behöver summa summarum inte vara Tiger

**8** Woods-serien otrogen, 2012 års utgåva håller dig belåten från första till sista håll.



## RUSH'N ATTACK: EX-PATRIOT

XBOX 360 (Skrivet av Jonas Måki)

Det gick ju så bra för Bionic Commando: Rearmed, tänkte Konami och lät någon praktikant kasta ihop Rush'n Attack: Ex-Patriot på en fikarast. Jag kan inte svära på att det var så det gick till, men det känns så när jag är inbegripen i ytterligare ett knivslagsmål som mest påminner om att slå ett långt telefonnummer på en Iphone iförd lovikkavantar. Spelkontrollen obefintlig, fienden värdelös och grafiken stinker. Talibanerna visar

**2** mer respekt för buddistisk historia än Konami gör för sin. Det här är bara sorgligt.



## SPLINTER CELL 3D

NINTENDO 3DS (Skrivet av Jonas Mäki)

Splinter Cell 3D baseras på Xbox-versionen av Chaos Theory, men är ändå det perfekta exemplet på ett av de där menlösa bärbara spelen som ingen behöver. Det är så mörkt att det blir svårspelat, svårstyrt och 3D-effekterna tillför ingenting. Splinter Cell-konceptet **5** kräver dubbla analogspakar och fungerar helt enkelt inte vidare bra till Nintendo 3DS.



## SUPER MONKEY BALL 3D

NINTENDO 3DS (Skrivet av Jonas Mäki)

Vad har ni gjort, Sega? Super Monkey Ball var ett lagom trixigt spel med ett enormt speldjup för den som ville optimera bantider. I Super Monkey Ball 3D möts vi av barnsligt enkla banor där det är direkt svårt att misslyckas. Eftersom en andra analogspak saknas **4** är man dessutom hänvisad till en dassig automatkamera. 3DS största besvikelse hittills.



## SUPER STREET FIGHTER IV 3D

NINTENDO 3DS (Skrivet av Jonas Mäki)

Nej, någon ersättare till Super Street Fighter IV är inte denna bärbara 3D-utgåva, men väl ett trevligt komplement. I synnerhet för de som inte är nogga med att allt måste kännas exakt perfekt rätt och ha maximalt flyt. Super Street Fighter IV 3D Edition kan varmt **8** rekommenderas, även om det är ett spel som bäst avnjutes med 3D-effekten avslagen.

LÄS ALLT OM NINTENDO 3DS GAMEREACTOR.SE



## RAYMAN 3D

NINTENDO 3DS (Skrivet av Jonas Mäki)

Låt dig inte luras av att det står 3D i titeln, det här är inget annat än en lätt uppiffad version av Rayman 2: The Great Escape från 1999. Att ikoner som Jak, Ratchet och framför allt Mario sedan dess förnyat plattformsgenren rejält märks. Det här är mossigt, **4** primitivt, segt och känns ofräscht. Både Nintendo 3DS och Rayman själv är värda bättre än såhär.



## PRO EVOLUTION SOCCER 2011 3D

NINTENDO 3DS (Skrivet av Kristian Nymo, Gamereactor Norge)

3D-effekt och nytt format i all ära, huvudsaken är att dribblingar och tacklingar känns som de ska. Och det gör de. Tack vare den kompetenta spelmotorn har jag använt massor av gastkramande matcher i PES 2011 3D. Allsvenskan rullar igång om en vecka och letar du **7** ett fotbollsspel att plocka fram ur fickan mellan halvlekerna är detta ditt bästa alternativ.



## NINTENDOGS + CATS

NINTENDO 3DS (Skrivet av Jonas Mäki)

Nintendogs + Cats är ett bra spel att köpa till de yngre. Det är snällt, lättbegripligt och man kan inte göra fel. Men det går liksom inte ut på något och man får inte ens spela så mycket man vill. Trots min oemotståndligt söta 3D-jycke tappade jag suget att **6** fortsätta och i slutändan är detta mer en Nintendogs-uppdatering med 3D än ett nytt spel.

FLER 3DS-RECESSIONER GAMEREACTOR.SE



## PILOTWINGS RESORT

NINTENDO 3DS (Skrivet av Jonas Mäki)

Pilotwings Resort är ett utmärkt förstaspel till Nintendo 3DS. Inte för att det är bäst, störst eller vackrast, utan för att det är spelet som mer än något annat visar vilka möjligheter Nintendos tredimensionella tänk ger. Tyvärr är det aningen fattigt på innehåll, men det kompenseras av den omedelbara spelglädje Nintendo behåller bättre än någon annan. **7**



## RIDGE RACER 3D

NINTENDO 3DS (Skrivet av Jonas Mäki)

Sånär som på uteblivet onlinestöd lyckas Ridge Racer 3D leva upp till mina förhoppningar. Namcos galna arkadracin är fortfarande underhållande och, tack vare att det är så snabbt och lättspelat, en idealisk reskamrat. Ridge Racer var det perfekta premiärspelet till **8** Playstation när det begav sig, och faktum är att det är lika klockrent till 3DS, 16 år senare.



## LEGO STAR WARS III

NINTENDO 3DS (Skrivet av Jonas Mäki)

Lego Star Wars III: The Clone Wars är faktiskt ett av de spel jag spenderat mest tid med till 3DS. Variationen är bra, här varvas rymdskeppsflygande med mer traditionella plattformsbånar där man ska dräpa fiender och lösa pussel. Endast ruttna checkpoints **7** och avsaknad av co-op stoppar detta från att vara det givna köpet till Nintendo 3DS.

# 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.



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

# SONY PLAYSTATION 3

### INFORMATION

**Tillverkare** SONY  
**Premiär** 23 MARS 07  
**Media** BLU-RAY  
**Signal** HDMI  
**Vikt** 4 KG  
**Mått** 290x65x290  
**Pris** 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 webbläsare, 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 tvåa...	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 triumfar Infinity Wards spel med ett behärt 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 bossfigurer.	Action	Sony	9/10
09	<b>Pro Evolution Soccer 11</b> Realistiskt, balanserat, sbyggt och medryckande för fotbollsvännerna som vill ha djup i sitt passningsystem.	Sport	Konami	9/10
10	<b>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> Charmtrollet 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! WWE All-Stars</b> Lättsam wrestling där du får hoppa, slå och sparka med steroidbestar, däribland självaste Hulk Hogan.	Sport	THQ	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

## MOTO GP 10/11

MONUMENTAL GAMES / CAPCOM

**Vad handlar det om:** Motorcykeläkning i hisnande hastigheter där du klättrar uppför karriärstegen i vilda lopp mot datormotståndare eller en kamrat i det nya split-screen-läget. Förutom fartblind kappkörning vankas även administrativa sysslor som sponsorrättning och personalvård.

**Bästa biten:** Den förbättrade fysiken gör Moto GP 10/11 till mycket mer realistiskt, utmanande och givande jämfört med föregångaren. Nu kan du inte längre svänga på en femöring i en 180-graderssväng.

**För dig som:** Älskar virtuella skrevraketer.



### INHANDLA

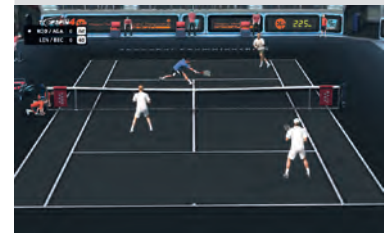
## TOP SPIN 4

2K CZECH / 2K SPORTS

**Vad handlar det om:** En slags vidareutveckling på Pong, men med mer verklighets-trogen grafik och fler licensierade spelare. Tennis, alltså. Du väljer en kändis eller egenskapad spelare och spelar snabba tre-settare eller nagelbitare till onlinematcher.

**Bästa biten:** Spelkontrollen sitter som en smäck och är både lättillgänglig och en utmaning att bemästra. Oavsett om man servar stenhårt med analoga spaken eller tajmar en stoppboll med knapparna känns allt som en kontrollmässig fröjd.

**För dig som:** Vill leka Björn Borg.



### INHANDLA

## WWE ALL-STARS

THQ / THQ

**Vad handlar det om:** Amerikansk show-brottning, denna gång med extra mycket fokus på just show-biten. Steroidbiffar kastar sig fem meter upp i luften och attackerar motståndarna med så vansinniga grepp att det färdas energivågor längs ringgolvet.

**Bästa biten:** Att samlas fyra smisksugna polare framför TV:n för att njuta av explosiva "Tag Team Tornado" en hel natt. Alla fyra kämpar är inne i ringen och det gäller att dela ut stryk för brinnande livet. Party-wrestling blir faktiskt inte bättre än så här.

**För dig som:** Tycker stryk är uppbyggligt.



### WARNING!

## MOTORSTORM: APOCALYPSE

EVOLUTION STUDIOS / SONY

**Vad handlar det om:** Kaotisk racing belägen till fiktiva, katastrofdrabbade västkustmetropolen The City. Du kappkör buggies, truckar och choppers bland raserade höghus, kloaker, och uteliggare – efter att du pinat dig genom bromsklossen till storry förstås.

**Sämsta biten:** Fysiken och spelkontrollen, en katastrof i klass med spelets jordskalv. Fordonet väger 12 gram (max) och att styra den påminner om att navigera en blöt men koagulerad tvål i en tvålköpp.

**Välj istället:** Colin McRae Dirt 2.





## 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 webb-läsare 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 överträffat 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 rymdbataljer 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 actionnäring 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 motorsågssläkt 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 and Gunsmoke. Detta är det första riktigt geniala western-äventyret...	Action	Take 2	10/10
07	<b>Rock Band 3</b> Perfekt lättlista, 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>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 bensvop. Och en småliffet nykomling. Super Street Fighter IV är äntligen här.	Fighting	Capcom	9/10
11	<b>FIFA 11</b> Briljant 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 actionfest signerad grafikkungarna Crytek. I ett raserat New York mopas sig utomjöringar och det är upp till dig och din Nanosuit att rensa upp. Crysis 2 har också ett välfyllt och balanserat onlineläge som lär gå varmt på Xbox Live.  
**Bästa biten:** Att experimentera med Nano-dräkten och försöka använda omgivningarna så effektivt som möjligt. Prickskjuta en fiende i huvudet för att sekunden senare aktivera osynlighet. Se hur fiendesoldaterna söker efter dig medan du smyger förbi, ljudlöst.  
**För dig som:** Älskar blytung action.



### INHANDLA

## FORZA MOTORSPORT 3

TURIN 10 / MICROSOFT

**Vad handlar det om:** Att välja och vraka bland 460 bilar av 59 olika tillverkare, ge sig ut på banan och slipa varvtider. Du uppgaderar din bil, memorerar kurvor och utmanar likasinnade på Mugello.  
**Bästa biten:** Att enligt racingkonstens alla regler bromsa hårt inför en hårnålskurva, skära snävt i innerspår för att sedan rätta upp, komma ut högt och möta med maximalt gaspådrag. Det är oerhört tillfredställande när du bemästrar racingfysiken, som stundvis fungerar otäckt likt den i verkligheten.  
**För dig som:** Älskar realistisk racing.

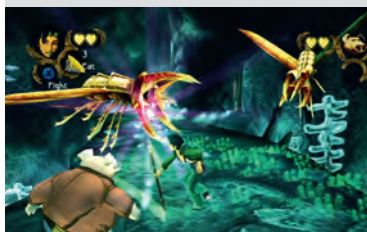


### INHANDLA

## BEYOND GOOD & EVIL HD

UBISOFT / UBISOFT

**Vad handlar det om:** I Ubisofts uppdaterade actionäventyrsklassiker spelar du som Jade, kaxig fotograftejj som delar ut smisk med trästav. Tillsammans med grispolaren Pey'j nystar Jade upp en konspiration om det förtryckta samhället hon lever i.  
**Bästa biten:** De många sidospåren ger stor variation till äventyret. Att hitta och fotografera sällsynta djur och sedan ladda upp bilderna till köpsugna tidningar är fortfarande lika roligt.  
**För dig som:** Letar ett Zelda till Xbox 360.



### VARNING!

## JOHN DALY'S PROSTROKE GOLF

GUSTO GAMES / O-GAMES

**Vad handlar det om:** John Daly släpar ut dig på ödsligt tomta fairways där det är tänkt att du ska flåsa iväg vita bollar med entusiasm. Det lyckas inte. Karriärläget ekar mer ihåligt än Tiger Woods trohetslöften och onlinespelarna har flytt servrarna.  
**Sämsta biten:** Spiken i kistan är den audiovisuella framställningen som får oss att vilja svälja en järnfemma av ren frustration. Texturen är två generationer gamla och här finns rikligt med irriterande buggar.  
**Välj i stället:** Tiger Woods PGA Tour 12.





## 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, inbyggd 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

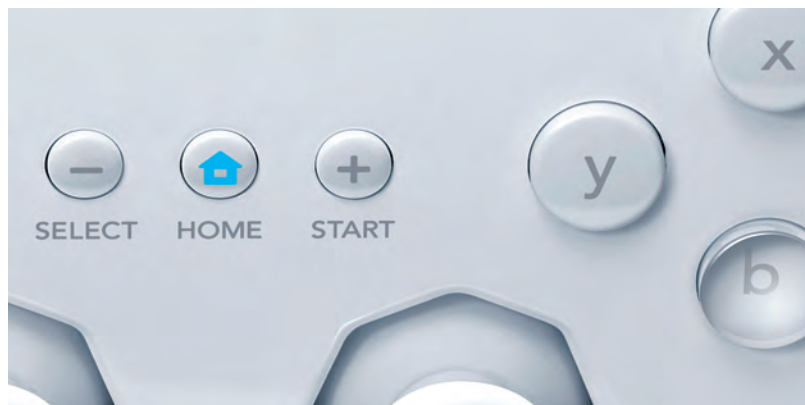
Revolutionerande konsol med massor av familjemys

## 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 snabbt trimmad Gamecube, har Nintendo Wii blivit en enorm framgång. Här finns de mest originella spelupplevelserna, inte minst tack vare Nintendos försorg med allt från träning i Wii Fit till rymdplattformande i Super Mario Galaxy. Att spela online till Wii är helt gratis och Nintendo har satsat hårt på att utöka just online-verksamheten. Bland annat finns välfyllda retrobutiken Virtual Console och indie-paradiset Wiiware samt massor av kul att göra med sina digitala alter ego, Mii. Sedan lanseringen har Nintendo upgraderat Wii-fjärrarna med 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 superborr 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 överväntat 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 trilogybox.	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 rökt.	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 briljanta storsatsning.	Musik	EA	9/10
10	<b>Super Paper Mario</b> Spelvärdens plattaste hjälte flirtar med sitt kultklassiska förlutna och ger sig ut på helt nya äventyr.	Plattform	Nintendo	8/10
11	<b>New Super Mario Bros. Wii</b> Tidlöst plattformande med goombas, avloppsrör och luftskepp. Avnjuts gärna med tre goda vänner.	Plattform	Nintendo	8/10
12	<b>Mario Kart Wii</b> Helmysigt helgtävlande med minicrossar, go-karts och dragsters i nya Mario Kart till Wii!	Racing	Nintendo	8/10
13	<b>Epic Mickey</b> Musse Piggas besök i märkliga Cartoon Wasteland har gett oss (och Lasse Åberg) härliga rysningar.	Plattform	Disney	8/10
14	<b>NY! De Blob 2</b> De Blob 2 skvätter färg och muntrar upp monokrom misär med sin egen kropp. Färgstarkt, finurligt, finfint.	Plattform	THQ	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

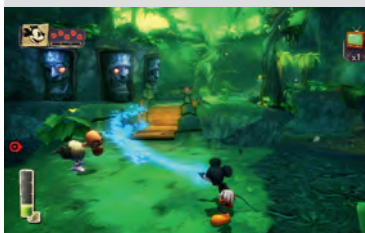
## EPIC MICKEY

JUNCTION POINT / DISNEY

**Vad handlar det om:** Musse Pigg spiller färg och thinner över en värld för bortglömda seriefiguurer och ska med sin pensel och sitt mod ställa allt till rätta igen. Deus Ex-skaparen Warren Spector har gjort ett plattformspel med mörka inslag, där bittra kaniner och kossor talar med dig.

**Bästa biten:** Detaljarbetet man gjort utifrån Disneys arkiv. Epic Mickey är proppat med referenser till den tecknade filmens historia och du kan räkna med att stöta på figurer betydligt mindre kända än Kalle Anka.

**För dig som:** Vill plattforma i färgglad svärta.



### INHANDLA

## METROID PRIME TRILOGY

RETRO STUDIOS / NINTENDO

**Vad handlar det om:** Tre fenomenala actionäventyr med universums tuffaste prisjägare samlas på samma maffiga skiva som alla Wii-spelare bara måste äga. Samus spöar rymdpirater, utforskar underjord och svidar om till allt kraftfullare rustningar.

**Bästa biten:** När Samus Aran för första gången upptäcker den mystiska, stilsamma snövärlden Phendrana Drifts i det första Metroid Prime får vi rysningar – inte av kylan utan av välbehag. Såklart.

**För dig som:** Vill ha ett matigt rymdpaket.



### INHANDLA

## DE BLOB 2

THQ / THQ

**Vad handlar det om:** Färgbobban De Blob tar återigen upp kampen mot diktatorn Comrade Black, som stulit färg och lust från det en gång så vackra Prisma City. Du doppar dig i närmsta färgpöl och studsar mellan husväggar, träd och parkerade bilar för att avancera genom de tolv olika världarna.

**Bästa biten:** Att musiken blir gladare ju bättre du färglägger är en skön detalj som får en att sitta kvar vid spelet. Att se den fascistgrå spelvärlden komma till liv igen med dina färgstänk är väldigt belöande.

**För dig som:** Vill sätta färg på tillvaron.



### VARNING!

## TOP SPIN 4

2K CZECH / 2K SPORTS

**Vad handlar det om:** Katatrofallet slö skräptennis. I Wii-versionen av det (till de övriga formaten utmärkta) Top Spin 4 kämpar du inte så mycket mot Federer och Nadal, utan huvudsakligen mot blockig grafik.

**Sämsta biten:** Spelkontrollen, ett utvecklar-mässigt slag rätt i nätt, har varken ett existensberättigande eller stöd för Wii Motion Plus. När Wii-fjären inte missuppfattar din smash för en stoppboll, ignorerar den dina viftningar totalt. Tänk dig att du håller ett tennisracket i fel ända.

**Välj istället:** Wii Sports Resort.



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.



## 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	Crysis 2	Action	EA	9/10
05	World of Warcraft	Onlinerollspel	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	Total War: Shogun 2	Strategi	Sega	9/10
14	Colin McRae: Dirt 2	Racing	Codemasters	9/10
15	Rift	Onlinerollspel	Trion Worlds	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:** New York 2023 är en ödslig plats, långt från en levande metropol med Broadway-shower och hästvagnsturer kring Central Park. Det stora äpplet har ruttat på grund av en alien-invasion och som Force Recon Marine-soldaten Alcatraz ska du rensa upp i den urbana djungeln.

**Bästa biten:** Att experimentera med Nano-dräkten i olika stridsituationer är roligt. Antingen använder du osynlighet för att vilsledda utomjordingarna, eller så satsar du på att vara en levande stridsvagn.

**För dig som:** Vill ha ursnygg, varierad action.



### INHANDLA

## RIFT

TRION WORLDS / TRION WORLDS

**Vad handlar det om:** Onlinerollspeland som på allvar vill utmana World of Warcraft, och som kommer närmare än någon annan. Du skapar en karaktär, skickar ut den i världen Telara och gör uppdrag för att stävja den onde Regulus som pytsar ut styggingar genom revor i spelvärlden.

**Bästa biten:** När du ansluter dig till en krigslysten grupp, fast besluten om att ta dig an fienderna i de större världshändelserna. Det anordnas kvickt korståg mot dessa kanaler som kan välla ur spelets revor.

**För dig som:** Tröttnat på Azeroth.



### INHANDLA

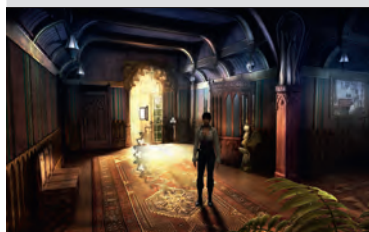
## GRAY MATTER

WIZARBOX / DTP ENTERTAINMENT

**Vad handlar det om:** Peka-och-klicka-spel av den gamla skolan, signerad Gabriel Knight-skaparen Jane Jensen. Du spelar illusionisten Samantha Everett som börjar jobba för professor Styles, vars mystiska forskning och bakgrund du börjar nysta i.

**Bästa biten:** De vackra 2D-miljöerna sätter stämningen perfekt. Solstrålar skiner mot det gamla universitetets åldrade väggar, bassängvatten rör sig tyst och stilla och de fina ljuskällorna i taket återspeglas i blanka golv. Detta är äventyrsmys på hög nivå.

**För dig som:** Vill klura och trivas.



### VARNING!

## TRAPPED DEAD

HEADUP GAMES / ICEBERG INTERACTIVE

**Vad handlar det om:** Sex överlevare försöker lista ut varför deras omgivning plötsligt sadlat om till zombies, i ett spel som marknadsförs som "taktisk realtidsstrategi-action". Vi har valt att kalla det "totalt skräp".

**Sämsta biten:** Att se sitt lag överlevare attackera zombie-horderna är så urbota långtråkigt att vi själva förvandlas till zombies framför skärmen. Du högerklickar, figuren bankar. Du högerklickar igen, med samma resultat. Du högerklickar en sista gång och inser att livet är kort. End Game.

**Välj istället:** Starcraft II: Wings of Liberty.



Det blev riktigt stressigt mot slutet av produktionen av Gamereactor 83. Och allt var mitt fel. Jag valde att gå upp till 64 sidor lite väl sent i processen och det tog tid att få färdigt vår nya design. Men tidningen blev klar, trycktes och släpptes utan förseningar. Vårt bästa nummer någonsin, tycker många som skrivit in till oss. Och visst känns det roligt att kunna erbjuda exklusiviteter som Rage, The Darkness 2, Prototype 2 och Prey 2 före alla andra svenska speltidningar.

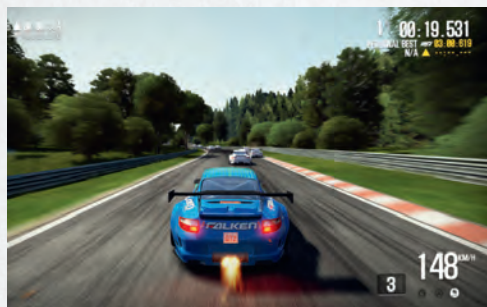
För det måste vara jobbigt att kräva 74 kronor för sin tidning när en gratisprodukt erbjuder exklusiva artiklar på regelbunden basis som man själv inte kommer att kunna skriva om förrän flera veckor senare. Och det är i slutändan där Gamereactor vill hamna. Vi vill göra en gratistidning om spel som inte bara är bättre rent design- och textmässigt än våra konkurrenter utan även bjussar på mer exklusiva artiklar. Och det tycker jag att vi har lyckats med.

### Fredag 11/3

Alla är trötta. Efter marsnumrets deadline var det tänkt att vi skulle få ett par dagars ledigt men det blev inte så. Gamereactor.se krävde vår odelade uppmärksamhet och idag påbörjar vi arbetet med Gamereactor 84. Chrille har precis kommit hem från Vancouver där han, som enda nordisk journalist, kikat närmare på nästa del i Resident Evil-serien. Om du inte läst vår artikel om Operation Raccoon City föreslår jag att du bläddrar tillbaka och gör det. Spelet ser nämligen stekhet ut.

### Måndag 14/3

Jag har spelat Shift 2: Unleashed hela morgonen och känner mig en gnutta klugen. Fysiken är en liten aning bättre än i föregångaren (som jag gillade) och Autolog-funktionen är strålande, precis som i Hot Pursuit. Jag gillar även utvecklarsteamets ambitionsnivå, att de vill simulera upplevelsen snarare än kanske den perfekta, superrealistiska däckfysiken. Problemet i Shift 2 är dock att det försöker glädja alla.



### Tisdag 15/3

Nintendo 3DS anlände till redaktionen förra veckan och nyfiken som jag är kastade jag mig över konsolen för att snabbtesta framförallt Splinter Cell 3D och Street Fighter IV 3D Edition. 22 minuter senare hade jag både huvudvärk, smärta bakom ögonen samt kände av ett visst illamående. Visst, 3D-funktionen går att slå av med ett enkelt knapptryck, men trots detta känns Nintendo 3DS i min värld som ett misslyckande.

### Torsdag 17/3

Rasmus (Gamereactor Danmark) anlände i Köpenhamn idag efter att ha spenderat en vecka i Seattle tillsammans med Valve och kommande Portal 2. Tyvärr vägrar dock Valve låta oss publicera recensionen i det här numret, vilket vi alla upplevt som ytterst märkligt. Istället måste vi råda dig att surfa in till Gamereactor.se den 19 april för att läsa vår recension där istället.



### Fredag 18/3

Gamereactor Norge har precis varit och kikat på Saints Row 3 och jag har brottats med THQ idag för att få loss bildmaterialet. Om det dimper in ikväll ska jag försöka designa klart Tempo-sektionen redan i helgen. Eller så ska jag bara sova/kika på film samt försöka äta mer korv än vad Jesper vanligtvis lyckas med.

### Måndag 21/3

Måndag. Gamereactor 84 ser oroväckande ofärdig ut. Vi har verkligen massor kvar att göra. Jag ska skriva min Shift 2-recension samt polera de sista detaljerna i Raccoon City-designen. Jag måste även formge dessa sidor, fräscha upp Journalen lite. Om vi nu ska använda den, igen. Jag har ju lovat er läsare trots allt. Omröstningen på Gamereactor.se talade sitt tydliga språk. Ni har saknat Journalen och vi lovade att stoppa tillbaka den i blaskan. Om du läser den här texten innebär det att jag fräschade upp designen på det här uppslaget och att vi alltså tryckte Journalen... igen.

### Tisdag 22/3

Nintendo 3DS-spelen dräller in, Jonas Mäki och Jonas Elfving skriver för brinnande livet medan jag pysslat uteslutande med Tempo-avdelningen idag. Sagt & Gjort är en helt ny liten avdelning som vi hoppas att du kommer att gilla och vår 3D-special har tagit en hel del tid. Jag, Erik Nilsson Rantalainen och Henrik Persson har spenderat veckor med att testa 3D-skärmar och förstärkare som är kapabla att skicka 3D-signal via videoväxel. Hoppas du blev lite klokare i alla fall efter att ha läst testet. Personligen ser jag fram emot att utrusta mitt vardagsrum med en 3D-plasma från Panasonic nu under april månad. 60 tum, ja tack!

### Onsdag 23/3

Jonas har spelat The Witcher 2 idag samt pillat lite med en förhandstitt som du kommer att kunna läsa i det här numrets beta-avdelning. Jag har frilagt figurer från Raccoon City samt gjort tre olika omslag med tre olika gubbar. Bondage-tant med läderförkläde till Finland. Bitsk Vixen-sniper till Danmark och en ledlös knappgök med mörkerkikare till Sverige.

### Torsdag 24/3

Finish Him! Vi hade verkligen hoppats hinna stoppa in recensionen av kommande Mortal Kombat (9) i det här numret men idag meddelade Warner Games oss att vi tyvärr inte kommer hinna få recensionsversionen. Utan Portal 2 och utan Mortal Kombat är jag rädd för att det här numrets recensionsavdelning kommer att bli en av de ynkligaste på mycket länge. Fear 3 kommer heller inte att komma med då vi inte sett röken av spelet.

### Fredag 25/3

Dagens lunchturnering hölls i Crisis 2. Jesper kom sist i samtliga matcher. Han skrev igår att han skulle byta namn till Gunnel om han någonsin förlorade mot mig. Med tanke på att han både förlorat i Halo 2 och Crisis 2 antar jag att hans nya namn är Gunnel Karlsson.



## RYKTEN & SKVALLER

Jonas Mäki rapporterar om vad det ryktas om i spelbranschen just nu

### ■ Över 500 Forza 4-bilar

Enligt en Microsoft-enkät på avvägar tycks Forza 4 bli en välfylld historia. Över 500 bilar ska finnas med och grafiskt blir det ett rejält kliv uppåt från trean. Jeremy Clarkson från Top Gear kommer också att finnas med som presentatör för bilarna samt att det kommer finnas ett så kallat "casual-läge" med stöd för Kinect.

### ■ Grand Theft Auto V

Två skådespelare har avslöjat att de jobbar med att låna ut sina röster till det kommande Grand Theft Auto V, samt att rollistan för spelet läckt. Genom dessa källor kan vi bland annat utläsa att det mycket riktigt tycks utspelas i Rockstars egen Hollywood-tolkning Vinewood. Äventyret ska sedan äga rum i filmbranschens undre värld, sågs det...

### ■ Hitman 5 i Toronto

Nyligen läckte bilder ut från vad som förmodas vara Hitman 5 där Agent 47 är i full färd med att montera en ljuddämpare på en pistol. Dessutom syns Toronto på bilderna, vilket gör att man kan dra slutsatsen att Hitman 5 åtminstone delvis kommer utspelas där. Trovärdiga rykten säger vidare att Hitman 5 ska visas på årets E3-mässa.

### ■ 3500 kronor för PSP2

Sony har avslöjat det mesta om PSP2, utom premiärdatum och pris. Men nu har en Ubisoft-undersökning letat sig ut på nätet där man skriver att den billigaste versionen kommer att gå på \$250, vilket i Sverige förmodligen blir 2500 kronor. Den dyrare modellen ska enligt Ubisoft kosta \$350 som lär bli runt 3500 kronor för vår del.

### ■ Timesplitters 4

Crytek har berättat att Free Radical, numera Crytek UK, har något nytt på gång. De jobbar på ett eget spel som ska visas på E3 denna sommar. Studioen arbetade med Timesplitters 4 precis innan de blev uppköpta av Crytek och nu ryktas det att spelet som ska visas är just ett nytt Timesplitters med samma grafikmotor som Crisis 2.

på redaktionen varit, vad vi på Gamereactor.se

### Lördag 26/3

Helgjobb, utan godis dessutom. Suck. Grislivet är över, för en stund. Jag har bestämt mig för att äta mindre fett och försöka klämma ned fler frukter i strupen. Tråkigt, så det förslår. Idag korrekturläser vi framvagnen samt pillar med Guiden. Imorgon ska jag göra klart beta-avdelningen samt kika lite närmare på Panasonic's nya superskärm.

### Måndag 27/3

Måndag, igen. Full rulle. Imorse visade vi upp omslaget på tidningen du håller i handen på Gamereactor.se. Reaktionen har varit blandade. Många tycker att det är för grått, för trist. Jag tycker personligen att grått är trevligt. Stilrent. Men jag lovar att försöka spexa till det lite i vår/sommar med ett par omslag innehållande mer färg. Eller, jag ska göra mitt bästa, som det så fint heter. I övrigt pysslar vi med textredigering idag, samlar ihop recensions-texter och pillar med Tempo.

### Tisdag 27/3

Medan Jonas och Jonas pressat i sig sockerkringlor har jag suttit vid mitt skrivbord och ätit morötter. Sorgligt. Men sant. Livet som nyttigt är så värdelöst att man nästan börjar gråta av bara tanken. Idag är Tempo färdigt liksom beta-avdelningen och Raccoon City-artikeln. Nu återstår framförallt recensionerna och Guiden. Recensionssektionen ser oroväckande ihålig ut. Hoppas WWE All Stars anländer under förmiddagen.

### Onsdag 29/3

Inledde dagen med att häfta fast Mäkis jacka i taket. Han var inte särskilt road när han inför morgonkaffet skulle kuta ut och hastigt inhandla finska pinnar. Vi har sedan dess skrivit för brinnande livet samt bildbehandlat alla screens till Incoming och pillat med den första batchen korrektur. Jag ska skriva klart min förlängda version av Shift 2-recensionen också. Den hittar du på Gamereactor.se.

### Torsdag 30/3

Efter en stressig slutspurt börjar tidningen se färdig ut nu. Elfving blänger på mig eftersom jag fortfarande inte skrivit ut dessa sidor för korrektur. Måste. Skriva. Snabbare! Idag har vi recenserat Dynasty Warriors 7 samt grabbat screenshots från WWE All Stars, bland annat. Nu väntar en superskön slapparhelg tillsammans med Portal 2, Crysis 2 och i mitt fall Iracing. Nästa nummer släpps den 16 maj.

### ■ Metal Gear Solid 5 på E3

Ungefär vart tredje år brukar det komma ett nytt Metal Gear Solid-spel, men trots att tre år gått sedan fyran har Konami varit tysta om Metal Gear Solid 5. Men snart kan det kanske vara dags, för rykten säger nu att Hideo som bäst förbereder Metal Gear Solid 5 för en visning på E3-mässan i början av juni. Konami håller som bekant även på med mer actionbetonade Rising som sägs ska lanseras 2012, medan Metal Gear Solid 5 dock ska släppas först 2013. Utöver femman säger källan att Kojima även ska visa ett annat spel under E3.

## Laddat

För ytterligare 198 recensioner av nedladdningsbara spel besök Sverige största spelsite [www.gamereactor.se](http://www.gamereactor.se)



## Ghostbusters: Sanctum of Slime

Plattform PC/PS3/X360 Speltyp ACTION Antal spelare 1-4 Pris 90 KR Text MATTI HOLMBERG

Atari försöker spinna vidare på succén kring Ghostbusters-spelet från 2009, denna gång i form av det nedladdningsbara Sanctum of Slime. Här får du gå på spökjakt med tre av dina vänner, och även om det kanske låter trevligt är spelet verkligen inte det. Detta är en underutvecklad röra till spel, bestående av gameplay med en vattenpöls djup och banor fyllda med våg efter våg av spöken. Upplägget blir enformigt efter en minut, och spelar du själv kommer de tre datorstyrda kompanjonerna få ditt blod att koka av frustration. Även med riktiga människor vid din sida kan spelet bli ren tortyr mot slutet, när spöken slår dig medvetslös med endast en attack. Spelet har även stora brister på den tekniska sidan, med kameraproblem, kass bilduppdatering och grötig grafik. En liten tröst är dock

**3** Ghostbusters-ledmotivet som spelas i huvudmenyn, och efter ett tag kommer man inse att man har det roligare i menyn av denna anledning än i själva spelet. Sanctum of Slime är ett spel du absolut bör undvika.



## Battlefield Play 4 Free

Plattform PC Speltyp ACTION Antal spelare 1-32 Pris GRATIS Text JESPER KARLSSON

EA fortsätter sin satsning på gratis Battlefield. Till skillnad från det färgglada och tokiga Battlefield Heroes är Battlefield Play 4 Free en mer realistisk krigstolkning som enklast kan jämföras med en remixad version av Battlefield 2. Skapa en soldat, välj din klass och bege dig in i stridens hetta för att samla ihop poäng och stiga i graderna. För varje befördran du får kan du utveckla din soldats förmågor i den riktning du önskar.

Poängen du samlar ihop kan användas till att köpa temporära vapen, men vill du ha permanenta tillskott till utrustningen får du punga ut med riktiga slantar istället. Battlefield Play 4 Free erbjuder tät, underhållande onlineaction med lagspel i fokus. En enklare och mer strömlinjeformad väg in i Battlefield-konceptet än

**8** tidigare spel i serien, samtidigt som man behåller det mesta av seriens finess och innehåll som fordon på vatten, i skyn och på marken. Kort sagt en explosivt underhållande actionfest att njuta av. Helt gratis dessutom.

Blu-ray

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



# Mad Men Season Four

Don Drapers förfall är en bitterljuv resa genom ett moraliskt förkastligt landskap



Skådespelare **Jon Hamm, January Jones, Elisabeth Moss, Vincent Kartheiser, Aaron Staton**  
Utgivare **LIONSGATE**  
Regi **MATTHEW WEINER**  
Genre **DRAMA**  
Premiär **UTE NU**  
Codec **MPEG-4 VC-1**  
Ljud **DTS-HD 5.1**  
Ratio **1.78:1**

**ANSLAGET MED DEN FALLANDE** mannen är så talande för den storyutveckling som vi Mad Men-älskare fått njuta av under de senaste säsongerna. En metafor för mänsklig imperfektion. En stilstudie i smart tematik stilfullt integrerad med ett effektivt estetisk. En story om humanism och en karaktärs egentliga tillkortakommanden inlindad i en yttlig hinna av hårt stylad 60-talsglamour. Mad Men är just nu världens bästa TV-serie, och säsong 4 är vårens mest självklara Blu-ray-köp.

Det finns en dynamik i strukturen av Matthew Weiners flerfaldigt prisbelönta dramaserie som jag finner mig förälskad i, på regelbunden basis. I grunden är många av karaktärerna i Mad Men okomplicerade människor med tydliga syften och motiv. Det som gör dem spännande, nyanserade och intressanta är deras komplicerade bakgrund. Lager på lager skalas bort medan vi njuter av hur det subtila berättandet kläs i fantastiska kostymer och en produktionsdesign som får mig att drömma om en tidsmaskin.

Don Draper, stjärnan, vandrade genom bildruta efter bildruta som ett enda stort mysterium under seriens två första säsonger

innan vi som tittare verkligen fick kika glänta på locket. Draper gick från stelopererad snygging med tystlåten framtoning och beundransvärda talanger som reklamskapare till en riktig människa, plågad av ett tufft förlutet och fast beslutet om att upprätthålla den fasad han arbetat hårt för att skapa.

I säsong 4 faller Draper nästan handlöst mot en bottenlös avgrund. Det börjar med ett raseriutbrott. Ingen på den nystartade byrån hänger med i Dons skyhöga tempo och irritationen dränks i sprit. Nyseparerad, ensam och med en nystartad reklambyrå på väg att sjunka. Det är spännande att se, efter tre långa säsonger, hur ytskiktet i den fjärde upplagan börjar krackelera. Det handlar om att låta sig själv krossas under drömmar om något bättre. För att sedan resa sig upp och slå sig tillbaka.

Den fjärde säsongen av Mad Men är fullständig genial och ett stycke omedelbar TV-historia som du bara inte får missa. Bilden är

**9** strålande, också, precis som ljudkvaliteten.

**Petter Hegevall**



## Den femte säsongen

I det ursprungliga kontraktet mellan seriens skapare Matthew Weiner och Lionsgate Films/AMC ingick fyra säsonger av Mad Men. Efter rekordhöga tittarsiffror för den fjärde av dem samt drövis med prestigefyllda priser/nomineringar bestämde sig Weiner för att kräva dubbelt så mycket betalt för den femte säsongen som fortfarande inte inkluderats i något slags kontrakt. Förhandlingarna har varat i nästan sex månader och det är först nyligen som Weiner och AMC enats om både seriens budget samt skaparens ersättning, något som försenat Mad Men Season 5. Premiären blir i oktober, i USA.



## Harry Potter och dödsrelikerna (1)

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

**KARGA SKOGSOMRÅDEN**, sammanbiten sorg och relationsvanmakt. Visste man inte bättre så skulle man kunna tro att det var någon historisk öststatsdokumentär snarare än den senaste Harry Potter-rullen. Men faktum är att filmerna har gått allt mer från magifyllda äventyr mot tonårsdramatik med ideologiska undertoner när kampen står mellan riktiga magiker och de med orent trollkarlsblod. Vi har lämnat det trygga och varma Hogwarts och befinner oss istället i skogen eller varhelst det går att sätta upp en tältplats. Visst saknas det lekfulla anslaget och familjära karaktärer som

Dumbledore, Snape och Hagrid lyser i stort sett med sin frånvaro. Å andra sidan är det rätt imponerande att man vågar löpa linan ut både estetiskt och manusmässigt. Den stiltfulla skuggteatern i vilken dödsrelikerna presenteras hade aldrig någonsin kunnat förekomma i de tidigare filmerna. Bilden är som förväntat riktigt bra och sprängfylld med detaljer och ljudet är fylligt med väl tilltagna surroundeffekter.

7

Anna Eklund



## Piranha 3D

Genre SKRÄCK Premiär UTE NU Ratio 2.35:1 Ljud DTS-HD 5.1

**MAN SKA GLÄDJAS ÅT DE SMÅ** sakerna i livet. Det har mamma sagt. Som att solen tittar fram, att fåglarna sjunger och att man faktiskt inte betalade 130 spänn för att se Piranha 3D på bio. Alexandre Ajas 3D-skräckis, om ilska forntidspirayor som vaknar till liv och sprider skräck i ett samhälle, är nämligen riktigt bedrövlig. Här frodas samma typ av platta flyga-rakt-mot-skärmen-effekter som förekommit ända sedan de rödgröna 3D-glasögonen slog igenom på 70-talet. Pirayor, båtmotorer och otaliga mängder överdimensionerade silikonbröst - allt kastas desperat mot kameran för att maskera det faktum att manuset mest liknar en Stefan & Krister-revy. Det är en billig gimmick som inte blir bättre av att specialeffekterna håller samma klass som en B-film från början av 90-talet. Piranha 3D vill så gärna vara en skön hyllning till dåtidens skräckfilmer, men lyckas bara med att förlöjliga hela genren med sitt usla manusarbete och överspelande skådespelare. Bilden har en klockren skärpa samt en fin djupkänsla dock, medan ljudspåret mest låter högt utan att för den skull vara särskilt bra. Undvik den här filmen. Vad du än gör...

3

Erik Nilsson Ranta



## Tron Legacy

Genre ACTION Premiär UTE NU Codec VC-1 Ljud DTS-HD 5.1 Ratio 1.78:1 / 2.35:1

**ATT FÖRVÄNTA SIG NÅGOT** annat än "yta före innehåll" av uppföljaren till specialeffekt-experimentet Tron, vore som att förvänta sig ett dramaturgiskt mästerverk när man bänkar sig för att se dunderusla Saw 3D.

Tron förblir ett saligt hopkok av banbrytande datoreffekter. Det hör liksom till. Och jag hade sannerligen inte förväntat mig särskilt mycket mer. Faktum är att 99% av Tron Legacy är specialeffekter. Resten är halvvilsna skådespelare som har tydliga problem med att pressa igenom känslottringar och tydliga poänger. Att agera framför en green screen utan att ha en aning om hur miljön där man befinner sig ser ut, kan inte vara särskilt lätt.

Men för mig spelar det liksom ingen roll att Legacy inte dominerar när det kommer till snirklig dramaturgi, Oscars-värdig story eller fantastiskt skådespel. Tron är för mig en visuell fest och när ljuscyklarna viner förbi på The Grid och Daft Punks passande dängor dånar ur min hemmabio drömmer jag mig tillbaka till 1984 då jag för första gången såg originalet, och nästan svalde min egen tunga

av fascination. Precis som i den första filmen saknas det även logik i Tron: Legacy. I den virtuella världen som Flynn byggt består kampen mellan användare och program. Hur människor kan existera där bland chip, kodsträngar och algoritmer finns det fortfarande ingen direkt förklaring till, men vem bryr sig? Det hackas, delas ut pseudo-filosofiska floskler om existens/utanförskap och storyn drivs framåt av enkla, grundläggande motiv.

En del av mig vill kritisera. En del av mig vill hata Tron: Legacy för dess ultrasnygga ytlighet... men det går inte. Precis som för 28 år sedan är detta en banbrytande uppvisning i estetisk perfektion. Här erbjuds en hisnade stund smockfylld med ögongodis, och en spännande idé om den där digitaliserade nördimension som jag förälskade mig i som sjuåring.

Bildmässigt är Tron Legacy fullständigt briljant med underbar svärta, härliga kontrastvärden och perverst bra skärpa. Ljudet är även det i absolut referensklass med fantasifull mixning, tung bas och kristallklara dialogsekvenser.

8

Petter Hegevall

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



### Mortal Kombat

Genre SKRÄP  
Premiär 27 APRIL  
Ratio 1.78:1  
Ljud DTS-HD 5.1

**JAG GILLADE MORTAL KOMBAT.** Som spel. Men aldrig i min vildaste fantasi hade jag förväntat mig att någon skulle göra en film av det klassiska arkadfighting-liret. Hur gör man film av ett spel som inte har någon handling? Jo, man struntar helt enkelt i det. Robin Shou, Linden Ashby och Bridgette Wilson spelar iallafall mänsklighetens hopp i en slagsmåls-turnering med jordens framtid på spel. Mot sig har de ett gäng elakingar ledda av magikern Shang Tsung med den hemska fyrmådde Goro i sin ägo. Sen börjar de slåss, det är handlingen. Regissören Paul

W.S. Anderson vill nog helst glömma sin amerikanska debutfilm. Mortal Kombat är inte bara en dålig rulle. Det är en fruktansvärt pinsam kalkon med skrattretande dåligt skådespelari och hopplöst uselt koreograferade slagsmål. Den krystade handlingen och Christopher Lamberts silverperuk gör Mortal Kombat till ett obegripligt spektakel utan existensberättigande. Bilden är inte heller något att hurra över. Brusigt och suddigt med märkliga färgvärden och bristfälligt kontrast. Ljudet är platt, effektlöst och trist.

2

/Johan Bergström