

GRATIS
TIDNING
Maj 2011
Nummer 85

Game reactor

Nordens största speltidning

www.gamereactor.se

DIRT 3

RECENSION

Petter har satt betyg på
Codemasters heta trea

STREET FIGHTER X TEKKEN

På besök hos Capcom

STAR
WARS

OLD REPUBLIC

BIOWARE
UTMANAR
WORLD OF
WARCRAFT

RECENSION

LA NOIRE

Team Bondis ultraambitiösa thriller
är en berättarmässig triumf

EXKLUSIVT! BRINK

Sveriges första recension

3 MEDARBETARE

Gamereactors redaktion kan du läsa mer om på Gamereactor.se/redaktion



Jonas Mäki

Redaktionens flitigaste arbetsmyra har haft fullt upp den senaste månaden inte minst tack vare alla dagstidningar som velat prata med Sveriges främste nyhets-skrubent om Sonys PSN-katastrof. Förutom detta har Jonas kirrat en riktigt retroskön Eddie Meduza-look.



Jesper Karlsson

Det var först tänkt att Jesper skulle recensera Dirt 3 i det här numret. Men efter att ha kommit sist i samtliga race under sin första spelsession bröt han sönder sin Xbox 360. Petter fick skriva recensionen istället.



Erik Nilsson Ranta

Redaktionens egen stekare har korkat upp bubblorna för i sommar samt bakat in frisyren. Förutom att steka (hårt) har Ranta även kikat nästan kriminellt mycket på kvalitetsfilm den gångna månaden.

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

LEDAREN

Gamereactor nummer 85 / maj 2011



Nintendo går på känsla?

Det var över tio år sedan som jag senast föll pladask för en Nintendo-konsol. Nintendo 64 var en fantastisk liten burk trots både suddig/kladdig grafik och burkig ljudkvalitet. Jag älskade min konsol och njöt i stora drag av spel som Super Mario 64, Wave Race 64, Golden Eye 007 och Mario Kart 64. Efterträdaren, Gamecube, var en gullig liten låda som tack vare framförallt Pikmin och Resident Evil 4 förtjänade en given plats i mitt vardagsrum. Wii, Nintendos nuvarande, stationära konsol, har haft en brantare uppförslinje än någon konsol de senaste 15 åren att övertyga mig. Donkey Kong Country Returns och Super Mario Galaxy-spelen är förvisso inte bara spelvärda utan direkt briljanta, men i övrigt har Wii aldrig riktigt lockat. I egenskap av ryggskadad och därmed semi-handikappad gubbstrutt är det svårt att motivera varför jag skulle stå upp och spela samt vifta våldsamt med armarna snarare än att bara låta tummarna göra jobbet. Detta tillsammans med att den rörelsekänsliga spelbarheten som Wii erbjuder faktiskt aldrig känts tillräckligt exakt för att intressera mig. Tillkommer gör såklart det faktum att jag är en tekniktökig bild-geek och helt enkelt älskar komplex grafik och läcker grafik. Något som alltid talat emot Wii som i grunden, hårdvarumässigt, är en omformad Gamecube i vitt plastskal.

Det är nu därför jag känner en glädje över alla de rykten som florerat den senaste månaden rörande Nintendos kommande konsol. Den ska nämligen bli en prestandabest flera gånger mer avancerad/kraftfull än Playstation 3 och Xbox 360 samt erbjuda flertalet riktigt spännande funktioner. Ännu är det bara rykten. Nintendo har förvisso bekräftat att en helt ny konsol är under utveckling men det är också allt. Trovärdiga källor lovar dock att den nya maskinen kommer att visas upp den 7 juni på årets E3-mässa, och givetvis är jag alldeles svettig av förväntan. Arbetsnamnet är, som du redan vet, Nintendo Café. Det ryktas nu om att det slutgiltiga namnet är Nintendo Feel och att den enorma handkontrollen kommer att erbjuda en sex tum stor, taktill skärm, som kommer att låta oss känna på diverse objekt i spelvärlden. Bara tanken på att spela Crisis 3 på Nintendo Feel, kliva ut i morgonsolen och låta Alcatraz nanoförsedda vantar röra vid den sandtäckta marken samtidigt som man via den specialbyggda handkontrollen kommer att kunna känna med fingerspetsarna på sandstrandens struktur - gör mig enormt upprymd. För även om jag personligen, med skrutrig ryggsäck och strikt HD-krav, aldrig riktigt föll för Nintendo Wii går det givetvis inte att ta ifrån Nintendo att de trots allt nyskapande ordentligt med sin vita casual-maskin. Något som de naturligtvis skulle göra igen om det visar sig att ryktena om Nintendo Feel verkligen är sanna. Om bara några veckor vet vi...

Petter Hegevall, chefredaktör

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

Skrubenter

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

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

Internet www.gamereactor.se

Prenumeration www.gamereactor.se

Uppplaga 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.



Ett inoljat uppvaknande

World Wrestling hette som bekant ett spel som fanns till NES en gång i tiden. Jag hade det i min tämligen gedigna samling. Det var också under den här perioden jag började fascineras av det här med triksåklädda muskelberg på TV som ångvältade sig fram någonstans i gränslandet mellan skådespeleri och brottning. Lennart "Hoa-Hoa" Dahlgren och hans vapendragare Bruno Arvidsson kommenterade denna hittepå-sport. Hoa-Hoa som slängde sig med ostiga och komiska kommentarer som "oj, kolla, en doja i nian" ekar fortfarande i mitt huvud. Folk i min omgivning sa till mig att så inte var fallet. Jag hävdade förstås motsatsen. Men allteftersom började det gå upp för mig att allt var fejk.

Åren gick. Jag inhandlade något senare WWF Smackdown 2 till PSOne. Visst var det underhållande men hade svårt att kandidera på några toppomdömen. Sedan dess har jag dragit alla wrestling-spel över en kam, trots att det ändå någonstans har funnits en gnutta av nyfikenhet. Men ändå. Av erfarenhet har inget wrestling-spel lyckats dra till sig min uppmärksamhet. Förrän nu. En bekant till mig inhandlade WWE Smackdown vs Raw 2008 till Xbox 360. Efter ett långt uppehåll fick den där lilla gnuttan av nyfikenhet nu stå till svars för min provspelning. Och, hör och häpna, det var ju riktigt roligt. Jag kunde inget annat än kapitulera, om än inte helt villkorslöst. Grafiken verkar vara en hopplös barnsjukdom i just wrestling-genren, även om den sakta men säkert verkar bli bättre och bättre. Och vad gäller spelkontrollupplägget så bjuder det ju på ett par rejäla kliv, från svettigt knappmörnsande till det idag mycket simplare och behagligare. Men medan grafikens riktiga excellens alltfjämt lyser med sin frånvaro är ändå WWE Smackdown vs Raw 2010 det mest underhållande jag har spelet sedan WWF Smackdown 2.

/Ett racingfan

Nintendo svek mig med Wii

Jag har alltid älskat Nintendos klassiska spelserier. De som har funnits med sedan början av 90-talet, de spelserier som jag har växt upp tillsammans med. Jag bryr mig inte så mycket om att Zelda egentligen inte har utvecklats särskilt mycket sedan 1998, det var ett

vinnande koncept då och det är det även idag. Jag fullkomligt älskar Super Mario. De senaste generationerna har jag, med blandade känslor, valt bort Nintendos konsoleer, på grund av begränsad ekonomi, till förmån för Playstation och sedan Xboxen. Ifjol tog jag studenten och började jobba och kunde således ställa en Wii bredvid min Xbox 360, vilket var en underbar känsla. Men efter att ha spelat ut de stora Nintendo-titlarna så kan jag inte låta bli att känna mig lite tom. Maskineriet har stannat. Det kommer inga fler spel till Wii. Ett Zelda är utannonserat, utan datum. Vill jag spela tredjepartsspel så är utbudet av högre kvalitet på Xbox 360. Jag har betalat dem ett överpris för gammal hårdvara, ett överpris för extra kontroller som gör att jag kan spela Virtual Console- och Wiiware-spel samt överpris för tillbehör som gör att fjärrkontrollen blir som det var tänkt att den skulle vara från början.

Nintendo måste lära sig att inte ha fler bollar i luften än de kan jonglera med. De ser en chans att tjäna ännu mer pengar och de som kläms, det är de som gjort dem rika från början. Men trots att jag känner mig som en övergiven hund, så kommer jag och de flesta andra (antar jag?) övergivna kunder komma krypandes tillbaka nästa generation och Nintendo kommer kunna fortsätta suga pengar ur våra plånböcker. Tyvärr. Men så är det.

/Siegfried

MÅNADENS LÄSARE

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

Vad heter du? Linda Medelberg Hur gammal är du? 31 Vad heter din användare på Gamereactor.se? Strong Vilket är ditt favoritspel? Blur, för att det är så sjukt kul och beroendeframkallande. Vilket är ditt bästa spelminne? När jag klarade bossen i Brutal Legend Åsikter om Gamereactor? Åh, bäst!



Insändaren Linus menar att dagens konsoleer är för gamla och drar ned PC-spelandet i DirectX 9-träsket.

Gör filmerna rättvisa

Läser i Petters blogg att filmlicensspelet Thor är precis lika bra som filmlicensspel brukar vara. Det vill säga inte alls. Vad jag inte fattar är hur filmbolagen som är så noga med sina licenser kan tillåta den här skiten. Vad säger Marvel själva som är så noga med att ha kontroll över filmskapandet, varför är de inte lika noga med spelen? Svaret är att vi spelare inte är lika viktiga som filmpubliken, det handlar bara om snabba cash. Jag fattar inte vad det är för folk som fortfarande köper filmlicensstiltarna.

/Gejb

Beröm till Petters blogg

Måste bara säga att jag nu i säkert fem års tid följer Gamereactor och Petters blogg. Gamereactor med sin brevlåda och medarbetarnas bloggar samt sin ständiga närvaro i forumen, är den tidningen som absolut har mest och bäst närhet till sina läsare. Inte nog med att man har en gratistidning för att nå ut till så många som möjligt utan även den mest uppdaterade hemsidan på hela nätet. Mycket imponerande. Petters ständigt uppdaterade blogg om hamburgare, spel, fighting klockor, skor, bilar och film är som att få den ultimata mixen av allt som har någon form betydelse här i livet. Han har en matblogg, spelblogg, bilblogg, modeblogg i samma blogg. Fantastiskt.

Vill bara avrunda med att det är mer än sällan jag drar jämt med Petters åsikter, men ack vilken härlig bloggare. Har öst beröm nu i ett par hundra ord. Men kände att jag behövde få ur mig lite beröm. Tack Gamereactor!

/RocknRolla

Lurad att köpa gaming-dator

Jag är en av många som tröttnat på de fula konsolspelen. Jag bestämde mig för att göra slag i saken och uppgradera min PC. Det fick bli en Core i7 2600K-processor och grafikkortet GTX 580. I runda slängar tio gånger värre än en Playstation 3, utan att ens kosta alltför mycket. Men vad ska jag spela? Alla spel är ju konsolversioner med lite fler effekter och högre upplösning. De flesta spel stödjer inte DX11, och det värsta är att inte ens framtida ursnygga spel gör det. Menar speltillverkarna alltså att jag ska använda min extremkraftfulla dator till att spela spel som har grafikdrivrutiner som ursprungligen togs fram 2002, det vill säga DX9? Konsolerna är just nu den största bromsklossen för utveckling vi har i spelvärlden, och det finns verkligen inga alternativ. Uselt, är vad det är.

/Linus

Tempo



FOKUS

Sonic Generations

Världens snabbaste igelkott fyller 20 år. Viktor åkte till Barcelona för att kaka födelsedagstårta och spela kommande Sonic Generations

Hur summerar man en 20-årig karriär för en av världens största spelmaskotar?

Med ännu ett spel förstås. Sonic Generations blir spelet som ringar in den blå igelkottens tid på Jorden så här långt, och Sonic Team skildrar det med ett äventyr genom ett liv av plattformsbanor. I Sonic Generations hotas universum av en mörk kraft som är så mäktig att den sliter sönder såväl tid som rum. Samtidigt som den mörka kraften gör detta så råkar den också skapa en motståndare värre än den blå igelkotten. Nämligen två stycken av dem. Den klassiska Sonic från Mega Drive-tiden och den moderna Sonic från Dreamcast-eran och framåt. I ett och samma spel. Tillsammans sätter de av för att rädda tid och rum genom att springa genom 20 år av maskotens historia.





FOKUS

MARIOS ANATOMI

Vi satte oss ned med skulptören Jason Freeny vars dissekerade spelhjältefigurer imponerat stort på oss de senaste två åren

Jason Freeny är anspråkslös, ödmjuk och intressant. Hans läckra och aningen morbida dissekeringar av våra allra mest kända spelhjältar har dykt upp på så gott som varenda spelsite av rang och beställningarna har börjat hagla in för den New York-baserade konstnären. Gamereactors art director tog ett snack med honom för att veta hur han går till väga då han styckar Mario, Ratchet, Sackboy och Yoshi.

Hur kom du på idén?

- Jag jobbade tidigare som leksaksdesigner och fick idén en dag då jag skar sönder en docka för att studera dess anatomi. Jag påbörjade mitt projekt med dissekerade skulpturer förra året.

Hur arbetar du när du gör dina skulpturer, vilka material används?

- Först och främst handlar det om att hitta rätt leksak. Figuren måste vara mellan 9 och 24 centimeter lång, gjord av vinyl och av typen Rotocast. Jag börjar med att skära ut delar av figuren för att sedan bygga en stomme så figuren blir stark och stadig. Sen börjar jag konstruera inandömet som ben och inälvor.

Jag jobbar uteslutande med en färgad poletamer-plast som formas och sedan bakas i ugn. Processen upprepas flera gånger i byggandet av varje enskild skulptur.

Vilka spelfigurer har du hittills gjort?

- Jag har skulpterat Mario, Sackboy, Ratchet, Clank, Yoshi och nu pysslar med jag ett par kaniner från Raving Rabbids-spelen. De flesta av dessa är beställningsjobb från spelutvecklarna själva.

Vad är du utbildad till?

- Jag är utbildad industridesigner på college-nivå och det var under skoltiden som min kärlek för skulptering föddes.

Vilka är dina favoritspel?

- Jag spelar inte särskilt mycket längre. Jag är nog lite för gammal. Men som ung spelade jag väldigt mycket och gillade då framförallt Galaga, Battle Zone och Burger Time. Idag spelar jag enstaka titlar tillsammans med min son. Kirby's Epic Yarn njöt jag av i stora drag så sent som ifjol.

moistproduction.blogspot.com

HIT ELLER MISS FÖR SONIC?

Vi kikar tillbaka på de senaste fem åren tillsammans med Segas klarblå igelkott



Sonic & The Secret Rings

Wii-exklusivt äventyr med god variation, horribel musik och bra spelkontroll.



Sonic Rivals 2

Co-op-spel till Sony PSP som bjöd på snygg grafik men rutten bandesign.



Sonic Unleashed

Mediokert försök att göra igelkotten en gnutta mer... vuxen. Otroligt ojämnt spel.



Sonic & The Black Knight

Medelmåttigt äventyr baserat på en märkligt koncept. risig spelkontroll, dessutom.



Sonic & Sega Racing

Charmigt och snabbt racing-spel med läcker bandesign och snygg grafik.



Sonic The Hedgehog 4

Till en början en charmig retro-flirt. I slutändan nästan enbart frustrerande...



Sonic Colors

Klart godkänd Wii-utflykt med trevlig grafik och tjugig design. Roligt koncept, också.



Sonic Free Riders

Bedrövligt dåligt Kinect-spel med genomgående usel spelkontroll och ful grafik.



Generations kommer till största delen bestå av nytolkningar av klassiska Sonic-banor såsom Green Hill Zone, som du spelar med båda klassiska och moderna Sonic. Den klassiska Sonic kontrolleras och spelas som i Mega Drive-spelen i ett tvådimensionellt plan med styrkorset och en enda knapp, medan moderna Sonic mixar 2D och 3D-spelandet som vi sett i Sonic Colours.

Att spela som den klassiska Sonic känns betydligt bättre i Sonic Generations än i det banala Sonic the Hedgehog 4. Däremot har det mycket att bevisa om det ens ska nå upp till knäna på de fantastiska Mega Drive-spelen. Allt som allt gör Sonic Team betydligt fler rätt än fel. Framförallt har de gjort det enda rätta och återbördat pinballfysiken som var märkligt frånvarande i Sonic the Hedgehog 4. Fysiken ger en tydligare definition av karaktärens tyngd och rörelse vilket gör kontrollen mer responsiv och därmed blir också spelandet mycket

roligare. Pinball-fysiken är dock inte helt konsekvent utan slås av i mer filmiska partier då spelet i princip spelar sig själv. Vilket förstås känns lite tråkigt. 3D-läget med moderna Sonic känns då, lustigt nog, som den starkare spelbarheten i Sonic Generations. Det märks att det är vad Sonic Team efter alla år av misslyckanden till slut lärt sig att behärska. Här finns en betydligt större variation i spelandet samt en mer direkt kontroll över igelkotten, även när spelet i princip spelar sig självt. Möjligheten att se Green Hill Zone ur ett helt nytt perspektiv är förstås häftig och bandesignen är minst lika vass som i det underskattade Sonic Colours. Jag gillar särskilt den nya driffunktionen som går att använda i 3D-läget. Genom att hålla in en knapp förvandlar Sonic sig till en blå taggig boll och börjar sladda. Vips så förvandlas Sonic Generations till Sega-racingspelet Outrun 2 och plötsligt faller allt på plats.

Även om banorna i spelet till större del skall bestå av nygjorda nytolkningar av klassiska Sonic-banor så begränsas de inte på något sätt vad gäller tekniken. Generations låter den grafiska potentialen hos Playstation 3 och Xbox 360 arbeta ihärdigt och resultatet är strålande. Green Hill Zone är en vacker skog/fabrik-hybrid och fartkänslan är stundtals häpnadsväckande.

Allt som allt summerar mitt första intryck av Generations i stort sätt min relation till Sonic. Det är en hatkärelek. Jag blir förbannad och smått förälskad på samma gång. Förbannad över att Sonic Team vägrar hitta på något nytt. Förälskad i det faktum att ett Sonic-spel väcker känslor av riktig spelglädje hos mig, även när jag väl håller i spelkontrollen.

Viktor Eriksson

Sonic Generations släpps under 2011 till PS3 och Xbox 360



Ingen vill dö längre

För 20 år sedan fanns inga sparpunkter och vi dog som flugor. Idag dör nästan ingen längre

Det var inga konstigheter som liten att behöva spela om 19 banor för att testa samma dödsföraktande hopp igen. Det var... snarare en självklarhet. I Trojan (NES) dog jag 6000 gånger innan jag ens nådde tredje banan och i Ghoul's 'n Ghosts nådde dödsiffrorna sexsiffrigt utan att jag ens såg den sista bossen. Det gick inte spara, det finns inga effektiva fusk och internet var inte ens påtänkt. Man dog mycket för i tiden. Nästan hela tiden. Att dö var något man liksom inte bara räknade med utan välkomnade. Det fostrade oss gamla gamers till tålmodiga Power Players. Trodde vi ja. Idag är läget helt annorlunda. Alla misslyckas, ingen dör. En stor trend bland spelutvecklare har under de senaste åren helt enkelt varit att plocka bort eller gömma dödsstraffet i spel som Batman: Arkham Asylum, Prey, Prince of Persia och Spider-Man: Shattered Dimensions. Ingen dör. Alla misslyckas. I Arkham Asylum skjuter Batman automatiskt iväg

■ EVIGHETSLIVET

I Spider-Man: Shattered Dimensions, Batman: Arkham Asylum och Prince of Persia (2009) var det alltid ett spindelnät, äntherhake eller älva som räddade en från en säker död. Smidigt, men lite tråkigt.

en äntherhake om man skulle trilla ned från en hög höjd eller dyligt. I Shattered Dimensions räddar Spindelmannen sig själv med automatiskt nätskjutare om spelaren skulle råka trycka fel eller misslyckas med tajmingen inför ett precisionshopp. I det fem år gamla Prey (8/10) från Human Head Studios dör inte huvudkaraktären Tommy helt utan hamnar i en andevärld när hans livmätare tagit slut. Där kan han prickskjuta spöken med sin pilbåge för att på så sätt ta sig tillbaka, utan att egentligen dö. Halo introducerade uppladdningsbar sköld. Idag är det standard i alla actionspel av rang.

Trenden är tydlig. Spelaren vill inte bara bli hållen i handen och föst likt ett kreatur genom banorna i dagens spel (som i Call of Duty-serien), de vill dessutom vara säkra på att de, oavsett hur oförsiktiga de än är, aldrig dör. **Petter Hegevall**



INTERVJU

Rage är vårt största spel

Gamereactor tog ett snack med Id Softwares Tim Willits

Är Rage det största spel Id Software någonsin gjort?

- Absolut, utan jämförelse, både sett till totalkostnad, utvecklingstid och manskap. Allt är gjort från grunden och teamet som jobbar med det är runt 80 man stort, vilket i sin tur är fyra gånger fler än som jobbade med Doom 3.

Varför väljer ni att visa spelet som sägs ska bli det snyggaste någonsin till Xbox 360 och inte till PC?

- Det finns faktiskt två anledningar. Den mest uppenbara är att det är betydligt lättare att flytta omkring konsoler till demonstrationer än PC-rigg. Den andra är att Id Software uppfattas som en PC-utvecklare. Vi måste bredda vår publik och visa att vi visar allvar med konsolerna. Det är vårt sätt att visa att vi inte har något att dölja.

Men varför visar ni Xbox 360 och inte Playstation 3-upplagan?

- Jag skulle säkert vilja säga att vi inte har någon huvudversion, men så fungerar inte spelutveckling. Däremot kan jag säga att vår grafikmotor inte baseras på någon befintlig teknik. Id Software med John Carmack i spetsen satte sig ned under utvecklingen och kollade på all hårdvara och skrev grafikmotorn så att den verkligen skulle fungera med samtliga. Vi kan lova att Rage, till skillnad från hur det brukar vara, kommer bli så snyggt som det går till varje format.

Många klagar på att dagens actionspel är för korta, hur långt kommer äventyret i Rage att vara?

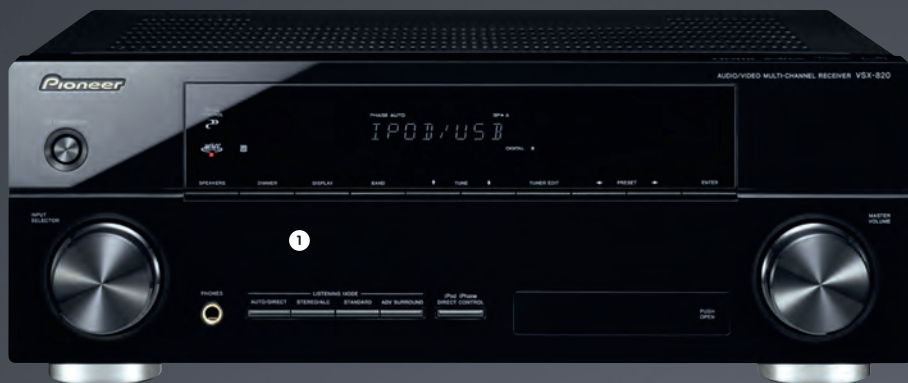
- Jag vet att det cirkulerar en uppgift om att singleplayerdelen ska räkna i 15 timmar, men det är både en felcitering och en felaktig uppgift som kommer från en tysk speltidning. För den som vet var allt finns och inte bryr sig om att utforska något är det kanske möjligt att klara Rage på 15 timmar, kanske. Men för de flesta kommer det ta betydligt längre tid. Läger man sedan till tiden det tar att hitta allt, spela co-op och multiplayer så snackar vi 30 timmar, minst.

Tim Willits är lead designer på Id Software.



3D-RECEIVERS

Vi har satt betyg på fem stycken 3D-kompatibla förstärkare



Spel som stödjer 3D

I vårt testande har vi fokuserat främst på fyra stycken spel. Call of Duty: Black Ops, Gran Turismo 5, Killzone 3 och Crysis 2. Bäst av dessa beträffande effektiv stereoskopisk 3D-effekt är tveklöst Crysis 2 som till skillnad från Killzone 3 inte renderar två bilder samtidigt (per bildruta) utan istället renderar grafikmotorn skuggor som dubletter. Detta gör att Crysis 2, till skillnad från de andra spelen, ser precis lika snyggt ut i 3D som det gör i 2D. Killzone 3 till exempel renderas i halva upplösningen i endast 20 bilder per sekund med 3D-läget aktiverat.

1 Pioneer VSX-820K 3895 kronor

För 3900 kronor är det svårt att hitta något som kan tävla med Pioneers 3D-kompatibla VSX-820K. Ljudet upplevs som kraftfullt och med en imponerande dynamik. Till skillnad från flera andra konkurrenter i samma prisklass saknar heller inte VSX-820K transparens utan presterar bra i samtliga lägen. Iphone-läget och den smidiga on screen-displayen är tydliga plus i kanten.

2 Sony STR-DH810 3795 kronor

8 kanaler, 100 watt på varje samt en HDMI-växlare med 3D-stöd och en himla massa smidiga funktioner. Sony DH810 är precis som Pioneer 820K mycket ljud för pengarna. Ljudbilden saknar dock ibland både nyans och detaljrikedom. Något som inte är fallet med VSX-820K som är testets bästa budgetköp.

3 Marantz SR7005 15 995 kronor

Att Marantz nya generation förstärkare numer ser ut som ubåtar med sina märkliga, runda display-fönster gör inget eftersom de låter så förträffligt bra som de gör. SR7005 har sex HDMI-ingångar och alla stödjer 3D. Funktionaliteten är av absolut toppklass och ljudet är riktigt bra bortsett från att mellanregistret ibland blir lite väl tjockt. Gillar man mycket bas är 7005 ett perfekt köp.

4 Onkyo TX-NR5008 24 995 kronor

Har du en knippe tusingar som bränner i plånboken? Sugan på att uppgradera från en budget-receiver till något som kan skrämra slag på hela kvarteret? Då är definitivt Onkyo TX-NR5008 något för dig. Denna kraftfulla best presterar fantastiskt surroundljud i nio kanaler med 220 watt i varje. Som 3D-kompatibel videoprocessor är 5008 så gott som felfri med sina åtta HDMI-ingångar, imponerande uppskalningsfunktion samt DLNA-förberedda ethernet-portar. Den inbyggda funktionen för automatisk rumskalibrering är i det närmaste perfekt och ljudkvaliteten är väldigt bra. En riktigt tung lirare, helt enkelt.

5 Yamaha RX-V765 4995 kronor

RX-V565 var en bra receiver som presterade en bra bit bortom sin prisklass. Storebror Yamaha RX-V765 är inte bara re-designad för en snyggare look, mer robust byggkvalitet och utbyggd funktionalitet - den stödjer även 3D och erbjuder en mer kraftfull och njutbar ljudbild. Surround-ljudet som Yamaha RX-V765 presterar känns atmosfäriskt, levande och imponerande för en förstärkare i 5000-kronorsklassen. Ibland kan musiken kännas aning metallisk, men bara lite. Samtidigt jobbar Yamaha RX-V765 perfekt med våra subwoofers och presterar nästan kriminellt bra på låga frekvenser. Rekommenderas.

3D-TV

Vi har satt betyg på fyra stycken nya 3D-skärmar



1 Sony KDL-52HX900

34 995 kronor

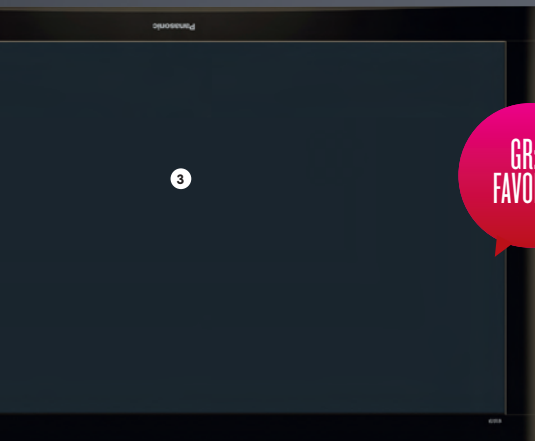
Sonys näst bästa 3D-skärm heter HX900 och erbjuder en smidig, färgmässigt imponerande och effektiv LCD-bild som lämpar sig utmärkt till 3D-spel såsom Crysis 2, Gran Turismo 5 och Killzone 3. Det enda egentliga minuset vi har hittat när det kommer till HX900 är att man måste betala extra för en sändare som kommunicerar med 3D-glasögonen. KDL-60LX903 levereras med denna inkluderat, men **8** kostar också dubbelt så mycket.



2 LG 47LX9500

21 995 kronor

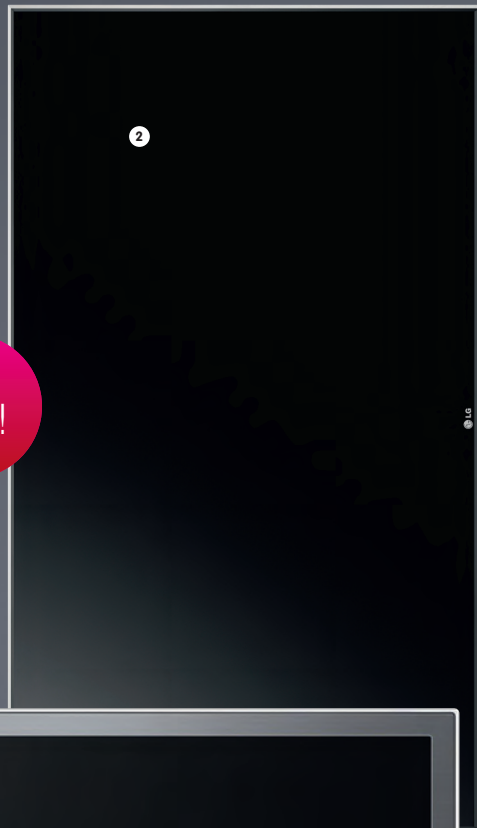
LX9500 är en LED-belyst LCD-skärm med utsökt design. Kontrasten i framförallt 2D-video är väldigt bra och här finns mängder av användbara funktioner. När vi testade skärmen i 3D tillsammans med Crysis 2 märktes det att panelen inte riktigt hänger med i 3D-läget. Dubblettbilder var det gott **5** om och jämfört med Panasonic's skärm kändes LG:n medioker.



3 Panasonic TC-P54VT25

19 995 kronor

Söker man det bästa som finns att tillgå just nu ska man absolut välja en 3D-plasma från Panasonic. Bildkvaliteten är fantastisk med smidiga videobilder, otrolig kontrast och snudd på perfekta färgvärden direkt ur kartong. VT25 är THX-certifierad och erbjuder den bästa och mest hypnotiserande **9** 3D-bilden i testet. Tyvärr är den lite för tjock och gränslöst ful.



4 LG CF3D

95 499 kronor

För den som inte nöjer sig med en 3D-bild på 46-52 tum finns det såklart andra alternativ, såsom LG:s nya flaggskepp LG CF3D. Detta är en av marknadens fetaste hemmabio-projektorer just nu med två stycken separata SXRD-chip och en otrolig **6** ljuskapacitet. Färgerna är fina men svärtan tar stryk i 3D-läget.



5 Samsung UE46C8705

19 995 kronor

UE46C8705 är en tjugis skärm med LED-belyst ram och imponerande bilddjup. Panelen producerar mängder av ljus och 240Hz-systemet innebär smidigare och mer följsamma bilder än föregångaren. Tyvärr lider den av både **7** clouding och en viss mängd ljusuniformitet i panelen.



TRACKMANIA 2

Gamereactor Tyskland fick smygtesta en tidig version av uppföljaren till Trackmania

När Trackmania släpptes 2003 var det, för sin tid, en smärre revolution. Utvecklaren Nadeos racingspel var lättillgängligt, fartfyllt och utrustat med en fantastisk baneditor, vilket ledde till ett stort och hängivet community. I diskussioner kring uppföljaren föddes en ambitiös idé: i stället för att bara göra en virtuell mötesplats för ett Trackmania 2 spånade man fram "Mania-planet", en portal där kommande spelen Shootmania och Questmania också skulle kunna spelas. I juli ska en stängd beta av portalen och Trackmania 2: Canyon påbörjas. Gamereactor har dock fått testa uppföljaren i förväg och efter några rundor på de looptäta banorna ser det riktigt roligt ut. Underhållningsvärdet går återigen före realism och precis som i Ridge Racer eller F-Zero är fartkänslan finfin. Trackmania 2: Canyon är dock lite mer verklighetstroget än sist och banorna, som ritas upp av en ny grafikmotor, är riktigt vackra trots teknisk sparsamhet.

Vi fick bara testa en bana och en bil men den färdiga versionen kommer att innehålla 60 nivåer, uppdelade i olika varianter och tillhörande medaljer. Naturligtvis kommer även en uppsjö nya banor att skapas av spelarna i baneditorn. Spelar Nadeo sina kort rätt kan man mycket väl ha ett nytt onlinefenomen på gång.



LÄS MER PÅ GAMEREACTOR.SE

I Am Alive

PS3, Wii, Xbox 360 / Hösten

Efter en stökig utvecklingsprocess verkar Ubisofts kommande spel I Am Alive till slut vara på väg att få premiär i år. Här spelar vi som Adam Collins i ett katastrofdrabbat Chicago som ligger i ruiner efter en jordbävning. Resurserna är knappa och du kämpar både mot uttorkning och galna stadsbor som övergett allt vad moral och hygien heter. Vi kommer även att få köra övergivna fordon och kasta en och annan granat.



Silent Hill: Downpour

PS3, Xbox 360 / Hösten

Ur askan i elden, som de säger. Murphy Pendleton flyr en fångtransport men hamnar i spökstaden Silent Hill, hem för allt äckligt och övernaturligt. Vi ska få utforska en ny del av äckelhälan, konfrontera fiender och lösa pussel i ett skräckspel, där vatten tydligen ska spela en betydande roll. Konami kallar Silent Hill: Downpour en "djup, psykologisk skräckupplevelse" och vi hoppas att de kommer att leverera.

Power Up Heroes

Xbox 360 / Juni

I detta galna fightingspel ska du slåss med hjälp av Kinect, din kropp och din Xbox-avator. Du fightas med nävar, piskor och projektiler i en av 20 olika superdräkter med olika specialiteter. Power Up Heroes bjuder på sammandrabbningar med en kompis, eller i ett turneringsläge för fyra personer. Det hela påminner en del om figheterna i Scott Pilgrim vs The World, tycker vi. I juni börjar smiset.

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



Wii Play: Motion

Wii / 24 juni

Nintendo gör en ny pakettlösning där spel och handkontroll släpps i samma (förhoppningsvis) prisvärda bundle. Till Wii Play: Motion får du dels en röd Wii Remote Plus, dels chansen att testa tolv partyspel med tre vänner. Du går på spökjakt, kastar stenar i en sjö, draggas skatter från havets botten och åker rullskridskor med ett paraply i näven (pröva inte det därhemma). Allt med dina Mii-figurer, förstås.

Dream Trigger 3D

Nintendo 3DS / 24 juni

Det låter onekligen ganska komplicerat. Ett skjutarspel där du inte ens kan se fienden – och där deras skepp konstant avfyrrar skott mot dig. Lyckligtvis kan du i detta frenetiska 3DS-spel aktivera ett slags ekolod som får skeppen att dyka upp på skärmen. Färgexplosioner, 3D-effekter och ett unikt koncept som förhoppningsvis inte framkallar epilepsi väntar, när Dream Trigger 3D släpps i sommar.

Ape Escape

PS3 / Juni

Ape Escape-serien har existerat sedan förra millenniet och i juni släpps apspektaklet till Playstation 3. Denna gång handlar det om en Move-stödd partyvariant där du fångar apor med håv, attackerar dem med slangbella och knuffar basketbollar i apbilar. Ape Escape verkar färgglatt, familjevänligt och säkerligen något för anspråkslösa spelstunder där du bara vill döda en halvtimme eller två.

Notiser

Mer Assassin's Creed

Det blir mer Assassin's Creed i år, men inte del tre utan nya Assassin's Creed: Revelations. Det var på Ubisofts Facebook-sida någon var lite för ivrig att lägga upp avslöjandet sent i april, vilket sedan blixtsnabbt drogs tillbaka, men då var uppgifterna redan ute. Räkna med att få se mer av Revelations på E3-mässan.

Stjärnor i kö till Skyrim

Än så länge är bara Max von Sydow bekräftad för Elder Scrolls V: Skyrim, men fler kändisar lär det bli. Bethesda säger nämligen att det idag är stjärnorna som ringer till dem och tigger om att få vara med i deras spel oavsett betalning, snarare än tvärtom som det var tidigare.

53,6 miljoner Xbox 360

Microsoft lät i samband med sin kvartalsrapport meddela att man nu sålt 53,6 miljoner Xbox 360-enheter världen över. Motsvarande siffra för Playstation 3 är 50 miljoner medan Nintendo inte redovisat några siffror i år. De förmodas dock ligga på runt 90 miljoner sålda Wii.

Sony kompenserar

Efter att hackare lamslagit hela PSN och tvingat Sony att stänga tjänsten i flera veckor, låter man nu meddela att man kommer kompensera alla spelare som drabbats. När tjänsten är fullt återställd i slutet av maj ska alla få ett gratis nedladdningsbart spel, samt även få tillgång till betaltjänsten PSN+ gratis i en månad.

Beyoncé's miljoner

Sångerskan och superstjärnan Beyoncé stäms nu på 100 miljoner dollar för att ha hoppat av ett tänkt musikspel med stjärnans namn. Starpower: Beyoncé, som det skulle heta, var i full gång hos studion Gate Five när Beyoncé ville ha en bättre deal. Detta var ett kontraktsbrott som ledde till att 70 personer blev av med jobbet och Beyoncé stäms sålunda på hela 100 miljoner dollar.

Inget Halo i Gears 3

Det har ryktats att Master Chief skulle vara med i Gears of War 3 som en spelbar multiplayer-figur, något Epic nu avslöjat inte stämmer. Inte för att Epic inte vill dock. Tvärtom hade de själva tagit kontakt med Microsoft om att få låna deras bepansrade överkrigare men de tyckte Gears of War var för våldsamt för Master Chief och avböjde.



FEM ORSAKER TILL VARFÖR UNCHARTED 3 KOMMER ATT REGERA

■ Fantastisk grafik

Nyligen utsåg vi Uncharted 2: Among Thieves till det snyggaste konsolspellet någonsin. Uncharted 3 lär bli den grafiska tronarvingen då Naughty Dog trimmat grafikmotorn till vansinne. Vänta dig allt från exceptionell ljussättning till makalöst realistiska eld- och vatteneffekter i ett spel där bara kameravridningar är ett nöje.

■ Härligt miljöombyte

Naughty Dog har tidigare visat upp miljödesign i världsklass och Uncharted 3 blir inget undantag. När Nathan kraschar i araböknens möts vi av läckra sandeffekter och det är ett välkommet miljöombyte. Det blir förstås annat än bara sandiga dyner, annars skulle plattformandet bli begränsat...

■ Större frihet...

Ett litet (litet) minus i Uncharted 2 var den linjära bandesignen. Uncharted 3 kommer inte att bli ett sandlådespel, men däremot ska upplevelsen bli lite mindre begränsad. Att åtminstone delvis få utforska öknerna är ett friskt tillskott till spelserien.

■ Maffigare multiplayer

Multiplayer-upplevelserna i Uncharted 2 har av Naughty Dog själva beskrivits som "en karta som man krigade på". I trean ska flerspelarläget bli mer raffinerat och cineastiskt. Förutom dödanandet ska du nu kunna hoppa mellan tågagnar, spränga byggnader eller försöka stoppa ett flygplan. Och det blir split-screen!

■ Rafflande story

I bästa Indiana Jones-anda varvar Naughty Dog actionscener med en story full av myter och bortglömda städer. Denna gång kretsar storyn kring Lawrence av Arabien och den mystiska platsen Iram of the Pillars. Ett lika vasst röstskådespel som sist kommer att höja matinéstemningen rejält i Uncharted 3.



NYA KONSOLER REDO ATT VISAS I JUNI?

Nintendo arbetar på en helt ny konsol och det ryktas även att Microsoft kan komma att visa en ny Xbox redan nästa månad. Jonas Mäki berättar...

■ Xbox 720

Tittar man på framtiden för Microsoft så har de en stekhet höst framför sig. Där trängs garanterade storsäljare som Forza 4 med Gears of War 3 och Kinect Star Wars. Men sedan är det tomt, faktum är att det inte finns ett enda spel utannonserat för 2012, något som lett till spekulationer om att de förbereder sig för att ersätta Xbox 360. Om Microsoft visar Xbox 720 på E3 kommer man sannolikt att försöka stödja två konsoler samtidigt, dels billigare familjespel med Kinect-stöd till Xbox 360, dels dyrare hardcore-spel till Xbox 720. Sistnämnda lär dock sannolikt också stödja Kinect. Påkostade spel som Gears of War: Exile och Halo HD har försvunnit från releaselistorna för Xbox 360, vilket lett till spekulationer att de kan tänkas vara på väg till Xbox 720.

■ Playstation 4

Playstation 3 är den yngsta av dagens konsoler, men Sony sägs ha hunnit långt med ersättaren och man har tidigare sagt att man vill släppa den innan Microsoft lanserar Xbox 720. Sony förväntas göra sin nästa konsol kompatibel med DirectX för att göra utvecklingen billigare, lättare och snabbare, samt släppa den för ett betydligt lägre pris än vad Playstation 3 kostade vid releasen. Om PSP2 är någon indikation för vad Sony planerar inför, så kommer de bygga en tekniskt avancerad konsol, även om vi lugnt kan utgå från att de inte kommer försöka ta några 6500 kronor för den. Sony själva är förmodligen de som är minst intresserade av att ersätta sin konsol, och chansen för att vi ska få se PS4 i år känns väldigt liten.



■ Nintendo Café

Nintendo verkar ha kommit längst i planeringen av sin nästa konsol och redan på E3 (7-9 juni) ska man visa upp den. Mängder av uppgifter från flera olika källor har redan sipprat ut. Den största enskilda nyheten är handkontrollen som verkar bli nyskapande.

Borta är Wii-fjärren, och nu vill Nintendo vinna tillbaka hardcore-spelarna igen. Därför har handkontrollen till Café (arbetsnamnet på den nya konsolen) en mer traditionell uppsättning analogspakar och knappar. Men den har även en sex tum stor tryckkänslig skärm. Man behöver inte vara något geni för att inse vad det för med sig för möjligheter. Den kan användas till rollspel så man blixtnabbt kan byta magi eller vapen utan att behöva trycka på en enda menyknapp, ha kartor man kan rotera och zooma i spel som Grand Theft Auto, låta den fungera som kikarsikte när man ska skjuta prick i Call of Duty eller låta den vara din Pip-Boy i nästa Fallout. Dessutom ska handkontrollen ha en gyro som är mer exakt än Playstation Move, och samma pekmöjligheter som Wii-fjärren. Prestandamässigt kommer Café bli den kraftfullaste konsolen hittills, och utvecklarna sägs jubla över möjligheterna. Bland annat håller Retro Studios på med ett nytt spel som sägs vara Metroid Prime 4.



PHANTASY STAR ONLINE 2

Tio år efter det fantastiska originalet är det återigen dags för Segas modiga prisjägare att utforska avlägsna planeter...

■ En jubileumstitel

Det är tio år sedan Phantasy Star Online släpptes till Dreamcast i Europa, och 2002 kom det även till Gamecube och Xbox. Sedan dess har det varit tyst om originalserien, medan en rad spinoffs istället lanserats. Men lagom till tioårsjubileumet har nu Sega äntligen visat upp Phantasy Star Online 2.

■ Släpps endast till PC

Vilka format Phantasy Star Online 2 slutligen kommer till återstår att se, men i dagsläget är det faktiskt bara utannonserat till PC. Det blir dock inte första gången Phantasy Star Online släpps till PC; 2005 lanserade man Blue Burst som var en fetare version av originalet.

■ Att äventyra i grupp

Phantasy Star Online påminner mer om Guild Wars än World of Warcraft i upplägget med hub-världar där man kan samla på sig folk att spela med. När man väl går på uppdrag så är man dock bara en mindre grupp spelare som äventyrar. Detta koncept fortsätter man med i Phantasy Star Online 2.

■ Stig ombord på Oracle

Till samma typ av smäktande toner som i originalet stiger man på skeppet Oracle i Phantasy Star Online 2. Sedan väntar en färd ut i universum där det finns massor av planeter att besöka. Som synes på bilden verkar åtminstone en av dem påminna om planeten Ragol, befolkade av den nya fienden Arcs.

■ Rörligare strider

Stridssystemet från Phantasy Star Online har gjorts om ordentligt och påminner nu mer om snabba actionspel. Det finns fortfarande både magier, svärd och flera olika skjutdon att välja bland, liksom raser och klasser. Däremot är det fortfarande inte avslöjat om Magvarelserna kommer att finnas med.

■ Sega vill ha mer äventyrlusta

Enligt producenten Satoshi Sakai har dagens rollspel tappat känslan av äventyr och att bryta ny mark. Den känslan vill Sega därför hitta tillbaka till så man verkligen ska känna sig som en utlämnad pionjär som går där ingen tidigare satt sin fot med massor av äventyrlusta.



Bretor

INGET DIRECTX 11

Bethesda demonstrerade Skyrim på Xbox 360 för att ge en uppfattning av vad konsolspelarna ska kunna vänta sig. Till PC blir det såklart ännu snyggare, även om man redan nu sade att det inte blir tal om DirectX 11-stöd.

DETALJGRANSKA VÄRLDEN

Alla saker man hittar i Elder Scrolls V: Skyrim går att ta fram i meny och zooma in på, vrida runt och granska. En cool funktion som dessutom fyller ett spelmässigt syfte då en del föremål kan ha gömda ledtrådar man bara kan se om man undersöker dem.



11 NOV

The Elder Scrolls V: Skyrim

Plattform **PC / PS3 / Xbox 360** Utvecklare **Bethesda**
Utgivare **Bethesda** Speltyp **Rollspel**

VÄRLDEN ÄR VACKER, jag känner en nästan buddistisk harmoni i Skyrim's lummiga skogar. Dovahkiin står vid vägkanten och tittar på ett knippe obskyra örter samtidigt som Throat of the World, Skyrim's allra högsta

berg tronar upp sig i horisonten. Friden bryts av en man i ringbrynja som dyker upp bakom en krök. När han får syn på Dovahkiin drar han omedelbart svärd och närmar sig hotfullt. Han menar allvar och tänker ta allt jag har och äger, förmodligen inklusive livet.

I Skyrim fungerar striderna som i Bioshock 2 där varje avtryckarknapp styr en arm. Hur man sedan använder dem är upp till en själv, kanske svärd och sköld, tvåhandsyx, pil och båge eller varför inte använda både eld- och ismagi samtidigt. Genom att trycka in båda triggarna kan magiker dessutom kombinera båda händerna för att skicka iväg en extremt

kraftig trollformel mot sina motståndare som förutom rejäl skada även får all lös exteriör och interiör att flyga all världens väg. Stråtrövaren har inga som helst planer på att kasta in handduken utan en rejäl fight. Det blir en hård strid. Dovahkiin stöter motståndaren ifrån sig genom att attackera med skölden och följa upp med snabba hugg. En bra träff leder till att fienden börjar blöda ymnigt. Till slut segnar han ner, blir sittandes på knä ett kort ögonblick innan han faller omkull.

Bara att söka igenom kroppen och plocka på sig godsakerna. Alltid finns det någon som vill köpa det senare om Dovahkiin själv inte vill använda det. I Skyrim



DRAKFODD DRÄPARE
Dovahkiin kan absorbera drakarnas själ. Exakt vad poängen med det är ville Bethesda dock inte avslöja utan hänvisade till E3.



RIKTTIGA RUSKPRICKAR
Efter att en handfull skelett nedkämpats, ett magnifikt grönt alsvärd hittats och ett klurigt pussel lösts, träder Dovahkiin in i ett till synes öde rum. Bara för att sekunden senare överrumpas av en grön orch.

EN RIKTIGT STOR VÄRLD
Skyrim-världen kommer vara ungefär lika stor som den i Elder Scrolls IV: Oblivion, vilken var hela 41 kvadratkilometer. Tack vare alla berg upplevs den dock som betydligt större, och det finns även fler stora städer.

finns bättre möjligheter än tidigare att snabbt se vilka föremål som är bättre och sämre än de du redan har tack vare ett rejält omgjort menysystem. Tanken är att det ska gå smidigare att skifta föremål och komma bort från det onödigt tillkrånglade och tidskonsumerande bläddrandet i menyerna hos föregångarna.

Dovahkiin själv är den drakfödde. Exakt vad det innebär vill Bethesda inte prata om ännu, men säger att drakar är en viktig del av Skyrim, som utspelas hela 200 år efter Oblivion. De flygande och eldsprutande bestarna har invaderat nordbornas land och drakarna fungerar även som äventyrets bossar. Bethesda vill att

mötena med drakarna ska kännas som när man först såg T-rex i Jurassic Park, och de har verkligen lyckats.

Elder Scrolls V: Skyrim innehåller nästan larvigt mycket att utforska

De ser så harmlösa ut när man ser dem som en liten flygande prick på himlen, men när de upptäcker en själ och slår ned i marken med våldsam kraft kan man inte annat än både hänföras och svettas nervöst.

Elder Scrolls V innehåller nästan larvigt mycket att utforska, exempelvis finns hela fem storstäder som är minst lika omfattade som Imperial City från föregångaren. Som vanligt väntar nya uppdrag bakom varje krök, dolda grottor, gömda skepp, hemligheter under vattnet och de högsta bergen att bestiga i ett Elder Scrolls-spel hittills. Dessutom finns skelett, drakpräster, jättespindlar, vargar och till och med mammutar att tampas med i världen. Gamereactor utnämnde tidigare i år Elder Scrolls V: Skyrim till årets hetaste spel. Och det av en anledning. Det här lär bli något alldeles extra.

Jonas Mäki



2011

VÄLI DIN FRAMTID

I Star Wars: The Old Republic kommer det totalt finnas 8 åttastycken spelbara klasser. Fyra av dessa är olika varianter på Jedi/Sith medan de andra är smugglare, prisjägare, agenter och soldater. Valet av klass påverkar sedan din personliga historia och din plats i galaxen.

RUTINERADE GALAXGURGLARE

Old Republic är inte på något sätt Biowares första spel under den massiva Star Wars-licensen. Tidigare gjorde de rollspelet Knights of the Old Republic som ofta brukar räknas som ett av de bästa rollspelen någonsin. Faktum är att handlingen i Star Wars: The Old Republic utspelar sig 300 år efter händelserna i Knights of the Old Republic och 3000 år före filmerna.



Star Wars: The Old Republic

Plattform **PC** Utvecklare **Bioware** Utgivare **EA** Speltyp **Rollspel**

KANADENSISKA BIAWARE må vara de okrönte kungarna av rollspelsgenren just nu, men med Star Wars: The Old Republic reser de verkligen till en galax långt, långt bort. Onlinerollspel är en delgenre som Bioware aldrig tidigare

satt sin fot i och som i snart tio år dominerats av World of Warcraft. Ett spel och fenomen som idag är så stort att det kan klassas som ett mindre I-land med egen folkmängd och BNP.

Det är alltså ett ofantligt motstånd som väntar Star Wars: The Old Republic och situationen förbättras förstås inte av att rykteskvarnen malt flitigt kring utvecklingen. Det har skvallrats om förseningar, misslyckade tester och höga chefer hos utgivaren Electronic Arts som öppet förkastat spelet. Många har börjat undra om Bioware ändå inte valt att tugga mer än vad de kan svälja? För hur återupppfinnar man egentligen hjulet? Hur gör man ett onlinerollspel som inte är en

World of Warcraft-klon men som samtidigt inte är så annorlunda att det skrämmer bort kärnpublikens? Biowares svar är enkelt: "med ett starkt berättande". Och är det något vi vet att Bioware behärskar, så är det just berättande.

Av det vi fått ta del av hittills av spelet så bjuder The Old Republic på en betydligt mer engagerande spelbarhet än vad som vanligen hittas i dagens onlinerollspel. Här är du en drivande motor i historien genom att du ständigt får göra val som påverkar handlingen. Det känns på förhand betydligt mer som att uppleva ett verkligt äventyr, snarare än att jobba i en exp-fabrik. Striderna är därtill betydligt mer strategiskt



EN ENORMT STOR GALAX

Galaxen långt, långt bort kryllar förstås av olika planeter. Gula, vita, blå. Djupa träsk, vidsträckt isvidder och enorma städer. Allt finns här. Varje planet är dessutom ungefär sju gånger så stor som en zon i World of Warcraft. Vilket för er oinsatta är det samma som "sjukt sabla stort".

HÅLL DINA VÄNNER NÄRA

Eftersom alla skall ha personliga historier och äventyr i The Old Republic så kommer det vara möjligt för andra spelare att ta del av dina personliga äventyr, genom att teama upp med dig. De kan däremot inte påverka några livsavgörande beslut för dig.



lagda med fullgoda möjligheter att använda bland annat terrängen för att besegra sina motståndare.

Fokuset på berättandet gör också att det inte känns lika motiverat att satsa på snabblevande och mekaniskt effektivitetsspelande. Helst av allt vill vi ju nu ta del av

Det vi spelat hittills av The Old Republic lovar gott

stämningen i spelet. Spelglädjen är konstant istället för begränsad till efter att man dödat monstret och funnit skatten. Istället rinner den som varm honung från varje bildruta och får oss att vilja sitta och snöa in på Star Wars som om det vore 1980 igen. Faktum är att Old

Republic känns betydligt mer som Star Wars än de fyra senaste filmerna. Mycket har förstås att göra med att på klassiskt Bioware-manér så har varje val en konsekvens. Även saker som vilken klass, ras och politisk läggning du har, påverkar hur din egen personliga historia i spelet

kommer att bli. Detta gör också att känns blir betydligt mer engagerande att även ta små monsterdödar-uppdrag när de sätts inom ramen för en riktig historia. Varje datorstyrd karaktär har därtill en egen röst. Från största Sithlord till minsta affärsbiträde. Vilket är flera

sjumilakliv bort från de väggar av torr text som vi är vana att se i andra onlinerollspel.

Det vi spelat hittills av Star Wars: The Old Republic lovar alltså väldigt gott vad gäller enspelarupplevelsen. Men hur flerspelarläget kommer att fungera vet vi betydligt mindre om. Bioware fortsätter att hemlighets hålla detta. Vilket gör att otaliga frågor kvarstår, och det är först när Bioware låter molnen skringras kring dessa som vi på allvar kan börja sja i om The Old Republic har någon chans mot World of Warcrafts herravälde. Allt vi kan säga till dess är. Bioware, må kraften vare med er.

Viktor Eriksson



Fear 3

Plattform **PC / PS3 / Xbox 360** Speltyp Action Premiär 24 juni

Dubbla vuxenblöjor rekommenderas då actionskräckisen F.E.A.R. 3 anländer i juni. Utvecklaren Day 1 har lovat fler skrämeffekter och en varierad multiplayer. Vad sägs om det Horde-liknande Contractions-läget där vi slåss mot allt starkare fiendehorder? Och förstas Fucking Run, där en "ond vägg" ska undvikas.



Harry Potter and the Deathly Hallows 2

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

Vi misstog den nästan för en Silent Hill-reklam, trailern för det sista Harry Potter-spelet. Precis som i boken och filmen väntar här ett mörkare äventyr, och din uppgift är att förstöra de sju Horcrux-föremålen och ta dig an Voldemort. Du spelar som Harry, Ron, Hermione och många fler karaktärer.



Infamous 2

Plattform **Playstation 3** Speltyp Action Premiär 10 juni

Cole MacGrath drar till New Orleans-pastischen New Marais för att bättra på sina elektriska superkrafter, varpå fighter med milis och korrupta monster tar fart. Vi får utforska staden, göra uppdrag och leva rövare precis som sist. Du får också chans att skapa egna uppdrag som kan delas online.



Mass Effect 3

Plattform **PC / PS3 / Xbox 360** Speltyp Rollspel Premiär 2012

Den tredje, antagligen sista delen i Mass Effect-sagan är ett av våra mest efterlängade spel. Sagan kan fortsättas med hjälp av gamla sparfiler, vapnen kan detaljan-passas, cover-systemet är förbättrat och vi får en ny klass, Heavy Melee. Mass Effect 3 försenades nyligen till 2012, men den som väntar å något gott...



Beyond the Labyrinth

Plattform **Nintendo 3DS** Speltyp Rollspel Premiär 2012

Med Beyond the Labyrinth hoppas rollspelsveteranerna Tri-Ace skapa ett äventyr perfekt anpassat för Nintendo 3DS. Tanken är att ruiner, labrynter och en tuff tjej ska komma till liv extra mycket tack vare maskinens 3D-effekter. Stämningsfullt samt snarlikt Ico eller The Last Guardian, tycker vi spontant.



Red Faction: Armageddon

Plattform **PC / PS3 / Xbox 360** Speltyp Action Premiär 10 juni

Mars underjord är ett läbbigt ställe. Mörkt, klaustrofobiskt, kidnappade människor runt varje krök. I nästa Red Faction är det upp till dig att rensa bort aliensödder med hjälp av Magnet Gun, Plasma Cutter och andra superbössor. Precis som tidigare väntar även omfattande förstörelse av omgivningarna.



Serious Sam 3

Plattform **PC / PS3 / Xbox 360** Speltyp Action Premiär 2012

Croteam vill återvända till förstapersons-genrens ursprung, där karlar var karlar, kvinnor var kvinnor och världen konstant hotades av taskiga utomjordingar. Den här gången får vi hoppa in i den sista avgörande striden mot alien-rasen Mental, och bara rejält med hett bly kan övertyga dem om att ge upp.



Spider-Man: Edge of Time

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

Efter underhållande Spider-Man: Shattered Dimensions har Beenox fått förnyat förtroende och jobbar just nu med uppföljaren Edge of Time. Här måste de båda spindelmännen Peter Parker och den framtida Miguel O'Hara samarbeta för att förhindra att en elak forskare från 2099 tar ihjäl Spider-Man.



SSX

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

Istället för fiktiva backar att kasta sig utför är det nya SSX lite mer realistiskt med verkliga berg som bland annat Himalaya. Men den fullständigt vansinniga snowboardåkningen är kvar, och bland annat kommer man få kasta sig ut från helikopter, flyga wingsuit och åka längs framrusande laviner.



Lord of the Rings: War in the North

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

Snowblind Studios tyckte att det fick vara nog med håriga hobfötter och fyrverkerier i Fylke. I deras kommande Lord of the Rings: War in the North får vi istället därför en stenhård och barnförbjuden tolkning av Sagan om Ringen med brutalt våld i vad som utlovas bli ett riktigt episkt co-op-äventyr.



Need for Speed: The Run

Plattform **PC / PS3 / Wii / Xbox 360** Speltyp Racing Premiär 17 nov

Det blir racing från kust till kust när EA fortsätter sin populära racingserie Need for Speed. Förutom illegal vansinnesracing i dräggelvänliga åk läggs lite extra fokus på spelets story. Digital Illusions grafikmotor Frostbite 2 får äran att måla upp härligheten, vilket är ett mycket gott grafiktecken.



Of Orcs and Men

Plattform **PC / PS3 / Xbox 360** Speltyp Rollspel Premiär 2012

I kommande Of Orcs and Men ska man för ovanlighetens skull spela som en elitsoldat ur orch-trupperna. Du kastas in i ett brutalt krig där människor utan nåd slaktar goblins och förslavar orcher, med uppdraget att ta dig in bakom fiendens linjer för att dräpa kejsaren som ligger bakom allt lidande.

Special

ASURA'S WRATH & FRANK WEST RETURNS

Tyvårr var allt inte hands-on på Captivate. Oerhört frustrerande, särskilt då Cyber Connect 2 och Capcoms projekt Asura's Wrath såg totalt ögonsprängande coolt ut. Pressen fick se den nyaste trailern, men en av producenterna spelade genom hela sekvensen själv. Om du har något emot quick time events så bör du varnas: det fanns gott om dem. Å andra sidan var all action en stekhet kombination av tredjepersons-hack & slash, klassisk shooter och härligt filmiska omgivningar. Asuras jordskakande ilska fick Hulken att se ut som en liten nervös kattunge och Bayonetta-fans kommer mest troligt att älska denna titel, som ska släppas 2012.

Frank Wests återkomst till Dead Rising 2 var tyvärr heller inte spelbar, men då alla redan vet hur Dead Rising fungerar var förlusten inte så stor. Dead Rising 2: Off the Record är en alternativt skildring av händelserna i Dead Rising 2. Det hör inte till seriens kanon, men det kommer att inkludera Frank och alla hans unika färdigheter (som att brottas och plåta med sin trogna Nikon) när han utforskar en annan sida av Fortune Citys zombie-epidemi. Off the Record ska också innehålla nya fiender, stadsdelar, ett nytt spelläge och viktigast av allt: ett bättre sparsystem med ordentliga checkpoints. Mer ny information om denna alternativa zombieslaktarfest kommer på E3 nästa månad.



I Asura's Wrath väntar stor ilska, planetstora bossar och chansen att påverka handlingen, även mitt i mellansekvenser.



CAPTIVATE 2011



Gamereactor Finland på plats i Miami
Capcoms egna, årliga spelevent bjöd på både nya titlar och en del bekanta ansikten

Varför vänta på E3 när man kan ordna ett event helt själv?

Det är frågan Capcom ställt sig och svaret dök upp i början av april: datumet för årets Capcom Captivate - den japanska speljättens största tillställning under 2011.

I fjol fick vi se Marvel vs Capcom 3 för första gången och dessutom prova spel som Dead Rising 2 och Okamiden. Förväntningarna var ännu högre i år och enligt rykten väntade många nya överraskningar. Och visst, vi fick en hel del nytt serverat, men tyvärr dök några titlar aldrig upp till festen - till vår stora sorg fanns exempelvis inget spår av Devil May Cry. I övrigt rädde ingen brist på brutalt bildspråk då vi blev attackerade på tre fronter av zombies; vi fick prova multiplayern i Resident Evil: Operation Raccoon City, Resident Evil: Mercenaries på 3DS och sist men inte minst beskåda avtäckningen av Frank Wests återkomst i Dead Rising 2: Off the Record. Den största utannonseringen var

dock Capcoms nya försök att charma fantasy-fansen: Dragon's Dogma. Här snackar vi storslaget fantasy-äventyr fullt av klassiska monster, trollkonster och en episk berättelse om drakar, hjältar och ett kungarike trakasserat av mörka krafter. Dragon's Dogma liknar en unik mix av västerländsk fantasy och japansk action. Primärt är det ett actionspel, men det kommer inte att vara helt utan rollspelselement. Dragon's Dogma kommer också att innehålla spel i en öppen värld och många andra aspekter som vanligtvis inte finns i Capcoms spel. Spelets regissör och producent, Hideaki Itsuno och Hiroyuki Kobayashi, var optimistiska: "Detta är det största Capcom-spelet just nu, med mest personal som jobbar på det. Det har varit under utveckling i hela två år och kommer att bli helt suveränt."

Självklart hade det inte varit ett fullfjädrat Capcom-event utan Yoshinori Ono och hans färgstarka Street Fighter-presentationer. Under det tre dagar långa eventet fick vi prova lyckan med både Street Fighter X Tekken och Super Street Fighter IV: Arcade Edition. Intryck och nyheter om de spelen kan du läsa här bredvid.

Arttu Rajala (Gamereactor Finland)



SUPER STREET FIGHTER IV: ARCADE EDITION

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

■ Nya kämppar äntligen bekräftade

Super Street Fighter IV: Arcade Edition kommer att innehålla fyra nya fighters. Bland de nya nunorna hittar vi Ryus onda version, den gudalika Oni och bröderna Yun och Yang, vars första framträdande var i Street Fighter III, där de spelades som en enskild karaktär. Med dessa fyra ökar antalet till 39 fighters.

■ Som DLC och i butik

Arcade Edition kommer att släppas både som DLC och på skiva. För de som inte vill köpa den nya versionen släpper Capcom också en gratis uppdatering som gör alla Super Street Fighter IV-spel och versioner kompatibla i onlinestrider. Denna gång släpps Capcom även spelet till PC, samtidigt.

■ Färska spellägen

Utöver de nya karaktärerna så kommer Arcade Edition att ha en drös andra nya funktioner, som till exempel Elite Channels. Dessa kommer att göra det mycket enklare att följa online-matcher med världens bästa spelare. En ny stridsdisplay kommer också att ge oss möjligheten att anpassa mätarna.



STREET FIGHTER X TEKKEN

Plattform **PS3 / Xbox 360** Speltyp **Fighting** Premiär **2012**

Capcom slänger två slagsmål i mixern och blandar en ovanligt smarrig smisk-smoothie...

Capcoms Street Fighter-guru Yoshinori Ono hade svårt att tygla sin upphetsning när han presenterade Street Fighter X Tekken för publiken på Captivate. Han gjorde dock skillnaden tydlig mellan detta spel och Namcos kommande Tekken X Street Fighter. En stackars journalist på Captivate förväxlade dessa spel och blev nära på dragonpunchad ur konferensrummet.

2D-tagteam-spelets bekräftade kämpar var Ryu, Ken, Chun-Li, Guile och Abel från Street Fighter, samt Kazuya, King, Nina, Bob och Marduk från Tekken. Självklart kommer fler fighters att avslöjas innan release. Ono lovade att nya slagskämpar skulle väljas ut till spelet baserat på sin unika fightingstil och personlighet. "Om kämpan är populär bland fansen och har några intressanta moves du vanligtvis inte ser i Street Fighter-spel, då kommer det troligtvis med i spelet", berättade han.

Vad gäller likheter och olikheter mellan de olika spelkontrollstilarna berättade Ono även att fansen kan se fram emot en spelstil som blandar det bästa av de båda spelvärldarna,

men att det behåller en bekant känsla för Street Fighter-spelare.

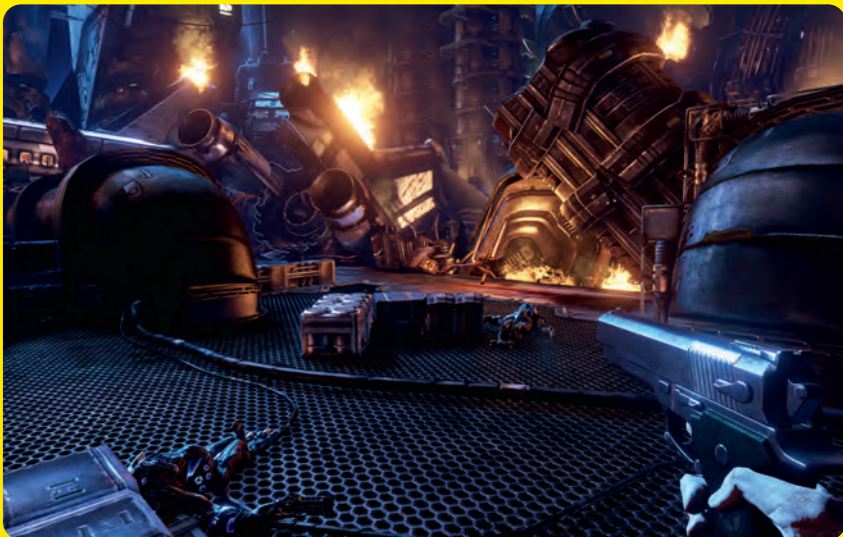
"Street Fighter X Tekken är först och främst ett Street Fighter-spel, men det är något helt nytt och annorlunda jämfört med vad fansen är vana vid."

Att få prova spelet var en intressant upplevelse. Med Street Fighter-figurerna kändes spelet bekant, men så fort Tekken-aspekterna dök upp förändrades allt. Utan tvekan bör alla 2D-fighting-fans hålla alla ögon öppna efter Street Fighter X Tekken. Du behöver inte vänta för länge för fler nyheter, Ono lovar nya utannonseringar inför varje spelevent i år och E3-mässan är ju bara runt knuten.

Arttu Rajala (Gamereactor Finland)



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



PREY 2

Plattform PC / PS3 / X360 Speltyp Action Premiär 2012

Det är en hård värld Human Head har skapat. Planeten Exodus roterar inte. Ena halvan av därför dränkt i mörker, medan andra ständigt är vänd mot den starka solen och följaktligen både ljus och uttorkad. I denna sällsamma utomjordiska värld har du, Killian Samuels, blivit en stenhård prisjägare för att ha en chans att överleva.

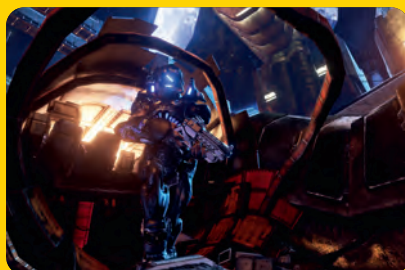
Till skillnad från hur omgivningarna första-personsskjutare brukar designas, är allt i Prey 2 byggt på höjden. Killian är smidig som en katt och skuttar ledigt omkring mellan höga höjder, klättrar på fasader och kan även nyttja avsatser i strid. Hängandes från en hög kant kan man nämligen välja att antingen dra ned en oförsiktig motståndare som kommit för nära eller att dra sitt vapen och skjuta över avsatsen med bara lite av sitt huvud synligt.

För att ytterligare förbättra speldjupet i Prey 2 finns ett antal manickor man kan använda för att snabbt ta sig omkring. Det inkluderar bland annat ett jetpack-liknande föremål som låter en sväva långa sträckor, men det erbjuds även portabla sköldar, raketer och mycket mer.

Världen i Prey 2 är befolkad av mängder av utomjordiska raser, både sådana vi lärde känna i originalet, men även flera andra. Alla

är dock inte fiender utan de flesta har helt andra saker för sig än att bry sig om vad man själv gör. Man väljer helt enkelt själv om man vill ingripa i ett gatuslagsmål, hota en tiggare för att stjäla dennes sista stålars eller knuffa en försäljare över kanten mot en ond bråd död. Human Head siktar på att göra något helt nytt med actiongenren i Prey 2, och ambition-erna är skyhöga. Redan nu känns det väldigt lovande och Prey 2 kan bli en av 2012 års verkliga överraskningar.

Jonas Mäki



BFG 2011

Nytt årligt Bethesda-event Vi flög över till Utah för att spela kommande spel från några av världens bästa utvecklare...

Tiden då Bethesda bara gav ut Elder Scrolls-spelen är sedan länge borta. Nu köper man på sig fler och fler utvecklare, inte minst legendariska Id Software och svenska Machine-games. Bethesda har blivit en av branschens verkliga giganter, och skiljer sig från mängden genom att framför allt satsa på singleplayer, där multiplayer annars blir allt viktigare del i alla spel. För att få rejält med utrymme att visa upp sina kommande titlar har Bethesda nu bestämt sig för att starta en egen mässa kallad BFG dit man bjuder in all viktig press för att kika på sina titlar, provspela och träffa alla sina utvecklare. I år var tillställningen förlagd till Salt Lake City på 2,3 kilometers höjd, och Gamereactor fanns självfallet på plats. Där fick vi ta del av bland annat Skyrim (beta-test längre fram i tidningen), Hunted, Brink samt Prey 2 och Rage som du kan läsa mer om här intill.



RAGE

Plattform PC / PS3 / Xbox 360 Speltyp Action Premiär 16 Sep

■ Gammaldags spelbarhet

Rage känns gammaldags, på ett Id Software-typiskt, retro-flirtigt sätt. Spelmekniken är grundläggande enkel, här saknas de nymodigheter som exempelvis Crysis 2 och Bioshock erbjuder och man kan bära precis så många föremål och vapen som man vill.

■ Enklare pusslösning

Här och var stöter man på enklare pusslösning som kan inkludera allt från bombbestyckade, radiostyrda bilar till att leta reservdelar för att bygga det föremål som krävs för att få upp en dörr. Att samla på sig allt man ser är nyckeln till framgång i Rage.

■ Fyrhjulsdreven multiplayer

Det går att spela multiplayer i Rage i ett fordonsbaserat spelsätt där det gäller att köra fort, våldsamt och vårdslöst för att ro hem segern.

■ Äventyra med polaren

Rage har ett co-op-läge som är separerat från själva singleplayeräventyret. Där får man besöka de mest kända platserna från spelet men med nyskriven handling som Id Software menar även kommer fylla i vissa viktiga luckor i storyn. Som i Call of Duty: Modern Warfare 2.

■ Dubbelpipig hagelbrakare

Det finns en stabil samling krutpåkar i Rage som alla känns kraftfulla och coola. Ett av vapnen Id Software är mest stolta över är en dubbelpipig hagelbrakare som för tankarna till Doom II. Enligt Id själva är det oerhört viktigt för att bevara Id-känslan.

■ Vansinnigt snygg grafik

Id Tech 5 kallar Id Software grafikteknologin bakom Rage, och ska man tro dem är den bäst i världen. Den drar maximal nytta av respektive formats styrkor, och under BFG visade man upp Xbox 360-versionen som såg otroligt bra ut med väldigt detaljerade omgivningar, stora världar och härliga animationer. Och det utan att bilduppdateringen tog stryk. Tanken är att framtida spel från Bethesda också ska använda Id Tech 5 och att den därmed ska vara framtidskompatibel.



Det är en stenhård värld Id Software presenterar, men den är även fylld med skön humor och härliga stereotyper.

DOOM & QUAKE

Id Software grundades redan 1991 av John Carmack, och tre av hans polare (däribland John Romero). Redan tidigt utmärkte man sig i spelvärlden för sin exceptionella talang för grafik vilket resulterade i bland annat Commander Keen och Wolfenstein. Men det var med 1993 års Doom som det verkliga genombrottet kom. Det var ofattbart snyggt för sin tid och blev startskottet för uppgraderingshysterin inom PC-världen. Den andra milstolpen för Id är naturligtvis Quake som kom att bli helt stilsbildande för förstapersonsaction och dödsmatcher, och tillika ett spel det faktiskt tävlas i än idag. Sedan dess har man bara jobbat med dessa spelsierier, och Rage blir första nya spelserien för Id Software sedan 1996.



Testat



LA NOIRE

PC PS3 X360

Speltyp ACTION / ÄVENTYR Utvecklare TEAM BONDI / ROCKSTAR Utgivare TAKE 2 Premiär 20 MAJ Antal spelare 1 Rek. Ålder 18

GR:S
FAVORIT!

I jakten på Black Dahlia-mördaren har Petter förtrollats av Team Bondis äventyrspärla

Morgonsolen sipprar in genom persiennerna på Los Angeles Police Departments huvudkontor. Nyexaminerade krigsveteranen Cole Phelps rättnar till sitt hölster, tar på sig polismössan och kliver ut genom dörren in i en av de mest ambitiöst utformade spelvärldarna någonsin. På radion berättar Billy Holidays sammetslena röst om ett brustet hjärta. På andra sidan gatan ropar en välklädd dam i högklackat på en taxi. Välkommen till Los Angeles 1947.

LA Noire har varit under utveckling i över fem års tid. Team Bondi har under åren arbetat tillsammans med tre av Rockstars största team för att erbjuda oss en tidsmaskin till en förtrollad era, till en stad precis på väg att definiera sin egen identitet. Los Angeles 1947 präglas av korruption, rasism, sexism, homofobi och antisemitism. Poliserna styr staden. Politikerna skyr inga medel för att driva igenom sina beslut. I Hollywood blomstrar affärerna och amerikansk film är en stekhet exportvara.

Cole, huvudkaraktären i LA Noire, är en rakryggad man med stora ambitioner. Han vill göra världen till en bättre plats. Hans höga moral och obehagliga syn på absolut korrekt polisetik driver kollegorna till vansinne. Cole tar inga genvägar, han bryter inga regler. Samtidigt är han en plågad själ med ett förflutet som med jämna mellanrum gör sig påmint. På många sätt påminner han om Raymond Chandlers



SKÅDESPELARE

Ensemblen i LA Noire består av mängder av Hollywood-skådespelare. Inte minst fem stycken från TV-serien Mad Men. Michael Uppendahl, en av regissörerna bakom Mad Men, har också hjälpt till med dramaturgin i mellanskvenserna i spelet.

UNDERBAR GRAFIK

Grafiken i LA Noire är snyggare än både Grand Theft Auto IV och Mafia II. Detaljrikedomen är helt otrolig.

gamla deckarklassiker Philip Marlowe. På andra sätt inte alls. För att vara en huvudfigur i en noir-historia är Cole en övrigt felfri och nobel typ vars alkoholvanor, svordomsbibliotek och cigarettmissbruk knappast för tankarna till genren som sådan. LA Noire undviker de värsta klyschorna från filmtypen genom intelligent manusarbete och fantastiskt skådespeleri. Los Angeles är dränkt i tunga skuggor och brottens natur rör inte sällan både

MELLANSEKVENSERNA KROSSAR ALLT MOTSTÅND

sex och droger men i övrigt lyckas LA Noire vara både och. Både en klassisk polishistoria i ett soldränkert Hollywood samt en sotsvart berättelse om korruption.

Äventyret är indelat i fem kapitel. Varje del av LA Noire berättar om brott av olika natur medan Cole befodras och klättrar på karriärstegen inom polisväsendet. Efter den inledande timmen börjar ledtrådarna från en rad brutala kvinnomord kopplas samman och det tar inte lång stund innan Cole börjar misstänka

LÄS MER PÅ GAMEREACTOR.SE



3 BROTTSPLATSER

En viktig del av LA Noire är att hitta ledtrådarna som gör att man senare kan ställa olika frågor till de misstänkta. Det gäller att man undersöker varje plats noga samt lusläser Coles journal för att hela tiden ha koll på vad som händer.

4 POLISARBETE

Ibland kan LA Noire bli enformigt. Leta ledtråd, jaga brottsling. Börja om. Samtidigt ger det en härlig känsla av realism.

att staden har en seriemördare på halsen. Polischefens tvivel samt Coles arbetsskygga partner gör att den ambitiösa polismannen tvingas släppa flera lösa trådar och fokusera på flera snabba fällande domar och erkännanden, allt för att hålla stadens politiska styre nöjda och belåtna.

LA Noire är ett äventyrsspel med sandlådestruktur som effektivt blandar moment från gamla klassiker som Police Quest med mer nymodiga äventyrsslag likt de i Heavy Rain. Team Bondi har kryddat de mer linjära utredningarna av spelets brottsplatser med en beroendeframkallande känsla av frihet då Los Angeles, i sin helhet, är redo att utforskas. Bilkörningen och de sidouppdrag som existerar inom stadens gränser påminner om Mafia II och i symbios med äventyrsslag som brottsplatsutredning, förhörsteknik och diverse snillrika pusselmoment är detta en underbar mix av flera riktigt lyckade spelmoment.

Äventyrets första timmar berättar om Coles tid som

patrullerande polis samt hans insatser på avdelningen för trafikrelaterade brott. Det handlar om att att samla ledtrådarna och jaga småskurkar medan man senare i spelet ger sig in på djupare vatten och så småningom börjar nysta i en enorm konspiration som kan komma att ställa hela staden på kant.

Med den specialutvecklade Motion Scan-teknologin har Bondi lyckats skapa de bästa filmsekvenserna jag sett i ett spel någonsin, en livsviktig detalj i berättandet som med enkelhet krossar allt tänkbart motstånd. LA Noire är en 18 timmar lång kvalitetstriller som börjar i ett makande lugnt, nästan avslaget och aningen monotont tempo men accelererar sedan och förvandlas till en gripande, intressant, varierad och ytterst spännande historia som belönar spelaren rikligt, gång på gång. Presentationen är fantastisk, grafiken är strålande och musiken

liksom röstskådespeleriet är briljant. Detta är, mycket riktigt, ett äventyr du verkligen inte får missa.

9

Petter Hegevall



DIRT 3

PC PS3 X360

Speltyp RACING Utvecklare CODEMASTERS Utgivare CODEMASTERS Premiär 23 MAJ Antal spelare 1-3 Rek. Ålder 16

Codemasters backar bandet och återgår till traditionell rally med urläcker grafik

Colin McRae är död. Hans namn är därmed bortplockat från titeln. Colin McRae Dirt har blivit... Dirt. Men hans ande lever kvar. Inte minst eftersom Codemasters delvis återgått till sitt gamla recept där grovgrusbaserat skogsrally dominerade studios rallyspel och inte X Games-präglad rallycross.

Lite konfunderad blir jag allt när jag för första gången startar Dirt 3. Borta är den extremsportdoftande presentationen, borta är även den där mysiga husvagnen som man utgick från som aspirerande rallykung, samt garagesystemet där man enkelt och smidigt kunde glutta genom sin radda med rallykärror. Enligt mig en viktig del av Dirt 2 som Codemasters absolut inte borde ha plockat bort från uppföljaren. En annan sak som raderats från den glättiga, turkosfärgade yta som Dirt 3 förpackats i, är Ken Block och Travis Pastranas uppmuntrande vägledning genom spelets karriärläge. Överhuvudtaget känns det här spelet mer som en återgång till de gamla Colin McRae Rally-spelen än en regelrätt trea i Dirt-serien.

Finska barrskogar, norska snöbanor, en brittisk kartläsare samt en stilistiskt minimalistisk meny som andas Colin McRae Rally 3. Jag känner mig hemmastadd och lite besviken, på samma gång. Sen dundrar karriärläget igång, och Codemasters bevisar än en gång varför de, gång på gång, är bäst i världen på rally. Första tävlingen



1 SUPERLÄCKERT

Dirt 3 är snyggt. Så in i bomben läckert med otrolig ljussättning och fantastiska modeller. Kanske borde Codemasters grafiker ha tagit det lite lugnare med alla olika färgfilter, dock.

2 FAST I EN DRIVA

Snöbanor är en nyhet i Dirt-serien. Dessvärre är de inte särskilt bra utan faktiskt den sämsta delen i hela Dirt 3.

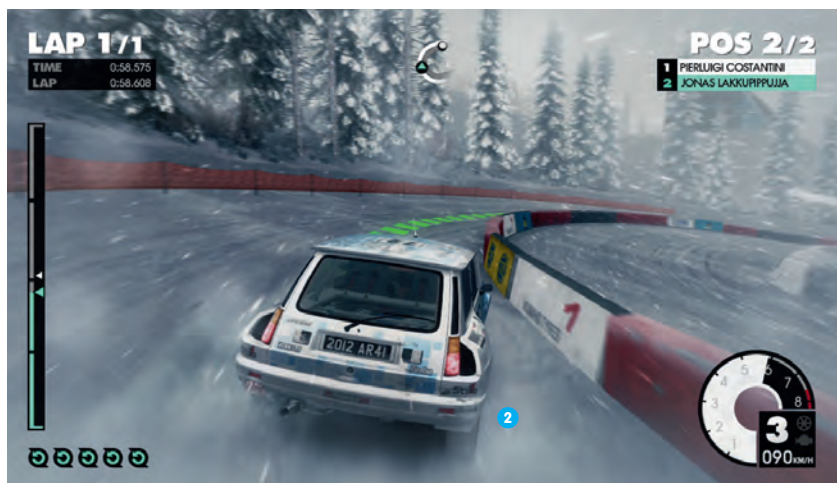
äger rum på finska skogsvägar. Det går fort, såklart, och det är rysligt snyggt. Kvällssolen dränker barrskogen i HDR-ljus som bidrar till de snyggaste skuggorna jag sett i ett racingspel, någonsin. Att Dirt 3, till skillnad från föregångaren, innehåller 65% rally (istället för 25%) är något som fansen önskat sig. Rally är mer underhållande än buggyracingen och lastbilsdisciplinen som överbefolkade de båda föregångarna, även om rallydelen känns

GYMKHANA-DELEN ÄR DET BÄSTA I DIRT 3

en gnutta för opersonlig i Dirt 3. Sägus ska också att bilfysiken tvingar mig att ändra körstil och delvis lära om från mina oändligt långa Dirt 2-sessioner. Man kan inte längre åka lite brett, inte längre provocera ut bilens bakända lika mycket utan uppmuntras istället till ett snålare och snabbare val av linje genom kurvorna. Den främre diffen i samtliga av spelets bilar är hård och bromsverkan påverkar framdäcken mer än vad jag vant mig vid vilket i slutändan känns en aning tråkigt. En stor del av tjusningen med

LÄS MER PÅ GAMEREACTOR.SE

CK
AURENT
MARTÍNEZ
ARINEN



GYMKHANA

Gymkhana-racingen i Dirt 3 är den överlägsna bästa delen i hela spelet. Förmodligen erbjuder Gymkhana den bästa drifting-fysiken i ett racingspel någonsin.

SNÅVA KURVOR

I rally- och rallycross-racingen går det inte längre att åka lika brett som i föregångaren. Istället uppmanas spelaren att välja en snävare linje genom kurvorna med mindre handbroms.

framförallt Dirt 2 var ju att lägga ut sin toptrimmade Evo X på ett idiotfett förställ för att sedan, vid kurvans intro, parera och snedställa bilen över hela vägbanan i en enda gigantisk, kontrollerad supersladd. Något som inte går i Dirt 3 så till vida man inte vill tappa stora mängder fart och/eller skicka ned sin Mitsubishi i ett meterdjupt krondike.

Tur är det därför att Codemasters haft den goda smaken att inkludera Gymkhana-racing som ett enskilt spelmoment. Ken Blocks attitydsfriska lekstuge-racing har förvandlats till spelets mest utmanande disciplin och ett underbart moment där man tävlar i snyggast donuts, stoppsladdar, hopp och regelrätta bredställ. Gymkhana-delen erbjuder en betydligt mer sladdvänlig fysik än rally/rallycross-tävlingarna och det slutar med att jag nästan bara spenderar tid på DC Compound med Ken Blocks vråltrimmade Fiesta RS. Att sätta det där perfekta Gymkhana-åket och genom ett enkelt knapptryck

snabbladda upp repriserna på Youtube är lika beroendeframkallande som det är snillrikt utformat.

8 Petter Hegevall



VIRTUA TENNIS 4

PC PS3 WII XBOX 360

Speltyp SPORT Utvecklare SEGA Utgivare SEGA
Premiär UTE NU Antal spelare 1-4 Rek. Ålder 3

En gammal sanning är att utvecklarybytet inför 2009 års spel är det sämsta som hänt Virtua Tennis-serien. En nyare och långt dyrare sanning är att Sega aldrig borde ha återtagit huvudansvaret. Den fantastiska resa som inleddes 1999 och som gett oss många minnesvärda stunder har nu förpassat sig själv till reabacken.

Genom sinnrika och alltigenom märkliga minispel har serien minst sagt vågat ta ut svängarna tidigare, dock utan att kompromissa med själva tenniskänslan. Nu har utvecklingsteamet, med en släng av dumdjärvt nytänkande, beslutat sig för att göra sig av med de gamla minspelen, de som verkligen fungerade, och ersätta dem med nya. Dessvärre är nytillskotten få, väldigt likartade och aldrig någonsin av gammal hög kvalitet. Tyvärr innebär detta att spelets partyläge tappar det mesta av sin attraktionskraft. Till råga på allt dränker de själva tennisen i spelets karriärläge, då dess matcher spelas i bäst av två gem, och i regel är över på ett par minuter.

I den mån man faktiskt hinner formulera en tanke under den begränsade tidsrymd

JAG LETAR EFTER STEFAN & KRISTERS NAMN I EFTERTEXTERNA

som utgör en match så handlar den mest troligt om något av de många irritationsmomenten. Mest alarmerande är den ballongartade fysik som skvallrar om att de ansvariga antagligen detaljstuderat sporten i fråga på månen. Visst går det att slå hårt och pressat, men en typisk slagduell består till största delen av trötta fjompslag och en evig väntan på att få tillbaka bollen. Till råga på allt rör sig spelarna hackigt. Allra mest komiskt är att spelarna har en tendens att i nästan varje match dratta på åndan med sådan finess att jag började leta efter Stefan och Kristers namn i eftertexterna.

Jag vet inte alls varför Sega har misslyckats med att förvalta ett av sina få osolkade varumärken, men med Top Spin 4 på butikshyllorna finns ingen anledning att hänga läpp.

5 Christofer Olsson

BRINK

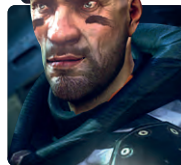
PC PS3 X360 Speltyp ACTION Utvecklare SPLASH DAMAGE Utgivare BETHESDA Premiär UTE NU Antal spelare 1-16 Rek. Ålder 16



Det börjar med ett val: save or escape? Rädda The Ark eller fly från den?

Jag väljer det sistnämnda. Förmodligen för att de halvt hemmagjorda vapnen hos motståndsrörelsens ruffiga medlemmar lockar mer. Resistance-ledaren Brother Chen puffar på sin cigarr innan han håller ett brandtal för sina anhängare. Vi måste fly, säger han.

Detta är avstampet för Brink, Splash Damages actionspel om två bittert stridande falanger som kämpar om naturtillgångar och levnadsrum i vattenstaden The Ark. På fältet ränner du runt som Soldier, Medic, Engineer eller Operative; välbekanta klasser för de som någonsin rört Battlefield. Soldaten delar med sig av ammo, fältskären återupplivar lagkamrater, ingenjören "buffer" sina kamraters vapen och den smygiga agenten kan klä ut sig till fienden och göra lömska överrullningar. På slagfälten väntar stora och små uppdrag som förändras under matchens gång. I en nivå baserad på en nedgången hamn, kantad av övergivna skepp och rostiga containers, ska den ena falangen till exempel först spränga en barrikad och sedan ta kontrollen över en lyftkran. Därefter ska



1 SKRÅDDARSYTT

Brink har en ambitiös karaktärseditor. Här kan din krigare formas in i minsta detalj, oavsett om du vill göra en spinkig fighter med gröna dreads och hipster-brillor eller en fläskig, acne-ärrad gammal med slitna armébyxor.

2 HOPPA HOPPA!

Brink innehåller några skopor parkour och för att studsa, klättra och glida fram genom omgivningarna använder du en av axelknapparna. Detta aktiverar den så kallade Smart-funktionen, vars effekt varierar beroende på vilket hinder du har framför dig. Användbart? Sådär.

en missilplats övervakas, i syfte att förhindra motståndarna att avfira raketer.

Här är Brink som bäst; när samspelet rullar på, när alla använder sina specialiteter på bästa sätt och man blir en viktig kugge i maskineriet. Att som Medic springa omkring och slänga ut healing-sprutor till stupade lagkamrater är lika tillfredställande som att avfira galenskaprundor från en minigun med en tjock, skägig Soldier. Med så många karaktärer på samma bana blir det ett intensivt onlinekaos.

Tumultet är mindre upphetsande i singleplayer. Att springa omkring som enda mänskliga soldat är helt enkelt inte roligt och dina datorstyrda medspelare påminner mest om yra höns. När de dör ligger de som armbefädda kebabrullar på marken, vilket gör dem svåra att utskilja från allt annat kött på banan. All nerv i Brink försvinner när motståndarna är virtuella, och uppdragen blir dessutom väldigt enkla. Brink är helt enkelt gjort för att spelas med kamrater, helst då 15 stycken.

I slutändan är detta ett fullt dugligt actionspel, men jag hade definitivt väntat mig något vassare, framförallt för den som spelar ensam. Jag hade även hoppats på mer beträffande storyn och även vad gäller det grafiska (allt har en utsmetad, jämnbrun look och det var längesen jag såg så pixliga moln). Efter att ha blivit nedpepprad fortsätter jag visserligen envist striden, men kämparglädjen på The Ark når aldrig de ädlaste

betygen och Brink förblir ett dugligt actionspel med ett par riktigt bra idéer. Jag hade hoppats på mer.

7

Jonas Elfving

MORTAL KOMBAT

PLAYSTATION 3 X360

Speltyp FIGHTING Utvecklare NETHER REALM STUDIOS
Utgivare WARNER Premiär UTE NU Antal spelare 1-4 Rek. Ålder 18



1 KRIGSGUDEN #1

I Playstation 3-versionen av Mortal Kombat finns Kratos från God of War-serien inkluderad. En härlig bonus såklart, då han både är snabb, stark och cool.

2 SUPERMÄTAREN

Vid uppladdad supermätare utför man enkelt en röntgen-attack genom att hålla in både trigger-knapparna. Detta resulterar i att man krossar motståndarens skelett, vilket visas via en röntgenkamera.

Hoppspark, bensvep, uppercut. Upprepa.

Finish Him! Jag skrattar lite förnöjt efter min första rond i Warners reboot av Mortal Kombat-serien. Det är charmigt och skratfframkallande skönt att till en början mötas av samma 80-talsdoftande spelbarhet som en gång gjorde Mortal Kombat till fightinggenrens främsta. Samma regler gäller, spelkänslan är intakt från Mortal Kombat 2. Hoppspark, bensvep, uppercut. Finish Him! Jag spelar på exakt samma sätt idag som jag gjorde för 22 år sedan.

Trots att det ganska snabbt blir ganska tjugigt, är det på ett sätt samtidigt skönt att se hur Ed Boon och hans trofasta Mortal-posse vägrat frågå sitt kultklassiska grundrecept, trots att spelserien nu startar om och trots att Warner plöjt hundratals miljoner i utvecklingen av Mortal Kombats efterlängtnade återfödelse. För även om studion bakom spelet är ny liksom utgivaren är Mortal Kombat precis lika bekant och förutsägbart som det alltid varit. Stelbent arkadfighting i två dimensioner där fokus läggs på enkla juggles, specialattacker och ultravåldsamma avslut.

Inför releasen av det nionde spelet i

serien har Warner ett flertal gånger demonstrerat den nya supermätaren som nu inkluderats. Precis som i flera av konkurrenternas senaste slagsmål kan man vid varje segment av mätaren utföra diverse specialmoves för att vid fylld stapel kunna avsluta med en så kallad "X-ray attack". Nyheterna har implementerats väl men betyder inte att Mortal Kombat på något sätt känns fräscht som exempelvis Street Fighter IV, tvärtom. Retro-flirten som här erbjuds är perfekt för flamsiga spelkvällar där läderklädda demonmördare, avhuggna lemmar och våldsamma mängder blod bidrar till skrik, skratt och högljudda förolämpningar. För den initierade fighting-

SPELBARHETEN ÄR LIKA STEL SOM VANLIGT

spelaren är dock Mortal Kombat fortfarande inget klockrent alternativ till konkurrenter såsom Super Street Fighter IV, Tekken 6 eller Blaz Blue. Spelsystemet är helt enkelt inte tillräckligt detaljerat, speltempot är fortfarande lite för spattigt och animationsarbetet lämnar som vanligt en hel del att önska. Mortal Kombat är inte det bästa, mest avancerade, balanserade eller snyggaste fightingspelet på marknaden. Men det är innehållsrikt, roligt, polerat och sådär vulgoöverdrivet amerikanskt som spelserien alltid varit. Det är trots allt riktigt roligt att kapa någons armar.

7

Petter Hegevall



FINAL FANTASY IV

PSP

Speltyp ROLLSPEL Utvecklare/Utgivare SQUARE ENIX
Premiär UTE NU Antal spelare 1 Rek. Ålder 12

Final Fantasy IV: The Complete Collection är den femte utgåvan av Final Fantasy IV som nu släpps lagom till spelets 20-årsjubileum. Vilket inte är så konstigt med tanke på att det är en av de absoluta höjdpunkterna i Final Fantasy-serien. Det var här som Square Enix började mixra med personlighetsutveckling, skrev gripande dialog och framför allt berättade en välskriven historia. Final Fantasy IV är helt enkelt stilbildande och ett rollspel vi har mycket att tacka för. I Final Fantasy IV:

KRIMINELLT MYCKET KVALITATIV SPELTID

The Complete Collection får vi en helt omritad version av originalet där man tagit vara på pixelfigurerna och gjort om dem i högre upplösning. Dessutom ingår The After Years, tidigare släppt till Wiiware, och även en nyproducerad minihistoria som brygger samman de båda äventyren.

Även om det märks att Final Fantasy IV har 20 år på nacken, är det fortfarande en fröjd att följa mörkerriddaren Cecil som drabbats av dåligt samvete av de ohyggliga gärningar han utfört i sin onde kungs namn. Totalt finns 12 varierade karaktärer att styra omkring och nostalgifaktorn slår i taket när jag dräper lömska Antlions med Kains Dragoon-specifika attacker till den kanske bästa spelmusik Nobuo Uematsu komponerat. Däremot hade jag önskat att Square Enix hade minskat lite på striderna som jag upplever tar fokus från storyn för mycket.

The After Years bjussar på en ny fristående historia, men den är skriven av folket bakom Final Fantasy IV och sedan man klarat det äventyret är det ändå roligt att få se hur världen man just räddat utvecklas. Men oavsett om man klarat Final Fantasy IV tidigare eller ej, är detta ett både välfyllt och underhållande paket med snudd på kriminellt mycket kvalitativ speltid. Final Fantasy IV till PSP är helt enkelt årets bästa och mest prisvärda PSP-titel, även om

8

konkurrensen inte är direkt mordande.
Jonas Mäki

PORTAL 2

PC PS3 X360 Speltyp PUSSEL/ÄVENTYR Utvecklare VALVE Utgivare EA
Premiär UTE NU Antal spelare 1-2 Rek. Ålder 12



Att berätta om ett spel som Portal 2 är en utmaning. Å ena sidan vill man dela sin entusiasm för spelet med precis alla omkring sig. Å andra sidan är det ett ytterst spoilerkänsligt verk. Här finns så mycket att upptäcka, så mycket att klura på, så mycket att roas av. Men jag ska göra mitt bästa. Och nöjer du dig med den korta versionen så har Valve gjort ett spel du helt enkelt måste ha...

Den psykopatiska datorn Glados är tillbaka, nyreparerad efter att du sprängde henne i bitar i det första spelet. Bitter över det mord du begick kastar hon dig in i nya testkamrar med rumpan före, och det är bara att greppa portalgeväret och sätta igång. Den grundläggande mekaniken är precis som sist: du kan skjuta två portaler, en blå och en orange, och allt som kommer in i den ena kommer ut ur den andra. Konceptet är lika enkelt som en mindfuck av rang.

Här finns flera nya inslag som nästan alla samspelar med dina portaler. Det första är en laserstråle som kan roteras med särskilda linslådor, och som kan aktivera kontakter så



1 VACKRA VYER

Precis som nästan alla andra Valve-spel bygger Portal 2 på Source-motorn, som först såg dagens ljus med Half-Life 2 år 2004. Den har därför ett par år på nacken men har kontinuerligt uppdaterats med varje release.

2 URSÄKTA RÖRAN

Labbet Aperture Science är efter många, långa år nedgången och täckt av växtlighet, men med intensiv restaurering blir det sakta dugligt för intensiva tester av ditt problemlösningsinstans och spatiala tänk.

att dörrar, plattformar och andra väsentligheter får ström. Ett annat tillägg är "fate plates", ett slags avfyringsramper som skickar både spelare och föremål på en kort flygtur.

Här finns också ljusbroar man kan gå på och flytta genom att använda sina portaler. Ett annat tillägg är geléerna, en sörja som beroende på färg kan ge en yta studsmatteliknande eller springvänliga egenskaper. Alla dessa nya inslag ger upphov till några vansinnigt kluriga banor, och någon timme in i spelet är det ytterst få av dem som omedelbart har en självklar lösning. Detta innebär att tillfredsställelsen blir riktigt hög när aha-ögonblicken väl inträffar och du når kammarens utgång. Inkluderat finns dessutom en fullfjädrad

DU HAR ALL ANLEDNING ATT SKAFFA ETT EX AV PORTAL 2

co-op-kampanj för två spelare. Den tar vid där singleplayer-läget slutar, och här höjs svårighetsgraden ett snäpp.

Mitt enda riktiga klagomål på spelet är att det inte varar längre än vad det gör. Det betyder inte att det är kort - beroende på hur vass du är erbjuds ett tio timmar långt äventyr. Valve har anledning att fira

9 med en tårbit, och du har all anledning att skaffa detta spel.

Rasmus Hansen, Gamereactor DK



LEGO PIRATES OF THE CARIBBEAN

MULTIFORMAT

Speltyp PLATTFORM Utvecklare TT GAMES
Utgivare DISNEY Premiär UTE NU
Antal spelare 1-2 Rek. Ålder 7

Det märks redan när man besöker Will Turners smedja i början av Lego Pirates of the Caribbean. TT Games börjar bli väldigt varma i kläderna när det kommer till Lego-spelen. Man utgår från att alla känner till dess beståndsdelar och tar sig därför friheter med pusslen som ofta kan vara riktigt långsökta. Så pass långsökta att jag tror att många av de barn som tidigare lekte sig igenom Lego Star Wars och Lego Batman kommer ha riktigt svårt att ta sig genom äventyret.

Lego Pirates of the Caribbean är annars en redigt välfylld utgåva som ger möjligheten att spela genom både den ursprungliga filmtrilogin tolkad i plast, men även garanterade sommarsuccén On Stranger Tides. Banvariationen är fantastisk och låter oss besöka både stora for, städer, skogar och naturligtvis även piratskepp. Det monotona dräpandet av skelett, pirater och rödklädda vakter varierar konstant

JACK SPARROW RAGLAR OMKRING I FINFINT PLASTSKÄGG

med moment som har en annan typ av spelbarhet, som exempelvis kanonskytte. En favorit är sekvensen i film två där Jack Sparrow spärras in i en skelettboll och måste rulla sin väg till frihet, vilket är lika roligt här.

Som bäst är detta när man kopplar in en andra handkontroll och tar sig an Söderhavet tillsammans med en polare. Möjligheterna att jävlas, tävla om vem som hittar flest skatter och tillsammans klura över pusslen är en riktig höjdare. Detta trots att fler pussel än vanligt i Lego-spelen faktiskt dras med en del irriterande buggar.

Lego Pirates of the Caribbean hade med lätthet kunnat bli det bästa Lego-spelet hittills. Den blockige Jack Sparrow gör sig underbart i Lego-tappning och banorna är färgglatt charmiga. De bitvis alltför långsökta pusslen och en del

7 tekniska missar gör dock att betyget stannar på en stabil sju.

Jonas Mäki



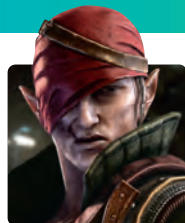
THE WITCHER 2

PC Speltyp ROLLSPEL Utvecklare CD PROJEKT RED STUDIO Utgivare NAMCO BANDAI Premiär UTE NU Antal spelare 1 Rek. Ålder 18

Jag hukar i gräset. Ser spåren i marken, hennes spår. Odjuret som jag förföljt. Hon är nära. Jag går upp för en backe, drar mitt ena av två svärd. Det är silver, det som dödar fascister. Lätta steg i natten. Försiktiga kliv, så att inte dryckerna i bältet klingar mot varandra. Jag ser henne. Hon skall dö. Jag väljer ut en behållare med gul vätska från bältet. I tysthet låter jag den rinna ner för halsen. Känner dess effekt. Sedan låter jag instinkterna ta över.

The Witcher 2: Assassins of Kings är ungefär så primal och mörk som fantasy någonsin blir. Med sitt ursprung i polske författaren Andrzej Sapkowskis böcker är det ett fantasyrollspel som klivit undan genrens traditionella element och istället valt att skriva en helt egen regelbok. Och som den skrivs. Det första The Witcher var ett intressant rollspel på många sätt, men det är i The Witcher 2 som utvecklarna CD Projekt verkligen lever ut sina visioner om det perfekta fantasyrollspelet.

Som spelare tar du dig an rollen som den buttre Geralt, en så kallad witcher. Ett mutantsläkte i människovärlden som specialiserat sig på att jaga och dräpa monster. Geralt är en ensamvarg, en antihjälte stöpt i samma form som Clint Eastwoods Mannen utan namn. En jägare dömd till ett evigt utanförskap av att leva och andas i stridens hetta. I Assassins of Kings befinner han sig, som så



1 EGGANDE VAPEN

Geralt bär nästan alltid på två olika svärd. Ett i silver för att bekämpa mytologiska varelser och ett i stål för mänskligt motstånd. Valet av svärd är ett av många viktiga beslut som måste tas inför varje strid. Om du vill överleva.

2 INVOLVERANDE

Att leta efter uppdrag och äventyr i The Witcher 2 är betydligt mer involverande än att gå till någon med en blinkande pil ovanför huvudet. Här skapar du istället din egen historia där du pratar med folk, letar bland anslagstavlor eller snubblar in i något.

många gånger förut, i trubbel. Anklagad för ett mord han inte begått måste han ge sig ut för att rentvå sitt namn.

The Witcher 2 är spelet som alla PC-elitister väntat på sedan Crisys, ett spel som visar hur otroligt långt försprång plattformen egentligen har. Systemkraven som följer med på köpet skulle i och för sig kunna få dopade Nasa-datorer att gråta blod, men det spelar ingen roll. Panta burkar, råna en bank eller sälj din mamma. Du bara måste spela The Witcher 2 i full grafisk härlighet med sina massiva fältslag, lummiga skogar och blodisande monsterväsen i sådan grafisk prakt att benen ger

INTE ETT RÅDSMÖTE I ETT PÄRLVITT SLOTT SÅ LÅNGT ÖGAT KAN NÅ

vika. Det är som att se en liten bit av Gud. Till det har CD Projekt förädlad och förfinat spelsystemet mer eller mindre till perfektion. Det känns verkligen som att du spelar en muterad fantasyupplaga av Per Moberg. Innovation och variation är konstant med ett ständigt nyttjande av Geralts multitalanger för att bekämpa dina motståndare med alla medel som krävs i form av vapen, magi, fällor och funktionshöjande preparat. Det är ett system som verkligen förtjänar att beskrivas med orden "lätt att lära, svårt att bemästra".

Samtidigt är spelets djup av regler och strategier så förföriskt att jag inte vill göra annat än att förlora mig i dess värld. Mycket på grund av att Geralts äventyr är något helt eget. Det är inte en sedvanlig efterrapning av Tolkien. Inte ett rådsmöte i ett pärlvitt slott så långt ögat kan nå. The Witcher 2 är ett knytvävsslagsmål med en bödel i spöregnet, att springa från alviska terrorister och att slita ansiktet av en succubus. Det är också, ett av årets hittills bästa spel.

9

Viktor Eriksson

GR
ÄLSKAR

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

Guiden

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

Spelhyllorna dignar över med spel som skriker efter dina pengar. Alla spel är dock inte köpvärda och Gamereactor hjälper dig att välja genom att ranka de 15 mest 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	Grand Theft Auto IV Rockstar bjuder på en rik, dynamisk och levande spelvärld i denna omedelbara actionklassiker!	Action	Take 2	10/10
02	Killzone 2 Förbered dig på det hårdaste, största och mest krävande TV-spelskriget någonsin i Guerrillas tvåa...	Action	Sony	10/10
03	Red Dead Redemption Det coolaste western-spelet någonsin är proppat med pistoldueller, lassokast och underbara karaktärer.	Action	Take 2	10/10
04	Rock Band 3 Harmonix briljanta trea är en fantastisk musiksimulator med heta nyheter som keyboard och proffsläge.	Musik	EA	10/10
05	Super Street Fighter IV En större och fetare version av fjolårets bästa slagsmål, med ett förbättrat onlineläge och mer variation.	Fighting	Capcom	9/10
06	Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots Framtidens krig är högteknologiskt, smutsigt och rätt. Snake är gammal, grå och hård. Och vi älskar det.	Action	Konami	9/10
07	Call of Duty: Black Ops Treyarch trumfar Infinity Wards spel med ett benhårt TV-spelskrig som lämnar en skakad och svettig.	Action	Activision	9/10
08	God of War III Kratos bombastiska trea blev en orgie i mytologisk slakt, rå ilska och svulstiga bossfigurer.	Action	Sony	9/10
09	Pro Evolution Soccer 11 Realistiskt, balanserat, sbyggt och medryckande för fotbollsvännerna som vill ha djup i sitt passningsystem.	Sport	Konami	9/10
10	Dragon Age II Kriga, utforska och kasta trollformler i underskön fantasyvärld signerad rollspelsmästarna Bioware.	Rollspel	EA	9/10
11	NHL 11 Stenhårt slagskott i högra krysset för EA då de visar klockren dominans med årets imponerande upplaga.	Sport	EA	9/10
12	Little Big Planet 2 Varierat plattformsmys möter skön skaparglädje i Sackboys återkomst till Playstation 3.	Plattform	Sony	9/10
13	NY! LA Noire Mordgåtor i snitsig 40-talsmiljö där ditt anteckningsblock och din intuition är dina bästa verktyg.	Äventyr	Rockstar	9/10
14	NY! Portal 2 Ondskeadatorn Glados stänger in dig i kluriga testkammare med bara ett portalgevär som väg ut.	Pussel	EA	9/10
15	Uncharted 2: Among Thieves Charmtrollen Nathan Drake ger sig ut på skattjakt, igen, i Sonys popcorn-doftande matinépärla.	Action	Sony	8/10

INHANDLA

TOMB RAIDER TRILOGY

CRYSTAL DYNAMICS / SQUARE ENIX

Vad handlar det om: Ikoniskt yppiga gravplundraren Lara Croft visar upp sina tre största hits i en samlingstitel med ordentligt uppräfskad grafik. Du skuttar, letar skatter och bråkar med pantrar i en klassisk spelserie som fortfarande underhåller.
Bästa biten: Tomb Raider: Anniversary, samlingens höjdpunkt. Peru-banan är så vacker, farlig och klassisk på samma gång att stäpölsen är ett faktum. Allt från det gigantiska kugghjulspusslet till mötet med en viss skräcködlas bara dryper av spelhistoria.
För dig som: Vill återuppleva magin.



INHANDLA

LA NOIRE

TEAM BONDI / ROCKSTAR

Vad handlar det om: Cole Phelps sadlar om från krigshjälte till Los Angeles-snut i atmosfärisk fyrtyftalsdeckare. Du förhör vittnen till mystiska mord, samlar bevismaterial och besöker viktiga platser med din urtjusiga Ford Tudor.
Bästa biten: Den revolutionerande Motion Scan-tekniken, som låtit utvecklaren Team Bondi göra de mest verklighetstrognas ansiktsanimationerna vi någonsin sett. Att spana efter små tics och avgöra om vittnen ljugar är oerhört spännande.
För dig som: Vill lösa brott i Mad Men-svid.



INHANDLA

LEGO PIRATES OF THE CARIBBEAN

TT GAMES / DISNEY INTERACTIVE

Vad handlar det om: Storfilm i klossformat. Du plattformar och löser pussel som gula plastversioner av Will Turner, Jack Sparrow och runt 70 andra figurer från Disneys populära matinesuccéer. Alla fyra filmer fungerar som varsin värld i spelet.
Bästa biten: Hur TT Games på pricken fångat kapten Sparrows knäckiga rörelsemönster och översatt det till Lego-universumet. Varje mellansekvens med Lego-Jack är en komisk fröjd som får gamers i alla åldrar att le.
För dig som: Söker charmigt familjeäventyr.



WARNING!

THOR: GOD OF THUNDER

LIQUID ENTERTAINMENT / SEGA

Vad handlar det om: Bioaktuellt asa-spektakel blandas med God of War-smisk i en mjödbägare med smolk som huvudingrediens. Du spelar som Thor och svingar trött din hammare mot istroll och träskvarelser.
Sämsta biten: Den smaklösa designen, som tycks blanda asatro med science fiction (och en gnutta pölsa). Asgard ser ut som ett industriområde i Skövde, Nifheim är deprimerande livlöst och Thor själv vill vi bara kasta åt Midgårdssormen.
Välj i stället: God of War III, superb slakt.



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, Sveriges största spelsite.



SONY PSP

INFORMATION

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

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

Gamereactor Topp 5 PSP

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

God prestanda, grym onlinetjänst och ett smidigt gränssnitt

MICROSOFT XBOX 360

INFORMATION

Tillverkare MICROSOFT
Premiär 2 DEC 05
Media DVD
Signal HDMI
Vikt 2,9 KG
Mått 270x75x264
Pris 2295 KR

Microsoft släppte Xbox 360 redan i december 2005. I somras ersattes den gamla modellen av Xbox 360 S, en mindre slimmad modell av bättre kvalitet med 250 gigabyte stor hårddisk, fler USB-portar, lägre ljudnivå, bättre Kinect-kompatibilitet samt inbyggt wifi. Xbox 360 har ett grafikort 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	Halo: Reach Episka rymdbataljer på planeten Reach när Bungies tar farväl av spelserien som skrev om regelboken!	Action	Microsoft	10/10
02	Grand Theft Auto IV Niko Bellics väg mot toppen i en värld av organiserad brottslighet är en underbar sådan. Köp, köp, köp!	Action	Take 2	10/10
03	Half-Life 2: The Orange Box Valves obscent prisvärda, gyllene spelkossa med hela fem spenar att suga actionnäring från, rockar.	Action	EA	10/10
04	Mass Effect 2 Fläska rymdstrider och dunderdialoger i Biowares storslagna rollspel bland stjärnorna - ljuvligt episkt.	Rollspel	EA	10/10
05	Gears of War Nutida actionklassiker som tagit högupplöst motorsågsslikt av fula fiender till en ny och köttigare nivå.	Action	Microsoft	10/10
06	Red Dead Redemption Glöm Gun, glöm Call of Juarez och Gunsmoke. Detta är det första riktigt geniala western-äventyret...	Action	Take 2	10/10
07	Rock Band 3 Perfekt låtlista, grym presentation, underbara instrument och ett pro-läge som lär dig spela gitarr på riktigt.	Musik	EA	10/10
08	Bioshock I undervattensparadiset Rapture har verkligen allt gått fel. Bered dig på en ryslig resa på havets botten.	Action	Take 2	9/10
09	Crysis 2 Underskön grafik och flera valmöjligheter väntar dig och din Nano-dräkt i Cryteks efterlängta actionpärla.	Action	EA	9/10
10	Super Street Fighter IV En eiddoll. En rundspark. Ett bensvop. Och en småliffet nykomling. Super Street Fighter IV är äntligen här.	Fighting	Capcom	9/10
11	NY! LA Noire Förhör mordmisstänkta och slåss med hejdular som karriärklätrande 40-talspolis i ett härligt äventyr.	Äventyr	Rockstar	9/10
12	Bayonetta Härligt hårfagra häxan Bayonettas hiskeliga hoppsparkar trotsar fysiklagarna och frisyren mosar allt i sikte.	Action	Sega	9/10
13	NHL 11 Ny tacklingsfysik, smidigare animationer och fler lag än någonsin. EA äger hockeyisen, även i år.	Sport	EA	9/10
14	Dead Space 2 Nya vapen, nya miljöer och ännu läskigare fiender gör Isaac Clarkes andra rymdrensning röjligt klafsig.	Action	EA	9/10
15	NY! Dirt 3 Snabb och varierad rallyfest signerat Codemasters med nytt Gymkhana-läge och varierad multiplayer.	Racing	Codemasters	8/10

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

INHANDLA

DIRT 3

CODEMASTERS / CODEMASTERS

Vad handlar det om: Fläskaigt fartfylld rally där du bränner grovgrus i Norge, Kenya, Monaco och Aspen. Såväl rally- som trailblazer-event går att välja och du kan även kappköra med en bob i Lillehammer.

Bästa biten: Gymkhana-delen är ett lättjtytt spelsätt där din precisionsstyrning utmanas på en hinderbana proppad av koner, slalom-banor och avspärningar. Med exakt handbromsande och frenetiskt rattande blir spelläget härligt utmanande och är det bästa med Codemasters steketa trea.

För dig som: Är sugen på Gymkhana.



INHANDLA

PORTAL 2

VALVE / EA

Vad handlar det om: Du kastas in i sterila testkammare med bara en manisk robotboll och onda superdatorn Glados som sällskap. Använd ditt portalgevär, klossar, ljusbroar och studsiga gelétyr för att ta dig till utgången.

Bästa biten: Att stifta bekantskap med Wheatley, den charmigt korkade personlighetsfären som hjälper dig (näja) genom testkammarna. Wheatley spelas av Stephen Merchant och är precis som resten av röstkådisarna helt oemotståndlig.

För dig som: Har riktigt bra humor och spatial tankeförmåga.



INHANDLA

MORTAL KOMBAT

NETHER REALM STUDIOS / WARNER GAMES

Vad handlar det om: Ultraklassisk fighting på exakt samma premisser som för 15 år sedan. Hoppkicka, slå och kasta din motståndare tills blodet sprutar. Avsluta sedan med en av spelets alla nya fataliteter som bland annat låter dig slita armarna av polarna.

Bästa biten: Det tar emot lite att säga det, men det bästa i Mortal Kombat är fortfarande de överdrivet våldsamma avslutningarna. Förnedringen är verkligen total när man krossar kraniet på sin motståndare.

För dig som: Gillar gammaldags fighting med den rätta pucko/macho-känslan.



VARNING!

SERIOUS SAM HD FIRST & SECOND ENCOUNTER

GUSTO GAMES / O-GAMES

Vad handlar det om: Småflamslig förstapersonsaction från början av årtusendet som piffats upp och släppts i nyutgåva. Som Sam kämpar du mot välbeväpnade aliens, som spelare mot ständiga irritationsmoment.

Sämsta biten: Den frustrerande svårighetsgraden. Du skjuts ständigt av fiender som dyker upp från ingenstans, sprängs av granater från kilometer bort och måste konstant snabbspara för att komma vidare. Det var tamigtusan inte bättre för.

Välj i stället: Crysis 2, 1266 gånger bättre.





NINTENDO DS / DSI

INFORMATION

Tillverkare Nintendo
Premiär 11 mars 05
Media Kassettkort
Vikt 235 G
Mått 149x85x29
Pris 2095-

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

Gamereactor Topp 5 Nintendo DS

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

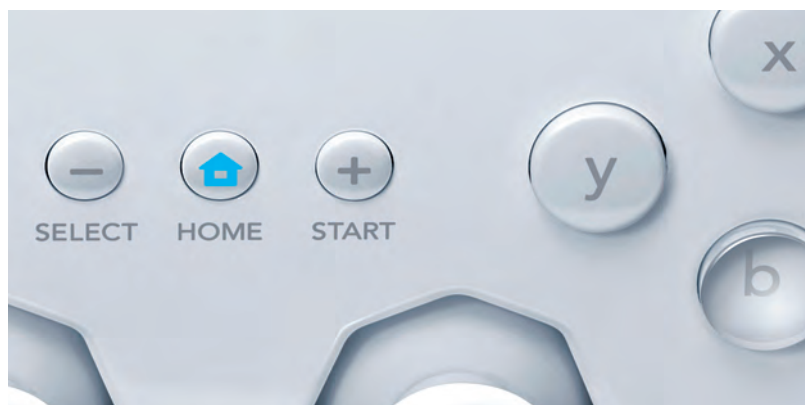
Revolutionerande konsol med massor av familjemys

NINTENDO WII

INFORMATION

Tillverkare NINTENDO
Premiär 7 DEC 06
Media DVD
Signal COMPONENT
Vikt 1.2 KG
Mått 55.4x44x225
Pris 2695 KR

Trots klen prestanda, jämförbar med en 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 uppgraderat 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	Super Mario Galaxy 2 Mario kränger på sig molnkostym och superborr och susar fram i ännu en galaktisk fullträff.	Plattform	Nintendo	10/10
02	Super Mario Galaxy Marios galaktiska comeback blev precis så bra som vi hoppats på och en modern klassiker var född!	Plattform	Nintendo	10/10
03	The Legend of Zelda: Twilight Princess Spelmagi må vara ett utnött och överanvänt ord men det finns inget som bättre beskriver Links äventyr.	Äventyr	Nintendo	10/10
04	Super Smash Bros. Brawl Nintendos senaste slagsmål är ett somrigt superspel som proppats till bristningsgränsen med innehåll.	Fighting	Nintendo	9/10
05	Resident Evil 4: Wii Edition Resident Evil 4 är spelseriens absoluta höjdpunkt och Wii-versionen är lika bra som GC-originalet.	Action	Capcom	9/10
06	Metroid Prime Trilogy Världens bästa rymdhjältinna spöar aliens och pimpar rymddräkt i Nintendos triologi.	Action	Nintendo	9/10
07	Punch-Out 8-bits-legenden Little Mac har boxat sig tillbaka och är nu redo att klappa trut på Nintendo Wii.	Sport	Nintendo	9/10
08	Bit Trip Runner Gubben springer. Få honom att hoppa till skön musik. Koncentrera dig. En miss och du är rökt.	Plattform	Nintendo	9/10
09	The Beatles: Rock Band Lira tidlös moppt-pop med John, Paul, George och Ringo i Harmonix och MTV:s briljanta storsatsning.	Musik	EA	9/10
10	Super Paper Mario Spelvärdens plattaste hjälte flirtar med sitt kultklassiska förlutna och ger sig ut på helt nya äventyr.	Plattform	Nintendo	8/10
11	New Super Mario Bros. Wii Tidöst plattformande med goombas, avloppsrör och luftskepp. Avnjuts gärna med tre goda vänner.	Plattform	Nintendo	8/10
12	Mario Kart Wii Helmsigt helgtävlande med minicrossar, go-karts och dragsters i nya Mario Kart till Wii!	Racing	Nintendo	8/10
13	Epic Mickey Musse Piggs besök i märkliga Cartoon Wasteland har gett oss (och Lasse Åberg) härliga rysningar.	Plattform	Disney	8/10
14	Donkey Kong Country Returns Två apor, tusentals charmiga fiender och dubbelt så många bananer. Kungen Kong är tillbaka!	Plattform	Nintendo	8/10
15	De Blob 2 De Blob 2 skvätter färg och muntrar upp monokrom misär med sin egen kropp. Färgstarkt, finurligt, finfint.	Plattform	THQ	7/10

INHANDLA

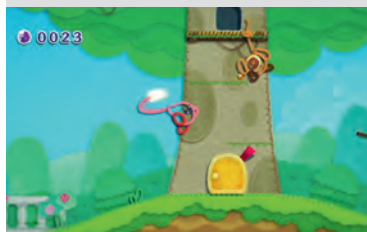
KIRBY'S EPIC YARN

GOOD FEEL / NINTENDO

Vad handlar det om: Klassiskt plattformande möter sylvärd när Nintendo förvandlar Kirby till garnvarelse och placerar honom i tygvärlden Patch Land. Kirbys trädskropp tjänstgör som fallskärm, ubåt och bil och allt behövs i banorna, som kan spelas av två personer samtidigt.

Bästa biten: Den oemotståndliga designen, som skiner av kreativitet i varje hörn och vrå. Överallt i Patch Land finns lappar, knappar, tygstycken, garn och diverse trädstumpar som du ofta kan interagera med.

För dig som: Har garnasinet kvar.



INHANDLA

PGA TOUR 12: THE MASTERS

EA SPORTS / EA

Vad handlar det om: Virtuell golf baserat på den prestigefyllda Masters-turneringen. Obyrda av Tiger-skandalen har EA skapat ännu ett helgjutet spel av licensen, även om han själv är nedtonad till förmån för tävlingen.

Bästa biten: Det fantastiska nya caddie-systemet är ett mycket praktiskt tillskott som ger dig tips inför varje slag. Du får råd om lämplig klubba, hur den ska vinklas och hur du ska slå. Dessutom förklarar caddien hur hög risk olika typ av slag har.

För dig som: Vill gå 18 grymma hål.



INHANDLA

MARIO KART WII

NINTENDO / NINTENDO

Vad handlar det om: Ultrakulört racing med Nintendos alla maskotar inklämda i alldeles för små gokarts. Hitta din favorit och ge dig ut för att tukta någon av de 32 banorna, bland vilka vi finner flera remakes av fan-favoriter från samtliga tidigare delar.

Bästa biten: Att samlas fyra polare framför TV:n och bara för att jävlas lägga sig sist i varje race, ta de bästa bonusföremålen och sedan skjuta sällskap till strösel. Därefter glider man in som etta i slutet av varje lopp.

För dig som: Vill upptäcka vad 27 miljoner lyckliga Wii-gamers redan gjort.



VARNING!

RANGO

A2M / EA

Vad handlar det om: Johnny Depps ökenkameleont blir spelbar när A2M gör virtuell version av biofilmen Rango. Du fightas en del, skuttar lite och placerar lådor på knappar. Allt medan EA skrattar på väg till ett bankfack fullt av enkla licensspelspengar.

Sämsta biten: Den skakiga grafiken, som drar ner humöret rejält. Sviktande bilduppdatering, dålig kantutjämning och texturer som laddas sent gör inte direkt ett redan långtråkigt spel roligare.

Välj i stället: Toy Story 3, ett gyllene licensspelsundantag.



Gamereactors köpguide är helt och hållet baserat på redaktionens gemensamma åsikter som recenserar och har förtjänat med den svenska försäljningen att göra. Fullständiga recensioner av samtliga spel på denna lista går att hitta på: 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 grafikkortet, eller lägger pixelbaserad patiens så finns det något för alla. Som en följd av piratkopieringen finns det dock en tendens att det blir allt färre 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	NY! Portal 2	Pussel	EA	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	Iracing	Racing	Iracing	9/10
15	NY! The Witcher 2: Assassins of Kings	Rollspel	THQ	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, Sveriges största spelsite.

INHANDLA

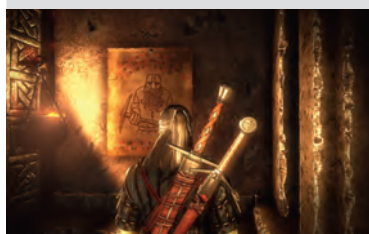
THE WITCHER 2: ASSASSINS OF KINGS

CD PROJEKT / NAMCO BANDAI

Vad handlar det om: Mörk fantasy proppad av svärskonst, magi och en krittig Anders Borg-frisyr. Du spelar som Geralt, som tar sig an ett gäng stygga kungamördare. På vägen utforskar du städer, köper vapen och bryter arm på tavernor.

Bästa biten: Succubus-uppdraget, där du undersöker ödet för en grupp unga män som blivit förförda av en demon i kvinnoförklädnad. I bästa CSI-anda undersöker du deras kroppar som gömms i en läskig krypta.

För dig som: Vill ha ett vuxet rollspel.



INHANDLA

BULLETSTORM

EPIC GAMES / MICROSOFT

Vad handlar det om: Explosiv, våldsamt, svordomstätt över-action. Polisongmannen Grayson Hunt mosar käftiga mutanter i förstaperson och använder bössor, sparkar och kaktusar för att få till så raffinerade avrättningar som möjligt. Kill with skill!

Bästa biten: Grafiken. Epic har tidigare satt ribban med Gears of War och Bulletstorm är minst lika vackert. Designen är dock färggladare och hela spelet ser ut som en tropisk drink man bara vill bälga i sig.

För dig som: Gillar toksnygg, överdriven action och dunderfeta supervapen.



INHANDLA

PORTAL 2

VALVE / EA

Vad handlar det om: Försökskaninen Chells nya kamp mot psykopatdatorn Glados och dennes kluriga testkammare. Med portalbössa i näven angriper du både Glados och din egen rumsuppfattning.

Bästa biten: Att efter en magisk slutsekvens fortsätta äventyret tillsammans med en vän i det superba co-op-läget. Som två robotar klurar ni er fram i testkammare med hela fyra portaler till ert förfogande. Samarbete, kommunikation och tålmod är livsviktigt.

För dig som: Älskar torr humor, läcker design, co-op och finurliga tankenötter.



VARNING!

SHADOW HARVEST: PHANTOM OPS

VIVA MEDIA / BLACK LION

Vad handlar det om: Året är 2025. Jordens resurser är knappa, det krigas konstant och allt är täckt av ett gulbrunt filter. Myra och Aron är två amerikanska agenter som slåss mot diktatorer och sand i underbyxorna.

Sämsta biten: Den fullständigt genomkorkade artificiella intelligensen hos din medkombatant då du inte styr honom. Din kollega följer inte efter dig automatiskt, ställer sig framför fiendekulor och uppför sig allmänt IQ-befriat.

Välj i stället: Call of Duty: Black Ops.



Det var en lugn och ganska stillsam deadline-vecka inför lämnningen av Gamereactor 84. Resident Evil: Raccoon City-artikeln blev klar i god tid och på grund av att april månad inte erbjöd särskilt många heta recensionsspel kunde vi förbereda recensionsavdelningen tidigt. Och det var vi väl alla ganska eniga om att apriltidningen blev bra trots en blek recensionsdel. Mars brukar vara en het månad liksom maj. Varför april innebär stiltje i spelbranschen förblir en gåta. Men nytt nummer, nya tag. Sånär gick det till då vi satte samman tidningen du håller i handen.

Fredag 8/4

Fyra dagar lugn och ro. Krämbullar, stryk, Mortal Kombat-turneringar och en himla massa sömn. Efter deadline njuter ofta hela teamet av lite semi-ledighet. Sen brakar det lös igen. Produktionen av nästa tidning startar. Och idag har vi påbörjat planeringen. Fear 3, Witcher 2, Dirt 3, Brink, LA Noire. Releaselistan inför maj ser stekhet ut. Om vi hinner få med hälften av dessa stortitlar är jag mer än nöjd.



Måndag 11/4

Jag spelar Mortal Kombat för fulla muggar, och skulle ljuga om jag påstod att jag var särskilt imponerad. Visst är det retro-flirtigt och sådär pucko/macho-roligt i korta stunder - men någon seriös konkurrent till Tekken 6 eller Street Fighter IV är det säkert ej. Dirt 3 ska tydligt anlända imorgon liksom The Witcher 2. Rasmus från Gamereactor Danmark, har precis skrivit ihop sin recension av Portal 2 också. Valve bjöd över en handfull tidningar till Seattle förra månaden för att recensera Portal 2. Dessvärre fick vi inte inkludera texten i april-numret, snopet nog.

Tisdag 12/4

Jonas Mäki hoppade på fakirflyget till staterna igår för att hälsa på hemma hos Bethesda och kika på alla deras kommande titlar. Skyrim, Hunted, Brink, Prey 2 och Rage. Plus ett ännu icke utannonserat spel, sågs

det. Tanken är att bjuda er läsare på uppdaterade intryck från Elder Scrolls V: Skyrim samt Prey 2. Med lite tur kommer Jonas hem med ett par riktigt feta intervjuer, också. Om de hamnar här i tidningen eller bara på Gamereactor.se låter jag dock vara osagt.

Torsdag 14/4

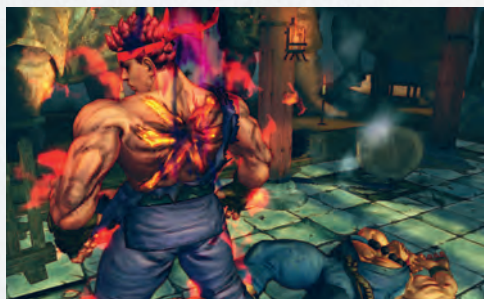
Jag slog vad med Jesper imorse om att han inte skulle klara av att arbeta en hel dag utan kläder på överkroppen samt med en sträng dagsdiet bestående endast utav remouladsås. Dessvärre var jag puckad nog att satsa min sprojlans nya lpad 2, något som jag insåg ganska snabbt var något av det dummaste jag gjort på flera år. För Jesper sitter just nu och skriver en nyhet om Rage iklädd endast jeans och strumpor, drickandes fisksås. Skit också.

Fredag 15/4

Fredag. Tool på hösta volym, eftersom jag sitter här på redaktionen helt själv. Alla de andra är ute på resande fot. Jag har varmkört vår redaktionsstereo idag så pass att fastighetsförmedlingen som sitter på våningen nedanför varit upp och frågat vad som står på. Tool skrek jag och smällde igen vår ytterdörr. Man måste få rocka. Man måste få utrymme att rocka. Ikväll ska jag trumma ett par timmar, kotta pucksinn likt självaste Danny Carrey. Dödssmiskaren. Bortsett från att jag retat våra grannar har jag idag även pysslat med formen för Captivate-specialen samt behandlat 400 screenshots.

Tisdag 19/4

Tisdag. Igen. Lego Pirates of the Caribbean anlända igår liksom Fear 3. Hoppas att Dirt 3 och LA Noire hinner komma in den här veckan, också. Vi behöver dem i god tid. Idag har vi egentligen inte spenderat en sekund med det här numret utan endast fokuserat på Gamereactor.se. Elfving är i London för att recensera Brink medan jag, Mäki, Mattias och Jesper pysslat med online-artiklar från Bethesda Day 2011.



Onsdag 20/4

Incoming växer fram idag och medan vi väntar på texter från Gamereactor Italien, Finland, Norge och Tyskland planerar vi kommande resor. Jag och lillebror Måns (vår husfotograf) åker till Dubai strax efter deadline för att kika på Tekken 7 medan Mattis sticker till USA för att kika närmare på Gears of War 3.

Torsdag 21/4

Skärtorsdag. Redaktionen är tyst, tom. Jag sitter här en stund innan det är dags för påskmiddag. Jonas jobbade ett par timmar morse med framförallt nyhetsrapporteringen på Gamereactor.se. Själv ska jag montera lite screenshots i beta-avdelningen samt formge Incoming. Sen är det helg.

Tisdag 26/4

Påskan är över. Full rulle idag. Jonas Mäki skriver texter till Incoming samt raggar färskva screenshots från Max Payne 3 medan Jonas Elfving pillar med Dead Island-texten efter sitt besök hos Techland förra veckan. Jag har färdigställt Blu-ray-uppslaget samt jagat på Rockstar att skicka hit recensionsversionen av LA Noire. En vecka och två dagar till deadline.



Fredag 29/4

Idag har jag varvat LA Noire med Dirt 3. Det förstnämnda är atmosfäriskt och stilmässigt tjuisigt men enformigt och linjärt. Efter fem timmar är jag inte särskilt imponerad, trots allt. Dirt 3 är spännande. Det går inte att åka lika brett som i föregångaren utan krävs att man väljer en rakare linje genom kurvorna. Ikväll ska jag grotta ned mig i gymkhana-momentet samt spela fem timmar till av LA Noire. Jonas Elfving har pysslat med Dead Island-betan samt vårt Captivate-uppslag skrivet av Gamereactor Finland. Detta medan Jonas Mäki pysslat med sin Lego Pirates of the Caribbean-recension. På måndag ska The Witcher 2 (för recension) anlända samt Fear 3. Med lite tur. Eller med mycket tur.

RYKTEN & SKVALLER

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

■ God of War 4 nästa år

Det har läckt ut uppgifter från flera håll som säger att God of War IV är på väg, och det med ett planerat premiärdatum i september redan nästa år. Enligt ryktet är det personer som jobbar med God of War-serien men inte är anställda av Sony Santa Monica som babblat för mycket, och de lär även ha berättat att co-op kommer att inkluderas.

■ Far Cry 3 visas på E3

Far Cry 2 var ingen höjdpunkt och därför har Ubisoft under flera års tid helt arbetat om konceptet lagom till del tre. Men nu är man äntligen redo att visa upp vad man tänkt sig och redan på E3 om mindre än en månad sker utannonseringen. Räkna med rysligt fet grafik, många vapen, mastiga effekter samt en spelvärld som badar i strålande solskin.

■ Resident Evil 6

Nej, kommande Operation: Raccoon City är inte Resident Evil 6, tvärtom håller Capcom på att jobba för fullt med den delen. Enligt ett rykte har man hållit på sedan Resident Evil 5 släpptes, och den här gången kommer man slänga ut den gamla spelkontrollen, alla gamla inslag, menyerna med mera för en rejäl nystart av serien.

■ Strategi till konsol

Civilization Revolution blev inte den kommersiella framgång Firaxis hoppats på, men man har inte gett upp hoppet att få konsolägarna att spela strategispel. Istället ryktas man nu jobba på en helt ny serie som ska använda Unreal Engine 3 och vara både grafikungt och utmanande för hjärnan. Vad spelet ska heta förtäljer dock inte historien.

■ Sony och Microsoft

Både Microsoft och Sony har sagt sig vilja fortsätta med nuvarande konsoler, men man är livrädda för att den andre ska tjuvstarta en ny generation. Nu rapporterar en anonym källa att de båda därför har gått så långt som att skriva ett gemensamt avtal om att ingen ska släppa någon ny konsol förrän 2014. Trovärdigt? E3 lär ge oss svaret.

på redaktionen varit, vad vi på Gamereactor.se

Måndag 2/5

Jonas Elfving har spelat den senaste expansionen till Call of Duty: Black Ops hela dagen idag. Nästan i alla fall. Zombies regerar. Jonas Mäki och Mattiz Holmberg har pysslat med nyhetsrapporteringen på Gamereactor.se samt med köpguiden. Jag har precis spelat igenom Dirt 3 idag samt skrivit klart min recension. Jag hann inte få med allt jag ville säga men känner mig nöjd ändå. En betydligt längre och mer innehållsrik version hittar du som vanligt på Gamereactor.se/recensioner.



Tisdag 3/5

EA skickade oss precis den första bilden från Need for Speed: The Run. Jonas och Jonas har börjat med korrekturläsningen medan jag putsat på min LA Noire-recension samt bildbehandlat en himla massa screenshots. Ikväll måste jag göra färdigt betasidorna samt skriva min ledare. Imorgon måste jag formge vårt omslag. Jag ligger efter. Damn it!

Onsdag 4/5

Min arbetsdator krånglar. I den senaste uppdateringen av Mac OSX lyckades Apple paja typsnittsrenderingen i operativsystemet vilket lett till en himla massa problem. Nu ska det vara löst med en buggfix, men istället vägrar Quark Xpress att skapa filerna som krävs för att kunna skicka numret på repro. Sanslöst. Just nu skulle jag vilja släpa ut Apples Mac OSX-team på gården och hoppsparka samtliga huvuden.

Torsdag 5/5

Efter en massa stressat slutpillande är numret du håller i handen äntligen färdigt. Hoppas du gillade våra recensioner av Dirt 2, Brink och LA Noire och hoppas att du njöt av vår exklusiva smygkik på Skyrim. Nu tar vi ett par dagars välförtjänt ledighet för att ladda batterierna. Nästa nummer släpps den 13 juni. Fram tills dess ses vi på Gamereactor.se!

■ Annorlunda skärm till Nintendo Café

Det ryktas att Nintendo köpt in Toshiba's teknik för så kallade taktilla skärmar. Alltså skärmar där ytan kan förändras och kännas som ett föremål, till exempel betong, päls eller trä. På det sättet ska man kunna röra vid föremål i spelen på ett helt annat sätt än tidigare på den 6" stora skärmen som sitter på handkontrollen. Tanken är att denna teknik ska vara underhållande för alla typer av spelare, även de som tyckte att Wii-fjärren inte dög till avancerade spel. Nintendo har för övrigt tidigare förklarat att man tänkt revolutionera spelandet, igen.

Laddat

För ytterligare 198 recensioner av nedladdningsbara spel besök Sverige största spelsite www.gamereactor.se

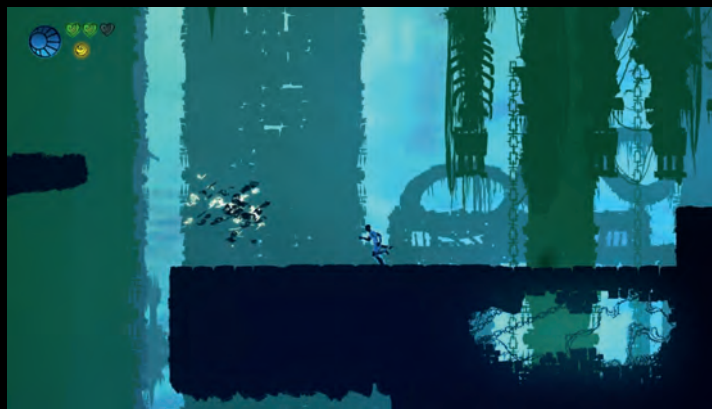


Call of Duty: Black Ops - Escalation

Plattform XBOX 360 Speltyp ACTION Antal spelare 1-16 Pris 130 KR Text JONAS ELFVING

För att citera en konkurrerande spelserie: variation är dödens krydda. Och precis när vi tröttnat på Kowloon och Stadium i senaste Black Ops-tillägget släpper Treyarch kartpaketet Escalation, roligt nog vassare än föregångaren. Här hittar vi välplanerade, fantasirika banor som lär innebära onyttigt många fler multiplayer-timmar. Det är kul att krypa bland vrår i Stockpile eller prickskjuta från viadukten i Convoy - miljömässigt en av de mest varierade Call of Duty-banorna någonsin. Vi krigar även på ett zoo och ett hotell, alla omsorgsfullt detaljerade i design.

Zombiekartan, Call of the Dead, sticker dessutom ut, med skräckkändisar som Robert Englund och George Romero på menyn. Call of the Dead är betydligt mer utmanande än tidigare zombiebanor, vilket lär glädja de mest skjutvana Blops-fansen. Det enda minuset är att vissa multiplayer-lägen från originalspelet inte går att välja inför en Escalation-match. I övrigt sitter detta som en RC-XD i en fienderumpa.



Outland

Plattform XBOX 360 Speltyp PLATTFORM Antal spelare 1-2 Pris 90 KRONOR Text JONAS MÄKI

Ikaruga möter den persiske prinsen i finska Housemarques senaste äventyr. I en lika sällsam som vacker värld förväntas man återställa balansen i ett kaos. Outland är vackert som en tavla med animationer som för tankarna till rinnande vatten, där man använt silhuetter på ett effektivt sätt medan världen får liv av fantastiska ljuseffekter. Men vackra spel utan genomtänkt spelbarhet har vi sett förr. Lyckligtvis har man undvikit alla sådana fällor och att vägghoppa, lösa pussel och lära sig nya förmågor fungerar hur smidigt som helst.

Grundidén är att man ska använda röd och blå färg för att ta sig an alla utmaningar, och det leder konstant till prioriteringar om man med ett tryck på RB-knappen ska byta färg för att besegra en fiende eller behålla den man hade för att överleva en fälla. Allt är dock inte frid och fröjd och en del irriterande "trial and error"-inslag, framför allt på bossarna, stör den annars så behagliga rytmen. Men i slutändan är Outland ändå ett spel du inte bör missa.

Blu-ray

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



Due Date

Baksmällan möter Raka spåret till Chicago. Hjärtligt välkomna till utflykten från helvetet!



Skådespelare **Robert Downey Jr., Zach Galifianakis, Michelle Monaghan**
Utgivare **WARNER**
Regi **TODD PHILLIPS**
Genre **KOMEDI**
Premiär **UTE NU**
Codec **MPEG-4 AVC**
Ljud **DTS-HD 5.1**
Ratio **2.40:1**

REGISSÖREN **TODD PHILLIPS** går i 80-talslegenden John Hughes (Raka spåret till Chicago) fotspår med sin senaste komedi *Due Date* där Robert Downey Jr spelar dryg karriärsmänniska på väg hem till sin gravida fru. Men inte utan förhinder. Ett missöde på flygplanet ger honom flygförbud och tvingar honom till ett drastiskt beslut. En roadtrip genom USA med ett påfrestande sällskap i form av Zach Galifianakis blir ett ofrånkomligt faktum. Tillsammans teamar de upp och påbörjar den 1000 mil långa resan genom ett stekhett USA dränkt i sommarsol. Robert Downey Jr är stressad, snabbpratande, målmedveten och saknar tålmod. Som de allra flesta av hans karaktärer de senaste tio åren. Zach Galifianakis är ovetande korkad men sårbar och barnsligt charmig. Ungefär som han var i *Baksmällan*, med andra ord. Fast med en numer permanentad frisyra.

De omaka paret råkar under sin resa från New York till Los Angeles ut för alla möjliga märkligheter och innan den avslagna avslutningen har Todd lyckats kasta mig som tittar mellan knarkrazzior, bilvolter, onaniutbrott, benbrott,

stenskott och oanade väffelallergier. *Due Date* är som sagt inte helt olik kultklassiska *Raka spåret till Chicago* med Steve Martin, men betydligt råare i sin humor och med några genuint snurriga scener. Robert Downey Jr slår bland annat ner en uppstudsigt nioåring och lyckas vid ett senare tillfälle hålla i sig eftermiddagskaffe bryggt på askan från ett kremerat lik. Dessa inslag både chockar och underhåller på samma gång, men i övrigt är Todd Phillips tredje komedi mest fylld av krystad dialog och platta karaktärer.

Due Date är en medioker film som trots bra skådespeleri av både Downey Jr och Galifianakis aldrig riktigt lyfter, vilket givetvis måste ses som ett stort misslyckande. Med den mängd talang som fanns på plats vid inspelningen, så borde det här ha varit ett enda stort öppet mål till sönderskrattade revben. Men *Due Date* bjuder bara på småfniss och enstaka gapskratt. Inte mer än så. Bilden är riktigt bra med en läckra findetaljer, imponerande kontrast och varma färger. Ljudet är överraskande kraftfullt och fyllt av bra riktningdetaljer.

6

Erik Nilsson Ranta



Todds Hitchcock-vibbar

Om du tycker att den sluskiga karaktären Barry som vi träffar på hos Juliette Lewis ser bekant ut, men om du inte riktigt kan placera honom, så kommer hjälpen här. Det är ingen mindre än regissören Todd Phillips själv som spelar honom. Phillips har för vana att alltid dyka upp i små, men alltid lika minnesvärda biroller i sina filmer. Inte helt olik den gamla thrillerkungen Hitchcock som hade en cameo i alla sina filmer, även om nu den gode Alfred förstås inte hade lika udda roller som Phillips. Han spelade swinger i *Old School*, skummis i *Baksmällan* och obehaglig fotålskare i hans debutfilm *Road Trip*.



The Walking Dead: Säsong 1

Genre DRAMA Premiär 18 MAJ Ratio 1.85:1 Ljud DTS-HD 5.1

När jag hörde talas om att det skulle pytsas in massa stålar i en zombiserie befarade jag först att det hela skulle bli ett slags humoristisk glimten i ögat-produktion i stil med Shaun of the Dead och Zombieland. Men icke, faktum är att det blev riktigt allvarligt, så pass allvarligt att mänsklighetens dagar är räknade till följd av ett virus och apokalypsen hänger i luften. Även om världen befolkas av zombies så är det en grupp människor som handlingen kretsar kring. Ja, vi pratar om gammal hederlig gruppdynamik och ofrivilliga samarbeten. Vi pratar även om gamla hederliga zombies, alltså såna som inte springer som kaffeskällade ekorrar utan rör sig långsamt. Världens mest påkostade zombiserie någonsin alltså, och även om första avsnittets briljans aldrig tangeras i resterande fem episoder så räcker det långt. Bilden ser oändligt mycket bättre ut än vad den gjorde på TV med läskigt detaljerade zombies och

8 skarpa färger. Ljudspåret är även det kraftfullt, detaljerat, dynamiskt och välgjort.

Anna Eklund



Somewhere

Genre DRAMA Premiär UTE NU Ratio 1.65:1 Ljud DTS-HD 5.1

Det är något visst med Sofia Coppolas filmer. Jag förtrollas. Av lite och ingenting. Det räcker med en skakig kamera och en avdankad Hollywood-älskling som kör Ferrari längs Santa Monicas soldränkta gator.

Somewhere är vad flera redan kallat för en "nothing movie". Den handlar inte om så mycket. Stephen Dorff spelar filmstjärna omgiven av meningslös ytlighet. Tjejer vill ha honom, killar vill vara honom. Men han verkar tom. Som ett skal av en människa. Tills den dagen då hans tonårsdotter flyttar in och hela hans ego-centriska och enformiga tillvaro vänds upp-och-ned. Subtillt berättande, dämpade karaktärer, måttliga och diffusa känslöytringar, luftiga scener, öppet bildspråk. Det finns en distans i Coppolas sätt att regissera som jag gillar. Hon bevakar, betraktar. Hon tittar in. Det blir aldrig kraftfullt just då, istället kommer känslorna sen. Dagen efter. Veckan därpå. Och så fungerar Somewhere för mig. En lunkande lugn feelgood-rulle om bortskämda filmstjärnor och om att omvärdera vad som egentligen är

8 viktigt. Bilden är grymig och sådär lagom trött medan ljudet är betydligt roligare.

Petter Hegevall



Winter's Bone

Genre DRAMA Premiär UTE NU Codec AVC Ljud DTS-HD 5.1 Ratio 1.78:1

EN AV DE VÄRSTA FILMSCENERNA jag vet är från Emil i Lönneberga. När man för första gången får se människorna i fattigstugan. Tandlösa, smutsiga och utan någon som helst tillstymmelse till hoppfullhet i tillvaron. Den känslan löper som en röd tråd genom hela Winter's Bone, en av fjolårets mest hyllade filmer där nya stjärnskottet Jennifer Lawrence spelar den unga flickan Ree som är på jakt efter sin försvunna pappa. Detta samtidigt som hon måste ta hand om resten av sin familj med två småsyskon och en mamma med psykiska problem.

Winter's Bone utspelar sig i några av de minst gästvänliga platserna i USA. Tänk dig mörka skogsmarker med risiga hus och ännu risigare människor. Där det kryllar av störriga missbrukare och inavlade hillbillies som hämtade ur gamla John Boorman-klassikern Den sista färden. Man sitter och mår dåligt nästan konstant när man tittar på Winter's Bone. Men på ett bra sätt. Det är illamående som uppstår för att berättelsen känns så ruggigt autentisk och för att skådespelarna känns äkta ända ut i fingerspetsarna. Lawrence, som dök upp från ingenstans, gör en fantastisk

prestation som den desperata dottern som vägrar ge upp sökandet efter sin far trots att ingen vill hjälpa till. Inte ens hennes obehagliga farbror Teardrop i form av Deadwood-bekantingen John Hawkes som gör en rolltökning utöver det vanliga. Regissören Debra Granik (också manus) har gjort ett lysande drama med tokläckert foto om tragiska livsöden fjärran från våra TV-soffor.

En gripande film som lyfter fram samhällets allra mörkaste sidor, men ändå får det att skika igenom lite hopp och glädje mellan varven. Som när Ree lär sina syskon att stava och självklart, kanske ännu viktigare, hur man hanterar ett gevär. Winter's Bone är en omedelbar filmklassiker fylld av minnesvärda scener. Att inte Jennifer Lawrence plockade hem Oscarn för bästa kvinnliga huvudroll under årets gala var och förblir ett fatalt misstag.

Bilden är ljuvligt komponerad med en dämpad färgpalett, stark svärta och delikat djupkänsla. DTS-HD 5.1-ljudet är är en uppvisning i läckert subtila surroundeffekter och perfekt uppfångade dialoger med en härlig krispighet.

9 Erik Nilsson Ranta

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



Pirates of the Caribbean Trilogy Box

Genre ADVENTYR Ratio 2.35:1 Ljud DTS-HD 5.1

DET BÖRJAR VANKAS tillökning till Disneys mest framgångsrika trilogi någonsin och Disney är inte dummare än att de återsläpper den snart tre år gamla trilogiboxen igen. Det började med Svarta pärlans förbannelse från 2003 som bjöd på riktigt schysst och fartfylld action för hela slanten. Förväntningarna på den andra filmen i trilogin Död mans kista steg i skyarna och pressen på Disney-folket var brutal. Död mans kista från 2006 blev en finansiell succé men filmen hade tappat mycket av sin glans. Trots att den sög vällde folk in i biograferna och fyllde på Disneys

kassa med några miljarder till. Felet med Död mans kista var att istället för att utveckla historien och leverera något majestätiskt drog de på specialeffektskranarna istället. Kvar blev en tunn historia. Den tredje filmen led av samma symptom. Trots de avslutande filmernas tveksamma kvalitet är Pirates of the Caribbean-boxen om inget annat en bländande uppvisning i Blu-ray-formatets överlägsenhet och Disneys tekniska dominans just nu. Bilden och ljudet är

8 något i hästvåg och den första filmen är som sagt bra. Johan Bergström