

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

GRATIS
TIDNING
Juni 2011
Nummer 86

Nordens största speltidning

www.gamereactor.se

Game reactor

DUKE NUKEM

Efter 15 långa år
är han äntligen
tillbaka



3 MEDARBETARE

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



Emil Hall

Gamereactors tekniska chef heter Emil Hall och härstammar, likt tidningens två redaktörer, från blåsiga Östersund. Emil är ett programmeringssnille som älskar jordnötter, minigolf och skägg. Den senaste månaden har han spenderat tillsammans med The Witcher 2.



Viktor Eriksson

Gamereactors överlägset flitigaste frilansskribent heter Viktor. Viktor gillar rollspel, drottningssylt och att spela Rock Band-trummor. Faktum är att han fortfarande är Nordeuropas bästa Rock Band 2-trumslagare. Vi skojar inte.



Måns Hegevall

Husfotograf Måns är inte bara lillebror till chefredaktör Hegevall, han är en jävel på att sova också. Den senaste månaden har han filmat och fotat på Level Up 2011 i Dubai, ätit otroliga mängder chips samt sovit mer än någon annan människa.

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

LEDAREN

Gamereactor nummer 86 / sommaren 2011



Jag har väntat i 14 år

Jag träffade honom på E3 1998. George Broussard, grundare och en av ägarna av 3D Realms samt producent och kreativ chef för utvecklingen av Duke Nukem Forever. Jag hade vid det laget redan väntat i 12 månader på att få se det första livstecknet från uppföljaren till Duke Nukem 3D. När Broussard presenterade de första sekvenserna ur spelvärldens just då hetaste uppföljare minns jag hur jag drabbades av akuta kissrynsningar. Håret på mina underarmar reste sig och jag hade stora problem med att sitta stilla. E3-presentationen det året var otroligt imponerande. Jag minns hur lyrisk jag var över sekvensen då Duke hamnade öga mot öga med en extremsnugg jättebläck-fisk utanför Fellatio Hotel & Casino i Las Vegas. Grafiken var otroligt läcker och variationen, av det lilla vi fick se, lovade gott.

Jag reste hem. Lät intrycken sjunka in och försökte sammanfatta min jungfruförd till USA samt första gången jag besökte den legendariska spelmässan som varje år äger rum i Los Angeles Convention Center. "Hertigen är tillbaka, och det med besked" skrev jag. Inget spel på 1998 års mässa hade lämnat ett sådant starkt intryck på mig som just Duke Nukem Forever. Jag såg fram emot att spela det färdiga äventyret året därpå. Men Duke uteblev.

14 månader senare gjorde jag en telefonintervju med Broussard från speltidningen Missils Stockholmslokaler. Det märktes direkt att George var stressad och en gnutt irriterad. Jag ville såklart veta hur långt de kommit i utvecklingen av Forever och när de hade tänkt släppa spelet. Jag fick till svar att 3D Realms inte tänkte stressa fram den viktigaste uppföljaren i spelhistorien, och att vi journalister helt enkelt borde tagga ned lite. Jag fick även veta att teamet bytt spelmotor från Id Softwares grafikteknologi till Epics motsvarighet. Duke skulle komma att dröja. Men jag misströstade ej. I en förhandsartikel i vårt tredje nummer av Missil skrev jag om hur förväntningarna skjutit i taket efter telefonintervjun. Jag diggade beslutet om att byta grafikmotor till förmån för ännu snyggare grafik och längtade fortfarande lika mycket, om inte mer, efter att få testa det färdiga spelet. Men åren gick. George Broussard hade drabbats av tunnelseende och vägrade låta sin bebis komma i kontakt med giriga utgivare eller skrikiga spelfans. Han hade spelat genom Half-Life, och befallde sitt team att stjäla berättargrepp och storystruktur från Valves epos. 3D Realms hade massor av pengar. De behövde inte stressa. Men efter att George bett sitt team byta grafikmotor ännu en gång, och därmed mer eller mindre starta om från scratch (igen) lämnade sju av studios 11 programmerare sina platser och återvände aldrig till 3D Realms lokaler. Idag är det 14 år och två månader sedan Forever utannonserades. Jag har väntat, och längtat.

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

Skribenter

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

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

Internet www.gamereactor.se

Prenumeration www.gamereactor.se

Upplaga 75 000 exemplar

Antal läsare 97 000 (Orvesto 2009)

Periodicitet 10 nr/år

Tryck StiboGraphics Danmark

Papper My Brite Matt, 70g (Svanenmärkt)

Distribution Pan Nordic Logistics

Annonser Morten Reichel +45 45 88 76 00

Marknadschef Morten Reichel

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

Gamereactor är en **nordisk gratistidning** som ges ut av fyra skilda redaktioner i Sverige, Finland Norge och Danmark. Gamereactor finns hos närmare 600 svenska butiker runt om i hela landet. Det största butikskedjorna som bjuder på vår tidning är: Onoff, Game, Hemmakväll, Elgiganten och Webhallen. Vi finns även på internet-caféer, enskilda specialbutiker och större köpcentrum. Gamereactor.se är Sveriges största spelsite. Här finner du varje dag ett tiotal purfärska spelnyheter samt recensioner, exklusiva reportage, intervjuer och givetvis matiga och informativa förhandstester. På Gamereactor.se kan du även driva din egen blogg, skriva egna medlemsrecensioner, diskutera spel i vårt forum eller få svar på dina frågor från oss på redaktionen.

Gamereactor ges ut av Game Publishing A/S

Testutrustning:

Gamereactors redaktion testar spel med hjälp av följande utrustning: Sony VPL-VW90 (projektor), Screen Research (projektorduk), Marantz AV8003 och Marantz MM8003 (för- och slutsteg) samt en komplett rigg av Klipsch-högtalare i serien RF25. 3D-spel testat med hjälp av LG 60PZ570T (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 åldersgränerna 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 varena recension som inkluderats i det här numret. Du kan även diskutera med likasinnade, skriva egna recensioner samt bevaka kommande titlar.



Insändaren Daniel Ek är en blivande pappa och skriver om bland annat Portal 2...

Speltankar från en blivande pappa

I och med att genomsnittsåldern för spelarna stiger så är det väl bara naturligt att spelare växer upp och blir föräldrar. Nu så har jag själv kommit in i det stadiet att min sambo och jag väntar barn och leverans är beräknad till slutet av november. Jajjebox, lagom till säsongens alla storsläpp! Helt naturligt så kommer det bli mindre tid över för spelande, men man får kanske plocka några russin ur kakan. Lite förståelse finns det ändå i Call of Duty-klanen då jag inte är den enda blivande föräldern där, snart har vi både mamma och pappor i vårt lag. Kanske får man natta barnet med en Baby Björn på magen samtidigt som man lirar, måste bara lära mig att vårda språket bättre. Jag har funderat i några år på hur och när man introducerar barn för TV-spel, ska de gå i samma spår som jag? Ska man plocka fram Super Mario och Ice Climber och börja old-school eller har jag äntligen en ursäkt för att köpa Kinect? Ett som är säkert är i alla fall att om mitt barn blir en gamer så ska jag se till att vara delaktig och att inte barnet blir ett av alla dessa jobbiga småbarn som inte borde spela Call of Duty men gör det ändå.

Tänk att spela igenom Iloilo, Portal 2, Splosion Man tillsammans med sitt barn och se hur kuggghjulen snurrar där inne i huvudet. Visst, det är ett antal år bort för mig och många smarta spel kommer nå marknaden till dess, men redan nu så ser jag fram emot det. Så om en 15-16 år så kommer en dynamisk duo sopa rent på leaderboards över spelvärlden. Räkna med det!

/Daniel Ek

Jag älskar The Witcher 2

Jag älskar svåra och utmanande spel eftersom just de spelen är en bragd att klara av. Jag drivs av perfektion då jag ser mig som en hardcore-gamer som ska klara av alla spel! Flera av er känner säkert igen er. Majoriteten av alla spel som görs numera riktar sig mot allmänheten, eller casual gamers som jag gärna kallar dem. "Alla ska kunna klara av våra spel" verkar mottot vara hos utvecklarna i dagsläget och visst, jag förstår dem mycket väl. De tänker säkert att om ett spel är för svårt så lockar det inte den stora massan och det är ju trots allt där pengarna ligger. Det är

tydligt inte lönsamt att ta en stor risk och rikta sig mot hardcore-spelarna. Precis som Petter nämnde i sin blogg att i många spel så kan man inte ens dö - i stället räddas man av änterhakar och liknande, och jag börjar nästan gråta av förtvivlan över att känslan av att klara av ett spel inte har samma värde som på den gamla goda arkadtiden.

Men frukta ej, för allt hopp är inte förlorat. Jag köpte nyligen The Witcher 2 vilket har underhållit mig de senaste dagarna. Och det är utmanande, ibland riktigt svårt. Jag har skrikit, stampat och slitit mitt hår likt matadoren i Tjuren Ferdinand under 24 december samtidigt som jag älskar det så fruktansvärt mycket. Innebörden av uttrycket "man ska vara stolt över sin fiendes framgångar" är den samma för spelets fiender och deras erfarenheter, då att vinna över dem ger ett stort glädjerus och man känner nästan erfarenhetspoängen rinna genom blodet. Jag lyfter hatten till CD Projekt för att de vågar göra utmanande spel och gör dem bra dessutom.

/Elesir

Mega Man och impressionismen

Jag spelade Mega Man igår för första gången på många år. Först pliktskyldigt under ett par minuter för att hjälpa min fyraårige son med detta infernaliskt svåra spel. Därefter av egen vilja under ytterligare en halvtimme och slutligen helt maniskt. Jag hade

förmodligen kunnat fortsätta hela natten om inte diverse andra bestyr kommit i vägen. Då slog det mig hur mycket jag saknar den gamla skolans spel. Spelen som faktiskt utmanade spelaren och som vågade vara elaka och oförlåtande. Dagens spel är långa, raka rutschkanor som man glider igenom utan nämnvärda våndor. Den konkreta utmaningen är borta och det handlar inte längre om att ha de tekniska färdigheterna för att klara ett spel utan snarare om att ha tid och ork att traggla sig igenom ytterligare en välpolerad och välregisserad pjäs. Det är inte sant i samtliga fall. Det finns fortfarande svåra spel som ställer höga krav på spelaren men de tillhör en utdöende art och verkar inte längre tilltala den breda massan utan endast de mest hängivna fantasterna.

Mega Man är blodigt svårt och hopplöst oförlåtande. Den lilla blå plåtgubben tål förvisso ganska mycket stryk men fienderna är synnerligen mordiska och backar man ut ur bilden får man obönhörligt räkna med att alla robotar man skrotat är tillbaka på sina positioner som om ingenting hade hänt. Banorna är också relativt långa med väldigt få hållplatser och bossarna är verkligen grädden på moset, eller ättikan på surkålen om man så vill. Brutala. Nu tillhör Mega Man den kategori av spel som man systematiskt lär sig. Man provar sig fram och memorerar mönster och rörelser. Detta koncept har parodierats och dragits till sin spets i spel som det fantastiska Mario in Hell och The Unfair Platformer. Man sliter sitt hår, rabblar ändlösa svordomsramsor och förgriper sig i värsta fall på den närliggande omgivningen, men den känsla av belöning och framgång som man får när man väl klarat en svår passage är av ett slag som gör den ofta ensidiga kampen mödan värd!

/John Hübinette

Om kritik mot Gamereactor

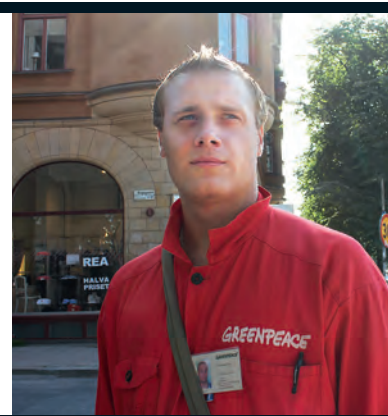
"You don't get to 500 million friends without making a few enemies". Fallor det sig då inte naturligt att en så populär tidning och hemsida som Gamereactor drar åt sig lite hatare? Avundsjuka eller inte, man kan inte behaga alla. Lyckas man underhålla en människa, så är det värt några hatare, lyckas man underhålla hundratusentals - det värdet kan jag inte ens föreställa mig. Detta är egentligen inte enbart en uppmaning till Gamereactor, utan till alla som får ta mer eller mindre skit för något de gör med goda avsikter. Tack för grymma recensioner, bra nyhetsflöde, roliga bloggar, intressanta analyser och en servicekänsla som saknar motstycke på internet.

/Mattemaniac

MÅNADENS LÄSARE

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

Vad heter du? Christian Fors
Hur gammal är du? 25
Vad heter din användare på Gamereactor.se? donmyst
Vilket är ditt favoritspel? Alltid det senaste spelet jag inhandlat...
Vilket är ditt bästa spelminne? Prestige-turneringarna i World Cup 98.
Åsikter om Gamereactor? Världens bästa toalläsning!



Tempo

NINTENDOS NYA KONSOL

Vi har den första informationen om maskinen som ska förändra spelvärlden

Innan vi ens rört i Wii U kan vi konstatera det: Nintendo har gjort det igen. Det vill säga vågat. Företaget har ännu en gång ifrågasatt konventioner om hur spel ska styras och levererat ett kreativt alternativ. Med Wii U blir en hel knappförsedd tablet din handkontroll och, enligt visionen, ett fönster mot något annat än det vi ser på skärmen. Tredjepartsutvecklarna säger sig vara förtjusta över alla nya möjligheter, och även om vi hört den visan förr så förstår vi dem.

Rent konkret kommer den dryga sex tum stora plattan att användas som både handkontroll och bärbar konsol. Blir du avbruten i ditt New Super Mario-spelande av en Let's Dance-kåt anhörig kan spelandet fortsätta även efter brutala bortzappningar. Men Wii U-kontrollen kommer även att bli en del av spelet, antingen i form av en sköld mot projektiler från TV-skärmen, eller som praktisk karta i nästa Zelda-spel. Små Ipad-liknande spel i stil med Backgammon eller luffarschack, perfekt för att döda tid på tågresor, kommer också att bli tillgängliga. Touchskärm, mikrofon, högtalare, gyro och kamera ingår.

Planerna är lite upp till tolkning. Är det innovativt eller gimmickartat? Blir Wii U något för spelördarna eller familjespelarna? Hur man än vrider på det är det svårt att anklaga Nintendo för att vara lätttsamt partyinriktade i detta fall. Spel som Darksiders II, Batman: Arkham City, Assassin's Creed: Revelations och Tekken är alla på väg till Wii U, så hardcorepubliken lär få smörja sitt krås. Nu längtar vi bara efter mer av Nintendos planer med sin senaste pryl, och sneglar även mot Sony och Microsoft. De har en hel del att reagera på nu.



■ **RIKTIG HD-GRAFIK** Även om Wii U inte kommer bli någon match för en maxad spel-PC ska den ändå ska vara märkbart mer kraftfull än Playstation 3. Nintendo har redan berättat att det kommer släppas spel som renderas i 1920x1080p till Wii U.

■ **INBYGGD SKÄRM** Det mest anmärkningsvärda med Wii U är handkontrollens inbyggda, tryckkänsliga 6"-skärm som låter dig spela utan TV och exempelvis hantera menyer och kartor i spel. Handkontrollen har även inbyggd gyro och kamera.





■ **SPELA GAMLA SPEL** Alla dina Wii-spel kommer fungera till Wii U, liksom alla de tillbehör du köpt som Wii Motion Plus och Wii Fit-brädor. Gamecube-spel kommer däremot inte längre fungera och Wii-spelen kommer inte att skalas upp.

■ **INGEN BLU-RAY** Någon Blu-ray blir det inte till Wii U, däremot ett nytt skivformat med jämförbar lagringskapacitet. Wii U kommer heller inte ha hårddisk utan ett flashminne. För den som vill ha mer minne är det SD-kort som gäller.

■ **ZELDA I HD, TACK!** Alla tredjepartsutvecklare av rang har redan hakat på Wii U-utvecklingen och allt från Batman: Arkham City till Battlefield 3 och Assassin's Creed Revelations kommer till konsolen. Liksom Zelda och Smash Bros.

SPECIAL

PS VITA TESTAD

Uppföljaren till PSP är en kraftfull konsol med spännande funktioner. Gamereactor har provspelat den

Sony gjorde mycket rätt med PSP som redan 2005 hade funktioner som smartphones fick först med Iphone 2007. Trots det hade PSP inte en chans mot Nintendo DS som blev det självklara alternativet för portabelt spelande. Idag är läget annorlunda. Kidsen spelar helst på sina mobiler och Nintendo 3DS har fått en trög start. Ett tillfälle Sony tänker nyttja genom att bygga vad som ser ut att bli den definitiva bärbara spelenheten, för att bli den nya kungen av portabelt spelande.

Vi snackar om en enhet som kan visa grafik nästan jämförbar med vad Playstation 3 mäktar med, vi snackar dubbla analogspakar, vi snackar 5 tum tryckkänslig skärm och vi snackar om en enhet med inbyggt 3G-nätverk. Känslan att hålla i Vita påminner om när man såg Iphone 4 första gången, kvalitetskänslan är sanslös och bilden så skarp att man knappt tror det är sant. Även baksidan är för övrigt tryck-känslig så man slipper kladda ner och skymma skärmen med sina flottiga fingrar medan man spelar. Ergonomin är betydligt bättre än till PSP, och både analogspakar och knappar är förbättrade gentemot Dual Shock 3. Apple och Nintendo har all anledning att vara oroliga för Playstation Vita-premiären, för med sitt låga pris kommer denna konsol att bli en farlig konkurrent.

Gillen McAllister, Gamereactor EU

1 960 x 544 pixlar

Den 5 tum stora tryckkänsliga skärmen till PS Vita är knivskarp med en upplösning på 960 x 544.

2 Konkava styrspakar

Istället för en bräcklig styrplatta som på föregången har Playstation Vita två analogspakar med konkav överdel.

3 Dubbla kameror

Vita är utrustad med dubbla rörelsekänsliga kameror, gyro, 3G-modem, GPS, kompass och en mikrofon.

4 Spel på kassetter

UMD är ett minne blott, istället använder PS Vita kassetter likt Nintendo 3DS i storlek om 2-4 gigabyte.

5 Två olika versioner

PS Vita kommer att släppas i två versioner, en som alltid är uppkopplad med 3G och en som helt saknar 3G.

TILLVERKARE Sony **RELEASEDATUM** November **PRIS** 3000 kronor **FUNKTIONER** Rörelsesensor, tryckkänslig skärm, touchplatta på baksidan, två kameror **MÅTT** 84 x 182 x 19 mm **ANSLUTNING** Bluetooth, 3G, USB, wifi

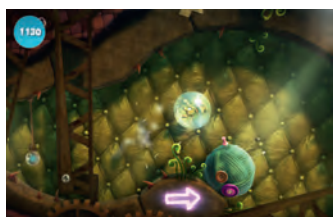
HÅRD
VARA





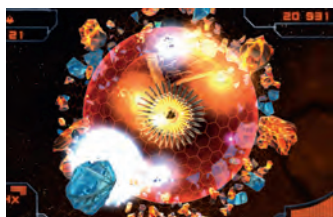
UNCHARTED: GOLDEN ABYSS

Utvecklarna Bend Games förvaltar Naughty Dogs arv väl i det snyggaste spelet av alla till PS Vita. Nathan Drake är tillbaka i häpnadsväckande tjugiga omgivningar med lummiga skogar och enorma vattenfall som verkligen visar vad Vita klarar av rent grafiskt. Och det handlar heller inte om någon nedbantad version av Playstation 3-äventyren, Golden Abyss är nämligen från grunden utvecklat med Vita i åtanke och spelet använder alla enhetens finesser.



Little Big Planet Vita

Inget Playstation 3-spel passar bättre till Sonys nya bärbara konsol än Little Big Planet. Bygg banor med hjälp av touchskärmen. Skapa egna texturer med hjälp av den inbyggda kameran och använd baksidan för att styra föremål som du placerat ut.



Super Stardust Delta

Super Stardust är fortfarande ett av de allra bästa spelen på PSN. Vita-versionen ser rysligt het ut med mängder av häftiga funktioner. Touchplattan baktill används smart för att justera räckvidden på dina attacker.



Wipeout 2048

Det är 49 år före 2097. Svävarracing är en ny sport med ruffiga och skitiga svävare, fjärran de neonfärgade plastraketer vi vant oss vid. Studio Liverpools målsättning är att återskapa den hårda känslan från det allra första Wipeout, i november får vi se om de lyckats.

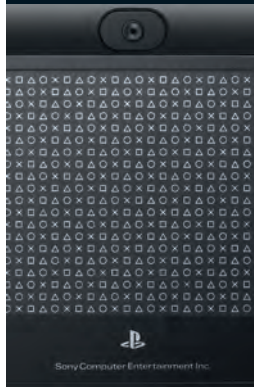


Street Fighter X Tekken

Ett av de hetaste, kommande fightingspelen just nu är tveklöst Street Fighter X Tekken. På E3 visades spelet som kommer att konverteras till PS Vita. Vilka specialfunktioner som kommer att inkluderas vet vi dock inte.

Kläm på baksidan

På baksidan av PSP Vita har Sony placerat en touchplatta, vilket är ett intressant och unikt designval. Touchplattan har olika användningsområden, ibland bara gimmickartade och ibland helt centrala för spelupplevelsen. Du kan till exempel leka med bakgrunden i Wipeouts titelskärm och "trycka fram" mönster (bildgoogla Pin Art så förstår du). I ett spel som Little Deviants används kontrollmetoden för att manipulera marken, så att bollen rullar åt rätt håll, bland annat.



MOBILT SPELANDE

Förutom 3DS, Sonys främsta konkurrent kommer Playstation Vita även att tävla mot ett antal mobiltelefoner

1 Sony Ericsson Xperia Play

En av PSP Vitas konkurrenter är faktiskt Sony själva, efter vårens lansering av Xperia Play. Denna hybrid mellan en smartphone och en konsol är försedd med en utdragbar del, med komplett knappsets och dubbla touchpads. Spelutbudet vad gäller Xperia-exklusiva titlar har inledningsvis haltat lite, men vi väntar med spänning på att Playstation-spelen ska nå mobilen. Innan dess har vi hela Android Market att gå lös på. Xperia Plays främsta argument är knapparna, samt att det ger Android-fans ett spelalternativ.

Pris 4495 kronor Bästa spelet Guerrilla Bob

2 Apple Iphone 4

Iphone 4 är otroligt populär och den säljer slut över hela världen - hela tiden. I och med det är den också numer det hetaste alternativet för mobilspelsutvecklare. Spelutbudet är sålunda enormt; på App Store kan du hitta nästan en halv miljon appar, där en betydande del är spel. Touchskärmen (utrustad med den knivskarpa Retina-displayen) och tiltssensorn är kontrollmetoderna och i spel som storsäljaren Angry Birds och fartfyllda Real Racing nyttjas de finfint. Med hjälp av sociala onlinetjänsten Game Center kan du spela mot andra och jämföra poäng.

Pris 5999 kronor Bästa spelet Rolando 2 och Real Racing 2

PISSPAUS 5.0

Gamereactors legendariskt populära artikelserie om spelvärldens toaletter är äntligen tillbaka. Vi tittar vad som finns runt kröken i fem actionspels bekvämlighetsanrättningar!

SPECIAL



Crysis 2 kan vara det snyggaste spelet någonsin och texturarbetet i spelets pissoarer lämnade ingen besviken. Notera även ljusets reflektion i det plaskvåta golvet och partikeleffekterna i kakelsmutset!



Dead Space 2
En mörk stund i stolen

När Visceral Games "gjorde nummer två" skrämdes vi fort till samma aktivitet av alla ruggiga Necromorphs. Vi blev därför lättade av att hitta ett fullt dugligt badrum ombord rymdstationen Sprawl. Att det dessutom tillhandahölls frottéhandduk skapade såklart omedelbar lycka.



Mafia II
Mad Men's Room

När vi hyllat designen i Mafia II har vi framhävt kritstreckrandiga kostymer, blanka veteranbilar och snajdiga pomadafrisyrer. Glamouren tog slut när vi gick på dasset, som var så långt från elegans man kunde komma. Bruna väggar, hår och kakelhinnor - uscha!



Bioshock 2
Presenter i porlinet

Skithusskålarna i Bioshock 2 bjöd ofta på praktiska presenter, allt från ammunition till oumbärlig Eve. Vi rotade med glädje omkring i dasset och för en gångs skull var vi glada att folk inte artighetsspolat. Det var ett smutsigt jobb (som Harry en gång sade), men nån måste göra det...



Duke Nukem Forever
Fel sorts lösvikt

Toaletterna i Duke Nukem är några av de mest välskötta vi stött på. En dröm för den nödige. Synd är det därför att Duke inte tycks begripa att man inte ska plocka upp det som kommer ur tarmen, utan spola bort det. Inte tvättar vår härlige Hertig händerna efteråt heller.

Betor



2012

Starhawk

Plattform **Playstation 3** Utvecklare **Lightbox Interactive** Utgivare **Sony Speltyp Action**

MÄNNISKAN HAR börjat kolonisera rymden och exploaterar himlakroppar girigt i jakt på ämnet Rift. Kampen om den blåskimrande substansen utkämpas mellan de två fraktionerna Outcasts och Miners, och mittemellan står kampanjens huvudperson Emmet Graves. Något som hör till de största nyheterna i Starhawk – föregångaren Warhawk var nämligen ett renodlat multiplayer-spel.

Den andra stora nyheten är "Build and Battle" som suddar ut gränsen mellan action och realtidsstrategi. Lika snabbt och brutalt som att avfira ett vapen kan man placera ut byggnader som man sedan kan dra nytta av i strid, både i kampanjen och i storskaliga onlinestrider. Addera stridsflygplan med Transformer-egenskaper samt action lika intensiv som i ett japanskt shoot 'em up, och 2012 kan inte komma fort nog.

Daniel Steinholtz



ÖPPEN VÄRLD

Dead Island bjuder på en öppen värld vi får springa runt i, med zombies av varierande styrka och hastighet. Både 28 dagar senare-snabba och Night of the Living Dead-hasande zombies attackerar Sam B under hans lilla utflykt och varje situation kräver olika tillvägagångssätt.

DRIFTIGA ÖVERLEVARE

De överlevande i Dead Island försöker anpassa sig till situationen bäst de kan. Några försöker kontakta anhöriga, en annan organiserar en provisorisk läkarhydda. Naturligtvis finns det även någon som drar nytta av situationen, i detta fall genom att starta en svart marknad med vapen och utrustning.

VAPNEN SOM VITTRAR

Du kan inte bära hur många vapen som helst och de tappar dessutom sin hållbarhet med tiden. Allt från spadar till trädgrenar får därför plockas upp på vägen.

2011



Dead Island

Plattform **PC / PS3 / Xbox 360** Utvecklare **Techland** Utgivare **Deep Silver Speltyp Action**

JAG RÄKNAR TILL FEM PERSONER som nämner Trailern med stort T innan jag reser. Detta ekar även i den lilla journalistskan när jag väl är på plats hos Deep Silver i München. Det tre minuter korta klippet, där en solsugen kärnfamiljs odöda öde baklängesskildrades så effektivt, tog spelvärlden med storm och lade enorma

förväntningar på utgivaren Techlands zombiespel Dead Island. Eller? "Det vore fel att säga att trailern satte press på oss. Vi var redan pressade!" Thorsten Flügel, producent för Dead Island, lämnar ämnet och levererar i stället en inövad konceptfras. "Dead Island är ett 'paradise gone mad'. Du befinner dig på ön Banoii där semesterfirarna drabbats av ett zombiesvirus och du ska ta itu med de smittade".

Dead Island vilar på tre hörnstenar, och den första av dessa stavas Close Combat. Även om du kommer att kunna nita zombies på avstånd i Dead Island är det vardagliga tillhyggen och odöda nära skärmen som

gäller. Du svingar järnrör, plankor och släggor. Skiftnycklar och hammare. Alla vapen ska vara någorlunda realistiska, så rosa leksakslefanter a la Dead Rising 2 kan du alltså glömma.

Däremot har man lånat friskt från Capcoms zombiespel på ett annat sätt, vilket tar oss in på hörnsten två: Collect and Customise. Lite varstans finns nämligen snickarbodar där du kan knäpa ihop nya, extra dödliga vapen. Som den bästa McGyver kan du exempelvis skapa en elektrisk machete av en upphittad kniv och blandad köksutrustning.

Slutligen har vi co-op-action där upp till fyra spelare



2012

Ninja Gaiden 3

Plattform PC / Xbox 360 Utvecklare Team Ninja
Utgivare Tecmo / Microsoft Speltyp Action

RYU HAR I NINJA GAIDEN 3 varit i och hälsat på nere i helvetet. Och det var enligt spelseriens nya producent, Yosuke Hayashi, ingen särskilt trevlig resa. Med sig hem har han en muterad superarm som gör honom starkare än någonsin. Detta gillar såklart den topphemliga organisationen Japanese Self Defense Force som skickar superninjan till London för att klå en terroristgrupp.

Team Ninja utlovar även co-op för upp till åtta spelare, mycket mer blod än tidigare samt ännu högre svårighetsgrad. Dessutom kommer vi att få lära känna Ryu Hayabusa mer i den tredje delen. Han kommer att ta av sig masken bland annat, något som Tecmo verkar enormt stolta över. Alla vi som någonsin spelat Dead or Alive vet dock exakt hur Itagakis ninja ser ut under masken.

Petter Hegevall



online ska kunna välja bland äventyrets huvudpersoner, och fritt hoppa in och ut. Med de kraftigt skiftande karaktärerna man kan välja mellan verkar det lovande; du får välja bland ett råbarkat muskelpaket, en smidig lönnmördartyp, en jämnbra allroundare och en initiativrik ledarfigur.

När jag får en första titt på spelet befinner jag mig i ett strandhus där överlevande, icke-smittade sommar-gäster tagit sin tillflykt. Den råare karaktären Sam B, avdankad rappare med missbrukarbakgrund, väljs som karaktär. En överlevande utanför hyddan ska räddas, och efter att lämpligt tillhygge, ett tungt järnrör, hittats

slår vi upp dörren. Jag bländas nästan av solen, och förutom blod och monster är omgivningarna tropiskt mysiga. Sam B stöter snart på en zombieomringad bil, där någon tycks ha låst in sig i skydd från det sandal-bärande dödköttmyllret. Detta är ett valfritt sidouppdrag, och om man hjälper till att rensa upp kring kärran låter den instängde dig få tillgång till en av de nämnda "byggarhyddorna". Självklart hjälper vi till och nyttjar vår belöning.

En av spelets minibosser, en extra tjock och vildsint zombie i nedsolkade Baywatch-shorts, dyker snart upp. En rejäl knuff från aset sänker oss totalt och Sam B

kravlar sig upp igen. Deep Silver aktiverar ett smidigt fusk och några spadhugg senare får Hasselhunk-zombien bita i gräset. Demon är över.

Möjligen tappar Dead Island egen identitet av så friska lån från framförallt Left 4 Dead och Dead Rising, men å andra sidan känns hela paradismiljön som en unik backdrop. Personligen längtar jag efter att utforska den öppna världen och förstås möjligheten att dänga till ytterligare några tusen zombies. Sällskapsresan i regi av George A. Romero, kanske? I höst får vi se om Techland lyckats med sitt zombierecept.

Jonas Elfving



RENOVERAT SPELSYSTEM

I Gamereactors recensioner av de tre senaste Hitman-spelen har vi önskat oss ett moderniserat spelsystem. Något som IO haft den goda smaken att inkludera i kommande Absolution.

MASSIV MÖRDARINSTINKT

Instinct-funktionen ska samspela med alla centrala spelmekaniker i Hitman, men du kan inte använda förmågan hela tiden. Den ska tjänas in genom tysta mord och andra smygiga handlingar. Hur snabbt man tjänar in den beror bland annat på vilken svårighetsgrad du valt.



2012

Hitman: Absolution

Plattform **PC / PS3 / Xbox 360** Utvecklare **IO Interactive**
Utgivare **Square Enix** Speltyp **Action**

DET HAR VARIT TYST OM HITMAN i nästan fem år nu. Men vi märker snabbt att IO Interactive inte legat på latsidan; Hitman-studion strålar verkligen av entusiasm när de ska visa upp Absolution för en nyfiken presskår. Lönnmördaren Agent 47 är äntligen tillbaka och det råder ingen tvekan om att återkomsten är studion kär.

Plötsligt är vi i Chicago. Närmare bestämt i ett förfallet bibliotek. Golvet är täckt med fågelspillning och rummet är förlagt i ett tjugigt dunkel. En halvtrasig neonskylt på andra sidan byggnaden indikerar en utgång, men för att nå den måste Agent 47 passera dussinet säkerhetsvakter, alla på jakt efter honom. Smygardags. Agent 47 kryper sig på den första vakt, och stryper honom tyst. Därefter går han metodiskt genom rummet, mot en balkong. Här får vi se prov på en av Absolutions nya funktioner: Instinct. När man sitter gömd bakom en bokhylla dämpas omgivningens färger, och vakternas konturer skiner i ett gyllene ljus. En linje i golvet visar

rutten närmaste polis följer.

Instinct är en del av målsättningen att förändra några av de mossigare delarna av spelmekaniken. Tanken är att även om Agent 47 är en elegant mördarmaskin som kan läsa av miljöer och förutsäga motståndarens drag, så är det inte säkert att även spelaren har dessa förmågor. Med Instinct kan vi se världen genom vår agents ögon för att bättre få en överblick över alternativen. Agent 47 fortsätter sin tysta men dödliga färd genom biblioteket. En polis slås ned med en liten byst (provisoriska vapen finns det gott om), en annan slängs över räcket på en balkong. En batong hittas, och



LÄTTARE, MEN SVÅRT
Absolution ser lättare ut än föregångarna, men om du vill ta dig helt osedd genom en bana krävs det att du är ordentligt skicklig. Varenda bana kan spelas genom på flera olika sätt.



KLASSISK SMYGANDE
I Absolution kan du vänta dig flera klassiska Hitman-inslag. Lik ska plockas upp och gömmas undan. Intet ont anande människor kan användas som mänskliga sköldar. Du kan sabotera proppskåp, strypa vakter och sno deras förklädnader. Allt under skydd av din bästis mörkret.

HELT NY GRAFIKMOTOR
IO Interactive har sänkt sin gamla grafikmotor Glacier med ett ljuddämpat nackskott och Hitman: Absolution körs istället på Glacier 2, en helt ny och modern spelmotor. Ljus, skuggor, partikel-effekter, detaljarbete och animationer – allt ser riktigt fint ut.

Agent 47 tar hand om en polis genom att först strypa honom, och sedan knäa honom i ryggen så han faller till marken. Slutligen drar han så hårt med batongen att polisnacken bryts med ett tillfredsställande knak.

Strax går allt nästan helt åt pipan. En grupp poliser passerar så nära att vår hjälte nästan blir avslöjad, men här kommer Instinct till användning igen. Genom att aktivera förmågan agerar Agent 47 ut den polisroll han är utklädd till. Han hälsar diskret med en vinkning, och befälen misstar honom för en kollega, vid namn Foster. "Hade inte han slutat?" mumlar en av dem.

Bara några meter från utgången är läget prekärt

igen. Rummet är fyllt av poliser. Ett par lockande automatgevär vilar vid receptionen, men här ligger

Instinct-funktionen hjälper mig på traven...

också en kartong donuts. Agent 47 utvärderar situationen en stund och rör sig sedan mot disken där han griper... en glasyrmunk. Han ställer sig i mitten av polissamlingen, och kollegorna misstänker inget.

Lönnmördaren står stilla och tuggar på sin donut. En

befälhavare kommer in, skriker några order, och en chans att smita ut osedd uppstår. En polis förväxlar återigen Agent 47 med Foster, och frågar hur länge han har varit tillbaka i tjänst. "Jag slutade aldrig", svarar 47 och kliver ut i friheten. Han försvinner ut i folkvimlet medan kameran panorerer bort.

Oroliga fans kan känna sig trygga i att Absolution ser ut att hålla fast vid det vi älskar med serien, trots att man har moderniserat flera huvudingredienser. Undertiteln Absolution betyder syndaförlåtelse, och den kunde inte vara mer träffande. Hitman är tillbaka.

Rasmus Lund-Hansen, Gamereactor DK



Arma 3

Plattform **PC** Speltyp Action Premiär 2012

Oförlåtande militärrealism och kulor som faktiskt gör ont står i centrum i Arma 3. Här spelar du som NATO-soldat, och kommer att strida mot arméer från öst i en batalj om Europa. Du får testa alla möjliga fordon och vapen och leka krig i områden baserade på satellitbilder på en riktig medelhavsö.



Cars 2

Plattform **Multi** Speltyp Racing Premiär 14 juli

Okej, så det första Cars var rätt risigt. Inför uppföljaren till biofilmen kommer spelditot och vi hoppas Avalanche Software gjort ett ordentligt depåstopp och trimmat spelmotorn. Man lockar med ett nytt onlineläge kallat World of Cars Online, ett spiondrama och många sköna karaktärer.



Metal Gear Solid HD Collection

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

Konami utannonserade Metal Gear Solid HD Collection under årets E3-mässa, en samling där tre delar i den klassiska spelserien buntats ihop, i HD. Metal Gear Solid 2, Metal Gear Solid 3: Snake Eater: Subsistance och Metal Gear Solid: Peace Walker kommer att finnas med i samlingen som släpps i november.



NHL 12

Plattform **Multi** Speltyp Sporten Premiär Oktober

Sedan nittiotalets drivor av interference-utvisningar har digitala hockeymålvakter varit närmast fridlysta. När de nu både är tacklingsbara och kan kasta handskarna för att få rallarspö är hämndens timme slagen. Till detta kommer förbättrade möjligheter att skymma sikten och styra backskott.



WWE 12

Plattform **PS3 / Xbox 360 / Wii** Speltyp Fighting Premiär November

Det är dags för en nystart av WWE-spelen tycker THQ som under E3 2011 meddelade att Smackdown vs Raw-serien är nedlagd. Istället är det WWE 12 som är det nya namnet att lägga på minnet. Yuke's och THQ har helt gjort om spelet från grunden för att göra det smidigare, snabbare och mer följsamt.



FIFA 12

Plattform **Multi** Speltyp Sport Premiär September

Självklart blir det mer virtuell fotboll i slutet av året och inför FIFA 12 har EA mest slagit på Nintendo 3DS-trumman. Spelet kommer nämligen som fullfjädrad version till Nintendos bärbara, med massa olika funktioner som Be a Pro-läge, onlinestöd och 500 olika klubbar. Vilket förstås också när de övriga formaten.



Medieval Moves: Deadmund's Quest

Plattform **Playstation 3** Speltyp Action Premiär Oktober

Prins Edmund ligger risigt till. Trollpackan Morgrimm har intagit hans slott och planerar att dräpa kungen och överta kungariket. Lyckligtvis förvandlas Edmund till ett benrangel och kan därmed slåss mot alla Morgrimm lejda hejdukar med hjälp av Move-kontrollen. Låter det spännande? Sådär va?



Pro Evolution Soccer 12

Plattform **Multi** Speltyp Sporten Premiär Oktober

Konamis klassiker storsatsar inför hösten och hoppas tvåfotsdrömbilla sig förbi konkurrensen med smartare lagkamrater. Anfällare som förutser bollerövringar och löper tidigare än vi vant oss vid tampas med mer markeringskickliga försvarare än tidigare. Resultatet? Större närvarokänsla och fler benbrott.



Super Mario 3DS

Plattform **3DS** Speltyp Plattform Premiär 2011

Vi hade svårt att hålla frissen lågmälda när Nintendo visade upp en tvåttbjörnsklädd Mario skutta mellan plattformar i Super Mario 3DS på E3. Detta är det första Mario-spel i 3D som utvecklats från scratch till ett bärbart format. Koopa-ungar, Galaxy-inslag och supercharmig musik lovar säkert oerhört gott.



Luigi's Mansion 2

Plattform **3DS** Speltyp Plattform Premiär 2011

Fruktar du spöken bör du veta att en förtrollad dammsugare faktiskt är den bästa terapin. Den har hjälpt Marios mobbade rörpulbrorsa Luigi, som i en 3DS-uppföljare till sitt soloäventyr på Gamecube ska rensa hemsökta herrgårdar från gästar. En färgglad spökjakt som kan bli hur charmig som helst.



Sniper: Ghost Warrior 2

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

Det första Sniper: Ghost Warrior-spelet var inget vidare, men det sålde bra, ändå. Vilket säkert innebär att City Interactive pysslar med en uppföljare. Cryengine 3-grafik, mer realistisk ballistik, co-op-läge och körbara fordon lovar gott. Varje av spelets 12 banor kommer dessutom att vara baserade på verkliga platser.



Birds of Steel

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

Är du en av de där typerna som bara inte kan få nog av gamla flygplan, skinnmössor och tuggtobak? Då ska du definitivt hålla utkik efter Gajjin Entertainments kommande simulator Birds of Steel. Året är 1943 och du är ett brittiskt flygare. Ta kontroll över 100 autentiska flygplan i en 20 uppdrag lång actionkampanj.



GAMEREACTOR.SE = MER E3-PREVIEWES

Under E3 2011 visades det mängder av nya, kommande spel. Mer än hälften av dem var till Move och Kinect och nyttjar givetvis de rörelsekänsliga funktionerna till respektive spelkonsol. I denna artikel har vi medvetet valt att skriva om andra spel än de dans-, fäkt-, tränings- och sportspel som demonstrerades med inbakat Move/Kinect-stöd. Vill du läsa allt om nya Just Dance, Dwight Howards nya träningsstiel eller Move-stödet i kommande NBA 2K12 gör du bäst i att surfa in till www.gamereactor.se där vi berättar allt vi vet om över 100 nya spel som alla utannonserades på årets E3-mässa. Glöm inte att kika igenom våra GRTV-intervjuer heller.



GOD OF WAR: ORIGINS

Efter 11 miljoner sålda God of War-spel slår sig Sony för bröstet genom att utannonsera en fläckig Playstation 3-samling av Kratos bärbara äventyr. Origins kommer att innehålla PSP-spelen God of War: Chains of Olympus och God of War: Ghost of Sparta - i upphottad form med polerad 1080p-grafik värdig marknadens mest kraftfulla stationära spelkonsol. Origins kommer även att innehålla stöd för stereoskopisk 3D samt en hel del smarrigt extramaterial för den sanne Kratos-fanatikern. Släpps i september.



DISNEY UNIVERSE

Disney slänger ihop karaktärer från Monsters Inc, Tron och Alice in Wonderland i ett galet plattformspaket som är tänkt att konkurrera med Lego-spelen. Den blå fyramannagruppen kan svida om till över 40 olika dräkter baserade på Disney Pixars omfattande karaktärs Galleri. Vad som emellertid är intressant är att denna debut har fokuserat på karaktärer som hör till denna sida av millenniet vad gäller studios output. Här finns inte några musöron eller Långben-näsa i sikte. Släpps till alla format i höst.



FORZA 4

Microsoft har redan kört om Gran Turismo med sin strålande Forza-serie. Nu är det dags att visa upp det fjärde spelet

Det märks att Forza-utvecklarna Turn 10 smyggikat en del på Gran Turismo 5. Varför begriper vi inte riktigt då Forza Motorsport 3 överglänste Gran Turismo 5 på alla plan utom just grafiken. Kanske finns det fortfarande ett lillebror-komplex hos Forza-studion som sedan starten jagat Sony och det försprång som deras klassiska racingföljetong faktiskt haft. Men inte längre. Vinden har vänt. Det är nya tider nu. För medan Gran Turismo och utvecklingen av Polyphons koncept stagnerat, har Turn 10 fortsatt att fylla Forza-spelen med nytänkande idéer, smart spel-design och fantastisk racing. Forza Motorsport 4 ser ut att kunna bli det bästa spelet hittills och utlovar en hel del spännande nyheter.

TV-succén Top Gear har över 350 miljoner tittare världen över. Det är utan tvekan världens största TV-program om bilar, racing och motorsport. Något som Sony tog fasta på då de stoppade in Jeremy Clarkson, Richard Hammond, James May samt The Stig i Gran Turismo 5. Turn 10 har gjort exakt samma sak och berättar för Gamereactor att programledaren Jeremy Clarkson kommer att delge intressant trivia om varje av spelets 400 bilmodeller. Detta via det delvis redan utskälda Kinect-läget där man kommer att kunna undersöka sina bilar med hjälp av sin egen kropp. En annan nyhet är Rival Mode som likt Autolog-funktionen i Need for Speed: Hot Pursuit och Shift 2 kommer att låta spelare utmana och tävla mot sina online-kompisar med hjälp av ett enkelt knapptryck. Utmana polarna att klå dina bästa varvtider och kika på, i realtid, medan de försöker. Detta tillsammans med en helt ny grafikmotor, 8 nya banor baserade på verkliga förlagor samt head tracking-funktion (via Kinect) gör oss såklart ordentligt peppade på Forza 4. Att Turn 10 dessutom samarbetat med Pirella för att skapa den mest detaljerade däckfysiken någonsin i ett racingspel till konsol, får oss att skrika högt av ren förtjusning.

Forza Motorsport 4 släpps till Xbox 360 i oktober

GAMEREACTOR RAPPORTERAR FRÅN E3



HALO: COMBAT EVOLVED ANNIVERSARY

Halos betydelse för förstapersons-genren trumfas förmodligen bara av Doom och Half-Life och spelet bidrog ensamt till att Microsoft lyckades bra med Xbox. Det firar man nu med en remake av Halo som släpps tio år efter originalet. Med ett knapptryck kommer man kunna växla mellan den nya och gamla versionen för att se skillnaderna när man skjuter sig fram på ringvärlden som blev ett popkulturellt fenomen.



THE ADVENTURES OF TINTIN: THE GAME

Att den kommande animerade långfilmen, Tintin: Enhörningens hemlighet, ser otroligt lovande ut vet vi redan. Att Ubisofts pliktskyldiga licensspel baserat på filmen om Tintin skulle se riktigt lovande ut - visste vi dock inte. Inte innan årets E3-mässa i alla fall, där The Adventures of Tintin imponerade med härlig grafikstil, stor variation och ambitiös spelmekanik. I november detta år är det dags. Spelet släpps till alla format.

MARIOS FRAMTID

Nintendos rörpulare drömde till ordentligt på årets E3-mässa

Nintendos (och kanske hela spelvärldens) främste ikon Super Mario fick rejäl uppmärksamhet på E3 2011. Både Nintendo 3DS och kommande Wii U kommer att få besök av rörmokaren, i många olika genrer. Vad sägs om en HD-version av New Super Mario Bros Wii, som sägs kallas Super Mario Bros Mii? Som titeln antyder kan man i stället för Mario med vänner se sin Mii studsas runt i Svampriket. På Wii U-skärmen pågår samma sak som du ser på teven, och skulle någon byta kanal kan du fortsätta spela på din skärmförsedda handkontroll.

Till Nintendo 3DS såg Super Mario 3DS absolut hetast ut, med färgsprakande 3D-banor och en svansrelaterad blinkning till Super Mario Bros 3. Mario Kart 3DS fick också visa upp några nya sidor, som att våra gokarts nu har drakflygarvingar, vilket låter kärrorna sväva efter höga hopp. Mer galenskap och multiplayer alltså, något som även del nio av Mario Party-serien lär bjuda på, med sina virtuella sällskapsspel.

Den som vill ha en mer matig enspelarupplevelse lär njuta av rollspelet Paper Mario 3DS, som ser ut att passa som handen i handsken för 3DS stereoskopiska 3D-effekter. En sjuhelsickes massa Mario att se fram emot alltså. Tur att brorsan Luigi fick åtminstone ett spel att skryta med, spökjagarliet Luigi's Mansion 2 som ska släppas till 3DS senare i år.



LÄS MER PÅ GAMEREACTOR.SE



HORDE 2.0

Multiplayerläget Horde har uppgraderats rejält i kommande Gears of War 3

Spelläget Horde blev omätligt populärt i Gears of War 2, till utvecklarna Epic Games förvåning. Epic hade under-skattat kärnan av upplevelsen – samspelet mellan lagmedlemmarna. Epic tänkte aldrig på hur mycket bättre det kunde bli, men det har man gjort inför Gears of War 3. Nu vill studion ta Horde till nästa nivå utan att skrämra bort de som redan spenderade otaliga timmar med det. Att kunna föra ett lagspel inne i själva spelet blev en prioritet, och Epic har därför skapat baser där alla i laget kan leva ut sin individuella roll.

En annan nyhet är den personliga utvecklingen som nu förgyller spel-läget, så att det aldrig känns som att du börjar om från ruta ett trots ny match. Oavsett vad du gör i nya Horde kommer du tjäna erfarenhet som

sedan ger dig tillgång till fler föremål att använda i din bas. Det är ett roligt system som belönar lagspelare då man kan bli bra på olika saker.

Det var dock något helt annat som

gjorde starkast intryck på

oss. Glöm vanliga fiender

- var tionde väg i nya

Horde bjuder på en

intensiv bosstrid. Vad

sågs om att få besök av

en fyra våningar hög

Brumak vars enda mål är att klampa

runt i din bas och döda allt den ser?

För att besegra en boss utan onödiga

uppofferingar krävs en unik taktik och i

många fall innebär detta lagarbete.

De nya bossarna kombinerat med en

helt fantastisk fiendevariation kommer

att hålla Horde-spelarna i ovetskap våg

efter våg, men som om inte det vore

nog så finns det nu även vågor där gruppen ställs inför specifika uppdrag. Det kan handla om att döda ett visst antal fiender med motorsåg eller besegra hela vågen på en viss tid.

Allt detta försäkras att ingen

Horde-match blir den andra

lik. Här finns även gott om

utrymme för experimen-

terande då det kommer att

ta tid för ett lag att förstå

hur just de bör spela för att

bli framgångsrika. Det kommer

däremot inte att ta särskilt lång tid för

dig att inse att det du fick smaka på i

Gears of War 2 endast var starten på

ett koncept med enorm potential.

Sedan dess har Horde växt till något

väldigt ambitiöst: en genuin spelup-

plevelse som vi hittills är mycket

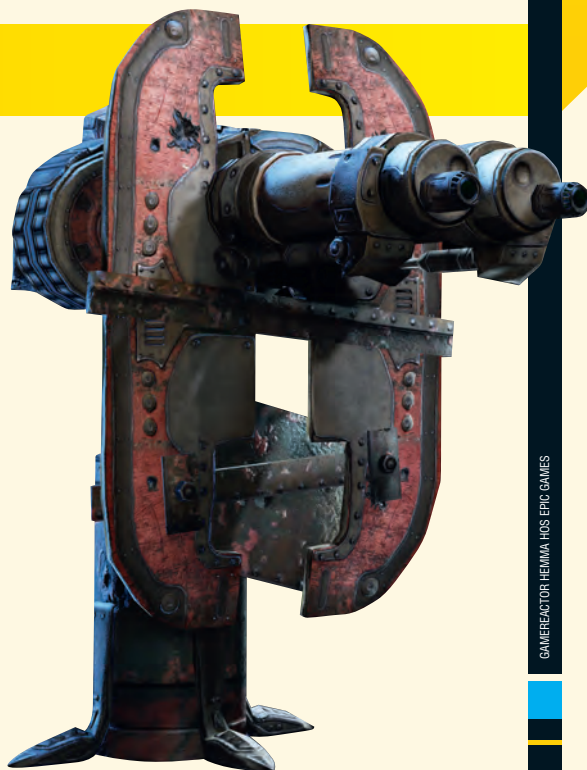
imponerade av.

GAMEREACTOR.SE

Horde känns inte längre som ett separat spelläge utan snarare som ett separat spel. Surfa in på vår hemsida och läs vår fullspäckade artikel för fler detaljer kring Horde 2.0.

TROIKA ELLER STRÖM?

I Horde 2.0 finns det baser ditt lag kan belägra, men dessa måste rustas upp med så kallade fortifikationer för att komma till nytta. Med dina tjänade poäng kan du bygga upp föremål så som lockbeten, automatiska Troika-kulsprutor och barriärer. Dessa går sedan att uppgradera och reparera under matchens gång. Det första lockbetet är en kartongfigur av karaktären Cole i naturlig storlek som provocerar dina fiender och får dem att gå till attack. Tyvärr står den inte emot särskilt mycket, men jämför det med den fjärde nivåns lockbete: En pansarklädd skyldocka med en exploderande boom box. Den huvudsakliga byggstenen är dock barriärer. Du kan sätta ut spikmattor i din bas som kan uppgraderas till taggtråd. Denna kan sedan leda till elektriska fält som till slut resulterar i laserstrålar.





MARCUS FENIX KRIGAR VIDARE

Gamereactor reste till Raleigh för att hårdtesta multiplayer delen i kommande Gears of War 3

Text: Mathias Holmberg

Slutet är nära. Sist vi lämnade Delta Squad var planeten Sera söndersliten av allt krigande, och det har bara blivit värre sedan dess. Epic Games har lovat att Gears of War 3 inte blir det sista vi ser av serien, men det blir det avslutande kapitlet av Delta Squads berättelse. När deras desperata kamp nu når sitt klimax följer de inte längre några order från skrikande befäl. Den här gången finns det inga protokoll. Istället följer vi en grupp människor som in i det sista kämpar för varandra. Det handlar om brödraskap. Oddsan talar dock emot dem när en ny fiende träder fram.

Tur är det då att du kan ta dig an detta motstånd tillsammans med tre vänner, samtidigt som ni internt tävlar om vem som kan slakta flest fiender. Epic har lagt mycket krut på återspelningsvärde som detta för att se till att Gears of War 3 fortsätter att snurra i din Xbox 360 långt efter det släppts. Nya Horde ser fantastiskt ut men här finns även det lika ambitiösa spelläget Beast, där du som några av spelseriens mest ökända fiendetyper har som mål att utrota alla människor. Oavsett speltyp håller en känsla av personlig utveckling dig engagerad, och skulle du sukta efter ytterligare variation kan du aktivera så kallade Mutators som radikalt ändrar spelets regler. Eller vad sägs om blommor istället för blod, kan det vara något?

Gears of War 3 ser även ut att räta ut frågetecken från föregångaren. Förra månadens flerspelar-beta skvallrade om mer balanserade vapen nu när Hammerburst-geväret fått bättre räckvidd och den avsågade hagelbössan tillkommit. Detta samtidigt som dedikerade servrar låter fler spelare att laggfritt njuta av de intensiva dödsmatcherna. Epic är nöjda med responsen som kommit från de över 1,29 miljoner som testat beta-versionen, och nu återstår endast en kortare tids finslipning. Några extra månaders utvecklingstid har gjort att Cliffy B och hans team kunnat polera Gears of War 3 ytterligare. Förbered dig på vad som ser ut att bli det mest innehållsrika Gears of War-spelet hittills. Förbered dig på Marcus Fenix sista strid. Slutet.



ASSASSIN'S CREED REVELATIONS

Ubisoft Montreal visade upp det fjärde Assassin's Creed-spelet på årets E3, Gamereactor fanns givetvis på plats

Ubisofts stilrena tidsresor med lönnmördarna Altair och Ezio har blivit en succé bland actionfansen och i höst är det dags för påfyllning av Assassin's Creed. Denna gång visar kalendern 1511 och skådeplatsen är Konstantinopel, numera känd som Istanbul. En äldre och gråhårigare Ezio upptäcker att hans förfader Altair har gömt en artefakt i staden, ett föremål så mäktigt att det skulle kunna avgöra kriget mellan Tempelriddarna och assassinererna. En jakt på artefakten tar sin början, och vi kan se fram emot parkour-hopp, svärdstrider och en jädra massa höstackar...

På E3-mässan i juni fick vi se en rafflande del av Ezios nya äventyr. En bana där en hel båthamn sattes i brand var extra imponerande, och här demonstrerades Ezios nya vapen. 1500-talets svar på en eldkastare kändes kanske lite väl över the top, men den praktiska

kroken som Ezio både kan slåss och glida nedför ziplines med var ett festligt tillhygge. Rejält potenta rökbomber och granater hörde också till arsenalen och vi fick se hur Ezio med dessa omslöt fienderna i ett desorienterande moln av dis. Här gled svärdet fram och satte P för styggingsplanerna.

Omgivningarna ser som vanligt urläckra ut. Konstantinopel har fyra olika distrikt vi får utforska: Constantin, Beyazid, Imperial samt Galata. Dessa kommer att skilja sig väsentligt från varandra, lovar Ubisoft. Vi ska även få avlägga en visit i den mystiska underjordiska staden Cappadocia, samt den grekiska ön Rhodos. Att se Ezio graciöst springa och svinga sig fram genom dessa miljöer gör oss knäsvaga, och Ubisoft Paris har uppenbarligen gjort smärtsamt mycket research även denna gång. I Assassin's Creed

Brotherhood fick vi se spelserien ta på sig sina första multiplayerkläder och det blir mer av den varan i Revelations. Vi har försökt pressa fram de exakta spellägena av Ubisoft, men tills vidare får vi bara reda på att onlinelägena har "utökats med nya karaktärer och vapen". Storyn i multiplayer ska få mer utrymme och denna gång får vi se saken mer från Tempelriddarnas synvinkel. I takt med att du stiger i nivå får du tillgång till mer information om företaget Abstergo. Småsaker som smidigare interface och bättre matchmaking utlovas också och vi ska få möjlighet att starta gillen för våra onlinegång. Tillsammans med en maffig kampanj lovar detta gott för höstens mest stilistiska mörkarturné.

Revelations släpps till PC / PS3 / X360 i november



■ **STILENLIGT** Din personliga stil som mördare kommer att visualiseras tydligare i Revelations. Exempelvis kommer dödsanimationen att variera beroende på hur smidigt eller klumpigt du närmar dig ditt offer.

■ **SMART FRÅN START** I Assassin's Creed: Brotherhood hade din onlinehjärte inga färdigheter i början av sitt levande. Detta har ändrats i Revelations, och nu är du som ettakladdare utrustad med åtminstone några mördar-moves.

■ **MÖRDARTRIO** Du kommer att få spela som lönnmördarna Altaïr och Ezio i Assassin's Creed: Revelations, och förstås som nutida Desmond som reser i sina förfäders sinnen. Desmond är fast i Animus-maskinen och kämpar för sitt psyke.



GAMEREACTOR RAPPORTERAR FRÅN E3



METRO: LAST LIGHT

Vi har kikat närmare på uppföljaren till ultrasuggestiva actionpärlan Metro 2033

Metro 2033 var en oslipad diamant. En lite lerig ädelsten vi hittade i en ruggig, rysk tunnelbanestation ifjol. De grovhuggna kanterna bestod av en småstörig buggsamling och halvkorkade fiender, men stämningen och konceptet var lika effektivt som i den briljanta förlagan, Dmitry Glukhovskys dystopiska roman med samma namn.

Efter att vi har testat uppföljaren Metro: Last Light är det tydligt att utvecklaren 4A Games velat putsa bort blyssyren, men samtidigt behålla kärnan från föregångaren; atmosfärisk survival horror. Med gasmasken väl fastspänd smyger vi i

Metro: Last Light återigen omkring under jord, på flykt från strålningen på jordytan. Vidriga fiender lurar bakom varje krök, ammunitionen är begränsad och vapnen provisoriskt hopbyggda. Under vår demo fick vi först se en stämningfull mix av Uncharted och Indiana Jones, då huvudpersonen smög genom ett auditorium smyckat med banderoller av nästintill nazimodell. Vi var på jakt efter en tillfångatagen kamrat och fick smyga omkring för att (förhoppningsvis) ljudlöst plocka vakter. En effektiv sekvens som bådar gott för den som vill ta det lite lugnare i sina förstapersonsskjutare.

Vi fick också se en mer fartfylld del av Metro: Last Light, där vi under en åktur på gruvvagn växlade skott med fiender och tog dödsföraktande skutt mellan vagnar. Såväl ljudet som de grafiska effekterna var mycket imponerande, och både smatter från de ruffiga vapnen och ljuset från tågglamporna försatte oss i perfekt stämning. Metro: Last Light ser inte ut att vara ett jättesteg från Metro 2033, men det är inget negativt. Nästa år kan 4A Games mycket väl ha slipat denna diamant till perfektion.

Last Light släpps till PC / PS3 / X360 nästa år



BATTLEFIELD 3

Det snyggaste spelet på E3 2011 var inte Far Cry 3, Rage eller Forza 4. Det snyggaste spelet på hela mässan är svenskt och utvecklas av Digital Illusions. Det heter Battlefield 3. Svenskarnas demonstration var förvisso ganska tråkig då den enbart kretsade kring det där obligatoriska pansarvagnsuppdraget som alla militärspel måste innehålla. Patrick Bach spelade genom uppdraget uppe på scenen och vi häpnades ännu en gång över hur otroligt kraftfull Frostbite 2.0-teknologin verkar vara. Med ultra-läcker grafik, enastående animationer och en inlevelse som inte går av för hackor kommer Battlefield 3 definitivt att konkurrera med vinterns självskrivna supersuccé; Call of Duty: Modern Warfare 3.

Battlefield 3 släpps till PC / PS3 / X360 i oktober



FABLE: THE JOURNEY

Rälsskjutare (Panzer Dragoon Orta, Resident Evil: Umbrella Chronicles) är vi bekanta med, men till kommande Fable: The Journey har Lionhead uppfunnit rälsrollspelet. Med Kinects hjälp ska man köra häst och vagn, assistera Albions medborgare och framför allt slåss mot fiender. Microsoft demonstrerade hur man attackerades av Hobbes i det Xbox 360-exklusiva äventyret och med hjälp av magi gav de oförsämda kretinerna det stryk de förtjänar. Tanken är att man ska nyttja handrörelser för att frammana olika sorters trollformler och även forma magiska föremål. Det kan handla om att gnida handflatorna mot varandra, vrida handlederna för att skapa eldklot men även regelrätta knytnävar. Nej, det såg inte speciellt lovande ut.

Fable: The Journey släpps till X360 nästa år



TRACKMANIA 2 CANYON

När Trackmania släpptes 2003 var det ingen som hade kunnat föreställa sig att det skulle bli så stort som det faktiskt blev. Trackmania gick från småroligt indiespel till ett av de mest populära racingspelen genom alla tider. Som mest njöt nio miljoner fartgalna gamers av Nadeos beroende-framkallande arkadspel. En triumf de nu tänker överträffa (med råge) i kommande Trackmania 2: Canyon. Den stora nyheten i uppföljaren stavas Maniplanet. En onlinevärld där vi kommer att mötas för att dela med oss av våra egenkonstruerade banor, rekordtider, favoritrepriser och mycket mer. Nadeo har, vilket Gamereactor tidigare avslöjat, också planer på att utöka Maniplanet med bland annat Shootmania.

Trackmania 2 släpps till PC i augusti



SOUL CALIBUR V

Snabbare, snyggare och med mindre och lättare vapen

Nej, det är sällan storyn i ett fightingspel ens är värd att nämnas. Den i Soul Calibur V förtjänar dock ändå vår uppmärksamhet, just för att den kommer påverka allt. 17 år har nämligen gått sedan Soul Calibur IV och flertalet kämpar har följaktligen flyttat in på ålderdomshemmet. Istället är det en ny skara beväpnade fighters som gjort sig redo för att tampa om Soul Calibur-svården på Namco Bandais klassiska slagsmålsbanor.

Den nya stjärnan och huvudpersonen heter Patroklos, son till Sophitia, vars ärkefiende är argisinta supersyrren Pyrrha. De båda är betydligt rappare och smidigare än sin mor, vilket för övrigt gäller hela den nya ensemblen. Namco Bandai menar nämligen att de gamla Soul Calibur-spelen varit för sega och att den femte delen kommer att kännas betydligt mer rapp och smidig beträffande den grundläggande spelmekaniken. Man har utvecklat ett mer sofistikerat spelsystem som ska vara både djupare och snabbare samt dessutom mer tillgängligt även för nya fans.

Faktum är att Namco Bandai rent av kallar Soul Calibur V för en nystart och in i det längsta övervägde att kalla det för Soul Edge istället, som en hyllning till det allra första spelet i serien. Ett exempel på hur man velat snabba upp spelsystemet är att själva

Soul Calibur inte längre är ett jättesvärd, utan två mindre vapen för kvickare slagsmål. Tanken är att combos ska vara lättare att utföra och att attackerna ska spruta fram i den takt man trycker på knapparna. Dessutom har onlinesystemet delvis stuvats om för att det ska kännas lika smidigt att spöa sin granne online som att möta herr Heinrich i München eller Suzuki-san i Tokyo.

Namco Bandai har för övrigt redan avslöjat att det i sedvanlig ordning kommer bjudas på gästfigurer från andra spel eller filmer i Soul Calibur V. Vilka det blir får vi dock inte veta förrän senare i höst. Tills dess förblir vi glatt överraskade av den nya inriktningen som spelserien nu tar samt glada över att slagsmålen kommer att närma sig Tekken-tempot.

Soul Calibur släpps till PS3 / X360 nästa år



NEED FOR SPEED: THE RUN

Att en desperat röst skriker "Jack" i slutet av The Run trailer säger mer än vad man kanske tror. En huvudperson med namn i Need for Speed? Mycket riktigt kommer EA lägga mer fokus på story och dramatik i The Run än någonsin tidigare. Det blir en resa från kust till kust, från San Francisco till New York, i vansinniga hastigheter och med polisen hack i häl. Allt i ursnygga vrållak, förstås. Svenska Dice bidrar med Battlefield 3-motorn Frostbite 2.0 och vi kommer att få kliva ur bilen för att delta i både handgemäng och eldstrider.

Need for Speed: The Run släpps till PC / PS3 / X360 / Wii i november



KINECT STAR WARS

I Xbox 360-exklusiva äventyret Kinect Star Wars är tanken att du ska få prova på livet som jedi-riddare med Kinects hjälp. Det inkluderar allt från rymdstrider till podrace och framför allt rejält med slagsmål där man utrustad med både lasersvärd och diverse fräcka moves ska slåss mot klontrupper. Genom olika gester kommer man kunna lyfta föremål med kraften och slunga dem mot fienderna samt även göra enklare pussellösningar. Kinect Star Wars släpps i höst bara kort efter att Star Wars-filmerna Blu-ray-debuterar.

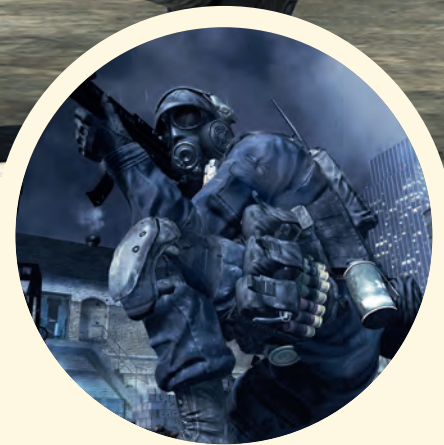
Kinect Star Wars släpps till Xbox 360 i slutet av november



GHOST RECON: FUTURE SOLDIER

Snart ska vi återigen få ansluta oss till Ubisofts spöken, och det finns mycket krigsgodis att dregla efter i Future Soldier. Ubisofts Paris-studio har designat konfrontationer i så skilda omgivningar som Afrika och Polcirkeln, där våra ghosts ska möta hotet från ultranationalister sugna på lite världsherravälde. Det blir co-op för fyra personer, och som vanligt är soldaten utan känsla för taktik död på förhand. Vi ser fram emot det nya suppression-systemet, som lär ge extra strategiska möjligheter på slagfältet.

Future Soldier släpps till PC / PS3 / X360 nästa vår



MODERN WARFARE 3

Världens största spelserie slår ner som en atombomb i höst och vi har kikat närmare

Mycket är sig likt. Linjära nivåer, skyhögt tempo och en grafik som trots silkeslena 60 bilder i sekunden inte kommer att revolutionera. Inget fel i det – föregångaren Modern Warfare 2 blev allmänt erkänt som ett fantastiskt spel och trean lär inte bli en dussintitel. Frågan är snarare: kan de spillror som idag utgör Infinity Ward, med hjälp av Sledgehammer Games, överraska och överväldiga oss på samma sätt igen?

I Call of Duty: Modern Warfare 3 står hela västvärlden under belägring. Den ryska krigsapparaten har inlett en invasion så omfattande att vår tids världskrig är ett faktum. Frost, en soldat i den amerikanska Delta Force-styrkan, duckar för vinande

kulor utanför börshuset på Wall Street, Manhattan. Striden förflyttar sig från gatan, in i byggnaden och upp på hustaket där en smattrande Blackhawk kommer till undsättning. Scenen kulminerar med en karaktäristisk flygsekvens med Frost bakom helikopterns monterade kulspruta.

Bam! På andra sidan Atlanten strider en trupp SAS-soldater sig genom Londons tunnelbanesystem. I Modern Warfare 3 har stora delar av kriget tagits till världens mest betydelsefulla metropoler som, tegelsten för tegelsten, skoningslöst smulas ned. Kampanjen kan kort beskrivas som världsspännande. Den närmast epileptiska miljövariationen från Modern Warfare 2 och Black Ops kvarstår. Bam! Berlin. Bam, Paris, bam, New York, bam, Himalaya.

Gissningsvis en spattig kampanj alltså. Trumfkortet stavas dock förstås multiplayer, där Call of Duty-spelen ständigt toppar listorna. När utvecklarna själva tar till orda beskriver de onlineläget som "en best". Vi är beredda att tro dem. Special Ops gör bland annat comeback med både uppdrags- och överlevnadsbaserade scenarion för samarbete spelare emellan,

något vi anar kommer att bli snuskigt populärt.

Ni har säkert sett den högexplosiva debuttrailern där man presenterar spelets skådeplatser som "Franc3" och "G3rmany". Även om det sällan tyder på god smak att blanda bokstäver med siffror på det här sättet, kan man inte förneka att actionhalten som indikeras är berusande hög. Vi får se om det räcker. En sak är dock säker: Call of Duty: Modern Warfare 3 kommer senare i år att gå en hårdare kamp än någonsin mot Battlefield 3, som med vrålläcker förhandsinfo hajpat upp en hel spelvärld. I höst smäller det. Tusen gånger om.

Modern Warfare 3 släpps till PC / PS3 / X360 den 8 nov



FAR CRY 3

En av överraskningarna på årets E3-mässa var Ubisofts fläska utannonsering av Far Cry 3. Den här gången kommer vi att axla rollen som Jason Brody, romantisk snickare som på sin bröllopsresa blir kidnappad av pirater och lämnad att dö på en tropisk ö. Istället för att hänge sig åt sporadiskt fiske och knypplande av palmbladshängmattor ger sig Jason ut på mördarstråk och hamnar mitt i en pågående jättekonflikt. Förvänta dig soliga stränder, enorma miljöer och enastående grafik.

Far Cry 3 släpps till PC / PS3 / X360 någon gång nästa år



RESISTANCE 3

Amerika är förlorat. Kriget är över och de slobbiga rymdskurkarna Chimera kontrollerar nu mänskligheten efter år av brutala strider över hela jordklotet. Joseph Capelli är den sista överlevande sentinelsoldaten från det topphemliga Clandestine-programmet och det är nu upp till honom och hans minimala gerillagrupp att slå tillbaka mot det övermäktiga Chimera-hotet. Insomniacs E3-demonstration var en imponerande sådan då de visade upp explosiv co-op både splitscreen och online samt en hel bunt nya vapen. Joseph Capelli kommer att ta sig an Chimera i ett raserat USA propfyllt av tjugiga detaljer. Fiendernas artificiella intelligens har förbättrats avsevärt också sedan sist. Vilket vi efterfrågade i vår recension.

Resistance 3 släpps till Playstation 3 den 6 september



OVERSTRIKE

Insomniac Games arbetar inte bara med Resistance 3 och Ratchet & Clank: One 4 All. Nej, de pysslar även med en helt ny spelserie vid namn Overstrike. Av det vi fick se på E3-mässan är Overstrike ett lättamt actionspel med co-op för upp till fyra personer, proppt med Team Fortress 2-doftande karikatyrer och käftig dialog. Overstrike 9 heter fyrmannagruppen som spelat kretsar kring, ledda av ärrade stridspitten Dalton Brooks (bilden). Förvänta dig mycket humor, stora vapen och riktigt läcker grafik.

Overstrike släpps till PS3 / Xbox 360 i februari nästa år



HALO 4

Master Chief och Cortana har vaknat upp från sin kryosömn

En av de största överraskningarna under E3

2011 var Halo 4. Normalt läcker Microsoft som ett säll, men detta hade man lyckats hemlighålla. Halo 4 är intressant på flera sätt, bland annat vann ju människorna kriget mot profeterna i Halo 3, Covenanterna är också besegrade, Halo-ringarna som gett serien dess namn är neutraliserade och Flood är för alltid förintade. Det finns helt enkelt inte längre några fiender. Dessutom är alla seriens personer splittrade och till stor del döda medan Master Chief ligger i kryosömn - på drift ute i rymden.

Som om inte det vore nog har dessutom seriens skapare Bungie köpt sig fria från kontraktet med Microsoft och börjat arbeta med Activision på en helt ny spelserie. Det är istället 343 Industries som ska förvalta arvet och utveckla vad som tydligen är en helt ny trilogi i Halo-serien. 343 Industries består till stor del av namnkunniga veteraner från branschen

som redan innan de ens släppt ett enda spel ofta beskrivits som ett dream team med mer erfarenhet än någon annan utvecklare. Där finns höjdare från Blizzard, Bungie, Konami, Naughty Dog, Bungie och Valve plus många fler som ska se till att fortsättningen på Master Chiefs eskapader blir minst lika bra som hans tidigare äventyr.

Den som klarat Halo 3 på Legendary minns kanske bonusscenen där Master Chiefs stympade rymdskepp glider mot en främmande planet. Det är precis där som Microsofts E3-teaser också tog vid med Cortana som i vild panik försöker väcka Master Chief. Rymdskeppet håller på att trasas sönder och en flykt undan den havererade farkosten inleds. Master Chief kastar sig ur det brinnande rymdskeppet och beskådar en otäck planet med klara Dödsstjärnevisbar med mun som till synes suger i sig allt i sin väg. Master Chief fattar sin bössa och ett nytt äventyr till Xbox 360 kan börja, men vem han egentligen ska slåss mot får vi veta tidigast i höst då Microsoft utlovar mycket mer från kommande Halo 4. Vi på redaktionen hoppas på en argare och mörkare fiende än Covenanterna.

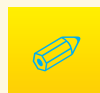
Halo 4 släpps till X360 i sep nästa år

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



LEVEL UP 2011 DUBAI

Gamereactors chefredaktör reste till Dubai för att kika på nya spel från japanska Namco Bandai



Det är +45° i skuggan och jag

känner mig mer död än levande. Sommarhettan i Dubai är något alldeles extra. Som tur är äger Namco Bandais årliga Level Up-event rum inomhus där luftkonditionering går på högvarv.

Efter att Namco Bandais europeiske chef Olivier Comte hälsat en nyfiken världspress välkomna och förklarat att anledningen till varför vi rest till Dubai stavas Ace Combat - drar en videopresentation av företagets höstspel igång. De följande två dagarna fylls av intervjuer, speltester, mer intervjuer, mer presentationer och en himla massa vatten. Ett av spelen som för första gången visades upp i spelbar form var finskutvecklade Ridge Racer: Unbounded. Bakom spakarna sitter teamet bakom Flat Out-spelet och det märks att man hämtat inspiration från framförallt Burnout Paradise och Split Second. Unbounded handlar om furiosa stadsracing där alternativa rutter, genvägar och våldsamma kollisioner utgör någon slags grundstomme. Efter en 25 minuter lång demonstration vet jag ungefär vad vi har att förvänta oss av Unbounded. Detaljerna hittar du här till höger. /Petter



RIDGE RACER UNBOUNDED

■ **KOLLISIONSRISK** Glöm de gamla Ridge Racer-spelen där bilarna bara studsade mot varandra. I Unbounded handlar det om att krocka sönder motståndarna så att de sprängs eller brinner upp - precis som i Burnout. Kollisionerna ser nästan läskigt mycket ut som de i Burnout, dessutom med samma typ av slow motion-effekt.

■ **TILL BUKTEN** Spelstaden i Unbounded heter Shatter Bay och är enligt Bug Bear en blandning av de "mest ikoniska platserna" från New York och Chicago. Under Level Up-eventet hintades det också om andra städer.

NAMCO BANDAIS ACTIONFOKUS

Level Up 2011 gick i actionspelens tecken. Trots att flera av dem bara visade upp sig i form av korta videonuttag så var det tydligt att Namco vill bli ännu starkare på spel innehållande, stryk, bredsvärd, enorma vapen samt raketbestyckade attackhelikoptrar. Inför eventet ryktades det om att Namco skulle visa upp Soul Calibur V. Något som bara delvis stämde. Project Soul var på plats och pratade lite om spelet, men visade varken bilder eller rörligt material från den efterlängtdade femman. Vad vi dock vet är att Soul Calibur V utspelar sig 17 år efter föregångaren och att spelsystemet gjorts om från grunden. Snabbare fighting med mindre och lättare vapen utlovades. Bland annat.



TEKKEN BLOOD VENGEANCE

Tekken: Blood Vengeance är inget nytt Tekken-spel. Tyvärr. Det är en datoranimerad långfilm baserad på storn från sex stycken Tekken-spel. Spelseriens pappa, Katsuhiro Harada, var på plats i Dubai för att berätta lite om projektet. Blood Vengeance har producerats av samma studio som bland annat stod bakom Resident Evil: Degeneration. Filmens manus är skrivet av självaste Dai Sato (Ghost in the Shell) och har regisserats av Youichi Sato, som även suttit i regissörstolen beträffande samtliga av de senaste tre spelens mellensekvenser. Premiär i höst.



INVERSION

Det var svårt att bli imponerad av Inversion under Level Up 2011. Detta eftersom Saber Interactives (Timeshift) nya actionspel mest liknar ett ganska slarvigt hopkok av flera andra redan etablerade titlar i samma genre. Saber har nämligen blandat covermekaniken, vapensystemet och context sensitive-funktionerna från Gears of War-spelen med designen från Activisions förbisedda Fracture. Generisk storyline om en förbannad polisikonstapel samt trist fiendedesign hjälpte inte direkt till och vi lämnade Dubai med en hel del skepsis inför Inversion.



DARK SOULS

Ingen hade trott att fjolårssuccén Demon's Souls skulle bli en så pass stor hit som det faktiskt blev. Inte ens utvecklarerna själva, vilket de under Level Up 2011 gladeligen erkände. Demon's Souls var ett old school-doftande actionspel med fiffigt rollspelselement. Det var svårt, hutlöst svårt, och väldigt beroendeframkallande. From Software lovar att uppföljaren ska bli nästan dubbelt så svårt med fler fiender, större fiender, starkare fiender samt mer omfattande banor. Dark Souls släpps till PS3 och Xbox i oktober.



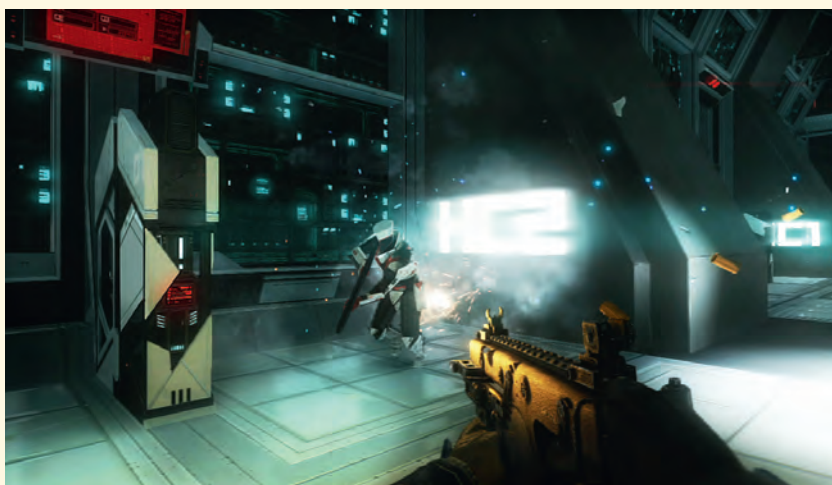
■ **THE UNBOUNDED** Storyn kretsar kring det laglösa street racing-gänget The Unbounded. För att ta sig in i gänget krävs det att man kör som en vettvilling och slår sig fram på gatorna i Shatter Bay. Bug Bear förklarade att det handlar om att lära sig att "använda staden" till sin fördel.

LEVEL UP 2011



ACE COMBAT ASSAULT HORIZON

Den främsta anledningen till varför Namco Bandai valde att förlägga Level Up 2011 till Dubai var att kommande Ace Combat: Assault Horizon utspelar sig i lufrummet ovanför den lyxbyggda arabstaden. Förutom att samtliga av miljöerna kommer att vara baserade på verkliga platser runt om i världen har Namco haft den goda smaken att inkludera helikopteruppdrag den här gången. Blandningen mellan ilslnabb, nästan epileptisk action ombord på en F15 och den mer lugna, strategiskt krävande krigföringen som krävs för att lyckas bakom spakarna i en Apache-helikopter verkar bidra till en härligt varierad upplevelse.



BODYCOUNT

Codemasters laddar puffrorna inför releasen av spelet som gick under arbetsnamnet Black 2

Stuart Black har lämnat teamet han en gång byggde upp. Varför får vi inte riktigt veta. Codemasters undviker frågan genom att hastigt förklara att Stuart ville göra något annat. Byta jobb, helt enkelt. Bodycount lever kvar dock. Och arvet från Stuart Blacks extempolerade actionpärla Black, är hela tiden påtagligt. Bodycount känns instinktivt som en ganska lyckad blandning mellan Black och The Club. Det handlar om poäng. Om att döda med stil. Det påminner därmed även en del om Bulletstorm, fast med betydligt mindre svordomar, laserpiskor och könsord.

Bodycount baseras på en upgraderad version av samma grafikmotor som använts till Dirt 2 och Dirt 3, Ego Engine. Bodycount-teamet har även lånat vädereffekterna från F1 2010 samt stoppat in dynamisk förstörelse samt en del annat smått och gott. Och det ser bra ut. Bodycount är snyggt. Designen är proppad med härliga kontraster och explosionerna ser levande ut. Det brinner lite överallt på banan där vi springer omkring

och skjuter skrikande hejdukar i färgstarka overaller. Spelet är dränkt i ett grönskimrande färgfilter och det märks att Codemasters siktar på att skapa ett utseende som aldrig ska kunna blandas ihop med spel som Call of Duty och Medal of Honor.

"Det viktigaste i Bodycount är vapnen" påstår Codemasters själva. Allt handlar om känslan av att avfira ett vapen. En annan viktig del är kontrasten mellan ett soldränk Afrika och en högteknologisk, spegelblank sci-fi-värld där spelets fiendestyror The Target huserar. Bortsett från ett aningen flamsigt bonussystem ser Bodycount lovande ut. Om det bara blir hälften så bra som Black är vi på redaktionen nöjda.

Bodycount släpps till PC / PS3 / X360 i februari





DUKE NUKEM FOREVER

PC PS3 X360

Speltyp ACTION Utvecklare 3D REALMS / TRIPTYCH GAMES / GEARBOX Utgivare 2K GAMES Premiär UTE NU Antal spelare 1-8 Rek. Ålder 18

Efter 14 år är världens mest försenade spel här. Petter Hegevall har satt betyg...

Duke formar sina grovhuggna jättehänder runt två silikonbröst av storlek extra large. Sekunden senare har han intagit strippklubbens faciliteter där han kollar sig själv i spegeln och urbrister "Damn I look goooood". Duke kissar på golvet, plockar upp en bajskorv som någon glömt att spola bort och slänger den på kakelväggen ovanför pissoaren. "I've got balls of steel!" Det var 15 år sedan jag senast spenderade tid med världens mest pubertale hertig. Han var då cool, käftig och som en muskelpumpad blandning mellan Clint Eastwood och Arnold Schwarzenegger. Idag... 15 år senare är han en relik och en ganska trött huvudkaraktär vars oneliners inte roar längre. Duke har haft det tufft sedan mitten på nittiotalet. Tidens tand har inte behandlat honom med vördnad.

Forever har varit under utveckling i 14 år och fem månader. Jag minns tydligt den där makalöst imponerande presentationen av spelet på 1998 års E3-mässa. Jag satt som på nålar. Min artikel proppades med superlativ med intryck från George Broussards presentation. Det här skulle bli den ultimata uppföljaren till ett av de viktigaste actionspelen under hela nittiotalet. Och det skulle släppas 1999. Men tiden gick. Och allt gick fel. När Forever nu äntligen anlänt är det Borderlands-studion Gearbox som slutfört projektet och hela spelet är en ganska tragisk soppa av gamla, nya och bättre



HACKAT & MALET

Rent grafiskt är Forever fult, men också otroligt ojämnt. Spelets första tre banor ser verkligen ut som ett 14 år gammalt spel medan de tre sista framstår som betydligt mer moderna med riktig mapping av ljus och skuggor.

LADDA SNABBARE

Laddningstiderna i Duke Nukem Forever är verkligen vidriga. Om man dör måste hela banan laddas om. Vilket, i konsolversionerna, tar över en minut. Varje gång.

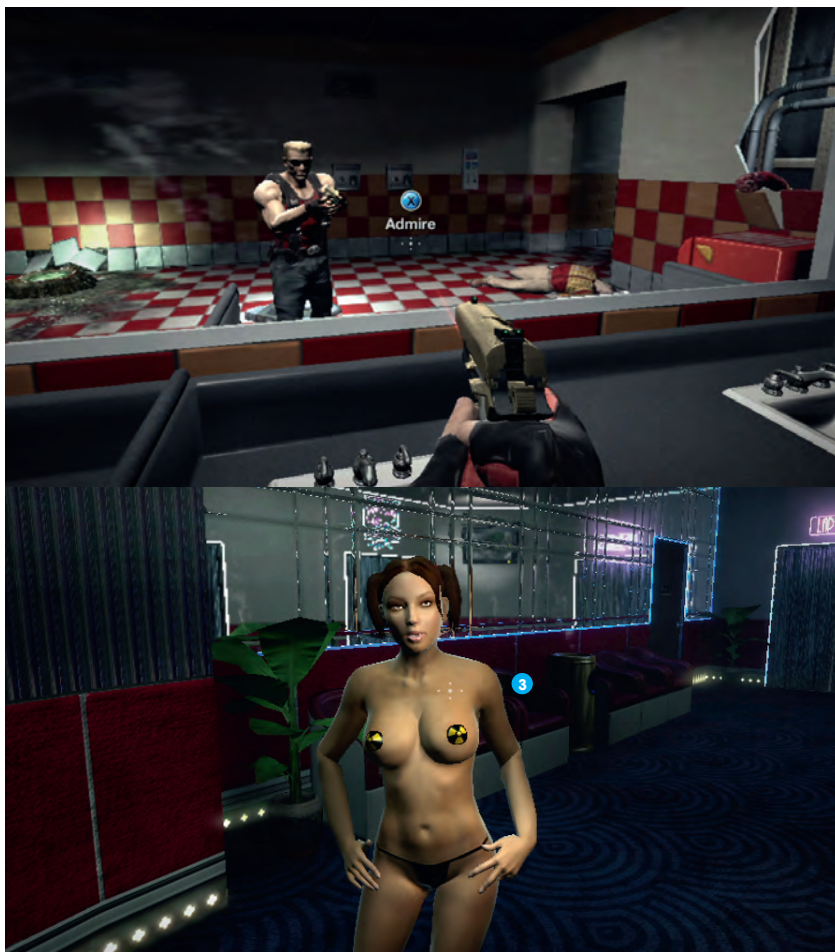
begnade spelmoment från actiongenrens senaste 15 år. Inslängda ovanpå varandra i en mix vars identitet är så osäker att inte ens hertigens kaxiga krigsrop kan dölja det faktum att Duke Nukem inte längre vet vilket ben han ska stå på.

Spelet tar sin början när rymdskurkarna från Duke Nukem 3D återigen invaderar Jordan. Kvinnorna ligger, ännu en gång, risigt till och ut rycker såklart Duke. Det börjar i ett polygonfattigt casino

BANORNA ÄR KORKADE OCH FIENDERNA DUMMA

och fortsätter sedan ut på Las Vegas gator vidare till Nevadas ödemarker och vidare till de underjordiska katakomberna under Hoover Dam. I grunden ett retrocharmigt actionspel i förstapersonsperspektiv utan nymodigheter som Call of Duty-checkpoints eller Halo-doftande kompass. Man får leta lite för att hitta rätt riktning och den dörr som behöver sparkas in härnäst. Vilket jag absolut kan uppskatta. Att Gearbox haft den usla smaken att stoppa in återuppladdningsbar hälsomätare samt

LÄS MER PÅ GAMEREACTOR.SE



3 MYCKET NAKET

Humorn i Forever är precis som i föregångaren pubertal och ganska trasig. Duke stöter på en hel del nakna damer under äventyrets gång, och alla vill ha honom.

4 STEROIDER & ÖL

Duke kan äta steroider för att på så sätt bli superstark. Han kan även dricka öl, bli berusad och därmed skottsäker.

vapenprioriteringssystemet från Halo-serien gör mig konfunderad, dock. Det passar inte alls och förstör en stor del av den grundläggande personlighet som Duke Nukem 3D hade. Tillkommer gör det faktum att bandesignen för det mesta är riktigt dålig. Den labyrintaktiga strukturen som föregångaren baserades på skimrar till någon gång ibland men för det mesta är det linjärt och ofta korkat planerat. Fienderna är urdumma, och ofta obalanserat svåra. Vapnen känns fjösiga och fram till spelets senare hälft extremt trista. Det som gjorde Duke Nukem 3D så otroligt bra, på sin tid, var smart bandesign samt fantastisk atmosfär. Något som Forever dessvärre saknar. Mängder av olika idéer har använts för att skapa den ultimata actionupplevelsen. Här kryllar plagierade moment från genredifierande titlar som Half-Life, Halo och Deus Ex. I slutändan, och till skillnad från evighetsprojektet Prey, lyckas Duke Nukem Forever inte göra någon av idéerna till något eget och det blir i slutändan bara en ganska grumlig soppa av splittrade och aningen skeva designdirektiv. Fullt är det också. Ordentligt fullt.

5

Petter Hegevall



ALICE: MADNESS RETURNS

PC PS3 XBOX 360

Speltyp ACTION Utvecklare SPICY HORSE Utgivare EA
Premiär UTE NU Antal spelare 1 Rek. Ålder 18

American McGee har sagt att hans livsmål är att bli "den näste Walt Disney, bara en smula elakare". En beundransvärd ambition. Den excentriske spelmakaren var på god väg med klassiskt mörka American McGee's Alice från 2000, men ljumma Scrapland och katastrofalt usla Bad Day LA fick oss att tappa hoppet. McGee har nu med sin egna studio Spicy Horse återvänt till sin favoritkaraktär, Alice i Underlandet, vilket har varit ett synnerligen klokt beslut.

I Alice: Madness Returns är galenskapen onekligen tillbaka, och den är behagligt smittsam från början till slut... Alice är en ung kvinna med stora problem. I upptakten till det första spelet fick vi veta att hon var ensam överlevande efter att hennes familj brann inne i en olycka. Alice hamnade på sinnessjukhus och tvingades bege sig på en omfattande resa in i sin befläckade, sotsvarta själ. Nu är Alice frisläppt, men långt ifrån frisk. Än en gång måste hon bege sig på en inre resa för att söka upp det som besudlar hennes sinne. Det är en strapatsrik färd med massor av variation. Strider, minispel, pussellösande och massor av plattformsmoment gör Madness Returns till ett riktigt bra spel som egentligen bara har en enda nackdel.

Grafiken pendlar nämligen mellan riktigt bra och avgrundsusel. Jag älskar den förvridna estetiken och all variation, men teknikmässigt är det sällan bra då smetiga texturer tillsammans med stundtals allt för

DEN FÖRVRIDNA ESTETIKEN IMPONERAR STORT

grovhuggna miljöer gör mig besviken. Ett annat, betydligt mindre minus har att göra med striderna, som stundtals är invecklade då många fiender måste besegras på olika sätt. Men det finns mycket bra saker också: tempot är ypperligt, spelkontrollen är fläckfri och man vill ständigt se vad som finns bakom nästa kusliga dörr. American McGee och Spicy Horse imponerar stort och jag vill helt enkelt inte sluta spela.

8

Alice: Madness Returns är en härlig, våldsamt vuxensaga.

Jesper Karlsson

HUNTED

PC PS3 X360 Speltyp ACTION / ÄVENTYR Utvecklare INXILE ENTERTAINMENT
Utgivare BETHESDA Premiär UTE NU Antal spelare 1-2 Rek. Ålder 16



Fjantiga dialoger, tribal-tatueringar, alvöron, huggtänder, jättespindlar, smetig grafik och styltig spelmekanik. Välkommen till årets hittills fetaste besvikelse.

I *Hunted: The Demon's Forge* axlar man rollen som antingen den välsvarvade stealth-prinsessan E'lara eller renrakade barbaren Caddoc. Båda är legoknektar från tidigt 1100-tal och när de får nys om ett uppdrag där belöningen utgörs av otaliga kistor fyllda med guld slänger de sig raskt ut i första bästa spöskog i jakt på ruskprickar, skelett och småsinta demoner.

Det låter bra. Ganska i alla fall. Men så fort man tar kontrollen över E'lara börjar problemen hopa sig. *Hunted: The Demon's Forge* är stelbent, steril, livlös, linjärt, styrt och ibland helt förprogrammerat. Upplägget påminner om valfritt oinspirerat filmlicensspel. Gå dit. Hacka ihjäl tre stycken rangliga skelettsoldater. Gå vidare. Skjut en pil på ett hänglås. Gå vidare. Hacka ihjäl fyra stycken jättespindlar. Vore det inte för att spelkontrollen är seg och spelkänslan fyrkantig skulle möjligtvis spindelslakten underhålla. Kanske även skelettstriderna. Men de är inte roliga,



1 LINJÄRT 3000

Banorna i *Hunted* är så linjära att korridorerna i gamla *Doom II* framstår som rena sandlådeupplevelsen. Man går ofta på en stig omgiven av osynliga väggar.

2 DISTANSDÖD

Under striderna mot urkorkade skelett och *Lord of the Rings*-plagierade orcher kan man välja om man vill skjuta ihjäl ruskprickarna på håll med pilbåge/armborst eller om man vill chanssa, ta fram svärdet och kasta sig in i striden med huvudet före.

inte för en sekund.

E'lara är kvinna och därmed svag. Istället för styrka besitter hon färdigheter som prickskytt och flera av spelets större strider kräver att hon sätter sig i skydd och prickar fienderna på håll med sin pilbåge. Caddoc är stor, stark, råbarkad och arg. Han har förvisso också ett skjutvapen (armborst) men hackar helst ihjäl sina fiender på nära håll med svärd, klubba, yxa eller stock. Spelar man på egen hand kan man vid vissa förutbestämda tillfällen byta karaktär genom ett enkelt knapptryck. Spelar man med en kompis är det tänkt att man ska komplettera varandra. Tyvärr fungerar det inget vidare.

Audiovisuellt är *Hunted* ungefär lika bra som det är rent spelmässigt. Tidiga bilder och entusiastiskt snack om hur

HUNTED ÄR SPELMEKANISKT SEGT, STYLTIKT OCH TRIST

teamet lyckats kräma ur all kraft ur Epics Unreal-teknologi lovade gott. Slutresultatet är dock inget mer än ett platt, trist och färgfiltrerat gytter, fula texturer och horribla animationer. Givetvis är *Hunted* minst fult till PC där framförallt upplösningen trollar lite med den i övrigt bristfälliga grafiken - men i slutändan vore det vansinnigt att

4

beskriva detta som snyggt. Varning utfärdas, med andra ord. **Petter Hegevall**



SHADOWS OF THE DAMNED

PS3 XBOX 360

Speltyp ACTION Utvecklare GRASSHOPPER GAMES
Utgivare EA Premiär 23 JUNI Antal spelare 1
Rek. Ålder 18

Jollret är lika glatt som obehagligt. Jag har nyss tryckt in en jordgubbe i ett bebishuvud monterat i en dörr och nu är ungen mått. Sedan skjuter jag ett ljusskott i ett gethuvud för att lysa upp Helvetets kullerstensvägar. Flickvännen tappar huvudet och min demon-polare drar ordvitsar innan han förvandlas till bössan "boner". Vad i hela fridens namn är det jag spelar?

Det är *Shadows of the Damned*, frukten av en vänskap mellan Suda 51 och Shinji Mikami. Garcia Hotspur jagar sin flickvän nere i Helvetet och slaktar varje underjordisk best han får syn på, med hjälp av sidekicken Johnson som dubblar som eldvapen. Tolkningen av Helvetet är riktigt rolig och originell, och det finns gott om "What the fuck"-ögonblick.

Actionpartierna påminner om de senaste *Resident Evil*-spelen; allt från sikte, uppgraderingar och mystiska vapenmånglare doftar av Capcoms zombiespel.

GARCIA JAGAR SIN BRUD NERE I HELVETET

Tankarna går också till *Alan Wake*, då ljus och mörker är en central del i striderna. I Helvetet dör du nästintill omedelbart om du inte tänt nämnda getabockar, vilket gör demonfighterna dels intensiva, dels irriterande. Trots den vridna, mörka designen blir man aldrig riktigt rädd. Ruttna ordvitsar och fräckisar står nämligen som spön i backen och din demonföljeslagare känns hopplöst fjolligt röstcastad. Samtidigt faller jag pladask för de morbida sagoböcker jag hittar i underjorden, och portar invirade i demonkönshår trassar man ju inte direkt med dagligen.

Shadows of the Damned är en designtriumf och du har garanterat inte sett något liknande. Spelmässigt har det brister (banorna är exempelvis väldigt snitslade), men är du sugen av slafset från sprängda demoner och ljudet av rysligt bebisgråt

kommer du inte att bli missnöjd. Och just ja: musiken är briljant.

7 **Jonas Elfving**



INFAMOUS 2

PLAYSTATION 3 Speltyp ACTION Utvecklare SUCKER PUNCH Utgivare SONY Premiär UTE NU Antal spelare 1 Rek. Ålder 16

Jag blickar ner över New Marais från toppen av ett kyrktorn. Livet har sin gång där nere på gatorna, trots översvämningar och oljeutsläpp. Jag panorerer runt med kameran mot den blodröda solen och känner mig harmonisk. Det kanske jag inte borde, för på radarn ser jag hur någon nere på marken behöver min hjälp. Rädda kvinnan som blir rånad eller döda hela buntan? Ond eller god? Precis som i föregångaren är valet fritt. Och rätt.

Infamous 2 är den typ av uppföljare jag gillar allra mest. Istället för att försöka förnya och göra om så mycket att grundidén tar stryk, har Sucker Punch valt att förbättra det som redan var bra. Bortsett från att Empire City bytts ut mot New Orleans-inspirerade New Marais är det mesta sig likt. Men större. Och mer omfattande. Den här gången håller Beast på att ödelägga halva USA, ett virus dödar folk till höger och vänster och dessutom behöver invånarna i New Marais hjälp med ett gäng som terroriserar stan. Cole MacGrath är inte längre en ofrivillig emo-hjälte utan har vuxit in i Spindelmannen. Han strör oneliners omkring sig, använder sina krafter för allas bästa och har blivit en sann superhjälte.

Oavsett om jag letar hemligheter, desarmerar bomber eller bara sparkar bad guy-rumpa runt i New Marais bjuder Infamous 2 på en härlig



1 BACKSTREET

Coles utseende har förändrats flera gånger under utvecklingen. När Sucker Punch först visade Infamous 2 hade han en Backstreet Boys-inspirerad spike-frisyr. Tyvärr är den rakade, ärrade Cole inte mycket coolare.

2 SUPERKRAFTER

Den som har en sparfil från det första Infamous får ett litet försprång. Annars får man arbeta upp sina krafter från en nivå som påminner om en elektrisk ål till att senare utklassa självaste Kejsaren i Star Wars.

superhjältelekstuga med smidig spelkontroll som hela tiden stimulerar mig att utforska mera. Nya egenskaper låses upp i ett välavvägt tempo medan Coles krafter bara blir mer och mer sanslösa. Vilket behövs med tanke på att Beast är på väg mot New Marais för att dänga Cole en gång för alla.

Även om det mesta är bättre i Infamous 2 än i föregångaren, finns det saker Sucker Punch gärna fått se över. Det inkluderar framför allt det nya systemet för närstrid där en trilsande kamera gör att jag ofta delar ut slag i blindo utan att veta vem jag egentligen slåss med. Lyckligtvis har Cole sina bokstavigt talat elektriska

RÄDDA KVINNAN SOM BLIR RÅNAD ELLER DÖDA HELA BUNTEN?

krafter att använda istället så det blir aldrig något egentligt problem. Att exempelvis kunna smyga på en grupp fiender bakifrån och med en enda kraftig attack slunga alla mot en ond bråd död är larvigt tillfredsställande.

Det Sucker Punch själva är mest stolta över i Infamous 2 är systemet för att konstruera egna uppdrag man sedan kan dela med sig av. Det är en väldigt genomarbetad funktion som dock kräver vissa förkunskaper för att kunna nyttjas fullt ut. Men redan nu finns flera fantastiska kreaturer som gör att man lätt glömmer det faktum att Infamous 2 annars inte har speciellt stor variation på uppdragen. New Marais är den bästa digitala sandlådan sedan Panau i Just Cause 2. Sucker Punch har fångat den amerikanska södern på ett utmärkt sätt och skapat en spelvärld fylld av hemligheter som känns rolig att utforska tack vare smidig

spelkontroll. Infamous 2 är kort sagt en behaglig defibrillatorchock som kommer räcka hela sommaren och mer därtill.

8

Jonas Mäki



RED FACTION ARMAGEDDON

PC PS3 X360 Speltyp ACTION Utvecklare VOLITON INC Utgivare THQ Premiär UTE NU Antal spelare 1-4 Rek. Ålder 18

Låt oss för en stund inse fakta. Explosioner i spelvärlden har blivit gammalt. Lastgammalt till och med. Den exotism som explosioner en gång erbjöd under 80-talets hyrvideokultur, är idag representerad i sådant överflöd att glamour och spänningen med saker som smäller sedan länge gått förlorad. Vi har till sist själva blivit de där actionhjältarna som aldrig tittar på explosionen i bakgrunden. För det är inte häftigt längre.

I Red Faction-serien är det annorlunda. Att se en explosion förstöra något här, känns rätt. Det känns bra. Spelserien hade dessutom nyligen sin absoluta toppmarkering med Red Faction: Guerrilla där spelaren släpptes lös att härja fritt på ett fullt förstörbart Mars. Armageddon, som är en direkt uppföljare till Guerrilla, är istället en linjär korridorshooter i mörka grottsystem där du slåss mot insektslika aliens. Det är inte utan att jag blir förbannad när jag spelar det. Borta är friheten. Borta är den knoppande personligheten med CCCP-referenser från de tidigare spelen. Kvar är ett spel som istället försöker närma sig mittfåran av linjära actionspel med militärtema och som lägger sitt fokus



1 VAPENGOTTA

Armageddon är proppfullt med roliga förstörelsevapen. Två favoriter är magnetgeväret som möjliggör det för dig att kasta hela byggnader på fiender och den gigantiska laserbrännaren som kan göra skivat (och rostat) bröd av ganska exakt allt.

2 I MÖRKRET

Det föregående spelet, Red Faction: Guerrilla, var ett sandlådespel proppat med beroendeframkallande frihet. Armageddon är raka motsatsen. Ett korridoriserat actionspel utan frihet.

på en story som ingen bryr sig om.

Det gör mig också väldigt ledsen. För det är så tydligt att inlåst i de trånga korridorerna och det handikappade narrativet så finns här ett riktigt roligt spel som bara väntar på att få visa upp sig. För förstörelsefysiken och möjligheterna

EXPLOSIONERNA I ARMAGEDDON PÅMINNER OM POESI AV DEN FINARE SORTEN

att utnyttja den är fler än någonsin. Här påminner explosioner och saker som rämman om fin poesi och jag känner ett nästan buddistiskt lugn av att se ett plasmaskott urholka ett massivt byggnadskomplex varefter det ger vika och rasar ihop. Men förstörelsen kommer aldrig till sin rätt i de monotona och mörka grottyrmmena, utan förblir istället ett nedköp från Guerrillas öppna värld. Och återigen har vi fått se hur originalitet i spelvärlden ännu en gång slagits ner i marken av en stor fet hammare.

7

Viktor Eriksson



KUNG FU PANDA 2

PC PS3 XBOX 360 (Skrivet av Petter Hegevall)

Det första Kung Fu Panda-spelet var ett rakt igenom lyckat licensspel där tjugisig grafik, charmig story och välgjord spelkontroll verkligen glänste. Att uppföljaren visar sig vara ett ganska tragiskt fiasko drabbat av den envisa licensförbannelsen är därmed både överraskande och tråkigt. Traditionella slagsmål blandas med diverse minispel och till Xbox 360 och Playstation 3 uppmuntras man att använda sig av Kinect/Move.

4 Kass spelkontroll, värdelös struktur och tramsiga utmaningar gör dock att jag tröttnar.



CHILD OF EDEN

XBOX 360 (Skrivet av Jonas Elfving)

Ett pumpande soundtrack. Fyrverkerifiender. Ett hypnotiskt upplägg. Jodå, stämningen från Rez är intakt i andliga uppföljaren Child of Eden, även om man bytt till förstapersonsvy och fixat ett bra Kinect-stöd. Du åker på räls genom psykedeliska världar, markerar de fiender du vill attackera och skickar sedan ut en attack. Fler banor hade varit kul, men känslan av att vara en jedi eller trollkarl när man "knuffar" fram attackerna är svårslagen. Spelas med fördel på hög volym i ett nedsläckt rum.

8



DUNGEON SIEGE III

PC PS3 XBOX 360 (Skrivet av Martin Eiser, Gamereactor DE)

Det är kul med loot. Krigsbyten i kalla underjordskammare piggar onekligen upp, och i Dungeon Siege III finns det gott om den varan. Du väljer bland fyra kämpar med skiftande specialiteter, allt från närstrid och magi till distansvapen och självkloning.

Utvecklarna Obsidian förtar både med action- och rollspelsfansen, men med småbrister i variation och multiplayer är det inte säkert att bägge läger charmas helt. Överlag dödar du lätt såväl tid som fiender i dessa krigiska utflykter under markytan.

7

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.



Sony's konsol är en svartblank Blu-ray-best med ett kraftfullt inre

SONY PLAYSTATION 3

INFORMATION

Tillverkare SONY
Premiär 23 MARS 07
Media BLU-RAY
Signal HDMI
Vikt 4 KG
Mått 290x65x290
Pris 2495 KR

Playstation 3 är en komplett underhållningsmaskin som innehåller det mesta man behöver. Det inkluderar en 3,2 GHz Cell-processor från Toshiba samt ett grafikkort från Nvidia. Dessutom har den en funktionell Blu-ray-spelare, inbyggd hårddisk som enkelt kan utökas till 320 gigabyte och inbyggt wifi. Playstation Network erbjuder gratis onlinespelande och funktioner som 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 rörelse-känsliga 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 två...	Action	Sony	10/10
03	Red Dead Redemption Det coolaste western-spelet någonsin är propopat 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, snyggt och medryckande för fotbollsvännerna som vill ha djup i sitt passningssystem.	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	LA Noire Mordgåtor i snitsig 40-talsmiljö där ditt anteckningsblock och din intuition är dina bästa verktyg.	Äventyr	Rockstar	9/10
14	Portal 2 Ondskekatoren 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

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.

INHANDLA

LITTLE BIG PLANET 2

MEDIA MOLEKULE / SONY

Vad handlar det om: Tygdockor, hembyggen och tre ton charm. I Little Big Planet 2 spelar du antingen färdiga plattformsbanoer, laddar med nya online eller skapar egna. Skapa ett racingnivå eller en fightingbana för Sackboy och hans vänner.

Bästa biten: Communityt. Little Big Planet 2 är ett organiskt väsen som tack vare bandeditorn fått eget liv i och med alla flitiga bannickrare världen över. Det senaste superbygget av en privatperson är en fullfjädrad förstapersonsskjutare.

För dig som: Vill skutta och snickra.



INHANDLA

GRAN TURISMO 5

POLYPHONY DIGITAL / SONY

Vad handlar det om: Ambitiös simulator-racing där du väljer bland ett sanslöst antal bilar för att kappköra dig fram till evig ära. 1031 bilar, 71 olika banvarianter samt till och med go-karts är vad racingfantasten kan sätta tänderna i. Gran Turismo är det fetaste racingspelet som finns till Playstation 3.

Bästa biten: Bilofilen lär älska designen i Premium-bilarna, som är överjordiskt elegant modellerade, täckta med högupplösta texturer och ljussatta medvackert realtidsljus. Så ska en spelkärna se ut.

För dig som: Vill bränna gummi.



INHANDLA

INFAMOUS 2

SUCKER PUNCH / SONY

Vad handlar det om: Beast håller på att slita halva USA i stycken, ett mystiskt virus dödar folk till höger och vänster och i New Marais har kriminella tagit kontrollen över staden. Cole ser det som ett gyllene träningsläger att förbättra sina redan makalösa krafter och dessutom rädda världen.

Bästa biten: Att ställas mot Beast som är sjuk stark och ute efter just en själv. Striderna urartar snabbt i rena superhjältefesterna med sanslösa mängder blixtar och fyrverkerier i årets bästa kraftmätning.

För dig som: Vill vara en superhjälte.



WARNING!

CABELA'S DANGEROUS HUNTS

ACTIVISION / ACTIVISION

Vad handlar det om: Vilda leoparder, lejon och andra märkliga djur i Afrika har blivit besatta och du måste sätta dem på plats med hagel och bly. Till råga på allt har du en risig fader-son-relation att fixa samt hopplös spelkontroll som du måste bemästra.

Sämsta biten: Det patetiska vapenutbudet gör jaktspelen mer till ett springa-och-gömma-sig-bakom-en-myrrstack-spel. Du har två hagelskott innan du måste ladda om, en fjösig bössa och en ärtskjutare till revolver. **Välj i stället:** Killzone 2. Jaga Helghast istället.





SONY PSP

INFORMATION

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

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

Gamereactor Topp 5 PSP

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

God prestanda, grym onlinetjänst och ett smidigt gränssnitt

MICROSOFT XBOX 360

INFORMATION

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

Microsoft släppte Xbox 360 redan i december 2005. I somras ersattes den gamla modellen av Xbox 360 S, en mindre slimmad modell av bättre kvalitet med 250 gigabyte stor hårddisk, fler USB-portar, lägre ljudnivå, bättre Kinect-kompatibilitet samt inbyggt wifi. Xbox 360 har ett grafikkort från ATI, en Power-PC-processor från IBM innehållandes tre kärnor på 3,2 GHz samt 512 megabyte RAM. Den välgjorda onlinetjänsten Xbox Live är ett starkt argument för Xbox 360 med en välfylld affär nedladdningsbara spel och 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 obscenit prisvärda, gyllene spelkossa med hela fem spenar att suga actionnärning 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 motorsågsspektakel 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 lättlista, 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 eldboll. En rundspark. Ett bensvop. Och en småliffet nykomling. Super Street Fighter IV är äntligen här.	Fighting	Capcom	9/10
11	LA Noire Förhör mordmisstänkta och och slåss med hejdukar som karriärklättrande 40-talspolis i ett härligt äventyr.	Äventyr	Rockstar	9/10
12	Bayonetta Härligt härfagra 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 kläfsig.	Action	EA	9/10
15	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 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

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 lättigt nytt spelsätt där din precisionsstyrning utmanas på en hinderbana proppad av koner, slalom-banor och avspärringar. Med exakt handbromsande och frenetiskt rattande blir spelläget härligt utmanande och det bästa med Codemasters stekhetätra.

För dig som: Är sugen på Gymkhana.



INHANDLA

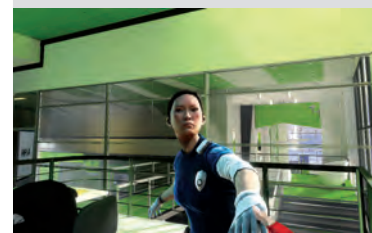
MIRROR'S EDGE

DICE / EA

Vad handlar det om: I en kliniskt ren, Singapore-liknande fascistframtid är parkour-kunniga kurirer det bästa sättet att frakta hemligstämplad information. Du spelar som hopperkan Faith, som skuttar sig genom Digital Illusions ursnygga stad och aktar sig för lagens långa (och aggressiva) arm.

Bästa biten: Att med andan i halsen vanskinneshoppa från en rödmarkerad lyftkran, se allting bromsa ned till ultrarapid, befara att timingen varit fel, för att slutligen landa oskadd på en mjuk matta.

För dig som: Heller flyr än illa fäktar.



INHANDLA

WWE ALL STARS

THQ / THQ

Vad handlar det om: Professionell wrestling full av fighters, specialslag och showmanship. Klassiska kalsonglegender som Hulk Hogan, Ultimate Warrior, Bret Hart och Jake the Snake ger sig här på varandra.

Bästa biten: De vansinniga specialattackerna. Att som "Macho Man" Randy Savage göra en jättelik bakåtvolt från mitten av ringen, landa högst upp på en hörnstolpe och sedan kasta sig mot sin motståndare med en förödande attack. All Stars är lättspelat, explosivt och rusligt underhållande.

För dig som: Blir knäsvag av Hulk Hogan.



VARNING!

HUNTED: THE DEMON'S FORGE

INXILE ENTERTAINMENT / BETHESDA

Vad handlar det om: Ett silikonpumpat våp med plastikopererade alvöron samt en Tribal-prydd muskelidiot som ger sig ut bland korkade orcher och fula jättespindlar för att fria en grupp fångslade bybor.

Sämsta biten: Striderna i Hunted är riktigt dåliga, rakt igenom. Oavsett om man väljer att skjuta sina fiender med pilbågen eller slå dem med svärdet är striderna ensidiga, ytliga och otroligt stiltiga. Pusslen är snudd på lika dåliga på grund av total fantasilöshet.

Välj i stället: Dungeon Siege III.





NINTENDO DS/3DS

INFORMATION

Tillverkare Nintendo
Premiär 11 mars 05
Media Kassettkort
Vikt 285 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.

Revolutionerande konsol med massor av familjemys

NINTENDO WII

INFORMATION

Tillverkare NINTENDO
Premiär 7 DEC 06
Media DVD
Signal KOMPLEMENT
Vikt 1,2 KG
Mått 55.4x44x225
Pris 2695 KR

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



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

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 moinkostym 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 mop-top-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 Tidlös plattformande med goombas, avloppsrör och luftskepp. Avnjuts gärna med tre goda vänner.	Plattform	Nintendo	8/10
12	Mario Kart Wii Helmysigt 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

ZACK & WIKI: QUEST FOR BARBAROS' TREASURE

CAPCOM / CAPCOM

Vad handlar det om: Piratgossen Zack och hans apkompis letar nedgrävda skatter på de sju haven. I en unik kombination av klassiskt äventyrande och hjärngympa charmar denna sorgligt förbisedd Wii-pärla oss totalt.

Bästa biten: Tillfredsställelsen av att hitta lösningen på hjärnskrynklande klurigheter i klass med Monkey Island, Broken Sword och Day of the Tentacle är svårslagen. Men nu är den tillbaka. Mer njutbar än någonsin.

För dig som: Vill peka och klicka på Wii.



INHANDLA

SUPER MARIO GALAXY 2

NINTENDO / NINTENDO

Vad handlar det om: Världens främste spelikon samlar 120 stjärnor i ett astronomiskt bra plattformsspel med stor charm. Dinosaurien Yoshi hjälper till med tungan och du klär dig även i stenbumlingsdräkt.

Bästa biten: När Mario hoppar in i de rosa slangbellestjärnorna och slungar sig ut till nästa färgglada himlakropp kittlar det i magen, varje gång. Känslan av äventyr och att få utforska alla vrår i galaxen är ständigt närvarande i detta superba spel.

För dig som: Avgudar plattformsspel.



INHANDLA

BOOM BLOX: BASH PARTY

NINTENDO / NINTENDO

Vad handlar det om: Steven Spielberg har knäpat ihop ett pusselspel där du ska sikta, kasta, knycka och rycka med Wii-fjärran för att manipulera poängblock i olika banor. Här finns både ett en- och flerspelarläge.

Bästa biten: Den utmärkta fysiken/känslan i byggklossarna ger tillsammans med den exakta spelkontrollen en oerhörd närvaro i spelandet. Bash Party är så nära ett riktigt Jenga-torn man kan komma.

För dig som: Är sjukligt envis och behöver ett partyspel som passar för alla åldrar.



VARNING!

EXERBEAT

NAMCO / NAMCO

Vad handlar det om: Du ska träna bort kärlekshandtagen i fåniga minispel med en Wii-fjärr i vardera näve. Simning, dansövningar och kampsport hör till övningarna, men du lär svettas mer över faktumet att du bränt 500 spänn på rent skräp.

Sämsta biten: Minispelet Pirate Attack, där du ska svinga ett svärd mot attackerande frukt som vill döda dig. Det är omöjligt att avgöra avståndet till fienderna, den så kallade rytmen i attackerna är helt ur takt och du förnedras totalt i dina patetiska vift.

Välj i stället: Wii Fit 2. Ett bra träningspel.



Gamereactors köpguide är helt och hållet baserat på redaktionens gemensamma åsikter som recenser 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.

APPLE IPHONE/IPAD

INFORMATION

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

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

Gamereactor Topp 5 Iphone / Ipad

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

Spelvärdens största plattform med mängder av möjligheter...

PC WINDOWS

INFORMATION

Tillverkare OLIKA
Premiär 1971
Media DVD
Signal VARIERAR
Vikt 2,1-4200 KG
Mått VARIERAR
Pris VARIERAR

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



Gamereactor Topp 15 PC / Windows

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

Nr.	Speltitel	Genre	Utgivare	Betyg
01	Half-Life 2: The Orange Box	Action	EA	10/10
02	Bioshock	Action	2K Games	9/10
03	Starcraft II: Wings of Liberty	Strategi	Activision	9/10
04	Crysis 2	Action	EA	9/10
05	World of Warcraft	Onlinerspel	Vivendi	9/10
06	Dragon Age: Origins	Rollspel	EA	9/10
07	Empire: Total War	Strategi	Sega	9/10
08	Mafia II	Action	2K Games	9/10
09	Left 4 Dead 2	Action	EA	9/10
10	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	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

CALL OF DUTY: BLACK OPS

TREYARCH / ACTIVISION

Vad handlar det om: Kalla kriget, i nyversion och i förstaperson. Du kastas ut i hårda strider på rysk tundra och i fuktig vietnamesisk djungel. Amerikanska, ryska och tyska vapen smattrar i såväl en intensiv kampanj som röjig multiplayer.

Bästa biten: Att dominera totalt online i spelläget "Free for All", för att sedan ladda hem matchen i Theatre-läget och återuppleva sina egna skills i tredje personsvy. Gärna med favaböner och ett glas Chianti.

För dig som: Vill ha ett välregisserat krig.



INHANDLA

ASSASSIN'S CREED BROTHERHOOD

UBISOFT / UBISOFT

Vad handlar det om: I 1500-talets Rom ska lönnmördaren Ezio återigen måla staden röd med sina handledsknivar. Det blir även parkour-skutt mellan hustak, sidouppdrag och delgering av ditt brödraskaps lönnmördaruppdrag. Samt ett spillas nytt, och strålande multiplayer-läge.

Bästa biten: Designen av Rom, som det såg ut för 500 år sedan, är makalöst detaljrik. Att springa över en bro i månlyus är vackert, likaså upptäcktsfärderna i ruinkomplex.

För dig som: Är en tyst krigare.



INHANDLA

MAFIA II

2K CZECH / 2K GAMES

Vad handlar det om: Med 50-talsstaden Empire Bay som ljuv kuliss lever du livet som snyggt stylad maffiamedlem. I en strålande story följer du krigsveteranen Vitos äventyr när han tar sig an de rivaliserande gangstergängen i staden. Vänta dig bilkörning, vapenhantering och övertalning.

Bästa biten: De briljant regisserade mellanskvenserna som verkligen sätter oss i rätt sinnestämning och drar in oss i storyn. Här briljerar 2K Czech och slår faktiskt konkurrenten Rockstar på fingrarna.

För dig som: Älskar mafiaaction.



VARNING!

THE TEMPLAR

HAEMIMONT GAMES / KALYPSO MEDIA

Vad handlar det om: Fransk tempelriddare slår följe med hädande hovdam för att nysta i mysteriet kring The Templar Order, döda vakter och leta helig Graal. För dig som spelar innebär det montont knapphamrande för att döda fullt animerade riddare.

Sämsta biten: Migräna man får när man aktiverar samarbetsläget på delad skärm. Spelets grafiska gränssnitt är nämligen totalt nedsolat av fula mätare, och i splitscreen blir detta outhärligt klaustrofobiskt. Usch, vilket vidrigt litet spel.

Välj i stället: Assassin's Creed: Brotherhood.



Gamereactor Topp 200 Samtliga plattformar

Vi listar 200 köpvärda spel ur Sveriges fetaste recensionsarkiv

ACTION

NR.	SPELTITEL	PLATTFORM	RELEASE	UTVECKLARE	UTGIVARE	CITERAT	BETYG
01	CRYSIS	PC	DEC 2007	CRYTEK	EA	Beroendeframkallande frihet förpackad i spelvärldens bästa grafik	10
02	GEARS OF WAR	XBOX 360	NOV 2011	EPIC GAMES	MICROSOFT	Testosteronladdad och extrembrutalt framtidskrig med rusliga fiender	10
03	GRAND THEFT AUTO IV	PC/PS3/XBOX 360	APRIL 2008	ROCKSTAR GAMES	2K GAMES	Ett av tidernas absolut bästa spel komplett med två fantastiska expansioner	10
04	HALO 3	XBOX 360	OKT 2007	BUNGIE	MICROSOFT	En episk resa genom ett rymdlandskap som vi älskat sedan 2001	10
05	HALO: REACH	XBOX 360	OKT 2010	BUNGIE	MICROSOFT	Det bästa Xbox 360-exklusiva spelet som går att köpa för pengar	10
06	KILLZONE 2	PLAYSTATION 3	JAN 2009	GUERRILLA GAMES	SONY	Sotsvart, ondskefullt och ursnyggt. Kriget på Helghan lockar fortfarande	10
07	RED DEAD REDEMPTION	PS3/XBOX 360	MAJ 2010	ROCKSTAR GAMES	2K GAMES	Folket bakom Grand Theft Auto gjorde vilda västern till en plats vi längtade till	10
08	THE ORANGE BOX	PC/PS3/XBOX 360	OKT 2007	VALVE SOFTWARE	EA	Half-Life 2 plus Portal i en och samma box. Fortfarande ett fantastiskt fynd	10
09	RESIDENT EVIL 4: WII EDITION	WII	SEP2007	CAPCOM	CAPCOM	Finurligt utformad konvertering av ett av förra konsolgenerationens bästa spel	9
10	ASSASSIN'S CREED	PC/PS3/XBOX 360	NOV 2007	UBISOFT	UBISOFT	Skickligt designade lönmord i en av de snyggaste spelvärldarna någonsin	9
11	BATMAN: ARKHAM ASYLUM	PC/PS3/XBOX 360	AUG 2009	ROCKSTEADY STUDIOS	EIDOS	Härtsläende serietidningsaction dränkt i tunga skuggor och läckra effekter	9
12	BAYONETTA	PS3/XBOX 360	DEC 2009	PLATINUM GAMES	SEGA	Platinum Games läderklädda häxa imponerar tack vare snirklig spelkontroll	9
13	BIOSHOCK	PC/PS3/XBOX 360	AUG 2007	IRRATIONAL GAMES	2K GAMES	Intelligent och mångfacetterad actionfest från folket bakom System Shock	9
14	BRÜTAL LEGEND	PS3/XBOX 360	SEP 2010	DOUBLE FINE GAMES	EA	Skojfrisk hårdrocksstund proppad med smart speldesign från Tim Schafer	9
15	CALL OF DUTY: BLACK OPS	PC/PS3/XBOX 360	NOV 2010	TREYARCH	ACTIVISION	Topphemliga tidshopp utgör grundmomentet i Treyarchs intensiva actionfest	9
16	CONDEMNED 2: BLOODSHOOT	PS3/XBOX 360	MARS 2008	MONOLITH GAMES	SEGA	En av de smutsigaste, elakaste och mest brutala spelupplevelsena någonsin...	9
17	CRYSIS 2	PC/PS3/XBOX 360	MARS 2011	CRYTEK	EA	Cryteks ambitiösa uppföljare erbjuder koreograferad frihet och ultrasnygg grafik	9
18	DEAD SPACE 2	PC/PS3/XBOX 360	JAN 2011	VISCERAL GAMES	EA	Kollektivt droppa i byxan när EA:s äckliga monster återigen skrämmer oss	9
19	DEVIL MAY CRY 4	PC/PS3/XBOX 360	JAN 2008	CAPCOM	CAPCOM	Enorma bossar, skarpslipade bredsvärd och smart utformad spelkontroll	9
20	GEARS OF WAR 2	PC/XBOX 360	NOV 2008	EPIC GAMES	MICROSOFT	Motorsägsbaserad tungtung i Epic Games ultrasmaskiga uppföljare	9
21	GOD OF WAR III	PLAYSTATION 3	MARS 2010	SONY SANTA MONICA	SONY	Gudabenaad tredje personssläkt i Sonys extremt efterlängtdade trea	9
22	GOD OF WAR: CHAINS OF OLYMPUS	PSP	MARS 2008	SONY	SONY	Behändigt bärbara strider när krigsguden intar Sonys portabla format	9
23	GRAND THEFT AUTO: CHINATOWN WARS	NINTENDO DS	MARS 2009	ROCKSTAR GAMES	2K GAMES	Rockstars fingertoppskänsla fortsätter att imponera då GTA intar Nintendo DS	9
24	LEFT 4 DEAD 2	PC/XBOX 360	NOV 2009	VALVE	EA	Mysigt mordande av digitala zombies i uppföljaren till Valves multiplayerpärla	9
25	MAFIA II	PC	AUG 2010	2K CZECH	2K GAMES	Atmosfäriskt och filmiskt actionäventyr i en fantastisk detaljerad spelstad	9
26	METAL GEAR SOLID 4: GUNS OF THE PATRIOTS	PLAYSTATION 3	JUNI 2008	KONAMI	KONAMI	Tät, varierad och utmanande stealth-action med världens hårdaste spion	9
27	METROID PRIME: TRILOGY	WII	OKT 2009	RETRO STUDIOS	NINTENDO	Ljuvlig samlingsbox innehållande samtliga av Retro Studios tre Prime-spel	9
28	RED FACTION: GUERRILLA	PS3/XBOX 360	JUNI 2009	VOLITION ENTERTAINMENT	THQ	Spelvärdens mest detaljerade förstörelse erbjuds i denna bortglömda pärla	9
29	SAINTS ROW 2	PC/PS3/XBOX 360	JUNI 2008	VOLITION ENTERTAINMENT	THQ	Det perfekta spelet för dig som finner Grand Theft Auto en gnutta för... seriöst	9
30	SINGULARITY	PC/PS3/XBOX 360	JUNI 2010	RAVEN SOFTWARE	ACTIVISION	Teamet bakom Hexen blandade friskt i fjolårets främsta actionövertäckning	9
31	ASSASSIN'S CREED: BROTHERHOOD	PC/PS3/XBOX 360	NOV 2010	UBISOFT	UBISOFT	Gör Roms gator osäkra som mästermördaren Ezio Auditore di Firenze	9
32	BATTLEFIELD: BAD COMPANY	PS3/XBOX 360	JUNI 2008	DIGITAL ILLUSIONS	EA	Härlig frihet blandas med explosiva eldstrider i ett ockuperat Ryssland	9
33	BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2	PC/PS3/XBOX 360	MARS 2010	DIGITAL ILLUSIONS	EA	Fullt förstörbara miljöer gör multiplayerläget i Bad Company 2 till något helt unikt	9
34	BIOSHOCK 2	PC/PS3/XBOX 360	FEB 2010	2K MAINE	2K GAMES	Plasmider, dubbelhandsgrepp och enorma bormaskiner. En stark uppföljare...	8
35	BULLESTORM	PC/PS3/XBOX 360	FEB 2011	PEOPLE CAN FLY / EPIC	EA	Svordomar, könsord, skrik, hoppsparkar, laserpiskor och skillshots. Badoo!	8
36	CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOW	PS3/XBOX 360	OKT 2010	MERCURY STEAM	KONAMI	För första gången fungerar Castlevania som tredimensionellt spel, också	8
37	DEAD RISING 2	PC/PS3/XBOX 360	SEP 2010	BLUE CASTLE GAMES	CAPCOM	En putsad uppföljare proppad med underhållande zombiesläkt av hög rang	8
38	DEMON SOUL'S	PLAYSTATION 3	JUNI 2010	FROM SOFTWARE	NAMCO BANDAI	Kasta dig in i en mörk, ondskefull och dyster spelvärld med livet som insats!	8
39	ENSLAVED: ODYSSEY TO THE WEST	PS3/XBOX 360	OKT 2010	NINJA THEORY	NAMCO BANDAI	Slå dig fram i ett dystopiskt New York fyllt av fiender och smart design...	8
40	GHOSTBUSTERS	PC/PS3/XBOX 360	JUNI 2009	TERMINAL REALITY	ATARI	Dra på dig tjugo kilo protonutrustning och bli den femte Ghostbusteren	8
41	INFAMOUS	PLAYSTATION 3	MAJ 2009	SUCKER PUNCH	SONY	Livet som nykläckt superhjälte är sannerligen ingen dans på rosor	8
42	JUST CAUSE 2	PC/PS3/XBOX 360	MARS 2010	AVALANCHE STUDIOS	SQUARE ENIX	Svenskutvecklad sandlåda som erbjuder otroliga möjligheter och enorm frihet	8
43	MAD WORLD	WII	MARS 2009	PLATINUM GAMES	SEGA	Platinum Games levererar den mest sanslösa våldsbalett vi någonsin sett	8
44	MAFIA II	PS3/XBOX 360	AUG 2010	2K CZECH	2K GAMES	Sämrä än PC-förlagan men fortfarande atmosfäriskt på ett sätt som spel sällan är	8
45	MIRROR'S EDGE	PS3/XBOX 360	NOV 2008	DIGITAL ILLUSIONS	EA	Våghalsiga parkour-hopp i svenska Digital Illusions kommersiella praktflöjare	8
46	NO MORE HEROES 2: DESPERATE STRUGGLE	WII	MAJ 2010	GRASSHOPPER	RIISING STAR GAMES	Stilistisk, excentrisk speldesign och coola karaktärer i Sudas heta uppföljare	8
47	PREY	PC/PS3/XBOX 360	JULI 2006	HUMEN HEAD STUDIOS	2K GAMES	Skickligt sammansatt retroaction med enorma bossar och extrema vapen	8
48	RED STEEL II	WII	MARS 2010	UBISOFT	UBISOFT	En av de större Wii-besvikelserna har blivit till något riktigt underhållande	8
49	RESIDENT EVIL 5	PS3/XBOX 360	MARS 2009	CAPCOM	CAPCOM	Arga afrikaner försöker förvandla din hjärna till en trerättersmiddag. Slå tillbaka!	8
50	RESISTANCE 2	PLAYSTATION 3	NOV 2008	INSOMNIAC GAMES	SONY	Härligt 50-talsdoftande actionfest som övertygar med klockren spelkontroll	8
51	SPLINTER CELL: CONVICTION	PC/PS3/XBOX 360	APRIL 2010	UBISOFT MONTREAL	UBISOFT	Intuitiv spelkontroll gör Sam Fishers tuffaste uppdrag hittills till hans bästa	8
52	THE DARKNESS	PS3/XBOX 360	JUNI 2007	STARBREEZE	2K GAMES	Blodigt serietidningsväld blev till ett spännande och annorlunda actionspel	8
53	UNCHARTED 2: AMONG THIEVES	PLAYSTATION 3	SEP 2009	NAUGHTY DOG	SONY	Popcomdoftande matinébriljans med konsolvärldens snyggaste grafik	8
54	VANQUISH	PS3/XBOX 360	OKT 2010	PLATINUM GAMES	SEGA	Platinums senaste är årets hittills överlägset röjgaste actiondräpare...	8
55	ALAN WAKE	XBOX 360	MAJ 2010	REMEDY	MICROSOFT	Ficklampor, skuggmonster och varvett. Välkommen till Alans mardröm	7



HALO 3 10/10

BUNGIE / MICROSOFT

Den som ännu inte testat Bungies mästerverliga trea bör bege sig till närmsta spelaffär omedelbart. Halo 3 håller definitivt fortfarande och det erhöll full pott av oss av flera anledningar. Halo-fans fick den mest medryckande storyn i serien hittills och vi slås fortfarande av mycket balanserade strider och undersköna rymdmiljöer. Multiplayerläget håller fortfarande världsklass och ingen tycks vilja överge servrarna. En trea som förtjänade sin tia.



BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2 8/10

DIGITAL ILLUSIONS / EA

Onlinekrig är så mycket mer än bara Black Ops. Man behöver inte ens vara patriot för att rekommendera en av genrekamraterna, Dice-signerade uppföljaren till Bad Company. Både kampanjen och onlineläget underhåller, men det är multtidöden som är av allra högsta klass. Roliga spellågen, balanserade klasser och ett vanebildande samarbete får oss fortfarande att dra igång en runda av onlinevarianten Rush, och Vietnam-expansionen var mästerverlig.

NR.	SPELTITEL	PLATTFORM	RELEASE	UTVECKLARE	UTGIVARE	CITERAT	BETYG
01	THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS	WII	DEC 2006	NINTENDO	NINTENDO	Link utforskar Hyrule och bekämpar ondska igen, denna gång även i vargform	10
02	HEAVY RAIN	PLAYSTATION 3	FEB 2010	QUANTIC DREAM	SONY	Sömnlöshet och cyberbrillor kantar seriemördarjakt som tar olika vändningar	9
03	LA NOIRE	PS3/XBOX 360	MAJ 2011	TEAM BONDI / ROCKSTAR	2K GAMES	Efter sju års utveckling är Team Bondis äventyrsthriller äntligen här!	9
04	THE LEGEND OF ZELDA: PHANTOM HOURGLASS	NINTENDO DS	OKT 2007	NINTENDO	NINTENDO	Styr Link med DS-stylusen och lös kluriga gåtor i fiendepröppade tempel	9
05	BEYOND GOOD & EVIL HD	XBOX 360	MARS 2011	UBISOFT	UBISOFT	Äventyrsklassiker i ny skepnad där fotografrafejen Jade räddar förtryckt värld	8
06	GRAY MATTER	PC/XBOX 360	MARS 2011	WIZARBOX	DTP ENTERTAINMENT	Peka och klicka i äventyr av klassisk modell signerat veteranen Jane Jensen	8
07	OKAMIDEN	NINTENDO DS	MARS 2011	CAPCOM	CAPCOM	Släng på dig vargpälsen och greppa penseln i vackert äventyr med Japan-doft	8
08	POKÉMON BLACK	NINTENDO DS	MARS 2011	NINTENDO	NINTENDO	151 nya fickmonster att fånga i Nintendos bästa Pokémon-spel hittills	8
09	THE LEGEND OF ZELDA: SPIRIT TRACKS	NINTENDO DS	DEC 2009	NINTENDO	NINTENDO	Link återställer ordning i ett Hyrule sammanknutet av magiska järnvägsspår	8
10	THE SECRET OF MONKEY ISLAND - SPECIAL EDITION	XBOX 360	JULI 2009	LUCASARTS	LUCASARTS	Njut av äventyrsspelens största klassiker, nu med vässad grafik och hint-system	8
11	ZACK & WIKI: QUEST FOR BARBAROS' TREASURE	WII	JAN 2008	CAPCOM	CAPCOM	Tänk logiskt och kombinera prylar rätt i Capcoms genomkluriga piratäventyr	7
12	MAJIN AND THE FORSAKEN KINGDOM	PS3/XBOX 360	OKT 2010	GAME REPUBLIC	NAMCO BANDAI	Bli bästis med ett gigantiskt stentroll och spöa skiten ur lömska mörkervarelser	7
13	PRINCE OF PERSIA: THE FORGOTTEN SANDS	PC/PS3/XBOX 360	MAJ 2010	UBISOFT	UBISOFT	Akrobatiska vägghopp och sabelsviftande väntar dig i arabvärldens magiska sand	7
14	SAM & MAX: SEASON ONE	PC/WII	JAN 2009	TELLTALE GAMES	JOWOOD	Frilanspoliserna Sam och Max bjuder på stor spelhumor och kluriga brottsfall	7
15	TALES OF MONKEY ISLAND (EPISOD 1-5)	PC	OKT 2009	TELLTALE GAMES	LUCASARTS	Lös karibiska mysterier i Monkey Islands återkomst i behändigt episodformat	7

NR.	SPELTITEL	PLATTFORM	RELEASE	UTVECKLARE	UTGIVARE	CITERAT	BETYG
01	STREET FIGHTER IV	PC/PS3/XBOX 360	FEB 2009	CAPCOM	CAPCOM	Härtsläende mästerverk som förtrollade oss med perfekt spelkontroll	10
02	DEAD OR ALIVE 4	XBOX 360	JAN 2006	TECMO TEAM NINJA	MICROSOFT	Snidig, pareringsbaserad arkadfighting med Team Ninjas klassiska kämpar	9
03	SUPER STREET FIGHTER IV	PC/PS3/XBOX 360	APRIL 2010	CAPCOM	CAPCOM	Liten men naggande god uppgradering av ett redan fenomenalt fightingsspel	9
04	SUPER SMASH BROS. BRAWL	WII	JUNI 2008	NINTENDO	NINTENDO	Underbart kaotiskt partyslagsmål i Nintendos tredje Smash Bros-utgåva	9
05	VIRTUA FIGHTER 5	PS3/XBOX 360	MARS 2007	SEGA	SEGA	Svårspelat och utmanande på ett sätt som skapar ett svårt beroende	8
06	BLAZBLUE: CALAMITY TRIGGER	PS3/XBOX 360	APRIL 2010	ARC SYSTEMS	ZEN UNITED	Arc bjuder på ett handritat, tvådimensionellt slagsmål med ursköna retro-vibbar	8
07	MARVEL VS CAPCOM 3: FATE OF TWO WORLDS	PS3/XBOX 360	FEB 2011	CAPCOM	CAPCOM	Vansinnesfighting mellan Marvels seriehjärlar och Capcoms klassiska kämpar...	8
08	NARUTO: CLASH OF NINJA REVOLUTION 2	WII	FEB 2009	UBISOFT	UBISOFT	Lekfull och charmig fighting baserat på den ultrapopulära, japanska serien	8
09	SOUL CALIBUR IV	PS3/XBOX 360	JULI 2008	NAMCO	NAMCO	Temporask 3D-fighting med breddsvård, karatepinnar och enorma spjut	8
10	SUPER STREET FIGHTER II TURBO HD REMIX	PS3/XBOX 360	JAN 2009	CAPCOM	CAPCOM	En av tidernas smaskigaste strykstunder har ritats om och släppts på nytt...	8
11	SUPER STREET FIGHTER II 3D EDITION	NINTENDO 3DS	MARS 2011	CAPCOM	CAPCOM	Capcoms knallhårda arkadfighting nu med ett fascinerande 3D-djup	8
12	TEKKEN 6	PS3/PSP/XBOX 360	DEC 2009	NAMCO BANDAI	NAMCO BANDAI	Rage-mätare, nya kämpar och uppgraderad grafik i Namcos efterlängtda sexa	8
13	UFC 2010: UNDISPUTED	PS3/XBOX 360	MAJ 2010	YUKE'S	THQ	Smart utformat spelsystem och idiotitäckare grafik gör denna uppföljare till en hit	8
14	WWE ALL STARS	PS3/XBOX 360	APRIL 2010	THQ	THQ	Inoljade steroidvinn och små kalsonger i det första bra WWE-spelet sedan 1998	8
15	MORTAL KOMBAT	PS3/XBOX 360	APRIL 2011	NETHER REALM STUDIOS	WARNER GAMES	Avslitna lemmar, klassiska hoppsparkar och ostig story. Mortal Kombat is back!	7

■ I BOKSTAVSORDNING Gamereactors Topp 200 är saxad direkt från vårt extremfeta recensionsarkiv på www.gamereactor.se och därmed sorterad i bokstavsordning. Detta innebär att Crisis är överst på actionlistan även fast vi exempelvis anser att Grand Theft Auto IV och Half-Life 2 är bättre. Titlarna har listats efter bokstav med självklar hänsyn till betyget. Du hittar alla våra 2300 recensioner på Gamereactor.se - Sveriges största spelcommunity.

NR.	SPELTITEL	PLATTFORM	RELEASE	UTVECKLARE	UTGIVARE	CITERAT	BETYG
01	CIVILIZATION V	PC	SEP 2010	FIRAXIS	2K GAMES	Välj en favoritcivilisation och forska, kriga eller handla dig till världsdominans	9
02	EMPIRE: TOTAL WAR	PC	MARS 2009	CREATIVE ASSEMBLY	SEGA	Planera krig och detaljstyr slag i 1700-talets europa i ett mycket avancerat spel	9
03	HALO WARS	XBOX 360	FEB 2009	ENSEMBLE STUDIOS	MICROSOFT	Bungies FPS blir Starcraft-liknande realtidsspyssel med intensiva rymdslag	9
04	PLANTS VS ZOMBIES	XBOX 360/IPHONE	SEP 2010	POPCAP GAMES	POPCAP GAMES	Odla dödliga växter i trädgården för att försvara dig mot anfallande odöda	9
05	STARCRRAFT II: WINGS OF LIBERTY	PC	JULI 2010	BLIZZARD	ACTIVISION	Fatta snabba och smarta beslut i praktfull uppföljare till Koreas nationalsport	9
06	TOTAL WAR: SHOGUN 2	PC	MARS 2011	CREATIVE ASSEMBLY	SEGA	Episka fältslag med en doft av feudal-Japan där du måste planera kriget väl	9
07	WORLD IN CONFLICT	PC	SEP 2007	MASSIVE ENTERTAINMENT	VIVENDI GAMES	Skönt sten-sax-påse-upplägg där du är general i ett alternativt Kalla Kriget	9
08	ADVANCE WARS: DARK CONFLICT	NINTENDO DS	JAN 2008	INTELLIGENT SYSTEMS	NINTENDO	Ge dig på bärbar och omgångsbaserad strategi med stilrena mangavibbar	8
09	CIVILIZATION REVOLUTION	PS3/XBOX 360/DS	JUNI 2008	FIRAXIS	2K GAMES	Komisk och mer lättmått variant av tidernas bästa strategispel någonsin	8
10	COMMAND & CONQUER 4: TIBERIAN TWILIGHT	PC	MARS 2010	EA	EA	Realtidskriga i innovativ variant av klassiska Command & Conquers koncept	8
11	COMMAND & CONQUER: RED ALERT 3	PC	SEP 2008	EA	EA	Välj ryssarnas eller västvärldens sida i en klassisk fight med nya funktioner	8
12	GHOST RECON: SHADOW WARS	NINTENDO 3DS	MARS 2011	UBISOFT	UBISOFT	Utrusta olika soldater rätt och ge dig på taktiska uppdrag i riktigt bra 3DS-spel	8
13	R.U.S.E.	PC/PS3/XBOX 360	SEP 2010	EUGENE SYSTEMS	UBISOFT	Risk-vibbar i andra världskrigs-miljö med ett multiplayerläge som regerar	8
14	VALKYRIA CHRONICLES	PLAYSTATION 3	OKT 2008	SEGA	SEGA	Soldatflickor och magiska vapen trängs i denna omgångsbaserade strategipärla	8
15	WARHAMMER 40,000: DAWN OF WAR 2	PC	FEB 2009	RELIC ENTERTAINMENT	THQ	Besök Warhammer-världen och en effektiv blandning av olika strategigenrer	8



L.A. NOIRE 9/10
TEAM BONDI, ROCKSTAR / ROCKSTAR

Bara en månad efter release känns L.A. Noire redan som en modern klassiker. Och det med all rätt; Team Bondis 40-talsdeckare är både en stilistisk triumf och ett spelmässigt hästjobb. I ett maktigt tempo tar du i rollen som Cole Phelps dig an allt klurigare mordgator, med hjälp av bevisinsamling och grundliga förhör av misstänkta. Mellan varven kör du genom Los Angeles gator i Mad Men-svid och insuper atmosfären.



SUPER STREET FIGHTER IV 9/10
CAPCOM / CAPCOM

Specialslag, snygga pareringar och vändningar i sista sekunden; få spelstunder engagerar lika mycket som de i Super Street Fighter IV. Oavsett om du eller någon annan håller i handkontrollen. Med hela 35 kämpar att välja bland blir matcherna ännu mer unika i denna uppfärdade specialversion och de förbättringar Capcom skänkt onlinelaget är mycket välkomna. Har du fäbless för konsolfighting är Super Street Fighter IV ett självklart val.

NR.	SPELTITEL	PLATTFORM	RELEASE	UTVECKLARE	UTGIVARE	CITERAT	BETYG
01	RIFT	PC	MARS 2011	TRION WORLDS	TRION WORLDS	Atmosfäriskt utforskande i genrens i särklass tjugigaste spelvärld	10
02	WORLD OF WARCRAFT	PC	DEC 2005	BLIZZARD	ACTIVISION	Det säkra kortet, trots sina år på nacken. Vi kan inte sluta göra slytt av gnomer	9
03	WORLD OF WARCRAFT: CATAclysm	PC	DEC 2010	BLIZZARD	ACTIVISION	Ond bråd död svepte över Azeroth, och förändrade hur vi ser på expansioner	9
04	WORLD OF WARCRAFT: THE BURNING CRUSADE	PC	JAN 2007	BLIZZARD	ACTIVISION	Flygande riddjur, nya raser och en ny planet att upptäcka. Vi vill bo i Nagrand	9
05	AGE OF CONAN: HYBORIAN ADVENTURES	PC	JUNI 2008	FUNCOM	EIDOS	Kalsonger av mammutskinn och bredsvärd bjuds i det helnorska Conan	8
06	FINAL FANTASY XIV	PC	SEP 2010	SQUARE ENIX	SQUARE ENIX	Bo med trollkarlar och enorma kycklingar i ett land där barn har spetsiga öron	8
07	GUILD WARS	PC	APRIL 2005	ARENANET	NC SOFT	Väljort krigande med fokus på skicklighet, istället för antal spelade timmar	8
08	GUILD WARS: FACTIONS	PC	JUNI 2006	ARENANET	NC SOFT	Finfin expansion där PvP-striderna och uppdragen höjs ytterligare ett snäpp	8
09	THE LORD OF THE RINGS ONLINE	PC	MAJ 2007	TURBINE	CODEMASTERS	Klättra upp i ett torn och spela luta med solnedgången i Midgård i blicken	8
10	WARHAMMER ONLINE: AGE OF RECKONING	PC	SEP 2008	MYTHIC ENTERTAINMENT	EA	Målade miniatyrer får en ny dimension i sitt aldeles egna onlinerspel	8
11	AION	PC	OKT 2010	NC SOFT	NC SOFT	Ultraklassiskt rollspelade som växer och blir roligare ju mer du spelar	7
12	CHAMPIONS ONLINE	PC	SEP 2009	CRYPTIC STUDIOS	ATARI	Skapa en egen superhjalte och visa vem som förtjänar tidningsrubrikerna	7
13	DC UNIVERSE ONLINE	PC	JAN 2011	SOE AUSTIN	SONY	Lev i en serietidning, klä dig i tajta trikåer och njut av engagerande problem	7
14	PIRATES OF THE BURNING SEA	PC	MARS 2008	FLYING LAB	SONY	Sätt en lapp för ögat och amputera benet i ett udda tillskott till genren	7
15	LEGO UNIVERSE	PC	OKT 2010	NETDEVIL	WARNER GAMES	"En värld byggd av klossar?" säger du. "Ja, varför inte" svarar Lego Universe	7

NR.	SPELTITEL	PLATTFORM	RELEASE	UTVECKLARE	UTGIVARE	CITERAT	BETYG
01	BUZZ: THE ULTIMATE MUSIC QUIZ	PLAYSTATION 3	NOV 2010	SONY	SONY	Glöm Vem vet mest och Postkodsmiljonärer, frågesport är som allra bäst hemma	8
02	DANCE CENTRAL	XBOX 360	NOV 2010	HARMONIX	EA	Dance Central är än idag är det bästa Kinect-spelet för alla med rytmen i blodet	8
03	TV SHOW KING 2	WII	DEC 2009	GAMELOFT	GAMELOFT	För ynka 80 spänn är TV Show King 2 det mest prisvärda partyspel man kan få	8
04	WARIO WARE: DO IT YOURSELF	NINTENDO DS	APRIL 2010	NINTENDO	NINTENDO	Undvik snor och nulla toalettpapper i ytterligare ett varnervettigt Wario-spel	8
05	JUNGLE SPEED	WII	MARS 2009	PLAYFUL ENT.	PLAYFUL ENT.	Itsnabbt och busenkelt kortspel för upp till åtta personer på en och samma TV	7
06	MARIO PARTY 8	WII	JUNI 2006	HUDSON SOFT	NINTENDO	Sadism och osämja frodas i kampen om att få fler stjärnor än sina medtävlare	7
07	MONOPOLY	PS3/X360/WII/IPHONE	OKT 2008	EA	EA	Brädspelesklassikern Monopol är både smidigare och roligare i digital tappning	7
08	RAYMAN RAVING RABBITDS 2	WII	NOV 2007	UBISOFT	UBISOFT	Ubisofts ADHD-kaniner utgör ett härligt sällskap i ett skönt stressigt partyspel	7
09	WARIO WARE: SMOOTH MOVES	WII	JAN 2007	NINTENDO	NINTENDO	Varken förr eller senare har Wii-fjärren använts smartare än i Smooth Moves	7
10	WII SPORTS RESORT	WII	AUG 2007	NINTENDO	NINTENDO	Med lite extra precision blev Nintendo soliga Wii-sportande bättre än någonsin	7

NR.	SPELTITEL	PLATTFORM	RELEASE	UTVECKLARE	UTGIVARE	CITERAT	BETYG
01	LITTLE BIG PLANET	PLAYSTATION 3	OKT 2008	MEDIA MOLECULE	SONY	Sonys helsköna "gör det själv"-koncept utsågs välförtjänt till årets spel 2008	10
02	SUPER MARIO GALAXY	WII	NOV 2007	NINTENDO	NINTENDO	Marios galaktiska äventyr är en lekfull uppvisning av briljans och underhållning	10
03	SUPER MARIO GALAXY 2	WII	JUNI 2010	NINTENDO	NINTENDO	En modern klassiker följdes upp av en annan. Galaxy 2 är direkt larvigt bra	10
04	BIT TRIP RUNNER	WII	MAJ 2010	GAJIN GAMES	AKSYS GAMES	Stilistiska och geniala Bit Trip Runner är lika krävande som underhållande	9
05	BRAD	XBOX 360	AUG 2008	NUMBER NONE	MICROSOFT	Braid gör skön staryslyta av våra hjärnor med kluriga pussel bortom tid och rymd	9
06	LIMBO	XBOX 360	JULI 2007	PLAYDEAD	MICROSOFT	Den danska sommarens i Live Arcade-titeln Limbo är svart, vit och oemotståndlig	9
07	LITTLE BIG PLANET 2	PLAYSTATION 3	JAN 2011	MEDIA MOLECULE	SONY	Little Big Planet 2 låter oss bygga spelet vi alltid drömt om...	9
08	MEGA MAN 9	PS3/X360/WII	SEP 2009	CAPCOM	CAPCOM	8 bits-Mega Mans pixeliga återkomst är lika hutlöst utmanande som underhållande	9
09	N+	XBOX 360	SEP 2008	SLICK ENTERTAINMENT	METANET SOFTWARE	Vanebildande N+ är omöjligt att lägga ifrån sig innan varenda bana är avslarad	9
10	SCRIBBLENAUTS	NINTENDO DS	OKT 2009	5TH CELL	WARNER GAMES	Skriv vad som helst för att lösa vad som helst. Klurigare och roligare än man tror	9
11	SUPER MEAT BOY	PS3/X360/WII	OKT 2010	TEAM MEAT	TEAM MEAT	Det är ljuvligt skoj att lotsa en kotlettpojke genom hutlöst svåra plattformsbanoer	9
12	DE BLOB	WII	SEP 2008	BLUE TONGUE	THQ	Att färglägga De Blob-världen är precis lika kul som målarböcker för en treåring	8
13	DONKEY KONG COUNTRY RETURNS	WII	NOV 2010	RETRO STUDIOS	NINTENDO	Donkeys senaste äventyr är hans kanske bästa hittills och en omedelbar klassiker	8
14	EPIC MICKEY	WII	NOV 2010	JUNCTION POINT SOFTWARE	DISNEY INTERACTIVE	Glöm snälla, mes-Musse. I Epic Mickey bjuds vi på ett episkt plattformsäventyr	8
15	KIRBY'S EPIC YARN	WII	FEB 2010	GOOD FEEL	NINTENDO	Kirbys hemslojdsdekorerade värld är lika underhållande att se på som att spela	8
16	LEGO STAR WARS: THE COMPLETE SAGA	PC/PS3/X360/WII	NOV 2007	TT GAMES	WARNER GAMES	I ett oförsämrat välfyllt paket erbjuds samtliga Star Wars-filmer i Lego-tappning	8
17	LEGO INDIANA JONES	PC/PS3/X360/WII	JUNI 2008	TT GAMES	WARNER GAMES	Mannen med Lego-hatten och Lego-piskan bjussar på härlig Lego-matinéaction	8
18	LEGO BATMAN	PC/PS3/X360/WII	OKT 2008	TT GAMES	WARNER GAMES	I det bästa Lego-spelet av alla får vi lotsa Lego-Läderlappen genom Gotham City	8
19	NEW SUPER MARIO BROS. WII	WII	NOV 2009	NINTENDO	NINTENDO	Klassiskt tvådimensionellt plattformshoppande att avnjuta i goda vänners lag	8
20	RATCHET & CLANK: SIZE MATTERS	PLAYSTATION 3	MAJ 2007	INSOMNIAC GAMES	SONY	Med en schysst rymdskiftnyckel kan Insomniacs Lombax slå världen med häpnad	8
21	SUPER MARIO ALL-STARS: 25TH ANNIVERSARY	WII	DEC 2010	NINTENDO	NINTENDO	Fyra av världens bästa plattformsspel till priset av ett är en närmast oslagbar deal	8
22	BANJO-KAZOOIE: NUTS & BOLTS	XBOX 360	NOV 2008	RARE	MICROSOFT	Bilsnickeri, plattformshoppande och mysiga världar i Banjos sköna återkomst	7
23	DE BLOB 2	WII	FEB 2011	BLUE TONGUE	THQ	Den oformlige klumpens färgmättade eskapader gör världen lite färggladare	7
24	KLONOA	WII	JUNI 2009	NAMCO BANDAI	NAMCO BANDAI	Bra spelkontroll och härlig design visar att 2,5 dimensioner kan vara bättre än 3	7
25	KUNG FU PANDA	PC/PS3/X360/WII	JULI 2008	LUXOFLUX	ACTIVISION	Kung Fu Panda är ett av få filmlicensspel som lever upp till sin filmförlaga	7

NR.	SPELTITEL	PLATTFORM	RELEASE	UTVECKLARE	UTGIVARE	CITERAT	BETYG
01	FIFA 11	PC/PS3/X360/WII	SEP 2010	EA	EA	Superb bollkänsla, spelarlicenser och onlineutmaningar som räcker livet ut	9
02	NHL 11	PC/PS3/X360/WII	SEP 2010	EA	EA	Härlig realism utan kompromisser med grunderna. Åk, passa, skjut. Och njut.	9
03	PRO EVOLUTION SOCCER 2011	PC/PS3/X360	SEP 2010	KONAMI	KONAMI	Bländande fitness gör kampen om fotbollskärlarnas gunst hårdare än någonsin	9
04	PUNCH-OUT	WII	MAJ 2009	NINTENDO	NINTENDO	Färgglatt praktexempel på att sportspel inte behöver realism för att underhålla	9
05	FIGHT NIGHT CHAMPION	PS3/XBOX 360	MARS 2011	EA	EA	Otrolig grafik och intuitiv spelkontroll samt oändligt med strykpotential online	8
06	FOOTBALL MANAGER 2010	PC	SEP 2009	SPORTS INTERACTIVE	SEGA	Den totala simulationen. Som ett utsatt och hektiskt heltidsjobb i spelform	8
07	MADDEN NFL 10	PC/PS3/X360	AUG 2009	EA	EA	Den köttigaste sporten av alla med grym närvaro och mängder av innehåll	8
08	NBA 2K11	PS3/X360	OKT 2010	VISUAL CONCEPTS	2K GAMES	Attityd, blytung spelarfysik och svärbemästrad boll skapar fantastisk spelkänsla	8
09	TIGER WOODS PGA TOUR 12: THE MASTERS	PC/PS3/X360/WII	APRIL 2011	EA	EA	Super-caddie rekommenderar klubbor och vinklar till doften av nyklippt gräs	8
10	TOP SPIN 4	PC/PS3/X360/WII	MARS 2011	2K CZECH	2K GAMES	Enastående spelkänsla för såväl racketfysiker som amatörer, särskilt online	8

NR.	SPELTITEL	PLATTFORM	RELEASE	UTVECKLARE	UTGIVARE	CITERAT	BETYG
01	MASS EFFECT	XBOX 360	NOV 2007	BIOWARE	EA	Biowares rymdsäpopera bjuder på allt en bra science fiction-historia bör ha	10
02	MASS EFFECT 2	PC/XBOX 360	JAN 2010	BIOWARE	EA	Mass Effect 2 är ett av världens bästa spel och en titel man bara inte får missa	10
03	THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION	PC/XBOX 360	MARS 2006	BETHESDA	2K GAMES	Cyrodill en ljuvlig plats att besöka med mystik och äventyr bakom varje krök	10
04	CHRONO TRIGGER DS	NINTENDO DS	FEB 2009	SQUARE ENIX	SQUARE ENIX	För den som gillar japanska rollspel och vacker pixelgrafik är detta ett måste	9
05	CRISIS CORE: FINAL FANTASY VII	PSP	JUNI 2008	SQUARE ENIX	SQUARE ENIX	Till dess att vi får en Final Fantasy VII-remake, är Crisis Core ett grymt substitut	9
06	DRAGON AGE II	PC/PS3/XBOX 360	MARS 2011	BIOWARE	EA	Mer intuitivt och smidigare men lika stämningfullt och spännande som originalet	9
07	DRAGON AGE: ORIGINS	PC/PS3/XBOX 360	NOV 2009	BIOWARE	EA	Med van hand berättar Bioware en lika episk som involverande fantasy-historia	9
08	DRAGON AGE: ORIGINS - AWAKENING	PC/PS3/XBOX 360	MARS 2010	BIOWARE	EA	För en billig penning fortsätter äventyret med en både lång och matig kampanj	9
09	TALES OF VESPERIA	XBOX 360	JUNI 2009	NAMCO BANDAI	NAMCO BANDAI	Lila pottfrisyrer och unga damer i nöd i en av Tales-seriens absolut höjdpunkter	9
10	THE WORLD ENDS WITH YOU	NINTENDO DS	MAJ 2008	SQUARE ENIX	SQUARE ENIX	Med små medel får Square oss att ifrågasätta verkligheten som vi känner den	9
11	THE WITCHER 2	PC	MAJ 2011	CD PROJECT	NAMCO BANDAI	Snyggt, stenhårt och larvigt bra, Witcher 2 är redan en kandidat till årets spel	9
12	VALKYRIE PROFILE: LENNETH	PSP	APRIL 2007	TRI-ACE	SQUARE ENIX	Varför dragga Eddan när Tri-Ace bjussar på en mer intressant tolkning av asarna	8
13	BLUE DRAGON	XBOX 360	AUG 2007	MISTWALKER	MICROSOFT	Chrono Trigger-gänget återförenades, charmiga Blue Dragon blev resultatet	8
14	DRAGON QUEST IX SENTINELS OF THE STARRY SKIES	NINTENDO DS	SEP 2010	SQUARE ENIX	SQUARE ENIX	Ett extremt genomarbetat japanskt rollspel som erbjuder ett briljant flerspelarläge	8
15	DRAGON QUEST V: HAND OF THE HEAVENLY BRIDE	NINTENDO DS	MARS 2009	SQUARE ENIX	SQUARE ENIX	Heavenly Bride är ett medryckande äventyr som väcker ju mer man spelar...	8
16	FABLE II	PC/XBOX 360	OKT 2008	LIONHEAD STUDIOS	MICROSOFT	Fable II bjuder på gemytlig brittisk humor, episka äventyr och originella inslag	8
17	FABLE III	XBOX 360	OKT 2010	LIONHEAD STUDIOS	MICROSOFT	Sedan den elake kungen störts beträdder man själv tronen i storslagna Fable III	8
18	FALLOUT: NEW VEGAS	PC/PS3/XBOX 360	OKT 2010	OBSIDIAN ENTERTAINMENT	BETHESDA	Inte ens kärnvapenkrig stoppar Las Vegas, där det vankas nya synder	8
19	FINAL FANTASY IV	NINTENDO DS	AUG 2008	SQUARE ENIX	SQUARE ENIX	En komplett remake med extra allt är vad som vankas i Final Fantasy IV till DS	8
20	KINGDOM HEARTS: BIRTH BY SLEEP	PSP	OKT 2010	SQUARE ENIX	SQUARE ENIX	Square Enix berättar hela bakgrundshistorien om hur Disney mötte Final Fantasy	8
21	LITTLE KING'S STORY	WII	APRIL 2009	CING ENTERTAINMENT	RISEING STAR GAMES	Lika delar rollspel och strategi vankas i förbisidda pärlan Little Kings Story	8
22	MARIO & LUIGI: BOWSER'S INSIDE STORY	NINTENDO DS	OKT 2009	NINTENDO	NINTENDO	Att leka i Bowsers tarmsystem och klubba organen är motivering nog för ett köp	8
23	PHANTASY STAR 0	NINTENDO DS	FEB 2010	SEGA	SEGA	Sega visar att Nintendo DS är kapabel att hantera underhållande onlinerollspel	8
24	POKÉMON HEART GOLD	NINTENDO DS	MARS 2010	NINTENDO	NINTENDO	Pokémon-spelen blir inte mer välfyllda än i denna remake av Gold och Silver	8
25	POKÉMON PLATINUM	NINTENDO DS	MAJ 2009	NINTENDO	NINTENDO	Japp, det är fortfarande lika roligt att försöka fånga vartenda fickmonster	8
26	THE WITCHER	PC	OKT 2007	CD PROJECT	NAMCO BANDAI	Tänk ett hårdare, elakare, mer oborstat och oförskämt Fable och du har Witcher	8
27	TORCHLIGHT	PC/PS3/XBOX 360	MARS 2010	RUNIC GAMES	RUNIC GAMES	Torchlight är loot-entusiastens dröm, att det även är kul gör ju inte saken sämre	8
28	VALKYRIA CHRONICLES	PLAYSTATION 3	OKT 2008	SEGA	SEGA	Sega visar med Valkyria Chronicles hur ett riktigt bra strategierollspel ska se ut	8
29	WOLFENSTEIN RPG	IPHONE	SEP 2009	ID SOFTWARE	ID SOFTWARE	Wolfenstein är minst lika underhållande som originalet även i rollspelstappning	8
30	ALPHA PROTOCOL	PC/PS3/XBOX 360	MAJ 2010	OBSIDIAN ENTERTAINMENT	SEGA	Bourne-inspirerade Alpha Protocol rekommenderas till alla er agent-wannabees	7
31	DISSIDIA: FINAL FANTASY	PSP	AUG 2009	SQUARE ENIX	SQUARE ENIX	Ytterligheter som fighting och rollspelvisar sig vara utmärkt i kombination	7
32	ETERNAL SONATA	XBOX 360	OKT 2007	TRI-CRESCENDO	ATARI	Sorgliga Eternal Sonata visar prov på både vacker grafik och en vuxen historia	7
33	FALLOUT 3	PC/PS3/XBOX 360	OKT 2008	BETHESDA	BETHESDA	Den värsta spelvärlden som existerar är faktiskt en av de roligaste att besöka	7
34	FINAL FANTASY: CRYSTAL BEARERS	WII	FEB 2010	SQUARE ENIX	SQUARE ENIX	Mysiga och medryckande Crystal Bearers är bästa Final Fantasy-äventyret till Wii	7
35	FINAL FANTASY XIII	PC/XBOX 360	MARS 2010	SQUARE ENIX	SQUARE ENIX	Japanska frisyser, emo-kids och härlig musik i ett extremt påkostat äventyr	7

NR.	SPELTITEL	PLATTFORM	RELEASE	UTVECKLARE	UTGIVARE	CITERAT	BETYG
01	BURNOUT PARADISE	PC/PS3/XBOX 360	JAN 2008	CRITERION GAMES	EA	Criterion har släppt lös sina furiosa racingmonster i en paradisstad för racefans	9
02	COLIN MCRAE: DIRT 2	PC/PS3/XBOX 360	SEP 2009	CODEMASTERS	CODEMASTERS	En förbättring av föregångaren på samtliga punkter och ett strplande spel!	9
03	RACE DRIVER: GRID	PC/PS3/XBOX 360	MAJ 2008	CODEMASTERS	CODEMASTERS	Codemasters gör det igen och bjuder på asfalstracing av otroligt hög kvalitet	9
04	DIRT 3	PC/PS3/XBOX 360	MAJ 2011	CODEMASTERS	CODEMASTERS	Inte fullt lika klooken rallyfysik som i föregångaren, men Gymkhanan är superb	8
05	F1 2010	PC/PS3/XBOX 360	SEP 2010	CODEMASTERS	CODEMASTERS	Lev livet som aspirerande Formel 1-proffs i Dirt-teamets efterlägtade F1-spel	8
06	FORZA MOTORSPORT 3	XBOX 360	OKT 2009	TURN 10 STUDIOS	MICROSOFT	Konsolvärldens bästa däckfysik samt ett onlineläge som krossar konkurrensen	8
07	MARIO KART WII	WII	MARS 2008	NINTENDO	NINTENDO	Skjut röda skal på dina polare i soffan eller tävla online mot skrikande tyskar	8
08	MIDNIGHT CLUB: LOS ANGELES	PS3/XBOX 360	OKT 2008	ROCKSTAR SAN DIEGO	ROCKSTAR	Grand Theft Auto-tekniken har inneburit att Midnight Club nu känns levande	8
09	MOTOGP 10/11	PS3/XBOX 360	MARS 2010	MONUMENTAL GAMES	CAPCOM	Realistisk motorcykelracing med väljord fysik. Grafiken är dock inget vidare	8
10	NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT	PC/PS3/XBOX 360	NOV 2010	CRITERION GAMES	EA	Burnout-studios vilda polisjakter är precis vad Need for Speed-serien behöver	8
11	NEED FOR SPEED: SHIFT	PC/PS3/XBOX 360	SEP 2009	SLIGHTLY MAD STUDIOS	EA	Utvecklarna bakom GTR 2 har förvandlat Need for Speed till en simulator...	8
12	PROJECT GOTHAM RACING 4	XBOX 360	OKT 2007	BIZARRE CREATIONS	MICROSOFT	Poängbaserad racing signerat en av världens mest rutinerade racingstudios	8
13	PURE	PC/PS3/XBOX 360	SEP 2008	BLACK ROCK STUDIOS	DISNEY INTERACTIVE	Vansinniga hopp, extrema farter och massor av attityd. Pure är klockrent!	8
14	RIDGE RACER 3D	NINTENDO 3DS	MARS 2011	NAMCO BANDAI	NINTENDO	Ridge Racer fungerar riktigt bra i stereoskopisk 3D och racingen är utmanande	8
15	SEGA RALLY	PC/PS3/XBOX 360	SEP 2007	SEGA	SEGA	Segas uppdaterade version av 90-talsklassikern är både charmig och snygg	8
16	WIPEOUT HD	PLAYSTATION 3	SEP 2008	SONY LIVERPOOL	SONY	Tidernas snabbaste racingspelserie har precis blivit ännu snabbare	8
17	BLUR	PC/PS3/XBOX 360	MAJ 2010	BIZARRE CREATIONS	ACTIVISION	Teamet bakom Project Gotham bjuder på Mario Kart-doftande arkadracning	7
18	GRAN TURISMO 5	XBOX 360	NOV 2010	POLYHONY DIGITAL	SONY	Polyphons femma pendlar mellan att vara briljant och riktigt sömning	7
19	RACE PRO	XBOX 360	FEB 2009	SIMBIN RACING	ATARI	Svenska Simbins konsoldebut är långt infrån feltri, men fortfarande bra...	7
20	SHIFT 2: UNLEASHED	PC/PS3/XBOX 360	MARS 2011	SLIGHTLY MAD STUDIOS	EA	Slirig däckfysik och jobbiga många drar ned betyget för ett i övrigt bra spel	7



LEGO BATMAN 8/10

TT GAMES / DISNEY INTERACTIVE

TT Games har gjort Lego-tolkningar av Star Wars, Indiana Jones och nu senast Pirates, men en av seriens bästa klostolkningar är tveklöst Lego Batman. Här är pusslen som bäst utformade, persongalleriet är supercharmigt och helheten ljuvligt tonsatt. Ska du välja bara ett Lego-spel är Lego Batman är ypperligt val; du kommer att njuta i singleplayer och ha det mysigt med en kompis...



MASS EFFECT 2 10/10

BIOWARE / EA

Mass Effect är kanske den starkaste kandidaten till titeln "Mest Episka Rymdäventyr Någonsin". Och ja, vi räknar in Star Wars-filmerna och Star Trek i den kategorin. Att få slänga sig ut i den rymdsäpa som är Mass Effect 2 är en oerhört fantasikittlande upplevelse och här finns både rollspelade och actionscener att njuta av. Suktar du efter ett ordentligt matigt rollspel är detta ett givet val.

LA Noire och Dirt 3 tog upp massor av tid inför vår förra deadline. Personligen spelade jag så mycket att jag i princip hamnade på efterkälken vad gällande mina ansvarsområden både på Gamereactor.se och här i tidningen. Bra spel är farliga, ibland. Man fastnar, kan inte sluta. Försakar mat, jobb och toalettpauser för att ine nämna sömn. Tur därför att det alltid finns tid att ta igen sig lite efter tidningen lämnats till vårt tryckeri. Något som vi absolut gjort inför produktionsstarten av numret som du håller i händerna.

Tisdag 17/5

Jag och lillebror Måns (Gamereactors husfotograf) kom hem från Dubai inatt, solbrända och utvilade. Namco Bandais årliga event Level Up ägde rum i den arabiska öknen i år vilket passade oss stelfrusna norrländska Hegevallisar perfekt. Vi stannade även kvar tre dagar för lite tidig solsemester. Dubai var stekhet och trevligt. Allt var bra, utom maten. Men nu vankas det produktionsstart av Gamereactor 86, och jag har en hel del texter som måste skrivas.

Onsdag 18/5

Imorse hade vi planeringsmöte och bestämde exakt vad numret du håller i händerna ska innehålla. Att Gamereactor Danmark lyckades få loss de första bilderna om Hitman: Absolution känns roligt liksom det faktum att vi fått kika närmare på PSP2. Vi bestämde även att vi i det här numret ska expandera vår populära köpguide för att på så sätt förlänga livslängden på den här tidningen som, i vanlig ordning, även ska räcka hela juli. Nästa nummer kommer ju (som du mest troligt vet som trogen Gamereactor-läsare) först i augusti.

Torsdag 19/5

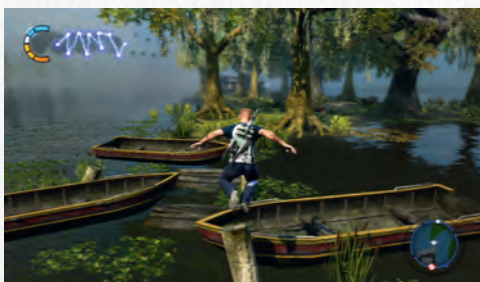
White Knight Chronicles II anlände idag liksom Sega Rally Arcade. Fortfarande inget Duke Nukem Forever eller Fear 3, dock. Olyckligt nog. Hoppas de hinner dyka upp så att vi kan inkludera båda dessa recensionerna i det här numret. Jag har suttit med vår utökade köpguide idag och handklustrat listor (dödstrist). Ikväll måste jag sammanfatta mina intryck från Dubai.

Fredag 20/5

Idag arbetar Jesper naken. Varför vet ingen. Han hävdar att det är det första steget i hans väl förberedda frigörelse, men vi andra tror snarare att det är för att äckla framförallt Mäki. Idag lägger vi upp vår förlängda recension av Dirt 3 på Gamereactor.se samt några videointervjuer med utvecklare från Level Up 2011. I helgen ska jag bara vila, och spela trummor.

Måndag 23/5

Om två veckor startar E3-mässan. Nintendo Café (arbetsnamn), Grand Theft Auto IV, nya Syndicate, Retro Studios nya spel, Battlefield 3, Call of Duty: Modern Warfare 3, Forza Motorsport 4... Jag kan knappt hålla kroppsvätskorna i styr när jag tänker på hur smaskig årets mässan kan komma att bli. Förutom att vänta på den stundande mässan, redigerar jag texter idag samt pysslar med deadline-planering. Vi bestämde oss precis för att försena tidningen några dagar för att på så sätt hinna inkludera Nintendos nya konsol. Och just ja, recensionsversionen av Infamous 2 anlände nyss.



Tisdag 24/5

Idag har vi jagat 2K Games för att säkra recensionsversionen av Duke Nukem Forever samt tjatat på Warner för att få loss Fear 3.

Jämfört med stekheta maj är juni en slö spelmånad. Det ska dock bli nysligt spännande att se hur bra/dåligt Duke Nukem Forever verkligen är. Jag minns när jag skrev min första förhandstitt om det spelet 1999, i tidningen Missil. Att vi snart ska få spela det färdiga spelet känns bisarrt.

Onsdag 25/5

Gamereactor Danmark är i Vancouver för att smygtesta kommande Need for Speed: The Run. Hoppas vi hinner få med det i den här tidningen. Jag har idag färdigställt Level Up-uppslaget samt redigerat Gears of War 3-sidorna. Resten av dagen ska spenderas på Gamereactor.se där det alltid finns massor kvar att stå i.

Fredag 27/5

Vi väntar. Och väntar. Och väntar. Bilderna på Metro 2034 saknas liksom nya screenshots föreställande Soul Calibur V, PSP2, Battlefield 3, Syndicate och nya Tomb Raider. Denna eviga väntan. Under tiden pysslar vi med småsaker som Köpguiden, brevsidan och Inför E3-grejer på Gamereactor.se. Jag håller tummarna för att Grand Theft Auto V ska visas på årets mässa.

Söndag 29/5

Söndagsjobb idag. Har hjälpt Gamereactor Tyskland halva dagen, detta eftersom de släpper sitt första nummer av papperstidningen nu i juni. Väntar in bilder på nya Tomb Raider imorgon samt screenshots från Soul Calibur V. E3-artikeln börjar se färdig ut, designmässigt. Nu ska den bara fyllas med innehåll, också. Slutcrunchen inför det här numret kommer att bli ruskig. Vi ska E3-rapportera, jobba natt och fylla en tredjedel av tidningen på lite under 24 timmar.

Måndag 30/5

Idag har jag och Jesper fångat screenshots från det nya Alice-spelet. Jag blev nostalgisk direkt. Minns tydligt hur mycket jag gillade American McGees Alice. Ett av de mest förbisedda plattformsspelen någonsin, enligt min ringa mening. Imorgon anländer förhoppningsvis Duke Nukem Forever. Innan dess ska vi färdigställa beta-avdelningen samt pyssla med PSP2-delen av Tempo. Maskinen ska heta Playstation Vita. Ett ganska bra namn, tycker jag. Du har väl läst artikeln?



Onsdag 1/6

Full rulle idag. Grabbarna har ätit krämbullar till lunch medan jag hållit till godo med kokta grönsaker och två ägg. Min nya nyttighetsdiet gör mig arg. Ska se till att krossa Jesper i Dirt 3 senare. Kanske kan det få mig på bättre humör. Så till vida Jesper inte blir våldsam.

Torsdag 2/6

Vi inväntar nya bilder på Battlefield 3 idag samt UFC Undisputed 3. Uppladdningen inför E3 har varit svettig veckan som varit. Idag är det dessutom röd dag, men vi jobbar ändå. Jobbar man på Gamereactor måste man snabbt vänja sig vid att röda dagar mitt i veckorna - helt enkelt inte existerar.

Fredag 3/6

Duke Nukem Forever anlände idag, äntligen. 2K Games meddelade oss också idag om att vi dels inte får

JONAS SIFFROR

Jonas Mäki har spaltat upp spelvärlden i siffror

■ Det tog 3487 dagar

Först utannonserades Too Human till Playstation (1999). Men tiden gick och två år senare berättade Silicon Knights att spelet hade gjorts om och nu var på väg till Gamecube. Men Too Human sköts upp igen. Sent 2008 släpptes det till Xbox 360. Då hade Too Human varit under utveckling i 3487 dagar och blev spelhistoriens dyraste flopp.

■ 257 229 kronor

Det finns många spel med högt samlarvärde, bland annat Neo Geo-spelet Kizuna Encounter som folk betalat 100 000 kronor för. Inget slår dock Stadium Events till NES, ett spel Nintendo drog tillbaka och som bara finns i 10 kända exemplar. Bara fodralet är värt 70 000 kronor, och en samlare har betalat 257 229 för ett ovanligt ex.

■ 487 000 kvadratkilometer

Tycker du att spelvärlden i Grand Theft Auto IV var för liten och att Just Cause 2 känns klaustrofobiskt? Då ska du spela Elder Scrolls II: Daggerfall. Bethesda skapade en larvigt stor spelvärld på 487 000 kvadratkilometer, dubbla Storbritannien, med totalt 15 000 byar och städer. Som jämförelse är världen i Oblivion 41 kvadratkilometer.

■ 1,6 miljoner sålda

1,6 miljoner har Crytek lyckats sälja av sin actiondräpare Crysis 2 sedan lanseringen i våras. Det är i paritet med konkurrenterna Homefront som nått 1,8 miljoner, Bulletstorm på 1,2 miljoner och Killzone 3 på 1,5 miljoner vilka alla släpptes med bara några veckors mellanrum. Som jämförelse har Call of Duty: Black Ops sålt 25 miljoner.

■ 108 000 000 dollar

Världens största spelbudget någonsin hade GTA IV. Över 1000 personer jobbade på spelet i drygt tre år, man spenderade flera månader med att mäta trafiken i New York och Rockstar hade kontakt med över 2000 personer för att få all den musik man ville ha. Allt som allt gjorde man av med smått ofattbara 108 miljoner dollar under utvecklingen.

på redaktionen varit, vad vi på Gamereactor.se

informera er läsare om att vi mottagit recensionsversionen men heller inte lägga upp vår recension på Gamereactor.se förrän samma dag som det släpps. Vilket i slutändan handlar om att man i egenskap av utgivare är skraj för låga betyg. Och ja, efter ett par timmar vore det fel att kalla Forever för något annat än ett riktigt mediokert actionspel.



Måndag 6/6

Inatt inleds E3 2011 med Microsofts, EA:s och Ubisofts egna presskonferenser. Massor av stekheta spel ska såklart utannonseras och vi kommer att rapportera direkt från Los Angeles Convention Center där fem stycken Gamereactor-medarbetare finns på plats. Vi här hemma på redaktionen har sett till att vända på dygnet så vi numer sover på dagarna och jobbar på nätterna.

Måndag 6/6 (02.33)

Microsoft, EA och Ubisoft har redan kört sina presskonferenser och de var... besvikelser. Alla tre. Jag hade hoppats på mindre Kinect-tjat och mer utannonseringar av fläska storspel. Inget Beyond Good & Evil 2, inget Syndicate, inget I Am Alive, inget Splinter Cell 6, inget nytt Rainbow Six. Just nu pågår Sonys keynote där de såhär långt visat upp två Uncharted-spel. På Gamereactor.se publicerar vi mängder av nyheter just nu, något som kommer att fortsätta under hela E3-veckan.

Tisdag 7/6

Nintendos presskonferens äger rum just nu. Reggie har precis presenterat deras nya konsol; Wii U. Namnet känns märkligt, men inte helt dåligt. Får se hur det känns när det fått sjunka in. Tydligt är maskinen rent hårdvarumässigt i klass med Playstation 3. Den kommer att levereras med en specialhandkontroll samt en helt ny onlinetjänst. Tidningen är snart färdig. Då väntar sängen. Och semester. Trevlig sommar kära läsare...

22 olika slut i Heavy Rain

Även om arkadklassikern Bubble Bobble var först, så var det med Super Nintendo-rollspelet Chrono Trigger som intresset för spel med flera olika slut - tog fart på allvar. Sedan dess har vi fått alternativa slut i spel som Resident Evil, Deus Ex, Legend of Zelda: Majora's Mask, System Shock 2 och Bioshock. Quantic Dream tog dock konceptet längre än någon annan i Heavy Rain. Heavy Rain hör därför till extremfallen och jakten på origami-mördaren leder i slutändan fram till ett av totalt 22 olika slut. Hur många av dem har du sett?

Laddat

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



Hamilton's Great Adventure

Plattform PC / PS3 / XBOX 360 Speltyp PUSSEL Antal spelare 1 Pris 90KR Text JONAS ELFVING

Vägen är målet, brukar man säga. Oftast som fjortonåring. Men att ta sig från punkt A till B kan både vara urkul och dödstrist, en vetenskap alla pusselspelare (förhoppningsvis) har. I Hamilton's Great Adventure, signerat svenska Fatshark, är målet en låst dörr, och vägen en samling stup och plattformar i djungelmiljö. Du lånar safarihatten av Hamilton, en guldhungrig korsning av Indiana Jones och Jay Leno, och navigerar genom ruinbanorna. En hjälpsam vinge ges av papegojan Sasha, som kan flaxa iväg till områden Hamilton inte kan nå. Och visst, det är ett småtrevligt pysslande att växla mellan karaktärerna får att aktivera switchar och samla skatter. Detta är inget Portal 2, men det är förstås heller inte tanken.

7 Sagboksinramningen där storn berättas i rätt långa sjok kunde ha gjorts både tightare och mer intressant. I övrigt är detta ett skönt tidsfördriv, för dig som vill använda hjärna och logik i stället för bara avtryckarfingrar.



Sega Rally Online Arcade

Plattform XBOX 360 Speltyp RACING Antal spelare 1-6 Pris 90 KRONOR Text JESPUKARLSSON

I Sega Rally Online Arcade finner vi ett kraftigt bantat utbud av bilar och banor jämfört med tidigare delar i serien. Tanken är istället att vi ska bemästra det som finns, snarare än drunkna i innehåll. Sega Rally Online Arcade är med andra ord ett spel för dig som gladeligen vill nöta samma banor massor av gånger i en ständig jakt på tusendelar. Här finns till exempel klassikerna Lancia Delta Integrale och Toyota Celica att tävla med, samt bara en handfull andra kärror som Ford Focus, Peugeot 207 och Mitsubishi Evo IX. Banor och fysik är mestadels hämtade från Sega Rally Revo från 2007 med enkla arkadpremissor som fortfarande underhåller. Du kan köra ett mästerskap på 3-4 lopp, nöta individuella banor eller spela online. Det finns dessutom möjlighet att utmana andra personers bästa tider på nätet i time trial. Problemet är bara att har du spelat Sega Rally Revo har du även spelat detta. Och det kan du utan vidare hitta för en hundring i valfri reaback och då även få tio gånger mer innehåll på köpet.