

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

GRATIS
TIDNING
Sep 2011
Nummer 88

Game reactor

Nordens största

gamereactor.se

EXKLUSIVT

SYNDICATE

Som världens första tidning avslöjar vi allt om det nya spelet från svenska stoltheterna Starbreeze

WARHAMMER®
40,000

SPACE MARINE®

I AM WAR



AVAILABLE NOW



GameStop

power to the players™



Warhammer 40,000: Space Marine – Copyright © Games Workshop Limited 2011. Space Marine, the Space Marine logo, GW, Games Workshop, the Games Workshop logo, 40K, Warhammer, Warhammer 40,000, Warhammer 40,000 Device, 40,000, the Double-headed Eagle device and all associated marks, logos, places, names, creatures, races and race insignia/devices/logos/symbols, vehicles, locations, weapons, units and unit insignia, characters, products, illustrations and images from the Space Marine game and the Warhammer 40,000 universe are either ®, TM and/or © Games Workshop Ltd 2000-2011, variably registered in the UK and other countries around the world, and used under license. All Rights Reserved. AMD, the AMD Arrow logo, ATI, the ATI logo, AMD Athlon, Radeon and combinations thereof are trademarks of Advanced Micro Devices, Inc. Developed by Relic Entertainment. THQ, Relic Entertainment and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. All other trademarks, logos and copyrights are the property of their respective owners. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks and "PS3" and the PlayStation Network logo are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other trademarks, logos and copyrights are the property of their respective owners.





"PS3", "PlayStation", "PSS" and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "P3" is a trademark of the same company. "9" is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Europe. "Resistance 3" is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved.



RESISTANCE 3™

YOU ARE THE RESISTANCE

The world we once fought for lies in ruins. The Chimera have taken everything from us – our homes, our families, our humanity. But now it's time to take it all back. Travel through a nightmare vision of 1950's America in mankind's desperate last stand, take on smarter, newly-evolved Chimera or join other human survivors and take the fight online. You're the last chance to strike back. You are the resistance.

myresistance.net

OUT NOW



PS3™

PlayStation 3



SONY
make.believe

3 MEDARBETARE

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



Christofer Olsson

Redaktionens sportspelsgänning som den senaste månaden faktiskt ägnat sig åt alla möjliga genrer, allt från iPad-plattformare till hård Xbox-action. Chrille har även försökt förklara skillnaden mellan offside och offroad för Eifving. Det går ...så där.



Horst + Love Bolin

Love är Gamereactors största kattälskare med mottot "Love Hurts", som mellan blöjbyten av sin senaste avyngling gärna spelar finurliga spel som Professor Layton. Nu senast fräste han dock rejält åt Wii Play Motion.



Erik Nilsson Ranta

När Erik inte recenserar bra film för Gamereactor, vad gör han då? Recenserar dålig film, förstås. Ranta älskar även sina filmstudier och beskriver sig själv som "2000-talets Hitchcock; plufsigt och proffsigt". En halvsanning, tycker resten av redaktionen.

LEDAREN

Gamereactor nummer 88 / September 2011



Det är inte spelens fel

Jag lyssnade på Black Sabbath som snorig åttaåring. Jag minns hur morsan beslagtog kassetbanden som klasskompisen Henka trollat fram. Hon var skogstokig. Hennes son hade gått och blivit djävulsdyrkare. Min mor hade ett allvarligt snack med mig, och jag minns tydligt varje ord som sades. Hon begrep inte vad Black Sabbath var och var förstås rädd för något hon just då inte förstod. Några år senare satt Ozzy Osbourne, Rob Halford och Dee Snyder i rätten, åtalade för att ha drivit en fjortonårig till att begå självmord via sin musik. Bland annat. Döden för hårdrocken stod för dörren. Hoper av oroade, skrämde föräldrar marscherade fram och tillbaka framför rättegångsbyggnaden i Washington DC. Det var lynchstämning på TV. Ozzy hade uppmanat sina skivköpare att skära halsen av sig själva via ett krypterat meddelande på skivan Blizzard of Oz. Drog man skivan åt fel håll på sin vinylspelare skulle denna förtrollande, hypnotiserande djävulsversers ljud ur högtalarna. Givetvis var det rena påhittet och förutom enskilda fladdermusmiddagar och överdrivna mängder kaval var inte Ozzy skyldig till något annat än att ha rockat röven av miljontals rocktokiga fans. Musiken slapp undan. Djävulsrocken friades. Nästa del av populärkulturen som skamsat fick promenera mot stupstocken var actionfilmen. Censuren slog bakut på 80-talet. Skyllde allt på Stallone, Arnold och Van Damme och hackade sönder varena actionfilm bortom all igenkänning. Tio år passerade. Sen slapp actionfilmen undan. Och det blev såklart spelens tur att successivt föras mot skamvrån.

Anders Behring Breiviks vansinnesdåd har skyltats på World of Warcraft och Call of Duty: Modern Warfare 2. Upploppen i London tidigare i somras skylldes på Grand Theft Auto. Jag förväntade mig ärligt talat inget annat och om det finns något slags rättvisa här i världen är det snart dags för spelbranschen att slippa undan. Också. För det finns få saker som är så naiva som att med hätsk stämma försöka argumentera för att det faktiskt är Grand Theft Auto och World of Warcraft som orsakat den typ av vansinne som massmordet på Utöya visade prov på. Spel inspirerar inte till våld. Spel är befriande, inspirerande, utmanande och bra för den med humörsproblem. Jag har själv mått bra av den tålmodsträning som flertalet kniviga spel under min uppväxt erbjudit. Dagens spel, som exempelvis Fable III, Bioshock eller Deus Ex: Human Revolution, är dessutom proppade med moraliska frågor som bidrar till en typ av intelligent dialog medan spelet och spelaren som väldigt få andra kulturformer ens kommer nära. Som spelare måste man ofta överväga och värdera varje val man gör. Ond eller god. Det är upp till dig. Och ofta handlar det om att se konsekvenserna av sitt agerande på längre sikt. Bioshock, bland annat, blev för mig en inre resa där jag tog en närmare titt på mina grundläggande värderingar. Ett intelligent spel och ett bra exempel på att spel är nyttigt. Inte skadligt.

Petter Hegevall, chefredaktör

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

Chefredaktör Petter Hegevall
(petter@gamereactor.se)

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

Redaktör Jonas Eifving
(jonas.eifving@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 (Orvasto 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-WV90 (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 uteslutande tillsammans med Fanatecs Rennsport Cockpit samt Clubsport Pedals och Fanatec Porsche GT2 Racing Wheel.

Rekommenderad åldersgrän:

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

På Gamereactor.se kan du läsa längre versioner av varena recension som inkluderats i det här numret. Du kan även diskutera med likasinnade, skriva egna recensioner samt beakta kommande titlar.

F1 2011

Formula 1™

GO COMPETE



F1 2011: COMING SEPTEMBER 23RD 2011



www.formula1-game.com



© 2011 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters" and the Codemasters logo are registered trademarks owned by Codemasters. An official product of the FIA FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP. The F1 FORMULA 1 logo, F1 logo, F1 FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP logo, FORMULA 1, FORMULA ONE, F1 FIA FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP GRAND PRIX and related marks are trademarks of Formula One Licensing BV, a Formula One group company. Licensed by Formula One World Championship Limited. All rights reserved. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are being used under license. Developed by Codemasters. Published by Codemasters, Microsoft, Windows, the Windows Vista Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies, and "Games for Windows" and the Windows Vista Start button logo are used under license from Microsoft. "PS3", "PlayStation", "PS3" and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.





Insändaren Christoffer Persson tycker att fler gamla klassiker borde återupplivas.

Återuppliva spel

En sak jag tycker vore en bra idé är om utvecklarna gjorde fler HD-remakes till bland annat Xbox 360 som är min favoritkonsol. Jag saknar att kunna spela gamla spel då min dator vill ta emot vissa spel och det inte går att koppla in vissa äldre konsoler i min HDTV. Det är nog inte bara jag som saknar klassiker och som önskar att det hade funnits fler av dem till nuvarande konsoler. I år släpps ju Resident Evil 4 och Code Veronica i HD till Playstation 3 och Xbox 360 samt Metal Gear Solid-boxen i HD, dessutom är ju hett efterlängtat Halo: Combat Evolved Anniversary på väg. Jag tycker som sagt fler spel behöver återupplivas igen och jag tror de skulle bli lika populära som ett helt nytt spel. Det finns flera olika titlar jag skulle vilja fick en remake såsom Hitman, Max Payne, Elder Scrolls III: Morrowind, Doom 3 och Star Wars: Battlefront. Jag hoppas för kung och fosterland på att detta kommer hända. Hoppas ni tillverkare läser detta och tycker det är en bra idé.

/Christoffer Persson

Jag vill känna magin

Jag spelar inte mycket längre. På något sätt har passionen och magin försvunnit. Den där lusten att upptäcka något nytt runt det där mystiska hörnet eller att skrämmas när något plötsligt rör sig finns inte där längre. För det är det spel är för mig. Upplevelser jag aldrig skulle kunna få känna i verkligheten. Jag vill känna något nytt och annorlunda, revolutionerande är kanske det rätta ordet. Senast jag kände detta var när jag för första gången började spela Shadow of the Colossus. Mina ögon var stora som golfbollar när jag hittade den första kolossen. Det var lite svårt att hitta den eftersom jag inte riktigt bemästrade svärdets magiska förmåga än. Jag kommer ihåg att jag skakade till precis som kontrollen när jag närmade mig vidundret. Mina händer skakade och jag var uppriktigt rädd, men jag älskade varenda minut. Paniken som kommer när kolossen plötsligt får syn på en och man egentligen inte har en aning om hur man ska döda den är en känsla jag aldrig kommer att glömma. Euforin som kommer när man sätter det sista hugget i besten är något jag alltid ska bära med mig. Hur adrenalinet fortsätter att pumpa trots att jag redan klarat

uppdraget. För mig var det en otrolig upplevelse, faktiskt ännu större än Ico, som även det var ett fantastiskt spel. Förhoppningsvis kommer jag få känna detta igen. Spelet jag hoppas och tror kommer infria dessa förväntningar är så klart The Last Guardian. Team Ico måste bara lyckas ånyo. Jag har redan förhandsbokad spelet och måste det infria mina förväntningar. För jag vill känna den där magin igen.

/Daniel L

Skräckgenren är inte död

Det extremt svårt att skrämmas nu för tiden. 80-talets slasher-filmer var oensurerade, vulgära och köttigt proppade med övervåld och redan då bådade det inte särskilt gott för ungdomarna som dagligen doserade på slaktandet. Idag krävs det mycket mer än en hink med fejkblod för att skrämna vettet på biopubliken. Också spelvärlden har fått sig en dos av denna trend, med Dead Space som det kanske största prakt-exemplet. Förutom att spelet blev hatat av en drös nordamerikanska mammor var det många fans av genren som blev besvikna. "Skräcken är död", hör jag ofta att folk säger när samtalsämnet dyker upp. Jag klandrar dem inte för att de gett upp hoppet. Jag är själv en av dem som hade tråkigt med Dead Space. Utöver det ganska monotona spelupplägget var det visserligen ett ganska atmosfäriskt spel med en bra spelkontroll. Men det var inte läskigt, alls. Visst

försökte spelet skrämma mig, många gånger, men utan något lyckat resultat. Men genren är inte det minsta död för det. Inte då! I själva verket är den i toppform. Den har bara legat i ide i några år. Tills nu. Beviset på detta är fjolårets svenska dundersuccsé Amnesia: The Dark Descent, som lämnat gamers över hela världen skräddade för livet. Och detta utan minsta åsyn av tortyrporr. Samtidigt bygger den tjeckiska spelstudion Vatra Games vidare på det åttonde Silent Hill spelet som enligt utvecklarna själva är en hyllning till seriens allra största guldklimpar med psykiskt påfrestande scenarion i fokus. Så nej. Skräckgenren är inte död. Tvärtom tror jag att vi kommer att få se en radikal förändring de nästkommande åren. Och den här gången till det bättre.

/Tecrom

Bekantskapen som dog ut

Innan SSX såg dagens ljus var många snowboardspel underhållande men sällan riktigt bra, kanske med undantag för Nintendos klassiker 1080. Men när SSX lanserades var det som en jordbävning i snowboardgenren. Det var också då min bekantskap med serien föddes. Spelet tilltalade dem människor som normalt inte skulle ge snowboardspel en chans – en skara som jag själv tillhörde. Jag hade hittat en ny men oväntad vän och bekantskapen fortsatte i och med SSX Tricky. Extremsportspel tilltalar mig föga annars men det här var så annorlunda, så originellt och samtidigt så underhållande. Men vår vänskap infekterades i och med att SSX On Tour lanserades. Jag hade tappat suget. Även om spelet med ledsna hundögon tittade åt mitt håll i spelhyllor och reklamblad om att ta upp vår bekantskap igen hade jag bestämt mig; inga mer fartfyllda äventyr i de digitala skidbackarna. Även SSX Blur mötte jag med iskall blick. Anledningen till min sorti av serien är att jag tycker den alltmer har mist sin lekfulla charm och den vansinniga överklighet som de gamla spelen stod för samt att Ampeds realism börjat sätta sina fotspår i EA:s snötäckt fjällvärld om man tittar på det kommande SSX.

Många kanske tycker att det är bra att serien numera är lagd åt det mer seriösa hållet. Personligen tycker jag inte alls det är samma spralliga, verklighetsförnekande SSX med neonspräckliga snöbackar och gnistrande istunnlar som jag lärde känna. Det vill till mycket om min seismograf ska registrera mer än en mild darrning när nya SSX lanseras.

/Ett före detta SSX-fan

MÅNADENS LÄSARE

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

Vad heter du? Arman Bahari Hur gammal är du? 20 Vad heter din användare på Gamereactor.se? Armannen Vilket är ditt favoritspel? Mass Effect, sci-fi när det är som bäst. Vilket är ditt bästa spelminne? Borderlands bossstrider i co-op, riktigt skoj. Åsikter om Gamereactor? Jag saknar "Sno stilen"...



Ett paysafecard med 7 euro gratis för World of Tanks!



 **paysafecard**
pay cash. pay safe.


WORLD OF TANKS



Registrera dig hos
World of Tanks
och tävla om en av
fem bärbara
WoT-speldatorer!

Gå till: www.worldoftanks.eu/paysafecard

**Med paysafecard kan du betala de coolaste
online-spelen bekvämt.**

Garanterat Fun & Action:

- Pengarna finns omedelbart på ditt spelkonto.
- Snabbt, enkelt och säkert.
- Utan konto eller kreditkort.
- Du behöver inte uppgive några personuppgifter.

Hitta en återförsäljare nära dig på www.paysafecard.com!

Tempo



FOKUS

BORDERLANDS 2

Gearbox Software ruskade om såväl action som rollspelsgenren med storsuccén Borderlands. Nästa år återvänder vi till Pandoras lekstuga

Visst var det lite opolerat och en aning monotont, men grundidén i Borderlands var så bra att vi först nyligen lagt ned handkontrollen efter att ha klarat alla Pandoras utmaningar och spelat genom de väljorda expansionerna. Men snart är det dags igen, under Gamescom premiärvisade Gearbox upp Borderlands 2, ett spel man påbörjade redan innan det första ens var klart och som när det släpps nästa år varit under utveckling i tre år.

Mycket är sig likt när vi återvänder till Pandora, fem år har förflutit sedan föregångaren och de fyra huvudpersonerna har numera andra saker för sig än äventyr.

finnas kvar samt att man visat upp den nya Gunzerker. Som namnet antyder är det en vapentok utöver det vanliga med specialförmågan att använda två vapen samtidigt. Och då snackar vi vilka två vapen som helst, som prickskyttegevär eller de allra tyngsta doningarna. Milt sagt livsfarligt, alltså.

En av bristerna i originalet var den obefintliga fiendevariationen och att de heller inte hade mer vett än att likt ett självmordsbenäget lämmeltåg kasta sig framför ens rykande gevärsmynning. Det här är något

Vilka vi istället kommer att få spela som är Gearbox förtegnna om, men Sirens-klassen kommer i alla fall

som Gearbox vet om och villigt medger, och därför är artificiell intelligens något man gärna pratar om när Gamereactor träffar dem på Gamescom. I Borderlands 2 är fiendefloran inte bara större, utan även betydligt smartare.

GAMEREACTOR.SE

Sugen på att läsa om vår recension av Borderlands eller att diskutera huruvida Gearbox är på rätt spår vad gäller uppföljaren? Besök Sveriges största spelcommunity redan idag.

De klättrar gärna upp på höjden för att få ett övertag, de arbetar medvetet för att flankera dig, klättrar över föremål och använder terrängen till sin fördel, både för skydd och avancemang. Det här ställer naturligtvis helt andra krav på dig och dina medspelare som därmed också måste göra mer än att bara stå still och skjuta vilt omkring sig.

Gearbox var, innan de släppte Borderlands, kritiska mot mängden uppföljare som kommer nuförtiden och



Notiser

Tokyo Game Show

Mellan 15-18 september pågår Tokyo Game Show, världens överlagset största spelmesse och platsen för stora utannonseringar. Gamereactor har självfallet folk på plats och rapporterar om allt som händer, så se till att besöka Gamereactor.se ofta för massor av stekheta nyheter, helt nya spel, fräscha trailers och mycket annat.

Två Playstation-tablets

Efter Apples framgångar med tablets vill alla göra en egen. Sony är inget undantag och har nu visat två Playstation-kompatibla tablets som heter Tablet S och Tablet P. Förstnämnda liknar Apples Ipad och släpps redan denna månad medan Tablet P har två skärmar och kan vikas ihop. Den släpps i november.

Tidsexklusiva expansioner

Bethesda låter meddela att de två första expansionerna till Elder Scrolls V: Skyrim kommer att bli tidsexklusiva till Xbox 360. Exakt vad det är för expansioner förtäljer dock inte historien, men de kommer att släppas även till PC och Playstation 3, men alltså en månad senare än till Microsofts konsol.

SM i E-sport anordnas

I höst kommer svensk E-sport få en rejäl skjuts då Inferno Online och Dreamhack anordnar SM, i samarbete med Telia. Åtta deltagare kommer att hållas över hela landet och finalen äger rum på Dreamhack sommaren 2012. 400 000 kronor ligger i prispotten för varje gren och man tävlar i Counter-Strike, Starcraft II, Heroes of Newerth, Super Street Fighter IV och ett ännu okänt fotbollsspel.

Team Bondi-kris

L.A. Noire-utvecklaren Team Bondi har haft det kämpigt sista tiden. När Rockstar tog bort sin beskyddande hand från utvecklaren har det stadigt gått nedåt och kostnaderna har nu blivit för stora för att hantera. Team Bondi har därmed försatts i företagsrekonstruktion där de nu försöker sälja så mycket tillgångar som möjligt.

18 miljoner Black Ops-paket

Det har nu sålts 18 miljoner kartpaket till Call of Duty: Black Ops, meddelar spelets utgivare Activision. VD Eric Hirshberg släppte också en intressant siffra; i snitt har spelare betalat 18 procent mer än originalpriset tack vare DLC. Black Ops slår både World at War och Modern Warfare 2, som sålde 9 respektive 11 miljoner kartpaket under sina första nio månader.

var oroliga att folk inte var villiga att ge en ny serie chansen. Därför är det lite ironiskt att just Borderlands nu får sin uppföljare, vilket vi såklart påminner Gearbox om. De är dock väl medvetna om vad man sagt och står fast

FIENDEDESIGNEN I BORDERLANDS SAKNADE VERKLIGEN VARIATION

vid det. En uppföljare får aldrig bli att man pillar lite i menyerna, gör några nya banor och petar in en ny siffra i titeln. De menar att Borderlands 2 ska betraktas som ett helt nytt spel, och absolut inte buntas ihop med de snabba slentrianmässiga årliga utgåvor som blivit så vanliga i spelvärlden.

Även om bara fem år förlutit sedan föregångaren, har det hänt en hel del på Pandora. Glöm den karga världen som vi vid numera behärskar som vår egen innerficka. Nu finns här lummiga skogar, is, höga berg och en allmänt större miljövariation. Trots det har Gearbox hittat lite extra hästkrafter till de åldrade konsolerna och vräkt på med fler effekter och märkbart skarpare grafik med helt enorm sikt.

Den tecknade stilen är dessutom ännu mer skruvad denna gång och det verkar som att man bestämt sig för att satsa på den mer humoristiska prägel man påbörjade med Borderlands-expansionen Zombie Island of Dr. Ned. Därför kommer det kanske inte som någon överraskning att karikatyrerna är fler än någonsin, att Pandora med





FOKUS

ROSORNAS KRIG

Fatshark och Paradox visar upp våldsam action i 1400-talets England. Vi berättar allt

Tankarna vandrar till Game of Thrones. Jag har precis fått den första titten på svenska studion Fatsharks kommande War of the Roses, ett actionspel i tredjeperson förlagt till 1400-talets England. Men speldén föddes tidigare än HBO-serien försäkras studion för mig, och då tidsperioden ändå inte använts nämnvärt i spel känns konceptet unikt. Detta är tiden då krut var nytt,

När man beskriver War of the Roses lovar Fatshark något lite mer komplext än en vanlig shooter. I praktiken innebär det att vi måste lära oss pareringar och andra närstridsmanövrar för att nå framgång. Vår riddare kommer gradvis att härdas genom sina strider, inkassera uppgraderingar och förvandlas från smutsig bonde till dödsmaskin, som utgivaren Paradox formulerar det.

STRIDSYXOR OCH SPJUT ÄR GIVETVIS EN NATURLIG DEL AV VAPENARSENALEN

men svärdkonst var essentiell. Fokus ska läggas på närstrider. Bredsvärd och stridsyxor är en naturlig del av arsenalen.

War of the Roses är främst designat med multidöd i åtanke, och det i lagbaserad tappning. Det kommer att finnas stöd för dedikerade servrar, så att spelare kan detaljanpassa sitt spelande och kartorna de krigar på. Ensambvargarna ska dock också få sitt; här finns även en fullfjädrad kampanj att ge sig på. I denna tränar du inför onlinebataljerna och samlar diverse belöningar och uppgraderingar, som sedan kan nyttjas i flerspelarläget.

Med Bitsquid-motorn i ryggen ska grafiken bli skarp som en nyväsad lans.

Man lockar också med ett högt spelarantal på servrarna, och även om man inte fastställt maxtaket ännu ska det bli "så högt som möjligt". Inte dumt. Vi uppskattade verkligen cowboylekarna i Lead and Gold, och är därför riktigt nyfikna på ett onlinekrig i en ny tidsera, med en matigare kampanj som bonus. I nådens år 2012 är det dags att välja mellan den röda och den vita sidan.

/Jonas Elfving

[War of the Roses släpps till PC 2012](#)



Borderlands var Gearbox andra egenskapade spelserie (de har jobbat med expansioner/ konverteringar och Half-life tidigare). Nästa år släpper de lös den mycket efterlängtdade uppföljaren som redan ser ut. Bara en sådan sak som att en av huvudpersonerna nu har skägg gör att vi blir lite extra pirriga.



järnhand styrs av en diktator kallad Handsome Jack, att det finns apfiender som heter Bullymongs och bossar med skrikande dvärgar

GEARBOX HAR ARBETAT MYCKET MED BILFYSIKEN I BORDERLANDS 2 SOM NU BJUDER PÅ BETYDLIGT MER TYNGD

fastspända på sin sköld. Skruvad humor genomsyrar allt denna gång, på ett behagligt sätt som klär spelet. Gearbox menar dock att man inte bara velat skapa något större och mer innehållsrikt, utan även knyta samman det bättre. I Borderlands fick man ofta känslan av att uppdragen man utförde bara var slumpvis utspridda och inte hade

något egentligt samband med varandra. Därför har man jobbat hårt på att alla uppdrag ska verka mer logiska, hänvisa till varandra och skapa känslan av en värld som lever med samband och verkan.

Bland annat hyser inte hela planeten ett enormt agg mot just dig och dina kumpaner längre. Tvärtom bråkar

även gängen sinsemellan och märkliga varelser gör inte längre någon skillnad på ditt prima kött och fiendens. Därför ska du inte bli förvånad om strider redan pågår någonstans utan att du själv alls är inblandad. Målsättningen är att skapa en trovärdig och levande värld, trots att Pandora nu kommer att bli mer omfattningsrik än någonsin förr.

För att ta sig någonstans i den enorma världen gäller det att hitta sig ett fordon. Även dessa har stuvats om ordentligt, och Gearbox har jobbat hårt på att både göra dem mer användbara och roligare att köra. Ett bra exempel på det är införandet av en handbroms som ger helt andra möjligheter till vansinneskörning. Dessutom finns flera större fordonsmodeller så fyra personer kan åka med och assistera i krigandet. Något alla som spelat Halo kan intyga är en strålande idé.

Även om det fortfarande återstår ett års jobb på Borderlands 2, så känns det redan nu väldigt lovande. Gearbox tycks ha förstått precis vad som var bra och dåligt med föregångaren och arbetar nu med ett av nästa års hetaste spel.

Borderlands 2 släpps under nästa år till PC, PS3 och Xbox 360

eringar av både Halo-
er kriminellt lovande
.





FOKUS

HALO 4 Master Chief är tillbaka för att sparka stjärt med nya utomjordningar...

Under förra månadens Halo Fest visade Microsoft och deras dreamteam på 343 Industries upp Master Chiefs nya dräkt, som han kommer att bära i Halo 4. Spelet blir första delen i den så kallade Reclaimer-trilogin, som kommer att ge oss en chans att lära känna den grönklädde spartanen lite bättre. Hur Master Chief, som nu ser ut som en regelrätt actionhjälte, fått tag på sin nya rustning vet vi inte, men det är mycket möjligt att människans teknologi utvecklats en hel del sedan han tjänstgjorde senast. Vi undrar även över Cortana, som visat tecken på vansinne. Vad kommer hon att spela för roll, och vad väntar oss på Forerunner-världen vars hemligheter retat oss i snart fem år? Dessa frågor får oss att hungra efter nästa kapitel i Halo-sagan, och svaren får vi nästa höst när 343 Industries släpper lös Halo 4.



SCANNA OCH KIRRA

Scanna den här grunkan med din Iphone och gå direkt från Gamereactor i tidningsform till appstore.

GAMEREACTOR NU TILL IPHONE

Ladda hem vår Iphone-app helt gratis... redan idag

NEW!



1 Gamereactor + Iphone

Gamereactors nya Iphone-app är gratis och gör det möjligt att läsa Nordens bästa speltidning i din mobiltelefon. Varje dag.

2 Mängder av innehåll

I Gamereactors Iphone-app kan du läsa alla de senaste texterna som publicerats på vår internationella site.

3 Snabbkoll innan köp

Vill du vara säker på att bara köpa de bästa spelen till din konsol? Använd vår Iphone-app när du står i spelbutiken.

4 Informativa recensioner

Vill du veta hur bra Fear 3 är? Eller huruvida Duke Nukem Forever verkligen blev bra i slutändan? Vi har svaret.

5 Purfäriska spelnyheter

Ta del av nyhetsrapporteringen från Sveriges största spelsite där vi, varje dag, berättar om vad som sker i spelindustrin.

6 Gamereactor TV

Sugen på att kika på videorecensioner, förhandstittar eller trailers? Vår egen video-kanal har allt det... och lite till.

Tempo

KAPPRUSTNING

Sex superdräkter från spelväldens garde synas i de högteknologiska sömmarna...



MASTER CHIEF

Rustningstyp

Spartan Armor Mjolnir Mk VI.

Utmärkande drag

Markerad färgkodning (grön), integral hjälm med ljusreglerande visir.

Specialitet

Inom- och utomatmosfäriska stridsfunktioner inkluderat vakuumsulor, projektilhindrande ablativa element samt förstärkning av cybernetikimplantat.

ISAAC CLARKE

Rustningstyp

Kombinerad rymd- och ingenjörskräkt/rustning.

Utmärkande drag

Skyddshjälm med grillvisir.

Specialitet

Simplistiskt exoskelett i armanit för ingenjör- och reparationsarbeten i nollgravitation. Kommer även med multifunktionellt verktygsbälte och holografisk FAQ.

GRUNT

Rustningstyp

Kroganarmor (specialkonstruktion, Dr. Okeer).

Utmärkande drag

Överraskande fri från blesyrer för en Kroganrustning.

Specialitet

Exoskelett med kolfiberförstärkning av samtliga leder och omnifunktion som inkluderar hazmatkydd och EVA-reglerande kosmonautdräkt.

ALCATRAZ

Rustningstyp

Nano Suit 2.0

Utmärkande drag

Snortajt syntetrustning i helkroppsmodell med exoskelett, nano-cellförstärkning samt specialvisir.

Specialitet

Multifunktionell stridsdräkt som ger bäraren övermänsklig styrka, reflexer och tålighet. Levereras även med inbyggt termoptiskt kamouflage och temperaturkontroll.



SAM

Rustningstyp

Augmented Reaction Suit (ARS) – prestationshöjande stridsdräkt.

Utmärkande drag

Munvisir för lägliga rökpauser.

Specialitet

Har jetmotorer fästa på både armar och ben vilket möjliggör höga stridshastigheter. Även utrustat även med prototypen av Blade-systemet.



AGENT 169

Rustningstyp

Tung stridsdräkt i kolfiber och adamantium, Agency-modell.

Utmärkande drag

Varierade estetiska valmöjligheter i form av färgvariationer och hjälmstorlekar.

Specialitet

Gravitationshånande akrobatiska funktioner för underlättande av brottbekämpande och ihärdigt orb-samlande.



Betor



NOV

Rayman Origins

Plattform PS3 / Wii / Xbox 360 Utvecklare Ubisoft
Utgivare Ubisoft Speltyp Plattform

DET BEHÖVS DEFINITIVT ett "Origins" i speltiteln. Rayman är i skriande behov av en nystart. På senare tid har han fört en tynande tillvaro bredvid ett gäng tröttsamma, koffeinstinna kaniner. Slapsticken från Rayman Raving Rabbids-serien är dock knappast nedtonad i Origins; Rayman och sidekicken Globox springer runt och örflar varandra samtidigt som de hamnar i knasfestliga situationer med (ibland tivelaktigt) humoristiskt innehåll. Vänta dig vansinniga mängder buskis när upp till fyra vänner samtidigt springer runt på snygga, färggranna banor i hög fart till tokroliga melodier. Rayman Origins känns bra, utifrån vad vi testat. Spel med samarbetslägen är alltid kul och plattformsspel växer inte längre på träd. Du som redan plockat alla Donkey Kong-bananer på Wii kan se fram emot Raymans nystart.
Love Bolin



UTVECKLAT STRIDSSYSTEM

Trots att grunden för striderna kommer att vara likvärdig den i Final Fantasy XIII, hävdar Square Enix att de nu utvecklat systemet ytterligare. Vi kommer också att bjudas på minispel och andra nyheter. Mooglen Serah använder i strid kommer att användas för att utforska omgivningen. Exakt hur detta kommer att fungera har fortfarande inte avslöjats.

VÄLKÄNDA ANSIKTEN

Så vi återvänder till Cocoon. Samtliga huvudkaraktärer från det förra spelet kommer att vara med även denna runda. Mer fokus kommer denna gång att läggas på Serah, medan Lightning får ta ett steg tillbaka. Noel, en nykomling i sammanhanget, är en rättfram och okomplexerad monsterjägare.

QUICK TIME EVENTS

De i vanlig ordning välgjorda mellansekvenserna kommer denna gång att innehålla quick time events. Tänk snabbt!

2 0 1 2



This is Lightning's knife. I keep it in my room, but how did it get out here?

Final Fantasy XIII-2

Plattform Playstation 3 / Xbox 360 Utvecklare Square Enix
Utgivare Square Enix Speltyp Rollspel

FINAL FANTASY XIII var en vattendelare. Ett alltför avskalad och linjärt äventyr som höll spelaren för mycket i handen, hävdade många. Vem vill spela ett rollspel utan att få sin upptäckarlusta tillfredställd? En hel del, visade det sig. De spelare som uppskattade ett mer fokuserat, smidigt och lättspelat rollspel trivdes. De fick en vackert

blänkande yta och ett absolut minimum av tröttsamma vägval.

Nu är den direkta uppföljaren snart här, ett ovanligt men inte nytt grepp från Square Enix. Final Fantasy X förärades på sin tid med ett eftersläntrar-spel där glada utrop och hattbyten ramade in en aningen glattlig rollspelsupplevelse. Lättsamheten verkar inte upprepas. Toriyama Motomu, som håller i rodret för projektet, hävdar att Final Fantasy XIII-2 antagligen kommer att bli ett mörkare och mer mystiskt spel än föregångaren.

Tonen i de släppta trailerfilmerna får mig att rysa av obehag. Jag har svårt att hantera förmodat

stämningshöjande musik som backar upp en speaker-röst rabblandes ord till synes utan sammanhang. Även karaktärerna kommunicerar med varandra på ett fånigt högtravande sätt. Det är som om allting de säger har vansinnigt tung betydelse. Gester, tonlägen och små utrop används för att förstärka situationer, trots att de aldrig skulle kunna existera i en riktig konversation. Det finns så mycket känslor i varje mening att all trovärdighet tappas.

Square Enix hävdade att de under utvecklingen av Final Fantasy XIII gjorde användartester på spelare i väst för att kunna undvika den kritik som riktats mot



OKT

FIFA 12

Plattform **Multi** Utvecklare EA Sports
Utgivare EA Speltyp Sport

STREJKER OCH KONFLIKTER har flyttat fram ligapremiärerna ute i Europa. I elektronisk form ser dock allt ut att gå enligt planerna, med FIFA 12 blott veckor borta. I årets variant hör ett nytt gränssnitt och en satsning på socialt spelande till nyheterna. Mest spännande är Support Your Club, där användarna knyter sitt konto till en verklig fotbollsklubb.

Alla matcher, särskilt segrarna, som spelas kommer därefter bidra till att favoritlaget plockar poäng i en metatävling på nätet, där klubbarna med mest aktiva och skickliga supportrar klättrar högst i tabellen. På planen är det mesta sig likt på ytan, även om de datorstyrda spelarnas IQ sägs ha vuxit ett par storlekar. Skulle de ändå inte sköta sig finns lyckligtvis massor av nya sätt för dem att skada sig på, tack vare förfinad kollisionshantering.

Christofer Olsson



Look, my pendant has a brand new chain.

japanska rollspel på senare tid. Den feedback man fick handlade om så radikala förändringar att det helt enkelt inte fanns tid att implementera dem i spelet. Linjära upplevelser och kommandobaserade strider var inget att satsa på, visade användartesterna.

Frågan är om Square Enix tagit till sig av kritiken. I pressmeddelanden pratar man hellre om att uppföljaren har en helt ny berättelse och utvecklat stridssystem. Men i intervjuer hävdar utvecklarna att de denna gång jobbar för att ge spelarna fler val. Valfriheten kommer att innefatta multipla vägval och berättelser. Dessutom kommer pussel slängas in, för att bryta upp och ändra

tempo mellan alla strider. Designen följer samma mönster som Final Fantasy XIII. Symaskiner kommer att gå varma världen över. Faktum är att karaktärerna i

Kläder och frisyrrer känns en aning överarbetade...

spelet är så överdesignade att det känns som att titta på ett cosplay-konvent. Kläder, gester, vapen och frisyrrer känns överarbetade och en aning för genomtänkta.

Ett så starkt varumärke som Final Fantasy är inte lätt att förvalta. Naturligtvis grundade sig mycket av kritiken

av Final Fantasy XIII på för högt ställda förväntningar från mängden rollspelstokig spelfantast. Final Fantasy XIII-2 har en större chans att bedömas på egna premisser, eftersom spelare redan vet vilka förändringar som gjordes av spelserien i föregångaren. De spelare som gillade den välsmorda och polerade rollspelsupplevelsen som utgjorde Final Fantasy XIII kommer sannolikt att trivas även en andra gång.

Frågan är om Square Enix med sina förändringar också kommer att kunna omvända de spelare som redan är kritiska. Svaret kommer i början av nästa år.

Love Bolin



EN JEDIS VAPEN

Ljussablar finns det förstås gott om i den gamla republiken, och de dyker upp i alla möjliga färger och former. Du kan svänga bara ett svärd, två i varsin hand eller kriga med stavmodellen med dubbla blad. Sablarna kan uppgraderas med kristaller.

OMBYTLIGA KLASSER

Oavsett vilken situation du stöter på i The Old Republic ska du kunna hantera den, oberoende av din klass. Med rätt föremål och karaktärsanpassning kan du ta dig vidare, även om du spelar solo. Medspelare är dock bästa hjälpen.



NOV

Star Wars: The Old Republic

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

DET ÄR SVÅRT ATT INTE RYCKAS MED. Spraket från när ljussabel möter androidmetall, ackompanjerat av John Williams odödliga tema, slår an en sträng jag delar med miljontals andra Star Wars-nördar. Kampen mellan

republikens och imperiets är en upplevelse värd att dela. Vilket ju lämpligt nog är precis vad det kommande Star Wars: The Old Republic handlar om. Bioware är på Gamescom och i full färd med att visa upp banan Eternity Vault, där ett högbevakat fängelse ska angräpas. Detta är en så kallad Operation vilket innebär att åtta till sexton spelare samarbetar för att ta sig an de tuffare uppdragen i galaxen. Här är en av deltagarna sen till startområdet, men det innebär inget problem i en högteknologisk framtidssaga; en holokonferens löser biffen. En blåskimrande gestalt dyker upp i sällskapet och får ta del av uppdragsbeskrivningen.

Så river vi i gång uppdraget och alla deltagarna susar i väg i varsin flyktkapsel mot planeten där fängelset är beläget. Vi vandrar omkring på de frusna isiga vidderna, okynnesslakter en tauntaun, och snart en handfull försvarstorn som spyr eld på vår grupp. Gänget försvarar sig dock väl och klasserna Sith Warrior, Inquisitor och Imperial Agent samarbetar genom att dra på sig skada, distribuera medkits och använda Lightning Force-attacker. Snart biter kanontornen i det snötäckta gräset.

Sällskapet jublar och vägen till fängelseanläggningen ser öppen ut, men naturligtvis ska det inte vara så lätt.



FLASHIGA INSTANSER
The Old Republics svar på Instances kallas Flash-points, områden där bara du och ditt sällskap äventyrar. Uppdragen är storydrivna och dina beslut innan uppdraget börjar avgör motståndet.



MORAL OCH KÄRLEK
I sann Bioware-anda kommer du fatta flera moraliska beslut under dina äventyr i galaxen. Är du en Jedi handlar det om att röra dig från eller mot den mörka sidan, och är du Sith-krigare handlar det om hur (o)sentimental du är med ditt dödande.



KLASSISKA MILJÖER
Ökenplaneten Tatooine är en av många klassiska Star Wars-miljöer vi ska få ta besök på. Här utspelar sig flera uppdrag och kring level 25 kommer du exempelvis att få leta efter ett forskningscenter under planetens sandiga yta. Besök ombord rymdskepp blir det också.

En två våningar hög Annihilation Droid, utrustad med missiler och kanonarm, dimper ned från skyn och inleder en ursinnig attack. Det gäller nu för krigaren att dra åt sig missilerna och låta de övriga attackera plåtbesten. Den Marauder-specialiserade Sith-krigaren upptäcker och visar upp svagheter hos minibossen, och Operative-agenten skapar ett helande fält alldeles vid droidens fötter där hela laget kurar ihop sig för ett starkare försvar. Allt detta leder till slut att roboten rasar ihop, och Bioware avslutar demobanan.

Så får jag lägga nävarna på spelet själv. Jag möter inte en hel uppkopplad värld, men däremot några glada

mässdeltagare, samt Biowares personal själva. Jag ger mig på ett uppdrag i egenskap av healer-klassen Jedi Consular, där uppgiften är att samla in fyra utspridda

Spelkänslan är bekant...

hologramreliker. Jedimästaren Syo Bakarn (jag kallar honom Syo-konsulenten) ger mig detaljer om uppdraget och jag får njuta av både röstkådespel och dialogval. Området är nedlusat av fienden Flesh Raiders, men dessa level 1-monster är ingen match mot en level 2-tuffing som jag. Jag flåsar iväg attacker som Project,

grästvetäckta landstycken som slungas mot fienden, och Double Strike, en kraftfull sabelattack. Känslan är bekant och i The Old Republics mest malande sektioner känns spelet mest som vilket onlinerollspel som helst (eller ett specifikt, snarare). Det är när jag får utforska jeditempel, konversera jedimästare och lära mig mer om Kraften som Star Wars-känslan griper tag igen. En 45 minuter lång spelstund säger inte heller allt om ett spel som är tänkt att spelas i månader och år, så vi får helt enkelt fortsätta pröva vårt jedi-liknande tålmod innan The Old Republic släpps i höst.

Jonas Elfving



JANUARI



SMÅKA TÅBIRA OKAMI

Yushin Okami får smaka Anderson Silvas tåbira, precis som han fick i deras mästartmöte under UFC 134 i Rio. Okami var fullständigt chanslös och än en gång bevisade Silva varför han är bäst i världen.

SAMMA GRAFIKMOTOR

En av nyheterna i Undisputed 3 är att Yuke's valt att byta ut flera av kameravinklarna som matcherna "filmas" i. Kameran är placerad i lägre höjd och det känns mer som att titta på en TV-sänd UFC-fight nu än tidigare. Även animationsarbetet har förbättrats, om än rätt lite.

BONES JONES BONES... JONES

Vilken av UFC:s fem champs vill du ska pryda omslaget till spelet? Gå in på UFC.com och rösta redan idag.



UFC Undisputed 3

Plattform **Playstation 3 / Xbox 360** Utvecklare **Yuke's** Utgivare **THQ**
Speltyp **Sport**

MED TANKE PÅ ATT DE FLESTA sportspelsserier uppdateras årligen är jag ofta en av dem som tänker såhär: Tänk vad utvecklarna hade kunnat göra om de haft dubbelt så mycket tid på sig. Tänk om de sluppit slänga ihop en yttlig uppgradering på nio månader och istället hade kunnat putsa i två år på samma sporttitel.

Önsketänkande, allt som oftast. Men inte i fallet UFC Undisputed 3. THQ och utvecklarna Yuke's bestämde sig efter UFC Undisputed 2010 att spelserien skulle ta en vilopaus, stå över ett år och återvända med betydligt mer krut i nävarna. Under Gamescom fick Gamereactor chansen att testspela Undisputed 3 och detta är våra tidiga intryck.

Att UFC gått med på att låta THQ inkludera Pride FC likväl som hela UFC-cirkusen känns som en snilleblyxt, inte minst med tanke på att EA:s mixed martial arts-spel blev en ordentlig flopp. Pride-matcherna känns som ett roligt och en aning galet avbräck med få regler och hög

intensitet. En annan förbättring som blir påtaglig redan efter ett par minuter är hur mycket mer detaljerat själva striking-systemet nu är. Bensparkar, kroppsslag och andra attacker som i tidigare versioner varit ganska meningslösa gör nu mer skada och känns bättre integrerade i själva fightingen. Det är även lättare att ta sig ur clinchen, snyggare rent grafiskt och ännu bättre presenterat än UFC Undisputed 2010. Om Yuke's nu fixar till så att slagskamparna ser mer levande ut än i föregångarna förmodar jag att Undisputed 3 kommer att bli det tveklöst bästa mixed martial arts-spelet någonsin.
Petter Hegevall



Aliens: Colonial Marines

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

De bästa filmlicensspelen är de som utspelas före eller efter filmerna de baseras på. Något Sega och Gearbox tagit fasta på med Aliens: Colonial Marines som utspelas strax efter händelserna i Aliens. Ohyggliga skrämseeffekter, varierade omgivningar, feta bössor och hutlöst mycket action utlovas.



Asura's Wrath

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

Asura blir heligt förbannad sedan han blivit förråd av sina medgudar och dessutom fräntagen krafterna. För att få tillbaka dem (och avreagera sig, får man förmoda) gör han sig redo för stordäng. Asura's Wrath bjuder på en annorlunda story där österländsk mytologi kolliderar med science fiction.



Binary Domain

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

År 2080 är Tokyo skådeplatsen för ett krig. Du kastas in som ledare för en trupp krigare som genom taktiskt spelande ska spöa elakingarna. Sega säger att Binary Domain ska påminna om Vanquish, vilket ju är en utmärkt inspirationskälla. För utvecklingen står Toshihiro Nagoshi, mannen bakom Yakuza-serien.



Dead Rising 2: Off The Record

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

Så vem fasen är Chuck Greene? Ville vi inte spela som Frank West även i Dead Rising 2? Klart vi ville. Därför har Capcom nu tagit fram spinoffen Off The Record där vi får spela som den gamle fribrottande mästerfotografen medan han med övervåld tar reda på sanningen om Fortune Citys zombieutbrott.



DMC Devil May Cry

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

Efter att ha fått kritik för utseendet på Ninja Theorys DMC Devil May Cry, visade man upp spelet på nytt under Gamescom-mässan, där Dante återigen hade bytt stil. Nu liknar han istället en emo-version av Oskar Linnros. Ninja Theory utlovar mer levande världar, men tyvärr också lägre bilduppdatering.



Dragon's Dogma

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

Ett av de hetaste spelen från Capcom är kommande Dragon's Dogma, ett fläskit actionspel med ljuvligt designade fantasymiljöer. Striderna är extra lovande och man kommer bland annat kunna klättra upp på större fiender. Capcom har flera gånger sagt att Dragon's Dogma är deras största satsning hittills.



Escape Plan

Plattform **PS Vita** Speltyp Pussel Premiär 2012

Lil och Laarg. Två animerade figurer av olika storlek som behöver din hjälp att fly. Reglerna: dö inte! Det där sista är inte det lättaste då den svartvita världen i Playstation Vita-spelet är proppad av sylvassa rotorblad, enorma hammare och elektriska fält. Ett spel som tycks ha sköna skämt och pussel.



Kirby's Adventure Wii

Plattform **Wii** Speltyp Plattform Premiär 2012

Efter att ljusrosa plufsollen Kirby trasslat sig ur garnvärlden i Kirby's Epic Yarn i våras är han snart tillbaka i solid form, sugen på äventyr. Fyra spelare kan samarbeta i detta traditionella plattform-äventyr, där Kirby återigen kan andas in fiender för att använda deras egenskaper. 2012 börjar mumsandet.



Legend of Zelda: Skyward Sword

Plattform **Wii** Speltyp Äventyr Premiär 18 november

Efter att ha testspelat Links nästa äventyr är vi sugna på såväl de traditionella som nyskapande inslagen. Grottor och bomber känns mysigt bekant, hyperexakt Wii Motion Plus-fäkning och en ny, androgyn och ruskig nemesiss känns spännande. Att få flyga med Link lär också bli en rolig sidosyssla.



Resistance: Burning Skies

Plattform **PS Vita** Speltyp Action Premiär 2012

När alienmosaren Resistance blir bärbär hjälper visserligen Insomniac till, men det är studion Nihilistic Software som står för utvecklingen. Här ska PSV-funktionerna användas till fullt; du kan titta fram ur skydd med tiltfunktionen och kasta granater med den tryckkänsliga skärmen. Ser snyggt och lovande ut.



Tekken 3D Prime Edition

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

Tekken-serien har inte gjort många besök på Nintendos konosler, men nästa år är 3DS arenan för en ny bärbär fightingfest. Över 40 kämpar trängs på kassetten och Namco har rullat spelet i stadiga 60 bildrutor per sekund, med 3D-plattan i mattan. Dessutom följer 3D-filmen Tekken: Blood Vengeance med spelet.



Max Payne 3

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

Efter att ha bemötts av massiv kritik om hur Max Payne förändrats, drog Rockstar tillbaka sin bullet time-specialist. Men nu säger man sig vara redo att visa upp Max Payne 3 igen och utlovar en strid ström av information under de kommande månaderna, med efterlängtat premiär första halvan av 2012.





EXKLUSIVT

SYND ICATE

Jonas Elfving åkte till Uppsala för att kika på Sveriges nästa stora export. Som första speltidningen i världen berättar Gamereactor nu allt om **Starbreezes största projekt** någonsin...

BYTE AV SPELGENRE

Glöm isometriska vyer och gruppleदारupp-gifter. Det nya Syndicate är ett actionspel i förstaperson där du själv svettas i stridens hetta. Miljöer, stämning och svårighetsgrad skvallrar dock om originalet.



SYNDICATE släpps till PC, Playstation 3 och Xbox 360

Jag var elva år och förstod ingenting. Mina agenter dog som flugor. Midi-musiken var olycksbådande, blippet från radarn kallt. Jag bytte snabbt till en lättare CD-rom från min nyinköpta Game Blaster-bundle och lät det svåra spelet vara. När jag en tid senare gav Syndicate en andra chans föll allt på plats. Jag ansträngde mig för att erövra den isometriska framtidsvärlden och behärskade till slut allt från uzis till förbandslådar. Världen var mörk och fascinerande, spelupplägget utmanande och vanebildande.

Efter uppföljaren Syndicate Wars har fans av serien haft våta drömmar om en modern version i över ett årtionde. Redan våren 2009 dök så de första bubblorna i ryktesgrytan upp: svenska Starbreeze jobbade med "Project Redlime", som sades vara ett kodnamn för ett nytt Syndicate som skulle ges ut av EA. Anonyma tips rasslade in till Gamereactor och andra tidningar, delar av spelets manus spreds online och projektet var mer eller mindre en verklighet. Ett par år senare sitter jag så i Starbreezes lokaler i Uppsala, med en Syndicate-logga framför mig. En demo är på väg att rullas igång, för första gången för en utomstående.

Året är 2069 och "business is war". I denna konsumtionsbesatta, hårt kontrollerade framtid har de flesta ett chip monterat i kraniet; en komponent tillhandahållen av en handfull enormt mäktiga

syndikat. Detta är en framtidsvision där nutida fenomen som sociala medier, personlig reklam och ständiga uppkopplingar dragits till sin spets och bokstavligen gett invånarna en ny syn på omvärlden. Lojala kunder belönas, chiplösa "downzoners" är paria. Syndikaten kämpar mot varandra om konsumenternas gunst. Man talar inte längre om ett universum. Detta är ett dataversum.

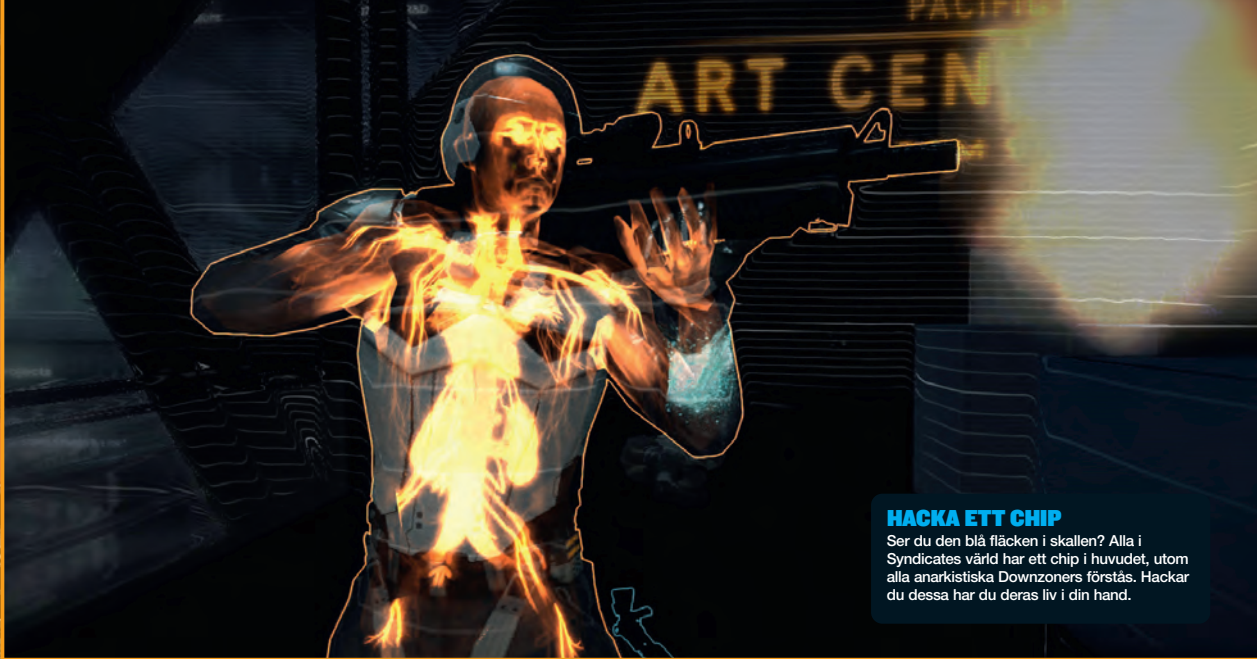
Inuti agent Miles Kilos huvud sitter också ett chip. Hans Dart 6-modell är dock betydligt mer sofistikerad och kunde inte ha monterats på någon annan än en orädd försökskanin. I den första spelbara sekvensen av Syndicate jag (och spelpressen överhuvudtaget) får se visar Dart 6-chippet upp sina förmågor. Vi kastas in i en svartvit simulatorvärld, där fiender bara är konturer och där ett bottenlöst mörker sträcker ut sig under Kilos fötter. En tutorial-bana med andra ord, där vi guidas av Dart-chippets kalla kvinnoröst. Nu ska vi få lära oss att hacka. Alla fiender har också chip i

skallen och Miles har möjligheten att på avstånd komma åt och hacka dessa, vilket påverkar motståndarens beteende på drastiska, dödliga sätt. Suicide-hacket är det första jag får ta del av i träningsbanan. Miles närmar sig sakta en VR-fiende i simulatorm, markerar denne och väljer Suicide med styrkorset. Under några få sekunder begraver fienden huvudet i händerna i en ångestladdad pose, famlar med sin pistol och skjuter sig själv i huvudet. Dart 6 berömmar Miles, som får gå vidare till nästa grundkurs: Backfire.

Även vapen går nämligen att hacka och Backfire-hacket gör att fiendens puffror detoneras i nävarna på dem, vilket kan neutralisera både dem själva och otursamma kollegor i närheten. Tack vare denna metod ser jag ännu en manipulerad VR-stackare bita i gräset, varpå hans vapen faller från honom på ett sätt som påminner om det gamla Bullfrog-originalet.

Alliegiance är ytterligare ett sätt att vända dina

ÄVEN VAPEN GÅR ATT HACKA OCH BACKFIRE-HACKET GÖR ATT FIENDENS PUFFROR DETONERAS I NÄVARNA PÅ DEM...



HACKA ETT CHIP

Ser du den blå fläcken i skallen? Alla i Syndicates värld har ett chip i huvudet, utom alla anarkistiska Downzoners förstås. Hackar du dessa har du deras liv i din hand.



HAN HETER MILES KILO

Miles Kilo har inga större utmärkande drag jämfört med andra actionhjältar, men den generiska looken känns ändå passande för agentrollen och den dystopiska visionen i Syndicate.

fienders arsenal mot sig själva. För de som minns den gamla Persuadertron-puffran från nittiotalets Syndicate kommer detta hack att vara bekant; det manipulerar nämligen fienden till att börja slåss på din sida. Detta kan vara oerhört effektivt och skapa stor oreda bland dina antagonister. I simulatorn funkar detta fint; Miles låter samma fiende först förråda sina lagkamrater och avslutar proceduren med en vältajmad Suicide.

Gemensamt för alla dessa hack är att de dränerar den så kallade IPA-mätaren i skärmens högra kant. Det gäller därför att vara sparsam med sina förmågor och hålla på dem till de svårare eldstriderna. Vill du ha påtår så laddas IPA-mätaren upp genom att kriga snyggt och effektivt. Hackandet är en central del i Syndicates actionscener och lär ställa krav på såväl taktikkänsla som simultanförmåga. Det är även något som skiljer sig från andra förstapersonsskjutare, något som blir tydligt när Miles lämnar den trygga simulatorvärlden för ett riktigt uppdrag.

I nästa sekvens har Miles tagit sig till La Ballena, en hybrid mellan en stad och en lyxkryssare som kontrolleras av syndikatet Cayman Global. La

Ballena är ströslat med palmer, handelsdistrikt och lyxiga spabehandlingar och är designat för att locka konsumenter att ansluta sig till syndikatet. Som i många andra dystopier är ytan inte nedgången utan förrädiskt tilltalande, en design jag personligen tycker är mer spännande än gråbrun steampunk. Bakom La Ballena-idyllen råder en konflikt som innefattar en framstående vetenskapsman som blivit kidnappad, och med hjälp av en stulen digital identitet är det Miles uppgift att rädda henne.

- Precis innan den här banan kommer du att få uppleva den lugnare, mer semesterliknande delen av La Ballena. Du får känna på hur det är att vara en konsument i Syndicate-världen, berättar Rickard Johansson, lead game designer för Syndicate, och sätter igång banan.

Det lugnet känns snart långt borta. Miles täckmantel blir snabbt röjd och hela helvetet bryter lös. Det finns gott om militär makt ombord den flytande lyxstaden, och vi tvingas kämpa oss genom banan och på något sätt hitta det bortrövade snillet. Att se Miles växla mellan kul-sprutande och hackande är en helt annan upplevelse än i simulatorn och nu förstår jag hur

dynamiken i eldstriderna är tänkt att fungera.

När de mörklädda fascistvakterna ger sig på Miles krävs en växelverkan mellan dina vapen och dina hack. På en öppen bana framför en av La Ballenas glänsande byggnader kastar sig Miles bakom en betongpelare och låter skotten vina kring honom. Med hjälp av den så kallade IPA Overlay-vyn ser vi fiendernas position i form av röda konturer och attacken förbereds.

- Du måste välja noga när du använder IPA Overlay, du kan inte vara i den hela tiden. Det kan rädda ditt liv i strider och är en resurs som du måste använda. Vi vill ju att spelaren tittar på den vackra världen vi byggt, förklarar Viljar Sommerbakk, lead game designer.

En intensiv fight där omgivningen, vapnen och förmågan Allegiance används flinkt tar sin början, och till slut har Miles rensat området på skurkar. En miniboss i form av en raketgevärsviftande värstingväktare med superrustning ännar dock scenen, och den sammandrabbningen tar nästan lika lång tid, men efter ett hack av raketgeväret står Miles återigen som segrare. För att inte tala om ägare av ett nytt, kraftfullt vapen som kan användas för att öppna en dörr med multipla lås.

Fler typer av fiender dyker upp under vår flykt genom La Ballena. Miles måste en stund senare oskadliggöra ett halvdussin svävande drönanrobotar, vars mekaniska surr ackompanjeras av mässkrik och en havsbris. I ett kontrollrum hittar vår agent en knapp med etiketten UAV Control, som smidigt nog

I SYNDICATE KOMMER DU ATT KUNNA MANIPULERA FIENDEN TILL ATT BÖRJA SLÅSS PÅ DIN SIDA

STENHÅRD SJÄLVKRITIK

Starbreeze menar att man alltid vill göra bättre grejer och sålunda "sätter jävligt hård press" på sig själva. Man är nästan aldrig nöjda med vad man skapar. Något spelarna däremot har varit.



ONLINEHEMLISAR
Starbreeze och EA berättar att ett multiplayerläge och co-op online existerar. Vi får inte reda på något mer än att det kommer att "ställa hårda krav på lagarbete".



KROSSDISCIPLIN
Att snabbt kunna kommunicera med andra grenar av studion är nyckel till framgång, menar Starbreeze, som inte vill ha alltför stora lokaler eller hög personalstyrka.

spränger alla drönare till metallflisor. Ett gäng agenter med ytterst irriterande "jammers" slår ut mina hackerförmågor och måste dödas med enbart vapen. Demon kulminerar i en stor eldstrid och ödet för den bortrövade forskaren blir en cliffhanger för framtiden.

Det är en spännande värld jag har fått ta del av, och även om jag inte fått hålla i handkontrollen själv ser actionsekvenserna härligt utmanande ut. Detta är något Starbreeze och EA påpekar flera gånger: att man inte vill hamna i den sänderkända actionfåran där fienderna konstant kommer rakt mot en, i perfekt höjd med spelarens korshårssikte. I Syndicate blir du flankerad, du måste behärska dina hacks och du kommer förmodligen att dö några gånger innan du lyckas med banan. Syndicate ska inte bli lätt, men aldrig heller orättvist, och sätter man den balansen kan det bli hur bra som helst.

Jag lämnar Syndicate-presentationen och bjuds på en rundtur i Starbreeze lokaler. Det slår mig att det inte är någon tillfällighet att EA Partners slagit sig ihop med utvecklaren i fråga. Att dyka ned i andra världar, oavsett om det är en framtida fängelsefasor eller tecknade serier om onda mörkerkrafter, och omvandla det till något eget - och framförallt spelbart - har kommit att bli studios specialitet. Bevis på att man lyckats med omtolkningarna finns lite överallt i studion. Det mest komiska kommer på tal när vi passerar en inramad hälsning från Vin Diesel, stjärnan från

Riddick-filmen som Starbreeze omvandlade till ett av spelhistoriens bästa licensspel.

- Inför releasen av The Chronicles of Riddick: Escape From Butcher Bay fick vi den här tavlan av Vin Diesel. "Screw up and you're dead", har han skrivit på affischen. Och vi misslyckades inte direkt. Hans film fick 38/100 i snitt på Metacritic, vårt spel ligger på 90/100 nu, berättar Mikael Nermark med ett stolt flin.

I fallet Riddick har man all rätt att vara självbelåtna; spelet bjöd på suverän atmosfär och en story som berättades effektivt. The Darkness

SCREW UP AND YOU ARE DEAD, SKREV VIN DIESEL I EN HÄLSNING TILL OSS INFÖR RELEASEN...

STARBREEZES HISTORIK

Starbreezes tidigaste titlar som Enclave och Knights of the Temple har en liten hedersplats i studios lokaler. Framst syns dock Chronicles of Riddick bland nyhetsutklipp och memoribilia.





BLIR DET INGA JETPACKS?

Efter att ha "velat ha ett jetpack i varje spel" har Starbreeze lärt sig att döda sina darlings väl. Om det blir några raketryggsäckar i Syndicate återstår dock att se...



RYKTEN OCH LÄCKOR

VD Mikael Nermark berättar att han tyvärr är van med läckor, och att även om Syndicate-ryktena spreds tidigt är det en del av branschen och inget man kan hänga upp sig på.



från 2007 hade samma kvaliteter, men Starbreeze berättar ändå under mitt besök om hur det kunde ha slipats till något ännu bättre. Jag märker av samma ödmjukhet när man talar om konkurrerande titlar, även såna som utan ansträngning kan anses som svagare spel.

- För att vara helt ärlig kan vi, produktionsmässigt, inte kriga med de som lägger 700 miljoner på ett projekt. Men man kan göra bra spel ändå. Det handlar om upplevelser. Spelkänsla, helhet, story: sånt är oerhört viktigt. Har

man något som håller ihop allt, en stark helhet, då behöver man inte en mångmiljonbudget, säger Nermark.

Rundturen i studion tar inte lång tid, och det är uppenbart hur nära alla arbetar varandra. Detta är också något Nermark kommenterar, och som jag hört andra utvecklare påpeka: en fördel med att inte vara en av giganterna är att man alltid har en god översikt över projektet. De olika delarna av maskineriet (programmerare, grafiker, producenter) kan snabbt kommunicera med

varandra och diskutera fram de bästa lösningarna.

- Vi har inte ett 400-mannateam som andra studios. Det största team jag jobbat med är 167 personer, och ju fler man är desto svårare är det produktionsmässigt att hålla ihop alla delar, berättar Mikael Nermark.

Även efter att ha skakat av sig patriotism och David och Goliat-tankar är det lätt att lockas av Syndicate, både med tanke på Starbreezes meritförteckning, och vad som faktiskt visats av spelet. Den som väntar sig en uppputsad variant av originalet bör dock ställa om sig; detta är en förstapersonsskjutare där främst stämningen, är vad man tagit vara på. Starbreeze har alltså tagit något gammalt, något omtyckt och förvandlat det. Man kör sitt eget race och farten ser bra ut.

/Jonas Elfving

FÖR ATT VARA HELT ÄRLIG KAN VI INTE KRIGA MED DE SOM LÄGGER 700 MILJONER PÅ ETT PROJEKT

HÄMNDEN ÄR LJUV



EUROPACORP PRESENTERAR

ZOE SALDANA
COLOMBIANA

MANUS
LUC BESSON & ROBERT MARK KAMEN

REGI
OLIVIER MEGATON



SCANNA KODEN
OCH SE TRAILERN

BIOPREMIÄR 16 SEPTEMBER



Testat



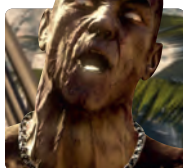
DEAD ISLAND

PC PS3 X360 Speltyp ACTION Utvecklare TECHLAND Utgivare DEEP SILVER Premiär UTE NU Antal spelare 1-4 Rek. Ålder 18

Och du trodde att myggor var det värsta som kunde hända på semestern...

Överallt ligger det omkullvräta väskor. Jag går fram och genom-söker dem i hopp om något matnyttigt, men som så ofta går jag bet. Folk har packat med sig espadrillos, badshorts och 12:ans solskyddsfaktor. Något de trodde sig behöva i sin strandbungalow på Banoi i Söderhavet. Så fel de hade, de borde såklart ha packat ned knogjärnet, yxor och en uppblåsbar flyktjolle. För Banoi har förvandlats till helvetet på Jorden där charterresenärerna istället för att sippa paraplydrinkar vid stranden, förvandlats till zombies som inget hellre vill än att kalasa på din hjärna.

Plötsligt hör jag tunga andetag, och först nu förstår jag varför Gordon Freeman så krampaktigt klamrar sig fast vid sin kofot. Runt om mig står fem halvt förruttnade odöda och jag svingar den krökta järnstången i en kamp om mitt liv. Redan nu ser jag dock att fler närmar sig. Bäst att röra på sig. Jag lovade nämligen att fixa insulin till en svårt sjuk diabetiker och hämta bildelar till en mekaniker. Överallt på ön finns det människor som klarat sig från att bli zombies, och gemensamt för dem alla är att de har ärenden för mig att utföra. Något jag självklart tackar ja till eftersom det ger både pengar och erfarenhet som gör att jag får tillgång till större och värre tillhyggen. Just den delen av Dead Island ger mig nästan rollspels-vibbar. Jag levlar upp min figur, lootar som besatt, köper vapen,



1 OJÄMN GRAFIK

Bitvis är Dead Island otroligt snyggt med makalöst detaljerade omgivningar, enorm sikt och läckra effekter. Andra delar, som de odöda själva ser betydligt sämre ut.

2 MÅNGA UPPDRAG

Innan man vet ordet av har man massor av pågående uppdrag. Det är dock fördömligt enkelt att välja vilket man ska fokusera på i menyerna och därefter pekar radarn på vart man ska.

upgraderar utrustning och springer mot all vett och sans över hela den zombiespäckande ön för trivialiteter som att hämta vatten till gamla tanter eller eskortera fullvuxna människor som gott kunde ha tagit hand om sig själva. Mängden uppdrag är till en början närmast oöverblickbar och friheten enorm på den stora ön. Roligaste sättet att tackla Banoi och dess problem är att spela tillsammans med upp till tre polare som tillsammans kan göra

MÄNGDEN UPPDRAG ÄR I BÖRJAN OÖVERBLICKBAR

pinan kort för allt vandrande dödkött. Det är enkelt att hoppa in och ut ur varandras spel och en fiffig multiplayerkomponent känner av när andra relevanta spelare är i närheten av var man själv är i sitt äventyr. En fiffig funktion fler borde ta över.

Allt är dock inte frid och fröjd, trots mycket spelmässigt solsen. Något som sällan fungerar riktigt bra i förstapersonsspel är närstrider och Dead Island utgör inget undantag. Det är inte direkt störande, men någon 100-procentig kontroll över mitt

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



3 KNACK, KNACK

Här och var ser man zombies som med vild frenesi försöker slå sig in i allt från strandhyddor till hus och bilar. Något som betyder att det finns levande människor därinne. Människor som sedan nästan garanterat har något att sälja eller ett uppdrag för dig att utföra.

4 PÅKSTRYK!

Det är ont om riktiga vapen på Banoi så man får improvisera med allt från rostiga rör till kanotpaddlar och, om man har tur, köksredskap.

svingande får jag aldrig. Vilket lyckligtvis aldrig blir ett egentligt problem. Fokus ligger istället på att utforska och i de flesta fall kan man själv välja om man vill ta upp striden eller försöka sig på att smyga. Lite mer genomtänkta inslag hade heller inte skadat och det känns bara komiskt med ovan nämnda gamla dam som behöver vatten när hennes lägenhet till bredden är fylld av energidrycker.

Men i slutändan har jag väldigt roligt med Dead Island, dessa brister till trots. Att gå in i en mörk och blodstänkt bungalow endast upplyst av en flimrande TV med havet skvalpande i bakgrunden medan man hör väsande andetag i närheten - är en härlig känsla. Techland har gjort ett bra arbete med det grafiska och man kan nästan känna den ingrodda stanken av både zombies och charter genom skärmen. Skrämeeffekterna låter heller inte skämmas för sig liksom det massiva innehållet av saker att göra och utforska. Kort sagt är odött patrisk som vanligt det bästa resesällskap man som gamer kan önska sig.

7

Jonas Mäki



GEARS OF WAR 3

XBOX 360

Speltyp ACTION Utvecklare/Utgivare EPIC/MS
Premiär 20 SEP Antal spelare 1-4 Rek. Ålder 18

Två år har passerat sedan slutet av Gears of War 2. Hotet från Locust är mer eller mindre krossat, men allt hopp verkar vara ute i kampen mot de Emulsion-muterade Lambert-fienderna. Marcus och hans kompanjoner lever ombord ett hangarfartyg, enbart drivna av sin överlevnadsinstinkt. När det står klart att Marcus far fortfarande lever, och att han även har utvecklat ett vapen som kan besegra Lambert för gott, ger sig dock gänget ut för att rädda världen en sista gång.

Det finns egentligen inga större spelmässiga revolutioner i Gears of War 3. Istället är spelet ytterligare en förfining av konceptet. Några nya, roliga vapen bjuds ut dock på och även på fiendefronten finns förändringar. Lambert är den främsta fienden, men det blir även sammandrabbningar med nya och gamla Locust, och andra fiender jag inte vill nämna av spoilerskäl. Tempot är nästan perfekt avvägt. Korta, tysta avsnitt varvas med stora eldstrider som i sin tur ersätts av sektioner där du kämpar från ryggen på olika fordon; både på land, till sjöss och i luften. Du får också leka med exempelvis katapult, och i början av spelet får du även få kontroll över kollegan Cole Train.

Visuellt är Gears of War 3 inte bara vackert, det är också det mest varierade spelet i serien hittills. Miljöernas storlek har vuxit från spel till spel och trean tar det till nya höjder. Du krigar utomhus och

ACTOPNSPEL BLIR INTE MYCKET BÄTTRE ÄN GEARS OF WAR 3

inomhus, i allt från krigshärjade städer, skogar och öknar till Hiroshima-liknande ruiner. Spelet blir bara snyggare och snyggare ju längre du kommer, och Epic har verkligen använt hela färgpaletten.

Så har vi onlineläget, vars underhållningsvärde det går att skriva hela uppsatser om. Både klassikern Horde och det nya Beast-läget är enormt roligt och ger Gears of War 3 en föredömlig livslängd.

9 Kort och gott, actionspel blir inte mycket bättre än så här.

9

Rasmus Hansen, GR Danmark

RESISTANCE 3

PLAYSTATION 3 Speltyp ACTION Utvecklare INSOMNIAC GAMES
Utgivare SONY Premiär UTE NU Antal spelare 1-16 Rek. Ålder 18



USA har fallit. Motståndsmånen har gett upp. Nathan Hale är död. 90% av Jorden har fallit offer för Chimera. Det är ingen munter bild av mänskligheten Insomniac målar upp. En sorglig spillra ledas av nya huvudpersonen Joseph Capelli gömmer sig under en småstad i den amerikanska södern, där man försöker leva ett relativt normalt liv. Något som fungerar väl i cirka fem minuter, innan det blir påhälsning av en fyrögad fiende som aldrig tycks ge upp.

Som vanligt kan Chimera bara stoppas med puffror som påminner om råbarkade släktingar till arsenalen från Ratchet & Clank. Det ges gott om tillfällen att prova de olika varianterna av skjutdon då Insomniac infekterat Blu-ray-skivan med så många Chimeras att det ibland nästan blir för mycket av det goda. I en särskilt minnesvärd strid satt jag på ett halvprängt café i St. Louis, där jag minerade marken med igelkottsbomber som får Chimera som kommer för nära att spetsas, varpå jag placerade ut små kanontorn innan jag satte mig och sköt prick genom ett hål i väggen. Trots en till synes aldrig sinande ström Chimera som tärde allt



1 LETA MEDKIT

I Resistance 3 har Insomniac valt att slopa möjligheten att regenerera till förmån för en traditionell livmätare. Blir man skadad så förblir man skadad medan man irrar runt och letar hälsokapslar...

2 3D-CHIMERA®

Resistance 3 blir första spelet i serien som stödjer både 3D-grafik och Move samt även Sharp Shooter-geväret. Inget av dem tillför dock sådär övermåttans mycket spelmässigt och den som spelar med handkontroll och vanlig HDTV kommer ha fördel i striderna samt få bättre bilduppdatering.

hårdare på både livmätare och ammunition stod jag till slut som segrare och kände mig extra duktig, vilket man alldeles för sällan får göra i spel idag.

Men storyn i all ära, det som ger spelet dess livslängd är multiplayer. I Resistance 2 kunde man spela svindlande 64 spelare, något som mest blev svåröverblickat. Därför har Insomniac nu gått tillbaka till 16 spelare, vilket jag gillar. Banorna är bättre, det känns mer balanserat och upplägget uppmanar en att spela mer strategiskt. Insomniac har skapat en rejäl trave banor från miljöer som inte ens finns med i äventyret. Favoriten blir snabbt att kriga i Wales bland stugor och pittoreska fyrar.

Allt som allt känns Resistance 3 som ett härligt actionspel. Bland minuspunkterna märks att storyn aldrig känns involverande och att röstskådespelarna

MULTIPLAYER-DELEN HAR GJORTS OM FRÅN GRUNDEN

bitvis är direkt usla. Lyckligtvis kompenseras all action, alla fantasifula vapen samt den välgjorda multiplayer-delen. Och det är förmodligen också där ni kommer hitta mig närmsta månaderna sittandes med en Auger Rifle uppgraderad med treskottsfunktion på en dimmig bana, väntandes på att en gång för alla få sätta den avslutande kulkärven mitt emellan Chimeras fyra ögon.

8

Jonas Mäki



STAR FOX 64 3D

NINTENDO 3DS

Speltyp ACTION Utvecklare NINTENDO Premiär UTE NU
Antal spelare 1-4 Rek. Ålder 7

Weeoo, weeoo. De där små håren på mina blekvida underarmar reser sig. Fox McCloud, Peppy Hare, Slippy Toad och alltid lika bistra Falco Lombardi hör larmet och kommer direkt kutande till sina Arwings. Liket en effektiv brandkärsutryckning är de snabbt i rymden och redo att ta upp kampen med Andross och löpt amok i Lylat-systemet. Självt sitter jag bara och ler. Som ett fån. Star Fox 64 3D är med råge det snyggaste Nintendo 3DS-spelet hittills och känns faktiskt precis lika charmigt som originalet, och musiken är bättre än någonsin.

Redan på Corneria känner jag att de gamla Star Fox-takterna sitter i när våg efter våg av fiender anfaller med vild frenesi. Överallt finns smala passager, valv och andra utrymmen att flyga genom om man känner för att leta hemligheter. Tack vare den tredimensionella grafiken är det verkligen smidigare än någonsin att se om man ligger på rätt ställe i förhållande till omgivningarna. Något som kommer ännu

JAG KÄNNER OMEDELBART ATT DE GAMLA TAKTERNA SITTER I

mer till pass när jag sedan ska flyga igenom asteroiderna på bana två i hopp om att få dänga bossen Radgar. När jag väl är klar med den lätta sträckningen i Lylat-systemet finns som vanligt mer utmanande vägar att välja med helt unika banor. Ett underbart sätt att utforma svårighetsgrad som den här spelserien fortfarande är ganska ensam om.

En av de roligaste sakerna med Star Fox 64 var möjligheten att spela multiplayer, även den finns bevarad här och med bara en kassett kan man använda Download Play-läget för att rymdkriga på fyra personer. Kul, men av oklar anledning har Nintendo helt slopat det utlovade onlineläget, vilket säkert påverkar livslängden. Det är ju inte alltid man har tre polare med Nintendo 3DS hemma i vardagsrummet. En onödig plump i protokollet för vad som i övrigt är ett måste i 3DS-samlingen.

8

Jonas Mäki





WARHAMMER 40 000 SPACE MARINE

PC PS3 X360 Speltyp ACTION Utvecklare RELIC ENTERTAINMENT Utgivare THQ Premiär UTE NU Antal spelare 1-16 Rek. Ålder 18

Tänk dig själv om du vore omringad av en skara

iiska Orker. Visst vore det väl skönt att befinna sig i en ultrarustning storlek XXXL med pansar tjockare än en tysk tigertank och ha ett motorsågsförsett svärd att dräpa patrasket med, för att sedan kunna plocka lömska krypskyttar med ett prickskyttevapen som bokstavligen smälter dem. Sedan avrunda genom att sprinta ikapp flyende fegisar och med kraftfulla glidacklingar förvandla dem till köttfärs.

Lyckligtvis verkar Relic tycka precis samma sak och har därför försett mig med alla dessa verktyg när jag i rollen som ultramarinsoldaten och tillika kaptenen Titus ska göra något viktigt. Exakt vad mitt mål är har jag egentligen ingen aning om, mellansekvenser avlöser varandra där vaga beskrivningar av läget ändå alltid slutar med mer anfallande orcer. Men det är okej, jag har kul och får allt större puffror och släpar med mig en hygglig arsenal av fyra stadiga krutpåkar som gör att jag är förberedd på alla situationer.

Det är kul, rent av väldigt kul de första timmarna. Det känns som ett lite mer opererat men mer fartfyllt Gears of War där allt från vapen till fiender och



1 SAMARBETA NU

Space Marine kan spelas genom tillsammans med tre andra, något som lyfter äventyret. Spelar man ensam styrs dina kamrater av en ganska stelbent artificiell intelligens.

2 MER MOTORSÅG

Undan för undan får man värre och värre närstridsvapen. Det första svärdet som inte ens duger till att skiva bröd byts snart ut mot en motorsåg, därefter en yxa och senare hammare.

knappuppsättning har sin motsvarighet. Men kanske kände Relic att man var så nöjda med att ha lyckats göra en egen tolkning av Epics populära koncept att man glömde variationen. För när man efter fem spelade timmar fortfarande möter samma orcer med samma vapen börjar det kännas lite väl repetitivt.

DET SAKNAS VARIATION OCH FLERTALET LIVSVIKTIGA FUNKTIONER I SPACE MARINE

Något som tyvärr också gäller omgivningarna. I början på varje bana hannar man utomhus i episka, om än något bruna, miljöer. Med få undantag leds man därefter snabbt ned i underjorden där man i mörka korridorer spenderar en för stor del av äventyret. Relic är helt klart något på spåren och i grund och botten är Warhammer 40,000: Space Marine ett underhållande spel med cool design, som dock känns för ovarierat och funktionsfattigt för att aspirera på något högre betyg.

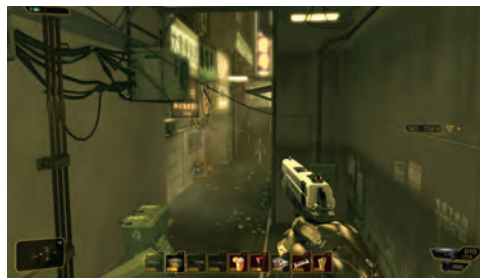
6 Jonas Mäki



GOD OF WAR COLLECTION: VOL II

PLAYSTATION 3 (Skrivet av Daniel Steinholtz)

I och med God of War Collection: Volume II kan du spela Kratos tidigare exklusivt bärbara våldsbravader i högupplöst form. Bara det är ju trevligt. Att de konverterade och upphottade PSP-spelen Chains of Olympus och Ghost of Sparta dessutom är två gudabenådade grymma actionäventyr gör bara saken bättre. Trots grovhuggna modeller och omoderna specialeffekter gör silkeslen skärmuppdatering, läcker design och enorma bossar denna innehållsrika samling till en varm köprekommendation.



DEUS EX: HUMAN REVOLUTION

PC PS3 XBOX 360 (Skrivet av Oskar Nyström)

Jag är augmenterad. Robotförfärdad och förbättrad. Tur i oturen efter en terroristattacker mot världens främsta utvecklare och distributör av proteser och augmentationer har fört mig huvudstupa in i en samhällsaktuell debatt där inget står skrivet i sten. Samtidigt som jag antingen smyger eller bökar mig fram i ett av årets bästa rollspel kan jag inte låta bli att sörja över stundtals föråldrad grafik och viss simplicitet i fiendens artificiella intelligens. I övrigt skiner Deus Ex: Human Revolution solklart.



EL SHADDAI:

PS3 XBOX 360 (Skrivet av Viktor Eriksson)

Ignition bjuder med El Shaddai på en av årets hittills vackraste spelupplevelser som tillsammans med en unik audiovisuell presentation och ett djupt stridsystem får både hjärtat att blöda och själen att sjunga. Som prästen Enoch söker du tillsammans med skyddsängeln Lucifel efter sju fallna änglar i hopp om att förhindra en stundande syndafloed. Det hela resulterar i en makaber spelupplevelse som även borde kunna tillgodoses som högskolepoäng i både konst och religion.

FORMULA 1 2011

PC PS3 XBOX 360 Speltyp RACING Utvecklare CODEMASTERS Utgivare CODEMASTERS
Premiär 23 SEPTEMBER Antal spelare 1-16 Rek. Ålder 3



1 GRAFIKBRILJANS

Grafiken har fått sig en ordentlig uppträskning jämfört med F1 2010. Att Ego-motorn kan pumpa ut vrålsnygg grafik vet vi, men det såg vi inte så mycket av förra året. Tack vare ett mycket bättre färgarbete och en härlig ljussättning ser F1 2011 riktigt vasst ut.

2 FINLIR I CHASSIT

Precis som i det förra spelet kan man skräddarsy sin utmaning från bekvämt enkel till otroligt utmanande. I år syns en betydande skillnad i de snabbinställningar man kan göra med sin bil.

Min hjärna håller på att förvandlas till brunsås och tankarna virvlar runt i skallen. Jag har ingen aning hur hårt jag vågar pressa min bil in genom den nästan legendariska åttonde kurvan på Istanbul Park i Turkiets Grand Prix. Detta är en fyrkomponentskurva man normalt tar i ungefär 270 kilometer i timmen och som skapar upp till 5G i sidokrafter. Men min kärra har aerodynamik som en konsertflygel och jag kan knappt få däcken att fästa ordentligt på raksträckorna. Kurvan kommer läskigt snabbt och jag chansar, styr in hårt och fortsätter gasa. Det var dumt. Nästan direkt ger denna undermåliga bil (HRT) upp, bakändan vill fortsätta rakt fram och jag snurrar runt tre varv medan däcken ylar mot asfalten. Det är här jag förstår på riktigt att F1 2011 har finslipats och trimmats ordentligt av Codemasters. Det är nästan ett helt nytt spel.

Efter många timmar i F1 2010 har jag blivit stursk. Jag hade inte riktigt räknat med att den nya fordonsfysiken skulle skilja sig så mycket som den gör. Mina gamla taktiker fungerar inte längre och jag måste tänka om för att hålla mig på banan. Fjädringen och

däcken är omgjorda och det märks. Där det förra spelet ofta kunde framstå som stelt är istället F1 2011 ett racingspel som utmanar spelaren tack vare en mer engagerande och dynamisk bilfysik.

Allt är en avvägning, vilken bil du sitter i, hur du har ställt in den och i vilket skick däcken är. I de bästa av fall känner man sig mäktig och modig och vågar ta med sig den där extra farten in i kurvorna. Vissa bilar och inställningar gör mig nervös och livrädd på väg in i en kurva, medan jag i en McLaren vågar trycka på så våldsamt att jag nästan tappat andan av hastigheten. Codemasters har gjort ett lysande jobb.

Det ställs högre krav på spelaren i F1

MIN HJÄRNA ÄR PÅ VÄG ATT FÖRVANDLAS TILL BRUNSÅS

2011, och till exempel måste du ha bättre koll på var motståndarna befinner sig när det blir trångt i långsamma passager. Även om du blir påkörd i en kurva kan du bli bestraffad om du har såsat och förstört flytet eller blockerat en motståndare.

Det går dessutom att spela på delad skärm, upp till 16 spelare online eller att samarbeta över en säsong med en kompis via nätet. Enda smolket i bägaren (och det är ett litet sådant) är de långa laddningstiderna, men i övrigt är F1 2011 otroligt

9 finslipat och jag älskar det av hela mitt hjärta.

Jesper Karlsson



DRIVER: SAN FRANCISCO

PC PS3 XBOX 360

Speltyp RACING Utvecklare REFLECTIONS
Utgivare UBISOFT Premiär UTE NU
Antal spelare 1-12 Rek. Ålder 16

Det lät på förhand som den sämsta spelidén genom alla tider. Att kunna sväva runt ovanför hustaken i San Francisco i form av en semitransparent racingdemon och hoppa ned in i valfri föräres kropp genom att enkelt knappartryck. Det lät som ett skämt. Det lät som en parodi. Och jag brände av ett ordentligt slutbossgarv, inklusive vidgade näsborrar och bakåtlutat huvud, den dagen då jag för första gången läste om upplägget i Driver: San Francisco.

Det tog mig cirka tolv minuter innan jag förstod att teleporteringsfunktionen inte bara är väl genomförd utan även otroligt underhållande. Det spelar liksom ingen roll att det känns lika ologiskt som en fisk i hatt, det är så förbaskat roligt att hoppa mellan olika bilar och ställa till med

SPELIDÉN KÄNDES PÅ FÖRHAND DIREKT IDIOTISK

koncentrerad kaos på San Franciscos gator att jag gladeligen köper eventuella luckor i Reflections skakiga logik.

Storyn kretsar kring Tanner, som vanligt. Ärkeskurken Jericho rymmer från finkan och krockar med Tanners bil. Vår hjälte hamnar i koma och placeras likt en blekfet grönsak i minimal sjukhussäng. Under tiden, medan kroppen sussar sött, flyger Tanners bilkåta själ runt ovanför stadens gator och letar efter sportåk att sladda runt Union Square med. Det handlar om uppdragsbaserad racing i en fri stad. Lite sandlåda, lite traditionell racing. Lite av varje.

Resultatet är ett storytungt och rent narrativt starkt spel som berättar storyn om en snut som inte alltid tänker innan han agerar och en skurk som tänker för mycket. Uppdraget varierar mellan punkt-till-punkt-race och rena biljakter. Att störta nedför San Franciscos klassiska asfaltskullar bakom ratten på en Ford GT är en upplevelse som man inte glömmet i första taget. Synd bara att grafiken inte riktigt håller

7 mättet och att staden känns onödigt enfärgad.

Petter Hegevall

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 enhet är en mattsvart och mångsidig Blu-ray-konsol

SONY PLAYSTATION 3

INFORMATION

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

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



Gamereactor Topp 15 Playstation 3

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

Nr.	Speltitel	Genre	Utgivare	Betyg
01	Grand Theft Auto IV Rockstar bjuder på en rik, dynamisk och levande spelvärld i denna omedelbara actionklassiker!	Action	Take 2	10/10
02	Killzone 2 Förbered dig på det hårdaste, största och mest krävande TV-spelskriget någonsin i Guerrillas tvåa...	Action	Sony	10/10
03	Red Dead Redemption Det coolaste western-spelet någonsin är proppat med pistoldueller, lassokast och underbara karaktärer.	Action	Take 2	10/10
04	Rock Band 3 Harmonisk 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 generationens bästa slagsmål. Nu ännu bättre med Arcade Edition.	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 behårt 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 Ondskeatorn Glados stänger in dig i kluriga testkammare med bara ett portalgevär som väg ut.	Pussel	EA	9/10
15	NY! Resistance 3 Insomniac bjuder på galna vapen och härlig alientukt i nya, adrenalinhöjande Chimera-fighter.	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

DIRT 3

CODEMASTERS / CODEMASTERS

Vad handlar det om: Fläskigt 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 lottjo nytt spelsätt där din precisionsstyrning utmanas på en hinderbana proppad av koner, slalombanor och avspärningar. Med exakt handbromsande och frenetiskt rattande blir spelläget härligt utmanande och är det bästa med Codemasters stekheta trea.

För dig som: Är sugen på Gymkhana.



INHANDLA

DEUS EX: HUMAN REVOLUTION

EIDOS MONTREAL / SQUARE ENIX

Vad handlar det om: Konstgjorda substitut till mänskliga kroppsdelar när en bred marknad med samhällsrevolt som följd. I rollen som Adam Jensen uppgraderar du dina egna augmentationer för att överleva. Smyg och action blandas och slutresultatet blir inget mindre än ett av årets bästa rollspel.

Bästa biten: Att känna pulsen slå i maxtakt i slutet av ett uppdrag när man lyckats smyga sig förbi varenda vakt och inte vet vad som väntar bakom nästa dörr.

För dig som: Gillar välde signerad valfrihet.



INHANDLA

TOMB RAIDER TRILOGY

CRYSTAL DYNAMICS / SQUARE ENIX

Vad handlar det om: Ikoniskt yppiga gravplundraren Lara Croft visar upp sina tre största hits i en samlingsdel med ordentligt uppträskad grafik. Du skuttar, letar skatter och bråkar med pantrar i en klassisk spelserie som fortfarande underhåller.

Bästa biten: Tomb Raider: Anniversary, samlingsdelens höjdpunkt. Peru-banan är så vacker, farlig och klassisk på samma gång att stäpelsen är ett faktum. Allt från det gigantiska kugghjulspusslet till mötet med en viss skräckködla bara dryper av spelhistoria.

För dig som: Vill återuppleva magin.



VARNING!

CAPTAIN AMERICA: SUPER SOLDIER

NEXT LEVEL GAMES / SEGA

Vad handlar det om: Du trär på dig blå spandex och sköld för att bjuda Marvel-nazister på handgemäng. I en skamlös Batman: Arkham Asylum-kopia försöker Sega övertala oss om att Captain America är det hetaste på spelmarknaden just nu.

Sämsta biten: Bilduppdateringen är så undermålig att du lär drabbas av migrän på grund av alla ryck och hack. Detta sabbar all inlevelse och översikt och du riskerar även få yrselkräk på din handkontroll.

Välj i stället: Batman: Arkham Asylum.





SONY PSP

INFORMATION

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

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

Gamereactor Topp 5 PSP

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

God prestanda, grym onlinetjänst och ett smidigt gränssnitt

MICROSOFT XBOX 360

INFORMATION

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

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



Gamereactor Topp 15 Xbox 360

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

Nr	Speltitel	Genre	Utgivare	Betyg
01	Halo: Reach Episka rymdbataljer på planeten Reach när Bungies tar farväl av spelserien som skrev om regelboken!	Action	Microsoft	10/10
02	Grand Theft Auto IV Niko Bellics väg mot toppen i en värld av organiserad brottslighet är en underbar sådan. Köp, köp, köp!	Action	Take 2	10/10
03	Half-Life 2: The Orange Box Valves obscent prisvärda, gyllene spelkossa med hela fem spenar att suga actionnärning från, rockar.	Action	EA	10/10
04	Mass Effect 2 Fläsiga rymdstrider och dunderdialoger i Biowares storslagna rollspel bland stjärnorna - ljuvligt episkt.	Rollspel	EA	10/10
05	Gears of War Nutida actionklassiker som tagit högupplöst motorsågssläkt av fula fiender till en ny och köttigare nivå.	Action	Microsoft	10/10
06	Red Dead Redemption Glöm Gun, glöm Call of Juarez och Gunsmoke. Detta är det första riktigt geniala western-äventyret...	Action	Take 2	10/10
07	Rock Band 3 Perfekt låtlista, grym presentation, underbara instrument och ett pro-läge som lär dig spela gitarr på riktigt.	Musik	EA	10/10
08	Bioshock I undervattensparadiset Rapture har verkligen allt gått fel. Bered dig på en ryslig resa på havets botten.	Action	Take 2	9/10
09	Crysis 2 Underskön grafik och flera valmöjligheter väntar dig och din Nano-dräkt i Cryteks efterlängta actionpärta.	Action	EA	9/10
10	Super Street Fighter IV En eldboll. En rundspark. Ett bensvep. Ladda hem Arcade Edition och gör ett bra spel ännu bättre.	Fighting	Capcom	9/10
11	LA Noire Förhör mordmisstänkta och och slåss med hejdukar som karriärklädtrande 40-talspolis i ett härligt äventyr.	Äventyr	Rockstar	9/10
12	Bayonetta Härligt härfagra häxan Bayonettas hiskeliga hoppsparkar trotsar fysiklagarna och frisynen 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 röjigt klafsig.	Action	EA	9/10
15	NY! F1 2011 Formel 1-fantastens våta asfaltsdrömmar har aldrig besannats så väl som i Codemasters nya.	Sport	Codemasters	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 spelste.

INHANDLA

NHL 12

EA CANADA / EA

Vad handlar det om: Den senaste och mest vässade virtuella skridskosimulatorn från Electronic Arts, där du väljer bland amerikanska hockeyligans mest pricksäkra puckproffs och sedan crosscheckar skiten ur datorn eller en kompis. Snynnare fysikmotor och ett coachläge roar.

Bästa biten: Målvakterna, som fått en spelmässig renässans i och med 2012 års säsong. Nu kan målsarna interagera med andra spelare och dessutom puckla på envis mälkning-pretenderer. Hårt.

För dig som: Behärskar virtuella slagskott.



INHANDLA

MORTAL KOMBAT

NETHER REALM STUDIOS / WARNER GAMES

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

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

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



INHANDLA

F1 2011

CODEMASTERS / CODEMASTERS

Vad handlar det om: Uppföljaren till F1 2010 (duh!) där allt väsentligt har förbättrats och slipats av racingproffsen Codemasters. Du väljer bland 12 lag och 24 förare, helt baserade på verklighetens säsong, och bränner gummi offline och online.

Bästa biten: Spa-banan i Belgien är fantastisk, speciellt när man med dödsförakt öser genom Eau Rouge-kurvans diaboliska krökningar. Det är svårt att lyckas, men när du väl tuktat asfalten på denna bana är du välgarnas konung.

För dig som: Brinner för Formel 1.



VARNING!

BODYCOUNT

CODEMASTERS / CODEMASTERS

Vad handlar det om: Som anonym agenttuffing låter du kulorna sköta snacket i vad som ska föreställa den andliga uppföljaren till actionrökaren Black, men som bara är en fjösig, småful och andefattig förstapersonsskjutare i mängden.

Sämsta biten: Bunkerbanan där vi springer omkring i ett sterilt laboratorium är ett av 2000-talets sämsta exempel på god bandesign. Du trycker på en knapp, går en bit, och trycker på en till knapp. Sedan attackerar en grupp fiender och vi somnar.

Välj i stället: Bulletstorm.





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.

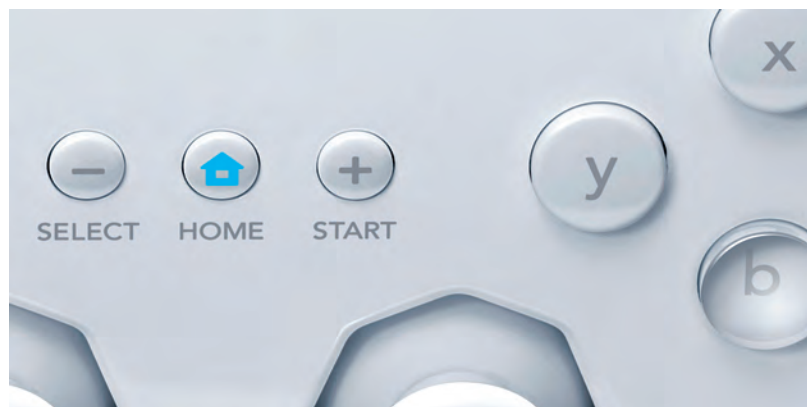
Revolutionerande konsol med massor av familjemys

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 uppgraderat Wii-fjärrarna med Motion Plus för att ge ännu bättre rörelsekänslighet.



Gamereactor Topp 15 Nintendo Wii

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

Nr.	Speltitel	Genre	Utgivare	Betyg
01	Super Mario Galaxy 2 Mario kränger på sig moinkostym och superbörr 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 trilogiobox.	Action	Nintendo	9/10
07	NY! Xenoblade Chronicles Strider, spelvärld, dialog och stämning – allt sitter som en smäck i Monoliths fria rollspel.	Rollspel	Nintendo	9/10
08	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
09	Bit Trip Runner Gubben springer. Få honom att hoppa till skön musik. Koncentrera dig. En miss och du är rökt.	Plattform	Nintendo	9/10
10	The Beatles: Rock Band Lira tidlös mopptop-pop med John, Paul, George och Ringo i Harmonix och MTV:s briljanta sorsatsning.	Musik	EA	9/10
11	Super Paper Mario Spelvärdens plattastäe hjälte flirtar med sitt kultklassiska förlutna och ger sig ut på helt nya äventyr.	Plattform	Nintendo	8/10
12	New Super Mario Bros. Wii Tidöst plattformande med goombas, avloppsrör och luftskepp. Avnjuts gärna med tre goda vänner.	Plattform	Nintendo	8/10
13	Mario Kart Wii Helmysigt helgtävlande med minicrossar, go-karts och dragsters i nya Mario Kart till Wii!	Racing	Nintendo	8/10
14	Epic Mickey Musse Piggs besök i märkliga Cartoon Wasteland har gett oss (och Lasse Åberg) härliga rysningar.	Plattform	Disney	8/10
15	Donkey Kong Country Returns Två apor, tusentals charmiga fiender och dubbelt så många bananer. Kungen Kong är tillbaka!	Plattform	Nintendo	8/10

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

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

INHANDLA

ZELDA: TWILIGHT PRINCESS

NINTENDO / NINTENDO

Vad handlar det om: Link hittar en skymningsdimension och förvandlas till varg, vilket både hjälper och stjälper i kampen mot ständiga antagonisten Ganon. Du slåss med svärd i allt från isvärldar till luftslopp.

Bästa biten: Midna, Links nya sidekick. I stället för irriterande feer eller fjompiga prinsessor är denna päronformade skymningsbrud unikt kaxig och har en egen story som utvecklar sig allteftersom under äventyren i Hyrule.

För dig som: Peppar inför Skyward Sword...



INHANDLA

XENOBLADE CHRONICLES

MONOLITH SOFTWARE / NINTENDO

Vad handlar det om: Xenoblade är både den efterlängtdade uppföljaren till Xenosaga såväl som de japanska rollspelens återkomst. Du utforskar en fantastisk och helt öppen värld och njuter samtidigt av ett otroligt nyskapande och roligt stridssystem.

Bästa biten: Att Xenoblade Chronicles lyckas vara det japanska rollspelet som både värnar om sitt arv från spel som Chrono Trigger och Xenosaga, men likväl blickar mot framtiden för både sig själv och hela subgenren.

För dig som: Ålskar japanska rollspel.



INHANDLA

NO MORE HEROES 2: DESPERATE STRUGGLE

GRASSHOPPER / RISING STAR GAMES

Vad handlar det om: Travis Touchdown är tillbaka i stan med både dubbla mängden attityd och strålkatanor. Den här gången handlar det om hämnd. Och att ragga. Samt förstås att döda ett helt gäng nya bossar för att bli världens bästa lönnmördare.

Bästa biten: När bossen Charlie MacDonald utropar "Santa Death Parade" och hela universum exploderar i ett enda gigantiskt frågetecken av gigantiska robotar, flygande cheerleaders och Ultraman-hommage.

För dig som: Ålskar ironi, stil och galenskap.



VARNING!

WII PLAY: MOTION

NINTENDO / NINTENDO

Vad handlar det om: Minispiel av halvdan kvalitet staplas på varandra och säljs tillsammans med Wii Motion Plus, Nintendos förbättrade handkontroll. Kontrollen är bra, spelet gäspigt. Du kastar macka, smaplar glass och vinklar träbitar men småpocket blir aldrig mer än en teknikdemo.

Sämsta biten: Att Nintendo envisas med att ha större delen av minispelen låsta när man börjar spela. Läst material är ett stort no-no i spel i denna genre, och skapar stor frustration i ett redan mediokert spel.

Välj i stället: Wii Sports Resort.



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 2 med tvl processorer och 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 30 timmar Half-Life 2, den bästa spelupplevelsen som går att köpa för pengar. I en och samma box. Ja!	Action	EA	10/10
02	Bioshock Atmosfärisk action med smart handling och underbara miljöer. Skulle du vara så vänlig att köpa det?	Action	2K Games	9/10
03	Starcraft II: Wings of Liberty Styr dina trupper med järnhand i ett perverst välbalanserat realtidsstrategispel av högsta kvalitet.	Strategi	Activision	9/10
04	Crysis 2 Ceph har invaderat New York och mänsklighetens öde vilar på dina Nano-förstärkta axlar.	Action	EA	9/10
05	World of Warcraft Blizzards otroliga onlineäventyr känner inga gränser. Med rätt sällskap håller spelet bokstavligen för alltid.	Onlinerollspel	Vivendi	9/10
06	Dragon Age: Origins Bioware visade hur rollspels-slipstenen skulle dras när man designade vuxna, medryckande Dragon Age.	Rollspel	EA	9/10
07	Empire: Total War Historieälskaren och strategikern kan nu sätta ett namn på sin våta dröm. Empire: Total War!	Strategi	Sega	9/10
08	Mafia II Tio långa år av ivrig väntan är äntligen över. 2K Czechs steketa uppföljare gör oss inte besvikna.	Action	2K Games	9/10
09	Left 4 Dead 2 Zombies överallt, vapen likaså. Skräm igång motorsågen och avnjut historiens klafsigaste kvartettspel.	Action	EA	9/10
10	Portal 2 Ondskedatorn Glados stänger in dig i kluriga testkammare med bara ett portalgövar som väg ut.	Pussel	EA	9/10
11	Civilization V Episkt strategispel om världsherravälde för nattsuddare med historie- och krigsintresse.	Strategi	2K Games	9/10
12	World of Warcraft: Cataclysm Blizzard har patsat spelvärlden Azeroth och gett oss tonivs med nya uppdrag. WoW, så najs!	Rollspel	Activision	9/10
13	Total War: Shogun 2 Enorma fältslag i feodala Japan behöver dig och dina strategiska förmågor. Placera bågskyttarna rätt!	Strategi	Sega	9/10
14	Iracing Prenumerationsbaserad supersimulator som världens främsta motorsportstjärnor själva tränar med.	Racing	Iracing	9/10
15	The Witcher 2: Assassins of Kings CD Projekts mörka och våldsamma spel bjuder på både sköna strider och atmosfäriska upptäcktsfärder.	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

TOTAL WAR: SHOGUN 2

CREATIVE ASSEMBLY / SEGA

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

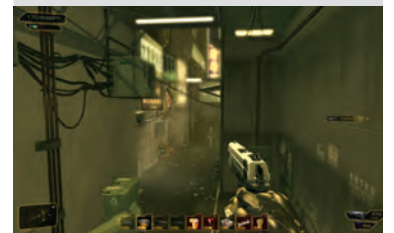


INHANDLA

DEUS EX: HUMAN REVOLUTION

EIDOS MONTREAL / SQUARE ENIX

Vad handlar det om: Året är 2027 och mänskligheten har blivit duktig på att förbättra sina kroppar med biomekaniska robotlemmar. I action- och rollspelsmoment axlar du rollen som Adam Jensen, som uppgraderar sin kropp regelbundet för att lättare kunna nysta i en konspiration.
Bästa biten: Valfriheten. Du kan ta dig an fiender med brutalt våld, med stealth-manövrer eller undvika dem helt och hållet.
För dig som: Vill njuta av samma grymma valfrihet som i det första Deus Ex-spelet.



INHANDLA

CRYSIS 2

CRYTEK / EA

Vad handlar det om: Maffig actionfest signerad grafikkungarna Crytek. I ett raserat New York mopsar sig utomjordingar och det är upp till dig och din Nanosuit att rensa upp. Har nu uppdaterats med fläsigt DirectX 11-stöd för den riktigt grafikusgna.
Bästa biten: Att experimentera med Nano-dräkten och försöka använda omgivningarna så effektivt som möjligt. Prickskjuta en fiende i huvudet för att sekunden senare aktivera osynlighet. Se hur fiendesoldaterna söker efter dig medan du smyger förbi, ljudlöst.
För dig som: Älskar blytung action.



VARNING!

HUNTED: THE DEMON'S FORGE

INXILE ENTERTAINMENT / BETHESDA

Vad handlar det om: Rollspelsaction med co-op-ambitioner där du slaktar oknytt med prinsessan E'Lara eller barbaren Caddoc. Legoknektarnas respektive förmågor är tänkta att komplettera varandra i de utrista striderna och de oinspirerade pusslen.
Sämsta biten: Den letargiframkallande bandesignen är totalt linjär och spottar i ansiktet på allt vad frihet och spelglädje heter. Du går några meter, dödar några skelett, öppnar en dörr, och repeterar.
Välj i stället: I princip vad som helst...



Chefredaktör Petter Hegevall är i Spanien. Jag (Jonas Elfving) och min käre kollega Jonas Mäki sliter som två workaholic-bävrar med ett akut dammkontrakt och svetts floder över våra tangentbord i arbetet med nästa nummer av Gamereactor. Spelårets tuffaste och mest händelserika period, hösten, har tagit sin början och för vår del betyder det testande och recenserande av heta titlar, en massa material från Gamescom-mässan och uppvärmning inför julhandeln 2011. Här kommer en sammanfattning av skapandet av Gamereactor #88:

Onsdag 10/8

Idag har jag besökt den svenska utvecklaren Fatshark, dels för en förtitt på War of the Roses (bläddra tillbaka och läs om du missat), dels för att agera fluga på väggen och studera arbetet med Project Cloudberry, arbetsnamnet för studios nästa nedladdningsbara spel. Det är oerhört fascinerande att sitta med på möten och se ett spel växa fram, idéer bollas och svett lackas. Precis som vi jobbar de mot en deadline, men på ett lite annorlunda sätt. Spelet kan bli riktigt bra, förhoppningsvis så även min artikel om projektet.

Torsdag 11/8

En lång dag. En rejäl bunt texter till Gamereactors Emag har skrivits, översatts, korrekturläst och skickats in. Utöver det har jag testat en tidig version av Bodycount, fixat med nyheter på Gamereactor.se samt intensivbakat en plåt brownies med apelsinchoklads smak. Texterna blev bra, bakverken fantastiska. Mäki tar det lugnt i Italien och jag skickar avundsjuka blickar mot sydeuropa, där salamipizzorna tydligen är ljuvliga. Jesper blev lika avundsjuk och började gråta i ett hörn.

Fredag 12/8

Studiobesöken fortsätter för min del och idag kom turen till Starbreeze. Som första tidning i världen ska vi få trycka en förtitt på Uppsala-studios återupplivning av Syndicate-serien. Det känns oerhört kul av flera anledningar. Originalen är rättförtjänt kultförklarade och hjärtat har börjat slå bekanta patriotslag. Mer om det nya Syndicate och studion har du väl läst i detta nummer? Annars, bläddra tillbaka omedelbart!

Lördag 13/8

Jonas Mäki är på en minisemester i Pisa denna vecka. Uppdraget för stor-Jonas är "att äta parmesan och råta upp det där förbannade tornet", som han skrev i ett illa stavat SMS häromkvällen. Min redaktörskollega verkar försöka få mig avundsjuk på sin ledighet, men jag kontrade med att redogöra för gårdagens Starbreeze-

besök. Strax därefter berättade Mr. Mäki om hur mycket han saknade sitt jobb och panikbeställde en tidigare biljett hem.

Tisdag 16/8

Guten tag, Gewichtheber! Jag befinner mig på Gamescom-mässan i Köln. Det tyska språket är fruktansvärt. För att citera komikern Dylan Moran låter tungomålet som en skrivmaskin inslagen i aluminiumfolie, fallandes nedför en trappa. Mässan ska bli rolig dock, och jag ser fram emot The Elder Scrolls V: Skyrim, Star Wars: The Old Republic och Rage. Gamereactors redaktörer från Sverige, Norge, Danmark, Finland, Tyskland, Italien, England och Spanien kommer att befinna sig i samma mässhall. Det kommer att bli en sammandrabbning utan like.



Torsdag 18/8

Gamescom är över för min del och jag väntar på min Stockholms-flight med Germanwings, som förmodligen har den fulaste logotyp jag någonsin sett. Jag har trängts bland press och cosplayare, suktat efter Skyrim och Dishonored, och även testat små men naggande goda titlar som Joe Danger: The Movie och Rayman Origins. Trots skoskav ("Schu-schkaaf" på tyska) har vistelsen varit gemyttlig. Pricken över i:et var när jag och Gamereactor Tysklands Christian Gaca hamnade på en pokerturning i en Sovjet-inredd bar i Köln, och knep guld- och bronspengen. Gissa vilken plats jag fick?

Måndag 22/8

Tillbaka till allvaret. Och ett regnigt Stockholm. Jag och Jonas Mäki har i runda slängar 3099 ton arbete att få klart inför Gamereactor #88. Vi måste sammanställa vår förtittsavdelning, se över vilka Gamescom-spel som ska med, säkra recensionskod för Gears of War 3 och Bodycount, sköta om Gamereactor.se samt skriva anonyma, obscena vykort till Viktor Eriksson, som haft mage att åka till Grekland för att sola ändalykten. As.

Onsdag 24/8

Gears of War 3, en av septembernumrets hetaste recensioner, är i fara. Microsoft meddelar att man fortfarande väntar på recensionskod av spelet och att det eventuellt inte hinner nå oss innan vi går till tryck. Crap. Går allt enligt planerna hinner jag dock kötta genom spelet på plats hos Microsoft, och färdigställa en recension i tid. Klockan tickar på som en Ticker, jag brölar som en Brumak. Jesper gråter.



Fredag 26/8

Jag är officiellt sönderjobbad. Håret börjar lossna, kontoret har fått mudcrabs och ryggraden vill hoppa ur sin köttboning och lifta till Berlin. Jag har skrivit om SSX, letat tryckbara bilder på TV-apparater, svarat på brev, mail-terroriserat distributörer och förklarat för Jesper var bebisar kommer från. "Helghan", ljög jag. Jeppa grät. För att koppla av har jag däckat i en Sacco-säck i framstupa sidoläge och intensivspelat Wordfeud, alfabet-appen till Iphone som precis alla tycks knarka just nu. Har hittat några av er läsare online, och ämnar vinna varje match.

Måndag 29/8

Efter en avkopplande helg är jag återställd och det tuffar på bra i Gamereactor-smedjan idag. Tangenttryckningar är våra hammarslag, ord vårt stål. Mäki recenserar Resistance 3, Steinholtz bedömer Bodycount och Christofer nöter NHL 12. Señor Hegevall har kommit tillbaka från Spanien och har bjudit redaktionen på lufttorkad skinka, ostburgarchips och en besynnerlig flamenco-uppvisning för att stärka moralen. Skinkan fick bäst betyg.

Tisdag 30/8

Idag plåtar jag och Daniel Steinholtz screenshots från Bodycount. Jag har en för ändamålet dålig vana att croucha när kulorna viner i förstapersonsskjutare, vilket irriterar Daniel. "Det ser ju ut som ett dvärg-FPS!" skriker han, och jag gormar tillbaka om att det inte blir

MÄKIS RYKTEN

Gamereactors nyhetsredaktör berättar om månadens branschskvallor

■ Raiden fick sparken

Det ryktas att sprickan är total mellan Hideo Kojima (Metal Gear-serien) och Konami och den försträmda som bäst förbereder att lämna företaget för att grunda en egen utvecklare. Därmed skulle också Metal Gear Solid: Rising vara i farozonen. Spelet har inte visats upp på över ett års tid, och det ryktas att det kan ha blivit nedlagt.

■ Xbox 360 på din PC

Det sägs att en av nyheterna i kommande Windows 8 är möjligheten att spela Xbox 360-spel på sin PC. PC-spelare och konsol-diton kommer dock inte kunna möta varandra online, men det kan kanske vara en kommande funktion. Det ska även krävas en form av abonnemang för att kunna spela Xbox 360 på sin PC.

■ Multidöd i Mass Effect 3

Det har redan tidigare ryktats att en av nyheterna i Biowares kommande Mass Effect 3 skulle vara multiplayer. Tanken är att man ska kunna ta sin egen-designade Shepard, levla upp figuren och sedan drabba samman med andra spelare. Nu har det kommit ytterligare uppgifter som stödjer just detta, men Bioware vill inte bekräfta detta.

■ Fable IV kommer 2013

Det sägs att Fable-utvecklaren Lionhead inte alls glömt bort sin framgångsrika rollspelserie, utan som bäst filar på Fable IV som enligt flera källor har planerad premiär på hösten år 2013. Fable IV ska spelas med vanlig handkontroll till skillnad från kommande Fable: The Journey som ju styrs med hjälp av Kinect.

■ Duke Nukem... igen

Det verkar som Gearbox gör sig redo för att starta om Duke Nukem-serien efter att de färdigställt kommande Aliens: Colonial Marines. Omstarten av serien ska tydligen börja med Duke Begins, projektet Gearbox jobbade med innan de tog över Duke Nukem Forever från 3D Realms som jobbade på fiaskot i nästan 14 (långa) år.

aktionen varit, vad vi gjort, i
reactor.se

några bilder överhuvudtaget om min figur dör. Bodycount är extremt ojämnt. Både visuellt och spemässigt. Bunkerbanan är steril och ful, fiskarbyn detaljerad och regnigt stämningsfull. Dödsanimationerna är eleganta, men vissa jordtexturer liknar pölsa som sett såväl bättre dagar som en och annan tarmkanal.

Torsdag 1/9

Jag har spelat Resistance 3. Jag är inte ett fan av serien och hade inga förväntningar alls, men nu har fyra timmar passerat kvickt och jag gillar Insomniacs skapelse. Miljöerna är riktigt snygga, vapnen roliga, Chimera känns lagom utmanande och jag (till skillnad från Mäki som recenserar) gillar faktiskt systemet med health packs. Då jag inte recenserar tar jag mig friheten att slå dövörat till under mellansekvenserna, dock. Jag tror inte jag har missat något.

Fredag 2/9

Fullt ös. Idag skriver jag färdigt speltips i Guiden och dessa rader medan Mäki sliter med actionsekvenserna i Space Marine. Om allt går enligt planerna tänker jag ägna helgen åt Gears of War 3 och korrekturläsning. Jag har återigen förvarnat Jesper om att alla bokstäver inte nödvändigtvis har prickar över sig. Jeppa gråter.



Måndag 5/9

Prisa Shigeru, Gamereactor #88 är färdigställd. Det blev målfoto på Gears of War 3 som nästintill inte hanns med, men nu är ett mycket varierat och välsorterat nummer komplett. Alla avdelningar ser bra ut och lite extra nöjd är jag över Syndicate-artikeln, som blev riktigt snygg med alla foton från Starbreeze. Hösten har nu börjat på allvar och efter en kort vila kör vi så det ryker igen med oktobernumret. Jeppa är glad. Nästa nummer av Gamereactor hittar du i butik i mitten av oktober. Då med en recension av Battlefield 3, bland annat.

Ny Nintendo 3DS-modell

Det har gått trögt för Nintendo att sälja Nintendo 3DS, så trögt att man förra månaden tvingades chocksänka priset. Men det verkar inte stanna vid det, Nintendo sägs redan nu jobba på en ny 3DS-modell som ska vara utrustad med dubbla analogspakar, ny design och som heller inte ska marknadsföras som en 3D-modell. Detta eftersom barns ögon kan ta skada av 3DS samt att många får huvudvärk och heller inte kan använda funktionen. För de som redan köpt 3DS lär det vara ett tillbehör på väg i form av en extra analogspak att ansluta externt.

Laddat

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



The Baconing

Plattform PS3 / XBOX 360 Speltyp ÄVENTYR Antal spelare 1-2 Pris 130 KRONOR Text VIKTOR ERIKSSON

The Baconing. Blott titeln i sig borde ju förläna det här spelet minst 11 i betyg tycker man ju. Särskilt med tanke på Gamereactors erkänt djupa vördnad för denna gudomliga bespising. Så varför då bara 5 i betyg? Jo, därför att det är det tredje spelet i Deathspank-serien där samtliga spel släppts inom loppet av ett år. Det var liksom självklart att The Baconing skulle bli sämsta delen.

Här fortsätter Hothead Games att parodisera spelvärldens Diablo-kloner genom att vara den typ av parodi som egentligen gör exakt samma saker som förlagan den försöker driva med, fast med skillnaden att den stundom pekar på sig själv och ropar "Haha! Hajar ni? Titta vad dumt!". Spelet lider av exakt samma för- och nackdelar som tidigare delar. Humorn är lyckad. Striderna sega. Det allra största problemet med The Baconing är däremot att Hothead Games på lite drygt ett år valt att servera oss i princip samma spel till både för, huvud och efterrätt. Och då hjälper det inte hur mycket bacon man än garnerar med.

5



Street Fighter III: Online Edition

Plattform PS3 / XBOX 360 Speltyp FIGHTING Antal spelare 1-2 Pris 130 KR Text JONAS MÄKI

Visserligen äger jag redan två versioner av Street Fighter III: 3rd Strike, men ingen av dem går att spela online, och Capcom hade på förhand utlovat att införa en hel del förbättringar. Frågan är bara hur man förbättrar vad som allmänt redan ses som ett av världens främsta fightingsspel? Förutom ett välgjort träningsläge som låter en öva på spelets signum, pareringarna, är det främst möjligheten att byta ut musiken och onlinestödet man dessutom skryter med i spelets titel som utgör nyheterna. Problemet är bara att jag regelrätt tappat musiken helt under flera hårda bataljer, och att det ofta kan ta flera minuter att hitta en match som sedan visar sig lagga ihop totalt då motståndaren sitter i Hong Kong. När det fungerar visar dock Street Fighter III att gammal är äldst. Spelkontrollen är fortfarande makalöst bra och inget annat fightingsspel erbjuder samma möjligheter att totaldominera sin motståndare. Street Fighter III är kort sagt värt sin vikt i guld, men om du redan äger det behöver du inte köpa det igen för onlinestödets skull.

8

Blu-ray

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



THOR

Blixtar och dunder! Marvels mest gudomliga superhjärte briljerar i sin filmdebut



Skådespelare **Chris Hemsworth, Anthony Hopkins, Natalie Portman**
Utgivare **PARAMOUNT**
Regi **KENNETH BRANAGH**
Genre **ACTION**
Premiär **UTE NU**
Codec **MPEG-4 AVC**
Ljud **DTS-HD 7.1**
Ratio **2.39:1**

KENNETH BRANAGH är knappast ett namn man vanligtvis förknippar med superhjärter och feta actionrullar. Den brittiska skådespelaren/filmskaparen har under sin karriär främst gjort sig ett namn som en av de främsta Shakespeare-tolkarna i modern tid. Det kan därför tyckas märkligt att det var Branagh som fick uppdraget att ta Marvels superhjärte Thor till den vita duken. Men egentligen inte. För mellan alla strider och specialeffekter, så är kärnan i Thor inte helt olik något från just Shakespeare.

Det är en berättelse om en son (åskguden Thor) som vanhedrar sin far (Oden) och sedan kämpar för att visa sig värdig faderns kärlek. Eller så kan man beskriva den som en film om en gud som förvisas ner till jorden från Asgård och tvingas leva utan sina gudomliga krafter. Där kommer han i kontakt med ett gäng människor (med Natalie Portman i spetsen) som ger honom en ny syn på livet. Det som följer är i mångt och mycket en fin kärlekshistoria mellan två vitt skilda individer som dras till varandra samtidigt som ett krig mellan de olika världarna pågår. Alla som förväntat sig en lekfull film med påtaglig

självdistans, eller en vikingaversion av kalkonklassikern Flash Gordon, kommer bli gruvligt besvikna, med andra ord. Branagh har behandlat Marvels högtravande och svulstiga källmaterial med stor respekt och slutresultatet är en pampigt underhållande film som skiljer sig markant från Marvels andra alster som Iron Man och Hulk. Här pendlas det mellan rena actionelement och gripande familjefejder.

Anthony Hopkins tillför såklart klass i rollen som Oden och Tom Hiddlestone är briljant som den lömske Loke. Det är dock Chris Hemsworth som imponerar mest. Han bär upp rollen som Thor med stor pondus. Filmen faller dock lite på att manuset ibland fokuserar för mycket på svamlig slapstickhumor och Kat Dennings lama oneliners borde Branagh haft den goda smaken att utelämma. Som helhet är ändå Thor en av de bästa superhjärtefilmerna på senare år och definitivt en av de mest underhållande. Bilden i Blu-ray-utgåvan håller referensklass med otrolig

8 skärpa och ljudet är snudd på lika bra med sin mullrande basmatta.

Erik Nilsson Ranta



Två bröder - en roll

Innan det stod klart att Chris Hemsworth var den som skulle få äran att svinga hammaren i rollen som Marvels superhjärte Thor, så var det många som var intresserade av rollen. Många som känns intressanta, men också några som får en att rynka på näsan ganska ordentligt. Daniel Craig (!) var enligt producenterna deras förstaval, medan såna som wrestlaren Triple-H, Alexander Skarsgård, Joel Kinnaman och Charlie Hunnam från Sons of Anarchy också var tilltänkta för rollen. Men till sist stod valet mellan endast två stycken och inte vilka som helst, utan Chris Hemsworth och dennes lillebror Liam.



Fast & the Furious: Rio Heist

Genre ACTION Premiär UTE NU Ratio 2.39:1 Ljud DTS-HD 5.1

FAST & THE FURIOUS-SERIEN har lyckats med någonting som få andra filmserier måktat med. Att vara högst medioker i fyra installationer och sedan slå till med seriens toppnotering i den femte filmen. Här görs visserligen inga omvälvande förändringar, men de små detaljerna gör skillnaden. Kvar är Vin Diesel, Paul Walker, höga hastigheter och läckra bilar. Borta är tröttsamma gaturace var femte minut och Michelle Rodriguez sura uppsyn. Här ligger istället fokus på en skönt Ocean's Eleven-doftande kupp i Rio som inte riktigt går som planerat och en otroligt ilsken FBI-agent (spelad av The Rock) på jakt efter Diesels karaktär. Det är ren och skär puckoaction som underhåller något infernaliskt trots bitvis urlöjligt manusarbete och skådespelare som mest grymtar fram sina repliker. Fast & the Furious: Rio Heist är en utmärkt film att koppla av sin hjärna till en stund. Bilden är fylld av läckra findetaljer och en riktigt bra

7 svärta, medan ljudet är kraftfullt och proppat med grymma surroundeffekter.

Erik Nilsson Ranta



Sucker Punch

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

ZACK SNYDER är inte rädd för att ta ut svängarna. 300 och Watchmen var vågade visuella alster och historien upprepar sig i senaste rullen Sucker Punch. Enda skillnaden är att han här inte har några serieböcker att rätta sig efter, eller något egentligt manus.

Den unga flickan Baby Doll spärras in på mental-sjukhus efter att ha försökt döda sin elaka styvfar. Där drömmer hon sig bort till en våldsamt fantasivärld där hon tillsammans med ett gäng andra läderklädda läppglansbrudar försöker fly. Sucker Punch är en visuell actionfest utan dess like. Zack Snyders fantastiska bildspråk är så läckert att man baxnar. Men det dröjer inte länge innan filmen spårar ur. Våldet blir enformigt uttjat och det tunna manuset och den obefintliga karaktärsutvecklingen gör filmen tråkig. Zack Snyder visar här att han är mer av en artist än en filmskapare. Sucker Punch är en 99 minuter lång musikvideo som på

5 sin höjd kan roa för stunden. Blu-ray-utgåvan bjussar dock på skarp bild och måktigt ljud.

Johan Bergström



BATTLE LOS ANGELES

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

OKI-DOKE. Utomjordingarna invaderar jorden och de har inga välkomstpresenter med sig direkt. Vi har sett det tusentals gånger förut och lär få uthärda det ytterligare ett antal vändor. Medan filmer som District 9 och Världarnas krig gör det hela väldigt lätt att uthärda så är det värre ställt med exempelvis Skyline och The Day the Earth Stood Still.

World Invasion: Battle Los Angeles är senast ut i raden av invasionsrullar. Det som till en början liknar ett meteorregn över jordens stora städer visar sig vara utomjordingar. Stad efter stad faller, med undantag för Los Angeles där Sergeant Michael Nantz (Aaron Eckhart) och hans manna håller ställningarna. I rollistan ser vi även Michelle Rodriguez som repriserar sin vanliga roll som stentuff militär och tjänar ett alibisyfte i en annars minst sagt mansdominerad film.

World Invasion: Battle Los Angeles fläskar på med bombastiska uppoffringar, hjältedåd och pep talk för dummies. Lyckligtvis är det inte mycket av dialogerna man hinner notera mellan alla

explosioner och krigsscener som filmats med skakig handkamera och lite kornigt foto. Man hade kunnat säga mycket om regissörens osmakliga hantering av krig och filmen spelar verkligen de som har fördomar om amerikanska marinsoldater rakt i händerna. Men det kan kvitta den här gången, då Battle Los Angeles är rätt risig även om man bortser från den saken. Det här är dumaction när den är som ljummast, med Noblesse-tunna karaktärer som inte ens de närmaste sörjande skulle bry sig om. Tack och lov blev så pass stora delar av världen förstörd att en uppföljare inte bör vara aktuell. Förresten, behöver jag ens nämna att jag hejade på utomjordingarna?

Bilden är nästan löjligt kristallklar, svärta är perfekt och i princip allting ser fantastiskt ut. Battle Los Angeles bjuder på referensbild. DTS-HD Master Audio-spåret låter precis som bra som man kan förvänta sig, högt, intensivt och precis från alla håll och riktningar. Det här är ett ljudspår som garanterat får golvet att skaka.

5 Anna Eklund

RE-RELEASE Vi betygsätter Blu-ray-versionen av en gammal film...



Scarface

Genre ACTION Premiär UTE NU Ratio 2.39:1 Ljud DTS-HD 5.1

I teorin låter upplägget i Brian De Palma och Oliver Stones gamla kultklassiker Scarface som en riktigt bra idé. Ung, ettrig knarkkuban tar sig till USA och lever den amerikanska drömmen genom att nå enorma framgångar inom knarkindustrin.

Han förvandlas från en obetydlig nolla till en av de största knarkkungarna som världen skådat. En riktig underdogberättelse – med svulstig gangstertouch. I praktiken är det en slarvigt gjord dussinfilm där såväl det risiga fotot som de svaga dialogerna känns som hämtade ur en spansk såpopera. Precis som

skådespelarna. Michelle Pfeiffer ser ut att gå på sömnmedel genom hela filmen, medan Al Pacino tar något slags världsrekord i överspel när han fräser ur sig sina repliker med filmhistoriens kanske minst trovärdiga kubanska accent.

Scarface fungerar som ett tidsdokument över 80-talet och motorsågsscenen är fortfarande riktigt svår att titta på, men i övrigt är den bara plågsamt medelmåttig. Bild- och ljudmässigt har man snyggt till

5 filmen rejält med fina färger och bra riktningdetaljer. Erik Nilsson Ranta



DEAD ISLAND™

A PARADISE TO DIE FOR



9/9/11

DEADISLAND.COM



www.pegi.info



© Copyright 2011 and Published by Deep Silver, a division of Koch Media GmbH, Gewerbegebiet 1, 6604 Hefen, Austria. Developed 2011, Techland Sp. z o.o., Poland. © Copyright 2011, Chrome Engine, Techland Sp. z o.o. All rights reserved. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. "PS", "PlayStation", "PS3", "P3", and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.