

**GRATIS
TIDNING**

Oktober 2011
Nummer 89

No... första speltid

www.gamereactor.se

Game reactor



FORZA4

RAGE

ASSASSINS
CREED

3 MASS
EFFECT

**DARK
SOULS**

SKYRIM

**MAX3
PAYNE**

DIABLO3

PRIEST

3-D

**AGE
COMBAT**

**DUKE
DOD?**

FROM THE CREATORS



18
www.pegi.info

© 2011 id Software LLC, a ZeniMax Media company. ZeniMax, Bethesda, Bethesda Softworks and related logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. in the U.S. and/or other countries. RAGE, DOOM, QUAKE, id, id Software, id Tech, and related logos are registered trademarks or trademarks of id Software LLC in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. Windows, the Windows 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 Start button logo are used under license from Microsoft. "PS", "PlayStation", "PS3" and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PFE" is a trademark of the same company. All other trademarks and trade names are the property of their respective owners. All Rights Reserved.

OF DOOM® AND QUAKE®



07.10.2011

WWW.RAGE.COM



Bethesda

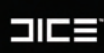


FEEL THE BATTLE

BATTLEFIELD 3™

I BUTIK 27.10.11

FÖRBOKA NU



© 2011 EA Digital Illusions CE AB. Battlefield 3 and the DICE logo are trademarks of EA Digital Illusions CE AB. EA and the EA logo are trademarks of Electronic Arts Inc. "B", "PlayStation", "PS3", "P3" and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. 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. All other trademarks are the property of their respective owners.

BATTLEFIELD3.COM

3 MEDARBETARE

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



Emil Hall

Gamereactors snällrika programmerare tillika tekniska chef är en gammal Östersundare som numer bor i Göteborg. Han älskar fisk (helst rå), hatar HTML och sorgliga filmer. När han inte jobbar spelar han Street Fighter 3: Third Strike.



Fläzk-Jeppe@ Karlsson

Redaktionens mest korpulenta medlem har under den gångna månaden pysslat med vad han själv kallat för bantring. Vi andra är skeptiska på benämningen av hans diet, dock, då den enbart innehållit krämbullar, sås och Polly.



Oskar Nyström

Det är tuftt att vara ny på Gamereactor. Speciellt om man är ung, osäker, utrustad med rastafliör tjocka som frukostkorvar och alltid får noll i dödsmatcher. Den senaste månaden har Oskar agerat slav åt redaktör Mäki, en uppgift han tagit på största möjliga allvar.

LEDAREN

Gamereactor nummer 89 / Oktober 2011



Spelen som försvann

Det tog tid att färdigställa den andra delen i artikeln. Ärligt talat vet jag inte varför vi väntade flera år på att sätta samman "Försvunna spel 2". För när vi nu kommit igång, igen, har vi redan del tre och fyra färdiga. Nästan i alla fall. För dig som inte riktigt begriper vad jag raljerar om kommer här en hastig förklaring: Försvunna spel är en fyra år gammal artikel om nedlagda eller borttappade spel från de senaste tio åren. Ett av de mest populära tidningsreportagen vi någonsin tryckt. Det fanns ett löfte om fler delar redan då, men det föll i glömska liksom hela artikelserien. Och inte förrän ni påminde oss i våras började vi pilla ihop artikel nummer två.

Flera gånger varje år skriver vi sorgliga nyheter om lovande spel som av olika anledningar lagts ned. Vissa gånger handlar det om att pengarna tagit slut. Andra gånger om uppköp eller licenstrubbel. Ibland är produkten helt enkelt inte tillräckligt bra, ibland är spelet som läggs ned fullt med brister och buggar. Detta var dock inte fallet med Lamborghini. Ett av de försvunna spelen som fanns med i den första delen i vår artikelserie. Jag besökte Rage Software i London ungefär två år in i utvecklingen av Lamborghini (2002). Teamet var fårskt, utgivaren mest känd för det illaluktande fotbollsspelet baserat på Beckham. Mina förväntningar inför besöket var inte särskilt höga. Men jag skulle komma att förvånas över hur bra det nästan färdiga spelet såg ut. Lamborghini doftade av kvalitet, det var snyggt, trevligt presenterat, varierat och bjöd på en nästan perfekt körkänsla där utvecklarna blandat överdriven arkadlätthet med hårdnackad simulatorkänsla. Jag åkte hem lika imponerad som nöjd. Två månader senare stod det klar att Rage Software gått i konkurs och att Electronic Arts köpt konkursboet för en enda anledning: Lamborghini-licensen. Vi som jobbade i spelbranschen begrep vid den tidpunkten att speljätten avsåg att stoppa in Lambos i Need for Speed-serien, men utgick också från att de skulle släppa det färdiga Lamborghini-spelet. Så blev det dessvärre inte. EA begravde Lamborghini och valde att inte anställa folket bakom utvecklingen. Ett år senare hade Lamborghini-teamet bildat en egen studio och påbörjat utvecklingen av ett helt nytt racingspel med Lamborghini-tekniken i grunden. Juiced såg riktigt bra ut redan från första stund. Men bara två månader innan det skulle släppas gick utgivaren Acclaim i konkurs. Och Juiced föll bort från releaselistorna. Vid det här laget var Juiced Games grundare Colin Bell så pass knäckt att han knappt fick ur sig ett enda ord under min stressade telefonintervju samma vecka som Acclaim klappade ihop. Juiced köptes dock upp av THQ, och släpptes... till slut. Det var ett fantastiskt spel som var rysligt nära att aldrig släppas. Försvunna spel 2 läser du längre in i tidningen. Den första delen hittar du på www.gamereactor.se/artiklar.

Petter Hegevall, chefredaktör

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

Chefredaktör Petter Hegevall
(petter@gamereactor.se)

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

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

Ansvarig utgivare Petter Hegevall

Grafisk form Petter Hegevall

Fotografi Måns Hegevall

Tekniker & webb Emil Hall

Filmredaktör Erik Nilsson Ranta

Hårdvaruredaktör Henrik Persson

Skribenter

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

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

Internet www.gamereactor.se
Prenumeration www.gamereactor.se

Upplaga 75 000 exemplar

Antal läsare 97 000 (Orvesto 2009)

Periodicitet 10 nr/år

Tryck StiboGraphics Danmark

Papper My Brite Matt, 70g (Svanenmärkt)

Distribution Pan Nordic Logistics

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

Gamereactor ges ut av Game Publishing A/S

Testutrustning:

Gamereactors redaktion testar spel med hjälp av följande utrustning: Sony VPL-VW90 (projektor), Screen Research (projektorduk), Marantz AV8003 och Marantz MM8003 (för- och slutsteg) samt en komplett rigg av Klipsch-högtalare i serien RF25. 3D-spel testat med hjälp av LG 60PZ570T (plasma) samt Marantz AV 7005 i kombination med vår MM8003-slutsteg. Racingspel testat utslutande tillsammans med Fanatecs Rennsport Cockpit samt Clubsport Pedals och Fanatec Porsche GT2 Racing Wheel.

Rekommenderad åldersgräns:

Vid varje recension i Gamereactor informerar vi om spelets rekommenderade åldersgräns 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 varendra recension som inkluderats i det här numret. Du kan även diskutera med likasinnade, skriva egna recensioner samt bevaka kommande titlar.

IT'S NOT A RACE YOU WIN. IT'S A RACE YOU SURVIVE.



FÖRBOKA NU



NEED FOR SPEED THE RUN

RACE FOR YOUR LIFE

I BUTIK 17 NOVEMBER WWW.EANORDIC.COM/THERUN



© 2011 Electronic Arts Inc. EA, the EA logo, Need for Speed, the "N" icon and the Need for Speed logo are trademarks of Electronic Arts Inc. Ford Oval and nameplates are registered trademarks owned and licensed by Ford Motor Company. Matech Concept SA Trademarks used under license to Electronic Arts. SHELBY®, GT-500®, SHELBY COBRA "DAYTONA" COUPE®, THE SHAPE AND DESIGN (TRADE DRESS) OF THE SHELBY COBRA "DAYTONA" COUPE VEHICLE® AND SUPERSNAKE® are registered trademarks and/or the trade dress of Carroll Shelby and Carroll Shelby Licensing, Inc. (Shelby). COBRA and the COBRA SNAKE Designs are trademarks of Ford Motor Company used under license. "PS", "PlayStation", "PS3", "P3" and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. KINECT, Xbox, Xbox 360 and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. Nintendo 3DS and Wii are trademarks of Nintendo. © 2011 Nintendo. Apple and the Apple logo are trademarks of Apple Inc., registered in the U.S. and other countries. App Store is a service mark of Apple Inc. The names, designs, and logos of all products are the property of their respective owners and used by permission. All other trademarks are the property of their respective owners.





Konsekvenser och Hopp

När Counter-Strike släpptes för nu över tio år sedan, visade det sig bli en stor hit. Modden av Half-Life som fick sin egen spelserie har givetvis sålt massvis med exemplar, men känns ändå idag, trots alla mängder med aktiva spelare, lite smått bortglömt och undangömt - allt till fördel för den nya jätten inom området: Call of Duty. En serie som tog verklig fart i och med Modern Warfare och som, liksom Counter-Strike fler år tidigare, skrev om regelboken för vad en dödsmatch bör innehålla. Det ska inte längre vara simpelt, samma vapen på samma bana om och om igen. Variationen är livsviktig. Det visar både Battlefield och Call of Duty med sina vackert dekorerade och, i Battlefields fall, förstörbara miljöer, vapen som går att designas in i minsta detalj och fordon som sköljer fram över banan. Det ger förstås spelare med olika smak möjlighet att göra mer vad de vill, och det är också spelupplevelser jag verkligen kan uppskatta, men samtidigt kan jag ändå sakna precisionen som på något sätt tappats bort i allt detta. Counter-Strike behövde inget belöningsystem, där låg tillfredsställelsen i att bara känna att man lyckats, även om det innebar att man dött tio gånger dessförinnan. Och därför är jag oerhört glad att man nu utannonserat nästa del i serien; Counter-Strike: Global Offensive. En titel som förhoppningsvis kan visa dagens nyfödda spelare att man inte behöver en stridsvagn eller en atombomb för att känna spelglädje. /zwqase

Höga förväntningar som kom av sig

Ända sedan utannonseringen av Dirt 3 var det för mig en enda lång nedräkning till dess premiär. Jag har alltid räknat såväl Codemasters som deras rallyspel som de främsta i spelvärlden. Ju mer dagen närmade sig, ju mer ryckte det i gastummen. I mina föreställningar trodde jag att det solklart skulle bli det bästa Dirt-spelet. När jag väl fått spelet, när jag hade det i mina ägor och efter första provspelingen lämnades jag med blandade känslor. Det hävdades att det skulle vara mer rally än i de tidigare delarna. Men karriärläget hann knappt börja innan det löftet avrättades. Istället fick man en överamerikaniserad motorsportfestival. Rally enligt mig är när man i

lagvidriga hastigheter vrålar fram på ensliga grusvägar med en trimmad Subaru Impreza; det vill säga att discipliner såsom Trailblazer och Landrush går lite utanför min smaks ramar. De skyhöga förväntningarna jag hade på trean skruvades med andra ord ned ganska omgående. Därför har jag svårt att vifta med "bäst i serien hittills"-vimpeln. En efterlysning av en rejäl utvädring av skåpmatsoften och mer "regelrätt" rally är därmed utfärdad till nästa del. Då kanske jag kan ta upp den där vimpeln. /Ett racingfan

Hypnotiserad av Activision

Det var redan med Call of Duty: World at War jag kände att det får vara nog nu. Det var helt enkelt inte kul längre att spela ett spel som så till punkt och pricka var identiskt med föregångarna. Men tiden gick och när Modern Warfare 2 kom hade jag förhandsbokat det igen, komplett med mörkerkikare och allt. Den spretiga storyn tröttnade jag snabbt på och multiplayeren gynnade fuskare på ett aldrig tidigare skådat sätt. Aldrig mer, lovade jag mig själv. Bara för att året efter köpa Black Ops på premiären. Visserligen var det lite bättre än Modern Warfare 2, men fortfarande hoppig story och dampifierat upplägg. Och återigen svor jag på att vara klar med Call of Duty. Så vad tror ni jag har gjort i år? Japp, har förhandsbokat Modern Warfare 3 och är helt hypad. Känns som årets

MÅNADENS LÄSARE

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

Vad heter du? Karl-Fredrik Eriksson Hur gammal är du? 22 Vad heter din användare på Gamereactor.se? Klimax Vilket är ditt favoritspel? Final Fantasy VII Vilket är ditt bästa spelminne? Final Fantasy VII (första slaget mot Rufus). Åsikter om Gamereactor? Den ultimata spelsidan/speltidningen.



Insändaren Robert Zackrisson anser att det borde göras fler spel innehållande starka kvinnliga karaktärer.

fetaste spelupplevelse och jag vill verkligen inte missa när spelhistoria återigen kommer skrivas då det blir tidernas mest populära spel. Jag vill kunna säga: Jag var där. Så vad tror ni, är jag hypnotiserad av Activision?

/Bobbys bitch

Fler kvinnor i spelbranschen!

Det är sorgligt att som spelälskare behöva konstatera följande faktum. Spelindustrin idag lider av ett gigantiskt jämställdhetsproblem: dess mansdominans. Det är pinsamt att branschen inte kommit längre när det gäller fler kvinnor i spelproduktion vilket oftast märks i spelen som skapas där huvudkaraktären oftast är en man med en stor vapenarsenal, flådiga bilar eller annat som tilltalar det manliga könet. Jag vill se fler speltitlar som tilltalar båda könen och framförallt att fler kvinnor får en större roll i spelutveckling jämfört med idag. Varför kan inte våra svenska spelbolag anställa fler kvinnor och låta dem få ansvar för företagets spel? Låt svensk spelindustri få visa resten av världen att jämställdhet i spelbranschen är möjlig och nödvändig, om viljan till detta finns så att säga.

/Robert Zackrisson

God natt kära Playstation 3

Ville bara ta tillfället i akt att tacka Sony och deras Playstation 3 för all härlig underhållning den bjudit på genom åren. Älskar minnena av Little Big Planet, Red Dead Redemption, Uncharted och Final Fantasy XIII. Men nu får det räcka. Jag är trött på att sitta med ett grafikkort som togs fram 2004, jag är trött på att ha mindre RAM än min mobiltelefon, jag är trött på att se min sambo köra dubbelt så snygga spel på sin billiga laptop och jag är trött på dålig bilduppdatering. Enough is enough, som amerikanerna säger, och efter tio år som trogen konsolspelare går jag tillbaka till PC igen. Gratis onlinestöd med voicechat i alla spel, oändligt med moddar, fler demon, tio gånger bättre grafik och högre upplösning gör valet ganska enkelt. Så tack igen Sony för tiden som varit och lycka till med att locka fler spelare med Wii-kopian Move och eran föråldrade teknik. Här har ni i alla fall en kund ni tappat på grund av det totala ointresset för det bästa ni har – fansen. /Baxter



Helkul till halva priset!

Med paysafecard betalar du kontant för dina onlinespel – snabbt, enkelt och säkert. Utan konto eller kreditkort. Nu bjuder paysafecard på hälften av dina inköp och skänker dig upp till 50 SEK.

Du hittar en översikt över våra coolaste spel här: www.paysafecard.com



IKARIAM





FOKUS

MULTIPLAYER I MASS EFFECT 3

BARA I GAMEREACTOR

Biowares tredje del i den episka rymdsagan ska underhålla även för dem som vill rollspela i grupp

Det var efter ett Bioware-besök Gamereactor fick ta del av den trevliga nyheten: Mass Effect 3 har ett multiplayer-läge. Det blir co-op för fyra personer, något vi förstås har hårdtestat och som du läser mer om i avdelningen Incoming (längre fram i tidningen).

Allra mest längtar vi dock efter att få avsluta trilogin i kampanjläget, där Commander Shepard med hjälp av smarta allianser ska rädda galaxen från The Reapers. Dina sparfiler från ettan och tvåan påverkar treans slut och över 1000 variabler påverkar hur vi kommer att uppleva det nya spelet. Mass Effect 3 kommer att vara actionpackat och

Bioware har bland annat förfinat cover-systemet och hur vi rör oss på slagfältet. Men det vankas också fler rollspelsinslag än i de tidigare delarna. Till exempel kommer du att kunna välja förgreningar i ett träd för nya förmågor, och du kommer att kunna detaljanpassa och förbättra dina vapen. Tillsammans med multiplayerläget kan Mass Effect 3 bli ett av de tyngsta, mest innehållsrika rollspelen på mycket länge. Men som sagt: läs mer längre fram i tidningen.

[Mass Effect 3 släpps till PC, PS3 och Xbox 360 den 9 mars 2012.](#)
Läs hela artikeln om multiplayerläget på [Gamereactor.se](#)

SKVALLER



Iskall väderlek i Dead Space 3?

Det har tusslats om att EA i Dead Space 3 ska skippa rymdstationer i förmån för en isplanet vid namn Tau Volantis. Här ska Isaac Clarke träffa Ellie från det första spelet, och det vankas bergsklättring, mystisk teknologi och en fiendegrupp vid namn The Hive Mind. Anonyma källor som tidigare läckt korrekt info hävdar detta, så saltypan är inte enorm..

KORT OCH GOTT

Game of Thrones-rollspel

Cyanide har tidigare gjort realtidsstrategispel av Game of Thrones-böckerna, men nu bekräftar de att man även jobbar på ett rollspel till konsol och PC, baserat på HBO-serien med samma namn. Seriens skådisar kommer att låna ut sina röster och spelet utspelar sig någon gång i mitten av den första säsongen av TV-serien.

Spel till Playstation 4

Beyond Good & Evil-producenten Michael Ancel meddelar att vi får vänta ett tag till på spelets uppföljare då nuvarande konsoler inte längre håller måttet. Därför kommer Beyond Good & Evil 2 släppas först nästa generation. Därmed är detta första titeln som officiellt bekräffas för Playstation 4 och Xbox 720.

Dead Island till vita duken

Deep Silver och Lionsgate låter meddela att man kommit överrens om att ta Dead Island till vita duken. Som producent har man anlitat Sean Daniel (The Mummy, Tombstone). Rejält med skräck, zombies och scener från en misslyckad semester utlovas.

Valve gillar demonstranter

Några Half-Life-fans fick till slut nog och barrikaderade sig på Valves gräsmatta för att demonstrera över att Half-Life 3 dröjer. Valves starkeman Gabe Newell gick ut för att prata med dem, sade att han förstår att de väntat länge, bjöd på pizza och tog med dem på en rundtur hos utvecklaren innan de skildes åt under fredliga former.

LA Noire till PC

Rockstar har bekräftat att LA Noire kommer släppas till PC, den 11 november. Den kommer kallas LA Noire: Complete Edition och ska innehålla allt nedladdningsbart material som släppts till konsolversionerna samt mycket bättre grafik.



STORA HAMMARE STORA AMBITIONER

EA tar upp rollspelskampen med Bethesda och Bioware i kommande Reckoning

Medan en kollektiv värld av rollspelsälskare ser

fram emot nästa månad då Elder Scrolls V: Skyrim släpps, laddar EA istället upp inför våren. Då släpper man lös sin egen utmanare Kingdoms of Amalur: Reckoning som ett namnkunnigt gäng Bethesda-avhoppare, kända tecknare och författare tillsammans tagit fram. Vi tyckte det lät så intressant att vi flög över för att hälsa på hos utvecklarna och spela det lovande äventyret.

När Reckoning startar ligger din blivande hjälte utslagen i ett fuktigt medeltida borgsrum med hemska gnomer irrandes runt omkring, svamlandes något om att de experimenterat på dig, innan de kastar ut dig för ett 100 meter högt stup. Ett fall man märkligt nog överlever. Vad gnomerna än tycks ha hittat på så verkar det ha fungerat och man har lurat döden. Man behöver alltså ett nytt öde, en ny mening med livet och ett förhoppningsvis episkt äventyr kan ta sin början.

I Reckoning är din hjälte ett oskrivet blad och det är upp till dig att fylla det genom att utföra mängder av sidouppdrag som sakta ger en bättre inblick i världen och ens bakgrund. EA utlovar en både lång och spännande fantasyhistoria samt en stor och fri värld som bara väntar på att upptäckas. För att kunna göra det på

sitt sätt slipper man välja yrke i början och därmed låsa fast sig till ett visst spelsätt. Här kan du påbörja en karriär som magiker för att halvvägs mot mästarrankningen byta till att bli en tjuv, eller rent av blanda flera.

Stridsystemet kändes redan vid vår provspelning överraskande bra, en frisk mix av rollspelsinslag och hack 'n slash med massor av attacker och rörelser. Något som behövs, för Reckoning visade sig snabbt vara mer utmanande än vad dagens bortklemade spelare vant sig vid. Något vi tackar för. Minus lite slentrianmässigt designade fantasymiljöer gav vår Reckoning-session mersmak. Det här är definitivt ett rollspel att hålla utkik efter sedan du sett varje vrå i Skyrim och letar efter en ny maffig spelvärld att leva ut dina fantasylustar i.

Kingdoms of Amalur: Reckoning släpps i februari till PC, PS3 och Xbox 360

UTANNONSERAT

Steven Spielberg gör Halo-film?

Mystiskt presskit skvallrar om Halo-film redan nästa år

En Halo-film uppbackad av Steven Spielberg och Dreamworks ska tydligen släppas nästa år, enligt en ny rapport. Det franska presskitet för boken Halo: Cryptum, mottaget av Halo.fr, innehåller följande: "A film adaptation is set in 2012. It will be conducted jointly by two heavyweights of American cinema: Steven Spielberg and Dreamworks." Fans spekulerar nu att Halo-filmen kommer vara baserad på Cryptum-romanen. Cryptum är också den första boken i en Forerunner-saga av Greg Bear. Men detta är inte första gången vi hör att Steven Spielberg är inblandad i en Halo-film. 2009 så hörde vi att han var i diskussioner med Microsoft om att göra en film baserad på ett manus som hette Halo: The Fall of Reach.



Läs detta om du anser att
*Duke är en relik som bör
pensioneras*



DUKE ÄR DÖD

DANIEL STEINHOLTZ

Redaktionens egen hustysk anser inte att Duke Nukem har fortsatt existensberättigande

Att genomleva 12 timmar av Duke Nukem Forever var lite som att bli släpad efter en terrängbil längs ett grustag, för att sedan bli dumpad i en dunge med brännässlor. Ungefär. Förväntningarna var trots omständigheterna relativt höga. Hertigen var äntligen tillbaka. Naivt av mig, så klart. Nu blev det istället bara... dumt. Ett av de dummaste spelen någonsin.

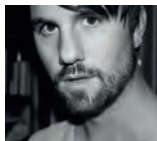
Ärligt talat, fanns det något i Duke Nukem Forever som var bra?

Nej. Jag har letat. Tomt, zip, nada. Helt öppet, som ett monument över svulstig smaklöshet och obestridlig uselhet, står dock tafflig bandesign, slapp vapenkänsla, puckade fiender, konstlad bajshumor och gräslig grafik.

Är Duke Nukem helt slut eller har han någon framtid?

Gulblekt militärfrippa, tivelaktig klädsel och föråldrad kvinnsyn: Duke som spelikon är en relik från 90-talet. Vi bör lämna honom ifred. Det sticker till lite i hjärtat, men tiden man skulle vinna på det kan man istället lägga på att utforska och utveckla actiongenren, istället för tvärtom. Mitt sug efter mer är helt obefintligt...

Läs detta om du anser att
*Duke Nukem är lika cool
som alltid*



DUKE LEVER!

PETTER HEGEVALL

Gamereactors chefredaktör gillade inte Forever, men vill ändå se mer av Duke Nukem...

Jag satte 5/10 i betyg på Duke Nukem Forever. Det sved i mitt hjärta när jag skrev recensionen. Jag hade väntat ivrigt i över fjorton år och var alldeles skakis när recensionsversionen äntligen anlände. Efter alla år av väntan var spelet ett splittrat och opolerat antiklimax proppat av dumma designlösningar. Det var dock inte värdelöst och framförallt mot slutet glimrade Forever till och bjöd på ett par riktigt underhållande timmar.

Vad var det i Duke Nukem Forever som fungerade bra enligt dig då?

Jag älskade banan där man i form av miniatyr-Duke utforskade ett kök. Fienderna gömde sig bakom kakburkar och jag hoppade på hamburgare för att slippa bränna mig på stekhällen. En minnesvärd och lyckad del av ett i slutändan väldigt mediokert actionspel.

Är Duke Nukem helt slut eller har han någon framtid?

Duke har definitivt en framtid nu när Gearbox tagit över. Jag hoppas på ett spelmässigt modernt fast samtidigt old school-skönt spel med toppmodern grafik, någon gång i slutet av nästa år.





Rage är ett exempel på hur branschen angripit begagnathandeln

BEGAGNATHATET

Jesper kåserar om spelutvecklarnas hat mot second hand och hur det förändrar spelindustrin

De senaste åren har spelutvecklare och utgivare gett sig på begagnatförsäljningen av spel allt mer ivrigt. Det som till en början var en väl accepterad sidoinkomst för spelbutikerna har kommit att bli något som man vill motarbeta. Det stora problemet i branschens ögon är att butikerna tar hela kakan själva och att man inte får något tillbaka. Förståeligt, men trist.

Reaktionen har blivit att vissa utgivare försöker begränsa sina titlar så gott det går. Vissa spel skeppas med en kod förpackad i asken, som ofta ger tillgång till onlinespel eller blandat extramaterial. Det finns nu Nintendo 3DS-spel (Resident Evil, bland annat) där det inte går att spara över eller radera sin (enda) sparfil. Därmed kan den som köper begagnat få ett spel där allt redan är avklarat. Rätt väg att gå? Tveksamt; begagnathatarna skjuter sig i foten. För några extra slantar förstör man möjligheten för oss att göra vad vi vill, med det vi faktiskt äger. Ett annat exempel är Id Softwares

actionrökare Rage. Här följer ett extra spelområde, ett avloppssystem, med i kartongen via en kod. Detta innehåll har inget med huvudäventyret att göra, men kan ge olika bonusar som hjälper dig vidare i ökenlandet. Tanken är att dessa områden ska finnas i hela spelet och vara en extra morot för den som köpt sitt

DET STORA PROBLEMET I BRANSCHENS ÖGON ÄR ATT BUTIKERNA TAR HELA KAKAN SJÄLVA

spel nytt. Istället för att begränsa onlinedelen väljer Id alltså att begränsa offlineinnehållet och frågan är vilket som är bäst – om nu något är det.

Om dessa åtgärder fortsätter och eskalerar kan vi tvingas säga farväl till begagnathandeln i butikerna. Visst måste utgivare tjäna pengar, men det känns ändå som en tråkig utveckling. En tröst är kanske att man kan hävda att förlusten av ett avloppssystem i en förstapersonsskjutare är en bra sak....

Jesper Karlsson



Racing på hög nivå i Forza 4

Vi tog ett snack med Dan Greenawalt, producenten bakom Forza Motorsport 4.

Om du skulle plocka ut den största enskilda förbättringen i Forza 4 jämfört med trean, vilken skulle det vara?

- De flesta av våra nyheter är faktiskt inte förbättringar, utan nya funktioner. Men för att besvara din fråga så kommer jag att tänka på två saker. Som spelare vet jag att Rival Mode kommer bli väldigt populärt. Det nyttjar det mesta av den nya fysiken, använder klubbfunktionen och är väldigt involverande. Som creative director är jag också förtjust i Autovista-läget eftersom det känns så nytt och fräscht. Folk måste spela det för att verkligen förstå det.

När du visade Forza 4 för oss valde du en BMW M3 och sade att det var din nya bil. Varför byta från en Audi S4 till en M3? Kör du BMW för gott nu?

- Nej, jag vill aldrig låsa mig vid ett bilmärke utan byter hela tiden. Dessutom hade jag den där Audin alldeles för länge. Och jag brukar alltid trimma mina bilar, så ju längre tid jag haft dem ju mer modifierade är de.

Kan simulatorer som Forza 4 förändra sättet folk kör bil, i synnerhet i USA?

- Ja, vi kan faktiskt redan se att spelet förändrar hur folk kör bil. Vi gör dem snabbare. Till och med racerförare använder vårt spel för att bättra på tiderna. Till exempel kom Stephane Sarrazin från Peugeot till vår studio för att öva på Road Atlanta som han aldrig tidigare hade kört.

Men vanligt folk då?

- Forza gör dig till en bättre förare. När man lär sig använda allt grepp som finns i framhjulen blir man snabbare även utanför spelet.

Du jobbade med Top Gear också, i synnerhet med Autovista-läget. Fick du träffa killarna?

- Nej, tyvär. Flera ur teamet har gjort det dock. Däremot träffade jag deras creative producer, vid ett flertal möten.

Fick du prova deras bana?

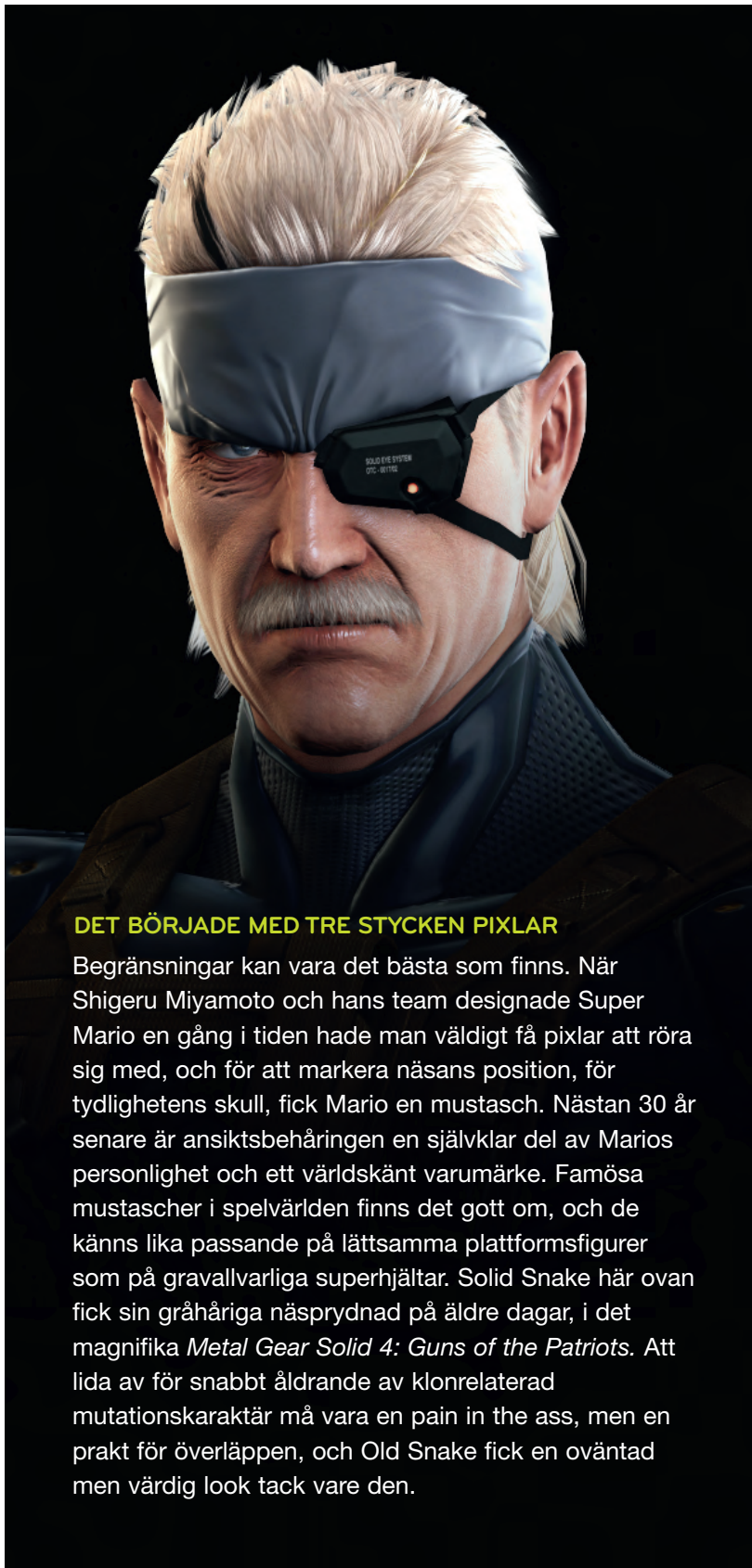
- Nej.

Är det något du skulle vilja göra?

- Jag har gjort det i spelet. Vi spenderar så mycket tid med bilar och banor för mesta möjliga simulering. Jag känner mig rätt övertygad om att tiden jag får i spelet är bättre än den jag skulle få i verkliga livet eftersom jag slipper bekymra mig för skador.

MUSTASCHKAMPEN 3000

Vi har smekt, beundrat, kammat och analyserat spelvärldens absolut mäktigaste **snorbromsar**



DET BÖRJADE MED TRE STYCKEN PIXLAR

Begränsningar kan vara det bästa som finns. När Shigeru Miyamoto och hans team designade Super Mario en gång i tiden hade man väldigt få pixlar att röra sig med, och för att markera näsans position, för tydlighetens skull, fick Mario en mustasch. Nästan 30 år senare är ansiktsbehåringen en självklar del av Marios personlighet och ett världskänt varumärke. Famösa mustascher i spelvärlden finns det gott om, och de känns lika passande på lättsamma plattformsfuror som på gravallvarliga superhjältar. Solid Snake här ovan fick sin gråhåriga näsprydd på äldre dagar, i det magnifika *Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots*. Att lida av för snabbt åldrande av klonrelaterad mutationskaraktär må vara en pain in the ass, men en prakt för överläppen, och Old Snake fick en oväntad men värdig look tack vare den.



DR. EGGMAN

Sonic the Hedgehog

Albert Einstein, Charles Darwin, Doktor Frankenstein... Det finns tydligen en koppling mellan vetenskapsmän och ohämmad hårväxt. Sonics ärkerival Dr. Eggman må ha en IQ på 300 men det avspeglar sig inte i hans

mustasch; detta orangefärgade spretfenomen ser skvatt galet ut. Vi vågar knappt gissa hur mycket matrester som dväljs i dess håriga inre.



HEIHACHI MISHIMA

Tekken

Heihachis silvergrå näskamrat överskuggas ofta av kämpens extravaganta huvudhår, som trotsar såväl tyngdlag som god smak. Men gubbens cykelhandtag lirar verkligen i en klass för sig. Som en perfekt accentuering till

Tekken-karaktersens bistra uppsyn har den satt skräck i många motståndare och den slår nästan Hulk Hogans motsvarighet.

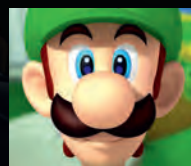


GABBY JAY

Super Punch-Out

Den femtiosexåriga fransosen Gabby Jay har egentligen bara en merit. Nej, det är inte hans enda boxningsseger någonsin (mot Glass Joe), det är förstås den grå skönhet har under sitt grisliknande tryne. Forman påminner om en

tornsvala på ålderns höst och densiteten är ljuvligt frasig. Det tar nästan emot att jabba mot ett sådant praktexemplar.



LUIGI

Super Mario Bros

Att ständigt stå i skuggan av sin äldre, mer celebra bror är inte så lätt. Men lyckligtvis för Luigi är det många som hävdar att hans mustasch är mer välansad och harmonisk än Marios motsvarighet. Luigis mustasch har en

slätare underdel och blir bredare upptill, å lå italienskt cykelstyre, och är behaglig att vila ögonen på under spelsessionerna.



CAPTAIN JOHN PRICE

Call of Duty 4: Modern Warfare

Vissa verkar nästan födda med sin mustasch. Captain John Price är en av dem. Denna råbarkade brittiska soldat visade först upp sin murriga, avlånga stolthet i Call of Duty 4: Modern Warfare och vi accepterade den direkt.

I superkalla uppdrag i Ryssland samt i Gulags ruggiga fångelseceller värmdes denna molokne militär gott av sin otämjda snokbäver.



WARIO

Super Mario Land 2

Öndingar och mustascher går hand i hand. Detta har bevisats gång på gång av både verklighetens och spelvärldens fascister. När Wario först dök upp i Super Mario Land 2 brådades vi av hans spetsiga, okontrollerade,

illvilliga ansiktshår och den skräckblandade förtjusningen var total.

**CHOOSE YOUR
PLATFORM.**



COMPATIBLE WITH

PS3[®]

PSN CHAT SERVICE

* ALSO COMPATIBLE WITH
XBOX 360[®], MAC[®] & PC

STEELSERIES SIBERIA V2 HEADSET FOR PS3[®]

CROSS PLATFORM

The ultimate audio experience for PlayStation[®] 3, Xbox 360[®], Mac[®] and PC.

PULL-OUT MICROPHONE

"Invisible", retractable, uni-directional microphone pulls out from the left earcup.

PREMIUM SOUND

50mm drivers provide a detailed audio experience at high, low and mid tones.

MULTI-LEVEL LIVEMIX

Easy to adjust and balance in-game sound and chat with LiveMix.

WWW.STEELSERIES.COM

steelseries

INCOMING!

Spelhösten 2011 är en fantastisk tid. Vi har tagit tempen på ett gäng kommande storspel



LÄS MER PÅ GAMEREACTOR.SE

Dead or Alive 5

Playstation 3, Xbox 360 / 2012

Senast Dead or Alive släpptes till flera format var för elva år sedan, men nästa år kommer del fem till både Playstation 3 och Xbox 360. Ryu och Hayate är två kämpar som bekräftats, och fler lär avslöjas snart. Vi ska få fler möjligheter att interagera med omgivningarna, något som visats i en skyskrapenivå med en sönderfallande byggnad. Team Ninja vill dessutom att Dead or Alive 5 ska se "sensuellt och vackert" ut. Trevligt!



Project Draco

Xbox 360 / 2012

Drakar är kanske de vackraste fantasifigurerna mänskligheten fabulerat ihop och i kommande Kinect-äventyret Project Draco är dessa bestar riktigt tjuisigt designade. Project Draco är en rälsskjutare skapad av Panzer Dragoon-folket som utspelar sig 200 år in i framtiden. I Child of Eden-style skickar du ut attacker med hjälp av handrörelser. Krispig grafik, co-op för fyra personer och 150 olika drakar väntar dig nästa år.

House of the Dead: Overkill

Playstation 3 / 28 oktober

House of the Dead har gått från svettigt co-op-spel i stökiga arkadhallar till rälsskjutare till Wii, och nu är det dags för ytterligare en metamorfos. Playstation 3-ägarna ska nämligen snart få peppra monster, besegra bossar och lyssna på rekordmånga svordomar. Nya mutanter och eventuellt nya karaktärer väntas i PS3-utgåvan, som även har stöd för Playstation Move och stereoskopisk 3D.



ASSASSIN'S CREED: REVELATIONS

Med skarpslipat svärd i högsta hugg återvänder Ubisofts klättermästare Ezio till renässansen en sista gång

■ Klassisk tidsera

I sitt tredje äventyr besöker lönnmördaren och jazzskäggsexperten Ezio det Ottomanska imperiet under nådens år 1511, där lönnmördaren får nys om en mäktig artefakt som skulle kunna få slut på kriget mellan Assassins och Templars. Alla parkour-skutt och mord sker i sedvanligt väl designade stadsdelar, fulla av moskéer, palats och badhus.

■ Mera multiplayer

Ubisofts multiplayerambitioner är större än någonsin i Assassin's Creed: Revelations. Denna gång får vi ett Capture the Flag-liknande spelläge, uppdrag med större fokus på story och småförbättringar som bland annat inkluderar bättre matchmaking. Ju högre level vi når online, desto mer får vi reda på om det lömska företaget Abstergo.

■ Trio med koma

Det finns tre centrala figurer i Assassin's Creed: Revelations, vars öden alla är sammanlänkade. Vid flera tillfällen får vi spela som ursprungliga hjälten Altaïr, huvudkaraktären från det första spelet. Vi styr även den komatösa Desmond som kämpar inuti Animus-maskinen, där han letar sinnesro i ett mystiskt Black Room.

Nascar Unleashed

3DS, PS3, Wii, Xbox 360 / Vinter

Att köra runt, runt, runt i ovalformade banor är inte allas kopp te. Men med Nascar Unleashed har Activision bestämt sig för att ta bort tråkstämpeln från Nascar en gång för alla. Med galna hopp, fiffiga genvägar, öronbedövande förstörelse och vansinniga hastigheter siktar man på ett mer partyliknande upplägg, men licensierade förare och klassiska banor från verkligheten lär glädja även racingtypens entusiaster.

Prototype 2

PC, PS3, Xbox 360 / April

Hämnden är ljuv. Till våren axlar vi rollen som Seregant James Heller, besatt av att döda det första Prototypes protagonist Alex Mercer, och av bara farten dräpa mutanter i en actiontät kampanj. Någon multiplayer blir det dock inte tal om. Det skulle stjälja fokus från själva äventyret, vilket är en prioritering vi uppskattar. Activision lovar dock bättre detaljrikedom, snyggare förstörelse samt fler finesser för vår kära seregant.

SSX

PS3, Xbox 360 / 27 januari

Bara veckorna innan Åre-hotellen fylls av utförsugna skidåkare på sportlov släpps SSX för oss som hellre tuktar digitala fjäll. Tonen är betydligt mörkare än i tidigare spel och ditt liv är ständigt hotat av kyla, laviner och mörker. I SSX får man egen helikopter att flyga runt med i de 18 geotaggade bergsmassiv som EA återskapat från verklighetens toppar. SSX ser ut att bli en värdig återkomst för spelserien...

Siffror

■ 4 dimensioner

Sony's gamle pratglada Playstation-boss Ken Kutaragi blev känd för fabulösa uttalanden om att Playstation 2 var precis som att koppla in sig i Matrix och erbjöd grafik av Toy Story-kvalitet. Och när Playstation 3 visades ville han inte vara sämre utan utlovade underhållning i inte bara tre, utan fyra dimensioner. Vi väntar fortfarande.

■ 119 versioner

Tycker du att det känns som att det kommer ett nytt Final Fantasy nästan varje månad nuförtiden? Då har du faktiskt inte helt fel. För sedan premiären då första Final Fantasy släpptes år 1987 har man lyckats släppa hela 119 olika utgåvor och versioner till allt från NES, till smartphones, Xbox 360 och PC. Det betyder i snitt ett Final Fantasy var tredje månad.

■ 144 000 000 000 kronor

Är du sugen på att slå dig in i spelbranschen? Har du ett välfyllt sparkonto? Då kanske ett uppköp skulle kunna vara något för dig. Vill du äga det främsta spelhuset av alla, Nintendo, kommer det dock att kosta dig exakt 144 000 000 000 kronor enligt nuvarande börsvärde.

■ 1 068 000 poäng

Det började med att den ondskefulla kycklingsäfsförsäljaren Billy Mitchell satte ett oslagbart rekord på Donkey Kong 1982 då han fick 874 300 poäng. Ett rekord som kom att stå sig i 25 år tills Steve Wiebe slog det 2007 med 1 006 600 poäng. Mitchell tog tillbaka rekordet samma år, bara för att senare återigen se sig slagen av Wiebe. Då blandade sig New York-kirurgen Hank Chien in i leken, och med 1 068 000 är han idag regerande Donkey Kong-mästare.

■ 230 polygoner

Det räckte faktiskt med 230 polygoner för att göra Lara Croft till världsstjärna i det första Tomb Raider. När Angel of Darkness till Playstation 2 släpptes hade den siffran växt till 4400 polygoner, för att sedan ökas till 9800 i Xbox-versionen av Tomb Raider: Anniversary. I det senaste spelet i serien, Underworld, består hon av 32000 polygoner.





GAMEREACTOR SMYGTESTAR MULTIPLAYER I MASS EFFECT 3

Vi drog till Edmonton där Bioware visade att Mass Effect 3 minsann inte bara är en episk ensamspelar kampanj. Även multiplayerläget ser ut att sluka många av våra dyrbara timmar...

I grunden är Mass Effects flerspelarläge en co-op-historia för fyra personer, där spelarna försvarar sig mot vågor av attackerande fiender. Då och då får spelarna även andra samarbetsuppgifter, som att hacka en dator eller samla ihop förnödenheter på slagfältet. Ja, det luktar lite Horde och Gears of War, men Mass Effect-känslan är distinkt. Vi får testa två kartor hos Bioware, Slum och Noveria, och tidigt märker vi kravet på samarbete. En enorm fiende vid namn Atlas, en slags tank på två ben, attackerar och vi börjar nöta på hans försvar. En spelare tog bort Atlas skyddande sköld, den andra frös elakingen med en runda från EMP-vapnet och de övriga avlossade sina vapen i Atlas ansikte. En mycket intensiv och rolig batalj, där alla verkligen hjälptes åt.

Olika förmågor och vapen är nu lättare än tidigare att kedja ihop till effektiva combos. Du kan först kasta en granat, lyfta upp fiender i luften med en specialförmåga, skjuta några rundor med maskingeväret och sedan avsluta kalaset med en runda hagel. Krigar du bra tjänar du in poäng, spelets valuta, som kan läggas på nya vapendelar som sikten, pipor och större magasin. Karaktärens allmänna egenskaper kan också uppgraderas.

Enligt Bioware är multiplayern inte separerat från kampanjen, utan alla aspekter är sammanlänkade. I storyn befriar Commander Shepard exempelvis områden från Reaper-ockupationen, ett efter ett, och dessa platser måste sedan försvaras i multiplayerläget. Men det fungerar omvänt också; svårighetsgraden i kampanjen bestäms av en "Readiness Rating" hos Shepards trupper. Lyckas du bra i multiplayer på specifika kartor får du en högre sådan, vilket är lägligt i kampanjens avgörande strider.

Detta innebär alltså att enspelarkampanjen och multiplayerläget bör spelas omlott, och idén om att allt samverkar mot ett större mål känns riktigt intressant. Det märks att Bioware inte bara fuskat ihop något pliktskyldigt flerspelarläge, och nu är vi om möjligt ännu mer sugna på Mass Effect 3-releasen i höst.

Ultimate Marvel vs Capcom 3

PS3, Xbox 360 / November

Återigen knyter Marvels superhjältar och Capcoms galjonsfigurer nävarna för att fightas i färgsprakande miljöer. Ultimate-innehållet skulle först dyka upp som en nedladdning i våras, men jordbävningen i Japan gjorde att Ultimate Marvel vs Capcom 3 i stället släpps som ett eget budgetspel. Vänta dig extra figurer, ett bättre balanserat spelsystem och nya funktioner till reducerat pris i november.

Kinect Sports: Season 2

Xbox 360 / November

Golf, dart, baseball, skidåkning, tennis och amerikansk fotboll är de idrotts-grenar vi kommer att få svettas till när Rare följer upp viftspektaklet Kinect Sports från i fjol. Som sist är det ingen superseriös sportsimulator utan ett mer lättamt partyspel det handlar om. I föregångaren gillade dock redaktionen bara en gren, fotbollen. Kommer Kinect Sports: Season 2 att vara ett mer komplett spel? Snart vet vi.



Super Mario 3D Land

Nintendo 3DS / 18 november

Från och med november finns det inte längre någon ursäkt att inte äga en Nintendo 3DS. Då släpper Nintendo nämligen lös Super Mario 3D Land, ett plattformsspel med doft av både New Super Mario Bros Wii och Super Mario Galaxy. Redan nu har vi börjat att drömma om supersvampar, tvättbjörnsdräkter, flaggstänger, makalös bandesdesign och omöjlig gravitation. Vi förväntar oss det bästa spelet till 3DS någonsin.



ORCHER, ALVER OCH DRAKAR I BETHESDAS KOMMANDE

Gamereactor hälsade på hemma hos Bethesda och fick under tre timmar prova på att utforska livet i det extremt hett efterlängtrade *The Elder Scrolls V: Skyrim*. Här är våra samlade intryck...

■ Extremt detaljerat

Bethesda har arbetat om grafikmotorn från *Elder Scrolls IV: Oblivion* ordentligt, inte bara en utan två gånger. Sedan har man lagt ner mer utvecklingstid på detta än på något tidigare spel i serien, vilket i slutändan betyder en extremt detaljerad värld som helt enkelt överträffar något tidigare rollspel.

■ Trimmade menyer

För att göra det lättare att spela *Elder Scrolls* med handkontroll har Bethesda trimmat menyerna. Nu kan du blixtnsabbt välja vapen med bara ett knapptryck och dina förmågor, magier, föremål och karta får du fram genom att trycka i olika riktningar på styrkorset.

■ En farlig plats

Skyrim är en farlig plats för både nykomlingar och veteraner, så det gäller att välja vart man ska gå med omsorg. Under vår testsession besökte vi sotsvarta katakomber för att ta tillbaka ett stulet föremål där fienden definitivt var över vår förmåga. Vi dog ofta och obönhörligt.

■ Magnifik ljudbild

Den enskilt största tekniska förbättringen i *Skyrim* är ljudet. Den här gången kommer du verkligen att höra dina knastrande fotsteg när du vandrar över öde gravplatser, höra när vinden drar genom raviner och vargars ylande som sakta kommer allt närmare. Världen är kort sagt mer levande än någonsin.

■ Häst och vagn

Precis som i *Oblivion* kommer man kunna resa direkt till den plats man vill komma till, med ett par små förändringar. Bland annat finns nu en lösning för att kunna resa till platser du ännu inte besökt, och vill du ta dig till sådana ställen måste du leta rätt på häst och vagn.

■ Lever egna liv

Alla människor du möter lever sina egna liv. De plöjer åkrar, hänger på tavernor, handlar mat och så vidare. Dödar du byns mjölnare blir hela byn utan mjöl och på sikt kan den överges. På samma sätt börjar fattighjonen slåss om din loot om du väljer att lämna ifrån dig den.

Betor



Halo: Anniversary

Plattform Xbox 360 Utvecklare 343 Industries
Utgivare Microsoft Speltyp Action

RINGVÄRLDENS MYSTERIUM har fascinerat oss i ett decennium, och nu hyllar Microsoft därför Bungies mästerverk med nästa månads Halo: Anniversary. Spelupplevelsen som omdefinierade en hel genre är intakt, då nyversionen kör originalkoden. Ovanpå den körs en helt ny grafikmotor, men nostalgiker kan med en enkel knapptryckning återuppleva Xbox-versionens grafik. Flerspelarläget i Anniversary baseras dock på Halo: Reach, och bidrar med sju klassiska banor i ny tappning. Nyversionen välsignas även med en rad inslag som debuterat i serien på senare dagar, bland annat spelläget Firefight, co-op över Xbox Live och även skulls som ändrar grundläggande spelregler. Sist men inte minst har vi de nya terminalerna som ska skänka lite ljus till handlingen i Halo 4. Vi kan inte tänka oss ett bättre födelsedagsfirande av tioårsdagen.
Mathias Holmberg



SAMLÄG SOM VANLIGT

Det är precis lika roligt som för tio år sedan att plocka upp ett nytt, kraftigt, föremål för att sedan konsekvent smiska vidare genom de horder av fiender Blizzard attackerar med. Extra kul är det när man hittar något riktigt bra i utrustningsväg som kompletterar den övriga arsenalen.

MANLIGT ELLER KVINNLIGT

Det görs ingen skillnad på manliga och kvinnliga karaktärsmodeller, rent siffermässigt. Din barbar blir alltså inte svagare bara för att du råkar spela som kvinna, politiskt korrekt nog. Vem sa att TV-spel inte kan vara jämställt?

UPPGRADERA MERA!

I takt med att du uppgraderas lär sig din karaktär att behärska fler attacker åt gången. I början får du nöja dig med fjuttiga två specialattacker, men på högre nivåer kan du räkna med ett visuellt fyrverkeri av fullkomligt underbar slagsmålsbriljans.

2012

Diablo III

Plattform PC Utvecklare Blizzard Entertainment
Utgivare Activision Blizzard Speltyp Action / Äventyr

INLED FÖLJANDE LÄSNING med att smälta faktumet att ett Diablo med siffran tre i titeln är så pass nära att ett fåtal lyckligt lottade (läs: jag) äntligen sitter och nöter betan som om det inte fanns någon morgondag. Det var tio år sedan expansionstillägget Lord of Destruction släpptes till det redan fantastiska Diablo II, och flera av

oss på redaktionen återvänder fortfarande till Tristram för att på nytt göra upp i kampen mot djävulen.

Förväntningarna kunde knappast ha varit högre så bekräftelsen att Blizzard hållit sig till seriens rötter lyfter förhoppningsvis en ängslig klump från dina axlar. Diablo III är precis lika mörkt som sina föregångare, om inte mörkare. Grundkonceptet fullkomligt skriker "mer av allt" och du som trivdes med Diablo II kommer inte att bli besviken för en sekund. Faktum är att de nostalgiska vibbarna ofta är så påtagliga att jag vill gråta högljutt och skrika ut hela min vokabulär av glädjeytringar.

Kroppar går i bitar, kräks, kravlar och fortsätter slåss

för att till sist förpassas ett tiotal meter bortanför skärmen under rent och skärt ultravåld som får mig att vilja springa ned till köket och bryta sönder mitt kylskåp över låret. Allt ackompanjerat av fabulöst väljudande och grafiskt imponerande effekter som ofta överdrivs för att göra striderna ännu lite mer njutbara. Som om inte det vore nog visar ljudet sin fulla potential under de många, ofta humoristiska, talmomenten som direkt och perfekt återspeglar var dialogen utspelar sig. Ofta är den av de fem möjliga klasserna du valde i spelets början deltagande i konversationen vilket förhöjer anknytningen till din personliga karaktär. Det har med andra ord inte



2012

I am Alive

Plattform **PC / PS3 / Xbox 360** Utvecklare **Ubisoft**
Utgivare **Ubisoft** Speltyp **Äventyr**

CHICAGO HAR SLITITS LOSS från fastlandet. En massiv jordbävning har orsakat totalt kaos. Samtidigt råder det en katastrofal vattenbrist i resten av världen och som överlevare efter jordbävningen måste du i I am Alive kämpa mot tillsynes omöjliga odds för att leva vidare. Det som egentligen startade hysterin kring I am Alive var en förrederad trailer som visades upp 2008, vars skildring av människor i desperata tider var så påfallande stark att folk fortfarande längtar efter spelet. Hur det blir med den saken är dock osäkert.

Spelets släppdatum har skjutits fram gång på gång och det enda livstecknet var egentligen en liten videosnutt som smygsläpptes förra året. I början av sommaren lät dock Ubisoft hälsa att spelet inte på något sätt var nedlagt. Än. Vi fortsätter att hålla tummarna.

Viktor Eriksson



sparats på krut någonstans.

Under de tio år som gått sedan den senaste Diablo-titeln släpptes har Blizzard lärt sig ett och annat om att fullända spelsystem. Brister från föregångarna såsom faktumet att flaskor fyllde hela bältet samtidigt som du var tvungen att resa tillbaka till staden var sjätte minut för att sälja bort innehåll i din ständigt proppfulla ryggsäck är fullkomligt eliminerade.

Istället lägger sig flaskor ovanpå varandra i samma ruta och saker du hittar under äventyrets gång tar nästan aldrig mer plats än att du lugnt kan vänta med att söka upp en köpman tills du råkar befinna dig i en

stad. Hälsa återfår du inte bara med hjälp av flaskor eller brunnar den här gången, utan även med hjälp av små röda globber som droppas i nästan varje strid. Detta är

Detta är kärleksbrevet till fansen som väntat så otroligt länge på Diablo III

en starkt bidragande orsak till att betan i nuläget är för lätt att spela igenom, men vi vågar hävda att Blizzard kommer att kirra den biffen innan spelets slutgiltiga

släpp under början av nästa år.

Allt som allt känns Diablo III, i nuläget, inte bara som en fullvärdig uppföljare med extra topping, utan även som det kompletta, totalförälskade, kärleksbrevet till zombie-smiskar-fansen som väntat så otroligt länge på den här uppföljaren. Bara det faktum att jag redan under min första timme fick återse det kanske käraste ansiktet i Diablos historia skvallrade om en rusligt välregisserad historia som bara växte under uppdragskedjan. Jag har väldigt svårt att tro att fortsättningen plötsligt skulle svalna när det slutgiltiga spelet når butikshyllorna.

Oskar Nyström

Max Payne 3

Plattform **PC / Playstation 3 / Xbox 360** Utvecklare **Rockstar Vancouver** Utgivare **Take 2** Speltyp **Action**

DE SENASTE ÅREN HAR VI SETT många omstarter, remakes och uppföljare som egentligen bara haft namnet gemensamt med sina förlagor. Därför var många rätt skeptiska när Rockstar visade upp de första bilderna från Max Payne 3. Max hade rakat skallen, anlagt skägg, köpt Hawaii-skjorta och flyttat till ett färgstarkt Sao Paulo, istället för ett kallt och mörkt New

York. Vad hade hänt egentligen? Men efter en exklusiv förteitt på spelet i London har alla orosmoln skingrats. Ja, Max är fortfarande hårlös, och det mesta av spelet utspelar sig i Sao Paulo, men alla kännetecken för serien är intakta. Bullet Time, att kasta sig själv genom luften, Max inre monolog, cynismen, de smärtsällande medlen – allt finns här. Det råder inget tvivel om att detta är Max Payne. Destillerat och förbättrat.

Demo-banan jag får se börjar i Max lägenhet i New Jersey. Sedan det förra spelet har vår hjältes nedåtgående spiral fortsatt, och Max är nu både alkoholiserad och pillerberoende. Tydligt har han också avrättat sonen till en mäktig gangsterboss, vilket tvingar Max att skjuta sig ut ur lägenheten. Tidigt får jag se prov

på en av stora förändringarna i spelupplägget: cover-systemet. Max kan ta skydd bakom väggar, lådor och så vidare, precis som i många andra moderna shooters.

Bullet Time fungerar på samma sätt som det alltid har, och du kan fortfarande elegant kasta dig genom luften och skjuta i slow motion. Det är tjuvigt när fiender träffas och skurkarna stupar riktigt trovärdigt beroende på var du träffar. Du får även följa den kula som dräper den sista snubben i en fiendegrupp i slow motion, hela vägen från att den lämnar pipan tills den träffar sitt mål.

En bit in i storyn når Max ett bussgarage i Brasilien, där han får visa upp sina actionhjältefärdigheter. I en sekvens hoppar han och greppar tag i en jättekrok med den ena handen, och använder den andra till att skjuta

EN ANNAN TYP AV NOIR

Storyn i Max Payne 3 berättas inte längre i serietidningsformat, utan genom klassiska mellansekvenser. Skärmen delas dock ofta upp i flera serietidningsliknande rutor, och viktiga namn dyker upp i textform på skärmen. Max inre monolog är också kvar, och samma skådespelare som sist lånar ut både röst och ansikte.



gångmedlemmar i ultrarapid. En stund senare skjuter Max sönder en gångbro tills den går sönder, så att skurkarna rasar mot marken. Miljöerna går att förstöra på många sätt; ständigt krossas fönster medans betongväggar går i bitar. Vid ett tillfälle skjuter Max en bränslepump, som sätter en hel bensinstation (samt skrikande fiender) i brand.

I en tredje del av demon arbetar Max som chef för säkerhet för familjen Branco, som består av tre bröder: en fastighetspamp, en inflytelserik politiker och en bekymmersfri playboy. Max sätts i jobb direkt då en av brödernas dotter har kidnappats. En polischef lämnar huset i helikopter tillsammans med de två yngre bröderna, och så snart de har åkt tvingar militärgruppen

Crachá Preto sig in i byggnaden och dödar alla runt omkring sig.

Säkerhetssystemet i huset havererar, vilket innebär att byggnaden inte kan hållas låst, vilket tvingar Max att eskortera en datornörd till serverrummet för att starta om systemet och säkra byggnaden. De förstörbara miljöerna skiner verkligen här; dörrar och fönster skjuts sönder, och väggar som Max tar skydd bakom går i bitar, ett kulhål i taget. En jeep kraschar genom glaset i utsidan av lobbyn varpå skåpbilar med fler skurkar väller fram. Max har det onekligen hett om öronen och sekvensen är riktigt läckert regisserad.

En stund senare har byggnaden fattat eld efter en explosion. Max är omtöcknad och sårad när han

kämpar sig genom de brinnande ruinerna, i jakt på en utgång. Han dödar en fiende med en effektiv närstrids-attack (jodå, Max kan mer än bara låta puffrorna tala) medans delar av byggnaden rasar ner runt honom. Strax därefter ger golvet under Max vika och demon slutar. Jag försöker hämta andan.

Efter en sån här actionkavalkad har alla mina tvivel kring Max Payne 3 försvunnit totalt. Trots frisyren, utvecklarbytet och mer exotiska miljöer, är alla delar som präglade de första två spelen fortfarande här. Du kan vänta dig extremcool action, fantastiska animationer, och en huvudkaraktär så arg att Kratos framstår som vänlig.

Rasmus Lund-Hansen, Gamereactor Danmark



FINSKA PEKPINNAR

Max Payne 3 utvecklas gemensamt av flera Rockstar-avdelningar men finska Remy, skaparna av de två första spelen, har också konsulterats under utvecklingen. Feedbacken till Rockstar har tydligen varit mycket positiv och stödjande och det är tydligt att Rockstar vill göra mer än bara mjölka varumärket.

LIVFULLA RÖRELSE

Som andra Rockstar-titlar använder Max Payne 3 Natural Motion-systemet från Grand Theft Auto IV. Att se Max kasta sig i sidled med hagelgevär i handen, vrida sig i luften, och sedan tömma runda efter runda i sina fiender är enormt imponerande.

MAXIMAL VAPENORGASM

Max kan bara bära med sig tre vapen åt gången. Du kan skjuta med två enhandspistoler samtidigt, och animationen när Max låter ett gevär falla till marken och sedan sträcker sig efter sina pistoler från de dubbla axelhölsterna lär få ditt hjärta att smälta.





GRATIS ATT SPELA

Samtliga spel från Gamania är helt gratis, och Core Blaze är inget undantag. Intäkterna sker istället när du känner för att betala riktiga pengar för exempelvis ett vapen eller en lustig hatt. Detta ska inte påverka den som väljer att inte köpa något alls, enligt Gamania själva.

DESIGNADE KINESER

Estetiken bygger på det kinesiska kulturarvet. Allt från skogar och grottor till kläder, rustningar och vapen har designats med utgångspunkten kinesisk historia och sägen.



2012

Core Blaze

Plattform **PC** Utvecklare **Gamania** Utgivare **Gamania**
Speltyp **Onlinerollspel**

VI HAR SAGT DET FÖRUT och vi säger det igen, onlinerollspelsgenren är den svåraste man kan ge sig in på som utvecklare nuförtiden. Konsumenten måste vara villig att spendera en ofantlig mängd timmar i den fiktiva värld som bjuds och att gå en rond mot konkurrenten World

of Warcraft kan liknas vid att som färsking gå öga mot öga mot Mike Tyson under sent 80-tal. Ofta pratas det om signifikanta förändringar som kommer att förändra genren som vi känner den, men i slutändan brukar det röra sig om små detaljer som sällan räcker hela vägen. Gamania menar dock allvar när de säger att storsatsningen Core Blaze är något helt annat än vad vi sett tidigare. Något jag blev varse under min spelsession i Taiwan.

Till att börja med är fightingsystemet dynamiskt på ett sätt som för tankarna till Devil May Cry eller God of War. Fria som fåglar att slå på precis vad vi vill, hur vi

vill, äventyrar mina lagkamrater och jag genom ett uppdrag där vi hoppar, slår, kastar besvärjelser och duckar för fiendeeld med exakt och precis spelkontroll. Dessutom måste vi bemästra klättring längs med klippor på bästa Uncharted-manér.

Även klasssystemet skiljer sig från marknaden som vi känner den. Faktum är att du inte väljer någon klass alls. Istället väljer du bland en uppsättning vapen och förändrar därmed per automatik din roll i striden. De fyra olika kombinationerna som fanns tillgängliga under demoupptvisningen var giant sword, dual blade, sword & shield och long bow. Givetvis valde jag att bära runt på



LÅNG UTVECKLINGSTID
Core Blaze skulle ha varit redo för släpp redan i år men ett stort intresse för spelet världen över har fått Gamania att skjuta upp releasen till andra halvan av nästa år, vilket vi på Gamereactor uppskattar. Kvalitet tar tid.



DU FÅR FULL KONTROLL
Som spelare uppmanas man att spela med handkontroll, trots att Core Blaze är PC-exklusivt. Det går naturligtvis att spela med tangentbord och mus men de snabba kombinationerna är utformade och slipade för just handkontroll.



GIGANTISKA VAPEN
Det här enorma svärdet tar tid att svinga men träffar med enorm kraft. Tröttnar man på att vara långsam kan jag byta till en annan vapenuppsättning i någon av spelets städer.

ett gigantiskt stycke stålsvärd storlek fullvuxen shetlandspanny vilket innebar att mina attacker tog tid att genomföra men landade med en bestämdhet och genomslagskraft som definitivt var värd väntan. Skulle jag plötsligt tröttna på att använda giant sword kan jag byta till någon av de andra fyra vapenuppsättningarna i en närliggande stad och behöver därmed inte starta om spelet på en helt ny karaktär.

I vanlig ordning är det vist att ha åtminstone en tank i laget, och denna spelas av personen som bär på svärd och sköld. Därmed inte sagt att man inte kan spela igenom uppdragen och instanserna med ett lag

bestående enbart av bågskyttar. I slutändan är det spelarnas skicklighet och öga-hand-koordination som avgör stridernas slutresultat.

På tal om strider så innehöll demosessionen en rejäl, panterliknande boss som skulle visa sig bli en ordentlig utmaning. Efter att ha stupat flera gånger lyckades vi till slut finna mönstret i attackerna genom att titta på små rörelser i musklerna istället för uppenbara rutor över bossens huvud som annars är tradition i den här genren. Det bidrog till en levande strid som gav mersmak. Med stämmningsfull (om än något anonym) musik och en grafisk design som kan kännas smått

främmande för européer trivs jag ganska bra i Core Blazes värld, trots att den inte är öppen på samma sätt som jag är van vid. Fokus på stridande, uppdrag, instanser och dynamik har lämnat den utforskande aspekten i andrarummet vilket känns logiskt för den här typen av onlinerollspel, men ändå lite synd.

I slutändan ser Core Blaze lovande ut, och om man lyckas knyta in både story och utforskande i det redan dynamiska spelsystemet kan det här bli riktigt bra. Om ett drygt år får vi se om uppstickaren Gamania kan utmana Blizzards orubbliga gigant.

Oskar Nyström

SAIN'T

THE

PRE-ORDER NOW



PLATINUM PACK

GameStop

power to the players™



XBOX 360



PS3



THQ

S R O W

T H I R D

IN STORES 11.18.11



**PROFESSOR GENKI
HYPER-ORDINARY PRE-ORDER PACK**

INCLUDES
EXCLUSIVE
IN-GAME
ITEMS FROM



**ETHICAL
REALITY CLIMAX**

GENKI
STUNTMAN
OUTFIT



MAN-A-PULT
CAR



OCTOPUSS
GUN



**ETHICAL
REALITY TOUR**

True heroes never die.
True dynasties last forever.



MIGHT & MAGIC HEROES VI



SHAPE YOUR DESTINY

Lead the Heroes of the Griffin Dynasty as five brothers and sisters struggle to save their world.



EXPLORE HUGE MAPS

Perfect your tactics and choose between the paths of Might or Magic and Blood or Tears.



DISCOVER THE RICHNESS OF THE MIGHT & MAGIC UNIVERSE

More than 100 hours of Gameplay,
80 creatures to lead and over
150 unique artifacts.



www.mmh6.com

© 2011 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Might & Magic, Heroes, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.



UBISOFT



TOP SECRET

De försvunna spelen No.2

Varje år läggs lovande spelproduktioner ned eller

försvinner från jordens yta. Gamereactor har grävt i

arkiven och berättar för andra gången om några av

de försvunna spelen som du aldrig kommer att få se

på en butikshylla i din lokala spelbutik



Gamereactor hälsade på hemma hos Konami samtidigt som Coded Arms Assault annonserades och vi var alla förvåntansfulla på det färdiga spelet.



Eftersom Coded Arms Assault utspelades i cyberspace försvann alla fiender i en liten explosion av ettor och nollor.

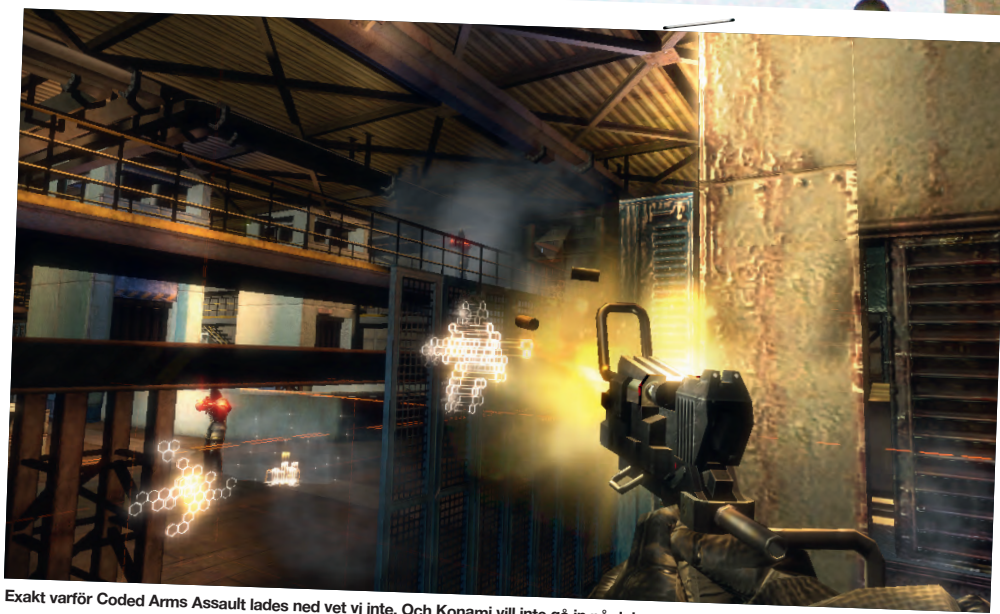
Coded Arms Assault

Konamis cyberspace-spel försvann i... cyberspace

Plattform PS3 Utvecklare KONAMI Speltyp ACTION

Hur störtar man ett ondskefullt företag i framtiden? Via cyberspace såklart. I Konamis Playstation 3-exklusiva actionäventyr skulle man ikläda sig rollen som superhacker och skjuta alla elaka säkerhetsprogram till minsta möjliga binära beståndsdelar.

Till sin hjälp hade man upp till tre kamrater i co-op samt datorvirus som kunde laddas ned för att underlätta kriget. Coded Arms Assault var både ursnyggt och hade en väldigt speciell stil, och eftersom det utspelades i cyberspace kunde världen när som helst förändras till något annat. Konami hade till och med färdigställt en rejäl multiplayerdel för upp till 16 spelare när man plötsligt ändrade sig och 2006 försvann spelet från alla premiärlistor. Året därpå bekräftade Konami att Coded Arms Assault var nedlagt för gott.



Exakt varför Coded Arms Assault lades ned vet vi inte. Och Konami vill inte gå in på det.

Indiana Jones

Plattform **PS3 / XBOX 360** Utvecklare **LUCASARTS** Speltyp **ACTION**

Lucasarts jobbade hårt. Vi höll i hatten men Indy dök aldrig upp...

Det var i början av 2006. Och i början av en ny konsolgeneration. När vi började höra ryktet om att Indys piska återigen skulle snärta spelvärdens skinkor började vi förstås gnugga händerna och dregla ett omfattande antal centiliter. Sedan bekräftades saken: ett nytt Indiana Jones var mycket riktigt på väg, Lucasarts utvecklade spelet internt och actionäventyret skulle släppas på Playstation 3 och Xbox 360.

George Lucas skulle skriva manus (kanske inte nödvändigtvis lovande, men åtminstone ett bevis på något slags engagemang) och man skröt vitt

och brett om fantastiska animationer och vilka underverk den så kallade Euphoria-motorn från Natural Motion kunde göra för trovärdigheten. Handlingen skulle utspela sig ett år efter händelserna i Indiana Jones and The Last Crusade och vi skulle få stöta på både gamla fiender och trogna vänner från originalfilmerna.

Så gick tiden. Långa förseningar inträffade och de ackompanjerades av löften om att utvecklingen gick smidigt. Det visade sig att Lucasarts föredrog jedi-krigare framför arkeologer och krutet lades på produktionen av The Force Unleashed i stället. När

så den fjärde Indiana Jones-filmen fick grönt ljus för produktion trodde vi att spelet skulle släppas när filmen blev klar, men så blev heller aldrig fallet. Sommaren 2009 dök Indiana till slut upp. Men då var spelet något helt annat, det släpptes till Wii och Playstation 2 under namnet Indiana Jones & the Staff of Kings. Ett halvdant actionäventyr som fick oss att längta efter den storslagna HD-Indy vi sukta efter i flera år. Skulle Lucasarts hamna i denna sits av utvecklingstvivels igen, vill vi parafrasera Indiana Jones and The Last Crusade och uppmana till en enkel sak: choose wisely...



Inget Indy-spel utan handgemäng. Förutom den trogna piskan och revolvern skulle Indiana Jones vara fylld med råbarkade knogmackor...



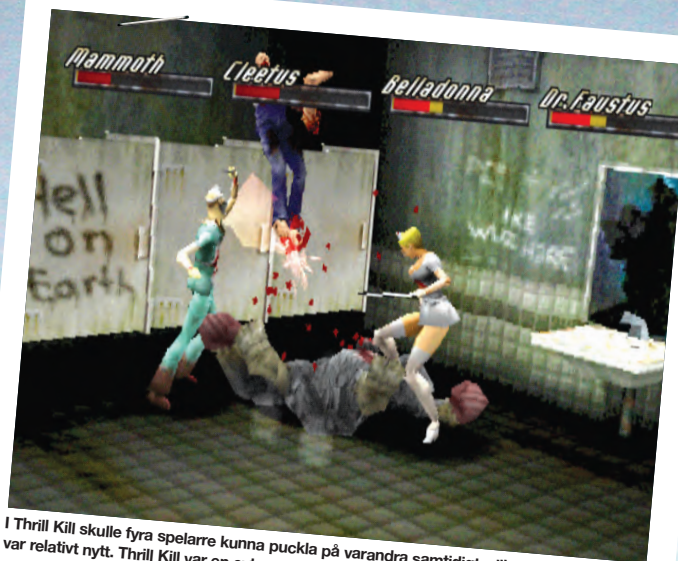
Indiana Jones skulle utspela sig 1939, när såväl hjälten Indiana Jones som nitiska nassar var i högform.



När denna konsolgeneration var ny skröt Lucasarts med de fantastiska förstörbara omgivningarna som bara Playstation 3 och Xbox 360 kunde leverera. Även avancerade animationer där Indy reagerade på allt omkring honom utlovades.



De kostymer spelarna hade att välja på var minst sagt vågat designade. De hade stark anspelning på sex och olika fetischer.



I Thrill Kill skulle fyra spelare kunna pockla på varandra samtidigt, vilket på den tiden var relativt nytt. Thrill Kill var en extremvåldsamt version av Super Smash Bros.

Thrill Kill

Masochistiskt och våldsamt fightingspel lades ned veckor innan det skulle släppas

Plattform **PLAYSTATION** Utvecklare **PARADOX DEVELOPMENT** Speltyp **FIGHTING**

Thrill Kill var ett extremt våldsamt spel för Playstation som lades ned 1998. Det var på den tiden något av ett tekniskt under då det tillät fyra spelare att samtidigt slåss mot varandra, i samma rum.

I Thrill Kill befann du dig i en stadsversion av helvetet och karaktärerna du kunde spela med var fördömda själar som slogs mot varandra, för en andra chans i den mänskliga världen. Marukka, gudinnan av hemligheter, anordnade en turné där vinnarens pris var återfödelse på jorden. Spelet innehöll kostymer med stark

anspelning och koppling till masochism och olika former av fetischer. Även amputerade lemmar och andra former av handikapp, våldsamma och sexuella rörelser med fantasifulla namn såsom "Bitch slap" och "Swallow this" fanns med i spelet.

Thrill Kill utvecklades av Paradox Development som senare blev Midway Studios Los Angeles. Det var stort jippo kring titeln och förväntningarna var skyhöga: det snackades till och med om "det nya Mortal Kombat". I början var det tänkt att utgivaren av spelet skulle vara

Virgin Interactive, men de köptes av EA Pacific under sommaren -1998. Spelet var färdigt och så gott som redo för försäljning men stoppades av EA några veckor innan distribution. Man menade att de inte ville publicera ett så överdrivet våldsamt spel eftersom att det kunde skada deras image. Vidare förklarade de att spelet var så aggressivt att de inte ens ville sälja Thrill Kill till ett annat företag. Idag är det dock inga större problem att få tag i det masochistiska och rubbade actionspelet som faktiskt inte var helt utan förtjänster.

Lord of the Rings: White Council

Sagan om Ringen som aldrig berättades. Vi berättar varför White Council lades ned

Plattform **PC / PS3 / XBOX 360** Utvecklare **EA REDWOOD** Speltyp **ROLLSPEL**

Det började som ett hemligt projekt med ett mystiskt täcknamn: Project Gray Company. Sedan lyfte EA på skynket och rollspelsfansen julade. Ett nytt Sagan om Ringen-spel! Lord of the Rings: White Council var namnet och det skulle utspela sig ett knappt århundrade innan äventyren i Härskarringen-trilogin.

En maffig trailer kablades ut under 2006 och vi dreglade likt Gollum med en nyfångad aborre i näven. Jättar marscherade genom Midgårds skogar, en dvärg slogs mot en drake och en hob mätte sina styrkor mot en gigantisk varg. White Council erbjöd en öppen värld där vi skulle få välja bland episka storyuppdrag eller mindre bisysslor. Som grädden på moset var skådespelarna från filmerna med och bidrog med nyinspelade repliker. I början av 2007 kom så det trista beskedet: Lord of the Rings: White Council hade skjutits upp på obestämd tid. Vi visste inte vad vi skulle tro, men vi översköldes av en snopen känsla att hela härligheten glidit oss ur händerna. Som en hal aborre.

White Council är ett av de spelen där vi aldrig riktigt fick "closure". Projektet rann ut i sanden utan en vettig förklaring, utan ett rakt besked om att det aldrig skulle släppas. EA anlätade i stället Pandemic Studios för att utveckla det hiskeligt skräpiga The Lord of the Rings: Conquest i stället. Vi slet vårt hår och undrade hur mycket hob-pipa EA egentligen hade rökt...



Nej, vi fick varken följa med dvärgar eller trollkarlar på äventyr i EA:s Lord of the Rings: White Council. Möjligheten att utforska Midgård i en stor, öppen spelvärld dinglades framför ögonen på oss och rycktes sedan bort. EA ville "ompositionera spelserien på marknaden", vilket i praktiken innebar "utveckla det ruttna Lord of the Rings: Conquest i stället".

Shenmue Online

Yu Suzuki försökte bygga en onlinevärld av sitt älskade Dreamcast-äventyr

Plattform PC Utvecklare JC ENTERTAINMENT Speltyp ONLINEROLLSPEL

Det var på många sätt Shenmue-fansens våta dröm. Att få röra sig fritt, leva, frodas och interagera med tusentals andra i en drömsk onlineversion av Yu Suzukis älskade spelvärld. Och det höll på att bli verklighet, trots interna svårigheter.

Utvecklingen av Shenmue Online påbörjades 2003 av Koreanska JC Entertainment och Yu Suzukis dåvarande Am2-team hos Sega. Det pratades om en ambitiös story, tusentals quests, quick time events, möjligheten att köpa, äga och

sälja fastigheter samt två stora, spelbara städer (Hong Kong och Macau). Men det gick inte vägen. JC Entertainment drog sig ur kort efter att spelet beta-testats av en grupp på 1000 utvalda, kinesiska gamers. Grafikstilen och atmosfären uppskattades bland många men den tekniska biten var undermålig och spelvärlden spöklikt tom.

Sega lovade att slutföra arbetet med Shenmue Online men stötte snabbt på problem då JC Entertainment säkrat en äganderätt för

50% av det totala innehållet i spelet. Sega med Yu Suzuki i spetsen försökte under ett helt år återfå rätten till materialet JC Entertainment skapat men utan framgång.

De tre klanerna (ledda av Sha Hua, Xiu Ying och Wu Ying), Ryos inhop i delar av äventyret samt den där resan genom Hong Kongs neon-upplysta bakgator blev aldrig av, och kanske lika bra är det. Shenmues namn och minnet som det första spelet lämnade efter sig skulle mest troligt svärtats ned av ett ruttet onlinefiasko.



Trots rykten om nedläggning dök spelet upp på China Expo 2006, med kraftigt uppdaterad grafik och ljuvlig musik.



Enligt flera inblandade i utvecklingsprocessen lades Shenmue Online ned i slutet av 2006. Sega vägrar dock bekräfta detta.



Shenmue Online skulle i allra högsta grad innehålla quick time events. Något som originalspelet introducerade.

Pirates of the Caribbean

Det mycket lovande piratspelet Armada of the Damned fick aldrig lätta ankar

Plattform PC / PS3 / XBOX 360 Utvecklare PROPAGANDA GAMES Speltyp ACTION

Tanken var att göra något mer än ett ruttet licensspel. En mer ambitiös insats än ett pengahungrigt bihang till filmerna. Pirates of the Caribbean: Armada of the Damned var inte knutet till någon av de populära, pretty boy-täta Disney-rullarna utan hade en egen story och huvudperson - kapten Sterling, som du fick utforma själv. Just din egna pirat och hur denne uppfattades av omvärlden var en stor del av Armada of the Damned och beroende på hur du agerade blev du fruktad eller respekterad.

Det lät alltså väldigt lovande. Vi skulle få utforska Karibiens idylliska öar och andas friska vindar till havs på våra mäktiga skepp, som för övrigt skulle "styras på ett unikt sätt som aldrig tidigare skådats i ett spel". PR-snack, visst, men lockande sådant. Grafiken såg riktigt putsad och

vacker ut och allt från glimmande kanoner till ett myllrande stadsliv var omsorgsfullt utformat. De gamla Turok-utvecklarna Propaganda Games verkade verkligen ha osat av arbetsglädje när de designat den öppna spelvärlden.

Men Pirates of the Caribbean: Armada of the Damned kapsejsade då Disney offentliggjorde

omstruktureringar då ekonomin blåste som värst. Propaganda fick via order uppifrån instruktioner om att lägga sin energi på Tron: Evolution och dess nedladdningsbara material i stället. Tråkigt tycker vi då piratspelet såg riktigt häftigt ut. Nu får vi aldrig uppleva hur det skulle kännas att vandra fritt längs den där vita sandstranden...



Kapten Sterlings utseende, vapen, attacker, uppdrag och till och med hur spelet slutade: allt i Armada of the Damned skulle förändras beroende på åt vilket håll du styrde din karaktär. Tyvärr fick vi aldrig chansen att bekanta oss med vare sig snäll- eller stygg-Sterling...



Dryga halvdussinet Pirates of the Caribbean-spel har släppts sedan filmerna slog igenom, med blandade men aldrig bländande resultat.

Elveon

Alvisk fantasyaction från 10Tacle som i slutändan inte höll måttet

Plattform PC / PS3 / XBOX 360 Utvecklare 10TACLE Speltyp ACTION

Utvecklingen av Elveon påbörjades redan 2004 hos 10Tacles slovakiska studio, men sedan såväl studion som det tyskbaseade moderbolaget bommade igen 2008 har inte ett knyst yppats. Så vad var Elveon, vad är det egentligen vi går miste om?

Studios egna beskrivning talar om en "utförlig fantasysaga" i en värld befolkad av alver. Kanske inte helt unikt. Den lilla twisten i Elveons fall var att gudarna nu lämnat spelplanen helt och alverna måste anpassa sig till livet efter det att navelsträngen klippts. Exakt varför gudarnas utvandring förde med sig krig och elände fick vi aldrig veta, men utan kaos

och monsterburr, inget actionspel. För den som ändå lät sig fångas under utvecklingsperioden finns minimalt med hopp om att Elveon någonsin ser dagens ljus. Problemen började nämligen hoppa sig redan innan utvecklaren stängdes ner. Redan under 2007 rapporterades om uppskjutna releasedatum och inställda framträdanden på mässor.

Tidigt 2008 var det tänkt att brittiska Climax skulle slutföra spelet, men även om den studion finns kvar än i dag har den en längre tid varit upptagen med att prata om allt utom just Elveon. Det tycks som att gudarna i slutändan övergav mer än bara världen Naon.



Elveon betyder "alvboken", något du mest troligt inte alls bryr dig om. Du vill bara trycka in det här svärdet i närmsta mjukdel.



Valet av spelmotor föll på Unreal Engine 3, något som garanterade att den tekniska biten aldrig skulle bli Elveons svagaste punkt.

Resident Evil 2 Beta

För likt originalet? Capcom fick kalla fötter och började om från början

Plattform PLAYSTATION Utvecklare CAPCOM Speltyp ACTION

Det var ytterst märkligt. Capcom var till 80% färdiga med Resident Evil 2, när de helt plötsligt slängde allt jobb och började om från början. Varför? Capcoms chefer ansåg att spelet liknade originalet på tok för mycket. Tvåan skulle inte bli en simpel karbonkopia.

Resident Evil 2 Beta (eller Resident Evil 1.5 som det också kallas) skiljde sig mycket från det spel som faktiskt släpptes. Förutom annorlunda bakgrunder och miljöer, byttes den kvinnliga spelbara figuren Elza ut mot Claire Redfield som delade huvudrollen i det färdiga spelet med Leon S. Kennedy.

Dessutom var Resident Evil 2 Betas zombies mer varierade och allt från kroppstyp till kön och hudfärg skiljde de levande döda åt. Det fanns även zombies som föredrog att kravla istället för att gå, för att inte tala om de svinläskiga monstren som sprang i raketfart mot oss vettskrämda spelare. Nu blev ju Resident Evil 2 ett bra spel i slutändan, men det är med ett sorgetungt hjärta vi inser att vi aldrig kommer att få avnjuta detta stycke skräckspelshistoria.



I Resident Evil 2 Beta var grafiken mer klumpig än i det spelet som släpptes. Färgerna var starkare och zombiesarna bestod till stor del av feta, före detta poliser.



En av de stora spelmässiga nyheterna i NBA Elite var spelsystemet "Hands On Control". Förbestämda animationsmönster var nu utbytta mot realtidsbaserad fysik och man skulle kunna kontrollera över- och underkroppen med varsin tumme.

NBA Elite

EA skulle revolutionera hela sportgenren men föll platt...

Plattform PS3 / XBOX 360 Utvecklare EA SPORTS Speltyp SPORT

26 maj 2010 utannonserade EA att man valt att kassera NBA Live som spelserie och börja på ny kula. NBA Elite skulle bli starten på något stort. Ett helt nytt basketspel med ny spelmekanik, grafikmotor och ett fräscht statistiksystem tätt integrerat med EA:s onlineservrar. Förhandsinformationen fick redaktionens basketfanatiker att slicka sig våldsamt om munnen och de tidiga bilderna lovade gott.

Men så försenades NBA Elite och den tidiga förhandsversionen som Gamereactor mottog lämnade mängder att önska. EA fick kalla fötter och ville inte längre prata om deras nysatsning på basketsporten. 2 november samma år meddelade dock EA Sports att NBA Elite lagts ned eftersom spelet helt enkelt inte höll den kvalitet som företaget gjort sig kända för. Och därmed uteblev också det årliga basketspelet för EA:s räkning, för första gången på 14 år...

This is Vegas

Det som händer i Vegas stannade i utvecklarnas datorer...

Plattform PC / PS3 / XBOX 360 Utvecklare SURREAL SOFTWARE Speltyp ACTION

Las Vegas är en tacksam plats att använda i ett spel. Ingredienserna är ju lika obetalbara som varierade: neonljus och absurda casinohotell. Glitter och glamour, förlorade pengar och syndigt leverne. Oavsett om vi nitar zombies i Dead Rising 2:s Fortune City eller utforskar en framtida, alternativa version i Fallout: New Vegas är staden ständigt lockande.

Därför kan det bara beskrivas som synd och skam: såväl själva innehållet i öppna actionspelet This is Vegas, som faktumet att spelet lades ned.

Tanken var mycket god. Surreal Software snickrade ihop en spelvärld proppad med nästintill parodisk grabbiga uppdrag i USA:s främsta lekplats. I ett Grand Theft Auto-liknande sandlådeupplägg skulle vi ta oss an skurken Preston Boyer som ville göra Vegas familjevänligt. Att han hade mage! Vi fick dock aldrig chansen att samla respektpoäng genom att göra Vegas mer förbjudet lockande med vin, kvinnor, sång och exotiska bilar. Som med många andra försvunna spel var det en pengafråga.

This is Vegas skulle till en början ges ut av

Midway och utvecklades av Surreal Software. Man lade dryga fyrtio miljoner dollar i projektet, men efter ekonomiska svårigheter var man tvungen att sälja delar av sitt företag till Warner Bros Interactive, som tog över flertalet speltitlar inklusive This is Vegas.

Warner lade dock This is Vegas på is eftersom de inte trodde på det fräcka konceptet och Surreal Software sattes på andra uppgifter. Resultatet blev en av de dyraste nedläggningarna i spelhistorien. Läxan att lära sig: att försöka erövra Vegas kostar ofta skjortan...



Den som besökt Las Vegas på riktigt skulle känna igen sig direkt i This is Vegas. Allt från parodier på de kändaste hotellen till de ständiga reklambladen för strippshower fanns återgivet i Surreal Software-spelet.



Redwood Falls

Tät, spännande småstadsskräck som aldrig såg dagens ljus

Plattform PS3 Utvecklare KUJU ENTERTAINMENT Speltyp SKRÄCK

Nytänkande i skräckspel är inte helt vanligt i dagens läge, även om Alan Wake lyckades med ett par nya grepp. Redwood Falls kretsade kring staden Redwood, Alaska, och påminde en del om Remedys plågade författare.

Redwood Falls var en en svinkall, men helgjutet amerikansk småstadsideal, så typiskt det nu kunde bli i Alaska. Men hur idyllisk och trevlig den lilla staden än verkade vara ruvade den såklart på en mörk hemlighet. Denna hemlighet visade sig snart innebära att både

människor och naturliv förvreds till oigenkännlighet. Ganska snabbt hade grannarna utrustats med ett par betydligt vassare och otrevligare utväxter från bålen, än man normalt var van vid. Detta var dock inte allt, ett gäng killar med militärutbildning och en generös budget från högsta instans ville också vara med och leka och vips satt spelets hjälte i en ganska körig sits. Skräck i förstapersonsperspektiv brukar vara ganska svår att få till, men Kujus ambitiösa projekt såg bra ut med läcker grafik, tät

stämning och en spelbarhet som faktiskt bjöd på något nytt. Till skillnad från alla andra spel på marknaden var inte tanken att man skulle skjuta sina fiender i bitar. Istället var tanken att vi skulle förlita oss på fällor och eld. Utvecklingsperioden varade endast fyra månader och trots att flera utgivare gillade vad de såg, var det ingen som nappade. Redwood Falls lades ned på grund av pengabrist.



Det ena monstret var vidrigare än det andra, gemensamt hade de dock att de en gång var helt vanliga människor och djur.



Ett år innan Alan Wake skulle släppas lyckades någon få tag på en intern demo-video på Redwood Falls, döpa den till Alan Wake Gameplay och skapa hysteri på Youtube.



Utvecklingsteamet bakom Eight Days bestod av 63 personer. Knappt hälften av den totala styrkan hos Sony London. Den andra halvan jobbade med Getaway 3.



Bilderna ovan är från trailern som visades upp under E3 2006. En trailer som avslöjades som "förrenderad" efter några månader. Precis som i fallet Killzone 2.

Eight Days

Singstar-studion satsade på hårdkokt action i åtta delstater

Plattform PLAYSTATION 3 Utvecklare SONY LONDON Speltyp ACTION

Det är svårt att glömma E3 2006 och Sonys bejublade presskonferens. Playstation 3 visades upp i sin fulla prakt. En överlycklig Ken Kutaragi stod på scenen med en PS3-handkontroll i sin hand och på skärmen bakom honom rullade det filmklipp från spel som fick oss att tappa andan. Tekken 6, Killzone 2, Gran Turismo 5, Resistance och... Eight Days.

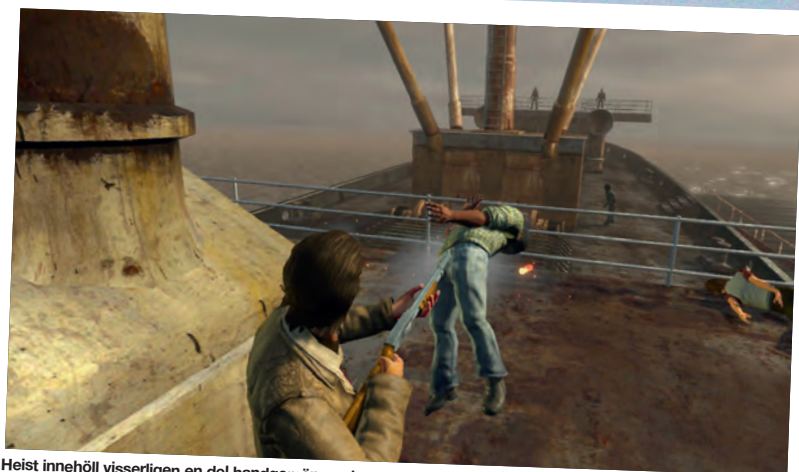
Eight Days var ett ambitiöst och konceptmässigt lovande actionspel från Sonys Singstar-studio. Storyn var tudelad och kretsade

kring en ond och en god karaktär. Båda valbara från starten av äventyret. Båda hade samma agenda, att kriga mot ett ondskefullt brottssyndikat, det var motivet som skulle skilja sig åt. Den gode karaktären var ute efter att frita sin kidnappade dotter medan den flintskalliga skurken (bilden ovan) avsåg att hämnas mot de som stal hans förmögenhet.

Eight Days baserades på en real-tidsorienterad dygnsnyckel som tog hänsyn till vad den inbyggda klockan i operativsystemet i

Playstation 3 visade. Tanken var att spelet skulle vara nattsvart om man valde att spela på natten, och tvärtom. Det var även tänkt att Eight Days skulle utspela sig under åtta dagar och äga rum i åtta olika delstater - vilket skulle ha gjort det till världens största actionspel någonsin, sett till ren yta.

Men Sonys chefer gillade inte London-studions spelmekanik och avskydde det faktum att spelet saknade onlineläge. Vilket resulterade i att Eight Days lades ned. Sorgligt nog.



Heist innehöll visserligen en del handgemäng och pang-pang, men en stor del av spelet gick också ut på att planera stötarna och hitta rätt kumpaner i den öppna sandlådevärlden.



Efter en våghalsig bankstöt krävs en välplanerad flyktplan och i Heist krävdes både smart planering och skickliga reflexer ute på de polisströslade vägarna.

Heist

Läckert projekt med klara GTA-vibbar blev bankstöten som aldrig genomfördes

Plattform PC / PS3 / XBOX 360 Utvecklare INXILE ENTERTAINMENT Speltyp ACTION

San Francisco, i slutet av 60-talet. Bankrånare av den mest rutinerade sorten behöver en ledare som kan knäcka stötplaner och leda ligorna till kriminell framgång. Mästerljuven är förstas du och med en god portion strategi och våghalsig bilkörning ska stadens banker lämnas länsade.

Detta Getaway- och Grand Theft Auto-liknande upplägg var upptakten till Heist, ett Codemasters-projekt som utvecklades av The Bard's Tale-skaparna Inxile Entertainment. Twisten var att vi skulle få ta kontroll över de mer taktiska bitarna i ett bankrån, som att placera rätt person på rätt plats, hantera de uppskrämda

folkmassorna eller se till att säkerhetskamerorna förvandlas till skrot.

Det lät inte dumt. Tvärtom riktigt briljant. Vi såg fram emot att in i minsta detalj återskapa en perfekt Jönssonliga och knipa den ultimata rånartrofé, The San Francisco Mint. Med en god portion insupande av amerikansk västkust under hippietiden, förstås. Men Heist blev aldrig av. Den bistra verkligheten vann över den lovande fiktiva diton återigen. Utgivaren Codemasters hade nämligen ett problem. De internt utvecklade spelen som Colin McRae: Dirt 2, Operation Flashpoint 2 gick visserligen riktigt

bra, men de som lagts på externa spelstudios fick kämpa. Mellan raderna kunde man skönja att Heist inte höll måttet, då Codemasters kommenterade nedläggningen med att man i framtiden bara skulle "fokusera på kvalitativa titlar".

Detta är ett exempel på hur det är svårt för nya spelsierier att överhuvudtaget få en chans att växa, då uppföljare alltid är säkra kort. Codemasters beslut var väl motiverat, men för att tänka långsiktigt och för att skapa variation i branschen hoppas vi att inte alltför många spel går samma väg som Heist.

Halo Universe

Ord och inga visor. Microsoft lade ned både spelet och hela studion

Plattform PC / XBOX 360 Utvecklare ENSEMBLE STUDIOS Speltyp ONLINEROLLSPEL

Redan 2005 dök det upp rapporter om att Ensemble Studios jobbade på ett maffigt onlinerollspel. Mer visste ingen då, och eftersom Ensemble aldrig haft med Halo att göra passerade utannonseringen förhållandevis anonymt. Men 2006 utannonserade man Halo Wars samtidigt som det började komma rykten om en utannonsering av ett Halo-onlinerollspel.

Sent 2007 sade Ensemble Studios plötsligt upp en massa människor, samtidigt som ett stort projekt bekräftades ha lagts ned, utan mer detaljerad information. Det skulle dröja till sent 2008 innan vi fick veta mer, då Microsoft plötsligt tillkännagav att man tänkte lägga ned Ensemble Studios. Då var Halo Wars ännu inte ute, men när en massa människor plötsligt fick sparken tog de såklart med sig vad de jobbat på och lade upp i sina CV på nätet för framtida arbetsgivare. Det var där det avslöjades, Halo Universe. Ett onlinerollspel i Halo-världen, till synes hyfsat avancerat och en bra bit in i utvecklingen. Varför det lades ned vill Microsoft inte svara på, men Ensemble-representanter har efteråt självkritiskt sagt att man hade svårt att hålla deadlines och jobbade ineffektivt, vilket ledde till studions undergång. Och man tog alltså med sig Halo Universe i fallet.



Någon information om hur Halo Universe skulle fungera rent spelmässigt finns tyvärr inte. De bilder som sipprade ut på internet efter nedläggningen av Ensemble Studios visar dock avancerade menyer typiska för onlinerollspel, komplett med ringvärdens grönskande miljöer och traditionella livmätare.

Testat



RAGE

PC PS3 X360

Speltyp ACTION Utvecklare ID SOFTWARE Utgivare ID SOFTWARE Premiär UTE NU Antal spelare 1-4 Rek. Ålder 18

Livet i öknen är hårt. Särskilt för mutanter på fel sida om Gamereactors gevärsmynning

Det dröjer inte många sekunder innan jag med knapp marginal undgår döden för första gången. Mina funderingar kring samband, vem jag är och var jag är, nedprioriteras. Istället hoppar jag upp i passagerarsätet intill min nyfunne vän och räddare, slänger eftertanken i baksätet och förstår att där jag befinner mig är överlevnad ingenting man tar för givet. Väl framme i ett litet ökensamhälle puttrar handlingen småskaligt vidare. En trevlig typ här, en otrevlig typ där. Några utförda uppdrag senare har jag ett mindre antal skjutvapen som talar alla språk jag kan tänkas behöva, samt ett fordon som kan ta mig varhelst jag önskar.

Då mina önskningar främst handlar om att hitta nya spännande sätt att skjuta mutanter i huvudet på är det dock inledningsvis pistolmynningen och inte förgasaren som går varm. Skytte av banditer och förvrängda humanoider kan utföras lite varstans, men spelets alla kampanjuppdrag är att föredra för ändamålet. Detta huvudspår i handlingen består av ganska traditionellt utformade actionbanor, insprängda i den relativt öppna världen. I takt med att nya områden läses upp, särskilt de två större hubbstäderna, får detta pärlband av handling dock allt mer konkurrens om uppmärksamheten från olika sidouppdrag och minispel. Allt från krypskytte till kortspel finns att prova på och intrycket blir



1 NOSTALGIMONSTER

Id Software hänvisar gärna till sin egen historia via små påskågg och andra, mer uppenbara blinkningar. Den här mutanten exempelvis, gör det svårt att inte tänka på Doom-seriens "imps".

2 FYRDUBBELT

De flesta vapnen har fyra olika ammunitionstyper, med skiftande användningsområden eller styrkor. För beskedliga vapen som pistolen och hagelgeväret kan skillnaden bli helt enorm.

sammantaget att spelvärlden är både väldigt levande och ordentligt väldesignad. Därmed inte sagt att RAGE är utan brister.

RAGE har under hela sin utvecklingsperiod sett ut som en otroligt läcker ögonfest av förvrängda ansikten och bistra landskap. Och visst, somliga av utomhusmiljöerna är visuellt sett underbara. Likaså är de knivförsedda fiender som kullerbyttar fram i sicksackmönster lika följisamt animerade som de är svåra att

ILLUSIONEN AV EN ÖPPEN SPELVÄRLD ÄR VÄLGJORD

träffa. Överhuvudtaget ser det mesta väldigt bra ut. Smärtsamt lågupplösta texturer och skriande behov av kantutjämning märks dock i konsolversionerna och drar ned helhetsintrycket en aning.

RAGE vill vara en förstapersonsskjutare av den gamla skolan, vilket givetvis har sin charm, men medför också ett par problem. Att fiender som bär åtråvärda vapen inte tappar dessa vid sin död, men väl ammunitionen, är bara irriterande. Även den artificiella intelligensen är korkad av klassiskt snitt. Vissa av spelets



3 KLIA RYGGAR

I takt med att handlingen eskalerar blir fienden i vanlig ordning allt mäktigare. Det blir kort sagt allt svårare att klara sig på egen hand. Lyckligtvis kan de flesta uppdragsgivare göra tillvaron tryggare i utbyte mot någon gentjänst.

4 ARKADRACING

Fordonspartierna i Rage är inte de bästa vi någonsin testat. Men heller inte dåliga. Faktum är att racingen tillför variation och kan vara beroendeframkallande.

eldstrider blir ganska ensidiga historier där motståndarna duckar och springer runt som yra höns om vartannat, istället för att sätta press på min skadade hjälte och hans sinande magasin.

Känslan efter en relativt lång kampanj är att Rage saknar den där extra touchen som genrens absoluta toppspel. Det finns inga tråkiga sekvenser att tala om i Id Softwares Mad Max-dystopi och tempovariationen är riktigt bra. Jag är dessutom förtjust i hur banornas design är linjär och tät, men med en ständig illusion av öppenhet och den övergripande designen och känslan för detaljer är fullkomligt strålande, rakt igenom. Men hela tiden finns små saker som drar ner helhetsintrycket. Pantade fiender och grafisk oskärpa hör självklart dit. Bristande vapenbalans och begränsad mängd bossar bidrar också till att nagla fast betyget vid en svag åtta. Det känns extra synd med

8

tanke på att de negativa sidorna oftast känns onödiga, snarare än som fundamentala brister.

Christofer Olsson



DARK SOULS

PS3 XBOX 360

Speltyp ROLLSPEL / ACTION Utvecklare FROM SOFTWARE Utgivare NAMCO BANDAI Premiär UTE NU Antal spelare 1 Rek. Ålder 16

Jag älskar utmaningar. Att lägga hundratals timmar på Guitar Hero-låtar eller Gears of Wars Insane-nivåer är en smärtblandad njutning jag gladeligen unnar mig. Att jag såg fram emot ett spel som Dark Souls, på pappret spelmasochistens bästa vän, är därför inte konstigt. Men svårt är svårt. Ribban From Software lagt åt oss är både en styrka och svaghet.

Precis som i föregångaren Demon's Souls slängs vi in i en stenhård dark fantasy-värld, där troll, demoner och spöken dödar oss konstant. Den ödesmättade världen är stämmningsfull, tack vare vemodig musik och gudsförgätna karaktärer. Uppgivenhet och skräck ligger som en unken filt över varje plats och dina enda vänner är lägereldarna där du vilar och stiger i level.

Det är inledningsvis oerhört frustrerande. Efter två fruktlösa timmar sammanfattar jag mina alternativ. Jag kan gå till en grotta där två troll dödar mig direkt. Jag kan gå till en jättedrake som dödar mig direkt. I katakomberna finns en miniboss som dödar mig direkt. Jag kan rusa genom ett träsk med vålnader hack i häl, och bli dödad direkt. Då känns Dark Souls som en simulator av en fjärlis vardag i en påslagen mixer.

Härdar man ut blir det bättre och framförallt är striderna väldigt engagerande. Det är livsviktigt att hålla skölden uppe,

GRAFIKEN ÄR VACKER I SITT KONSTANTA MÖRKER

parera och veta när det är dags att rusa till behörigt avstånd för en klunk magisk återställare. Grafiken är vacker i sitt mörker och den svårfångade känslan av att vara ute på äventyr sitter där den ska. När utmaningarna är på rätt nivå är känslan av att lyckas svårslagen, men att ständigt behöva ta itu med samma fiender, på samma bröstvärn, är långt från allas kopp te. Dark Souls är med andra ord ett

7

tveeggat svärd. Med rätt hyggliga stats. Som gjort mig kluven.

Jonas Elfving

GR:S
FAVORIT!

FORZA MOTORSPORT 4

XBOX 360 Speltyp RACING Utvecklare TURN 10 STUDIOS
Utgivare MICROSOFT Premiär UTE NU Antal spelare 1-16 Rek. Ålder 12



Jag hade lovat mig själv att aldrig spendera tid med ett karriärläge i ett racingspel igen efter mina 30+ timmar med Gran Turismo 5. Jag gick från småbil till småbil, misslyckades med körkortsprov och liksom kröp fram uppför karriärstegen. Det var direkt förnedrande. Det var snudd på outhärdligt.

Men lyckligtvis har Turn 10 lyssnat till kritiken och gjort många smärre förbättringar i det karriärläge som jag ansåg var den svagaste delen i föregångaren. En tjusig världskarta, turnédatum, överdriven variation och en trevlig brittisk herre som låter som gubben i Star Trek - har gjort susen. Det går snabbare än någonsin att ta sig upp ur småbilsträsket. Jag reser Jordan runt och snabbar mig att skrapa ihop tillräckligt med pengar för att kunna köpa en skaplig bil.

Borta är den där lite väl sterila, lite väl stabila, lite väl långsamt strömlinjeformade känslan av att ens 600 hästkrafter starka Japan GT-bil stundtals mer påminde om ett sansat, samlat och bekvämt pendeltåg. Borta är den lite för pålitliga känslan av att alltid greppa asfalten, oavsett hur man slängde in Calsonic-besten i kurvorna. Forza Motorsport



1 BILFYSIKEN DÅ?

Bilfysiken är fantastisk i det här spelet. En perfekt avvägning har gjorts och det märks att utvecklarna har spenderat mycket tid i riktiga tävlingsbilar på riktiga banor.

2 PROPPFULLT

Det här spelet är smocktyllt. 502 olika bildmodeller, 80 olika tillverkare, flertalet fantastiska spellägen, Kinect-stöd och briljant onlinefunktionalitet. Forza 4 är proppat av högkvalitativa delar som i slutändan passar perfekt tillsammans och skapar en strålande helhet. En helhet som enkelt slår huvudkonkurrenten Gran Turismo 5 på fingrarna.

4 är närmare riktig racing än vad spelserien någonsin varit. Det skakar, knäpper, smäller och smattrar inuti kupén. Jag känner tydligt var vikten tar vägen då jag förflyttar bilens tyngdpunkt med hjälp av onödigt hårda inbromsningar. Däckfysiken är rent briljant. En annan del som förbättrats ganska rejält är fartkänslan.

Mängden vridmoment kontra peak-effekt är perfekt. Vikten av spårval, bromspunkt och placering livsviktig. Precis som vanligt är Forza lika mycket racingskola för den oinvigde som det är ett sätt för oss fartgalningar att öva på omkörningspunkter och växelval. Det handlar, återigen, om att aldrig tvinga bilen att göra flera saker samtidigt. Och det förmedlas på ett subtilt men tydligt sätt. Placering, inbromsning, kurvtagning, gaspådrag. I precis den ordningen. Går

DÄCKFYSIKEN ÄR VERKLIGEN HELT BRILJANT

man inför hårt i kurvorna understyr 99% av spelets bilar, precis som i verkligheten.

Grafiken är dessutom kraftigt förbättrad med mindre gälla färger, betydligt bättre ljussättning och samma silkeslena skärmuppdatering (60 bilder per sekund). Ljudet är bättre, här finns Kinect-stöd, brutalt bra onlinedel och underbart

9 snyggt modellerade bilar. Forza 4 är årets klart bästa racingspel.

Petter Hegevall



FIFA 12

PC PS3 XBOX 360 WII

Speltyp SPORT Utvecklare EA Utgivare EA Premiär UTE NU Antal spelare 1-2 Rek. Ålder 3

Första gången står jag knappt ut en timme. Försvarsspelet i FIFA 12 har fått en rejäl översyn, vilket tar ett tag att vänja sig vid. Det för med sig en del förluster så smärtsamma att hjärnan skriker efter en paus. Jag har lärt mig att bemästra och uppskatta nyanserna i den nya styrningen.

Uppgraderingen, för det är tveklöst tal om en förbättring, handlar i korthet om att man inte längre kan förvandla försvararen till en dobbförsedd målsökande missil endast genom att hålla en knapp intryckt. Funktionen för automatstyrning finns visserligen kvar, men tar inte längre försvararen hela vägen in mot bollen. Den avslutande tacklingen måste spelaren själv avfyra vid rätt tillfälle. Ytterligare ett alternativ för att knipa åt sig bollen är att begära understöd från närmaste lagkamrat via en annan knapptryckning. Att sno tillbaka bollen har plötsligt blivit både utmanande och underhållande. Något annat som roar är den nya spelfysiken som dras med en del spektakulära buggar. Det

DET ÄR SVÅRT ATT INTE VARA HELT LYRISK ÖVER FIFA 12

rör sig dock om mindre barnsjukdomar för ett system som tack vare realtidssimulering av alla viktiga händelser skänker spelet en hel del tyngd och en gnutta oförutsägbarhet. Vid sidan av den nya defensiven är dock onlinespelet årets största utrops-tecken. Ett redan fantastiskt utbud har berikats med flera matiga lägen som både engagerar vänskapskretsen och som anpassas efter skicklighetsnivå. Mest nyskapande är EA Sports Football Club, där alla spelare världen över samlar alla sina prestationer till erfarenhetspoäng för sitt favoritlag, för att hjälpa dem i en stor global serie.

Med en realistisk och genomgripande förändring i matchmotorn är det svårt att inte vara lyrisk över FIFA 12. Jag kan till och med kosta på mig att inte haka upp mig närmvärt på grafiken, frånsett de

9 följsamma animationerna, som är något år för gamla.
Christofer Olsson



ACE COMBAT: ASSASULT HORIZON

PLAYSTATION 3 XBOX 360

Speltyp ACTION Utvecklare PROJECT ACES Utgivare NAMCO Premiär UTE NU Antal spelare 1-16 Rek. Ålder 16

Redan från första uppdraget i den östafrikanska delen av världen står det klart att Namco inte velat göra en flygsimulator den här gången heller. Uppdragen startar oftast direkt i luften där man erbjuds tre spelbara kameravinklar, varav den bästa visar sig vara att se planet utifrån. Sedan börjar fienden attackera. Men inte från långt håll med något så fejt som målsökande missiler. Tvärtom försöker fienden ta sig rejält nära inpå, vilket ger intima och stenhårda strider där extrema manövrer krävs.

En fiende kommer lite för nära och jag får honom i sikte, varpå jag snabbt klickar på axelknapparna för att hamna i ett särskilt Dog Fight-läge. Min motståndare inser att han ligger pyrt till och försöker undvika mig som besatt, medan jag automatiskt följer ruten och kan koncentrera mig på skjutandet. Det blir en vild jakt genom bergiga dalar där jag brassar på med allt från MG-missiler till tunga kulsprutor innan hans F16 F Fighting Falcon i ett eldmoln förvandlas till en hög reservdelar. Dog Fight-läget tillför en hel del till serien där några sekunders autopilot gör att man för en gångs skull verkligen får full kontroll över allt som händer.

Den genomtänkta spelkontrollen backas upp av makalös grafik. Jetflygen rör sig graciöst och spelvärldens detaljrikedom imponerar. Inte minst



1 VIRTUELLA BOMBER

Delar av Assault Horizon utspelas i luften ovanför Dubai. Gamereactors chefredaktör reste till den gyllene staden i somras för att träffa Namco och prata om Ace Combat-serien och fick då bevittna när producenten Kazutoki Kono bombade hotellet som journalistikaren bodde på.

2 PLAN & KOPTER

Förutom en hel uppsjö av härliga stridsflygplan får man även ratta Apache-helikopter i Assault Horizon. Ett roligt avbräck som skapar god variation.

värmeeffekterna från efterbrännkammaren, rodrets rörelser och inslag som att en del saker faktiskt är förstörbara med ett par kryssningsmissiler. Allt detta bidrar till en mycket trovärdig illusion av att det som sker på skärmen faktiskt är äkta. Till och med det audiovisuella övertygar och bidrar till en imponerande teknisk helhet.

Assault Horizon innehåller flera olika spelmoment, det inkluderar bland annat att bomba markmål på ett sätt som för tankarna till Hawx 2, men betydligt bättre presenterade och utförda. Den största grejen är dock att Ace Combat innehåller mer än flyg denna gång, mer exakt helikoptrar. Det leder till en helt annan typ av

ASSAULT HORIZON ÄR ETT ETT SPEL DU SOM ACTIONTOKIGT FLYGARÄSS ABSOLUT INTE FÅR MISSA

spel med ett lägre tempo, utan att Namco behövt banta intensiteten. Tvärtom yr dammet från rotorbladet, det smäller från kulsprutor och blir brutalt hektiskt när det hettar till över oroshärdar runt om i världen. Det ges tillfälle att både flyga själv och att sitta vid en stativmonterad kulspruta, och båda fungerar lika bra.

Ace Combat: Assault Horizon innehåller även ett välgjort onlinestöd som underhåller med flera spelsätt, bland annat en variant där man ska skjuta ner ett mål som det andra ska försvara samt mer traditionella dogfights/dödsmatcher. Dessutom finns ett co-op-stöd som snabbt blir vanebildande och är som allra roligast i en helikopter. Kort sagt har det varit ett rent privilegium att få recensera Assault Horizon. Det är underbart att flyga de många varierande planen med allt från Mirage 2000-5, MiG-21 och svenska JAS och de intensiva, ursnygga och

väljorda actionsekvenserna gör i slutändan detta till ett spel du som actiontokig stridsplansgalning absolut inte får missa.

9 Christian Gaca, Gamereactor Tyskland



DEAD RISING: OFF THE RECORD

PC PS3 X360 Speltyp ACTION Utvecklare BLUE CASTLE Utgivare CAPCOM Premiär UTE NU Antal spelare 1-2 Rek. Ålder 18

Jag är omringad av zombies. Inte bara några stycken heller utan minst 200. Jag skulle uppskatta att jag har en handfull sekunder kvar att leva. Här skulle man kunna bryta ihop och börja gråta, men det är inte alls så Frank West rullar. Nej, istället smiter jag in i damaffären, byter om till rutig knytblus, plockar fram mitt spikförsedda basebollträ och går sedan lös på det vandrande dödköttet.

Jag skulle kunna ägna hela recensionen åt att förklara hur otröstligt glad jag är att Frank West är tillbaka igen. Han är trots allt mister Dead Rising och ingen kan knacka en zombieskalle med samma råbarkade finess som han kan, ingen faller brudar lika elegant och att lite voyeristiskt sedan komplettera äventyret med fotande av både våld, erotik och skandaler lyfter anrättningen rejält. Klart kul, men jag får hela tiden våldsamma deja vu-vibbar. Har jag inte gjort det här förut? Jo, det har jag faktiskt. Dead Rising 2: Off the Record är samma spel som Dead Rising 2 fast med ny huvudperson och några tillägg. Bara det att det inte ens Frank West kan få mig att tycka att det känns som något annat än mjölkning av en populär serie. Off the Record känns som en



1 SKYNYDA SKYNYDA!

Frank är själv infekterad i Off the Record och i skriande behov av Zombrex. Att alltid bära med sig en skateboard för snabb transport när tiden rinner ifrån är en toppenidé.

2 SIKTA & SKJUT

Precis som i det alla första Dead Rising har Frank med sig sin pålitliga kamera och minst lika viktigt som att dräpa zombies är att dokumentera katastrofen.

expansion mer än ett eget spel och man har inte ens bemödat sig med att åtgärda de brister som trots allt fanns i Dead Rising 2. Jag kan fortfarande få oanvändbara sparfiler på grund av att tiden är för knapp under något uppdrag

JAG SKULLE UPPSKATTA ATT JAG HAR EN HANDFULL SEKUNDER KVAR ATT LEVA

och när man får spela om långa sträckor på grund av de långa avstånden mellan checkpoints kan åtminstone jag hålla mig för skratt.

Många tyckte Chuck Greene var en torrboll, men det är först när man får tillbaka Frank man inser exakt hur torr han egentligen var. Men det hjälper inte. Visst är Off the Record på flera sätt det spel jag önskar att Dead Rising 2 hade varit, men att utforska samma värld igen med alla de värsta bristerna intakta och grafik som var föråldrad redan för ett år sedan får mig att tycka att

6 Capcom borde ha investerat tid och resurser på något bättre. Som Dead Rising 3. Och då självfallet med Frank West som huvudperson.

Jonas Mäki



PRO EVOLUTION SOCCER 2012

PC PS3 XBOX 360 (Skrivet av Kristian Nymo, GR Norge)

Konami har sagt att efter de stora förändringarna i passningssystemet i Pro Evolution Soccer 2011 har man använt detta år till finjusteringar. Spelmekanik har tightas till, inget banbrytande har införts. Avsikten är på ett sätt god. Men när jag klickar virtuell boll denna gång är upplevelsen lite väl bekant och konkurrenten FIFA känns vassare. Med det sagt är Pro Evolution Soccer 2012 ett riktigt underhållande fotbollsspel med

7 nervkittlande matcher, imponerande fysikmotor och snygg grafik.



RESIDENT EVIL 4 HD

PS3 XBOX 360 (Skrivet av Petter Hegevall)

Med Resident Evil 4 skrev Capcom om regelboken för hela skräckgenren. Det är och förblir det absolut bästa spelet i serien. Efter flertalet konverteringar till Wii, PC och Playstation 2 har Capcom nu skrämt upp upplösningen och släppt det till dagens konsoleer. Det är fortfarande snyggt och läskigt. Atmosfären bland de bindgalna spanska bönderna är fortfarande precis lika hörligt rusligt. Men ålderstecknen börjar synas.

7 Surroundljudet låter ordentligt burkigt och kameran är verkligen inget vidare.



KIRBY: MASS ATTACK

NINTENDO DS (Skrivet av Jonas Mäki)

Kirby har delats upp i tio delar av en otäck trollkarl och bara du och din stylus kan hjälpa honom. Undan för undan samlar man på sig fler versioner av sig själv tills man bokstavligen talat har en smärre Kirby-hord att släppa med sig. Hela tiden har man full kontroll tack vare smart användande av stylusen, i synnerhet i boss-fighterna. Men någonstans längs vägen blir upplägget enhanda, och istället för att bara vara ett

7 bra Nintendo DS-spel hade detta kunnat vara ett utmärkt nedladdningsbart alternativ till 3DS.



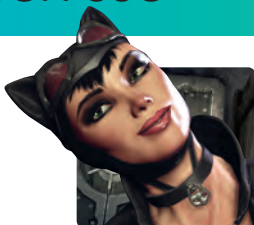
BATMAN: ARKHAM CITY

PLAYSTATION 3 XBOX 360 Speltyp ACTION Utvecklare ROCKSTEADY STUDIOS Utgivare WARNER Premiär 21 OKT Antal spelare 1 Rek. Ålder 16

Snön yr runt Batman som frusen sitter hopkrupen på en lyftkran, blickandes ner över Arkham City. Ett helvete på Jorden men paradoxalt nog rena himmelsriket för dig som spelare. Runt om i den inhägnade stadsdelen pågår nämligen ett kaos som inte liknar något varken jag eller den läderklädda seriehjälten upplevt tidigare.

Rätt var det är kan Zsasz ringa till någon slumpmässig mynttelefon för att dela med sig av snyftarhistorier som jag tvingas lyssna till eftersom han annars avrättar sin gisslan och Riddler vill inget hellre än att utmana mig med gåtor. Harvey Dents kumpaner krigar om gatorna med Pingvinen, Jokern filar på nya planer för världsherravälde, Catwoman behöver undsättning, Poison Ivy är hämndlysten, Bane opålitlig och till råga på allt har Mr. Freeze något jag verkligen behöver och som han tyvärr inte vill dela med sig av. Frivilligt i alla fall.

Jag hör röster som kommer allt närmare. Tre män dyker upp, varav en har upplysningar jag behöver. Med ett enkelt knapptryck firar jag mig ner bakom dem, hängandes upp och ner sliter jag blixtnabbt åt mig den ena av dem. Därefter smyger jag mig bakom de båda andra, sedan den ena med en batarang och påbörjar sedan förhöret med den tredje hejduken genom att väsa: "Vet du



1 PRYLSAMLAREN

Hatar inte du också att din huvudperson alltid tycks ha glömt alla attacker och slarvat bort alla föremål han samlade på sig i föregångaren? Det gäller dock inte Batman som i Arkham City börjar äventyret med allt han hade och kunde i slutet av Arkham Asylum.

2 3D FÖR ALLA

Batman: Arkham City går att spela i 3D vare sig du har 3DTV eller ej. Det stödjer nämligen både stereoskopiska effekter samt olikfärgade glasögon. Sistränmda fungerar dock som vanligt helt bedrävligt.

hur många ben jag tänker bryta i din kropp om du inte berättar för mig det jag vill veta?" Även om mycket är sig likt föregångaren, har mängder av förändringar gjorts varav alla är till det bättre. Det gäller allt från enkla saker som att man nu kan dubbelkontra två fiender till mer avancerade inslag som att Batman flyger betydligt bättre än sist. Var och en för sig betyder de inte mycket, men sammantaget har Batman: Arkham City den fräschör en uppföljare behöver.

Rocksteadys uppfinningsrikedom när det kommer till fiffiga utmaningar verkar inte veta någon gräns och otaliga gånger har jag retfullt stirrat på de problem som

JAG HAR INTE HAFT SÅHÄR KUL MED BATMAN SEDAN JAG LÄSTE FRANK MILLERS MÄSTERLIGA YEAR ONE

servera. Arkham City är som ett dignande julbord av superskurkar och mysterier där man som spelare hela tiden överraskas. Det inkluderar inte minst det faktum att man även får chansen att spela som Catwoman denna gång, en figur med ett helt annat rörelsemönster och förmågor som tvingar mig som spelare att se på Arkham City på ett nytt sätt.

Det enda som inte förbättrats är kameran som fortfarande stökar till det ibland. I övrigt är detta ett av de mest polerade actionspelet jag testat. Spelkontrollen är underbart tight, designen på stadskärnan helt otroligt bra liksom dialogen som förtrollar från första sekund. Det finns så mycket att göra i varje skrymsle av det här sinnessjukt ambitiösa licensspelet att man faktiskt måste snegla på välfyllda rollspel för att hitta någon motsvarighet. Jag har inte haft såhär kul med Batman sedan jag läste Frank Millers mästerliga Batman Year One, och som Läderlapps-tokig serieentusiast kan jag inte ge ett mycket bättre betyg än så.

9

Jonas Mäki

Det var en lugn deadline förra månaden. Vi levererade tryckfärdiga sidor till vårt danska tryckeri någon gång mitt på dagen och tog sedan ledigt några dagar. Halvledigt åtminstone. Som arbetsnarkoman är man aldrig riktigt helledig. Tror jag. Gamereactor 89 har sakta men säkert börjat växa fram. Planeringen i alla fall. Här kommer månadens journal:

Måndag 19/9

Planeringen gjorde vi förra veckan. Vi började även med Försvunna Spel 2 förra veckan. Eller ja, vi slutförde den - rättare sagt. Artikeln har varit halvfärdig i flera månader och vi har även börjat pilla på del 3. Om du missat den första delen kan du snabbt och enkelt hitta den på Gamereactor.se. Klicka på artiklar.

Tisdag 20/9

Ace Combat: Assault Horizon anlände idag. Recensionsversionen. Warner lovade oss dessutom att Barkam: Arkham City skulle dimpa in i början på veckan. Vi beställde tre recensionskopior till samtliga format men jag ser personligen mest fram emot att testa det på redaktionens splittrerna PC. En ettrig Läderlapp i maxupplösning lockar, såklart.



Onsdag 21/9

Jag skulle egentligen ha varit i Tyskland och rattat racerbil vid det här laget. Det var ett Forza 4-event i Frankfurt den här veckan men min tjuriga rygg ville att jag skulle stanna hemma. Operationsdatumet kan inte komma snabbt nog nu. Idag har vi istället pysslat med beta-sidorna samt en himla massa med diverse site-göra. Publiceringstempot på Gamereactor.se är uppskruvat ytterligare nu inför den stundande högsäsongen och vi har den senaste veckan bombat ut stekhetarecensioner och fläskaartiklar. Missa inte Mathias Holmbergs detaljerade resereportage från Sledgehammer Games där han som enda nordisk journalist fick veta allt om Modern Warfare 3.

Torsdag 22/9

EA meddelade imorse att vi inte kommer att få recensera Battlefield 3 om vi inte skjuter upp tidningens premiärdatum. Även Warner ringde och sade i princip samma sak gällande Batman: Arkham City. recensionsversionerna är sena och embargot krockar med vårt lanseringsdatum. Suck. Förseñar vi tidningen är det å andra sidan flera andra texter som kommer att kännas en aning gamla. Svårt val. Jag ska lyssna på Thyselius och äta korb medan jag funderar på hur vi ska göra. I eftermiddag ska jag testspela Rage.



Fredag 23/9

På recensionsfronten ser det trögt ut, även denna månad. Vi har mottagit Dark Souls och Ace Combat: Assault Horizon, i alla fall. Jag har spenderat ett par timmar med Ace Combat och det är överraskande roligt även för en flyg-n00b som undertecknad.

Måndag 26/9

Jonas Elfving spelar Dark Souls för fulla muggar idag och har redan hunnit kalla spelet för "helvetisk skit!" i samband med ett ordentligt raseriutbrott som var väldigt otypiskt för vår annars så lugna redaktör. Dark Souls ser sinnessjukt svårt ut. Nästan omöjligt. Elfving dör mest hela tiden. Och spelets checkpoints ser i det närmaste hjärndöda ut när det kommer till placering. Recensionen har du redan läst. Hoppas jag.

Tisdag 27/9

Thrice nya skiva Major/Minor snurrar i redaktionsstereon idag och medan vi pysslar med betorna skriker Oskar regelbundet från spelrummet där han just nu sitter och avnjuter Diablo III. Jag har testat någon enstaka timme och är imponerad. Blizzard har verkligen en snudd på omänsklig förmåga att ge fansen exakt vad de vill ha. Jag ska även lira lite Rage ikväll eftersom det ser så fantastiskt snyggt ut (och eftersom jag älskar Mad Max, explosioner, skägg och död). Forza Motorsport 4 har fortfarande inte anlänt. Tyvärr.

Onsdag 28/9

I redaktionens Kenwood-stereo dånar Chickenfoots nya platta, som vi alla gillar (utom Oskar). Jonas Mäki spelar Dead Rising: Off the Record, Jonas Elfving pysslar med översättningar av danska och finska Incoming-förspelet medan jag har pillat med recensionsdesignen, bildbehandlat screenshots och gjort mig redo för att spela konsolversionen av Crysis. Hoppas att Crytek har gjort underverk med konverteringsarbetet.

Torsdag 29/9

Battlefield 3-betan är i full gång. Vi har idag spelat så ögonen blöder och personligen är jag väl kanske inte fullt så imponerad som jag hade hoppats att jag skulle vara. Visst verkar det actionpackat, varierat och underhållande - men grafiken lämnar en del att önska och actionmomenten påminner mer om Bad Company 2 än om Battlefield 2. En naturlig utveckling antar jag då hela subgenren blivit smittad av den lättsamma och inte sällan självgående spelbarheten i Call of Duty: Modern Warfare-spelen.

Fredag 30/9

Imorse anlände Forza Motorsport 4. Äntligen. Varför det tagit Microsoft sju dagar extra att få upp spelet till Östersund (Gamereactor Danmark mottog recensionsversionen för exakt en vecka sedan) övergår mitt förstånd. Nu blir det heljobb, med andra ord. Men tråkigare helgarbete kan man ha. Ser fram emot att testa Forza 4 i redaktionens Fanatec Rennsport Cockpit tillsammans med Fanatec GT2 Porsche Wheel och Fanatec Clubsport Pedals.



Lördag 30/9

Forza 4 är rysligt bra. Fysiken känns mer dynamisk än tidigare. racingen är mer intensiv, en gnutta mer kaotisk, levande och fartkänslan har uppgraderats rejält. Jag har ju efterfrågat exakt dessa förbättringar ända sedan det första spelet i serien och känner mig därmed väldigt nöjd när Turn 10 nu lyssnat.

JONAS RYKTEN

Gamereactors nyhetsredaktör berättar om månadens branschskvallor

■ Nintendo gör om

Efter att ha fått mycket kritik för Wii U-visningen på E3 försvann konsolen både från den utlovade demonstrationen på Gamescom och därefter även från deras japanska höstpresskonferens. Nu skvallrar flera utvecklare om att den hamnat på ritbordet igen och att Wii U kommer få stora förändringar mot prototypen som visades under E3.

■ Sälj nedladdade spel

Sony uppges planera för att man ska kunna få sälja nedladdade Playstation 3-spel. Tanken är att man ska radera dem från hårddisken och fränsäga sig rätten att ladda ner dem igen, och mot det få rabatter på kommande spelköp. De som väljer att ladda ner spelen istället för att köpa dem på skiva ska dessutom få dem 48 timmar före alla andra.

■ Playstation 4... snart

Nyligen kom det ännu fler rykten om Playstation 4 då en källa som tidigare visat sig ha god insyn i branschen avslöjade Sony-planer på att lansera konsolen inom 16 månader. Sony sägs just nu vara i full färd med att skicka ut utvecklingskit och målet uppges vara att få ut Playstation 4 innan Microsoft hinner släppa Xbox 720.

■ Blu-ray till Xbox?

Det sägs att Microsoft inom kort ska visa en extern Blu-ray-spelare till Xbox 360 liknande den HD DVD-tillsats som släpptes för många år sedan. Tanken är att vrida ett vapen ur händerna på Sony som erbjudit Blu-ray-uppspelning länge med Playstation 3. Om tillsatsen kommer handlar det dock naturligtvis om Blu-ray för film och inte för spel.

■ PS Vita kommer i mars

Sony vill fortfarande inte avslöja när PS Vita ska släppas utanför Japan. Först och främst vill man se till att man har nog med enheter för den marknaden, heter det. Men nu har ett läckt mejl på avvägar hamnat hos fransk media som säger att Sony planerar att släppa enheten i mars tillsammans med 20 titlar vid premiären.

Måndag 3/10

Jag har spelat mer Forza 4 idag. Samt pysslat med recensionssidorna. Jonas Mäki har skrivit Incoming-texter, nyhetsartiklar till Gamereactor.se samt sammanställt ryktena. Elfving har slutfört sin recension av Dark Souls samt ätit Berte Glass med smak av äppelpaj. Den är otroligt smaskig. Ja, just ja, konsolversionen av Crysis ska anlände lite senare idag också. Inte för inte som jag är otroligt förväntansfull och nästan kriminellt nyfiken.



Tisdag 4/10

Vi var stensäkra på att vi skulle ha recensionsversionen av Batman: Arkham City redan för ett par veckor sedan. Men det kom inget paket från Warner Games och det har fortfarande inte anlant någon läderklädd superhjärte i spelform.

Onsdag 5/10

Idag har det varit stressigt. Riktigt stressigt. Jag spenderade natten med att köra igenom karriärläget i Forza 4 samt fånga 900 screenshots från spelet. På förmiddagen idag spelade jag tre timmar av Crysis till Xbox 360 för att sedan kasta mig över Rage som vi saknade bilder från. Nu har jag skrivit om Crysis, börjat på Forza 4 recensionen samt pillat med Tempo-designen och bloggat loss på Gamereactor.se. Ikväll ska vi börja läsa korrektur och Elfving ska göra sig redo för en heldag (imorgon) hos svenska spelstudion Fatshark. Han sitter med i deras fokusgrupp under hela utvecklingen av ett kommande, ännu hemligt, spel.

Torsdag 6/10

Batman anlände via Jetpack 07.20 imorse. Vi ska lämna numret du håller i handen senast 12.00 imorgon, fredag. Om Jonas Mäki spelar tolv timmar, under dagen idag, och sen skriver imorgon på morgonen bör vi hinna med recensionen. Warner Games har satt oss i en extremt stressad situation. Hoppas vi hinner. Nu måste jag stressa vidare...

■ Massa spel till Xbox 720

Det har kommit ovanligt många livstecken från Xbox 720 senaste tiden. Bland annat har det avslöjats att den lär ska släppas under våren 2013 och innehålla komponenter från IBM och AMD. Dessutom har flera av Microsofts studios och partners påbörjat utvecklingen av spel till konsolen. Det inkluderar Turn 10 som sägs jobba på Forza Motorsport 5, Epic som jobbar på Gears of War 4 och Remedy som filar på Alan Wakes återkomst. Utöver dem lär Rare ha påbörjat utvecklingen av ett nytt spel för hardcore-publiken.

Laddat

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



Crysis Console

Plattform PC / XBOX 360 Speltyp ACTION Antal spelare 1 Pris 199 KR Text PETTER HEGEVALL

En korean, en korean. På bemarkelsedan. Så ha den äran. Ha den äran. Vi gratulerar! Jag kommer på mig själv sjungandes samma lilla truddelutt om och om igen medan Crysis-hjälten Nomad skjuter vilt skrikande nordkoreanska elitsoldater under den stekheta Söderhavssolen. Crysis, spelet med världens mest avancerade PC-grafik, har pressats, klämts, filterats, hyvlats och stuvats om för att fungera till våra sex år gamla konsoler. Det är en tuff konvertering som till en början imponerar så mycket att jag får migrän. Bortsett från upplösningen är Crysis till konsol snudd på lika snyggt som sin legendariske PC-storebror. Men sjunkande skärmuppdatering, screentearing och buggiga fiendeanimationer drar ned helhetsintrycket,

8 bortplockad multiplayer-del likaså. Detta är dock i slutändan en häftig konvertering som bara för ett år sedan sågs som en omöjlighet. Att det dessutom är både billigt och nedladdningsbart gör det extra attraktivt.



Orcs Must Die

Plattform PC / XBOX 360 Speltyp ACTION Antal spelare 1 Pris 130 KR Text JONAS ELFVING

Min borg är min borg. Och över min döda kropp att en armé orcher ska få besudla den! I Orcs Must Die har Robot Entertainment tagit Tower Defence-genren till en lätt, kaotisk och färgglad nivå med ett mycket gott resultat. Som du kanske gissat är målet att slakta horder av orcher som bankar på slottsporten, och till sin hjälp har den kaxiga huvudpersonen alla möjliga fällor och tillhyggen. Innan de gröna kräken stormar in placerar du spikmattor på golvet, pilfällor i väggarna och bågskytta på bröstvärnen, och tricket är att skapa fatala flaskhalsar där orcherna saktas ned och dräps. Nya banor innebär nya leksaker och du kan även uppgradera dina favoritfällor mellan varven. När du kommit en bit in i Orcs Must Die är det gröna kaoset på skärmen både komiskt och rafflande, och det är underhållande att laborera med olika försvarsstrategier. Ett samarbetsläge hade suttit fint, men det är också en av ytterst få brister i detta prisvärda lyckopiller. Så sätt igång. Måla stugan grön.

Blu-ray

För ytterligare 500 BD-recensioner:
www.gamereactor.se



PRIEST 3D

Stencool koreansk serie har blivit medioker actionrulle med steampunk-vibbar



Skådespelare **Paul Bettany, Karl Urban, Cam Gigandet, Maggie Q, Lily Collins**
Utgivare **SONY PICTURES**
Regi **SCOTT STEWART**
Genre **ACTION**
Premiär **UTE NU**
Codec **MPEG-4 AVC**
Ljud **DTS-HD 5.1**
Ratio **2.40:1**

HYUNG MIN-WOOS stilistiska vampyrapokalyps Priest är en av de coolaste serieböckerna på senare år. Snyggt illustrerad, läckert berättad samt dränkt i cool atmosfär. Specialeffektmästaren Scott Stewart regidebuterade ifjol med filmen Legion och har nu alltså även tagit sig an Woos serieblaska. Med blandat resultat.

Storyn kretsar kring karaktären Priest, här spelad av en renrakad och onödigt anonym Paul Bettany. I en dyster framtid har människan, efter ett hundraårigt krig mot vildsinta vampyrmonster, belägrat sig i en Blade Runner-inspirerad storstad omgiven av enorma stålväggar. En gång i tiden var det de topptränade ninjaprästerna, med Paul Bettanys karaktär i spetsen, som slog tillbaka mot vampyrerna och såg till så att mänskligheten kunde fortsätta att existera. När filmen börjar är vampyrerna förpassade flera hundra mil ute i en öde öken och de forna ninjaprästerna degraderade och så gott som bortglömda.

Priest, filmens huvudkaraktär, bestämmer sig dock (mot kyrkans inrådan) för att slänga på sig ninjatofflorna igen då hans systerdotter Lucy kidnappas. Tillsammans med sheriffen Hicks ger

de sig ut på en resa genom öken för att frita Lucy och sätta stopp för de slemmiga vampyrskurkarna en gång för alla.

Priest är en typisk serietidningsfilm beträffande manusets förbluffande enkla premiss och karaktärernas avsaknad av djup. De goda är supergoda. De onda är så onda att det ryker om deras kläder. Kampen mellan de akrobatiska prästerna och de urstarka vampyrmonstren kan börja. Problemen hopar sig dock redan efter ett par minuter. Produktionsdesignen är dränkt i steampunk-estetik men misslyckas ändå med att imponera. Manuset är dumt så det förslår och vampyrerna ser ut som slemmiga spottloskor. Inte blir det bättre heller av att framförallt Cam Gigandet och Karl Urban spelar över till den mildra grad att man till slut inte kan hålla sig för skratt. Turligt nog är Paul Bettany lika stabil som vanligt och hans Clint Eastwood-inspirerade hårding till präst fungerar fintint i samtliga av de 82 minuterna som Priest erbjuder. Bildkvaliteten

5 är bra men inte superb. Ljudet, däremot, är av absolut referensklass.
Petter Hegevall



Produktionsproblem...

Det var i början av 2005 som Sony-ägda Screen Gems köpte rättigheterna till serien Priest från Hyung Min-woo. I början var det tänkt att filmen skulle regisseras av Andrew Douglas och 300-stjärnan Gerard Butler tackade ja till rollen som den tystlåtna superprälsen. Problemen hopade sig dock och Butler valde att hoppa av projektet som lades på is i ett par år. 2009 togs manuset fram ur gömmorna igen och specialeffektsnillet Scott Stewart erbjöds regissera filmen. Kort därefter erbjöds Paul Bettany att spela präst, en "drömroll" enligt honom själv, som i många år strävat efter att hitta lite mer actionorienterade roller.



Pirates of the Caribbean: I främmande farvatten

Genre ÄVENTYR Premiär UTE NU Ratio 2.40:1 Ljud DTS-HD 7.1

DISNEY GER SIG MINSANN inte så lätt. Att två av filmseriens stjärnor, Orlando Bloom och Keira Knightley, valde att hoppa av är inget som man låter stå i vägen för att hålla den pengamaskin som Pirates-filmerna utgör rullandes. Så ut med det gamla och in med det nya. Bland de nya ansiktena märks främst Penelope Cruz som förförisk Sparrow-kopia, en bibeltroende hunk och en hel ocean vildsinta sjöjungfrur. Med tanke på avhoppet och de nya ansiktena så hade man kunnat tro att man nu mer än någonsin skulle förlita sig på Jack Sparrow och göra det till en total enmansshow. Men det gör man faktiskt inte och det tycker jag är berömvärt.

Annars då? Inte mycket. Det mest markanta är hur det följsamma berättandet och komiska tajmingen från första filmen offerats. Nu staplar man scen på scen utan några egentliga övergångar och introduktioner. Bilden är dock utsökt precis som ljudet.

6

Anna Eklund



Drive Angry 3D

Genre ACTION Premiär UTE NU Ratio 1.78:1 Ljud DTS-HD 5.1

MED STILTIPS FRÅN SJÄLVASTE Christer Pettersson rymmer Nicolas Cage från helvetet för att hämnas sin dotters död och rädda sitt barnbarn från en läbbig djävulskult. Det som låter som den sämsta idén sedan Nick Borgen ställde upp i Melodifestivalen med en sång om it-samhället har nu blivit verklighet. Här finns massor av nakna kvinnor, krystade oneliners, slafsigt datablod och tramsiga 3D-effekter med saker som flyger rakt mot skärmen ungefär tio gånger i minuten. Men till vilken nytta? Drive Angry 3D lyckas aldrig hitta sin röst. Ena stunden småseriös hämndfilm och i andra stunden svamlig retroskräck med övernaturliga inslag. Det är en konst att göra en dålig film sevärd och här är det uppenbart att regissören inte har en susning om vad han håller på med. Många gånger känns det som att skådespelarna inte heller har det. Drive Angry 3D är ett enda långt skämt som man inte skrattar åt. Bilden är lyckligtvis riktigt bra med stark svärta, medan ljudet är kraftfullt med bra bastryck.

3

Erik Nilsson Ranta



SUPER

Genre ACTION Premiär UTE NU Codec AVC Ljud DTS-HD 5.1 Ratio 1.85:1

Frank D'Arbo är inte direkt typen man skulle missta för en skurksparkande superhjälte. Han är en småfet nolla som inte lyckats med särskilt mycket i sitt liv. Men när hans toksnygga fru dumpar honom för en knarklangare, så bestämmer sig Frank för att göra någonting radikalt. Han blir den maskerade brottskämpen Crimson Bolt – redo att slåss mot orättvisorna i samhället.

James Gunns nya film kan vid en första anblick verka som ännu en trött efterpning av fjolårs-succén Kick-Ass. Men under ytan döljer sig en ljuvlig berättelse fylld av nattsvart humor, brutalt våld och sköna indievibbar som överträffar Kick-Ass på nästintill alla plan. Gunn har lyckats med konststycket att göra en tragikomisk dramakomedi och kombinera detta med ultrabrutal dräparaction som får det att vrida sig rejält i magen. Gör inte misstaget att tro att våldet är lika charmigt indiesvamligt som dialogerna och karaktärerna i filmen. För då kommer du att få dig en otäck överraskning. Här är våldet kompromisslöst hårt och slår till när man minst anar det – gång på gång.

Super är utan tvekan en av de brutalaste filmerna som jag sett på hela 2000-talet. Men också en av de absolut roligaste, även om humorn bitvis är så mörk att skrattet fastnar i halsen. Är det egentligen kul med en trikåklädd psykopat som halvt slår ihjäl någon stackare som smiter före i en biokö? Här borde svaret givetvis vara ett rungande "nej", men jag skrattade mig till tårar när denna scen rullade förbi mina ögon.

Super öppnar upp för många frågor mellan skratten. Det är inte politiskt korrekt för fem öre och Gunn gör allt som står i hans makt för att reta gallfeber på alla gnälliga moraltanter därute. Rainn Wilson från The Office briljerar dessutom stort i huvudrollen som den psykiskt instabila Frank, medan en på tok för överpeppad Ellen Page är filmens svaga kort och sänker betyget en gnutta. Bildkvaliteten är dock strålande med en underbar detaljrikedom och läckra färger, medan det rent ljudmässigt levereras stabila surround-effekter med fin precision.

8

Erik Nilsson Ranta

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



Lejonkungen

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

DISNEY TRAUMATISERADE en hel generation småbarn med Mufasas döds-scen och nu tänker de riva upp de gamla sårerna genom att ge ut den mycket populära och gripande Lejonkungen på en snuskigt välproducerad Blu-ray. Efter den mäktiga Circle of Life-inledningen följer vi den blivande Lejonkungen Simba i hans något stökiga liv, där han efter pappans död får svåra skuld känslor och lämnar flocken för att finna sinnesfrid. Lejonkungen är en av Disneys mörkaste filmer där de gräver djupt i ämnen som sorg, skuld, avundsjuka och svek. Men det

hindrar den inte från att vara en helt fantastisk historia med mycket värme, sköna karaktärer och berättarglädje. Simbas livsöde engagerar och filmens lustiga sidekicks Timon och Pumbaa skänker filmen lite humor och antagonisten Scar är riktigt ryslig.

Det tillsammans med vansinnigt snyggt animeringsarbete enligt den gamla skolan och Hans Zimmers ljuva toner gör Lejonkungen till en tidlös klassiker. Disney har även (precis som vanligt) putsat till bilden

9

och ljudet till nästintill perfektion.

Johan Bergström