

PLAYSTATION 3 | WII | XBOX 360 | 3DS | PC | PS VITA

GRATIS  
TIDNING  
Feb 2012  
Nummer 92

# Game tor

Nordiska spel

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

LARA CROFT 2.0  
**TOMB  
RAIDER**

RECENSION

**SOUL  
CALIBUR  
FIVE**

**SSX**  
ISKALLA BACKAR

HETAST  
2012  
VI HAR LISTAT  
DE 20 HETASTE  
SPELEN I ÅR

\* GHOST  
RECON  
FUTURE  
SOLDIER  
EXKLUSIVT!



# THE DARKNESS II™

## MASTER YOUR DEMONS

AVAILABLE 10<sup>TH</sup> FEBRUARY 2012



### INCLUDES:

- Custom artwork illustrated by Marc Silvestri
- Alternate Darkling outfit "Crazy Abdul"
- Two character ability upgrades
- GOURMET HEARTS: provides bonus for eating hearts
- RELIC HUNTER: locates collectible items in the world
- Free digital download of The Darkness Origins Volume I & 2

\*While supplies last. For a limited time only.





# DOWNLOAD THE DEMO NOW

[www.embracethedarkness.com](http://www.embracethedarkness.com) / [www.facebook.com/thedarknessgame](http://www.facebook.com/thedarknessgame) / [www.twitter.com/thedarknessgame](http://www.twitter.com/thedarknessgame)



© 2008-2011 Take-Two Interactive Software, Inc. Take-Two Interactive Software, Inc., 2K, 2K Games, and their respective logos are trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. The Darkness is © 2011 Top Cow Productions, Inc. The Darkness™ The Darkness logos, and the likeness of all featured characters are registered trademarks of Top Cow Productions, Inc. All Rights Reserved. All other marks are property of their respective owners. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. "PS", "PlayStation", "PS3", "P3" and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

**3 MEDARBETARE**

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

**Oskar Nyström**

Det sägs att Oskar bara sover 2 timmar per dygn. Att han ofrån sömn för The Old Republic, redaktörsjobb och (minst) 42 dagliga Facebook-uppdateringar. Det sägs att han, liksom Samson, får all denna kraft från sitt hår. Och allt är helt sant!

**Jonas Mäki**

Gamereactors legendariske fighting-finne har ägnat den senaste månaden till att gå över från PC till Mac. Obekväma möss, låsta system och irriterande startljud har genererat fler "perkele" än normalt. Aggressionerna har Jonas tagit ut i Soul Calibur V. Som bedöms i detta nummer!

**Erik Nilsson Ranta**

Filmgurun Erik ses oftast vid sin enorma TV i hemmet, biografen i Umeå eller uppkopplad mot IMDb.com som han installerat i hypofysen. På sistone har han bråklat med Eلفving om huruvida Crazy, Stupid Love är sevärd eller stjärtdålig.

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

# LEDAREN

Gamereactor nummer 92 / Februari 2012

**Nu försvinner jag...**

Ja, ett tag i alla fall. Fem månader är det tänkt att jag ska vara borta från Gamereactor, mitt lilla skötebarn. Det är min fjantiga ryggsom äntligen ska lagas. Steloperation står på meny, ländryggens tre lägsta kotor ska fusioneras ihop. Läktiden förväntas vara runt ett halvår. Jag är nervös såklart, och stressad inför tanken att för första gången på nio år och fyra månader faktiskt sjukskriva mig. Det är dags. Det är min tur nu. Detta borde ha gjorts för flera år sedan.

Medan jag är borta kommer mina trogna redaktörer Jonas och Jonas att styra skutan som är Gamereactor. Oskar Nyström, vår dreadlockige onlinerollspelstok, kliver upp och tar på sig ansvaret som assisterande redaktör. Det är spännande tider som stundar. 2012 ser ut att kunna bli minst lika bra som fjolåret. Vi har i numret du nu håller i handen valt att lista de 20 hetaste, kommande spelen som släpps under 2012. Vi började sälla bland 50 spel och kapade till slut bort 30 av dem för att till slut enas om en stekhet lista. Om du känner suget efter att plita ihop din egen topplista gör du det enklast på Gamereactor.se där du också hittar en längre och mer matig version av tidningsartikeln. Innan jag stänger ned och lämnar redaktionen för att inta sjukhussängen vill jag först och främst passa på att tacka dig som läser och dig som spenderar tid på att diskutera, kommentera och ge feedback på det arbete som vi publicerar på Gamereactor.se. Jag tänkte också passa på att lista några saker som vi avser att bjuda på under 2012.

**■ Like a Boss!**

Viktor Eriksson har spenderat de senaste två månaderna på att skriva sitt livs fetaste artikel om Metal Gear Solid-sagan. Vi har även passat på att skärskåda spelseriens pappa, Hideo Kojima, och satt ihop hela rasket till den fetaste artikeln vi någonsin tryckt. Allt om Metal Gear Solid läser du senare i vår.

**■ Vi spelar Halo 4**

Om bara ett par månader är det dags för oss på Gamereactor att resa till Seattle för att testspela kommande Halo 4 och berätta mer om Master Chiefs nya äventyr.

**■ Gamereactor 3.0**

Det har tagit tid att forma om Gamereactor.se. Senare under året är det dock äntligen dags och vi är jättenyfika på vad ni som läser kommer att tycka.

**Petter Hegevall, chefredaktör**

**Chefredaktör** Petter Hegevall  
(petter@gamereactor.se)

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

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

**Ansvarig utgivare** Petter Hegevall

**Grafisk form** Petter Hegevall

**Fotografi** Måns Hegevall

**Tekniker & webb** Emil Hall

**Filmredaktör** Erik Nilsson Ranta

**Hårdvaruredaktör** Henrik Persson

**Skribenter**

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

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

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

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

**Uppplaga** 75 000 exemplar

**Antal läsare** 97 000 (Orvesto 2009)

**Periodicitet** 10 nr/år

**Tryck** StiboGraphics Danmark

**Papper** My Brite Matt, 70g (Svanenmärkt)

**Distribution** Pan Nordic Logistics

**Annonser** Morten Reichel +45 45 88 76 00

**Marknadschef** Morten Reichel

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

Gamereactor är en nordisk 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 butikskedjan som bjuder på vår tidning är: 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 utelutande tillsammans med Fanatecs Rennsport Cockpit samt Clubsport Pedals och Fanatec Porsche GT2 Racing Wheel.

**Rekommenderad åldersgrän:**

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

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

**SOME TAKEOVERS  
ARE MORE HOSTILE  
THAN OTHERS.**



# **SYNDICATE™**

**I BUTIK  
23.02.12**

**FÖRBOKA NU**  
**GameStop** **GAME**  
power to the players™ FIRST PLACE FOR GAMES

**BUSINESS IS WAR**

**18**  
www.pegi.info

PC  
DVD

PS3  
PlayStation 3

PlayStation  
Network

XBOX 360

XBOX  
LIVE

Origin  
powered by EA

© 2012 Electronic Arts Inc. All Rights Reserved. EA, the EA logo and Syndicate are trademarks of Electronic Arts Inc. The Starbreeze logo is the trademark of Starbreeze AB. "PS3", "PlayStation", "PS2", "P3" and "P4" 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.



[WWW.EA.COM/SYNDICATE](http://www.ea.com/syndicate)

Skicka in din insändare till  
[info@gamereactor.se](mailto:info@gamereactor.se)



## F1 bekant men ändå inte

På förhand kändes F1 2011 bara som en uppgradering. Och på ett sätt känns allting sig likt med undantag från de två nya fartsystemen. Samtidigt känns allting putsat och uppdaterat och alla parametrar har fått sig finjusteringar. Det i synnerhet mer eller mindre obehagliga sepia-filtret har ersatts med mycket behagligare grafik. Men det är inte den mest uppseendeväckande förändringen i ett större perspektiv. Det är i själva spelupplevelsen som det märks att Codemasters dragit åt livremmen så man nästan blir blå i ansiktet och gjort spelet strängare, hårdare och viktigare. Samt att det tar ett stort steg bort från casual-spelarna och tar i allmänhet sikte på de mer seriösa racingfansen och F1-fanatikerna i synnerhet.

Ett inlägg som jag saknade i föregångaren var säkerhetsbilen – en av de få mycket varmt välkomna nyheterna i uppföljaren. Men det känns lite som om man har placerat den i periferin av racingupplevelsen; man får mer sällan än ofta se röken av den. Men under det tunna lagret av nytt smink döljer sig annars samma spel som tidigare. Fortfarande är jag besviken över avsaknaden av formationsvarv. Även om F1 2011 ändå tar stora betydande och bättre kliv framåt lyckas inte kodmästarna övertyga mig den här gången heller om en komplett F1-simulator. Men nu väger åtminstone fördelarna över vågskålen och plötsligt känns minustecknen mer förlåtande än förra gången.

**/Mårten**

## En svartvit framtid

Man måste vara blind för att inte se hur utvecklingen gått grafiskt från 8 till 16 bitar, därefter via Playstation-eran till Dreamcast, sedan Xbox och till sist nuvarande generation. Det vi ser på skärmen nu är inte alls samma sak som då. Och då talar jag naturligtvis inte om antalet polygoner eller fläska ljuseffekter, utan om hur antalet tillgängliga färger tycks ha krympt drastiskt för varje generation. Enligt Wikipedia har NES bara 48 tillgängliga färger, ändå verkar den märkligt nog vara bättre på att visa kulörer som rött, blått och grönt än Playstation 3.

För i generationen vi är i just nu så handlar det bara om att visa nyanser av brunt och grått, och då

allra helst med ett kraftigt sepia-filer som möjligt. Hur kunde det bli så? När blev det ute att ha färg i sina spel? Gå ut en solig dag och titta er omkring. Världen är härligt färgsprakande, samtidigt är färgen det första man offerar när verkligheten ska skildras av någon märklig anledning. Det är sinnessjukt och orsaken till att jag mest spelar retrospel nuförtiden. Verkligheten kan vara nog så gråbrun vissa dagar ändå. Jag behöver inte så kallad underhållning för att spå på det ytterligare, och jag fruktar för nästa generation när grafiken ska bli ännu bättre. Då är nog till och med gråbrunt för kulört – och jag ser inte fram emot en svart/vit framtid.

**/Brutes**

## Vågar man köpa PS Vita?

Jag är verkligen brutalt sugen på en PS Vita. Det ser ut att vara allt jag önskat mig från en portabel spelenhet sett till appar, prestanda och styrreglage. Bara det att jag verkligen inte vågar slå till och skaffa. Jag var en av dem som köpte en PSP på premiären och fick en välbyggd spelenhet som dock inte hade de där roliga bärbara spelen man vill spela. Succén uteblev, utvecklarstödet likaså och jag satt med tidernas snyggaste pianolackade dammsamlare.

Och det som skrämmer mig är hur lik PS Vita känns sin föregångare. Sony vill återigen få mig att köpa enheten för att spela bantade versioner av Playstation 3-spel. Vill jag spela Uncharted gör jag det

Insändaren Perluck älskar inte Battlefield 3, trots spelets alla kvaliteter. Anledningen är att han tycker att spelserien förlorat sin identitet från de tidigare spelen i serien. Precis som många andra spel.

på min projektor, tack så mycket, men var är mina bärbara spel? Var är spelen som är byggda för att avnjutas korta stunder? Jag vill inte köpa en enhet för 3000 kronor, ett minneskort för 1000 och ett spel för 500 och för pengarna återigen få världens mest underbara dammsamlare. Lösningen för mig fick bli att slå till på en Nintendo 3DS istället. Den här gången tänker jag inte slå till på en PS Vita förrän jag sett att Sony verkligen fattat att jag är totalt ointresserad av att spela slaktade Playstation 3-versioner och börjar göra riktiga spel exklusivt för formatet.

**/John Lund**

## När känslan i spelsierier försvinner

Minns att jag nyligen simmade bland underbara musikaliska toner på nätet, toner som glömts bort av de flesta eller inte ens nått en större publik. Det var musiken från Zelda: Wind Waker jag satt och lyssnade på, ett spel som slog alla möjliga förväntningar jag haft på ett spel och som fortfarande ligger djupt ingravert i mitt hederliga gamerhjärta. Och detta av en anledning, det har ingenting och göra med att Nintendo gång på gång sätter stämpeln Zelda på varje spel i serien. Istället handlar det om hur passionerat och hårt arbete som lagts ner på projektet, inte namnet, grafiken eller något annat. Det handlar om att göra någonting unikt, någonting eget.

Det finns en anledning till varför jag idag exempelvis inte älskar Battlefield 3 trots att det faktiskt är uppföljaren till det kanske mest revolutionerande spelet i sin genre. Låt mig utveckla det. Battlefield kastade bort sin identitet, åtminstone det ansikte vi gamers lärde oss känna i det andra onlinekriget. Trean må vara så snyggt att ögonen blöder, och realistiskt i allt från fysik till känsla i krig, men Battlefield-känslan har svalnat.

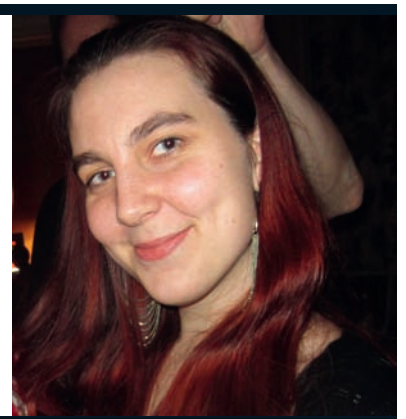
Det finns en anledning till varför spelare köper Nintendos klassiker om och om igen, de är inte likadana. De utvecklas ständigt och när nya nivåer utan att kasta bort sin identitet. Och inte heller gäller det Nintendos ständiga cykel av återanvända figurer, det handlar om hur spelet andas. Mario behöver inte byta sin hatt till en grön högteknologisk spartanhjälm för att lyckas sälja eller prestera bättre, bara utvecklas från samma stabila grund.

**/Perluck**

## MÅNADENS LÄSARE

[Vi ställer en hel hop med nyfikna frågor till en av våra läsare](#)

Vad heter du? Fanny Sjöblom Hur gammal är du? 23 Vad heter din användare på Gamereactor.se? Slaggathor Vilket är ditt favoritspel? **Gears of War 3**. Vilket är ditt bästa spelminne? Alla sena nätter med Super Smash Bros 64. Åsikter om Gamereactor? Världens bästa speltidning, obviously!



# DESTINY RAGES WITHIN.



KINGDOMS OF AMALUR  
**RECKONING™**

*It is your destiny to fight. To make the wicked taste blood. To reclaim a massive, master-crafted realm.  
Let none predict your future. Let no force dictate your path. Follow destiny alone.*

UTE NU

**GameStop**  
power to the players™

**GAME**  
FIRST PLACE FOR GAMES



PlayStation Network



XBOX 360

XBOX LIVE



Origin  
Powered by EA

The trademarks used herein are owned by their respective owners. © 2012 38 Studios, LLC or its affiliates. EA and the EA logo are trademarks of Electronic Arts Inc. "PS", "PlayStation", "PS3", "PS3" 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.

## Tempo

### RESIDENT EVIL 6 UPPVISAT OCH PROPPAT MED ACTION

Många zombiemosarfans fick något speciellt i blicken när den första trailern för Resident Evil 6 till slut rullade på våra skärmar. Fasta kameravinklar, hasande fasa och ammunitionsbrist verkar höra det förgångna till. Den första glimten av Resident Evil 6 lovar högt tempo, vapen som går varma och massor med actiondramatik.

I del sex är det tio år sedan det brakade loss i Raccoon City och det är dags att lyfta på locket och ge allmänheten inblick i vad som egentligen hände. En presskonferens drabbas dessvärre av ett bakslag när USA:s president plötsligt förvandlas till zombie. Pinsamt förstås, men några kända ansikten dyker upp för att rädda dagen. Leon S. Kennedy med tillhörande 90-talshår ska naturligtvis närvara och Chris Redfield springer runt och är macho i Kina.

Precis som vi hoppats på kommer det även denna gång att finnas ett samarbetsläge. Möjligheten att spela på delad skärm finns, något som alltid uppskattas av de som gillar lukten av sina vänners kallsveit i soffan. Dessutom har Capcom dukat upp med inte mindre än 70 000 zombies som sägs befolka staden Tall Oaks.

Det var visserligen länge sedan Resident Evil-serien bjöd på fasta kameravinklar och ett långsamt tempo, men dess kärna, paniken av att vara totalt omringad av elaka typer som vill en illa, verkar vara intakt i del sex. Och det är en känsla vi alla kan omfamna.



Leon S Kennedy kommer att få det hett om örönsnibbarna när Resident Evil 6 släpps, den 20 november 2012.



GAMEREACTOR  
INFORMERAR



SELECT



HOME



START



MIC

# NINTENDO WII U

**Gamereactor ser mot Nintendos horisont**  
Nintendos nästa konsol ska släppas i slutet av året och en unik spelkontroll är att vänta

**Det rådde total förvirring efter E3 förra året. Hade Nintendo visat en ny konsol eller bara en handkontroll till Wii? Hur kraftig var den och skulle tablet-handkontrollerna komma att bli spelhistoriens dyraste? Nintendo har självkritiskt medgett efteråt att E3-pressekonferensen var ett ogenomtänkt lågvattenmärke där man lyckades med konststycket att bara förvirra när man egentligen ville informera. All hype dog omedelbart, aktiekursen sjönk som en sten och Nintendo ställde in alla höstens visningar av Wii U.**

Men nu, drygt ett halvår senare är läget ett annat. Nu börjar Nintendo vara villiga att tala om Wii U igen och man berättar glatt att inte mycket är sig likt sedan man visade konsolen senast. Nu ska Wii U istället få nypremiär på E3 i juni och först då kommer man att avslöja dess fulla potential. Den märkliga tablet-handkontrollen med en 6,2" stor skärm är naturligtvis fortfarande nyckeln i nytänkandet Wii U

erbjuder, men annars har man inte varit rädda att röra om i grytan.

Nintendo har uttryckligen sagt att man denna gång hoppas på att locka tillbaka den så kallade hardcore-publiken igen, och då är en tekniskt mer komplett konsol viktig. Därför florerar gott om rapporter från de som utvecklar spel till Wii U att den inte alls är särskilt långt efter Playstation 4 och Xbox 720 prestandamässigt, och till råga på allt kommer Wii U ut i år. Detta medan konkurrenternas konsoler ryktas kunna dröja ända till 2014.

Lägg till detta att Nintendo för kanske första gången någonsin sägs vara lyhörda för tredjepartsutvecklarnas synpunkter på ny hårdvara. Bland annat har Team Ninja berättat hur de tyckt till om saker, som Nintendo sedan ändrat i konsolen. Självförtroendet är helt enkelt tillbaka och idag gör alla från Capcom, EA och Sega Wii U-spel, dessutom säger sig Nintendo ha flera hemliga grejer på gång med de främsta utvecklarna i branschen. Kort sagt är lovar allt gott för Wii U just nu och efter att Nintendo 3DS har tagit fart verkar det som att 2012 kommer att bli Nintendos år.

**Jonas Mäki**



## NINTENDOS NÄSTA

Jonas Mäki berättar om funktionaliteten i Playstation Vita

### ■ Nintendo Network är framtiden

I nästa generation tänker Nintendo vara med i onlinekriget med nya tjänsten Nintendo Network. Nedladdningsbart material utlovas liksom multipla användare och exklusiva funktioner.

### ■ Appar på väg till handkontrollen

Nintendo har tänkt att handkontrollen till Wii U ska fungera som den tablet den är. Otaliga tjänster som inte är spelrelaterade är på väg, till exempel appar för böcker, serier och film.

### ■ Ladda ner dina spel till Wii U

Nintendo har redan nu har teknologin klar för att kunna sälja spel direkt för nedladdning till Wii U. Man har dock inte bestämt alla detaljer ännu så funktionen släpps vid ett senare tillfälle.

### ■ Namnet fortfarande oklart

Namnet Nintendo 3DS ledde till viss förvirring och Nintendo befärdar att det kan hända även Wii U. Därför är namnet inte helt spikat och konsolen kan komma att heta något annat.



## FANATEC CRS ELITE RACING WHEEL

Gamereactor har testat Fanatecs nya proffsratt och är rusligt imponerade. Men visst, smakar det så kostar det...

Kompatibel med PC / PS3 / X360 Vikt 4, 4 kg Pris 5195 kronor

Ingen av oss tvivlade på att Fanatec skulle lyckas när de för ett drygt år sedan berättade att de höll på att utveckla en Elite-ratt. Nu är den här, Fanatec CSR Elite, och det råder liksom ingen tvekan om att de tyska racinggalningarna konstruerat den tveklöst bästa simulatorratten under 10 000 kronors-strecket.

CSR Elite skiljer sig från den billigare GT2 Wheel på flera sätt. Till att börja med är den utrustad med en optisk sensor som läser av rattens vinklar flera hundra gånger per sekund. Sensorn och dess mätningar är helt separerade från rattens mekanik och eliminerar eventuella felberäkningar när det kommer till de där millimeterprecisa spårvalen. Elite-ratten erbjuder även två force feedback-motorer på 120 watt vardera samt två vibrationssystem som monterats i själva kringlan. Ytterligare teknik i Elite-ratten som andra modeller saknar är bland annat två supertysta fläktar som kylar mekaniken utan att föra alltför mycket oväsen. Enligt Fanatec själva arbetar Elite-ratten i otroliga 26 db vilket är ungefär lika tyst som en Nintendo Wii. CSR Elite är remdriven och innehåller alltså ingen kedja som Trust-

master-konkurrenten RS500. Remdriften är ombyggd och skiljer sig sig GT2-modellen på så sätt att den nu är mer hållbar och starkare.

På Gamereactor har vi testat CSR Elite i bland annat Forza Motorsport 4, Gran Turismo 5 och iRacing och har imponerats av ett antal saker. Dels av att ratten är så pass

## FÖR DIG MED HÖGA KRAV ÄR FANATECS NYA ETT GIVET VAL

smidig och följsam som den är trots den mycket kraftfulla force feedback-funktionen. Det är också imponerande hur mycket mer detaljerade själva uträkningarna som ratten gör är. Det går att precisionsköra sin bil i Forza 4 på ett helt annat sätt jämfört med tidigare. Konstruktionen är otroligt gedigen och ratten väger mer än dubbelt så mycket som andra Fanatec-kringlor. I slutändan är detta den absolut bästa ratten vi någonsin testat och ett givet köp för simulatorn.

LÄS MER PÅ GAMEREACTOR.SE

# PISSPAUS 5.0

Det hela började som ett internskämt, som gick överstyr



## SERIOUS SAM 3

En av de mest bajsnödigt puckomacho-hårda spelhjältarna som någonsin existerat är såklart Sam Stone, som senast löpte amok i Serious Sam 3. Mitt i alienkaoset hittade vi en vattenklosett med oväntat prålig lila sittring, och den högg Sam i miljontals porslinsbitar.



## DEAD RISING 2: OTR

Milstolpe för speltoaletter i Capcoms tvåa

Speltoaletter brukar inte ha mer än rent gimmickartade funktioner. I Dead Rising agerade de dock sparpunkt, vilket givetvis var en milstolpe i speldassens historia.



## FEAR 3

Skrämmande ostädad i skräckspelet

Att bli skrämmd av fliksnärter som hastigt flimrar till i bild gör mirakel för tarmsystemet. Dassen i Fear 3 var visserligen bloddränkta, men fick duga när Tant Brun kom på besök.



## DEUS EX 3

Eidos glansiga framtidsdass imponerade

Deus Ex-badrummen var futuristiskt trovärdiga. Stilren design, blinkande lysdioder och reklam i huvudhöjd är vad vi kan vänta oss på herrarnas, år 2027.



## UNCHARTED 3

Det var svårt att göra ifrån sig på sniskan

Att resa världen runt innebär möten med kraftigt skiftande kulturer... och toaletter. Märkligast var toaletten ombord på fraktskeppet som krävde ordentlig akrobatik.

# PS VITA SNART I SVERIGE

Gamereactor har tillbringat de senaste fem veckorna med Playstation Vita

Från och med den 22 februari ska Playstation Vita ta upp kampen med Nintendo 3DS. Den som väntar på något gott väntar dock på tok för länge, så vi tog flyget till Tokyo (ja, faktiskt) och inhandlade två enheter till redaktionen under Japan-releasen i slutet av förra året. Efter flera veckors klämande och spelande är vi imponerade.

Det är frestande att beskriva Playstation Vita som en schweizisk armékniv; ett gediget, mångfacetterat kvalitetsbygge. Den rymmer utöver en svulstig, 5-tums multitouchskärm även en tryckkänslig yta på baksidan, två analoga spakar, två kameror, Sonys vidareut-



### 1 Omdanat menysystem

I och med Playstation Vita ersätter Sony sitt tidigare menysystem Xross Media Bar med vad man kallar för Live Arena. Live Arena innebär ett mer lekfullt interface, där startskärmen utgörs av ikoner i form av runda bollar och tydliga, lättnavigerade menyer anpassade för touchskärm.

vecklade, rörelsekänsliga Six Axis-teknologi, ett digitalt styrkors och ett gäng knappar. Lägg till en processor och grafik som i dagsläget presterar snäppet under Playstation 3-nivå samt en blank, sexig finish. Vita andas lyx och möjligheter.

Hårdvaran är såklart bara ett ramverk för spelupplevelsorna. Och en konsol blir aldrig bättre än dess spel. Det vi testat mest noggrant är äventyraren Nathan Drakes bärbara debut i *Uncharted: Golden Abyss* (läs mer om det i recensionsavdelningen). Förutom att de dubbla analog-spakarna är en välsignelse för actiontitlar av den här typen, så utnyttjas resten av hårdvaran på fiffiga sätt, inte minst den bakre touchytan och Six Axis-funktionaliteten. Andra välkända Sony-serier som *Resistance*, *Little Big Planet* och *Modnation Racers* är på väg, men vi ser även att Vita kan bli en språngbräda för helt nya spelkoncept.

Ur en hängiven spelares perspektiv har Sony gjort mycket rätt med Playstation Vita. Konsolen är välbyggd, genomtänkt, kraftfull och väldigt läcker rent formmässigt.

## ! SPECIFIKATIONER

**Storlek** 182 x 18,6 x 83,5 millimeter **Vikt** 279 gram **Skärm** 5 tum OLED multitouch (16:9), 960 x 544 pixlar **Processor** ARM Cortex-A9 core (4 kärnor) **Grafik** PowerVR SGX543MP4+ (4 kärnor) **Minne** 512 megabyte (+ 128 megabyte VRAM) **Övrigt** Kamera fram och bak, Six Axis-rörelsekänslighet, GPS, tryckkänslig yta på baksidan



VI HAR TESTAT



### 2 Träffa nya vänner

Den inkluderade tjänsten Near använder sig av den inbyggda GPS:en för att hitta andra Vita-användare i närheten för dig att utmana. Det enda som krävs för att dyka upp på kartan är en godkännande registrering.

### 3 Digital och analog distribution

PS Vita-spelen levereras på små, minneskortliknande kassetter. För att överhuvudtaget kunna spela dem behöver du dock köpa till ett minneskort från Sony. Dessa kan du även fylla med spel nedladdade från Playstation Network.

### 4 Spela dina Playstation 3-spel

Med fjärrspelsfunktionen kan du strömma bild från din PS3-konsol till din Vita, och på så sätt spela dina Playstation 3-spel var som helst. Våra tidiga tester visar dock på halvdan bildkvalitet, något vi hoppas att framtida uppdateringar kan rätta till.

## Notiser

### Ingen ny Xbox 360 i år

Microsoft har slagit fast i en fransk intervju att Xbox 360 inte alls är slut som maskin och att man inte är redo att möta Nintendos Wii U än. Nintendo kör ett eget race som man inte är en direkt medtävlare till, menar man. Någon Xbox 720 kommer absolut inte varken släppas eller visas i år.

### Nya Aliens försenar igen

Evighetsprojektet *Aliens: Colonial Marines* tycks ta en evighet till. Eller åtminstone ett halvår extra. Nyligen försvann spelets officiella hemsida från nätet, och via Twitter lät utvecklaren Gearbox meddela att det inte alls kommer senare i vår som planerat, utan först i höst. Vi fortsätter att vänta...

### Nintendos sifferskryt

Nintendo låter meddela att det är full fart på Nintendo 3DS nu och under det knappa år enheten funnits på marknaden har man sålt över 15 miljoner. Det bäst säljande Nintendo 3DS-spelet är *Super Mario 3D Land* som seglat förbi 5 miljoner, tätt följt av *Mario Kart 7* som har sålt 4,5 miljoner och *Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D* som med 2,5 miljoner ligger trea.

### GTA V släpps under 2013

Rockstar själva har inte velat berätta några detaljer om kommande *Grand Theft Auto V* utöver den trailer man visade i höstas. Tidigare ryktades det dock om att det skulle komma under 2012, men nu säger skickliga bedömare att vi kommer att få vänta betydligt längre än så. I stället heter det att *Grand Theft Auto V* släpps tidigast under våren 2013.

### 20 miljoner Minecraft-spelare

När spelade 20 miljoner människor världen över ditt indie-utvecklade spel senast? Tänkte väl det. Markus "Notch" Persson kan helt ärligt svara "hyfsat nyligen" på den frågan samtidigt som han snyter sig i en äkta Van Gogh. Grattis Notch, du äger!

### Största handkontrollen

Världens största handkontroll väger 120 kilo och är 366 centimeter och är en exakt kopia av NES-originalet. Skaparen heter Ben Allen, ingenjörsstuderande vid Delft University of Technology i Nederländerna. Denna enorma NES-dosa har även tagit sig till Guinness Rekordbok och går till och med att spela med.

### Super Mario tillbaka i år

Nintendo säger självkritiskt att spel ska släppas mer regelbundet till Nintendo 3DS och Wii U än vad som varit fallet med Wii. Över 200 titlar till Nintendo 3DS under utveckling just nu, och spelen ska komma i en jämn ström. Ett av dessa är ett nytt plattformsspel med *Super Mario* som Nintendo utlovar ska komma redan under 2012. Vi gnuagar nävarna.



KARAKTÄRS  
PROFILEN

LÄS MER PÅ [GAMEREACTOR.SE](http://GAMEREACTOR.SE)

# PRINCESS PEACH

**Svampriket's rosa sessa** skärskådas av en redaktion nyfiken på kungligt skvaller...

**Vilken enastående karriär prinsessan i rosa har gjort. Sina första steg mot ära och berömmelse tog hon som den gängliga, hjälplösa Princess Toadstool i Super Mario Bros. Hade någon sagt där och då att hon ett kvartssekel senare skulle tillhöra våra allra mest älskade spelikoner hade de resulterande skrattsalvorna ekat runt Jorden. Men i en total make-over som spände över ett antal år gick hon från hopplöst offer till spelbart**

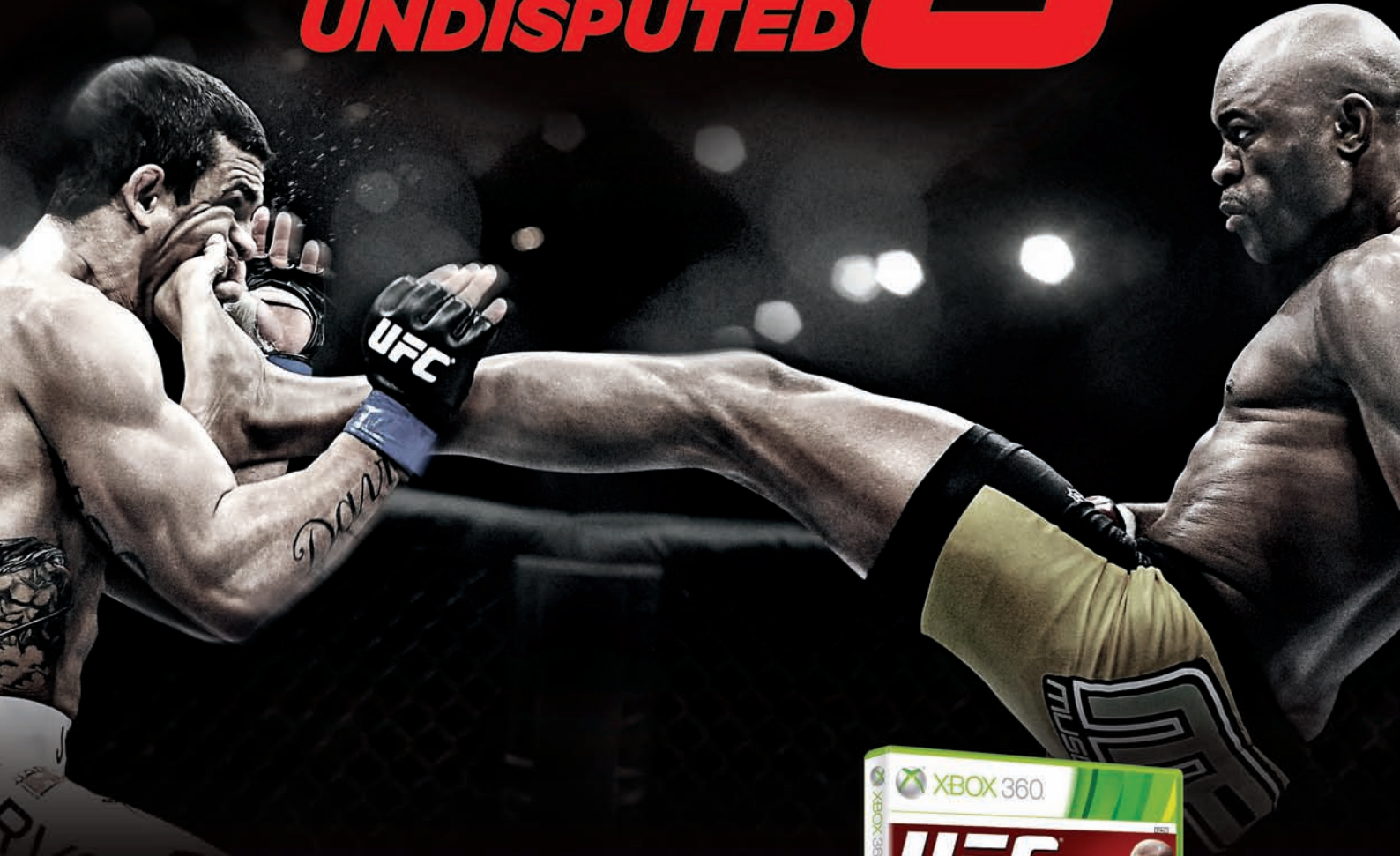
stjärnskott i Super Mario Bros 2. En hel värld charmades av den positiva attityden och av förmågan att graciöst sväva fram genom luften. Slutligen kröntes hennes belägring av våra spelarhjärtan genom det bästa namnbytet sedan Jumpman blev Mario. För alltsedan 1997 års Super Mario 64 känner vi henne som Princess Peach, ett helgjutet namn.

Idag är hennes planeringskalender alltid fulltecknad. Helst av allt mäter hon sina krafter med Mario och de andra i sällskapliga tävlingar, såsom Smash Bros, Mario & Sonic at the Olympic Games och Mario Kart. Till arsenalen hör förmågan att sväva, samt att låta det oskyldiga yttret förråda den fördomsfulle skurken. Hon fick till och med sitt eget spel till DS, bara en sådan sak. Peach har, trots tidigare nämnda svävarförmåga, alltid varit en tjej med bägge fötterna på jorden och glömmar aldrig varför hon blev känd från första början. Hon är därför inte främmande för att ibland låta sig kidnappas av den hiskelige Bowser eller någon av hans gelikar. När frågan om Bowsers eventuella obesvarade kärlek till henne kommer på tal fnissar hon bara kryptiskt till svar.

**Christofer Olsson**

# UFC<sup>®</sup> 3

## UNDISPUTED



Pre-order today and get **EXCLUSIVE** access to the...

### CONTENDERS FIGHTER PACK



Jason Miller



Nick Diaz

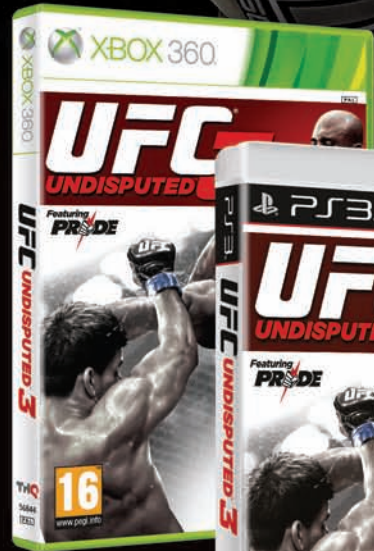


Brian Stann



Phil Davis

...featuring Nick Diaz, Jason "Mayhem" Miller, Phil Davis and Brian Stann. Step Inside with 4 of the most fearsome fighters in mixed martial arts for the first time in **UFC Undisputed** history.



Featuring **PRIDE** For more information go to:  
[www.ufcundisputed.com/pride](http://www.ufcundisputed.com/pride)



In Stores 17.02.12  
[www.ufcundisputed.com](http://www.ufcundisputed.com)



Ultimate Fighting Championship®, Ultimate Fighting™, UFC®, The Ultimate Fighter™, Submission™, AS Real As It Gets™, Zuffa®, The Octagon™, UFC® Undisputed™ 3, and the eight-sided competition mat and cage design are registered trademarks, trade dress or service marks owned exclusively by Zuffa, LLC in the United States and other jurisdictions. PRIDE®, PRIDE FC™, PRIDE FIGHTING CHAMPIONSHIPS™ and BUSHIDO® are trademarks of Pride FC Worldwide Holdings, LLC registered in the United States and other countries. All other trademarks, trade dress, service marks, logos and copyrights referenced herein may be the property of Zuffa, LLC or other respective owners. Any use, in whole or in part, of the preceding copyrighted program, trademarks, trade dress, service marks, designs, logos or other intellectual property owned by Zuffa, LLC shall not occur without the express written consent of Zuffa, LLC and all rights with respect to any such unauthorized use are hereby expressly reserved. PS3™, PlayStation™, PS3™ 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.

# GAME

FIRST PLACE FOR GAMES



# Hetast 2012

De kommande 11 månaderna kommer att bjuda på mängder av efterlängtade spel till samtliga format. Vi på Gamereactor har listat de 20 som vi anser vara de hetaste...

LÄS MER PÅ [GAMEREACTOR.SE](http://GAMEREACTOR.SE)

# 20

## METRO LAST LIGHT

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

**Snön håller på att smälta. Man kan till och med skimta fragment av blå himmel.** Men det är ändå ingen munter bild som målas upp längs Moskvas söndertrasade betonglandskap. Skräckinjagande mutanter härjar på ytan och under jord strider rivaliserande människofalanger om makten. Last Light tar vid direkt efter händelserna i Metro 2033, som i sin tur baserades på den ryska författaren Dmitry Glukhovskys postapokalyptiska roman med samma namn. Det är dock inte den litterära uppföljaren Metro 2034 som står till grund

för Last Light. Den hårda tonen, den kusliga atmosfären och protagonisten Artyom kommer att vara intakt, då ukrainska utvecklaren 4A Games har valt att själva skraddarsy historien för att passa deras ändamål. Precis som tidigare kommer det att bjudas på action och skräck i suggestiva, bistra miljöer.

Att hålla sig i mörker kommer att vara en stor del av överlevnadsstrategin. Att släcka ljuskällor med ljuddämpade gevär och smyghugga nazi-soldater kommer dock att varvas med adrenalininstinna flykter och riviga eldstrider. Oavsett om man trycker under en gran i tjeckiska militärsimulatorens Arma eller blir jagad av radioaktiva hundar kring Tjernobyl i Stalker brukar det finnas en speciell, rå spelbarhet och känsla för atmosfär i östeuropeiska actionspel som är lätt att längta efter. Samma gällde för Metro 2033. Och just därför ser vi med spänning fram emot uppföljaren i sommar.

19

## GUILD WARS 2

Plattform **PC**  
Speltyp Onlinerollspel  
Premiär 2012

Onlinerollspelsmarknaden är hetare än någonsin och den titel på horisonten som höjer flest ögonbryn heter för tillfället Guild Wars 2. Där föregångaren snarare fungerade som ett skapligt substitut till World of Warcraft ser uppföljaren betydligt fräschare ut.

Arena Net hävdar att vi inte kommer att få uppdrag av någon anonym biroll med ett utropstecken ovanför huvudet, utan istället ska sagan berättas i realtid. Ros detta i hamn kan Guild Wars 2 mycket väl bli en pampig utmanare i genren. Kan det utmana Old Republic och Blizzards framgångsrika jätte?

18

## SYNDICATE

### STARBREEZE LADDAR OM MED BRUTAL SCI FI-ACTION

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

Från isometrisk truppaction till förstapersonsskjutare. Bullfrogs gamla klassiker Syndicate återuppväcks i ny skrud när svenska Starbreeze tar kontroll över spelserien. Massor med vapen, möjligheten att hacka fiendens utrustning och samarbete mellan fyra spelare på en gång gör att Deus Ex: Human Revolution får se upp.



17

## SSX

Plattform **PC / PS3 / X360** Speltyp Sport Premiär 2 mars

Efter att EA Canada snott data från Nasa, geotagat cirka två miljarder verkliga bergstoppar och gjort om dem till 27 virtuella skräckbackar är man redo: nu ska en återuppståndna SSX-serie slungas över oss med lavinkraft. Som tidigare handlar det om snowboardåkning med galna tricks, men i stället för publiktäta mysbackar kommer våra förare att kasta sig nedför livsfarliga bergsområden med betydligt mer öppen design. Alla områden har sin egen specifika fara, allt från kyla och mörker till laviner, så denna gång handlar det lika mycket om överlevnad som att få så hög poäng som möjligt. SSX känns riktigt lovande tack vare ett antal fräscha nyheter. Ett rejält onlineläge ska göra brädåkandet mindre ensligt, och med tjänsten Rider Net ska vi kunna utmana våra vänner, även när de inte är online, och låta nytagna rekord på specifika banor reta dem till vansinne. Den som lekt med Autolog lär känna igen sig. Varje dag kommer även diverse online-events att anordnas, och i dessa kan vi dra in pengar som kan användas till ny utrustning. Vi kommer även att kunna tiggas helikopterskjuts mellan bergen och göra flygturer med ekorrdräktsliknande "wing-suits". Jäpp, precis som de där nervkittlande Youtube-klippens flygande våghalsar. Fiktiva åkare från tidigare spel kommer att dyka upp, men även verkliga snowboardlegender som Travis Rice ger tyngd åt hela härligheten. Värt att nämna är också att susandet nedför backarna kommer att ackompanjeras av musik från artister som Run DMC och Pretty Lights. Vi ser verkligen fram mot SSX och den 2 mars får vi se om man kan nå den höga ribban gamla SSX Tricky satte.

#### FEM ÅR SEDAN SIST

Det har gått fem år sedan vi sist fick se något från SSX-serien. Nyändningen SSX ser riktigt bra ut med skön retro-feeling.

16

## KID ICARUS UPRISING

Plattform **Nintendo 3DS** Speltyp Action / Äventyr Premiär Mars

Vi har väntat på en ny uppföljare större delen av våra liv. Nu får äntligen ängeln Pit huvudrollen i ett nytt spel som ska visa var det bärbara stereoskopiska 3D-skåpet ska stå. I Kid Icarus: Uprising är det actionfyllda luftfärder mixat med maffiga bosstrider som står på menyn. Vi ser fram emot en ny uppgörelse med Medusa. Den här gången får de gärna skruva ned svårighetsgraden något, vi kan fortfarande känna kallsvetten tränga fram när vi ser en aubergine.

LÄS MER PÅ GAMEREACTOR.SE

15

## DISHONORED

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

Corvo är förbannad. Faktiskt så irriterad över de falska mordanklagelserna att han i kommande Dishonored skapar sig en karriär som lönnmördare. Som en liemannens tiokampare ska vi alltid ha långt fler äss i rockärmen än nöden kräver. Besvärliga vakter ska skjutas från avstånd, dräpas med en nyvissad dolk, eller undvikas helt genom list och övernaturliga krafter. Målet är alltid givet, tillvägagångssättet är upp till oss. Som vi längtar efter Dishonored.

14

## HITMAN ABSOLUTION

### DANSK SPION SMYGER OCH SKJUTER SOM EN VILDSINT GALNING

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



Visst, lönnmördare ska hålla sig utom synhåll. Men nu, efter en fem år lång väntan, börjar vi bli enormt otåliga på Agent 47:s återkomst. Efter några tidiga testrundor vi avnjutit är vi övertygade: Absolution ser nervkittlande bra ut. Bland urläckra omgivningarna snidade i ny spelmotor ska vi smyga förbi och neutralisera vakter, och med en ny förmåga ska mordandet bli mer intuitivt och smidigare. Det ska gå att angripa banorna med kraftigt skiftande strategier, så både tassande smygisar som fans av ljuddämpade pickadoller lär få sitt lystmäte. Nr 47, snart ses vi igen.



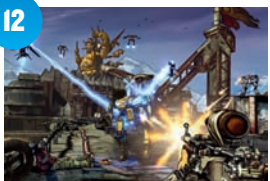
# 13

## PROJECT CARS

Plattform **PC / PS3 / Wii U / Xbox 360**  
Speltyp Racing  
Premiär Oktober

Det är samma visa varje gång, när ett spel släpps fylls forumen av förståsigpåare som talar om vad som hade gjort det bättre. Slightly Mad Studios har därför valt att börja i andra änden med Project Cars, man har frågat spelarna vad de vill ha i ett racingspel och därefter gjort sitt bästa för att implementera allt. Tanken är att skapa drömspelet och förutom multiplayer erbjuder den bästa singleplayer-delen någonsin i en racingsimulator...

12



## BORDERLANDS 2

Plattform **PC / PS3 / Xbox 360**  
Speltyp Action  
Premiär 30 juli

Ett samarbetsläge för fyra spelare, läckraste grafiken söder om Cryengine och vapen som liknade schweiziska armeknivar; Borderlands var som en enda stor actionfest dit alla var bjudna. Uppföljaren lovar mer av allt vansinne ihop med smartare fiender, fränare fordon, tuffare vapen och galnare humor när Gearbox tar sitt action-rollspelet till nästa nivå. Vi vill spela nu.



## STARCRRAFT II HEART OF THE SWARM

### KERRIGENS VENDETTA SER SUPERHET UT

Plattform **Mac / PC**  
Speltyp Strategi  
Premiär Sommar

Visst kan man se Heart of the Swarm som en expansion till ett två år gammalt spel, men när det är Blizzard som ligger bakom brukar det betyda mer värde än många fullprisspel kan erbjuda. Och vem tackar nej till mer av denna generations bästa strategispel? Men även om nya stridsenheter och uppdaterad spelmekanik låter spännande så är det Kerrigans kapitel i den episka rymdoperan som lockar mest.



# 10

## TOMB RAIDER

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

Istället för att stapla sina våghalsiga äventyr på höjden har Lara Croft beslutat att dyka allra längst ner till botten för att visa hur superhjaltesagan började

Den goda Lara har fått utstå en del oförtjänt kritik genom åren. Hennes yttre, som hämtat från närmsta pojkrumsfantasi, har ibland överskuggat det faktum att flera av hennes äventyr tillhör de allra mest minnesvärda vi spelat. Att hon är en spelvärldens Indiana Jones, fast med större mod, mindre byxor och en annan dialekt, har inte alltid räckt till för somliga. Till den skaran hör dock inte vi.

På Gamereactor ser vi varje nytt Tomb Raider som en ursäkt för att stämpla ut tidigt, vissa vår favoritsång och köpa hem thaimat. Med fyra år sedan det förra fullskaliga äventyret, Underworld, börjar suget därför uppnå stormstyrka. Kulingnivå nåddes redan i somras, när Crystal Dynamics bjussade på en fraggaframkallande trailer på denna kommande reboot i samband med E3. Genast stod det klart att Tomb Raider inte bara är ett hopp tillbaka längs tidslinjen, utan också en skitigare och mer fysisk upplevelse än vi vant oss vid. Omgivningarna ska ritas upp något



dystrare och mer skuggtyngda än tidigare, och Lara ska smälta in väl med skärsår, sot och smuts som främsta visuella attribut. Döden kommer också vara mer påtaglig än tidigare, med krossade kroppsdelar och andra väldigt grafiska sätt att dö på för den oförsiktige. Med detta i åtanke är det inte förvånande att spelet troligen blir seriens första att beläggas med 17-årsgräns i USA.

Att handlingen förlagts till början av Laras långa och strapatsfyllda karriär öppnar naturligtvis dörren för en del intressant historieberättande, men vi är allra mest nyfikna på att se om hennes storartade heroism står att känna igen. I nuläget är suget faktiskt exakt lika stort efter att få lösa kniviga gåtor med hennes Assassin's Creed-inspirerade Survival Instinct, som efter att skjuta stora hål i banditer och rovdjur med egenhändigt ihopsatta vapen.



## 09 / METAL GEAR RISING

Plattform **PS3 / X360** Speltyp Action Premiär 2012

När Kojima Productions styr Metal Gear mot okänd terräng, vilka ringer de då? Platinum Games så klart! Metal Gear Rising kommer att bli ett helt nytt slags Metal Gear, och utifrån det lilla vi vet om handlingen ska storyn utspela sig efter händelserna i Metal Gear Solid 2. Snake är utbytt mot cyberninja Raiden och smygandet mot intensiva svärdsstrider. Nästintill allt i spelvärlden kommer att kunna svärdas sönder med grym precision. Räkna med att lilla Platinum Games, med denna stora chans med en ordentlig brottarlicens, kommer att tända på alla cylindrar. Av det vi sett hittills ser Metal Gear Rising: Revengeance ut att bli kärleksbarnet mellan Bayonetta, Metal Gear och Vanquish; en kombointensiv slagmålsklubb i 600 km/h helt enkelt. Vi kan inte längta nog efter att lägga vantarna på Raidens nya förmåga att göra sashimi av allt från fiender till hela byggnader.

# 08



## STREET FIGHTER X TEKKEN

Plattform **PS3 / PS Vita / Xbox 360**  
Speltyp **Fighting**  
Premiär **9 mars**

För fightingfans kan det inte bli mycket bättre än så här. Genrens två bästa serier slås ihop och låter Capcoms legendariska hjältar pockla på strykpåsarna från Tekken-spelen. En kollektiv redaktion får kraftigt ökad salivering över att äntligen kunna få avgöra existensiella frågor som vem som är fläskigast av Rufus och Bob, vem som är den bästa lönnmördaren av Cammy och Nina samt framför allt – vem som skulle vinna ett slagsmål mellan Ryu och Kazuya. Mars kan inte komma snart nog!

# 07

## HALO 4

Plattform **X360** Speltyp **Action**  
Premiär **September**

### MASTER CHIEF LADDAR OM

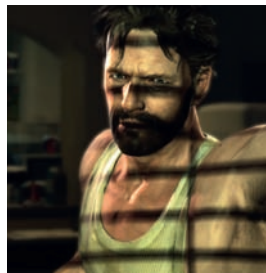
Vi vet inte särskilt mycket om Halo 4. Vi vet faktiskt ingenting. Vi vet inte hur det kommer att se ut eller hur det kommer att fungera rent spelmässigt. Det vi vet är att spelet utvecklas av ett skräddarsytt drömteam kallat 343 Industries och att Master Chief kommer att återvända efter fem år i cryosömn. Det inte mycket att gå på, men vi hoppas såklart på en ny planet, nya fiender, tyngre vapen och sedvanligt fantastisk multiplayerdel.

# 06

## BIOSHOCK INFINITE

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

Den svävande staden Columbia börjar dyka upp vid horisonten. Oändligt efterlängtat Bioshock Infinite ser mer lockande ut för varje dag, och såväl den unika designen som stridssystemet lär göra spelet till ett av 2012 års bästa. Vi ska få susa längs vajrar med vår Sky Hook, använda följeslagerskan Elizabeths specialattacker och få nya förmågor tack vare Vigors och Nostrums. Irrational Games lovar också häftiga tidsrevor och moraliska val när vi utforskar det inbördeskrigshärjade luftriket.



## 05 / MAX PAYNE 3

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

Actionikonen Max Payne har det tufft. Han är avskedad, deprimerad och beroende av värktabletter. Så får Max ett erbjudande om skitgöra, i en skitig del av världen, där undre världens skitstövlar försöker ta kontroll över samhället. Efter den första trailern var vi ytterst osäkra på om Rockstar verkligen kunde hantera Remedys karaktär. Men ju mer vi har fått se från Max Payne 3 desto tydligare blir det unika och kvalitativa i actionspelet. Finslipad teknik, smarta fiender och mer av den där murriga noir-storyn vi älskat i tidigare delar lovar gott; med Max Payne 3 kommer Rockstar att hålla Remedys fana högt.



# 03

## PREY 2

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

Ända sedan Prey släpptes för sex år sedan har vi längtat efter uppföljaren, som tack vare Human Heads tålmod och talang fått den utvecklingstid ett så omfattande actionäventyr behöver. Här ska vi få axla rollen som Killian Samuels som kidnappades samtidigt som förre huvudpersonen Tommy. Tyvärr tycks minnet ha tagit stryk och Killian vet inte riktigt vad som hänt eller varför han befinner sig på utomjordningarnas planet. I jakten på minnet väljer han en prisjägarkarriär i den milt sagt främmande världen. Det står spelaren fritt att utforska eller anta de uppdrag man känner för, varav många dessutom har flera olika lösningar. Hittills har Human Head bara visat en Mass Effect-inspirerad stad med rökiga barer och sjaskiga strippklubbar



till bredden fyllt av intergalaktiskt avskum. När Gamereactor träffade studion berättade de dock om inspirationskällor som Riddick och Mirror's Edge och visade prov på enorm uppfinningsrikedom och underbar fantasi. Prey 2 är kort sagt stekhet. Human Head har vågat ta serien vidare, göra något helt nytt och vi kan knappast hålla kroppsvätskorna i styr.

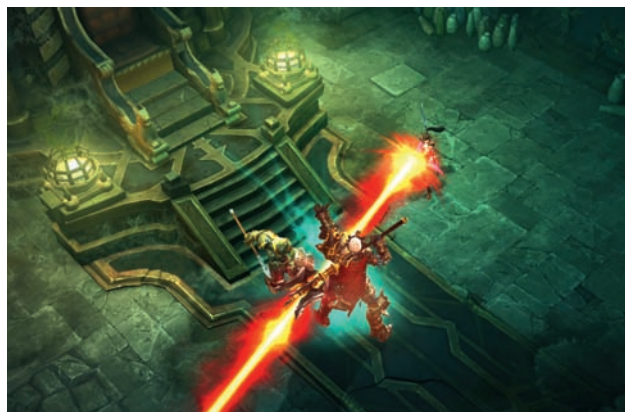
# 04

## DIABLO 3

Plattform **Mac / PC** Speltyp **Action** Premiär **Maj**

Det finns många anledningar till att ligga sömlös av längtan efter Diablo III. Det har gått snart 12 år sedan Diablo II rockade världen totalt, med sin unika mix mellan lättsam monsterslakt och djupgående rollspelsinslag, men framförallt finns det ingen egentlig

konkurrens att tala om. Vill vi slakta taskmörtar och samla prylar ur ett fågelperspektiv i goda vänners lag återgår vi alltid till Diablo II för att det helt enkelt fortfarande är bäst. Bara tanken på att det snart finns en modern variant på marknaden med förbättrad spelmekanik, fyverkeriartad grafik och en rent bombastisk ljudbild gör att hela redaktionen betar sig som hetsiga, vuxna barn. Vetskapen att Blizzard utvecklar varje beståndsdel av spelet för att uppnå den vetenskapliga definitionen av "kul" gör inte saken sämre. Vi vill spränga monster med hammare och blixtrar redan i förgår, men den som väntar på något gott...



02

# MASS EFFECT 3

Plattform **PC / PS3 / Xbox 360** Speltyp **Action / Rollspel** Premiär **6 mars**

Ska Shepard lyckas mota invasionen i Biowares heta trea?

LÄS MER PÅ [GAMEREACTOR.SE](http://GAMEREACTOR.SE)

**Biowares science fiction-odyssey om Commander Shepard ska tidigt i mars nå sitt slut. Fienden har då slutligen anlänt till Jordens egen farstubro och klampar ohövlit in i stugan med skitiga stövlar och massförstörelsevapen. Inte bara vår egen värld utan hela galaxen står på spel, och våra förväntningar kunde knappast ha varit högre. Eftersom föregångarna bjudit på fantastiska spelegenskaper och vitaliserat historieberättandet för ett helt medium blir det lätt så. På tal om berättandet kommer ens beslut i dialogträden att spela en större roll än tidigare, då det här är början på slutet av Shepards resa. Tidigare har Bioware inte kunnat stoppat in allt för avgörande vägval, då man inte ville röra till det allt för mycket inför upplösningen. Har man haft kärleksaffärer i de två tidigare spelen är det även möjligt att ett saftigt triangeldrama finns att se fram emot.**



Nyhetsmässigt i själva spelbarheten ser det lovande ut. Klassiska rollspelselement såsom att kunna modifiera sin utrustning och sina egenskaper kommer att beredas större plats än tidigare. Dock utan att kompromissa med actionsekvenserna som även de boostas med nya rörelser, smidigare spelkontroll och Kinect-funktionalitet i form av att

kunna ge sina truppmedlemmar order genom röstkommandon. Devisen "mer av allt" känns passande att använda.

Mass Effect 3 kommer även för första gången att innehålla en flerspelarkomponent, där man tillsammans med tre vänner tar sig an vågor av fiender i ett spelläge som Horde i Gears of War 2 satte standarden för. Twisten är dock att det kommer att finnas en koppling mellan det du gör i co-op-uppdragen och kampanjen. Genom att framgångsrikt samarbeta med dina kompisar kommer nämligen dina odds för slutstriden i huvudkampanjen att förbättras. Det finns vissa spelserier som vi på redaktionen håller högre än andra. Mass Effect är en sådan. Föregångarna är redan moderna klassiker, och vi ser egentligen inte hur Bioware ska kunna leverera något annat än ännu ett mästerverk.



▶ LÄS MER PÅ [GAMEREACTOR.SE](http://GAMEREACTOR.SE)

Plattform **PC / PS3 / Xbox 360**  
Utvecklare Rockstar Utgivare Rockstar  
Speltyp Action Premiär 24 maj

# 01 GTAV



Det började med ett litet Twitter-inlägg från Rockstar med hashtagen #GTAV. Aktiekursen rusade direkt upp med 7% och Grand Theft Auto V var officiellt utannonserat. Även om Rockstar ännu inte velat bekräfta vem huvudpersonen är eller ens vad han heter, är det bekräftat att äventyret ska utspelas i Los Santos. Staden kommer vara fyra gånger så stor som Liberty City i Grand Theft Auto IV, och en stor del av äventyret ska vara centrerat kring filmens värld i Vinewood – Rockstars egna Hollywood-pastisch.

Tanken är att Los Santos ska vara mer levande än någon annan spelvärld med bondgårdar, stora vindkraftverk, oljeraffinaderier och mycket annat med liv och rörelse. För första gången i seriens historia kommer man även ha ett rikt djurliv med allehanda fyrbenta varelser i de lummiga skogarna, där man för

övrigt kommer kunna stöta på en campare eller två.

Grand Theft Auto V är naturligtvis så hett att vi håller på att kräkas av upphetsning. Fyran var ett av tidernas bästa spel och femman utlovas bli större och ännu mer smockfyllt av underbara karaktärer, brutal action och härlig frihet. Dessutom kommer storyn slå alla rekord och manuskriptet är redan nu över 1000 sidor långt. Ett spel blir helt enkelt inte hetare än såhär.



**18 feb**  
**GAMER MEETUP**  
**STHLM**

Är du bäst i Norden på SOULCALIBUR V?  
 Bevisa det!  
 Vinn en resa till Europa finalen och fina priser.  
[www.gamermeetup.se](http://www.gamermeetup.se)

**TWO SWORDS,  
 TWO GENERATIONS,  
 ONE DESTINY**

# SOUL CALIBUR V™



**The Greatest Warriors**  
 25 characters including 12 new plus Ezio from the Assassin's Creed® series.



**Spectacular Battles**  
 High speed fights featuring the new Critical Edge system.



SOULCALIBUR™ V & © 2012 NAMCO BANDAI Games Inc.  
 © 2012 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Assassin's Creed, Ubisoft, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.  
 KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft.  
 PS, PlayStation, PS3 and PS3 are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Trademarks are property of their respective owners.



**Enhanced Customization**

Create and customize characters by appearance, weapons, fight style and more.



**Conquer the world**

Battle, chat and share replays and data online.

**GameStop**<sup>®</sup>  
power to the players™

**namco**

[WWW.SOULCALIBUR.COM](http://WWW.SOULCALIBUR.COM)



Betor



MAR

## RESIDENT EVIL: RACCOON CITY

Plattform PS3 / Xbox 360 Utvecklare Capcom  
Utgivare Capcom Speltyp Action

**VISSA SAKER ÄR SIG** faktiskt ganska lika. Infekterade mardrömsvarelser jagar fortfarande oss i korridorer. Här finns helande superspray, Umbrella-logotyper och krukor med färska örter runt varje krök. Men Resident Evil: Raccoon City är med sitt co-op-upplägg ändå långt borta från de långsammare skräckupplevelserna från seriens huvuddelar. Nu spelar du med tre vänner och det luktar både Left 4 Dead och Gears of War. Efter några testrundor i en tidig version är intrycken blandade; i ena sekunden jublar vi åt medryckande bossfigurer, i den andra gäspas vi åt menlösa korridorer och fotsoldater. Spelkontrollen är i detta skede ganska fladdrig och coversystemet behöver lite jobb. Men genrebytet är modigt. Att slakta zombieovvvar med tre skjutglada vänner är uppriskande.

Jonas Elfving



APR

## PROTOTYPE 2

Plattform PC / Playstation 3 / Xbox 360 Utvecklare Radical  
Entertainment Utgivare Activision Speltyp Action

**JAMES HELLER ÄR** en aning vresig. Efter lång militärtjänst i Mellanöstern har han kommit hem till nyligen omdöpta staden New York Zero och fått reda på att det ökända Alex Mercer-viruset drabbat hela hans familj. Inte okej. Heller svär att hämnas på mannen som gett viruset sitt namn, men plötsligt spåras han upp av

Alex som infekterar honom också. Övrigt nog ger viruset James övermännisklig styrka, vilket ger honom en möjlighet att förverkliga sin hämnd...

Den som spelade det första Prototype och önskat sig mer av actionspäckat kaos kan vara lugna; total tumult råder även i tvåan. När jag får lägga vantarna på spelet dröjer det inte länge innan jag krossar en tank till småflis, sliter åt mig en kulspruta och riktar kulregn mot multipla vågor av anfallande soldater. Med den sista ammunitionen sätter jag även håll i en helikopter, innan jag kapar en stridsvagn och krigar vidare. Det är riktigt roligt, mycket tack vare att spelkontrollen i striderna är

vässad och att det är lättare att läsa av slagfältet.

När jag fått nog av en helikopter som ständigt flyger över mig, använder jag en av de mer fascinerande krafter som Heller kan erbjuda i spelet. "Tendrills" kallas den, och med den skickar jag iväg kraftfulla tentakler mot motståndaren. Dessa armar kommer antingen snara fast fienden och göra honom öppen för nya attacker, eller krossa motståndaren mellan stridsvagnar, containrar, sopor och fordon som flyger genom luften. Ett skojigt inslag, som fungerar bra och känns genomtänkt. En mängd rätt generiska militärbaser kantade det första spelet, men Radical är inte oroliga för



M A R

# NINJA GAIDEN 3

Plattform PS3 / Wii U / Xbox 360 Utvecklare Team Ninja Utgivare Tecmo Speltyp Action

ETT NYTT NINJA GAIDEN är knappt en månad bort. Trots detta är vi på Gamereactor inte särskilt peppade. Det är nämligen svårt att bli exhalterad när actionvisionären och ninjapappan (tillika jordens coolaste sate) Tomonobu Itagaki inte längre styr actionskutan. I Ninja Gaiden 3 ska fokuset istället skifta från de urverksdesignade våldsfesterna till underliga smygarupdrag. Svårighetsgraden skall tonas ner och några avkapade kroppsdelar blir det tydligen inte heller, men likväl ett stöd för Playstation Move. Vi förstår helt ärligt inte riktigt hur Team Ninja tänkt här. Ninja Gaiden 3 ser ut att bli som en tripp till Disneyland utan att få träffa vare sig Musse Pigg eller hans vänner. Självfallet håller vi däremot tummarna så hårt att de blöder för att vi ska ha fel, och att Ninja Gaiden 3 ninjar byxorerna av oss i mars.

Viktor Eriksson



## FLOCKLEDARE

En bit in i Prototype 2 får James Heller tag på den så kallade Pack Leader-förmågan. Denna ger spelaren möjligheten att tillkalla en liten flock Brawler-monster som slåss vid sin sida. Man kan använda denna taktiska förmåga för att skapa kaos i en militärbas, så man kan smyga in obemärkt från ett annat håll.

## HUMOR UTLOVAS

Radical Entertainment säger sig vara väldigt nöjda med humorn i Prototype 2. "Den skapar inte bara en skön stämning, man kan även relatera till den frustration Heller uttrycker," berättar spelets skapare för oss.

att folk kommer att bli uttråkade denna gång. Baserat på vad jag fick testa, delar jag lugnet. Baserna är mer detaljerade och erbjuder variation i spelets vanliga flöde.

## Jag krossar en stridsvagn till småflis, sliter åt mig en kulspruta och riktar ett kulregn mot vågor av soldater...

De erbjuder också olika pusselmoment där du måste ta reda på vem övervakar vem, för att obemärkt kunna tunna ut flocken runt personen du är intresserad av. Man har också tagit bort uppdrag som inte känns naturliga att ha med (läs: samla skinande klot), och sånt som är

överdrivet repetitivt (förstör 983 virusdetektorer).

Både militärbaserna och hela spelstaden har gått genom enorma grafiska förändringar. Radical har

utvecklat Titan-motorn till version 2.0 och det kommer att erbjuda samma galenskap vi upplevt i det första spelet, bara mycket vackrare. Utvecklarna har mer minne att leka med tack vare uppdelningen av staden, vilket i sin tur betyder mer detaljerade miljöer, större

variation och fler simultana händelser. Det finns inte mycket som överträffar känslan av kontrollerat kaos när 20 soldater, tre stridsvagnar och två helikoptrar intresserar sig för dig och går till anfall.

Men förbättrad grafik, väldesignade stridssystem och ett bra urval av uppdrag är inte det enda Prototype 2 har att erbjuda. Även om spelet kanske inte har en av de mest sofistikerade historierna säger sig Radical ha arbetat hårt för att anpassa den till spelets format. Detta, och mycket annat, är ett löfte vi får granska närmare på när Prototype 2 släpps i april.

Richard Imenes, Gamereactor Norge

# DARKSIDERS 2

Plattform **PC / PS3 / Wii U / Xbox 360** Utvecklare **Vigil Games**  
Utgivare **THQ** Speltyp **Action**

**DET VAR LITE SVÅRT** att älska det första Darksiders. Det hela kändes lite som att få en ny, nästan likadan katt när den gamla blivit påkörd av glassbilen. Likheterna med God of War, Devil May Cry, Bayonetta och Ninja Gaiden blev helt enkelt för stora, men trots detta kunde vi inte heller blunda för kvalitéerna. Inför uppföljaren ser det ut som att identitetskrisen har klarat upp sig och vi vågar

faktiskt sätta oss i en lite lätt förväntansfull sittställning i väntan på mer dödskaos.

Färgerna och leken med dessa är det första som verkligen slår mig i ansiktet, när jag placeras framför en tidig version av Darksiders 2. Mjuka, följsamma, texturer samsas med regnbågens alla färger och resulterar i en vacker dödsdans med fantastisk bilduppdatering. Darksiders 2 tycks nästan ha designats med serietidningar i åtanke, och det är en välkommen nyhet. En annorlunda grafisk stil hade naturligtvis inte räddat ettan från att kännas som en direkt kopia av genrens etablerade stortitlar, men det är ett steg i rätt riktning.

Huvudkaraktären från Darksiders, War, agerade och fungerade som den klichéartade hårda och tysta killen i

det första spelet. Tyvärr var herr Krig lite för klumpig i sitt kontrollschema och som för att inte associeras med detta används sig uppföljaren nu en helt ny protagonist – nämligen Döden själv. Han är betydligt mer passionerad, djurisk, vildsint och grinig vilket speglar av sig i allt från rörelser och attacker till hur han reagerar på händelser och svarar i dialoger. Samtidigt har han en smalare kroppsform än War och rör sig därmed smidigare, men behöver förstås undvika motattacker i en helt annan utsträckning. Faktum är att Döden inte kan blocka alls utan måste förlita sig till att ducka och hoppa undan i rätt tillfälle.

Den här lite mer kattlika aspekten återspeglar dessutom i banornas utformning. Under demorundan



2012



kommer jag ständigt på mig själv med att mentalt referera till Assassin's Creed, Prince of Persia och Uncharted. Det är liksom svårt att göra annat när Döden skuttar akrobatiskt mellan väggar samtidigt som han

## Darksiders 2 börjar kännas som en välsmakande mix mellan action, spännande äventyr och episkt rollspel

utan några som helst problem kan spurta över ett uppspänt rep och använda magi till sin fördel.

Dödens karaktäristiska vapen är förstas lian, men för att göra krigandet lite mer intressanta har man rustat honom med två stycken sådana, som går att anpassa

efter olika situationer. Du kan exempelvis kombinera de båda sylvassa skördeverktygen till en stor hammare eller använda dem som bumeranger vilket skapar utrymme för dynamik i striderna; en livsviktig aspekt i

spel av den här typen.

För att ge upplevelsen ett personligt anslag kommer du att kunna anpassa Döden efter hur du själv vill spela. I ett färdighetsträd väljer du själv vilken gren du vill klättra uppför och valen du gör kommer att påverka

striderna i betydligt större utsträckning än i föregångaren. Lägg därtill möjligheten att plocka upp föremål från besegrade fiender och rusta dig själv med dem och Darksiders 2 börjar kännas som en välsmakande mix mellan action, spännande äventyr och episkt rollspel. Även bossarna lär bli något i hästvåg; den här gången har man gjort dem ännu större, brutalare och svårare att besegra.

Med över 20 timmars utlovad speltid, helt ny design och en mer intressant huvudkaraktär än tidigare ser Darksiders 2 ut att bli mer än bara en likvärdig uppföljare. Det ser ut som en stabil konkurrent till hela actiongenren.

**Martin Eiser, Gamereactor Tyskland**



### PARALLELL STORY

Darksiders 2 utspelar sig samtidigt som ettan men berättelsen kommer att skildras ur ett annat perspektiv. Räkna med att se betydligt mer av världen den här gången då rykten pekar på dubbelt så stor total yta som föregångaren erbjöd.

### UPPLEV MER

Vigil Games har jobbat extra hårt med att få bort så många filmklipp som möjligt. Istället vill man att du som spelare ska uppleva storyn utan mellanhänder. "De flesta hoppar över cutscenes ändå, och så vill vi inte ha det", har Vigil Games berättat för oss.

### SE TUFF UT

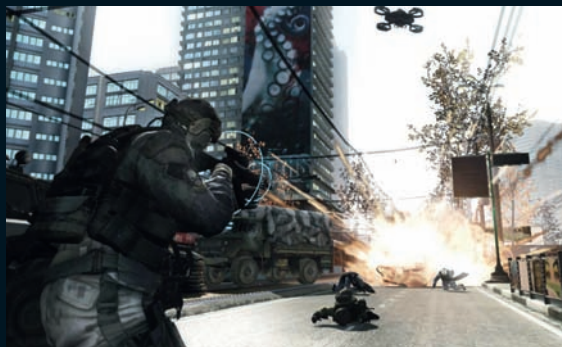
Utrustningen och tillhyggena du hittar på dina äventyr, allt från pistoler och handskar till ärtelhakar och kristaller kommer att forma din karaktär efter dina unika preferenser. Både genom siffror och det rent visuella.





#### RIK VAPENFLORA

Det finns 52 olika vapen att välja mellan. Passar inte något av dem så kan du detaljanpassa varje vapen efter din egen spelstil. En trivial småsak som en annan typ av mynning kan vara livsavgörande i stridens hetta.



EXKLUSIVT  
BARA I GR!



Att rusa fram som en däre och skjuta hejvilt kommer i vanlig ordning att resultera i ond, bråd, död för din egen del. Lokalisera fienden och använd din trupp strategiskt så kommer triumfen som ett brev på posten.

## GHOST RECON: FUTURE SOLDIER

Plattform PC / Playstation 3 / Xbox 360 Utvecklare Ubisoft  
Paris Utgivare Ubisoft Speltyp Action

“**DETTA ÄR DEN TÄNKANDE** individens skjutspel”. Ubisoft-producenten Yann Suquet berättar om Ghost Recon: Future Soldier med en sådan entusiasm att orden staplas på varandra. När han sedan visar oss spelets gunsmith-funktion förstår jag vad han syftar på. Hela 52 olika vapen kan anpassas i extrem detaljrikedom; allt från mynning och magasin till pipa och kikarsikte ska klaffa med spelarens smak. Med Kinect kan du använda

händerna för att interagera med vapenanpassningen, fortsätter Suquet och visar hur det fungerar genom att sträcka ut armarna. Plötsligt delar hela vapnet upp sig i småbitar och urvalet beståndsdelar som går att byta ut blir ännu tydligare.

För att demonstrera funktionaliteten och för att göra det enklare för spelare att hitta rätt vapen för rätt spelstil har Ubisoft implementerat ett testläge där man får skjuta på tavlor utsatta på olika avstånd. Känns det ineffektivt att skjuta på tavlan allra längst bort kan jag direkt gå tillbaka till vapensnickaren och byta ut lite delar för att få mer fart på kulan och bättre sikte, exempelvis. Vill du inte grota ned dig i systemet kan spelet plocka fram det optimala långdistansvapnet åt dig.

Den här typen av modern teknik går hand i hand

med spelets taktiska rötter där man i vanlig ordning måste kommendera och agera utifrån varje enskild situation för att överleva på slagfältet. Ett exempel på detta visas upp där ledaren i Ghost-truppen först skickar ut en drönare för att lokalisera fienden och därefter markerar vart varje soldat bör placera sig. Här är det viktigt att beakta vem som bär på vilken typ av vapen, berättar Suquet, och där någonstans ringar Ubisoft in hela konceptet. Ghost Recon: Future Soldier ser faktiskt på förhand ut som den tänkande individens skjutspel, i enlighet med Ubisofts slogan för titeln. På Suquets T-shirt står det ”I believe in Ghosts”. Ett roligt PR-knep även det, förstås. En ordlek. Men efter den här presentationen är jag beredd att hålla med honom.

**Emil Ryttergard, Gamereactor Danmark**

# MASS EFFECT 3



TAKE EARTH BACK  
8 MARS 2012

BIOWARE

GameStop  
power to the players

GAME  
FIRST PLACE FOR GAMES

WEBHALLEN

PC DVD

PS3

PlayStation Network

XBOX 360

XBOX LIVE

origin  
Powered by EA

18  
www.pegi.info

EA

© 2012 EA International (Studio and Publishing) Ltd. Mass Effect and Mass Effect logo, BioWare and the BioWare logo are trademarks of EA International (Studio and Publishing) Ltd. EA and the EA logo are trademarks of Electronic Arts Inc. All rights reserved. "B", "PlayStation", "PS3", "PS3" 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.



## RADNET EDITION

Enjoy exclusive access to RADNET and unlock an awesome mix of over 55 exclusive in-game events, themed rewards and friend vs friend score challenges



PS3 XBOX 360 XBOX LIVE PC DVD ROM

RADICAL ENTERTAINMENT ACTIVISION®

© 2012 Activision Publishing, Inc. Activision and Prototype are registered trademarks of Activision Publishing, Inc. All rights reserved. PlayStation, PS3, PSP and PS Move are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. 'P3' is a trademark of the same company. 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 and trade names are the properties of their respective owners. All rights reserved. \* Release date for Xbox 360® and PlayStation3 only.

# [PROTOTYPE<sup>®</sup> 2]

## WELCOME TO NEW YORK ZERO!

PROTOTYPE 2<sup>®</sup> takes the unsurpassed carnage of Radical Entertainment's original best-selling open-world game of 2009 - PROTOTYPE and delivers the most over-the-top action game of 2012. Cut a path through the viral wastelands of NYZ and build up a vast genetic arsenal as you hunt, kill and consume your way towards your ultimate goal... destroying Alex Mercer!

**'Puts god-like super powers  
in the palm of your hands.'**

-IGN

## PRE-ORDER AT

# GameStop<sup>®</sup>

power to the players<sup>™</sup>



[facebook.com/prototype](https://www.facebook.com/prototype) • [prototypegame.com](http://prototypegame.com)

**AVAILABLE 24.04.2012\***

Testat



# THE DARKNESS II

PC PS3 X360 Speltyp ACTION Utvecklare DIGITAL EXTREMES Utgivare 2K GAMES Premiär UTE NU Antal spelare 1-8 Rek. Ålder 18

Digital Extremes ultravåldsamma serietidningsflört är ett strålande, storydrivet actionspel

Är du rädd för mörkret? Jackie var det. När de andra barnen retade honom, trakasserade honom, och till slut stängde in honom i den svartaste källaren man kan tänka sig i ett helt dygn... Då rann mörkerbågaren nästintill över. Då höll mörkret på att knäcka Jackie.

Jenny blev hans räddande ängel. Hon spred ljus i mörkret och hon var den Jackie älskade i världen. När mörkret åter igen knackade på Jackies axel menade det dock allvar. I The Darkness-universumet är mörkret nämligen inte bara brist på ljus. Det är ett monster. En diabolisk kraft som valde Jackie på hans 21-årsdag och gav honom oerhörda styrkor. Makt. Men det kom med ett högt pris. I och med mörkrets inträde i Jackies liv, så släktes ljuset. Jenny mördades av fienderna som ingick i dealen.

När The Darkness II tar vid sitter Jackie högst upp på maffiatronen. Från en flådig toppvåning i New York sköts affärerna tillsammans med hans närmaste underhuggare Vinnie och Jimmy. Digital Extremes har tagit fasta på det som gjorde den av svenska Starbreeze utvecklade föregångaren unikt: berättandet. I spelindustrin växer storyfokuserade förstapersonsskjutare nämligen inte på träd. Man har själva beskrivit upplevelsen som ett "actiondrama". Ett tecken på att de lyckats är att jag tog mig igenom spelet under en och samma sittning. Det var omöjligt att slita sig från storyn.



#### FYRDUBBELT UPP

Man kallar det "quad wielding", att hantera både dubbla vapen och två tentakelmonster. Sistnämnda otäckingar kontrolleras med bumperknapparna tillsammans med en av styrspakarna, vilket känns både roligt och unikt.

#### VUXEN VÄRLD

The Darkness-universumet är mörkt, våldsamt, vridet, vuxet och domineras av hedonistiska avskum med skev moral. Som Danmark!

Att dra liknelsen till en bra serietidning är tacksamt. Dels tack vare berättandet, som besvärjar mig till att vända blad på blad med sitt perspektivbollande och fokuset på inte bara den externa, utan även interna, kamp som Jackie måste utkämpa. Ena stunden dekapiterar jag en hel fiendemobb i en mörk gränd. I den andra tror jag mig spela huvudrollen i filmen Gökboet. Men också tack vare det visuella. The Darkness II är nämligen stöpt i samma stil

## DET ÄR OMÖJLIGT ATT SLITA SIG FRÅN STORYN

som Marc Silvestris serieförlaga. Tjocka konturer och en mörk men ändå kontrastrik färgpalett målar upp en ljuvligt designad spelvärld. En stor uppgradering gentemot föregångaren, som dessutom tar upplevelsen närmare källmaterialet.

Men låt oss återgå till mörkerkrafterna och vad det tillåter spelaren att göra. Förutom att man beväpnas med skjutvapen i vardera hand har man två monsteranakondor, som sticker ut som tentakler på vardera sida om spelaren, att använda i brutala



#### MÖRK SIDEKICK

Darklings är små mörker- varelser som hjälper Jackie att utföra illdåd. Denna gång har man koncentrerat sig på en enda Darkling och involverat denna i storyn mer. Dessutom har den ett Union Jack-linne på överkroppen.

#### ARGA ARMAR

Med monsterarmarna kan man även interagera med olika objekt för att använda dem till sin fördel i strid. En bildör blir plötsligt en sköld, ett järnrör ett spjut och en industrifläkt en kaststjärna.

närstridsattacker mot ens fiender. Striderna är kraftigt förbättrade sedan föregångaren. Jackie jonglerar med elakingar, spetsar dem och kastar iväg dem som trasdockor. Sliter dem i stycken. Känslan är – aningen skrämmande – berusande. Det finns dock en hake: mörker gillar inte ljus. Ljusa områden bör därför undvikas då det lämnar Jackie exponerad, kraftlös och sårbar. Något som spelets fiender inte är sena med att utnyttja genom att komma beväpnade med spotlights och ljusgranater. Upplägget är lika unikt som det låter. Historieberättandet, den tungt stiliserade grafiken och Jackies superkrafter är den oheliga treenigheten i The Darkness II.

Men det är inte utan att det finns saker att anmärka på. Jag tycker exempelvis att man kunde gjort något mer spännande av miljöerna. Visst är de supersnygga i all sin serietidningspastisch, men aldrig särskilt banbrytande i upplägg. Man hade också kunnat gjort något mer av sekvenserna då man tar kontroll över sin Darkling. Den största invändningen är ändå att Jackies

våldsresa nådde sin vägs ände aningen adrupt. 6-7 timmar är i kortaste laget.

Lyckligtvis låser man upp "New Game +" efter första genomspelingen, vilket tillåter en att spela en ny omgång med alla upplåsta krafter tillgängliga redan från början. Det ger en ännu större känsla av makt och även om jag vet hur allt slutar betar jag återigen av kapitel efter kapitel. Vi ska heller inte glömma bort att nämna Vendettas-läget, som är en separat kampanj för en eller två spelare sett från Jackies underhuggares perspektiv.

De som oroade sig för att utvecklarbytet från svenskt till kanadensiskt skulle påverka uppföljaren negativt kan alltså känna sig lugna (tvåan är till och med det bättre spelet av de båda). Så, vad väntar du på egentligen? Jackie är inte längre rädd för mörkret. Det borde inte du heller vara. Låt det omfamna dig.



**Daniel Steinholtz**



# KINGDOMS OF AMALUR

PC PS3 X360

Speltyp ROLLSPEL Utvecklare BIG HUGE GAMES Utgivare EA Premiär UTE NU Antal spelare 1 Rek. Ålder 18

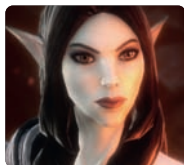
## Big Huge Games lånar från rollspelsgiganterna och gör en uppfriskande mix

### Elder Scrolls och Fable. World of Warcraft och God of War.

Likheterna med andra rollspel som nämnts i samband med Kingdoms of Amalur: Reckoning har antytt en nästintill identitetslös titel. Men att låna från de bästa behöver inte vara något negativt. I detta fall är det tvärtom ett utmärkt recept på ett underhållande rollspel.

Min hjälte vaknar upp som död. Eller ska vi kalla det nyuppstånden? Omvärlden reagerar med viss förvåning över detta och det visar sig även att min karaktär inte har något utstakat öde; ytterst märkligt för en av mina första bekansaper i Amalur, fateweavern Agarth. I sann rollspelsanda är det något unikt med min figur, och jag har möjlighet att ändra både andras öden och hela världen.

Knappt hinner jag smälta tanken på att vara vid liv igen innan min Dokkalfar (Amalurs mörkalver) hamnar i strid. Här bjuds jag på ett varierat och underhållande kampsystem. I detta avseende har Big Huge Games undvikit många fallgropar och även lyckats vara innovativa. En typisk fight kan inledas med exempelvis en smyg-attack med dolkar eller några välplacerade pilar från min båge, varpå jag sedan brassar på med svärdsving eller magiattacker från en trollstav. Att kombinera de här attackerna är riktigt roligt, och i



### LUMMIG VÄRLD

Det är en ljus och färgglad palett som använts i designen av Amalurs värld. Till och med i mörka grottor är designen långt från grådassig och trist.

### DREAM TEAM

Många stora namn har snickrat ihop Kingdoms of Amalur, däribland fantasy-författaren R.A. Salvatore och serietecknaren Todd McFarlane. Lite av ett dream team för ett rollspel, med andra ord.

kombination med livsviktiga dodge-manövrar blir striderna till våldsamma baletter där du ständigt engageras och utmanas.

När du maxat din fate-mätare kan du aktivera Reckoning Mode, vilket saktar ned tiden och låter dig hugga fiender av hjärtats lust. När en motståndare fått vad han tål har du möjlighet att göra en God of War-liknande avslutningsmanöver och hamra knapp för att skrapa ihop extra erfarenhetspoäng. Gör du flertalet

## ROLIGT STRIDSSYSTEM MED STOR VARIATION

fiender groggy resulterar det i en maffig simultanslakt, vilket genererar ännu mer XP. Systemet är fartfyllt, roligt och så långt från tråkigt rollspelsmalande man kan komma.

Valfrihet är nyckelordet, både i strider och karaktärsutveckling. Du är fri att spendera talangoäng på tre klassiska huvud-kategorier: Might, Finesse och Sorcery, och ditt personliga öde väljer du (eller väljer om) i Destinies-menyn. Jag är aldrig låst vid specifika karriärvägar, och efter att jag tröttnade på en råbarkad

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



#### SMÅSYSSLOR

Det finns gott om småsysslor i Kingdoms of Amalur och det är enkelt att lägga många timmar på slitt i smedjan eller alkembordet. Du kan även lägga energi på Sagecrafting, en aktivitet som stärker dina vapen med kristaller.

#### TA DIG RUNT

Världen i Kingdoms of Amalur är stor, men det är aldrig problem att få översikt. Två sorters kartor och möjlighet till direktransporter gör världen lättnavigerad och roligt att utforska.

bråkstake med tremeterssvärd sadlade jag smidigt om till smygig pilbågsexpert.

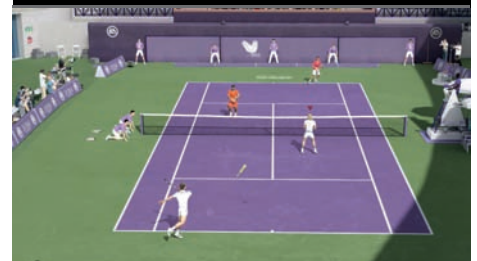
Mindre lyrisk blir jag av storyn, både på makro- och mikronivå. I princip alla karaktärer jag möter har en tröttsam pompös ton när de talar om sig själva, området de lever i och de falanger de tillhör. Detta gravallvar distansierar mig från Amalurs invånare, och minskar engagemanget till uppdraget jag plockar på mig. Mer avspända och minnesvärda undantag finns lyckligtvis, som när jag får hjälpa en varg som förvandlats till människa att bli en fyrfoting igen, men de är i klar minoritet.

Detta hindrar mig inte från att återvända till grottorna, skogarna och öknerna i Kingdoms of Amalur, gång på gång. Jag har fler pilbågsattacker att lära mig, fler ökenzombies att dräpa och fler gömda skatter att förnimma.

**8**

Skyrim och The Old Republic må ta större delen av mångas tid just nu, men jag spår ett lyckat öde för detta finfina komplement.

Jonas Elfving



## GRAND SLAM TENNIS 2

### PS3 XBOX 360

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

**Du minns väl Pong? Du vet, spelet med två pinnar och en boll som använde sporten tennis som mall?** För sin tid var det briljant, roligt och utmanande, men man måste också ta avsknaden av konkurrens i beaktning. För att stå på egna ben i butikshyllorna idag gäller det att man har mest att erbjuda, och när det står mellan sporten tennis och, exempelvis, 300 timmar av engagerande äventyrande i en interaktiv fantasvärld är valet lätt för de flesta. Resultatet är att allt fler utvecklare av tennisspel nischar sig åt rörelsekänslighet. Med Grand Slam Tennis 2 verkar EA ha ignorerat konkurrensen helt, för här erbjuds faktiskt en renodlad tennisupplevelse styrd med alldeles vanliga, hederliga, handkontroller.

Inledningsvis blir jag besviken. Motståndarna agerar slött och efterblivet, kommentatorerna upprepar petitesseartade detaljer, laddningstiderna är för långa och karriärläget så variationsfattigt att recenserandet verkligen börjar kännas som ett jobb. Sen händer något. Jag bestämmer mig för att dra upp svårighetsgraden från standard- till proffsinställningar, och plötsligt sitter jag med ett helt nytt spel. Venus Williams serv är så obönhörligt stenhård att jag tappar hakan och brister ut i gapskratt. Bollen – som antagligen hade mördat om den hade träffat syster Serena i pannbenet – susar förbi i 145 km/h och ger motståndaren ett serve-ess. Vid nästa serv

## LOBBAR, SKRUVAR OCH STOPPBOLLAR I EN VACKER SYMBIOS

är jag beredd och tvingas parera en skruvad boll med ett löst slag. Plötsligt kämpar jag en het strid där såväl karriärpoäng som ära står på spel och jag måste använda den finurligt utformade kontrollen på bästa sätt för att ens ha en chans. Lobbar, stoppbollar, skruvar, lösa slag, och smashar samsas i en riktigt fin symbios och Grand Slam Tennis 2 visar sig från sin rätta sida. En rejäl bit från Pong.

**7** Och dessutom allt som Virtua Tennis 4 borde ha varit.

Oskar Nyström



# SOUL CALIBUR V

**PS3 X360**

Speltyp FIGHTING Utvecklare NAMCO Utgivare NAMCO Premiär UTE NU Antal spelare 1-2 Rek. Ålder 16

Det är otäckt lite kvar av min livmätare. Till råga på allt har den dessutom bytt färg för att ingen ska kunna missa hur bedrövligt uselt till jag ligger till. Min motståndare Astaroth är om möjligt ännu mer demonlik än någonsin och är knappt skadad. Han tar plötsligt sats för att göra proceduren kort med mig. Lyckligtvis har jag hunnit tjuvträna med nykomlingen Z.W.E.I. som snabbt blivit något av en favorit. Tack vare möjligheterna att röra sig snabbare i sidled undviker jag galant attacken, och avfyrar en blixtrande Critical Edge. Plötsligt är oddsen utjämnade. Nu är det bara nerver av stål som avgör vem som kommer att få in i det dödande hugget först.

Den stora grejen som Namco dryftat inför Soul Calibur V är tempot, hur man velat vrida upp intensiteten i slagsmålen. Något som är välbehövligt från Soul Calibur IV som var i sävligaste laget och uppmuntrade till defensivt spel. Soul Calibur V är det rakt motsatta. Namco har siktat på ett offensivt och snabbt spel och försöka hitta tillbaka till det som gjorde de två första Soul Calibur-spelen så bra.

Och som man har lyckats. Att det gått nästan fyra år sedan Soul Calibur IV släpptes har gett studio tid att begrunda sin spelserie och våga göra drastiska grejer. Den mest uppenbara är de nya möjligheterna att röra sig blixtnsnabbt i sidled. Något som gör tunga och långsamma attacker lika med en enkel färd till Nangiala. Därför ha spelsystemet tightats till och man har nu oförskämt god kontroll över sin figur. Det går att dansa undan och krossa sina motståndare med förödande överlägsenhet om denne vägrar anpassa sig till det nya spelsystemet.

Att Namco även nästan helt rensat skärmen från supermätare och liknande bidrar också till en trevligare upplevelse, både visuellt och spelmässigt. Nu finns endast en mätare för Critical Edge-attacker när



## 30 PUGLISTER

Storymässigt har det gått 17 år mellan Soul Calibur IV och V, vilket gjort att en hel del kämpar fallit bort medan andra tillkommit. Totalt finns runt 30 stryksugna figurer att välja bland.

## SAMLARUTGÅVA

Som med alla större spel nuförtiden släpps även en fet samlarutgåva av Soul Calibur V. Den är formad som en stor bok och innehåller förutom spelet en musikskiva, en bok med konceptbilder, en film om utvecklingen och extramaterial för att bygga en egen kämpe.

motståndaren vårdslöst lämnar garden öppen i någon tiondels sekund för länge. Soul Calibur V är för övrigt trevligt att se på. Den nya renare designen känns fräsch, figurerna är både sanslöst detaljerade och välanimerade och bakgrunderna är fenomenala. Min favoritbana är en sammandrabbning med ett piratskepp med mångbottnade nivåer som öppnar upp sig på Dead or Alive-seriens manér.

Den största minuspunkten är spelets singleplayer-läge som känns märkligt fattigt, i synnerhet för Soul Calibur som länge var

## SPELSYSTEMET HAR TIGHTATS TILL REJÄLT

känt för vettlöst snygga mellansekvenser. Här är allt tunt och pliktskyldigt utformat med en sövande stämma som berättar om Patroklos Alexandras äventyr medan enkla teckningar illustrerar vad som händer. Jag har svårt att se några andra än trogna fans tycka att singleplayer är givande, och med tanke på att det bara finns story för en figur känns det om möjligt ännu fattigare.

Lyckligtvis är det dock petitesser i sammanhanget. Fighting ska såklart alltid spelas mot mänskligt motstånd och det är då man märker vilket briljant, känslöframkallande och vanebildande spel Soul Calibur V faktiskt är. Namco har skapat en helhet som känns fräsch, ilsnabb och som har ett väl genomarbetat online-stöd. Tillsammans garanterar allt detta att jag har flera år av förstklassig fighting framför mig.

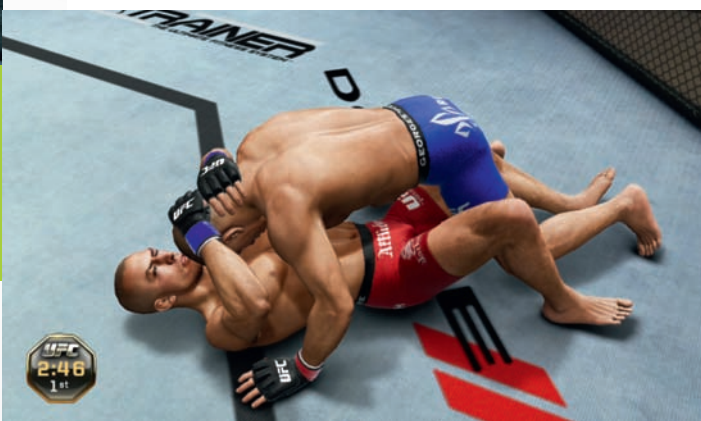
**9**

Jonas Mäki

# UFC UNDISPUTED 3

PS3 X360

Speltyp SPORT / FIGHTING Utvecklare YUKE'S Utgivare THQ  
Premiär UTE NU Antal spelare 1-2 Rek. Ålder 16



## LÄTTA GRABBAR

En av de största nyheterna i UFC Undisputed 3 är tillkomsten av organisationens nya viktclasser (135 pounds och 145 pounds). Detta innebär att man nu kan spela som WEC-stjärnorna Urijah Faber, José Aldo och Mike Brown.

## GSP VS GSP

För första gången i UFC Undisputed kan man i år spela mot varandra med samma fighter. Det är alltså fullt möjligt att plocka på Georges St-Pierre med Georges St-Pierre. En trevlig känsla, minst sagt.

**UFC och THQ är smarta. Strategiska.** Det handlar om att inte implementera alla nyheterna direkt utan sprida ut dem över ett antal årliga upplagor. På det sättet känns varje spel som en nödvändighet för de allra mest initierade och på så sätt tar de nya idéerna inte slut. EA har gjort på det här sättet med sina sportspelsserier sedan urminnes tider och att det nu även gäller THQ:s bästsäljande mixed martial arts-spel.

Inför årets version, eller det tredje spelet i serien, har utvecklarna Yuke's stoppat in ett efterlängtat Pride FC-läge som nu gör det möjligt att spela med många av de gamla Pride-legenderna samt nyttja de japanska reglerna. I praktiken innebär detta att man i Pride Mode både kan nyttja knän på marken, vertikala armbågsslag, huvudstamp och fotbollssparkar på en liggande motståndare. Regler som förbjöds inom amerikansk mixed martial arts för länge sedan och idag heller inte används i Japan. För spelet i sig gör de gamla Pride-reglerna inte mycket. Ett huvudstamp kan förvisso snabbt avgöra en fight, men i grunden handlar det om samma spelsystem där det absolut mest effektiva är

att leta efter den där stenhårda högerkroken och säkra en så kallad "Flash knock out". Personligen älskar jag tempot i UFC-spelen. Det går tillräckligt snabbt för att det ska vara roligt även efter 200 matcher, men lagom långsamt för att man som nybörjare snabbt ska kunna känna sig bekväm med spelmekaniken. Tillkommer gör det genomarbetade och i år utökade karriärläget där man som aspirerande proffs reser runt mellan olika träningsställen, slåss på mindre matchkort i mindre organisationer samt jagar sponsorer. Den slutgiltiga belöningen är säkrat när man plockar hem mästarbältet i UFC i den viktlassen man valt att slåss i.

## TEMPOT ÄR HELT PERFEKT BÅDE FÖR NYBÖRJARE OCH RUTINERADE SPELARE

På minuskontor hittar vi dock en del irriterande svagheter som håller UFC 3 från de där riktiga toppbetygen. Det nya submission-systemet är direkt värdelöst och det känns som om laddningstiderna nu är längre än i den föregående versionen.

Jag har även svårt att begripa hur det kan komma sig att Yuke's fortfarande, efter snart fyra år, inte lyckas skapa en mer smidig och dynamisk boxning likt den stående fightingen i dunderfloppen EA Sports MMA. I övrigt är dock detta både snyggt, beroendeframkallande och väldigt innehållsrikt.

**7**

Petter Hegevall



## CATHERINE

PS3 X360

Speltyp PUSSEL Utvecklare ATLUS  
Utgivare DEEP SILVER Premiär UTE NU  
Antal spelare 1-2 Rek. Ålder 18

**De säger att människor är som pusselbitar,** att det alltid finns två som passar ihop. I Catherines fall är den ena pusselbiten Vincent Brooks, en bekymmerslös man som efter flickvännens prat om giftermål vaknar upp med en annan kvinna. Ett livsfarligt triangeldrama inleds, där vi får guida Vincent genom en händelserik vecka i hans liv och ta beslut som leder honom närmare en av de två kvinnorna - och ett av många alternativa slut.

Catherines upplägg är väldigt unikt, men det är beklagligt att Vincents kärleksliv är lika endimensionellt som kampen mellan ont och gott i många rollspel. Med det sagt resulterar dramat i mycket spänning när stornyn utvecklas, även om den japanska berättartekniken med sin utdragna,

## ETT UNIKT PUSSELSPEL MED REJÄL SUBSTANS

melodramatiska dialog inte är för alla.

Det är Vincents pusselinspirerade mardrömmar som utgör Catherines spelmässiga kärna. Här tvingas spelaren bestiga enorma torn av stenblock, och det är inte så svårt att lista ut vad detta är en metafor för. Det är ett simpelt koncept som dock undviker enförmighet då spelet ständigt presenterar nya fällor, mekaniker och tekniker som måste bemästras.

Vissa kontroll- och kameraproblem kan försvåra lösningsprocessen, men spelet är oftast rättvist utmanande. Spelets senare pussel (som är snudd på genialiska) kommer att få många att skrika ut av ren frustration, men när man väl når toppen är tillfredsställelsen oöverträffad. Här finns även ett par grymma bossmöten där Vincent måste fly från personliga demoner.

För att få ut mest av Catherine krävs det att man finner njutning i båda dess ytterst olika halvor. Är man endast intresserad av pusslen kan man tappa tålmodet under de utdragna storydelarna, men letar man efter ett unikt pusselspel

med rejäl substans så är sökandet efter drömspelet över.

**8**

Mathias Holmberg

# METAL GEAR SOLID HD

PS3 X360

Speltyp ACTION Utvecklare KONAMI  
Utgivare KONAMI Premiär UTE NU Antal spelare 1 Rek. Ålder 18



**Metal Gear Solid-serien är, på gott och ont, helt unik.** Det finns inget annat inom spelvärlden som ens kommer i närheten av dess makabra blandning av spelsystem och berättande. Har du aldrig spelat ett Metal Gear så gör dig då beredd på att få hela din värld upp och nedvänd. Du kommer att upptäcka helt nya saker, dörrar du inte ens visste fanns kommer att öppnas och nya färger att uppenbaras. Vid slutet av resan kommer du att kippa efter luft samtidigt som du ropar "Va, kan man göra så här med spel!?" Du kommer helt enkelt att må alldeles fantastiskt och den här HD-samlingen är ett så gott sätt som något att börja din färd på.

Här får du tre helt otroliga spel, Metal Gear Solid 2, 3 och Peace Walker uppdaterade i krispigt skarpa HD-versioner, varav Peace Walker tidigare aldrig släppts till de stationära konsolerna. Det ihop med det sänkta priset gör det här till något i stil med århundradets klipp, både vad gäller antalet speltimmar och rent sabla kul.

Spelen är alla en hutlös blandning av episkt, filosofiskt och rentav självparodiserande berättande, ihop med ett av de



#### VÄSSAD TEKNIK

Den tekniska uppdateringen av spelen har inte bara gjort dem snyggare. De långa och irriterande laddningstiderna är också borta. Det är en liten detalj, men gör helheten så mycket mer njutbar.

#### PSP-KLASSIKER

Kunde inte du spela Metal Gear Solid: Peace Walker för att du inte ägde en PSP? Misströsta ej! I och med denna samling har du ditt främsta skäl till varför du ska införskaffa Metal Gear Solid HD Collection. Snakes smygiga äventyr under 60-talet var lika väl putsat som alla de andra delarna i serien.

tajtaste smyg- och actionspelsystemen som genren spottat ur sig. Alla delar i serien kommer därtill med sina egna varianter på grundformelln som håller variationen uppe och tristessen borta. De gånger som spelen faktiskt haltar är i det stundtals bökgiga och alltid överarbetade manuset, som gör att både mellan-sekvenser och andra dialogscener ibland klockar in över halvtimmen.

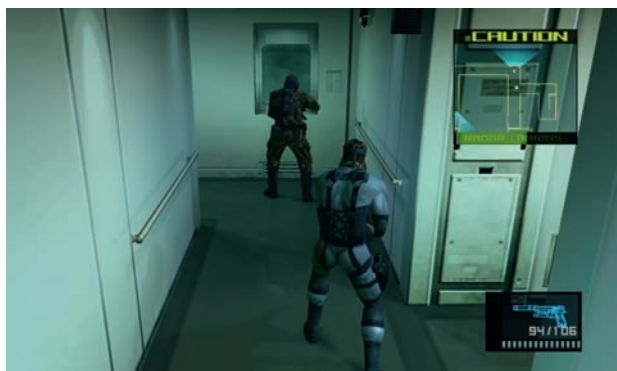
Samlingens största brist är däremot att den innehåller en del kända hål, varav det största är avsaknaden av det första

## DU FÅR TRE OTROLIGA SPEL I KRISPIGT SKARPA HD-VERSIONER

Metal Gear Solid. Det blir tydligt att spelet är en extra viktig knypunkt för seriens historiska tidslinje, vilket gör att Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty står ut likt en böld fylld med frågetecken. Mycket extramaterial från Substance och Subsistence är också frånvarande; en smula snopet även om en del gissningsvis beror på olika rättighetsskäl.

Det är synd, för annars hade Metal Gear Solid HD Collection varit definitionen för en perfekt samling, som bara hade kunnat förbättras ifall du på köpet fick med en lock av Kojimas hår. Nu får den

**8** istället nöja sig med att vara en väldigt bra actionspelssamling.  
Viktor Eriksson



## UNCHARTED GOLDEN ABYSS

### PLAYSTATION VITA

Speltyp ACTION Utvecklare BEND STUDIOS  
Utgivare SONY Premiär 22 FEB  
Antal spelare 1 Rek. Ålder 16

**Jag kan knappast tänka mig en lämpligare premiärtitel till en ny Sony-konsol än ett tillskott i den kritikerrosade Uncharted-serien.** Dels eftersom den alltid har bjudit på höga, spelbarhetsmässiga kvaliteter och genomgående underhållande - om än lite ytliga - berättelser. Dels för att Sony inte har en starkare maskot än seriens huvudman Nathan Drake just nu.

Och det ska sägas med detsamma: det är en ynnest att återigen få klä sig i Nathans slitstarka farfarströja. Särskilt med tanke på att det bara var dryga fyra månader sedan vi fick njuta av hans makalösa trea. I ett skutt tillbaka i kronologin utspelar sig Golden Abyss innan det allra första Uncharted-spelet till Playstation 3, Drake's Fortune. Det visar sig också snart att det är just Drake's Fortune som Golden Abyss ligger allra närmast till upplägget.

Skådeplatsen är Panamas djungler och inget annat. Miljövariationen från de två senaste spelen är sålunda nedtonad, vilket

## DET SOM IMPONERAR MEST ÄR SPEL-KONTROLLEN

dock inte betyder att man snart tröttnar på tät vegetation och grönska. Tvärtom upphör jag aldrig imponeras av hur vackert och väl designat Golden Abyss är. Vare sig jag utforskar grottor i sällskap av en facklas flämtande sken eller blickar ut över storslagna panoraman, inser jag att jag aldrig sett något liknande till en bärbar konsol.

Det som imponerar allra mest är spelkontrollen. De analoga spakarna i kombination med den rörelsekänsliga Sixaxis-teknologin gör underverk för träffsäkerheten i eldstriderna. Jag är dock aningen besviken på berättandet och kemin mellan karaktärerna. Tråkigt nog finns det heller inget flerspelarläge, vilket för mig personligen varit en av seriens starkaste sidor sedan Uncharted 2. Att vi blir bestulna på desserten kan jag dock ha

**8** visst överseende med när varmrätten smakar så gott.  
Daniel Steinholtz



# FINAL FANTASY XIII-2

**PS3 X360** Speltyp ROLLSPEL Utvecklare SQUARE Utgivare SQUARE Premiär UTE NU Antal spelare 1 Rek. Ålder 16

Att följa upp Final Fantasy XIII kan inte ha varit helt lätt. Å ena sidan blev det en försäljningsmässig framgång. Men det hindrade å andra sidan inte några av de allra trognaste fansen från att vässa sina tangentbord och fylla internet med klagosånger över främst spelets linjäritet. När så del två anländer är det som att Square Enix har tagit fasta på allt det som uppskattats hos föregångaren, slipat bort det som fått kritik, samt kryddat med en hel del nya inslag. Det är en nästan häpnadsväckande vilja till anpassning och mest förvånande och glädjande av allt – det fungerar!

Även om den första timmen eller så präglas av ett konstig post-XIII-syndrom där jag runt varje hörn fruktar att en tjugofem timmar lång stålkorridor ska dyka upp, så går det väldigt fort att få kläm på det geografiska upplägget i Final Fantasy XIII-2. Eller, geo-kronografiskt borde det kanske kallas. Världskartan består nämligen av ett rutnät där varje cell representerar en viss plats vid en viss tidpunkt. Tidsresor står alltså på schemat, något som utnyttjas väl i form av "lös problemet tvåhundra år tidigare"-mekanik, alternativa verkligheter och otaliga tidsparadoxer.

Förstepassagerare på dessa resor genom rumtiden är Serah, känd från det tidigare spelet som kristalliserad lillasyster till Lightning. Som huvudperson är hon nästan anmärkningsvärt tam och fattig på personlighet. Detsamma kan också sägas om hennes parhäst Noel. I normala fall



## POLARE FRÅN FÖRR

Berättandet fokuserar nästan helt på Serahs perspektiv, men föregångarens figurer gästspelar också. Dock – och detta kan inte sägas med nog eftertryck – med befriande små doser Vanille.

## MONSTER I FICKAN

Från den ständigt växande listan över infångade monster är det fritt fram att välja ut sina favoriter. Själv fastnade jag särskilt för en liten robot med tio tigrars styrka. Jag gav honom namnet Kebab, rikliga mängder robotkäk och en gullig mössa.

skulle jag ha ganska svårt för att spendera så mycket tid tillsammans med två karaktärer så berövade på charm, känsloliv och personlighetsutveckling. Men i jämförelse med att kastas mellan sex ungefär lika skissartade karaktärer och deras ödesmättade röster föredrar jag enkelheten i att ha två permanenta hjältar, samt en tredje plats som står öppen för diverse hjälpsamma monster.

Exakt varför dessa monster är så hjälpsamma varken vet eller bryr jag mig om, allt som spelar någon roll är att den ständigt växande faunan fångade monster är en ren njutning att underhålla och använda. Hemligheten bakom framgång i det ljuvliga stridssystemet, intakt från XIII, blir sedan att kombinera Serah, Noel och ett av tre utvalda monster till olika strategiska moduler som passar väl ihop. Att hitta balansen mellan försvagande eldattacker, förödande svärdshugg och läkande magi

## DEN VÄXANDE FAUNAN FÅNGADE MONSTER ÄR EN REN NJUTNING ATT UNDERHÅLLA OCH ANVÄNDA

är en fartfylld fröjd. Särskilt som vi denna gång slipper gudomliga motorcyklar och dylikt trams.

När så sluttexterna rullar över skärmen, dryga tjugofem timmar efter äventyrets början, kan jag bara konstatera att mina farhågor om att kvaliteten skulle brista mitt i all förändringsvilja kommit på skam. Utvecklaren har visat stor fingertoppskänsla genom att fokusera på de inslag i Final Fantasy XIII:s universum som kändes mest gedigna: dynamiken mellan Cocoon och Pulse, striderna, samt Lightnings öde. Slutresultatet är en värld jag med stor glädje återkommer till långt efter det att själva handlingen tagit slut, onekligen ett bra betyg för en representant för

**8** rollspelsgenren. Anledningen stavas vanebildande upptäckarglädje. Och Chocobo-kapplöpning.  
**Christofer Olsson**



# RESIDENT EVIL: REVELATIONS

**NINTENDO 3DS** Speltyp ACTION Utvecklare CAPCOM Utgivare CAPCOM Premiär UTE NU Antal spelare 1-2 Rek. Ålder 16

**Resident Evil: Revelations tar sin början på ett nedgången, ruskigt fartyg mitt ute på havet. Jag tackar min lyckliga stjärna för att jag inte är alldeles ensam bland spillrorna av vad som förmodligen varit en trivsam båttfärd. Besättningen syns inte till någonstans och det dröjer inte länge innan jag får en förklaring till varför...**

Bland det första jag märker är att jag inte är lika rörlig som i Resident Evil 4, där jag utan problem kunde rundsparka en mindre by i ansiktet. Capcom har medvetet handikappat spelaren för att lämna en känsla av utsatthet. Varje skott räknas och det är lurigt att träffa när jag backar så långsamt. Resultatet är en realistisk, lätt panikartad helhetsupplevelse. Som att överraskas av en zombie när man nyss schamponerat håret, ungefär.

Stundtals blir jag verkligen vettsskrämd i Resident Evil: Revelations, men känslan av hopplöshet kommer på kant när historien hoppar fram och tillbaka mellan den mörka båten och betydligt ljusare platser. Att scanna stora köttstycken på en strand känns exempelvis helt meningslöst, men det måste göras innan jag kan ta mig vidare på fartyget. Här känns



## SKRÄM EN VÄN

Du som inte törs spela själv kan koppla upp dig med en kamrat och smiska utyg i ett actionorienterat läge där det gäller att ta sig från punkt A till B utan att kola vippen.

## FULL KONTROLL

Köper du till Circle Pad Pro till 3DS får du tillgång till två styrspakar och två extra axelknappar. Att kunna sikta med höger styrspak och samtidigt förflytta dig med vänster blir snabbt oombärligt i klaustrofobiska situationer.

det som att spelet har en intern konflikt med sig själv där ena halvan tycker att allt måste förklaras och andra halvan inser att skräckgenren mår som bäst i total ovisshet.

För bara något år sedan hade det varit omöjligt för Capcom att komprimera

**REVELATIONS ÄR FAKTISKT ETT NÖDVÄNDIGT TILLSKOTT TILL VARJE SKRÄCK-ENTUSIASTS SPELBIBLIOTEK**

så här mycket rädsla i en pytteliten 3DS-kassett. Det blir med ens svårt att sätta fingret på vad Capcom egentligen gjort men desto enklare att fastslå att de gjort det mesta rätt. Resident Evil: Revelations är inte bara ett bärbart komplement till den riktiga, numerade, serien utan ett nödvändigt tillskott till

**8** varje skräckentusiasts spelbibliotek och en fingervisning om vad det bärbara formatet är kapabelt till idag.

**Oskar Nyström**



## EVERYBODY'S GOLF VITA

**PLAYSTATION VITA** (Skrivet av Daniel Steinholtz)

**Everybody's Golf är vad Everybody's Golf alltid har varit, även till Playstation Vita. Lättspelat och väldigt japanskt. Det innebär dels smygläsiga golfare med ostiga oneliners, dels färgglada banor där väderkvarnar och söta djur samsas om utrymmet. En nyhet är att Vitans kamera kan utnyttjas för att utöka spelgrafiken med din egen fysiska omgivning, och att du kan titta dig omkring genom att röra på konsolen.**

**7** Meningslöst men småkul. I övrigt är detta en genommysig portabel golfupplevelse.



## LITTLE DEVIANTS

**PLAYSTATION VITA** (Skrivet av Jonas Mäki)

**Det är numera ett krav vid varje ny hårdvarulansering att släppa en minispelssamling som visar den nya enhetens fördelar. Little Deviants axlar den rollen perfekt och låter dig använda alla PS Vitans nya funktioner som exempelvis gyro, mikrofon och tryckkänslig baksida. Alla minispel är inte bra men det finns höjdpunkter som den Pilotwings-liknande fallskärmshoppningen och bollrullande genom grindar.**

**7** Överlag är Little Deviants ett trevligt spel om man vill uppleva allt PS Vita har att erbjuda.



## MODNATION RACERS

**PLAYSTATION VITA** (Skrivet av Jonas Mäki)

**Jag var inte särskilt imponerad av Modnation Racers till Playstation 3, en ganska sölig Mario Kart-klon med för breda banor. Till PS Vita kommer konceptet dock mer till sin rätt, och allt snickrande av kärror och modifierande av förare känns plötsligt mer relevant. Lägg till det att man med den tryckkänsliga skärmens hjälp kan bygga en fullt fungerande bana och vara igång med tävlandet inom en minut och du har ett**

**7** underhållande portabelt sällskap. Tyvärr saknas dock onlinestöd, vilket kostar en betygsspinne.

**"It's built to have depth"**  
- IGN.com



# WIN ALL FOUR GRAND SLAM® TOURNAMENTS

**TOTAL PRECISION. TOTAL POWER. TOTAL CONTROL.**

EXPERIENCE TOTAL RACKET CONTROL NOW AT

**[EANORDIC.COM/GRANDSLAMTENNIS2](http://EANORDIC.COM/GRANDSLAMTENNIS2)**



**GameStop**  
power to the players™



PS3  
PlayStation 3



XBOX 360

XBOX LIVE



**GRAND SLAM™  
TENNIS 2**

**ON COURT 09.02.2012**

© 2012 Electronic Arts Inc. EA, EA SPORTS, and the EA SPORTS logo are trademarks of Electronic Arts Inc. GRAND SLAM is a registered Trademark owned by Grand Slam Tennis Properties, Ltd and used under licence by EA. Roland Garros French Open is a registered trademark of the French Tennis Federation. Used by permission. The USTA and the US Open Ball and Flame design are registered trademarks of the United States Tennis Association. The Tennis Australia logo and the Australian Open logo are registered trademarks of Tennis Australia Ltd and must not be reproduced or otherwise used, in whole or in part, without the prior written consent of Tennis Australia Ltd. Approved by the All England Lawn Tennis and Croquet Club, Wimbledon. "PS", "PlayStation", "PS3", "PS3" and "PS3" 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.

# NORDIC EDITION BONUS CONTENT

FIGHT IN STYLE DLC PACK, with:

Omega - recruitable extra monster

Summoner's Garb - alternate costume

Battle Attire - alternate costume

and:

Muramasa - alternate weapon

# FINAL FANTASY XIII-2

BEYOND TIME. BEYOND FATE.  
BEYOND IMAGINATION.



AVAILABLE 03.02.12

16  
www.pegi.info

[www.finalfantasy13-2game.com](http://www.finalfantasy13-2game.com)  [finalfantasy13game](http://finalfantasy13game)

©2011, 2012 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. CHARACTER DESIGN: TETSUYA NOMURA. FINAL FANTASY, SQUARE ENIX, and the SQUARE ENIX logo are registered trademarks or trademarks of Square Enix Holdings Co., Ltd. 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. "PS3", "PlayStation", "PS3", and "PS3" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

SQUARE ENIX®



AVAILABLE AT

**GameStop**®

power to the players™



PS3  
PlayStation 3



XBOX 360

XBOX  
LIVE

**Prinskorv, lutfisk, nyårskarameller och Saints Row 3.**

Ledighet blev det inte mycket av för mig under årets högtider. Detta eftersom jag spenderade såväl julafton som nyårsdagen med att försöka färdigställa så många sidor av vår nya site-design som möjligt. Gamereactor 3.0 växer fram, sakta men säkert. En ny site med nya, efterlängtnade funktioner och nytt utseende. Tanken är att lansera den till hösten. Jag hoppas och tror att vi kommer att kunna hålla det. Jag har redan, i omgångar, lovat för mycket dock. Förutom hårt arbete med nya Gamereactor.se har vi ju även pysslat med tidningen som du håller i handen den senaste månaden. Sånär gick det till när vi snodde ihop Gamereactor 92:

**Torsdag 5/1**

Nytt år, nya tag. Jonas & Jonas är lediga till måndag medan jag jobbar på. Har alldeles för mycket att göra för att kunna koppla av, vilket slutat med att jag suttit här på redaktionen natt som dag på slutet. Idag har jag designat artikeln Hetast 2012 samt tvingat Gamereactors flitiga skribentkår att rösta och avsluta diskussionerna rörande årets hetaste, kommande spel. Om du redan läst artikeln här i tidningen och vill veta mer finns det en förlängd version att ta del av på Sveriges största spelsite; Gamereactor.se.

**Fredag 6/1**

UFC Undisputed 3 och Soul Calibur V har redan anlänt i form av recensionsversioner till samtliga format. Även Metal Gear Solid HD Collection damp ned i redaktionens brevlåda för någon vecka sedan. Jag har spenderat de senaste kvällarna tillsammans med UFC 3 och gillar spelet, även om förbättringarna i förhållande till den föregående versionen är ruskigt små. Yuke's har ju för vana att knappt ändra någonting i sina spelföljetonger, något som även börjar märkas i UFC-serien. Recensionen har du förhoppningsvis redan läst.



**Kenflo kramar om sin bästis BJ Penn i en av hundrals matcher i UFC Undisputed 3 som vi på redaktionen avnjutit. Besök Gamereactor.se och skriv din egen recension...**

**Söndag 8/1**

Viktor Eriksson har arbetat på en heltäckande artikel om Metal Gear som spelserie och dess skapare, Hideo Kojima, de senaste två månaderna. Texten är ännu inte klar och det återstår att se om vi hinner få färdigt den till det här numret - men designen är nu färdig, i alla fall. Det enda problemet är att vi helt saknar tryckbara, bra, bilder från Metal Gear Solid (Playstation). Jag och Jonas Mäki ska undersöka om det går att emulera originalspelet via en PSOne-emulator och på så sätt få tag i perfekta screenshots till vår feta artikel. Under tiden spenderar jag tid med att grabba bilder från Metal Gear Solid 2 och 3 i form av Metal Gear Solid HD Collection. Treaan håller fortfarande, inte tvåan...



**Den första delen av Metal Gear Solid 2 som utspelar sig på båten är hygglig men sedan går det rätt snabbt utför, tyvärr.**

**Måndag 9/1**

Jag har spenderat halva dagen på sjukhuset inför min operation. Tagit mängder av olika prover och känner mig lite såsig i skallen. Det finns dock mängder att stå i och jag har börjat pyssla med bildbehandlingen samt planeringen av recensionsavdelningen. Med lite tur hinner vi få in en recension av svenskutvecklade Syndicate, om inte vet du ju att du kommer att kunna läsa texten på Gamereactor.se. Jag ser personligen väldigt mycket fram emot The Darkness II också.

**Tisdag 10/1**

Hetast 2012 växer fram liksom vår lilla special om Playstation Vita. Jag har känt, klämt och pillat på redaktionens Japan-importerade konsol och är väldigt, väldigt imponerad. Att kunna spela spel med Playstation 3-grafik på en bärbar enhet känns nästan lite bisarrt. Än så länge har vi dock bara tillgång till Uncharted: The Golden Abyss och Ridge Racer. Förhoppningsvis hinner vi lägga vantarna på samtliga av releasetitlarna innan numret lämnas till tryck. Det är dock över två veckor kvar till deadline. Gott om tid.

**Onsdag 11/1**

Jonas och Jonas jobbar för fullt i rummet bredvid. Mister Mäki pratar oavbrutet, ingen hör vad han egentligen säger. En hoppspark i anletet skulle vara på sin plats, men jag saknar fysiken att kunna prestera en sådan vildsint karatekick. Vi har under dagen planerat klart beta-avdelningen samt spelat lite Kingdoms of Amalur: Reckoning. EA:s Skyrim-dödare. Recensionen har du förhoppningsvis redan läst. Imorgon får vi The Darkness II, ett spel som jag sett väldigt mycket fram emot. Hoppas det är betydligt bättre än föregångaren.

**Torsdag 12/1**

Årets spel 2011 enligt läsarna - har publicerats på Gamereactor.se idag. Artikeln är givetvis superintressant för alla som röstade på Guldstjärnan 2011 och det är roligt att se allt engagemang från er läsare. Jag sitter med det sista inför min stundande operation, förbereder filer, mallar och drillar Jonas, Jonas och Oskar i hur vi arbetar med de ansvarsområden som jag vanligtvis sköter. Det känns motigt, stressigt och lite nervöst att lämna Gamereactor för första gången på nio år. Men det är ju dags nu, dags att skruva ihop min eländiga ländrygg och förhoppningsvis slippa smärtorna.

**Fredag 13/1**

Resident Evil: Operation Raccoon City, Resident Evil: Revelations, Final Fantasy XIII-2 och Asura's Wrath anlände idag. På måndag dimper Twisted Metal in, förhoppningsvis. Recensionsversionen får vi hoppas. Februari är en stekhet spelmånad och detta ser ut att bli ett spännande nummer. Tyvärr kommer vi inte att kunna sätta betyg på Syndicate då EA sagt blankt nej till en recension den 14 februari. Tråkigt...



**Läs ett mastig beta-test av Raccoon City på Gamereactor.se.**

**Lördag 14/1**

Det var fredagen den 13 igår. Något jag inser först idag. Det förklarar dock en hel del; igår lyckades jag spilla O'boy på mitt Mac-tangentbord, oavsiktligt radera 15

**JONAS RYKTEN**

Gamereactors nyhetsredaktör berättar om månadens branschskvall

**■ Lönnmördare i Nordamerika**

Efter att ha lönnmördat på flera platser i Europa verkar det som Ubisoft nu gör sig redo att byta världsdel för sina lönnmördare, och det ganska ordentligt. Det sägs nämligen att Assassin's Creed III ska utspelas under det amerikanska frihetskriget där man som spelare kommer att hamna mitt i stridigheterna mellan indianer, briter och patrioter.

**■ Kinect i laptops**

Microsoft har precis börjat sälja en mer avancerad PC-variant av Kinect, avsedd för både arbete och spel. Nu ryktas det att datorillverkaren Asus gör sig redo att bygga in Kinect i sina framtida laptops, något som säkerligen kommer att utöka den rörelsekänsliga kamerans popularitet och användningsområden även inom datorvärlden.

**■ Turtles efter Batman**

Det ryktas att Rocksteady Studios har lämnat Batman bakom sig och istället jobbar på ett mörkt och vuxet Teenage Mutant Ninja Turtles-spel. En stor fri värld att utforska sägs stå på menyn och för att bekämpa skurkar som Dr. Baxter Stockman och Shredder ska man få tillbehör som änterhakar och rökbomb till sin hjälp.

**■ MS-points försvinner**

Enligt ett rykte kommer Microsoft Points - valutorna på Xbox Live - att slopas. Istället kommer man använda riktiga valutor, så vi ska kunna se exakt hur mycket vi handlar för. På samma sätt som PSN och Steam fungerar alltså. Enligt källan ska bytet ske i slutet av året och göra det lättare för oss att jämföra onlinetjänsternas pris.

**■ Kane & Lynch 3**

Redan i höstas snackade det om att IO Interactive höll på med ett tredje Kane & Lynch-spel och sedan seriens utgivare Square Enix registrerat en titel kallad Sleeping Dogs har ryktena tagit ny fart. Med tanke på att de äger IO Interactive och att tvåan hette Dog Days ligger det nära till hands att tro att Kane & Lynch 3 faktiskt är på väg.

å redaktionen varit, vad vi  
å Gamereactor.se

viktiga screenshots och lägga tre hasselnötter i den  
nötallergiske Oskars morgonpulverkaffe. Osis.  
Vanligtvis brukar jag få dit fem. Hursomhelst. Den här  
helgen vilar jag så gott det går, inför den stundande  
ryggoperationen. Precis när jag hade det som mest  
harmoniskt bestämde jag mig för att mikra Elfving  
kvarglömda thai-mat som låg i kylan och lockade.  
Big mistake. Kycklingfan var starkare än  
Sydamerikas årliga chiliproduktion, och det kom rök  
ur mina öron. Nitton Verum Hälsøyoghurt senare och  
jag kan nästan andas. Jädra thai-Elfving.

### Söndag 15/1

Nu är det vila som gäller. Totalt sängliggande inför  
operationen är vad jag behöver för att kuva  
stresshormonerna i kroppen. Jonas och Jonas (The  
Jonas Brothers som jag kallar dem) pluggar in de  
sista chefredaktörkunskaperna de behöver kunna  
under min frånvaro. Själv har jag parkerat ändalykten  
framför hemmabion och tittat på Contagion, Steven  
Soderberghs smittsamma rulle. Tyvärr en ganska  
intetsägande film, som inte kunde bestämma sig  
vilken genre eller stil den ville tillhöra. Varken hackat  
eller malet, men helt klart ett stabilt hantverk rent  
tekniskt sett.

### Måndag 16/1

Mäki har fått en Blaze Mega Drive Arcade Ultimate  
Portable. Prylen ifråga låter oss spela förinstallerade  
Mega Drive-spel, något som Sonic-fanatikern Mäki  
förstås fnittrar av förtjusning åt, medans hans  
Nintendo 3DS och PS Vita samlar damm. Jag ämnar  
givetvis stjäla mackapären så fort som möjligt.

### Tisdag 17/1

Nu är det dags. Dags att lägga mig under kniven och  
låta Dr. Mario skruva ihop en ny rygg åt mig. Jag  
softar i en bekväm sjukhussäng och har konverserat  
med läkarna (varav en faktiskt var ett troget  
Gamereactor-fan). När jag hämtat mig kommer jag  
att ha energi nog att ge Mäki den där hoppsparken,  
springa ikapp Hemglass-bilen och bära Jesper till  
badrummet när hans händer blivit kladdiga av lunch-  
kräbullarna. Under konvalescensen har jag planerat  
att spela några av de titlar jag inte hunnit med under  
fjolåret. Portal 2, Uncharted 3: Drake's Fortune, 459  
Iphone-spel och Super Mario 3D Land. Det lär också  
finnas en del nytt att ta tag i om några veckor, som  
Soul Calibur V och en drös Playstation Vita-spel. Det  
är det suveräna med spel. De är perfekta tidsfördriv.  
Ha det gott nu, kära läsare, så ses vi senare i år.

### 6 gånger mer kraftfull

En källa som säger sig jobba med Microsoft har hävdade att  
uppföljaren till Xbox 360 kommer bli sex gånger så kraftfull som  
sin föregångare. Grafikkortet som tydligen ska användas är AMD  
Radeon HD 6670 med stöd för DirectX11, flera monitorer, äkta  
3D och möjlighet till full 1080p-upplösning. Dessutom skvallras  
det om konsolens premiär, som lär ska inträffa kring hösten  
2013. I en direkt jämförelse med Wii U beräknas grafikkortet i  
Xbox 720 bli 20% mer kraftfullt och PC-spelare kommer även  
framledes alltså att trava på med betydligt bättre prestanda.

## Laddat

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



## Alan Wake's American Nightmare

Plattform **XBOX 360** Speltyp **ACTION** Antal spelare 1 Pris 130 KR Text ERIK RAHJA, GR FI

**Stämningfulla, försiktigt lunkande Alan Wake tog sex år att utveckla. Något som**  
inte märktes på försäljningssiffrorna, trots positiv respons från press och spelare.  
Det är därför ingen överraskning att Alan Wake's American Nightmare bjuder på  
action i uppskalat tempo, där Alan sugns in i ett avsnitt han själv skrivit till TV-serien  
Night Springs. I bästa sci-fi-anda tas ingen hänsyn till tid eller rum och American  
Nightmare etablerar sig direkt som ett lättamt sidospår med fokus på vildsint  
slakt, snarare än skrajset utforskande av läbbig barrskog. Wake själv är snabbare,  
smidigare, och laddar om snabbare än i originalspelet. En aspekt som går hand i  
hand med faktumet att en bred arsenal vapen delas ut under äventyrets gång. Är  
det köpvärdt då? Jodå, för även om American Nightmare inte är någon  
regelrätt uppföljare går det inte att komma ifrån att mängden underhållning  
per krona är svårslagen, när prislappen är så blygsam som 130 kronor.



## Haunt

Plattform **XBOX 360** Speltyp **ÄVENTYR** Antal spelare 1 Pris 90 KR Text ERIK RAHJA, GR FI

**Oroa dig inte för namnet, Haunt är inte så läskigt att du behöver telefonera**  
Ghostbusters eller förbjuda dina barn att gå nära spelet. Vad Parappa the Rapper-  
skaparen NanaOn-Sha gjort här är vad Pixar är experter på: att göra ett specifikt  
tema underhållande för alla oavsett ålder. Här är det Benji Muldoon jag ska hjälpa,  
en herre som förlorat sin kropp och endast kan kommunicera genom tavlor i ett  
stort spökhus. Med Kinects och sålunda min kropps hjälp löser jag enkla pussel  
och utmaningar medan charmiga spöken kämpar med att skrämma slag på mig.  
Röstskådespeleriet är underbart och fler än en gång har jag brösttit ut i ett riktigt  
hästgarv framför spelet. Men allt är inte frid och fröjd, för även om NanaOn-Sha  
använder Kinect smartare än jag någonsin sett är kameran fortfarande för inexakt,  
och mellan varven måste jag spela om långa delar bara för att någon enkel  
grej inte velat fungera. Synd på så rara arter, för i övrigt är Haunt och alla  
dess spöken något jag varmt kan rekommendera.



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



# COWBOYS & ALIENS

Iron Man-regissörens serietidningsbaserade cowboy-epos är en stor besvikelse



Skådespelare **Daniel Craig**, **Harrison Ford**, **Olivia Wilde**, **Sam Rockwell**

Utgivare **PARAMOUNT**  
Regi **JON FAVREAU**  
Genre **ACTION**  
Premiär **UTE NU**  
Codec **MPEG-4 AVC**  
Ljud **DTS-HD 5.1**  
Ratio **2.40:1**

**COWBOYS, INDIANER**, skurkar, fyllon, ruskprickar och banditer gaddar ihop sig för att banka sönder ett gäng inkräktande rymdhuliganer, hur häftigt låter inte det? Den vansinnigt upphetsande trailern fick mig att skaka av förtjusning och jag ignorerade alla varningssignaler.

Och ja... Det är svårt att få till en mer beprövad och upphaussad skara filmfolk än den Cowboys & Aliens stoltsar med. Eller vad sågs om Iron Man-skaparen Jon Favreau i regissörstolen, Steven Spielberg som producent samt Bondhjälten Daniel Craig och Harrison Ford i huvudrollerna. Vad kunde gå fel? En hel del visar det sig.

Daniel Craig spelar revolvermannen Jake Loneran som vaknar upp svettig och blödandes i den varma Arizona-öknen med minnesförlust och en märklig manick runt sin handled. Han stappar sig till den främlingsfientliga westernhålan Absolution och blir fångslad. Då attackerar hålan brutalt av utomjordingar men Jake upptäcker att handledsmanicken är ett riktigt fetingvapen. Efter den inledande attacken förväntade jag mig två

timmar hejdundrande episk action mellan cowboys och aliens men istället bjuds jag på en slätstruken westernhistoria. Jake rider runt och verkar inte riktigt veta vad han ska göra och utomjordingarna med oklart motiv (förutom att de verkar vara sugna på guld) roar sig med att kidnappa människor med lasso, spränga kossor och vara allmänt oförskämda. Manuset, som varit ute och vänt hela 8 gånger hos diverse manusförfattare blev till slut en mycket banal historia.

Den klichédrypande westernmiljön med karaktärer lika intressanta som pappfigurer och aliens som ser ut som de gjort under de senaste decennierna räddas inte ens av mästaren på tomma ansiktsuttryck, Daniel Craig, eller en butter Harrison Ford. Jon Favreau ville mycket med Cowboys & Aliens och förutsättningarna var goda men han fegade och gav oss ett trist hantverk utan originalitet och fart. Lite som Wild Wild West

**5** fast utan humor. Men bilden är det inget fel på och ljudet är oerhört maffigt.

**Johan Bergström**



## Metal Gear Cowboys

I en tid då allting ska vara i 3D, till vilket pris som helst och hur vedervärdigt slutresultatet än blir känns det skönt med regissörer som Jon Favreau, som trots massiva påtryckningar från filmbolaget inte ville filma eller konvertera filmen till 3D. En av de åtta manusförfattarna var David Hayter, en i TV-spelskretsar känd person som extraknacker som röst åt Solid Snake i Metal Gear Solid-spelen. Metal Gear-kopplingarna tar inte slut där. Filmens musikkompositör Harry Gregson Williams har nämligen gjort musiken till alla Metal Gear Solid-spelen.

## TOPP-5 Fjolårets bästa Blu-rays



### 1 The Social Network

Estetiskt perfekt thriller

Vi trodde att Seven-regissören Fincher hade gått och blivit galen. Skogstökig bortom all räddning. Det kändes som det

enda rimliga med tanke på hans val att göra en film om Facebook. Men det som på förhand kändes väldigt märkligt visade sig snabbt vara någonting utöver det vanliga. The Social Network var inte bara en av fjolårets bästa filmer med sin makalösa uppvisning i regi, skådespeleri och manus. Den var också en av de bästa Blu-ray-upplevelserna som vi haft något att uppleva.



### 2 Dumma mej

Fantastisk familjekomik

Missförstådd skurk med trasig barndom tar hand om några föräldralösa flickor. Ja, mycket mer krävs det egentligen inte för

att få redaktions filmredaktion på fall. Fast Dumma mej bjöd ju på så mycket annat också. Charm, klockren humor och en miljon banangula minigubbar. Läger man till en helt fantastisk Blu-ray-utgåva så fick vi äntligen en animerad film som matchar Pixars allra bästa verk.



### 3 Black Swan

Polanski-doftande briljans

Paradoxalt nog så handlade Black Swan inte särskilt mycket om balett. Istället var det konstnärlig uppoffring och

estetisk galenskap som stod på schemat där Natalie Portman gjorde sitt livs roll och ytterst välförtjänt kunde hämta hem en Oscar för besväret. Med en skrämmande intensitet, närgångna porträtt och en lek med Polanski-doftande psykologi så blev svanen fjolårets bästa thriller.

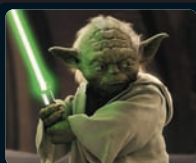


### 4 127 Timmar

Gripande stark enmansrulle

Äventyraren Aron Ralston skuttade runt i Utahs fantastiska stenlandskap men ramlade ner i en ravin och fastnade med

armen under en sten. Så inleddes en av 2011 års mest gripande och känsloladdade filmer. Den helt makalösa historien om mänsklig jävlaranamma och livsvilja tillskrivs duon Danny Boyle och James Franco som gav oss en nagelbitare av klass. Dannels regihantverk gjorde oss lyriska och James Franco storspelade. Dessutom var både bilden och ljudet fantastiskt bra, rakt igenom.



### 5 Star Wars (Box)

The Complete Saga rockade

Nä, George Lucas kunde såklart inte hålla fingrarna i styr den här gången heller. Men inte ens det faktum att originalfilmerna nu

hade blivit ändrade för 500:e gången kunde dämpa vår glädje över att äntligen få avnjuta dessa tre mästerverk i ljuvlig högupplösning. Bildkvaliteten fick Jabba the Hutt att likna Jesper mer än någonsin och det magnifika ljudet gav oss gåshud gång på gång med underbar precision och styrka. Att sedan de tre nya filmerna knappt kan kallas för filmer, det är en helt annan historia...



## RED STATE

Genre ACTION Premiär 15 FEB Ratio 1.85:1 Ljud DTS-HD 7.1

LÅTER MAN KEVIN SMITH härja fritt i regissörsstolen kan resultatet bli lite vad som helst. Hans senaste film, tillika första trevande försök med exploitation, är inget undantag. Sexhungeriga killar hamnar i klorna på kristna fundamentalister, FBI dyker upp och sedan är cirkusen igång. Friskt satsat med genomtänkt dialog och svart humor men helheten spretar åt all håll och kanter i en våldsamt genreförvirring. Bilden är

lågbudgetpräglad med lite urvattnade färger

men ändå skarp. Ljudmixen låter helt okej.

Anna Eklund



## CRAZY STUPID LOVE

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

CAL WEAVER har tappat tronen på sig själv efter att hans fru varit otrogen. In kliver Jacob som ger Cal nytt självförtroende och tips på hur man raggar kvinnor. Men är Cal redo att ge upp frun? Eller är kärleken värd att kämpa för? Det låter tokklyschigt och bitvis är det precis vad Crazy, Stupid, Love är. Men under ytan finns en förvånansvärt smart, varm, välspelad och underhållande romantisk komedi som nästan

håller hela vägen. Bild- och ljudkvaliteten är

bra, godkänd skärpa och fina färger.

Erik Nilsson Romantiker



## FRIGHT NIGHT

Genre SKRÄCK Premiär 15 FEB Ratio 1.78:1 Ljud DTS-HD 7.1

DET GÅR BRA FÖR CHARLEY. Han dejtar skolans hetaste tjej och hänger med de rätta vännerna. Allt det förändras när det visar sig att grannen Jerry är en blodsgare som dränerar traktens tonåringar. En nyinspelning av 80-talsfilmen som många har ett gott öga till, alltså. Imponerar allra mest gör Colin Farrell som vampyralfahanne med tight tröja. Överlag är detta en trevlig och välbalanserad remake men den

trevande första kvarten hade behövt mer

udd. Bilden är skarp och ljudet låter kanon.

Anna Eklund



## THE ZOOKEEPER

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

KEVIN JAMES drar på sig loser-kostymen igen och spelar omtyckt djurskötare med tjejproblem. När han dumpas av sin dunderfräska brutta är han på väg ner i depressionshålet, men zoodjuret bestämmer sig för att lära honom lite om tjejuseri. Den fete klantjälten har vi sett tusen gånger förut och Adam Sandler har blivit synonymt med kalkonkomedi, tyvärr. Att Rosario Dawson förnedrar sig genom att

hänga med de här töntarna är tragiskt. Inte

heller bilden imponerar men ljudet är bra.

Johan Bergström

## TV-SERIER Vi betygsätter Blu-ray-versionen av en TV-serie



### Boardwalk Empire Complete First Season

Genre DRAMASERIE  
Premiär UTE NU  
Ljud DTS-HD 5.1

JAG HAR HAFT ETT stort tomrum i mitt hjärta ända sedan Sopranos slutade sändas för snart fem år sedan. Ett tomrum som inte längre existerar tack vare HBO och deras nya superserie Boardwalk Empire med Steve Buscemi i huvudrollen.

Buscemi spelar Nucky Thompson, lika delar lömsk politiker och hänsynslös gangster, med Atlantic City under 1920-talets USA som spelplats. Med flera av de tongivande namnen bakom Sopranos på manusfronten och Martin Scorsese som producent dukas ett veritabelt smörgåsbord upp med underbara

skådespelare, sylvassa dialoger och en perfekt uppfångad tidsanda. Det går att skriva evighetslånga superlativ om den ljuvliga mixen mellan våldsamheter, gripande drama och träffsäker humor.

Eller lyfta på hatten åt Michael Shannon som är så otäckt bra i en biroll som specialagent. Men det enklaste är bara att konstatera det som många redan vet. Att det här är den bästa TV-serien som går just nu. Att sen bild- och ljudkvaliteten håller

referensklass på Blu-ray gör

knappast saken sämre.

Erik Nilsson Ranta



# WORLD OF TANKS

## GRATIS MMO

HA KA PÅ 18 000 000 ANDRA SPELARE NU!



**STRATEGY** Bilda formation med dina lagkamrater för att övermanna motståndet.



**ACTION** Använd omgivningen taktiskt som sköldar i strider man mot man.



**GARAGE** Underhåll dina tanks, kommunicera med andra spelare, träna din besättning.

HA SKOJ MED DENNA

## UGC PIN-KOD\* VÄRD 7€

EN GÅVA FRÅM DINA VÄNNER PÅ WARGAMING.NET SAMT PLAYSPAN

\*Koderna går bara att använda en gång, och det går heller inte att mata in fler än en kod



Skynda på, denna PIN-kod går ut efter den 30 mars 2012

Gå till [www.wotcode.com/ugc](http://www.wotcode.com/ugc), välj den mängd guld du vill ha och välj att betala med **Ultimate Game Card** för att mata in PIN-koden.

# VAR EN DEL AV KRIGET!



ULTIMATE  
**GAME CARD**



WARGAMING.NET