

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

GRATIS
TIDNING
Mars 2012
Nummer 93

Game reactor

Nordens största speltidning

www.gamereactor.se



RECENSIONEN

MASS EFFECT 3

3 MEDARBETARE

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



Daniel Steinholtz

De senaste veckorna har Daniel monterat en projektor och en duk i sin lya, för att kunna avnjuta höjarspel som Mass Effect 3 i hundra ljuvliga tum. Det tog honom 87 timmar och fem inhyrda procelever för att installera riggen.



Jesper Karlsson

Jesper har fastnat i Battlefield 3. På riktigt. Inget annat än Dice onlinekrig lockar, och för att få honom att recensera något annat har vi behövt bända bort honom från hans dator med special-importerade stänger av lättmetall. Nu njuter han i stället av Prince of Persia.



Viktor Eriksson

Ivrigt mumsandes på nya favoritgodisen Starbar har Viktor kladdat ned redaktionens Wii-fjärr när han recenserat The Last Story. Straffet blev att fånga in de dreads som dagligen lossnar från Oskar och får eget liv. It's a dirty job...

LEDAREN

Gamereactor nummer 93 / Mars 2012



När jag mötte Snake

“Det står att man ska skjuta ihjäl folk”. Morsan tittade skeptiskt på Snake's Revenges baksida. Sedan ännu mer skeptiskt på mig. Men jag hade förstås redan bestämt mig. Jag hade redan pluggat på så mycket om Metal Gears uppföljare att köpet var givet. “Åh, det är inte så farligt”, kontrade jag med en tioårigs sylvassa retorik och lyckades på något sätt ro affären i hamn, bränna ett halvårs månadspeng och få med mig spelet hem från leksaksaffären. Det här med åldersgränser på spel var liksom inte aktuellt i slutet av 80-talet.

Så här i efterhand inser jag att spelet i fråga var ett av de svagaste i Metal Gear-serien, och jag blev oerhört frustrerad när jag som ung gamer fick dö och starta om, gång på gång. Redan i NES-spelets inledande djungelbanor slog fienderna ständigt larm och med bara svaga bevakningslyktor som enda ljuskälla var det svårt att navigera sig fram till den första byggnaden. Men... det var något särskilt med det där spelet. Man smög. Man undvek fiender. Man använde sanningsgas och passerkort. Man stormade inte in för att meja ned dussintals fiender åt gången. Belöningarna i form av nya vapen, prylar, matransoner och en högre rang var svåra, men väldigt tillfredställande att få lägga nävarna på.

När sedan Metal Gear erövrade den tredje dimensionen och använde filmiska grepp på ett helt nytt sätt var i princip en ny genre född, och jag var nog inte ensam om att ha ett stort utropstecken över huvudet under mina möten med stämmningsfulla världar och färgstarka bossar. Ett av mina starkaste spelminnen är när Snake bröt den fjärde väggen och nickade mot kameran för att få mig att lägga handkontrollen på golvet, som Psycho Mantis sedan fick att skaka med sin läskiga “tankekräft”.

Ytterligare några år senare trängdes jag med en skara journalister på Grand Hotel i Stockholm, framför en välklädd japan i vita designerglasögon. Mannen var förstås Hideo Kojima och jag hann bara ställa honom en fråga, något om svensk spelutveckling, och fick en märklig kommentar om attraktiva svenska kvinnor till svar. Inte riktigt vad jag väntat mig. Samtidigt var det ett logiskt svar från en man som blandat både hyperseriös kärnvapen-ängest och våldsamt diarre i ett och samma spel, det pampiga Metal Gear Solid 4.

I detta nummer av Gamereactor bjuder vi på en åtta sidor lång artikel om hela Metal Gear-serien, från de där första pixliga 8 bits-äventyren som oroade mina föräldrar, via det banbrytande Metal Gear Solid till Playstation 3-epoet Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots. Det är lika mycket en historia om Solid Snake som om spelvärldens kanske mest kreativt skoningslösa karaktär, Hideo Kojima, en kille med filmkapardrömmar som hittade ett annat medium än vita duken att jobba med. Jag önskar dig trevlig läsning.

Jonas Elfving, vikarierande chefredaktör

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

Chefredaktör Petter Hegevall
(petter@gamereactor.se)

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

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

Ansvarig utgivare Petter Hegevall

Grafisk form Petter Hegevall

Fotografi Måns Hegevall

Tekniker & webb Emil Hall

Filmredaktör Erik Nilsson Ranta

Hårdvaruredaktör Henrik Persson

Skribenter

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

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

Internet www.gamereactor.se

Prenumeration www.gamereactor.se

Pappager 75 000 exemplar

Antal läsare 97 000 (Orvesto 2009)

Periodicitet 10 nr/år

Tryck Color Print A/S

Papper MWC, 80g

Distribution Pan Nordic Logistics

Annons Morten Reichel +45 45 88 76 00

Marknadschef Morten Reichel

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

Gamereactor är en nordisk gratistidning som ges ut av fyra skilda redaktioner i Sverige, Finland Norge och Danmark. Gamereactor finns hos närmare 600 svenska butiker runt om i hela landet. Det största butikskedjorna som bjuder på vår tidning är: 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 åldersgräns:

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

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

KÄNN VREDEN

A movie poster for 'Wrath of the Titans'. The central image shows Perseus, played by Jason Momoa, in a blue tunic and sandals, holding a glowing golden trident aloft. He is standing on the back of a large, dark, fur-covered Minotaur. The Minotaur's mouth is open, breathing fire. The background is a dark, rocky landscape with falling embers and a cityscape visible in the distance. The title 'WRATH OF THE TITANS' is written in large, metallic, 3D letters across the bottom of the image.

WRATH
OF THE
TITANS

SE DEN I 3D

LEGENDARY

A COTT PRODUCTIONS - FURIA DE TITANES II, A.I.E. Co-PRODUCTION

WARNER BROS. PICTURES

WWW.WRATHOFTHESTITANS.COM

BIOPREMIÄR 30 MARS

Skicka in din insändare till
info@gamereactor.se



Vad håller Nintendo på med?

Wii var det totalt överlägset stationära formatet under 2007, 2008 och 2009, för att sedan backa stort 2010 och totalt krascha 2011. Marknadsföringen och taktiken är så usel så man börjar nästan undra om Nintendo tror att Sony, och speciellt Microsoft, sysslar med välgörenhet.

Vilka spel släpptes till Wii under 2011? Två Kirby-spel, Skyward Sword och ytterligare ett OS-spel med Mario och Sonic. Och Nintendo förväntar sig att man ska fortsätta dominera den stationära marknaden? Wii säljs tack vare Nintendos egna spel, så vad händer med Pikmin 3, F-Zero, Starfox 2? Och varför inte lansera ett nytt Mario Tennis eller Diddy Kong Racing 2 för att göra både vanliga familjer och hardcore-spelare nöjda? Mario Party-spelen säljer som smör, så hade man dessutom kastat in Mario Party 9 i fjol så är jag säker på att Wii hade legat på minst 110 miljoner istället för 95. Nu tror jag ändå inte att Xbox 360 hinner komma ikapp ändå (i USA möjligen) men Nintendo har gett bort minst 20 miljoner enheter på grund av dåligt utbud. Visst, folk kanske tycker att Kinect är coolare, men ett år nästan utan Nintendo-spel är lika med flopp.

/Impulse

Rayman var originellt och utmanande

Att Rayman Origins halkade in på fjolårets listor över årets bästa spel var överraskande. Även om utvecklarna hävdar att de inte sneglar på konkurrenterna är det ändå genomskinligt att den största inspirationskällan i allmänhet har varit Mario-spelen och Donkey Kong Country Returns i synnerhet. Är det möjligt för ett spel i en tid som denna att vara en fullfjädrad utmanare i ett spelklimat som domineras av svulstiga action- och onlinespel som är långt ifrån familjeorienterade? När Ubisoft dubbar Rayman-serien till 2000-talets stora 2D-comeback blir svaret ett rungande ja. Rayman Origins är sprungen ur ett outtömligt fantasivalv och upphör aldrig att förbluffa.

Rayman-serien har mer eller mindre alltid varit okänd för sin sänär som på sadistiska svårighetsgrad och Origins är inget undantag. Den kan likställas, om än inte värre, med Donkey Kong Country Returns. Det kompletteras dock av en utpräglad obevlig charmig

och lekfull konstdesign som är lika delar bisarr som vacker samt en underfundig humor som är svår att värja sig mot. Med sin egensinnighet driver detta serien djärt in i den moderna TV-spelens relevans och cementerar sin plats. Rayman Origins för med sig en armé av intryck som formligen bombarderar en och svåra att ta lyra på. Kanske hade jag kunnat sätta några på pränt, om det inte hade varit för att jag är upptagen med att ägna mig åt en så angenäm spelupplevelse.

/Ett racingfan

Jag vill inte döda mer

För varje år som går så blir speläventyren som vi älskar mer och mer verklighetstroga. Spel som Grand Theft Auto IV, Red Dead Redemption, L.A. Noire, Mass Effect och Uncharted har alla inspirerats av filmvärldens berättande. Med bättre story och mer intressanta karaktärer än många Hollywood-filmer så hör dessa spel till mina absoluta favoriter.

Jag lever mig in i spelen och skapar en relation till personerna och världen. Att i Uncharted-spelen gång på gång få uppleva sekvenser och miljöer som får mig att tappa andan och många filmer att skämmas är en fantastisk upplevelse. Men lite för ofta så avbryts min underbara saga av massaker efter massaker. Min kära hjälte tvingas meja ner ett tiotal hjärndöda soldater som om de vore flugor. Och för mig så bryter det hela

Insändaren Ett Racingfan tycker det är kul att Rayman Origins togs emot så väl, eftersom det påminner om de gamla klassiska plattformsspelen, och eftersom det är propplat med så många goda kvaliteter. Vi kan bara hålla med!

illusionen! "Den här sköna snubben skulle aldrig mörda så här många människor", tänker jag.

Tro mig, jag är inte emot våld i TV-spel, inte alls. Men jag tycker att spelutvecklarna borde våga satsa på fler alternativa lösningar. Låt mig smyga förbi fienderna i Uncharted, låt mig verbalt övertala banditerna att inte slåss i Skyrim. När jag som John Marston (familjefadern som bara vill ta det lugnt) i Red Dead Redemption tvingas hjälpa den onda armén och slakta tjugo godhjärtade rebeller så ertappar jag mig själv med... en klump i magen, "du behöver inte göra det här John, du behöver inte döda mer".

/Harry Skärlund

Grafik är inte det viktigaste!

Om jag ser tillbaka på forna spelminnen så är den största skillnaden mellan nu och då grafiken. Den har utvecklats kolossalt de senaste tjugo åren, sedan 1992 då 16 bitars-spel var det fränaste på denna jord. Men är grafiken verkligen så viktig? En vän till mig skulle för en tid sedan prova några urgamla spel som jag sedan länge avgudat, däribland Duck Tales, The Legend of Zelda: A Link to the Past och Super Mario 64. Nervöst satte jag mig i soffan och iakttog hans spelande. Efter 45 minuter hade han gett upp alla spel. "Jävla skitspel! Det har ju den sämsta grafiken någonsin", utbrast han. Detta var ju enligt mig fullständigt vansinnigt, och tyvärr så hatade nästan alla mina andra vänner dessa spel också. Varför? Jo, för att spelen hade sådan primitiv grafik. De hade totalt ignorerat alla spelets aspekter förutom grafiken. Utan eftertanke hade de ratat några av världens mest framstående titlar.

Nu kanske ni tror att jag är en gammal gnällgubbe med det inte alltför originella citatet "dagens ungdomar", men jag är fortfarande i tonåren och önskar bara att folk har en gnutta förnuft inom sig. Ytligheten gäller även för film. Det vore kul att kunna se det fartfyllda explosionspartyt "Den onde, den gode, den fule" med Clint Eastwood i spetsen, utan att kompisen bredvid konstant gnäller att denna film, detta mästerverk, är rent skräp. Istället bör vi se Scream 4, den största smörjan som någonsin skapats. Att ni på Gamereactor förstår mig, det förväntar jag. Men jag slutar aldrig undra: varför är folk så grafikbesatta?

/NHLmasternator

MÅNADENS LÄSARE

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

Vad heter du? Hampus Ricknell Hur gammal är du? 19 Vad heter din användare på Gamereactor.se? Mr Smiley Vilket är ditt favoritspel? Portal 2. Vilket är ditt bästa spelminne? Första genomspelingen av The Legend of Zelda: A Link to the Past. Åsikter om Gamereactor? En grym tidning och site!



RESIDENT EVIL™

Operation Raccoon City

ALL ROADS LEAD TO HELL



OUT
23.03.2012

18 facebook.com/residentevil
www.pegi.info YouTube youtube.com/residentevil

PS3 PlayStation 3

PlayStation Network

XBOX 360

XBOX LIVE

6 SLANT SIX GAMES

CAPCOM®
www.capcom-europe.com

Tempo



DANGER CLOSE VID RODRET

Los Angeles-baserade Danger Close grundades specifikt för att göra Medal of Honor och består till största del av avhoppare från Treyarch, Dice-folk och EA-veteraner. Målsättningen är att skapa mer realistiska äventyr där man inte byter huvudperson och länder hela tiden, och att leverera trovärdiga historier baserade på verkliga händelser.

MEDAL OF HONOR WARFIGHTER

Gamereactor besökte spelstudion Danger Close Games och kikade på uppföljaren

Terrororganisationen Abu Sayyaf har tagit viktiga politiker gisslan i Baslan, Filippinerna. De har stationerat sig i det översvämmade statshuset. Tufft läge. Lyckligtvis är de tillfångatagna viktiga nog för att den amerikanska regeringen ska vara villiga att sätta in det absolut bästa man har för att frita dem och skickar en av sina Tier



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

1-styrkor. Något som leder till en spektakulär bana där man bokstavligt talat måste skjuta sig fram vadandes genom armhåledjupt vatten bland flytande bråte.

När jag besöker Danger Close i Los Angeles för att kika närmare på Medal of Honor: Warfighter har de lagom till studiobesöket bjudit i tre Tier 1-krigare som är på plats för att berätta om sitt engagemang i den omstartade spelserien. Två från marinkåren och en från Delta Force. De förklarar att spelen till stor del bygger på deras personliga erfarenheter från livet i fält och att de är mycket noga med att detaljer och liknande ska vara rätt.

Något vi märkte av till viss del redan i föregångaren där man var noggrann med detaljer som hur vapnet skulle hållas när det inte var strid, hur man brechar och hur riktigt prickskytte går till. Men att ligga ute i fält upp till 300 dagar om året kräver sin tribut

och det är en av hörnstenarna i berättelsen i Medal of Honor: Warfighter när man återigen ikläder sig rollen som Preacher. Hans fru har nämligen tröttnat på att aldrig ha sin man hemma, att aldrig få hjälp

med att uppfostra parets gemensamma barn och på att alltid behöva vara orolig för om maken ens

kommer komma hem levande. Något som tär på psyket när sprängämnet PETN sprids i den undre världen och man återigen tvingas rycka in för att få stopp på tillverkning och spridning.

Istället för att bara bjussa på en ny hisnande bergodalbana med sanslösa actionsekvenser vill Danger Close föra in människan i spelserien. Berätta att en historia som inriktar sig mer på äkta känslor snarare än tappade hakor. Det kommer alltså inte att vältras några Eiffeltorn eller sprängas några atombomber under äventyret, utan realismen är i fokus, något som också är ett krav för att Tier 1-folket alls ska vara

intresserade av att medverka.

Till skillnad från hur det oftast ser ut nuförtiden visas Medal of Honor: Warfighter upp till PC och spelas med Xbox 360-handkontroll. Och det ska sägas direkt, grafiken är rent häpnadsväckande. Den dyngsura och översvämmade Baslan-banan är en mäktig syn och allt vatten tvingar en att anpassa

WARFIGHTER SER UT ATT BLI ETT TÄTARE OCH MER KÄNSLOSAMT SPEL ÄN MODERN WARFARE-SPELEN



UBISOFT TALAR OM FAR CRY 3

Arbetet med nästa Far Cry är i full fart och vi hälsade på Ubisoft för att tala om förändringarna i actiontrea...

För de allra flesta är Far Cry synonymt med högoktanig action i tropisk miljö. Originalen släpptes till PC 2004 och nådde kultstatus innan någon ens hann blinka. När Crytek sålde serien till Ubisoft följde dock kvaliteten och kvar stod blott en skugga, en enstaka referens, av vad som en gång varit. I september stundar mer krutdoftande action från söderhavet och vi tog ett snack med spelets Game Director Patrik Meth, för att ta tempen på utvecklingen.

Far Cry 3 måste balansera avancerad artificiell intelligens med en dynamisk, öppen, värld där spelaren kan lämna ett avtryck. Det är ingen lätt uppgift men Ubisoft har verkligen inte satt ribban lågt. En exalterad Game Director berättar att utforskandet i det tropiska paradiset är underhållande i sig själv men att Ubisoft har sett till att alla ställen du

UBISOFT HAR VERKLIGEN INTE SATT RIBBAN LÅGT

undersöker ger dig någon form av belöning för ditt besvär. Din karaktär utvecklas och blir starkare, snabbare och effektivare hela tiden.

“Vi resonerar som så att ju mer tid Jason spenderar på ön, desto bättre anpassar han sig efter klimatet och miljön”, berättar Patrik Meth och fortsätter:

“Spelaren kan förstås följa huvudstoryn blint och därmed uppleva en episk berättelse men då missar han massvis av det roliga i



Far Cry 3. Vågar du lämna stigen kan du plötsligt hamna i ett läger med infödningar som behöver hjälp, stöta på vilda djur eller gå till botten med antika mysterier.”

Ambitionerna är det inget fel på med andra ord, något som skiner igenom även när vi frågar om spelets artificiella intelligens, hos såväl fiender som neutrala infödningar och vilda djur. Ubisoft satsar nämligen på att skapa ett fritt actionspel som kan jämföras med andra, mer linjära, spelupplevelser. Detta är något som ställer närmast orimliga krav på programmeringen och buggtestningen, men också detta har Ubisoft tagit med i beräkningarna.

Om allt går rätt till med Far Cry 3 - och det hoppas vi verkligen på - kommer slutresultatet att bjuda på en öppen värld där varelserna i den reagerar i enlighet med spelarens framfart. Till hösten hoppas vi på en fullträff från tropikerna och i nuläget ser det minst sagt lovande ut.

Far Cry 3 släpps till PC / PS3 / X360 den 6 sep



GAMEREACTOR HAR TESTAT



MÅNGA NATIONALITETER

Andra länder har naturligtvis också elitsoldater och Danger Close vill få alla att kunna känna nationell stolthet för sina krigare. Därför kommer det finnas med 12 nationaliteter att välja kämpar från i spelets multiplayerdel, däribland brittiska SAS, australiensiska SASR, tyska KSK och polska GROM. Fler länder kommer avslöjas fortlöpande under året.

MEDAL OF HONOR WARFIGHTER

På besök hemma hos studion



striderna på ett helt nytt sätt. Till skillnad från halvmesyrlösningen i föregångaren där två olika tekniker användes till single- respektive multiplayer, görs nu allt av Danger Close själva som använder senaste versionen av svenska Dice grafikteknologi Frostbite 2. Något som även gör ljudet till en ren fröjd med skarpa högljudda smållar som påminner om hur det faktiskt är att skjuta själv, fjärran de tryckluftspuffror vi vant oss vid i de senaste årens militärspel.

Under demot demonstrerar Danger Close även vad man kallar "mikroförstörelse" som

låter valda delar av banorna gå sönder när man skjuter på dem. Något som skapar känslan av en levande och trovärdig värld. Något även handgranaterna bidrar till genom de häftigaste effekter spelvärlden sett från dessa små dödsbringare. Efter att ha slagit ut diverse elakingar nås slutligen gisslan och ett flyktförsök tar fart. I en stad helt ödelagd av översvämning och med en otränad

WARFIGHTER NYTTJAR DICE SENASTE GRAFIK-MOTOR FROSTBITE 2

gisslan i dåligt skick är det gummibåt som vankas.

En hektisk jakt tar vid där man undviker bråte, bilar, byggnader och annat som finns i en modern stad, medan man själv får bemanna en stativmonterad kulspruta. Hela tiden undsätts man av bilder från ovan som visar fiendens rörelser, vilket ger ett konstant

övertag i striderna innan man når öppet vatten, krokas fast båten under en helikopter och flyger bort i solnedgången till pampiga militäriska toner.

Greg Goodrich som producerat både föregångaren och Warfighter förklarar att

man vill göra en annan typ av spel än Call of Duty, en serie han dock säger sig älska. Här ska det istället vara korrekt, baserat på verkligheten och när man slår till mot exempelvis al-Shabaab i Somalia så spelar man till viss del något som faktiskt har hänt. På frågan vad han var mest missnöjd med i föregångaren, svarar han att han tyckte det var för kort och lovar ett mer innehållsrikt



äventyr denna gång med en historia som faktiskt kommer beröra. Goodrich säger sig vilja hedra de män och kvinnor som faktiskt offerar allt socialt liv och visa att livet som Tier 1-krigare absolut inte är så glamoröst som man lätt får känslan av i andra spel och filmer.

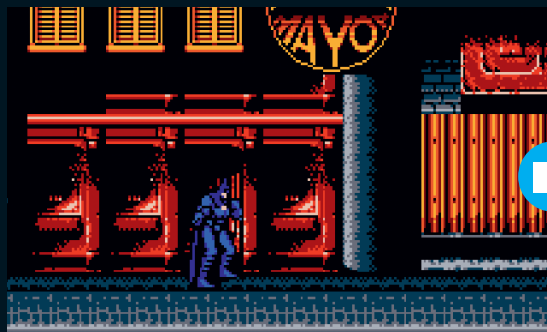
Det lovar såklart gott och förhoppningsvis kommer Medal of Honor: Warfighter bli ett tydligt alternativ för den som vill få smaka på krigets verkliga fasor och delta i de senaste årens mest spektakulära militära operationer. Efter en första titt är vi riktigt nyfikna.

Jonas Mäki

Medal of Honor: Warfighter släpps till PC / PS3 / X360 i år

EVOLUTIONSTEORIN 4.0

Mycket har hänt på 25 år. Spel som underhållningsform utvecklas i raketfart och klassikerna vi minns ser idag ut som museiföremål



Batman: The Video Game 1989 Batman i 140 pixlar.



Batman: Arkham City 2011 Samma Batman i 30 000 polygoner.



Doom II 1994 Massiva fiender och förstörelse anno 1994.



Battlefield 2011 Lömska fiender och hus som rasar anno 2011.



Need for Speed II 1997 Världens bästa bilspel för 15 år sedan.



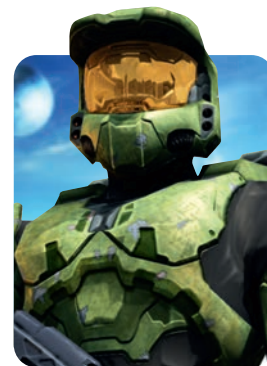
Forza Motorsport 4 2011 Världens bästa bilspel just nu.



Zelda: A Link to the Past 1991 Lummighet i pixelform.



Zelda: Skyward Sword 2011 Lummighet i polygonform.



FRANK O'CONNOR

Gamereactor pratade

lite med producenten bakom kommande Halo 4

Vad var det som gjorde Halo så framgångsrikt?

- Jag tror att det Halo gjorde när det först lanserades var att få en hel genre som hade fungerat perfekt på PC med mus och tangentbord, att fungera utmärkt med de analoga spakarna på en handkontroll. Det löste helt enkelt en massa små, subtila men utmanande tekniska problem, på ett väldigt coolt sätt. Faktumet att det också lade till sandlåde-gameplay och en öppen värld var gräddan på moset.

Övervägde ni någonsin en annan huvudperson än Master Chief till kommande Halo 4?

- Som en central huvudperson? Visst. Vi övervägde det, men nästa berättelse är definitivt fokuserat på Master Chief. Med det sagt, spel som ODST, Halo Wars, Reach och till och med Halo 3 som hade spelbara Elites, innebär faktiskt att majoriteten av Halo-spel har haft andra hjältar än Master Chief.

Kommer vi någon gång att få se Master Chiefs ansikte?

- Det där är rätt lustigt. Master Chiefs ansikte är väl beskrivet i Halo-böcker, men fansen är så vana vid "tricket" med att vi inte visar hans ansikte i spelet, att det har blivit en verklig och bestående del av myten.

Halo 2 fick en del kritik, som i huvudsak handlade om ett abrupt slut. Hur ser du på det?

- Jag ska inte ljuga, det fanns några framstressade element som hade lika mycket att göra med produktionsstressen som narrativa ambitioner.

Vad kan vi förvänta oss av Halo 4?

- Ett mycket, mycket lockande Halo-spel. Och naturligtvis en del ny gameplay, grafik och narrativa element. Det kommer att finnas mycket mer att säga (Red. anm. redan i nästa nummer av) men just nu jobbar vi stenhårt med något vi alla är stolta över.

Bungie är nu officiellt ute ur Halo-leken. Bör de största fansen vara oroliga?

- Nej. Och personligen ser jag fram emot vad Bungie har att erbjuda framöver.

THE GENERATIONS CLASH ON 30TH MARCH 2012



THE MOST POWERFUL NINJAS JOIN THE FIGHT



NEVER-BEFORE-SEEN ANIME CONTENT REVEALS YOUR FAVOURITE NINJA SECRETS



DOWNLOAD THE DEMO ON 29TH FEBRUARY 2012

WEBHALLEN.COM

Join the squad on facebook



© 2002 MASASHI KISHIMOTO / 2007 SHIPPUDEN All rights reserved. Game © 2012 NAMCO BANDAI Games Inc.

Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft Association. "PS", "PlayStation", "PS3", "PS3" and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.



KARAKTÄRS
PROFILEN

LÄS MER PÅ GAMEREACTOR.SE

THE BOSS

Metal Gear-mentorn The Boss analyseras i detalj av en vetgirig redaktion...

Metal Gear-myntologin är full av legender. En av de mest karismatiska och intressanta är utan tvekan The Boss, också känd som The Joy eller Voyevoda, vilket passande nog betyder härförare på ryska. Förutom att vara grundaren av The Cobra Unit och i slutändan hela US Special Forces, var hon mentor till Naked Snake (som senare kom att bära hennes bandana som ett minne, efter att han dödat henne).

Tillsammans med Naked Snake utvecklade The Boss för övrigt också närstridsvarianten Close Quarters Combat som används flitigt av både Big Boss och Solid Snake i samtliga Metal Gear Solid-spel. The Boss låg

inte på latsidan under andra världskriget och tillsammans med agenterna i Cobra Unit genomförde hon många farliga uppdrag, som var extremt viktiga för de allierades seger. The Boss beslutsamhet blev tydlig när hon kämpade sig genom ett koma och en graviditet som slutade i ett komplicerat kejsarsnitt och ett ormliknande ärr över buken. Sonen blev ingen annan än kultbossen Revolver Ocelot. The Boss hann onekligen med mycket i sitt liv, till och med en rymdfärd ungefär samtidigt som Gagarins. Denna insats fick The Boss dock inget erkännande för och hennes nuna suddades bort från uppdragets fotografier.

Men allra bäst minns vi The Boss från hennes tvärvändning och slutgiltiga kamp mot Snake i det mästertliga Metal Gear Solid: Snake Eater (höjdpunkten i spelserien). Detta blev ett nästan poetiskt ögonblick färgat av vita blommor, underbar musik, intensiv strid och ett flitigt användande av kamouflagedräkten. Striden blev en av de mest klassiska stunderna i Metal Gear Solid-seriens mångåriga historia och ett klockrent avslut för den coolaste Bossen sedan Bruce Springsteen.

Jonas Elfving



SCANNA OCH KIRRA

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

GAMEREACTOR NU TILL IPHONE

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

NEW!



1 Gamereactor + Iphone

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

2 Mängder av innehåll

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

3 Snabbkoll innan köp

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

4 Informativa recensioner

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

5 Purfäriska spelnyheter

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

6 Gamereactor TV

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

SAGAN OM METAL GEAR SOLID

LIKE A BOSS

Hideo Kojimas kedjerökande superspion mår bättre än någonsin och Gamereactors Viktor Eriksson berättar nu hela historien



С.С.С.Р
полевая форма

”Är det här första gången du riktat ett vapen mot någon? Dina händer skakar.” Det tunga automatvapnet rasslade i soldatens grepp. Personen på andra sidan mynningen var som en staty, till synes helt oberörd av faktumet att han var en fingerrörelse från att få sin hjärna smetad över fångelsecellens väggar. Innan soldaten visste ordet av så hade inkräktaren tagit tag i pipan på vapnet och spänt ögonen till två mörka streck. ”Tror du att du klarar av att skjuta mig, rookie?”

Själv sitter jag på sängkanten i ett hus i Stockholm. Det är sommaren år 2000 och jag är bara en hårsman från att behöva byta byxor. Vad tusan var det jag såg!? Det här var inte TV-spel, i alla fall inte ett TV-spel som liknade det jag sett tidigare. Det såg inte ut som Mario, Sonic eller ens Zelda. Det var mörkare, råare, vuxnare och farligare. Det var också det absolut coolaste jag sett i hela mitt liv. Sen den där junidagen har jag och Metal Gear varit bästa vänner. Ingen annan spelserie har fått mig att sjunga TV-spelens lov lika ofta eller högt som Hideo Kojimas magnum opus. Serien väckte mitt intresse för historia, politik, filosofi och samhällsvetenskap på ett sätt som ingen grundskoleutbildning i världen hade klarat av. Jag överdriver inte det minsta när jag säger att den förmodligen gjort mig till en bättre människa. Nu är det min tur att ge något tillbaka genom att berätta hela historien om en av världens bästa spelsierier. Den börjar, likt många andra bra historier, i Japan.

Som liten hade Hideo Kojima ett par ständigt arbetande föräldrar. Hideo var därför ofta ensam hemma och fick se efter sig själv bäst han kunde. Närmsta vännen blev därför familjens TV, som blev ett slags fönster mot världen. Kojima såg allt. Filmer, TV-serier, såpor och dramer från alla världens hörn. Han har själv sagt att han fick titta på film redan innan han visste vem han själv var. På ett sätt blev de hans uppfostran och sällskap. Än idag måste han fortfarande slå på TV:n så fort han kommer till ett nytt hotellrum bara för att handskas med ensamhetskänslorna som gör sig påmindna.

Kojima föddes i Tokyo men växte upp på landet i de västra delarna av Japan. Som den yngste i gänget blev han ofta

METAL GEAR SOLID VAR DET ABSOLUT COOLASTE JAG SETT I HELA MITT LIV

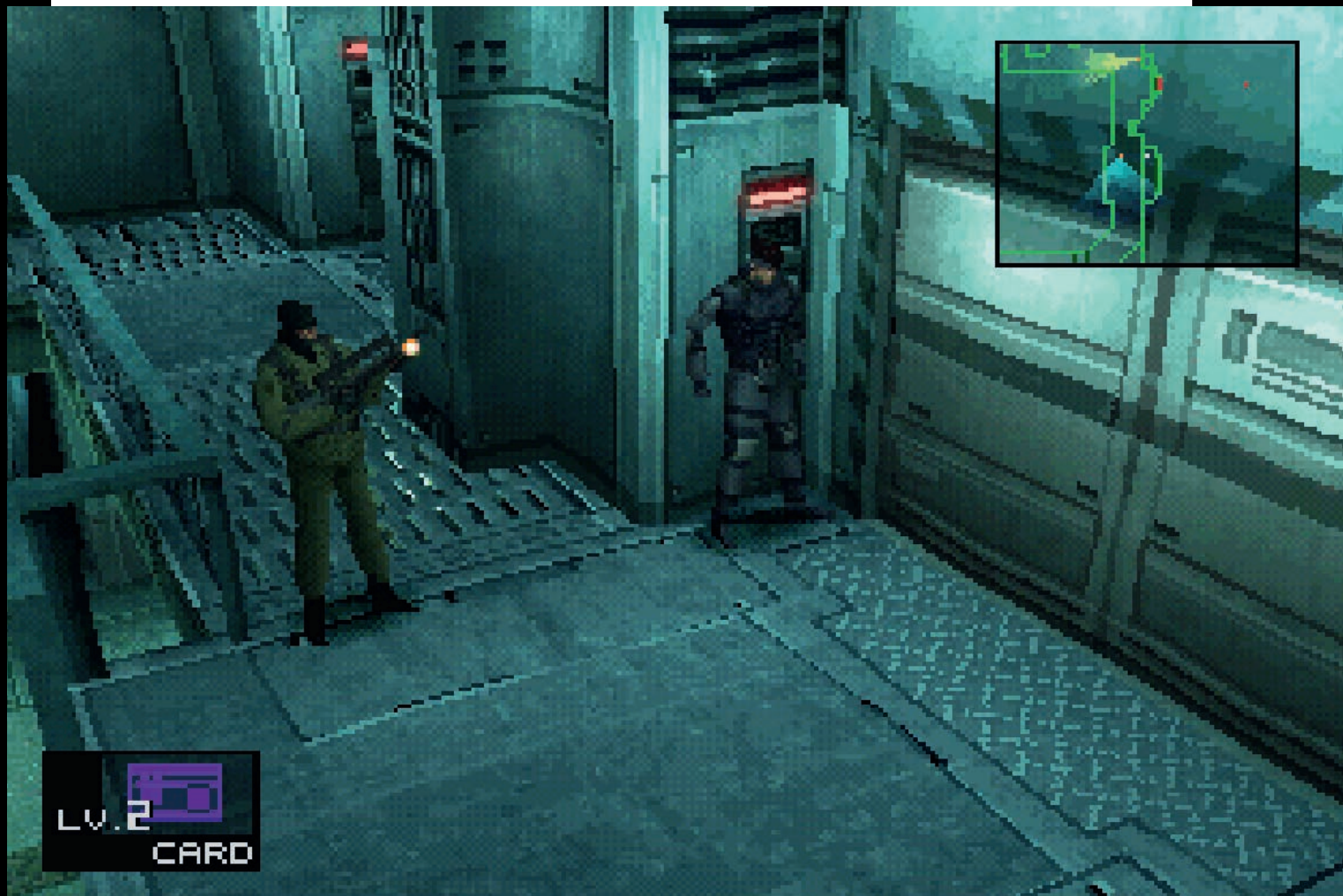
år gammal och slöt sig istället inåt till en mer förlåtande värld kantad av TV-apparatens filmer.

Ären gick och Kojimas föräldrar ställde höga krav på vad han skulle bli som vuxen. Högst på agendan låg förstås att skaffa sig ett fast jobb. Vålbetalt skulle det också vara. Detta var ingen vidare sporre för den unge Hideo, som helst ville bli konstnär eller illustratör. Inte blev det bättre av att han hade en farbror som var just konstnär och som ständigt brottades med ekonomiska problem. Redan i unga år började Hideo att hitta på historier. Han skrev långa noveller som han skickade in till tidningar och magasin i hopp om att en dag bli publicerad. Manusen kunde ibland vara så tjocka som 400 sidor och handlade om saker i stil med ”statens masskontroll av åldrande till följd av planetens överbefolkning”. Ingen av hans noveller publicerades.

Kojima misströstad dock inte utan började istället att göra film tillsammans med en vän som hade en 8 mm-kamera. Temat för filmerna var oftast polis- eller zombiehistorier. Kojima blev snabbt på besatt av filmandet medan hans kompisar mest lattjade. Under gymnasiet försökte de ordna visningar av filmerna, vilka de tog betalt för. Ingen kom. Kojima hade likväl fått blodad tand. Han skulle bli filmskapare.

När Kojima sedan blev äldre började han studera ekonomi på ett av Tokyos universitet. Den lilla fritid han hade ägnade han åt sin Nintendo Famicom. Några av favoritspelen var Shigeru Miyamotos Super Mario Bros såväl som Yuji Horii:s Portopia Serial Murder Case. Plötsligt insåg Kojima något i sitt studentrum, något han aldrig tänkt på förut: att spel också har en potential för filmiskt berättande. De kan förmedla känslor, berätta historier och inte nog med det. De är dessutom interaktiva! Efter fyra år på universitetet bestämde han sig för

tvungen att visa sig tuff för de äldre kamraterna, vilket ledde till många tidiga möten med döden. En gång var han nära på att drunkna, en annan höll han på att bli ihjälbiten av en hund, en tredje var det ett expresståg som höll på att köra över honom och vid ett tillfälle ville någon slå ihjäl honom med ett basebollträ. Kojima var fem





idé var alltså precis tvärtemot vad cheferna hade bett honom att göra. Han var helt enkelt hopplös. Ändå satsade Konami på projektet. Produktionen tog fart och när det väl fanns tillräckligt mycket klart av spelet för att låta ledningen testa det, så gick det snart upp för alla: det här kunde bli riktigt bra.

Spelet fick så småningom namnet Metal Gear och släpptes 1987 till MSX2. I det intog spelaren rollen som Foxhounds specialagent Solid Snake. Hans uppdrag "Operation Intrude N313" var att ta sig in i militärbasen Outer Heaven, lokaliserad 200 kilometer norr om det påhittade sydafrikanska landet Galzburg, för att ta reda på vad som hänt med den försvunna Foxhound-agenten Gray Fox. Det sista radiomeddelandet som Gray Fox skickat ut från platsen, innan kontakten bröts, bestod av enbart två ord: "Metal Gear". Till skillnad från alla andra actionspel vid den här tiden, gick Metal Gear inte ut på att mejla ner dina fiender med ett automatvapen. Snake var i ett direkt underläge mot soldaterna på Outer Heaven, med en startutrustning som enbart utgjordes av ett paket smugglade cigaretter. Upptäckte en vakt Snake så ljud larmet. Dödades vakterna så blev de snabbt ersatta av nya, så att slåss mot dem var inget mer än en desperat återvändsgränd. Som om inte det var nog innehöll militärbasen elektriska golv, infraröda strålar, gasfyllda rum, falldörrar, minfält och bossar i form av helikoptrar och supersoldater som alla stod i vägen för Snakes framfart. När spelaren befriade Gray Fox så vändes hela världen upp och ner.

Metal Gear visade sig vara något så monstruöst som en frigående kärnvapentank. En maskin kapabel att avlossa en kärnvapenstridsspets från var som helst på jordens yta. Ett fruktansvärt vapen i fel händer. Dessutom var spindeln i nätet för hela operationen ingen mindre än Snakes mentor och Foxhounds ledare, Big Boss. I Metal Gear vomerade

Kojima ut hela sin existens i form av alla filmer, TV-serier och annan popkultur som han stillat sitt ensamma sinne med under uppväxten. Spelkonceptet kom från The Great Escape, namnet Snake togs från Kurt Russels karaktär Snake Plisken i filmen Flykten från New York och omslaget till spelet var kopierat direkt efter promotionbilder från

I SPELET VOMERADE HIDEO KOJIMA UT HELA SIN EXISTENS I FORM AV ALLA FILMER, TV-SERIER OCH ANNAN POPKULTUR

James Camerons Terminator. Hela äventyret var som en stor karta över Kojimas uppväxt återberättad i filmreferenser och i mitten av alla referenser stod Metal Gear själv. Denna monstermaskin som modellerades direkt efter Japans största ikon för allt som var hemskt och fruktansvärt med kärnvapen, Godzilla.

"Jag växte visserligen inte upp under andra världskriget men mina föräldrar gjorde det. De upplevde bombingarna av Tokyo och kom ihåg tiden då atombomberna föll över Hiroshima och Nagasaki. Det är händelser som de aldrig glömmet och som jag med Metal Gear vill att inte heller världen skall glömma."

Metal Gear blev en krikiker- och publiksuccé i Japan såväl som Europa. Helt på egen hand hade spelet skapat en ny genre inom TV- och dataspel; stealthgenren. Med ens hade Hideo Kojima gått från att ha varit ett mobboffer på Konami, till att hyllas som ett av företagets nya stjärnskott. Samtidigt som Kojima startade utvecklingen av sitt nästa spel, cyberpunkäventyret Snatcher, så föll Metal Gear-licensen i händerna på utvecklaren Ultra Games, som annars mest var kända för NES-spelen Skate or Die och Teenage Mutant Ninja Turtles. Metal Gear-licensens tid med Ultra Games blev en mörk historia. Utvecklaren levde rövare med spelet och ritade om stora delar av det inför Nintendokonverteringen. De tyckte

att helt sadla om till spelskapare. Kollegorna på universitetet var inte förtjusa i hans påhitt och även hans professor bad honom att noga tänka över om det verkligen var det rätta att göra. Det gjorde Kojima och 1986 började han, 23 år gammal, att jobba på företaget Konamis MSX hemdatoravdelning.

Kojimas första tid på företaget blev tuff. Han gjorde sig aldrig känd som någon duktig programmerare och ingen av hans idéer instresserade cheferna. Kollegorna brukade komma förbi hans skrivbord om dagarna och säga "hörru, gör åtminstone klart ett spel innan du slutar här". Kojima var mycket nära att lämna företaget flera gånger, men höll sig trots allt kvar. Den första tjänsten han hade var som regiassistent på spelet Penguin Adventure, uppföljaren till Arctic Adventure. Efter det fick han sedan stöd för sitt första egna projekt som han kallade för Lost World, ett spel med krigstema där man fick spela som maskerad kvinnlig wrestler. Kojimas chefer gav så småningom upp hoppet om det bisarra projektet och Lost World lades ner sex månader in i produktionen. Kojima hängde löst men ledningen ville ha ett nytt krigsspel och var villiga att ge honom en

sista chans. Kojima kom då med idén för ett krigsspel där du inte skulle skjuta eller slåss mot några fiender, utan istället försöka smyga dig förbi dem. Inspirationen kom från Steve McQueen-filmen The Great Escape, där en samling allierade under andra världskriget försöker bryta sig ut från ett tyskt fångläger. Kojimas



även att det var käckt att utveckla en fristående uppföljare till spelet, Snake's Revenge, som hade mer gemensamt med actionspelet Contra än Metal Gear. Fansen grät blod och bönade och bad till allt som var heligt att Kojima skulle återvända till serien. Vilket han också gjorde, i alla fall för ett spel till.

Metal Gears uppföljare, Metal Gear: Solid Snake, släpptes från början bara i Japan men var precis allting och mer av vad fansen önskade sig. Spelet var större på alla sätt och hade den här gången en betydligt mer självsäker Hideo Kojima i registolen. Äventyret var svårare men också djupare. Det lekte med spelarens förväntningar och bjöd på ett långt pärlband av kreativa idéer. Framförallt hade ett helt nytt fokus riktats mot spelets story. Manuset var många gånger större, karaktärerna fler och historieträdarna otaliga. Metal Gear: Solid Snake skulle dock visa sig vara bara prototypen för vad som skulle komma i framtiden, när tekniken hunnit ikapp med Kojimas kreativa visioner. Under utvecklingen av sitt följande äventyrsspel, Policenauts, började Kojima höra allt mer ihärdiga rykten om Sonys nya konsol, Playstation. När han sedan insåg konsolens enorma hårdvarukraft så visste han att det återigen var dags att damma av sin gamla superagent Snake. Kojima och Konami började utveckla nästa del i sagan om Metal Gear med ett enkelt men samtidigt oändligt svårt mål. De skulle göra "det bästa Playstation-spelet någonsin."

Yoji Shinkawa som utmärkt sig under arbetet med Policenauts befodrades av Kojima till art director för projektet. Tillsammans med Kojima plockade han fram Metal Gear-seriens nu mera ikoniska visuella stil. Den klassiskt amerikanska tonen med G.I. Joe-liknande soldater och miljöer skrotades. Istället byttes tonen ut mot mörkare färger och Shinkawas säregna väst-möter-öst blandning av stiliserad realism. Resultatet andades lika mycket Frank Miller som Yoshitaka Amano. Metal Gear Solid premiärvisades för en nyfilken spelpress under E3 1997. Spelet snodde i stort sett strålkastarljus från alla andra spel under showen, vilket det här året inkluderade storspel som Banjo Kazooie, Goldeneye, Starfox 64, Castlevania: Symphony of the Night, Final Fantasy VII och självaste The Legend of Zelda: Ocarina of Time.

I Metal Gear Solid hade medlemmarna i Foxhound nu gjort uppror mot sina överordnade under ett träningsuppdrag på ön Shadow Moses utanför Alaskas kust. Deras nya ledare var Liquid Snake och deras mål att få tag i Metal Gear Rex, en helt ny modell av den fruktade kärnaventanken. Med hela världen nu svävandes i fara bad USA:s försvarsminister Jim Houseman den forne ledaren för Foxhound, Roy Campbell, att ta hand om situationen. Campbell visste att det fanns bara en person i världen som skulle klara av att infiltrera Shadow Moses och organisationen som en gång i tiden varit deras familj, Solid Snake. Metal Gear Solid må ha varit både seriös och Kojimas första steg in i den tredje dimensionen, men ändå var mycket sig likt. Kameran i spelet var låst vilket gav Snake och

spelaren antingen den mest strategiska överblicken av området, eller en filmiskt tilltalande vinkel. Till det fanns även ett förstapersonsläge som spelaren kunde gå in i för att detaljgranska terrängen. Radarsystemet från Metal Gear: Solid Snake hade nu uppgraderats till The Soliton Radar System, som var så avancerat att det till och med kunde räkna ut synfältet för de patrullerande soldaterna.

Metal Gear Solid var och är något av det mest cinematiska som går att hitta i spelväg. Varje del i spelet är så genomarbetad att den skulle kunna användas som själva ritningen för hur du kombinerar berättandet med spelandet. Som den kittlande känslan av att gömma sig undan fienden. Euforin när du lyckats manövrera dig genom ett helt rum oupptäckt. Striden med Revolver Ocelot där du måste räkna kulorna i

trumman. Ketchupflaskan i fängelsecellen. Mötet med Psycho Mantis, som både leder till att han läser ditt minneskort och avslöjar vilka spel du tycker om, samt att din Dual Shock-kontroll börjar "sväva" över marken. Hela spelet var en lång kavalkad av scener som idag är klassiska spelögonblick.

Metal Gear Solid blev också det första spelet där Kojima och Konami började arbeta med ett uttänkt tema för spelen.

Temat för Metal Gear Solid var genetik, eller teorin om "arv kontra miljö". Vad är det som

gör oss till de vi är? Foxhounds-desertörernas egentliga mål var att få tag i den döde Big Boss kropp och på så vis använda hans soldatgener för att ta fram den ultimata armén av soldater. En armé som både Solid och Liquid Snake redan var de första sönerna av. Historien siade om en framtid där generna inte längre begränsades inom den vanliga modellen för familjeträdet, utan istället kunde spridas helt fritt. Idag klassas Metal Gear Solid ofta som just "det bästa Playstation-spelet någonsin, och som ett av de viktigaste spelen överhuvudtaget. Både genom sitt populäriserande av stealthgenren och genom proffsigt regisserade mellansekvenser. Uppståndelsen kring Metal Gear Solid befäste Hideo Kojimas status som en av de första stora TV-spelsauteurerna. Tidigare var "auteur" en term som främst användes inom filmkritiken för att beskriva verk där regissörens personliga kreativa vision var starkt framträdande. Uppståndelsen var kort sagt enorm och spelvärlden började förstås genast att längta efter uppföljaren. På E3 2000 skulle de få all anledning till att mångdubbla sin längtan.

I vad som ofta beskrivs som ett av de mest ikoniska E3-ögonblicken någonsin, visade Hideo Kojima upp en 8 minuter (!) lång cinematisk trailer som presenterade Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty. Snake strök längs med kabyssen ombord på ett stort tankerfartyg, samtidigt som ryska ultranationalister stegade nedför skeppets korridorer, och det piskande regnet rev upp världen utanför. Folk trodde knappast sina ögon. Faktumet att trailern än idag, tolv år senare, fortfarande känns majestätisk talar för dess enorma genomslagskraft. Nivån för spelets hype hade nått smått orealistiska nivåer. Många menade till och med att Kojimas "mellanspel", mecha-äventyret Zone of the Enders, till stor del enbart sålde på grund av att det även släpptes ihop med en demo av Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty. När så hypen var som störst, gjorde Konami ett pressutskick där de berättade att inga fler detaljer kring spelet skulle släppas förrän spelet fanns i butikerna.

Sedan inträffade terroristattacker den 11 september och vände upp och ned på hela världen. Inklusivt utvecklingen av Konamis uppföljare som bara var månader från sitt släpp.

Manuset för spelet hade redan skrivits om en gång tidigare efter att oroligheterna i Mellanöstern gjorde att historien inte längre kunde utspelas i Irak och Iran som det från början var tänkt. Efter 9/11 gjordes även stora förändringar framförallt i slutet av Sons of Liberty, då den våldiga mobila fästningen Arsenal Gear egentligen skulle ha rivit ner Frihetsgudinnan för att sedan krascha genom hela södra Manhattan. Alla amerikanska flaggor i spelet togs också bort, inklusive den som egentligen skulle täckt slutbossens kropp vid trapporna av Federal Hall. Några ersättningsscenarion hade teamet aldrig tid med men nöden hade ingen lag. Ändringarna gjordes och Konami höll sin deadline. När

I METAL GEAR SOLID HADE MEDLEMMARNA I FOXHOUND NU GJORT UPPROR MOT SINA ÖVERORDNADE





fansen sedan fick sätta spelet i sin Playstation 2 fick många ändå en chock. Inte på grund av 9/11. Utan för att i majoriteten av Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty spelade du inte som seriens klassiske hjälte, Solid Snake. Istället intogs huvudrollen av en ny karaktär med kodnamnet Raiden. Snake antogs ha omkommit efter

spelets första timmar som tog plats ombord fartyget Discovery, där Revolver Ocelot stal en ny version av Metal Gear från den amerikanska militären. Efter tankerincidenten spolades sedan tiden 2 år framåt till den nye hjälten Raidens uppdrag. En terroristgrupp som kallade sig för Dead Cell hade kidnappat USA:s president James Johnson och höll honom nu som gisslan på den massiva oljeplattformen/reningsverket Big Shell.

När Sons of Liberty väl släpptes i november 2001 var det på alla sätt och vis en succé. Med tiden har sedan kritik mot spelet krupit fram allt mer, vilket gjort att det ofta får bära oket som den svagaste delen i Solid-serien. Äventyret var texttungt med långa mellansekvenser och ännu längre radiosamtal. Kritiker menade att Hideo Kojimas auteurstatus hade lockat fram en hybris hos spelkaparen. Det stod till och med "A Hideo Kojima Game" på omslaget. Många visste inte heller vad de skulle tycka om spelets tema kring "memetic engineering" som hämtats från Richard Dawkins teorier om memes som de kulturella generna. Den hemliga makten bakom händelserna i Sons of Liberty var The Patriots. En omnipotent grupp människor som filterade och kontrollerade all världens information för att kunna vinkla den efter sina egna önsknigar.

Så här i efterhand kan vi snarare se att Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty var klart före sin tid när det kom till sitt berättande, och de ämnen det valde att beröra. Däremot är det svårt att argumentera för

ÅRET VAR 1964 OCH SNAKE FICK I UPPDRAG ATT DÖDA SIN MENTOR

annat än att spelets manus var hemskt överarbetat och i akut behov av en häcksax. Till nästa del i serien skulle Kojima gå tillbaka till början både vad gäller spelmotorn och historien. Det var dags att berätta sagan om den förste Snake, tillika den bäste soldat som någonsin levat, Big

Boss. Under utvecklingen av det som skulle bli Metal Gear Solid 3: Snake Eater lät Kojima också meddela att spelet skulle bli det sista Metal Gear-spelet som han regisserade.

Under slutet av 2004 släpptes Metal Gear Solid: Snake Eater. Spelet utforskade historien om Fox-agenten (ej att förväxla med Foxhound) Jack alias Naked Snake, som en dag skulle bli den legendariske Big Boss. Året var 1964 och på höjden av det Kalla kriget fick Naked Snake i uppdrag att döda sin forna mentor The Boss, efter att hon ställt hela världen på tröskeln till ett tredje världskrig genom att spränga en sovjetisk vapenmanufaktur med hjälp av en amerikansk atombomb.

Snake Eaters spelsystem ställde den här gången betydligt högre krav på spelaren som nu var tvungen att ständigt hålla koll på flera olika faktorer. Förutom att smygandet skedde i en helt ny djungel- och utomhusterräng, så skulle du dessutom avgöra vilken utrustning som skulle bäras med och vilket kamouflage som skulle användas i vilken miljö. Varje skada som Snake ådrog sig skulle behandlas med rätt sort sjukvård. Spelet hade även ett helt nytt system för närstrider kallat CQC (Close Quarters Combat) och det trogna Soliton-radarsystemet hade ersatts med betydligt primitivare alternativ. Snake var till och med tvungen att äta mellan varven för att hålla sig pigg och alert under uppdraget. Samtidigt var Snake Eater också en ursprungshistoria vilket gjorde att nybörjare inte längre behövde sitta med anteckningsblock, markeringspennor och Wikipedia för att kunna hänga med i historien. Tematiskt så diskuterade Snake Eater



händelserna under det Kalla kriget och ställde frågor kring relativism, patriotism och vad det egentligen innebar med nationella gränser när allt ändå bestod av olika pooler av kapital som rann in i varandra. Denna konflikt skildrades även i relationen mellan Naked Snake och The Boss, soldater som en gång stod på samma sida men nu var fiender på grund av det aktuella politiska klimatet. Omständigheter som de själva inte kunde råda över men ändå var offer för.

Snake Eater skulle som sagt bli Hideo Kojimas sista Metal Gear-spel. Inför nästa del i serien skulle en ny regissör axla hans tunga mantel. Fansens reaktioner var minst sagt skeptiska, så till den grad att flera allvarliga hot, bland dem ett flertal dödshot, skickades till både Konami och dotterstudion Kojima Productions. Till följd av detta blev Hideo Kojima återigen tillbaka i registolen som han trodde att han lämnat. Den här gången delade han den dock med Shuyo Murata, som tidigare bland annat regisserat Zone of the Enders: The 2nd Runner och samskrivit Snake Eater ihop med Kojima. Under utvecklingen av Solid-seriens fjärde del släpptes också PSP-spelet Metal Gear Solid: Portable Ops mellan 2006 och 2007, som tar vid direkt efter händelserna i Snake Eater. Portable Ops var det första spelet i den officiella serien som inte regisserats av Kojima men räknades av fansen mest som ytterligare en aptitretare inför den stora avslutande måltiden, Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots. Efter tre års utveckling släpps spelet över hela världen den 12 juni 2008, exakt tio år efter Metal Gear Solid och tjugo år efter Metal Gear.

I Guns of the Patriots besöktes flera av Metal Gear-seriens gamla teman. Alienation som följd av teknologisk utveckling, krigets effekter i form av post-traumatisk stress och hur vi förstår vår värld först vid slutet av den. Speltekniskt återvände flera av spelseriens olika element, fast i en uppdaterad version, som att kamouflagekläderna hade blivit det intelligenta kamoflagesystemet Octocamo. På många sätt var spelsystemet också mer västerländskt med ett större fokus på action, en fri kamera att kontrollera, samt möjlig-

heten att spela äventyret ur ett förstapersonsläge. Det taktiska smygandet tog den här gången plats i olika krigszoner. Vilket gjorde att du även kunde spela ut de olika stridande falangerna mot varandra för att ta dig vidare. I Guns of the Patriots lade Konami också ett nytt fokus på psykologisk krigsföring. Dels i form av att du kunde skrämra och förvirra soldaterna på slagfältet på olika sätt, dels i form av historien som följde den personliga utvecklingen av seriens olika karaktärer.

Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots blev svanesången för historien om Solid Snake. Det skulle krävas otaliga timmar med mellansekvenser, ofantliga mängder text, såväl som en hel

nedladdningsbar databas kallad Metal Gear Solid 4 Database, för att Kojima skulle hinna nysta ut alla trådar som han lagt ut genom seriens gång. Resultatet var ett spel så svulstigt och hyperboliskt att det var tvunget att kedjas till marken för att inte flyga iväg. Det pendlade konstant mellan allvarliga ämnen som

I MGS 4: GUNS OF THE PATRIOTS LADE KOJIMA FOKUS PÅ PSYKOLOGISK KRIGSFÖRING

undergångsromantik och generations-skiften för att i nästa stund fokusera på en apa i kalsonger. Kojima bröt den fjärde väggen så många gånger att han lika gärna hade kunnat installera en svängdörr och den snåriga konspirationshistorien hade till och med kunnat få hela Zeitgeiströrelsen att klia sig besvärat i bakhuvudet.

Tro det eller ej, men i slutändan lyckades Kojima faktiskt nysta ut all trådar. Fansen var nöjda. Alla bitar låg på plats, även om manuset precis som tidigare var överarbetat och rörigt. Samtidigt visade Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots också att Kojima, vare sig han ville

det eller inte, för evigt tycktes vara fångslad till sin egen skapelse. Ett av spelvärldens mest hyllade kreativa genier som likt en duktig musikanter var dömd av sina fans att för evigt spela olika varianter på samma låt om och om igen.

Inför planeringen av nästa del i serien var Kojimas plan därför att utveckla nya idéer som ett yngre produktionsteam skulle realisera i ett fullt spel. En av idéerna var att göra ett spel om The Boss och hennes Cobra Unit under invaderingen av Normandie. Till Kojimas förtret möttes hans förslag av starkt motstånd inom både Kojima Productions och Konami. Det nya teamet kände sig inte bekväma med det stora ansvaret som uppdraget innebar. Dagarna av Kojimas snudd på diktatoriskt kreativa kontroll som regissör, chef och producent hade lett till att ingen vågade ersätta honom.

"Hur en typisk dag ser ut i mitt liv? Ja, bara så att alla vet arbetar de flesta på Kojima Productions vanliga tider, nio till

"JAG HAR TRE JOBB SOM JAG SKÖTER SAMTIDIGT. JAG GÅR UPP KLOCKAN FEM PÅ MORGONEN"

fem. I mitt fall är det annorlunda. Jag måste ha hand om affärssidan av spelutvecklingen, producentposten såväl som det kreativa arbetet. Så jag har tre jobb som jag sköter samtidigt. Jag går upp klockan fem på morgonen och ser till att

vara på kontoret vid ungefär halv sju. Då har jag möte med Konami, sedan har jag möte med teamet på Kojima Productions. Efter det träffar jag nyanställda och pratar med dem om deras kommande arbete. Det är min förmiddag. På eftermiddagen får jag tid att ta hand om mitt egna arbete. Jag kollar mail, godkänner designer, ser över betalningskostnader, designar nya spelscenarion, skriver manus och tar en tur runt i studion för att kolla att alla gör vad de ska. Sen på kvällen går jag kanske ut och kåkar med lite industrifolk.

Brainstormar, ser en film, spelar ett spel. Jag kommer hem ungefär vid midnatt. Då går jag igenom Twitter, tar en dusch och försöker vara i säng vid omkring klockan ett, men oftast blir det klockan två."

Det är få människor som klarar av ett sånt tempo. Kojima har även fru och barn där hemma och balansen mellan familjelivet och arbetslivet har ofta varit svår. Hideo har bland annat berättat att han på fritiden ofta lekte med Lego ihop med sin son eftersom det gav honom möjlighet att samtidigt jobba på nya bandesigner till kommande spel. Sett till resten av spelindustrin är Kojima egentligen en väldigt utdala fågel då han verkligen gör allt själv. Han godkänner varenda detalj i sina spel, vilket är väldigt annorlunda inom spelutveckling där folk ofta jobbar inom olika team.

"Jag är nog väldigt individuell av mig. Jag måste göra allt själv. En sån där person som de flesta designers egentligen hatar att arbeta med."

För att övergången skulle bli så smidig som möjligt för både fansen och Kojima Productions blev därför det som skulle bli "Metal Gear Solid 5" i stället två olika spel: Metal Gear Solid: Peace Walker till PSP som behandlade Big Boss historia under 70-talet, regisserat av Hideo Kojima. Samt starten på en helt ny serie till Playstation 3 och Xbox 360, som skulle utvecklas av ett nytt team och kretsas kring karaktären Raiden, Metal Gear Solid: Rising. Metal Gear Solid: Peace Walker kom och gick. Spelet blev ännu en succé för Kojima där han och hans team arbetade lysande med det bärbara formatets begränsningar. Peace Walker innehöll förmodligen det mest kompletta och djupgående spelsystemet som serien sett hittills.

Vad hände då med Metal Gear Solid: Rising? Det försvann. Kojimas mardrömmar hade ännu en gång besannats. Det nya teamet klarade inte av sin uppgift vilket ledde till att Hideo vid slutet av 2010 la ner hela projektet. I dagsläget har han skickat skärvorna av spelet till den japanska utvecklaren Platinum Games som tagit över utvecklingen. Frågan är däremot om Hideo Kojima någonsin kommer



att kunna göra som han vill och lämna ifrån sig sin Metal Gear-serie. Inom filmvärlden hade något liknande varit helt absurt. Ingen hade försökt ta över efter Ingmar Bergman, Stanley Kubrick eller Akira Kurosawa. Det vore rent självmord. Ändå är det vad fans förväntar sig när det kommer till Metal Gear och Kojima. Samtidigt är det förståeligt. För det finns ju inga

andra spel som Metal Gear. Krig är oenkligen ett populärt tema för TV- och datorspel. Spelvärlden har otaliga kompetenta krigsspel som gett oss allt från fotorealistic grafik till beroendeframkallande digitala paintballmatcher. Däremot är det försvinnande få spel som vågar ta det där extra steget - som vågar sticka ut hakan med risk för att någon klipper till dem på käften. Det är därför vi älskar Metal Gear. En serie som inte är rädd för att i ena stunden prata allvarligt om hur hemskt krig är, för att i nästa sedan slänga sig in i robotstrider, skenande konspirationsteorier och hederlig toaletthumor.

Det som är så fascinerande med Metal Gear är att serien behövs precis lika mycket idag som den gjorde bland actionspelen 1987. Det är verkligen en spelserie som vågar vara unik och annorlunda. Metal Gear bryr sig inte om ifall folk skrattar åt dess bokstavsmetiga story, eftersom dess ambitioner ändå är större än hos någon annan spelserie. Det är ett krigsspel som manar till fred och slutet på konflikter, som inte har problem med att säga av grenen som det själv sitter på. Ibland finns det saker som är större och viktigare än så. Det visste Kojima redan för 25 år sedan när Metal Gear föddes. Därför önskar vi på Gamereactor både Kojima och Metal Gear minst 25 år till. När deras tid väl kommer, som den gör för oss alla, hoppas vi att hela spelvärlden kommer stå på rad framför deras viloplats, för att göra en tårfylld honnör till det här mediets största patrioter.

/Viktor Eriksson

RIDGE RACER™ UNBOUNDED



LIMITED EDITION

INCLUDES:

3 CARS (THE IMMORTAL, ROAD WOLF & GHOSTER)

+ 5 PAINT JOBS (PAC-MAN™, GALAGA™, TEKKEN™,
SOULCALIBUR™, ACE COMBAT™)



COMING OUT
30/03/2012



DRIVE, DESTROY, DOMINATE

PRE ORDER AT **GameStop**
power to the players™

7™

www.pegi.info

XBOX 360

XBOX LIVE



PS3

PlayStation 3



PlayStation Network



RIDGE RACER™ UNBOUND & ©NAMCO BANDAI Games Inc. All rights reserved. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks and "PS3" and the PlayStation Network logo are 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.

WWW.RIDGERACER.COM

Betor



JUN

THE AMAZING SPIDER-MAN

Plattform **PS3 / Wii / Xbox 360** Utvecklare **Beenox**
Utgivare **Activision** Speltyp **Action**

UNDER VÅREN SKA VÅR favoritspindel svinga sig över vita duken igen, och spelet *The Amazing Spider-Man* släpps i samma veva. Storyn utspelar sig efter filmens händelser, i ett Manhattan vi ska få utforska hyfsat fritt med våra klubbiga nät. För första gången i en Spider-Man-titel har utvecklarna försökt översätta hjältens "spider sense" till en spelmekanik. Genom ett knapptryck kan spelaren stanna tiden och identifiera nyckelpunkter av olika slag. Det kan handla om svårnådda platser (indikeras av gul färg), en fiende (röd) eller ett objekt att interagera med för att lösa några mindre miljöbaserade pussel (blå). *The Amazing Spider-Man* kommer nog inte spöa det snarlika *Arkham City*, men folket på Beenox har onekligen valt en spännande inriktning med utvecklingen.
Lorenzo Mosna, Gamereactor Italien



MAJ

MAX PAYNE 3

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

HAGLET FRÅN MIN BÖSSA flyger i slowmotion mot den anfallande mannen i den blå västen. Efter att ammunitionen lämnade pipan har den långsamt delat upp sig för att göra den kommande träffytan så bred som möjligt. Slowmotion-effekten *Bullet Time*, som jag just aktiverat genom ett tryck på analogspaken, är en pålitlig

partner för Max Payne. Pålitlig, tjugig och nästintill hypnotisk. Precis som den alltid varit.

Jag är på besök hos Rockstar för att spela *Max Payne 3* och njuter av varje sekund. Inte minst av grafiken. Förutom de läckert animerade *Bullet Time*-effekterna finns massvis av annan ögongodis att mumsa på. Jag bjuds konstant på fantastiskt regisserade mellansekvenser, övergångar animerade i serietidningsstil och en Killcam mer elegant än något annat jag sett. Det är verkligen som spela sin egen actionfilm.

En stor del av *Max Payne 3* är iscensatt och animerat i realtid. I en sekvens prickskjuter Max fiender

på en idrottsarena för att täcka kompanjonen Passos rygg. Jag träffar mina mål med headshots relativt enkelt och får min belöning i form av närgångna Killcam-vyer. När den sista fienden stupat rullar en liten mellansekvens. En kropp rasar ned, trappsteg för trappsteg, mot Passos. Man känner nästan trögheten i den livlösa kroppen och det blir tydligt att *Euphoria*-motorn, imponerande redan i *Red Dead Redemption*, har förbättrats avsevärt. Det är riktigt svårt att urskilja vad i den strålände grafiken som är förinspelat, och vad som är animerat i realtid.

Även Max vapen ser läckra ut, låter precis rätt och



2012

FABLE: THE JOURNEY

Plattform Xbox 360 Utvecklare Lionhead Studios
Utgivare Microsoft Speltyp Äventyr

"DU ÄR DEN FÖRSTA journalisten i världen som ska få testa Fable: The Journey", berättar Lionheads representant för mig. Jag antar utmaningen, ställer mig framför Kinect-kameran och tar mig an rollen som Gabriel, en 18-årig kille som ska hjälpa den mystiska, sjuka Theresa att ta sig till The Spire. Här börjar ett äventyr på räls, där jag med Kinects hjälp får styra allt från attacker till navigation. Det blir mycket ridande, och mina handrörelser styr tyglarna under guppiga färder. Vid ett tillfälle får jag vårda min häst som blivit beskjuten med pilar. Responen hos Kinect är riktigt god, särskilt när jag kastar magiattacker mot troll och jätteinsekter. Sammanfattningsvis är Fable: The Journey det mest intressanta Kinect-spelet hittills, och ett väldigt modigt projekt. Jag längtar verkligen efter att få spela mer.
Christian Gaca, Gameractor Tyskland



VACKERT ANIMERAT
Animationerna i Max Payne 3 är inget annat än underbara. Rockstars grafiker har knäpat ihop en hybrid av vanlig fysik och animationer, vilket märks extra tydligt när Max hoppar över betongblock eller dylikt. Alla rörelser stämmer med omgivningarna och det ser ytterst realistiskt ut.

IPRENNMANNEN 2.0
Värktabletter är bra grejer. De kan dels fylla på Max hälsa, dels aktivera något som Rockstar kallar Last Man Standing. Om du har en tablett kvar när du dödas får du en sepiafärgad sista chans att skjuta ned fienden som semidödat dig. Lyckas du får du fortsätta krigandet med ett uns hälsa kvar i livsmätaren.

blir med spelets gång övertygande följeslagare. Skotten känns väldigt dynamiska och rappa, och tredje-personsupplägget känns mer som en traditionell och

Det är riktigt svårt att urskilja vad i den strålande grafiken som är förinspelat, och vad som är animerat i realtid...

exakt förstapersonsskjutare. Spelkontrollen kan jag bara klassa som helt felfri; allt från siktet, skjutandet, omladdningar och Bullet Time är härligt exakta och dessutom välplacerade på handkontrollen.

Max som karaktär ser underbart slitna och plågad ut.

Alkohol och tabletter har orsakat djupa fåror i hans ansikte och just tabletterna har även en funktion i spelet, eftersom de hindrar Max från att vackla genom banorna,

i snygga men skakiga sekvenser. Så det är alltså klokt att samla så många värktabletter man kan inför de stundande bataljerna.

Vad som verkligen förvånade är att bandesignen är så fri, trots all hårt regisserad action. Flera strategier är

möjliga att använda för att klara en bana, men man blir aldrig förvirrad. Eldstriderna är väldigt hektiska, men stressar aldrig sönder mig. Även fienderna känns spontana och har inga igenkännbara rörelsemönster. De strider snabbt, hårt, enhetligt och trovärdigt.

Det var många som var skeptiska när en flintskallig Max Payne med skrikig skjorta först visades upp för spelvärlden. Efter att själv ha fått lägga nävarna på spelet, efter att ha stiftat bekantskap med den slitna actionhjälten, har all skepsis blåsts bort i ett väldoftande moln av krutrök. Maj kan inte komma fort nog.

Christian Gaca, Gameractor Tyskland

SLEEPING DOGS

Plattform **PC / Playstation 3 / Xbox 360** Utvecklare **United Front**
Utgivare **Square Enix** Speltyp **Action**

EFTER ATT HA DÖDFÖRKLARATS fler gånger än en patient i "House" är United Fronts Hong Kong-epos tillbaka på allvar, med siktet inställt på en release i augusti. Ursprungligen utvecklades Sleeping Dogs som del tre i den mediokra True Crime-serien, men står nu stadigt på egna ben. Upplägget är av klassiskt sandlådesnitt, med en öppen spelvärld och en handling som kretsar kring

figurer på samhällets skuggsida. Det var därför inte förvånande att världens samlade spelmedia gärna ropade "GTA Hong Kong" eller "Infernal Affairs: The Game" i samband med spelets offentliggörande.

Just Infernal Affairs, Hong Kong-filmen där ett brottsyndikat infiltreras av en polisman med täckmantel och vice versa, är också en parallell som utvecklarna själva gärna pratar om. Spelets hjälte, Wei Shen, försöker nästla sig in i en av stadens många hårdnackade triader och tvingas samtidigt brottas med sina olika lojaliteter, samtidigt som han ständigt måste vara på sin vakt av rädsla att avslöjas. Det bådär för en tung och intensiv stämning som möjliggör både svåra beslut och plötsliga vändningar i handlingen. På så vis

känns det som att valet av miljö och karaktär är helt rätt.

Förutom filmiska inspirationskällor talar personerna bakom Sleeping Dogs också gärna om ett par nyckelmoment som man anser är extra förfinade för sin genre. Detta gäller främst närstrid och eldstrid. Det låter på förhand väldigt intressant, så det är med högt ställda förväntningar vi ger oss i kast med en spelbar episod som innehåller höga halter av kung fu-stryk.

Här befinner sig vår hjälte i en gränd, omringad av en bister skara banditer. Därför gäller det att angräpa hela skocken hårt, snabbt och samtidigt. Snabbt finner sig en slagsmålets rytm där motståndarna får turas om att ta emot slag- och sparksalvor i mjukdelarna. Rätt vad det är gör någon ett utfall bakifrån, vilket hanteras med



AUG



ett snabbt tryck på kontringsknappen. Det är med andra ord lätt att känna igen sig för alla som haft förmånen att tillbringa tid med Rocksteadys förnämliga Batman-spel, och sämre förlagor kan man ju ha. Kanske är flytet och

Det är lätt att känna igen sig för alla som haft förmånen att tillbringa tid med de förnämliga Batman-spelen...

tempot inte riktigt lika perfekt i Sleeping Dogs, men den största skillnaden är ändå brutaliteten. Wei har nämligen en sällsynt förmåga att hitta plågsamma sätt att oskadliggöra vimmelkantiga fiender på så fort tillfälle ges. Vi har fått knuffa in skurkhuvuden i ventilations-

trummor och viftat med stora köttxor, så vi kan räkna med både varierat våld och förmodligen en artonårsgräns. Så långt är Sleeping Dogs väldigt imponerande, men det finns också partier med vissa

brister. Såsom de halvljumma eldstriderna.

I nästa avsnitt har vår hjälte nämligen lyckats få tag i ett skjutvapen, vilket hans sargade knogar knappast protesterar mot. Här är det lätt att unna Wei nöjet att utkräva hämnd och våld mot stora skaror motståndare,

men det är ingen blytung krigssimulator vi har att göra med. Det är lite väl okomplicerat att knäppa sig en bandit, bössan saknar tyngd och cover-systemet är inte så smidigt som man hade önskat. Skyttet i Sleeping Dogs är på intet sätt ett tråkigt eller dåligt inslag, men farhågan är att det saknar djup för att kunna underhålla någon längre stund.

Sammantaget känns dock Sleeping Dogs i nuläget väl värt att hålla utkik efter. Ambitionerna är glädjande nog riktigt högt satta, men det krävs att resten av innehållet har samma underhållningsvärde som det vi sett hittills för att vi ska rucka på semesterplaneringen och boka om slutdestinationen till Hong Kong.

Christofer Olsson



BILKÖRNING UTLOVAS

Delar av utvecklingsteamet har lång erfarenhet från bilspel i ryggpåsen, de har nämligen arbetat på Need for Speed-serien. Detta är förstås en värdefull tillgång, men i nuläget är vi osäkra på hur mycket bilkörning det blir i Sleeping Dogs, eller hur bra den blir.

FJÄRRAN ÖSTERN

Hong Kong är en salig blandning av hundratals våningshus, vattendrag, brittisk kolonialism och urgammal kinesisk tradition. Staden liknar verkligen inget annat och är i sanning den egentliga huvudpersonen i Sleeping Dogs.

SOM PÅ FILM

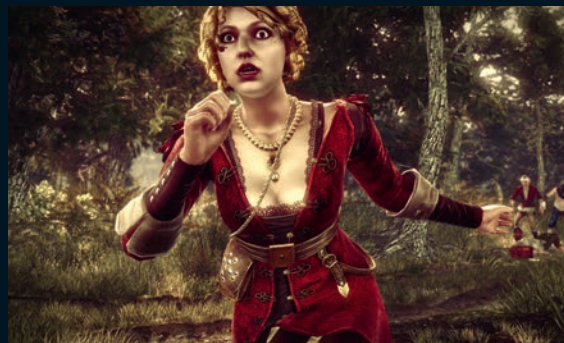
I sina mest intensiva stunder blinkar Sleeping Dogs ogenerat åt John Woos patenterade actionformel. Explosioner, sekvenser i ultrarapid och akrobatik av det dödligaste slaget medför en välförtjänt 18-årsmärkning.





SAMLARUTGÅVA

The Witcher 2: Assassins of Kings Enhanced Edition kommer även levereras i en späckad samlarutgåva. Här finns bland annat Geralts amulett, det officiella soundtracket, en bok med artwork, en världskarta och en DVD med extramaterial.



M A J

För att inte skala ned det grafiska alltför mycket har CD Projekt delat in spelets olika platser i mindre zoner än tidigare. På det här sättet får Xbox 360 en rimlig chans att prestera med grafik som vår egen Viktor Eriksson kallat för "en liten bit av gud".

THE WITCHER 2: ASSASSINS OF KINGS

Plattform **Xbox 360** Utvecklare **CD Projekt Red** Utgivare **Namco Bandai Speltyp** Rollspel

UNIVERSUMET I VILKET berättelsen om Geralt of Rivia utspelar sig är ingen sagolik plats. I stället har polska CD Projekt vågat ta upp ämnen som rasism, våldtäkt, förintelse och kungamord, något som med största säkerhet bidragit till PC-utgåvans popularitet. Historien om Geralt kommer snart till Xbox 360, och det är en stark och relaterbar handling. Folket i landet Temeria är inte nödvändigtvis onda utan kanske snarare under-

informerade. Karaktärerna man möter under spelets gång återspeglar detta på trovärdigast möjliga vis och i slutändan har man förhoppningsvis lärt sig något om sig själv.

Såväl spelkontroll som menyer har anpassats för att träffa rätt på den nya plattformen och båda fungerar riktigt bra. Striderna flyter lika snyggt som till PC och är i sin tur lika oförlåtande när du väl glömmer att blocka eller ducka. Går du in oförberedd i en strid kan du räkna med att ligga död i ett dike efter bara några sekunder. Om du däremot planerar i förväg och rustar dig med rätt drycker, fällor, och använder rätt kombination attacker och färdigheter bör du kunna klara av vilken motståndare som helst. Låter det avskräckande kan du alltid dra ned svårighetsgraden och njuta av den

fantastiska bakgrundshistorien istället.

Grafiken i Xbox 360-versionen har fått sig en liten törn i jämförelse med den supersnygga till PC i och med nedskalade texturer, men såväl det breda synfältet som mängden liv och rörelse på skärmen är densamma. The Witcher 2 lär bli en av de mest imponerande titlarna till konsol någonsin, rent grafiskt.

360-utgåvan, titulerad "Enhanced Edition", släpps 17 april till såväl Xbox 360 som PC. Sistnämnda kommer att uppdateras helt gratis för att förra årets trogna fans ska få uppleva de extra fyra timmarna och förändringarna i spelsystemet som Enhanced Edition har att erbjuda. Vi väntar oss inget annat än den renodlade rollspelsupplevelse vi älskade förra året.

Matti Isotalo, Gamereactor Finland

WILL YOU
CROSS THE LINE?

STREET FIGHTER X TEKKEN

STREET FIGHTER X TEKKEN



18TM
www.pegi.info

38 PLAYABLE CHARACTERS
(5 EXCLUSIVE TO PLAYSTATION 3 SYSTEM)

ROBUST ONLINE FEATURES
INCLUDING ONLINE CO-OP

UNPRECEDENTED
CUSTOMIZATION

XBOX 360. XBOX LIVE

PS3 PlayStation 3

PlayStation Network

CAPCOM



STREET FIGHTER X TEKKEN

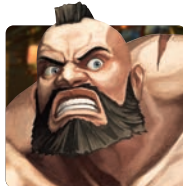
PC PS3 X360 Speltyp FIGHTING Utvecklare CAPCOM Utgivare CAPCOM Premiär UTE NU Antal spelare 1-4 Rek. Ålder 16

Namcos hårtslående fighters tar sig an Capcoms kultklassiska slagpåsar. Jonas gillar

Så är det äntligen här, **Street Fighter X Tekken**. Ett av årets mest efterlängtda spel och en prestigefullt som inte bara handlar om att kora fightingvärldens bästa spelserie utan minst lika mycket om att en gång för alla sätta punkt för den hätska diskussionen om 2D- eller 3D-fighting är det bästa. Därför har både Capcom och Namco skramlat ihop 19 av sina absolut främsta stryktudelare för att banka konkurrenten gul och blå samt gå vinnande ur striden.

Totalt är det alltså en ensemble om totalt 38 figurer som möter en när man startar **Street Fighter X Tekken** första gången, en av de största uppställningarna någonsin i en ny fightingserie. Eftersom det är Capcom som stått för utvecklingen, **Tekken X Street Fighter** från Namco kommer nästa år, ligger **Street Fighter IV** till grund för både design och grundkoncept. Men att bara plocka från det duger såklart inte i denna milstolpe inom fightinghistorien, och därför har Capcom utvecklat ett helt nytt system för lagbaserad fighting som både överraskar och till största delen fungerar utmärkt.

Det känns lite komiskt att som **Street Fighter**-veteran sedan 20 år måste välja att gå igenom ett träningsprogram innan man sätter igång med slagsmålen, men faktum är att det snart visar sig vara en god idé om man vill få ut mesta möjliga av **Street Fighter X Tekken**. Och det vill man ju. I träningsläget guidas man runt av Dan som



FYRA PÅ EN GÅNG

Upp till fyra spelare kan vara med och slåss i **Street Fighter X Tekken**, vilket gör slagsmålen riktigt roliga. Vissa attacker låter rent av båda spelarna att kliva ut på banan samtidigt för att dänga en ensam motståndare och skapa långa dödliga combos.

SEN TILL PS VITA

Street Fighter X Tekken kommer även till PS Vita till hösten. Den versionen innehåller 12 extra figurer, däribland Blanka och Dudley.

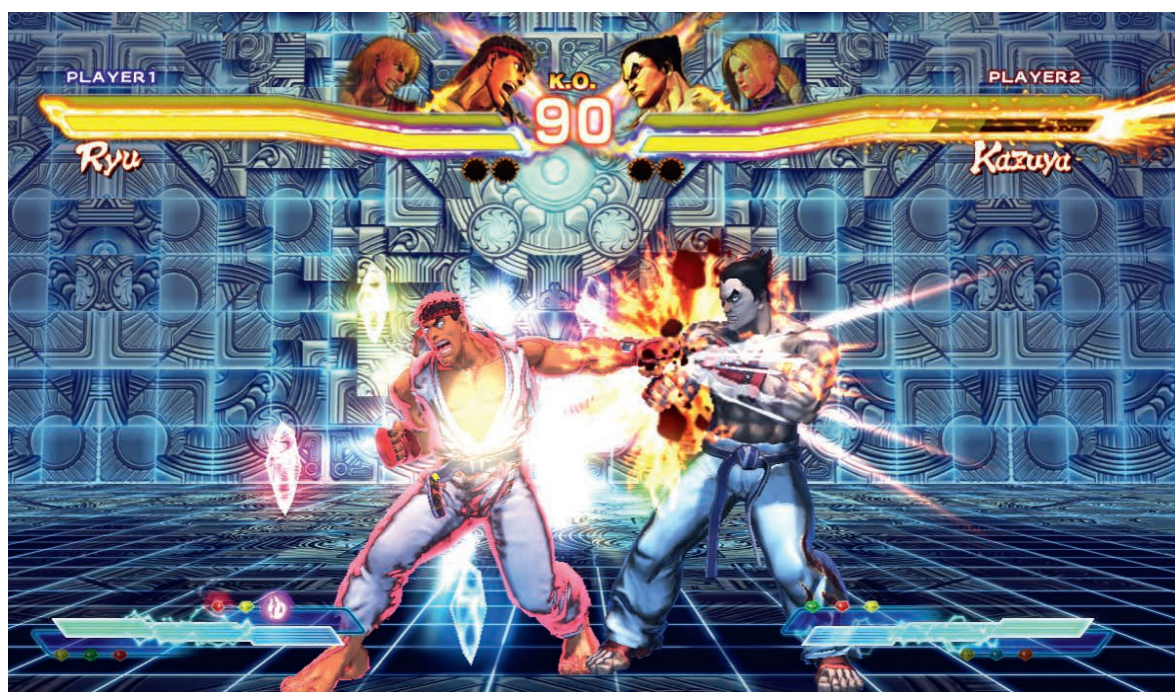
ingående förklarar det nya counter-systemet, demonstrerar hur man effektivast nyttjar sin partner vid byten och helt nya inslag som Pandora och något man kallar Gem System. Jag imponeras över hur djupt spelsystemet verkar vara och hur logiskt det känns.

Capcom har kort sagt lyckats bra med att göra **Street Fighter X Tekken** till ett spel som fler än inbitna hardcore-fantaster ska kunna ha kul med tack vare de intuitiva nyheterna. Men det mest

ÖVERRASKANDE FRÄSCHT, SNABBT OCH SMIDIGT

spännande är naturligtvis Namcos **Tekken**-kämpar som nu gått från tre till två dimensioner och anpassats för ett helt nytt spelmässigt upplägg. Det gör att den som är van att spela med **Marduk**, **Paul** och **Heihachi** inte har någon som helst fördel av det utan måste lära sig allt på nytt.

Bara det att inte heller de som är vana vid Capcoms fightingsspel får några fördelar. **Tekken**-kämparna vänder och vrids på det klassiska systemet med kvarts- och halvcirkelrörelser för



19 FRÅN NAMCO
Bland de 19 utvalda Namco-kämparna finns bland annat Heihachi som känns direkt livsfarlig, Yoshimitsu som är härligt mångsidig och fläskberget Bob som är lika snabb som kraftfull. Kuma lär glädja grappling-fantasterna.

CAPCOMS TRUPP
På Capcom-sidan finns en större spridning på stryk-påsarna med bland annat Ryu, Ken och Chun-Li som frontfigurer. Men här finns även några överraskningar såsom starkingen Hugo.

att göra specialattacker på ett sätt som inte liknar något vi sett i serien tidigare. När man väl lär sig figur efter figur förstår man dock varför Capcom gjort såhär med spelkontrollen, det passar helt enkelt Tekken-kämparna bättre och plötsligt känns det logiskt att först göra Kazuyas Mist Step innan man kan avfyra en Spinning Demon och sedan avrunda combon med en förödande Demon Hook.

Det känns fräsch, det känns annorlunda och jag gillar det. Street Fighter X Tekken är inte Street Fighter med lite inslag av Tekken-pugilister utan ett helt nytt spel. Till skillnad från de flesta lagbaserade fightingglir vinner man här när man lyckats slå ut en figur, inte båda. Detta gör att man tvingas spela taktiskt och faktiskt nyttja båda sina kämpar maximalt. Att inte byta ofta är lika med döden eftersom de återfår liv när man byter av dem. Det här har gjort att Capcom stuvat in flera varianter på byten som man kallar saker som Switch Cancel, Cross Rush, Cross Assault och CrossArts. Man kan hela tiden kan byta offensivt

var sig man blir spöad av motståndaren, man själv delar ut spö eller rentav om man befinner sig mitt i en lång combo.

Den största invändningen jag har mot Street Fighter X Tekken är mot det så kallade Gem System, vilket tyvärr är en viktig beståndsdel i spelet. I ett försök att göra det mer lättspelat får alla kämpar sätta ut två Gems innan varje match som gör att du automatiskt kan blockera kast, bli starkare eller något annat. Sedan aktiverar man dem under matcherna och får de fördelar man valt. Visserligen gynnar det här båda kämparna lika mycket, men känns som ett plöjtrigt och fördummande inslag som man gärna hade fått stå över för min del.

Men med det sagt är Street Fighter X Tekken överraskande fräsch och definitivt något Capcom kan bygga vidare på i framtiden. Det är snabbt, smidigt och utrustat med ett riktigt hälsbart onlinestöd. Kort sagt något ingen fightingfantast bör missa. Och ingen annan heller för den delen.

8

Jonas Mäki



MASS EFFECT 3

PC PS3 X360

Speltyp ROLLSPEL Utvecklare BIOWARE Utgivare EA Premiär UTE NU Antal spelare 1-4 Rek. Ålder 18

GR
ÄLSKAR

Steinholtz har avnjutit en helt suverän avslutning på en lika briljant trilogi

En galax som står inför sin undergång. En rymdstation, ett citadell, i dess nav. En ankomsthall med flyktingar. Foton på en vägg. Ett ansikte. "Försvunnen". Här står jag, framför en mur byggd av mer förtvivlan än hopp. Ändå representerar den bara en promille av de miljarder av liv som står på spel. En del av dem lärde jag känna under resans gång. Resten är en ogreppbar massa.

Många spel stannar vid att presentera sin värld som just detta. En ogreppbar massa. Den kan vara vacker och någorlunda trovärdig. Men den blir aldrig personlig. Andra erbjuder motsatsen; en intim, men klaustrofobisk värld. Mass Effect-universumet är annorlunda. Det har en mytologi som sträcker sig över tidsperioder. Den blandar in hyperavancerad teknologi, multipla solsystem, utomjordiska raser, konflikter och politiska relationer. Men det låter mig även detaljstudera mosaikbrickorna som utgör konstverket. Zooma ut och zooma in. Som när jag, Commander Shepard, står här.

På något magiskt sätt är allt så långt borta, men ändå så nära. Magi som uppstår av talang, ambitioner och hårt arbete. Det här är Bioware bäst i världen på. Mass Effect 3 är det yttersta beviset. 40.000 rader inspelad dialog är en fin siffra att skryta med. Finare är det att uppleva resultatet och närvaron som skapas. Dialogerna är både djupare och bredare än någonsin. Det är inte bara de närmaste



STRÖMLINJEFORMAT

Minispelen från tvåan (terminalhacking och resursletande) är i del tre mer strömlinjeformade. Detta är välkommet, då det snabbt blev tråkigt i sin gamla form.

EN VÄN I RYMDEN

Co-op-uppdragen i Mass Effect 3 kan spelas tillsammans med tre andra spelare och länkas sedan ihop med kampanjen. Ens co-op-framgångar booster därmed beredskapen inför det sista slaget om Jorden i huvud-äventyret.

karakterna i Sheperds insatsstyrka mot The Reapers, den uråldriga maskinras som nu hotar galaxens alla avancerade civilisationer, som har något att säga. Citadellet är fullt med varelser som alla spelar en liten, men betydande roll i att blåsa liv i dess skrymslen och vrår.

Jag imponeras av Biowares naturliga sätt att skildra kärlek (vare sig den är hetero, rasöverskridande eller samkönad),

MAGI SOM UPPSTÅR AV TALANG OCH AMBITIONER

vänskap och döden. Jag applåderar hur man återknyter till manusförfattaren Drew Karpysyhns Mass Effect-böcker. Jag fascineras av existentiella frågor om artificiell intelligens och vår plats i universum. Skratt, tårar och ren hänförelse. Frågor får svar och de val jag gör spelar faktiskt roll. Storyn levererar således både litet och stort, för att sedan knytas ihop med en värdig smäll.

Det är nästan så att man glömmet bort att Mass Effect 3 även är ett ytterst kompetent actionspel. Evolutionen är tydlig från de

LÄS MER PÅ GAMEREACTOR.SE



MOTANGREPP

Invasionen av Jorden i början av Mass Effect 3 visar sig snart vara övermäktig för mänskligheten. Shepards roll blir att ena galaxens mäktigaste raser för att gå till motangrepp. Men tjänster kräver gentjänster...

FEM ÅR MED SHEP

Har man spelat de tidigare spelen kan man importera sin sparfyll och fortsätta på samma karaktär. Det betyder att just din Shepard som du började med för fem år sedan är densamma i trean. Häftigt!

där inledande, lite stapplande stegen på människokolonin Eden Prime i det första spelet, till att jag nu slänger mig mellan skydd, detaljmodifierar mina vapen och kombinerar vinande projektiler med superkrafter på ett unikt sätt.

Är du en renodlad soldat, teknikspecialist eller ett övernaturligt underbarn? Vilka låter du leva, vilka låter du dö? Existerar verkligen svart och vitt, eller är allt lika grått som antagonisten The Illusive Mans frisyr? Du bestämmer. Men förvänta dig inte att det kommer att vara lätt. Förvänta dig att vilja spela Mass Effect 3 minst en gång till, för att utforska alternativen.

Efter 30 timmar har jag rest mellan rymdstationer och solsystem, slagits mot allt från småkryp till titaner, njutit av genomläcker design och en ljudbild vars sammanlagda helhet med dialog, effekter och musik är lika distinkt som den är klassiskt sci-fi. Ända sedan det avslutande självmordsuppdraget i

10

Mass Effect 2 har jag hoppats att få avsluta med att säga det här: Mass Effect 3 är den perfekta finalen, på den perfekta trilogin.

Daniel Steinholtz



KID ICARUS: UPRISING

NINTENDO 3DS

Speltyp ACTION Utvecklare/Utgivare NINTENDO
Premiär 23 MARS Antal spelare 1-6 Rek. Ålder 7

Det tog 26 år. Fansen har hunnit bli stora och i värsta fall längtat ihjäl sig. Men nu har uppföljaren till gamla Kid Icarus äntligen anlänt och vi vågar faktiskt påstå att det varit värt väntan. Men trots härliga nostalgikänslor är äventyret något helt nytt denna gång.

Till en början liknar Kid Icarus: Uprising en rälsskjutare. När du flyger genom luften susar fienderna mot dig i vansinnig fart men flygtureerna leder alltid till en punkt där ängeln Pit når fast mark. Här blir spelet plötsligt en tredjepersonsskjutare.

Och det är nere på marken som Kid Icarus: Uprising skiner. Varje bana är fylld med hemliga rum som gömmer sig bakom fladdrande gardiner eller portar, avsedda för högre svårighetsgrader. Dessa finns det hela nio av, som du får välja inför varje bana. Den bestämmer bland annat hur många hjärtan du kan hitta på banan, och antalet hemliga portar. Såna vill man gärna hitta, eftersom de gömmer nya och sällsynta vapen.

Det är just arsenalen som är den formidabla drivkraften i Uprising. Vapnen är extremt många och här finns allt från pilbågar och spikkubbor till svärd och klubbor. Vissa är giftiga, andra utrustade med upprepade eldgivning. Bäst av allt är att dina vapen kan kombineras och sättas ihop till nya. Detta är ett minispel med enormt djup, då dina hopkok i sin tur kan användas till nya vapen. Det tar liksom

ARSENALEN ÄR DEN FORMIDABLA DRIVKRAFTEN

aldrig slut. Du vill alltid se nästa färgstarka och smart utformade tillhygge och det går att lägga flera timmar bara på denna del av spelet.

Grafiken är silkeslen, 3D-effekten riktig bra även under långa sessioner och här finns briljant bisarra fiender som de lila, hubbärande otäckingarna med roterande ögon på armarna. Dessutom njuter vi förstås av den hypnotiska signaturljuden.

Sammanfattningsvis: Kid Icarus: Uprising ger Nintendo 3DS vingar.
Christian Gaca, GR Tyskland

9



RESIDENT EVIL OPERATION RACCOON CITY

PC PS3 X360 Speltyp ACTION Utvecklare SLANT SIX GAMES Utgivare CAPCOM Premiär 23 MARS Antal spelare 1-8 Rek. Ålder 18

Vid varje release av ett nytt Resident Evil brukar samma konservativa argument ploppa upp. "Det här är inte Resident Evil". "De borde gå tillbaka till rötterna". Dimmigt nostalgiska minnen från herrgårdar och andra konsolgenerationer brukar göra många blinda för utvecklingen och styrkan hos titlar som Resident Evil 4 och 5. Resident Evil: Operation Raccoon City är ungefär så långt från originalkonceptets ensamma och utsatta zombieskräck man kan komma. Men: det är per definition inte något dåligt. Det är utförandet som är halvdant.

I Raccoon City får vi chansen att axla rollen som de stygga USS-agenterna (Umbrella Secret Service) och i stället för att vara en enmansarmé kastar vi oss ut i co-op-baserad action i stället. Handlingen utspelar sig kring del två och tre i serien och T-iruset härjar fritt i Raccoon City. Sjukhus, stadshus och forskningslabb är proppade med infekterade stackare, samt beväpnade motståndare som du måste oskadliggöra med en standardmässig arsenal bestående av pistoler, automatvapen, hagelgevär och granater.

Inför mina uppdrag väljer jag bland karaktärer som alla har sin lilla menlösa bakgrundshistoria och sina unika förmågor; här finns en fältskär, en expert på sprängämnen, en smygig Recon och naturligtvis en vanlig stridspitt. Specialarna sträcker sig från minor till en bättre överblick av kartan, men de känns sällan relevanta då det bästa botemedlet för horder av människohungriga odöda stavas kulor och åter kulor.

Resident Evil-känslan finns där, men den är överlag ganska påklistrad. Några gröna örter, några ljudeffekter och en bekant fiendeflora är i sig inte nog för att lyfta en medioker actionupplevelse, och möjligheten att ändra spelseriens handlings nyckelhändelser vid vissa tidpunkter är ungefär av samma underhållningsvärde som de sämsta Resident Evil-filmerna. De uppdrag där jag och mina lag-



SAMLÄS PÅ DATA

Lite överallt i Raccoon City hittar du data vid övergivna skrivbord. Med dessa kan du sedan kika på konceptkonst och dylikt i huvudmenyerna. Det är lika kul som det låter.

BLODIGT ALLVAR

Den som precis håller på att dö i Operation Raccoon City biöder som en stucken gris, vilket lockar till sig ännu fler zombies. Spelar du i Versus-läget kan du få extra poäng av att låta dina motståndare smaka på just detta öde.

kamrater slåss mot vanliga dödliga ickezombies känns smärtsamt generiska och när jag hukar bakom ännu en betongsugga för att skjuta mot de håglösa fienderna är det svårt att hålla gäspningarna i schack. Som tur är finns ett underhållningsvärde i att dela bördan med mina bekanta, eller att kämpa mot dem i Versus-läget, men 2012 är "andra människor" inte ett argument i sig; det finns helt enkelt för många bra samarbetspel där ute med intressantare fiender och mer innovativ bandesign.

Just omgivningarna drar ned helheten en hel del och det

HALVADANA MILJÖER OCH TRIST ENSPELÄRLÄGE

drabbar förstås både off- och onlinespelare. Allt känns klaustrofobiskt och mörkt, men inte på det bra sättet. Osynliga väggar dyker upp emellanåt, vilket får mig att känna mig ännu mer som en råtta i en lättlost zombielabyrinth. Lägg till detta en stundtals katastrofal artificiell intelligens som gör solospelandet nästintill underkänt, och du har något så motsägelsefullt som en långtråkig zombieapokalyps.

I väntan på Resident Evil 6 blir Raccoon City mest en parentes som står sig slätt mot exempelvis Left 4 Dead 2. Med risk för att associeras med ovannämnda konservativa surpupper, lockas jag faktiskt säga att detta inte är Resident Evil. Inte på grund av co-op eller obekanta huvudfigurer. Utan eftersom att Resident Evil brukar vara synonymt med "riktigt bra".

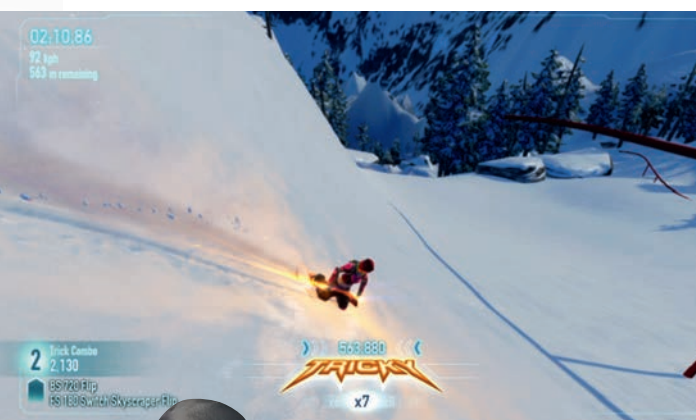
6

Jonas Elfving

SSX

PS3 X360

Speltyp SPORT Utvecklare EA CANADA Utgivare EA
Premiär UTE NU Antal spelare 1-2 Rek. Ålder 16



SPÖKJAKT I SNÖN

Du slåss mot andras nedladdade spöken när du deltar i EA:s maffiga Global Events, online event med tusentals deltagare som kan sträcka sig över flera dagars tid. Priserna: tillgång till nya events eller poäng du kan shoppa utrustning för.

BERGSÄKER?

I singleplayer finns två lägen, World Tour och Explore. Kortfattat handlar det om att ge sig an bergen antingen i förbestämda rutter eller utforska fritt själv.

Min åkare flyger runt som Yoda i den där ljussabelfighten i den där hemiska filmen. Combomätaren sprängs snart, jag har orangefärgade streck efter mig och musiken pumpar. Jag har precis kastat mig utför en av världens farligaste bergsområden och mina trick är inte av denna världen. SSX är tillbaka.

Det handlar om att åka fort, åka snyggt och och att vara vid liv till after-skin. Börjar vi med trickåkandet är det onekligen festligt, men också lite av ett självspelande piano. Så länge du slutar med lufttricksandet i tid innan du når marken behöver du i princip aldrig oroa dig för en fet-bail (officiell idrottsterm) och man har slopat ett balanssystem för grindandet på räcken.

Poängen med de galna tricken och det förlåtande upplägget är förstas att helheten ska se läcker ut. Det reflekteras också i själva hastigheten i backarna; det går fort utav bara helsicke, och för att vi ska hänga med svänger åkarna på en femöring. Minsta touch på styrspeken innebär en skarp gir, och även om detta är nödvändigt känns spelkontrollen lite fladdrig. Men så gör jag

ett galet högt hopp, skakar tass med en helikopter i ett slowmotion-ögonblick, och jag glömmer alla minustecken.

Enspelarkampanjen har sina brister men behållningen med SSX är helt klart det ambitiösa flerspelarläget. Tävlingslustan när jag kappkör med spökläkare är svårslagen, och att göra egna events med hemsnickrade regler är kalaskul. Att lägga ut och samla "geotags" är också ett litet men naggande gott nöje.

Det grafiska första intrycket är helt okej, men jag tappar aldrig hakan över något. Förarna själva är ganska odetaljerade och helikoptern jag skjutas med till bergen är,

**ÅK FORT, ÅK
SNYGGT OCH
HÅLL DIG VID LIV
TILL AFTER-SKIN**

både designmässigt och rent tekniskt, en styggelse till transportsmedel. Snön gnistrar och glimmar vackert dock.

SSX har inte samma underhållningsvärde som gamla Tricky eller SSX 3, men blir ändå i slutändan en ganska lyckad kompromiss. Här finns det rum för både galna trickrundor och hardcore-nötande av mellantider.

Frustration och frihet samsas på samma skiva, precis som gimmicks och gamla goda knep. Jag gäspar lite åt kampanjen men dröjer mig kvar tack vare Ridernet. EA

7 Canadas berg har gott om både toppar och dalar, helt enkelt.

Jonas Elfving



TWISTED METAL

PLAYSTATION 3

Speltyp ACTION Utvecklare EAT SLEEP PLAY / SONY
SANTA MONICA Utgivare SONY Premiär UTE NU
Antal spelare 1-8 Rek. Ålder 18

Det är rätt svårt att inte bli intresserad och vilja veta mer om ett spel som låter en ikläda sig rollen som en psykiskt störd clown som kör omkring i en glassbil och dräper folk på de mest brutala av sätt. Det finns helt enkelt få spel som har en så våldsam framtoning som Twisted Metal, något utvecklarna Eat Sleep Play är väl medvetna om. Det blir dödsmetal, blod och slafs innan man ens startat spelet.

Till seriens Playstation 3-debut har man valt att göra en renodlad flerspelartitel, så till den milda grad att singleplayer decimerats till multiplayer mot botar. Blott tre av förarna har egna storys och dessa är riktigt tråkiga. Twisted Metal har grundläggande problem och det spelmekaniska känns i sina sämsta stunder nästan

**IBLAND ÄR DET
NÄSTAN PROVO-
CERANDE DÅLIGT**

provocerande dåligt.

Hela tiden beskjuts jag av fiender jag inte kan se, bilen betar sig godtyckligt mot underlaget och en snedträff kan skicka mig snurrandes hundratals meter. Men nu är det som sagt multiplayer som allt kretsar kring och när man spelar mot mänskligt motstånd försvinner den enormt irriterande faktorn att alla är ute efter mig. Det gör de hjulbaserade krigen roligare och det finns några hyggliga spellägen, som dock alltför många spelare online väljer bort till förmån för enkla dödsmatcher. Men ändå, i sina bästa stunder blir det underhållande att sprida ond bråd död från ovan i helikoptern Talon III trots bristerna i spelkontrollen.

Jag är helt klart för att köra bil värdslost, handbromssvänga så asfalten brinner upp och brassa på med stora vapen. Men tyvärr är ingen enskild beståndsdel i Twisted Metal sådär riktigt lyckad och även om multiplayer är radikalt mycket bättre än den obefintliga enmanskampanjen så är grundmekaniken för slumpartad och i slutändan känns det

5 här som ett spel som borde ha släppts direkt till PSN.

Jonas Mäki

BINARY DOMAIN

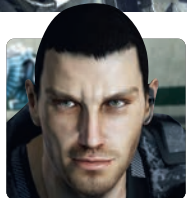
PLAYSTATION 3 X360 Speltyp ACTION Utvecklare SEGA Utgivare SEGA
Premiär UTE NU Antal spelare 1 Rek. Ålder 18



Det är med avsky i blicken som folkmassan ser på mannen som gråtandes ber om nåd. Jag känner dock sympati. För några minuter sedan levde han ett normalt liv. Nu är han hatad av hela mänskligheten och ska förintas för sitt brott: att existera. Han vill inte dö, men han blir snabbt försäkrad om att endast människor kan göra det. Och han är inte räddslan i hans ansikte är inte äkta.

Jag finner mig stundtals gripen av den Blade Runner-inspirerade storyn i Binary Domain. 2080 är robotar en del av vardagen, men en av den nya världens mest fundamentala lagar förbjuder självmedvetna maskiner som liknar människor. Nu står det klart att någon brutit mot denna lag, och med det har gränsen mellan människa och maskin suddats ut.

Här kommer Dan Marshall in i bilden. Hans elitstyrka skickas till Japan för att ta reda på vem som ligger bakom de nya androiderna, och upplägget lever upp till sin potential genom att bjuda på spännande vändningar och välskriptade actionsekvenser. Berättarmässigt lider dock Binary Domain av en smärre identitetskris. När karaktärerna inte är upptagna med att diskutera filosofiska



NEON OCH REGN

Binary Domain använder sig av den härliga Neo-Tokyo-stilen på ett effektivt sätt, där de rikas utopi möter de fattigas dystopi. Överallt finns färgstarkt neonlys och inte sällan regnar det rejält.

RÖSTKOMMANDON

Via mikrofon kan man ge gruppen order direkt från soffan. För det mesta funkar röststyrningen riktigt bra, men möjligheterna är få och kommer sällan till riktig användning.

frågor kring artificiellt liv gillar de att skämta om sex och våld. Det är då man blir påmind om att man spelar ett japanskt TV-spel, utan mycket originalitet.

Spelmekanismen har lyfts direkt från Gears of War och gruppmedlemmarna hanteras på samma sätt som i många rollspel. Två stycken kan man ha med sig på ett uppdrag, och alla har unika färdigheter som kan uppgraderas. Relationerna mellan Dan och dessa karaktärer spelar också stor roll, då deras tillit till honom förändras beroende på hur

ACTION STÅR I CENTRUM OCH DÄR LEVERERAR BINARY DOMAIN

man betar sig mot dem i konversation och i strid. Tyvärr är dessa rollspelselement alldeles för underutvecklade för att ha någon större påverkan på storyn, men de tillför ändå en del.

Action står i centrum, och där levererar Binary Domain med råge. Det är oerhört tillfredsställande att demolera robotar med kraftfulla puffror. Kretskort exploderar, varningslampor blinkar och metallflisor flyger hejvilt.

Instabil bilduppdatering och co-op-brist åsido är detta ett stenhårt actionspel med mycket substans. Binary Domains

8 hetsiga robotslakt kommer inte att göra dig besviken.
Mathias Holmberg



MGS SNAKE EATER 3D

NINTENDO 3DS

Speltyp ACTION Utvecklare KONAMI
Utgivare KONAMI Premiär UTE NU
Antal spelare 1 Rek. Ålder 16

Vi lever i en spelkultur där det blir allt vanligare för utgivare att fatta tvåhands-grepp om sina guldors juver och mjölka ur varenda droppe. Man vill påminna oss spelare om varför vi fortsätter köpa respektive utgivares och utvecklarens spel, och man lyckas. Capcom gjorde det med två solida Mega Man-spel i 8 bitar, Nintendo gjorde det med The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D, och Konami själva gör det både med samlingsutgåvan Metal Gear Solid HD Collection och med just Metal Gear Solid: Snake Eater 3D.

Allt känns förstås igen sen tidigare. En nyversion är per definition bekant och berättelsen om Snake, mentorn The Boss och supersoldaterna i Cobra står precis där den stod till Playstation 2 för åtta år sedan. Med det sagt är det här fortfarande en av de bästa delarna i serien vad gäller såväl karaktärsutveckling som bandesign som story. En story som för övrigt inte berättas med samma sinnessjuka mängd pretentiösa filmsekvenser som Metal Gear

EN AV DE BÄSTA DELARNA I SERIEN I EN RIKTIGT BRA ÅTERUTGIVNING

Solid 4: Guns of the Patriots där du som spelare gott kunde släppa handkontrollen i 40 minuter och bara stirra på skärmen.

Å andra sidan händer det att folk i spelet blir lite för pratglada, vilket kan kännas extremt stressande när man närmar sig sin slutdestination i kollektivtrafiken, vilket är en påminnelse om att Nintendo 3DS inte alltid känns så bärbar som man kanske hade kunnat önska.

Grafiken har dock klarat sig utmärkt och Metal Gear Solid: Snake Eater står sig som en av de tjugigaste titlarna till Nintendo 3DS. Rörelsemönster och artificiell intelligens har inte klarat sig riktigt lika bra men fungerar likväl dugligt. Har du aldrig spelat Snake Eater bör du sammanfattningsvis springa till affären på studs. Frågan är bara om du inte hellre köper samlingen Metal Gear Solid HD

8 Collection och spelar det till Playstation 3 istället...
Oskar Nyström



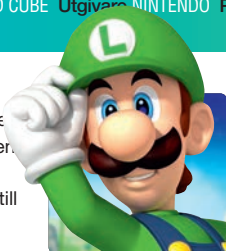
MARIO PARTY 9

NINTENDO WII Speltyp PARTY Utvecklare ND CUBE Utgivare NINTENDO Premiär UTE NU Antal spelare 1-4 Rek. Ålder 3

Det räcker med bara några få tärningsslag innan vänskapen börjar knaka i fogarna. Inom kort kommer svordomarna, tätt följda av hot innan förnekelsefaser, träder in och man ledset deklarerar att man utsatts för en sammansvärjning av sällskapet. Välkommen till Mario Party 9, partyspelet som låter dig jävlas som inget annat.

Just där ligger storheten med Mario Party. Alla kan vara med och underhållningen är ren och skär skadeglädje i sin allra mest sadistiska form. Under de fem år som gått sedan Mario Party 8 har Hudson ersatts som utvecklare och Nd Cube tagit över. Därmed är regelverket nu annorlunda och bandesignen samt stjärnsamlandet skiljer sig mot tidigare.

Största skillnaden är att alla figurer nu sitter i en gemensam bil och därmed måste gå tillsammans längs de nya, långa och linjära banorna. Varje person turas om att vara chaufför och det gäller att lämna kärran i en så kass sits som möjligt när ens runda är över, så efterträdaren får det svårt. Sedan finns förstås en handfull specialtärningar och stjärnor att samla. Ja, och minispel såklart. Hela 80 stycken står till förfogande, varav oväntat få är dåliga. Här finns



TJUSIGT VÄRRE

Eftersom det gått 5 år sedan föregångaren har mycket hänt med grafiken. Nya utvecklaren Nd Cube har gjort det överlagset snyggaste spelet i serien hittills.

SPELA ENSAM?

Som vanligt finns det inte särskilt mycket att göra för den som spelar Mario Party ensam. Något som gärna skulle få ändras till seriens framtida delar.

bland annat ljuvliga små plattformsäventyr, ett Mario Kart-inspirerat Bullet Bill Race och till och med bossfigurer som är ett underbart inslag.

Alla kräver mer eller mindre skicklighet. Allt är väl avvägt så den bättre spelaren oftast kommer ro hem segern, men ändå har alla spelare en sportslig,

ND CUBE HAR AXLAT ROLLEN SOM NINTENDOS EGNA BINDEFELD OCH STYRT UPP ETT RIKTIGT REJÄLT PARTY

vilket väl är lite av Mario Party-seriens signum. Man har även haft vänligheten att peta in spellägen utanför själva brädet för den som bara vill tävla i minispelen, vilket är kul när man inte vill sitta dryga timmen med en hel runda. Kort sagt har Nd Cube lyckats axla rollen som Nintendos egna Bindefeld och styrt upp ett

8 rejält party som revitaliserar det lite trötta konceptet. Att festa med Mario och hans polare har helt enkelt aldrig varit roligare än nu.

Jonas Mäki



UNIT 13

PLAYSTATION VITA (Skrivet av Daniel Steinholtz)

Militärskjutaren Unit 13 lämnar mig väldigt kliven.

Grundpremisserna är nämligen riktigt bra och upplägget med dess korta uppdrag passar det bärbara formatet väl. De hyggligt röjiga actionsekvenserna, både ensam och i samarbetsläget, underhåller mig under bussresor och toalettbesök. Samtidigt är spelet fruktansvärt identitetslöst och fienderna besitter en undermålig artificiell intelligens.

6 Unit 13 blir därför bärbar action som duger för stunden. Varken mer eller mindre.



MARIO & SONIC AT THE LONDON 2012 OLYMPIC GAMES

NINTENDO 3DS (Skrivet av Oskar Nyström)

Vill du hacka, hugga och trampa sönder din dyrbara

Nintendo 3DS på grund av undermåliga minispel med värdelös variation? Vill du bläddra i den här generationens vidrigaste menyer, hamra på A-knappen i 2 sekunder och ta del av en story som med största sannolikhet skulle kunna göra Ghandi själv apatisk? Nej, vi trodde inte det heller. Undvik Marios och Sonics

3 olympiska spel och satsa i stället på ett vettigare partyspel, som exempelvis Mario Kart 7.



JAK AND DAXTER THE TRILOGY

PLAYSTATION 3 (Skrivet av Jonas Elfving)

Sony fortsätter sina utmärkta spelhistorielektioner och

denna gång har HD-putsarna tagit sig en radarparet Jak och Daxter. På mest gott och lite ont är det en rundvandring i tio år gammal plattformsspeldesign, där glada färger och syntig musik härskade. Den öppna världen i första spelet är fortfarande fräsch, variationen i Jak 2 är exemplarisk och ökenlandets fordonsstrider i trilogins final är mycket väl designade. Mer nytt

8 material utöver högre upplösning och trophies hade varit fint, i övrigt är detta genommysigt.



ALAN WAKE

PC (Skrivet av Jonas Mäki)

Den finske thriller-författaren Alan Wakes hjärna är fortfarande lika läskig att utforska, och till PC är äventyret dessutom snyggare än någonsin. Lite bättre optimering hade man kunnat begära; nu krävs det en omotiverat kraftig burk, men får man det bara att flyta **7** så kan man även gotta sig åt att allt DLC ingår i den välfyllda Steam-versionen.



F1 2011

PLAYSTATION VITA (Skrivet av Jesper Karlsson)

Att spela F1 2011 till PS Vita efter att ha kört en runda Wipeout 2048 är som att äta hundhår efter hummer. Grafiken är extremt urvattnad och körkänslan är medioker. Visst är det på ett sätt imponerande att man tryckt ned hela konsolversionen av spelet till bärbart **5** format, men uppoffringarna är rejäla. Och Vitas unika hårdvara utnyttjas knappt alls.



MODNATION RACERS: ROAD TRIP

PLAYSTATION VITA (Skrivet av Jonas Mäki)

Med tajtare körkänsla och mer genomarbetade menyer hade ModNation Racers: Road Trip varit ett givet köp för varje PS Vita-ägare. Men jag vill ändå rekommendera detta till alla som vill ha ett roligt kart-spel till sin PS Vita, även om du inte imponerades av PS3- **7** originalet. Det är nämligen först nu i det portabla formatet som serien kommer till sin rätt.

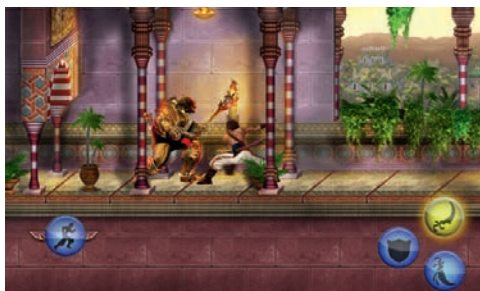
LÄS ALLT OM PS VITA GAMEREACTOR.SE



ULTIMATE MARVEL VS CAPCOM 3

PLAYSTATION VITA (Skrivet av Jonas Mäki)

Det som hindrar röjiga och färgsprakande fightingfesten Ultimate Marvel vs Capcom 3 från att bli lika bra som sin stationära förlaga är det enkla faktumet att det inte är speciellt kul när man spelar ensam, vilket man ju ofta gör när man spelar bärbart. Men vet man **7** bara om det och är ett fan av serien är Ultimate Marvel vs Capcom 3 absolut köpvärt.



PRINCE OF PERSIA

IPHONE IPAD (Skrivet av Jesper Karlsson)

Barfota, halvnaken och ensam måste du på en timme ta dig igenom ett enormt palats med dödsfällor och utmaningar kring varje hörn. Ubisoft har återskapat det 22 år gamla Prince of Persia med grafikstilen från Sands of Time och resultatet blir en kompetent **7** nyversion av en plattformsklassiker. Jag saknar dock möjlighet att spela med gamla grafiken.



ASURAS WRATH

PS3 XBOX 360 (Skrivet av Jesper Karlsson)

Strider med gigantiska fiender och stora explosioner är vad som bjuds i Asura's Wrath. Stridssekvenserna är okomplicerade med rättfram spelkontroll, men det saknas variation och mellansekvenserna är på tok för långa och trista. Förvänta dig inget nytt God of War **6** eller Devil May Cry, utan ett rätt märkligt action-spel som bara glänsar till under korta stunder.

LÄS LÄNGRE VERSIONER GAMEREACTOR.SE



TEKKEN 3D PRIME EDITION

NINTENDO 3DS (Skrivet av Jonas Mäki)

Tekken 3D Prime Edition lyckas med konststycket att både se ut som Tekken och kännas som Tekken, men ändå inte engagera mig som spelare. Felet ligger i bristen på saker att göra när man inte har tillgång till mänskligt motstånd online och då hjälper det inte att **6** Namco petat in en ursnygg version av långfilmen Tekken: Blood Vengeance för att kompensera.



VIRTUA TENNIS 4

PLAYSTATION VITA (Skrivet av Daniel Steinholtz)

På senare tid har såväl Top Spin som Grand Slam Tennis både hunnit ikapp och gått om Segas klassiska tennisfranchise i kvalitet. Med det sagt så är Virtua Tennis 4: World Tour till Vita inte alls dåligt. Det är snyggt, lättspelat och har ett trevligt karriärläge. **6** Däremot saknas det där riktiga speldjupet som hade gjort underverk för hållbarheten.



FIFA FOOTBALL

PLAYSTATION VITA (Skrivet av Daniel Steinholtz)

Alla fantastiska animationer finns här. Kommentatorerna levererar samma, högkvalitativa upplevelse av direktsänd Premier League-match som jag är van vid. Vitas hårdvara möjliggör en lika tight spelkontroll som till stationärt format. Trots vissa problem med bild- **8** uppdateringen är det ingen tvekan om att det här är det bästa bärbara fotbollsspelet, någonsin.

Siddet oppe hele natten og spillet computer?

Så er det dig, vi søger.

IT-Universitetet tilbyder en 2 årig kandidatuddannelse i computerspil. Vælg mellem SpilDesign, SpilTeknologi eller SpilAnalyse.

Ansøgningsfrist
Søndag d. 1. april kl. 12.00.

Læs mere på [ITU.dk/spil](https://itu.dk/spil)

Guiden

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

Spelhyllorna dignar över med spel som skriker efter dina pengar. Alla spel är dock inte köpvärda och Gamereactor hjälper dig att välja genom att ranka de 15 mest främsta titlarna till varje format.



Sonys konsol är en svartblank Blu-ray-best med ett kraftfullt inre

SONY PLAYSTATION 3

INFORMATION

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

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



Gamereactor Topp 15 Playstation 3

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

Nr.	Speltitel	Genre	Utgivare	Betyg
01	Grand Theft Auto IV Rockstar bjuder på en rik, dynamisk och levande spelvärld i denna omedelbara actionklassiker!	Action	Take 2	10/10
02	Mass Effect 3 BioWare knyter ihop säcken i världens bästa rymdrollspel och slutresultatet är hisnande maffigt.	Rollspel	EA	10/10
03	Killzone 2 Förbered dig på det hårdaste, största och mest krävande TV-spelskriget någonsin i Guerrillas två...	Action	Sony	10/10
04	The Elder Scrolls V: Skyrim Sjukskriv dig från jobbet och dyk ned i 300 timmar rollspelsbriljans signerat Bethesdas genier.	Rollspel	Bethesda	10/10
05	Red Dead Redemption Det coolaste western-spelet någonsin är proppat med pistoldueller, lassokast och underbara karaktärer.	Action	Take 2	10/10
06	Uncharted 3: Drake's Deception Naughty Dogs matinéäventyr är en hisnande actionresa med supergrafik och ständiga wow-ögonblick.	Action	Sony	10/10
07	LA Noire Mordgåtor i snitsig 40-talsmiljö där ditt anteckningsblock och din intuition är dina bästa verktyg.	Äventyr	Rockstar	9/10
08	Batman: Arkham City Uppföljaren till magnifika Arkham Asylum är större, bättre, hårdare och roligare. Läderlappen äger!	Action	Warner	9/10
09	Portal 2 Ondskedatorn Glados stänger in dig i kluriga testkammare med bara ett portalgevär som väg ut.	Pussel	EA	9/10
10	Super Street Fighter IV En större och fetare version av fjolårets bästa slagsmål, med ett förbättrat onlineläge och mer variation.	Fighting	Capcom	9/10
11	Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots Framtidens krig är högteknologiskt, smutsigt och rått. Snake är gammal, grå och hård. Och vi älskar det.	Action	Konami	9/10
12	God of War III Kratos bombastiska trea blev en orgie i mytologisk slakt, rå ilska och svulstiga bossfigurer.	Action	Sony	9/10
13	FIFA 12 Nytt passsystem och allmän puts gör EA:s virtuella gräsplaner till de mest lockande på länge.	Sport	EA	9/10
14	NHL 12 Stenhårt slagskott i högra krysset för EA då de visar klockren dominans med årets imponerande upplaga.	Sport	EA	8/10
15	Assassin's Creed: Revelations Ubisofts vitklädda lönnmördare har åldrats men är lika alert och mordlysten som vi minns honom.	Action	Ubisoft	8/10

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

INHANDLA

STREET FIGHTER X TEKKEN

CAPCOM / CAPCOM

Vad handlar det om: Fightingvärldens två giganter möts äntligen i en vildsint kollision. Det här är Capcoms version med klassisk Street Fighter-grafik och ett underbart djupt och balanserat slagsmålssystem.

Bästa biten: Att äntligen få puckla på capoeirasvinet Eddy med det gröna melonrollret Blanka är fantastiskt underhållande och nästan surrealistiskt för oss som växt upp med respektive spelserie.

För dig som: Har långtat efter att låta Kazuya testa sina skills mot Street Fighter-Ryu...



INHANDLA

BINARY DOMAIN

SEGA / SEGA

Vad handlar det om: Gränserna mellan människor och mänskliga robotar har i stort sett suddats ut. I rollen som behårde Dan Marshall är det din uppgift att resa till ett krigshärjat Japan för att ta reda på vem som ligger bakom androiderna och röja plåt i hundratalet Gears of War-influerade strider.

Bästa biten: Bosstriderna är maffiga, tunga, och bjuder på ett så högt tempo att vi får spänna hela ansiktet för att hänga med.

För dig som: Redan är färdig med Gears of War-trilogin och letar efter något som spelar i samma tunga actionliga.



INHANDLA

KINGDOMS OF AMALUR: RECKONING

BIG HUGE GAMES / EA

Vad handlar det om: Rutinerade Ken Rolston, känd från The Elder Scrolls-serien, snickrar ihop ett unikt fantasyrollspel med influenser som sträcker sig från Fable till Dragon Age och, förstås, The Elder Scrolls.

Bästa biten: Det fantastiska stridssystemet som tillåter dig att forma striderna efter dina egna preferenser. Gillar du att skjuta både kan du snart tvinga ner ett regn av pilar över dina fiender, till exempel.

För dig som: Inte räds att spendera ett hundratals timmar med ett och samma spel.



WARNING!

TWISTED METAL

EAT SLEEP PLAY / SONY

Vad handlar det om: Låtsasläckert effekt-sökeri på fyra hjul. Du axlar rollen som några vridna vansinnesförare med clown-, dock och skelettmasker och kör över allt som rör sig, främst i multiplayer.

Sämsta biten: Den grundläggande spelmekaniken, som hade behövt några månader till i verkstaden. Bilarna rör sig som flipperkuler, skott kommer från osynliga fiender och minsta snudd från en annan förare innebär en orimligt kraftig verpa.

Köp istället: Burnout Paradise eller Need for Speed: Hot Pursuit.





SONY PS VITA

INFORMATION

Tillverkare SONY
 Premiär 22 FEB 2012
 Media PS VITA CARD
 Vikt 260 G
 Mått 83x182x19
 Pris 2390-/2990:-

PS Vita är Sonyms nya bärbara kraftpaket som implementerar såväl dubbla analoga styrspakar som två rörelsekänsliga ytor. Skärmen är fem tum bred och maskinen stöder såväl Bluetooth som Wi-Fi, samt 3G om du investerar i den dyrare varianten.

Gamereactor Topp 5 PS Vita

Nr.	Speltitel	Betyg
1	NEW! Super Star Dust Delta	8/10
2	NEW! Uncharted: Golden Abyss	8/10
3	NEW! Blazblue: Continuum Shift Extend	8/10
4	NEW! Lumines: Electronic Symphony	8/10
5	NEW! FIFA Football	8/10

God prestanda, grym onlinetjänst och ett smidigt gränssnitt

MICROSOFT XBOX 360

INFORMATION

Tillverkare MICROSOFT
 Premiär 2 DEC 05
 Media DVD
 Signal HDMI
 Vikt 2,9 KG
 Mått 270x75x264
 Pris 1695 KR

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



Gamereactor Topp 15 Xbox 360

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

Nr.	Speltitel	Genre	Utgivare	Betyg
01	NEW! Mass Effect 3	Rollspel	EA	10/10
Spännande eldstrider, intergalaktisk utforskning och spelvärldens bästa dialoger. Mass Effect är tillbaka!				
02	Grand Theft Auto IV	Action	Take 2	10/10
Niko Bellics väg mot toppen i en värld av organiserad brottslighet är en underbar sådan. Köp, köp, köp!				
03	The Elder Scrolls V: Skyrim	Rollspel	Bethesda	10/10
Slakta drakar, bälj i dig hinvik med mjöd eller hacka ihjäl ettriga krabbor i Bethedas underbara epos.				
04	Half-Life 2: The Orange Box	Action	EA	10/10
Valves obscenit prisvärda, gyllene spelkossa med hela fem spenar att suga actionnäring från, rockar.				
05	Halo: Reach	Action	Microsoft	10/10
Episka rymdbataljer på planeten Reach när Bungies tar förval av spelserien som skrev om regelboken!				
06	Red Dead Redemption	Action	Take 2	10/10
Glöm Gun, glöm Call of Juarez och Gunsmoke. Detta är det första riktigt geniala western-äventyret...				
07	Forza Motorsport 4	Racing	Microsoft	9/10
Suverän bilfysik, enormt bilurval och Kinect-stöd gör det senaste Forza-spelet bättre än någonsin.				
08	Bioshock	Action	Take 2	9/10
I undervattensparadiset Rapture har verkligen allt gått fel. Bered dig på en ryslig resa på havets botten.				
09	LA Noire	Äventyr	Rockstar	9/10
Förhör mordmisstänkta och och slåss med hejdukar som karriärklätrande 40-talspolis i ett härligt äventyr.				
10	Batman: Arkham City	Action	Warner	9/10
Batman är hetare än någonsin tack vare spännande detektivarbete och våldsamt handgemäng i spelform.				
11	Gears of War 3	Action	Microsoft	9/10
Med nyslipad bajonett och nio kilo tjurnacke mosar Marcus Fenix aliensöldder ännu en rolig gång.				
12	NHL 12	Sport	EA	9/10
Ny tacklingsfysik, smidigare animationer och fler lag än någonsin. EA äger hockeyisen, även i år.				
13	Halo Anniversary	Action	Microsoft	8/10
En odiskutabel actionklassiker har fått ny grafisk skrud och passar både nostalgiker och nya fans.				
14	NEW! The Darkness II	Action	2K Games	8/10
Svärta, blod, vapen och serietidningsetetik. Mörkrets återkomst i nya Darkness är en fröjd att spela.				
15	Call of Duty: Modern Warfare 3	Action	Activision	8/10
Cineastiska krigsupplevelser och beroendeframkallande multiplayer i världens mest populära spelserie.				

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

INHANDLA

MASS EFFECT 3

BIOWARE / EA

Vad handlar det om: Rymdsagan med kommandör Shepard i huvudrollen når sin kulmen i det avslutande kapitlet från världens kanske bästa trilogi. Det handlar om actionorienterad rollspelsbrijans när det är som allra, allra, allra, allra, allra bäst.
Bästa biten: Att supa in atmosfären på citadellet, att smaska mutanttrut med högteknologiska svärd, att smaska upp en fiendehop i luften för att sedan prickskjuta deras möjliga kranium. Och mycket mer...
För dig som: Inte vill missa ett av världens bästa rollspel i science fiction-miljö.



INHANDLA

THE DARKNESS 2

DIGITAL EXTREMES / 2K GAMES

Vad handlar det om: Skuggorna fortsätter att sprida sig i en historia som fårgats fullkomligen becksvar. Huvudkaraktär Jackie är inte längre rädd för mörkret utan har valt att omfamna det, med allt vad det innebär.
Bästa biten: Berättandet, som både påminner om och fungerar lite som en serietidning är verkligen superb, precis som i föregångaren. Man vill verkligen inte sluta när man väl börjat spela The Darkness 2.
För dig som: Inte är mörkrädd, inte räds lite flygande inälvor och tycker att sju varierade timmar total speltid räcker gott och väl.

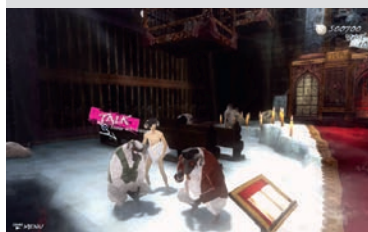


INHANDLA

CATHERINE

ATLUS / DEEP SILVER

Vad handlar det om: Vincent Brooks har det inte lätt. Han är tillsammans med Katherine men finner sig själv "erotiskt dragen" till en flörtande kvinna vid namn Catherine. Som spelare är det upp till dig att guida Vince genom otrohetens alla dilemman i ett helnsurigt och rusligt utmanande pusselspel.
Bästa biten: Att göra moraliskt felaktiga val i ett spel får inga konsekvenser i det verkliga livet. I Catherine kan du i rollen som Vincent göra precis som du vill, innerst inne.
För dig som: Gillar pusslande, dejting, och dialogscener starka karaktärer emellan.



VARNING!

NEVERDEAD

REBELLION / KONAMI

Vad handlar det om: Du är en ljusgrå man vid namn Bryce som dömts till evigt liv av en demonkung som heter Astaroth. Numera jobbar du som demonjägare och går ständigt sönder i småbitar för att sedan bygga ihop dig igen, medan fantasilösa fiender avverkas på löpande band.
Sämsta biten: Att vara odödlig i ett spel. Den dumaste idén sedan Bruno Wintzell medverkade som programledare i Tutti Frutti.
Köp istället: Bayonetta som bjuder på klockrent monsterhackande sett ur ett tredjepersonsperspektiv.





NINTENDO DS/3DS

INFORMATION

Tillverkare Nintendo
Premiär 11 mars 05
Media Kassettkort
Vikt 285 G
Mått 149x85x29
Pris 2095-

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

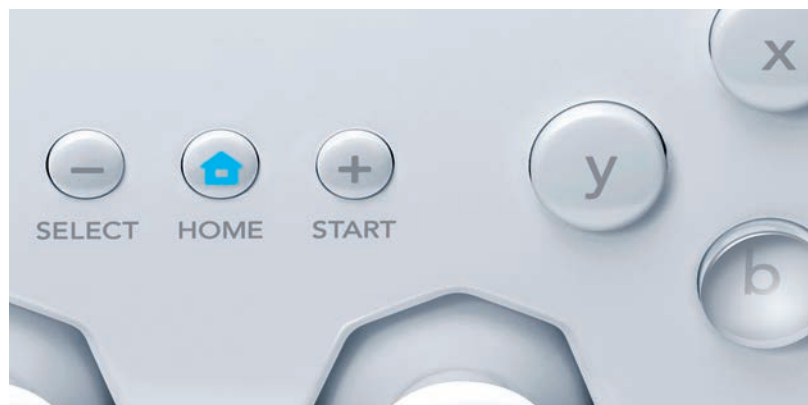
Revolutionerande konsol med massor av familjemys

NINTENDO WII

INFORMATION

Tillverkare NINTENDO
Premiär 7 DEC 06
Media DVD
Signal KOMPLEMENT
Vikt 1,2 KG
Mått 55,4x44x225
Pris 1395 KR

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



Gamereactor Topp 5 Nintendo DS/3DS

Nr.	Speltitel	Betyg
1	The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D	10/10
2	New Super Mario Bros.	9/10
3	The Legend of Zelda: Phantom Hourglass	9/10
4	Super Mario 3D Land	9/10
5	Professor Layton & Pandora's Box	9/10

Gamereactor Topp 15 Nintendo Wii

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

Nr.	Speltitel	Genre	Utgivare	Betyg
01	Super Mario Galaxy 2 Mario kränger på sig moinkostym och superborr och susar fram i ännu en galaktisk fullträff.	Plattform	Nintendo	10/10
02	Super Mario Galaxy Marios galaktiska comeback blev precis så bra som vi hoppats på och en modern klassiker var född!	Plattform	Nintendo	10/10
03	The Legend of Zelda: Twilight Princess Spelmagi må vara ett utnött och överanvänt ord men det finns inget som bättre beskriver Links äventyr.	Äventyr	Nintendo	10/10
04	Legend of Zelda: Skyward Sword När algossen Link tar till skyarna för att rädda världen får vi mysa i 30-40 briljanta äventyrstimmar.	Äventyr	Nintendo	9/10
05	Xenoblade Chronicles Ett riktigt matigt rollspel med suveränt stridssystem väntar dig i Monoliths helgjutna kreation.	Rollspel	Nintendo	9/10
06	Super Smash Bros. Brawl Nintendos senaste slagsmål är ett somrigt superspel som proppats till bristningsgränsen med innehåll.	Fighting	Nintendo	9/10
07	Rayman Origins Plattform Underbart handmålad grafik och sköna plattformsutmaningar gör Raymans återkomst helt strålande.	Ubisoft	9/10	
08	Resident Evil 4: Wii Edition Resident Evil 4 är spelseriens absoluta höjdpunkt och Wii-versionen är lika bra som GC-originalet.	Action	Capcom	9/10
09	Metroid Prime Trilogy Världens bästa rymdhjältinna spöar aliens och pimpar rymddräkt i Nintendos trillogibox.	Action	Nintendo	9/10
10	Punch-Out 8-bits-legenden Little Mac har boxat sig tillbaka och är nu redo att klappa trut på Nintendo Wii.	Sport	Nintendo	9/10
11	Super Paper Mario Spelvärdens plattaste hjälte flirtar med sitt kultklassiska förfutna och ger sig ut på helt nya äventyr.	Plattform	Nintendo	8/10
12	New Super Mario Bros. Wii Tidöst plattformande med goombas, avloppsrör och luftskepp. Avnjuts gärna med tre goda vänner.	Plattform	Nintendo	8/10
13	Mario Kart Wii Helmysigt helgtävlande med minicrossar, go-karts och dragsters i nya Mario Kart till Wii!	Racing	Nintendo	8/10
14	Donkey Kong Country Returns Två apor, tusentals charmiga fiender och dubbelt så många bananer. Kungen Kong är tillbaka!	Plattform	Nintendo	8/10
15	NEW! The Last Story Mannen bakom Final Fantasy gör storstilad comeback med det bästa japanska rollspelet på länge.	Rollspel	Mistwalker	8/10

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

INHANDLA

THE LEGEND OF ZELDA: SKYWARD SWORD

CAPCOM / CAPCOM

Vad handlar det om: Nintendo visar hur allt började och berättar den första delen i en numera 26 år lång saga om hjälten i grönt.
Bästa biten: Att flyga runt på Links alldes egna Loftbird och utforska äarna ovanför molnen och dess invånare är ljuvligt hela vägen. Här finns dessutom massvis att göra och varje karaktär är intressant, unik och värdefull. Prinsessan Zelda får helt enkelt vänta lite med att bli räddad.
För dig som: Vill spela ett av de bästa inslagen i en av världens bästa spelsierier.



INHANDLA

THE LAST STORY

MISTWALKER / NINTENDO

Vad handlar det om: Final Fantasys farsa, Hironobu Sakaguchi, är tillbaka för att ännu en gång berätta sin sista saga. Här får du uppleva ett traditionellt, japanskt rollspel i stil med Chrono Trigger och Secret of Mana, men i tre njutbara dimensioner.
Bästa biten: Det unika stridssystemet där du måste blanda lika delar utarbetad strategi och improvisation efter miljöerna du råkar befinna dig i - ger spelet ett belöande djup som annars brukar lysa med sin frånvaro i moderna rollspel av den här typen.
För dig som: Älskar japanska rollspel.



INHANDLA

BOOM STREET

NINTENDO / NINTENDO

Vad handlar det om: Nintendo blandar lika delar Super Mario Bros och Dragon Quest, men låter karaktärerna från respektive spelserie fungera som spelpjäser i ett Monopol-influerat brädspel. Konstig kombination, roligt spel som snabbt blir ordentligt beroendeframkallande.
Bästa biten: Att kunna investera i aktier och därmed tjäna pengar på någon annans rutor och gator. Det är ett skönt sadistiskt inslag som vi vill införa i klassiska Monopol också.
För dig som: Har goda vänner som vill spela ett klassiskt brädspel med knorr.



VARNING!

KIRBY'S ADVENTURE

HAL LABORATORY / NINTENDO

Vad handlar det om: Fluffig, rosa, kultikon återvänder i ett av årets hittills största besvikelser där variationsfattigt bankande på fiender genom tvådimensionella banor avlöses av... absolut ingenting. Istället för en ljuvligt nostalgisk resa tillbaka till Kirby's tidiga alster blir vi bara sömniga av det mest mediokra plattformsspelet på länge.
Sämsta biten: Svårighetsgraden är så förolämpande låg att en apa utan armar mest troligt hade tagit sig igenom varenda bana. Förutom det är bandesignen riktigt dålig.
Välj istället: Kirby's Epic Yarn.



APPLE IPHONE/IPAD

INFORMATION

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

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

Gamereactor Topp 5 Iphone / Ipad

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

Spelvärdens största plattform med mängder av möjligheter...

PC WINDOWS

INFORMATION

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

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



Gamereactor Topp 15 PC / Windows

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

Nr.	Speltitel	Genre	Utgivare	Betyg
01	Half-Life 2: The Orange Box	Action	EA	10/10
30 timmar Half-Life 2, den bästa spelupplevelsen som går att köpa för pengar. I en och samma box. Ja!				
02	The Elder Scrolls V: Skyrim	Rollspel	Bethesda	10/10
Det perfekta rollspelet. Timmar av äventyr väntar dig som krigare, tjuv eller magiker i Skyrim.				
03	NEW! Mass Effect 3	Rollspel	EA	10/10
Commander Shepard utforskar galaxen och tar itu med envisa Reapers i ett av tidernas bästa rollspel.				
04	Starcraft II: Wings of Liberty	Strategi	Activision	9/10
Styr dina trupper med järnhand i ett perverst välbalanserat realtidsstrategispel av högsta kvalitet.				
05	Portal 2	Pussel	EA	9/10
Portalgeväret går varmt när elake superdatorn Glados ska överlistas i denna helhärliga uppföljare!				
06	Star Wars: The Old Republic	Onlinerolespel	EA	9/10
Sith-krigare, smugglare, jedi-riddare och hela galaxen rollspelar online tillsammans i Biowares höjddare.				
07	Crysis 2	Action	EA	9/10
Ceph har invaderat New York och mänsklighetens öde vilar på dina Nano-förstärkta axlar.				
08	LA Noire: Complete Edition	Äventyr	Rockstar	9/10
När Team Bondis 40-talsdeckare når PC är mordgåtorna och förhören mer underhållande än någonsin.				
09	The Witcher 2: Assassins of Kings	Rollspel	THQ	9/10
CD Projekt's mörka och våldsamma spel bjuder på både sköna strider och atmosfäriska upptäcktsfärder.				
10	Minecraft	Pussel	Mojang	9/10
Svenska Mojang låter dig skapa precis vad som helst med pixliga block som redan nu är legendariska.				
11	Civilization V	Strategi	2K Games	9/10
Episkt strategispel om världsherravälde för nattsuddare med historie- och krigsintresse.				
12	World of Warcraft: Cataclysm	Rollspel	Activision	9/10
Blizzard har putsat spelvärlden Azeroth och gett oss tonvis med nya uppdrag. WoW, så najs!				
13	Total War: Shogun 2	Strategi	Sega	9/10
Enorma fältslag i feodala Japan behöver dig och dina strategiska förmågor. Placera bågskyttarna rätt!				
14	F1 2011	Racing	Codemasters	9/10
Bättre däckfysik, mindre färgfilterad grafik och smartare molnstånd gör årets version till en vinnare.				
15	Battlefield 3	Action	EA	8/10
Plåstra om en vän, prickskjut en ryss eller kapa ett jetplan. Battlefield 3 är ett krigiskt smörgåsbord.				

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

INHANDLA

STAR WARS: THE OLD REPUBLIC

BIOWARE / EA

Vad handlar det om: En galax långt, långt borta lider av fullskaligt krig och det är upp till dig att välja om du vill balansera kraften i rollen som Jedi-riddare, ta till vara på potentialen som Sith, eller helt enkelt röja runt som prisjägare i detta massiva onlineäventyr.

Bästa biten: Att uppleva ett onlinerolespel där du, i goda vänners lag, får lyssna på dialogen istället för att läsa den - är underbart.

För dig som: Vill avnjuta världens hetaste onlinerolespel tillika en fullvärdig uppföljare till Star Wars: Knights of the Old Republic.



INHANDLA

THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM

BETHESDA / BETHESDA

Vad handlar det om: Skyrim blir vad du gör det till och det verkar aldrig någonsin ta slut. Oavsett om du slipar ditt svärd som smed, agerar god make och rustar upp ditt hus, stjälar hästar, eller sysslar med något så fantasilöst som huvudstörnan kommer du aldrig någonsin att bli besviken.

Bästa biten: Att bara vandra runt i Skyrim är en upplevelse som ingen får missa. Ingen.

För dig som: Har ett uns fantasi och vill veta varför Gamereactor korade det här till förra årets absolut bästa spel.



INHANDLA

ALAN WAKE

REMEDY / MICROSOFT

Vad handlar det om: Författaren Alan Wake återger en av sina värsta mardrömmar i en berättelse som hyllar såväl Twin Peaks som The Shining och Lost, och det tar inte lång tid innan den tunna linjen mellan verklighet och fantasi börjar suddas ut.

Bästa biten: Matthew Porretas monolog-skådespel knyter ett band mellan spelare och huvudkaraktär. Tillkommer gör en härligt suggestiv atmosfär som doftar ljuvligt av den gamla kulturserien Twin Peaks.

För dig som: Vill genomleva en mardröm i spelform tillsammans med Alan Wake.



VARNING!

FLATOUT 3: CHAOS & DESTRUCTION

TEAM 6 / STRATEGY FIRST

Vad handlar det om: Usel grafik möter ospelbar racing i ett äktenskap som fullkomligen öser vatten på kvamen i debatten om huruvida spelande föder våld eller inte.

Sämsta biten: Hur väljer man vilken bit som är snuskigast när hela tårten är bakad med samma avföring? Allt från ljud, grafik och bifysik till presentation, artificiell intelligens och upplägg ligger och skäms-avlider i absoluta bottenkiktet av horribel racing.

Köp istället: Trackmania 2: Canyon som bjuder på ös med oändlig variation.



Det har varit en småmärklig vår för Gamereactors del.

Efter att chefredaktör Petter Hegevall vilat ut efter att ha opererat in en ny cyber-rygg har arbetsstrukturen för oss andra förändrats och uppgifterna har blivit annorlunda. I kombination med en riktigt speltät vår har det sålunda varit en intensiv period, men också en väldigt rolig sådan. Vi har varit ute på många resor och tittat på kommande spel, men också spelat genom ovanligt många (för att vara vår) stortitlar i recensions-syfte. Vi har förstås också lagt rejält med krut på [Gamereactor.se](#). Blod, svett och TV-spel, med andra ord. Här kommer en sammanfattning av hur arbetet med Gamereactor 93 har gått till.

Torsdag 2/2

Idag har jag och redaktör Jonas Mäki satt vår nye assisterande redaktör Oskar Nyström i redaktionen skolbänk och kört ett kurspaket i rasande takt. Vi har gått genom arbetstider, textmallar, Photoshop, outsourcing, mailadresser till distributörer, allmän hygien, vett och etikett, källangivelser, bildresurser och de innersta hemligheterna bakom [Gamereactor.se](#). Han har tagit emot informationen väl, och minus lättare näsblod mår han fysiskt väl efter intensivutbildningen.

Tisdag 7/2

Viktor Erikssons Metal Gear-artikel har varit klar länge, men på grund av tids- och platsbrist fick vi aldrig med den i förra numret. I marsnumret ska den dock med, och jag har ägnat dagen med texten och bollat idéer med Viktor. Det är kul att få återvända mentalt till spelseriens första dagar, och jag minns när jag i slutet av 80-talet spelade de två NES-spelen, Metal Gear och Snake's Revenge. Jag var alldeles för liten för både innehållet och svårighetsgraden, men fick hjälp av Nintendo-Magasinetns walkthrough. Good times!



Metal Gear-serien har nog inte lämnat någon spelare oberörd, oavsett om man började med de gamla NES-spelen eller titlarna till de nyare konsolerna. Snake är bäst, ingen protest!

Torsdag 9/2

Mobbingfavorit i repris: Jonas Mäki är ute på ännu en flådig jobbresa för att titta på Medal of Honor: Warfighter och skickar retsamma SMS med temperatur- och humöruppdateringar var fjärde minut. Sist fick jag en bild på en bacon-milkshake (ja!) och en saftig hamburgare från Mel's Drive In. Ja Mäki, jag fattar. Jag förstår att det är 24 grader varmt där borta. Jag är fullt medveten om att det dinglar filmstjärnor och lyxburgare från varje jäkla palmträd där du är, men nu är det så att jag råkar njuta av min situation också. Jag älskar nämligen arktiska temperaturer och Melodifestivalen.



Call of Duty-dödare på gång? Våra första intryck av Medal of Honor: Warfighter läser du om i början av detta nummer.

Fredag 10/2

Idag har jag spelat ytterligare tre timmar SSX och avnjuter nu ett slags improviserat after-ski med varm choklad och bacon i redaktionens hälsovådliga pentry. Och ja, känslorna för de virtuella dödsbackarna EA Canada knäpat ihop ger mig blandade känslor. Det är väldigt kul att stränga ihop avancerade trickkombinationer i rasande fart, men många av de nya inslagen känns påklistrade och grafiken kunde varit vassare. Men allt detta vet du redan, eftersom du redan läst recensionsavdelningen. Om inte, bläddra genast tillbaka!

Måndag 13/2

Jag har funderat på det här med professionalitet. Hur definierar man det? Det varierar förstås beroende på bransch, men för egen del handlar det om att planera väl, arbeta disciplinerat och att disponera sin tid så effektivt som möjligt. Vänder man på steken är jag också säker på att professionalitet inte innebär "spela Catherine till 03:12 på natten, sova genom dubbla alarm och sedan anlända på redaktionen två timmar sent med fullkornsbröd i frysen". Nu talar jag givetvis rent hypotetiskt. Jag skulle aldrig sjunka så lågt.

Torsdag 16/2

Förtittsavdelningen i vad som ska bli detta nummer har nu gått genom gissningsvis 393 299 förändringar. Vi bollar med titlar som The Amazing Spider-Man, Medal of Honor, Fable: The Journey, The Witcher 2 och ett kommande racingspel. Jag sliter mitt hår och vill klubba fram ett beslut omedelbart, men det dröjer med att få inte såväl texter som bilder och information om när vi kan publicera förhandstittarna. Yodas ord från Star Wars ljuder i mitt huvud: "Patience, the boy must learn patience". Kraften är inte med mig idag, är jag rädd...

Fredag 17/2

Idag har jag och skribent Daniel Steinholtz besökt EA:s kontor i Stockholm för att hämta ett ytterst efterlängtat spel: Mass Effect 3. Själv har jag ännu inte klarat Mass Effect 2 och försöker undvika spoilers. Daniel, redaktionens största fan av spelserien, har dock betett sig som ett barn på julafton. Han har fnittrat förtjust, gått klädd i en Shepard-tröja och har inte kunnat sova natten till idag. Killens helg är räddad, med andra ord. Själv tänker jag ägna veckoslutet åt oproportioneliga mängder indisk mat, SSX och en ommöblering av spelrummet.

Onsdag 22/2

Gamereactors hårdvaruredaktör Henrik Persson är på besök på Stockholms-redaktionen. Han vill diskutera framtiden för mobiltelefonjättarna och har kastat tomma DVD-skivor på mig i tio minuter nu, i något slags desperat rop på uppmärksamhet. Jag förklarar ovänligt men bestämt att jag försöker jobba, men diskarna flyger likt förbannat. Så här är det i tidningsbranschen ibland. Inte bara guld och gröna skogar. Även konflikter.



Henriks hårdvarutexter läser du på [Gamereactor.se/hardvara](#)

Lördag 25/2

Extremt lång dag. Kvällen tillbringades hemma hos Daniel Steinholtz där det togs Mass Effect 3-screenshots så det stod härliga till. Mandelkubb och

MÄKIS RYKTEN

Gamereactors nyhetsredaktör berättar om månadens branschskvallor

■ Snyggt Dead Space 3

Det verkar som att Dead Space 3 kan komma att bli något alldeles extra, åtminstone ur en grafisk synpunkt. Det ryktas nämligen att svenska Dice ljuvliga Frostbite 2.0-teknologi (Battlefield 3) ska användas till Dead Space 3 för att göra ljuseffekterna ännu bättre. Army of Two-utvecklaren Visceral Montreal sägs stå för utvecklingen.

■ Tablet till Xbox 720

Microsoft sägs experimentera med en handkontroll till Xbox 720 utrustad med touchskärm som komplement till knappar och spakar. Ryktet säger också att handkontrollen ska ha olika funktioner beroende på vad vi gör; kikar vi på TV exempelvis blir den en fjärrkontroll. Lite åt Wii U-hållet alltså, men samtidigt ändå inte.

■ AMD i Playstation 4

Det ryktas om hemliga affärer mellan AMD och Sony, där det verkar som att förstnämnda är de som kommer att leverera grafikchipen till Playstation 4. Sony jobbade med Nvidia i samband med Playstation 3, och det skulle alltså betyda att man byter märke. AMD ryktas också leverera grafikchipen till både Wii U och Xbox 720 nästa generation.

■ Blizzard gör gratisspel

Efter framgångarna med World of Warcraft, Starcraft och med Diablo runt hörnet, sägs Blizzard vara i full färd med att haka på gratisstället. Deras nästa spel sägs nämligen ska bli ett så kallat free-to-play som man får spela gratis men betala extra om man vill ha bonus-innehåll. Fler detaljer än så är ännu inte kända, dessvärre.

■ Kinect läser läppar

Att Microsoft ska fortsätta med sin Kinect-satsning även nästa generation är rätt givet. Nu börjar det läcka ut uppgifter om vad vi kan vänta oss. Bland annat kommer rörelser registreras helt utan fördröjning och den ska vara så högupplöst och exakt att den kan registrera vad enskilda fingrar gör och till och med läsa läppar. Spejsat.

Coca-Cola Zero höll oss vakna länge nog för att plåta Shepard, hans rymdvänner och de underhållande striderna. När Daniel fick slut på kubb började han dö konstant och skylla på en glappande handkontroll. Nu ska jag välja ut fem bra bilder från de 250 vi plåtat. Misstänker att mina drömmar kommer att bestå av rymdskepp, dialogträd och svävande Husks.

Måndag 27/2

Recensionsversionen av Resident Evil: Operation Raccoon City har anlänt idag. För att hinna med recensionen blir det intensivspelade för mig och min co-op-medspelare de närmsta dagarna. Jag ska göra mitt bästa för att vara en lagspelare. Dessvärre tenderar jag vara den där påfrestande tjommen som aldrig delar ammunition, som jäklas med mina medspelare och sticker iväg själv för att leka Rambo på dödsdömda uppdrag. Men det är styrkan med TV-spel: det finns gott om tillfällen att jobba på sina dåliga sidor. Förutom möjligen spelberoende.

Torsdag 1/3

Vår deadline för detta nummer kryper allt närmare, liksom en hasande zombie hungrig utarbetade speljournalisthjärnor. Enda vapnet är koffein, intensiva tangentbordstryckningar och att regelbundet doppa skallen i redaktionens ishink. Jag behöver bildbehandla recensionsavdelningen, samla in korrekturläsning samt skriva klart sidan du läser nu. När vi är klara med denna månads nummer ska jag äta och sova och titta på film - allt samtidigt. Om jag bäddar med havrekuddar och spärrar upp ögonen i stil med (och framför) Clockwork Orange borde det kunna lyckas.

Fredag 2/3

Jodå, det blev en tidning denna månad också. I precis lagom tid hann jag spela färdigt det briljanta Journey (se recensionen här bredvid), utforska Resident Evil: Operation Raccoon City till fullo och samla in de sista bilderna till recensionerna. Just recensionsavdelningen blev vi extra nöjda med, då blandningen av stortitlar som Mass Effect 3 och mindre PS Vita-spel kändes lyckad. Nu återstår bara att skicka iväg härligheten till tryckeriet och sedan ägna helgen åt att vräka i mig tapas och se en dokumentär om sålar. Vi har dock redan börjat planera aprilnumret, där vi hoppas kunna erbjuda några riktigt härliga exklusiviteter. Jag önskar jag kunde skvallra, men ni får hålla er en månad. Hörs!

Nytt om Wii U

Nintendo fick massiv kritik efter Wii U-visningen i somras då somliga inte ens förstod att det var en ny konsol som hade visats. Namnet Wii U var för likt Wii och risken för missförstånd uppenbar. Därför sägs Nintendo nu fila på ett namnbyte, lagom till visningen på E3 i sommar. Flera rapporter skvallrar även om att konsolen är dubbelt så kraftfull som Xbox 360 och hela sex gånger så kraftfull som Wii. Wii U kommer även att användas till annat än spel och det tyllas att Nintendo förbereder en särskilt app-affär för den som vill köpa på sig program till sin konsol.

Laddat

För ytterligare 300 recensioner av nedladdningsbara spel besök sveriges största spelste www.gamereactor.se



I Am Alive

Plattform **XBOX 360** Speltyp **ACTION** Antal spelare **1** Pris **130 KR** Text **LOVE BOLIN**

Trots att en kvinna bönar om hjälp väljer jag att inte gå en omväg för att bistå henne. Jag vet att belöningen inte kommer att matcha ansträngningen och ignorerar den desperata rösten. Det är svårt att agera superhjälte i en oförlåtande värld... Få saker kan sätta mitt hjärta i brand som att få utforska en postapokalyptisk miljö, men just upptäckarlustan tyglas i I Am Alive eftersom man följer en snitslad bana. Den nämnda, eftersträvsvärda postapokalyptiska stämningen är dock perfekt. Det är tunnsått med människor i fiktiva staden Haventon och de få man stöter på är i risigt skick. Hela staden är täckt med ett tjockt lager damm som virvlar upp och påverkar spelets färgskala. Våldet är inte lika distanserat som i andra spel i genren. Huvudpersonens tröstlösa sökande efter sin fru och deras barn både engagerar och frustrerar och spelets höga svårighetsgrad får mig att greppa hårt om handkontrollen.



Journey

Plattform **PLAYSTATION 3** Speltyp **ÄVENTYR** Antal spelare **1** Pris **105 KR** Text **JONAS ELFVING**

Med Flow och Flower skapade Thatgamecompany två av de mest vackra och stämningsfulla småspel i någonsin haft glädjen att uppleva. Journey är bättre än båda två. En mystisk figur i röd cape befinner sig i en öken och äventyret börjar direkt, utan förklaringar. Sanden glittrar makalöst vackert i det gassande solskenet, och det är inget annat att göra än att börja sitt utforskande (de som spelat den där surrealistiska ökenvandrarscenen i Uncharted 3 lär känna igen sig). Ibland dyker en andra spelare upp, och skönt nog kan vi inte chatta med varandra. Snart uppenbarar sig några enkla förmågor för min rödluva. Jag kan svävhoppa med en knapp och utstråla energi med en annan. Tyngremsor bland ruiner ska återupplivas och broar ska växa fram; huvudpersonen får omgivningen att vakna till liv, ungefär som blombladen gjorde i Flower. När jag senare får befria några drakliknande varelser som ger mig skjuts genom luften är jag såld. Maken till den drömliga atmosfär Journey innehåller får du leta länge efter.

Blu-ray

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



DRIVE

Gosling är lika cool som Steve McQueen i en av fjolårets absolut bästa filmer



Skådespelare **Ryan Gosling, Carey Mulligan, Bryan Cranston**
Utgivare SF
Regi **NICOLAS WINDING REFN**
Genre **ACTION**
Premiär **21 MARS**
Codec **AVC**
Ljud **DTS-HD 7.1**
Ratio **2.40:1**

JAG VET MÅNGA SOM BLIVIT besvikna på Drive efter att ha sett trailern innan filmen. Jag kan delvis förstå varför. Den målade upp filmen som en ganska intensiv och fartfylld actionrulle. Men i själva verket handlar det om raka motsatsen. Nicolas Winding Refns film är definitivt ingen ny Transporter, utan snarare en vacker och långsam dramathriller där Ryan Gosling gör sitt livs roll som en slags 2000-talsversion av Steve McQueen. Han gestaltar en tystlåten och namnlös stuntförare, ständigt med en tandpetare i mungipan, som extraknacker som flyktbilsförare för diverse ljusskygga individer.

När ett av dessa uppdrag går åt skogen tvingas han kämpa både för sitt liv och kvinnan han älskar. Drive känns som en frisk fläkt i ett filmklimat där de oftast eftersträvas ett vansinnigt tempo för att inte tappa intresset hos tittarna. Det är knappt någon som vågar vara långsam idag. Men Winding Refn gör det. Många scener i Drive påminner om något från det ljuva 70-talet. En tid då man förstod att en scen kan bli som allra bäst när ingen säger ett ord och istället låter blickar sköta talandet. Winding Refn levererar dock inte

bara gripande scener mellan karaktärer som inte säger ett knyst. Han bjuder också på spänning. Som när den skrämmande Albert Brooks betar sig hotfullt mot karaktärer eller då Gosling delar ut extremt övervåld mot elakingar. Men det är den inledande biljakten som verkligen sticker ut. Den sker mestadels utan musik och är så otroligt läckert uppbyggd och nervkittlande att man tappar talförmågan för en stund. Sist jag såg nåt liknande var i klassikern The French Connection.

Om det är någonting som är mindre bra med filmen, så är det framförallt Ron Perlmans trötta gangstergubbe som känns som hämtad ur någon sjaskig B-rulle. Men i övrigt är det här snudd på perfektion med en underbar ensemble, klockren regi och ett magiskt soundtrack. Drive är definitivt en av förra årets absolut bästa filmer, vad än klåparna i Oscars-juryen sagt om saken.

Bildkvaliteten är ruggigt imponerande med otrolig skärpa och tung svärta med underbar detaljrikedom, även ljudkvaliteten imponerar stort

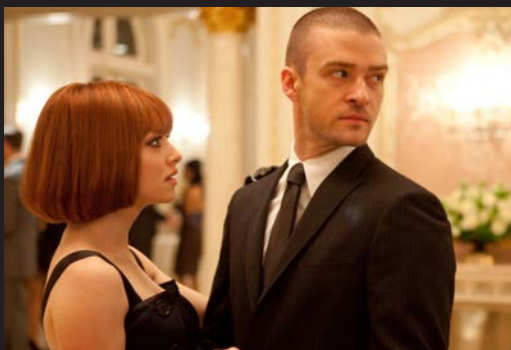
9 med sin precision och bra tyngd i surround-effekterna.

Erik Nilsson Ranta



Wolverine blev Gosling

Det är alltid kul att tänka på filmer som kunde ha varit och hur de hade kunnat se ut. Innan det stod klart att Nicolas Winding Refn skulle regissera Drive med Ryan Gosling i huvudrollen som den namnlösa föraren, så var det tänkt att Dog Soldiers-regissören skulle stå bakom kameran med ingen annan än Hugh "Wolverine" Jackman som filmens huvudperson. Huruvida föraren då skulle ha haft ett skelett av supermetallen Adamantium, utfällbara klor i sina händer samt gigantiska polisonger framgick aldrig.



In Time

Genre THRILLER Premiär UTE NU Ratio 2.35:1 Ljud DTS-HD MA

I FRAMTIDEN HAR NÅGON bestämt att man slutar åldras vid 25. Därefter har man ett år på sig innan man dör, om man inte betalar för sig. Rikingar kan leva för evigt men det vanliga folket får slita för sina liv. I In Time spelar Justin Timberlake Will Salas, en helt vanlig arbetare som kommer över ett stort antal år och bestämmer sig för att beblanda sig med den rika eliten för att hämnas, tillsammans med flirten Sylvia (Amanda Seyfried). Med andra ord ett klassiskt, rätt förutsägbart gott mot-utplägg med tillhörande gäspvarningar. Den Bonnie & Clyde-doftande historien vi serveras saknar originalitet, spänning och trovärdighet. Regissören Andrew Niccol med suveräna Gattaca i meritlistan har misslyckats med det mesta och har bara lyckats klämma fram en ytterst medioker och lättglömd vaniljthriller. Justin Timberlake gör inget mer än nödvändigt och Amanda Seyfried

smutsar återigen ner sin meritlista. Men visst: snyggt är det och ljudmixen är mäktigt.

6 Johan Bergström



Immortals

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

SJUTTON SEKUNDER. Exakt så länge tar det för en karaktär i Immortals att svinga sin piska i ultrarapid mot en annan karaktär. För Indiana Jones och vilken annan människa som helst borde motsvarande syssla ta två sekunder. Men här sker väldigt mycket i snigelfart, vilket är ett stilgrepp som snabbt blir tjatigt för den som tittar. Mickey Rourke spelar kung Hyperon som förklarar krig mot mänskligheten, vilket får Zeus att ta hjälp av en bonde som är den enda som kan stoppa Hyperon från att bli universums härskare. Immortals försöker så det knakar att efterlikna Zack Snyders 300. Men kostymerna som luktar Barnens hus, de sterila omgivningarna och slarvigt ihopklippta stridsscenerna gör att det snarare känns som praktfiaskot Clash of the Titans. Att även handlingen är otroligt larvig från början till slut och att Rourke, ännu en gång med risk brytning, ser ut som en luffare gör knappast saken bättre. Bild- och ljudmässigt är det ganska medelmåttigt med färger som smetas ut och framtung ljudmix.

4 Erik Nilsson Ranta



GAME OF THRONES: SEASON 1

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

EN AMERIKANSK TOLKIEN. Ja, så omnämns han rätt ofta, George R.R. Martin, författaren till fantasyeposet Sagan om eld och is. Inte konstigt att tv-kanalen HBO fick upp intresset och lade vantarna på rättigheterna; alla referenser och likheter till Sagan om den där svår förstörda ringen är bra reklam. Med facit i hand så var det tur att det blev ett TV-bolag som drog det längsta strået och inte ett filmbolag. Martins evighetslånga blytungna böcker med ett släkträd så komplicerat att de mest härdade släktforskare skulle duka under av utbrändhet vid första anblicken, hade aldrig kunna omvandlas till filmformatet på ett lyckat sätt. TV-formatet däremot är historien som gjord för, vilket blir tydligt bara några få minuter in i första säsongen av Game of Thrones.

Serien kretsar kring ett antal familjers kamp om makt, rikedom och överlevnad i riket Westeros där Eddard "Ned" Stark snabbt utmärker sig, både som huvudkaraktär och för att skådisen Sean Bean får räknas som det största namnet i rollistan. Skådespelet imponerar överlag i serien, man har lyckats

med att få till en kall naturlig ton i agerandet där närvaron hos de allra flesta känns självklar, istället för att förlita sig på fagra ansikten som så ofta i genren. Även den strålande produktionsdesignen imponerar, likaså det nyanserade lager på lagermanuset som nästan omdefinierar genren och får Camelot och andra serier att framstå som skolprojekt. Game of Thrones styrka ligger i att den lyckas vara både tung och kompromisslös samtidigt som den med sin folkhemsfantasy attraherar en publik som inte ens visste att de gillade genren. Sedan skadar det ju inte att den sätter prickarna över ü:et i überepisk. Säsong 2, kom då!

Utgåvan med fem skivor bjuder på grym bild som överträffar den som vi har sett på TV. Landskapen ser fantastiska ut, skärpan är knivskarp och färgerna är precis så medeltidsdystra som man hade vågat hoppas på. Ljudmixen är följsam, dialogen kristallklar och surroundmixen är aktiv och riktigt atmosfärisk.

9 Anna Eklund

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



Monty Python and the Holy Grail

Genre KOMEDI
Premiär 28 MARS
Ratio 1.85:1
Ljud DTS-HD MA

DÅ VAR DET ÄNTLIGEN dags för Monty Python-gängets klart bästa långfilm att dyka upp på Blu-ray. Monty Python and the Holy Grail från 1975 var Monty Python-gängets första riktiga långfilm och trots låg budget, bannlysning från många inspelningsplatser och en konstant packad Graham Chapman lyckades de skapa en skitig, absurd och genomrlig komediklassiker som måste ses för att förstås. Efter några minuters inledningstrams om svenska älgar får vi följa Kung Arthur (Graham Chapman) med anhang ridandes på kokosnötshästar i jakt på den heliga

graalen. Uppdraget störs dessvärre av uppkäftiga undersåtar, irriterande fransmän och en svartklädd riddare som ger ordet köttår en ny innebörd. Och en enormt blodtörstig kanin, naturligtvis. Terry Gilliam och Terry Jones slaktade brutalt den nobla historien om Kung Arthur och gav oss en skönt knasig film med en inte helt självklar röd tråd. Här finns helt vansinniga karaktärer, bra musik och en hel drös minnesvärda scener. Bilden har även snofsats upp ett snäpp men ljudet är tyvärr fortfarande en aning burkigt.

8 Johan Bergström

Can you escape
an enemy that hides
within you?



SILENT HILL DOWNPOUR

Release: March 30th

There is no way out.
A world of darkness stares straight into your eyes.
Discover complete new areas of Silent Hill and find salvation.

18
www.pegi.info



© KONAMI DIGITAL ENTERTAINMENT | WWW.KONAMI-EUROPE.COM/GAMES
*PS, PlayStation, PS2, PSP, PS3 and PS Move 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.