

PLAYSTATION 3 | WII | XBOX 360 | 3DS | VITA | iOS

GRATIS
TIDNING
April 2012
Nummer 94

Nordens största

www.gamereactor.se

EXKLUSIVT!

CRYISIS3

Som världens *första* tidning berättar vi allt om
Cryteks stekheta trea



RADNET EDITION

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



RADICAL
ENTERTAINMENT

ACTIVISION®
activision.com

© 2012 Activision Publishing, Inc. Activision and Prototype are registered trademarks of Activision Publishing, Inc. All rights reserved. "PS3", "PlayStation", "PS3", "PSP" and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "XBOX 360" is a trademark of the same company. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners. All rights reserved.
* Release date for Xbox 360® and PlayStation3 only.

[PROTOTYPE[®]2]

WELCOME TO NEW YORK ZERO!

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

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

-IGN

PRE-ORDER AT
GameStop[®]
power to the players[™]



facebook.com/prototype • prototypegame.com

AVAILABLE 24.04.2012*



ROCKSTAR GAMES PRESENTS

MAX PAYNE[®] 3

18 MAY

18
www.pegi.info

XBOX 360 XBOX LIVE

ROCKSTARGAMES.COM/MAXPAYNE3

#MAXPAYNE3

PS3 PlayStation 3

PC DVD ROM



3 MEDARBETARE

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



Love Bolin

Love Bolin, en av våra verkliga veteraner och vassaste pennor har i och med detta nummer slutat på Gamereactor. Vi passar på att önska Love all lycka i framtiden, och skickar förstås också en hälsning (pälsning?) till katten Horst.



Oskar Nyström

Gamereactors yngsta redaktör har den senaste månaden levt helt efter filosofin "work hard, play hard". På dagarna sliter Oskar med speljournalistik, på kvällarna sätter han Karlstad i gungning med sitt egna flöjtbaserade mjukpopband. (Det är faktiskt rock! - Oskars anm.)



Christofer Olsson

Som sann Gävle-patriot tog Christofer igenbomningen av Cloetta-fabriken i hemstaden hårt. "Det söta fattas mig", ropade Chrille från sin balkong, så länge att Störningsjouren fick kopplas in. Hela incidenten kan nu avnjutas på Youtube.

LEDAREN

Gamereactor nummer 94 / April 2012



Grafiska sjumilakliv

Tiden går som bekant fort. Det gör tekniska landvinningar också. I kombination gör dessa faktum en nästan fartblind för den grafiska utvecklingen hos spel. Detta är inget nytt, ingen behöver ropa "Captain Obvious", men fascinationen över vilka sjumilakliv som tagits inom grafisk design är för min del ständigt stor. Att stanna upp då och då och titta tillbaka tio år kan vara en riktig ögonöppnare.

I början av förra årtiondet satt jag hukad över min nya Gameboy Advance SP och gapade över hur ljus och skarp den sidobelysta skärmen var. Att ge order till de gulliga stridsvagnarna i Advance Wars var en fröjd, och det var mycket tack vare hårdvaran. Tio år senare, när jag slår igång maskinen igen, skrattar jag åt hur skimrande minnena var, särskilt efter att nyss ha spelat en runda av det knivskarpa Angry Birds Space på min Ipad 3.

Men tio år är lång tid. Zoomar man in på tidsaxeln kan man också hävda att vi grafiskt sett stampat på samma ställe ett tag nu, åtminstone vad gäller konsolvärlden. Sonys, Microsofts och Nintendos maskiner har varit "det senaste" i en evighet nu, och får äta dammet från PC-spelen som i jämn takt blir allt skarpare, och hysteriskt mycket snyggare.

"Grafik" är för övrigt ett väldigt vitt begrepp. Diskussioner om grafik brukar kräva en uppdelning i tekniska respektive designmässiga kvaliteter, två väldigt skilda aspekter. Enkelt uttryckt handlar det om att skilja på antalet polygoner i en spelfigurs ansikte, respektive hur kreativt eller unikt ansiktet utformats. Slår du igång gamla Super Mario Bros lär du inte falla av stolen av de tekniska aspekterna, men den blå himlen och de fantasifulla fienderna lär få dig att dra på smilbanden. Därför kan man kalla Super Mario Bros för ett spel med bra grafik även 2012.

Den här uppdelningen är dock inte så tydlig som man kan tro. Har man intresset är det en estetisk upplevelse i sig att närskada en synnerligen högupplöst textur eller, för att dra ett hårdvaruexempel, vila ögonen på en högupplöst skärm med bra ljus. Inte sällan har jag hört kollegor och vänner använda ord man vanligtvis slänger ur sig i åsynen av solnedgångar eller spädbarn, när de fått syn på de absolut skarpaste spelen på marknaden. Fagert! Praktfullt! Förtjusande och grannt!

En av de ledande utvecklarna vad gäller grafiska underverk är tyska Crytek, som vi besökt inför detta nummer. I en exklusiv artikel kan du läsa om hur man arbetat med grafiken i Crysis 3, och självklart om hur spelupplägget kommer att vara. Bland recensionerna kan du även läsa om hur mycket av supersnygga The Witcher 2: Assassins of Kings grafik som offrats för att kunna ta rollspelet till konsol. 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

Upplaga 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

Annonser Morten Reichel +45 45 88 76 00

Marknadschef Morten Reichel

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

Gamereactor är en **nordisk gratistidning** som ges ut av fyra skilda redaktioner i Sverige, Finland Norge och Danmark. Gamereactor finns hos närmare 600 svenska butiker runt om i hela landet. Det största butikskedjorna som bjuder på vår tidning är: 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 Gamez 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 uteslutande tillsammans med Fanatecs Rennsport Cockpit samt Clubsport Pedals och Fanatec Porsche GT2 Racing Wheel.

Rekommenderad åldersgräns:

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

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

ÖVERMÄNSKLIG HÖRSEL MED ÖVERLÄGSEN TEKNOLOGI



{ TURTLE BEACH ÄR EN ENHET AV PROFESSIONELLA SPELARE, LEDANDE LJUDEXPERTER OCH TEKNIKER SOM ARBETAR TILLSAMMANS FÖR ATT GE DIG REVOLUTIONERANDE HEADSET FRAMTAGNA FÖR SPELANDE. TURTLE BEACH ÄR VÄRLDSLEDANDE I KATEGORIEN. }

TURTLE BEACH PX5 (PS3, XBOX 360)

- Professionellt, trådlöst spel-headset med 7.1-surroundljud.
- Utöka eller begränsa ljudfält som fotsteg och explosioner.
- Anpassar automatiskt volymen på chatten efter spelets volym.

2995,-



TURTLE BEACH COD FOXTROT (PS3, XBOX 360, PC, MAC)

- Anpassar automatiskt volymen på chatten efter spelets volym.
- Manipulera spelets ljudfält för större taktisk precision.
- Talk-Back: Hör dig egen röst i headsetet när du talar.

799,-



TURTLE BEACH COD BRAVO (PS3, XBOX 360, PC, MAC)

- High-end, trådlöst spel-headset med taktisk ljudmanipulation.
- Anpassar automatiskt volymen på chatten efter spelets volym.
- Laddning av batterierna under spelets gång.

1499,-



Skicka in din insändare till
info@gamereactor.se



Insändaren Mårten försökte verkligen ge Deus Ex: Human Revolution en chans, men tålamodet räckte inte till. Enligt honom innehöll var spelets rollspels-element inget att hänga i julgranen och Deus Ex varvades aldrig. Ge det en chans till, Mårten!

Tankar om spelbutiker

Det står mycket i media just nu om en stor spelkedjas osäkra framtid. Som anställd inom företaget är det såklart en jobbig tid. Därför gör det ont när man på forum läser hyllningar till undergången, där folk anser oss luras och ta överpriser. Låt mig försöka förklara anledningarna till våra "höga" priser. Spel är lite av en finkultur. Det kostar enorma summor att utveckla dem, ytterligare enorma summor att marknadsföra dem, samt ytterligare för att tillverka dem och skeppa dem till butiker.

Spelproduktion kan inte jämföras med exempelvis klädesproduktion där stor del utgörs av barnarbete och där de anställda ofta bara får minimilön för sitt slit. De som idag utvecklar spel är ofta högutbildade och högvärlönde. Här är en av anledningarna till våra priser. Faktum är också att ytterst lite av vår vinst utgörs av spel som helhet. Spel är något av en förlustbransch och renodlade spelkedjor tjänar ytterst lite på försäljning av enbart spel. Det är därför som begagnathandeln och olika typer av försäkringar med mera är så viktiga för oss.

Många av oss som jobbar med spelförsäljning, inklusive jag själv, brinner verkligen för TV-spel. Vi har inte som mål att "lura" på folk några spel, utan vi vill ge en service där vi medvetet hjälper olika målgrupper med att välja rätt spel för dem. Det finns såklart undantag, men många av oss vill faktiskt inte lura människor, snarare tvärtom. Så snälla, tänk till lite innan ni hyllar vår undergång.

/Anor

Fängslande men tålamodskrävande

För mig har endast själva namnet Deus Ex varit känt sedan tidigare. Men en bekant propsade på att Human Revolution skulle vara ett spel för mig. Jag tillstår emellertid med att säga att jag i största allmänhet är hälsosamt rollspelsfientlig och hävdade sålunda motsatsen. Men efter en diskussion med vederbörande gav jag mig ändå på det.

Men denna originella Splinter Cell-inspirerade framtidshistoria är solklart den klurigaste jag någonsin har gett mig i kast med; det har vid otaliga tillfällen tårt på mitt förstånd. Till slut tog jag mig ur kidnappningsdramat och det klickade aldrig mellan

mig och min förbrytare och kommer mest troligt aldrig att göra - hur tajt spelet än må vara och hur mycket än folk pratar sig varma om det. Jag kan dock inte sticka under stolen med att Adam Jensen är en cool karaktär.

Men jag slutförde med andra ord aldrig spelet. Tålamodet sinade helt enkelt och det var inte bara denna karaktärsbrist som visade sin nia. Ett bra action- eller spionspel är aldrig fy skam men de småsmulor av rollspel som Human Revolution trots allt innehåller var för min smak för stora och klistrade sig fast som på ett flugpapper på min spelupplevelse och mer eller mindre sänkte den.

/Mårten

Singleplayer versus multiplayer

Större delen av 00-talet har jag enbart spelat online, och då förstapersonsspel. Jag kunde sitta dagar och nätter utan problem. Singleplayer var för mig något uråldrigt som jag aldrig skulle beblanda mig med. Onlinespelande har dock sina nackdelar. Först och främst är dess community en stor negativ massa som hela tiden spyrr ut negativa ord och handlingar, om man tror det finns hopp för mänskligheten bör man inte spela online för då lär man snabbt ändra uppfattning.

En annan nackdel är hur oräddvinst det kan vara då pingen ofta ställer till problem med balansen. Det tredje största problemet är hur beroendeframkallande

det är, jag var tvungen att spela för att hela tiden hänga med och allt detta är jag övertygad gjorde mig till en sämre människa. Men nyligen då hände det bästa som kunde hänt, jag blev utan internet en längre tid. Skitjobbigt i början men det släppte efter ett tag, samtidigt började jag känna mig mer harmonisk. Jag saknade dock att spela så först spelade jag igenom kampanjerna i mina förstapersonsskjutare och insåg att det var riktigt kul.

När jag var klar med dessa köpte jag Elder Scrolls V: Skyrim och Mass Effect och blev helt såld, aldrig kunde jag tro att ett singleplayer spel kunde vara såhär fantastiskt. Närmast står Assassin's Creed på tur och jag vet att det kommer bli fantastiskt.

Efter min aha-upplevelse har jag kollat runt lite på forum om detta och det verkar faktiskt som många gått samma väg, online kanske inte är framtiden trots allt, singleplayer kommer stå som segrare i många år till och kanske till och med sno åt sig en hel del av multiplayer-folket.

/Jonas

Min Nintendo 3DS var mitt bästa köp

Trots att jag har spelat i över 20 års tid har jag aldrig ägt varken en portabel enhet eller en Nintendo-konsol. Men efter att ha fått ett jobb med mycket tågresor har jag varit hänvisad till att spela på min mobil. Tyvärr tröttnade jag snabbt på arga fåglar, Wordfeud-fuskande bekanta och actionspel som inte går att styra och bestämde mig för att skaffa en bärbar enhet. En Nintendo 3DS, min Nintendo-oskuld var förlorad.

På min favorittidning Gamereactors rekommendationer skaffade jag Ghost Recon: Shadow Wars, Star Fox 64 3D, Resident Evil: Revelations och Super Mario 3D Land – och är nu helt tagen. Att det kan rymmas så mycket spelmagi i en liten elegant röd Nintendo 3DS övergår mitt förstånd. Jag har nu spelat mer Nintendo 3DS de senaste månaderna än PC och Xbox 360 och tvingats hålla min sambo stången som också velat spela. Nu har hon tack och lov skaffat en egen, och vi är båda rörande överrens om att man inte kan göra ett bättre köp än såhär, alla kategorier.

/Nöjd läsare

MÅNADENS LÄSARE

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

Vad heter du? Leonard Cousin Hur gammal är du? 19 Vad heter din användare på Gamereactor.se? LoaMcLoa Vilket är ditt favoritspel? **Super Mario Galaxy.** Vilket är ditt bästa spelminne? Den första magiska spelstunden med Metroid Prime. Åsikter om Gamereactor? Sveriges bästa spelforum!



RISEN 2

Dark Waters



OUT FOR PC
27.4.2012

OUT FOR CONSOLE
25.5.2012



PC

XBOX 360



PS3





GAMEREACTOR
HAR TESTAT

I HJÄRTAT AV DEN AMERIKANSKA REVOLUTIONEN

Ubisoft berättar att Assassin's Creed III är deras dyraste spelprojekt någonsin

Ubisoft har arbetat på Assassin's Creed III sedan 2009 och åtta olika studios är inblandade i utvecklingen av spelet, vilket gör det till Ubisofts största och även dyraste projekt hittills. Ytan på spelvärlden kommer att slå alla andra tidigare delar, och man har dessutom forskat ingående om den amerikanska revolutionen inför utvecklingen. Till sin hjälp har man nyttjat krafterna hos nya grafikteknologin Anvil Next, vilket främst kommer att märkas på antalet karaktärer som syns på skärmen samtidigt - upp till 2000, för den som undrar. Förutsättningarna är alltså minst sagt goda för att Assassin's Creed III ska bli ett av årets bästa spel.



NYTT OCH VÅGAT DESIGNVAL

Atmosfären och designen jämfört med de tidigare Assassin's Creed-spelen är helt annorlunda i del tre. Nu är landsbygden mellan städerna inte bara ett sätt att ta sig från punkt A till B, som det var i de tidigare spelen. Vildmarken är nu betydligt mer detaljerad, här finns många vilda djur att döda (eller undvika) och massa nya områden att utforska. Det är ett fräscht och vågat hopp från de tidigare miljöerna, som vi årligt talat börjat bli lite less på sedan vi varvat Assassin's Creed: Revelations.



EN LÖNNMÖRDARES VAPEN

Knivbladen återkommer och om vapenmenyerna vi fick en skymt av i demon inte ljuger kommer även andra bekanta tillhyggen tillbaka. Ett tomahawkblad med Assassin-loggans form, en pilbåge, musköt, dubbla pistoler och en "rope dart" kan vi också vänta oss. Sistnämnda vapen lär tack vare sin mångsidighet bli Connors förstahandsval. Metallspetsen sitter fast i ett fem meter långt rep och vi får se när Connor spetsar en soldat uppifrån ett träd och sedan firar sig ned via fienden och en trädgren.



ASSASSIN'S CREED III

Ezio och Altaïr har gjort sitt. Nu riktar Ubisoft uppmärksamheten mot nye lönnmördaren Connor och slänger in oss i den amerikanska revolutionens hetluft

Ubisoft har laddat muskedundret och lagt enorma mängder krut på Assassin's Creed III. Man har bytt tidsperiod, det ska bli studios dyraste spel någonsin och med rekordmånga förhandsbokningar är förväntningarna skyhöga. Under vår första glimt av spelet visar Ubisoft upp förvånansvärt mycket, på ett förvånansvärt detaljerat sätt. När den nya hjälten Connor visar upp sig står det klart: detta är något nytt och gammalt på samma gång.

Mitt under den amerikanska revolutionen i slutet av 1700-talet möter vi Connor Kenway: hälften mohawk, hälften britt, 100 procent lönnmördare. Vi noterar hans tunga päls kring axlarna, vilket antyder att det finns flera fördelar med att få djur i spelet, och vi inspekterar hans slitna brallor som visar på stor krigserfarenhet.

Snart är Connor i hetluften och stridssystemet ser smidigare ut än tidigare. Vi använder soldater som en mänsklig sköld mot musköttskott, och på grund av den tidens långsamma omladdningar går striden över till handgemäng. Connor knockar flera fiender samtidigt, och jag får vibbar av Batman-spelen. Han skjuter en annan fiende med sina dubbla pistoler och gör sen en brutal avslutningsmanöver med hjälp av en av fiendernas muskötter.

Rörelserna är också mer smidiga, något som har stor betydelse i striderna. Vi får snart bevis på detta, då Connor rusar genom ett fiendeläger och dödar flera skurkar utan att tappa farten. Allt slutar med en ikonisk slowmotion-attack och ett hopp från en kärra till en ridande kapten med handledsknivar i högsta hugg.

Assassin's Creed III har kommit en lång väg från Ubisofts egna inspirationsvideo från 2010 fram till vad man kan visa upp idag, och det är svårt att inte längta efter spelet. Detta blir ett "leap of faith" som heter duga.

Spelet släpps till PC / PS3 / Wii U / Xbox 360 den 31 oktober



MATIG OCH TROVÄRDIG STORY

Som i tidigare titlar kombinerar man historiska fakta med fiktion. De många detaljer som finns kring spelets tidsperiod gör att Ubisoft kan återskapa eran väldigt korrekt, och många historiska personer kommer att dyka upp. Vi kommer att få se storheter som George Washington och Benjamin Franklin och storyn kommer att röra sig kring nyckelpunkter i den amerikanska revolutionen. Connor tycks vara antingen en inhyrd krigare eller en högra hand för överste Prescott, men inget är bekräftat ännu.



STÄDER FULLA AV LIV

Bostons stämmiga hamnområde. Här får vi se exempel på vädersystemet i Assassin's Creed III och hur årstidsväxlingarna fungerar. Ubisoft berättar att NPC-figuren ska ha en stor mångsidighet, och antyder att vi ska kunna interagera mer med dem. Till exempel visas en äppelsnattande tjuv upp, och vi får möjligheten att antingen följa efter eller ignorera honom. Små detaljer som hundar i städerna och nya sätt att komma undan följare visas också.

NYA HETA RYKTEN OM PS4

Massor av skvaller florerar om Sonys nästa stationära konsol

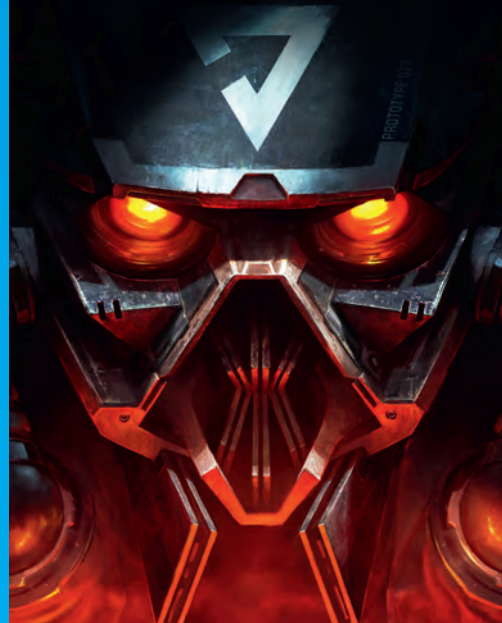
Enligt de senaste ryktena kan Playstation 4 komma att bli ett riktigt krafthaus.

Arbetsnamnet lär vara Orbis och en kul detalj med namnet är att Orbis Vita på Latin är "circle of life". Det låter alltså som att Sony tänkt sig PS Vita och PS Orbis som ett gemensamt koncept redan från start och att de kommer att användas tillsammans på spännande sätt.

Utöver det tycks Playstation 4 kunna bli en veritabel best, signerad AMD. Konsolen lär bli PC-baserad och innehålla en AMD x64-processor samt AMD Southern Islands-grafikchip. Sistnämnda är AMD:s senaste linje grafik-kretsar och om Sony väljer highend-modellerna så kan vi vänta oss rejäla hästkrafter i maskinen.

Stämmer detta verkar det alltså bli ett sedvanligt generationskliv nästa generation trots alla rykten om att det skulle bli mer sparsamt med prestanda framöver. Bland annat stödjer Southern Islands-chipen upplösningar på svindlande 4096x2160 samt 3D i 1080p. Ryktet säger även att Sony hoppar över bakåtkompatibiliteten till nästa generation, så dina Playstation 3-spel kommer inte att fungera.

Sony ryktas även sätta stopp för begagnade spel genom att knyta varje titel till ett PSN-konto, även de spel man köper på skiva. Att fuska genom att spela offline kommer inte fungera, Orbis kommer kräva uppkoppling för att alla vara spelbar. Avslutningsvis rapporteras att planerad premiär för Orbis är hösten nästa år.



LÄS MER PÅ GAMEREACTOR.SE

Notiser

Street Fighter-Ono tar paus

Efter att ha skämt bort oss med återkomsten av Street Fighter och nu senast fantastiska Street Fighter X Tekken har producenten Yoshinori Ono blivit så utbränd att han tvingats till sjukhus. Ono kommer nu vara borta på obestämd tid och en ny person kommer få ta över ansvaret för Capcoms fightingsspel.

Bioshock-långfilm på is

Det går trögt för Bioshock-filmen. Nu har även regissören Juan Carlos Fresnadillo hoppat av projektet till förmån för något helt annat. Han säger att problemet ligger i att filmbolaget och speltillverkaren inte kan enas om åldersmärkning och budget.

Gratis Phantasy Star

Phantasy Star Online 2 blir gratis att spela, meddelar Sega. Man berättar att onlinerollspelet även kommer till Android och iOS, förutom PC och Playstation Vita. PC-spelarna kommer kunna ta del av äventyret redan tidigt i sommar medan smartphone-ägare får vänta tills i vinter. Vita-varianten i sin tur kommer inte förrän våren 2013.

Angry Birds populärt

Arga fåglar är fortfarande det nya svarta. På annat sätt kan vi inte tolka att Angry Birds Space sålde i över 10 miljoner exemplar på bara tre dagar och därmed placerade sig resolut högst upp på topplistan över betalda appar till både Android och iOS. Recensionen av Angry Birds Space hittar du längre bak i tidning under sektionen "Laddat".

Ingen Kratos till PS Vita

Ready at Dawn Studios har utvecklat två uppskattade God of War-spel till PSP och tanken var att de även skulle utveckla ett spel till PS Vita. Idéerna kring hur de skulle använda PS Vitas specifika hårdvara var många, men i slutändan blev det inget av projektet. Det är ändå inte uteslutet att Sony kommer göra ett nytt Kratos-äventyr själva, men Ready at Dawn kommer i alla fall inte utveckla ett sådant spel.

Gamereactor till Android

Ni har tjtatat och tjtatat, men nu är den äntligen här, Gamereactor-appen till Android. Det är bara att gå till Google Play och ladda ner applikationen gratis för att kunna läsa alla våra förtärrar, recensioner och artiklar, samt för att kolla på GRTV och trailers. Vi täcker samtliga aktuella format och bjussar även på massor av dagliga stekheta nyheter på smidigast möjliga sätt från din Android-smartphone.

TJUSIGT Epic Mickey 2: The Power of Two kommer denna gång, utöver Wii, även till HD-konsolerna. Vänta dig riktigt tjusig grafik, med andra ord...



EPIC MICKEY 2

Vi träffade Warren Spector som har stora planer för plattformaren Epic Mickey 2: The Power of Two

Det är på Lasse Åbergs Mus-eum vi återigen skakar

hand med legendaren Warren Spector. Bland hundratals Disney-prylar trivs Spector som fisken i vattnet och vi får en genomgång av uppföljaren till trevliga Wii-spelet Epic Mickey. Denna gång återvänder Mickey till det märkliga landet Cartoon Wasteland, befolkat av bortglömda Disney-figurer och märkliga fiender. Denna gång får vi assistans av Oswald the Lucky Rabbit och Epic Mickey 2 kommer att bli en fullfjädrad co-op-upplevelse.

"Det är nästan något bibliskt med historien om Oswald. Han är den 'äldre brodern', förkastad av sin 'fader' till den yngre brodern Musse Piggs fördel. Jag vill göra honom mer populär än Musse Pigg," berättar Spector för oss med stor entusiasm.

Det första Epic Mickey var Wii-exklusivt, men The Power of Two kommer även att landa på Playstation 3

och Xbox 360. De fantasifulla, drömliknande världarna kommer alltså att målas upp i härlig HD-grafik. Bokstavligen, då pensel och thinner återigen är grunden i spelmekaniken. Färg är Mickeys arsenal, men även Oswald kommer förberedd till fighten; den tursamme kaninen viftar nämligen med en väldigt speciell fjärrkontroll som har kraften att kontrollera elektricitet. Att utnyttja detta för att ta sig framåt i banorna kan bli ljuvligt klurigt.

Precis som i ettan kommer du att kunna välja hur du vill angripa hindren i plattformsvärlden, antingen på fredliga eller mer aggressiva sätt, och det kommer att få diverse konsekvenser senare i spelet. Warren Spector berättar avslutningsvis:

"När du klarat ut Epic Mickey och berättar om din upplevelse, och den är annorlunda än vad din kompis upplevt, då vet jag att vi har vunnit".

Epic Mickey 2 släpps till PS3 / Wii / X360 i höst

Läs detta om du anser att
bäst före-datomet för
Resident Evil gått ut



RESIDENT EVIL BORDE BEGRAVAS

DANIEL STEINHOLTZ

Redaktionen egen hustysk anser att
bäst före-datomet för serien gått ut...

Resident Evil-serien var kung fram till del fyra. Det förnekar jag inte. Men efter det briljanta Resident Evil 4, som tog till sig actiongenrens fördelar utan att förlora skräckkänslan, gick det utför. Resident Evil 5 var en besvikelse där vi sprang omkring med en korkad, datorstyrd partner. Resident Evil: Operation Raccoon City var inget annat än horribelt; ett fåfångt försök att rida på co-op-vågen. Bäst-före-datomet för Capcoms zombies har otvivelaktigen gått ut nu, och för skräck och zombies letar jag på andra håll.

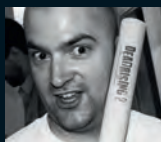
Vad tror du om kommande Resident Evil 6 då?

Jag tippar på ett ännu mer actionbetonat spel som följer schabloner för att försäkra goda försäljningssiffror. Det blir säkert toksnyggt, men vad spelar det för roll om man inte känner något? Spelets zombies ska tydligen bli ännu mer aggressiva och snabbare, vilket får mig att undra varför man använder sig av zombies överhuvudtaget. Nej, nu kan vi nog begrava Resident Evil som "skräckspel".

Har skräckgenren sprungit förbi spelet som startade allt?

Definitivt. På senare år har spel som Dead Space, F.E.A.R. och Amnesia: The Dark Descent skrämt hosorna av oss, på ett mer effektivt sätt än vad Resident Evil pajas-zombies gjort. Nu behöver Capcom tänka om, rejält.

Läs detta om du anser att
Resident Evil fortfarande
regerar... stenhårt



CAPCOM KAN GJUTA NYTT LIV I SPELSERIEN

JESPER KARLSSON

Gamereactors skräcktok anser att
Resident Evil fortfarande är stekhet

För att överleva måste man anpassa sig. Det gäller både om man befinner sig i en zombieapokalyps och om man utvecklar zombiespel. Capcom har aldrig varit rädda att utveckla sin Resident Evil-serie och nyfikenheten på andra genres har vitaliserat den på många sätt. Att peppra zombies med automatvapen blir aldrig gammalt, särskilt inte i den ständigt föränderliga Resident Evil-världen. Lika mycket som jag älskar seriens klassikertäta historia ser jag fram emot vad som komma skall, som en utsulten hund.

Vad tror du om kommande Resident Evil 6 då?

Jag är extremt peppad. Upplägget med att få spela som både Chris Redfield och Leon Kennedy på olika platser i världen bådär gott för variationen. Jag gillar tanken på ett nytt virus och zombies som kan samarbeta och förstå tal. En "struntsak" som att kunna gå och skjuta samtidigt är också spännande.

Hur ser Resident Evils framtid egentligen ut?

Den är enormt lovande, och med ett snorsnyggt Resident Evil 6 lär en del 7 för nästa generation också ligga vid horisonten. Resident Evil är helt enkelt guld för den som älskar att höra skräckinagande väsanden från hungriga zombies från alla riktningar...



PRATSTUND MED SJKUSKRIVEN CHEFREDAKTÖR

Vi ringde upp Petter som ligger hemma med opererad ländrygg för att kolla av läget med Gamereactors chef...

Hej chefen. Hur mår du?

- Jotack, jag mår väl... sådär. Det är lite svajigt med dagsformen och jag ligger fortfarande ned större delen av dagarna. Det blir bättre, dock. Det är nu 12 veckor sedan operationen och jag har säkert märkt av en ganska ordentlig förbättring sedan dess.

Vad var det som opererades?

- Min ländrygg. Jag genomgick en steloperation där överläkare Mats Halvarsson skruvade ihop mina tre nedersta ryggkotor. Även bäckenet fusionerades med de ihopmekade kotorna så större delen av min ländrygg är nu stel och kommer så småningom att växa ihop till ett solitt ben. En enda stor (lång) jättekota.

Varför gjordes detta då?

- Jag pajade min rygg för lite över sju år sedan och har sedan dess haft kronisk smärta. Det var väl ifjol vid den här tiden som jag tog beslutet att genomgå operationen. Jag hade nämligen testat allt annat, alla andra metoder och träningsvarianter.

Vad har du gjort under sjuk-skrivningen förutom att vila?

- Jag har spelat en hel del spel. Utan stundande deadline-stress eller några krav. Vilket har varit en annorlunda och rofylld upplevelse. Jag har bland annat spelat igenom Halo Wars, Journey, Mass Effect 3, The Darkness II, Ridge Racer Unbounded och Kid Icarus: Uprising. Bäst har Mass Effect 3 och Journey varit. Sämst tyckte jag om Unbounded som tillsammans med det direkt vidriga Twisted Metal står sig som årets hittills sämsta för min del.

När kommer du tillbaka då?

- Tanken är att jag ska vara tillbaka på Gamereactor i mitten av maj. Min rehabilitering går fint, tycker jag. Jag längtar verkligen efter att få börja jobba igen, och efter att bli helt smärtfri för första gången på över sju år.



REDAKTIONEN
DISKUTERAR



LEGO BATMAN 2: DC CITY HEROES

Tro på fasen om inte Jokern har ställt till det igen. Dessutom har illbattingen fått hjälp av Lex Luthor. Detta blir för mycket för Lego-Läderlappen som kallar in Justice League med Superman, Green Lantern, Wonder Woman med flera för att få lite assistans. Massor av nya förmågor utlovas, såsom Supermans värmestråle och en ny värstingdräkt för Batman. Gotham City kommer dessutom erbjuda en helt öppen värld och de mer än 50 spelbara figurerna kommer, till skillnad från i andra Lego-spel, att kunna prata.

Lego Batman 2: DC City Heroes släpps till alla format i höst



LOLLIPOP CHAINSAW

När Grasshopper och producenten Suda 51 gör spel tillsammans finns det en sak man kan utgå ifrån – det kommer inte att likna något annat. Lollipop Chainsaw är inget undantag och här ikläder vi oss rollen som cheerleadern Juliet Starling som behändigt nog har sin pojkvän Nicks levande huvud dinglande från sitt bälte. Denna praktiska smartskalle kan komma med goda råd, något som är välbehövligt med tanke på att San Romero Highschool drabbats av något så fasansfullt som heavy metal-zombies. Stökigt värre. Som tur är kan Juliet inte bara traktera pompoms utan är även en hejare på motorsåg, vilket är en färdighet vi som spelare förstås kommer att få nyttja en hel del. Vi väntar oss ett galet, unikt, blodigt och underhållande spel.

Lollipop Chainsaw släpps till PS3 / X360 i juni



GAME OF THRONES: THE GAME

Fantasyserien Game of Thrones har blivit en succé på HBO och självklart ska det bli rollspel av härligheten. Franska Cyanide utvecklar, och man hämtar inspiration från George R. R. Martins roman A Song of Ice and Fire. Vi kommer att få följa en medlem av Night's Watch och en Red Priest och bland annat ägna åt oss ett rätt intressant stridssystem. Tempot är högt i fighterna, men en ultrarapidfunktion ska hjälpa oss att fatta bättre beslut och ge order till våra följeslagare. Licensskräp eller storsuccé? Vi får se.

Game of Thrones släpps till PC / PS3 / Xbox 360 under 2012

AMBITIÖST Aliens: Colonial Marines kommer att bli ett ambitiöst actionspel fullt av alien-äcket



ALIENS COLONIAL MARINES

Biffiga marinsoldater tar upp kampen mot slemmiga aliens i det kommande Colonial Marines

Efter ett par år i produktionshelvetet är det

tänkt att Aliens: Colonial Marines ska släppas till hösten. Spelet marknadsförs som en officiell uppföljare till James Camerons film från 1986, och utvecklarna Gearbox har samarbetat med 20th Century Fox för att fånga seriens essens. Till och med Ridley Scott, den första filmens regissör, har varit med och sagt sitt. Av vårt besök hos studion att döma har de lyckats väl. Designen och tonen är intakta, och det regnade smarta referenser till tidigare händelser genom demonstrationen.

Spelets kärna består av en storydriven actionupplevelse med stöd för fyra spelare, där man kan komma och gå som man vill. Erfarenhetspoängen man tjänar under tiden tar man sedan med sig till sitt egna spel. Den linjära strukturen gör det möjligt att investera mer i grafiken, speciellt i samspelet mellan ljus och mörker. Precis som i filmerna

så är det allra läskigaste i spelet nämligen det man inte kan se.

De två raserna ställs även mot varandra i multiplayer, där människorna är beväpnade med enorma puffror precis som i

EN HIMLA MASSA SKRÄCK, ACTION OCH LITERVIS MED BLOD

kampanjen. Utomjordingarna däremot, som styrs ur ett tredjepersonsperspektiv, kan klättra på väggar och måste förlita sig på samarbete för att planlägga fällor. De båda sidorna är roliga att spela av sina egna anledningar, och trots stora skillnader fungerar balansen bra redan nu. Vårt besök hos Gearbox resulterade helt enkelt i mersmak för Aliens: Colonial Marines, och hur det slutgiltiga spelet blir får vi som sagt veta i höst.

Aliens: Colonial Marines släpps till PC / PS3 / Wii U / X360 till hösten

LÄS GAMEREACTOR PÅ IPAD

Ladda ned det senaste numret idag!



Gamereactor + Ipad

Gamereactors nya Ipad-app är gratis, och låter dig läsa Nordens bästa speltidning på din surfplatta. Varje dag. I Gamereactors Ipad-app kan du läsa de viktigaste och nyaste texterna på din Ipad, som informativa recensioner och färskaste spelnyheter. Om du är sugen på videorecensioner, smygittar och trailers har vi också en egen videokanal, som bjuder på allt det... och lite till.

Skanna koden nedan och ladda ned Gamereactor till din Ipad gratis!



SONIC 4: EPISODE 2

Plattform **Alla** Utvecklare **Sonic Team**
Utgivare **Sega** Speltyp **Plattform**

PÅ FÖRHAND MÅLADES Sonic the Hedgehog 4: Episode 1 upp som den blå igelkottens lysande comeback i spelbranschen. Den förlorade sonen skulle återvända utan störande sidekicks och bara vara sig själv i en fullvärdig uppföljare till en av världens mest älskade spelserier. Riktigt så blev det inte. Bristfällig spelkontroll och märklig banutformning hindrade Sonic Team från att erhålla Gamereactors ädlaste betyg och man började genast snickra på Episode II istället, med löften om att lyssna på fansen. En ny grafik- och fysikmotor har tagits fram för att replikera Sonics 16-bitarskänsla och såväl Tails som Metal Sonic kommer att spela viktiga roller i äventyret. Huruvida man kommer att återskapa spelglädjen som gått förlorad med tiden för vår kära igelkott, det återstår att se.

Oskar Nyström



BORDERLANDS 2

Plattform **PC / Playstation 3 / Xbox 360** Utvecklare **Gearbox Software**
Utgivare **2K Games** Speltyp **Action**

BORDERLANDS VAR ETT skrämmande spel att utveckla. Hemma hos utvecklaren Gearbox tappade en alltför växande portion av personalen tron på actionspelet i och med att problemen hopade sig. Rådslan för att spelet aldrig skulle nå butikshyllorna blev allt påtagligare, men det var en oro som aldrig märktes i

slutprodukten, som bjöd på såväl solida actionelement som ett fantastiskt samarbetsläge. När jag besöker Gearbox för att provspela uppföljaren, Borderlands 2, berättar Steve Gibson från st udion att demon kommer visa upp några av spelets nya karaktärer. Tyvärr är inte alla spelbara karaktärer färdiga så jag får nöja mig med Salvador och Maya.

Kanske är det så att man valt att enbart visa upp dessa två klasser för att markera hur mycket man utvecklats sedan föregångaren, för här har det verkligen hänt en hel del. Berserkers ersättare, Salvador, fungerar betydligt bättre med sina dubbla vapen än vad Brick

någonsin gjorde med sina enformiga raseriutbrott och Maya, i sin tur, visar sig vara otroligt mycket roligare att spela än intetsägande Lillith från föregångaren. Jag väljer Salvador och blir, för enkelhetens skull, skjutsad raka vägen upp till level 20. Väl där har jag 15 erfarenhetspoäng att placera i tre olika färdighetsträd.

Jag känner igen mig direkt, men det blir tidigt uppenbart att mina val i färdighetsträdet kommer att spela större roll än tidigare. Tanken är att systemet ska kännas individuellt, förklarar Steve, och jag tolkar hans ord genom att sätta drövis med poäng i critical damage. Hade jag istället valt en annan gren på



2012

HALO 4

Plattform **Xbox 360** Utvecklare 343 Industries
Utgivare Microsoft Speltyp Action

MASTER CHIEF HAR vaknat från sin slummer. Den odödliga spelhjälten är redo. Det är dags att ta sig an ett mörkt, uråldrigt hot och spelet heter naturligtvis Halo 4. Informationen kring kampanjen i det kommande actionspelet är fortfarande minimal, men vi vet åtminstone att det blir ett mer personligt kapitel i chefens saga, och att det skräddarsydda drömteamet 343 Industries lägger stort fokus på hur det känns att spela som en 500 kilo tung krigsmaskin. Spartanernas styrka och snabbhet kommer även att demonstreras i den uppiffade multiplayerdelen, där tempot höjts och alla förmågor utvecklats. 343 fortsätter att vara hemlighetsfulla, men det är bekräftat att den enorma arsenalen bland annat kommer att bestå av klassiska vapen så som Battle Rifle. Man har även utlovat ett helt nytt sätt att spela på tillsammans med sina vänner, och med det är denna hypemaskin igång på allvar.

Mathias Holmberg



GLADA FÄRGER

Många kritiserade Borderlands för att vara för brunt, trots att spelet använde sig av en stil som tagen från en tecknad film. Detta har man tagit fasta på den här gången och hela färgpaletten har definitivt använts i större utsträckning i Borderlands 2.

REDO, SIKTA, SKJUT

Vart du siktar när du skjuter spelar betydligt större roll den här gången. Vill du sakta ned fienden är det lämpligt att placera en kula bly i vardera ben, exempelvis. Är du pricksäker nog att få till ett headshot är de förstås också rackarns effektiva.

färdighetsträdet hade jag exempelvis kunnat fokusera på Salvadors unika egenskap kallad Gunzerker. Då hade jag kunnat placera ett vapen i vardera hand, oavsett

Slutresultatet ser ut att bli ett actionäventyr med ännu fler onlinerollspelsinfluenser och en högre svårighetsgrad...

storlek, och gått bärsärk under ett par sekunder. Istället tänker jag långsiktigt och hoppas att mina passiva critical damage-poäng ska göra mer nytta för just min spelstil.

Maya använder sig hellre av magiska färdigheter som

låter henne låsa fast en fiende under några sekunder. Detta fungerar utmärkt och blir dödligt i kombination med Salvadors Gunzerker. Naturligtvis går det att

detaljanpassa även Maya och exempelvis fokusera på att hela allierade snarare än att hjälpa till med själva mördandet. Jag hade gärna spenderat mer tid med Borderlands 2, inte minst för att få se och spela de resterande två karaktärerna. I synnerhet då dessa redan

är utannonserade, men soldatersättaren Axton och lönnmördaren Zero får vänta till ett annat tillfälle. Oavsett så ser det definitivt ut som att Gearbox har dragit det långa strået ännu en gång. Man har nyttjat sina två och ett halvt år av utveckling väl och Gearbox har definitivt lärt sig av sina misstag och tagit tillvara på sina styrkor. Slutresultatet ser ut att bli ett actionäventyr med ännu mer onlinerollspelsinfluenser som kräver mer samarbete och erbjuder högre svårighetsgrad än föregångaren någonsin vågade drömma om. Personligen kan jag knappt vänta på att få besöka Pandora igen...

Thomas Blichfeldt, Gamereactor Danmark

WORLD OF WARCRAFT MISTS OF PANDARIA

Plattform **PC / Mac** Utvecklare **Blizzard** Utgivare **Blizzard** Speltyp
Onlinerspel

WORLD OF WARCRAFT möter Kung Fu Panda. Så har tusentals besvikna spelare summerat nästkommande expansion i fantasyuniversumet som är World of Warcraft – en besvikelse som varit smärtsamt påtaglig för Blizzard vad beträffar såväl stadigt sjunkande spelarsiffror och "gillningar" på Youtube, där ganska exakt hälften av alla som tyckt till om debuttrailern röstat

ned den. Det blotta faktum att expansionens nya ras, Pandaren, ursprungligen utannonserades som ett aprilskämt under Warcraft III-tiden räckte för att få en stor trupp spelare att höja på ögonbrynen. När det sedan visade sig att rasen kommer att samexistera hos såväl the Horde som Alliance rann bågaren över.

Just pandaskeptisismen är det första som Blizzard tar upp när vi anländer till presentationen av Mists of Pandaria. Mer eller mindre legendariska vice VD Chris Metzen berättar att folk tappade hakan när den nya expansionen visades upp. Varför just denna ras? Varför nu? "Pandafolket var uppe och vände som ny ras bland annat till World of Warcraft: The Burning Crusade. Av ett flertal anledningar blev vi tvungna att plocka bort dem,"

berättar Metzen. "Den här rasen har verkligen funnits med oss i årtal och är så mycket mer än ett enskilt blad i en bok. Enligt oss är det en av de absolut mest storymässigt detaljerade raserna vi har utvecklat. Till utseendet må de vara den mest lättsinniga rasen, men de bär också på mycket tyngd och själ som perfekt kontrasterar det konfliktsargade Azeroth."

Det är nämligen kris i Azeroth den här gången. Startskottet gick redan i Cataclysm, men konflikten mellan the Horde och Alliance når nya höjder i Mists of Pandaria och de fluffiga Pandaren råkar hamna i mitten av ett fullskaligt krig. Till skillnad från tidigare expansioner finns det inte bara en ärkefiende den här gången. Det finns ingen Lich King, ingen Death Wing



2012



och ingen Illidan. Istället är det kriget mellan fraktionerna som är i fokus. Åtminstone inledningsvis, för Metzen nämner också med ett leende på läpparna att Garrosh Hellscream kommer att göra ett gäng kontroversiella val

När Blizzard först utannonserade World of Warcraft: Mists of Pandaria blev vi oroliga. Det är vi inte längre...

i rollen som ledare för the Horde, vilket kommer att leda till en stor raid mot honom som ska utspelas i Orgrimmar.

"Konflikterna inom horden och stridigheterna mellan fraktionerna kommer att nå en helt ny växel den här

gången. Jag känner verkligen att vår historia vad beträffar det territorium som är det mest livliga, roliga och absoluta Warcraft kommer att nå sin kulmen den här gången, och det tack vare årtal av förspel",

berättar Metzen exalterat.

Men det där ligger i framtiden. Innan dess kommer vi "bara" att rädda Pandaria som sedan utannonseringen på Blizzcon förra året har ökat antalet zoner från fem till sju. Mängden substans ser med andra ord ut att bli den

grövsta för en World of Warcraft-expansion någonsin.

När Blizzard först utannonserade World of Warcraft: Mists of Pandaria blev vi oroliga. Det känns väldigt bra att konstatera att vi inte är det längre. Ser man bara till mängden innehåll och Blizzards strävan för att utveckla onlinerollspel som genre är det här den mest lovande expansionen till World of Warcraft någonsin.

Om det inte vore för att tanken på att levla upp ytterligare en karaktär - denna gången till level 90 - bär emot känns Mists of Pandaria som ännu en solklar seger för Blizzard såhär på förhand. Å andra sidan tenderar levlandet att bli nöjsamt när man väl börjat. Och å tredje sidan är pandarackarna riktigt gulliga...

Thomas Blichfeldt, Gamereactor Danmark

STORA FÖRÄNDRINGAR

Den här gången kommer det gamla beprövade talangsystemet att bytas ut i förmån för ett där du får välja en av tre nya färdigheter var femtonde nivå. Detta för att det ska kännas meningsfullt med ett talangträd överhuvudtaget.

MÅNGSIDIG BJÖRN

Förutom Monk kan Pandaren spela som klasserna Priest, Warrior, Mage, Hunter, Rogue och Shaman. Gamereactors prognos säger dock att det med största säkerhet kommer rusa runt en och annan lurvig munk under expansionens inledande veckor.

SPELA ROLL

"Allt måste kännas givande." Blizzard har berättat för oss att det inte ska finnas något menlöst farmande den här gången. För att bli en bättre kock kan man exempelvis odla ett trädgårdsland snarare än att ploja recept på löpande band.





LITTLE BIG PLANET KARTING

Plattform **Playstation 3** Utvecklare Media Molecule
Utgivare Sony Speltyp Racing

EFTER TVÅ OMGÅNGAR Modnation Racers laddar United Front Games om och satsar på Sackboys istället för sina egna flames- och tribal-dekorerade gokartförare. Tanken är att det ska erbjudas rolig kartracing och minispel, både på delad skärm och online. Då detta är ett spel i Little Big Planet-serien har United Game Artists även gjort om och förbättrat sina banbyggarverktyg från Modnation Racers så spelare världen över ska kunna snickra sina egna påhittiga banor att tävla på, och även dela med sig av. Man kommer även att kunna konstruera gokarts och komma på nya spelsätt för den som inte tycker det räcker med att bara köra snabbast. Än så länge är Little Big Planet Karting bara utannonserat till Playstation 3, men förhoppningsvis kommer även en PS Vita-version att släppas.

Jonas Mäki



DUST 514

Plattform **Playstation 3** Utvecklare CCP Games Utgivare CCP Games
Speltyp Action

ALLT HAR ETT SAMMANHANG. Ett litet eller ett stort. Vi har krigat i otaliga förstapersonsskjutare, för olika typer av anledningar, och även när vi varit mitt i kulregn har det ändå funnits ett makroperspektiv. I Dust 514 är det stora perspektivet enormt. CCP Games ska nämligen koppla samman gratispelet med sitt onlinerollspel Eve

Online, där mäktiga fraktioner bestående av riktiga PC-spelare kan sparka igång enorma strider från sina trygga rymdskepp, varpå du som legoknekt får göra slitgöret nere på planeternas yta.

Idén att föra samman två plattformar med ett spel av denna typ är förstas spannande, och har gjort spelare nyfikna sedan utannonseringen för några år sedan. På Island delar CCP med sig av ett spelbart Dust 514 för pressen, och tillsammans med några tvivelaktiga isländska pommers frites sätter jag mig ned och greppar Playstation 3-handkontrollen.

Jag får några sekunder att utforska vårt högkvarter,

ombord ett rymdskepp i omloppsbana kring planeten DSSEZ. Efter en nedräkning sätter matchen igång och jag kastar mig ut i striden, en Team Deathmatch mot sju andra spelare. Nere på planetens yta omger ökensand en militärbas. Denna tidiga version ser lågupplöst ut, och både fiender och omgivningar är rätt tråkiga, men förhoppningsvis kommer en rejäl portion grafikputs.

Klasserna liknar de vi sett förr. Här finns Assault-soldaten, en krypskytt och två tyngre klasser med maffiga vapen effektiva mot antingen fordon eller infanteri. Här finns också en "shock trooper", som bär på en livsfarlig superbössa som avfyrrar halvdussinet



SIM CITY 5

Plattform **PC** Utvecklare **Maxis** Utgivare **EA**
Speltyp **Strategi**

NÄR RIKTIGA ANSVAR som att dammsuga hallen eller hämta barnen på dagis knackar på dörren kan det vara skönt att distrahera sig med illusionen av att en hel stad behöver din hjälp och ditt ledarskap. På grund av ett helt gäng halvdana titlar har den här typen av strategispel, där dina val och preferenser återspeglas i vad som faktiskt byggs upp i din stad, inte varit särskilt i ropet. Men nu har Maxis slagit på stort. Den klassiska spelstudion har presenterat vad som på förhand ser ut som en superköttig lekplats med ny grafikmotor, multiplayer för upp till 16 spelare, rankinglistor, en helt ny typ av presentation och extra allt. Dessutom ansvarar du förstås för allt ifrån miljöhöj och utsläpp till kriminalitet och vägutformning. Släppdatumet skvallrar om 2013 vilket i teorin skulle kunna innebära att Sim City 5 lanseras först om ett och ett halvt år. Men den som vill bli tidernas mest slipade borgmästare bör även ha tålamod.

Oskar Nyström



SMART SAMARBETE

Många klasser innebär många möjligheter till samarbete. "Allt handlar inte bara om dig", mässar CCP, och visar hur två spelare tillsammans kan nita ett dropship. Färdigheterna Web Generator och Force Gun hos två olika soldater fungerar fint ihop och sänker skeppet fort.

GRATIS ATT SPELA

Dust 514 är gratis att spela, och det är tänkt att mikrotransaktioner ska dra in fiolerna till CCP. Mikroinköpen ska bestå mest av kosmetiska saker till ens spelare och CCP lovar att det inte ska gå att shoppa sig fram till en oöverbärlig supersoldat.

missiler. Fienden faller som furor framför denne lirare, men när motståndslaget identifierat mig och ger sig in i närstrid blir min tröga superbössa värdelös. Några

Striderna i Dust 514 sticker inte ut, men det är kopplingen till onlinerollspelet Eve Online som är det intressanta

snabba skott från en sniper gör min skärm svartvit, och jag får välja spawn-punkt igen. Attans.

CCP poängterar gång på gång hur många och varierade utvecklingsmöjligheterna för våra soldater ska vara. De huvudsakliga klasserna påminner visserligen

om de i exempelvis (Battlefield 3), men i sann Eve-anda ska möjligheterna vara bredare än så. En vanlig "grunt" börjar till exempel med en standard-dropsuit, ett

automatvapen och granater. Med tiden låser man upp sköldar som återhämtar sig, sidovapnet Scrambler Pistol, ett hagelgevär, med mera.

Det är en kort spelstund jag får, men det spontana intrycket av dödsmatcherna är att de påminner om

mycket annat, utan att egentligen sticka ut. Det intressanta är i stället kopplingen till Eve Online och CCP visar senare upp en match där deltagare i båda spel samarbetar. Nere på marken ber ena laget om hjälp från en Eve-spelare och snart regnar förödande artillerirundor ned som en gudomlig hand från ovan - från en PC-spelare som alltså korsat formatgränsen.

Upplägget och ambitionsnivån är det inget fel på. Frågor om serverstabilitet och Eve-communityts reaktioner återstår. I bästa fall blir dock Dust 514 en unik actionupplevelse i ett lika unikt universum.

Jonas Elfving



EXKLUSIVT!

CRYSIS 3

PC | Playstation 3 | Xbox 360 | 2013

GAMEREACTOR RESTE TILL
FRANKFURT FÖR ATT SOM
FÖRSTA TIDNING I VÄRLDEN
KIKA PÅ CRYTEKS TRE





2013 Crysis 3 kommer släppas först på obestämt datum under 2013, vilket gör att man kan misstänka att det även lär komma till nästa generations konsoler.

Ni vet de där larvigt snygga spelen? De som är så tjusiga att det känns som att vi rest framåt i tiden? De brukar, lite för ofta, ha en sak gemensamt. Nämligen det enkla faktum att alla resurser faktiskt har gått åt till att vässa grafiken, vilket gått ut över spelmekaniken. Men med det stilbildande Crysis visade Crytek att det inte alls behöver finnas något sådant samband, och under den häpnadsväckande ytan fanns ett lika djupt som fritt actionspel som lät oss tackla alla utmaningar på det sätt vi själva ville.

Även om Crysis 2 var ett mästerverk så försvann mycket av det här i uppföljaren på grund av linjära banor och PC-grafik utan stöd för de senaste DirectX-finesserna, vilket istället fick patchas in senare. När jag nyligen besökte Cryteks högkvarter i Frankfurt för att som en av de första i världen få se Crysis 3, var det här något man direkt erkände utan att frågan ens var ställd. Istället satsar man nu på att med del tre återigen göra Crysis till serien som flyttar gränserna för såväl spelmekanik som för grafik med företagets största satsning någonsin.

Jan Lechner som är development designer för Crysis 3 förklarar att man var trötta på djungel när man satte igång med Crysis 2 och ville istället satsa på något man kallade



TRIVIA OM CRYISIS

NANO-STYRKA

Prophets nanodräkt som låter honom bli osynlig, stark, extra stryktålig samt välsignad med några ytterligare hemliga förmågor i Crysis 3, är faktiskt inget fantasifoster. Tvärtom forskar amerikanska militären på just en sådan nanodräkt och Cryteks version är verklighetsbaserad.

”urban jungle”. Men trots alla ikoniska omgivningar i New York upplevde man att det blev begränsat och satsar därför nu på något man kallar ”urban rainforest”. Lechner förklarar att det inte finns någon lika ikonisk plats som Det Stora Äpplet och om man river hela stället så är det ju faktiskt helt nya omgivningar man bjuds på även om det geografiska läget är detsamma. Det är fottfarande New York... men ändå inte.

Efter att Ceph blev försvagade i Crysis 2 har man nämligen byggt en

CRYISIS 3 ÄR UTAN TVEKAN CRYTEKS DYRASTE PROJEKT HITTILLS

Liberty Dome runt hela Manhattan för att kapsla in utomjordingarna och försöka lura av dem deras teknologi. Problemet är bara att utomjordingarna påverkar omgivningen inne i Liberty Dome genom att kraftigt accelerera växtligheten. Under de två år som gått sedan föregångaren ser det ut att ha gått 200 år inne i byggnaden. Glöm alltså New York som vi känner staden, det vi ser i Crysis 3 är ett möjligt träsk till regnskog med enstaka ruiner här och var. Crytek berättar dessutom att de extrema



utomjordiska förhållandena inne i denna jättebyggnad kommer att erbjuda fler miljöer i en sorts ultimat sandlåda, men det är något man inte vill prata om riktigt ännu. Områden med öknar, vatten, skog och bergsformationer med kanjoner utlovas dock. Lechner talar kryptiskt om de sju underverken som utgör var och en av dessa olika miljöer, utan att närmare vilja specificera vad som gör dem till just underverk. Under den demonstration av Crysis 3 jag får se har Prophet fått en ny leksak till sitt förfogande, nämligen en högteknologisk pilbåge. I föregångaren var man den jagade, nu är man istället den som jagar. Prophet går tyst upp för vad som en gång antagligen varit en underjordisk rulltrappa, kopplar på sin osynlighet och drar pilbågen. En enorm utomjordning syns spatsera

PROPHET HAR FÅTT EN NY LEKSAK TILL SITT FÖRFOGANDE, EN HÖGTEKNOLOGISK PILBÅGE

lugnt en bit längre fram, men dräps snabbt och diskret med en välriktad pil. Prophet går fram till kroppen och blickar ut över den en gång så ståtliga staden, men gatorna är inte längre några gator utan tät djungel och vid Chinatown är det klafsigt sumpmark med stinkande vatten upp till armhålorna som gäller.

Lite varstans ser man rester av vad som en gång varit höga hus. Små caféer är förvandlade till oigenkännlighet medan vraken av fordon sticker upp här och var ur det höga gräset. Har man tur kan man ibland skymta enstaka lyktstolpar med dinglande gröna skyltar som talar om var på Manhattan man befinner sig; ytterst nödvändigt då naturen förvandlat alla skyskrapor och berömda platser till ren kompost.

Den häpnadsväckande grafiken får mig att kämpa för att hålla kroppsvätskorna i styr över vad som utspelas på skärmen när Prophet vadar framåt. Växtlighet i spel har helt enkelt aldrig gjorts bättre än i denna säregna blandning av öppna ytor, vildvuxen natur och storstad. En Ceph-farkost susar förbi och river upp bråte från marken som för att visa vilken bra förstörelse man åstadkommit, varpå Prophet likt Rambo smyger sig framåt för några tjugiga stealth-mord på intet ont anande utomjordiskt avskum. Pilbågen är onekligen ett välkommet tillskott till



den ganska högljudda, röjiga serien och vapnet gör det lättare än någonsin att faktiskt smyga sig genom spelet. Crytek lovar även att det ska finnas flera sorters pilar, även om man bara vill visa vanliga spetsiga och explosiva sådana i dagsläget. Men bara ett nytt vapen räcker såklart inte i en uppföljare.

Den här gången kan man därför även plocka upp utomjordingarnas vapen och det ökar såklart på den potentiella arsenalen ordentligt. Bland annat demonstreras ett plasmagevär som för tankarna till motsvarigheterna i Halo-spelen samt en Ceph-granatkastare av modell bamsestor. Mest imponerade dock vanliga människo-vapnet Typhoon, en ny puffra med en eldhastighet på 500 skott i sekunden som milt sagt får jobbet gjort. Med ett väsende läte utplånar denna dödsbringare allt liv man riktar den mot, vilket kommer väl till pass då Crytek utlovar fler fiendevariationer än tidigare i Crysis-serien.

Crytek demonstrerar sitt spel på en topptrimmad PC och spelar det med Xbox 360-handkontroll. Man behöver inte vara något snille för att inse att det tekniskt kommer vara omöjligt att få det ens nästan lika tjustigt till konsolerna. Jan Lechner säger dock att man kommer försöka dra



TRIVIA OM CRYISIS

SNORSNYGGT

Det tog årtal innan det första spelet i serien toppades rent grafiskt och när DirectX 11-patchen kom till Crysis 2 förvandlades det till världens hittills snyggaste spel. Och Crysis 3 är redan i alpha-stadiet ännu snyggare tack vare den senaste versionen av Cryteks Cryengine 3.

nytta av respektive formats styrkor för att försöka göra Crysis 3 så snyggt det bara går till konsol. Det finns gott om utrymme att göra tekniskt mer avancerade spel än redan ursnygga Crysis 2, menar han, och hävdar att Crysis 3 kommer vara titeln alla Playstation 3- och Xbox 360-spel kommer att bedömas mot efter lanseringen nästa år.

Vi vet redan hur grymma spelmakare Crytek är och trean ser ut att bjuda på en blandning av det bästa från de båda underhållande

DET FINNS ALLTSÅ ALL ANLEDNING ATT STARTA HYPE-MOTORN INFÖR CRYTEKS STEKHETA TRE

föregångarna, kompletterat med en massa nyheter och den kanske häftigaste miljön vi någonsin sett i en förstapersonsskjutare. Det finns alltså all anledning att starta hype-motorn inför vad som redan nu är ett av nästa års absolut hetaste spel.

/Jonas Mäki





VAPENARSENAL Förutom pilbågen har Prohet både fler vapen från den amerikanska militären samt dessutom tillgång till alla Ceph-puffror i seriens hittills största arsenal.



DJUNGELSTAD New York i Crysis 3 är en helt annan stad än det New York vi besökte i Crysis 2.





TOM CLANCY'S

GHOST RECON

FUTURE SOLDIER™



HOSTILE ACTIVITY DETECTED
LAST KNOWN REPORT: 2324-1030303
LAST ACQUIRED REPORT: JUNGLE
REASON: 1. ASSAULT RIFLES
SYSTEMS: 1. NONE

MISSILE GUIDANCE SYSTEM

missile guidance system
//Status: Online
ETA: 3.4 Seconds
//:

18
www.pegi.info



PS3
PlayStation3



XBOX 360

BETTER WITH
KINECT
SENSOR

XBOX LIVE

PC
DVD
ROM



© 2012 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Tom Clancy, Ghost Recon, Ghost Recon Future Soldier, the Soldier logo, Ubisoft, Ubi.com, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. "PS", "PlayStation", "PS3", "PS3" and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.

UBISOFT



Join the Legendary Ghosts

Deep behind enemy lines, fighting in the most complex warzones around the globe.



Team up in 4 player co-op

Campaign and Guerilla modes deliver an explosive co-op experience.



16 Player Adversarial mode

With 3 classes, 7 modes, 15 maps and unlockables.



Customise your weapon: Over 20 million combinations to make it unique



WWW.GHOSTRECON.COM



Testat

3 10 / 12 POS 0

KINECT STAR WARS

XBOX 360

Speltyp PARTY Utvecklare TERMINAL REALITY Utgivare LUCASARTS Premiär UTE NU Antal spelare 1-2 Rek. Ålder 12

Vi har viftat lasersvärd, kappkört med svävare och dansat oss sveltiga med Stormtroopers

Den pratsamme C-3PO hälsar mig välkommen med sin nervösa stämma. Vi befinner oss i Jedi-akademin och droiden bläddrar genom de historiska arkiven, digitala lagringsenheter uppställda på kilometer av bokhyllor. Detta visar sig vara huvudmenyn i Kinect Star Wars, Terminal Realitys satsning där vi ska kontrollera Kraften med hjälp av Kinect.

Dessa minispel finns tillgängliga i Kinect Star Wars: Jedi Destiny, Podrace, Galactic Dance Off, Rancor Rampage och Duels of Fate. Om vi stökar bort den sämsta först, Jedi Destiny, så får vi här följa historien om en ung padawan och dennes kamp mot den mörka sidan av kraften. En rörelse med handen låter oss lyfta och slänga iväg föremål med Kraftens hjälp, och tar vi ett litet steg framåt rusar vår jedi hastigt framåt i en Force Dash.

I en övningsrunda får vi slåss mot de små robotbollarna Luke Skywalker en gång sparrade mot, och visst, det är en smula coolt att leka jedi på detta sätt. Ambitionen har varit att göra ett Star Wars: The Force Unleashed med Kinect-stöd, men tyvärr försvinner min entusiasm efter bara några minuter, då Jedi Destiny-läget i själva verket är en spelkontrollmässig katastrof. Om jag inte rör armen väldigt långsamt har jag egentligen ingen kontroll över svärdet, och jag blir aldrig motiverad att hacka genom samma gamla typer av



DETALJKÄNSLA

Kinect Star Wars är gjort med god känsla för detaljer. I filmsekvenserna ser vi kända och okända figurer från Star Wars universum, och lämnar du Kinect-sensorns synfält försöker droiderna hela tiden att locka tillbaka dig med lustiga kommentarer.

PÅ SVENSKA

Alla talar svenska i Kinect Star Wars och även om Yoda låter lite väl mänsklig är skådisarna överlag bra.

fiender. Upplevelsen är ungefär lika bekväm och unerhållande som att hålla en telefonbok på en armlängds avstånd i femton minuter. Klassiska tredjepersonsäventyr är helt enkelt ingenting för Kinect, och brist på en vanlig handkontroll gör allt dumt och tråkigt. Här finns massor av olika scenerier och vackra mellansekvenser, men den interaktiva delen i Jedi Destiny är dessvärre otroligt irriterande och tråkig.

SVÄNG DINA LURVIGA I JABBA THE HUTTS PALATS

Men det blir bättre, mycket bättre. Podrace-delen, där vi kappkör i sex olika banor för att bli snabbast i galaxen är betydligt lättare att styra. Sträcker vi ut båggen armarna gasar vi, drar vi dem mot oss saktar vår svävare ned. I kurvorna sträcker du ut en arm och lägger dig på sniskan i en (förhoppningsvis) snygg sväng. Du har dessutom en del specialare att använda; en reparationsrobot, eldkastare och en självständig krigar-droid. Att susa fram i Podrace-läget längs Mos Eisleys sandiga sluttningar är riktigt

LÄS MER PÅ GAMEREACTOR.SE



01:09.447



54



SABLAR OCKSÅ

Spelläget Duels of Fate innebär ljussabel-dueller, i stil med dem i Jedi Destiny. Här kämpar du dig fram mot höjdare som Count Dooku och Darth Vader. Du parerar och attackerar, men allt är väldigt tråkigt och trögstyrt.

RÄTT KÄNSLA

Star Wars-känslan är genomgående väldigt bra i Kinect Star Wars, och självklart gör John Williams musik sitt för upplevelsen.

roligt, både för barn och vuxna.

Galactic Dance Off är Kinect Star Wars svar på Dance Central, och här får du svänga dina lurviga i kända platser som exempelvis Jabba the Hutts palats. Här vankas inte klassiska låtar som dängan från Cantina Band, utan i stället nya tolkningar av moderna hits som har fått en Star Wars-sminkning. Christina Aguileras Genie in a Bottle har blivit Princess in a Bottle, och så vidare.

Idén är verkligen rolig, och låtlistan bör ha något för alla smaker. Två personer kan dansa samtidigt, och efter Han Solo och Lando Calrissian tävlingsstuffed mot varandra kommer du aldrig att se dem båda med samma ögon igen. För att låsa upp alla låtar här behövs en del arbete, då svårighetsgraden är relativt hög, inte minst då spelkontrollen är lite inexact ibland, men att dansa med Stormtroopers under en dödsstjärne-discokula till tonerna av Daft Punk kompenserar detta med råge. När du tröttnat på Dance Central är detta faktiskt tokkul.

Att stampa omkring i Rancor Rampage som en jätte-Rancor från Mos Eisley, bör vara särskilt en hit för de yngre spelarna. Detta är en bärsärkargång som har allt du kan tänka dig: du får äta eller kasta människor och riva ned hus med kraftfulla attacker. Rancor Rampage är härlig nonsens, perfekt för att varva ned eller få ur sig aggressioner, och det har åtminstone en smula potential för de som gillar att jaga high scores.

Trots den enorma besvikelsen vad gäller svärdduellerna i Kinect Star Wars, gör man fel i att avfärda spelet totalt. Den vackra och kärleksfulla presentationen, de fartfyllda Podrace-rundrona, de fånigt roliga danserna och Rancorns framfart är skäl goda nog att införskaffa Kinect Star Wars. Det finns tyvärr inget onlineläge, men med en kamrat bredvid dig blir allt extra uppsluppet och underhållande. Har du en Kinect, en fäbless för Star Wars och en smula barnasinne kvar bör du ge detta en närmare titt.



Ingo Delinger, Gamereactor Tyskland



THE WITCHER 2: ENHANCED EDITION

XBOX 360

Speltyp ROLLSPEL Utvecklare CD PROJEKT RED Utgivare NAMCO Premiär 17 APRIL Antal spelare 1 Rek. Ålder 18

Grafik är inte allt. En åsikt som borde vara självklar men också en som jag likväl måste påminna mig själv om gång på gång när jag spelar The Witcher 2: Assassins of Kings till Xbox 360 - för det är verkligen en omställning och en elefant i rummet om du så vill. Att gå från den maxade, ljuvligt varmt färgade PC-versionen med extra allt till precis samma spel med nedskurna texturer, långsammare bilduppdatering och stundtals aningen flimrig bild är inte roligt alls, inledningsvis. Faktum är att jag blir besviken, stänger av efter bara någon timme och bestämmer mig för att sluta spela för resten av dagen. "CD Projekt Red har misslyckats," konstaterar jag sorgset. Nästa dag bestämmer jag mig för att helt sluta jämföra Xbox 360-versionen med storebror PC och börjar istället titta närmare på vad som faktiskt erbjuds i förhållande till den numera ålderdomliga konsolens prestanda, och jag blir imponerad. Riktigt imponerad. Dragon Age II har inte en suck. Inte heller Gears of War 3, Assassin's Creed: Revelations, Batman: Arkham City eller andra dylika konsolspel som inte går att klassa som annat än snygga.

Vad CD Projekt Red har gjort för att uppnå det häpnadsväckande resultatet är bortom mig. Jag inser att zonerna i vilka olika områden är indelade i har förminskats - att jag knappt känner igen mig i hamnstaden Flotsam som plötsligt utrustats med ett helt gäng nya väggar och dörrar är ett tydligt tecken på det - men Xbox 360 borde med all rätt inte vara kapabel till den här typen av sanslös grafik. Här och var skvallrar texturerna om att spelet skapades med en fläskig PC i åtanke men överlag lämnar spelet ett imponerande och tjugigt intryck som tål att tittas på, om än inte dreglas över.

I övrigt är The Witcher 2 fortfarande The Witcher 2, med allt vad det innebär. Historien om monsterjägaren Geralt, inkapabel till allt utom att mördra (eller?) står precis där den stod när spelet först



EXTRA INNEHÅLL

Enhanced Edition har begåvats med fyra timmar extra innehåll till spelets kampanj. Dessa fyra timmar kommer även PC-spelarna att bjudas på helt gratis via en uppdatering. Trevligt!

POLSK FANTASY

Storyn i The Witcher 2: Assassins of Kings har skrivits i samarbete med polske fantasyförfattaren Sapkowski som etablerat en speciell, mörk berättarstil där fantasyspekterna inte får ströva allt för långt bort från verkligheten.

nådde PC förra året. Det är en berättelse om kungamord, rasism, sekularisering, våldtäkt, grafiskt övervåld och starka ångestkänslor, men det är också en saga som bjuder på humor, värme, kärlek, sex, hopp och rättvisa. Den höga åldersgränsen är med andra ord befogad.

Spelkontrollen har renoverats om helt för att passa till det nya formatet. Ur en utvecklingssynpunkt innebär det här att kameran och Geralts rörelsekänslighet har förändrats men rent konkret går det lika bra att fastställa att den nya spelkontrollen fungerar

EN BERÄTTELSE OM VÅLD, MORD OCH ÅNGEST

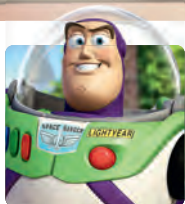
utmärkt och påminner starkt om det vi redan lärt känna via titlar som Fable III och Kingdoms of Amalur: Reckoning. Mitt enda klagomål här är egentligen att kastknivarna knappt går att sikta med på grund av en alldeles för känslig styrspak som får siktet att flyga iväg åt alla håll och kanter så fort jag så mycket som snuddar vid den.

Som plåster på sårerna för att du som 360-spelare har fått vänta så länge bjuder The Witcher 2: Assassins of Kings - Enhanced Edition på alla nedladdningsbara paket som släppts hittills och ungefär fyra timmar extra innehåll till huvudkampanjen. Och här någonstans borde du låta ögonen vandra från pappersarket i din

hand till plånboken i höger byxficka och bara skrikinhandla, för rollspel blir sällan bättre än så här.
Oskar Nyström

KINECT RUSH

XBOX 360 Speltyp PARTY Utvecklare ASOBO STUDIOS Utgivare MICROSOFT
Premiär UTE NU Antal spelare 1-2 Rek. Ålder 7



KINECT PÅ RÄTT SÄTT

Kinect Rush använder den rörelsekänsliga kontrollens styrkor och svagheter till sin fördel. Att springa, klättra, glidflyga, köra bil och mycket annat är varierat, fysiskt och välgjort. Bandedesignen känns smart anpassad för Kinect.

PISKA EN BOSS

Bossar har alltid varit ett kärt speltema. Här är designen föredömlig med mönsterigenkänning och tajming som grundstenar för spelarens framgång. Mer tråkigt är dock att samma mekanik i princip upprepas för varje ny boss.

Det har länge varit en självklarhet att Pixar varje år tar hela världen med storm via ännu en magnifik animerad storfilm. Samtidigt är en nästan lika etablerad sanning att spel baserade på Pixar-licenser är små, lättför-glömliga hafsvärk, förpassade till ett liv i spelbutikernas reabackar. Via Toy Story 3 och Bilar 2 har man dock kunnat skönja en ordentlig uppräckning, som även smittar av sig på den första Kinect-titeln baserad på bolagets filmer.

Kinect Rush är byggt kring en hubbvärld i form av en lekpark, som förgrenar sig likt en stjärna åt fem håll. Varje ända är pryddigt inramad med dekor hämtad från fem av Pixars mest klassiska filmvärldar – Toy Story, Superhjältar, Bilar, Rättatouille och Upp. För var och en finns tre små banor, presenterade av olika barn som vill leka någon ny lek baserad på den egna favoritfilmen. Banorna bygger samtliga på en trivsamt, men efter en stund aningen uttjatad formel. Man tar sitt alter ego och hoppar in i filmernas föredömligt utsmyckade världar för max tio minuter långa uppdrag, som i sin tur läser upp nya banor, förmågor och annat. Såväl

igenkänningsfaktorn som omspelsvärdet är högt.

Buzz Lightyear, Mr. Incredible och de andra ikonerna gör flitiga inhoppsom vägledare genom de stundtals ganska fysiska utmaningarna. Genom att strössa den speciella Pixar-känslan överallt skapas en alltigenom mysig stämning som tilltalar vuxna likväl som barn. Just barn är väl att se som målpubliken i detta fall, då spelet har ett tilltal som känns klart riktat till barn som är någonstans mellan övre förskole-åldern och något år in på lågstadiet. Detta kommer till uttryck inte bara genom svenskt tal och text, utan också via ibland

PIXAR SKAPAR EN MYSIG STÄMNING FÖR BÅDE BARN OCH VUXNA

övertydliga instruktioner och en mycket låg svårighetsgrad.

Att banorna innehåller problemlösning som för en vuxen känns väldigt simpel, samt aldrig bestraffar spelaren vid misslyckande känns rimligt och förtär aldrig min spelupplevelse nämnvärt. Tvärt om så är jag ofta uppe sent på kvällarna och spelar när barnen sover. Det jag dock kan tycka går förlorat i all enkelhet är att utvecklaren ofta gjort det lätt för sig via många återanvända spelmoment. Det drar ner betyget en smula, men Kinect Rush är ändå något av ett måste-köp för barnfamiljen.

7 Christofer Olsson



PANDORA'S TOWER

NINTENDO WII

Speltyp ROLLSPEL Utvecklare GANBARION Utgivare NINTENDO Premiär UTE NU Antal spelare 1 Rek. Ålder 12

Utvecklaren Ganbarion känns främst igen för sitt dussintal One Piece-spel, men med Pandora's Tower bevisar den japanska utvecklaren att man har mycket mer att komma med. Här vill man berätta historien om Ceres och Ende, men man har varit noggranna med att inte säga för mycket direkt. Istället är det upp till dig som spelare att täcka av tavlan bit för bit under äventyrets gång.

Det enda vi vet om det unga parets relation inledningsvis är att Ceres har blivit infekterad med en förbannelse som långsamt kommer att svälja henne om Ende inte lyckas samla in kött från 13 olika monster i 13 olika torn i landet. Varför just Ceres drabbats av förbannelsen kommer du att få reda på längre fram. Det i

LIKNA BÅDE ZELDA OCH GOD OF WAR-SERIEN

kombination med möjligheten att utveckla relationen mellan huvudkaraktärerna är en väl fungerande drivkraft som vägrar släppa taget, precis som det ska vara när det kommer till japanska rollspel.

Mindre intelligenta retoriker har hävdat att story bara är något man täcker actionmoment med, och om så är fallet känns det befogat att dra en kvick parallell till God of War. För även om Pandora's Tower bör klassas som ett rollspel är det inte ett helt regelrätt sådant. Ibland är det mer hack 'n' slash och i spelets finaste stunder påminns jag om Zelda-serien. Ende har nämligen en Zelda-lik kedja med vilken han kan klättra och aktivera mekanismer för att ta sig till toppen av varje torn, men å andra sidan är striderna svulstiga på bästa God of War-manér.

När jag till slut tagit reda på varför bandet mellan Ende och Ceres är så speciellt känner jag inte att jag upplevt ett genuint mästerverk, men väl en intressant historia. Och även om gränserna mellan action och rollspel är aningen otydliga visar sig Pandora's Tower vara en

8 prisvärd titel med rejält djup.
Martin Eiser, Gamereactor Tyskland

WRECKED

XBOX 360

Speltyp RACING Utvecklare SUPERSONIC SOFTWARE
Utgivare 505 GAMES Premiär UTE NU Antal spelare 1-12 Rek. Ålder 18



Den ultimata partyracern Mashed har äntligen fått en uppföljare efter åtta långa år. Och Wrecked: Revenge Revisited lär inte göra fansen besvikna, precis som sist handlar det om ilsnabba och elaka lopp av Micro Machines-stuk, fast nästan utformat som ett slags minispel där ett race ibland bara varar några sekunder innan nästa race tar vid. Det här är såklart alldeles perfekt om man är ett gäng som spelar medan man kastar handkontrollen emellan sig i jakt på hämnd för någon ful prejning eller bara en prestigefylld seger.

Tyvärr finns det bara sex banor att väja och det är i snålaste laget med tanke på en prislapp på drygt 130 kronor, och att två extra banor finns tillgängliga för nedladdning redan från start för en femtilapp känns bara girigt (och tyvärr del av en trend vi ser alltför ofta i dagar som dessa.)

Lyckligtvis finns några höjdare bland de tillgängliga banorna och bäst är Polar Wharf-hyllningen från Mashed, här kallad Ice Bridge. Här ger du dig på två raksträckor där man får upp ilsnabb fart och sedan två hårnålskurvor i vardera ända som binder ihop dem och

FÖRST ELLER SIST

Ligger man etta hinner man inte se vad som händer framför en, medan den som ligger sist riskerar att kastas ut ur loppet. Ligger man mitt i klungan kan man räkna med fula tacklingar och rävspel.

LURIG KAMERA

Att vänja sig vid de märkliga kameraåkningarna i Wrecked: Revenge Revisited tar en stund, men när man väl vant sig känns den helt logisk.

DLC-BANOR

För 400 Microsoft-poäng kan du få två banor till att åka på, men tyvärr hör de inte till spelets bättre.

orsakar totalt kaos i kombination med den isiga friktionen. Jag vet inte hur många gånger jag gett mig på Ice Bridge, och det är ett praktexempel på god bandesign.

Spelkontrollen är sådär riktigt hardcore-bra att den bättre spelaren oftast tar hem segern, varpå oheliga allianser bildas. Men hjälp av goda tacklingsmöjligheter, välutvecklade boostar kan man med hjälp av motståndarna slå ut de bättre spelarna för att själv norpa segern. På det sättet är Wrecked: Revenge Revisited nästan lika bra som

**SÅ LÄNGE DU
SPELAR MED TRE
POLARE KOMMER
DU ATT HA KUL**

originalet, vilket är att säga en hel del.

Men det finns en del områden där Supersonic Software kunde ha gjort ett bättre jobb. Det gäller framför allt att spelet är nästan menlöst om man är färre än tre spelare och det finns ingen artificiell intelligens som kan fylla upp tomma platser. Inte heller onlinestödet är något att hurra över på grund av dålig nätkod och omständigt menysystem.

Så länge du spelar Wrecked: Revenge Revisited med tre polare kommer du som sagt ha riktigt kul. Däremellan blir innehållet dessvärre ganska medelmåttigt och sådant kostar tyvärr några betygspinnar i slutändan.

7

Jonas Mäki



TOTAL WAR: SHOGUN 2

PC

Speltyp STRATEGI Utvecklare CREATIVE ASSEMBLY
Utgivare SEGA Premiär UTE NU
Antal spelare 1 Rek. Ålder 16

Min karriär som japansk fältherre börjar lovande. Fylld av svävande tankar om ett kungadöme med blomstrande körsbärsträd, hälsosam ekonomi, goda grannar och evig fred börjar jag utveckla mitt land. Jag börjar med bondgårdarna. Mitt folk lever i eufori och jag tycker mig ha lyckats bättre än de flesta faktiska kejsare som gått till historien, men sen händer något. En armé närmar sig med stormsteg och tar över en av mina byar. Bara sådär. Det ska de förstås ha fan för.

Jag ser rött. Säsongerna tycks flyga förbi när jag bygger upp världshistoriens största armé och rätt som det är har jag tagit tillbaka min by och plundrat ned hela skiten i bottenskräpet av vad som en gång var en frodande välfärd. Något som direkt leder till att krig deklarerar från flera håll. Armén fortsätter växa, folket betalar mer skatt än vad de tjänar i lön och jag börjar hugga åt alla håll - närmast i blindo.

Snart befinner jag mig i en situation där min armé kostar mer än den smakar

**MITT FOLK LEVER
FÖRST I EUFORI
MEN SEDAN
HÄNDER NÅGOT...**

samtidigt som den är ett absolut måste för att försvara min provins mot hela världen som tycks vilja sätta punkt för mitt ledarskap, och jag känner igen mig direkt. Det är precis såhär jag minns Rome: Total War, ett av mina absoluta favoritspel i strategigenren, och jag kan direkt konstatera att jag är lycklig.

Jag kan också konstatera att jag i vanlig ordning kommer att spendera närmare 50 timmar med Fall of the Samurai, och då närmare bestämt i kampanjen som den här gången utspelar sig i Japan under slutet av 1800-talet. En kritisk era där jag måste välja i vilken grad jag vågar dra fördel av industrialismen då mitt folk inte direkt är superförtjusta i att jag spenderar alla pengar på att bygga kanoner och krut. En nisch som lyckas underhålla på djupet och som dessutom

8 gör Fall of the Samurai till ett givet inslag i serien.
Oskar Nyström



TOP GUN: HARD LOCK

PC PS3 X360

Speltyp ACTION Utvecklare HEADSTRONG GAMES Utgivare 505 GAMES Premiär UTE NU Antal spelare 1-16 Rek. Ålder 16

Jag vill börja med att slå fast att jag aldrig någonsin varit något större fan av vare sig filmen Top Gun eller någon av de produkter som följt i dess kölvatten. Trots detta pryder ett leende mina läppar när spelet med undertiteln Hard Lock (militärslang för "mina missiler är oerhört kelsugna med dina motorer") rullar igång med välkänd temamelodi och välment smågnabb pilotkollegor emellan. Strax byts dock det ursprungliga gillandet mot ett allt mer tilltagande sjukdomstillstånd där Spider, Wiseguy och de andra flygarnas dialoger är mentalt eksem och TV:ns muteknapp är det enda botemedlet.

I vanliga fall kan jag ha visst överseende med dåligt agerande och taffliga repliker, men Top Gun-piloternas svador har en helt egen nivå av uselhet och tjatiga upprepningar. Den enda variation som finns är i växlingar mellan vardagsklyschor ("close but no cigar") och militärklyschor (ungefär tretusen varianter på riktningssangivelse utifrån en urtavla, "uh oh, bandit on your six!"). Och nej, det är aldrig "så dåligt att det blir bra".

Under denna påklustrade yta av sköna snubbar som har skoj tillsammans finns dock ett actionspel

MÄRKLIG FLYGKÄNSLA

För att ha skoj i luften måste du låtsas att du flyger något annat än ett flygplan. En kolibri till exempel. Manövrar, fysik och fart - inget känns någonsin autentiskt.

MASSA MISSILER

En ganska skön detalj mitt i den undermåliga helheten är hur komiskt mycket missiler vårt plan kan bära, samt hur motståndarnas materieförluster lätt kan räknas i procent av BNP efter varje uppdrag.

som förvisso inte är särskilt bra, men som ändå innehåller godkända moment. Luftduellerna med de namnlösa fienderna och deras ryska jaktplan är stundvis nervkittlande historier. Via flinka spakmanövrar och mer vågade rörelser av quick time event-karaktär gör man sitt bästa för att hamna nära och bakom

TOP GUN-PILOTERNAS SVADOR LIGGER PÅ EN HELT EGEN NIVÅ AV USELHET OCH RIKTIGT TJATIGA UPPREPNINGAR

fiendeplanen, varpå belöningen i form av exploderande MIG-skrot är nära. Dessa ganska väldesignade inslag tappar dock i slagstyrka då de återanvänds totalt gånger per uppdrag. Den extremt märkliga flygfysiken och en svårighetsgrad som hoppar fram och tillbaka med mer emfas än en seismografnål hjälper också till att cementera intrycket av Top Gun: Hard Lock som urtypen för dum action.

4

Christofer Olsson



ARMORED CORE V

PS3 XBOX 360 (Skrivet av Viktor Eriksson)

Armored Core V är bland det mest opersonliga spel jag någonsin spelat. Utvecklaren From Software verkar ha mallat hela spelet efter något så fånigt som vapenporren i Michael Bays Transformers-filmer. Vi får tonvis av inzoomningar på missiler och tunga kulsprutor, men dessvärre inte mycket till spel. Mechstriderna är alla variationslösa ringdanser, grafiken är ful som stryk och tröskeln för att komma in i spelet är omotiverat hög. Särskilt med tanke på vilken fattig belöning som väntar på andra sidan.

4



NINJA GAIDEN 3

PS3 XBOX 360 (Skrivet av Jonas Mäki)

Ninja Gaiden 3 kommer att reta upp gamla fans av serien. Det är alltför självspelande, har en fladdrig spelkontroll och saknar den skoningslösa svårighetsgrad Ninja Gaiden varit känt för. Men jag har verkligen inte tråkigt. Tvärtom avlöser feta scener varandra i ett högt tempo, all action är tjusigt koreograferad och i slutändan vill man inte lägga handkontrollen ifrån sig innan äventyret är avslarat. Ett riktigt gott tecken på att spelvärldens coolaste latexstjärnt, Ryu Hayabusa, fortfarande regerar.

7



BIT TRIP COMPLETE

NINTENDO WII (Skrivet av Jonas Mäki)

Fem av sex Bit Trip-spel har inkasserat 8 eller bättre i betyg av Gamereactor. Samlingen Bit Trip Complete är sålunda ett kap, och utvecklarna har dessutom knåpat ihop ytterligare 20 banor per spel att avnjuta. Bit Trip Core är enda rötägget som drar ner betyget något, samt faktumet att man inte direkt sparar pengar på att köpa samlingen istället för spelen styckvis. Bortsett från detta är Bit Trip Complete något varje Wii-ägare med självaktning borde skaffa. Det här är retrodoftande, väljudande spelglädje hela vägen.

8

SILENT HILL: DOWNPOUR

PS3 X360

Speltyp SKRÄCK Utvecklare VATRA GAMES Utgivare KONAMI
Premiär UTE NU Antal spelare 1 Rek. Ålder 18



När himlen mörknar och regnet börjar falla vet jag att det är tid för att dra sig undan för att ta skydd från både stormen och de hot den lockar fram. Plötsligt är de annars tysta gatorna i Silent Hill inte så säkra längre. Det är då jag undersöker jag mitt senaste gömställe i jakt på nya redskap som jag sparar till desperata situationer och ledtrådar till vad som egentligen inträffat här.

Jag är Murphy Pendleton, en rymling som efter att en fängelsetransport kört av vägen befinner sig i den där tysta lilla staden på kullen. Varför stadens dimma slukat just Murphy är såklart frågan med stort F genom hela Silent Hill: Downpour, och även om storyn i sig inte är seriens bästa så är de gåtfulla metaforerna och de vuxna temana välutförda.

Med det sagt så är Downpour som bäst när man inte följer den självklara vägen, för när staden öppnar sig för utforskning uppenbarar sig Vatrass uppfrysande nyheter till formeln. Vi snackar om ett mer spännande Silent Hill där man aldrig vet vad som väntar bakom bästa hörn, och där många byggnader döljer mörka hemligheter som leder till minnesvärda sidouppdrag. Att söka skydd i



KÄNN DIG JAGAD

Ibland ställs den stackars Murphy inför en ond ljusboll (jajamensan!) och det enda han kan göra i dessa situationer är att springa för livet. Paniken i dessa situationer är påtaglig.

HALVDANA FIENDER

Fiendedesignen är den sämsta serien sett hittills, där de klassiska monstren ersatts med billiga zombies hämtade från någon japansk skräckfilm.

ett kusligt hus och ta del av dess obskyra berättelse förgyller spelupplevelsen på ett helt nytt sätt.

De mer storydrivna delarna å andra sidan är väldigt linjära, särskilt de så kallade Otherworld-sekvenserna. Vanligtvis bjuder de på de mest obehagliga och svåraste delarna i ett Silent Hill-spel, men den här gången består de av hinderbanor och lättare pussel. De är åtminstone grafiskt intressanta, och atmosfären är även den fenomenal tack vare fantastisk

BYGGNADER MED MÖRKA HEMLIGHETER OCH SIDOUPPDRAG

detaljrikedom och inlevelserika effekter.

Tyvärr är vissa delar av spelmekaniken under all kritik, där sparsystemet känns slumpmässigt och striderna är rent ut sagt trasiga. Vapnen är sega att svinga och häften av gångerna träffar de någonting i omgivningen, blockfunktionen är underutvecklad och fienderna har billiga attackmönster. Men trots dessa problem glimmar spelet ofta av genialitet. Jag trodde att min kärlek för serien försvunnit någonstans i dimman, men att vandra genom Downpour med endast överlevnad på tankarna är för mig en nytändning. Här skulle jag kunna gå vilse, och jag skulle älska varje sekund av det.

7

Mathias Holmberg



TIGER WOODS 2013

PLAYSTATION 3 X360

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

Tjusningen med golf är att principen, att slå en boll långt och rakt tills den ramlar ner i ett hål, är så oerhört enkel medan utförandet är så svårt. Tiger Woods PGA Tour 13 lyckas fånga denna kontrast i sportens mest centrala del, svingen. Hela rörelsen sköts via den vänstra spaken, och varje avvikelse i såväl riktning som tempo överförs till klubban. Lätt att förstå, svårt att bemästra.

Mina svingfärdigheter sätter jag helst på prov i det välbekanta men fullmatade karriärläget. Som aspirerande amatör med en hel värld och dussintals kompletta golfbanor att erövra, är det lätt att drabbas av svindel vid insikten att här finns många timmar att offra till fairwayguden. Det är som alltid kittlande att klättra i resultatlistorna, ta några turneringssegrar, skaffa sig nya, vassa järnklubbor och närma sig världseliten. För den socialt lagde finns naturligtvis också onlinetävlingar i drivor, med precis samma tidsslukarpotential. Dessvärre finns även några mindre

ATT NÄRMA SIG VÄRLDSELITEN ÄR SOM ALLTID KITTLANDE

lyckade inslag. Dit hör förvisso den primitiva grafiken och oinspirerande atmosfären, även om just estetiken sällan befinner sig så tydligt i mitt baksäte som i fallet golf. Desto mer irriteras jag av de märkliga och arkad-artat magiska pins som kan samlas in, köpas och användas för att under 18 håls tid förvandla sin amatör till veritabel hole-in-one-maskin. Jag kan förstå viljan att göra något mer lättamt, men i detta utförande tar det alldeles för stor plats, på bekostnad av sportens essens.

Avslutningsvis är årets upplaga av EA:s golfspel i sin kärna riktigt underhållande. Visst finns här en del designmässiga tveksamheter, och ibland studsar bollen riktigt konstigt mot terrängen, exempelvis tunna trädgrenar. Men i slutändan vinner utbudet av banor, svingmekanikens enkla

smartheit och golfens genialitet över spelets brister.

7

Christofer Olsson



RIDGE RACER: UNBOUNDED

PS3 X360

Speltyp RACING Utvecklare BUGBEAR Utgivare NAMCO BANDAI Premiär UTE NU Antal spelare 1-8 Rek. Ålder 7

Ridge Racer är utan tvekan en klassisk spelserie som har kommit att påverka genren enormt. Många var vi som levde livet en lateral sidoförflyttning i taget under Playstation-eran på 90-talet. Men på senare år har vi inte riktigt fått de Ridge Racer-spel som vi kanske förtjänat. Det verkar som att Namco Bandais interna utvecklingsteam inte riktigt har hängt med i tiden. För att kunna putsa upp sin racingikon har de anlitat det finska företaget Bugbear som tidigare levererat bland annat två bra Flatout-spel.

Uppgiften att klä Ridge Racer i en modern kostym verkar inte ha varit speciellt enkelt för Bugbear har inte alls lyckats med att anpassa Ridge Racer-konceptet efter hur genren ser ut idag. Ända sedan starten har Ridge Racer-spelen innehållit en hel del drifting och som spelare har detta alltid varit en teknik som kräver skicklighet och timing. När jag befinner mig ute på de trånga stadsbanorna och plöjer genom tegelmurar och uteserveringar fulla med Rusta-möblemang känner jag inte att Ridge Racer Unbounded har något som helst samröre med de gamla spelen.

Banorna är mörka och plottriga, ljus blinkar och reflekteras över skärmen i tid och otid, men när jag pressar plattan i mattan för att ta en av de otaliga 90-graderskurvorna brukar en av två saker hända. Antingen kommer jag in i kurvan med alldeles för bra grepp och det blir ingen drifting alls. Eller så kommer man in med drift-knappen allt för hårt intryckt och resultatet blir att man antingen vallar



EN BLEK KOPIA

I Ridge Racer Unbounded får du tävla i en mängd olika tävlingar. Alla är tråkiga och variationen är väldigt ytlig. Det krävs mer än att kopiera Split Second för att få till ett framgångsrikt racing-spel!

KRASCHA HÅRT

Du kan mosa en hel del hinder på banorna, eller vad sägs om att braka rakt genom höga betongavdelare, tegelstenmurar eller stålstöttor som håller uppe tågräls? Nästan allt utom byggnader går att krossa. Tyvärr blir det mest ett störningsmoment.

sig via väggen och rakt genom kurvan, eller så snurrar man runt och måste starta om loppet.

Balansen lyser med sin frånvaro och motståndarna försvinner allt som oftast vid horisonten för att aldrig ses åter. Gör du minsta misstag är det bara att vaska racet och börja om igen. Jag har nog aldrig startat om så många race som jag gjort i Ridge Racer Unbounded, och den frustration detta skapar får mig att fundera på vilken målgrupp Bugbear egentligen tänkt att detta ska ha. Masochister gissar jag.

Genom att drifta, bråka med motståndare och hoppa bygger du upp din turbomätare. När din turbomätare är full kan du på vissa platser braka genom byggnader och därmed öppna upp en ny rutt. Problemet är att du tjänar lite eller ingenting på detta. Du kan dessutom krasha din bil genom att försöka ta samma väg som en

UNBOUNDED VERKAR INTE HA NÅGOT SAMRÖRE ALLS MED DE GAMLA RIDGE RACER-SPELEN

motståndare, du kan ena sekunden pulverisera tjocka pelare, uteserveringar, mindre väggar och liknande, bara för att köra på ett solitt föremål som knappt syns och därmed krascha. Ridge Racer Unbounded är nästan aldrig kul att spela, online blir det lite bättre då du snabbt och smidigt kan ladda ned banor andra gjort, dessa är ofta bättre än de som följer med själva spelet. Att göra egna banor är dock varken kul eller speciellt intressant. Med buggar, bristande grundläggande spelmekanik, grafik som får det att sticka i ögonen och en färgpalett som hämtad från en neonbelyst åker utanför valfri polsk missilsilo är Ridge Racer Unbounded ett spel som misslyckas med det mesta. Det känns ovärdigt av Bugbear att leverera ett spel



av denna ytterst mediokra kaliber och det är verkligen ovärdigt att förära detta spel med Ridge Racer-namnet. Detta kan vara seriens bottenapp. **Jesper Karlsson**



TRIALS EVOLUTION

XBOX 360

Speltyp RACING Utvecklare RED LYNX Utgivare MICROSOFT Premiär 18 APRIL Antal spelare 1-4 Rek. Ålder 12

Principen i Trials HD var enkel. I en två-och-en-halv-dimensionell värld styrde vi en motocross över en hinderbana. Med gas, broms och möjligheten att röra förarens kropp tog vi oss över extrema hinder och hoppade från livsfarliga ramper. Enkelt. Och fullständigt genialt. I uppföljaren Trials Evolution är konceptet förädlad till rent guld. Det är ett spel som fångar en direkt och vägrar att släppa taget.

Trials-veteranerna kommer att känna igen sig, men här finns också mycket nytt att vila ögonen på. Den första skillnaden är uppenbar: de dystra inomhusbanorna från föregångaren har fått ge vika för lummiga utomhusmiljöer. Naturligtvis finns de populära hindren av stål, trä och gummi kvar, men nu finns även puckelpistliknande ytor och vatten som nya inslag.

Enspelarläget börjar med ganska enkla och snabba banor och de får mig att känna mig precis lagom uppvärmd bakom styret. Så småningom visar sig Trials Evolution upp sin rätta sida; antalet omstarter börja nå absurda höjder, och jag måste koncentrera mig totalt under precis varje hopp. Inlärningskurvan är dock lite snällare denna gång, och nya spelare introduceras försiktigt åt Trials härliga helvete. Du lär inte göra perfekta åk direkt, men det lockande systemet med medaljer gör att du ständigt motiveras att bli bättre.

Sträckorna mellan banornas checkpoints (där du kan börja om efter en krasch) är något längre denna gång. Att starta om från en checkpoint eller från början görs fortfarande utan laddningstider, vilket är väldigt viktigt, då vissa banor kan vara riktigt långa. En särskild bana kräver otroliga åtta minuter att köra, förutsatt att du kör i maxhastighet och helt utan fel. Lyckligtvis är det roligt hela tiden.

Variationen i miljöer är spektakulär: här finns soliga bergsområden, gruvmiljöer, en hamn med flytande containrar och till och med Omaha Beach där kulor viner. Eller vad sägs om en



SKÖN SPÖKJAKT

I Trials Evolution kan du även kappköra med spökförare. Antingen slåss du mot dina vännerns topptider, eller mot dig själv för att släpa på dina egna prestationer. Leaderboards finns givetvis!

SKAPA EGNA BANOR

Till skillnad från sist låter baneditorn dig göra dina egna banor tillgängliga för alla, inte bara de på din vänlista. Det går även att söka banor utifrån olika kriterier och spara ned dem på din konsol. Möjligheterna är oändliga och du kan vänta dig tusentals fantastiska kreaturer från spelets fans framöver.

kärleksfull, svartvit hyllning till spelet Limbo? Det finns tydligen ingenting Trials Evolution-motorn inte kan måla upp, och den som vill pröva att vara bandesigner själv har alla verktyg som behövs i den leksakslåda som är spelets banbyggarläge.

För att vi inte ska förlora förståndet helt under våra solorundor finns här även ett multiplayerläge, som fungerar både lokalt och online. Här finns ingen splitscreen, utan vi spelar på samma skärm som våra vänner. För att skärmsnittet inte ska bli för litet använder man sig av ett checkpoint-system;

DETTA ÄR ETT SPEL SOM GÖR PRECIS ALLT RÄTT

om en av spelarna hamnar för långt bak dras han mot en särskild punkt och får sedan åka vidare från nästa checkpoint. Det fungerar perfekt. Vågalsiga förare kan för övrigt försöka sig på en krasch precis innan mållinjen för att tjäna in några hundradelar... eller landa livlös innan målsnöret om timingen är fel. De bästa tre får poäng, som dock minskar utifrån antalet omstarter.

Ett briljant spel har alltså fått en ännu starkare comeback. I Trials Evolution är förare och motorcykel i perfekt symbios, och du kommer att njuta av varje utmanande sekund. För bara 130 kronor får du ett monster till spel som visar att bevarandet av ett koncept och evolution inte behöver utesluta varandra. Detta är ett spel som gör precis allt rätt.

10

Ingo Delinger, Gamereactor Tyskland

GR
ÄLSKAR!

BUY AT

GameStop
power to the players™

THE WITCHER[®] 2

ASSASSINS OF KINGS

ENHANCED EDITION

"ETT AV DE RIKTIGT REJÄLA ROLLSPELEN
MAN BARA INTE FÅR MISSA I ÅR."

GAMEREACTOR.SE

THE AWARD-WINNING RPG COMES TO XBOX 360[®]
17TH APRIL

WWW.THEWITCHER.COM | BUY.THEWITCHER.COM | WWW.NAMCOBANDAIGAMES.EU

The Witcher[®] is a trademark of CD Projekt RED sp. z o.o. The Witcher game © CD Projekt RED sp. z o.o. All rights reserved. The Witcher game is based on the prose of Andrzej Sapkowski. All other copyrights and trademarks are the property of their respective owners. © 2011 Namco Bandai Partners S.A.S. Marketed, published, manufactured and distributed by Namco Bandai Partners S.A.S. Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft.

XBOX
LIVE

CDPROJEKT



XBOX 360

Jump in.

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 rörelse-känsliga Playstation Move som erbjuder helt nya typer av spel och det finns redan flera spel med 3D-stöd.



Gamereactor Topp 15 Playstation 3

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

| Nr. | Speltitel | Genre | Utgivare | Betyg |
|-----|--|----------|-----------|-------|
| 01 | Grand Theft Auto IV Rockstar bjuder på en rik, dynamisk och levande spelvärld i denna omedelbara actionklassiker! | Action | Take 2 | 10/10 |
| 02 | 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 tvåa... | Action | Sony | 10/10 |
| 04 | The Elder Scrolls V: Skyrim Sjukskriv dig från jobbet och dyk ned i 300 timmar rollspelsbrilians 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 | NEW! Trials Evolution Snortligt spelkontroll och vanebildande upplägg väntar dig i ett av de bästa Live Arcade-spelen någonsin. | Racing | Microsoft | 10/10 |
| 08 | NEW! Journey Led din mystiske hjälte genom öknar och hav till ett mystiskt mål, och njut av den superba stämningen. | Äventyr | Sony | 9/10 |
| 09 | LA Noire Mordgåtor i snitsig 40-talsmiljö där ditt anteckningsblock och din intuition är dina bästa verktyg. | Äventyr | Rockstar | 9/10 |
| 10 | Batman: Arkham City Uppföljaren till magnifika Arkham Asylum är större, bättre, hårdare och roligare. Läderlappen äger! | Action | Warner | 9/10 |
| 11 | Portal 2 Ondskeadatorn Glados stänger in dig i kluriga testkammare med bara ett portalgevär som väg ut. | Pussel | EA | 9/10 |
| 12 | Super Street Fighter IV En större och fetare version av fjolårets bästa slagsmål, med ett förbättrat onlineläge och mer variation. | Fighting | Capcom | 9/10 |
| 13 | God of War III Kratos bombastiska trea blev en orgie i mytologisk slakt, rå ilska och svulstiga bossfigurer. | Action | Sony | 9/10 |
| 14 | FIFA 12 Nytt passsystem och allmän puts gör EA:s virtuella gräsplaner till de mest lockande på länge. | Sport | EA | 9/10 |
| 15 | NHL 12 Stenhårt slagskott i högra krysset för EA då de visar klockren dominans med årets imponerande upplaga. | Sport | EA | 8/10 |

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

INHANDLA

BATMAN: ARKHAM CITY

ROCKSTEADY STUDIOS / WARNER BROS

Vad handlar det om: Snudd på varena ärkefiende Batman dragit på sig genom åren är på fri fot och vad som med all rätt borde vara en katastrof visar sig snabbt vara rena lekstugan för mörkrets riddare. Perfekt spelkontroll och urtjusig grafik möter fullkomlig respekt för serietidningsoriginalen i världens bästa superhjaltespel.
Bästa biten: Att man får vara Batman, världens bästa seriehjälte. Det räcker långt.
För dig som: Vill njuta av en fullkomligt unik, polerad och stenhård actiontitel.



INHANDLA

JOURNEY

THATGAMECOMPANY / SONY

Vad handlar det om: Dra ned persiennerna, stäng av telefonen, ignorera faktumet att det är tisdag och bege dig ut på en resa istället. I supersnygga PSN-äventyret Journey finns inga rätt eller fel. Det finns bara du och vägen framför och bakom dig.
Bästa biten: Det spontana mötet med en annan, främmande spelare som också dragit ned persiennerna, stängt av telefonen och ignorerat faktumet att det är tisdag.
För dig som: Vill uppleva något helt annorlunda, långt borta från kaotiska slagfält och dieseldoftande körbanor.



INHANDLA

MASS EFFECT 3

BIOWARE / EA

Vad handlar det om: Jorden är nästan helt förlorad. Bara en man - eller en kvinna - kan göra något åt saken. I rollen som kommandör Shepard är det upp till dig att avsluta striden en gång för alla.
Bästa biten: Det underbara röstskådespeleriet i kombination med den fantastiska musiken och en närmast oändlig mängd trovärdiga miljöer målar upp ett helt oemotståndligt universum vars varje hörn bara måste besökas.
För dig som: Vill uppleva en filmisk och episk berättelse där du spelar huvudrollen.



WARNING!

TOP GUN: HARD LOCK

HEADSTRONG GAMES / 505 GAMES

Vad handlar det om: Som stentuff (näja) stridspilot ska du styra mot skyarna i tokfult stridsflyg och peppra ned ryska stridsplan, av vaga anledningar. Samtidigt som du nynnar på Roxette-musik och kammar fram en finfin Maverick-frisyr, förstås.
Sämsta biten: De löjeväckande röstskådespelarna är en smärre katastrof, och deras repliker upprepas om och om igen under luftstriderna, tills du får lust att spränga hela Top Gun: Hard Lock med en enda stor målsökande missil.
Köp istället: Ace Combat: Assault Horizon.





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 Sonys 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 | Super Star Dust Delta | 8/10 |
| 2 | Uncharted: Golden Abyss | 8/10 |
| 3 | Blazblue: Continuum Shift Extend | 8/10 |
| 4 | Lumines: Electronic Symphony | 8/10 |
| 5 | 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 grafikort från ATI, en Power-PC-processorer från IBM innehållandes tre kärnor på 3,2 GHz samt 512 megabyte RAM. Den välgjorda onlinetjänsten Xbox Live är ett starkt argument för Xbox 360 med en välfylld affär nedladdningsbara spel och oöverträffat multiplayer-stöd. Nya tillbehöret Kinect är Microsofts senaste storsatsning och målsättningen är att Xbox 360 med den ska vara aktuell ända till 2015...

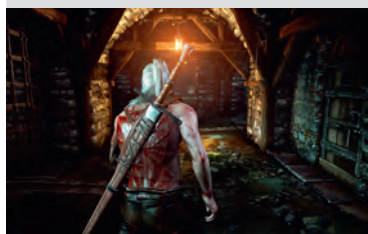


INHANDLA

THE WITCHER 2: ENHANCED EDITION

CD PROJEKT RED / NAMCO

Vad handlar det om: Häxjägaren Geralt ger sig ut på äventyr igen och landar äntligen på Xbox 360 efter att ha briljerat skjortan av PC:n förra året. Som plåster på såren efter en lång väntan erbjuds fyra timmar extra innehåll. Bara sådär. Tack så mycket.
Bästa biten: Den ytterst barnförbjudna undertonen som erbjuder såväl sex och grafiskt övervåld som rasism och kungamord. Detta är ett vuxet rollspel.
För dig som: Vill uppleva ett genuint gripande rollspel som helt saknar bordsskick.



INHANDLA

HALO: REACH

BUNGIE / MICROSOFT

Vad handlar det om: Bungie avslutade sin resa genom Halo-universumet på topp och vi samlas fortfarande för att proppa varandras ansikten med laser och uppleva konsol-världens bästa multiplayerdel.
Bästa biten: Den strålände multiplayern som ignorerar moderna trender såsom dryga perks och levelsystem. Här kan bara ditt sikte och din hand-öga-koordination hjälpa dig, och vi älskar det. Innerligt.
För dig som: Vill uppleva den simplaste, mest renodlade formen av multiplayeraction utan att för den sakens skull tänja på kvaliteten.



INHANDLA

TRIALS EVOLUTION

RED LYNX / MICROSOFT

Vad handlar det om: Brummande motorer på två hjul kastar sig utför halsbrytande hopp och tack vare spelets superba, inbyggda baneditor är det bara din fantasi som sätter gränserna. Vill du så kan du till och med förändra spelets fysikmotor helt och hållet.
Bästa biten: Att samla ett gäng kamrater i soffan och visa upp sina mest vansinniga skapelser för att sedan byta ut hjulen mot skidor och låta slumpen avgöra förens öde. Trials möter Little Big Planet 2, typ...
För dig som: Vill skratta och ha roligt med årets tveklöst bästa, nedladdningsbara spel.



WARNING!

ARMORED CORE V

FROM SOFTWARE / NAMCO

Vad handlar det om: Förstör allt. Förlåt ingenting. Det är ledorden till Armored Core V, där förvuxna japanska Godzilla-Mecha-plåtmonster sliter och skjuter varandra i stycken, i ett spel med grafik som liknar något katten släpat in. Olyckligt nog är det du som sitter bakom mech-spakarna.
Sämsta biten: Den omotiverade vapenporren och de ständiga närbilderna på missiler är extremt tröttsam, och ett bevis på att From Software ignorerat det här med spelbarhet och framförallt allt som stavar god smak.
Köp istället: Gears of War 3.



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

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



NINTENDO DS/3DS

INFORMATION

Tillverkare Nintendo
Premiär 25 mars 2011
Media Kassettkort
Vikt 291 G
Mått 134 x 74 x 21 mm
Pris 1579,-

Med Nintendo 3DS banar Nintendo ny väg för spelare genom att lansera stereoskopisk, tredimensionell grafik sedd helt utan glasögon. Den undre av de två skärmarna är rörelseökänslig och konsolen levereras med inbyggd webbläsare och inte mindre än två kameror.

Revolutionerande konsol med massor av familjemys

NINTENDO WII

INFORMATION

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

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



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 molnkostym 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 alvgossen 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 Underbart handmålad grafik och sköna plattformsutmaningar gör Raymans återkomst helt strålande. | Plattform | 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 rymdrijältinna 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 förlutna och ger sig ut på helt nya äventyr. | Plattform | Nintendo | 8/10 |
| 12 | New Super Mario Bros. Wii Tidöst plattformande med goombas, avloppsrör och luftskepp. Avnjuts gärna med tre goda vänner. | Plattform | Nintendo | 8/10 |
| 13 | Mario Kart Wii Helmsigtigt 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! Mario Party 9 Samla dina kamrater och bevisa vem som egentligen är bäst i kompiskretsen på lättsamma minispel. | Party | Nintendo | 8/10 |

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

Gamereactor Topp 5 Nintendo DS/3DS

| Nr. | Speltitel | Betyg |
|-----|--|-------|
| 1 | The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D | 10/10 |
| 2 | New Super Mario Bros. | 9/10 |
| 3 | NEW! Kid Icarus: Uprising | 9/10 |
| 4 | Super Mario 3D Land | 9/10 |
| 5 | Professor Layton & Pandora's Box | 9/10 |

INHANDLA

MARIO PARTY 9

ND CUBE / NINTENDO

Vad handlar det om: Den nionde installationen i Mario Party-serien bjuder på 80 smaskiga minispel i raskt tempo. Perfekt för dig som vill bryta isen när det vankas släktträff eller bara ha en garanterat underhållande kväll med ett gäng glada vänner.

Bästa biten: Variationen och den genomgående kvaliteten på minispelen. Det hinner aldrig bli tråkigt innan en ny utmaning presenteras, och det är sällan turen som avgör slutresultatet.

För dig som: Har ett glatt humör, gillar partysmisk och har minst två vänner.



INHANDLA

BIT TRIP COMPLETE

GAUJIN GAMES / AKSYS GAMES

Vad handlar det om: Den retrocharmiga, supersvåra Bit Trip-serien återvänder i en samlingsutgåva till Nintendo Wii med alla sex hittills släppta titlar i ett enda prisvärt paket. Strålände spelkontroll, genialiskt gameplay och en härligtande men ack så givande utmaning väntar dig.

Bästa biten: Bit Trip Runner är och förblir seriens starkaste kort med ett så enkelt men beroendeframkallande upplägg att du kommer börja fundera på vart timmarna i veckan tar vägen. Vi lovar.

För dig som: Kräver en riktigt rejäl utmaning.



INHANDLA

PANDORA'S TOWER

GANBARION / NINTENDO

Vad handlar det om: Nintendo Wii fortsätter att pressa ur sig kvalitativa, japanska rollspelstitlar varav Pandora's Tower är den senaste. Bredd och intressant spelmekanik möter tårdröjande musik i en genuint vacker historia som kramar varje prestandamässig droppe ur Wii-hårdvaran.

Bästa biten: Storyn och stämningen. Att uppleva hur relationen mellan Aeron och Helena växer genom äventyrets gång är fantastiskt och involverande.

För dig som: Redan är klar med både Xenoblade Chronicles och The Last Story.



VARNING!

GO VACATION

NAMCO / NINTENDO

Vad handlar det om: Genomlid fullkomligt meningslösa minispel stöpta i sämsta möjliga form och ös vatten på fördomskranen kring varför fjärrvittande bara är en fluga. Allt från spelkontroll och design till spelmekaniskt utförande är ofantligt undermåligt hanterat och du kommer mest troligt aldrig att starta spelet mer än en gång, oavsett ålder och intressen. Detta är ett av de sämsta spelen till Nintendo Wii, alla kategorier.

Sämsta biten: Känslan av att ha tråkigt under ett fallskärmshopp. Go Vacation är hemskt.

Köp istället: Precis vad som helst.





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.



INHANDLA

TOTAL WAR: SHOGUN 2 FALL OF THE SAMURAI

CREATIVE ASSEMBLY / SEGA

Vad handlar det om: Du spelar rollen som fältherre över ett japanskt territorium under den kritiska eran i slutet av 1800-talet. Lyckas du ta över hela Japan med våld eller knyter du till allianser istället? Du formar framtiden, ett steg i taget, i detta strålande strategispel från en mästertlig studio.
Bästa biten: Att se sitt territorium växa och omringa en liten fjantklan för att sedan inta deras huvudstad med överväldigande kraft.
För dig som: Har en omätlig längtan efter ett riktigt bra (och utmanande) strategispel.



INHANDLA

BATTLEFIELD 3

DICE / EA

Vad handlar det om: Storskaligt multiplayer-krig med ett sanslöst antal valmöjligheter. Det är till PC som detta gör sig allra bäst med matcher för upp till 64 spelare samtidigt och långt mycket tjugigare grafik än de ganska kraftigt nedbantade konsolvarianterna.
Bästa biten: Att klättra in i ett jaktplan, höra ljudet av jetmotor och susa iväg rakt ut i himlen för att sekunderna senare fällskärms-attackera fiendebasen med automatgeväret i högsta hugg. Battlefield 3 kan vara nästan oroväckande beroendeframkallande.
För dig som: Vill leka krig, på internet.



INHANDLA

LA NOIRE: COMPLETE EDITION

TEAM BOND, ROCKSTAR / TAKE TWO

Vad handlar det om: Detektiv Cole Phelps dagliga arbete börjar oskyldigt nog i charmig 40-talsmiljö men eskalerar snart i en riktigt otäck historia där brutna nackar och avklädda dödsoffer hör till vanligheterna i en så stark berättelse att vi försakade skönhets-sömnen för att se hur det hela slutar.
Bästa biten: Sättet på vilket man lyckats fånga etablerade skådespelare och deras karaktäristiska rörelsemönster.
För dig som: Har åldern inne och inte räds ett långsammare tempo.



VARNING!

RIDGE RACER: UNBOUNDED

BUGBEAR ENTERTAINMENT / NAMCO

Vad handlar det om: Trasig racing med fokus på däraktigt drifting där den bästa taktiken går ut på att blunda, ignorera ljudet av bilplåt mot tegelfasad och hoppas på det bästa.
Sämsta biten: Den stendumma artificiella intelligensen som följer den retrohemska formeln att konkurrerande förare bränner iväg i hopplösa hastigheter för att sakta in mot slutet av tävlingen. Ett falskt spänningsmoment som är helt omöjligt att ta på allvar.
Köp istället: Need For Speed: Hot Pursuit. Ett kvalitativt racingspel med grym bilfysik.



Gamereactor Topp 15 PC / Windows

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

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

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

Så kavlar vi upp ärmarna igen. Våren tuffar på med flera intressanta spel att rapportera om, och målet är detsamma som tidigare: att fylla nästa nummer av Gamereactor med så många och så bra texter om titlarna i fråga som möjligt. Den nya redaktörskonstellationen är varm i kläderna och som vanligt släpper vi in er läsare i arbetet i månadens Journal. Så varsågod! Här kommer en sammanfattning av hur arbetet med Gamereactor 94 har gått till.

Torsdag 8/3

Idag sitter jag och redaktör Mäki och diskuterar grundstommen för nästa nummer, och mellan oss bollar vi en lista på spel till Tempo och recensionsavdelningen. Vi har också blivit tvungna att flytta deadline, vilket gör det oklart om vi kan få skriva något om Halo 4.

Fredag 9/3

De som på allvar hävdar att TV-spel inte är kultur har i kväll överbevisats ännu en gång. I kväll besökte jag och Daniel Steinholtz konserten Level 2, där symfoni-orkestern Kungliga akademiska kapellet framförde ljuvliga tolkningar av låtar från spel som Duck Tales, Super Mario Galaxy, Final Fantasy X och Angry Birds. Under framförandet av den sistnämnda slangbellade man ut Angry Birds-mjukdjur över publiken vilket förstås blev succé. Hade Daniel inte armbågat mig i sidan så där skojfriskt som jämtlänningar ofta gör, hade jag garanterat fångat minst tre stycken.

Måndag 12/3

Jahaja. Det ser ut som att vi inte kommer att få med recensionen av Prototype 2 i detta nummer. Detta på grund av ett embargo som ligger senare i tid än vårt utgivningsdatum. I stället kommer du att kunna läsa våra åsikter om Radical Entertainments actionspel på [Gamereactor.se](#).



Konserten Level 2 var en höjdpunkt, och Akademiska kapellet gjorde ett magnifikt jobb med att tolka låtar som The Moon (Duck Tales) och Gusty Garden Galaxy (Super Mario Galaxy).

Tisdag 13/3

Gamereactors arbetsmyra tillika Photoshop-expert Mathias Holmberg spelar Silent Hill: Downpour idag, och jag har fått chans att pröva någon timme av Konamis skräckspel också. "Holmes", som Mathias aldrig någonsin kallats, men som jag tycker är ett fint smeknamn, är positiv. Självt finner jag upplevelsen vara väldigt skakig hittills. Fienderna är trist designade och att svinga bråte mot dem känns oprecist och slött. Jag ska dock ge detta regniga äventyr några timmar till för att se om det tar sig.



I Silent Hill: Downpour regnar det. Ofta och mycket. Ju mer det öser ner desto mer aggressiva blir de paraplylösa fienderna.

Onsdag 14/3

Jonas Mäki är i Frankfurt och besöker Crytek för den exklusiva Crysis 3-artikeln du förhoppningsvis redan har läst. Över Skype har diskussionerna om Cryteks senaste gått varma och alla har velat veta vad Mäkarn har fått se. Efter att jag har fått min dos skvaller ska jag ta och planera Beta-avdelningen, där jag bollar med titlarna Sonic 4: Episode 2, Lollipop Chainsaw, Halo 4 och X-com: Enemy Unknown. Vilka spel är hetast, vilka har vi fått bilder till och vem ska skriva om dem? Frågor, frågor. Efter lite mer Crysis 3-fantasier ska jag ta mig i kragen och försöka besvara dem.

Fredag 16/3

Full rulle idag. Jag sammanställer Bluray-recensionerna, Mäki jager rätt på de spel som ännu inte postats till redaktionen och Oskar spelar The Witcher 2: Enhanced Edition. Det är roligt att polackernas förträffliga rollspel tagit sig till konsol, tycker jag. Man kan till och med kalla det en kulturgärning; ju fler personer som får ta del av Geralt's öden och äventyr, desto bättre.

Onsdag 21/3

Jag åker till Island i eftermiddag. CCP Games har bjudit

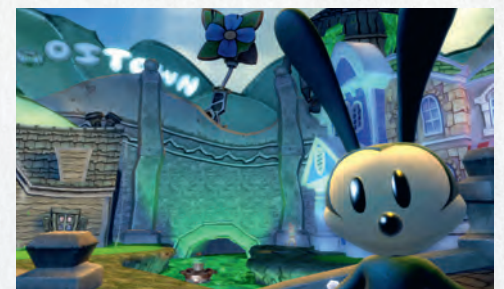
in Gamereactor till Reykjavik för en titt på det kommande Dust 514 samt den årliga tillställningen Eve Fanfest, en chans för alla Eve Online-fans att mötas, diskutera virtuella rymdskepp och få en glimt av ett land som faktiskt inte bara ligger bakom finanskriser och irriterande askmoln. Det ska bli roligt med några dagar utomlands. Gamereactor-skutan styrs av Jonas #2 och Oskar #1 medans jag är borta.

Fredag 23/3

Nördar överallt. Eve Fanfest är i gång. Jag har besökt otaliga paneldiskussioner om onlinerollspelet, provspelat Dust 514 (se Beta-avdelningen) och försökt lära mig lite mer isländska utöver det tjugitiga "tungur knivur". Jag har dessutom fått en rundtur hos CCP Games, beläget vid hamnområdet i Reykjavik, och roat mig åt sandsäcken som hängts upp i kundservicedelen av byggnaden. Uppenbarligen är dessa människor den arbetsgrupp som bär på mest frustration. Man kanske skulle skaffa en sådan till redaktionen?

Torsdag 29/3

Nyligen fick vi en inbjudan av Disney att besöka Lasse Åbergs museum för att intervju Warren Spector och titta närmare på Epic Mickey 2. Daniel Steinholtz är där idag, och det är bekant mark för den unge tysk-ättlingen. För nästan två år sedan var nämligen både jag och Daniel där och visade upp det första Epic Mickey för Åberg, och därför är vi lite extra malliga över hur Disney tyckte idén var så bra att man bestämde sig för att använda den själva. Jag kunde tyvärr inte hänga med denna gång, då vår deadline för detta nummer kryper allt närmare, men enligt glada textmeddelanden från Daniel tycks det omaka paret Spector/Åberg hittat varandra tack vare sina livslånga Disney-intressen. Mer om Epic Mickey 2 hittar du i Tempo-avdelningen av detta nummer, och en längre version av förtittningen hittar du på [Gamereactor.se](#).



Oswald the Lucky Rabbit dyker upp som spelbar figur i Epic Mickey 2, något som innebär co-op-pussel av olika slag.

HETA RYKTEN

Gamereactors nyhetsrövar berättar om månadens branschskvaller

■ Prey 2 nedlagt

Ett ovanligt trist rykte säger att actionspelet Prey 2 skulle ha blivit nedlagt. Bethesda har valt att varken bekräfta eller dementera, något som vi nog tyvärr får tolka som att uppgifterna faktiskt är korrekta. När Doom 4 nyligen påstods vara nedlagt dementerade Bethesda kraftfullt redan dagen efter, vilket inte har hänt i detta fall.

■ En mellan-Xbox

Det verkar vara inte mindre än två nya Xboxar under utveckling hos Microsoft. Förutom den vanliga kommer det enligt ryktet en budgetvariant redan i år, som är tänkt att ta upp kampen med Apple TV och spela Kinect-samt Live Arcade-spel samt ha en massa multimedia-funktioner. Om ryktet stämmer ska denna modell visas på E3-mässan i juni.

■ Snabbare Nintendo 3DS

Nintendo sägs jobba på en ny uppdatering till Nintendo 3DS som ska komma för nedladdning i sommar. Genom att effektivisera systemet i enheten kommer den göras snabbare och alltså kunna visa ännu bättre grafik i framtiden. Genom uppdateringen kommer man även kunna handla från eShop på sin PC.

■ Guerrilla slutar med PS3

Det ryktas att Guerrilla, studio bakom den härliga Killzone-serien, har gjort sitt sista Playstation 3-spel. Istället har studio helt styrts över utvecklingen mot den kommande Playstation 4. Det kan möjligen komma att släppas något till Killzone-spel till Playstation 3, men isåfall är det inte Guerrilla som utvecklar enligt källan till ryktet.

■ Skivlös Xbox 720

Det verkar vara slut med skivbyten i nästa Xbox-konsol, åtminstone om man ska tro de senaste ryktena. Orsaken är nämligen att Xbox 720 sägs fungera helt utan skivor överhuvudtaget och att alla spel istället ska laddas ned till konsolen. Microsoft har i ett officiellt uttalande valt att inte dementera uppgifterna, vilket ger dem lite extra trovärdighet.

aktionen varit, vad vi
på Gamereactor.se

Fredag 30/3

Ipad 3 är här. Jag har precis lagt vantarna på recensionsexemplaret och njuter rejält. Skärmen är sagolik (den var grym redan till Ipad 2) och till och med kameran känns fullt duglig numera, för den som nu har ett behov av att fota med sin padda. Förändringarna i övrigt är inte stora, men detta är den bästa pekdatoren på marknaden nu. Nu ska jag ladda hem och läsa senaste numret av Gamereactor Ipad Mag, föra över min MP3-samling, ladda hem några nya appar och äta en marsipankrokodil jag fick i namnsdagspresent igår.

Lördag 31/3

Jag tar en liten paus mitt i deadlinehetsen och konsumerar sju våfflor med extra fet grädde, hjortronsylt och råörda blåbär. Detta sköljer jag ned med en och en halv kanna svart kaffe samtidigt som jag Youtubar gamla avsnitt av Du är vad du äter. Stårkt av denna power dinner återgår jag till tidningsmakandet och skriver färdigt min recension av Angry Birds Space som du kan läsa här intill. När den är färdig ska jag lösa mysteriet med varför det är grädde på min Ipad-skärm.

Söndag 1/4

Idag har vi på Gamereactor.se kunnat rapportera om en stekhet läcka från spelvärlden. Det ser ut som att Apple och Valve kommer att göra en konsol vid namn XoXo. Två giganter i branschen ska kombinera sina styrkor för att göra en kraftfull, lättillgänglig konso. Många frågor från er läsare har dykt upp i kommentatorsfältet till denna nyhet. Vad kommer XoXo att kosta? Vilka blir premiärspelen? Och vad är det egentligen för datum idag? April, april...

Måndag 2/4

Vi är färdiga. Denna månad blev, utan någon som helst överdrift, vår mest intensiva deadline någonsin och det har satt sina spår på den allmänna hälsan. Redaktör Mäki och redaktör Nyström drabbades av deadlinekräksjukan respektive håravfall och själv har jag haft det lite svårt att släppa jobbet på fritiden (något som bland annat resulterat i att jag korrekturläst främlingars T-shirts och markerat språkmässiga tveksamheter med röd filtpenna. Inte poppis). Nu väntar några dagar arbets-detox, kruskakli och transcendental meditation till tonerna av Grieg och Slagsmålsklubben. Vi hoppas att ni njutit av detta nummer av Gamereactor. Vi har, trots mycket möda och stor besvär, njutit av att göra det.

■ Black Ops 2 på väg

Enligt en lavin av rykten kommer årets upplaga av Call of Duty heta Black Ops 2 och alltså spinna vidare på konspirations-historien från 2010 års stora succé. En av nyheterna är spelläget Escort där en spelare ska guidas från ett mål till ett annat. Däremot kommer både Team Defender och Infected kastas ut, något som även gäller genomstöriga funktioner som RC XD, Last Stand, MOAB och Nuke. Perk-systemet kommer ses över ordentligt, liksom hur man kan förändra utseendet på sin figur. Dessutom sägs auto aim-funktionen för krypskyttar försvinna.

Laddat

För ytterligare 300 recensioner av nedladdningsbara spel besök Sverige största spelsite www.gamereactor.se



Angry Birds Space

Plattform **ANDROID / IOS** Speltyp **PUSSEL** Antal spelare 1 Pris 7 KR Text **JONAS ELFVING**

Att något så ljuvligt meningslöst som att snärta färgglada fåglar på barrikaderade kleptomangaltar skulle bli ett smartphone-fenomen för flera hundra miljoner spelare väntade sig nog ingen. Förmodligen inte ens finska Rovio själva. Sedan dess har "nästa Angry Birds" varit en helig Graal för konkurrenterna, men först nu är den äkta varan här; förlagd till rymden och levererad med en hel del förändringar. Framförallt har fysikens lagar skruvats till ordentligt och nu måste vi ta med gravitationsfält kring planetoider i beräkningarna. Steget från det första spelet och alla dess expansioner är alltså stort, men det är en uppfriskande förändring. Här finns också många nya roliga fjäderfän att placera i slangbellan, däribland isfåglarna som kan frysa hela strukturer, och de lila varianterna som fungerar som målsökande missiler. Tillsammans med gömda specialbanor och den där patenterade mersmaken blir betyget högt.



Sine Mora

Plattform **XBOX 360** Speltyp **ACTION** Antal spelare 1 Pris 130 KR Text **JESPER KARLSSON**

Sidscrollande, arkaddoftande shoot 'em ups är inte jätteheta numera, men det är inget som avskräckt Digital Reality och Grasshopper. I Sine Mora levererar man ett klassiskt upplägg med en portion fräscht nytänk, där den mest centrala aspekten är tid. Det vankas tidsresor då spelet hoppar mellan olika punkter i historien och all din interaktion med fienden involverar också tid. När du skjuter en fiende får du mer tid att röra dig med, när du blir skadad tappar du den och när din tid är förbrukad, då dör du. Storymässigt kretsar det kring hämndlystnad på grund av en död son, och du ska iscensätta ett uppror mot ett ondskefullt imperium. Detta avverkas ganska snabbt och istället finns den riktiga utmaningen i övriga spelsätt. Likt resten av genren ligger det riktiga värdet i att överkomma sinnessjukt

utmanande motstånd och snudd på omöjliga odds. Kombinerat med en riktigt bra spelmekanik och en härlig grafisk stil är Sine Mora ett spel som få bör missa. Ett måste för den som gillar sidscrollande action.

Blu-ray

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



TINTINS ÄVENTYR

Steven Spielberg tar med oss på en fantastisk resa i nostalgins tecken



Skådespelare **Jamie Bell, Andy Serkis, Daniel Craig**
Utgivare **SONY**
Regi **STEVEN SPIELBERG**
Genre **ÄVENTYR**
Premiär **UTE NU**
Codec **AVC**
Ljud **DTS-HD MA 7.1**
Ratio **2.35:1**

JAG VET INTE HUR det är med er. Men för mig är Tintin mer än bara en seriefigur med larvig frisyr som pratar med sin hund och sin alkoholiserade sjöman till bästa kompis. För mig är det ljuva barndomsminnen med kall Oboy runt munnen och näsan begravd i de fantastiska seriealbumen som var det närmsta spännande thrillers som man kunde komma som sexåring. Tintins äventyr: Enhörningens Hemlighet, Steven Spielbergs första animerade film, tar mig tillbaka till just dessa dagar.

Detta är en kärleksfull hyllning till Hergés underbara berättelser där man fasat ihop delar från tre olika Tintin-album och lagt till mycket nytt. Resultatet är ett äventyr större än livet där Tintin tillsammans med hunden Milou och kapten Haddock försöker sig på att lösa mysteriet med skeppet Enhörningens hemlighet. Det blir en händelserik resa som tar gänget över såväl stekheta öknar som svalskande hav. Allt fångat med hjälp av toksnygg Motion Capture-teknik som tillåter Jamie Bell, Andy Serkis och övriga skådespelare att verkligen ge liv till sina karaktärer istället för att bara låna ut sina röster. Till skillnad

från andra filmer där samma teknik använts lyckas man här få karaktärerna att kännas levande. Bell gör en bra insats i huvudrollen, men det är Serkis fina tolkning av Haddock som man minns.

Spielbergs lekfulla regi och värme skiner igenom i varje bildruta och många stunder i Tintins äventyr: Enhörningens hemlighet känns som hämtade ur Indiana Jones-filmerna. Inte minst den intensiva jaktsekvensen i slutet av filmen. Många har menat att filmen är lite väl TV-spelsaktig och andra har jublat åt hur häftigt det ser ut. Självt ställer jag mig någonstans mittemellan. Tintins äventyr: Enhörningens hemlighet är bitvis lite för överdriven och utsvävande från källmaterialet, men på det stora hela är det en fantastisk film fylld av värme, humor och spänning. En film som är lika mycket underhållning som det är en tidsmaskin rakt ner i ens barndom. Bildmässigt bjuds det på en ljuvlig skärpa och underbara färger, medan ljudet

9 mycket möjligt kan vara det bästa som hänt Blu-ray-formatet.

Erik Nilsson Ranta



Hergé hjärta Spielberg

Året var 1981 när Steven Spielberg upptäckte och blev frälst i Tintin-albumen efter att en recensent skrivit om likheterna mellan Indiana Jones äventyr i Raiders of the Lost Ark och Tintin. I samma veva upptäckte ingen mindre än Tintin-skaparen Hergé Spielbergs filmer och enligt rykten ska han vid något tillfälle ha sagt att Spielberg var den enda filmskaparen som skulle kunna göra Tintin rättvisa i en eventuell filmatisering. Hergé dog 1983. Vilket var samma år som Spielberg köpte rättigheterna till karaktären.



The Thing

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

I VANLIGA FALL NÄR man gör en remake på en klassisk film brukar regissören till nyinspelningen betona att man helst inte vill jämföras med originalet, och att man bara inspirerats av ursprungsfilmerna. Den taktiska finessen för att slippa sågas glömda Matthijs van Heijningen Jr. hänvisa till när han regisserade Antarktis-rysaren The Thing. Han inbjuder istället till jämförelser mellan filmerna, inte minst genom att göra sin version väldigt lik originalet. Det är därmed lätt att konstatera att remaken inte alls matchar originalet. Paranoian har ersatts av skrämselljud, hederligt makeup-arbete har blivit datoranimerade effekter och Kurt Russell har blivit kvinna. Spännande och välgjort är det dock fortfarande, men det här är för mycket av en renodlad monsterfilm medan Carpenters version snarare lekte med människans inre monster. Tekniskt är det bra; bilden är skarp och har ett härligt vitt snöskimmer, ljudet är dynamiskt och utnyttjar alla kanalerna.

6 Anna Eklund



Mästerkatten

Genre KOMEDI Premiär UTE NU Ratio 2.35:1 Ljud DTS-HD MA 7.1

NÄR DET STOD KLART att Antonio Banderas rollfigur från Shrek-filmerna skulle få sin egen film svarade jag med en axelryckning. Det kändes helt enkelt väldigt onödigt. En tröttsam urmjölkning. Men ibland behövs det inte mer än en liten katt i stövlar för att överbevisa en grinig filmrecensent. Mästerkatten är nämligen en otrolig underhållande animerad film där Banderas skiner i huvudrollen som den Zorro-liknande pälsbollen. Vi får följa mästerkatten i ett fartfylt äventyr fyllt av sköna referenser till såväl filmer som musik, men också härliga tolkningar av klassiska sagor som kommer underhålla alla åldersgrupper. Det är en skön mix mellan humor och action där lekfullheten i berättande öppnar upp för ett par riktigt häftiga scener proppade av detaljer. Dessvärre tappar den lite i slutet och Banderas totala dominans i huvudrollen får alla andra skådespelare att blekna. Men i övrigt är det här en mycket underhållande film. Bild- och ljudkvaliteten är av högsta klass med en otrolig detaljrikedom och fantastiskt surroundljud.

8 Erik Nilsson Ranta



GIRL WITH THE DRAGON TATTOO

Genre THRILLER Premiär UTE NU Codec AVC MPEG-4 Ljud DTS-HD MA Ratio 2.40:1

NÄR DAVID FINCHER, Hollywoods främsta thrillerregissör med höjdare som Fight Club, Se7en och nu senast ickethrillern The Social Network i bagaget annonserade att han skulle ta sig an vår egen Stieg Larssons bästsäljande Millennium-trilogi blev jag inte alls förvånad. Det mörka svenska kriminaldramat som toppat försäljningslistorna världen över är som klippt och skuren för David Finchers brutala bildspråk och förkärlek för seriemördare och grovt våld med sexuellt sadistiska undertoner.

Niels Arden Oplevs originalversion är för all del inte dålig men det går liksom inte komma undan att David Fincher är thriller-mästaren och förväntningarna var skyhöga. Den här gången är det Daniel Craig som får chansen att spela Mikael Blomkvist, den skandalomsusade grävande journalisten som får i uppdrag att utreda ett mer än 40 år gammalt mord inom den mäktiga Vanger-familjen. Till sin hjälp har han den labile och rebelliska goth-punkaren Lisbeth Salander spelad av Rooney Mara, men de utreder inte bara mord tillsammans.

Historien i sig är egentligen ytterst banal och har behandlats femtielva gånger innan, men det är sällan det har varit så här snyggt förpackat. David Finchers version överträffar ursprungsfilmerna på flera plan. Den är mer välproducerad, snyggare, tightare klippt och bättre berättad.

Men allt är inte guld och gröna svenska urskogar. Ofta bjuder David Fincher på ren briljans men tempot haltar rejält när de ska börja gå igenom de gamla fotografierna och Mikaelns relation till sin egen chef trycks undan, och varför ska alla prata engelska med svensk accent? Det blir bara fånigt.

Skådespeleriet är fantastiskt. Daniel Craig är precis så butter och fokuserad vi vill se honom och Rooney Mara överträffar Noomi Rapace och gör en mer bokatrogen tolkning av Lisbeth Salanders traumatiserade och sårbara karaktär. Inte att förglömma vår egen Stellan Skarsgård som bidrar till att göra finalen till en klassiker. Bilden är skarp

och fin med fina färger och ljudet är faktiskt helt fantastiskt.
Johan Bergström

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



Kanonerna på Navarone

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

DEN MER ÄN 50 år gamla filmen Kanonerna på Navarone utspelar sig under andra världskriget i den grekiska övärlden. Här har nazisterna smält upp några feta kanoner på ön Navarone som hindrar räddningen av 2000 strandsatta brittiska soldater. Minst sagt ett tufft läge. Britterna skickar därför in en specialstyrka ledd av den ärrade veteranen Keith Mallory, spelad av en utmärkt Gregory Peck, som får i uppdrag att förstöra kanonerna. Trots att historien är uppbyggd är den trovärdig hela vägen och istället för att vara krigsromantisk levererar den svåra

frågeställningar som hur man rättfärdigar dödan av några få för att rädda livet på tusentals. Sammanhållningen i den lilla specialstyrkan sätts på prov då alla börjar bli trötta på kriget. Regissören J. Lee Thompson ville aldrig göra en sprakande krigsfest utan fokuserade på dramat och karaktärerna vilket tillsammans med det välskrivna manuset och det genomgripande skådespeleriet gjorde filmen till en riktig krigsklassiker. Bilden är

överraskande bra men ljudet är överlag en aning platt.
Johan Bergström

NEW!

GAMEREACTOR ANDROID APP



Scan and get App



DOWNLOAD NOW