PLAYSTATION 3 | WII | XBOX 360 | PSP | DS | PS2 | PC

gamereactor

GRATIS TIDNING
April 2010
Nummer 74

Norden

www.gamereactor.se

*GHOST RECON FUTURE SOLDIER
FRAMTIDENS KRIG UPPVISAT

STOR SPECIAL

HUNTED DEMONS FORGE TESTAT
ARGA DEMONER

STOPP! VI HAR TESTAT FEAR 3
EXKLUSIVT!
På besök hos utvecklarna...

DEAD SPACE 2
Vi har spelat det

BODY COUNT
BLACK-TEAMET SKJUTER SKARPT

THE BRAVE WILL FIGHT,
BUT ONLY HEROES WILL COMMAND.

EXPERIENCE THE NEXT INSTALMENT IN THE AWARD-WINNING SUPREME COMMANDER FRANCHISE, BOASTING NUMEROUS GAME ENHANCEMENTS, IN-DEPTH CAMPAIGN MODE, MULTIPLAYER ONLINE AND A UNIQUE STORYLINE THAT REPRESENTS AN INCREDIBLE NEW DIMENSION IN REAL-TIME STRATEGY GAMING.

7 www.pegi.info

PC DVD-ROM SOFTWARE

XBOX 360. XBOX LIVE

GAS powered GAMES

AMD The future is fusion

PLAYS BEST ON

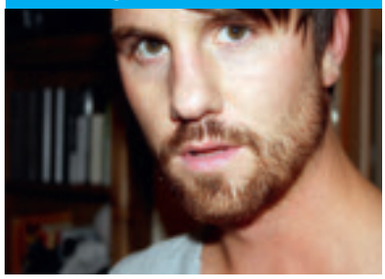
SQUARE ENIX.

"Supreme Commander 2 will be as essential as ever to RTS fans." - Eurogamer
"This new RTS title is easily one of the year's most exciting looking releases." - PLAY.™
"The titanic RTS is back, supremier and commandier than ever." - IGN

WWW.SUPREMECOMMANDER2.COM

©2010 Square Enix, Inc. All rights reserved. SUPREME COMMANDER is a registered trademark of Square Enix, Inc. SQUARE ENIX and the SQUARE ENIX logo are registered trademarks of Square Enix Holdings Co. Ltd. GAS POWERED GAMES is a registered trademark of Gas Powered Games Corp. 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 property of their respective owners. AMD, the AMD Arrow logo, ATI, the ATI logo, AMD Athlon, AMD Phenom, Radeon, and combinations thereof are trademarks of Advanced Micro Devices, Inc. Alienware and the Alienware logo are registered trademarks of Alienware Corporation.

Petter Hegevall, chefredaktör



E. Honda - jag glömmer dig aldrig...

Street Fighter II förändrade allt. Det förändrade mig...

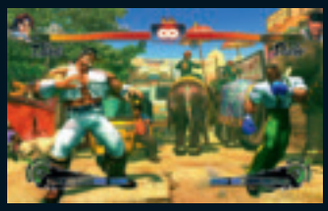
Jag har skrivit om det förut. Flera gånger. Jag börjar bli tjatig men ju äldre man blir desto mer sävligt nostalgisk tillåter man sig att vara, och idag bubblar jag av hårt romantiserade spelminnen från en lortig arkadhall i ett stekande vamt Turkiet. Jag var uttråkad. Familjesemester med allt vad det innebar gjorde en uppkäftig 13-åring less, rastlös. Jag ville inte åka buss den dagen. Inte kika på fler turkiska statyer och inte smörja mig med någon mer klibbig solkräm. Jag lånade en cykel. Spättade på längs strandpromenaden och stannade inte förrän jag hittat den där arkadhallen som grabbarna på hotellet pratat om. Där inne var det bara ett spel som gällde. Bara ett spel som betydde något. Street Fighter II. Folk stod som förstenade och glodde på när en turkisk yngling smiskade alla med en vildsint Chun-Li. Man fick stå i kö för att bli dängd. Något som jag efter solkrämsbestyr och en veckas sightseeing mer än gärna gick med på. Men turkens tur-strike kom till ända och han föll redan i första ronden mot denne ivrige svenne. Jag visste inget om Street Fighter II men med hjälp av E. Hondas ultrasnabba slagserier stod jag stadigt som arkadhallens konung hela den förmiddagen. Jag gick hem stolt. Nyfrälst. Street Fighter II var det bästa spelet jag någonsin hade testat. Nu är det dags för Super Street Fighter IV, 20 år har gått och jag är fortfarande lika barnsligt förtjust i Capcoms kämpar. Recensionen läser du på sidan 40.

/Petter

INSIDAN

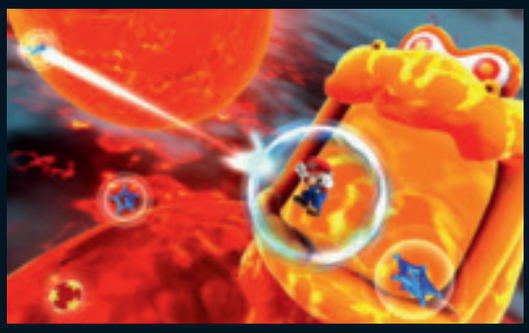
Inuti Gamereactor Magazine #74

Den här månaden har vi besökt inte mindre än 16 spelstudios samt testat en hel hop stekheta spel.



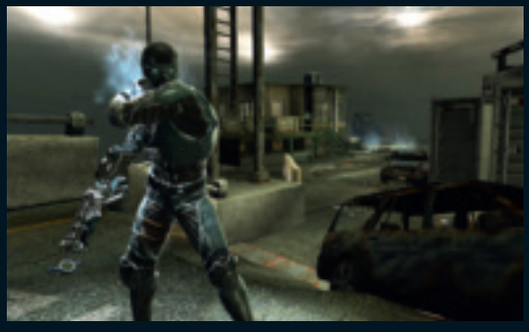
40 Super Street Fighter IV
Tio nya karaktärer, fem nya banor, ett finslipat onlineläge samt ett turneringssystem som skapat ett enormt beroende på redaktionen. Redan. Super Street Fighter IV är här!

26 Enslaved
Studion bakom Heavenly Aword bjöd in Gamereactor (som enda nordisk tidning) för att kika på deras kommande spel.



28 Super Mario Galaxy 2
Världens mysigaste rörmokare fortsätter på sin bejublade rymdpromenad senare i år och vi reste till London för att testa...

38 Splinter Cell: Conviction
Sophie recenserar sitt fjärde Splinter Cell-spel och frågar sig; har Sam Fisher någonsin sett bättre ut än såhär?



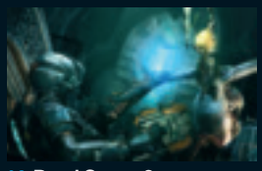
22 Fear 3
Jesper Karlsson tog flyget till San Francisco för att hälsa på hemma hos Day 1 Studios där han fick testspela Fear 3!

Förhandstittar

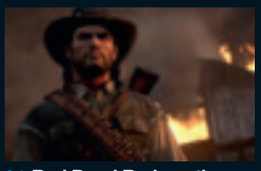
20 Hunted: Demon's Forge
24 Dead Rising 2
29 Metroid: Other M
31 Medal of Honor
31 Conduit 2
31 Need for Speed: World
33 Split/Second

Recensioner

41 Lead & Gold: Gangs of the Wild West
41 Blazblue: Calamity Trigger
42 Dead to Rights: Retribution
43 Red Steel II
43 FIFA World Cup 2010
43 The Hero



30 Dead Space 2
På besök hemma hos utvecklarna...



34 Red Dead Redemption
Hemma hos Rockstar. Vi har spelat det.

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 (emil.hall@gamereactor.se)

Skribenter
Jesper Karlsson (jesper.karlsson@gamereactor.se)
Mikael Sundberg (mikael.sundberg@gamereactor.se)
Anna Eklund (anna.eklund@gamereactor.se)
Sophie Warnie de Humelghem (sophie.warnie@gamereactor.se)
Erik Nilsson Ranta (erik.nilsson@gamereactor.se)
Love Bolin (love.bolin@gamereactor.se)
Petter Mårtensson (petter.martensson@gamereactor.se)
Johan Bergström (johan.bergstrom@gamereactor.se)
Daniel Steinholtz (daniel.steinholtz@gamereactor.se)
Viktor Eriksson (viktor.eriksson@gamereactor.se)

Adress Gamereactor, Hamngatan 10
831 33 Östersund
Internet Gamereactor.se
Prenumeration Gamereactor.se/prenumerera
Upplaga 75 000 exemplar
Antal läsare 97 000 (Orvesto 2008)
Periodicitet 10 nr/år (januari och juli uteslutna)
Tryck Colorprint Danmark
Distribution Pan Nordic Logistics
Annonser Devisor Reklam & Media 08-317600
Leif Person, annonssäljare Sverige

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 1000 svenska butiker runt om i hela landet. Det största butikskedjorna som bjuder på vår tidning är: Onoff, Game, EB Games, Elgigant-en och Expert. Vi finns även på flera hundra högstadie - och gymnasieskolor, internet-caféer, enskilda specialbutiker och större köpcentrum. www.gamereactor.se är Sveriges största spelsite. Här finner du varje dag ett tiotal purfärska spel-nyheter samt recensioner, exklusiva reportage, intervjuer och givetvis matiga och informativa förhandstester. På Gamereactor.se kan du även driva din egen blogg, skriva egna medlems-recensioner, diskuterаspel i vårt forum eller få svar på dina frågor från oss på redaktionen.

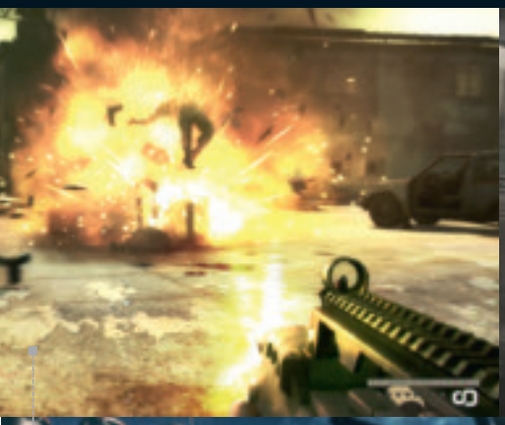
Gamereactor ges ut av Gamez Publishing

Testad version:
Vid varje recension informerar vi om vilken version av spelet vi testat. Detta kan innefatta allt från att vi berättar vilken (eller vilka) upplaga av ett multiplatt-formsspel vi testat till att vi berättar om vi recen-serat NTSC-versionen av ett speciellt spel.

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-klassi-ficeringarna är rekommendationer om produktens innehåll och lämplighet för olika åldersgrupper, och inte hur bra spelet är eller dess tillgänglighet. De fem ålders-gränserna 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.

Utnämnelsen ”Älskvärt spel” är för oss på Gamereactor ett sätt att säga till dig att du verkligen måste köpa det här spelet. Den älskvärda stämpeln är något som vi delar ut en gång per nummer.

GRTV GR.SE APRIL 10



Här är vad som händer på www.gamereactor.se

FI 2010
Codemasters bränner gummi

Det sa "vroom" i hjärtat. När det blev klart att Grid- och Dirt-skaparna Codemasters tagit över utvecklingen av F1-serien blev redaktionens racingfans fullkomligt saliga. Vi har lyckats få till en frågestund med Paul Jeal på Codemasters om vad som ska göra F1 2010 till en hyperavancerad men ändå lättillgänglig tolkning av F1-världen. Intervjun hittar du på Gamereactor.se.

BODYCOUNT
Teamet bakom Black is back

Total förstörelse av varenda träflisa, monstruöst maffiga vapen och nervkittlande multiplayer. Ja, folket bakom Black har onekligen en intressant titel under utveckling vid namn Bodycount. Vi har talat med Stuart Black på Codemasters om hur en förstapersonsskjutare "ska" kännas och varför Bodycount kommer att blåsa sockarna av oss.

FÄRSKA IPHONE-SPEL
EA visar bärbar line-up

Flera spännande titlar är på väg till Iphone och Ipod Touch, däribland Mirror's Edge och ett nytt Sim City. Elfving tog morgonflyget till London för att ta del av EA:s kommande bärbara spel och listar alla sina erfarenheter i en artikel, som du självklart hittar på Gamereactor.se.

AVALANCHE-INTERVJU
Vad kommer efter Just Cause 2?

Efter att svenska Avalanche släppt lös det utmärkta sandlådespelet Just Cause 2 på marknaden undrar man ju onekligen vad utvecklaren ska ge sig på härnäst. I en intervju på Gamereactor.se berättar VD Christofer Sundberg om framtiden, Just Cause 2 och på vilket sätt de vill skapa spel de närmsta åren.

RELEASEMINGEL
Reportage och mingelbilder

När redaktionen inte slavar framför tangentbordet tittar vi gärna förbi spelevent och releasepartyn, ofta med er läsare inbjudna. Plöj genom sköna reportage, krönikor och mingelbilder från bland annat release-festerna för Just Cause 2 och Bad Company 2!

PETTERS BLOGG
Sveriges mest besökta spelblogg

Ja, han bloggar ju knappast bara om spel, vår chefredaktör Petter Hegevall. Han skriver minst lika mycket om kläder, mixed martial arts, musik, motorsport, basket, design och film i Gamereactors mest besökta blogg, och Sveriges överlägset största spelblogg. Om du vill veta exakt vad Petter tycker om Just Cause 2, eller huruvida han gillade Sherlock Holmes eller ej - bör du surfa in till Petters väluppdaterade blogg.

Kommande GRTV-program som du inte får missa

SPLIT/SECOND
Intervju om explosionstät racing

Racingspelet Split/Second utspelar sig i en fiktiv dokusåpa där vi utöver hektisk kappkörning även får spränga delar av banan, antingen för att nita motståndare eller skapa genvägar. Eller både och, för läckra combos. I en videointervju med skaparna Black Rock Studio får du all info du kan tänkas behöva. Ratta till Gamereactor.se/GRTV bara!

NORDIC GAME
Häng med till Malmö

Den 28-29 april är det återigen dags för Nordic Game i Malmö. Du kan vänta dig föreläsningar, keynotes från Remedy och Quantic Dream och dessutom en hel del roliga workshops om spel. GRTV är där och filmar godbitarna, och via Gamereactor.se/GRTV tar sig mässan hela vägen till ditt vardagsrum.

INDIE-SPEL I MASSOR
Videoreportage från GDC

På GDC i början av mars pratade vi inte bara med spelvärldens giganter om alla kommande stortitlar. Lika spännande var även de mindre indie-utvecklarna med många originella spel i pipelinen. På vår GRTV-sida hittar du inslag om titlar som 2D-actionspelet Shank, köttiga plattformaren Super Meat Boy och vampyräventyret The Last Flight.

MAFIA II
Vi spelar den heta uppföljaren

Det första Mafia har med åren fått en välförtjänt legendstämpel och inför Mafia II är förväntningarna förstås skyhöga. Efter att ha testat ett smuggeluppdrag ur spelet berättar Bengt och Jesper på GRTV om sina erfarenheter, alltifrån att ducka för livsfarliga tommygun-kulor till att bränna runt i fräsiga 40-talsbilar.

VECKANS TRAILERSHOW
Peppa med färska videos

Inget sätter igång fantasin och peppet så effektivt som en snyggt klippt trailer för ett spel man har på önskelistan. Varje vecka sammanfattar GRTV-ankaret Petter Mårtensson de hetaste, roligaste och vackraste trailerfilmerna som nått spelvärlden. Spana in veckans trailershow på Gamereactor.se/GRTV!

ALPHA PROTOCOL
Fördjupa dig i agentaction

Riktigt lovande agent-actionrollspelet Alpha Protocol börjar närma sig. Där ska vi få följa nyutexaminerade agenten Michael Thorton, som klantar till ett uppdrag och förråds av både CIA och hela USA:s regering. Tufft läge. Vi har intervjuat producent Matthew Hickman på Obsidian Entertainment om stridsdynamik, dialogsekvenser och coola agentprylar.

info@gamereactor.se
Gamereactor Hamngatan 10 831 33 Östersund

INBOX

Tre timmar och 53 minuters speltid räcker inte anser insändaren Gamesrule

Lurendrejeriutgåvor

Vartenda spel ska ha en samlarutgåva numera, och de tycks bara bli mer och mer groteska. Att köpa ett spel vars förpackning är större än konsolen man ska spela det på hör till vanligheterna. Men lika kul som jag tycker att det är med Halo-hjälmar, mörkerglasögon och enorma statyetter, lika mycket plats tar det. Och efter den senaste batarangen från Batman: Arkham Asylum har jag inte plats längre för några sådana här utgåvor i mitt lilla studentrum som nu är fyllt av skräp. Men det värsta är ändå att alla samlarutgåvor tycks finnas tillgängliga för evigt. Man slantar upp och tror att dessa "limiterade utgåvor" ska ta slut. Men det gör de aldrig, utan inom kort tid reas de ut för samma pris som det ordinarie spelet. Missförstå mig rätt här nu. Jag gillar i teorin samlarutgåvor, men jag vill ha äkta limiterade sådana, kanske ett snyggare fodral och någon litet kul extramaterial, kanske även något nedladdningsbart. Men dessa sko-kartongsstora samlarutgåvor fyllda med fula figurer och skräp måste få ett slut. Jag ger i alla fall upp nu.
/Seb

Misstag att missa flersplarläge

Nu har det hänt igen, ett stort spel (Dragon Age) släpps i en tid där vi redan har vant oss vid att kunna sitta flera och spela. Jag behandlar spel som annan media, som böcker eller filmer. Har jag spelat klart något lånar jag ofta andras spel och lånar ut mina egna. I fallet Dragon Age hade jag och polarna som spelat Never Winter Nights 2 byggt upp en ordenlig hype, med mig som initiativtagare. Jag har följt spelet sedan de visade upp den gamla logon för tre år sedan. Men sedan kom budet att man bara skulle kunna spela själv. Mass Effect, fast fantasy. Där gick våra drömmar om flespelarlägen, onlinedueller och sena nätter i grottor tillsammans i stöpet. Därför blev det jag, ensam, som köpte spelet, de andra kan ju låna det senare. Bioware har nu tappat 3/4 av sin försäljning i min kompiskrets på grund av att de inte har något flerspelaralternativ. De har försökt stoppa bytlåningen och andrahands-marknaden genom att tvinga spelaren att registrera sitt spel, det är inte nytt, och jag tror de underskattar oss spelare.

Jag lånar ut mitt konto lika lätt som ett spel, och jag lånar regelbundet ett steam-konto för att spela spel jag inte har själv. Jag tror det var ett stort misstag att slopa flerspelarläget av Bioware. Den som lever får se.
/Andreas Lindegren

För korta spel...

Många spel som görs nuförtiden är alldeles för korta. Det verkar som om utvecklarna kortar ned kampanjerna i sina spel för att istället satsa mer på multiplayer. Men alla har ju inte internet och kan spela multiplayer. Hur blir det för dem? Jag hade själv inget internet förut. Hur kul är det att sätta sig med sitt hett efterlängtade och svindyra spel för att sedan stiga upp ur soffan innan man ens blivit stel? Nej, jag vill ha längre kampanjer och inte spel som tar slut efter fem timmar.
/Gamesrule

Tråkiga bilspel nuförtiden

Är det bara jag, eller börjar bilspel verkligen bli tråkiga? Nyligen testade jag Forza Motorsport 3-demot till Xbox 360. Efter att ha spelat det suckade jag. Det var ännu ett bilspel som jag testat och inte känt mig nöjd med. Vad har hänt med spelen? Eller, vad har hänt med spelutvecklarna? Alla bilspel börjar kännas som simulatorer! Jag saknar tiderna då man spelade bilspel som Burnout 3, Need for Speed: Underground 2 och många andra liknande titlar. Burnout 3 var fyllt av fart, krascher och underhållning. Ett spel som höll väldigt länge för mig. Need for Speed Underground 2 var, och är, för mig det absolut bästa i serien Varför? Jo, för där fanns det fart, underhållning och det jag tyckte var helt enkelt underbart, att ha enorma möjligheter att "pimpa" sin bil! Det handlar inte längre om att köra och ha kul. Det handlar mer om att bromsa i rätt tid, svänga och sedan göra om det vid varje kurva. Jag saknar känslan att kunna sladda med bilen vid en kurva eller köra förbi sin motståndare med fart. Nu åker alla bilar i nästan exakt samma fart. Ingen bil är lite snabbare än de andra, ingen bil är lite segare. Alla verkar ha precis samma kraft i sig. Vilket enligt mig, gör spelet extremt trist.

Nej, dagens bilspel håller inte samma kvalité som de gjorde förr. Jag hoppas att spelutveck-larna skärper sig. Jag saknar den gamla känslan som äldre bilspel hade innan realism blev det enda man satsar på.
/Arro

Svar: Petter och Jesper håller inte med dig...

FRÅN FORUMET

Månadens guldkorn från **gamereactor.se/forum**

Vem tycker ni är ondast i spelvärlden? /mr.nacho

343 Guilty Spark i Halo. Han har en ond brittisk dialekt. Det räcker. /Saigon

Combine från Half-Life 2, dom vill ju förslava hela mänskliga rasen. /spartan360

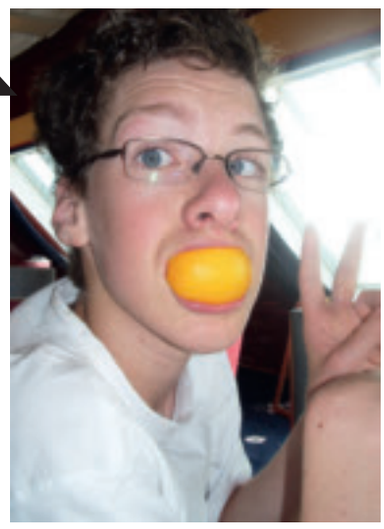
Dr Robotnik i Sonic-spelen naturligtvis! /HeinzHarald

Ganondorf, är lätt den grymmaste "ondingen" någonsin eftersom han ofta framställs som en gris, och alla vet att grisar är hemskt elaka. /Oscsko

Månadens läsare

Vi ställer en hel hop med nyfikna frågor till en av Gamereactors alla läsare...

Vill du bli månadens läsare? Då ska du gå in på Gamereactor.se, svara på de frågorna som vi ber om, ta en cool bild på dig själv och skicka in hela rasket till mailadressen **manadenslasare@gamereactor.se**



Andreas Blom

Ålder? 16 år
Användarnamn på Gamereactor.se? The Driver
Yrke/sysselsättning? Första året på gymnasiet, författarlinjen
Världens bästa spel? Guitar Hero, tveklöst! Konceptet i sig är enligt mig ett extremt bra eftersom det passar så många. Det passar en bred målgrupp och många kan ha glädje av det. Men också för att livslängden nästan är oändlig. Jag menar det kommer ju hela tiden nedladdningsbara låtar som man kan köpa och därmed fortsätta lira Guitar Hero i all evighet.
Ditt bästa spelminne? Den dagen då jag tassade in på Webbhallen, tog en nummerlapp i väntan på att köpa en Playstation 3. Nio 500-lappar fick jag punga upp, men det var värt varenda krona.
Favoritmusik? Jag är allätare men rock och pop ligger mig närmast om hjärtat. Vilken musik jag lyssnar på beror också på vilket humör jag är på.
Hobbys? Förutom att spela (såklart) så älskar jag att skriva, fota och skapa i Adobe Illustrator.
Ogillar? Nålar, jag har extrem nålfobi sen jag var liten...
Åsikter om Gamereactor #73? Ett väldigt bra nummer.

NOW FOR THE PLAYSTATION®3 AND PC

APRIL 16, 2010

www.rockstargames.com/episodesfromlibertycity

18 www.pegi.info

Games for Windows LIVE · XBOX 360 · XBOX LIVE · PS3

© 2006-2010 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, Grand Theft Auto, Episodes from Liberty City, the R* logo, the Grand Theft Auto logo and the Episodes from Liberty City logo are trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software. "PS3" and "PlayStation" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Windows, the Windows Vista Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies, and "Games for Windows" and the Windows Vista Start button logo are used under license from Microsoft. All other marks and trademarks are properties of their respective owners. All rights reserved.

Dra nytta av alla soldater

En av de största finesserna i Future Soldier är Link-up-systemet som låter hela gruppen dra nytta av varandras utrustning. Commando-soldaten kan dra nytta av spanarens optiska kamoflage samtidigt som han kopplar ihop sin rustnings granatkastare med kollegornas och då kan man till exempel slå till mot fyra mål samtidigt, eller låta alla fyra anfalla ett gemensamt mål för maximal dominans.

GHOST RECON
FUTURE SOLDIER

Världen faller samman och för att besegra en ny fiende, krävs **en ny typ av soldat...**

PC, Playstation 3, Xbox 360 / 2010

Ubisofts spöken är tillbaka igen sedan ryska ultranationalister iscensatt en enorm statskupp, beslagtagit naturtillgångar och invaderat nordiskt territorium. Så kan vi ju inte ha det och elitkrigarna Ghost Recon sätts in för att stävja situationen. Denna gång ledda av Edward Kachenko, amerikan med ryska rötter och en sjuhelsikes soldat. Fin fysik räcker inte i dagens moderna krig, så därför måste Ghost Recons förlita sig på extrem högteknologi.

Utan att tulla på realismen dock, för Ubisoft har sett till att all teknik faktiskt finns eller åtminstone just nu forskas fram för bruk i krig Fokus ligger på optiska kamoflage som gör spelaren osynlig samt en exoskelett-rustning som förhöjer både styrka, uthållighet och stridskapacitet. Dessutom har de fäste för ryggmonterad granatkastare och ger dig möjlighet att ta kontroll över obemannade farkoster, på luften och på marken. Men det handlar inte bara om att skjuta med topputrustade supersoldater, under äventyret kommer man även få ikläda sig rollen som en av den störtade presidentens livvakter och en norsk frihetskämpe som kämpar mot invaderande ryska soldater. Varierat, högteknologiskt och smockfyllt med vapen och finesser. Ghost Recons framtidskrig ser ut att bjuda på massor av möjligheter.

/Jesper Karlsson

SPIDER-MAN STARTAR OM

Activision laddar om med ett nytt spel signerat Dan Slott. Detta är Spider-Man: **Shattered Dimensions**

Playstation 3, Xbox 360 / 2010

Våra spel med Spider-Man suger". Orden är Activisions högste chef Bobby Kotick som var ovanligt självkritisk i en intervju tidigare i år. Och vi är inte de som säger emot. Lösningen på problemet heter Spider-Man: Shattered Dimensions där utvecklaren Beenox sneglat mer än lovligt mycket på fjolårssuccén Batman: Arkham Asylum. Lösningen ska bli ett mer varierat Spider-Man-spel som spänner sig över inte mindre än fyra radikalt olika dimensioner, som i sin tur baseras på olika Spider-Man-tidningar.

Bland annat kommer man att transporteras till 1933 och den relativt nya serien Spider-Man Noir som utspelas under Den stora depressionen. Där möter vi en helt annan Spindel som bland annat nyttjar stealth-moves istället för spektakulära

käftsmällar. Givetvis får vi även besöka klassiska Amazing Spider-Man där man på sedvanligt kulört sätt får sparka stjärt på superskurkar som bland annat Kraven. Varje dimension har dessutom sin helt egna spelstil och varierade miljöer med allt från frodiga djungler till dammig öken.

/Jonas Mäki

Spelschema

Vad händer den **närmsta tiden** och vilka heta spel är egentligen på väg? Ingen anledning till oro, kolla in **Gamereactors** heltäckande kalender...

Av **Jonas Mäki**

Marios galax
I Super Mario Galaxy 2 har Mario tagit med sig Yoshi...

Gamereactor schemanlägger de kommande 40 dagarnas spelhändelser

APRIL

28 april
God of War Collection

Har du fortfarande inte spelat God of War? God of War II då? Ingen fara, **God of War Collection släpps idag** med båda originalspelen uppdaterade med högupplöst grafik till Playstation 3. Ett fett paket vi givetvis rekommenderar.

28 april
Avatar (Blu-ray)

Förra årets hetaste film kommer i en extremt påkostad Blu-ray-utgåva som sägs ska ha en bildkvalitet som helt saknar motstycke. Petter, Erik och Johan skakar av förväntan och iver.

29 april
Splinter Cell: Conviction

Dagen till ära släpps Splinter Cell: Conviction till PC och Xbox 360 efter två år av ständiga förseningar. Exakt hur bra Sam Fishers senaste är läser du längre fram i tidningen.

30 april
Super Street Fighter IV

Förra årets näst bästa spel blir nu ännu bättre med fler slagskämpar, utökat onlinestöd och ett ännu mer polerat spelsystem. Dessutom har Capcom återinfört bonusbanorna där man bland annat får slå/sparka sönder en bil.

MAJ

13 maj
Skate 3

Tony Hawk är sedan länge glömd efter Ride-fiaskot, och med Skate 3 (PS3, Xbox 360) ser det ut som att EA kommer ta över genren fullständigt i vad som ser ut att bli en fulländad skate-simulator.

18 maj
Lost Planet 2

I Lost Planet 2 lämnar Capcom is och godhjärtade hjältar till förmån för **tropik, svulstig fyraspelar-co-op och pirater**. Lost Planet 2 tycks bli både större, häftigare och bättre än sin föregångare. Släpps till PC, Playstation 3 och Xbox 360.

21 maj
Red Dead Redemption

Rockstar tar sitt sandlåde-koncept till vilda västern i vad som spontant ser ut att bli ett av årets absolut häftigaste spel. Red Dead Redemption kommer till Playstation 3 och Xbox 360.

21 maj
No More Heroes 2

Travis Touchdown är tillbaka med nya svärd och nya moves i Wii-exklusiva No More Heroes 2. Originellt och lovande är bara förnamnet.

21 maj
Dags för Alan Wake

Vad finska Remedy pysslat med sedan de släppte Max Payne 2 får vi äntligen veta den 21:a maj. Då släpps nämligen Xbox 360-exklusiva Alan Wake och vi får drömma mardrömmar i amerikanska hålan Bright Falls.

21 maj
Split/Second: Velocity

Nej, vi är inte helt övertygade av vad vi hittills sett av kommande Split/Second: Velocity (PC, PS3, Xbox 360). Vi hoppas den färdiga versionen blir bättre, för kombinationen av bilar och vapen är inte helt fel.

24 maj
Super Mario Galaxy 2 släpps lös i USA

Här i Europa får vi vänta några veckor till (till 11:e juni för att vara exakt), men den 24:e maj kommer rörmokaren till Nordamerika. **Huruvida det blir lika briljant som det första spelet återstår att se.**

27 maj
Prince of Persia: Forgotten Sands

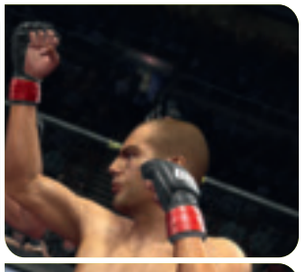
Prince of Persia har aldrig varit bättre än i klassiska Sands of Time. Därför ser vi fram emot Ubisofts uppföljare Prince of Persia: Forgotten Sands (alla format).

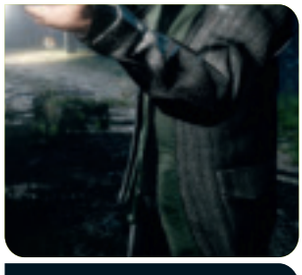
28 maj
Alpha Protocol

Efter närmare ett år av förseningar är det snart premiär för Obsidians kommande **Alpha Protocol (PC, PS3, Xbox 360).** Ett lovande agentäventyr där man ska nysta upp en rejäl konspirationshärva i rollen som agent Michael Thorton.

28 maj
Lego Harry Potter

TT Games fortsätter spotta ur sig roliga Lego-spel och Harry Potter ser inte ut att göra någon besviken. Lego Harry Potter: Years 1-4 släpps till alla format i slutet av maj.



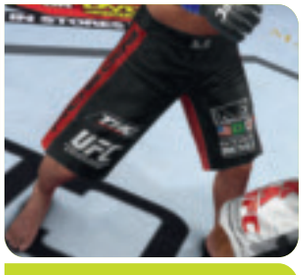


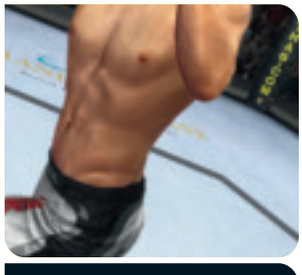
28 maj
Blur

Blur (PC, PS3, Xbox 360) blir det första bilspel Bizarre Creations släpper sedan Project Gotham Racing 4. Blur känns på förhand lovande och lättsamt med rejäl arkadkänsla.

28 maj
UFC Undisputed 2010

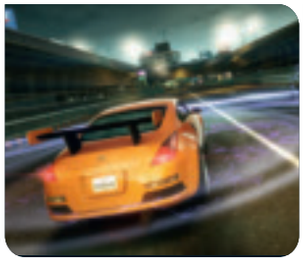
Föregångaren blev inte allt vi hoppats på, men UFC Undisputed 2010 (PS3, Xbox 360) ser lovande ut på förhand med en rejäl uppsättning kämpar, southpaw-fighters, bättre onlinestöd och framför allt smidigare fighting.

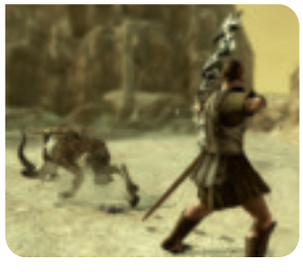




28 maj
Backbreaker

EA har köpt upp ensamrätten till all amerikansk fotboll värd namnet. Därför innehåller Backbreaker (PC, PS3, Xbox 360, Iphone) inga licenser, men väl stenhård, arkadinspirerad football som lär ge tacklingar en helt ny innebörd.





28 maj
Clash of the Titans

Filmlicensspel blir sällan bra. Förhoppningsvis blir action-packade Clash of the Titans (PS3, Xbox 360) spelet som låter undantaget bekräfta regeln.

JUNI

3 juni
R.U.S.E.

Strategispel till konsol blir sällan bra. Ubisoft är dock övertygade om att R.U.S.E. blir riktigt grymt. Kommer förutom till Playstation 3 och Xbox 360, även till PC.

Alyx och en rymdgubbe En av många minnesvärda samtal under det genombriljanta Half-Life 2: Episode 2.

DISKUTERA NU!
Diskutera, blogga och läs mer om detta ämne på www.gamereactor.se

Jag vill ha *Half-Life 3*, inte Episode 3

Petter Hegevall har gett upp hoppet om en **tredje expansion till Half-Life 2** och vill istället ha ett helt nytt, tredje, spel än fler försenade episoder...

Half-Life släpptes 1998. Jag spelade det två dagar efter att det släpptes. Och jag svimmade nästan av förtjusning. Gordons usla arbetsdag var något nytt, något annorlunda. Utlämnad, pressad och endast utrustad med en kofot slog jag mig fram. Det Valve gjorde med framförallt berättandet och den atmosfär som Half-Life innehöll har sedan dess inte överträffats. Actiongenren förändrades, och mitt sätt att se på spel likaså.

Half-Life 2 släpptes 2004, mitt livs mest efterlängtade spel och den bästa uppföljaren som någonsin skapats. Jag gick som på moln, och de 16 timmar som äventyret i City 17 bjöd på, står stadigt som min bästa spelupplevelse. 2004 var året.

Det gick sex år mellan Half-Life och Half-Life 2. Sex långa år. I år är det 2010. April. Och sex år har då gått sedan Half-Life 2 släpptes. Sex långa år sedan Gordon tog sig an Combine och räddade dagen ännu en gång. Vi har sedan september 2007 alla suttit och väntat (ivrigt) på Half-Life 2: Episode 3 men dessvärre förgäves. Valve har inte visat upp en enda bild, inte yppat ett knyst om den tredje delen. Och jag tror inte att det kommer att komma. Jag hoppas att det aldrig kommer att komma. Det är dags för Half-Life 3 istället. Sex år efter Half-Life 2. För även om grafik givetvis inte är allt skulle en tredje episod baserad på samma version av Source-motorn som i Half-Life 2: Episode 2 idag vara grafiskt undermålig. Episode 2 såg ju redan i september 2007 gammalt ut, även om det räddades av underbar design och högupplösta texturer. Idag ser det dock, i direkt jämförelse med Crysis, Killzone 2, Metro 2033 och Uncharted 2: Among Thieves ut som ett... gammalt spel baserat på en gammal grafikmotor.

Jag hoppas och tror att Valve arbetat hårt i all hemlighet med Half-Life 3 under de senaste tre åren. Baserat på en ny version av Source-motorn. Jag hoppas få besöka Borealis iklädd ny grafisk skrud och få reda på allt om experimentet på Black Mesa. Experimentet som gick så fel. Som startade allt.

Om Valve på den stundande E3-mässan i Los Angeles visar upp Half-Life 2: Episode 3 som en fyra timmar lång expansion baserad på exakt samma Source-version som ritade grafiken i Episode 2, kommer jag att bli grundligt besviken. Jag vill ha något nytt nästa gång. Något mer. Gordon är värd det... Alla vi som väntat är värda det.

/Petter Hegevall

Steam-power!

Half-Life och Half-Life 2 har tillsammans sålt 20 miljoner exemplar. Det blir en himla massa pengar det. Trots god spelförsäljning är det dock inte via Half-Life-spelen som Valve tjänar de stgörsta pengarna, utan genom sin tjänst Steam där man kan ladda ned mängder av spel mot en avgift. Steam är idag världens största digitala distributionstjänst för PC-spel.

VA SA DU SADE DU?
Roliga citat från spelvärlden

Bobby Kotick, VD Activision

"Vi har en lång tradition av sparsamhet. Mitt mål för tio år sedan var att **ta bort all glädje med att göra TV-spel**"

Activisions VD tycker att det ska vara tråkigt att jobba.

DE DYRASTE SPELEN

Gamereactor listar världens dyraste spel

Vilka har kostat mest att utveckla... ?

1 Grand Theft Auto IV
Plattform **PC / PS3 / Xbox 360** Premiär **2008**

Det finns spel som varit under utveckling betydligt längre än Grand Theft Auto IV. Men Rockstar ville inte spara på några kostnader när Grand Theft Auto skulle debutera till den nuvarande generationens konsoler. Det resulterade i ett team bestående av över 1000 personer som under loppet av tre år gjorde av med över 700 miljoner kronor i vad som kom att bli det dyraste spelet någonsin.

2 Shenmue
Plattform **Dreamcast** Premiär **1999**

Det började som ett Virtua Fighter-rollspel med hårtslående Akira i huvudrollen (till Sega Saturn). Ett nästan färdigt Shenmue fick sedan skrotas för att göras om från grunden till Dreamcast. Utvecklingen tog sju år och det sades att även om alla Dreamcast-ägare köpt ett spel var, skulle svindyra Shenmue (runt 650 miljoner kronor) ändå ha varit en förlustaffär för Sega.

3 Too Human
Plattform **Xbox 360** Premiär **2008**

Redan till Playstation började Silicon Knights på sitt drömspel. Men åren gick och Silicon Knights skrotade allt de jobbat på och började på ny kula... till Gamecube. Gamecube-versionen skrotades och en Xbox 360-upplaga påbörjades baserad på Epics Unreal-teknologi. Men man blev osams med Epic och fick göra om allt igen. Totalkostnaden? Runt 600 miljoner kronor.

4 Gran Turismo 5
Plattform **Playstation 3** Premiär **2010**

Gran Turismo 5 har försenats i omgångar och varit under utveckling i över sex år. Redan i november 2009 hade kostnaderna uppgått till hiskeliga 450 miljoner kronor (bland annat licenskostnader för runt 1000 bilar). Sony räknar med att prislappen kommer vara över 50 gånger så hög som för det första spelet i serien och i slutändan över en halv miljard kronor.

TOPP LISTA

De 20 absolut bästa spelen till *Iphone*

Utbudet på **Appstore** växer för var dag som går och **spelkatalogen till Iphone** börjar bli nästan osannolikt stor. Vi listar de 20 viktigaste köpen

SPORT

FIFA 10 8/10
49 kronor / EA
Finfin fotboll med snygg grafik och bra motstånd

NBA Hotshot 8/10
7 kronor / EA
Enormt vanebildande straffläggning i basket

PUSSEL/STRATEGI

Plants vs Zombies 8/10
22 kronor / Popcap Games
Skön, hektisk strategi där trädgårdar ska försvaras

The Sims 3 9/10
49 kronor / EA
Dockhuslekar som är lika kul som PC-versionen

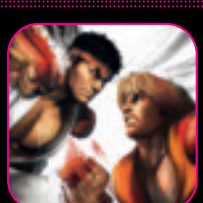
Beat It 8/10
22 kronor / Glu Games
Imitera olika musikrytmer till skön retrografik

ACTION

Bejeweled 2 9/10
22 kronor / Popcap
Kristallmatchande som lär limma dig vid luren

GTA: Chinatown Wars 9/10
75 kronor / Rockstar
Briljant kriminalitet i fickan

Nova 8/10
38 kronor / Gameloft
Halo-klon med grym grafik och fin variation



Street Fighter IV 8/10
75 kronor / Capcom
Ljuvlig 2D-fighting med färgstarka kämpar

Doom Classic 8/10
49 kronor / Id Software
Klassiker där helvetets trupper ska slaktas

PLATTFORM

Rolando 2 10/10
38 kronor / Ngmoco
Urcharmigt äventyr med supercharmiga bollar

Glyder 2 8/10
22 kronor / Glu Games
Fantastiskt underhållande uppföljare

Soosiz 8/10
22 kronor / Ville Mäkynen
Härligt plattformsspel som trotsar tyngdlagen

RACING

Real Racing 9/10
38 kronor / Firemint
En racingsimulator i din ficka? Ja tack!

Driver 8/10
38 kronor / Gameloft
Ratta klassiska flyktbilar som funkig 70-talssnut

ÄVENTYR/ROLLSPEL

Need for Speed: Shift 8/10
49 kronor / EA
Grymt bra bärbar racing

GT Racing: Motor Academy 8/10
38 kronor / Gameloft
Härligt rå bilkörning

Broken Sword 9/10
38 kronor / Revolution Software
Klurigt äventyr när det är som allra mysigast

Beneath a Steel Sky 8/10
22 kronor / Revolution Software
Äventyr i smutsig dystopi med skön robot-sidekick

Ravensword 8/10
38 kronor / Crescent Moon
Ursnyggt rollspel med härlig spelmekanik

För fullänga recensioner av samtliga spel på listan – surfa in till Sveriges största spelsite www.gamereactor.se

Klipp ut sidan längs den streckade linjen. Och ja... spara

Läs vår fläskiga recension av Just Cause 2: **www.gamereactor.se**

06 anledningar till varför **Just Cause 2** regerar

Vi berättar varför vi älskar Rico Rodriguez fantastiska solsemester

01

Ricos armkrok

Att använda Ricos grappling Hook för att binda ihop en polis med en gasoltub, skjuta bort korken på tuben och bevittna hur han flyger mot skyn som en nyårsraket är en fantastisk upplevelse. Att surra ihop alla polisens jeepar i en klump och fästa dem efter ens egen helikopter är minst lika häftigt.

02

Frihet - möjlighet

Just Cause 2 är den skönaste digitala lekstuga som någonsin skapats. Friare än Grand Theft Auto IV, galnare än Crackdown och snyggare än Infamous. Att lifta med en Boing 747 för att fallskärmsdyka ned mot en militärbas och där stjäla en pansarvagn, är en beroende-framkallande upplevelse.

03

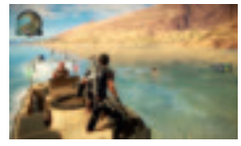
Oändligt med kulor

Svenska stoltheterna Avalanche Studios gjorde så många saker så rätt i utvecklingen av sin explosiva uppföljare. Bara en sådan sak som att alla spelets stora vapen (mini-guns, gaitling guns, raketkastare) liksom alla flyg- och stridsfordon, har oändligt med kulor gör bara äventyret mer njutbart och mer lättspelat.

04

Aggressiva fiender

Poliserna i Just Cause är helgalna. Vilket alltid innebär härliga skratt.



05

Enastående grafik

Visst... designen är en aning stereotyp och mellansekvenserna ser inte särskilt snygga ut. Men resten, resten av spelets är ett grafiskt fyrverkeri som endast slås på fingrarna av Uncharted 2 och Killzone 2 under den nuvarande konsolgenerationen. Ursnygg vegetation och grym ljussättning får oss att fnittra.

06

Enorm spelvärld

Panau är en enorm spelvärld. Och till skillnad från andra spel innehållande riktigt stora spelvärldar är Avalanche Söderhavs-ö inte öde och bitvis dödstrist utan ständigt levande, ständigt varierande och kroniskt underhållande. Från öken till snötäckta fjäll vidare in i tätbebyggda stadsområden.

Det ryktas att...

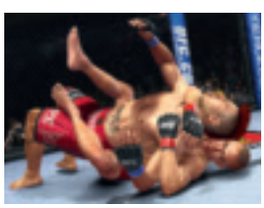
Microsoft ryktas vara i full färd med att **bygga Xbox 360 Slim**. I nästa Call of Duty sägs man ska hoppa mellan decennierna för att slåss i **kända slag under Kalla kriget.** Ett **exklusivt Halo-spel påstås utvecklas** till de nya Windows 7-mobilerna som kommer i höst. Sony lär ska jobba på en egen **rörelsekänslig kamera** liknande Microsofts Natal.

Slutsatsen

Mixed martial arts *2010*

UFC och Strikeforce konkurrerar om TV-tittarna medan THQ och EA avser att tävla om TV-spelarna...

UFC 2010 UNDISPUTED

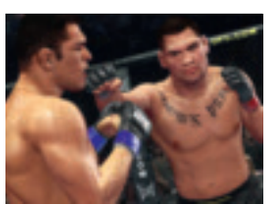


Informationen

Wrestling-veteranerna Yuke's har under de senaste 12 månaderna byggt vidare på grunden från UFC 2009 och polerat på så gott som varje liten beståndsdel. UFC 2010 släpps nästa månad (maj) till PS3 och Xbox 360.

Största styrkor

THQ och utvecklarna Yukes har jobbat hårt med framförallt clinch-biten i UFC 2010. Du kommer nu att kunna rulla ur, kontrollera handleder samt slåss som vänsterhänt. Grafiken ser också oerhört bra ut.



Orosmolnen då?

Den svagaste delen i UFC 2009 var tveklöst boxningen. Något som tyvärr verkar leva kvar i årets version av THQ:s mixed martial arts-spel. Förhandstesterna skvallrar om styltiga animationer och stel boxning, tyvärr.

Slutsatsen

UFC 2010 kommer att innehålla alla de största namnen samt ha ett kraftigt utbyggt karriärläge.

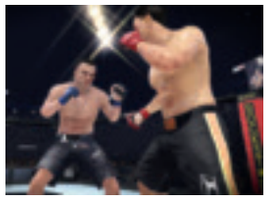
EA SPORTS MMA

Informationen

EA såg såklart hur bra UFC 2009 sålde och bestämde sig snabbt för att hoppa på MMA-tåget. Studion som utvecklar EA Spoorts MMA ligger bland annat bakom Madden-spelen. Släpps i höst till PS3 och Xbox 360.

Största styrkor

Om det är något som EA Sports kan (förutom fotboll, hockey, basket och amerikansk fotboll då förstås) så är det boxning. Stand up-delen i EA Sports MMA känns redan riktigt bra, smidig och väldigt dynamisk.



Orosmolnen då?

Medan EA Sports specialiserat sig på boxning i och med Fight Night-spelen kan de ingenting om brottning/grappling vilket gör oss en aning skeptiska. Att de dessutom inte visat upp någon grappling gör oss oroliga.

Slutsatsen

EA Sports MMA kommer att innehålla stor variation och överlägsen stand up.

KEN MASTERS
(STREET FIGHTER)
Ursprungligen skapades Ken bara för att spelare två skulle få en annan färg, inspirerat av den röda karatekillen i Karate Champ. Men trots denna blygsamma start blev Ken en av våra allra största fightingfavoriter, med attityd, stil och skicklighet. Ingen annan kan vara så cool med en skurmopp på huvudet.

HAOHMARU
(SAMURAI SHODOWN)
Liksom tuffe Sonic jämfört med tame Mario visade SNK tidigt att deras hjältar var häftigare än Capcoms. Haohmaru är en högljudd, kaxig supersamuraj som tar sig an precis varenda fiende med samma brutala, direkta stil som sin historiska förebild, den legendariske Musashi. Det är svårt att bli tuffare än så.

RUFUS
(STREET FIGHTER)
Den enorme kung fu-experten Rufus från Street Fighter IV, här gestaltad i pixelform av Arnold Tsang, lever ett liv som många på redaktionen skulle trivas med. Han cruisar runt i den mellanamerikanska ödemarken med sin söta flickvän på släp och muckar gräl med alla som han stör sig på. Grav övervikt hindrar varken hans skicklighet. Blixtsnabba sparkar och tunga slag innebär att han med all rätt skulle kunna kalla sig Amerikas starkaste kämpe - om det inte vore för herrn två steg till vänster.

ROBERT GARCIA
(ART OF FIGHTING)
Robert är det som Ken aldrig blev, trots att de både utanför och i spelvärlden är väldigt lika. Robert må vara en karatemästare men det betyder inte att han måste träla runt i röd pyjamas hela tiden. Istället har Robert alltid tagit spelarna med storm med sin urcoola, om än aningen åttiotalsdoftande stil.

Favorit-figi

GEESE HOWARD
(FATAL FURY)
Geese är den överlägset hårdaste skurken i SNK:s historia och har lurat döden fler gånger än en genomsnittlig strykarkatt. Inte nog med att han styr ett imperium med järnhand, han gör det också iförd traditionell aikido-mundering med en brutal tolkning av stilen.

KIM KAPHWAN
(FATAL FURY)
Med sina vansinniga taekwondo-sparkar har Kim blivit en närmaste komplett figur. Han har en närmast obegränsad uppsjö av valmöjligheter för att angripa fienden och en kaxig stil som alltid gör det underhållande att vinna.

GATO
(FATAL FURY)
Med enorma ärr på ryggen kommer man långt. Gato kör med en ohyggligt hård kung fu-stil där han ofta är uppe i luften, för att sedan dyka ner med en spark eller slå så förbaskat hårt att bara tryckvågen spöar vem som helst. Kompromisslös, elegant och, som alla andra i Garou: Mark of the Wolves, utsökt animerad.

AKUMA
(STREET FIGHTER)
Han började som ett aprilskämt men Capcom nappade på idén med en superstark variant av Ryu. Akuma är bättre på allt och kan dessutom teleportera sig runt. Han har en småtöntig frilla men det skulle vi aldrig våga säga till honom.

MIKE HAGGAR
(FINAL FIGHT)
Mannen med världens längsta överkropp var den självklare huvudpersonen i Capcoms sidscrollande slagsmål Final Fight. Som borgmästare i Metro City för han en minst sagt handgriplig politik. Behöver det snyggas upp i centrum så handlar det knappast om några blomsterplantager utan snarare om ett rejält järnrör och tunga pålkranar.

RYU
(STREET FIGHTER)
Superpolaren Ken må vara snäppet coolare men det vore tjänstefel att inte dyrka Ryu lika mycket. Han är urtypen för en kämpe, innerligt fokuserad på att bemästra sig själv och besegra andra, och lika enkelt som genialt designad. Han behöver aldrig förändras eftersom han alltid har precis de verktyg man behöver för att vinna.

MACK THE KNIFE
(CAPTAIN COMMANDO)
Han må se ut som kvarglömd rekvisita från en gammal skräckrulle men faktum är att Mack the Knife, är en varelse från yttre rymden, som lindar in sig i högteknologiska bindor för att skydda sig från Jordens atmosfär. Det, och så är han en hejare på att slåss med sina knivar.

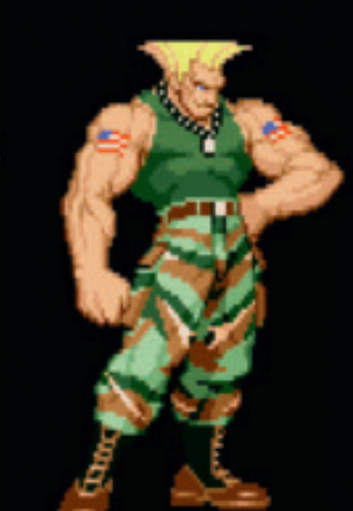
HUGO ANDORE
(STREET FIGHTER)
Muskelberget Hugo, som ursprungligen var en vanlig fiende i Final Fight, är en av de roligaste wrestlarfigurerna i spelhistorien. Det beror dels på hans intelligensbefriade rörelsemönster men också på att han är enormt flexibel och rörlig för att vara så stor. Sen är det också något speciellt med en överdimensionerad tysk som ser ut som en 80-talshårdrockare (vilket också var grunden till hans design) och klämmer upp folk i en tredubbel ryggbrytare.

hters*

Tjocka, smala, korta, fula, fräna, feta och långa. Och med **konstiga frisyrer.** Vi har slagit våra kloka huvuden ihop och korat våra fightingfavoriters...

ALEX
(STREET FIGHTER)
Han kanske inte blev lika känd som Ryu men Alex har ändå en hel del att glädjas åt. Som det faktum att han har en överkropp som skulle få självaste Arnold att gråta av mindervärdeskomplex, eller att hans spel fortfarande är det bästa i genren trots ett mycket tappert försök av Street Fighter IV.

KAZUYA MISHIMA
(TEKKEN)
Snart börjar vi tappa räkningen på vem det är som varit jävligast mot vem i den där familjen, men Kazuya ligger bra till sedan han kastade farsgubben Heihachi utför ett stup i det första Tekken-spelet. Trots att han sedan har dött en gång (!) är Kazuya fortfarande livsfarligt cool.



GUILE
(STREET FIGHTER)
Mannen, myten, helikopterplattan. Frågan är vad som är mest spektakulärt: att håret kan stå upp så där utan att brytas av sin egen tyngd, eller att Guile fortfarande klarar sig ypperligt med bara två specialattacker. Han rockar, alltid.

TERRY BOGARD
(FATAL FURY)
Klär man sig som ett pizzabud får man se till att kompensera med annat. Med bara tre år mindre i branschen än självaste Ryu har hjälten i Fatal Fury, ensamvargen Terry, utvecklat en kampstil som få kan efterlikna, med inspiration av allt från uråldrig kung fu till basketrörelser. Fortfarande en gigant.

27 spel

Årets fetaste beta-artikel

16 besök hos diverse spelstudios senare har en utpumpad redaktion har gjort allt för att delge alla intryck från 27 av årets hetaste, kommande, spel.

Playstation Move

Sony utmanar Nintendo Wii

En rörelsekänslig handkontroll (Sixaxis) räckte inte för att bräcka Nintendo. **I höst lanserar Sony** därför det Wii-liknande tillbehöret Playstation Move...

Tech specs

Tillverkare: Sony / Pris: 995:-
Premiär: Hösten / Färg: Svart
Anslutningar: Bluetooth
Storlek: 200 mm x 46 mm

1 En julgranskula
Den stora bollen högst upp på Move-kontrollen är hemligheten bakom Sonys rörelsekänsliga teknik, men fyller även ett syfte när man spelar. De kan lysa i olika färger, exempelvis för att särskilja spelarna åt vid multiplayer eller för någon annan form av spel-feedback.

2 Inbyggt batteri
Till skillnad från Wii-fjärren behöver man inte byta batterier till varken Move- eller sub-kontrollen, vilket istället är inbyggt precis som till Dual Shock 3.

3 I like to move it!
För att göra Playstation Move mer lättspelad finns en enorm knapp kallad Move-knappen. Den motsvarar den stora A-knappen på Wii-fjärren och är den som används mest i alla Playstation Move-spel.

4 Sub-kontrollen
Sony släpper även en motsvarighet till Wii-nunchuken, nämligen sub-kontrollen. Den används till flera spel, men inte alla, och är helt trådlöst. För den som är ekonomisk och inte vill investera i några extra sub-kontroller, går det lika bra att använda en Sixaxis eller Dual Shock 3 istället tillsammans med Playstation Move.

5 Välbekanta knappar
Playstation Move-kontrollen är tänkt att representera den högra sidan av en Dual Shock, med alla knappar, inklusive trigger. Sub-kontrollen motsvarar däremot vänstersidan med alla tre L-knapparna samt ett styrkors och analogspak.

6 Playstation Eye
För att Playstation Move ska fungera behövs webkameran Playstation Eye. Sony kommer att sälja Move separat, men även i ett paket med kamera samt i ett fetare bundle med alltihopa plus konsol.

7 Snabbare respons
Precis som med Wii Motion Plus är tanken att Playstation Move ska reagera blixtsnabbt på dina rörelser och ha en väldigt hög precision. På det sättet ska det bli möjligt att spela även ilsnabba spel som bordtennis.

8 Fyra stycken spelare
Playstation Move är främst framtagen med socialt spelande i åtanke. Därför kan upp till fyra Playstation Move-enheter kan anslutas till en Playstation 3-konsol.

"Upp till fyra Playstation Move-enheter kan anslutas till en Playstation 3-konsol"

Sports Champions
Speltyp **Sport** Premiär **Hösten**

Med Sports Champions, en samling idrottsgrenar som styrs med Move-kontrollen, siktar Sony på att knäcka Wii Sports. Kontrollen agerar pingisracket, gladiatorsvärd och pilbåge när vi utmanar datorn eller våra vänner, och Gamereactors första tester har vittnat om en responsiv spelkontroll och varierade grenar.

The Shoot
Speltyp **Action** Premiär **Hösten**

Håll Move-kontrollen som en pickadoll och peppra både Kåbåj-Kurt och R2-D2:s kusin åt fanders. The Shoot är en klassisk rälsskjutare som kommer sätta ditt pekfinger på prov.

Motion Fighter
Speltyp **Fighting** Premiär **Hösten**

Barnförbjudet boxningsspel i svartvitt, fullt av näsblod och tribaltatueringar. Designa din egen fighter och veva med armarna för att slåss - städat eller osportsligt. I höst släpps det.

TV Superstars
Speltyp **Party** Premiär **Hösten**

American Gladiators möter Hål i väggen i en galen partytitel där du springer hinderbana och går på catwalk. Din nuna pryder spelfigurerna tack vare Playstation Eye-kameran.

Brunswick Pro Bowling
Speltyp **Sport** Premiär **Hösten**

Såväl grafik som spelkontroll ska ha putsas till när gamla Wii-spelet Brunswick Pro Bowling får en Playstation Move-version. Klotet svingar du förstås som i verkligheten.

Socom 4
Speltyp **Action** Premiär **Hösten**

I Socom 4 används båda Move-kontrollerna för att styra dina Nato-nissar. Actionspelet är ursprungligen designat för vanlig styrning, så Dualshock kommer också att kunna användas.

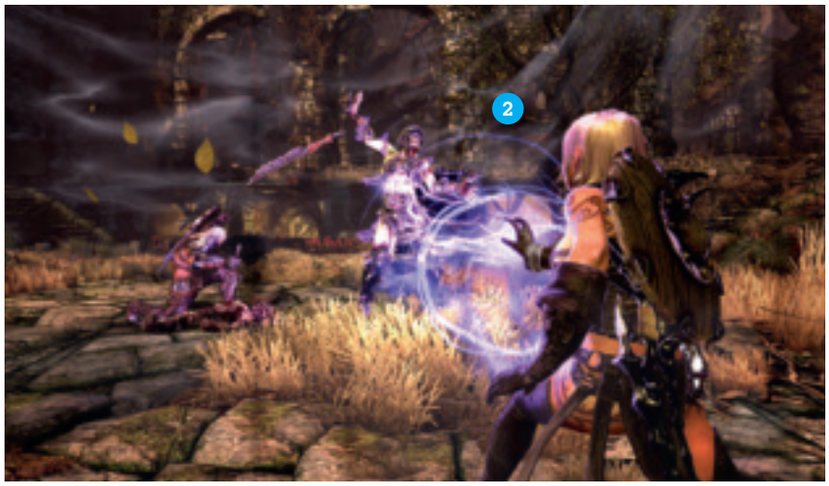
Little Big Planet
Speltyp **Plattform** Premiär **Uppdateras i höst**

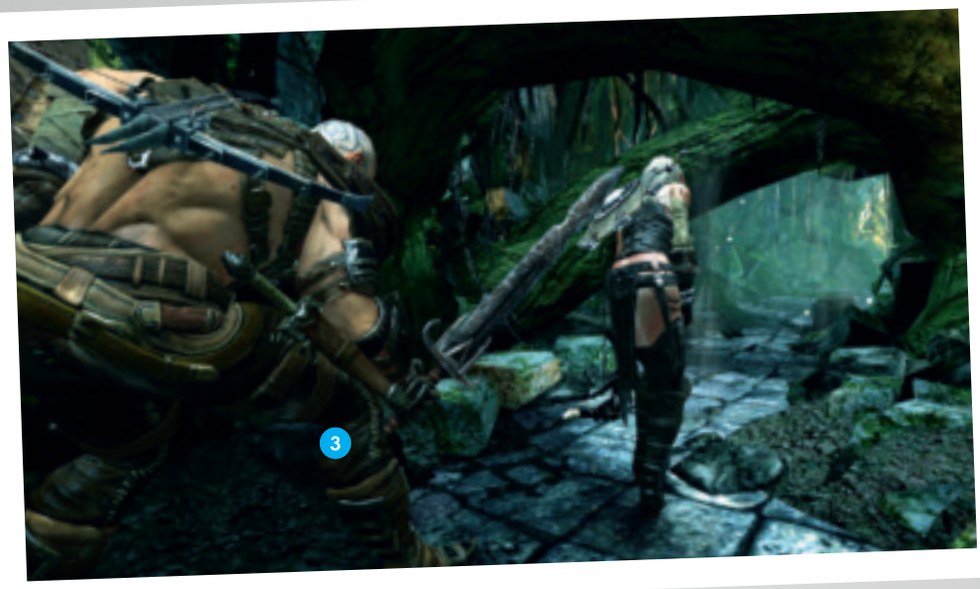
Little Big Planet är Playstation 3-klassikern som med Move-kontrollen får ny styrning. Vi ska få slänga omkring Sackboy samt knuffa, nypa och plocka upp objekt med den nya handkontrollen.

1 Co-op på avstånd
Inxile kallar Hunted för "co-op på avstånd", vilket betyder att varje spelare kan kila iväg för att utforska utan att så att säga lämna sin medspelare åt vargarna.

2 Meriterad designer
Inxile har rekryterat Michael "Maxx" Kaufman till att göra designen i Hunted. Han har tidigare stått bakom designen i bland annat Kingpin: Life of Crime och även Return to Castle Wolfenstein.

3 Slakta ett troll
Hunted utspelas i fiktiva världen Kala Moor, där människor spårlöst försvinner. E'lara och Caddoc ger sig av för att ta reda på vad som hänt dem i ett spännande äventyr.





Hunted: Demon's Forge

Plattform PC / Playstation 3 / Xbox 360 **Utvecklare** Inxile Entertainment
Utgivare Bethesda **Speltyp** Action / Rollspel **Premiär** Oktober

TILL SKILLNAD FRÅN så många andra i den här branschen kan Bethesda bevara en hemlighet. I 2,5 år har de tillsammans med utvecklaren Inxile Entertainment jobbat på Hunted: Demon's Forge, ett projekt lett av Brian Fargo. Om namnet inte verkar bekant är det alltså samma person som tidigare gett oss bland annat Fallout och Baldur's Gate. I egenskap av Nordens största speltidning åkte vi över till Bethesda för att provspela.

Hunted: Demon's Forge är ett fantasyactionspel med rollspelsinslag som Fargo hoppas ska göra så kallade "dungeon crawlers" (exempelvis Wizardry och Might & Magic) populära igen. Ett stenhårt spel med ursnygg grafik och alla fantasyfloskler man kan önska sig. Det första vi får se är en lättklädd alvkvinna, lutad mot en låg mur i ursnygga, nästan Gears of War-liknande omgivningar. Kvinnan heter E'lara och är en av två spelbara karaktärer i Hunted: Demon's Forge. Hon står för den snabbare och smidigare speltypen, medan den mänskliga (och manliga) krigaren Caddock helst viftar med ett väl tilltaget svärd. Hunted stödjer co-op, men Inxile Entertainment har ytterst medvetet valt bort möjligheten att spela på delad skärm eftersom det leder till kompromisser som gör att spelet inte kan presenteras på det sätt man vill.

Tanken är att man istället ska koppla upp sig och samarbeta och utnyttja varandras starka sidor. Caddoc går lös på allt som rör sig med sitt svärd och bryter näsor med välplacerade slag när monstren kommer för nära. Under tiden håller sig E'lara i bakgrunden, och ser med välriktade pilar till att Caddoc inte drunknar i fiendehorder.

E'lara kan även hoppa från vägg till vägg, och en ikon på skärmen visar när man kan gömma sig bakom

ett föremål. Dessutom förstärks parets förmågor genom magi, i ett flergrenat system där man kan specialisera sig och få bättre trollformler och förmågor genom att välja speciella kristaller. Vid vårt Bethesda-besök visade utvecklarna ett exempel på användning av magi, där Caddoc använde telekinesi för att få en orch att sväva i luften, vilket gav E'lara chansen att använda bågen mot den försvarslöse fienden.

Vissa magier kommer också att kunna användas på din partner. En magi som normalt skapar en för fienden dödlig eldstorm kan tillämpas på Caddoc, som då istället går bärsärk med ett glödande svärd, i ett hav av lågor. Subgenren dungeon crawlers brukar normalt vara lika med mängder av mätare, statistik och liknande. Hunted: Demon's Forge är dock oväntat spartanskt och skärmen är nästan befriad från allt sådant, och när man attackerar monster dyker heller inte små siffror upp för att visa hur mycket skada du gör med ditt vapen. Det finns heller inga siffror som visar hur mycket erfarenhet du får av allt köttande.

Inxile har verkligen ansträngt sig för att ta bort alla siffror och annat man förknippar med rollspel för att istället sätta mer fokus på striderna och de två kämparna. Vilket också förväntas göra det tillgängligt

"Hunted är ett fantasyactionspel med lättsamma rollspelsinslag"

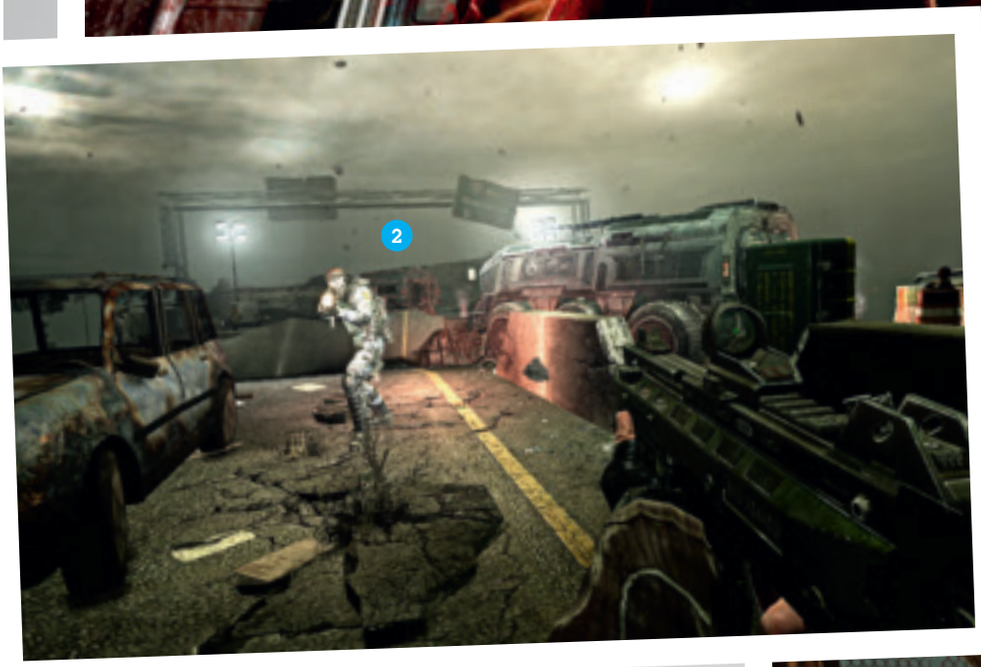
för en större målgrupp. Hunted: Demon's Forge ska heller inte bara handla om att dräpa monster, utan lika mycket om utforskande. Vid provspelningen hamnade vi exempelvis vilse i en enorm grotta, bara för att möta ett enormt levande stenansikte som hade kryptiska ledtrådar att dela med sig av.

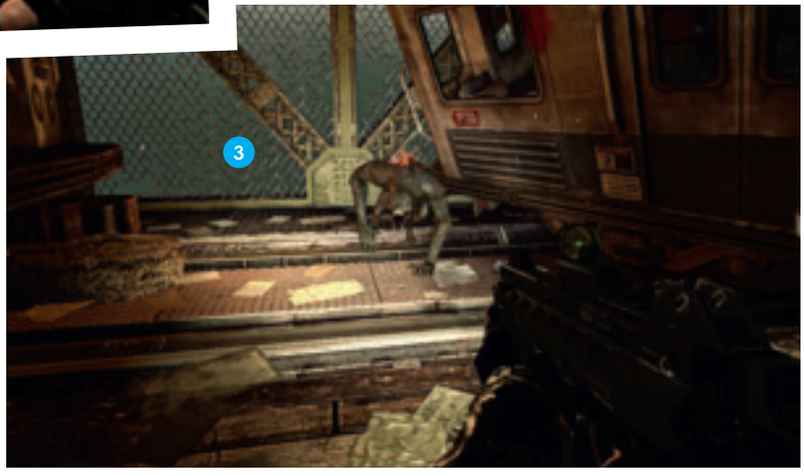
För att göra E'lara och Caddoc till mer än bara två figurer på din skärm, har Inxile jobbat hårt på att ge dem personligheter. Därmed pratar de ofta, kommenterar omgivningen, förolämpar monster och ger varandra små humoristiska gliringar på ett sätt som för tankarna till Uncharted 2-protagonisterna. Vid ett tillfälle flaxade till exempel ett gigantiskt flygande öga förbi, varpå Caddoc frågade: "Tror du att det såg oss?". Något som självfallet ledde till att E'lara svarade: "Det är ett stort öga - vad tror du själv?".

De små nördiga figurerna och den plottriga grafiken vi normalt får i denna typ av spel är helt bortblåsta, och försöket att modernisera subgenren känns fräscht. Hunted är ett grafiskt fyrverkeri, det är tempofyllt och har flera coola inslag som att exempelvis avlossade pilar zoomas in när de i en kaskad av blod borrar sig in i fienderas kroppar (eller ögon).

Vi tackar Bethesda för besöket och ger oss av hem till Sverige igen. Om Hunted: Demon's Forge verkligen lever upp till våra högt ställda förhoppningar återstår att se, men spontant känns det faktiskt väldigt lovande.

Jonas Mäki





1 Proffsskriven story

Day 1 Studios säger att de tar handlingen på fullaste allvar och har anlitat hjälp för att se till att det blir kvalitativt. Steve Niels, manusförfattaren bakom 30 Days of Night har hjälpt till med skräckelementen och regissören John Carpenter står bakom regi för mellansekvenserna. Kan bli intressant.

2 Smidigt samarbete

Co-op kan betyda många fallgropar för spelaren men ett vanligt problem har utvecklarna löst. Skulle Point Man eller Fettel försvinna ur sin partners synfält, ser man denne som en outline genom väggarna, precis som i Left 4 Dead-spelen. Smart och praktiskt.

3 Maximal variation

En funktion som Day 1 Studios trycker på är faktumet att Fear 3 kommer att skilja sig lite mellan varje gång man spelar det. Fienderna kommer att dyka upp på lite olika ställen och i olika antal. Detta betyder att man kan inte förlita sig på gamla meriter när man blåser igenom kampanj-läget.

4 Coola fiendesoldater

Nya fiender finns såklart med i soppan och bland dessa står Phasecastern ut. Killen själv är inte så märkvärdig men när våra båda bröder närmar sig honom kommer han att teleportera fram Armacham-soldater ur tomma intet och han kommer att fortsätta med det så länge han lever.

EXKLUSIVT!

Fear3

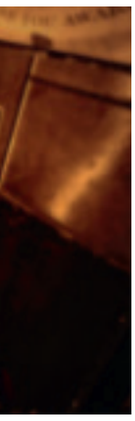
Plattform PC / Playstation 3 / Xbox 360 Utvecklare Day 1 Studios
Utgivare Warner Speltyp Action Premiär Hösten

Gamereactor besökte utvecklarna Day 1 Studios

En bror har övernaturliga reflexer och massor av vapen, en annan är död och omgiven av eld och morsan är på väg att föda ett unge som kan förinta allt. Världens mest dysfunktionella familj är tillbaka i Fear 3

FEAR HAR KOMMIT ATT BLI en riktigt rörig soppa för samtliga inblandade. Mardrömsbarnet Alma släpptes loss och hela helvetet brakade loss. I slutet av Fear 2 förgrep hon sig på huvudrollsinnehavaren Michael Becket och strax innan eftertexterna ståtade hon med en svullen graviditetsbuk.

Fear 3 tar vid nästan nio månader senare och saker och ting kokar i den sönderspängda staden Fairport. Alma finns någonstans i staden och vapentillverkaren Armacham, som är ansvariga för hennes mångåriga lidande, försöker desperat sopa igen spåren efter sig och sitt gigantiska misstag. Under tiden drabbas staden Fairport av Almas psykiska pulser som ställer till med enorm oreda. Ju närmare födseln Alma kommer, desto intensivare och starkare blir dessa pulser. Frågan som alla ställer sig är vad som händer när Alma väl sätter sitt barn till världen och det är här spelaren kommer in i bilden. Trots människans inneboende nyfikenhet är det faktiskt ingen i hela världen som vill veta svaret på detta, vilket betyder att Alma måste stoppas. Till varje pris.



I rollen som städare för den goda mänsklighetens räkning finner vi ingen annan än huvudrollsinnehavaren från det första spelet, Point Man. Dock är det inte riktigt så enkelt som det kan verka, Fear 3 är nämligen uppbyggt från grunden som ett co-op-spel. Men Day 1 studios har inte gjort det enkelt för sig och valt ännu en soldat med starka psykiska egenskaper. Blod är ju som bekant tjockare än vatten och i kampen mot mamsen Alma får Point Man assistans av ingen annan än sin bror, Paxton Fettel. Den med gott minne lär dock minnas att Point Man holkade ur kraniet på Paxton Fettel med en pistol mot slutet av det första spelet. Dock är detta inget jätteproblem för Paxton då han återvänder som ett spöke, även om han är förankrad i vår värld.

Paxton Fettel ser Almas barn som något som inte får komma till världen. Han är rädd för vad som komma skall och att det nya barnet ska hota hans ställning. Man skulle kunna säga att Paxton Fettel är det där besvärliga mellanbarnet som ofta tenderar att bli missanpassat. Den osannolika duon samarbetar, men på olika villkor. Spelvärlden uppfattas på olika sätt, beroende på vem man spelar som. Fettel omges av en blodfärgad eld och han uppfattar omgivningen på ett annat sätt. Himlen är mer kaotisk och ger intrycket av att det är en massiv storm på intågande, allt är dessutom färgat av en varmare palett med

> "Paxton Fettel ser Almas helvetiska foster som något som inte får komma till världen"

massor av röda toner och lite mindre kontrast. Point Man upplever världen med mer normala färger och en högre kontrast, helt enkelt som vi är vana vid att se Fear-spelen. Som Fettel snubbar man över stängda dörrar och gömda platser som bara han kan öppna och därmed nå nya vägar. Detta är dock inget som spelaren tvingas leta efter utan öppnar istället upp mer möjligheter till att exempelvis kunna flankera fienden från två håll.

I strid är Fettel inget krafthus att räkna med när det börjar hetta till. Som bräckligt spöke med viss verklighetsbas tål han betydligt mindre skada än vad Point Man gör. Fettel är i sig ingen direkt offensiv karaktär då han egentligen saknar effektiva attacker. Han kan skjuta röd energi mot fienden och även lyfta upp och hålla kvar fiender i luften för att Point Man ska få det enklare att fylla dem med bly. Istället är Fettels paradgren att ta kontrollen över fiendens kroppar. I ett vips kan han äntra en fiendesoldats kropp och använda dennes vapen mot sina forna kollegor. När Fettel har tagit en fiendesoldats kropp i ägo kan han dessutom klättra in i en mech och ödelägga allt i sin väg, något som annars är reserverat för Point Man.

Konceptet för Fear 3 är lite av en överraskning, just det faktum att vi får uppleva två olika sidor, med två helt olika spelsätt. Point Man och Fettel har samma mål, men olika agendor. Fettel håller en råare, mer otrevlig och nästan hånfull ton i sina samtal med Point Man under spelets gång. Co-op kommer att kunna utföras antingen online för samtliga platformar eller på delad skärm på Playstation 3 och Xbox 360. Om du ser att din kompis spelar kampanjläget själv via Internet, kan du enkelt och smidigt hoppa in i kampanjen tillsammans med honom eller henne. För den tävlingsinriktade kommer varje uppdrag att poängsättas på olika sätt och vid ett avklarat uppdrag ser man vem som har gjort bäst ifrån sig.

Om man väljer att spela Fear 3 ensam i kampanjläget får man endast spela som Point Man, då kommer man istället att få höra Fettels viskningar i örat under spelets gång, komplett med spydiga kommentarer och häcklande av storebror. Point Man behåller sina tidigare färdigheter men nytt denna gång är att han har ett cover-system att tillgå. Med ett knapptryck fäster han sig mot ett skydd. Skulle han bli anfallen bakifrån kan han med ett knapptryck hoppa över skyddet och vända sig om. Bytet av utvecklare verkar ha gjort Fear-serien gott, del tre ser mycket lovande ut och verkar kunna bjuda på massor av action, skräck och faktiskt lite välbehövlig variation.

Jesper Karlsson

EXKLUSIVT!

Dead Rising 2

Plattform Playstation 3 / Xbox 360 **Utvecklare** Blue Castle Studios **Utgivare** Capcom **Speltyp** Action **Premiär** 3 september

JAG BEFINNER MIG hos Blue Castle Studios, Vancouver. Eller närmare bestämt i Fortune City, mitt på den breda boulevarden The Silver Strip. Barnförbjudet nöje finns ständigt nära till hands: strippklubbar, sexaffärer, casinospel... Och så den verkliga underhållningen. Zombies. Hordvis och åter hordvis av levande döda. Hundratals. Tusentals.

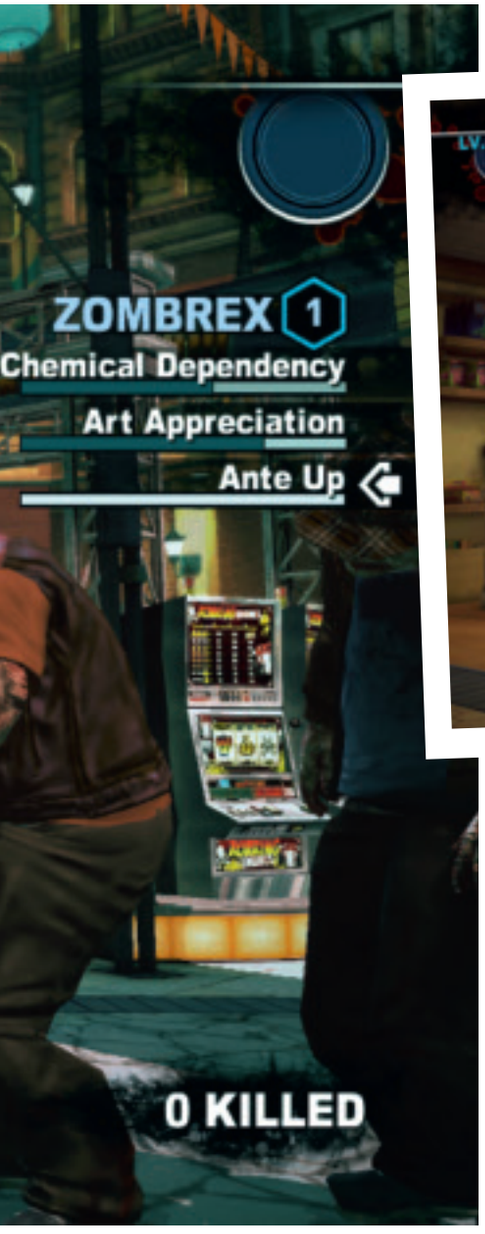
Just i det här området trängs omkring 1200 individer. De står i stora klungor. Stönar, flåsar, stinker. Obehagligt, men kontrasten till den glittrande, Las Vegas-inspirerade miljön är samtidigt komisk. Plötsligt presenterar spelets nya hjälte Chuck och jag en liten överraskning. Tänk vad man kan åstadkomma med en paddel, ett par motorsågar och lite silvertejp.

Skapelsen smattrar igång och jag börjar paddla mig igenom kötthavet. Bättre än vilken kajaksemester som helst. R-r-r-r-r-r-r-r-r! Husväggar och gator målas med blod och slemmigt innanmäte. The Silver Strip är en zombieklunga fattigare.

Paddelsågen är bara ett exempel på hur man kan kombinera objekt för att skapa nya vapen i Dead Rising 2. När prickskyttegevär och revolvrar inte finns till hands tager man vad man haver. En bensindunk och en tom vattenpistol blir en eldkastare, några fyrverkerier tillsammans med ett metallrör får agera raketstrut och en teddybjörn med ett maskingevär förvandlas med lite händigt MacGuyver-mek till en Rambo-nalle. Chuck låter sig inspireras av objekt eller bilder i spelvärlden, exempelvis en filmposter. Vid dessa tillfällen får man så kallade kombokort där man ser exakt vilka föremål och vapen som kan kombineras. Sen är det bara ut och leta bland övergivna butiker, gator och casinon.

Jag lägger ifrån mig paddelsågen en stund, och sicksackar vidare genom den väldiga massan av halvtrasiga, stönande zombies. Antalet är verkligen imponerande. Går in i en restaurang och plockar ner ett skarpslipat svärd från en av väggarna. Värt att notera är att de odödas kroppar går itu helt beroende på var mina hugg träffar. En mellanhög snurrattack resulterar helt naturligt i en klassisk 50/50-slajsning. Siktar jag högt kan jag mycket väl lyckas med en apache-inspirerad skalpering. Ett vertikalt hoppanfall klyver dem på hälften. Och så vidare. Ingen lemlästning är den andra lik; all kapning sker i realtid. Effekten blir magstark och skrämmande tillfredställande.

Nästa destination blir sexaffären. Väl inne klär jag mig i en bondagekostym av kvalitetslatex och roffar åt mig en rosa massagestav, som jag sedan drämmer i bakhuvudet på närmaste dönick. Inte sedan min visit



1 I syndernas stad

Det var från början meningen att Dead Rising 2 skulle utspela sig i ett nöjesfält. Men Blue Castle kände i slutändan att man ville ha något mer vuxet. Så man slog ihop de båda idéerna och vips, Vegas-inspirerade Fortune City var född.

2 Kraftfull teknik

Spelmotorn klarar av att rita upp emot, håll i er nu, 6000 enskilda individer på skärmen samtidigt. Ur ett designmässigt perspektiv har Blue Castle dock haft svårt att motivera en sådan mängd, men räkna ändå med några massiva folksamlingar.

till San Andreas har jag känt mig så kinky. Skratten gör mig alldeles svettig. Det här är helt galet. Galet kul.

Humorn genomsyrar allt. Känner man bara för att klä sig i tajta jeansshorts, damhattar, lösmustascher och leva rövare så kan man det. Jag får höra att mantrat under utvecklingen har varit ”Yes, you can”, och jag ser vad Blue Castle Games menar med det. Vill du mörsa järnet med ett hagelgevär, mula zombiekäft med ett stycke dynamitgubbe eller köra motocross med två fastmonterade sågklingor på vardera sida om cykeln är du hjärtligt välkommen. Något som slår mig med Dead Rising 2 är att det verkligen känns mer västerländskt än sin föregångare. Särskilt när det kommer till spelkontrollen och vapenhanterandet, som nu fungerar mer som vilket amerikanskt actionspel som helst. Mindre omständigt, mer användarvänligt och bättre anpassat till ett lite högre tempo.

”Jag klär mig i en bondagekostym, i latex, roffar åt mig en rosa massage-stav, som jag sedan drämmer i bakhuvudet på närmaste dönick”

Men den kanske mest glädjande nyheten under mitt besök hos Blue Castle var utannonseringen av co-op för två spelare. Man kan alltså samarbeta genom hela äventyret med en kompis över Xbox Live och PSN, utan restriktioner. Jag och min partner anordnade rullstolsrace, använde zombies som bowlingkäglor och skapade allmän oreda. Det ska bli spännande att se hur allt detta kaos interageras i uppdragsstrukturen, något jag tyvärr inte fick ta del av under mitt besök. Storyn vill man hålla hemlig, än så länge.

Förutom co-op kommer spelet även att innehålla ett mer tävlingsinriktat multiplayerläge, i ett lekprogramsformat. Det kommer att finnas ett tiotal grenar för fyra spelare att göra upp om äran i. Samtliga grenar går i slutändan ut på att ha ihjäl mest zombies av alla, på diverse kreativa sätt.

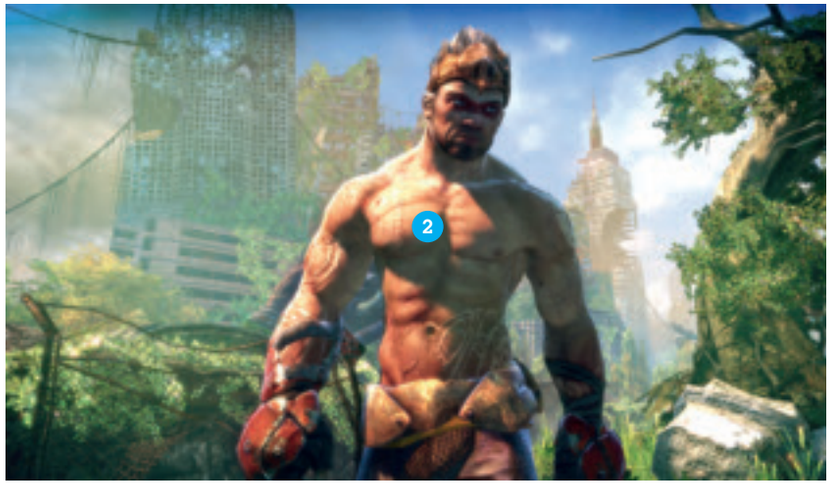
Av det jag fick testa av Dead Rising 2 under mitt besök hos utvecklarna var det föga överraskande just denna del som impade minst. Det förändrar dock inte det faktum att det som helhet övertygar stort på förhand. Till hösten väntar alltså hutlösa mängder odöda, häftiga vapen och sköna samarbetsmöjligheter, vilket mycket väl kan resultera i det roligaste zombie-spelet någonsin. Massagestaven ser jag fram emot att bekanta mig ytterligare med.

Daniel Steinholtz

1 Grön skön värld
Det framtida New York är grönt och skönt, trots att staden är ödelagd. Det är lite svårt att känna hopplöshet och förtvivlan med en så glad palett, men detta är avsiktligt enligt Ninja Theory.

2 Käprätt åt helsicke
Monkey är utrustad med en hopfällbar metallkäpp som svingas mot fiender korkade nog att ställa sig i vägen. Käppen uppgraderas kontinuerligt under spelet och får nya förmågor.

3 Apig inspiration
Storyn i Enslaved tar sin inspiration från en 400 år gammal kinesisk saga om en apa som åker västerut i jakt på en ny andlighet. Ninja Theory tolkat och moderniserat inspirationskällan.



4 Inget Grand Theft Auto
Med New York som backdrop hade det kanske varit naturligt att göra Enslaved till ett klassiskt sandlådespel i stil med Grand Theft Auto. Ninja Theory håller dock spelaren hårt i handen.

Enslaved

Plattform Playstation 3 / Xbox 360 **Utvecklare** Ninja Theory
Utgivare Namco **Speltyp** Action **Premiär** 2010

EN DÅLIG START PÅ DAGEN: att vakna, upptäcka att man har ett pannband på sig som inte lossnar och inse att man är mentalt kontrollerad av en varelse vid namn Trip. Där föredrar vi faktiskt Corn Flakes. I Ninja Theorys senaste spel Enslaved får vi uppleva precis detta slaveriscenario och med ett ödelagt New York, fighting och samarbete vill man göra ett spel som binder oss vid våra skärmar...

Ninja Theorys förra spel Heavenly Sword hade sina stunder, men var aldrig något som fastnade permanent i våra minnen. När Gamereactor får kika på Enslaved för första gången i London snurrar sålunda frågan i vårt huvud: kommer man verkligen kunna sticka ut från mängden denna gång? Den första bana vi får testa utspelar sig i New York, dock inte den myllrande storstad som vi känner den. Enslaved utspelar sig nämligen 150 år in i framtiden, där robotar har tagit över makten från mänskligheten. Vad konflikten berodde på och hur den började, vet ingen. Robotar hemsöker öde gator och gränder, och de människor som är kvar på Jorden har förts bort av slavskepp och blivit ledda västerut.

Huvudpersonen Monkey har fångats i ett av dessa slavskepp, och under ett flyktförsök möter han flickan Trip som drar nytta av den medvetslöse killen och drar på honom nämnda pannband. Monkeys öde är i händerna på Trip och hon kan kontrollera honom som en slav. Om Trip dör, dör Monkey också. Duon måste ta sig genom det ödelagda USA för att resa hem till sin familj, lösa mysteriet med slavskeppen och vinna sin frihet.

Lyckligtvis använder sig Enslaved inte av den deprimerande inställningen till framtidsvärldar som vi har sett i till exempel Fallout 3, där världen består huvudsakligen av gråbrunt tråk-grus och demolerade byggnader. Nej, i Ninja Theory's tolkning har jorden återtagits av växtriket. Såväl byggnader som skyskrapor påminner mer om en ren djungel än en modern stad. Tankarna går till Final Fantasy och gamla Jak & Daxter, och Enslaved skiner verkligen med denna unika grafiska stil som gör den prunkande spelvärlden riktigt inbjudande. Enslaved blandar plattformselement med stridsscener mot robotar, och

påminner mycket om Prince of Persia. Utan en klar co-op-funktion springer vi omkring med Trip på ryggen, och ibland måste hon ta sig an en särskild del av banan parallellt med Monkey. Det fungerar, men Trip verkar ändå väldigt frikopplad, och trots löften om att förhållandet mellan de båda kommer utvecklats under spelet har det skeva maktförhållandet ingen omedelbar effekt på spelupplägget. Slavdynamiken reduceras alltså till en ren story-katalysator, och detta måste lösas bättre om Enslaved ska leva upp till sitt namn.

Ninja Theory har fått hjälp av garvat folk från filmbranschen under utvecklingen av Enslaved. Andy Serkis, Gollum i Sagan om Ringen-filmerna, axlar rollen som Monkey och författaren Alex Garland, (28 Dagar Senare, Sunshine) bidrar till att fördjupa karaktärerna och känslorna mellan de två huvudpersonerna. Ninja Theory har berättat att man jobbat hårt med bland annat kameravinklar för att göra historien och karaktärerna mer levande. Det ska bli intressant att se om Garland och Serkis kan bringa lite Hollywood-magi i titeln eller om det slutar som en klichétyngd soppa.

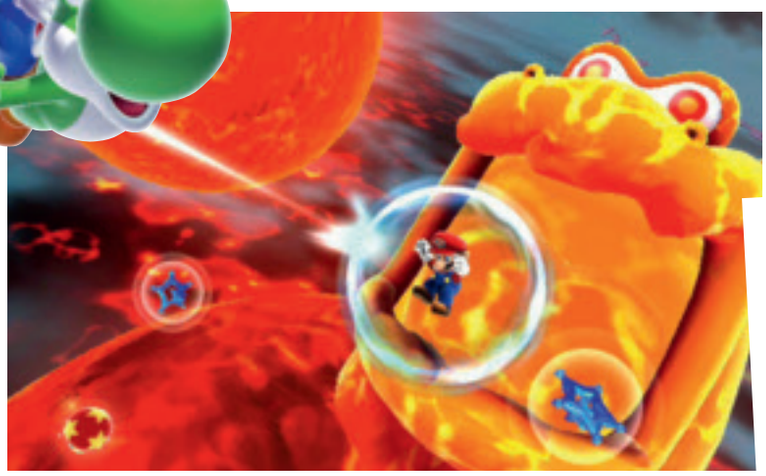
"Ninja Theory har fått hjälp av garvat folk från filmbranschen under utvecklingen av Enslaved"

Utvecklarna var inte snåla med att visa oss stridssystemet, då fighting och martial arts är en central del av spelupplelvesen. Animationerna är riktigt välgjorda och de olika robotar man möter längs vägen känns trovärdiga och mycket levande, tack vare det utmärkta konstnärliga arbete man lagt ned. Stridssystemet i sig är arkad-inspirerat, och har en tydlig inspiration från den brutala nerv som hittas i spel som God of War och Batman: Arkham Asylum.

Även om kameran hoppar omkring lite väl mycket i denna tidiga version, så verkar stridssystemet genomarbetat. I synnerhet en scen verkade extra lättstyrd och läcker: Monkey hoppar upp på ett robothuvud, snor dennes vapen och börjar skjuta de återstående fienderna med den. Allt flyter fint och blir en balett av intensiva strider. Trip är dock ingen slagskämpe utan kan i stället distrahera fiender och heala Monkey, om det behövs.

Det ska bli intressant att följa Enslaveds utveckling framöver och de redan enormt höga produktionsvärdena verkar mycket lovande. Huvudfigurerna är originella, fightingen ser kul ut och miljöerna väldigt speciella. Men vägen är lång för Ninja Theory, och mycket kan komma att ändra sig innan Enslaved släpptes i slutet av 2010.

Jonas Elfving

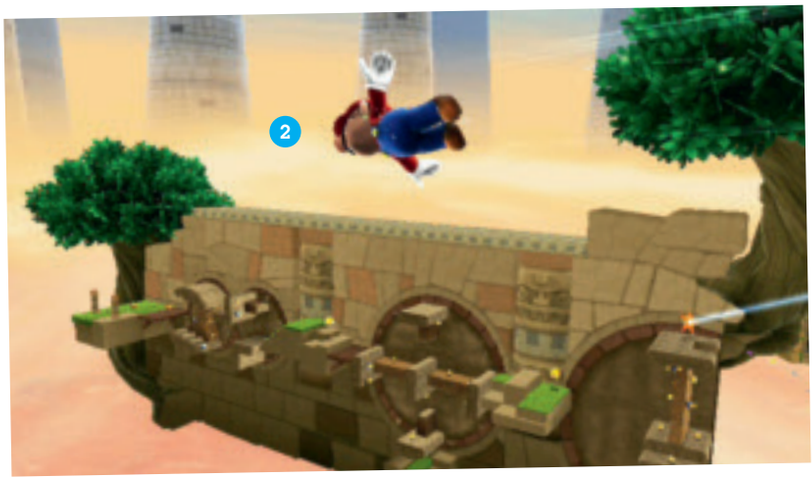


1 Vackert och välljudande

Super Mario Galaxy var tveklöst det vackraste Wii-spelet när det släpptes och även om tvåan inte tagit ett grafiskt jätteklev är animationerna och de klara färgerna ändå en fröjd att vila ögonen på. Den sagolika, orkestrerade musiken från ettan återkommer med några nya låtar och Mario-fantasten lär smila åt nyversionen av det gamla Super Mario World-temat.

2 Busig bandesign

Galaxerna kommer denna gång att nås via en världskarta och inte en hubbvärld. Bara deras namn gör oss fnittriga; vad sägs om Tall Trunk Galaxy, Upside Dizzy Galaxy, Bowser Jr's Fiery Flotilla och Supermassive Galaxy?



Super Mario Galaxy 2

Plattform Wii **Utvecklare** Nintendo **Utgivare** Nintendo
Speltyp Plattform **Premiär** 11 juni

ÄGGET ÄR VITT MED GRÖNA PRICKAR. Det gungar och småstudsar rastlöst i mitten av ett stenröse. När Mario kommer tillräckligt nära kläcks spelhistoriens främste sidekick, ropar glatt sitt namn och låter rörmokaren hoppa upp på sadeln. Mysrys. En stund senare använder jag Yoshis tunga för att spotta Bullet Bills, svinga mig över ett stup och för att släpa enorma block. Två saker är tydliga när Gamereactor testar Super Mario Galaxy 2 i London: detta är mer än bara en kopia av föregångaren. Och sällskap på färden gör mycket.

Spelmagi hela vägen från 1991 gör sig alltså påmind när Mario hittar sin gröne dino-följeslagare som charmat oss sedan debuten i Super Mario World. Att låta Yoshi dela rymdäventyren med Mario var en av många idéer Nintendos Tokyo-studio inte fick plats med i det första Super Mario Galaxy, men i tvåan gör han storstilad comeback med intressanta power-ups som kryddar spelupplevelsen. Chilipeppar ger Yoshi eld under fötterna samt en hisnande men svårtyglad superhastighet. En blå mango blåser upp honom till ballongform vilket möjliggör en kortare flygtur. Allt detta utnyttjas förstås i samma snillrika bandesign som gjorde ettan till en tiopoängare. Redan i Super Mario Galaxy gick vi ovanpå, under och runt omkring banorna. Nästa logiska steg borde sålunda vara att plöja rakt igenom, vilket i enlighet med Nintendos föredömliga nytänkande är möjligt i tvåan. Plattforms-penetrationen i Galaxy 2 utförs med en enorm borr som Mario hittar på vissa banor och med detta verktyg får vi till exempel drämma till den svaga punkten i underdelen av en boss, som i övrigt har en oförstörbar yta. Borrandet ser ut att vara en intressant spelmekanik som ger fler möjligheter till de redan spatialt skruvade banorna och spelets klassiskt knäppa gravitation.

> "Plattforms-penetrationen i Super Mario Galaxy 2 utförs med en enorm borr som Mario hittar på vissa banor"

Det enda kritik man möjligen kunde ge det första spelet var att svårighetsgraden var lite för låg, och trevligt nog lovar Nintendo att Super Mario Galaxy 2 ska bli mer utmanande. När Gamereactor gav sig på banan Flip-Swap Galaxy stötte vi på en synnerligen lurig utmaning där vi var tvungna att samla lila mynt, utspridda på ett nätverk av plattformar. Varje skak med Wii-fjärren fick plattformarna att byta plats med tomrum och vi hade bara fyra minuter på oss att samla alla hundra slantar. Det krävdes några misslyckade försök innan vi kunde nå banans stjärna, och övningar som dessa lär glädja luttrade plattformsrävar.

Med New Super Mario Bros. Wii färskt i minnet känner vi oss nästan bortskämda inför Super Mario Galaxy 2. Det är dessutom en unik titel då en sann Super Mario-uppföljare inte släppts på samma konsol sedan NES-tiden. Samtidigt är det helt rätt av Nintendo att låta Mario göra det han kan bäst, att hoppa mellan plattformar i fantasifulla lyckopiller till miljöer.

Jonas Elfving

Metroid: Other M

Plattform Wii **Utvecklare** Team Ninja **Utgivare** Nintendo
Speltyp Action **Premiär** 24 september

VISIRET BLÄNKER. Reflektionerna visar rader av utomjordingar som tar emot armkanonsalvor och slungas ned i brännhet lava. Allt är snabbare och hårdare än vad vi är vana med. Som en blandning av Bayonetta och Ryu flyger hon fram. Men hur annorlunda Metroid: Other M än må vara jämfört med tidigare spel är hjältinnan Samus sig lik. Den tuffaste prisjägaren rymden skådat är tillbaka.

Metroid: Other M föddes när Nintendos Yoshio Sakamoto knackade på hos Team Ninja för att låna en kopp socker... och Ninja Gaiden-motorn. Man återgår till spelseriens klassiska upplägg med Samus i två dimensioner som slåss mot rymdpirater och rullar ihop sig till en morphboll. Men tonen är hårdare, grusigare och Samus attacker är nu brutalt designade och bruden har rena avrättningsmanövrer på repertoaren.

Other M utspelar sig mellan händelserna i Super Metroid och Metroid Fusion och i början av Wii-spelet får vi se den klassiska envigen mellan Samus och Moderhjärnan. Samus flyr från planeten Zebes och nås sedan av ett av spelseriens klassiska nödrop. Rymdskeppet som skickat ut signalen är proppat av soldater från den Galaktiska Federationen, som ger ex-medlemmen Samus ett kyligt mottagande.

Förstapersonsvyn är inte helt borta. Byter vi grepp om Wii-fjärren, från klassiskt vågrät fattning till att peka mot skärmen, ändras perspektivet och vi befinner oss bakom visiret. Exakt hur smidig övergångarna mellan 2D och 3D blir återstår att se, och att vi inte kan röra oss i förstapersonsläget är en klar begränsning. Att blanda spelsätt, och faktiskt hela actiongenrer, på det här sättet är dock innovativt.

Att Samus har utrustats med en röst är en annan konventionsmördare som lär ta ett tag att smälta. Pratet sker dock i en återberättande form och utifrån vad vi sett kommer Samus aldrig att ha några dialogscener. Vi är lite oroliga för att ensamheten och

> "Metroid: Other M känns annorlunda och uppfriskande brutalt"

utsattheten från tidigare spel har offrats på grund av detta, men hoppas att det snitsiga berättandet kompenserar.

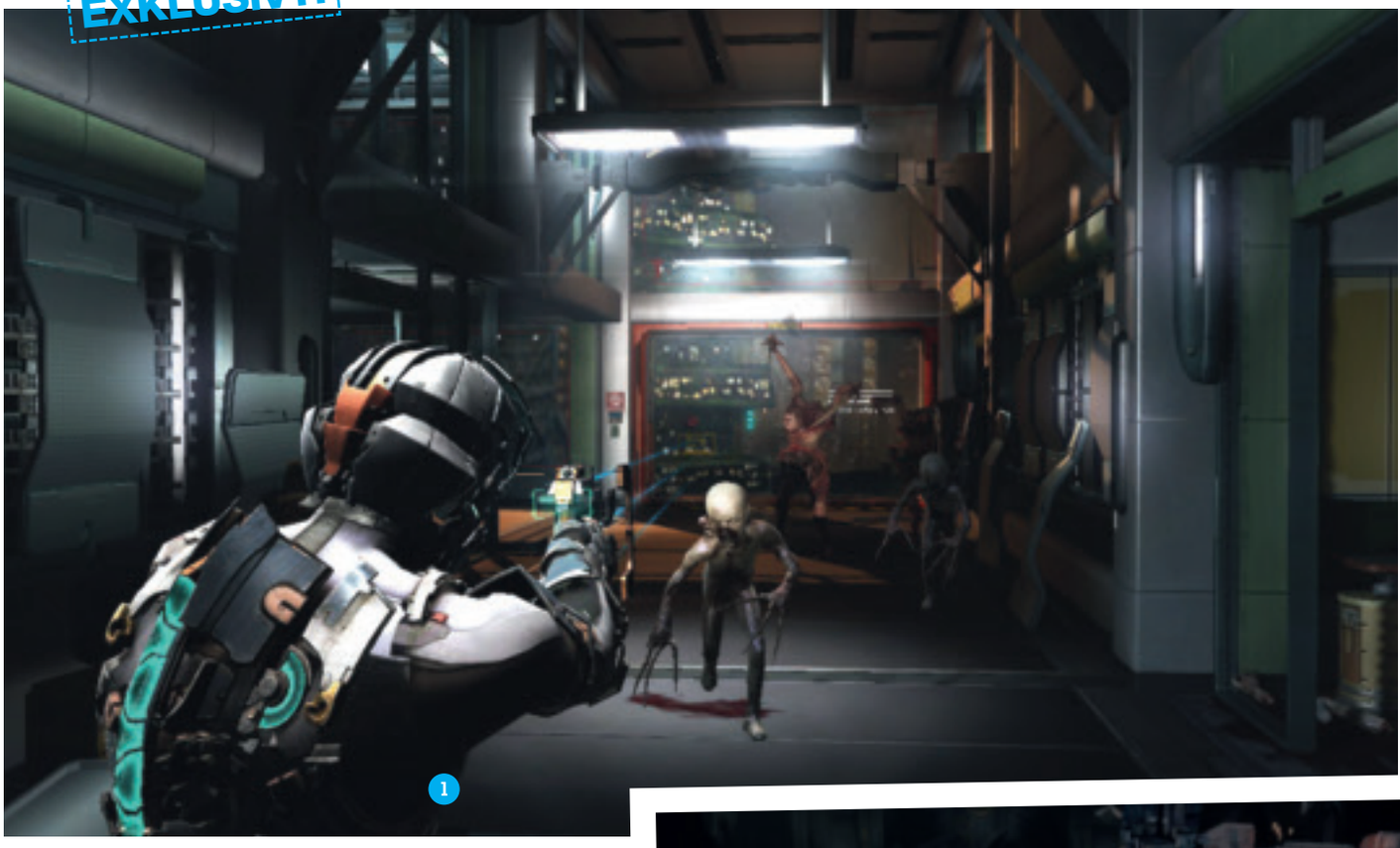
Metroid: Other M känns annorlunda och uppfriskande brutalt. Och ja, samtidigt oroande. Fansen lär säga både bu och bä vid releasedagen men ingen kan anklaga Nintendo för brist på nytänkande. Vi stavar Metroid med ett annat M i september, då vi får se hur det rullar av tungan.

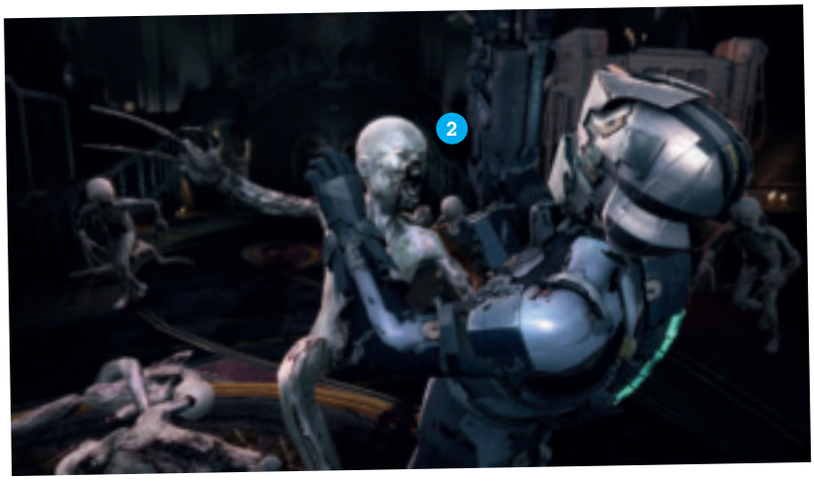
Jonas Elfving

1 Fler mellansekvenser
Metroid-serien har alltid varit ganska tyst och makligt berättad och storyn vi mötts av har berättats via gamla runor eller databanker. I Metroid: Other M tar mellansekvenser över en stor del av berättandet och oavsett vad man tycker om det är kvaliteten på dessa vassare än något annat vi sett på Wii. Inledningen där slutet av gamla Super Metroid visas upp ger oss gåshud.

2 Automatiserat sikte
Till skillnad från hur Metroid styrdes i de gamla NES- och SNES-titlarna kommer vi i Other M att slåss på ett lite annorlunda sätt. Skotten kan till exempel inte siktas rakt uppåt, då ett tryck på uppåtknappen i stället flyttar Samus i djupled. Dessutom finns här ett automatiskt sikte som leder dina skott åt det håll rymdsmonstren kommer från.

EXKLUSIVT!





1 En bättre Isaac
I Dead Space 2 ska vi få se mer av människan Isaac, och inte bara spelfiguren. I första spelet sa Clarke inte ett knyst och visade knappt nunan, men i uppföljaren ska han bli en levande, pratande dödsmaskin.

2 Skräck över nätet?
Ett flerspelarläge online är en annan nyhet med Dead Space 2. Exakt hur det kommer att fungera är oklart, men helst av allt skulle vi ta en vän i handen och utforska rymdstationen Sprawl i ett co-op-läge.

Dead Space 2

Plattform PC / PS3 / Xbox 360 Utvecklare Visceral Games
Utgivare EA Speltyp Action Premiär 2011

DE SPRED SKRÄCK, vi sket knäck. Visceral Games väldesignade promenader bland de monstertäta korridorerna ombord rymdvraket USG Ishimura har nu två år på nacken. Dead Space 2 ligger på ritbordet och löftena innefattar fler otäckheter, kapade kroppsdelar och tyngdlösa tomrum. Vi besökte utvecklarna för en titt på uppföljaren, där hjälmförsedde hjälten Isaac Clarke ska bli både mänskligare och brutalare...

Tankarna går till Alien-filmerna. Den första var en tät rysare där det som inte syntes var mer oroande än själva monsterscenerna. I tvåan fläskade man på med action och specialeffekter, och resultatet blev inte sämre, bara annorlunda. EA tycks vilja gå samma väg med sitt Dead Space och när huvudpersonen Isaac Clarke återvänder ska vi serveras mer fart och fläkt och mindre skräck.

Vi vet inte jättemycket om handlingen. Isaac lider fortfarande av första spelets Red Markers märkliga effekter, och som om inte det var nog kommer Sprawl förstås att krylla av Necromorphs inom kort. Någon, gissa vem, får ta sina ingenjörsverktyg och axla det avancerade Anticimex-ansvaret.

Det första Dead Space gjorde sig ett namn av de köttiga scener då Isaac kapade kroppsdelar av alltför närgångna fiender. Självfallet återkommer charketuri-inslagen och lita på oss när vi säger att de blir slafsigare än i ettan. Visceral lovar också att det ska finnas många tillfällen till hämnd och småtortyr, för att ge fienderna en smak av sin egen medicin. Spejsad skadeglädje alltså, som bekant den sannaste underhållningsformen.

> "Nya Javelin Gun nitar fast utomjordingarna i väggen"

Nya vapen blir det förstås och ett underbart litet nytillskott kallat Javelin Gun lär nagla fast både dig och Necromorphs. Vapnet nitar helt enkelt fast utomjordingarna i väggen, varpå vi kan göra lite vad vi vill med dem. På en direkt fråga om huruvida det kommer finnas militära vapen, då flertalet armésnubbar befinner sig på The Sprawl, fick vi svaret att det blir en blandning av olika puffror. Med andra ord kommer det finnas renodlade vapen och inte bara verktyg som sist.

Miljöerna ska denna gång vara mer integrerade i spelmekaniken "If it looks like you can do something with it, you can" berättar spelskaparna för oss och rullar igång en sekvens för att illustrera detta. En stor Necromorph-arm kommer flygandes rätt igenom ett fönster, grabbar tag i fötterna på Isaac och drar honom ut i rymden. Game Over, om man inte varit snabb i fingrarna och skjutit sönder en dörr som fallit ner och mosat fienden.

Vi hoppas på att få en precis lagom dos av action och skräck när Dead Space 2 släpps i början av nästa år. Att göra Isaac till mer av en marinsoldat än en vanlig ingenjör oroar oss en del, och det är en taktik som använts slarvigt i många spel förr. Men samtidigt: den andra Alien-filmen var inte direkt dålig...

Jonas Elfving

Bodycount

Plattform **Playstation 3 / Xbox 360** Premiär **2011**

Nej det är inte gamla hiphop/metal-akten med Ice-T i spetsen som ska få sitt eget Guitar Hero. Ni kan pusta ut. Det är bara namnet de har gemensamt med nya actionspelet Bodycount. Det rör sig om ännu en förstapersonskjutare som ska se dagens ljus. Förväntningarna är höga eftersom Bodycount utvecklas av folket bakom den gamla actionrökaren Black. Så vad kan vi hoppas på om vi utgår från det spelet? En jäkla massa kulor, helt enkelt. Förstörelse från början till slut utan andningspauser samt kanske någon story som rullar där i bakgrunden. Om man utgår från namnvalet verkar Bodycount aspirera på något lika röjigt.

Medal of Honor

Plattform **PC / Playstation 3 / Xbox 360** Premiär **November**

Med Medal of Honor hoppas EA på att ge den anrika krigsserien en välbehövlig omstart. Istället för historiska krig har man nu flyttat striden till ett nutida Afghanistan. För realismens skull har man har tagit in mängder av konsulter från den amerikanska armén för att skapa korrekta scenarion. Du kommer att få spela som både en så kallad Tier 1-krigare på extremhemliga uppdrag, och även som enklare fotsoldat i enorma bataljer, rattandes allt från helikopter till fyrhjuling. Medal of Honor känns spontant lovande, inte minst tack vare att svenska Dice (Battlefield-serien) kommer att stå för multiplayer-delarna.

Prince of Persia: The Forgotten Sands

Plattform **PC / Playstation 3 / Wii / Xbox 360** Premiär **20 maj**

I samband med den kommande Prince of Persia-filmen har Ubisoft gjort ett nytt spel som utspelar sig strax efter Sands of Time. Det här är dock inte Spelet Baserat På Filmen Baserad På Spelet. Nej, det är en ny historia som knyter ihop de två första spelen och (förhoppningsvis) förklarar varför den ädle prinsen blev ett emovrak. Eller, två historier egentligen, då Wii-spelet är helt annorlunda och fokuserar mycket på ett samarbetsläge mellan prinsen och en välvillig ande, medan de övriga tre versionerna är mer traditionella Prince of Persia-spel där kontroll över elementen spelar en stor roll.

Fallout: New Vegas

Plattform **PC / Playstation 3 / Xbox 360** Premiär **Höst**

Nästa del i Fallout-sagan utspelas år 2280, tre år efter Fallout 3. Istället för ödemarken runt Washington ska vi denna gång rollspela i Nevadaöknen, runt omkring och i Las Vegas som numera är känt som New Vegas. Staden klarade sig nästan oskadd från katastrofen, där finns färre mutanter och strömförsörjs fortfarande av Hoover-dammen. Därmed inte sagt att allt är frid och fröjd; staden är helt delad mellan New California Republic och slavgrupperingen Caesar's Legion. Du kastas såklart mitt in i smeten och ett nytt episkt äventyr kan börja, där du kommer tvingas ta parti för endera sidan.

Vanquish

Plattform **Playstation 3 / Xbox 360** Premiär **Vinter**

Shinji Mikami är på gång igen och självklart spetsar man öronen när Shinji är i farten. Mannen med den imponerande meritlistan har haft sina fingrar med i höjdarlir som Resident Evil, Devil May Cry, Viewtiful Joe och Killer 7. Nu ska han regissera Vanquish, ett påkostat actionspel med sci-fi-tema. Tredjepersonsaction står på menyn när Shinji gör sitt första spel för Platinum Games. USA och Ryssland slåss om jordens sista energiresurser och elaka robotar ska mejas ned för att rädda jänkarna från den där jämra ryssen. Surfa in på www.gamereactor.se för att se den imponerande trailern.

EA Sports MMA

Plattform **Playstation 3 / Xbox 360** Premiär **September**

Om en dryg månad släpper THQ lös UFC 2010: Undisputed. Fler fighters, bättre animationer, förbättrat submission-system, nytt karriärläge och uppdaterad grafik. Det blir tufft för EA att konkurrera med det, eller? För även om EA:s kommande mixed martial arts-spel saknar sportens största stjärnor såsom Rampage Jackson, BJ Penn, Brock Lesnar och Georges St-Pimp kommer de istället att kunna erbjuda stående fighting som enkelt lär dominera THQ:s styltiga boxning samt ett karriärläge med moment lånade från NHL och Fifa-spelen. I september får vi se om Fedor, Diaz, Aoki och Cung Le kan utmana UFC...

Conduit 2

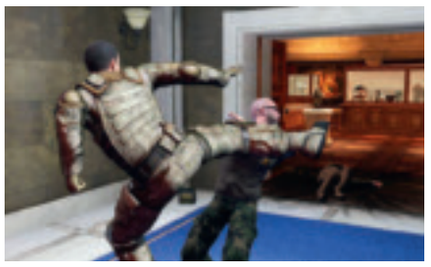
Plattform **Wii** Premiär **2010**

Agent Ford behöver förstärkning. Akut. Alienhotet är värre än någonsin och nu slåss utomjordingarna dessutom mot varandra i olika falanger. Det blir upp till oss Wii-ägare att rikta fjärren mot skärmen och nita allt slemmigt i sikte. Multiplayer-läge för 12 personer, mer fokus på story och karaktärsutveckling och omgivningar som Sibirien, Bermuda-triangeln och självaste Atlantis ska göra tvåan vassare än den snygga men halvljumma ettan. Behåller man den exakta spelkontrollen, kanske lägger till Wii Motion Plus-stöd och brassar på med fler kreativa vapen kan The Conduit 2 nosa på de högre betygen.

Castlevania: Lords of Shadow

Plattform **Playstation 3 / Xbox 360** Premiär **Oktober**

Belmontarna är tillbaka, och denna gång är det Gabriel som får axla mante… förlåt, svinga piskan mot ondskans makter. Med apokalypsen som scen måste Gabriel förgöra Skugglorderna för att åter kunna knyta an ett band mellan mänskligheten och Himmelriket. Lords of Shadow är ett actionspel ik tredjepersonsvy, och spännande nog är det inte Konami själva som utvecklat spelet utan den spanska spelstudion Mercury Steam. Hideo Kojima finns dessutom med på ett konsultbaserat hörn för att kvalitetssäkra utvecklingen av spelet. Varulvar, europeisk mystik och mycket rövsmisk är vad vi har att se fram emot.



Alpha Protocol

Plattform **PC / Playstation 3 / Xbox 360** Premiär **28 maj**

Ett spionrollspel där du kan smyga, skjuta, prata och välja egen spelstil. Visst låter det fantastiskt? Särskilt när Alpha Protocols PR-kille försöker pumpa oss med nyckelord som “player choice” och ”deep gameplay”. Vi köper det inte riktigt. Allt det utlovade finns säkert där, men vi är långt ifrån övertygade om att resultatet blir bra. Att spelets hjälte definierar fördomarna om denna spelgenerations protagonister i sin typiska stenkäke und skinnskalle-chica look gör det ännu svårare. Sen ser vi att utvecklarna Obsidian pillat med både Knights of the Old Republic och Never Winter Nights-serierna och då blir det lite lättare, men bara lite.

Formel 1 2010

Plattform PC / PS3 / Xbox 360 **Utvecklare** Codemasters
Utgivare Codemasters **Speltyp** Racing **Premiär** September

STUDIO LIVERPOOLS årligt återkommande Formel 1-spel blev till slut bara tristare och tristare. När jag så nåddes av nyheten att Codemasters skulle ta över utvecklingen tändes något härligt inom mig. Att se gänget bakom Grid och Dirt-spelen använda EGO-motorn till att förverkliga ett fullproppat Formel 1-spel var en härlig racingdröm som uppfylldes.

Fokus för Codemasters är att tillfredställa alla spektran av racingfans. Den som vill ha enkel slit och släng-körning utan realism kan få det tack vare en mångfald av valmöjligheter. Dock är Codemasters först och främst inriktade på att leverera en simulator som enligt dem själva ska tilltala hardcore-publiken.

Inkluderat finner vi dynamiskt väder som kan ändras under ett lopp och detaljer som att asfalten på banan fylls med allt mer gummi under en racehelg, vilket bidrar till bättre grepp. Lägg till detta verklighetstrogen bilfysik och Codemasters erkänt kvalitativa grafikarbete och det ser riktigt lovande ut. Till sin hjälp har man förre Formel 1-föraren och testföraren Anthony Davidson som har agerat teknisk rådgivare för att få den autentiska känslan. Dessutom kommer dina varvtider vara realistiska och inte supersnabba som i andra spel.

Ett fullmatat karriärläge med massor av alternativ ingår också. Vill du fortsätta karriären i ett sämre team och bygga upp det under åren som går? Eller vill du hoppa från team till team för att hamna i ditt drömlag? Valet är ditt och Codemasters ser ut att i höst leverera ännu en superhit. Och uppfylla en personlig dröm.

Jesper Karlsson

1 Din framgång

En karriär inom Formel 1 är så mycket mer än bara att träna, kvala och köra lopp. Teamet ställer krav på dig och till en början kommer du inte att kunna ta några pallplatser.

2 Fjolårets bilar

På dessa bilder ser vi förra årets förare i fel bilar, men frukta icke, Codemasters använder förra säsongens utseenden endast tillfälligt. Rätt ska vara rätt.

Need for Speed: World

Plattform PC **Utvecklare** EA Black Box
Utgivare EA **Speltyp** Racing **Premiär** Racing

TA TVÅ STORA STÄDER, 24 bilfabrikat och tusentals racingsugna onlinespelare och du har Need for Speed: World, något så ovanligt som ett PC-exklusivt onlineracingmultiplayer-spel (phuh!). EA:s stora onlinesatsning innehåller asfalt och omgivning från de tidigare Need for Speed-spelen Carbon och Most Wanted, vilket redan från början betyder en enorm karta att bränna däck på. Som om inte det vore nog så planerar man även att utvidga området gradvis med miljöer från andra, tidigare Need for Speed-spel. EA har förstått det praktiska med återvinning... Tonvikten ligger på social, arkadglättig och illegal gaturacing. Ett steg tillbaka från Need for Speed: Shift kan tyckas, som var något av en livsräddande defilibrator för serien. Men Need for Speed: World är en annan sorts upplevelse. Det här är ett ställe för vänner att träffas, visa upp sina vräkiga vrålåk och spela en rafflande omgång Hot Pursuit-drypande cops-and-robbers. Det ska vara lätt att komma in i, lätt att gilla. I slutprodukten kommer du att kunna skapa sina egna rutter att tävla på med dina online-polare, massvis av skojiga spellägen och omfattande modifieringsmöjligheter.

"Det är gratis att ladda ned... och att spela"

Och det finaste i kråk-sången? Allt detta är gratis att ladda ner och spela - åtminstone till en början. Har man väl nappat på kroken och vill dras med längre får man glatt lätta på plånboken en aning genom mikrotransaktioner, ungefär på samma sätt som i Battlefield Heroes. Vilka summor det handlar om är ännu oklart. Klart är i alla fall att spelet släpps lagom till hösten.

Daniel Steinholtz

Split/Second

Plattform PS3 / Xbox 360 **Utvecklare** Black Rock Studios
Utgivare Disney **Speltyp** Racing **Premiär** 21 maj

VEM HAR INTE SUTTIT och tittat på racing på TV och vid ett eller annat tillfälle önskat att ett flygledartorn skulle ramla över Nascar-banan? Eller kanske att ett större lass betongkulvertar trillar ner i centrala Monte Carlos gator under ett Formel 1-lopp? Black Rock Studios verkar känna samma sak, att dagens racing helt enkelt är stel och menlös och att något måste göras. Tänk dig att du spelar Burnout, men samtidigt som du slickar motståndarens kofångare, ramlar en mellanstor fabrik ner på banan, ackompanjerat av ett eldregn, gnistor och bråte.

I farter som får kindfläsket att slå mot öronen behöver du bete dig som en renodlad kamikaze-pilot. Ju mer vågad du är, desto mer kraft samlar du på dig. Ju mer kraft du har, desto större oreda kan du ställa till med. Men allt är inte förintelse och illvilja, du får även tillfälle att låsa upp alternativa rutter och genvägar. Lägg här till att banans karaktär ändras under tiden som saker och ting blockerar gamla fartleder och nya skapas. En dynamisk spelupplevelse utlovas, med andra ord.

Split Second är adrenalinstinn vansinnesracing på högsta nivå och våra förväntningar är helt klart höga. Med läcker grafik, hisnande farter och förstörelse som man normalt sett bara ser i ett riktigt ösigt actionspel, kommer Black Rock Studios förhoppningsvis att leverera årets fetaste kappkörningstitel.

"En mellanstor fabrik faller ner på banan"

Jesper Karlsson

EXKLUSIVT!

Red Dead Redemption

Plattform PS3 / Xbox 360 **Utvecklare** Rockstar
Utgivare Microsoft **Speltyp** Action **Premiär** 21 maj

HÅRDARE. Mer realistisk än någon annan tidigare tolkning. Välkommen till Vilda Västern som du aldrig sett den förr. Gamereactor är mäkta imponerade av Red Dead Redemption efter en ingående testrunda hos Rockstar i London. För fans av westernfilmer och Grand Theft Auto är detta en stekhet blandning av de båda. Deadwood i spelform. Ungefär.

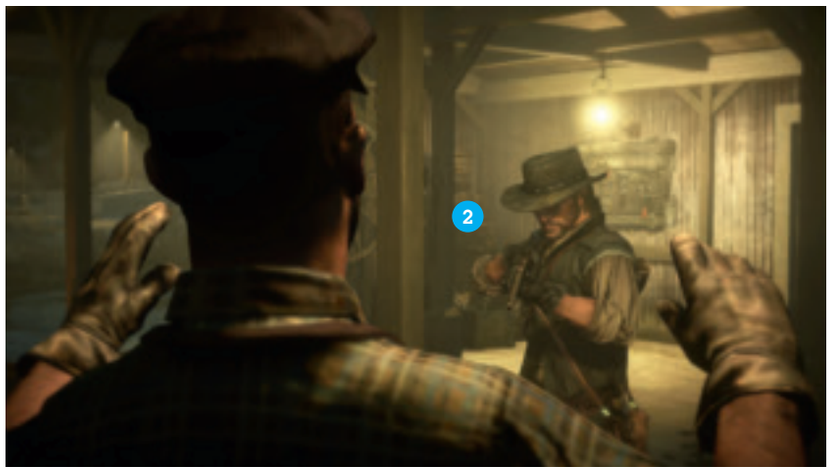
1800-tal är på väg att bli 1900-tal. Vilda Västern-epoken är sakta men säkert på väg att dö. John Marston inser detta efter att ha blivit bedragen av sitt gamla gäng, och funderar på att ge upp livet som bandit och att bilda familj. En dag knackar det på dörren. Agenter från vad som i framtiden kommer att heta FBI ger Marsten ett mycket enkelt val. Antingen kan han jaga ner sina före detta skurkkompisar, döda eller levande. Eller så kommer Marstons familj att dödas.

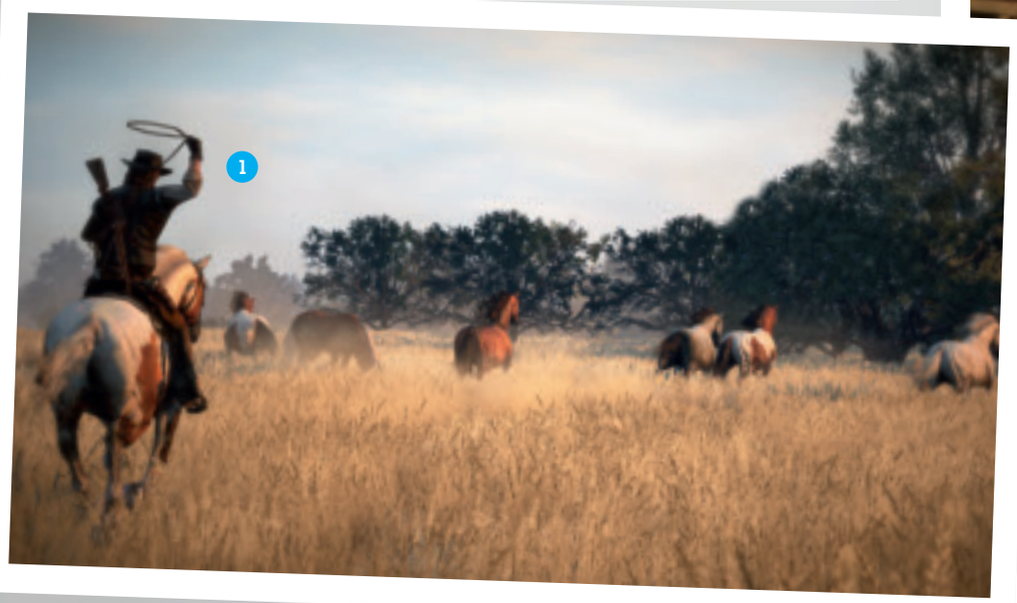
John Marstons uppdrag tar honom genom tre gigantiska och helt öppna områden i sydvästra USA och norra Mexiko. Miljöerna i Red Dead Redemption är så vackra att du kan åka runt i timmar och bara njuta av vad du ser. Men Rockstars western-historia är inte bara stor i kvadratkilometer (det slår både Grand Theft Auto: San Andreas och Grand Theft Auto IV) det är också omfattande vad gäller innehåll. Vi spelade genom två uppdrag och på vägen mellan dem fanns otaliga sidospår, oväntade händelser och tillfälliga godbitar som en shootout mellan lagens långa arm och ett gäng banditer.

I ett av uppdragen skulle en efterlyst man infångas. Vi sköt honom i foten och satte honom ur spel, medans speljournalisten bredvid oss dödade skurken. Vi fick höra att sådana val kommer att få synliga effekter i spelet; begår du för många brott blir du efterlyst, om du mejar ner ett helt samhälle kommer det att bli en spökstad nästa gång du kommer dit. Red Dead Redemptions värld är alltså väldigt dynamisk och vi älskar detaljer som att en dödad smed innebär en för gott stängd smedja.

Upplägget i Red Dead Redemption känns som en förfinad och mer realistisk version av Grand Theft Auto IV och spelkontrollen är väldigt bekant. Alla gamla vapen från tidseran fungerar realistiskt; hagelbrakaren sparkar bakut som en åsna och elefantbössan fick det att ringa i våra öron när vi avfyrade den. Under eldstriderna måste du dessutom ta skydd och cover-systemet fungerade riktigt smidigt. Det är relativt uppenbart var man kan ta skydd, utan att det för den skull ser artificiellt övertydligt ut. Förbered dig på många frenetiska eldstrider.

Även Red Dead Redemptions fysik är putsad till häpnadsväckande briljans. När vi sköt en fiende i foten





1 Jaga en häst
Det finns över fyrtio olika djur du kan jaga när du vill ta paus från huvudäventyret. Bävrar, kossor, bisonoxar, prärievargar, vargar, rådjur och många fler kan jagas på prärien, i öknen eller bland bergspassager.

2 Vilda Vackra Västern
Rockstar har målat upp en sagolikt vacker western-värld. Allt från salooner till stäpplöpare är genomläckra och karaktärerna väldigt realistiska. Läppsynken sitter rakt i krysset och animationerna regerar. Hårt.

3 Red Dead Dygnsrytm
Red Dead Redemption kommer att innehålla dynamiskt väder och dygnscykler. När Gamereactor inledde en fight när det var solnedgång pågick den en bra bit in på natten. Och ja, vi kan rida långsamt in i solnedgången som Lucky Luke.

sjönk denne ihop och försökte krypa iväg, och knäppte vi en galloperande häst rasade den rakt ner i marken varpå ryttaren kastades av. En annan fräck grej är att du kan skjuta av någon hatten utan att döda honom, bara för att vara sådär ljuvligt badass som Clint

"Upplägget känns som en förfinad och mer realistisk version av Grand Theft Auto IV"

Eastwood alltid varit. När vi letade en ordentlig Gatling Gun i en gruva fick vi gömma oss bakom stenar och prickskjuta TNT-lådor, och ljudeffekter, grafik och fysik samspelade ljuvligt i spektakulära explosioner som fick skurkar att flyga över hela skärmen. Förutom intensiva actionmoment och dynamiskt innehåll är samlande även en stor del av Red Dead Redemption. Skjuter du exempelvis en hästtjuv får du kanske ett klädesplagg som belöning. Dessa kan sedan kombineras ihop till hela outfits som Marston kan bära. Du kan också jaga djur och flå dem för att sedan sälja huden. Roliga sidospår som lär ta mycket tid i anspråk.

Rockstar beskriver Red Dead Redemption som en andlig uppföljare till Red Dead Revolver från 2004. Vi kan inte hålla med helt, det enda de två spelen har gemensamt är snarlika namn och något som kallas Dead Eye. Detta är helt enkelt ett bullet-time system som tillåter dig att sakta ner tiden och markera fienderna som du vill att Marston ska skjuta. När du sedan kramar avtryckaren fyras kulorna av i sann revolvermanstil.

Multiplayer-delen visar upp ännu en härlig sida av Red Dead Redemption. Flerspelandet bygger vidare på Grand Theft Auto IV, men med många förbättringar. Vårt favoritläge lät oss springa omkring i hela den öppna världen för att utforska, skjuta varandra eller slå oss samman för att göra sidouppdrag. Ett annat flerspelarläge heter Gold Rush (vilket påminner oss om nysläppta Lead & Gold), där vi var tvungna att samla guldsäckar, och här finns också vanliga dödsmatcher och en Capture The Flag-variant. En liten detalj vi älskade var att inför varje match står bägge lagen uppradade mot varandra i klassisk western-duellposition. På detta sätt får man se sitt eget och fiendens lag ansikte mot ansikte, vilket innebar en påminnelse en vem vi ska skjuta på, och dessutom en chans att skjuta det andra laget innan matchen ens kommit igång.

Rockstar har ägnat flera år till research inför utvecklingen av Red Dead Redemption och ansträningarna märks verkligen. Det är helt enkelt ytterst levande, trovärdigt, varierat och underhållande. Vi har hittat en ny westernhjälte, en ny favoritvärld och briljant actionspel vi längtar ihjäl oss efter. Deadwood i spelform är ingen dålig jämförelse.

Jonas Elfving

For more information please contact your local dealer.

MIONIX NAOS 5000
LASER GAMING MOUSE

- 5040 dpi laser sensor
- 128kb built-in memory
- Customizable LED light system
- S.Q.A.T - Surface Quality Analyzer Tool

MIONIX™

SENNHEISER PC 350
A NEW ERA IN THE GAMING HEADSET

Whether battling evil aliens or fighting guerilla warfare, a fraction of a frame separates winners from the rest. Hearing and being heard can make or break a game.

PC 350 marks the beginning of a new era in the gaming headset technology, by adding a never before experienced dimension of reality to gaming providing the most accurate sound positioning and sound quality available in the market. Thanks to Sennheiser's expertise as a global leader in electro-acoustics, PC 350's sound perception is so precise, that you will literally feel like you're in the game.

- Closed type, circumaural PC gaming headset
- Superior passive attenuation of ambient noise
- Frequency response optimized for Binaural Perception
- Large size ear cups for comfortable wearing during long gaming sessions
- Large size microphone for highest intelligibility
- Patented Duofol Diaphragm technology
- Adaptive baffle damping
- Collapsible for easy transport
- Volume Control with microphone mute
- Connects to virtually any PC sound card

SENNHEISER

HIS HD 5870
1GB (256BIT) GDDR5

Prepare to experience a riveting high-definition gaming experience with ATI RadeonTM HD 5800 Series graphics processors.Expand your visual real estate across up to three displays and get lost in the action with revolutionary ATI Eyefinity Technology. Using ATI Stream technology, accelerate even the most demanding applications and do more than ever with your PC

HIS
Faster , Cooler , Quieter !

ORIGENAE M10
MINI HTPC ENCLOSURE

The sleek M10 is the smallest enclosure in the OrigenAE family of products measuring in at only 106mm in height and 240mm in width. The M10 boasts a form factor that provides an aesthetic and performance potential that is unmatched.

Whilst the M10 is petite in size it does not sacrifice the performance of the system in order to achieve this, with the quality 150W power supply included you have the ability to install a powerful system inside the enclosure.

Origen ae

GEFORCE GTX480
NEXT-GENERATION GAMING HAS ARRIVED!

NVIDIA® GeForce® 400 Series graphics cards give your games an adrenaline shot with screaming-fast performance and futuristic, visually-stunning graphics. Experience heart-pounding, cinematic visuals on your favorite games with the combined power of DirectX 11, CUDA, and NVIDIA® PhysX® technologies.

OCZ MODXSTREAM PRO (500~600W~700W)
EZ MOD CABLE MANAGEMENT / ACTIVE PFC

The ModXStream Pro Series is the supertative solution for driving today's gaming systems, and is NVIDIA® SLI™ certified to power dual graphics. Professional-grade yet designed with gamers and modders in mind, this PSU is stable, robust, and sports a sleek look and compact form factor. Kept ultra-cool with a load-controlled 135mm fan, the ModXStream Pro was engineered to be the quietest PSU available and eliminate distracting noises from your PC. 80+ Certified, featuring up to 86% efficiency at typical load, this leading-edge power supply remains rock solid and powerful while retaining superior efficiency under load.

NH-D14
CPU COOLER

Combining a massive six heatpipe dual radiator design with an exquisite NF-P14/NF-P12 dual fan configuration, the NH-D14 is built for ultimate quiet cooling performance. Topped off with a tube of Noctua's award-winning NT-H1 thermal compound as well as the new SecuFirm2™ multi-socket mounting system, the NH-D14 is an elite choice for the highest demands in premium

Socket compatibility: Intel LGA1366, LGA1156 LGA775 & AMD AM2 AM2+, AM3 (backplate required)

noctua DESIGNED IN AUSTRIA

For more information please contact your local dealer.

PCB DISTRIBUTION
A HARDWARE COMPANY

For more information please contact your local dealer.

ZALMAN Z7 SERIES
MID TOWER ENCLOSURE

HDD Module of Maximized Expandability - Convenient 3 in 1 Bracket - Spacious Interior for Max Height & Depth - Tool Free 5.25" Bays - CPU Back Plate - Supports up to 140mm Fan for Front & Side Panel - Built-in Fan Controller for up to 2 Fans on Side Panel [Z7 Plus Only] - Front Steel Mesh Bays for Intensified Cooling [Anti-Dust Filter Included] - Dual Tube Holes for Water Cooling

ZALMAN

P183
ADVANCED SUPER MID TOWER

Performance reaches new heights with the P183, the next enclosure from Antec's high-end Performance One series. With the latest Quiet Computing™ technologies, the P183 delivers first-class performance at its quietest, coolest and most stylish.

What's new in the P183:

-Front door vents, as well as wider vents along the door frame, improve airflow into the chassis.
-Filters and filter doors are integrated as one unit. The doors themselves have been modified to provide greater airflow, resulting in cooler system temperatures.
-Drive bay covers are vented and include air filters.
-Lower chamber fan is now located in front of the hard drive cage, allowing for installation of longer PSUs as well as easier cable routing between the lower HD cage and the power supply.

QUATTRO 1200
1200W CONTINUOUS POWER

Combining 1200 watts of stable and quiet power with cutting-edge efficiency and style, the TruePower Quattro 1200 blasts ahead of the competition. Six +12V rails deliver unbeatably stable power that earns the rare 80 PLUS® Silver distinction, the highest independently certified standard in energy efficiency. Factor in the ultra-quiet Pulse Width Modulation fan, advanced cable management and the stylish racing stripe paint job, and the TruePower Quattro 1200 leaves every other power supply in the dust.

- iPowerCache™ - helps to stabilize the power output to CPU & video card
- NVIDIA™ SLI™ - ready certified
- ATI CrossFire™ certified
- 80PLUS® Silver Certified
- Six 12V output circuits and DC to DC Voltage Regulator

Antec
Believe it.

LOGITECH G11
GAMING KEYBOARD

Stay on top of your game with the Logitech® G11 keyboard. Backlit characters on all keys help you play all night and 18 programmable G keys let you create custom macros for all of your games. Also features two full-speed USB ports and media control keys. USB only. For Windows® XP and Vista

LOGITECH G13
ADVANCED GAMING KEYBOARD

The Logitech® G13 advanced gameboard gives you game-changing comfort and control. Naturally contoured design follows the shape of your hand and fingers for increased comfort during long sessions. Game-settings-to-go saves your profiles in onboard memory so you can take your personal preferences with you. Customisable backlighting lets you choose your colours and easily locate the right key in low-light conditions or lights-out play.

Logitech

NZXT HADES
9 BAY BLACK MIDTOWER

- VGA clearance room for 300mm cards like the ATI 5970
- Control the flow: Gaming, overclocking, or office work the dual 8W per channel fan control allows control over the dual 2 00mm fans that spin up to 150 CFM each
- Monitor your system: A three C/F temperature display at front panel allows the user to see temperatures inside the chassis even with the door closed. A slant on the door allows for easier viewing from above.
- Wire Routing: Motherboard punched holes allows for quick CPU bracket removable and optimal wire routing.
- NZXT Solid State bracket allows for two SSD drives to be installed
- Pre-drilled water cooling holes on the backplate
- Mounting holes for dual radiator at the top
- Removable filter at the bottom PSU

NZXT TEMPEST EVO
BLACK STEEL MID TOWER CHASSIS

Announcing the Tempest EVO, a sleek, all black, steel mid tower gaming chassis. Building off of the original Tempest's award winning design, the EVO brings advanced cooling power, expandability, and cable management. The Tempest EVO maximizes airflow circulation with Dual 120mm intake, dual 140mm top exhaust, side 120mm, and a rear 120mm fan. NZXT even redesigned the fan blade design so they effectively deliver more air at lower noise levels. Additionally, the bottom mounted PSU provides better airflow and separation of heat from the CPU.

NZXT.™
CRAFTED GAMING ARMOR

PCB DISTRIBUTION
A HARDWARE COMPANY

For more information please contact your local dealer.

Vem säger att du måste vara rädd för mörkret? Inte Sam Fisher i alla fall...

SPLINTER CELL: CONVI

Plattform PC / XBOX 360 Utvecklare UBISOFT Utgivare UBISOFT Premiär UTE NU Antal spelare 1 Rek. Ålder 18

Det är dags. Efter minutiös bevakning av de patrullerande vakternas rundor är vi äntligen redo. Den första tar vi ut enkelt med hjälp av ett vant handlag runt nacken. De andra fyra, de ska få vad de tål. Vi glider ned bakom ett gäng bildäck, hukar och störtar vidare till ett nytt gömställe bakom en låda. Med en skärpa och ett tålamod som osar flerårig vana och grånande tinningar har samtliga vakter fått möta sin skapare. Vi är redo för mer, Sam och jag.

Det har varit en lång resa för Ubisoft att få ihop fortsättningen om enmansarmén Sam Fisher. När Splinter Cell: Conviction började smälta samman med Assassin's Creed på alldeles för många nivåer togs hela projektet tillbaka till ritbordet. Hela tre år efter sin tilltänkta release är Conviction redo att fortsätta med att ta Sam Fisher till en ny nivå, och på sätt och vis återuppfinna sig själv som spelserie.

Visst fick vi ett smakprov på karaktärsutveckling i Splinter Cell: Double Agent, men en särskild förändring är extra tydlig i Conviction. Sam Fisher är arg. Arg på sig själv, arg på omständigheterna, arg på sin förre arbetsgivare. Fly förbannad på precis allt. Fisher liknar nästan Jason Bourne: totalt uppfylld av sina spöken, sin ilska och sin hämndlystenhet. Det är knappt att jag känner igen karln.

För att göra Sam till denna samvetslöse mördarmaskin introducerar Ubisoft några spelmekaniska nyheter. En av dessa är möjligheten att kunna "markera och avrätta", vilket innebär att du kan markera ett antal fiender för att sedan ta ut dem, en efter en. Du kan markera fiender på diverse sätt, exempelvis genom att använda det beprövade spegel under dörren-tricket, för att sedan sparka upp dörren och göra proceduren kort med de överraskade vakterna.

Markera och avrätta-funktionen är läcker och ett välkommet nytillskott och visar på hur Ubisoft valt en mer actionbetonad väg. Splinter Cell: Conviction är dock så pass fyndigt upplagt att det må se ut som anfall är bästa försvar i extremt många lägen, men om du hämtar andan och sansar dig så ser du att Sam fortfarande har alla möjligheter i världen att göra det han är bäst på - att smyga förbi obemärkt. Utmaningen ligger i att finna de alternativa vägarna, för de är inte alltid så uppenbara. Ta till exempel den samling uppdrag som tar plats på ett flygfält. Ett ytterst välbevakat område, med vakter som är utrustade med allt från ettriga automatvapen till förödande granater. Självklart kan du, likt en blind tjur med enorm restskatt, storma in och försöka ta med dig så många som möjligt i de små barackerna för att sedan hämta andan i skuggorna, eller så kan du välja att aldrig

SAM FISHER TAR ETT STORT STEG IN I EN NY RIKTNING

Matig multidöd

Splinter Cell: Conviction innehåller spännande multiplayerlägen, där spelarna kan co-oppa i ett specialskrivet story-läge eller spela matcher med olika underhållande teman. Sam får däremot inte delta i buset, utan det är amerikanske agenten Archer, och hans ryska motsvarighet, Kestrel, står för smiskandet och smygandet. Handlingen i co op-läget är förlagd till Sovjetunionen, och spelarna måste hela tiden samarbeta för att ta sig vidare i äventyret.

CTION

Splinter Cell-Xbox
Microsoft har utannonserat att Splinter Cell: Conviction kommer att bundlas tillsammans med en Xbox 360-konsol i en begränsad utgåva. Konsolen är svart, och medföljer gör bland annat två svarta trådlösa handkontroller och en 250 gigabyte stor hårddisk.

Uppgradera dina vapen En nyhet för Splinter Cell-spelen är att du i Conviction kan uppgradera dina vapen. De kan få bättre räckvidd, lasersikten och till och med ytterligare möjligheter att kunna markera och avrätta fler fiender.

lämna skuggornas mörka famn. Om du har stake nog att gå in i hangaren, kommer du att upptäcka hur is i magen ger dig en säkrare rutt. Vips så kan du vara framme vid ditt mål – utan att låta någon, inklusive dig själv, komma till skada.

Något som nästan alla Splinter Cell-spel haft gemensamt är att handlingen varit relativt anonym, då spelaren själv har varit tvungen att pussla ihop och läsa alla PM, datorfiler och annat som legat utspritt. Conviction är ett mer story-drivet spel, och du som spelare dras in i handlingen på ett spännande sätt. Istället för att läsa dig till alla småbitar som utgör ramberättelsen låter Ubisoft nyckelsekvenser spelas upp direkt i din omgivning som en film. Sam kan exempelvis tänka tillbaka på sin dotter Sarah, och hans minnesbilder projiceras med omgivningen som bioduk för ett mer filmiskt utseende.

Grafiken håller god klass. Visst dras Conviction med några lågupplösta texturer, men helheten är fräsch och väldesignad. Smådetaljer som att slopa mörkermätaren och istället göra bilden svart-vit när Sam är helt gömd i skuggorna är smart, och bidrar till en effektfull, filmisk känsla.

Grafikmotorn överraskar även när uppdragen utspelar sig på öppna platser, vilket leder till ett intensivt folkmyller som ser både trovärdigt och imponerande ut. I ett uppdrag släpps Sam lös på jakt efter en man som flyr, mitt på ljusa dagen, och det är då man märker av att Conviction har en del Assassin's Creed i blodet. Sam springer, slajdar, hoppar och klättrar. Att knuffa sig igenom folkmassor och försöka undvika poliser i en rasande fart känns dock inte alls som den klassiska Splinter Cell-formulan, och jag skulle ha uppskattat en mer bestämd linje från Ubisoft i det avseendet.

Splinter Cell: Conviction är inte riktigt vad jag hade förväntat mig och vissa lär få svårt att förlika sig med den mer actionbetonade approachen och handlingen levererar kanske inte riktigt det jag hade hoppats på. Men det kvittar när Sam Fishers nya väg är så pass cool och intressant. Vare sig du föredrar hårdkokt action eller stämningsfullt kurande bland skuggorna är detta något för dig.

★**Sammanfattningsvis:**
Sam Fisher tar ett stort steg in i en ny riktning för Splinter Cell-spelen, utan att göra för mycket avkall på traditioner.
Sophie Warnie de Humelghem

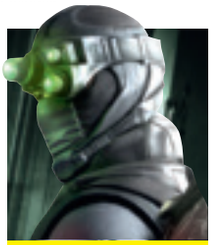
8/10

2:a En andra åsikt av Mikael

Sam Fisher är arg. Livet är sönderslaget och han är förrådd av exakt alla. Det leder till ett stenhårt actionäventyr där Sam knäcker ben, bryter nackar och skjuter ljudlösa välplacerade skott till både höger och vänster. Storyn känns tätare än någonsin, spelkontrollen har finslipats in absurdum och grafiken är ursnygg. Splinter Cell: Conviction är precis den nystart serien så väl behövde.

Sammanfattning:
Ett riktigt välgjort actionspel.

9/10



Fiendeattack!

En mycket användbar funktion i Conviction är "senast kända position". Det innebär att dina fiender kommer ihåg var du senast befann dig när du blev upptäckt av dem. Självklart är ut-gången dödlig om du inte flyttar på dig inom någon sekund eller så, men du kan även dra nytta av detta korttidsminne. När du blivit upptäckt finns silouetten av Sam kvar där han senast befann sig, och fienderna fokuserar på just den punkten.

SUPER STREET FIGHTER IV

Capcom fortsätter att briljera med fler fighters, fler banor och ett ännu bättre spelsystem

Plattform PLAYSTATION 3 / XBOX 360 **Utvecklare** DIMPS / CAPCOM **Utgivare** CAPCOM **Premiär** 20 APRIL **Antal spelare** 1-2 **Rek. Ålder** 13

Jag ljuger aldrig för mig själv. Jag vet var jag hör hemma. Nog för att jag under de senaste åren spelat Tekken 5 på daglig basis. Men Ken vet var han har mig. Mina år med Tekken kan vi enkelt bortförklara. En otrohetsaffär, ett infall, en tillfällighet. För mitt hjärta ägs av Capcom. Min kärlek till fightinggenren föddes av Street Fighter II och den är lika stark, passionerad och obeveklig idag som för 20 år sedan. När då genierna bakom fjolårets näst bästa spel laddar om smälter jag (än en gång) som smör i solsken.

Super Street Fighter IV är enligt Capcoms gamla goda vana trogen ingen revolutionerande uppföljare. Jag vet egentligen inte ens om det verkligen kan klassas som en uppföljare. Detta är Street Fighter IV med tio nya kämpar samt fyra nya banor. Här finns ett nytt spelläge kallat Team Battle (för upp till åtta spelare) samt något som heter Endless Battle där man slåss mot obegränsade mängder motståndare (som står på kö).

Den enskilt största förbättringen som skett har med onlineläget att göra. Det går nu att bilda grupper som spelar inbördes, och också att spela in varenda match och sedan söka på dem i en gigantisk databas sorterad efter vilka figurer som deltar. I övrigt har Capcom putsat och polerat på ett redan briljant spel. Tempot känns ännu bättre balanserat och spelkontrollen är lika följsamt perfekt som vanligt. Jag

Stryksug! Makoto härstammar från Street Fighter III: Third Strike och är en strålande karaktär i Super Street Fighter IV. Ryktet säger att Makoto är Ryus lillasyster.

Nya förmågor

De tio nya karaktärerna som finns med i Super Street Fighter IV är: T. Hawk, Dee Jay, Juri, Adon, Cody, Guy, Dudley, Ibuki, Makoto och Hakan. Den enda av dessa som är ny på riktigt är Hakan som aldrig tidigare funnits med i något Capcom-spel. Makoto, Dudley och Ibuki känner vi igen från Street Fighter III medan Cody och Guy härstammar från de gamla Final Fight-liren.

roas något alldeles förträffligt av det faktum att de gamla 16-bits-bonusnivåerna har gjort comeback i Super Street Fighter IV. Mellan varven får man nu koppla av lite genom att hoppsparka rullande whiskeytunnor i ett retrofräscht destilleri samt slå sönder en bil.

Jag välkomnar nyheterna och njuter av att framförallt Dee Jay kvoterats in bland spelets tio nya karaktärer. Dee Jay är en gammal härlig favorit som med sin sköna stil och kraftfulla laddningsattacker alltid har passat min spelstil. Även Makoto från Third Strike är fantastiskt rolig att spela med och känns kraftfull och explosiv på ett sätt som flera av de gamla tjejerna i Street Fighter IV aldrig riktigt gjorde. Rent grafiskt ser Super Street Fighter IV precis lika larvigt läckert ut som sin föregångare. Presentationen är en gnutta splittrad då Capcoms grafiker blandar för många manér men i övrigt är detta helt underbart snyggt.

UNDERBAR SPELKONTROLL OCH LJUVLIG GRAFIK

I slutändan är Super Street Fighter IV briljant. Jag kan dock inte rå för att känna att Capcom faktiskt lika gärna hade kunnat släppa det som en expansion via Xbox Live/PSN.

★ **Sammanfattningsvis:**
Fantastiskt karaktärsutbud, underbar spelkontroll och ljuvlig grafik. Super Street Fighter IV är fighting när det är som bäst.
Petter Hegevall

9/10

Solen steker och skjutjärnen för talan i svensk onlineröjare

LEAD AND GOLD

Plattform PC / PS3 / XBOX 360 **Utvecklare** FATSHARK **Utgivare** PARADOX INTERACTIVE **Premiär** UTE NU **Antal spelare** 1-12 **Rek. Ålder** 16

Jag trodde att western och cowboys inte var något för mig. En samling lortiga, ohyfsade kanaljer som loskar i spottkopp, går klädda i läderchaps och ser ut som en sadelväska i trynet. Ingen hyfs! Lead and Gold, en klassbaserad westernshooter där två lag möts för att skjuta skiten ur varandra, är emellertid bra nog att få mig snegla på knallpulverpistoler...

Här finns fyra klasser att välja mellan. Den tjocke sprängmedelsexperten, den snabba krypskytten i Davy Crockett-mössa, en kille i plommonstop och till sist den klassiske pistolskytten med snusnäsduk för munnen och dammig cowboy-hatt. Det enda man behöver hålla reda på är vilken klass man ska spela som, och vad man ska göra på den specifika banan. Det finns inga nya vapen eller power-ups att plocka upp. Rakt, enkelt och fokuserat.

I Lead and Gold handlar det om att kontrollera zoner, utrota fiender, spränga mål och på andra sätt ställa till med en ordentlig

DETTA ÄR RAKT, ENKELT OCH FOKUSERAT

oreda för fienden. Samarbete är av yttersta vikt i Lead and Gold och när flera lagkamrater befinner sig nära varandra kan man automatiskt dra nytta av dem. Beroende på vilken klass som används kan man få till exempel bättre träffsäkerhet och mer skada. Varje klass bidrar med sin effekt och dina lagkamrater drar nytta av dig, precis som du gör av dem. Oavsett vilken klass som används så återfår man alltid hälsa när man rör sig

Svensk kvalitet Lead and Gold: Gangs of the Wild West bjuder på god variation, godkänd grafik och massor av underhållning, till ett riktigt bra pris

En sista chans

Att bli skjuten behöver inte betyda att allt hopp är ute i Lead and Gold: Gangs of the Wild West. När din livsmätare har tömts på innehåll faller du till marken, men med armbågarna i gruset kan du fortfarande avfyra sexskjutaren och på det viset försöka se till att utkräva blodig hämnd. Att sikta är snudd på omöjligt och du kan fortfarande bli ihjälskjuten, men du kan även bli räddad av en lagkamrat och ge dig in i striden igen. Lite som i Gears of War, eller i Borderlands.

Läs en längre recension: **www.gamereactor.se**

bland sina lagkamrater.

Med något undantag är bandesignen väl uttänkt och estetiskt läcker. Många strider utförs på hustak, flera vägar finns alltid för att ta sig till ett specifikt mål och flytet i matcherna framstår som utmärkt. Lead and Gold är faktiskt lite av en överraskning. Rappt tempo, mestadels bra bandesign och god variation i samarbete med ett lågt pris gör att Fatshark faktiskt härmed bjuder på ett av de bästa multiplayer-spel i min mening. Fokus på lagspel känns alltid kul och Fatshark har lyckats klämma in en hel del bra idéer i sitt debutspel. Dra på dig läderponchon, patronbältet och ge dig ut i strid tillsammans med en samling oborstade västernvildingar. Detta är Team Fortress 2 fyllt med tuggtobak.

★ **Sammanfattningsvis:**
Westerntemat känns klockrent och Lead and Gold underhåller på klockrena premisser.
Jesper Karlsson

8/10

BLAZBLUE: CALAMITY TRIGGER

Plattform PS3 / XBOX 360 **Utvecklare** ARC SYSTEM WORKS
Utgivare ZEN **Premiär** UTE NU **Antal spelare** 1-2 **Rek. Ålder** 12

Högupplöst Arc Systems ursnygga 2D-sprites visas i den något udda upplösningen 768p.

Arc System Works har jobbat i motvind i många år med den nästan plågsamt osynliga och ständigt underskattade Guilty Gear-serien. Ruttna försäljningssiffror och en konstant oförmåga att nå ut med Guilty-serien till en bredare publik har nu lett till att studion börjat på ny kula, med en helt ny spelserie. BlazBlue *[Bläjjblue]* har massor av saker gemensamt med Guilty Gear-spelen och det märks tydligt att det är samma människor som står bakom båda spelen.

BlazBlue är kaotiskt. Enorma figurer med helgalna specialiteter kastar gigantiska eldbollar på varandra i ett tempo som till en början känns överväldigande. Men det tar endast en halvtimme för att lära sig grunderna i BlazBlue som rent spelmässigt visar sig vara ganska mycket enklare att ta till sig än Guilty Gear-

BALANSEN ÄR MYCKET GOD OCH TEMPOT PERFEKT

spelen. BlazBlue innehåller bara 12 karaktärer men Arc Systems har varit noggranna med att skapa 12 fighters som skiljer sig väldigt mycket från varandra. Precis som i Guilty Gear-serien handlar fightingen om att lära sig nyttja juggle-systemet. Att vara aggressiv och väldigt offensiv är viktigt i BlazBlue vilket gör att matcherna är händelserika och oftast snabba. Samtidigt är balansen mycket god och tempot perfekt avvägt.

Estetiskt är BlazBlue en smältdegel av japanska galenskaper. Snyggt sammanhållet och enhetligt utformat med en skrikig och ohyggligt färgstark presentation som passar fightingen perfekt.

★ **Sammanfattningsvis:**
Guilty Gear-skaparna bjuder på sjövild och ultrasnygg 2D-fighting som är lätt att komma in i, men oerhört svår att bemästra.
Petter Hegevall

8/10

Grant City invaderas och bara du kan återställa ordningen

DEAD TO RIGHTS: RETRIBUTION

Plattform PS3/XBOX 360 **Utvecklare** VOLATILE GAMES **Utgivare** NAMCO **Premiär** 16 APRIL **Antal spelare** 1 **Rek. Ålder** 16

Året var 2002, Max Payne var stekhett och att skjuta i ultrarapid det coolaste man kunde göra. Dead to Rights var en skamlös kopia på Remedys mästerverk, utan att för den sakens skull sakna spelglädje eller innovativa inslag. Nu, åtta år senare är det dags för Namco att damma av serien igen med Dead to Rights: Retribution. Slow motion-skytte är inte längre hett, utan nu gäller det att kasta sig mellan skydd som i Gears of War.

Grant City är ett helvete. Ett gäng terrorister som kallar sig Union begår spektakulära terrordåd och poliskåren är handlingsförlamad. I rollen som Jake Slate kan du såklart inte stillasittande se på när staden förfaller, utan tar som varje hårdkokt filmsnut lagen i egna händer.

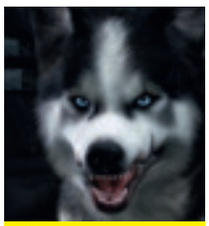
Retribution är både mörkt och grått och Jack vill vara hårdare än Marcus Fenix. Men trots att Volatile Games tagit i från tårna för att få Jack att kännas som tidernas hårdaste snut, och Grant City som den ogästvänligaste platsen någonsin, går det aldrig någonsin att hemskheterna på allvar. Manuset är lövtunt,

DIALOGEN ÄR DIREKT SKRATT-RETANDE

dialogen direkt skrattretande och Jacks hund Shadow är så hiskeligt supersmart att Lassie framstår som Ratata i jämförelse. Dessutom är både teknik och design eftersatta.

Därmed inte sagt att Retribution är ett dåligt spel. Där alltför många av dagens actionspel eftersträvar något slags realism,

Volatile Games Utvecklarna Volatile Games har en ganska tunn meritlista och enda spelet man hittills släppt är Reservoir Dogs (5/10).



Är det Lassie?

Precis som i det första Dead to Rights spelar Jacks hund Shadow en stor roll och mellan varven får man spela som honom. Dessa uppdrag handlar ofta om att smyga sig på hela arméer av elakingar och ljudlöst bita ihjäl dem alla och släpa undan liket så deras kollegor inte ser vad som hänt. Förutom att vara en krigsmaskin av guds nåde, är Shadow även klipskare än Lassie och begriper direkt att han ska hämta någons ID, bricka, en nyckel eller annat föremål.

har Volatile Games istället skapat något som för tankarna till 80-talets stenhårda enmansarméer. Jack dräper fiender i drivor, sätter perfekta headshots på 100 meters avstånd med en fjösig 9 mm-pistol, slår ner stora grupper av välbeväpnade terrorister med bara händerna och gör halsbrytande stunts som skulle vara direkt livshotande även för Spider-Man. Tyvärr är inte spelkontrollen i Dead to Rights: Retribution riktigt så finslipad som jag hade hoppats, och banorna där man styr byrackan Shadow är bara pinsam utfyllnad.

★ **Sammanfattningsvis:**
Dead to Rights: Retribution känns som att spela en klassisk Chuck Norris-rulle och har ungefär samma underhållningsvärde. Vilket, handen på hjärtat, faktiskt inte är det sämsta.
Jonas Mäki

6/10

2010 FIFA WORLD CUP SOUTH AFRICA

Plattform PS3 / XBOX 360 **Utvecklare** EA **Utgivare** EA
Premiär 29 APRIL **Antal spelare** 1-20 **Rek. Ålder** 3

Landslagen 2010 FIFA World Cup South Africa kommer förpackat med 199 landslag, 10 officiella arenor och möjligheten att spela en hel VM-turnering online.

Sverige gräver inte guld i Sydafrika i år. Man kunde vara bitter för mindre. Vi får istället nöja oss med att kolla på länder som faktiskt kan trilla boll, på riktigt. Och egentligen är ju inte det kattskit, om man lägger patriotismen åt sidan. Det är inte EA Sports officiella VM-spel för den delen heller.

Men vi kan få det sagt med en gång: Det är inte mycket nytt under huven sedan FIFA 10. Vi har ett scenarioläge där man kan återuppleva händelser från kvalspelet, eller - hellre för oss svenskar då - förändra historiens gång. Och när väl fotbolls-VM har kickat igång kommer EA Sports att lägga upp purfärska scenarion

INTE MYCKET NYTT UNDER HUVEN

bara timmar efter sista sparken i de riktiga matcherna. En kul grej, men inte så mycket mer.

Annars är det precis samma spelmotor med identisk grafik, bollfysik, spelmekanik och artificiell intelligens. Det är egentligen endast i ett fåtal estetiska detaljer som 2010 FIFA World Cup South Africa särskiljer sig. Man har kostat på sig att animera lite närbilder på festsugna fans, färgglad konfetti skräpar längs med sidlinjerna och menyerna har afrikaniserats med varma färger, rytmisk musik och ny layout.

2010 FIFA World Cup är i slutändan ett riktigt bra fotbollsspel, av den enkla anledningen att det är exakt likadant som det bitvis briljanta FIFA 10 (minus alla klubblag, förstås). Men att äga båda känns varken motiverat eller nödvändigt.

★ **Sammanfattningsvis:**
Ett bra fotbollsspel som du inte behöver införskaffa om du redan äger FIFA 2010.
Daniel Steinholtz

7/10

Hugg! Red Steel 2 känner av hur hårt du svingar Wii-fjärren och resultatet blir antingen ett hårt eller löst hugg. Räkna med att behöva ta ut svängarna, och kanske även lite träningsvärk.

Katana-cowboy ger trivsam träningsvärk

RED STEEL 2

Plattform WII **Utvecklare** UBISOFT **Utgivare** UBISOFT **Premiär** UTE NU **Antal spelare** 1 **Rek. Ålder** 16

Respekten Ubisoft visat för devisen "gör om, gör rätt" imponerar. Man får en bild av en vanvettig drill sergeant som konstant gormat under utvecklingen av Red Steel 2, och skrikandet har fått effekt. Fjärran Östern möter Vilda Västern, vi hamnar mitt i smeten. Ett riktigt läckert upplägg.

Alla band till det första spelet är klippta. Denna gång spelar du som en tyst, anonym cowboy-samuraj, rejält upptagen med att placera svärdklinga och pistolkulor i horder av styggingar. Den futuristiska western-miljön är ljuvligt designad med klara färger och skarpa konturer. Stäpplöpare rullar förbi, stämningen är god.

DU SPELAR SOM EN ANONYM COWBOY-SAMURAJ

Du har en pickadoll, men svärdet kommer att användas flitigast. Wii Motion Plus-stödet känns av, och även om man inte riktigt kan prata om 1:1-rörelser ännu är det tillräckligt verklighetstroget. I synnerhet när det gäller att nöta bort tuffare fienders rustning är inlevelsen på topp, och när närstridssekvenserna är som bäst känner jag mig som Luke Skywalkers och The Brides okände fäktarkung till avkomma.

Jag irriterar mig på vissa dipp i tempot och att storyn känns så menlös. Överlag är detta dock både unik och underhållande action, och facit på hur man räddar en franchise från säker död.

***Sammanfattningsvis:**
En enorm förbättring från ettan och ett välstyrt stridssystem som har ett rejält djup. Dessutom är den grafiska designen både unik och tekniskt imponerande.
Jonas Elfving

8/10

THE HERO

Plattform IPHONE **Utvecklare** TRAPLIGHT GAMES **Utgivare** CHILLINGO **Premiär** UTE NU **Antal spelare** 1 **Rek. Ålder** 3

Livet som superhjälte är inte alltid enkelt. Man har visserligen superkrafter, men man måste vara odrägligt god hela tiden, annars tappar folk snabbt tron på en. Just folkets hyllningar är grundstommen i The Hero, ett spel där man får tillgång till både tjusiga trikåer och überkrafter.

Sedan är det bara att ge sig av för att undsätta folk, dänga ondskefulla ninjas, dräpa monster och rädda fallande bäbisar till tonerna av medryckande musik. Och det gäller att göra det med stil och aldrig negligera fansen. Så snart du kommer flygande sticker de ut sina huvuden från balkongen för en high five. Nobbar du för många av dem blir det Game Over. The Hero blir lite monotont efter ett tag, men är i slutändan en charmig superhjältepastisch.
Jonas Mäki

7/10

POKÉMON HEARTGOLD

Plattform NINTENDO DS **Utvecklare** GAME FREAK **Utgivare** NINTENDO **Premiär** UTE NU **Antal spelare** 1-2 **Rek. Ålder** 3

Pokémon Gold och Silver är seriens kanske allra bästa delar och därför är det inte så konstigt att Nintendo nu väljer att göra en remake på de båda. Vad Nintendo gjort, förutom att förbättra grafiken, är att man verkligen lyssnat till fansen och skapat den smidigaste, mest lättspelade och intuitiva Pokémon-upplevelsen hittills.

Nintendo vore dock inte Nintendo om de bara släppte en enkel remake. I fallet Heart Gold har man därför lagt till Pokéwalker. En stegräknare med LCD-skärm till vilken man smidigt kan föra över sina Pokémons trådlöst för att ta med sig dem på promenad. Det råder inget tvivel om att barnen kommer att spela och älska det här på samma sätt som de gjort med föregångarna.
Jonas Mäki

8/10

CALLING

Plattform WII **Utvecklare/Utgivare** HUDSON **Premiär** UTE NU **Antal spelare** 1-2 **Rek. Ålder** 12

Japanska rysare är ett kapitel för sig. Likbleka barn som går i stop motion, hastiga inzoomningar på dockor och detta eviga svarta blöta hår. Hudson har gjort sin läxa i Calling, ett spel som innehåller exakt allt som behövs för en lyckad japansk skräckis.

Stämningen är spännande, chockeffekterna många och ljudet är bland det bästa jag hört till Wii. Men så är det ju den inte helt obetydliga faktorn som vi kallar spelbarhet, och det är just här som Calling är som svagast. Äventyret saknar variation vilket leder till att det snabbt blir repetitivt, bossfighterna är löjligt lama och de spöken som attackerar besegras enkelt genom att bara skaka Wii-fjärren. Om du tycker att filmer som Ringu och The Grudge är bland det bästa som finns kanske Calling vara värt att kolla in närmare, övriga göre sig icke besvär.
Jonas Mäki

5/10

METRO 2033

Plattform PC / XBOX 360 **Utvecklare** 4A GAMES **Utgivare** THQ **Premiär** UTE NU **Antal spelare** 1 **Rek. Ålder** 18

Kärnvapenkriget är över. Moskva ligger i ruiner och luften är giftig. Ovan mark huserar mörkrets gestalter, jagar, lurar och väntar. Under jord har människan byggt upp en rad samhällen som knyts samman av ett invecklat tunnelbanesystem.

Här börjar äventyret i Metro 2033 där man som färsking ger sig ut på en resa genom nazistläger, mutantfästen och sotsvarta gruvgångar. Onaturliga krafter, mesiga vapen och vidriga monster blir snabbt vardagsmat i 4A Games debutspel och bland influenserna märks framförallt Bioshock och Half-Life 2.

Berättandet är enkelt men effektivt och atmosfären är fantastisk. Urdumma fiendesoldater och ett antal ordentligt korkade moment drar dock ned betyget tillsammans med det faktum att PC-versionen faktiskt inte känns helt färdig.
Petter Hegevall

7/10

BLURAY®

RECENSIONER AV HÖGUPPLÖSTA FILMER

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

KATHRYN BIGELOW FICK EN GULDGUBBE FÖR HURT LOCKER

The Hurt Locker

Bered dig på högexplosiv action i Bigelows hyllade Oscarsvinnare...

Skådespelare **Jeremy Renner, Ralph Fiennes, Anthony Mackie**
Utgivare NORDISK FILM
Regi KATHRYN BIGELOW
Genre ACTION/DRAMA
Premiär UTE NU
Codec MPEG-4 AVC
Ljud DTS-HD 5.1
Ratio 1.78:1

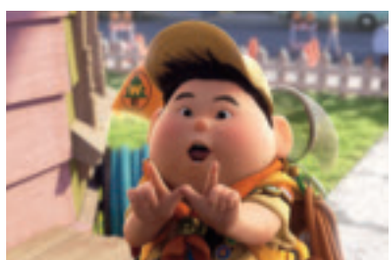
1893 FICK KVINNOR rösträtt för första gången. 1903 delades det första Nobelpriset ut till en kvinna. 2010 delades den första Oscarsstatyetten för bästa regi ut - till en kvinna. Utvecklingen går framåt och feministerna jublade förstås lite extra när Kathryn Bigelow, James Camerons gamla ex-fru, under årets Oscarsgala klev upp på scenen för att ta emot en guldgubbe för hennes regiinsats i hyllade krigsfilmen The Hurt Locker. Jag mutt-rade mest surt över att det fanns några som förtjänade statyetten mer.

För hur man än vrider och vänder på saken, så är inte The Hurt Locker någon märkvärdig film. Det är en stundtals briljant skildring av galenskapen i krig där en adrenalinsökande galning på bombdesarmeringsenheten leker cowboy med de hemmasnickrade bomberna på sätt som får oss tittare att svettas rejält, medan den i andra ögonblick gränsar till att vara rent idiotisk. Vältränade soldater missar sånt som man lär sig redan i grundutbildningen, grabbarna som desarmerar bomber saknar helt väpnat understöd under deras arbete på de erkänt farliga gatorna i Irak och på äkta 80-talsactionmanér skjuter man löjligt många skott med pistoler utan att behöva ladda om. Det är en sak om Arnold gör det i Terminator-filmerna, men när det händer i en film av den här typen slår det enorma hål på den realism som man eftersträvar.

Jeremy Renner är bra i huvudrollen som heltokig bombtekniker och Bigelow glänser till ibland med ett läckert filmspråk som ger The Hurt Locker en härlig nerv. Ibland förlitar hon sig lite väl mycket på skakiga handkameror och slow-motioneffekter, vilket i slutändan gör The Hurt Locker till en film som upprepade gånger sätter form före funktion. Bilden är medvetet brusig (såklart) men bjuder ändå på en hiskelig detalj-rikedom i såväl för- och bakgrunder samt en underbart djup svärta. DTS-HD-ljudspåret är av ren referensklass med ett otroligt tryck i basen, urläckra surroundeffekter och kristallklara dialoger.

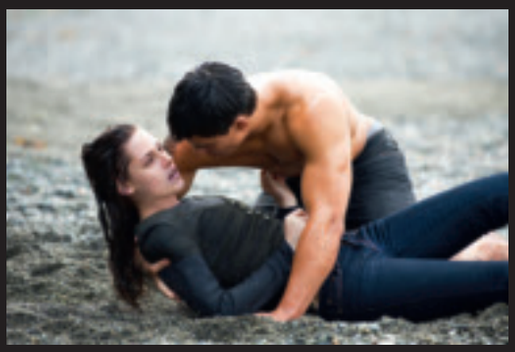
/Erik Nilsson Ranta

7/10



Med fokus på Blu-ray

Som du ser har vi utökat vår Blu-ray-sektion här i tidningen, ganska ordentligt till och med. På dessa två sidor kommer du varje månad att kunna läsa innehålls-rika och uttömmande recensioner av månadens hetaste Blu-ray-releaser. På Gamereactor.se hittar du sedan över 260 recensioner av BD-filmer i vårt arkiv. När vi betygsätter film på Blu-ray tar vi lika stor hänsyn till bild- och ljudkvalitet som vi gör filmen som sådan. Därför är slutbetyget en sammanslagning av våra åsikter om såväl den tekniska kvaliteten som filmen som sådan. Mer om detta läser du på **www.gamereactor.se.**



New Moon (Twilight)

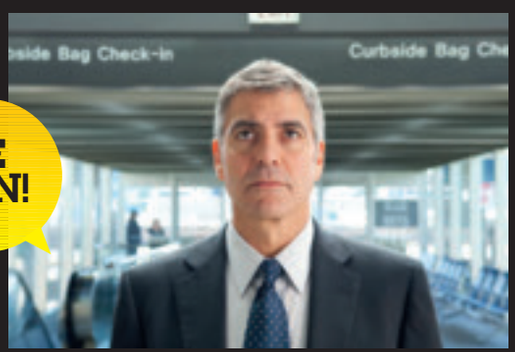
Genre THRILLER **Premiär** UTE NU **Ratio** 2.40:1 **Ljud** DTS-HD 5.1

I NEW MOON FORTSÄTTER kärleksbekymren mellan Bella och vampyren Edward samtidigt som en tredje part i form av varulvspojken Jacob blandar sig in i leken om Bellas känslor. Ett triangeldrama med både huggtänder och päls, men helt utan hjärta. Det är scen efter scen där folk gnuggar pannorna mot varandra, flashar sina magrutor, suger in kinderna och förklarar sin kärlek på de mest krystade av sätt. Specialeffekterna luktar TV-serie från 90-talet och skådespelarna ser alla ut att plågas av hemska magbesvär.

Bildkvaliteten på Blu-ray bjuder dock på varma och inbjudande färger samt en fin kontrast, men lider av bakgrunder som känns utsmetade och en aningen ojämn svärta. DTS-HD Master Audio 5.1-spåret kännetecknas också av dess ojämnhet, våldsamt högljutt utan precision i vissa scener och underbart välmixat med kraft och läckra riktningsdetaljer i andra.

/Erik Nilsson Ranta

4/10



SE DEN!

Up in the Air

Genre DRAMAKOMEDI **Premiär** 9 JUNI **Ratio** 1.85:1 **Ljud** DTS-HD 5.1

JASON REITMAN hyllades för tonårsdramat Juno och är nu Hollywoods nya guldkalv. Tillsammans med George Clooney levererar han nu en av årets med sevärda filmer. Clooney spelar nedskärningskonsulten Ryan Bingham som lever för sitt jobb, att kicka folk samt att flyga mer än 16 miljoner miles och få ett platinumkort av flygbolaget. Men privatlivet får lida. Up in the Air har en underbar vinkling men är samtidigt en deprimerande skildring av finanskrisens offer och kapitalismens mörka sidor. Skådespeleriet är filmens höjdpunkt med en George Clooney i toppform och den klämkäcka kollegan Natalie spelad av Anna Kedrick. På bildsidan finns det inte mycket att klaga på, det är en polerad och knivskarp presentation med medvetet flygplatskall färgpalett. Ljudspåret gör inte upplevelsen sämre. Den kliniskt rena DTS-HD-ljudmixen är förvisso framtung och saknar surroundljud men detaljerna och dynamiken räcker långt.

/Johan Bergström

9/10

UTSUGNING 2.0 Om ganska precis 700 dagar släpps Extended-versionerna på Blu-ray. Förhoppningsvis med bättre bild.

Lord of the Rings Trilogy

Genre ÄVENTYR **Premiär** UTE NU **Codec** VC-1 **Ljud** DTS-HD 5.1 **Ratio** 2.41:1

NÅGRA TROLL. NÅGRA TOMTAR. Håriga fötter. En glad trollgubbe och en krigare. En dvärg, en alv, en arg trollgubbe och några träd som talar. Sagan om ringem-premissen går att förenkla och förolämpa. Som Randal sade i Clerks II kan man utan problem sammanfatta de här tre filmerna som "en 12 timmar lång transport-sträcka om tomtar som promenerar". Man kan även se det för var det är... en filmtrilogi vars briljans endast överträffas av Lucas ursprungsfilmer i sagan om Luke Skywalker och den där svarta jäveln som andas tungt.

Men problemen hopar sig direkt när det kommer till den hett efterlängtade Blu-ray-boxen. För även om den sista filmen är rent bildmässigt ganska mycket bättre än den första - är den här boxen ingenting annat än en stor, svulstig besvikelse. New Line Cinema har haussat Blu-ray-versionerna likt galningar de senaste tre åren och självaste Peter Jackson har även han skrivit under på att Sagan om Ringen minsann skulle komma att revolutionera hela filmformatet. De hade tyvärr inte kunnat ha mer fel, eftersom den här trilogin inte alls når samma bildmässiga klass som Harry Potter-filmerna, Twilight eller varför inte genomgeniala Pirates of the Caribbean. Sagan om ringen ser under stora delar av filmen ut som en uppskalad DVD. Bilden är fylld av det där hemska brusrediceringsfiltret och här trängs det både artefakter, en hel del banding och mängder av problem med skärpan (som ser utsmetad och hemsk ut). Det finns mörka scener som skonas av min furiösa motorsåg men sammanfattningsvis så är detta en av de svagaste BD-releaser på länge, rent bildmässigt. Gladiator är en annan av dem.

Medan mitt bildutlåtande kanske lät som en enda lång klagosång är ljudstycket som här följer ett betydligt gladare sådant. The Lord of the Rings: Trilogy på Blu-ray låter nämligen helt fantastiskt och slår sig absolut in på toppen över formatets mest välljudande filmer. Det finns till skillnad från på bildsidan ingen ojämn kvalitet att tala om heller då alla tre rullarna erbjuder en underbart välgjord ljudbild. DTS-HD Master Audio-spåret är kraftfullt, balanserat och snuskigt dynamisk.

/Petter Hegevall

6/10

Re-release Vi betygsätter Blu-ray-versionen av en gammal film...

Michael Clayton

Regi TONY GILROY
Genre THRILLER
Codec VC-1
Ljud DOLBY DIGITAL 5.1
Ratio 2.40:1

ETT GLOBALT IMPERIUM tillverkar förjävliga medel för att utrota ogräs, dödar massa människor, men anlitar enorm (skrupelfri) advokatbyrå för att slippa undan. Clayton är "fixaren" som förväntas sopa allt under mattan, men inte riktigt vill. Clooney är mitt-punkten här, en grå typ, superseriös, nedtyngd av problem. Han är centrum i en film som osar av Pollacks stilsäkra 70-tals-thrillers... nerv, intensitet, realism. Michael Clayton är intressant, med små och lågmälda medel.

Synopsis är löjligt grundläggande, berättandet, dramaturgin, tematiken och symboliken - är det inte. Här finns gott om nyanser, och trots ett lyckligt slut (som jag vid första tittningen inte gillade) är detta en av de bästa filmerna på många år.

Aktivist eller inte. Miljömedveten eller inte, thrillertokig eller inte. Det går inte att bortse från alla kvaliteter som den här filmen erbjuder. Manuset är så välskrivet att det ibland nästan blir övermäktigt. Synd bara att varken bilden eller ljudet imponerar särskilt mycket.

/Petter Hegevall

8/10

JOURNAL

Vi berättar om vår månad

Chefredaktör Petter Hegevall berättar om spel vi spelat, Blu-ray vi sett och sköna redaktionshyss som ägt rum medan numret du just nu håller i handen blev till.

Gamereactor Sveriges största tidning* (* om tv-spel)

NUMMER 74

Chefredaktör **Petter Hegevall** berättar om hur månaden på redaktionen varit, vad vi gjort, i vilken takt och hur denna tidning blev till...

Det var Jonas Elfving som skrev Journalen i förra numret. Jag var på resande fot stora delar av februari månad och har knappt hämtat mig från jetlaggen som kom på köpet. Eller jo, nu överdriver jag. Jag är utvilad och nöjd med resan till UFC:s högkvarter och har nu spenderat de senaste veckorna med att drömma om en karriär som UFC-fighter. Synd bara att beniga skinnpåsar med bristfälliga ländryggar inte är välkomna i världens fränaste sportorganisation. Nog babblat! Såhär blev det här numret till:

15/3

Jag klarade precis **Metro 2033** och älskar framförallt de sista fem timmarna. Trots ganska grova problem med optimeringen av PC-versionen har jag haft löjligt roligt i spelet som bäst beskrivs som en från mix mellan Bioshock och Half-Life 2. 4A Games gjorde rätt i att bryta sig fri från Stalker-studion för att göra Metro 2033 istället. Det här spelet är bättre än alla Stalker-delarna tillsammans.

Jesper Karlsson... är det du?

16/3

Daniel Steinholtz har precis kommit hem från en resa till Vancouver där han hälsade på hemma hos teamet bakom **Dead Rising 2**. Co-op, fler zombies, möjligheten att bygga sina egna vapen och mycket mer. Smaskigt.

17/3

Det är mycket resor nu. Spelbranschen har verkligen vaknat ur den djupa dvala som den befann sig under stora delar av 2009. Jesper kom hem i förrgår från San Francisco där han spelat **Fear 3** medan två danska skribenter precis varit på resande fot för att spela Enslaved och **Red Dead Redemption**. Själv ska jag resa till Hawaii om två veckor för att se vad Capcom ska utannonsera under Captivate 2010. Personligen hoppas jag (och tror) att de ska visa upp Resident Evil 6. Det skulle smälla bra högt det.

Fear 3 såg bra ut enligt Jesper Karlsson som i förra månaden besökte utvecklarna Day 1 Studios.

18/3

Äntligen är jag klar med designen av vår 20-sidor feta megaartikel kallad “27 spel”. Vi har varit på massor av spelresor de senaste fyra veckorna och har i denna artikel försökt fått med så många exklusiva intryck från spelen vi sett som möjligt. Längre artiklar, intervjuer och reportage läser du såklart som vanligt på Gamereactor.se.

19/3

Medan Jonas spelar **Dead to Rights** (och medan Jonas #2 spelar Prison Break: The Conspiracy) passar jag på att spela klart Heavy Rain. Ett spännande spel med stundtals usel spelkontroll. Imorgon ska jag förhoppningsvis testa Split/Second för första gången.

20/3

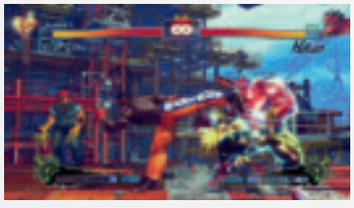
Helgjobb it is. Vi lyssnar på Presidents of the United States of America (phuh!) idag och pysslar med texter till Det regnar spel-artikeln. Jag sitter och snyter mig likt en borstbindare för sjätte dagen i rad och undrar: Hur länge håller en förkylning i sig nuförtiden egentligen? Jonas Mäki åker till Vancouver imorgon för att spela **Star Wars: The Force Unleashed 2**.

22/3

Idag anlände recensionsversionen av **Splinter Cell: Conviction** och Sophie har precis börjat spela. Det ser väldigt snyggt ut och spelkontrollen verkar oerhört smidig/tight. Att hela bilden blir svart/vit då Sam inte syns gillar jag dock inte, av det lilla jag sett hittills. En styggelse från Saboteur som ingen utvecklare borde plagiera.

23/3

Jag slet upp paketen imorse i jakt på Blu-ray-utgåvan av Sagan om ringen-trilogin... och där låg den. Boxen. Och glänste. Ikväll blir det den första filmen för att se om Peter Jacksons löften om bildbriljans stämmer. Ikväll ska jag även börja spela recensionsversionen av Super Street Fighter IV. Jag och Sunken testade spelet en del för en månad sedan och jag gillade det minst lika mycket som föregångaren.



Hakan heter tjockisen till höger. Han är röd.

24/3

Jag fyller 33 idag. En sorgens dag. Gammal och krokig. Hade tänkt äta 20 krämbullar för att kväva åldersnojan. Kanske kan krämbullarna även hjälpa upp surhumöret som efter att ha sett **Sagan om ringen på Blu-ray** nått en ny bottennivå. Den långa recensionen av hela boxen hittar du på Gamereactor.se.

25/3

Förhandsversionen av **Split/Second** anlände idag och medan jag förundrats över hur mycket fulare det är än vad jag hade förväntat mig har Jonas & Jonas redigerat texter, skrivit nyheter och bråkat om vilken vilken bantningsmetod som är bäst, GI eller gammal hederlig svält. Mäki säger att han ska bevisa för Elfving att GI är bäst genom att gå ned 100 kg på en vecka. Blir väl att amputera allt utom kepsen då antar jag.

28/3

Omslaget är färdigt. Jag har även gjort ett Splinter Cell-omslag till danska redaktionen samt ett **Super Street Fighter IV-omslag till Gamereactor Norge**. Bäst blev norskarnas omslag, helt klart. I det här numret introducerar vi (som du säkert redan sett) en helt ny Blu-ray-avdelning också vilket innebär att den liggande spalten här nedan nu fylls med varierat babbel från min sida. I det här numret handlar det om vad som snurrar i redaktionens stereo just nu. Kalla det Petters Jukebox, om du vill.

Nej, Split/Second kan inte tävla med grafik-giganter som Dirt 2 och Grid. Inte ens nära.

30/3

In Absentia med Porcupine Tree håller oss sällskap idag medan vi hårdkör med såväl recensionsavdelningen som Tempo-sektionen. Mega-artikeln “27 spel” har tagit en hel del tid att få ihop men blev bra till slut. Över 100 000 tecken text och massor av exklusiva screenshots. Det kan väl aldrig vara fel.

Petter Hegevalls helt irrelevanta musikspalt

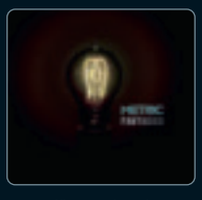
Skivorna som snurrar just nu på Gamereactors redaktion

Mumford & Sons
Sigh No More

Influenserna från såväl The Waterboys som The Byrds är inget som brittiska folkrockarna i Mumford & Sons avser att dölja, tvärtom. På den hyllade debuten Sigh No More blandar de pub-dränkta folksånger med genialt arrangerad Americana och irländsk folkmusik. Resultatet är en överraskande mångsidig skiva som imponerar på fler sätt än jag hade förväntat mig. Uttrycket är kraftfullt och sångmelodierna är fantastiska. Långsamt svepande ballader och mindre typiska upptempospår gör att Sigh No More känns spännande rakt igenom. 9/10

Pearl Jam
Backspacer

Jag har sagt det flertalet gånger i min blogg på www.gamereactor.se. Men det tåls (såklart) att upprepas gång på gång. När det såg som allra mörkast ut för grungens giganter, när briljansen från debutplattan och den där smittsamma entusiasmen som genomsyrade bandets tre första skivor kändes som allra mest avlägsen - då slog Pearl Jam till och släppte ifrån sig den bästa skivan de gjort på tio år. Backspacer var en av fjolårets bästa plattor och tack vare fantastisk variation och en lekfullhet som bandet länge saknat - fortsätter jag att älska. 10/10



Metric
Fantasies

Det är ett mer elektroniskt sound som möter en då man för första gången tar del av Metrics ohyggligt haussade 2009-album. Melodierna är betydligt mer strömlinjeformade och produktionen andas kvalitet. Det är med andra ord en bra bit från det mer ruffigt opolerade soundet på bandets debut-skiva. Och jag gillar. Fantasies är en enastående välgjord skiva där precis alla av de tio spåren håller skyhög klass. Emily Haines spröda men samtidigt kraftfulla (på något märkligt sätt) röst kompletterar de synth-tunga melodierna och helheten är slående. 9/10

31/3

Vårvädret är här. Äntligen! I Östersund strålar solen idag och termometern på fönsterkarmen utanför Mäkis kontor visar +4°. Till tonerna av Pearl Jams senaste sätter vi idag ihop Blu-ray-avdelningen, slutför arbetet med våra recensioner samt pillar med det sista i Tempo-starten. Jonas Elfving har röda byxor på sig idag, vilket Jesper (som är någon slags missbildad blandning mellan människa och frustande tjur) inte uppskattar, alls. Efter lunch har vi kommit överrens om att ha en Lead and Gold-turnering. Vinnaren får slå de andra i ansiktet med en sill.

2/4

Jag kom sent idag. Jonas och Jonas var redan på plats och dispyten var redan i full gång. Ämnet som diskuterades (hejvilt) var huruvida Blizzard gjort rätt eller fel rörande det retroflirtiga upplägget i **Starcraft II**. Jag var tvungen att hålla med Elfving. Jag gillar att Blizzard inte förädrat det spelmässiga. Jag gillar att det känns old school. Ja... jag gillar verkligen Starcraft II efter att ha spenderat ett par heldagar med betan.

3/4

Tidningen börjar se färdig ut och jag är bara här på redaktionen en sväng för att skriva ut lite sidor och lämna till korrektur. Det är påskafton, trots allt, och jag har 2,2 kg godis hemma som väntar på mig.

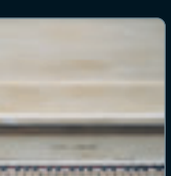
4/4

Full rulle idag, efter en ordentlig sovmorgon. Korrekturen är läst och inlämnad och jag ska rätta ett par hundra stavfel efter det att jag klistrat in texter och bilder till nedladdat-sektionen här till höger. Efter det ska jag gå igenom all avstavning samt kika igenom alla screenshots i det här numret, en sista gång. Vi har haft lite problem med för mörka bilder de senaste numren och även om tryckeriet tagit på sig skulden vill jag vara säker att alla bilder är färgkorrekta och lagom kontrastrika.

5/4

Det blev inte mycket ledigt i påsk. Tyvärr. Men Gamereactor #74 är äntligen färdig och vi kan alla ta ett par välförtjänst ledighet. **Nästa nummer utkommer den 14.e maj.**

För mer musik, surfa in till Petters blogg på www.gamereactor.se



Grand Archives

The Grand Archives

Band of Horses fastnade jag aldrig för. Trots höjdpunkter kändes deras musik alltid lite för platt för min smak. Lite för mesig. När jag för ett år sedan kom i kontakt med Band of Horses-medlemmen Mat Brookes Grand Archives infann sig samma
nsla. Musiken på självbetitlade 2008-skivan är mer melodiös
n bjuder på en somrigare och mer svepande tjusig ljudbild,
n misslyckas med att rycka med mig i något annat än total
tess. Mat Brookes sång är bandets absolut starkaste kort men
t allmänt så blir det en gnutta för menlöst för mig. 6/10

NEDLADDAT

Virtual Console PSN Live Arcade

Final Fight: Double Impact

Plattform PS3 / XBOX 360 **Speltyp** ACTION **Antal spelare** 1-2 **Pris** 90 KR **Text** PETTER HEGEVALL

CAPCOM HAR DAMMAT AV arkadklassikern Final Fight i en nedladdningsbar version som återigen låter dig slåss tillsammans med råskinnet Cody, kampsportaren Guy och argsinte Haggar. Det mesta är sig likt, grafiken är fortfarande svincool och utmaningen är perfekt. Visst känns det att Final Fight har åldrats, men det är underbart enformigt och retroskönt. Capcom har även lagt till flera grafikfilter så man kan se spelet med original-interlacing, synligt arkadkabinett på sidorna och även en variant som ger mer utsmetad grafik för alla som inte tål uppblåsta jättepixlar.

Med i paketet finns även Magic Sword, ett annat sidoscrollande slagsmål i sköna fantasy-miljöer. Inte alls lika känt, men faktiskt nästan lika roligt och framför allt extremt välljudande. Både Final Fight och Magic Sword stödjer för övrigt co-op. Oavsett om du var med när det begav sig rekommenderas Final Fight: Double Impact varmt av en gammal arkadtorsk som älskar att spöa gubbar i rullstol. 8/10

Wakeboarding HD

Plattform PS3 **Speltyp** SPORT
Antal spelare 1-2 **Pris** 115 KR **Text** JESPER KARLSSON

JAG FÅR NÄSTAN Wave Race 64-vibbar när jag drar igång Wakeboarding HD. Underbara paradisomgivningar, ljuvligt starka färger och såklart en stark motorbåt som skapar rejäla vågor som gjorda för att åka wakeboard på. Att styra sin lilla bräda är till en början riktigt klurigt och det finns gott om träningsuppdrag för att lära sig traktera sin wakeboard.

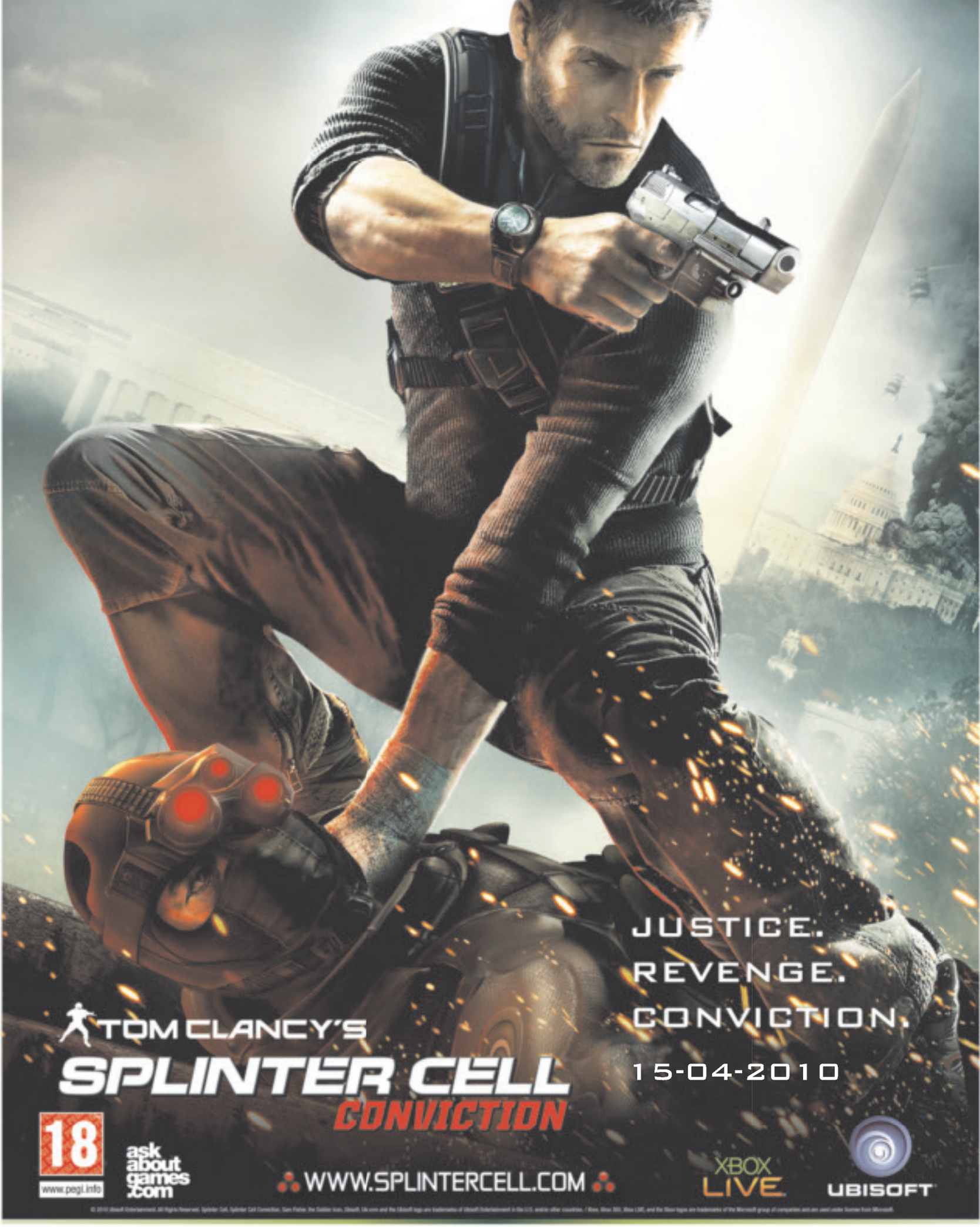
Totalt finns drygt 20 utmaningar att anta världen över. Wakeboarding HD påminner i sitt rappa upplägg närmast om klassiska arkadspel som Crazy Taxi och det är fyllt med humor, bikinibrudar, enorma gula badankor och såklart livsfarliga minor. Vattenkänslan är på topp och hela Wakeboarding HD känns som ett riktigt glädjepiller, även om det saknar onlinestöd och blir lite repetitivt efter ett tag. 8/10

Mega Man 10

Plattform WII/PS3/XBOX 360 **Speltyp** PLATTFORM
Antal spelare 1 **Pris** 100 KR **Text** JONAS MÄKI

SÅ SITTER JAG där igen, åtta robotar har löpt amok och det är upp till Capcoms främste maskot Mega Man att skjuta allt till rätta igen. Som tur är, är Mega Man 10 inte fullt lika sadistiskt svårt som sin föregångare, men fortfarande en rejäl utmaning som kräver några försök på varje bana. Grafiken är också färgsprakande charmig med fantastiskt pixelarbete.

Tyvärr är dock bandesignen och alla vapen inte lika roliga som i seriens främsta delar. Mega Man 10 är inte något av de bästa i serien men fortfarande klart köpvärt för alla som inte bangar en rejäl utmaning, älskar retro eller bara gillar Capcoms lille robotpojke. 7/10



Jump in.

XBOX 360.