

GAMEREACTOR™



**WORLD OF
WARPLANES**

KRIGET FORTSÄTTER OVAN MOLNEN

DETTA ÄR EN ANNONS

WORLD_{OF} WARPLANES



GET AIRBORNE

GAMEREACTOR™



DID YOU REMEMBER TO LOCK YOUR DOOR?

YOU'RE NEXT

**"EN SJUHELSIKES, STENHÅRD OCH TOTALT
GALEN BERG- OCH DALBANA AV EN FILM!"**

JOHAN BARRANDER, FANTASTISK FILMFESTIVAL 2013

**"EN AV ÅRETS MEST
SKRÄMMANDE FILMER"**

ENTERTAINMENT WEEKLY

**"EN GRYM LITEN
SLASHERFILM"**

HOLLYWOOD REPORTER



**"ÅRETS MEST INNOVATIVA OCH
BECKSVARTA SKRÄCKKOMEDI"**

PHILADELPHIA INQUIRER



"EN SKRÄCKIS SOM LEVERERAR!"

MOVIEZINE.SE



**BIOPPREMIÄR
15 NOVEMBER**

cinema®



a facebook community
for film fans

facebook.com/cinemasverige

PRE-ORDER NOW



LIGHTNING RETURNS™ FINAL FANTASY® XIII

14.02.14

HOW WILL YOU SPEND
YOUR FINAL DAYS?

LIGHTNINGRETURNS.COM



@SQUARE_ENIX_EU



/FINALFANTASYXIII



/SQUAREENIXUK



PS3
PlayStation 3



XBOX 360
XBOX LIVE

© 2013 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. CHARACTER DESIGN: TETSUYA NOMURA

LIGHTNING RETURNS, FINAL FANTASY, SQUARE ENIX and the SQUARE ENIX logo are registered trademarks or trademarks of the Square Enix Group.
"PS", "PlayStation", "PS3", and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Kinect, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the
Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. All other trademarks are properties of their respective owners.

SQUARE ENIX®



PRE-ORDER NOW
GameStop
POWER TO THE PLAYERS™

30 MILJONER.

Rockstar har till dags dato krängt över 30 miljoner exemplar av Grand Theft Auto V. En sinnessjuk siffra med tanke på att det hittills bara gått två månader (drygt) sedan spelet lanserades. Detta innebär rimligtvis att man gjort en vinst på cirka åtta miljarder kronor vid det här laget, något som självfallet kommer att innebära minst fem GTA-spel till. Resan som Rockstar och den här spelserien gjort är något av det roligaste jag vet att skriva om. Jag minns starten, jag minns den mycket väl. Omsusat spel proppat med tecknat övervåld som sålde bra, och var början på något riktigt stort. I årtal har Grand Theft Auto på bästa tänkbara sätt gjort storslagen och pricksäker satir av diverse mustiga, popkulturella fenomen. Filmer, musik, TV, sociala medier, andra spel... Rockstar har parodierat och hyllat ikonisk popkultur och ramat in samtiden på bästa tänkbara sätt, i omgångar. Vad som nu måste ske är ju att Grand Theft Auto i framtiden kommer att kunna referera till sig själv i större utsträckning eftersom spelserien idag, med den femte spelet i spetsen är ett gigantiskt kulturfenomen.

30+ miljoner sålda exemplar på fem veckor. Då har vi julhandeln kvar samt den kommande PC-versionen. I och med detta har jag inga som helst problem med att förutspå att GTA V kommer att sälja i mer än 40 miljoner exemplar. Något som jag personligen givetvis anser vara ruskigt välförtjänt. Läger man 1,7 miljarder kronor på utvecklingen av ett spel och snickrar ihop en 35 timmar lång upplevelse av samma skyhöga dunderkvalitet som det här spelet erbjuder - ja då förtjänar man verkligen all lycka och framgång. Personligen har jag

tillbringat säkert 100 timmar i Los Santos vid det här laget och den mängd liv, rörelse, dynamik och spatiala spelmoment som trängs i det här spelet är snudd på obegripligt. Jag längtar något kopiöst efter Grand Theft Auto VI.



PETTER HEGEVALL
CHEFREDAKTÖR



JONAS MÄKI
Ultrastressad, helfinsk, redaktör som vid flera tillfällen kallats för Sveriges bästa spelbranschanalytiker...



OSKAR NYSTRÖM
Mysig redaktör med grymt sifferminne och klen mustasch. Mumlar ofta att han "borde ha haft hjälm på sig".



CARL BRÄNNSTRÖM
Kaffeslukande assisterande redaktör som gillar Bioshock, bänkpress och skogsbryn. Samlar ihärdigt på ekorar.



ERIK NILSSON RANTA
Vår kära filmredaktör älskar när bild rör sig. Spelar kubb i inomhuslokal och bedriver dansskola på sidan om.



TOBIAS GARSTEN
Frlansskribent med förkärlek för allt som faller in i kategorin "komplicerat". Har aldrig hoppat från trean.



SIMON ERIKSSON
En av redaktionens yngsta förmågor bor numer i Kalifornien och äter hamburgare minst fyra gånger per dag.



MÅNS HEGEVALL
Chefredaktör Hegevalls yngre bror är inte bara en jävel på NHL utan även redaktionens fotograf och allt-i-allo-fixare.



FREDRIK ÅSLUND
Storväxt skribent som föredrar bodybuilding framför små porslinsotmar. Hukar sig gärna på små träbord.



MATHIAS HOLMBERG
Skräcksugen frilansskribent som älskar Silent Hill och Resident Evil samt hjälper Petter med bildbehandling.



PATRIK ISAKSSON
Försynt nykomling vars första vecka på redaktionen innebar att han bland annat tvingades mata redaktör Mäki med sked.



JOHANNES LEANDER
En av 422 skribenter som sökte den lediga tjänsten som frilansare i september. Gillar sill och rikliga mängder ost.



OLIVER THULIN
Oliver är en av Gamereactors flitiga nyhetsskribenter. Han jobbar helst på natten, "när alla rösterna har tystnat".

Chefredaktör Petter Hegevall
(petter@gamereactor.se)

Redaktör Jonas Mäki
(jonas.maki@gamereactor.se)
Redaktör Oskar Nyström
(oskar.nystrom@gamereactor.se)
Ansvarig utgivare Petter Hegevall
Grafisk form Petter Hegevall
Fotografi Måns Hegevall
Tekniker & webb Emil Hall
Filmredaktör Erik Nilsson Ranta
Hårdvaruredaktör Henrik Persson

Skribenter Calle Brännström / Tobias Garsten / Mathias Holmberg / Fredrik Åslund / Simon Eriksson / Oliver Thulin / Patrik Isaksson / Johannes Leander / Fredrik Säfström

Adress Gamereactor Sverige
Hamngatan 10 / 831 33 Östersund
Kontakt info@gamereactor.se
Internet www.gamereactor.se
Prenumeration www.gamereactor.se
Uppslaga 50 000 exemplar
Antal läsare 103 000 (Orvesto 2013)
Periodicitet 8 nr/år
Tryck Colorprint, Danmark
Papper Stella Press, 70g
Distribution Pan Nordic Logistics
Annonser +45 45 88 76 00
Marknadschef Morten Reichel

Gamereactor ansvarar inte för icke beställt material. Eftertryck, helt eller delvis utan redaktionens medgivande är förbjudet. Citera oss gärna men ange alltid källan.

Gamereactor är en paneuropeisk gratis-tidning som ges ut av sex redaktioner i Sverige, Finland, England, Tyskland, Norge och Danmark. Gamereactor finns hos närmare 600 svenska butiker runt om i hela landet och ges ut med en periodicitet på åtta nummer per år. Det största kedjorna som bjuder på vår tidning är: Game, Hemmakväll, Elgiganten, Gamestop och Webhallen. Vi finns även hos enskilda specialbutiker och större köpcentrum.

Gamereactor.se är Sveriges största spelsite. Här finner du varje dag ett tiotal purfäriska spelnyheter samt recensioner, exklusiva reportage, intervjuer, Sveriges matigaste spelbloggar och givetvis informativa förhandstester. På Gamereactor.se kan du även driva din egen blogg, skriva egna medlemsrecensioner, diskutera spel i vårt forum eller få svar på dina frågor från oss på redaktionen.

Gamereactor ges ut av Gamez Publishing A/S

Testutrustning

Gamereactors redaktion testar spel med hjälp av följande utrustning: Sony VPL-VW90 (projektor), Screen Research (projektorduk), Marantz AV8003 och Marantz MM8003 (för- och slutsteg) samt en komplett rigg av Klipsch-högtalare (RF25). 3D-spel testat med hjälp av Panasonic VT8050, Panasonic VT3055 samt Sony Bravia W9. Racingspel testas uteslutande tillsammans med Fanatecs produkter och Blu-ray-film recenserar vi med hjälp av Oppo BDP-105. Tidningen produceras på Mac Pro och Mac Book Pro.

Gamereactor International

Arttu Rajala, Kimmo Pukkila, Mika Sorvari, Matti Isotalo, Leevi Rantala, Erik Rahja, Lee West, Rasmus Lund-Hansen, Thomas Blichfeldt, Sebastian R. Sørensen, Magnus Groth-Andersen, Jonas Damholt, Christin Gaca, Martin Elser, Ingo Delinger, David Moschini, Kalle Max Hofmann, Gillen McAllister, Bengt Lemne, Mike Holmes, Lasse Jakobson, Lars-Ole Ris, Kenneth Gant, Kim Bak, Kim Olsen, Leif Persson, Bernt Erik Sandnes, Nick Holmberg, Halldór Halldórsson, Emil Østergaard, Lasse Brøndal, Tor Erik Dahl, Morten Bækkelund, Trøjben Piskefleur, Ingar Takancou Hauge, Robin Heyland, Line Fauchald, Nicolas Pothmann, Lorenzo Mosna, David Caballero, Raine Laaksonen, Annakaisa Kultima, Jori Virtanen

CONTRACT-14

B A T M A N

EVENT DATES:

- NOVEMBER 25th
- DECEMBER 9th

GRAND FINALE:
DECEMBER 20th



ONE NIGHT

TO KILL
THE BAT

PAYMENT FOR THIS HIT IS



GO TO GAMEREACTOR FOR MORE INFORMATION

www.gamereactor.dk/se/no/fi

**VITA & STARKA**

Botton anser att dagens spelutvecklare är fega då de i princip bara stoppar in stora, vita, starka män (med mycket muskler) i huvudrollerna i sina produktioner.

JAG HATAR UNCHARTED

The Last of Us, Beyond: Two Souls och Final Fantasy XIV: A Realm Reborn. Till slut kunde inte ens ett troget Xbox-fan som jag själv hålla mig. Playstation 3 är inköpt, och jag måste säga att jag är nöjd, undantaget handkontrollen. Och spelen jag rabblade upp ovan levererade också, så man kunde tro att jag är mer än nöjd med mitt inköp. Men det är jag inte. För jag hade hört otroligt mycket gott om Uncharted också, och bestämde mig för att investera i både del 2 och 3. Men det tog mig inte lång tid in i Uncharted 2 innan jag verkligen började avsky det som hände på skärmen. Distansen mellan Nathan Drake och mig är milsvid. Jag trycker på en knapp, hann gör en massa förutbestämda grejer. Trycker på en knapp och samma sak återupprepar sig. Undantaget eldstriderna, som i sig är helt värdelösa, får man egentligen inte spela själv överhuvudtaget. Uncharted är ju bara Dragon's Lair i ny modern kostym. Visst är grafiken bra om än med usel bilduppdatering, och visst är mellansekvenserna direkt häpnadsväckande. Men Uncharted känns verkligen som spel för folk som inte gillar spel. Spel för folk som inte vill spela själva. Folk som egentligen mest av allt bara vill se en film.

Glance Simon via mail till inbox@gamereactor.se

MER SPEL SOM SERIER TACK

Idag känns AAA-spel precis som stora blockbusterfilmer, med den skillnaden att man i spelens värld är betydligt snabbare på att tjata ut konceptet med årliga uppföljare. Jag skulle önska att spelutvecklarna sneglade mer på TV-seriernas värld. TV-serier känns ju som det nya svarta och

det finns egentligen inget som hindrar att spel fungerar på samma sätt. Kolla hur kul det var med Walking Dead när en hel spelvärld följde avsnitt för avsnitt varje månad. Varför skulle inte det kunna fungera för andra genrer? Låt ett spel som Halo 5 släppas kapitelvis, låt nya Zelda ta slut när man kommit till ett nytt slott med texten "to be continued" och låt Far Cry 4 få upplevas episodvis. Då skulle man slippa punga upp med 600 spänn för ett nytt spel och det roliga skulle heller inte ta slut direkt, utan likt en bra TV-serie underhålla och stanna kvar i ens sinne under lång tid. Det skulle också betyda ett slut för försenade spel eftersom utvecklarna kunnat jobba vidare kontinuerligt med varje ny del och även skapa bra snackisar där folk på forum världen över försöker lista ut vad som ska hända närmast. Ju mer jag tänker på det, ju mer blir jag övertygad om att det här är framtiden för hela spelindustrin.

Per Pålsson via brevlådan på [Gamereactor.se](mailto:inbox@gamereactor.se)

FEGA SPELUTVECKLARE

Så snart spelmediet kritiserar, är spelarna där och försvarar sin hobby. Med all rätt. Spelet får alldeles för mycket skit av folk som överhuvudtaget inte ens rört ett spel. I synnerhet gäller det våld, ungefär som att spelen vore det enda stället där man hör talas om just våld. Att det vräks på med verklig våld i nyheterna varje dag, samma sak i film och i böcker samt även i musiken - bortser man gärna ifrån. Men det finns ändå en sak man kan beskylla spelvärlden för, och det är att det är alldeles för fegt när det kommer till annat än vältränade vita män som huvudpersoner. Jag är verkligen ingen person som vill kvotera in saker överallt, men det

är ett obestriddigt faktum att filmvärlden skämmer bort oss med filmer med svarta huvudpersoner, serietidningar bjuder på lesbiska Catwoman-äventyr och så vidare. Andra medier vågar ta ut svängarna mer. I spelvärlden är en bra story något som i bästa fall skulle passera som en matiné för yngre på vita duken, och det känns som att det egentligen bara är Rockstar idag bland de stora som vågar försöka göra spel till nästa nivå. En vuxen nivå där man känner sig intellektuellt utmanad och stimulerad och verkligen kan försvara spelmediet och säga att det är en underhållningsform som alla andra.

Botton via mail till inbox@gamereactor.se

TA UT SVÄNGARNA, TACK

Jag hör till de trogna och ska absolut ha en Xbox One. Min klan ska spela Xbox One och spelen jag gillar kommer till Xbox One. Men jag skulle ljuga om jag sade att jag gillade det jag har framför mig. Jag vill verkligen inte ha Kinect, och tanken på att betala tusen kronor extra för en pryl jag direkt kommer ställa in i garderoben får mig att må lite illa. Och inte gillar jag prestandan heller, och jag gillar heller inte designen på konsolen och jag tycker det är oroväckande lite hyllningsröster från utvecklare. Jag tvivlar inte för en sekund på att Halo 5 blir magiskt, att Gears of War en vacker dag gör storstilad Xbox-comeback, att Cliffys kommande spel blir Xbox One-exklusivt och att Titanfall blir helt magiskt. Men jag ska inte för en sekund låtsas som att jag inte hellre hade sett att Xbox One var som PS4. Sony har den bättre hårdvaran denna gång. Tyvärr har de inte spelen.

Martin Johanson via brevlådan på [Gamereactor.se](mailto:inbox@gamereactor.se)

VILKEN FENOMENAL ARTIKEL

Jag skriver för att tacka för en helt otrolig artikel i ert oktobernummer skriven av en viss Tobias Garsten. Jag är intresserad av berättande i allmänhet och berättande i spel i synnerhet och fann "Obesvarad kärlek" otroligt uttömmande och framförallt intressant. Gamereactor fortsätter att bevisa varför gratis är bäst, inte bara godast.

Grinchen via brevlådan på [Gamereactor.se](mailto:inbox@gamereactor.se)

IDIOTISKA SAMLARUTGÅVOR

Ett argument som ofta framförs mot nedladdade spel är att folk skulle sakna samlarutgåvorna, och jag blir lika trött i hjärnan varje gång jag hör det. Vill man så gärna ha en plastdrake, en nyckelring eller en CD-skiva med musiken, så kan man väl precis lika gärna köpa en samlarutgåva som innehåller allt detta plus samt en nedladdningskod för spelet. Då är saken löst. Inget av det skräp som brukar skickas med har ju överhuvudtaget något med spelets funktionalitet att göra. Därför är detta förmodligen också världens sämsta argument. Som att säga att man inte kan köpa en tavla om man inte får ett gosedjur och en hjälm på köpet, eller vägra handla en bok om man inte får gnuggisar och en plastmugg med i paketet. Idiot!

Ree via brevlådan på [Gamereactor.se](mailto:inbox@gamereactor.se)



Innovation
that excites

nismo



NISSAN 370Z NISMO OTYGLAD PRESTANDA

NU INTRODUCERAR VI NISSAN NISMO

Sväng av från racingbanan och ut på gatan! Nissan Nismo hämtar inspiration från trimmade racingbilar med massor av prestanda och nyskapande teknik. Med en 3,7-liters V6:a på 344 hästkrafter visar 370Z Nismo var skåpet ska stå.



Skanna QR-koden och kör in i Nismos värld.

Bränsleförbrukning blandad körning för Nissan 370Z 10,5-10,6 lit/100km, CO₂-utsläpp 245-248 g/km

TEMPO

WARLORDS OF DRAENOR

Nytt är möjligheten att bygga en egen liten by i någon av de nya zonerna. Här kommer du att kunna skicka ut undersåtar på uppdrag, bedriva handel med andra spelare också småningom utveckla byn till ett riktigt skrytbygge.



FRAMTIDEN FÖR WORLD OF WARCRAFT

DET HAR VARIT tufft för World of Warcraft på slutet. En femte expansion ska nu vända trenden...

Blizzards årliga spelmässa Blizzcon ägde rum nu i november, och gammal vana trogen passade man på att avtacka en ny expansion till World of Warcraft. Nästa del i onlinerollspelet kallas för Warlords of Draenor, höjer leveltaket till 100, introducerar nya karaktärsmodeller, låter dig starta på level 90 och utspelar sig i det förflutna, i en tid då Outland fortfarande var Draenor och orcerna fortfarande var starka. Här kommer du att få möta några av Warcraft-universumets mest ikoniska karaktärer, och det är tydligt att man nu vill ta ett steg tillbaka och åter utforska det klassiska kriget mellan orcer och människor snarare än att blanda in politiskt neutrala pandor som helst av allt vill bli lämnade ifred.

Det är inte svårt att förstå varför. I september rapporterade bransch-analytiker från Super Data Research att World of Warcraft tappat 54 procent av sina intäkter, och Blizzard själva har medgett att man fortsätter tappa prenumeranter. Det som bevisligen inte fungerar måste förändras och det har spekulerats kring huruvida den förändringen skulle kunna vara



MER, MER & MER

Innan man hunnit så mycket som att ge ett ungefärligt premiärdatum för Warlords of Draenor har Blizzard berättat att ytterligare en expansion redan är under utveckling.

att Blizzard till sist måste göra sig av med sin prenumerationsmodell. J Allen Brack dementerade dock dessa spekulationer med ett uttalande om att det helt enkelt inte vore strukturellt logiskt med någon annan betalningsmodell.

För att åter engagera såväl pensionerade som nya spelare väljer man istället att fokusera på tydligt och lättåtkomligt innehåll. Faktumet att man kan logga in och börja spela med sina kompisar direkt på level 90 snarare än att ge sig på ett åtagande om hundratals timmar för att komma ikapp är en indikation så god som någon. Att det kommer vara fokus på slutspelet snarare än resan dit är en annan. Nu återstår bara att se om Blizzard kan laga läckan eller om spelarna vill prova något annat istället.



**ENTER
THE
UNHEARD**



STEELSERIES SIBERIA ELITE

The SteelSeries Siberia Elite gaming headset merges iconic design and advanced audio engineering to deliver an immersive experience of both sight and sound.

[STEELSERIES.COM/SIBERIAELITE](http://steelseries.com/siberiaelite)

 **steelseries**



KONSOLKRIGEN GENOM TIDERNA

Så fort vi publicerar en nyhet om Playstation 4 eller Xbox One, så dyker de upp. Konsolkrigarna. De där som behandlar konsolförsäljningen som om det gällde en Champions League-final mellan ens absoluta favoritlag och den värste fienden. Diskussionerna går heta där egna märket gör allt rätt, vad det än är för dumt, och motståndarsidan gör allt fel, hur bra det än är. Varje gång det vankas konsolsläpp tillkommer en ny generation spelare som tror att det här är ett nytt fenomen, eller åtminstone att det nu är värre än någonsin. De kunde inte ha mer fel. För faktum är att det sett likadant ut i alla tider och att det konsolkrig som pågår nu långt ifrån är det värsta. Tvärtom är Microsoft och Sony ganska beskedliga, i synnerhet i jämförelse med Sega som en gång i tiden själva gick ut som vildar för att likt råbarkade fanboys verkligen förnedra konkurrensen. Det om något eldade på fansen och startade konsolkrig som inte liknade något annat. Det är med detta i åtanke vi nu listar fyra av de värsta konsolkrigen någonsin.



MEGA DRIVE VS SNES

Sega tog ifrån täna med Mega Drive och lassade på med bra spel och starka figurer samt kampanjer där man hånade Nintendo med slogans som "Sega does what Nintendo't". Nintendo stressade fram Super Nintendo för att hänga med och tidernas hårdaste konsolkrig var ett faktum. Det spändes på av att båda format sålde nästan lika mycket och backades upp av makalöst bra spel där Sega stod för attityd och Nintendo för charm.



PLAYSTATION VS NINTENDO 64

Sony samarbetade med Nintendo om en CD-tillsats till Super Nintendo. Efter ett bråk delade de på sig och Sony släppte tillsatsen som Playstation, och Nintendo-fansen blev toliga. När Sony lockade till sig Square Enix för det exklusiva Final Fantasy VII var det mord i luften. Liksom Sega använde Sony sig av vassare reklam och fick PSOne att kännas som det vuxnare alternativet.



XBOX VS PLAYSTATION 2 VS GAMECUBE

Microsoft var ett av världens minst omtyckta företag när de förklarade att de skulle börja bygga konsoler. De viftade med dollarbuntar och köpte på sig blytunga exklusiviteter. Hatet visste inga gränser gentemot Microsoft i ett av tidernas saftigaste konsolkrig. PS2 vann dock, medan Nintendo inte kunde hänga på kriget och gjorde sin sämsta generation någonsin.



NINTENDO DS VS PSP

När Gamecube floppade var Nintendos enda hopp den bärbara marknaden. Men när Sony, som då var som störst, förklarade att de också skulle börja med bärbara spelenheter var kriget ett faktum. Nintendo-fansen visste att hela företagets existens stod på spel. Alla dömde ut Nintendo, som dock backade upp DS med mängder av superspel. Kriget ledde till Nintendos comeback...

Fem små i topp

5 SPEL SOM ÄR GRYMMA I BOKFORM



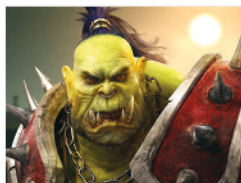
THE WITCHER

Trots att berättelserna om monsterdiggaren Geralt härstammar från polska fantasyromaner väljer de flesta att bortse från läsningen och hålla sig till spelandet. Synd, tycker vi, för böckerna är både smutsiga, gripande och välskrivna samtidigt som de fördjupar sig i mängder av relationerna från Witcher-spelen.



HALO

Funderat på vad som hände innan Halo-spelen? Kanske ligger du sömlös om nätterna för att du inte besitter tillräckligt djup med om Jacob Keyes? Troligtvis inte, men den som vill ta sin Halo-mani till nya nivåer bör kika närmare på det breda utbud av kvalitativ litteratur som finns att tillgå.



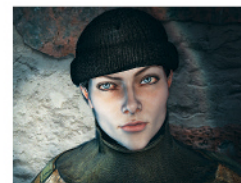
WARCRAFT

Att en ny World of Warcraft-expansion är lika med en ny fantasyroman vet de allra flesta vid det här laget. På så sätt kryter Blizzard ihop lösa trådar för dem som engagerar sig i storyn. Redaktionen rekommenderar framförallt den ljuvliga Arthas: Rise of the Lich King, skriven av Christie Golden.



MASS EFFECT

Shepard nämns inte i någon större utsträckning i någon av de fyra böcker som äger rum i Biowares universum, men om du vill veta mer om David Anderson och The Illusive Man behöver du inte leta längre. Se bara till att börja från början med Revelation då böckerna utspelar sig i kronologisk ordning.



METRO 2033

Berättelsen om överlevnaden som gömmer sig i ett kärnvapenhärdat Ryssland är plockad ur en roman med samma titel, skriven av Dmitri Glukhovskiy. Precis som i spelen får vi här inblick i krig, överlevnad och desperation ur ett sovjetiskt synsätt, vilket bidrar till lite välbehövlig kulturell variation.

➤ **RARE ÄR SURA** En före detta Rare-anställd har kritiskt avslöjat att Rare jobbade med både ett nytt Crackdown och Kameo 2, när Microsoft bad dem lägga ner utvecklingen för att satsa på Kinect.

600 KRONOR FÖR ETT TRASIGT SPEL

TIDEN DÅ SPELET du betalade 600 kronor för var färdigt är förbi. Idag fungerar vi alla som beta-testare...

➤ I 20 års tid var det en självklarhet att man köpte kompletta spel. Det fåtal titlar som var proppade med buggar till konsoler som NES och Mega Drive ratades av såväl butiker som spelare. Idag, på grund av internet, ser det dock annorlunda ut. Att spel släpps ofärdiga för att sedan under flera månader lagas, patchas och fixas för att nå det där polerade slutresultatet som man som spelköpare borde kunna förvänta sig från dag ett - är dessvärre en självklarhet snarare än en ovanlighet.

Utvecklarna tvingar numer oss spelare jobba för dem. Istället för att bekosta riktig beta-testning eller skjuta på alltför snävt satta deadlines, så släpper man halvfärdiga produkter, låter spelare upptäcka vad som går fel och patchar därefter dem, både en, två och tio gånger för att få det att fungera så bra som det borde ha gjort från start. När nuvarande konsolgeneration inleddes med Playstation 3 och Xbox 360 var det mest ett småstörigt faktum att man inte kunde sätta igång och spela sina nyinköpta spel eftersom de skulle patchas först. Irriterande, javisst, men det gick hyggligt fort och var egentligen inget allvarligt. Smygandes har utvecklarna sedan dess flyttat fram gränserna för vad som är okej till en nivå som idag absolut inte är godtagbar. För den som under hösten köpt spel som Grand Theft Auto V, Batman: Arkham Origins, Battlefield 4 eller Assassin's Creed IV: Black Flag har det bara varit att acceptera att stora delar överhuvudtaget inte

fungerade. Sparfiler kunde försvinna utan förvarning, multiplayer gick inte att spela, vissa titlar gick inte ens att starta på grund av serverstrul och överallt längs banorna kunde man fastna i objekt medan otaliga andra buggar störde upplevelsen. Ett annat exempel på hur illa det blivit är att det inte längre bara är spel som släpps åtminstone delvis obrukbara, utan även konsoler. När Wii U lanserades kunde man glömma att plugga in den i TV:n och spela. Istället vankades över tre timmars uppdaterande med en hel del handpåläggning, och både Microsoft och Sony har flaggat för samma sak gällande Playstation 4 och Xbox One. Vi får helt enkelt inte kompletta

produkter längre, och både utvecklare och utgivare kommer undan med det på ett sätt som aldrig skulle godtas någon annanstans.

En anledning till att det blivit såhär, är såklart att spel blivit oändligt mycket mer komplicerade än de var tidigare. Varje extra rad kod är en ny felmöjlighet, och spelen idag är flera hundra miljoner gånger större sett till mängden data än under 8 bits-eran. Dessutom fanns inte möjligheten att patcha spel tidigare, de var helt enkelt tvungen att fungera. Att det aldrig kan bli som förr igen är jag såklart väl medveten om, och vill heller inte att det ska vara så. Att misstag går att reparera är i grunden en positiv grej, men det får inte missbrukas genom att man börjar ta betalt för produkter som är så ofärdiga att de i flera fall inte ens hade kunnat kallas betor för bara några år sedan.

Det här gör att beslutet från Microsoft, Nintendo och Sony om att satsa på spel på skiva, framstår som rent hyckleri. Vad som finns på skivorna är i själva verket en hög ofärdig kod som inte går att använda utan att vara anslutna till nätet, en stor hårddisk samt flera uppdateringar. I förlängningen gör det här att allt fler spelare medvetet väntar några veckor efter lanseringen för att få ett komplett spel, ofta till ett lite lägre pris. Och jag förstår dem. Vill Microsoft och Sony locka nya spelare måste de börja ställa krav, att betala 600 kronor för trasiga spel är faktiskt inte så lockande som de tycks tro.

Skrivet av Jonas Mäki

HALVTRASIGT

Att Infinity Ward slarvat med Call of Duty: Ghosts är uppenbart redan ett par minuter in i spelet. Buggarna är många och under våra testsessioner hängde sig spelet flera gånger. Fy skäms!



SLUTSNACK MED NAUGHTY DOG

VARNING!
SPOILERS

GAMEREACTOR träffade teamet bakom The Last of Us under Gamescom och pratade om slutsekvensen och själva budskapet i deras mästerliga thrillerdrama...

En av många anledningar till att The Last of Us fick betyget 10/10 av oss var den magnifika storyn. Berättelsen höll oss kvar från första början, men framförallt var det de sista dramatiska timmarna som etsade sig fast i våra spelminnen, tack vare briljant struktur och en hel del överraskningar. Vi har träffat Bruce Straley (game designer) och Neil Druckmann (creative director) för att tala om hur spelets upplösning växte fram, varför man gjorde som man gjorde, och om vad Joel menade med den där sista repliken egentligen.

Den inledande timmen av The Last of Us står sig som något av det starkaste vi upplevt i spelväg. När Joels dotter Sarah dog grät vår recensent. Att ett barn dör i början av ert spel hade inte många förväntat sig. Hur tänkte ni kring detta när ni utvecklade inledningen?

- Spelvärlden är fylld av storydrivna spel som aldrig ens tar med barn eller ungdomar i beräkningen. I Grand Theft Auto har man helt enkelt plockat bort barn ur själva konceptet, samma sak med Elder Scrolls-serien och flera andra spel. Vi visste från början att inledningen skulle anses kontroversiell och jag vet att det är en stark öppning, en skoningslös början, men det är en del av spelvärlden vi skapat. Om jag ska vara helt ärlig var jag beredd på att Sony skulle kontakta oss innan vi färdigställde The Last of Us och be om en omgjord inledning, men lyckligtvis lät de oss skapa precis det äventyret som vi ville.

The Last of Us utspelar sig under en lång tidsrymd och växlar mellan olika årstider under spelets gång.

Hur resonerade ni där?

- Vi visste att vi ville berätta en lång story där karaktärerna påverkar varandra under spelet. Ellie skulle med tiden göra Joel mer mänsklig, och Joel skulle göra Ellie till mer av en tuff överlevare. Vi visste också från början att vi ville ha en punkt där karaktärerna byter personlighet, där Ellie blir den som skyddar Joel. Vi hade en specifik idé för slutet från början, men det ändrades när vi märkte att karaktärerna ändrades. Årstiderna var ett estetiskt val också. De speglar hur stämningen och förhållandet mellan karaktärerna utvecklar sig. När det är vår ser du många soluppgångar, vilket är symboliskt för början av förhållandet. Under hösten regnar det, när vi får mer tumult i storyn. Och under vinter är stämningen mörkare och kallare, precis som vädret.

När spelet går över till vinter levereras en rejäl cliffhanger, då man byter från att styra Joel till att plötsligt kontrollera Ellie. Att låta spelaren sväva så länge i osäkerhet om Joel överlevt, hur gick diskussionerna inom teamet där?

- Vi hade väldigt många intensiva diskussioner om det. Vi grälade om flera saker: skulle vi avslöja det överhuvudtaget? Var folk tillräckligt intresserade av Ellie? Skulle folk gilla att spela vidare utan att veta vad som hänt Joel? Till slut bestämde vi oss för att verkligen respektera vår publik, och låta en hel del frågor hänga i luften. När Ellie till slut frågar efter medicin inför en främling - då vet man. Det krävdes bara den repliken.

Det sista valet Joel gör, när han räddar Ellie och sviker hela mänskligheten, var slutet bestämt från början?

- Det var ett slut som växte fram naturligt. Där måste man förstå Joels motiv. Han har varit i helvetet efter att ha förlorat sin dotter i början av spelet, och han skulle göra vad som helst för att inte hamna där igen. Grejen är att han egentligen inte har något val där. Jämför det med vad Marlene säger när hon försöker stoppa Joel, hon menar också att det inte finns något val, just eftersom hon ägnat sitt liv åt att rädda mänskligheten. Det handlar inte om onda och goda personer egentligen, allt handlar om vems perspektiv man ser saken från.

Den allra sista repliken, när Joel ljugar för Ellie om vad Fireflies sagt, tänkte ni att det skulle vara ett självklart val för Joel?

- Det är svårt att svara på sånt, det är ganska öppet för tolkning. Vi skrev det medvetet vagt för att skådespelarna kan tolka det på sina egna sätt. Det finns även ett ögonblick när Joel blir tyst i samtalet med Marlene, och det är också väldigt öppet för tolkning. Tvekar han? Planerar han sitt nästa drag? Och vi kan inte säga definitivt vad det betyder. Vi har hört många olika tolkningar av den allra sista repliken under speltestsessioner. Folk har grålat rejält om vad som egentligen hände.

Vissa av våra läsare hatade slutet. De ville se en lösning på problemet, ett genuint lyckligt slut. Hur ser du på det?

- Det finns så många stereotypa Hollywood-slut i så många olika spel idag, och jag ville verkligen inte låta The Last of Us sluta på ett sådant sätt. Vi hade under vår testfas bland annat en fokustestare som hatade spelet bara på grund av slutsekvensen, något som jag verkligen upplevde som jobbigt under de sista månaderna i utvecklingsarbetet. För mig handlar det om två sköra individer, två långt ifrån felfria personligheter i en mörk, våldsam och skoningslös värld som måste göra ett val. För Joel var resan inte målet, och målet var inte värt det. Samtidigt var allting värt det, för Ellies skull. Till en början var det tänkt att slutet skulle vara längre, innan vi ändra oss och klippte ned filmsekvensen ganska ordentligt. Innan vi gjorde det och efter att Joel ljugar för Ellie zoomade kameran ut och vi fick se dem båda vandra nedför en sluttning mot staden där Tommy väntar. Det var ungefär en vecka innan vi spelade in rösterna till slutet som jag ändrade mig eftersom det inte kändes äkta, inte uppriktigt på det sättet som slutet gör i det färdiga spelet.

CITERAT
Slutet växte fram naturligt. Vi ville att spelaren skulle förstå Joels motiv



➤ **INGET MER PGR** Det ryktades tidigare om ett nytt Project Gotham Racing till Xbox One, men nu säger Microsoft att de redan har Forza och Horizon och inte har plats för fler racingserier.

**Bäst
2013**

GULDSTJÄRNAN DELAS UT

Guldstjärnan har delats ut för femte året i rad. Här är de fem vinnarna



1 THE LAST OF US

PLAYSTATION 3

NAUGHTY DOG

GAMEREACTORS BETYG: 10/10

Plötsligt händer det. Du sätter dig ner framför den dovt upplysta TV-skärmen, och hela din kropp försvinner. Det är omöjligt att sätta fingret på varför du började leva ett annat liv just där, just då, men du vet att du måste spela vidare. Berättelsen kräver det. På sätt och vis är det inte längre du som spelar spelet - det är spelet som spelar dig.

The Last of Us var på många sätt ett epos. Ett spel som med de allra enklaste metoder tvingade oss att stå ansikte mot ansikte med livets fulaste och allvarligaste sidor: överlevnad, moral, förtryck och medmänsklighet. Med avstamp i actiongenren sa den skoningslösa berättelsen bestämt nej till steroidpumpad övermänsklighet och vågade visa antihjältar som också var rädda, trasiga, trötta och hungriga. I efterskalven av en muterande epidemi som skördat miljontals liv följde vi Joel

NAUGHTY DOGS EPOS ÄR ETT STORT STEG FRAMÅT FÖR HELA SPELINDUSTRIN

och Ellies desperata kamp i en värld lika bitterljuvt vacker som den var hänsynslös. Den ständigt närvarande hotbilden höll oss respektfullt på tårna genom hela äventyret, då allt som separerade Joel och Ellie från gravens kant var ett enda förhastat beslut. Uppdraget blev en svår resa i flera bemärkelser, inte minst på grund av fiendens slipade AI och spelets härresande skräckmoment som sopade banan med motsvarigheter i närliggande genrer, samtidigt som vi fick magen vänd ut-och-in i några genuint obehagliga scener på vägen. Det var det oförlåtande och brutala narrative i The Last of Us som lyckades med den otacksamma uppgiften att försöka lära oss något om oss själva, en utmaning som få spel klarar av, och ännu färre ens vågar sig på.

Naturligtvis handlade det inte bara om gripande replikbyten eller dramatiska filmsekvenser. Grafiken i The Last of Us var ut i varje kilogram lika tung som dess story, och serverade oss en detaljrikedom värdig den abdikerande Playstation 3 på alla tänkbara plan. Tillsammans med ett välkomponerat soundtrack och en minitiöst polerad

ljusbild knöt utvecklarna vid Naughty Dog ihop säcken på ett sätt som, även om de individuella delarna inte var särskilt unika eller banbrytande i sig, bevisade bortom alla tvivel att spel som medium kan vara mycket mer än en bortkopplad lekstund framför en TV-skärm. Utan överdriven teknik eller

desperata PR-gimmicks var det i denna helhet som spelglädjen till slut uppstod. Den följde med oss i övergivna tunnelbanor, viskade hotfullt när Joels fotsulor nuddade vid fel underlag och skrattade ihåligt när vi precis dödat andra överlevare utan att känna någon seger. Det är det obehagliga, det briljanta och det minnesvärda i en berättelse som är oss nära som gör The Last of Us till vad det är - årets bästa spel, alla kategorier.

► **MASTIGT SIFFERSKRYT** Rockstar låter meddela att Grand Theft Auto V efter bara två månader nått svindlande 30 miljoner sålda spel. Valve säger samtidigt att Steam nu har över 65 miljoner användare.

2 GRAND THEFT AUTO V

PS3 XBOX 360 ROCKSTAR GAMEREACTORS BETYG: 10/10

Spatiala spelmoment är svårt. Ett av de svåraste grepp som går att ta när man pratar dynamik i en välstrukturerad, öppen spelvärld. Hela idén går ut på att man som spelare aldrig ska känna sig uttittad eller specifik utan mer som en liten del i en stor, levande värld där saker sker varje sekund - oavsett om man själv är där för att bevittna det eller inte. Detta, just detta, är Rockstar bäst på, i hela spelindustrin. I GTA V hoppade vi mellan tre härligt välskrivna karaktärer, upplevde de mest expansiva uppdragen i ett sandlådespel genom alla tider samt matades med mer variation, ett mer effektivt nyttjande av spelvärldens storlek samt den mest stilfullt sammansatta dynamiska uppdragsstrukturen genom alla tider. Rockstar skapade årets näst bästa spel. Ett actionmästerverk.

3 SUPER MARIO 3D WORLD

NINTENDO WII U NINTENDO GAMEREACTORS BETYG: 10/10

I Super Mario 3D World bjöds på spelmagi i överflöd. Varenda bana var ett konstverk av utsökt nytänkande och en kreativitet som gick utanpå det mesta. Tillsammans med årets mysigaste spelmusik, lekfullt rolig nostalgi och ett co-op-stöd som förstärkte rolighetsfaktorn mångfalt - råder det ingen tvekan om att Super Mario 3D World både är ett av generationens bästa plattformsäventyr och tillika årets tredje bästa spel.

4 BIOSHOCK INFINITE

PC PS3 X360 IRRATIONAL GAMES GAMEREACTORS BETYG: 10/10

Precis som vi minns våra första trevande steg i undervattensstaden Rapture kommer vi aldrig att glömma ögonblicket när vi blickar ut över de svävande husen i det till synes utopiska Columbia. Spelvärlden i Bioshock Infinite hör till en av de läckraste och mest fascinerande platser vi haft nöjet att besöka. Elizabeth är en av de mänskligaste karaktärer vi träffat och berättelsen rymmer så mycket symbolism och tolkningar att hjärnan jobbade vidare på högvarv långt efter att äventyret var över för att greppa allt vi upplevt däruppe bland molnen.

5 THE STANLEY PARABLE

PC MAC GALACTIC CAFE GAMEREACTORS BETYG: 9/10

Det djupaste och mest förunderliga spelet i år kan inte vara annat än Galactic Cafes indiepärla The Stanley Parable. Träffande meta-analys och en berättarröst lika underhållande som skrämmande är bara en liten del av lockelsen hos detta smått sarkastiska mästerverk. The Stanley Parable är dels en paradox, dels ett äventyr och dels en reflektion av spelmediets tillkortakommanden, men aldrig annat än sensationellt.



MASSA MER

På Gamereactor.se har vi rankat betydligt fler spel i en himla massa olika kategorier. Vi har faktiskt byggt en speciell webbplats för Guldstjärnan som lanseras den 13 december



DIGER LISTA

Levine ligger bakom spel som System Shock 2, SWAT 4, Bioshock och Bioshock Infinite. Han anses idag som en av industrins främsta visionärer och manusförfattare.



BIOSHOCK-SNACK MED KEN LEVINE

CALLE BRÄNNSTRÖM träffade Bioshock-skaparen Ken Levine för en pratstund om expansionen Burial at Sea

Den första expansionen till Bioshock Infinite att har precis dundrats ut via Playstation Network, Steam samt Xbox Live. I Burial at Sea får vi återbesöka Rapture innan undervattensstaden förstördes, vi får träffa Elizabeth och Booker igen samt delta i actionpartier som enligt Irrational Games känns mer intima, småskaliga och intensiva än i Bioshock Infinite. Gamereactors Calle Brännström tog flyget till Boston för att ställa några frågor till spelstudios grundare och Bioshock-seriens kreativa storchef.

Vad fick dig att välja Rapture som skådeplats igen?

- Jag hade ytterligare en historia om den spelvärlden och dess invånare som jag verkligen ville berätta. Relationen mellan Elizabeth och Booker är väldigt annorlunda i Burial at Sea än den de hade i Bioshock Infinite. Det finns ingen värme, ingen kärlek, ingen nyfikenhet. Jag visste att det skulle bli en utmaning att skriva manuset till denna expansion eftersom Elizabeth är en kall, distanserad person den här gången, med en mörk agenda. Men jag ville porträttera den här sortens karaktär för att visa hur händelserna i första spelet förändrat henne. Jag hade en berättelse i skallen och var bara tvungen att komma på hur jag ville berätta den, och vart. För mig kändes Rapture som ett givet val. Inte för att det var fanservice, utan för att det helt enkelt passade storyn. Teman som vi tar upp passar in i Rapture. Dessutom visste redan hur staden ser ut. Vi behövde visserligen bygga om teknologin bakom den men vi behövde inte spendera månader enbart på att sätta ihop det estetiska.

Elizabeth känns mer välskriven än de flesta andra karaktärer vi träffat under hela 2013. Har du några tankar om kvinnliga karaktärer i spel?

- Jag gick inte in med inställningen att göra en kvinnlig karaktär för sakens skull, utan jag ville skapa en intressant person med mycket djup. För mig har Elizabeth alltid varit huvudpersonen i Bioshock Infinite även om du inte spelar som henne. Det första Bioshock handlar om ett politiskt systems inverkan på ett samhälle. I Bioshock Infinite handlar det om ett politiskt systems inverkan på

individen. I det här fallet främst på Elizabeth, och jag ville verkligen undersöka denna inverkan. Liz är en kvinna, ja, men det definierar inte henne. Det som definierar Liz är det som händer runtomkring henne.

Hur ser du på DLC som distributionsplattform?

- Det finns väldigt många typer av nedladdningsbart material. Det finns definitivt expansionspaket och nedladdningsbart extramaterial som är mer cyniskt än det vi tänker släppa. Självtänker jag: "Köp det du tror är bra." Jag välkomnar utvecklingen, men samtidigt förstår jag om en del känner rädsla för att en viss typ av spel ska försvinna.

Hade ni planerat två expansioner direkt från start?

- Jag önskar att jag kunde säga att vi gjorde det, men riktigt så var det inte. Under utvecklingen av själva huvudäventyret i Infinite hann vi under långa perioder knappt äta, vilket omöjliggjorde ett ambitiöst planeringsarbete av en eventuell expansion. Jag visste dock hur Burial at Sea skulle sluta. Jag minns att jag tänkte: "Låt oss flytta perspektivet till Elizabeth. Låt henne begrunda över den person hon var och den hon har blivit." Vi har alltid sett Liz utifrån. Vi betraktade henne i rollen som Booker. Vi har aldrig sett hur hon ser världen och jag är glad att vi bestämde oss för att göra henne till en spelbar karaktär.

Skrivet av Carl Brännström

PURPOSE BUILT FOR ALL GAMERS



ROCCAT™ RYOS SERIES

Purpose built for all gamers, the Ryos keyboard series is the most advanced, most customizable mechanical gaming keyboard series ever created. Each of the three keyboards in the series features high-quality CHERRY MX key switches, fully re-mappable keys and the ability to record and store on board over 500 macros. Aimed at die hard gamers, the Ryos MK Pro leads up the series with a whopping two

ARM Cortex processors, allowing fully configurable per-key illumination. The Ryos MK Glow is next in line and targets serious gamers with its powerful LED backlighting in six adjustable brightness levels. The series is rounded off by the Ryos MK for gaming purists, which retains the core functionality of the Ryos MK Glow and Ryos MK Pro. Get your Ryos today or visit roccat.org for additional information.

NOW AVAILABLE AT:



MK

MK GLOW

MK PRO

➤ **PS4 4-AVTAL** Trots att Sony gjorde Microsoft till åttioje om förbud mot begagnade spel, har de nu uppdaterat villkoren för Playstation 4 och lagt till möjligheten att själva kunna göra detsamma.

**Hård
vara**

Gamereactor testar
stekheta prylar



PANASONIC VT60

DEN SISTA GENERATIONEN plasmaskärmar från Panasonic är också den bästa. Petter är rysligt imponerad av TX-P50VT60Y

Produkttyp **PLASMA-TV** Tillverkare **PANASONIC** Premiär **UTE NU** Pris **28 995,-**

➤ Det blir inga mer plasmaskärmar. Det känns sorgligt på mer sätt än ett för min egen del. Det var en dryg månad sedan ungefär som Panasonic till slut bekräftade de envisa rykten som florerat en längre tid. Det snöpliga slutet kommer efter en lång tids problem där framförallt kunderna har svikit. LCD som teknik har konkurrerat ut plasmaskärmarna och nu går VT-serien samma öde till mötes som de gamla Kuro-skärmarna från Pioneer. De senaste åren har det enligt många analytiker handlat om en tidsfråga innan Panasonic skulle utannonsera att de slutar med plasma. Och nu är det kört.

I sitt pressmeddelande hänvisar elektronikjätten inte bara till det faktum att LCD som bildteknik sålt betydligt bättre på internationellt plan de senaste fem åren, utan även på saker som en allmänt osäker marknad till följd av den ekonomiska krisen samt investmentbanken Lehman Brothers kollaps för lite drygt fem år sedan. Om du, precis som jag, alltid föredragit den mjuka, följsamma och filmaktiga bilden som plasmatekniken erbjudit, och avser att inhandla en sista skärm innan det är fört sent - är det utan någon som helst tvekan VT60 som du ska satsa på. Vi har tjuvat i månader på att få testa den här skärmen och efter ett par veckor tillsammans med vårt recensionsexemplar står det klart att detta inte bara är den bästa plasmaskärm vi på Gamereactor någonsin haft nöjet att hårdtesta utan även den bästa TV:n vi sett. Ur kartong är VT60 i det närmaste perfekt. Som vanligt när det gäller Panasonic är bilden en liten (liten) gnutta för grön men THX-läget är ruskigt välkalibrerat och erbjuder en dynamisk, balanserad, följsam och ren bild. Svartan som erbjuds här håller precis som hela gråskalan, färggamuten och skärmens dynamiska omgång absolut referensklass. Faktum är att jag faktiskt håller VT60 högre än den dyrare modellen ZT60 tack vare ännu bättre uppskalning och total avsaknad av ringing. Ultraläcker design, förvånansvärt stabilt TV-ljud, ruskig bild och underbara kalibreringsmenyer. Detta är en fullständigt briljant skärm.

Skrivet av Petter Hegevall

10



SONOS PLAY:1

STREAMING-MÅSTARNAS senaste högtalare är en imponerande liten baddare i läcker design

Produkttyp **TRÅDLÖS WIFI-HÖGTALARE** Tillverkare **SONOS** Premiär **UTE NU** Pris **1795,-**

Jag var en gnutta skeptisk, först. Det ska jag villigt erkänna. Nog för att Sonos Playbar (som vi testade i Gamereactor 104) imponerade på mig, men Play:1 kändes på förhand som en budgetlösning, något som inte skulle tillgodose mina behov. Men tji fick jag då denna lilla wifi-högtalare bjuder på ett stort, omfångsrikt och framförallt varmt ljud med riktigt trevlig klang.

Play:1 är något så enkelt som en liten, trådlös högtalare som du antingen kopplar ihop med din Sonos Playbar eller styr med hjälp av Sonos hysteriskt smidiga app. Den mäter 12x16 cm i storlek och är sådär tung och gedigen som bland annat många av Bose produkter är. Ljudet från en ensam högtalare är bra. Det handlar dock om monokvalitet vilket i mitt fall innebär att två stycken Play:1 är någon slags miniumgräns.

Två synkade högtalare återger en välbalanserad ljudbild proppad med dynamik, inte minst med tanke på högtalarnas storlek. 3,3-tumsbasen och de aktiva slutstegen erbjuder ett naturtroget mellanregister och här återfinns klar, korrekt och njutbar högfrekvensrespons.

Två högtalare kostar 3600 kronor och är verkligen värd varenda öre. Sonos har gjort det igen.

Skrivet av Petter Hegevall

9

THE LEGEND OF ZELDA™ A LINK BETWEEN WORLDS

USE LINK'S ALL-NEW POWER

Overcome obstacles and approach puzzles in completely new ways. Slip in and out of buildings through cracks, tow away on moving blocks to get to higher levels, or even walk through cracks between worlds!



Many years ago, a great evil by the name of Ganon was sealed away by the seven sages... Today, a wizard called Yuga is seeking out the descendants of those seven sages, turning them into paintings, and spiriting them away! But to what end? Use your all-new power to turn into a living, walking painting on the wall! Using this new ability you can overcome obstacles and approach puzzles in completely new ways. You can also rent or buy items from Ravio, a mysterious retailer, allowing you to tackle the dungeons in the order you want! Will you be able to stop Yuga from managing his evil deed?





FÖRBANNADE MICROTRANSAKTIONER

ROGER ROSENLUND är efter fyra års uppehåll tillbaka som krönikör i Gamereactor. Den här gången skriver han om microtransaktioner

> Moink! Som mitt marsvin Marcus brukar "säga" när man varit utom synhåll en stund. Varefter han maniskt och morotslångtande klistrar sig vid gallret med sin grågula, slokande mule. Jag lovar, i basker och randig tröja skulle den gamle gnagaren lätt passera för en fransk porträttmålare. Underläppen har precis samma form och färg man kan räkna med efter ett livslångt bruk av löst packade Gauloises utan filter.

Spontant känner jag att vidare rättreferenser är överflödiga men det vore ju oförlåtligt om jag inte också nämner Marcus långhåriga kavaljer och till döden tillgivne partner Paul. Jag vet precis hur ni tänker och visst är det så - i den buren vajar en flagga i regnbågens färger. Rökande gay-gnagare åsido, det finns värre bekymmer i världen. Och eftersom allt har sin plats kan väl den här spalten istället anses vara lämplig att ifrågasätta den fula riktning mikrotransaktioner tagit. Ett lömskt och girigt fenomen som förstört

nöjet i hela spelvärldar. Låt mig leda det i bevis med en ganska sann historia. Runt 2008 gjorde jag research för en artikel om små men snabbt växande strategispel från Tyskland. Olika banala fantasy-gränssnitt på ett i grunden klonat gameplay som främst lanserades mot casualspelare vars stora intresse i livet är att levla och just inget annat än levla.

Levlingsvurmet känner alla till, den kan snabbt övergå till total idioti men den sitter djupt i våra beteenden och är därför mänskligt försvarbart. Många i dessa spel tycktes däremot vara obenäpna att anfalla och med den analysen klar kom mina, Remington-67:s, första framgångar. Det gick mycket snabbt att fastna, men jag fastnade på inget sätt "casual" utan fullt ut crack-style-fanatic i ett spel som visade sig sakna tidsperspektiv. Det var som en turnering Svarte Petter på en ovanligt virrig demensavdelning. Dagarna går, ingen kan ge ett vettigt besked, alla har haft det

dåliga kortet tjugofem gånger men vem har Unga Fröken Bagare? Ingen bryr sig. Det tog 2,5 år innan världen var vunnin. Varje dag minst två timmar. Siffror i rutor, tidspress, tajming. Kul? Ja, det var faktiskt kul. Hamnade man dessutom i rätt stam så fanns sköna existenser att hänga med under nattliga rajder. Här fanns den opålitlige SvensktAfro med sitt sanslöst underhållande snicksnack och sånger från betongen, i alla fall om man svalde hans in-character oreserverat.

Och Bali-Bali, gynnaren som på något sätt alltid lyckades trixa sig in i fiendens stammar. Målet var som alltid att upprepa sin standard-bravad: radera deras forum. Nephin minns jag väl, en smart överlevare som gick och blev pappa mitt i allt. Och Rovet, Ebolas, Psykos, Lönneborg - trygga ledare behövdes för att hålla ordning på Dobrogitaristen Van Leer och andra flippade kamrater. Men framförallt, min högt vördade vapendragare Hellraiser II. Den hemlige som först efter två år avslöjade att han bodde i Finland och samlade, liksom jag, på gamla gevär. Halvvägs in i Tribal Wars är mitt bästa spelminne någonsin. Alla åldrar var representerade upp till den ständigt skräckslagne Hugo-Peter, pappa till nån yngling i spelet. Vi backade upp och behöll honom som

Jag gjorde en liten tripp till en av de nya världarna nyligen i ett anfall av hemlängtan

maskot tills han slutade frivilligt, mest troligt av medicinska skäl. Den gubbens hjärtskärande oro för inkommande var obetalbar men knappast nyttig för hans egen hälsa. Så vad är poängen? Jo, allt detta var gratis. Gratis att börja med. Ville man sedan utöka gränssnittet för några euros så gick det bra men att köpa rena fördelar i förlängningen gick inte. Bara tid, skicklighet och envishet gällde. Jag gjorde en liten tripp till en av de nya världarna nyligen i ett anfall av hemlängtan och pinsamt hopp om att bli ihågkommen som en champ. När jag slog upp portarna i den nya världen blev det i stället något i stil med Jesus berömda kaoz-dag i templet. Googla Joh, 2:13, det står i klartext: Där stodo månglare och penningväxlare... där såldes duvor och så vidare". I Tribal Wars säljs förvisso inte fåglar men i stort sett allt annat en lat individ kan behöva för att boosta sitt game med ett minimum av ansträngning.

Ökad produktion: 40 pengar per resurs. Sänkta kostnader för bygge: 30 pengar. Halvera byggtid: 10 pengar. Och så där håller det på i varje tänkbar led. Jag spelade i ett par månader och plöjde givetvis ner ett par hundra pengar men ni fattar ju att det inte blev roligare för det. Bara lätt. Och konstigast av allt, det verkar ha blivit allmänt accepterat. Min fina spelvärld. Hur kunde det bli så? Vet inte alla att en köpt seger helt saknar värde? Så sjukt, så tröttsamt, så jävla Moink.

Skrivet av Roger Rosenlund

BRAVELY DEFAULT™

Nintendo®



Enter the vast world of Bravely Default,
a classic new RPG from Square Enix.

OUT DECEMBER 6TH



Immerse yourself in an epic
story and awaken the crystals
to save the world.

NINTENDO 3DS



Master the groundbreaking
Brave/Default system and
battle like never before!

NINTENDO 2DS



Choose your path through
an enthralling world,
replete with possibilities...

SQUARE ENIX

UNDANSTOPPAD & UNDERBAR

NINTENDO meddelade för en dryg månad sedan att produktionen av Wii upphört. Vi på Gamereactor tittar tillbaka på en fantastisk spelkonsol och på hur Nintendo förändrade spelvärlden

TEXT JONAS MÄKI



Så har Nintendo till slut meddelat att det är över för Wii. Den slutade säljas i Japan tidigt förra månaden och bara någon vecka senare hände samma sak i Europa, medan den i USA får julhandeln på sig innan man drar ur proppen. Att den slutar säljas betyder dock inte att den kommer falla i glömska. Tvärtom, Wii har lämnat ett makalöst stort avtryck i spelvärlden, ett avtryck som förmodligen kommer hänga med för all framtid. Trots att den inte sålt lika mycket som de båda första Playstation-konsolerna, är det bara NES som historiskt sett varit viktigare. Men för att få en uppfattning om hur Nintendo kom på denna rörelsekänsliga, geniala idé får vi backa bandet till 1995, när Nintendo just haft sin första riktiga praktflopp med Virtual Boy. Med Nintendo 64 hoppades man bli störst igen, men till skillnad från tidigare generationer kunde Nintendo inte hänga med när Sony gav sig in i leken. Deras hårdvara kändes utdaterad och omodern, och generationen därpå försökte man på nytt med Gamecube - utan framgång.

Nintendo hade helt enkelt förlorat kampen när det kom till att bygga vanliga konsoler. Playstation 2 hade en överlägsen handkontroll och DVD-skivor. Detta medan Xbox var så kraftfull att den sprang cirklar runt konkurrensen. Läget var så allvarligt att många, med Dreamcast i färskt minne, började förutspå att Nintendo skulle sluta tillverka konsoler helt och hållet för att istället fokusera på det som de gör bättre än alla andra, nämligen skapa bästsäljande dundersuccéer som tilltalar spelare av alla åldrar. Nintendo hade dock andra planer, och undan för undan började det sippra ut information om något man kallade Revolution. Ett namn som antydde storverk, ett omdanade av hela spelvärlden.

MÅNGA FÖRUTSPÅDDE ATT NINTENDO SKULLE SLUTA MED KONSOLER HELT OCH HÅLLET

Rykten läckte ut om att enheten skulle ha prestanda som en Gamecube, det hette att den inte skulle ha någon handkontroll, att den skulle vara pytteliten och kunna spela spel från alla tidigare släppta Nintendo-konsoler. De flesta rykten bara viftades undan. Att en ny konsol skulle ha samma prestanda som den gamla var helt otänkbart och inget av det här gick riktigt ihop med hur en konsol skulle vara. Sanningen var förstas att allt var sant, om än med små variationer. Nintendo hade helt enkelt bestämt sig för att göra sin grej fullt ut den här gången och högaktligen skita i att tävla i digitala hästkrafter med Microsoft och Sony. När konsolen väl visades hänskrattades det brutalt åt den, både från press, analytiker och spelare. Revolution var fullständigt uträknad och när den senare döptes om till Wii höll folk kollektivt på att tappa hakan. Att bläddra i Gamereactors kommentarsfält i nyheten från den 27 april 2006 då den fick sitt namn visar hur ofattbart chockerande det här var, inte minst eftersom "wee" är slang för att kissa på engelska.

Det gick så långt att dåvarande Xbox-chefen Peter Moore talade om att alla borde köpa en Wii som komplement till Xbox 360. Han utgick så bergsäkert från att Wii skulle floppa att han gjorde reklam för enheten i syfte att racka ner på Sony. Wii60 (jämför Threesixty) blev ett begrepp på nätet under några månader där Nintendo förutspåddes krascha å det grövsta. Det var när Wii Sports visades det började vända så smått. Medan Call of Duty-publiken bara skakade på huvudet, började en ny generation spelare upptäcka vad Nintendo höll på med. Och Nintendo själva gjorde ett makalöst bra förarbete och fick in Wii på alla rätta

ställen, inte minst hos Oprah Winfrey som gav hela publiken varsin konsol. Få konsoler har erbjudit samma wow-känsla som när man packade upp och startade Wii första gången. Den lilla vita enheten hade superergonomiska fjärrkontroller och läckert laserblå belysning. Med oerhört enkla men smarta medel fick alla användare av enheten skapa sin egen Mii. Ett grepp Microsoft senare stal rätt upp och ned, och som Sony försökte utveckla med sitt Home-koncept. Menyerna var de enklaste man kunde tänka sig där man bara pekade på stora, tydliga ikoner för att visa vad man ville göra härnäst. Enheten kom dessutom förpackad med sådant vi kanske inte tänker oss att spelkonsoler ska ha såsom väderleksrapporter, nyheter, enkla bildbehandlingsprogram, webbläsare och möjligheten att få sin Mii att flytta in i kompisarnas enheter. Just Mii-användningen blev våldsamt populär och folk skapade avbilder av kändisar på löpande band, hittade på improviserade sätt att bygga rustningar och liknande och senare lanserade Nintendo även en app som uppmuntrade folk att tävla i att bygga avbilder av specifika kändisar.

Ingenting av det här påminde om hur konsoler brukade vara, se ut och fungera. Som över en natt hade Nintendo breddat spelandet, och inom kort kunde man hitta Wii med Wii Sports på ålderdomshem, hos sjukgymnaster, på dagis och andra ställen där det tidigare aldrig funnits en spelkonsol. Ändå var det bara en försmak av vad som komma skulle, hela spelvärlden stod inför den revolution Nintendo hade utlovat. Värt att notera är att varken spelare eller press fattat grejen, och många överrumplades totalt under det första året när Playstation 3 och Xbox 360 fullständigt pulveriserades av Wii som sålde mer än de båda konkurrenterna – tillsammans. Än idag är det många spelare som bara avfärdar Wii som viftande för barn och helt bortser från vad Nintendo lyckades med. Innan historien om en framgångssaga som saknar motstycke fortsätter, kan det vara på sin plats att påpeka att allt inte var guld och gröna skogar för Nintendo. Vad de gjorde var i praktiken att isolera sig själva. De stakade ut en egen del av otrampad mark i spelvärlden, vilket krävde nya typer av spel. Eftersom Wii tekniskt sett inte var i närheten av Playstation 3 och Xbox 360, så var utvecklarna tvungna att kraftigt göra om sina multiformatstitlar om de skulle lanseras även till Nintendos konsol. Det var dyrt, och den stora men något nischade Wii-publiken tyckte uppskatta andra upplevelser än traditionella spel. Därför lönade det sig inte att göra Wii-spel, och den hamnade rejält utanför när det kom till multiformatstitlar. Dessutom fanns floppen i och med Gamecube färskt i minnet, och det tog tid för utvecklare att inse att Wii var en dunderhit. Då var det försent. Publiken som köpt konsolen hade gjort det för att de ville spela Nintendos spel, inte exempelvis Activisions eller EA:s. Så när utvecklare ändå satsade på att göra bra spel exklusivt till Wii,



så betalade det inte igen sig. Höjdare med allt från Zack & Wiki till Mad World och Xenoblade Chronicles fick alltför svag försäljning och uppföljare uteblev. Och när spelen började komma från de utvecklare som från början varit skeptiska, så fanns ingen publik. Wii-spelarna blev därför de enda som visade sig vara ointresserade av exempelvis Call of Duty, och tredjepartsstödet föll ganska snabbt bort. Nintendo blev därmed ensamma om att försörja sin konsol, och ett sätt att se till att få ut fler spel var att ge ut gamla Gamecube-spel på nytt med ny spelkontroll under vinjetten "New Play Control". Spel som Pikmin, Mario Power Tennis och Donkey Kong Jungle Beat gavs ut på detta sätt, men i ärlighetens namn tillförde inte Wii-fjärren någonting och det blev en ganska lam satsning

TRÄNINGSSPELEN VAR ETT FAKTUM OCH SNART SKULLE BÅDE PLAYSTATION MOVE OCH KINECT KOMMA ATT LANSERAS

som avslutades efter relativt få släppta spel. Ett undantag fanns dock, och det var de båda Metroid Prime-titlarna från Gamecube. Redan i Metroid Prime 3 hade vi fått en försmak för hur genialiskt fiffigt det var att gå med nunchucken och sikta genom att peka på skärmen. Det gav nästan samma precision och snabbhet som en datormus, och Metroid Prime Trilogy blev därför en höjdare som visade på genialiteten i Nintendos koncept.

Lyckligtvis höll Nintendos egna nya titlar hög klass och ofta var de direkt vanvettigt nyskapande. En uppfattning som kom att stå sig genom hela generationen var dock att de var för få, och de som väl släpptes var sällan inriktade mot traditionella spelare. Detta eftersom precisionen långt ifrån var den bästa och Wii-fjärren kunde bete sig milt sagt godtyckligt. Det här tycktes dock även Nintendo inse och deras spel kom att bli mer och mer traditionella med tiden – och till på köpet allt bättre. Tidigt under konsolens livstid var det nämligen så att rörelsekänsligheten skulle användas till varje pris. I otaliga spel skulle man skaka Wii-fjärren eller rita mönster i luften istället för att bara trycka på A-knappen. Intuitivt, enligt spelutvecklarna, krångligt och jobbigt enligt spelarna. Det ledde till att spelen fick allt mindre inslag av just rörelsekänsliga funktioner, och Wii var, undantaget prestanda, på slutet egentligen inte så himla olik exempelvis Xbox 360. Det enda folk hade att klaga på i mästerverk som Donkey Kong Country Returns och Super Mario Galaxy 2 var nämligen just viftandet som drog ned snarare än lyfte spelet.

Om Wii Sports var det som mer än något annat gjorde Wii till en makalös succé, så var det en helt annan typ av sport som såg till att succén höll i sig bland lattemammor

och äldre, nämligen träning. Under våren 2008 släpptes Wii Fit, och om Wii-hysterin varit stor innan, så blev den ännu större efter det. Att lansera en träningsplatta att ha framför TV:n var i sig inget nytt, utan framgångarna kom istället av hur Nintendo verkligen krämade ur varenda droppe av hur en liten platta kan användas samt att de hade gjort ett trevligt och vanebildande spel. Återigen fick Nintendo fenomenal spridning av sin produkt och den syntes i allt från Ellen DeGeneres talk show till svenska damtidningar. Folk joggade i vardagsrummet, vågde sig, rullade imaginära rockringar, vågde sig och klättrade upp och ned på den i timmar medan de kikade TV. Varpå de vågde sig igen och såg kilona rasa medan de fick pengar att låsa upp ytterligare minispel med. Ett direkt genialt koncept som faktiskt fungerade för den som gav sig hän åt det, även om allt i spelet egentligen gick precis lika bra att göra utan varken Wii Fit eller tillhörande bräda. Nintendo gjorde det bara lite roligare att utöva skonsam träning hemma, helt enkelt.

Hittills har det sålts över 30 miljoner Wii Fit-brädor. För att få en uppfattning om hur mycket det är så är det mer än samtliga Uncharted, Infamous och Killzone - tillsammans. Det är kort sagt makabert mycket och en direkt orsak till varför både Microsoft och Sony inte hade något annat val än att ta efter Nintendo. Träningsspelen var ett faktum och snart skulle både Playstation Move och Kinect lanseras. En stor del av dessa framgångar måste såklart tillskrivas den alltid lika genialiska Shigeru Miyamoto (Mario och Zeldas skapare). Han hade tidigt lanserat idén om att träna med spel, och eftersom allt han rör vid tycks bli guld och kopieras av de andra, så bad Nintendo honom i samband med Wii Fit att inte längre prata om sina hobbyer. Andra utvecklare stal helt enkelt hans idéer redan innan Nintendo hunnit göra spel av dem. Miyamoto är erkänd perfektionist med en känsla för de små detaljerna som saknar motstycke, och med Wii fick han chansen att experimentera med alla möjligheter som stod till buds.

Det inkluderar exempelvis att spela golf genom att hålla handkontrollen som en klubba, eller skjuta gevär genom att peka på skärmen. I minispelssamlingar som Wario Ware: Smooth Moves och Mario Party 9 fick Nintendo chansen att verkligen löpa amok med sanslösa idéer som hade varit totalt omöjliga att genomföra på samma kreativa sätt till konkurrenternas konsoler. Problemet med spel som dessa var att det just var minispelssamlingar och inte kompletta spel. Nintendo behövde ett mer rejält spel som visade vad Wii gick för, som var lika roligt för amatörer som för hardcore-fans och som kunde ta död på kritiken att Wii bara var för barn. Lösningen på allt detta var



naturligtvis Mario Kart Wii. Med en liten plastratt att fästa Wii-fjärren i kunde alla, oavsett förkunskaper, sladda runt med Marios superkulörta karts. Att spela på delad skärm kunde rädda vilken spelkväll som helst och för de som verkligen ville bli bäst fanns ett oväntat välgjort onlinestöd. Succén saknade bokstavligt talat motstycke och Mario Kart Wii trängdes på försäljningslistor över hela världen i årtal och är idag tidernas mest sålda spel, om man räknar bort de som varit bundlade med konsoler med närmare 35 miljoner sålda spel. En av de saker som folk gillade bäst med Mario Kart Wii var att det innehöll banor från alla tidigare släppta delar i serien. Därmed var chansen hygglig att alla kunde få sig en liten nostalgitripp av spelet. Just nostalgi var för övrigt en annan grej som Nintendo tog vara på med Wii, och för att kontra Xbox Live Arcade släppte man tjänsten Virtual Console. Under de två första åren växte tjänsten lavinartat med några av spelhistoriens bästa titlar. Folk som hade sålt sitt NES passade på att återuppleva Ice Hockey, Super Mario Bros 2 och såklart Zelda, medan andra laddade ner höjdare till Super Nintendo och Nintendo 64.

Nintendo hade även den goda smaken att satsa på spel som aldrig tidigare hade varit utgivna i Europa. På det sättet blev det möjligt att ladda ner Final Fantasy-klassiker, Gradius III, Super Mario RPG och importfavoriter som Sin and Punishment samt otaliga direkt obskyra spel. Virtual Console blev rysligt populärt och i sig självt en anledning för många att investera i en Wii. Allt eftersom började Nintendo även lägga till format från andra tillverkare och det blev därigenom möjligt att ladda hem spel till bland annat Commodore 64, Mega Drive, Neo-Geo och Turbografx. Även om flera spel saknades råder det inget tvivel om att Virtual Console är den bästa och mest välfyllda lagliga

tjänsten som finns för alla som vill uppleva ett stycke konsolhistoria. De två första åren i konsolens livstid brakade det bokstavligt talat bara på. Wii hade något för alla spelare utom de som ville ha grafikunga actionspel med barska militärer. Nintendo tjänade ohyggliga mängder pengar och medan Microsoft blödde förtvivlat av alla trasiga Xbox 360-enheter hade Sony tvingats chocksänka priset på oeftertraktade Playstation 3 - utan egentlig effekt. Normalt fungerar konsolbranschen ungefär som mobiler, det vill säga att man köper subventionerad hårdvara och sedan tar igen pengarna på tjänster. Nintendo gjorde dock tvärtom och drog in ohyggliga mängder på konsolerna, ännu mer på Wii-fjärrar, direkt skrattretande summor på spelen, och online bara forlade pengarna in.

Totalt sett fick Nintendo tre oslagbart bra år på marknaden med Wii. På tre år och två månader lyckades de sälja 67 miljoner enheter, vilket är vad NES kom upp i under hela sin livstid. Det är tveksamt om någon konsol kommer att sälja så kopiöst snabbt

NINTENDO HADE VISAT ATT GRAFIK VERKLIGEN INTE HADE NÅGON SOM HELST BETYDELSE

igen, men efter de tre första åren började marknaden kännas lite mättad. Som att Nintendo fått slut på vansinniga Wii-idéer. De hade visserligen en pulsmätare på gång som kanske kunde ha blivit en ny grej, men annars handlade det om mer Wii Sports, mer Wii Fit och uppföljare. För ett företag som Nintendo är det livsfarligt att stagnera. Dessutom hade Microsoft och Sony vid det här laget fått ut Kinect och Playstation Move. Eftersom Wii-fjärren tappat sin lyster, kändes Sonys raka kopia Move extra fantasifattig, och det hjälpte inte att den dessutom var krånglig att använda. Med Kinect blev det en annan historia och Microsoft kopierade till punkt och pricka hur Nintendo jobbat med Wii-fjärren. De hade sportspelet, de hade träningspelet och de hade dansspelet. De tog även fram ett kartspel och minispelssamlingar. Sägaskä att Kinect definitivt hade sina problem och fick en ganska kort smekmånad innan försäljningen ständog. Utlovade storsatsningar som Crimson Dragon och Ryse: Son of Rome flyttades till Xbox One och gjordes om till "vanliga spel" utan Kinect.

Men ändå. Det räckte. Wii var inte längre det självklara valet på julafton när man skulle handla något spelrelaterat till ungarna och nästan oroväckande snabbt klingade populariteten av medan Nintendo drastiskt minskade på antalet släppta nya spel. Vid det här laget var dessutom Playstation 2 halvt begraven och tidigare hade spel som kom till den även kunnat släppas till Wii. Nu var även den möjligheten borta, och prestandan var som sagt så svag att den levde i en egen värld. Just det här med prestandan är viktigt att påpeka eftersom att enhetens tekniska tillkortakommande ledde till helt andra problem med Wii U. Nintendo hade helt enkelt levt kvar i en annan generation så länge att de missat när HD-grafiken gjorde sitt intåg. När de skulle börja lansera Wii U och göra spel till den, så visade det sig att de inte hade kunskapen och resurserna. Det ledde till stora förseningar för Wii U-titlarna och efter ett helt år på marknaden är det fortfarande nästan tomt på Nintendo-spel medan de fortsätter drabbas av fler förseningar än någonsin förr. Sägaskä att Nintendo gjorde flera seriösa försök att attrahera de så kallade hardcorespelarna. Det kanske bästa exemplet på det är att man återupplivade fanfavoriterna Donkey Kong Country och Punch-Out, vilka båda hade lyst med sin frånvaro sedan Super Nintendo-eran. Man gjorde även de omåttligt underhållande Super Mario Galaxy-spelen. Gamereactor belönade båda delarna med självklara tiar i betyg och en enig



presskär gjorde samma sak. Inget av detta gjorde dock särskilt mycket för att övertyga hardcore-publiken. Varken Donkey Kong Country eller Punch-Out sålde speciellt mycket, och faktum är att Super Mario Galaxy-serien inte heller gick sådär fantastiskt bra jämfört med de andra Wiigiganterna. Det Mario-spel som Wii-spelarna föredrog var istället New Super Mario Bros Wii som sålde dubbelt så mycket som de båda Galaxy-äventyren gjorde tillsammans. Eftersom "money talks" ger det kanske även en finger-visning till varför Nintendo valt att göra New Super Mario Bros U och Super Mario 3D Land istället för att satsa på ett nytt tredimensionellt plattformsspel till Wii U. Vi spelare tjuatar gärna om sistnämnda, men väljer annat när det väl erbjuds.

De två sista åren för Wii var bedrövligt dåliga med alltför få spelsläpp, och Nintendo satsade allt krut på att sjösätta Nintendo 3DS istället. Halvhjärtat försökte man muntra upp spelarna genom att släppa uppföljare till Wii Sports och Wii Fit, men vid det här laget hade folk tröttnat. En av orsakerna var att Wii-fjärrarna faktiskt inte var så bra som de borde ha varit. Visst fungerar de smidigt, är mer lättanvända än Move och mindre krävande än Kinect, men slumpen avgör för mycket. Nintendo medgav problematiken och försökte kontra det genom att släppa en uppdatering till Wii-fjärrarna kallad Wii Motion Plus. Senare byggdes den även in i fjärrkontrollerna och dessa förbättrade Wii-fjärrar fungerar än idag till Wii U. Visst blev det bättre, men att först efter tre år få fullt fungerande Wii-fjärrar hade effektivt avskräckt folk och gett enheten dåligt rykte som gjorde att de som inte redan köpt var avvisande.

Men vid det här laget hade Wii för alltid ritat om spelkartan. Nintendo hade visat att grafik verkligen inte hade någon som helst betydelse. Playstation 3 var sanslöst mycket mer kraftfull, men ändå hade folk valt Nintendos färgglada och lite banala spel framför titlar som Gears of War och Uncharted. De hade även visat att det går att nå fram till de som inte vill spela avancerad action med fyrtioelva knappar och analogspakar med titlar som hittat hela nya grupper av gamers samt en gång för alla visat att



ett lågt pris är konsolltillverkarens bästa vän. I både Playstation 4 och Xbox One ser vi resultatet av detta. Playstation 4 kostar bara 3995 kronor och för att få ner priset har Sony offrat prestanda. De erbjuder dessutom en rörelsekänslig kamera som komplement redan dag ett. Microsoft å sin sida satsar stenhårt på det rörelsekänsliga och bundlar varje Xbox One med en Kinect. Även de har knusslat med prestanda och redan från start har utvecklare börjat offra upplösning och bilduppdatering till båda konsolerna.

För den som fortfarande inte fått tag på en Wii återstår bara två möjligheter numera om man vill äga en. Det ena är att köpa en begagnat, vilket vi faktiskt rekommenderar och återkommer strax till varför. Det andra är att köpa en Wii Mini. En märkligt designad Wii som saknar praktiskt taget allt utom möjligheten att spela upp spel. Det går inte att uppdatera enheten eller spel, det går inte att nyttja Virtual Console och det går heller inte ens att ansluta den till TV:n med

NINTENDO MEDGAV PROBLEMATIKEN OCH FÖRSÖKTE KONTRA DET GENOM ATT SLÄPPA EN UPPDATERING TILL WII-FJÄRRARNA KALLAD WII MOTION PLUS

annat än scart. Wii Mini kan bara rekommenderas till de absolut mest okränsa spelare man rimligen kan tänka sig och känns som ett ganska ovärdigt sätt att gå ur tiden för spelhistoriens kanske mest inflytelserika spelenhet. Totalt har över 100 miljoner konsoler sålts, och hur viktig Wii var för Nintendo inser man när man kollar på uppföljaren Wii U. Dels för det snarlika namnet, men även det enkla faktum att den faktiskt ser ut som en Wii med lite mjukare hörn. Wii U nyttjar även samma Wii-fjärrar, har ett snarlikt menysystem, och det mesta har sin motsvarighet till vad Wiin erbjöd. Nintendo ville helt enkelt fortsätta rida på Wiins exemplösa framgångar och få samma dunderhit en gång till, helt utan att inse att namnet av anledningar som tidigare nämnts i texten tappat lite av sin glans.

När vi nu summerar Wii blir det uppenbart att den inte hade ens nära på lika många höjderspel som Playstation 3 och Xbox 360, men när det kommer till nyskapande spelande för alla åldrar finns det ändå ingen annan konsol som kan mäta sig med just Wii. Och för all framtid kommer TV-spelarna tvingas acceptera att det är tiden före och efter Wii som gäller. För precis så inflytelserik var Nintendos lilla tingest, vare sig man gillade att spela med vift eller ej.

Skrivet av Jonas Mäki



WORLD OF WARPLANES



GET AIRBOOR



7
www.pegi.info

© 2013-2014 WARGAMING.NET ALL RIGHTS RESERVED.



WARPLANE

5 NATIONS

COMPETITIVE 15 vs. 15 GAMEPLAY

100+ HISTORY DEFINING WARPLANES

FIGHT FOR AIR SUPERIORITY

PLAY FOR FREE

AT: WWW.WORLDOFWARPLANES.EU

FROM THE CREATORS OF
WORLD OF TANKS
ROLL OUT


WARGAMING.NET
LET'S BATTLE

TESTAT



GAMEREACTOR 107
**TOPP
SPEL**

Super Mario 3D World

NINTENDO WII U NINTENDO

Speltyp PLATTFORM Utgivare NINTENDO Release 29 NOVEMBER Antal spelare 1-4

Vi sitter och tittar på varandra, min sambo och jag. Tysta. Efter en liten stund utbrister jag: "Det här skulle vi haft som tavla på väggen". Den färgsprakande spelvärlden som målas upp på skärmen är nämligen precis så häpnadsväckande vacker och inbjudande. Min sambo nickar instämmande.

Alla som oroar sig för att Super Mario 3D World skulle kännas som mer av New Super Mario-serien kan andas ut, mest av allt känns det här nämligen som en blandning av Super Mario Bros 2, Super Mario World och Super Mario 64. Gudarna ska veta att man kan ha betydligt sämre förutsättningar än så. Precis som i Super Mario Bros 2 väljer man mellan Mario, Luigi, Peach och Toad som alla har sina unika egenskaper. Luigi är till exempel ett äss på att hoppa högt medan Peach kan gå i luften. Till skillnad från i Super Mario Bros 2 spelar man dock inte ensam, utan fyra personer kan delta på de tredimensionella banorna för att lösa de utmaningar man ställs inför. Spelmässigt påminner äventyret om Super Mario 64, snarare än den senaste generationens Galaxy-titlar. Istället för att irra runt på små planeter – med alla sanslösa möjligheter det gav – ställs vi nu inför ett



SPELA TILLSAMMANS

För första gången i ett tredimensionellt Mario-spel kan man spela fyra personer samtidigt. För att alla ska kunna vara med har Nintendo tagit bort begränsningarna för vilka handkontroller som kan nyttjas.

mer traditionellt Mario-spel med svampar, eldblommor och liknande. Redan på bana 1-1, Super Bell Hill, får man bekanta sig med den mest ikoniska nya kraftbonusen i Super Mario 3D World, nämligen den ringklocka som förvandlar rörmokaren till en katt. Att Mario förvandlar sig till diverse djur i spel är naturligtvis inget ovanligt, men just denna transformering nyttjas oerhört smart för att förbättra möjligheterna att röra sig längs banorna.

Att det mellan varven kan vara lite svårt att avgöra om man är exakt ovanför en pirayaplanta när man ska hoppa på den fixas lätt tack vare målsökande hoppattacker, och klurigt plattformshoppande längs bergssidor går som en dans eftersom kisse-Mario kan klättra på väggar (med tjusiga klösmärken som följd). Därmed fyller kattdräkten spelmässigt en stor roll och gör de tre dimensionerna ännu mer självklara än de var i Super Mario 64. Det kanske mest fantastiska med Super Mario 3D World är dock hur Nintendo återigen bevisar att de är kreativa på ett sätt som få andra kan jämföras med.



VÄN ELLER FIENDE?

Vem som är vän eller fiende ställs på ända i Super Mario 3D World där pirayaplanter, kanoner och liknande plötsligt kan vara något man behöver använda sig av för att klara de utmaningar man ställs inför.

Efter att exempelvis ha lekt med skuggor på ett sätt spelvärlden aldrig tidigare skådat på banan Shadow-Play Alley, så låter Nintendo skuggorna vara och gör plats för något nytt istället. Detta trots att idéerna är så bra att man skulle kunna basera ett helt spel på dem. Och sådär håller det på, Nintendo fortsätter att skämma bort mig och min

DET HÄR SPELET KÄNNS SOM EN MIX MELLAN NEW SUPER MARIO BROS OCH MARIO GALAXY

sambo som fånigt leende spelar genom bana efter bana i tron att vi nu sett allt. Men det har vi inte, långt därifrån, överraskningarna bara fortsätter att rasa ned över oss. Rätt vad det är hittar vi ett körsbär som multiplicerar Mario och ger en helt ny typ av hjärnskrynklande. En Toad-upptäcksresande erbjuder singleplayerutmaningar som leker med perspektiv, medan ytterligare en annan bana låter mig bära



INGEN SHIGERU

Super Mario 3D World är utvecklat av Nintendos allra bästa folk, nämligen Super Mario Galaxy-teamet. För musiken står deras främste kompositör, Koji Kondo, som inte gjort i musik i ett Nintendo-spel sedan Zelda: Skyward Sword. Shigeru Miyamoto har dock inte varit inblandad.

på Bullet Bill-kanoner som förvandlar Mario till en shoot 'em up-hjälte. Jag tycker inte om att använda termer som spelmagi, men faktum är att det är precis vad Super Mario 3D World innehåller. I överflöd dessutom. Mellan banorna letar jag efter hemligheter på en Super Mario World-liknande karta, och besöker enarmade banditer som, med remixade versioner av bonusmusiken från Super Mario Bros 2, låter mig plocka lite extraliv. Banorna i sig är också fyllda med välgömda föremål, och för den som vill kräma ur varje droppe ur plattformsäventyret vankas ordentliga utmaningar.

Där New Super Mario-serien alltid känts behagligt traditionell och Galaxy-spelen härligt nyskapande faller Super Mario 3D World in någonstans i mitten. Det tilltalar nostalginerven i mig på ett alldeles underbart sätt men bjuder samtidigt på så mycket fräscht nytänkande att det hela tiden känns som att jag aldrig upplevt något liknande.

Man vill bara leka runt i den nästan larvig läckra och inbjudande världen Nintendo skapat, och just där ligger storheten i Super Mario 3D World. Sorry Rayman, men Mario vill ha tillbaka sin krona som kungen på plattformstronen.
Skrivet av Jonas Mäki



Call of Duty Ghosts

PC PS3 PS4 XBOX 360 WII U INFINITY WARD

Speltyp ACTION Utgivare ACTIVISION Release UTE NU Antal spelare 1-12

2007 släpptes ett spel som på egen hand skrev om hela regelboken för actiongenren. Snabb bilduppdatering, snabbt gameplay och lika snabbt stigande försäljningssiffror sådde fröet till en av den nuvarande konsolgenerationens starkaste spelserier. Med en ny generation bakom krönet är den årliga uppdateringen given, och trots snyggt förpackat förhandssnack om "stora" skillnader och "massiva" nyheter är det i princip samma spel igen, för sjätte gången, som Activision bjuder på här.

Nu kanske scenariot vridits lite snett - det känns snarare likartat med sina föregångare. "Varför laga något som inte är trasigt?" skulle antagligen de flesta resonera. Call of Duty: Ghosts gör precis det som vi kommit att



720P ELLER 1080P

Som så många andra hade vi sett fram emot Playstation 4-versionen av Ghosts, men tyvärr visade den sig inte vara 1080p som vi först hoppats på och har även sämre bilduppdatering än den försenade Xbox One-versionen. Vill du spela Call of Duty: Ghosts på bästa sätt, är det därför PC som gäller.

blixtsnabba bataljer, kommer upplevelsen äntligen till sin fulla rätt. Tråkigt nog har konceptet inte utvecklats märkbart sedan seriens klimaktiska fjärde del men det handlar fortfarande om väldigt stabil spelmekanik, grymma mängder beroendeframkallande funktioner och möjligheten att skraddarsa så gott som allt. Det är fortfarande lika roligt som vi minns det att ommöblera anleten med skitningar skrikandes i hörlurarna. Dessvärre ter sig konceptet numera förlegat. Utvecklarna tycks själva ha tröttnat på serien och därmed förspilt de flesta möjligheter till förnyelse.

De två nyheter som Infinity Ward pushat lite extra för är Squads och Extinction, en glorifierad botklient och ett horde-läge där de odöda byts ut mot rymdvarer på amfetamin. Squads lever aldrig upp till förväntningarna om utlovat taktiskt planerande av dina kompanjoners utrustning, utan faller platt som en möjlighet att träna på multiplayerns spellägen nedkopplat. Extinction fungerar i sin tur som en riktigt, riktigt underhållande förströelse i goda vänners lag.

Vissa, inklusive Mark Rubin själv, menar att Call of Duty främst är en sport, och därför inte behöver utvecklas. I min mening skulle dock en omruskning i spelseriens grundstommar vara välbehövligt. Ghosts bjuder på

kvantitativa snarare än kvalitativa nyheter och det hela känns som en enda lång déjà vu-tripp. **Skrivet av Johannes Leander**



SINGPLAYERDELEN ÄR HEMSK. MULTIPLAYER ÄR DOCK FORTFARADE RIKTIGT STABILT OCH ROLIGT

förvänta oss av serien med en enspelarkampanj som blåser av ett dundrande fyrverkeri i sann Hollywood-anda, inkluderat de obligatoriska manushålen och skådespelarinsatser som aldrig utvecklas längre än skratframkallande machogrymtningar. Klyschorna staplas på varandra, det är ultralinjärt, styrt, självspelande och extremt förutsägbart. Många detaljer lämnas oberörda och för varje fråga som besvaras ställs två nya - en hjärndöd actionfest i ett krigshärjat Amerika, precis som väntat.

Tursamt nog är enspelarkampanjen inte den egentliga anledningen till seriens framgång. När vänner såväl som fiender ställs mot varandra i



Assassin's Creed IV

PC PS3 PS4 XBOX 360 WII U UBISOFT

Speltyp ACTION Utgivare UBISOFT Release UTE NU Antal spelare 1

"En lönnmördarpirat? Urdumt!", tänkte jag för ett halvår sedan. En lönnmördare ska vara diskret, nästintill osynlig. Visserligen har serien hittills varit minst sagt liberal med ordets användning, men nu har det väl ändå gått för långt? Ett halvår senare sitter jag här, reflekterandes över mina felaktiga fördomar. Problemet med Assassin's Creed IV: Black Flag är nämligen inte hur olikt det är sina föregångare, utan snarare tvärtom.

Ubisofts sätt att lyssna till kritik är nämligen en smula problematiskt. Det är tydligt att inga som helst lärdomar hämtats från den kritik tidigare spel i serien fått. Istället verkar deras lösning vara att överösa oss med så många nyheter att vi glömmer bort hur medelmåttig och enformig den i stort sätt oförändrade grundmekaniken är. Konstigt nog fungerar det faktiskt. Black Flag är som ett resultat av detta segmenterat, på land närmast identiskt sina föregångare, men till havs ett helt annat spel. Till skillnad från den monotona spelupplevelsen på land är varje ögonblick till havs en ren och skär njutning. I eldstrider mot andra skepp finns äntligen utrymme för taktik och

SOFISTIKERAT, OMBYTLIGT OCH MYSTISKT MEN SAMTIDIGT STELT OCH ENFORMIGT

skicklighet, särskilt om man skulle få för sig att ta sig an ett större och mer välutrustat skepp än ens eget, och den militära närvaron gör att jag för första gången i serien känt mig hotad på riktigt. Till och med de aspekter som på land bara irriterat gör sig mycket bättre bland vågorna. Rep, segel och master lämpar sig utmärkt för den sedvanligt smidige protagonisten, och lyckligtvis kan den som känner som jag klara sig i flera timmar utan att behöva gå i land för annat än att sälja de varor man plundrat från diverse handelsfartyg.

Tyvärr blir övärlden ofta ganska trång. Det händer nästan aldrig att man inte ser minst två öar och tre-fyra fiendeskepp i sin

omgivning. Jag kan förstå att Ubisoft känt sig manade att fylla världen med innehåll, men ibland vill jag bara få uppleva sensationen av att segla på öppet hav, förvåntansfullt spanandes längs horisonten efter utforskade öar eller intet ont anande handelsmän. Istället känns det faktiskt mer som Stockholms skärgård än Karibien.

Världen känns trots detta levande och erbjuder en underbar atmosfär. Med en myriad olika sidosysslor och hemligheter utöver de "vanliga" pirataktiviteterna som att ta över fort eller borda fregatter blir ingen stund den andra lik. Jag har därför haft en ganska splittrad upplevelse med Assassin's Creed IV: Black Flag. Ena sekunden är det fullständigt fantastiskt, i den andra en renodlad besvikelse. Ett ögonblick är det sofistikerat och mystiskt, ett annat förlägligt och irriterande. Se därför inte min sjua som ett uttalande om den genomgående kvalitetsnivån, utan ett konstaterande och att det helt enkelt är två tredjedelar löjligt roligt och en tredjedel medelmåttigt på sin höjd.

Black Flag är i slutändan förvirrande i sin otydlighet. Hälften av spelet är närmast identiskt med föregångaren Assassin's Creed III, där det mesta går på mekanisk tomgång, men den andra hälften påminner om gamla Sid Meier's Pirates vilket givetvis gör mig kollrig av lycka. Med Black Flag har Ubisoft varken förbättrat eller förändrat den föräldrade grundmekaniken, utan istället valt att distrahera oss med några av seriens

bästa ögonblick hittills, och det är såklart inte fy skam det heller.

Skrivet av Tobias Garsten



ZELDA: A LINK BETWEEN WORLDS

NINTENDO 3DS NINTENDO

Speltyp ÄVENTYR Utgivare NINTENDO Release UTE NU

En våg av nostalgi sköljer över mig, och jag gör ingen som helst ansats för att mota bort den. Jag har precis vaknat i Links lilla stuga och möts till tonerna av en akustisk och optimistisk variant av Zeldas kultklassiska ledmotiv. En liten pojke vid namn Gulley gapar och skriker om att Link har försovit sig och att hans mästare, en smed i den intilliggande byn Kakariko Village, kommer att bli tokig av ilska. Tillsammans lämnar vi stugan och ger oss ut i en värld som ser bekant ut på ytan, men som ska visa sig innehålla ett av de mest unika äventyren i Zelda-

NINTENDO UPPMANAR MIG ATT UTFORSKA HYRULE PÅ VILKET SÄTT JAG VILL

seriens historia. Det lär inte ha undgått någon vid det här laget att A Link Between Worlds hämtat design- och spelmässig inspiration från A Link to the Past. Att upptäcka Hyrule från ett fågelperspektiv visar sig vara precis så roligt och beroendeframkallande som jag minns det, och spelkontrollen känns närmast identisk den i A Link to the Past, bortsett från att Link numera kan styras i alla riktningar tack vare den analoga styrspaken på Nintendo 3DS. För de som befarat att A Link Between Worlds bara lever på gammal nostalgi kan jag meddela att så inte är fallet. Det här äventyret är fantastiskt på sina egna meriter. Möjligheten att klistra fast Link på väggarna och låta honom vandra i två dimensioner öppnar för nya pusselmöjligheter, men vad som verkligen stjälar showen är det faktum att man har tillgång till de flesta föremålen redan från början av äventyret.

Nintendo uppmannar mig att utforska Hyrule på vilket sätt jag vill, och det funkar verkligen. Upptäckarlusten kommer inte bara tillbaka; den omdefinieras helt. Zelda har inte varit såhär intressant på många år, och jag hoppas

nu att Nintendo fortsätter på samma spår till nästa stationära installation.

Skrivet av Oskar Nyström





Killzone Shadow Fall

PLAYSTATION 4 GUERRILLA

Speltyp ACTION Utgivare SONY Release UTE NU Antal spelare 1-24

Uppgiften måste ha upplevts som omöjlig när Sony kontaktade Guerrilla och bad dem krasa ihop en uppföljare till Killzone 3, till Playstation 4. Två år fick de på sig och med en förvånansvärt snål budget på 300 miljoner (en sjättedel av produktionskostnaden för Grand Theft Auto V) får man ändå lov att kalla Shadow Fall för rena rama storverket.

Spelet inleds med en prolog där man helt klart sneplat både en och två gånger på framförallt The Last of Us. Lucas, spelets protagonist, är åtta år gammal, året är 2370 och Vekta City genomgår en förändring som ska komma att bli avgörande för den stundande konflikt som spelaren under åtta actionpackade timmar försöker tygla. I slutet av Killzone 3 sprängdes Helghan.

FÖRTOM CRYSIS 3 TILL PC ÄR DETTA JUST NU VÄRLDENS SNYGGASTE ACTIONSPEL

VSA-bomben dödade över en miljard Helghaner och de kvarstående 12 miljoner invånarna på spelvärldens minst gästvänliga planet förflyttades, som flyktingar, till Vekta där man byggde en 400 meter hög betongmur för att dela raserna åt. Guerrilla blandar fascism med rasism med kommunism och flirtar regelbundet med referenser till såväl nazismen som stalinismen och gamla Öst/Väst-Berlin. Segregering och utanförskap, förtryck och elitism är ämnen som storyn behandlar. En historia som berättas med en allvarlig och vuxen ton och som tack vare finfina skådespelarinsatser och läckert regisserade mellansekvenser faktiskt rycker tag och involverar mig.

I rollen som Lucas Kellan agerar man topptränad springpojke åt VSA-arméns kaxiga överbefälhavare Sinclair. Kellan är en Shadow Marshall och hans uppdrag kretsar ofta kring att infiltrera, smyga och göra skada från insidan. Det är därmed ett ganska annorlunda Killzone som Guerrilla bjuder på den här

gången. Man blandar beståndsdelar från såväl Deus Ex som Prey, Halo och Half-Life med den där gediget tunga och slitiga känslan av krig som de tidigare spelen i serien alltid innehållit.

I Shadow Fall har utvecklarna valt att öppna upp miljöerna, skapa labyrinter snarare än Call of Duty-doftande korridorer. Ett gammaldags upplägg i ett toppmodernt actionspel, som för det mesta fungerar ypperligt. Jag gläds över det nedskruvade tempot, gillar ventiltrummorna som jag kan smyga mig igenom samt möjligheten att faktiskt kunna gå vilse i miljöerna. Samtidigt blir jag omänskligt frustrerad över den ibland alltför ogenomtänkta bandesignen, den slarviga strukturen på uppdragen samt den överdrivna variationen mellan olika spelmoment. Banan där man hoppar från en störtande rymdkapsel iklädd Wing Suit och tvingas navigera sig igenom rasande skyskraper under en evighetslång mardrömsprocess hör till något av det absolut sämsta jag upplevt i ett spel av den här typen, någonsin. Och det är där problemet med Shadow Fall ligger. Guerrilla försöker för hårt, det märks att man varit stressade och ibland blir eldstriderna lite för dåligt koregraferade.

Multiplayerdelen är bra dock, även om Call of Duty-flirten känns slö. Grafiken är dessutom fenomenal. Volymetrisk ljussättning och högupplösta texturer tillsammans med en nästan kriminellt krispig 1080p-grafik gör detta till det näst snyggaste spelet just nu, näst efter Crisis 3 till PC. **Skrivet av Petter Hegevall**

8



TEARAWAY

PLAYSTATION VITA MEDIA MOLECULE

Speltyp PLATTFORM Utgivare SONY Release UTE NU

Det är här sagan om budbäraren Iota, som har ett kuvert till huvud och vars kall i livet är att leverera ett meddelande till dig - spelaren. Det är således din uppgift att guida Iota till vår värld, genom att hoppa och rulla genom terrängen, lösa pussel och besegra de knasiga fiender som vill stoppa er. Det kanske låter som ett plattformsspel i mängden, men Tearaways sanna charm kommer från det unika kontrollschemat som gjorts möjligt tack vare Playstation Vitas många funktioner.

Med pekskärmen kan man greppa tag om fienderna och krossa dem, vika undan pappersväggar för att öppna nya vägar och snurra enorma LP-skivor för att ändra musiken. Man kan klippa och klistra för att designa kläder åt karaktärer, samt ta bilder från vår värld och använda dessa för att skapa mönster och måla den världiga kanvas som är Tearaway. Alla funktioner används på

TEAMET BAKOM LITTLE BIG PLANET BJUDER PÅ MER LJUVLIGT NYSKAPANDE

intressanta sätt för att få spelaren att känna sig personligt delaktig i äventyret. Det är alltid roligt, och det känns aldrig malplacerat. Man känner sig som något av en gud när man blåser i mikrofonen och ser hur fiender flyger iväg, eller använder gyroskopet för att få hela världen att rotera.

Bäst blir det när man bokstavligen talat river ner den fjärde väggen genom att trycka fingrarna mot den bakre pekkplattan, och ser hur fingerspetsarna tränger upp ur marken. Det är då som gränsen mellan spel och verklighet suddas ut helt, och jag har aldrig skadat något som demonstrerar formatets styrkor på samma sätt. Visst kan det låta som en massa gimmickar, men tack vare dem har Tearaway resulterat i ett av de senare årens bästa plattformsspel. Det är en charmig saga, en unik upplevelse. Sann spelglädje för alla som vill ta en paus från verkligheten. **Skrivet av Mathias Holmberg**

9



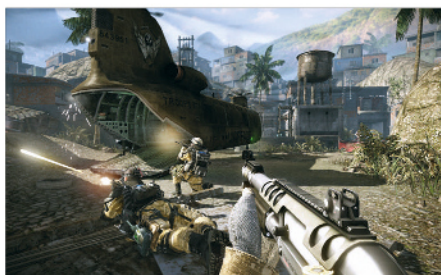
WRC 4 FIA WORLD RALLY CHAMPIONSHIP

PC PLAYSTATION 3 XBOX 360 MILESTONE

Det här med rally är svårt. Man måste försöka tillgodose behoven hos både de initierade racinggalningarna samtidigt som man ser till att inte skrämma bort casual-förarna som bara letar efter en lagom trevlig ersättare till Colin McRae Rally. WRC 4 gör sitt bästa för att hamna någonstans mitt i mellan Codemasters klassiska racingsuccé och det snudd på omöjligt idiotsvåra Richard Burns Rally. Tyvärr misslyckas Milestone ganska radikalt med bilfysiken även i år och för fjärde gången finner jag mig gruvligt uttråkad av racingen i WRC. Främst är det däckfysiken som haltar då bilarna inte tar någon egentlig hänsyn till verklig friktion. Inte blir det bättre heller av att WRC 4 är mediokert rent grafiskt och innehåller mördande långa laddningstider. Nu är det dags att ge licensen till någon annan...

5

Skrivet av Petter Hegevall



WARFACE

PC CRYTEK

När Crytek surfar på Free 2 Play-vågen är det på ett bestämt och världsvant sätt, trots att det faktiskt är studios första försök. På ett trivsamt sätt levereras lättillgänglig, välbalanserad multiplayeraction med en mycket kompetent spelbarhet, en kapabel grafikmotor och ett beroendeframkallande rankingsystem.

Warface hymlar aldrig med ambitionerna att tillfredsställa en publik som söker efter kvicka adrenalininjektioner på kafferasten, något som man lyckas med. Här finns ett fint urval av spellägen och kartor som är utformade för att falla så många som möjligt i smaken. Man kan kritisera Warface för sin opersonliga framtoning, något som är särskilt tydligt i samarbetsläget där själlösheten verkligen skiner igenom, men för fans av frenetiska dödsmatcher är detta ett

7

skoj gratisalternativ.
Skrivet av Simon Eriksson



WWE 2K14

PLAYSTATION 3 XBOX 360 VISUAL CONCEPTS

Efter att THQ gick i konkurs förra året har 2K Sports tagit över utgivarrollen för WWE-serien, men bortser vi från själva utgivarbytet är det mesta sig likt. Karaktärsmodellerna ser fortfarande skumma ut, spellägena är desamma och förutom en del korrigeringar i själva reverse-systemet är spelmekanismen i det närmsta oförändrad. Kommentatorerna är dessutom precis lika korkade som tidigare och refererar matcherna som om de satt på månen med papperspåsar över huvudet. Men gillar man sporten, eller bara är nyfiken på den, finns det mycket att förkovra sig i. Spelets största nyhet hittar vi i singleplayer-kampanjen "30 years of Wrestling". Där får vi uppleva närmare 50 berömda wrestlingmatcher från 1985 och framåt. Presentationen är trevlig

och det finns ett förvånansvärt trevligt djup i spelmekanismen.

Skrivet av Carl Brännström



BATTLEFIELD 4

PC PS3 PLAYSTATION 4 XBOX 360 DICE

Den som kan sitt Battlefield vet att man inte spelar serien för att man är ute efter en riktigt bra singleplayer-upplevelse. Där flerspelarläget gång efter annan levererar strider i så stor skala att konkurrenterna inte har en chans att hänga med tenderar singleplayer-delarna att bestå av samma generiska actionmoment som vi sett i hundratals titlar de senaste åren. Battlefield 4 är inget undantag, men flerspelarläget är lyckligtvis det bästa i serien hittills.

Banorna lever sitt eget liv och förändras under matchernas gång, vapenarsenalen erbjuder enorm valfrihet, och båtar har fått större fokus i samband med ny Frostbite-teknik. Detaljerna skapar en fenomenal helhet som saknar motstycke idag. Se till att du skaffar det till PC eller nästa generations konsole, dock. Dessa versioner är överlägsna.

9

Skrivet av Oskar Nyström



THE STANLEY PARABLE

MAC PC GALACTIC CAFÉ

Vem hade kunnat ana att det som började som en intressant liten Source-mod två år senare skulle utvecklats till ett av de mest revolutionerande indiespelen någonsin? The Stanley Parable, skapat av Galactic Café, är lika mycket en analys av fri vilja och spelbranschens tillkortakommanden som ett eget äventyr - berättelsen om en rutinbunden kontorsarbetare.

Det handlar om kampen mellan berättare och huvudperson, mellan öde och mål, mellan narrativ och valfrihet, men till skillnad från många andra konstnärliga spel blir interaktiviteten aldrig lidande i The Stanley Parable. Innehållande lika delar välförfattad spänning, satirisk humor och filosofisk analys är The Stanley Parable något av det mest fascinerande jag någonsin spelat. Det är en

gåta utan tydligt svar, men med mer sanning än något annat spel. Missa ej!

Skrivet av Tobias Garsten



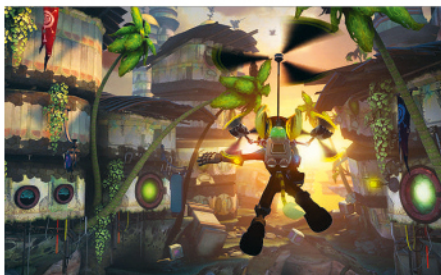
DEUS EX: HUMAN REVOLUTION DIRECTOR'S CUT

NINTENDO WII U EIDOS MONTREAL

Det är nästan surrealistiskt att hoppa till Home-menyn från Super Mario 3D World i all dess färgglada charm och dyka rakt in i Adam Jensens dystopiska framtidsvärld, men här är vi nu. Deus Ex: Human Revolution har äntligen släppts till Wii U och vi kan därmed växelvis rädda kidnappade prinsessor och ge oss in i ett politiskt korrupt maktkrig efter eget bevåg. Director's Cut-versionen har begåvats med ett par finurliga funktioner såsom möjligheten att byta vapen, titta på kartan och läsa dokument på konsolens gamepad. Man har dessutom grovputsat boss-fighterna. I övrigt är det här samma spel som vi gillade redan för

8

två år sedan, och ett alternativ för dig som har saknat en vuxen titel till Wii U.
Skrivet av Thomas Blichfeldt



RATCHET & CLANK: NEXUS

PLAYSTATION 3 INSOMNIAC GAMES

Låt inte exteriören, präglad av science-fiction, antigravitation och lättisam skräck lura dig. Ratchet & Clank: Nexus är på många sätt en återgång till rötterna för lombaxen och roboten som återigen skjuter och hoppar sig fram genom en värld där skruvar och muttrar är hårdvaluta. Nya antagonister i form av en häxa och hennes muskulösa bror samt ett spännande tema till trots är äventyret slut redan innan fyra timmar hunnit passera, och svårighetsgraden är på tok för lätt.

Lyckligtvis bjuder Insomniac på kvalitativa minispel och möjligheten att skruva upp svårighetsgraden i taket, men för 300 kronor hade jag väntat mig mer. I synnerhet då konceptet med antigravitation verkligen tillför något unikt som man med enkelhet hade kunnat basera

7 ett mycket längre äventyr på.
Skrivet av Mika Sorvari



KINGDOM HEARTS HD 1.5 REMIX

PLAYSTATION 3 SQUARE ENIX

Det första Kingdom Hearts till Playstation 2, med sin bisarra fusion av Final Fantasy-karaktärer och Disney-världar, hör till de allra mysigaste roll-spelen jag spelat. Glädjande nog är HD-versionen precis lika charmig och hjärtevärmande. Grafiken har åldrats väl, musiken klingar fortfarande vacker och nostalgin sprudlar när jag återser familjära figurer som Kalle Anka och Långben. Nytt för HD-utgåvan är att gränssnittet förbättrats och att kameran nu går att kontrollera med ena styrspaken. Tyvärr är den fortfarande långt ifrån felfri och både plattformsmomenten och Gummi Ship-uppgifterna är lika irriterande som i originalet. Ändå är utgåvan väl värd att spana in både för dig som aldrig lirade Kingdom Hearts när det

7 begav sig och för dig som vill återuppleva gamla minnen i högre upplösning.
Skrivet av Carl Brännström



WII PARTY U

NINTENDO WII U NINTENDO

Som vanligt är många grenar i Wii Party U direkt genialiska. Flertalet är dock alldeles för komplicerade för att gå hand i hand med roligt soffmys framför TV:n med polarna. I bra partyspel ska grenarna vara så enkla att det inte behövs några förkunskaper. Här tappar man tempo när folk läser långa instruktioner, börjar växla handkontroller och byter plats i soffan för att kunna göra utmaningarna man ställs inför. De grenar jag gillar bäst är de asymmetriska där en spelare har en Wii U Gamepad och de andra spelar med Wii-fjärrar. Bäst är Can't Catch Me som för tankarna till Pac-Man VS (för de av er som minns det), och det är även kul med bordshockey där fyra personer delar på en Wii U Gamepad. I slutändan känns dessvärre Wii Party U mer som en

5 demonstration över möjligheterna med Wii U snarare än ett komplett spel.
Skrivet av Jonas Mäki



KNACK

PLAYSTATION 4 SONY

Sony lever kvar i tron att man måste ha en plattformstitel på en konsollansering och släpper Ratchet-inspirerade äventyret Knack tillsammans med Playstation 4. Ett stort misstag. För Knack gör inget för att visa kapaciteten i Playstation 4, snarare tvärtom. Det har dåligt flyt, känns buggigt och grafiken är milt sagt sparsmakad. Det gäller även designen som är så opersonlig att Knack känns som en seriös utmanare till Blinx the Cat i kampen om sämst stil på en huvudperson - någonsin.

Enligt Sony kommer Knack mest till sin rätt med två spelare, men den redan usla kameran är ännu sämre i co-op, och tillsammans med usla checkpoints är det bara att glömma att någonsin ha roligt med det här spelet. Gör din sprojlans

3 PS4 en tjänst och besudla den aldrig genom att spela Knack.
Skrivet av Jonas Mäki



FORCED

MAR PC PS3 XBOX 360 BETADWARF

På ytan ser Forced ut som ännu en Diablo-klon i raden, med aningen mer generisk fantasy-design, men under skalet vilar den kanske mest utmanande titeln du hittar i det här numret av Game-reactor. Forced tar och Forced ger. Främst tar, om jag ska vara ärlig, men när det väl ger tillbaka efter en avklarad utmaning så gör det så med råge. I det här actionrollspelet ställs du inför utmaningar av varierande slag som är så oförskämt svåra att varje seger är att betrakta som en liten vardagsbedrift. Gemensamt för allihop är att de ses ur ett isometriskt perspektiv och kräver såväl strategi som raska fingrar, bra utrustning och lagarbete för att övervinnas. Utan spelsugna kamrater sjunker underhållningsvärdet rejält, men om du har åtminstone en vän som likt du själv söker en ordentlig utmaning bör ni ta en närmare titt på Forced.

7 Skrivet av Mike Holmes



MARIO & SONIC AT SOCHI 2014 OLYMPICS

NINTENDO WII U SEGA

Trots mediokra föregångare fångande Mario & Sonic at the Sochi 2014 Olympics mitt intresse på förhand. Mycket eftersom det är ett exklusivt Wii U-spel som nyttjar konsolens fördelar, och Sega gjorde ju som bekant ett härligt OS-spel av senaste sommarolympiaden i London. Men tyvärr måste jag återigen konstatera att vad som borde vara ett ljuvligt möte mellan två fantastiska fixstjärnor med bihang känns som en framstressad och ovärdig produkt.

Grenarna är för snarlika de tidigare spelens, de är onödigt tillkrånglade, och Wii U Gamepad tillför ingenting. När jag stänger av Mario & Sonic Sochi 2014 för att författa denna recension så inser jag att jag gör det för sista gången. Jag tänker inte spela det något mer och det klarar faktiskt inte ens betyget godkänt.

4 Skrivet av Jonas Mäki

MAKE HASTE
RAISE STEEL
AND FIGHT BACK
DARKNESS!



◆ EXPERIENCE MIDDLE EARTH'S MOST EPIC BATTLES! ◆

◆ ADVANCE TO LEVEL 95 ◆

◆ EXPLORE WESTERN ROHAN ◆



COMING NOVEMBER 18TH 2013

WWW.LOTRO.COM/EN/HELMSDEEP



THE LORD OF THE RINGS ONLINE™ INTERACTIVE VIDEO GAME © 2013 WARNER BROS. ENTERTAINMENT INC AND PATENTS PENDING. ALL RIGHTS RESERVED. MIDDLE-EARTH POSTER MAP © 2007 THE SAUL ZAENTZ COMPANY, D/B/A MIDDLE-EARTH ENTERPRISES (SZC), UNDER LICENSE TO WARNER BROS. ENTERTAINMENT INC.. ALL RIGHTS RESERVED. "THE LORD OF THE RINGS ONLINE", "SHADOWS OF ANGMAR", "MINES OF MORIA", "SIEGE OF MIRKWOOD", "RISE OF ISENGARD", "RIDERS OF ROHAN", "HELMS DEEP", MIDDLE-EARTH ENTERPRISES LOGO, "MITHRIL", "THE LORD OF THE RINGS" AND THE NAMES OF THE CHARACTERS, EVENTS, ITEMS AND PLACES THEREIN ARE TRADEMARKS OR REGISTERED TRADEMARKS OF SZC UNDER LICENSE TO WARNER BROS. ENTERTAINMENT INC. TURBINE AND THE TURBINE LOGO ARE TRADEMARKS OR REGISTERED TRADEMARKS OF WARNER BROS. ENTERTAINMENT INC. ALL OTHER TRADEMARKS ARE THE PROPERTY OF THEIR RESPECTIVE OWNERS.

Gamereactor 107

Chefredaktör Petter Hegevall berättar om hur månaden på redaktionen varit, vad vi gjort, i vilken takt och hur denna tidning blev till. Läs mer på Gamereactor.se/blog/petter

Lämningen av oktobernumret av Gamereactor gick glick supersmidigt. Massor av material gjordes klart i god tid innan deadline och Tobias mastiga jätteartikel om berättande i spel var färdig redan i mitten av september. Vi har fått massor av feedback på "Obesvarad kärlek", en av våra mest uppskattade artiklar genom alla tider. Roligt! Nedan beskriver vi de senaste veckorna och processen med att skapa årets viktigaste nummer av Gamereactor...

➤ MÅNDAG 28 OKTOBER

Idag planerar vi Gamereactor 107. Jag känner mig morgonpigga för första gången på flera år medan Oskar ser ut som om någon släpat karlén bakom en buss i cirka 1200 mil (över en savann). Han skyller på förkylningsblåsar i munnen samt en något för sprödd mustasch, men jag tror att det i grunden bara handlar om att han stannade uppe för länge igår för att kunna spela maximala mängder World of Warcraft. Han älskar verkligen hästar den killen.

➤ TISDAG 29 OKTOBER

Jag var i Amsterdam förra veckan för att hälsa på hemma hos Guerrilla Games och testspela Killzone Shadow Fall. Intervjun har du förmodligen redan läst. Resartikeln hittar du på Gamereactor.se/artiklar. I övrigt planerar vi in massor av roliga tempolistor i det här numret samt en hyllningsgrej om Wii som Nintendo precis slutat tillverkas. Vi slipar även på recensioner av Call of Duty: Ghost och Killzone Shadow Fall tillsammans med Assassins Creed IV-texten samt Battlefield 4. Stekhet månad, minst sagt.

➤ ONSDAG 30 OKTOBER

Vi arbetar på en liten Tempo-grej om stora spelvärldar idag samt åter hysteriska mängder Marabou M Peanut. Den chokladen skulle jag personligen kunna mörda för. Husfotograf Måns ska även fotografera Wii idag inför artikeln. Jag tänkte påbörjade designen av denna på söndag. Oskar skriker att vi ska byta musik. Han gillar inte Incubus eftersom sångaren är "på tok för snygg". Vi byter...

➤ TORSDAG 31 OKTOBER

WWE 2K14 anlände idag tillsammans med en liten ynklig tantkeps. Jonas Mäki bär den dock med stolthet eftersom inoljade steroidgrisar i minimala galonkalsipper är det näst mest intressanta han vet (efter spel då förstås). På lunchen har vi precis avverkat några matcher Battlefield 4 samt en omgång Doom. Oskar fick noll, precis som vanligt.



➤ MÅNDAG 4 NOVEMBER

Helgen har tillbringats tillsammans med Call of Duty: Ghosts som trots en del halvroliga nyheter känns som gammal skåpmat. Det måste hända något nu med den här spelserien för att jag ska orka traggla mig igenom ännu en del. Har även spelat ganska mycket Battlefield 4 som känns lite som Ghosts för min egen del. Skaplig multiplayer som lider av lite för många buggar och tekniska bekymmer, fullständigt värdelös singleplayerupplevelse som i år, när det gäller båda spelen, mest framkallar hänskratt från min sida. Militärgenren tar sig bara på större och större allvar och det blev pinsamt för länge sedan.

➤ TISDAG 5 NOVEMBER

Jonas har pillat klart med Wii-artikeln Undanstoppad & Underbar som jag hoppas att du redan läst. Lillebror Måns fotade maskinen i fredags och jag är nu även klar med designen som skickas iväg till alla de andra Gamereactor-länderna om en liten stund. Nu vankas det mustig redaktionsturnering i Halo 4.

➤ ONSDAG 6 NOVEMBER

Mäki lilar Bioshock Infinite-expansionen Burial at Sea medan Oskar sitter och fnissar i ett hörn tillsammans med A Link Between Worlds till Nintendo 3DS. Jag poppar Whitesnake på redaktionsstereon så det ekar i hela kontoret och mumsar i mig dagens tredje McPetter - min egen McDonalds-burgare. Tack till alla som röstade på den. Imorgon anländer äntligen Playstation 4 och jag ser fram emot att få fortsätta där jag slutade i Killzone under mitt Amsterdam-besök förra månaden.

➤ TORSDAG 7 NOVEMBER

Super Mario 3D World ser så otroligt smaskigt ut att jag snart inte kan hålla mig längre. Jonas har suttit och spelat det nästan hela dagen och jag kan inte koncentrera mig på mitt jobb för dagen eftersom jag kan snegla på TV:n från där jag sitter. Nintendo verkar ha blandat Super Mario 64 med Super Mario World, rörpularens två allra främsta framträdanden.

➤ FREDAG 8 NOVEMBER

Gamereactors Playstation 4-enhet anlände imorse. Äntligen. På hårddisken har Sony installerat Knack, Resogun och Killzone Shadow Fall. Jag har testat dem alla en liten sväng och ska plocka hem maskinen i helgen för att lira igenom Guerrillas senaste. Jag retar mig dock på att handkontrollen saknar Start-knapp och skenet från dosans enorma lampa är inte skitasmart för den som kör projektor...



Killzone Shadow Fall känns bra. Du har väl läst recensionen?

JONAS RYKTEN

Det verkar som att vi inte behöver vänta särskilt länge till på att få se nästa Mass Effect-spel. Det påstås nämligen ska visas för första gången på årets Video Game Awards på amerikanska Spike TV i december. Nintendo sågs ha kommit på ett bra sätt att få fler spel till Wii U

på ett enkelt sätt, nämligen genom att uppdatera Nintendo 64-spel till dagens standard och lägga till nya funktioner. Super Mario 64 lär bli först ut, och ska kunna spelas i co-op. Dice jobbar som bekant på ett nytt Star Wars Battlefront, men det ryktas att allt

inte kommer bli som förut, i synnerhet inte prislappen. Det nya Battlefront lär nämligen ska vara ett free to play-spel. De som längtat efter ett nytt Just Cause tycks ha blivit bönhörda då det sågs att Avalanche jobbar på en tredje del i serien som ska släppas sommaren

2015. Sackboy ryktas vara på väg till Playstation 4, men det är inte längre Media Molecule som står för utvecklingen, utan det sågs istället vara Sumo Digital (Sonic & Sega All-Star Racing) som gör Little Big Planet 3. Även om Grid 2 inte blev någon stor succé, sågs det att Codemasters

› LÖRDAG 9 NOVEMBER

Det blir jobb hela helgen, som det ser ut. Vi har massor kvar som måste göras. Tre Playstation 4-spel ska recenserars och vi saknar en hel del småtexter till Tempo-avdelningen. Blizzard utannonserade den femte expansionen till World of Warcraft igår och intresset bland er som läser verkar rekordlångt. 15 personer har kommenterat nyheten på Gamereactor.se vilket är cirka 400 mindre än vad jag hade räknat med. I övrigt poppar vi Vertical Horizons nya skiva Echoes From the Underground idag. Riktigt, riktigt bra. Jag ska bildbehandla screenshots ikväll och spela lite mer Call of Duty: Ghosts. Även om spelet känns stressat, förutsägbart, linjärt och buggigt är månbanan då man skjuter styggingar i yttre rymden - riktigt cool.



Skjuta astronauter i Call of Duty gör man inte varje dag.

› SÖNDAG 10 NOVEMBER

Killzone Shadow Fall är riktigt bra. Jag har spelat cirka sju timmar och även fast vissa moment retat gallfeber på mig (fallskärmslandningarna i synnerhet) är det större, fläskigare och mer varierat än samtliga av föregångarna tillsammans. Knack startar inte vilket innebär att den recensionen inte kommer att finnas inkluderad i det här numret men vi hoppas att Need for Speed: Rivals anländer imorgon.

› TISDAG 12 NOVEMBER

Sonos nya Play:1-högtalare är här och vi är alla eniga om att den presterar betydligt bättre än vad någon här på Gamereactor hade förväntat sig. Vår nya test-TV (Panasonic VT60) har också imponerat på oss alla under den senaste veckan. Förutom hårdvarusnack åter vi ostkaka på redaktionen idag samt pysslar med Tempo-detalljer, några sena recensioner och med korrektur. Om 24 timmar ska vi vara klara och en del smågrejor återstår. Framförallt vill vi försöka få med Knack och Resogun i recensionsavdelningen men just nu ser det mörkt ut. Hur som helst: Tack för att du läser!

är i full färd med att utveckla ett Grid 3 till nästa generations konsoler. Förutom Fable Legends ryktas det via före detta anställda att Lionhead utvecklar ett annat storspel som ännu inte utannonserats. Dessutom sågs det att Microsoft är i full färd med att förbereda bakåtkompatibilitet till Xbox One så den även ska fungera med Xbox 360-spel.

L A D D A T

Sveriges största recensionsarkiv
www.gamereactor.se



BIOSHOCK INFINITE: BURIAL AT SEA

PC PS3 XBOX 360 IRRATIONAL GAMES

Ett nytt singleplayeräventyr nere i mytomspunna Rapture väntar i den första laddningen DLC till Bioshock Infinite. Och det ska sägas direkt, den stora behållningen är just Rapture. Att äntligen få se stan innan sammanbrottet är fanservice av bästa sort. Stor möda har lagts ned på att få med både Big Daddys, Circus of Value-maskiner och spännande plasmider. Värt att notera är att Burial at Sea är den första episoden av ett äventyr i två delar och storyn om ett försvunnet barn

7 hinner inte utvecklas under det knappt två timmar långa äventyret. Burial at Sea känns ändå klart bättre än det sedvanliga DLC-multiplayermjölket, och för dig som älskar spelserien är detta såklart ett måste,



RAYMAN FIESTA RUN

ANDROID / IPHONE UBISOFT

Upplägget är bekant. Förutom att Rayman Origins ligger färskt i minnet är Fiesta Run en direkt uppföljare till fjolårets Jungle Run, något som står klart redan efter några sekunder. Ubisoft har inte lagt ned någon möda på att omdefiniera sitt redan fungerande endless run-koncept och nyheterna sträcker sig som exempel inte mycket längre än möjligheten att simma, ändra storlek och springa från bekanta bossar. Man har också byggt in en affär där du kan köpa extra hälsa och en fusklinje som visar vart du ska hoppa och slå. Inget att tappa hakan över direkt, men du behöver inte oroa dig för att inte få valuta för pengarna då man varit ovanligt generös med mängden banor. Inhandla för 22 kronor om du inte räds mer av samma vara som förra året.

BLURAY



MONSTERS UNIVERSITY

Skolgång har aldrig varit mysigare än vad den är i Pixars första prequel någonsin, Erik har njutit enormt av den bästa animerade filmen sedan Toy Story 3

Genre KOMEDI Premiär UTE NU Codec AVC Ljud DTS-HD 7.1 Ratio 1.79:1

Efter att ha tappat greppet med medelmåttiga filmer som *Bilar 2* och *Modig*, animationskungarna Pixar är äntligen tillbaka i gammal god form med studions första prequel någonsin. *Monsters University* berättar historien om Mike och Sulley, de två skrämeexperterna från *Monsters Inc*, under deras tid på universitet tillsammans. En relation som börjar frostigt när de båda grabbarna lyckas få sig själva utkastade från universitetet efter att ha retat upp skolans stränga rektor. Drömmarna om att utbilda sig till skrämmare lever dock kvar när en lagtävling i skrämsel anordnas på skolan, men för att vinna krävs det att Mike och Sulley lyckas hitta ett sätt att samarbeta på. Inte bara med sig själva, utan också tillsammans med ett gäng lagkompisar ingen annan vill vara med.

Monsters University fungerar lika bra som prequel till *Monsters Inc* som den gör som animerad hyllning till kultkomedier som *Animal House* och *Revenge of the Nerds*. Själva grundkonceptet påminner starkt om just dessa filmer. Ett gäng underdogs som ingen tror på, men som vågar ge upp och fortsätter kämpa för att bevisa för världen och sig själva att de minsann duger till. Det är en hjärtvärmande berättelse där Pixars ljuvliga fingertoppskänsla för att kombinera humor med sentimentalitet nästan når



VÄLBEKANT RÖST

John Ratzenberger, känd från TV-serien *Skäll*, är unik i filmvärlden då han medverkat med sin röst i samtliga av Pixars filmer. I *Monsters University* återupprepar han rollen från första filmen som snöman på ett postkontor.

samma höga nivåer som i *Toy Story 3*. *Monsters University* lyckas inte bara med att locka fram en massa goda skratt med sina lustiga karaktärer och glada färger som genomsyrar filmen. Den lyckas också på ett perfekt sätt att fånga känslan av utanförskap och vikten av att finnas till för varandra. En strålande balans mellan allvar och humor. Animationerna håller världsklass med pälsdetaljer som får en att tappa andan, medan röstkådespeleriet med Billy Crystal och John Goodman i huvudrollerna är briljant raktigenom. Om det inte vore för att manuset trampar lite vatten i mittpartiet, hade det varit svårt att hitta något att klaga över.

För mig överträffar *Monsters University* föregångaren och hör till en av Pixars bästa filmer genom tiderna.

Bilden levererar krispig skärpa och makalöst välbalanserade färger. Ljudkvaliteten imponerar stort med kraft och precision.

Skrivet av Erik Nilsson Ranta





BREAKING BAD 1-5

Genre DRAMA Premiär UTE NU Text ERIK

Breaking Bad behövde bara några minuter innan den vann mitt och många andras hjärtan. När den väl gjorde det släppte den aldrig taget. Fem fullständigt briljanta säsonger fyllda av magi hos såväl skådespelarna som de bakom kameran. Bryan Cranston gör sitt livs roll och Walter Whites förvandling från kemilärare till hänsynslös

knarkkung kan vara den mest fascinerande karaktärsutvecklingen i TV-historien.

10



MAD MEN SÄSONG 6

Genre DRAMA Premiär UTE NU Text PETTER

Mad Men har varit bättre än i säsong sex. Samtidigt är det snudd på perverst vilken extremt hög lägstannivå AMC-serien håller, och trots vissa ointressanta sidospår och viss avsaknad av den nerv som gjorde säsong fyra till det bästa som någonsin sänts på TV - är Don Draper även fortsättningsvis ruskigt intressant. Hans otillräcklighet erbjuder ett kroniskt nyanserat och spännande porträtt av en avlägsen tidsålder...

8



WORLD WAR Z

Genre ACTION Premiär UTE NU Text CARL

Ötöver titeln har World War Z inte mycket gemensamt med Max Brooks populära bok från 2006. Brad Pitt reser Jordan runt mitt under en brinnande zombieapokalyps och försöker hitta ett botemedel. Det är en ganska spretig och stressad historia som hade mått bra av att vara en halvtimme längre. Samtidigt blir filmen aldrig tråkig.

Scenerna i Israel är riktigt häftiga och miljövariationen känns som en frisk fläkt i genren.

7



DESPICABLE ME 2

Despicable! Uppföljaren till en av tidernas bästa animerade filmer når inte riktigt samma höjder som sin briljanta föregångare

Genre KOMEDI Premiär UTE NU Codec AVC Ljud DTS-HD 7.1 Ratio 1.85:1

Jag har nog aldrig skrattat så mycket åt en animerad film som jag gjorde till Dumma mej när den släpptes häromåret. Den helmysiga berättelsen om dunderkurken Gru som blev snäll när han kom i kontakt med tre små föräldralösa flickor fick mig att ömsom smälta av filmens stora hjärta, ömsom skratta sönder höftkulorna åt de många tokigheterna.

I uppföljaren är det mesta sig likt. Gru är fortfarande som hämtad ur en gammal Bela Lugosi-skräckfilm från 40-talet och de gula undersåtarna lockar fram gapskratt i ett rasande tempo. Den stora skillnaden är att det känns något plastigare denna gång och inte fullt så charmigt. Gru njuter av livet som pappa till sina tre adoptivdöttrar när han plötsligt tvingas hjälpa en hemlig organisation att fånga en elaking som stulit ett mycket farligt förvandlingsserum. Dumma mej 2 satsar mer på fart och fläkt än vad den fokuserar på de känslofyllda ögonblicken som gjorde den första filmen så briljant. Här skruvas tempot upp på en gång. Under den första halvtimmen ägnas den mesta tiden åt en tröttsamt generisk jakt

efter den rätta skurken. Sen hittar man lyckligtvis tillbaka till framgångsreceptet från föregångaren igen. En söt kärlekshistoria mellan Gru och hans kvinnliga agentpartner blommar upp samtidigt som mer fokus läggs på döttrarna. Steve Carrell fortsätter vara perfekt i rollen som Gru och har ett underbart samspel med Kristen Wiig som ger rösten till hans kärleksintresse. Nykomlingarna Benjamin Bratt och Steve Coogan har det inte fullt lika lätt och känns rätt anonyma i sina respektive roller. Dumma mej 2 når aldrig riktigt upp till samma höjder som den första filmen, men är ändå bitvis hysteriskt underhållande och bjuder på mängder av gapskratt längs vägen till eftertexterna. En animerad film som, sina brister till trots, passar perfekt för såväl småtingar som äldre människor med barnasinnets behåll.

Bildkvaliteten är enormt bra med otrolig skärpa och levande färger, medan ljudet levererar strålände surround och grymma dialoger.

Skrivet av Erik Nilsson Ranta

7



BATMANS NYA KOSTYM

KEVIN SMITH ÄR LYRISK

Seriegalningen Kevin Smith (Clerks, Chasing Amy) har tydligen fått se den nya Batman-dräkten som bästa polaren Affleck ska bära i rollen som surmulen Läderprins i kommande Superman vs Batman, och karln är minst sagt lyrisk. Sådär låter det i Hollywood Babble-On Podcast: "I saw the Batman costume and I instantly bear hugged Snyder. You have not seen this costume in a movie on film before, and for a comic book fan it was mind bending." Superman vs Batman går upp på bio någon gång nästa höst.

S A V E

Slottsmystiken

HEGEVALL minns mycket väl hur otroligt atmosfäriskt och lite läskigt det var att som 13-åring utforska A Link to the Past

Jag minns ögonblicket när jag klev ut i det där ruskiga regnet i början av Legend of Zelda: A Link to the Past. Jag ser det framför mig när jag sluter ögonen. Nintendos, enligt mig, näst bästa spel efter Super Mario 64 och en odödlig klassiker proppad med utmaning, atmosfär, personlighet och en underbart omsorgsfullt berättad historia om hjältemod. Jag minns även mycket väl den nervositet som jag kände varje gång jag nådde något av spelets många borgar. Slottskällarna var mystiska, labyrintliknande, otroligt snyggt formgivna och det fanns en spänning i utforskandet som Nintendo sedan dess bara lyckats återskapa i ett annat Zelda-spel (Ocarina of Time). Själva ögonblicket innan jag klev ned i de där legendariska trapporna var episkt. Jag ser bilden nedan och drabbas av rysningar längs hela ryggen.



LINK I 16 BITAR

A Link to the Past släpptes till Super Nintendo 1992 i Sverige. Spelet sålde sammanlagt i cirka 4,5 miljoner exemplar, och är därmed det femte bäst säljande spelet i serien.

UNRAVEL THE MYSTERY!

Join Professor Layton on his **FINAL** adventure around the world!



500*
new puzzles



of which 365
are downloadable!



PROFESSOR LAYTON and the Azran Legacy™

Uncover secrets of the past

In the final chapter of the famous Layton series the Professor and his team are about to investigate a case of a living mummy. To their surprise it turns out, that the mummy is a girl from the ancient Azran civilization. In search for clues and to reveal the secret of the Azran legacy, the friends must travel the world. But it's a dangerous task as the infamous Targent agency and arch enemy Descole are already hard on their heels ...

Enjoy more than 500* new brainteasers plus three all-new minigames: "Dress Up", "Nut Roller" and "Brooms and Shrooms". Or challenge other players via StreetPass in the new "Treasure Hunt" mode.

Also playable on
Nintendo 2DS



© 2013 LEVEL-5 Inc. Trademarks are property of their respective owners.
Nintendo DS is a trademark of Nintendo. © 2013 Nintendo.
*Total puzzles include in-game puzzles plus 365 additional, downloadable puzzles.
Wireless broadband internet access is required to download additional puzzles.

Nintendo

NINTENDO 3DS

Nintendo.se

f /Nintendo.se @Bergsala

NEXT-GEN GOODIES

FOR GAMERS, GADGET-LOVERS AND ALL OUR OTHER GOOD FRIENDS



TURTLE BEACH PX4 GAMING HEADSET

It's here! The wireless, surround sound headset for PLAYSTATION 4, PLAYSTATION 3 and MOBILE DEVICES. Get the amazing Turtle Beach sound for next-gen.



MOBILE GAMING CONTROLLER

ANDROID phone owners rejoice. The best selling mobile controller is here. MOGA turns your smart phone into a mobile gaming system. Simply lock your phone into the controller, start the application and you're ready to go. MOGA features over 150 top games with more new games coming all the time.

SEE YOU SOON <3

GameStop
POWER TO THE PLAYERS™