

GAMEREACTOR™

FREE
GRATIS TIDNING



Disney INFINITY

PLAY WITHOUT LIMITS

2.0

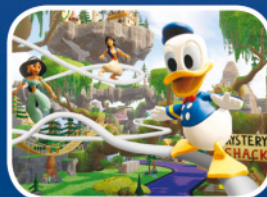


Disney ORIGINALS

FÖLJ MED PÅ ÄVENTYRET!



UPPTÄCK



SKAPA



SPELA TILLSAMMANS

Alla Disney Infinity figurer och Power Discs fungerar med Disney Infinity 2.0 spelet.
Disney Infinity 2.0: Marvel Super Heroes startpaketet och Disney Infinity 2.0: Toy Box Combo pack innehåller samma Disney Infinity 2.0 spelprogramvara.

Besök Disney.com/infinity för mer information.



XBOX 360

© Disney, © Disney/Pixar. "Disney", "PlayStation", "PS3", and "PS4" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS4" is a trademark of the same company. Wii U is a trademark of Nintendo. © 2012 Nintendo. Product names and/or visuals shown are of product currently in development and may be subject to change. Merida and Stitch are included in the Disney Infinity 2.0: Toy Box Combo Pack. Additional Disney Infinity Figures are sold separately. Release dates vary.

RISIGT 2014

2013 står sig som det näst bästa spelåret jag upplevt (ingenting slår 1996 för min egen del). Fjolåret var sprängfyllt av minnesvärda mästerverk, spännande överraskningar och kvalitativa uppföljare, för att inte tala om releasen av våra nya konsoler. Att det skulle bli snudd på omöjligt att toppa det i år, kändes självklart redan på förhand. Jag hade dock aldrig trott att 2014 skulle bli så pass risigt som spelår som det faktiskt varit. Förutom att årets fem hetaste spel alla försenades till 2015 (Project Cars, The Order 1886, The Witcher 3, Batman: Arkham Knight och Dying Light) har de senaste tolv månaderna fyllts till bredden av smått pinsamma spelreleaser av titlar som inte sällan varit halvfärdiga. Trenden i år har varit för utgivare och utvecklare att dundra ut hett efterlängtat titlar innan tillräcklig buggtestning utförts vilket lett till ett högljutt och minst sagt motiverat jämrande från samtliga av er som dagligen besöker och kommenterar våra recensioner på Gamereactor.

Världens största spelutgivare måste ta sig i kragen nu, ta fiaskoåret 2014 som viktig lärdom och bättra sig inför 2015. Att släppa spel som NHL 15 eller Driveclub, som inte håller hälften av de löften som utlovas på spelboxens baksida, kan omöjligtvis vara en särskilt framtidsförnuftig affärsplan. När hälften av de utlovade spellägena saknas eller den hysteriskt hypade online-portionen av spelet inte fungerar trots flertalet patchar är det givetvis dags att kompensera de som betalat 600 kronor för ett spel som man givetvis utgår från ska fungera förhållandevis felfritt. EA Sports UFC är ett annat exempel på ett spel som verkligen hade behövt sex månaders extra utvecklingstid. F1 2014 ett annat. Codemasters slungade ut ett halvt spel och belönade

sina trogna fans med en slapp, slö och ofärdig produkt som skämmer ut hela studion. Skärpning. Jag hoppas att 2015 blir ett klart bättre spelår med betydligt fler kvalitetsspel och framförallt mer genomarbetade produkter.

PETTER HEGEVALL
CHEFREDAKTÖR



Läs Petters blogg på Gamereactor.se



JONAS MÄKI

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



CARL BRÄNNSTRÖM

Kaffeslukande assisterande redaktör som gillar Bioshock, bänkpress och att banta. Carl bantar året runt. För jämnar.



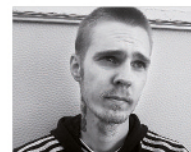
ERIK NILSSON RANTA

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



JOHANNES LEANDER

Mustig yngling som inte sällan duschar med kläderna på och föredrar nya spel framför gamla klassiker.



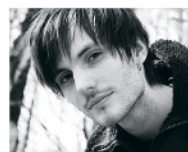
FREDRIK SÄFSTRÖM

Sveriges mest fanatiska spel-samlare driver toppbloggen Retrospecial på Gamereactor.se. Den bör du besöka.



SIMON ERIKSSON

Han går under smeknamnet "Styv", älskar sin Logitech-mus och har nyss flyttat hem från södra Kalifornien...



OLIVER THULIN

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



JONATHAN BJÖRKLUND

Björken älskar skägg, spel, katter och hemsjöld. Han spelar helst action och dyrkar Bioshock samt Max Payne.



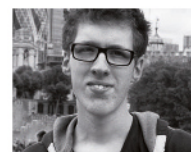
MATHIAS HOLMBERG

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



JERRY FOGSELIUS

Han är 23 år gammal, ser ut som Årja Snickam, gillar skräckspel och norsk sylt. Ja! Han är ny på Gamereactor.



ANDREAS BLOM

Blomman är en minst sagt käck och sprallig ungupp som älskar Rockstars spel, kälpudding och Toy Story.



LEO LÄBY

Mustig ansiktsbehåring och en stark förkärlek till allt vad rollspel heter - Leo heter han och är ny på Gamereactor.

Chefredaktör Petter Hegevall
(petter@gamereactor.se)

Redaktör Jonas Mäki
(jonas.maki@gamereactor.se)
Redaktör Carl Brännström
(carl.brannstrom@gamereactor.se)
Filmredaktör Erik Nilsson Ranta
(erik.nilsson@gamereactor.se)
Ansvarig utgivare Petter Hegevall
Grafisk form Petter Hegevall
Fotografi Måns Hegevall
Korrektur Jonas Mäki

Skribenter Mathias Holmberg / Simon Eriksson / Oliver Thulin / Johannes Leander / Fredrik Säfström / Jonathan Björklund / Andreas Blom / Leo Läby / Jerry Fogselius / Oscar Reinhold

Adress Gamereactor Sverige
Sikvägen 55B / 832 53 Frösön
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: JVC DILA HD950, Screen Research, Marantz AV8003 och Marantz MM8003 (för- och slutsteg) samt Klipsch RF25. 3D-spel testat med hjälp av Samsung UE55H8005, LG 55EA980W OLED, Toshiba 56L9 4K samt Sony Bravia W9. Racingspel testas utslutande tillsammans med Mad Catz Pro Force Feedback Wheel och Blu-ray-film recenserar vi med hjälp av Oppo BDP-105. Tidningen produceras på Mac Pro.

Gamereactor International

Arttu Rajala, Kimmo Pukkila, Mika Sorvari, Matti Isotalo, Leevi Rantala, Erik Rahja, Lee West, Rasmus Lund-Hansen, Gneidstopp Fruggmjöde, Sebastian R. Sorensen, Magnus Groth-Andersen, Jonas Damholt, Christian Gaca, Martin Elser, Ingo Dellinger, David Moschini, Kalle Max Hofmann, Gillen McAllister, Bengt Lemne, Mike Holmes, Lasse Jakobson, Lars-Ole Ris, Kenneth Gant, Kim Bak, Kim Olsen, Hugu Mugschluge, Bernt Erik Sandnes, Nick Holmberg, Halldór Halldórsson, Emil Östergaard, Lefse Fryzeppizza, Tor Erik Dahl, Morten Bækkelund, Tröjben Piskelfleur, Ingar Takanobu Hauge, Robin Hoyland, Line Fauchald, Nicolas Pothmann, Lorenzo Mosna, David Caballero, Raine Laaksonen, Jori Virtanen

IT ENDS HERE

A dramatic movie poster for 'Taken 3'. Liam Neeson stands on a rooftop ledge, looking out over a sprawling city at night. The city is illuminated by lights, and several helicopters are flying in the sky, with bright beams of light shining down on the city from above. The overall tone is dark and action-packed.

TAK3N

BIOPREMIÄR 8 JANUARI 2015

LIAM NEESON

FOREST WHITAKER

MAGGIE GRACE

FAMKE JANSSEN



Bryan Mills liv slås i spillror när han blir oskyldigt misstänkt för mord. Situationen blir inte bättre av att han lyckas fly från brottsplatsen och får polisen, FBI och CIA efter sig. Men Bryan tänker inte vara passiv och se mördarna gå fria eller riskera att de ger sig på hans dotter Kim. Han kommer använda de kunskaper han samlat på sig under ett helt liv av rökridåer och dubbelspel. Den jagade blir jägaren.

Luc Besson har ännu en gång skrivit manus till en actionpackad thriller med Liam Neeson i rollen som den fd agenten Bryan Mills.

WWE 2K15

FEEL IT.



AVAILABLE NOW



© 2005-2014 Take-Two Interactive Software and its subsidiaries. 2K, the 2K logo, and Take-Two Interactive Software are all trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. All WWE programming, talent names, images, likenesses, slogans, wrestling moves, trademarks, logos and copyrights are the exclusive property of WWE and its subsidiaries. © 2014 WWE. All Rights Reserved. "PS", "PlayStation", "PS3", "PS4" and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS4" is a trademark of the same company. All other marks are property of their respective owners.





18
www.pegi.info

SLEDGEHAMMER
GAMES

ACTIVISION

CallofDuty.com

© 2014 Activision Publishing, Inc. ACTIVISION, CALL OF DUTY and CALL OF DUTY ADVANCED WARFARE are trademarks of Activision Publishing, Inc. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners. All rights reserved.

A promotional image for the video game Call of Duty: Advanced Warfare. The background is a hazy, yellowish-brown scene of a city under attack, with smoke and debris. In the foreground, two soldiers in futuristic combat gear are positioned on a dark, rocky surface. The soldier on the left is holding a futuristic assault rifle, and the soldier on the right is holding a similar weapon. The overall atmosphere is intense and action-packed.

CALL^{OF}**DUTY**[®]

ADVANCED WARFARE

OUT NOW

CHALLENGE YOUR FRIENDS IN **CALL OF DUTY**
TO WIN COOL IN-GAME ITEMS!



OVER 3000 PRIZES TO WIN!

CHECK OUT THE **GR FRIDAY NIGHTS** FACEBOOK-PAGE FOR MORE
INFORMATION AND START CHALLENGING YOUR FRIENDS!



[FACEBOOK.COM/GRFRIDAYNIGHTS](https://www.facebook.com/grfridaynights)

DISCLAIMER: NOT EVERY MATCH WINNER WILL WIN A CODE, AND EACH WINNER IS LIMITED TO ONE CODE ONLY.

GAMEREACTOR

**TURTLE
BEACH**


GameStop
power to the players

EAR FORCE®


60MM
SPEAKERS




GameReactor
Score: 9/10




FIRST PC GAMING
HEADSET TO
FEATURE DTS
HEADPHONE X™
LE TOUT PREMIER
CASQUE DE JEUX
POUR PC DOTÉ DE
TECHNOLOGIE DTS
HEADPHONE X™




LA PREMIÈRE
PC GAMING
HEADSET
Avec DTS
HEADPHONE X



SURROUND
SOUND MODES
MODE 5.0R
SURROUND
SURROUND-
SOUND MODE



THUNDERBOLT
4000 CAPABLE
ÉCOUTER DE
30 MHz POUR UN
SOUND RETENTISSANT
DONNER UNE AMPLI-
TUDINE



SEPARATE GAME
AUXILIARY
VOLUME DU JEUX
AUXILIARY SEPARATE
CONTROLS
PROGESSION VON
SPEAKERS & CHAT

WORLD'S LARGEST SPEAKERS
FIRST DTS HEADPHONE:X HEADSET IN THE WORLD

SUR-SVENSKEN

Avsändaren Silky har god lust att sluta klä ut sig till diverse spelkaraktärer eftersom mottagandet i Sverige är uselt.

Det saknas respekt, menar hon.



JAG HAR SLUTAT KÖPA SPEL

Som så många andra har jag både en Playstation 4 och en Xbox One under TV:n och jag betalar för både PS Plus, Xbox Live Guld och EA Access. Det kostar mig drygt en tusenlapp per år, alltså ungefär lika mycket som två stycken nya spel. Och mer behöver jag faktiskt inte. Det bara väller ju in spel, varje månad får jag sammanlagt 6-7 stycken att ladda hem gratis och jag hinner inte ens med att spela dem medan kön växer. Och det är dessutom nya och bra spel, ibland bara någon månad gamla titlar som skänkes bort utan vidare. För min egen del är jag både tacksam och bekymrad. Tacksam för att min hobby aldrig varit billigare än den är exakt just nu, men också bekymrad för att det nog finns fler som mig. Jag behöver verkligen inte köpa spel längre, behovet är borta.

[Buzz-Off via mail till inbox@gamereactor.se](mailto:inbox@gamereactor.se)

TUROK, KOM TILLBAKA!

Turok var riktigt bra när det kom. Personligen föll jag pladask. Uppföljaren var ännu bättre och wow-känslan var total. En av, i eget tycke, såväl seriens som Ninten-do 64:ans toppar. Sedan gick det bara utför. I och med trean som representerade en rejäl kvalitets-dipp med allt vad det innebar sjönk min fanstatus som en gråsten och jag tog därmed avstånd till serien. Flera halvhjärtade försök till upprättelse hos fansen nådde västerlandets stränder innan en hämningslös libido till slut svalde hans karriär som dinosauriejägare. Jag hoppades på att 2008 års återkomst skulle få serien på rätt

spår igen som den förtjänade. På förhand verkade det faktiskt riktigt lovande. I sällskap med en stor skopa skepticism och de medelmåttslåsigas betygen i bakhuvudet lånade jag det av en bekant för längesedan. Men Propaganda Games gästspel kunde jag inte föreställa mig en slarvigare, intetsäggande och långtråkigare comeback. Så pass att spelet aldrig varvades. Vad som skulle bli röda mattan vid återkomsten blev istället synnerligen missvisande och en stor provokation. Tråkigt att ett varumärke av rang som hade framtiden för sig lät sig slarvas bort av Acclaim till händerna på en oförsiktig spelstudio.

Det undertecknad önskar att se är ett spel som känns innovativt i tredjepersonsperspektiv med kameran vid karaktärens högra axel och som har både attityd och tyngd och slår de tidigare delarna på fingrarna. Och som dessutom tar serien i enorma, skakande ringar i vattenglassteg i ny riktning. Premissen i sig är i alla fall nog för att kittla mina intressekörtlar.

[Ett racingfan via mail till inbox@gamereactor.se](mailto:inbox@gamereactor.se)

DAGS FÖR PLUS ATT VAKNA NU

Inget ärende är för litet för att Plus-gänget i SVT ska rycka ut och ställa ansvariga mot väggen. Folk är kränkta till höger och vänster och har problem med aldrig så små saker som inte fungerar. En sak som praktiskt taget aldrig uppmärksammas är dock spelvärlden. Här kan man köpa det sedan länge efterlängtrade Sim City bara för att märka att spelet man fått hem är helt obrukbart. Till och med

en konsoltillverkare som Sony släpper glatt Driveclub som fungerar så uselt att det inte går att spela online samtidigt som de regelrätt lurar spelarna som köpt PS Plus för att få det gratis genom att skjuta fram det. Här händer dock ingenting. Men varför finns det ingenstans att vända sig för oss som bara vill kunna köpa ett fungerande spel? Tänk den fullkomligt bisarra situationen om du köpte en Blu-ray men bara kunde se halva filmen de första två veckorna och därefter kunde avnjuta slutet med svajig bildkvalitet innan det slutligen fixas månaden därefter. Folk skulle gå ur husen med brinnande högafflar, Plus skulle jaga de ansvariga för fiaskot.

Men nu är det ju bara spelare det drabbar. Vi får skylla oss själva. Vår passion står halvt utanför lagen, och vi behandlas så uselt av företagen att det är smått obegripligt. Vakna nu Plus och SVT. Uppmärksamma detta. Alla som köper spel som inte fungerar borde kunna få pengarna tillbaka. Vår fredlösa situation är tyvärr direkt kriminell.
[chrlizeman via mail till inbox@gamereactor.se](mailto:inbox@gamereactor.se)

PERSPEKTIV PÅ COSPLAY

Efter att ha cosplayat två gånger i år i Sverige, känner jag att det finns något jag behöver få sagt. Cosplay är för mig en passion och jag är ofta med på tillställningar utomlands och får mycket uppskattning och beröm. Men här hemma är det annorlunda. Vid flera tillfällen har jag bemötts direkt illa när jag som tjej valt att cosplaya som vad många tycker en sensuell figur. Fortfarande snackar vi om betydligt mer kläder än de flesta har på en vanlig badstrand och konstigt nog tycks ingen ha några som helst problem när mina killkompisar har precis lika lite kläder på sig. De säger sig aldrig ha fått höra något negativt.

Jag lägger ner massor med tid, tålamod och stor möda på mina kreationer, det kan ta månader och i extremfall är att göra en kostym av en figur jag gillar och som jag kan axla rollen som för att jag mår bra av det. Många menar också att vi höjer stämningen på speltillställningar och de flesta är som sagt glada. Men så finns det både killar och tjejer som elakt kommenterar att jag inte borde anspela på sex, att jag borde göra min kostym på ett annat sätt eller bara låter mig veta att jag inte förstår mitt eget bästa och är en del av ett problem. Skit på er ni som håller på såhär. Stör jag dig med min kostym och hur jag går klädd så råder jag dig att helt enkelt inte titta. Låt mig cosplaya som vem jag vill. Att försöka begränsa mitt sätt att uttrycka mig med nedlåtande attityd är väl inte särskilt jättejämligt heller? Och det är bara i Sverige det är såhär, vilket gör att jag funderar på att sluta cosplaya här eftersom jag inte vet vad som kränker vem och vilka bilder som kommer reta folk. I England och Tyskland får jag respekt för mitt hantverk utan bitterhet, medan de som säger sig värna mig som tjej gör allt för att förtrycka mig på hemmaplan. Allt i jämlikhetens namn.

[Silky via mail till inbox@gamereactor.se](mailto:inbox@gamereactor.se)

FÖRLORAR DE INTE PENGAR?

Förlorar inte spelutgivarna pengar när de som exempelvis Rise of the Tomb Raider bara släpper det till en konsol?

[Inskickat av Spice](#)

Nej, åtminstone inte på kort sikt. Om vi tar ditt exempel så kompenseras Square fullt ut för all utebliven försäljning till Playstation 4 och dessutom betalar Microsoft marknadsföringen samt att utvecklingen blir billigare eftersom spelet görs till färre format. På lång sikt kan det ju hända att Playstation 4-ägarna inte vill ha nästa Tomb Raider-spel eftersom de inte längre bryr sig, men det är en senare fråga.

LEGO-SPEL BASERAT PÅ SPEL?

Kan de inte göra Lego-spel baserade på spel som Tomb Raider, Halo och GTA?

[Inskickat av Angelica](#)

Det är TT Games som gör Lego-spelen och de ägs av Warner som därmed ger dem en naturlig filmkoppling. Men ja, det vore riktigt roligt med ett Lego Halo, Mortal Kombat eller Tomb Raider.

PENGAR MOT BETYG?

Händer det att spelföretagen vill ge er pengar för att sätta höga betyg?

[Inskickat av Foxit](#)

Nej, det finns inga sådana påtryckningar eller förslag. Sverige är lyckligtvis förhållandevis förskonat från den typen av korruption och det är inte helt lätt heller för företag att bara trola bort en massa pengar utan att revisorer märker det. Det skulle dessutom komma ut, på ett eller annat sätt, och innebära slutet för såväl spelutgivaren och speltidningen i fråga.

ÄR WII U HETARE JUST NU?

Är det bara jag eller har Wii U blivit bra mycket hetare på slutet?

[Inskickat av Meyram](#)

Vi håller med, efter ett första år nästan helt utan spel så lossnade det till slut för Nintendo. Nu kommer storspel så gott som varje månad och Nintendo lovar högre tempo under 2015. Dessutom har försäljningen av Wii U ökat kraftigt sedan i somras, så det är inte bara du och vi som känt av att konsolen blivit hetare.



FRÅGA Det går knappt att läsa era konkurrenter idag, deras recensioner handlar bara om jämställdhet som står över alla andra frågor. Ni kommer väl fortsätta som ni gör?

[Inskickat av Go-Pro till brevlådan på Gamereactor.se](#)

Gamereactor svarar: Vi tycker att sådant har en självklar plats, liksom andra viktiga frågor. Spel är ingen skyddad verkstad där man kan hoppa över sådant. Men vår främsta prioritet är att granska spelen och berätta hur bra de är med ett brett synsätt, så för att besvara din fråga så, ja, vi kommer fortsätta som vi gör.

FRÅGA Det har kommit flera böcker på svenska om exempelvis Commodore 64, Nintendo och Sega, kan ni inte skriva lite om dem?

[Inskickat av Läslusen till brevlådan på Gamereactor.se](#)

Gamereactor svarar: Det gör vi redan, oftast i bloggform. Bland annat har vi nyligen gett våra omdömen om Commodore 64-boken. Men det kanske kan vara en idé till en artikel online längre fram och betygsätta dem.



TEMPO

TECKNAD ACTION I OVERWATCH

Studion bakom World of Warcraft visade nyligen upp Team Fortress 2-konkurrent

➤ Det var under årets upplaga av Blizzcon som World of Warcraft-studion presenterade Overwatch, en lekfull, färgglad multiplayer-titel som för tankarna till Gearbox kommande Battleborn (förtittat längre fram i tidningen) samt Valves ultrapopulära Team Fortress 2. Det handlar om överdrivna, ursköna karikatyrer till karaktärer som alla drabbar samman på fantastiskt tjusiga banor. Karaktärerna kallas "Heroes" och dödsmatcherna är precis som i Team Fortress 2 lagbaserade.

Varje karaktär har unika förmågor som enligt god Blizzard-vana trogen balanserats noggrant. Under presentationen berättade Blizzard-chefen Chris Metzen att man arbetat hårt de senaste åren för att skapa "En häftig förstapersonsupplevelse som är mer åtkomlig för en mycket större publik samtidigt som den levererar den sortens action och djup som fans av speltypen älskar", något som Blizzard aldrig tidigare försökt sig på. Gamereactor fick chansen att provspela ungefär tio matcher med tio olika karaktärer och lämnade mässgolvet nöjda, belåtna och framförallt

förväntansfulla. Vi fattade snabbt tycke för karaktären ovan, Reaper, som med sin sotsvarta dödsklädsel och sina dubbla hagelbrakarpuffor är en av spelets mest dödliga figurer. Även karaktären Tracer som kan teleportera sig korta sträckor samt hoppa väldigt högt erbjuder en helt annan typ av spelbarhet än vad vi är vana vid när det gäller lagbaserad action.

Overwatch ser förträffligt läckert ut med sin charmiga design samt högtflygande, ilsna matchar. Blizzard kommer att försöka konkurrera ut såväl Battlecry som Battleborn och Team Fortress 2 vilket knappast är någon enkel match. Overwatch släpps nästa år till PC och Mac.

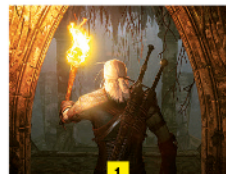


Läs MÅNGDER AV TOPPLISTOR PÅ GAMEREACTOR.SE/ARTIKLAR

HETASTE SPELEN 2015

Vi har listat de 6 spel vi ser fram emot mest under nästa år

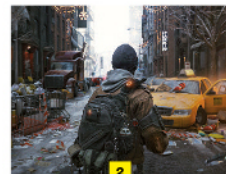
2014 hade kunnat bli ett sanslöst bra spelår om titlarna här till höger alla hade släppts. Nu valde samtliga utvecklare att ta lite extra tid på sig för att slippa dundra ut spel som i fallen Battlefield 4, Assassin's Creed: Unity, Simcity, Driveclub och Total War II egentligen inte var helt färdiga. Istället satsar CD Project, Rocksteady Studios, Massive Entertainment och Slightly Mad Studios på att förgylla spelåret 2015 med några av de hetaste spelen vi skrivit om de senaste 12 åren. Längre bak i tidningen hittar du vår lista över årets fem bästa spel och här har vi nu listat de sex titlar som vi väntar allra mest på just nu. Du kan givetvis läsa fullständiga förhandstittar, kika på screenshots, läsa nyhetsnotiser och glutta på trailers från samtliga av dem på Sveriges största spelcommunity: Gamereactor.se.



1

THE WITCHER 3

Polska CD Projects varvetigt ambitiösa sandladerollspel ser såhär på förhand så pass bra ut att Skyrim darrar av förskräckelse. Släpps 24 februari.



2

THE DIVISION

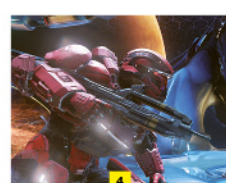
Om svenska Massive får ihop sin actionstinna onlinevärld till ett homogent och välpolerat spel kan det mycket väl bli ett mästerverk. Släpps till hösten.



3

UNCHARTED 4

Vi vet i stort sett ingenting om Nathan Drakes fjärde äventyr förutom att grafiken tydligen ska se ut som "verkligheten". Släpps till Playstation 4 till hösten.



4

HALO 5

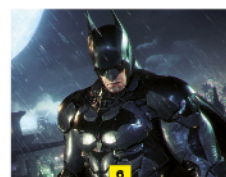
Efter att ha njutit av hundratals beta-matcher i multiplayerläget kan vi bara konstatera att Halo 5: Guardians känns stekhet. Släpps i november till Xbox One.



5

PROJECT CARS

I och med att denna hysteriskt lovande racingsimulator försenades hoppas vi på en ordentligt polerad produkt när det väl släpps den 15 mars.



6

BATMAN: ARKHAM KNIGHT

Batman stöter på patrull i form av Arkham Knight och vi kan knappt hålla kroppsvätskorna i styr. Släpps sent i april.

Jonas
nyhets
notiser

DEN SENASTE MÅNADEN I SPELVÄRLDEN



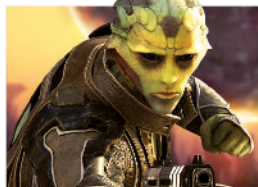
Massa mer Tony Hawk

Activision meddelar att Tony Hawk är på väg tillbaka, att de just nu arbetar på ett nytt skateboardspel. Det kommer att släppas till de nya konsolerna nästa år och det utlovas bland annat fantastisk grafik.



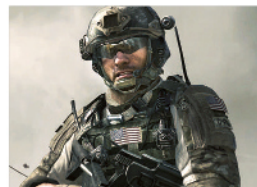
Warcraft-skådisarna

Warcraft ska som bekant bli film med premiär i mars 2016 och nu har även skådespelarna avslöjats. Bland annat ser vi Travis Fimmel från TV-serien Vikings, Ben Foster och Paula Patton i huvudrollerna.



Svenskt Mass Effect 4?

Bioware avslöjar att de betraktar nästa Mass Effect-spel som en fristående del. Grafiken kommer göras med svenska Dice grafikteknologi och det ska bara släppas till PC, Playstation 4 och Xbox One.



Call of Duty är "bäst"

I den senaste utgåvan av Guinness rekordbok får vi äntligen veta vilken som är världens bästa spelserie genom alla tider, nämligen Call of Duty. Ett helsnurrigt utnämmande enligt oss på Gamereactor.



Plast för många miljarder

Skylanders är inte bara ett bästsäljande spel, även leksakerna säljer makalöst bra och har i år varit de mest sålbara actionfigurerna av alla. Därmed spöar de Ninja Turtles, Transformers och Star Wars.

TIO GIGANTISKA SPELSERIER

Spel säljer som aldrig förr och vi har listat tio stycken spelserier som sålts i hiskeliga mängder

> Glöm lanseringen av sista Harry Potter-boken eller Sagan om ringens filmpremiär.

De är långt ifrån det största i nöjesvärlden. Det står istället spelen för. Redan när Bungie och Microsoft släppte Halo 3 slog man otroliga rekord och sedan dess har spelvärlden växt ännu mer med titlar som Call of Duty och Grand Theft Auto. Det finns helt enkelt ingen större nöjesform idag, och störst av dem alla är en liten trind rörmokare med japanskt påbrå, nämligen Mario. Hans plattformsäventyr har sålt över 260 miljoner exemplar att jämföra mot 140 miljoner för Tetris och FIFA-serien, vilket betyder att i runda slängar var 30:e person på planeten Jorden köpt sig ett ex. Och då ska man veta att det finns otaliga andra Mario-spel där han inte studsar på plattformar. Med dessa inräknade är siffran närmare halvmiljarden. Här (till höger) är en bunt andra ordentliga storsäljare.

SUPER MARIO BROS 262 MILJONER



Topp
lista



POKÉMON

260 miljoner sålda exemplar

Om några veckor släpps Pokémon Omega Ruby och Alpha Sapphire. Om inget mirakulöst händer kommer Game Freaks ganska oansenliga flickmonster därmed bli världens mest sålda spelserie.



GRAND THEFT AUTO

185 miljoner sålda exemplar

Rockstar tar tid på sig, men så blir resultatet ofta fantastisk också, och det belönar glada spelare med skyhögt försäljning som snart lär växa ännu mer då del fem släpps till de nya konsolerna.



THE SIMS

175 miljoner sålda exemplar

The Sims blev startskottet för så kallade ickspele, det vill säga titlar utan egentliga mål och mening. Men folk älskar The Sims ändå och både spel och expansioner säljer koplösa mängder, i synnerhet i Sverige.



NEED FOR SPEED

150 miljoner sålda exemplar

Även om Need for Speed idag är långt från den forna populariteten som kulminerade med Underground år 2003, så är det fortfarande en bästsäljare som år efter år säljer några nya sköna miljoner exemplar.



SONIC THE HEDGEHOG

140 miljoner sålda exemplar

Segas kotte lever på gamla meriter och folk som växte upp med honom. Trots spel av direkt horribel kvalitet fortsätter hans äventyr sälja bra till framför allt barn och Sega skrattar hela vägen till banken.



CALL OF DUTY

130 miljoner sålda exemplar

Call of Duty är ett försäljningsmonster av sällan skadat slag där det på allvar kallas kris för serien om den säljer mindre än 20 miljoner per år. Räkna med att denna serie klättrat kraftigt på listan inom några år.



FINAL FANTASY

110 miljoner sålda exemplar

Square Enix har inte direkt gjort sig kompisar med sina gamla fans de senaste tio åren, men Final Fantasy behåller sin dragningskraft, trots att det släpps betydligt färre delar i serien än tidigare.



ASSASSIN'S CREED

79 miljoner sålda exemplar

Förra generationens bästsäljande nykomling är Ubi-softs lönnmördarserie som fortsatt vara en fanfavorit med i runda slängar 10 miljoner sålda exemplar per spel. En succé som lär fortsätta länge än.



THE LEGEND OF ZELDA

76 miljoner sålda exemplar

Den lilla grönkädda Nintendo-alvens äventyr hör till spelvärldens främsta och mest älskade. Men när det kommer till ren spelförsäljning har Link numera svårt att hävda sig mot de verkliga giganterna.

PETTERS FAVORITER

CAPCOMS **SEX** MUSTIGASTE STRYKPÅSAR

Chefredaktör Hegevall väljer ut sex favoriter från Street Fighter och berättar om sina spelminnen

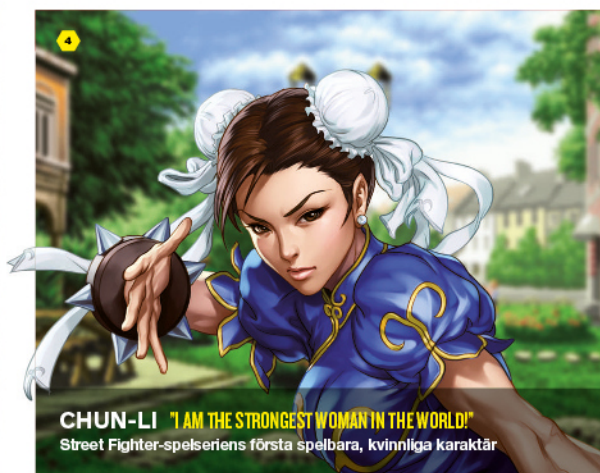


1 RYU

Första gången jag såg Ryu var i en arkadhall i Turkiet. Jag var 13 år gammal och arkadspelet Street Fighter II hade precis släppts. Jag såg på håll hur en turkisk kille smiskade vettet ur varenda kotte som vågade utmana honom och jag minns framförallt hur cool jag tyckte att Ryu såg ut i sin semiträsiga karatepyjamas.

2 AKUMA

Akuma (Gouki) kom jag i kontakt med för första gången i Super Street Fighter II Turbo där han agerade hemlig slutboss. Det var först i Street Fighter Alpha som jag provade att spela som honom, dock, och föll pladask direkt. En kraftfull, snabb och aggressiv version av Ryu har sedan dess passat min spelstil aldeles utmärkt.



3 YUN

Yun och hans tvillingbror Yang gjorde debut i det plågsamt bortglömda men fortfarande lika genombrianta Street Fighter III. Yun är en explosiv och unik Kung fu-fighter som gärna använder sig av akrobatik. Jag testspelade Yun första gången 1999 i Dreamcast-versionen av New Generation och älskade hans stil, följsamhet och fräscha personlighet.

4 CHUN-LI

Street Fighter-världens mest kraftfulla kvinna har varit med sedan starten och är en av mina absoluta favorit-karaktärer i fightinggenren. Hon har alltid varit snabb, dödlig och graciös och jag minns hur imponerad jag var av hennes ilsabba specialspark när jag testade Street Fighter II där i den turkiska arkadhallen.

5 ALEX

Varför Capcom inte gjort mer av Alex, gett honom fler egna spel och använt hans benhårda personlighet i andra sammanhang än just Street Fighter III övergår mitt förstånd. En av de coolaste karaktärerna någonsin som har en fenomenalt brutal fightingstil.

6 DUDLEY

Jag gillade alltid Balrog i Street Fighter II. Mustigt urstark, bastant och enkel att spela med. Dudley tog dock hans plats i och med Street Fighter III då den välklädde brittens boxning innehöll en helt annan sorts elegans.



DAWGATE NEDLAGT EA:s Dota 2-utmanare Dawngate har lagts ned, trots att det är i beta-fas. De som köpt saker i spelet får pengarna tillbaka och betan förblir öppen i 60 dagar till.

Panasonic Q

I gengäld mot att Matsushita producerade de små skivorna till Gamecube, lät Nintendo Panasonic bygga en egen lyxversion av Gamecube som döptes till Q. Den hade fler uttag som bland optiskt ljud och spelade även upp DVD-film.

En kub i en kub

Här på redaktionen har vi efter ett tips av Gamereactor-läsaren SimOn placerat vår Gamecube inuti ljuslådan "Synas" från Ikea. Otroligt läckert.

Wavebirden

Trådlösa handkontroller är standard idag, men det var Nintendo som år 2002 släppte den första officiella väl fungerande trådlösa handkontrollen, Wavebird.

Snålt med lyx

Trots maffig prestanda var Gamecube det billigaste alternativet. En av orsakerna till detta var att de snålat på allt lyx som optiska utgångar, samt att den hade en primitiv lucka istället för släde till skivorna och pyttesmå men kostsamma minneskort.

Konsol
minnen

VI MINNS GAMECUBE

NINTENDOS lila spelkub har tack vare Resident Evil 4 en speciell plats i våra hjärtan

Nintendo gjorde det sannerligen inte lätt för sig när det blev dags att göra en uppföljare till Nintendo 64. Playstation hade blivit standard i spelvärlden, men det kunde de inte bry sig mindre om. När alla skrek efter DVD satsade Nintendo på egna miniskivor vilket ofta gjorde att spelen inte rymdes, och de bestämde sig för att frångå sin egen standard med handkontroller och satsade på den sannolikt märkligaste tingest vi hittills sett där varken knappar eller analogspakar kändes det minsta logiska.

Men vi älskar såklart Gamecube ändå. Handkontrollen är än idag den mest ergonomiska som gjorts och även om allt med konsolen såg vansinnigt ut vid en första anblick, så var det ändå en typiskt genomtänkt Nintendo-produkt. Mycket av dess originella idéer kommer från det faktum att Nintendo så sent som 2001 inte var helt övertygade om de optiska diskarnas förtjänst. Det måste ändå kännas som man spelade på kassetten,

resonerade de, och ansåg att laddningsskärmar inte hade i spelvärlden att göra. Och jodå, laddningstider var inget som Gamecube-ägare någonsin behövde bekymra sig om. Spelen startade upp blixtnabbt, och medan Playstation 2 och Xbox båda drogs med ganska mycket kvalitetsbrister fungerade Gamecube nästan oförskämt bra och de exemplar vi har på redaktionen gör så än idag. Nintendo hade rent av satt ett handtag på Gamecube så den lätt skulle kunna tas med när man skulle iväg till polare eller på semester.

Trots det beskedliga utseendet var Gamecube ett kraftpaket. Nintendo hade satsat på prestanda och resultatet blev ursnygga spel varav bland annat den bästa versionen av Resident Evil 4 än idag står sig som ett av den förföras generationens snyggaste spel. På grund av den unika handkontrollen och utrymmesbristen på de små skivorna var det dock många multiformatsspel som inte kom till Gamecube alternativt fungerade sämre när de väl gjorde det. Därför blev aldrig konsolen någon succé och sålde endast i totalt 22 miljoner. Gamecube blev för övrigt sista gången Nintendo försökte hävda sig prestandamässigt mot Microsoft och Sony, och har sedan dess försökt locka spelare med originella idéer istället genom Wii och Wii U.

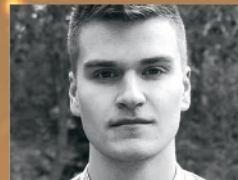


Redax
Dispyt

SKILLNADEN MELLAN 1080P OCH 900P?

UPPLÖSNINGSHETS 3000

Redaktionen diskuterar huruvida dagens diskussioner om upplösning är vettig eller ordentligt överdriven



JOHANNES SÄGER

Jag bryr mig väldigt lite

Jag står helt utanför den rådande upplösningshetsen. Medan andra blir helt skogstokiga och bojkottar konsolköp på grunderna att ett specifikt spel renderas i något lägre upplösning än hos konkurrenten lägger jag fokus på helt andra saker. Handkontroll och exklusivitet, exempelvis. Min smärtgräns ligger vid 720p när det gäller upplösning i spel och även om det säkert är kul med ännu skarpare bild så rör det sig om så små skillnader att det i slutändan inte spelar någon roll...



JONAS SÄGER

Jag hade fel

Vi gjorde ett blindtest, jag och några kompisar. Thief till PS4 i 1080p mot samma spel på Xbox One i 900p, drygt två meters avstånd på Panasonic-plasma i 55".

Alla gissade fel. Den lägre upplösningen uppfattades som högre. Hade jag fått frågan innan testet hade jag sagt ja, men idag är jag övertygad om att marginella skillnader i upplösning inte har någon som helst betydelse om du inte har 100-tumsduk och projektor.



PETTER SÄGER

Jag är ej blind

Nog för att upplösningshetsen gått för långt på slutet, det skriver jag under på direkt. Det är väldigt, väldigt liten skillnad på 720p i Xbox One-versionen av Watch Dogs och 900p-upplösningen som Playstation 4-upplagan renderas i. Maskinernas inbyggda uppskalare gör underverk med att skrämma upp grafiken till 1080p, oavsett. Samtidigt värdesätter jag hög nativeupplösning mer än mina kollegor eftersom jag enbart spelar spel på 103" nuförtiden med hjälp av en Lcos-projektor. På 103" är det rysligt lätt att se skillnad på 720p och 1080p, oavsett spel eller spelmotor. På en 42-tums-TV är det i stort sett omöjligt, däremot.



LEO SÄGER

Jag kan inte bestämma mig

De flesta som klagar på att våra nya konsoler inte orkar rendera spel som Thief, Titanfall och Watch Dogs i den maxupplösning som tidigare utlovats - verkar inte ha någon som helst aning om hur väl maskinernas bildscaler fungerar. Istället för att slaviskt brassa upp spelens native-upplösning i 1080p hoppas jag att fler utvecklare sänker till 900p och istället satsar på högre skärmappdatering och mer dynamiskt ljus. Samtidigt lirar jag gärna i 4K på redaktionen PC.



FÖRSPEL

THE CREW

ONLINEHÄNG

Tanken med The Crew är såklart att du ska lira tillsammans med dina vänner. Online-delen har jämförts med Forza Horizon 2 med skillnaden att du kan kryssa genom hela USA.

Att kalla studion bakom Ubisofts expansiva racingepos för ett "dream team" vore nästan en underdrift. Den 80 man starka gruppen ultraambitiösa racinggalningar som just nu slutför arbetet med The Crew har tidigare utvecklat spel som V-Rally, Destruction Derby, Test Drive Unlimited, Driver och Need for Speed: Most Wanted. Och det märks tydligt när man kastar sig ut i The Crew och slänger en våldsam muskelkärra runt ett nyasfalterat gatuhörn. Bilfysiken är som en smaskig mix mellan Driver: San Francisco och Need for Speed: Most Wanted. Tung, köttig, snabb. Just nu känns det här spelet väldigt, väldigt lovande.

För den som slumrat under en sten de senaste två åren är The Crew ett onlinerollspel med bilar. Ubisoft har byggt upp ett ultradetaljerat mikro-USA och i en fri, öppen och gigantisk spelvärld gäller det att hoppa från race till race i jakten på sin brors mördare. Storyn känns såhär på förhand ungefär lika nonsensproppat blöjig som i Need for Speed: The Run och är inget som jag hade tänkt fokusera på i denna förhandstitt. Istället är det spelvärdens storlek, ombyttheten i de 100-tals uppdragen som The Crew erbjuder samt bilfysiken som kräver ett omnämnande. Det känns nämligen riktigt bra det här, trots att vi

endast skrapat på klarlacken i denna otroligt expansiva titel. Att köra från New York till Chicago tar ungefär 12 minuter och på vägen går det alldeles utmärkt att kasta sitt vrållåk ut i skogen för lite grusracing. Friheten är precis som i andra Ubisoft-titlar som Assassin's Creed och Watch Dogs inbjudande och proppfylld av diverse sidouppdrag.

Delar av spelet är helt klart designade för att underhålla den lätt disträherade spelaren medan andra bitar påminner om ett bilburet Diablo proppat av repetition och loot. Det krävs finpolering för att detta ska bli lika bra som konceptet och ambitionsnivån skvallrar om. Lyckas Ubisoft knyta ihop alla lösa trådar kommer The Crew att gå till historiens som ett fenomenalt racingrollspel.

Plattform MULTI Speltyp RACING Release DECEMBER Text PETTER



NYA KONSOLER

Den här gången får de gamla formaten Playstation 3 och Xbox 360 inte vara med och leka. Battleborn utvecklas enbart för den nya generationen och släpps nästa år till PC, Playstation 4 och Xbox One

BATTLE BORN

Tänk dig ett himlavalv med bara en lysande stjärna; Solus. Det är det enda stället som kan hysa liv i Gearbox nya universum, så självklart drar alla dit för sätta sina bopålar och inleda en ny civilisation. Men att komma överrens är lättare sagt än gjort och först när en brutal fiende kallad Varelsi dyker upp slår raserna sig samman för att gå till motattack. Och det är här du kommer in i bilden. Du är Battleborn, en elitsoldat som måste se bortom interna stridigheter och samarbeta i kampen mot en gemensam fiende. Till skillnad från Borderlands är Battleborn mer av en areashooter, och för att understryka vilken storsatsning detta är kan det vara relevant att veta att spelet varit under utveckling sedan lanseringen av Borderlands 2.

Grundtanken är att upp till fem personer, förslagsvis av varierande raser och yrken ska slå sig samman för att kriga sig igenom äventyret. Och här finns något för varje smak, ta till exempel de samurajinspirerade Jennerit Empire som lär tilltala Twilight-fansen med vampyrliknande överklassdrag, den intergalaktiska och genombyråkratiska polisstyrkan Peacekeepers eller de hippie-doftande Eldrid som är en skara naturvarelser med magiska krafter.

Fem raser står till buds och mängder av yrken, kön och variationer inom var och en. Att du ska hitta en figur för just dig är alltså givet, och för att ge alla personlighet har mängder av dialog spelats in till varje figur för att göra allas resa genom spelet så unik som möjligt.

Gearbox är mäktigt stolta över sitt komplexa level-system som är fyllt med alternativ, undervågar, specialegenskaper och annat för att man ska kunna skraddarsy sin figur. Det finns till och med typiska arenaction-förmågor som ger tillfälliga boostar som sedan försvinner mellan matcherna. I kombination med spelets utseende råder det ingen tvekan om att detta kommer bli en unik spelupplevelse när det släpps nästa år. Gamereactor gillar det vi hittills fått testa och ser fram emot det färdiga resultatet.

Plattform PC / PS4 / XBOX ONE Speltyp ACTION Release 2015 Text JONAS



SLENTRIAN

Bloddränkta väggar och golv samt tortyrredskap med det sista offret fortfarande fastspänt, det är ingen brist på skräckklischeer i Revelations 2. Vi har sett detta lite för många gånger och det hade behövts något nytt och fräschare.

RESIDENT EVIL REVELATIONS 2

Med Revelations 2 provar Capcom nu på konceptet med att släppa spel episodvis på samma sätt som Telltales Walking Dead-spel, varpå spelet sedan släpps på skiva när alla episoder lanserats. Gamereactor fick nyligen chansen att spela första kapitlet där vi återigen stiftar bekantskap med Claire Redfield som här får sällskap av nykomlingen Moira Burton, dotter till den Stars-profilen Barry från tidigare spel i serien.

De båda spelas som ett par snarare än att ha två olika äventyr och har matchande egenskaper, tänk The Last of Us och hur det fungerade. Claire är en höjdare på att traktera krutpåkar, Moira vägrar däremot befatta sig med skjutvapen av anledningar vi förmodar kommer avslöjas under äventyret. Äventyret börjar med att Claire vaknar upp i ett mörkt fängelse och hittar Moira, varpå de båda sedan ska ta sig ut, något som är lättare sagt än gjort eftersom de inte ens vet varför de alls hamnat där till att börja med och vem som ligger bakom allt. Som en sorts twist bär båda på varsitt elektriskt armband, som en mystisk röst i högtalarsystemet förklarar är färgkodade och reagerar på skräck. Det kommer såklart ha betydelse längre fram, men i första kapitlet känns det bara krypskt. Figureerna är utsökt detaljerade, medan bakgrunderna känns så fattiga att vi knappt kan tro att det är Playstation 4 vi spelar på. Inte heller designen övertygar och genom åren har vi som bekant

skämts bort med vackra Resident Evil-spel. Här känns det mest som en besvikelse. Claire och Moira är naturligtvis inte ensamma på denna ruggiga plats. Afflicted, som fienderna kallas, är överlevande laboratorieexperiment och påminner om människor men är ärrade och trasiga. De attackerar så snart de får syn på dig och använder primitiva tillhyggen. Det är hela tiden ont om ammunition och av vad vi fått se vankas mer frenetisk action än i något annat spel i serien, men det finns såklart även pussel. Det handlar dock mest om att dra i spakar och trycka på knappar, och ofta är det lite för övertydligt.

Även om vi gillade det första Revelations är uppföljaren just nu inte ett spel vi är sådär överdrivet positiva inför. Vi måste såklart spela mer men frågan är, återigen, om denna actionbetonade utveckling verkligen är rätt för Resident Evil.

Plattform MULTI Speltyp ACTION Release MARS Text GILLEN (GAMEREACTOR UK)



THE DIVISION

Att Ground Control-teamets kommande actionpartaj ser rysligt hett ut på förhand vet vi alla. Att raserat New York proppat med skjutglada, riktiga spelare som tampas om makt, mat och pengar i vad som mycket väl kan komma att bli den snyggaste spelvärlden någonsin. Förra veckan presenterades nyheter om att The Division kommer dyka upp som en publik betaversion till Xbox One, i mars 2015. Alltså behöver vi inte vänta på E3 2015, och det betyder sannolikt att Microsoft klivit in med stora slantar för att Xbox One-versionen ska bli precis lika bra som Playstation 4-spelet (som fungerat som "lead plattform" fram till nu). The Division står sig som ett av de spel vi väntar allra, allra mest på.

Plattform PC / PS4 / XBOX ONE Speltyp ACTION Release 2015 Text PETTER



JUST CAUSE 3

Svenska Avalanche Studios avslöjade nyligen att man arbetat på uppföljaren till redaktionsfavoriten Just Cause 3 i lite drygt tre år och att äventyret kommer att släppas till PC, Playstation 4 och Xbox One någon gång nästa höst. Handlingen kommer att utspela sig tio år efter föregångaren och Rico har den här gången fått i uppdrag (av CIA) att avsätta en diktator vid namn General Di Ravello som styr den fiktiva ö-gruppen Medici med järnhand. Spelmekaniken har gjorts om från grunden och en helt ny grafikmotor har utformats för att kunna erbjuda en smidigare och ännu mer explosiv spelupplevelse. Änterhaken har kraftigt förbättrat räckvidd och Rico har utrustats med en så kallad "wing suit".

Plattform PC / PS4 / XBOX ONE Speltyp ACTION Release 2015 Text PETTER



WORLD OF SPEED

Teamet bakom Need for Speed: Shift, GTR 2 och kommande Project Cars pysslar som vi alla redan vet även med ett onlinerollspel där bilarna lirar huvudrollen. Den senaste nyheten rör möjligheten att skräddarsy bilar samt bygga egna banor dit man sedan kan bjuda in sina vänner. Enligt studiochefen Ian Bell siktar man på att erbjuda genrens bästa tuning- och styling-möjligheter och vi på redaktionen är larvigt sugna på att se hur banbyggarverktyget kommer att fungera i World of Speed.

Plattform PC Speltyp RACING Release FEBRUARI Text PETTER



DEAD OR ALIVE 5 LAST ROUND

Först kom uppgraderingen Plus, sedan Ultimate, men Team Ninja är fortfarande inte riktigt nöjda utan lanserar Last Round till våren. Förutom några nya arenor att slåss på, är de klassiska Danger Zones från det första Dead or Alive tillbaka. Dessutom har Team Ninja späckat spelet med nya frisyrier och kläder till tjejerna samt utökat ensemblen med två nya ännu hemliga figurer. Team Ninja utlovar dessutom en ny grafisk effekt de kallar Soft Skin för att göra huden mer verklighetstrogen.

Plattform PS3 / PS4 / 360 / XBOX ONE Speltyp FIGHTING Release 20 FEB Text JONAS

MASTER YOUR BATTLEFIELD.



THE TYON'S X-CELERATOR

is an innovative, two-way analog stick.



GAMING HAS CHANGED, THE BATTLEFIELD HAS EVOLVED

The X-Celerator analog thumb paddle's amazing control configurations, ingenious placement of the Fin Switch, a deadly precise 8200 R3 Laser Sensor, ROCCAT's powerful driver, 16 buttons, 31 assignable functions and a vivid 2 way lighting system with 16.8 million colors – the ROCCAT Tyon Gaming Mouse takes gamers to the pinnacle.



GET THE TYON NOW
WWW.ROCCAT.ORG/TYON

GAMEREACTOR

GAME OF THE YEAR 2014

GAMEREACTORS FAVORITER KORADE

Spelåret 2014 lider mot sitt slut och i vanlig ordning har redaktionen, som varje månad bjuder på Nordens största speltidning, satt ihop listan över spelen vi anser varit bäst under året som gått. Du hittar nio listor till på Gamereactor.se från och med den 15 december

MYCKET MER PÅ GAMEREACTOR.SE

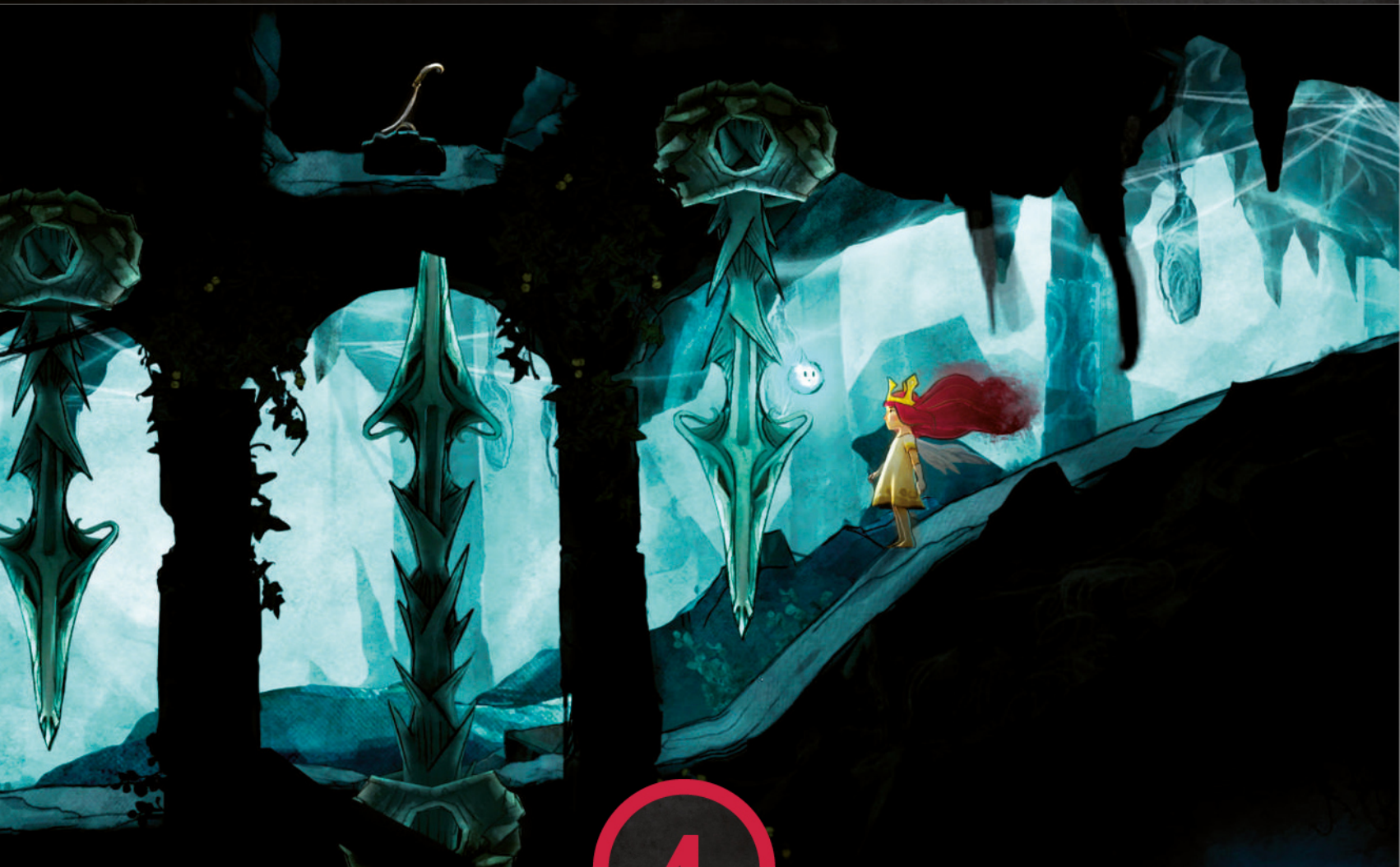


5

WATCH DOGS

PC PS3 PS4 XBOX 360 XBOX ONE UBISOFT MONTREAL

FÖRSENINGAR, SKVALLER OM HUR UBISOFTS begåvade Montreal-team kört fast och överstigit budget samt läckta bilder som skvallrade om ett avsevärt mycket fulare spel än det som först visades upp på E3 2012 hjälpte till att sänka våra samlade förväntningar ganska ordentligt. När det äntligen var dags för Watch Dogs att släppas visade det sig dock att Ubisoft lyckats otroligt väl med att noggrant återskapa ett ohyggligt atmosfäriskt Chicago proppat med liv, rörelse, mstik och framförallt dynamik. Watch Dogs berättade en skrämmande historia om ett framtida bevakningssamhälle och vävde ihop klassiska genreklyschor med nyskapande spelmekanik.



4

CHILD OF LIGHT

PC PS3 PS4 PSV WII U X360 XONE UBISOFT MONTREAL

REDAN FRÅN DET ATT AURORA VAKNADE upp i spelets inledning kändes det uppenbart att Child of Light skulle bli något utöver det vanliga. Hennes illröda hårman stack ut från de handmålade bakgrunderna och den mysiga dialogen var helt skriven på rim. En sällsam spelupplevelse som dock inte bara stannade vid det visuella. Även spelmässigt levererade det med ett episkt och gripande äventyr som förde tankarna till Chrono Trigger, Final Fantasy och Suikoden. Att det dessutom gick att avnjuta Ubisofts saga tillsammans med en vän, spelandes co-op var liksom pricken över i:et, och för oss på Gamereactor råder det ingen tvekan om att en modern klassiker i och med Child of Light var född.



3

THE WOLF AMONG US

ANDROID IOS MAC PC PS3 PS4 PSV X360 XONE **TELLTALE GAMES**

RASSLIG SKÄRMUPPDATERING och trög spelkontroll hindrade inte Telltale Games noir-doftande The Wolf Among Us från att positionera studion som en av spelvärldens främsta historieberättare. Vi bjöds på en sotsvart och fantasieggande deckarthriller förlagt till en unik miljö med välkända sagofigurer i roller vi aldrig sett dem tidigare. Huvudpersonen bar på mörka hemligheter, liksom alla andra runt omkring honom, och i fem ljuvliga episoder fick vi nysta djupare och djupare i dem. Det var stört omöjligt att slita sig. Väntan mellan varje avsnitt blev plågsam. Vi ville bara ha mer. Telltale bevisade återigen hur långt du kan komma med en riktigt bra story och spännande karaktärer.

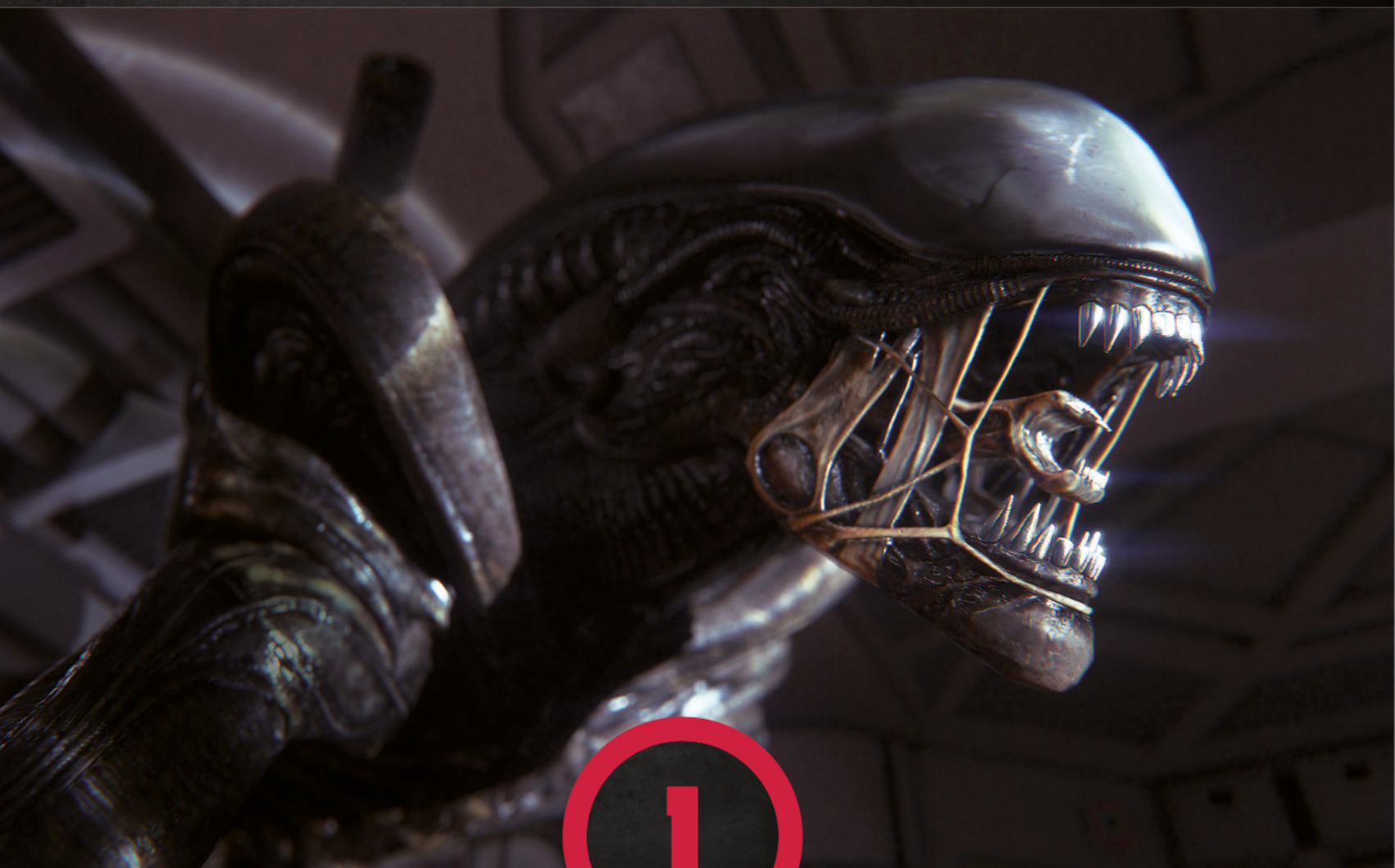


MARIO KART 8

NINTENDO WII U NINTENDO

Det är samma visa varje lunchrast på redaktionen. Alla rusar till projektorrummet, startar Mario Kart 8 och rafsar snabbt åt sig första bästa handkontroll. Röd lampa lyser, följt av gul och till sist grön – varpå en kanonad av svordomar, förbannelser och regelrätta hot haglar genom luften. Mario Kart 8 tar fram det sämsta ur var och en av oss, och vi älskar det. Den där känslan av att verkligen få jävlas med varandra och ha hundradelstajta race där ofattbart lite skiljer på mållinjen. Mario Kart har inte varit bättre än del 8 sedan Nintendo 64-eran och med maffigt nedladdningsbart material runt knuten och tidlöst innehåll lär denna konsolgeneration ta slut långt innan vi tröttnat på våra dagliga race.

LÄS SAMTLIGA AV VÅRA LISTOR OM ÅRETS SPEL PÅ GAMEREACTOR.SE FRÅN OCH MED DEN 15 DECEMBER



ALIEN ISOLATION

PC PS3 PS4 XBOX 360 XBOX ONE CREATIVE ASSEMBLY

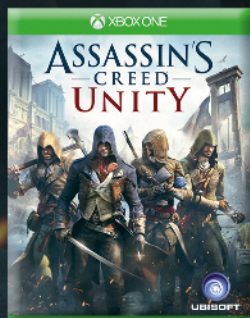
DET SÅG BRA UT REDAN NÄR DET AVTÄCKTES men efter dunderkatastrofen Alien: Colonial Marines vågade vi inte hoppas på ett riktigt bra Alien-spel. Tji fick vi, som man säger, för vad Creative Assembly lyckades koka ihop med Alien: Isolation är inget annat än makalöst och årets starkaste spelupplevelse. Inget av spelen som landade på hyllorna under 2014 imponerade oss lika skoningslöst som denna pärla. Med ett medieutmanande tempo, brutal atmosfär, effektiva skrämselmoment och design att, som de Alien-fans vi är, dö för lyckades spelet gripa tag i oss så fort vi tog våra första steg som Amanda Ripley. Och det har fortfarande inte släppt taget.

© 2014 UBISOFT ENTERTAINMENT. ALL RIGHTS RESERVED. ASSASSIN'S CREED, UBISOFT AND THE UBISOFT LOGO ARE TRADEMARKS OF UBISOFT ENTERTAINMENT IN THE U.S. AND/OR OTHER COUNTRIES.

UNITE

ASSASSIN'S CREED UNITY

OUT NOW



WWW.ASSASSINSCREED.COM

18
www.pegi.info





34 miljoner spel

Grand Theft Auto V är en monumental succé och Rockstar räknar med att sälja ytterligare tio miljoner exemplar av spelet nu när det släpps till Playstation 4 och Xbox One. I februari är det dessutom dags för PC-versionen

TESTAT

GRAND THEFT AUTO V

1 PLATTFORM PLAYSTATION 4 XBOX ONE SPELTYP ACTION UTVECKLARE ROCKSTAR NORTH UTGIVARE 2K RELEASE UTE NU

Mellan två uppdrag bestämmer jag mig för att fjanta runt en stund. Jag svingar och slår, men missar en oskyldig herre vid en busshållplats norr om Los Santos stadskärna. Farbrorn bär shorts med T-shirten instoppad, skriker till, grips av panik och börjar kuta för allt vad shortsens håller. Jag springer efter, men gubben är rysligt snabb. Detta är början på en 16 minuter lång jakt, till fots. Vi springer hela vägen från Vinewood Hills upp mot bergen vid Great Chaparal. Gubben flåsar och kollar bakåt med nervös, skräckslagen blick med jämna mellanrum. Uppe på berget, efter 16 minuters vildsint hamrande på X-knappen hoppar en puma fram ur en buske och åter upp shortsgubben. Jakten är över.

Jag börjar traska nedför kullen, tvingar en stadsjeep att stanna och kastar ur föraren på asfalten. Han blir mycket arg. Jag klickar på touchplattan på handkontrollen och skiftar från tredjepersonsperspektiv till förstapersonsvy. Påbörjar färden ned mot centrala Los Santos, igen. Detta utan kännedom om att mannen vars bil jag nyss knyckte precis stulit en bärgningsbil som han nu jagar mig med. Han har bevisligen bestämt sig för att han ska ha tillbaka sin stadsjeep. Jag svänger av från huvudvägen och ut i terrängen, över stock och sten - upp över ett par rätt ordentliga kullar. Han följer efter. Efter en ohyggligt våldsam skrattsalva svänger jag av, hoppar nedför en brant kulle och ned på vägen igen. Bärgningsbilen och den arga farbrorn som sitter bakom ratten laddar på för hårt, slungar sig över vägen, över trädtopparna och rätt ned i en ravin. Jag ser hur fordonet liksom flyger förbi mig, landar långt nere i dalen och exploderar. Välkommen till Grand Theft Auto V som trots att det gått elva månader och trots att det ursprungligen utvecklades och optimerades för två stycken åtta-

respektive nio år lastgamla spelkonsoler nu fräschats upp bortom igenkänning. Eller nej, nu överdrev jag. Varje gathörn känns såklart bekant eftersom jag vid det här laget tillbringat en bra bit över 100 timmar i den här underbara spelvärlden. Men Rockstar har till skillnad från de allra flesta som under spelåret 2014 släppt gamla spel till våra nya konsoler verkligen tagit i från tårna. Grand Theft Auto V till Playstation 4 och Xbox One är väldigt, väldigt snyggt. Spelvärlden är mer högupplöst, mer levande, ljussättningen är bättre, skärmmuppdateringen mer stabil och ljudbilden ännu mustigare.

Bara en sådan (liten) sak som att polisradions ständiga tjatter samt mobilsamtalen som framförallt Michael och Franklin mottar, spelas upp ur högtalaren som sitter inbyggd i Dual Shock 4 gör mycket större skillnad än vad jag hade föreställt mig. Möjligheten att spela hela äventyret i ett traditionellt förstapersonsperspektiv tillför även det mer än vad jag trott då själva vyn utformats med stor omsorg. Detta står sig därmed som ett av de absolut bästa actionspelen jag någonsin testat och är utan tvekan det bästa du kan köpa till din nya konsol just precis, idag.

Skrivet av Petter Hegevall



CALL OF DUTY ADVANCED WARFARE

2 PLATTFORM PC PS4 XBOX ONE SPELTYP ACTION UTVECKLARE SLEDGEHAMMER GAMES UTGIVARE ACTIVISION RELEASE UTE NU

I elva års tid har det släppts ett nytt Call of Duty varje år och med få undantag har de varit till förvillelse lika varandra. Små förändringar har räckt. Seriens båda självklara hörnstenar har varit furiöst tempofylld multiplayer och en singleplayerdel proppad med fläskig action, i huvudsak har det varit vapenutbudet och vilka historiska byggen som demolerats som skiljt delarna åt. Tills nu. Denna gång är det den nära framtiden som gäller. I rollen som soldaten Jack Mitchell är det upp till dig och din superdräkt att jaga reda på terroristen Hades. Jakten leder dig jorden runt, från Nigeria till Bagdad, och du skjuter, slår och bombar dig fram i ett sanslöst tempo i en historia som Michael Bay önskar han skrivit och självfallet vankas övertydliga twister till både höger och vänster.

Storyn har ett potentiellt djup som dock inte utforskas och jag tycker det är synd att en potentiellt mäktig historia om privatiserade arméer och korruption förminskas till ytlig action. Men jag är införstådd på att detta inte är menat som något tankeväckande poetiskt stycke. Skådisar som Angela Gots och, i synnerhet, Kevin Spacey skänker en väldigt behövlig stjärnglans till historien och att få avnjuta deras sällskap i den cirka sex timmar långa kampanjen är ändå ett sant nöje. Den största förändringen gäller den grundläggande spelmekaniken som kommer med den nya superdräkten ("Exo-suit"). Sakar som övermänskligt höga hopp och vertikala små förflyttningar mitt i luften är något helt nytt för serien. Den senare förmågan är lika delar en ynnest som ett irritationsmoment då det inte alltid är lätt att få till medan dubbelhoppet funkar som handen i handsken och tillför mer än vad jag väntat mig. Utöver rörelse så tillför dräkten olika finesser som bland annat osynlighet och en kraftsköld.

Dessa funktioner kan du använda dig av så länge du har tillräckligt med batteri i dräkten vilket tillför en strategisk detalj och de tillför en hel del till ett rätt utjatat koncept. Speciellt i multiplayer. Och multiplayer är ju det de flesta vill åt. Klassiker som Team Deathmatch och Capture the Flag i all ära men det som verkligen stäl till sig speltid denna gång är spelläget bollspelet Uplink. Lägg även till möjligheten att skraddarsy egna loadouts samt en massa nya framtids-puffror och du har ett förträffligt tidsfördriv.

När det kommer till det audiovisuella är Advanced Warfare lika imponerande som det är förutsägbart. Den nya grafikmotorn bjuder upp till maffig next gen-dans och gör detta med bravur. Det handlar inte om marknadens snyggaste spel (på långa vägar) men en klar och tydlig förbättring jämfört med tidigare år samt bättre och mer livfull estetik.

Call of Duty: Advanced Warfare är å ena sidan en väntad uppföljare med fläskig ton och hänsynslöst underhållande multiplayer-matcher. Å andra sidan en frisk fläkt som tar ut svängarna i det spelmekaniska och ett fräscht koncept som vill bjuda in nya rekryter till serien. Inga gigantiska kliv framåt görs men att nora inspiration från såväl Halo som Crysis anser jag vara rätt väg att gå för en spelserie som stått oroväckande stilla i flera år.

8

Skrivet av Jonathan Björklund



ASSASSIN'S CREED UNITY

2 PLATTFORM PC PS4 XBOX ONE SPELTYP ACTION UTVECKLARE UBISOFT RELEASE UTE NU

U bisofts senaste del i Assassin's Creed-sagan är, ny hårdvara och storsatsning på maffig multiplayer till trots, ingen revolutionerande del i serien. Handlingen må kretsas kring just en revolution, men i sig är spelet på sin höjd en blyg revidering av det vi sysslats med sedan originalet 2007. Skådeplatsen är försatt till Paris under franska revolutionen; en extremt turbulent tid för många fransmän inom bonde- och borgarståndens som tröttnat på feodalt förtryck och upp-trissade priser på baguetter. Huvudpersonen Arno Dorian och berättelsen om hans jakt på sin förmyndares mördare är både rörligt berättad och inkonsekvent, men den historiska aspekten är väldigt spännande och spelvärlden som Arno rör sig i förbluffande detaljerad och stundtals rysligt atmosfärisk. Vissa scener framkallar rena Sagan om Ringen-vibbarna när torgen fylls av tusentals arga, gestikulerande fransosor. Imponerande, men tyvärr också på bekostnad av instabil skärmduppdatering.

Spelmässigt är det mesta ytterst bekant. Sjöstriderna är bortplockade och fokus ligger återigen på att planera och utföra lönnmord. Stridssystemet är förbättrat; vakterna står inte längre och väntar på sin tur att attackera utan agerar mycket mer aggressivt.

Frustrationen som spelkontrollen framkallar vägs upp av glädjen i det sprillans nya samarbetsläget som Unity erbjuder. Upp till fyra spelare kan lira tillsammans, variationen är bra och uppdragen kräver både samarbete och kommunikation mellan spelarna. Synd bara att singleplayerportionen, som fortfarande utgör huvuddelen av spelet, inte går att spela tillsammans med andra. I slutändan är Assassin's Creed: Unity ett bra spel, varken mer eller mindre. Det bjuder inte på några

direkta överraskningar

utan är precis vad vi alla förväntat oss.

Skrivet av Carl Brännström

7



FAR CRY 4

PLATTFORM MULTI SPELTYP ACTION UTVECKLARE UBISOFT UTGIVARE UBISOFT RELEASE UTE NU

Norrand. Ett hårt och kargt landskap höljt i mystik, klätt i skog och berg, snitslat med älvdålar och punkterat med insjöar. Här bär man vapen. Den ende (obetalde) radioprataren muttrar om förtryckarregimen i söder. Grävlingen är fruktad. Känslor är ett språk ingen talar. Fejder hanteras genom att kasta kött på varandra för att locka fram björnen. Det är med andra ord exakt som i Kyrat; den fiktionsregionen i Nepal som utgör skådeplatsen i Far Cry 4. Kanske är det därför som jag, med ursprung i de djupa, mörka skogarna i Västerbotten, trivs så förbaskat bra i spelet. Det är inte alls omöjligt. En mer sannolik anledning är dock att Kyrat som spelvärld är otroligt inbjudande, häpnadsväckande vacker och proppad med explosiv underhållning.

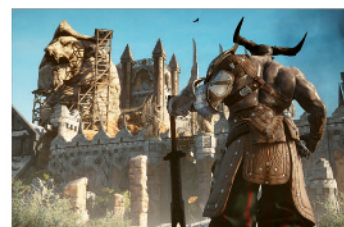
Inom loppet av några timmar har jag hunnit utföra en himla massa rätt otrevliga sysslor i Ubisofts stekheta fyra. Jag har lyckats fly ondskefulla militärstyrkor, ströslat brandbomber på tapirer från en gyrokopter, räddat gisslan med blott en fällkniv, sett elefanter jämna utposter med marken och bränt opiumfält med eldkastare. Till och med bussresor i Kyrat är förenade med adrenalinhöjande spänning. När huvudpersonen Ajay Ghale i inledningssekvensen tar bussen in i sitt hemland hinner han knappt spegla sig i sin mors urna innan baskerklädda soldater stoppar fordonet. Ajay är uppvuxen i USA men har rest hem för att sprida moderns aska på en speciell plats. En rätt enkel uppgift i sig men som försvåras av att det pågår ett blodigt inbördeskrig i regionen och att Ajay råkar vara barn till två (numera förolyckade) frontfigurer bland rebellerna. Saker och ting spårar givetvis ur snabbare än du hinner säga "medwurst" och snart är medresenärerna på bussen mördade och Ajay tillfångatagen av Kyrats platinablonda diktator Pagan Min. En häftig inledning till trots är berättelsen i Far Cry 4 spelets helt klart svagaste kort. Ajay dras

föga förvånande in i kampen mot Pagan och dennes mordiska lakejer men historien fungerar mest som en (snyggt förpackad) ursäkt för att spränga saker. Där ligger också spelets stora tjuvning; det finns så många sätt att sprida förödelse på. Du kan smyga dig fram i buskagen. Ta ut skurkarna en och en med kniven. Eller så kan du rusa in medelst gigantisk kulspruta och måla husfasaderna röda i hjärnsubstans. Det är helt upp till dig. Släng in en gigantisk uppsjö olika fordon, en otroligt oförutsägbar (och snuskigt rolig) artificiell intelligens och elefanter i mixen och du förstår att ingen situation är den andra lik. Ännu mer kaotiskt och roligt blir det om du gör detta tillsammans med en polare i spelets samarbetsläge.

Ubisoft har förvaltat de bästa beståndsdelarna från genombiljanta Far Cry 3 och bjuder här på ett minst lika inbjudande, expansivt och framförallt explosivt actionäventyr proppat av frihet, atmosfär och köttthungliga brunbjörnar.

Far Cry 4 är dessutom snuskigt läckert med fenomenal ljussättning och erbjuder konsekvent skärmmupdatering utan vare sig hack eller hicka, till samtliga format. Vi får utforska enorma landskap som skiftar mellan snöklädda berg och prunkande dalar och flera gånger är det svårt att inte stanna upp och bara beundra utsikten. Ett blekt spelår avrundas med en riktigt mysig actionupplevelse. **Skrivet av Carl Brännström**

9



DRAGON AGE INQUISITION

PLATTFORM MULTI SPELTYP ROLLSPEL
UTVECKLARE BOWARE RELEASE UTE NU

Precis som vanligt är det resan och inte slutmålet som är det väsentliga i rollspel. När jag och min nya demonhand springer ut i den nya Dragon Age-världen för att stänga helvetesportar är det med gott mod. En timme senare och det goda modet har försvunnit lite. Stridsmekaniken är aningen bölig, särskilt i början av spelet. Det känns ganska exakt som att spela ett turbaserat rollspel. Bataljerna saknar tyvärr både nerv, intensitet och framförallt djup.

Lyckligtvis är innehållet (och miljövariationen) i spelvärlden desto mer imponerande. Sidouppdragen innebär härlig variation i kombination med huvudmålen samtidigt som bakgrundshistorien känns otroligt välfylld. Ett tag in i äventyret får jag chansen att leka fältherre genom att beordra mina trupper att utföra uppdrag åt mig genom att skicka ut dem på världskartan utan min uppsikt. Inquisition har en lång startsträcka, men när äventyret satts i rejäl rullning är det mysigt på klassiskt rollspelsvis. Innehållet är minst sagt massivt och att känna sig överväldigad av den stadigt ökande journalen av sysslor är inte alls ovanligt.

Det krävs dock inga hökögon för att inse att Bioware har tagit genvägar och stressat fram vissa delar även fast andra partier doftar ljuvligt av kvalitet. Spelets enskilt största problem, stridsystemet, är givetvis det stora fokuset i det Diablo-inspirerade multiplayer-läget och även om spelläget i sig inte känns pliktskyldig är det svårt att hitta någon långvarig glädje på grund av just detta. Äventyret saknar kort och gott den genomgående känslan av finpolering som framförallt Mass Effect-serien erbjuder där allt från dialog, kameravinklar, manus och berättarteknik andas renodlad briljans. Inquisition är aldrig någonsin dåligt, tvärtom, det är dock inte fullt så bra som jag hade hoppats på. **Skrivet av Simon Eriksson**

7



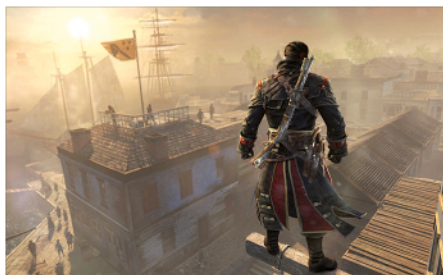
STYX: MASTER OF SHADOWS

PLATTFORM PC PS4 XBOX ONE SPELTYP ACTION RELEASE UTE NU

Goblin-tjuven Styx växer snabbt på mig. Han är snabbkäftad, charmig och något så annorlunda som en illful och klumpig bandit i ett äventyr som löst baseras på samma universum som Of Orcs and Men. Sägarna ska att detta är ett äventyr som kräver en ängels tålmod, för Styx är fullkomligt oduglig att slåss med, så det gäller att vänta, krypa under bord, vänta, släcka facklor, vänta och sedan repetera. Upplägget påminner lite om Hitman: Absolution i och med att det hela tiden är linjärt, men har otaliga lösningar på samma problem. Tyvärr är spelkontrollen inte riktigt så fin-

7

slipad som den borde ha varit. Trots det är detta en riktigt charmig överraskning. Skrivet av Jonas Mäki



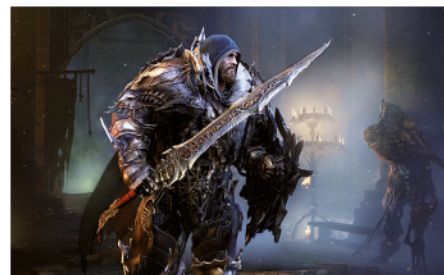
ASSASSIN'S CREED ROGUE

PLATTFORM PS3 X360 SPELTYP ACTION RELEASE UTE NU

Lite i skymundan har Ubisoft släppt den tredje och sista delen i de senaste årens amerikanska lönnmördaräventyr. Här får vi stifta bekantskap med lönnmördaren Shay Patrick Cormac, som tycks ha ledsnat på gillets metoder och därför ansluter sig till arvfienden Templars. Det ger ett annorlunda Assassin's Creed-äventyr där mycket av det vi lärt oss i serien plötsligt är fel. I grund och botten är detta bara fjolårsspelet Black Flag i ny skrud, och det känns som om jag har rest bakåt i tiden. Men trots det är detta oväntat genomarbetat och även ett av de största spelen i serien, samt ett värdigt farväl till de

7

konsoler där serien en gång startade. Skrivet av Jonas Mäki



LORDS OF THE FALLEN

PLATTFORM PC PS4 XBOX ONE SPELTYP ACTION RELEASE UTE NU

Utrustad med magier och bredsvärd tampas Harkyn i medeltidsmiljö mot allt svårare bossar i en mumsig Dark Souls-kopia. Under ytan döljer sig en lättillgänglighet som gör att Lords of the Fallen passar svärdskygga nybörjare. Ljuseffekterna är ursnygga medan ansiktsanimationerna är totalt värdelösa, men det är den klokkrent tunga spelkontrollen och de vilda bossbataljerna som är de verkliga stjärnorna i spelet. Bossarnas liv är uppdelat i faser och när livmätaren når nästa streck, inleds ett nytt attackmönster. Fler spärställen, mer lättbegriplig story och fiender som inte är omöjliga att besegra, gör Lords of

8

the Fallen till en härlig överraskning. Skrivet av Jerry Fogselius

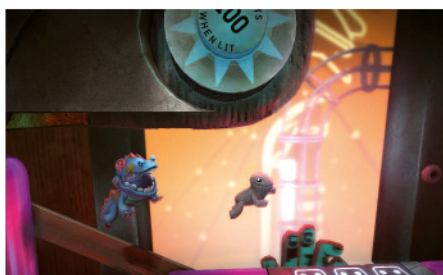


TOYBOX TURBOS

PLATTFORM PC PS3 XBOX 360 SPELTYP PARTY RELEASE UTE NU

Om du, precis som jag, blickar tillbaka på 16 bits-eran som en förlovad tid där Codemasters genombiljanta Micro Machines II: Turbo Tournament stal på tok för mycket av din tid - är Toybox Turbos ett av de där självklara spelköpen nu i höst. För det här spelet tar vid exakt där Micro Machines V4 slutade och låter mig ratta gulliga småbilar på allt från köksbord till trädkojor och spelbarheten känns precis sådär lekfull men ändå utmanande som jag hade hoppats på. Givetvis är singleplayerdelen kort och poänglös men som multiplayer spel är detta fullständigt klokkrent med härlig grafik, klokkren presentation och underbar musik. Skrivet av Petter Hegevall

8



LITTLE BIG PLANET 3

PLATTFORM PS3 PS4 SPELTYP PLATTFORM RELEASE UTE NU

Tre nya figurer med specialtiesdda, individuella förmågor utgör den stora spelmässiga nyheten i Little Big Planet 3. Tack vare vrålgulliga tygvovven Oddssock går det nu att springa snabbt och vägg-hoppa vilket är en härlig nyhet. Detta skänker spelmässig variation till en titel där det mesta känns som uppgraderingar av föregångaren snarare än något helt nytt. Till exempel finns fler verktyg för att bygga banor och kraftbonusar, men när man väl börjar spela är det mesta bekant, med både styrkor och svagheter intakta. Singleplayer håller inte heller samma klass som tidigare delar och i slutändan är detta ett bra spel, dock inte jättebra. Skrivet av Jonas Mäki

7



ESCAPE FROM DEAD ISLAND

PLATTFORM PC PS3 X360 SPELTYP ACTION RELEASE UTE NU

Svenska Fatshark erbjuder i stickspåret Escape From Dead Island flertalet nya, spelmekaniska grepp som lös med sin frånvaro i Techlands originals spel. Tredjepersonsvyn, serietidningsstilen, smygandet och den rätt nervpirrande storyn är alla nya komponenter. Återanvändandet av miljöer för att efterlikna ett gammeldags äventyrsspel kommer i vägen för variationen emellanåt och jag är inte överdrivet förtjust i de malplacerade bossarna. Trots flera beståndsdelar som inte riktigt fungerar, däribland gräslig grafik och ogenomtänkt bandesign, lyckas den psykedeliska, märkliga handlingen och den solida spelmekaniken dra upp betyget till sex. Skrivet av Simon Eriksson

6

Läs mängder av hårdvarutester
Gamereactor.se/hardvara

TESTAT



1



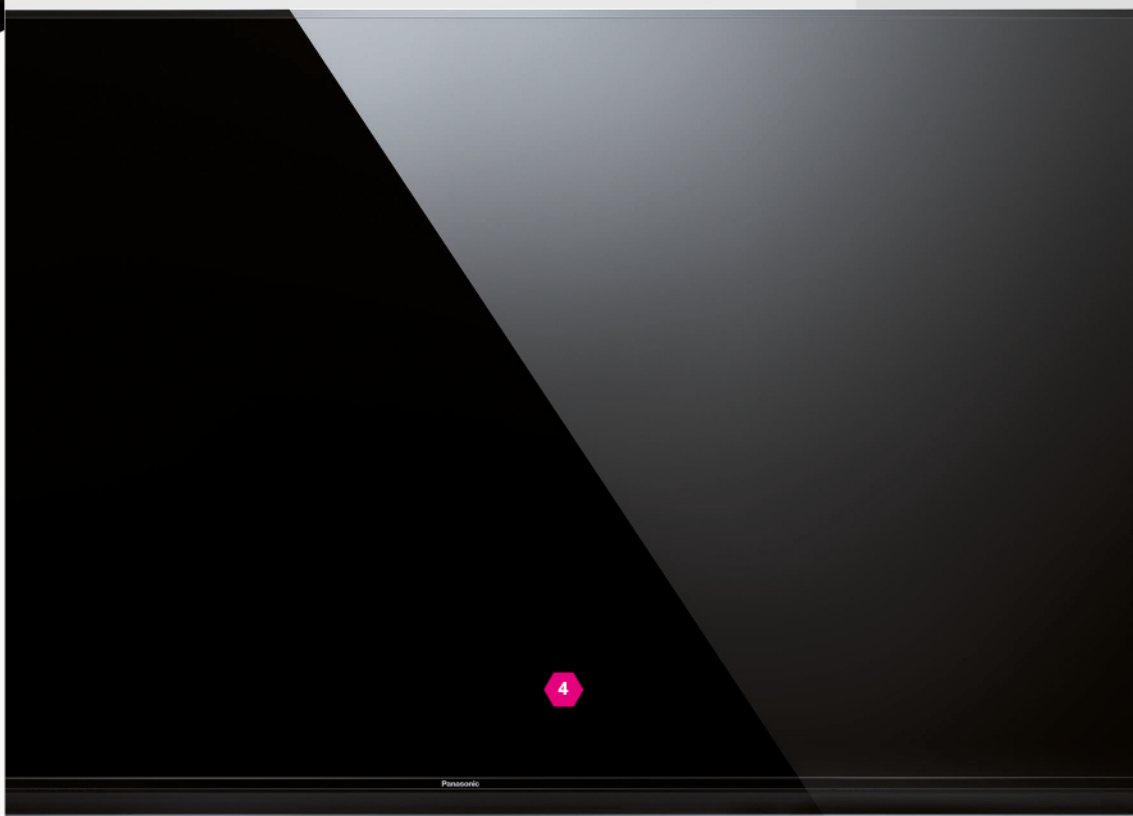
2



3



4



4

1 Panasonic HTB880

LJUDLIMPA | PANASONIC | UTE NU | 5 495,-

Panasonic HTB880 är en urläskert designad ljudlimpa som levereras med trådlös Bluetooth-subwoofer, möjligheten att vidarebefodra 4K och 3D-videosignal samt enligt tillverkaren själv "imponerande surround-duglighet". Efter en vecka tillsammans med HTB880 är vi inte riktigt redo att hålla med. Designen är som sagt underbart snygg och funktionaliteten är mycket god. Det som drar ned betyget är den något ihåliga, tunna och ofta mekaniska ljudbilden som inte har en suck mot exempelvis Sonos Playbar eller Philips HTL5140. Gamereactors betyg: 6

2 Sony RX100-3

DIGITALKAMERA | SONY | UTE NU | 7 995,-

En ultrakompakt digitalkamera som rymms i bröstfickan, som erbjuder prestanda som kan konkurrera med systemkameror för det dubbla priset... Ja, det låter lite för bra för att vara sant men Sonys senaste RX-modell är verkligen precis så otrolig. Precis som sin kritikerhyllade föregångare handlar detta om en ordentligt välbyggd liten pjäs vars förmåga att producera sanslöst bra bilder och smått pervers videokvalitet via dess Carl Zeiss-lins har imponerat på samtliga av oss på redaktionen. Vi pensionerar härmed vår gamla Canon EOS 60D Gamereactors betyg: 9

3 Sony BDP-S6200

BLURAY-SPELARE | SONY | UTE NU | 1 695,-

I budgetklassen finns det just nu ingen spelare som rår på Sonys S6200. Trots plastigt yttre och en riktigt risig liten minifjärrkontroll är det svårt att hitta några egentliga minuspunkter när man sätter sig ned för att granska den. Bilden är, tack vare dubbla bildprocessorer och Sonys genuint superba brusfilter, ren, klar, detaljstark och färgmässigt neutral. Ljudet är dessutom dynamiskt och balanserat och även om lite mer kropp inte hade skadat när det kommer till ljudbilden, är det inget som drar ned det ordentligt höga betyget. Gamereactors betyg: 9

4 Panasonic AX900

LED-TV | PANASONIC | UTE NU | 44 995,-

Panasonics nya (snordyra) flaggskepp är här och tanken är att den här skärmen ska ersätta tillverkarens sista plasma-generation (VT60 och ZT60). AX900 innehåller en bakgrundsbelyst 4K-panel som imponerar något otroligt vid första anblick. Svärten doftar "plasma" lång väg och färgerna är neutrala och lugna redan ur kartong. Tillkommer gör ljuvlig skärpa och en strålande fjärrkontroll. Tyvärr lider AX900 av rysligt hög input lag (88 ms) vilket gör skärmen till rena rama katastrofen för den som avser att spela på den. Tråkigt. Gamereactors betyg: 7



5 Roccat Kave XTD 5.1

HEADSET | ROCCAT | UTE NU | 1 595:-

Roccats senaste headset är behagligt att bära med gedigen byggkvalitet, klart godkänd mikrofon och skaplig design. Surround-effekten är bra och basen ordentlig. Minus dock för lite väl gröttigt mellanregister. Gamereactors betyg: 6

6 Roccat Tyon

DATORMUS | ROCCAT | UTE NU | 995:-

Tyon är en av de bättre mössen vi testat de senaste åren. Härlig passform och grym precision. Gamereactors betyg: 8

7 Panasonic BDT700

BLURAY-SPELARE | PANASONIC | UTE NU | 3 995:-

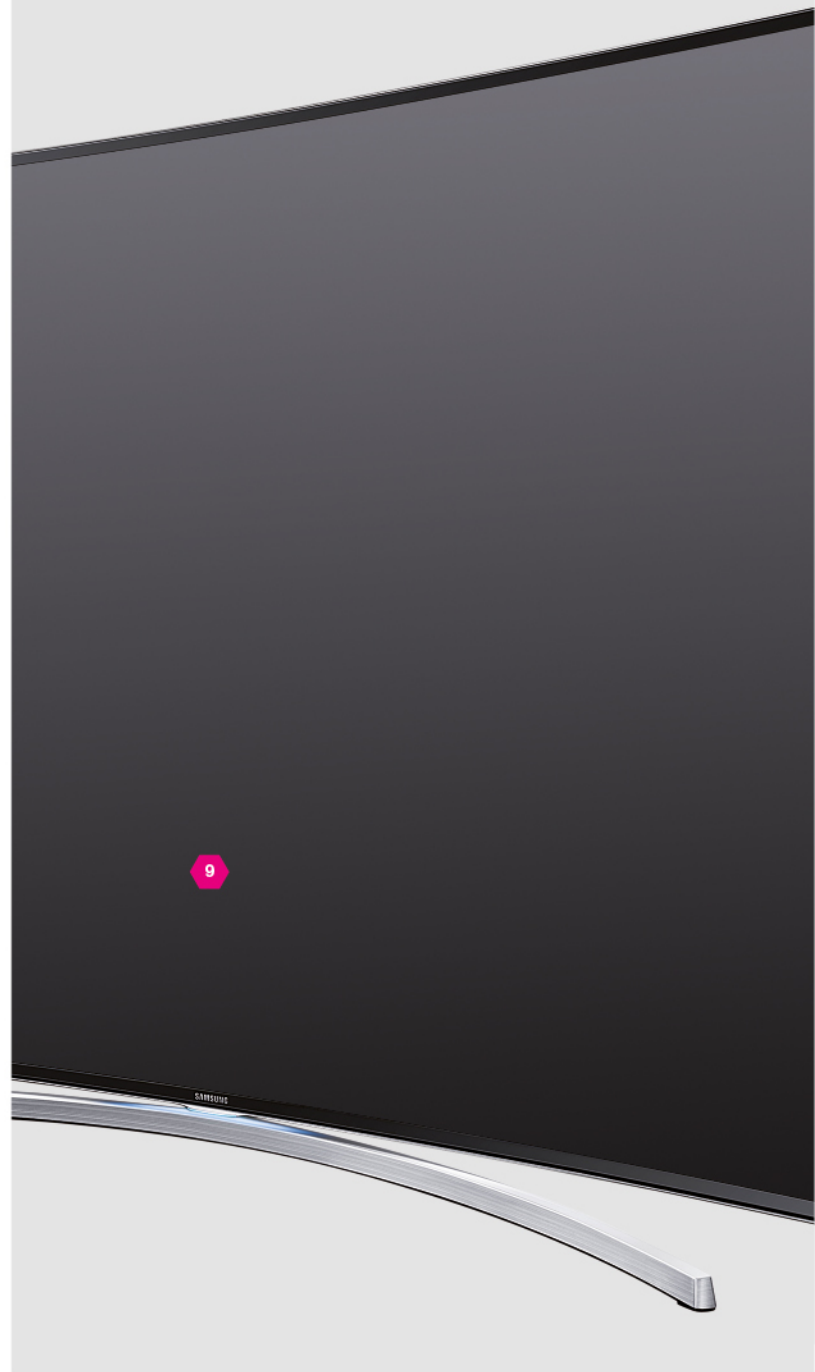
När Panasonic meddelade att de med nysläppta BDT700 avser att tävla med konkurrerande spelare som kostar dubbelt så mycket, skrockade vi på redaktionen lite belåtet och blåste luft ut genom näsan för att understryka vår skepsis. Men efter två veckor med BDT700 är vi inte bara imponerade utan även chockerade över hur bra den här spelaren är. Fenomenal skärpa, perfekt vitbalans, härligt följsam bildhantering och grym detaljrikedom. Ljudet är också bra, inte supervarmt eller robust som i Oppo, men bra. Gamereactors betyg: 9



8 Polk N1 Gamingbar

LJUDLIMPA | POLK | UTE NU | 3 995:-

Polk har börjat släppa prylar ur sin design tunga lifestyle-serie även här i Sverige och en av de som uppmärksammas mest är ljudlimpan N1. Den N1 har stöd för APTX över Bluetooth, en teknik som ger högre ljudkvalitet vid trådlös uppspelning förutsatt att stöd finns inbyggt även i ljudkällan och dialogljudet är rent och klart. Tyvärr är i stort sett allt annat dåligt och N1 är ingenting vi kan rekommendera. Ful design, slapp bas, få inställningsmöjligheter och bristande musikalitet är bara några av minuspunkterna. Gamereactors betyg: 4



9 Samsung UE65H8000

LED-TV | SAMSUNG | UTE NU | 25 995:-

Själva begreppet Smart-TV missbrukas ofta och gärna. Flera av de "smarta" skärmarna som Gamereactor testat under de senaste fem åren har snarare varit korkade. Samsungs skärmar känns smarta, dock, och UE65H8000 imponerar från första stund. Svärten är väldigt bra, dynamiken klockren, skärpan strålande och följsamheten i hur panelen ritat upp bilden exemplarisk. Ansi-kontrasten har kunnat varit aningen, aningen bättre och betraktningssvinkeln imponerar ej men i övrigt är detta en klockren TV med urläcker design. Gamereactors betyg: 8

PLAYSTATION 4

Sonys nya konsol släpptes i november 2013 och är den mest kraftfulla på marknaden och erbjuder förutom imponerande prestanda och en superb handkontroll en riktigt kapabel Blu-ray-spelare.

Pris 3 995 kronor Tillverkare Sony Släpptes 29 november 2013

1

THE LAST OF US: REMASTERED

Speltyp ACTION Utvecklare NAUGHTY DOG Utgivare SONY Betyg 10

Ett av tidernas absolut bästa spel blev precis ännu bättre till PS4

2

NEW GRAND THEFT AUTO V

Speltyp ACTION Utvecklare ROCKSTAR Utgivare 2K Betyg 10

Fenomenal sandlåda proppad med underbara karaktärer

3

ALIEN ISOLATION

Speltyp SKRÄCK Utvecklare CREATIVE ASSEMBLY Utgivare SEGA Betyg 9

Snyggt, stämningsfullt, utmanande, spännande och skrämmande

4

NEW THE WOLF AMONG US

Speltyp ÄVENTYR Utvecklare TELLTALE Utgivare WARNER Betyg 9

2014 års mest spännande och snyggt berättade äventyr

5

THE VANISHING OF ETHAN CARTER

Speltyp ÄVENTYR Utvecklare THE ASTRONAUTS Utgivare NGP Betyg 9

Ett visuellt enastående äventyr med oöverträffad atmosfär

6

WATCH DOGS

Speltyp ACTION Utvecklare UBISOFT Utgivare UBISOFT Betyg 9

Mustig sandlåda proppad av atmosfär och riktigt läcker grafik

7

CHILD OF LIGHT

Speltyp ACTION Utvecklare UBISOFT Utgivare UBISOFT Betyg 9

Drömskt, vackert... Precis såhär ska en bra saga vara

8

NEW FAR CRY 4

Speltyp ACTION Utvecklare UBISOFT Utgivare UBISOFT Betyg 9

Ultraköttig charterresa till årets tveklöst snyggaste spelvärld

9

NBA 2K15

Speltyp SPORT Utvecklare VISUAL CONCEPTS Utgivare 2K Betyg 9

Den bästa basketsimulatoren vi någonsin testat. Punkt slut

10

DESTINY

Speltyp ACTION Utvecklare BUNGIE Utgivare ACTIVISION Betyg 8

Halo-teamets expansiva onlineäventyr är beroendeframkallande

Samtliga av listorna i GAMEREACTORS köpguide baseras enbart på redaktionens samlade åsikter och har ingenting att göra med försäljningssiffror eller popularitet i form av antal aktiva spelare.



INHANDLA THE LAST OF US: REMASTERED

Uncharted-studios 2013-mästerverk The Last of Us släpptes i somras till Playstation 4 i uppdaterad form. Snyggare texturer, bättre mellansekvenser och högre skärmappdatering gjorde ett redan briljant äventyr ännu bättre. Ett soklart måste till PS4.

PS VITA

Trots att försäljningsframgångarna uteblivit, finns det gott om titlar till Vita. Spelen kan köpas på kassett eller laddas ned, och det finns redan flera guldkorn.

Pris 2 195 kronor Tillverkare Sony Släpptes 22 februari 2012

1

PERSONA 4 THE GOLDEN

Speltyp ROLLSPEL Utvecklare ATLUS Utgivare ATLUS Betyg 9

Ett fantastiskt litet rollspel fyllt till bredden av charm

2

METAL GEAR SOLID HD COLLECTION

Speltyp ACTION Utvecklare KONAMI Utgivare KONAMI Betyg 8

Härligt högupplöst samling innehållande tre bra spel

3

TEARAWAY

Speltyp PLATTFORM Utvecklare MEDIA MOLECULE Betyg 9

Originell plattformspärila från studion bakom Little Big Planet

4

FIFA FOOTBALL

Speltyp SPORT Utvecklare EA SPORTS Utgivare EA Betyg 8

Välbyggd mikrofotboll proppad med härliga hat tricks

5

TOUCH MY KATAMARI

Speltyp PLATTFORM Utvecklare NAMCO Utgivare NAMCO Betyg 8

Skruvade plattformspromenader och charmig estetik

6

LUMINES: ELECTRONIC SYMPHONY

Speltyp MUSIK Utvecklare Q Utgivare UBISOFT Betyg 8

Det unika konceptet i Lumines håller fortfarande

7

LITTLE BIG PLANET VITA

Speltyp PLATTFORM Utvecklare TARSIER Utgivare SONY Betyg 8

Heltrevligt banbyggande när Sackboy intar Playstation Vita

8

RAYMAN ORIGINS

Speltyp PLATTFORM Utvecklare UBISOFT Utgivare UBISOFT Betyg 8

Det bärbara formatet passar Ubisofts plattformspajas perfekt

9

BLAZBLUE: CONTINUUM SHIFT EXTEND

Speltyp FIGHTING Utvecklare ARC Utgivare ARC SYSTEMS Betyg 8

Benhårt mangasmisk med grym balans och härlig design

10

GRAVITY RUSH

Speltyp ACTION Utvecklare SONY Utgivare SONY Betyg 8

Det säregna Gravity Rush är en av konsolens bästa titlar



INHANDLA ALIEN ISOLATION

Teamet som under de senaste 15 åren dominerat strategigenren med Total War-serien laddade om, bytte genre och bjöd på ett av de tio senaste årens tveklöst mäktigaste skräckstunder. Ryslig atmosfär, strålande tempovariation och fenomenal design gör Isolation till en klar vinnare.



INHANDLA PORTAL 2

Ultrapräcisa dödspussel, portaler, potatisar, samarbetsmöjligheter, ondskefulla megadatorer och en hel del expansiva idéer är vad Half-Life-studios bejublade uppföljare erbjuder. För spel utmanar oss lika mycket som Portal 2 vars fysikbaserade pussel känns lika fräscha även under den tredje genomspelingen.

XBOX ONE

Efter en skakig start har Xbox One blivit en prisvärd konsol utan Kinect med många tunga exklusiviteter, flest appar, suverän handkontroll och gott om nya funktioner.

Pris 4 499 kronor Tillverkare Microsoft Släpptes 5 september 2014

PC / WINDOWS

Tack vare Steam och GoG har PC på nytt fått sig ett uppsving. Idag kommer alla stora spel i överlägsna versioner, om än ibland med några veckor extra väntetid.

Pris Varierar Tillverkare Varierar Släpptes För 900 år sedan

1

NEW GRAND THEFT AUTO V

Speltyp ACTION Utvecklare ROCKSTAR Utgivare 2K Betyg 10

Rockstars mästerverk femma finns nu i uppfärskad storför

2

ALIEN ISOLATION

Speltyp SKRÄCK Utvecklare CREATIVE ASSEMBLY Utgivare SEGA Betyg 9

Kollektiv dropa i byxan tack vare Total War-skaparnas skräck

3

TITANFALL

Speltyp ACTION Utvecklare RESPAWN Utgivare EA Betyg 9

Call of Duty-folket bjuder på adrenalinjockt multiplayeremys

4

NEW FAR CRY 4

Speltyp ACTION Utvecklare UBISOFT Utgivare UBISOFT Betyg 9

Elefanter, raketkastare och en rosaklädd skurk med pottfrisyr

5

CHILD OF LIGHT

Speltyp ACTION Utvecklare UBISOFT Utgivare UBISOFT Betyg 9

Helmysigt och superläckert sagoäventyr med dialog på rim

6

WATCH DOGS

Speltyp ACTION Utvecklare UBISOFT Utgivare UBISOFT Betyg 9

Släpp lös hacker-entusiasten i Ubisofts mastiga actionthriller

7

SUNSET OVERDRIVE

Speltyp ACTION Utvecklare INSOMNIAC Utgivare MICROSOFT Betyg 8

Väldsam cool, färgsprakande arkadaction proppad av humor

8

MIDDLE-EARTH: SHADOW OF MORDOR

Speltyp ACTION Utvecklare MONOLITH Utgivare WARNER Betyg 8

Gollum, Sauron och Frodo behöver alla smisk i denna actionfest

9

VALIANT HEARTS: THE GREAT WAR

Speltyp ÄVENTYR Utvecklare UBISOFT Utgivare UBISOFT Betyg 8

Ett gripande vackert och tänkvärdt äventyr som du inte bör missa

10

FIFA 15

Speltyp SPORT Utvecklare EA SPORTS Utgivare EA Betyg 8

Trots initiala serverbekymmer är årets fotbollsfest riktigt, riktigt bra

1

BIOSHOCK INFINITE

Speltyp ACTION Utvecklare ROCKSTAR Utgivare 2K GAMES Betyg 10

Den andliga uppföljaren till Bioshock leverar på alla punkter...

2

THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM

Speltyp ROLLSPEL Utvecklare BETHESDA Utgivare BETHESDA Betyg 10

Bethesdas episka rollspel är fortfarande oöverträffat

3

STARCRRAFT II: WINGS OF LIBERTY

Speltyp STRATEGI Utvecklare BLIZZARD Utgivare ACTIVISION Betyg 9

Styr dina trupper med järnhand i detta välbalanserade strategispel

4

THE STANLEY PARABLE

Speltyp ÄVENTYR Utvecklare / Utgivare GALACTIC CAFE Betyg 9

Ett av de smartaste och mest tänkvärda spelen genom alla tider

5

DIABLO III

Speltyp ACTION Utvecklare BLIZZARD Utgivare BLIZZARD Betyg 9

Gruvligt grymt grottmys tillsammand med Blizzards trollpackor

6

PORTAL 2

Speltyp PUSSEL Utvecklare VALVE SOFTWARE Utgivare EA Betyg 9

Portalgeväret går varmt i denna underbart finurliga pusselpärla

7

NEW THE WOLF AMONG US

Speltyp ÄVENTYR Utvecklare TELLTALE Utgivare WARNER Betyg 9

Otroligt stilfull noir-historia proppad med fantastiska karaktärer

8

NEW FAR CRY 4

Speltyp ACTION Utvecklare UBISOFT Utgivare UBISOFT Betyg 9

Lev rövare med ett raketgevär högt ovan havet i Ubisofts fyra

9

THE WITCHER 2: ASSASSINS OF KINGS

Speltyp ROLLSPEL Utvecklare CD PROJECT Utgivare NAMCO Betyg 9

Mörkt och våldsam rollspel proppad med sköna upptäcksfärder

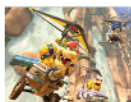
10

MINECRAFT

Speltyp PUSSEL Utvecklare MOJANG Utgivare MOJANG Betyg 9

Skapa och bygg vad du vill i detta helsvenska minimästerverk

Samtliga av listorna i GAMEREACTORS köpguide baseras enbart på redaktionens samlade åsikter och har ingenting att göra med försäljningssiffror eller popularitet i form av antal aktiva spelare.



INHANDLA MARIO KART 8

Nintendos kulörta racing har inte varit bättre på 20 år med tjuvig grafik, fantastiska banor, medryckande musik och koplösa mängder innehåll. Som första spel i serien har det även bra onlinestöd och intressant nedladdningsbart material med inslag från bland annat Animal Crossing och Zelda.



INHANDLA ZELDA: A LINK BETWEEN WORLDS

För första gången sedan Ocarina of Time tog Nintendo modet till sig att spelmässigt förändra Zelda. Resultatet blev ett lika fritt som underhållande spel som lät oss utforska Hyrule i vår egen takt och i slutändan är detta ett av de bästa Zelda-spelen på senare år, och definitivt det bästa bärbara.

NINTENDO WII U

Nintendo kliver in i HD-generationen med Wii U vars maffiga gamepad kan användas till både spel, film och surfande. Tablet-kontrollen ger även unika spelupplevelser.

Pris 3 499 kronor Tillverkare Nintendo Släpptes 30 november 2012

1

SUPER MARIO 3D WORLD

Speltyp PLATTFORM Utvecklare / Utgivare NINTENDO Betyg 10
Klassisk Nintendo-magi i ny förpackning. Ett mästerverk

2

MARIO KART 8

Speltyp RACING Utvecklare / Utgivare NINTENDO Betyg 9
Kartbaserad ultraspelglädje dränkt i färgsprakande grafik

3

PIKMIN 3

Speltyp STRATEGI Utvecklare / Utgivare NINTENDO Betyg 9
Otroligt välgjord trea i Nintendos ultragulliga strategiserie

4

RAYMAN LEGENDS

Speltyp PLATTFORM Utvecklare / Utgivare UBISOFT Betyg 9
Ett av de mest lekfulla multiplayer-spelen vi någonsin testat

5

NEW SUPER MARIO BROS U

Speltyp PLATTFORM Utvecklare / Utgivare NINTENDO Betyg 8
Miyamotos korpulente rörpular är charmig, som vanligt

6

BAYONETTA 2

Speltyp ACTION Utvecklare PLATINUM Utgivare NINTENDO Betyg 8
Coolt ultrasmisk signerat spelvärldens bästa dödshäxa

7

HYRULE WARRIORS

Speltyp ACTION Utvecklare TECMO Utgivare NINTENDO Betyg 8
Helsmaskig fusion mellan Dynasty Warriors och Zelda

8

LEGO CITY UNIVERSE

Speltyp ACTION Utvecklare TT GAMES Utgivare NINTENDO Betyg 8
GTA möter dansk plast i TT Games supercharmiga pärla

9

ZELDA: WIND WAKER HD

Speltyp ÄVENTYR Utvecklare / Utgivare NINTENDO Betyg 8
Det mysiga Gamecube-originalet i re-mastrad utgåva

10

DK COUNTRY: TROPICAL FREEZE

Speltyp PLATTFORM Utvecklare RETRO Utgivare NINTENDO Betyg 8
Bananotkiga primater i old school-doftande äventyr

NINTENDO 3DS

Inget aktuellt format har lika många fullpottare som 3DS, som finns i flera olika utföranden och prisklasser. Snart kommer dessutom en ny förbättrad enhet kallad New.

Pris 1 799 kronor Tillverkare Nintendo Släpptes 25 mars 2011

1

ZELDA: OCARINA OF TIME 3D

Speltyp ÄVENTYR Utvecklare NINTENDO Utgivare NINTENDO Betyg 10
Underbar uppfräschning av Nintendos gamla mästerverk

2

ANIMAL CROSSING: NEW LEAF

Speltyp SIM Utvecklare NINTENDO Utgivare NINTENDO Betyg 9
Maximal mysfaktor när Animal Crossing når 3DS

3

FIRE EMBLEM: AWAKENING

Speltyp ROLLSPEL Utvecklare IS Utgivare NINTENDO Betyg 9
Ett riktigt, riktigt bra rollspel som du verkligen bör äga...

4

ZELDA: A LINK BETWEEN WORLDS

Speltyp ÄVENTYR Utvecklare NINTENDO Utgivare NINTENDO Betyg 9
Utmanande, mysigt och väldigt vackert rent grafiskt

5

SUPER MARIO 3D LAND

Speltyp PLATTFORM Utvecklare NINTENDO Utgivare NINTENDO Betyg 9
Underhållande och proppat med mumsig Nintendo-charm

6

MARIO GOLF: WORLD TOUR

Speltyp SPORT Utvecklare NINTENDO Utgivare NINTENDO Betyg 9
Lekfull och utmanande BolliBompa-golf signerat Mario

7

KID ICARUS: UPRISING

Speltyp ACTION Utvecklare PROJECT SORA Utgivare NINTENDO Betyg 9
Maffig action proppad med härlig musik och mäktiga bossar

8

STAR FOX 64 DS

Speltyp ACTION Utvecklare NINTENDO Utgivare NINTENDO Betyg 8
Lylat-galaxen är sig lik när Fox med vänner återvänder

9

METAL GEAR SOLID: SNAKE EATER 3D

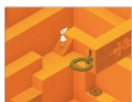
Speltyp ACTION Utvecklare KONAMI Utgivare KONAMI Betyg 8
Hideo Kojimas kedjörkande spionorm i absolut högform

10

THEATRHYTHM FINAL FANTASY

Speltyp MUSIK Utvecklare INDIES ZERO Utgivare SQUARE Betyg 8
Härligt musikspel proppat med Final Fantasy-trivia

Samtliga av listorna i GAMEREACTORS köpguide baseras enbart på redaktionens samlade åsikter och har ingenting att göra med försäljningssiffror eller popularitet i form av antal aktiva spelare.



INHANDLA MONUMENT VALLEY

Ida såg så ensam och vilken ut framför den där till synes omöjliga labyrinten. Vi bestämde oss för att hjälpa henne. Det blev en bana till. Och en till. Och en till. Så där höll det på i ett underbart pusselspel som helt omdefinierade hur bra smartphone-titlar kan vara både spelmässigt och estetiskt i ett alldeles underbart miniläventyr.



INHANDLA FINAL FANTASY DIMENSIONS

Final Fantasy V är ett mästerverk, men vad många missat är att det indirekt fick en uppföljare i form av det mästerverket Dimensions. Detta är verkligen perfekt anpassat för smartphone och lätt att plocka upp och spela som svårt att lägga ifrån sig. Ett riktigt kalasspel.

IPHONE & IPAD

Smartphone-spel kommer ofta först till Apples format och stannar sedan där. Det ger ett överlägset spelbibliotek fyllt med både små och stora titlar. Alla stora utvecklare har projekt på gång till lös.

Pris 6 995 kronor Tillverkare Apple Släpptes 27 juni 2007

1

YEAR WALK

Speltyp ÄVENTYR Utvecklare SIMOGO Utgivare SIMOGO Betyg 9

En surrealistisk urskön promenad genom svensk nysnö...

2

MONUMENT VALLEY

Speltyp PUSSEL Utvecklare USTWO Utgivare USTWO Betyg 9

Besök en sanslöst vacker spelvärld i detta mumsiga pussel

3

THE BANNER SAGA

Speltyp ROLLSPEL Utvecklare STOIC Utgivare STOIC Betyg 9

Ett mycket minnesvärd saga, oavsett om du gillar rollspel eller ej

4

SUPERBROTHERS: SWORD & SORCERY EP

Speltyp ÄVENTYR Utvecklare CAPYBARA Utgivare CAPYBARA Betyg 9

Vackert och mysigt äventyrsspel proppat med personlighet

5

THE WOLF AMONG US

Speltyp ÄVENTYR Utvecklare TELTAL Tale Utgivare WARNER Betyg 9

Bigby Wolf gör staden (o)säker i Teltales mustiga deckare

6

FINAL FANTASY DIMENSIONS

Speltyp ROLLSPEL Utvecklare SQUARE Utgivare SQUARE Betyg 9

Ett fiffigt och belönande stridssystem med stor mängd taktik

7

INFINITY BLADE II

Speltyp ACTION Utvecklare CHAIR Utgivare EPIC GAMES Betyg 9

Mobilmarknadens snyggaste spel och en häftig actionupplevelse

8

NOVA 3

Speltyp ACTION Utvecklare GAMELOFT Utgivare GAMELOFT Betyg 9

Ultrabust actionfest som doftar lagom mycket av Halo Reach

9

MINECRAFT: POCKET EDITION

Speltyp PLATTFORM Utvecklare MOJANG Utgivare MOJANG Betyg 8

Bygg en koja, dräp en get, snida en riktigt tjugig näverflöjt

10

RAYMAN JUNGLE RUN

Speltyp PLATTFORM Utvecklare UBISOFT Utgivare UBISOFT Betyg 8

Mysig grafik och lättsamt upplägg i denna plattformspårla

FINAL FANTASY DIMENSIONS

Speltyp ROLLSPEL Utvecklare SQUARE Utgivare SQUARE Betyg 9

Grymt rollspel med härlig story och ett djupt yrkessystem

2

MONUMENT VALLEY

Speltyp PUSSEL Utvecklare USTWO Utgivare USTWO Betyg 9

Estetiskt sett det snyggaste mobilspelet vi någonsin sett

3

ORGAN TRAIL: DIRECTOR'S CUT

Speltyp STRATEGI Utvecklare TMWMH Utgivare TMWMH Betyg 9

Hantera resurser i flykt från hungriga zombies i skön parodi

4

GREAT BIG WAR GAME

Speltyp STRATEGI Utvecklare RUBICON Utgivare RUBICON Betyg 9

Turbaserat krig där röd armé möter blå på färgglatt slagfält

5

ANOMALY: KOREA

Speltyp STRATEGI Utvecklare 11 BIT Utgivare 11 BIT Betyg 9

Snällrikt spegelvänd tower defence där du spelar anfallarna

6

NOVA 3

Speltyp ACTION Utvecklare GAMELOFT Utgivare GAMELOFT Betyg 9

I rymden kan alla höra dig... plinka med fingrarna på mobilen

7

SONIC JUMP

Speltyp PLATTFORM Utvecklare HARLIGHT Utgivare SEGA Betyg 8

Vanebildande evighetshopp-spel där Sonic når nya höjder

8

RAYMAN JUNGLE RUN

Speltyp PLATTFORM Utvecklare UBISOFT Utgivare UBISOFT Betyg 8

Härlig plattformsfest där Rayman springer och du skuttar

9

GUNS 'N' GLORY HEROES

Speltyp STRATEGI Utvecklare CREOL Utgivare HANDYGAMES Betyg 8

Charmigt tower defence med mysigt färgglad fantasyinraming

10

MINECRAFT: POCKET EDITION

Speltyp PLATTFORM Utvecklare MOJANG Utgivare MOJANG Betyg 8

Det svenska spelundret fungerar riktigt väl till Android

Samtliga av listorna i GAMEREACTORS köpguide baseras enbart på redaktionens samlade åsikter och har ingenting att göra med försäljningsiffror eller popularitet i form av antal aktiva spelare.

GAMEREACTOR 115

MAKING OF

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

Under hela året ser vi på Gamereactor allra, allra mest fram emot november. Den hetaste av månader, varje år, för oss i spelbranschen. Det fullkomligen dräller av stekheta spel just nu och det är lika utmattande som utmanande att se till att alla spel recenserar av rätt person, på rätt tid och att texter och bilder färdigställs till både Gamereactor.se och hit till papperstidningen. Det som följer är en babblig nonsensjournal över arbetet med nummer 115.

> MÅNDAG 27 OKTOBER

Gamereactor 114 släpptes imorse och många av er har skrivit till oss och tackat för artikeln om Project Cars. Roligt, såklart. Vi drog igång med planeringen inför Gamereactor 115 för ett par timmar sedan och jag hoppas kunna smygstarta med några enklare Tempo-sidor under kvällen. Med trycklämning den 14 november lär vi inte få med alla novemberspel men jag hoppas i alla fall att vi hinner klämma in recensioner på Far Cry 4, Halo: The Master Chief Collection, Assassin's Creed: Unity och Call of Duty: Advanced Warfare. Halo-samlingen anlände igår och jag ser verkligen fram emot att dra igång senare idag.

> TISDAG 28 OKTOBER

Calle bantar för fullt, som vanligt. Idag har han fått för sig att majonnäs är kanonbra mat för den som vill bli smal och vacker. Vi andra har försökt informera karln om att det inte stämmer, men han har aktiverat döv-örat, sitter med lurarna på skallen och tokdiggar Slipknots nya skiva. Jag brukar kalla deras musik för "Hata samhället-oljud", gubbjävel som jag faktiskt är. Jonas sitter och pysslar med en förhandstitt på Resident Evil: Revelations 2 medan Tobias och Johannes planerar intervju-schema inför helgens Gamex-mässa. Jag önskar att jag kunde åka men det finns ingen tid till det, tyvärr.

> ONSDAG 29 OKTOBER

Calle är nu inbokad för att resa till Paris och under fyra hektiska dagar spela igenom Assassin's Creed: Unity inför sin kommande recension. Jag ska sätta

tänderna i Far Cry 4 inom kort och hoppas naturligtvis på ett ännu bättre spel än det fenomenala Far Cry 3. Vi ska strax börja kora årets bästa spel, också, i 12 olika kategorier. Delar av listorna kommer att tryckas i det här numret och läggas upp i sin helhet på Gamereactor.se om lite drygt två veckor.

> TORSDAG 30 OKTOBER

Ni läsare har under den senaste veckan kampanjat ganska hårt på Gamereactor.se för att vi ska återinföra köpguiden i tidningen. Er önskan är vår lag, precis som vanligt. Guiden finns med och om du inte redan gluttat igenom det vi anser vara de tio bästa spelen till samtliga av dagens spelplattformar är det dags för dig att bläddra tillbaka ett par sidor. Förutom Guiden har vi under dagen arbetat med bokningar av diverse resor för att bland annat ta oss ned till Gamex till helgen samt till Paris nästa vecka.

> MÅNDAG 03 NOVEMBER

Imorse publicerade vi vår recension av Call of Duty: Advanced Warfare och jag hoppas såklart på trafikrekord. Intresset för Sledgehammers uppräskning av Infinity Wards gamla, mjölkade spelkoncept är stort. Jag är själv rätt förtjust i spelet då de Titanfall-inspirerade Exodräkt-funktionerna tillför en extra dimension. Förutom Call of Duty har jag även tillbragt en hel del tid med Halo: The Master Chief Collection som är en mixpås av både riktigt bra och ärligt talat rätt dåligt. Jag älskar att samlingen innehåller över 100 multiplayerbanor som går att spela via vilket av de fyra Halo-titlarna man vill när det gäller fysiken, vapnen och grunduplägget.

> TISDAG 04 NOVEMBER

Gamereactor besökte Rockstar förra veckan för att som enda nordisk spelmedia smygtesta PS4-versionen av Grand Theft Auto V. Vår förhandstitt har du förhoppningsvis redan läst på Gamereactor.se. Om det här numret kommer att innehålla en recension av konverteringen är ännu oklart. Idag har vi börjat lista titlar från det gångna året som vi verk-

ligen gillat, inför korandet av Årets spel 2014. Att det varit ett mycket, mycket, mycket svagt spelår råder det liksom ingen som helst tvekan om. 2014 i jämförelse med framförallt 2013 har varit riktigt ruttet. Om du vill läsa om alla spel i tio olika kategorier som vi korat bör du besöka Gamereactor.se från och med den 15 december.

> ONSDAG 05 NOVEMBER

Jag kastade en smörgås i huvudet på Jonas idag. En baguette. Han fick rökt kalkon i håret. Inte mitt stolta ögonblick som chef, såklart, men den finska stresskungen behöver en macka i skallen ibland (tro mig). Förutom smörgåshivande pysslar vi med förhandstesterna idag och ikväll ska jag sätta ihop Blu-ray-sidan. Just nu jobbar flera av oss 70-timmarsveckor för att hinna med allt.

> TORSDAG 06 NOVEMBER

Halo: The Master Chief Collection är på tapeten idag. Recensionen ska publiceras på Gamereactor.se imorgon klockan 09:00 och jag har ännu inte skrivit ett endaste litet tecken. Jag, Jonas, Simon och Oliver har lirat multiplayer i timmar idag och även fast det känns som en ytterst ojämn samling, inte minst ur en teknisk synpunkt, är dödsmatcher i Bungies ljuvliga rymduniversum alltid roligt. Och alltid frustrerande, inte minst eftersom Jonas Mäki alltid campar. Camparjävull! Ikväll (eller, ja, det lär bli sent inatt - men ändå) ska jag skriva recensionen.

> FREDAG 07 NOVEMBER

Assassin's Creed: Unity anlände till Playstation 4 imorse och Calle har precis anlänt efter att ha tillbragt fyra dygn i Paris, hos Ubisoft. Vår recension dyker upp på tisdag på sidan och kommer givetvis att finnas med i numret du håller i handen. Assassin's Creed som spelserie har jag sedan starten ställt mig aningen tveksam till. Jag älskar estetiken, atmosfären och detaljrikedomen men blir snabbt sömnig av variationsbristen och alla de där rysligt trista tjuvlyssningsuppgifterna.

JONAS RYKTEN

Det ryktas att mikrotransaktioner kommer vara en central del av Just Cause 3, där man genom att stoppa in riktiga pengar i spelet ska kunna köpa sig fördelar. Den första expansionen till Driveclub är på gång och då ska vi tävla i Japan. Nintendo har utlovat att

släppa ett nytt spel till Wii U varje månad under 2015 och enligt uppgifter kommer ett av dessa att vara en reboot på en Nintendo-serie vi inte sett på 25 år. Både Harmonix och Activision pratar återigen om musikspel och är sugna på ett andravarv, där det i

Guitar Hero skulle bli mer realistiskt med filmad publik och rockstjärnor istället för polygonmodeller. Microsoft tycks vara i full färd med att bygga en liten Xbox One-modell som även ska få sänkt pris, den lär ska presenteras på E3 2015. Utvecklingen av

Final Fantasy XV påstås gå riktigt trögt för Square Enix med stora förseningar som följd och enligt uppgift finns risk att det kanske försenas med flera år. Nintendos bärbara enhet 3DS är regionslåst så man kan bara köpa spel till den från den region hårdvaran köptes i, men det

> MÅNDAG 10 NOVEMBER

Försökte precis strypa Jonas med hans egna kläder. Orsaken? Han fortsätter att fråga mig om jag testat olika spel som jag recenserat (och tillbringat mängder av tid tillsammans med). "Har du spelat Starcraft II någon gång?". Efter 12 år tillsammans på samma kontor vet jag mycket väl att karln drygar sig men jag lyckas trots detta ändå tappa humöret. Märkligt det där. Förutom irritation väntar vi fortfarande på **Far Cry 4** som verkar ha kommit bort i postgången. Finns risk för att den recensionen uteblir, med andra ord. Imorgon påbörjar vi korrekturen och vi hoppas kunna kora årets bästa spel på torsdag, strax innan numret ska skeppas över till tryckeriets server. Det kommer att bli tigt, det kommer att bli stressigt men det är ju så det ska se ut när det nalkas deadline. **Panasonic** skickade hit deras nya flaggskepps-TV, AX900, som anländer i fredags och den är fantastisk.

> TISDAG 11 NOVEMBER

Korrekturen är i full gång. Jonas, Calle och Johannes läser igenom sidorna medan jag pysslar med bildbehandling och finpolering. I eftermiddag publicerar vi recensionen av Assassin's Creed: Unity och får förhoppningsvis tag i recensionsversionen av **Toybox Turbos**. Jag är rysligt sugen. Just ja! Just Cause 3 utannonserades idag och det ska släppas nästa höst till PC, Playstation 4 och Xbox One. Jag börjar längta precis/exakt nu!



Just Cause 3 utspelar sig på en fiktiv ö utanför den mexikanska gulfen och Rico är tio år äldre än sist vi träffade honom.

> FREDAG 14 NOVEMBER

Vanligtvis åter vi ganska bisarra mängder krämbullar under vår trycklämning men idag har vi bytt bakverken mot morötter och kvarg. Bantar-Calles inflytande blir bara större och större. Numret är klart. Vi hann klämma in flera heta recensioner, trots allt. Vi ses på Gamereactor.se. Tack för att du läser.

ryktas nu vara på väg bort tack vare en uppdatering från Nintendo. Sucker Punch sägs ha börjat på ett nytt spel i Infamous-serien som ska släppas 2016. Till sist ryktas att Microsoft köpt delvis exklusivitet på Ubisofts The Division, vilket bland annat lär ge Xbox One-versionen extra innehåll och en exklusiv beta i mars nästa år.

L A D D A T

Sveriges största recensionsarkiv
www.gamereactor.se



ULTIMATE NES REMIX

NINTENDO 3DS **NINTENDO**

Nintendo hade kunnat göra det lätt för sig. Bara samla sina klassiska NES-spel på en kassett och sälja den hutlöst dyrt. Istället har de tänkt ett varv till och gjort nya spel med gamla klassiker som bas, fördelat på runt 100 minispel. Och det fungerar alldeles utmärkt. Det kan handla om att klättra på gömda vinrankor i Super Mario Bros eller spel som Link i Donkey Kong, vilket är lättare sagt än gjort eftersom Link inte kan hoppa. Utmaningarna är vanebildande roliga och det blir lätt "bara en gång till" för att slå egna rekorden. Tyvärr saknas internationella rankinglistor och hållbarheten är trots allt inte den bästa, men så länge det varar är detta en underbar samling för kortare spelsessioner.

7

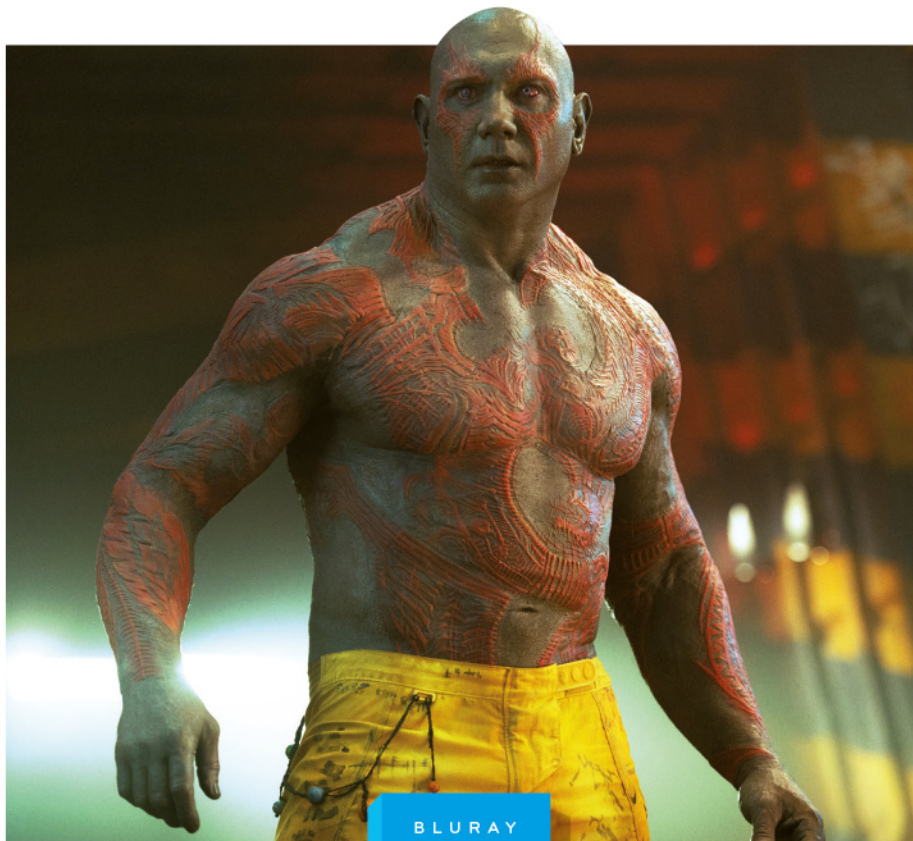


WOAH DAVE

ANDROID IOS **GAJIN GAMES**

Bakom den lite märkliga titeln Woah Dave döljer sig ett retro-doftande plattformsäventyr av det genombrijlanta slaget. Det är nästan så man regelrätt sörjer att ingen kommit på detta geniale koncept tidigare. Vid en första anblick liknar spelet halvt antika titlar som Joust och Mario Bros med twisten att det handlar endast om att överleva, vilket såklart är lättare sagt än gjort. Det gäller att hela tiden välja vilken strategi som lämpar sig bäst och vänta fiendens attacker mot dem själva i vad som snabbt blir nagelbitande stressigt. Hade Woah Dave släppts för 30 år sedan hade det garanterat betraktats som en klassiker idag, men vi är lika glad för det och rekommenderar dig att skaffa det nu istället.

8



THE GUARDIANS OF THE GALAXY

i Genre ACTION Premiär 1 DECEMBER Codec AVC Ljud DTS-HD 7.1 Ratio 2.40:1

Sex miljarder kronor (!). Ungefär så mycket har James Gunns filmatisering av Marvel-serien Guardians of the Galaxy dragit in sedan premiären. Inte illa pinkat för en film som på förhand kallades "riskabel" och spåddes att bli den första stora filmfloppen för Marvel Studios räkning. Själv tvivlade jag aldrig. Marvel har ända sedan de började producera sina egna filmer, med några få undantag, visat en fantastisk fingertoppskänsla med att plocka ut rätt filmskapare till sina produktioner. Men ingen har känts mer spännande än James Gunn. Gunn med ett förlutet bland skräpfilmslegenderna på filmbolaget Troma och med en humor i sina filmer som varit allt annat än barntillåten. Hur skulle Marvel kunna tygla hans galenskap? Genom att uppmuntra honom att vara sig själv. Det märks tydligt i filmen. Guardians of the Galaxy är som en helgalen högbudgetmashup mellan Gunns förra film Super och Star Wars. Med några stänk av Flash Gordon och Indiana Jones.

Chris Pratt spelar huvudrollen som Star Lord, en intergalaktisk småttjuv som tillsammans med ett gäng andra ruskprickar plötsligt står som universums enda hopp om överlevnad när elakingen Ronan hotar att ödelägga allt som kommer i hans väg. Det är ett färgsprakande och fartfylt rymdäventyr fullproppat med underbara karaktärer, ljuvlig humor och mustiga actionsekvenser. Gunn öser på med hysteriska ordväxlingar mellan karaktärerna, men bjuder också på bisarra situationer som en fängelse-rymning med ovanliga flyktredskap. Man skrattar ofta och mycket, men fascinerar också av karaktärerna och de grymma skådespelarna som ger liv åt dem. Pratt stjälar många scener som en nutida Han Solo och har gott sällskap av bland annat en skitförbannad talande tvättbjörn och ett gigantiskt träd med blott tre ord i sin vokabulär. På skurksidan är det lite svagare. Filmens ärkeonding Ronan känns rätt

anonym och är filmens enda egentliga minus. I övrigt är det här en av årets allra bästa och mest underhållande filmer. Och hur coolt är det egentligen inte att höra allas vår Björn Skifs sjunga sig hes i en fläskig Hollywoodrulle som denna?

Skrivet av Erik Nilsson Ranta

9

DAWN OF THE PLANET OF THE APES

Genre ACTION Premiär UTE NU Text ERIK



Apomas Planet-rebooten med James Franco som släpptes häromåret fick oss alla att glömma Tim Burtons vedervärdiga nyinspelning

för en stund. Det var en bra film, men inte något mästerverk. Uppföljaren är bättre på alla plan. Dawn of the Planet of the Apes lyckas inte bara med att få aporna att kännas levande så till den milda grad att de mänskliga karaktärerna i filmen framstår som

anonyma specialeffekter i jämförelse, utan levererar också massvis av spänning, dramatik och hjärtskärande ögonblick.

8

DRAKTRÄNAREN 2

Genre KOMEDI Premiär UTE NU Text ERIK



Dreamworks fortsätter att utmana Pixar om tronen på den animerade långfilms-himlen med uppföljaren till supernysiga Draktränaren.

Det bjuds på samma härliga blandning mellan tokgulliga drakar och roliga vikingar som ger sig ut på äventyr tillsammans. Allt med en härlig balans mellan humor och allvar som passar både gammal som ung. Draktränaren 2 når inte riktigt upp till

samma skyhöga nivåer som den första filmen, men levererar ändå mysig underhållning som rekommenderas varmt.

8

TRANSFORMERS: AGE OF EXTINCTION

Genre ACTION Premiär UTE NU Text ERIK



Shia LaBeouf må vara borta (och det tackar vi gudarna för), men fjärde Transformers-filmen känns fortfarande som samma gamla

själllösa effektkompost som de två tidigare delarna. Här hittar vi tjugatiga action-scener, horribla försök till humor och outhärdligt familjetjafs som aldrig tar slut. Det hjälper inte ens att Mark Wahlberg tagit över huvudrollen från LaBeouf. Det här känns mest

som en riktigt risig parodi på en Michael Bay-film. Regisserad av Michael Bay. Undvik detta, vad du än gör...

2

22 JUMP STREET

Genre ACTIONKOMEDI Premiär UTE NU Text PETTER



Den första filmen var riktigt, riktigt rolig. Jag skrek av skratt åt flera av scenerna och hade därmed höga förväntningar på uppföljaren. Dessvärre är 22 Jump Street inget annat än

en sälligt utspädd och fantasilös upprepning av 21 Jump Street och skratten är verkligen inte särskilt många. Skämten går ofta på tomgång och samspelen mellan Hill och Tatum känns

märkligt nog en smula krystat den här gången. Ingen hit med andra ord.

4

THE CREW™

NEVER DRIVE ALONE



GameStop
power to the players™

AVAILABLE ON
02.12.2014



XBOX ONE



XBOX 360



PS4



UBISOFT

© 2014 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. The Crew logo, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. The trademarks, copyrights and design rights in and associated with Lamborghini vehicles are used under licence from Lamborghini ArtiMarca S.p.A., Italy. General Motors Trademarks used under license to Ubisoft Entertainment.



Noriyoshi Ohba

Streets of Rage 2 var precis som föregångaren producerat av Noriyoshi Ohba som började sin bana inom Sega med att designa fiender till Wonder Boy in Monster Land.

STREETS OF RAGE 2

SEGA MEGA DRIVE / JANUARI 1993

Petter Hegevall berättar om spelet som han klarat flest gånger, någonsin

Jag köpte ett importerat exemplar av Streets of Rage via en annons i Gula tidningen efter att ha läst recensionen i Computer and Video Games. Jag var 13 år och älskade Segas mustiga slagsmål. Jag och lillebror spelade osannolika mängder innan det var dags för uppföljaren. Jag läste recensionen i samma brittiska speltidning och minns hur jag längtade. Min kassett köptes även denna gång via en annons i Gula tidningen, en piratkassett såklart, något som jag på den tiden aldrig insåg. Etiketten på själva spelet var av risig kvalitet och titeln löd "Bare Knuckle II: The Requiem of the Deadly Battle" vilket var ett coolt spelnamn (tyckte jag då) men inte särskilt likt det Streets of Rage 2 som jag faktiskt hade betalat för. Men spelet var detsamma.

Jag hade sedan innan knipsat bort plast från kassetluckan på min Mega Drive för att kunna pressa ned piratspelet (vars form skiljde sig från Segas originalkassetter) och kunde börja lira redan samma eftermiddag som paketet anlände. Tvåan var bättre på alla tänkbara sätt. De tre huvudfigurerna var mer unika i sina olika fightingstilar och de nya specialattackerna var nu skraddarsydda för varje figur.

Fienderna rörde sig bättre, var mer varierade i sitt utseende och banorna var otroligt snygga. Jag klarade Streets of Rage 2 nio gånger under den första veckan efter att jag köpt det. Trots detta tröttnade jag aldrig. När min sex år yngre styvsyster hälsade på under en sportlovs-vecka passade vi på att klara spelet en gång per kväll, i sju dagar. Utan att tröttna.

Jag var uppe i 16 genomspelningar när grannen Fredrik fastnade för spelet. Vi fortsatte därmed att klubba skrikiga hejdukar i Segas pixeltäta mästerverk och jag överdriver idag inte om jag påstår att jag klarade Streets of Rage 2 säkert 35 gånger, ett personligt rekord för min del. På andraplats hittar vi Parappa the Rapper, men det tar vi någon annan gång.

Skrivet av Petter Hegevall

UnitedGP



YOUR SPOT AT THE PITWALL!

»» 20 PLAYER PVP-RACES

»» 80 PLAYER LEVELS

»» 5 RACING CLASSES COMPETE
ON 25 RACE TRACKS

»» SET UP YOUR CAR IN DETAIL
WITH 150 COMPONENTS



THE ULTIMATE RACING MANAGER

VISIT: WWW.UNITEDGP.NET

MADE FOR IPAD



 NORTHWORKS



UnitedGP © 2014 northworks Software GmbH, published by Travian Games GmbH.
All rights reserved. northworks, the northworks logo and UnitedGP are trademarks of northworks Software GmbH.

ΔOXO□

EXCLUSIVE
FEATURE

KEYS TO KYRAT:
Play co-op mode
with friends who
don't own the game

FARCRY 4

WHAT ARE YOU **MADE OF?**

18
www.pegi.info

AVAILABLE **18.11.2014**



ELGIGANTEN

PS4™

Also available on PS3



© 2014 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Far Cry, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. Based on Crytek's original Far Cry, directed by Cevat Yesil. Powered by Crytek's technology "Cry Engine". "PlayStation", "PS3", "PS4" and "PS Move" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS4" is a trademark of the same company. Software platform logo (TM) and CEA 2006.