

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

GRATIS
TIDNING
Nov 2011
Nummer 90

Game reactor

Nordens största speltidning

www.gamereactor.se



GRATTIS SONIC!



The Elder Scrolls® V

SKYRIM™

11.11.11

“MAKING FANTASY A REALITY”
- IGN

ELDERSROLLS.COM



Bethesda



SAINT

THE

PRE-ORDER NOW

**PROFESSOR GENKI
HYPER-ORDINARY PRE-ORDER PACK**

INCLUDES
EXCLUSIVE
IN-GAME
ITEMS FROM

PROFESSOR GENKI'S
SUPER

**ETHICAL
REALITY CLIMAX**

GENKI
STUNTMAN
OUTFIT

MAN-A-PULT
CAR

OCTOPUSS
GUN

PROFESSOR GENKI'S
SUPER
**ETHICAL
REALITY TOUR**

18
www.pegi.info

PC
DVD-ROM
SOFTWARE



XBOX 360

XBOX
LIVE



PS3
PlayStation 3



THQ

©2011 THQ Inc. Developed by Volition, Inc. THQ, Saints Row: The Third, Volition, Inc. and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All Rights Reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks and "PS3" and the PlayStation Network logo are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

S ROW

THIRD

IN STORES 11.15.11



EZ GIGANTEN

3 MEDARBETARE

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



Jonas Mäki

Gamereactors nyhetsredaktör tillika stressorakel har haft en hel del att göra den senaste månaden. Förutom hundratalet nyheter har han även skrivit om Batman: Arkham City, Elder Scrolls V: Skyrim samt Battlefield 3.



Daniel Steinholtz

"Se lite förförisk ut" skrek Jonas Mäki när redaktionens egen hustysk skulle posera framför kameran. Och det gjorde han. Förutom en pilsk blick är Daniel även ägare av en bunt riktigt flinka fingrar som han använt till att skriva vår recension av Uncharted 3.



Måns Hegevall

Redaktionens egen husfotograf, Måns, har under den senaste månaden hunnit fotografera en förförisk Steinsnitzel (ovan) samt rest från Stockholm till Chicago och sedan vidare till Las Vegas. Kika på hans bilder på Gamereactor.se

LEDAREN

Gamereactor nummer 90 / November 2011



Sonic & jag

Min klasskompis Mattias var bortskämd. Han fick allt han pekade på. Jag brydde mig inte ens om att peka. Jag visste att min mor aldrig skulle ha råd med en Sega Mega Drive. Det fanns liksom inte ens på världskartan. Men Mattias hade blivit lovad en konsol på premiärdagen. Vilket han berättade för alla, högljutt och ofta, inför releasen av Segas hett efterlängtade 16 bitars-maskin. Jag hade tjatat in mig i Mattias soffa redan en hel månad i förväg. Fyra veckor senare, på en fredag, satt vi där. Sex snoriga grabbar med skrubbsår på knäna. Mattias tog en himla tid på sig medan han packade upp konsolen. Omsorgsfullt återslöt han samtliga av de plastpåsarna som de olika komponenterna hade förpackats i. Jag ville skrika "men koppla in den då nån gång för i helvetes sablars satans fan!". Men jag höll tyst. Att bli utkastad bara minuterna innan strömmen väl kopplades på - skulle ha varit en mardröm utan dess like. Så jag satt tyst och stilla kvar på min kant av plyschsoffa och flåsade häftigt.

Jag ägde en Master System-maskin. Sedan innan. Segas första konsol. Jag älskade den, och hade längtat efter Mega Drive i över ett år. Efter att Mattias kopplat in ström- och antensnadden samt rivit av platsen på Sonic-fodralet kunde jag nästan känna vittringen av färgsprakande 16 bitarsgrafik. Tre minuter senare, efter diverse kanalsök och fix med volymen, stod Sonic där. I början av Green Hill Zone. Och såg mirakulöst superb ut. Jag minns hur jag gapade, men hela ansiktet. Jag har aldrig blivit så otroligt imponerad av ett spel som jag blev av Sonic the Hedgehog. Det spelet hade en effekt på mig som jag aldrig kommer att glömma. Jag minns hur talförmågan liksom försvann. Där satt jag, med ett ha-begär så stort att det nästan kvävde min lufttillförsel. Sonic tog sina första raska springsteg över det grönaste spelgräs jag någonsin sett - och jag drömde mig bort till den mest inbjudande spelvärld jag någonsin sett. De följande veckorna spenderades på samma ställe, i samma plysch-soffa, med samma spel. Jag och Mattias var inga särskilt bra kompisar. Inte egentligen. Men Sonic och jag hade snabbt lyckats bli bästa vänner och jag var klassens flinkaste Sonic-spelare med full kontroll på den knallblå igelkottens våldsamma voltande. Jag minns flipper-banorna. Undervattenspyramiderna, slutfighten mot Eggman. Jag minns variationen, den superba spelkontrollen och den fantastiska, fantastiska musiken. Sonic the Hedgehog förblir ett av de allra bästa spelen jag någonsin testat och en milstaple lika viktig som Super Mario Bros, Halo eller Grand Theft Auto 3. Idag, 20 år senare, är jag luttrad, svärflitrad gamer med initierad smak och 2200 recensioner på mitt samvete. Sonic har haft det tufft de senaste tio åren. Det mesta han medverkat i har varit dåligt. Men jag tappar ändå aldrig hoppet. För Sonic och den där initiala magin - kommer för mig aldrig att dö.

Petter Hegevall, chefredaktör

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

Chefredaktör Petter Hegevall
(petter@gamereactor.se)

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

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

Ansvarig utgivare Petter Hegevall

Grafisk form Petter Hegevall

Fotografi Måns Hegevall

Tekniker & webb Emil Hall

Filmredaktör Erik Nilsson Ranta

Hårdvaruredaktör Henrik Persson

Skribenter

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

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

Internet www.gamereactor.se

Prenumeration www.gamereactor.se

Upplaga 75 000 exemplar

Antal läsare 97 000 (Orvesto 2009)

Periodicitet 10 nr/år

Tryck StiboGraphics Danmark

Papper My Brite Matt, 70g (Svanenmärkt)

Distribution Pan Nordic Logistics

Annonser Morten Reichel +45 45 88 76 00

Marknadschef Morten Reichel

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

Gamereactor är en **nordisk gratistidning** som ges ut av fyra skilda redaktioner i Sverige, Finland Norge och Danmark. Gamereactor finns hos närmare 600 svenska butiker runt om i hela landet. Det största butikskedjorna som bjuder på vår tidning är: Game, Hemmakväll, Elgiganten och Webhallen. Vi finns även på internet-caféer, enskilda specialbutiker och större köpcentrum. Gamereactor.se är Sveriges största spelsite. Här finner du varje dag ett tiotal purfäriska spelnyheter samt recensioner, exklusiva reportage, intervjuer och givetvis matiga och informativa förhandstester. På Gamereactor.se kan du även driva din egen blogg, skriva egna medlemsrecensioner, diskutera spel i vårt forum eller få svar på dina frågor från oss på redaktionen.

Gamereactor ges ut av Game Publishing A/S

Testutrustning:

Gamereactors redaktion testar spel med hjälp av följande utrustning: Sony VPL-VW90 (projektor), Screen Research (projektorduk), Marantz AV8003 och Marantz MM8003 (för- och slutsteg) samt en komplett rigg av Klipsch-högtalare i serien RF25. 3D-spel testat med hjälp av LG 60PZ570T (plasma) samt Marantz AV 7005 i kombination med vår MM8003-slutsteg. Racingspel testat uteslutande tillsammans med Fanatecs Rennsport Cockpit samt Clubsport Pedals och Fanatec Porsche GT2 Racing Wheel.

Rekommenderad åldersgräns:

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

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



CALL OF DUTY MW3

OUT NOW

WWW.CALLOFDUTY.COM



XBOX
LIVE



SLEDGEHAMMER
GAMES

ACTIVISION
activision.com

© 2011 Activision Publishing, Inc. Activision, Call Of Duty and Modern Warfare are registered trademarks of Activision Publishing, Inc. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners. All rights reserved.

XBOX 360

Jump in.



Insändaren Rickard tycker inte att en spelrecension bör innehålla någon teknisk information... alls.

Vad hände med spelarnas hyfs?

Jag är en person som spelar ganska mycket spel online. Spel som League of Legends och Call of Duty-serien har roat mig under en lång tid. Men nu har något gått snett. Och problemet är ohysade människor. Att folk klagar på en när man gör minsta lilla fel, de skriver att de ska rapportera en om man råka döda honom/henne för många gånger, det gör att spelglädjen försvinner. Jag tycker inte att det är lika kul att spela, för att alla (nästan) klagar på allt jag gör istället för att berömma det bra man gör istället, vilket hade gjort spelandet mycket trevligare. Så tänk på det, om ni är en sån person, att klaga mindre. Det är roligare att göra folk glada än att göra dem ledsna eller arga.

/Max Urbansson

Det var bättre förr...

Ni har hört det sägas förut av era föräldrar och av gamers som älskade TV-spel som mest under början av 90-talet. Idag säger även jag att det var bättre förr. Dock inte av samma anledning. I väntan på höstens och vinterns arsenal av tokgrymma spel såsom Batman, Zelda, Assassin's Creed med flera, inser jag att prioritering måste ske. Jag har tyvärr inte oändligt med tid, jag går på högskola och deltar i en del sociala aktiviteter på min fritid. Just därför var det bättre förr. Jag hade mycket mer fritid, inga svåra hemuppgifter, inga förpliktelser gentemot skolarbeten och jobb. Det var därför mycket bättre förr. Ändå skall mitt uppdrag inför dessa spelsläpp bli att försöka nyttja all min fritid åt dessa troligtvis extremt underhållande spel. Det ska rent av bli skönt att damma av min Wii igen.

/David

Subjektivitet i speljournalistik

Egentligen ville jag skriva om förstapersonsskjutare. Jag ville också prata rollspel. Men nej. Istället har mina funderingar idag mest handlat om spelrecensioner och de som skriver dem. Diskussionen om "spel är konst" har aldrig varit hetare. Den började väl någonstans runt Fumito Uemas spel Ico och har väl peakat runt HD-remaken av Fumito Uemas... Ja just det, Ico. Med all rätt. Det är helt fantastiskt. Och nu kommer jag till

poängen med denna text: ni som så gärna vill att alla ska förstå att spel faktiskt är konst, sluta motarbeta er själva. Börja med att läsa femhundraelva filmrecensioner. Sedan kan ni gå över till 467 skivrecensioner. Strunta i åttatimmars sömnen och läs lite konsertrecensioner också så måste ni förstå vad jag menar. Vill ni att spelbranschen ska spela i samma liga som de andra tjurarna så måste ni ta spelen på större allvar. Vi gamers är lika passionerade i spel som en kulturkritiker på Dagens Nyheter är för musik. Men när ni ska berätta om upplevelsen och passionen så handlar det mer om bilduppdateringen i ett spel eller att ingenting i den virtuella miljön går att ha sönder. Det är onödigt vetande hur lång tid spelet tar, hur många bossar jag kommer att få möta och hur svåra de kommer vara. Det vill jag ta reda på själv! Det är som att vi skulle få höra Nils Petter Sundgrens åsikt i TV-rutan om att han visst gillade Sjunde inseglet men att bilden inte riktigt var så skarp som han hade hoppats på. Det är inte det väsentliga! I grund och botten handlar alla konstformer, kulturytringar och vilka estetisk verksamheter som helst om samma sak: Längtan, kärlek och frihet.

/Rickard

Vi har alltid något att se fram emot

Jag spelade Assassin's Creed: Brotherhood för ett tag sedan och kom att tänka på den tiden då man såg de

första bilderna på det allra första Assassin's Creed-spelet, där man bland annat förbluffades över spelets grafik, animationer, och hur levande staden var. Man tänkte på hur långt spelgrafik och spelkänsla kommit. Det var samma sak under den långa väntan på Mass Effect, bilderna och videoklippen som släpptes visade ansikten under dialogerna som nästan såg överklippt bra ut. Utvecklingen och teknologin inom ansiktsanimationerna har nu utvecklats ett steg längre när LA Noire släpptes för inte så länge sedan. Det visades även här superbt animerade ansikten, samt en trevlig utveckling på de äldre peka/klicka-spelen, fast för dagens generation. Jag tror säkert att LA Noires ansiktsanimationer kommer kännas förlegade i framtiden, och det som är otroligt idag kommer vara vardag så småningom. Det jag försöker säga är att spelbranschen utvecklar sig otroligt snabbt, vilket såklart är helt naturligt. Men det gör att anledningen att nördra in sig i spelvärlden är så otroligt givande. Det händer alltid någonting, tekniken går alltid framåt, nya idéer utvecklas, spelen blir snyggare, allt detta i en rasande fart. Man gillar de gamla spelklassikerna, men det är alltid i nuet man vill leva som gamer.

/Mateusz

Nostalgiska minnen

Visst älskar alla om att läsa om de nya spelen. Att få läsa en utförlig recension som ger en åsikt som enligt mig ofta stämmer bra, det är ju det ni är till för. Men att blicka tillbaka och återuppleva ett uråldrigt och minnesvärt spel/spelminne, det vore riktigt härresande härligt. Spelhistorien har så mycket värt att minnas och återberättas. Spel som Zelda: Ocarina of Time, Gunsmoke, Half-Life, Spyro the Dragon och Kingdom Hearts, alla dessa spel slår mig medvetet av nostalgin, och det är ju det som är så kul med spel!

Ett önskemål vore därför att ge en sida i tidningen där ni skriver om ett nostalgiskt spelminne, en svår boss eller någon speciell bana som exempelvis den otroligt irriterande spåmannen som sprang runt med ett ägg och sjöng "Nanananana" i Spyro the Dragon. Som sagt vad som helst, det skulle läsarna uppskatta, att blicka tillbaka till dåtidens spel, trots allt så hoppas jag att det finns mer spel för ungdomar idag än bara Call of Duty: Modern Warfare.

/NHLmasterator

MÅNADENS LÄSARE

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

Vad heter du? Oscar Reinhold Hur gammal är du? 20 Vad heter din användare på Gamereactor.se? Lennon Vilket är ditt favoritspel? The Legend Of Zelda: The Wind Waker. Vilket är ditt bästa spelminne? Paper Mario Åsikter om Gamereactor? Er relation med läsarna är helt unik i Sverige idag.



HEAR^{TO} WIN

PC 320
new



PC 360



PC 350



PC 330

new
WORKS WITH
XBOX 360
KOMPATIBEL MIT/
MARCHE AVEC



X 320



PC 163 D

PC 320 ingår i den nya Sennheiser Gaming-serien, som har utvecklats för att erbjuda spelare en så detaljerad kontroll över ljudet att de till och med kan höra fotstegen från andra deltagare i spelet, precis som i verkliga livet. PC 320 är även försedd med en mikrofon med en professionell brusreducering, som ser till att just spelarens röst tas upp av mikrofonen, medan det mesta av rummets kringljud elimineras. Läs mer om våra headsets på www.sennheisernordic.se

Webshop: shop.sennheisernordic.com

PANDAREN



WORLD OF WARCRAFT

Läs mer: Gamereactor.se

Den fjärde expansionen bjuder World of Warcraft på pandor och asiatisk mystik, men saknar antagonist

FOKUS

Så var det återigen dags att slipa yxan, damma av axelskyddet och ge sig ut på nya bravader i det virtuella universumet Azeroth - eller Pandaria, snarare. För den kommande expansionen till Blizzards våldsamt populära onlinerollspel utspelar sig inte på fastlandet. Istället ska vi få besöka det kraftigt asiatisk-influenserade hemlandet för det lurviga Pandaren-

slåss. Något som poängteras ordentligt när du själv måste göra det aktiva valet att välja sida efter ett par nivåer med den nya, neutrala, rasen Pandaren. Det här innebär förresten indirekt att det kommer att krylla av pandor i både Stormwind och Orgrimmar när Mists of Pandaria släpps nästa år.

En annan nyhet är den helt nya klassen, munk. I rollen som munk får du nämligen fritt välja mellan att agera tank, hela, eller göra

EN ANNAN NYHET ÄR DEN NYA KLASSEN, MUNK

folket. En ras som inte haft mycket att säga till om på nästan tio år. Här får vi inte bara kämpa oss till level 90, lära känna fem nya zoner, en ny ras och en ny klass i det snudd på fridlysta Pandaria. Vi får även bekanta oss med ett hot som legat på hyllan sedan Warcraft 3 - striden mellan alliansen och horden.

För när både Illidan, Lich King och Deathwing har bitit i gräset finns ingen anledning för ett fortsatt samarbete mellan de två fraktionerna. Alliansen och Horden, Wrynn och Hellscream, kommer att utkämpa en bitter strid i ett nytt land och Chris Metzen själv lovar att Pandaria kommer att påminna oss om varför vi

enorm skada, och detta blir därmed den tredje klassen som bemästrar spelets alla raid-uppgifter. Det här kommer naturligtvis påverka både dig och dessutom förändra sättet på vilket du sätter ihop en stabil grupp. Frågan är bara hur sugen du är på att börja om från level 1 när du redan har spelat på din gamle shaman i sex år. Med en ny ras och klass, nya zoner, ett Pokémon-liknande stridssystem mellan sällskapsdjur och ett nytt leveltak känns Mists of Pandaria som den fräscha uppdatering som World of Warcraft behöver.

Oskar Nyström

[Mists of Pandaria släpps till Mac och PC 2012](#)

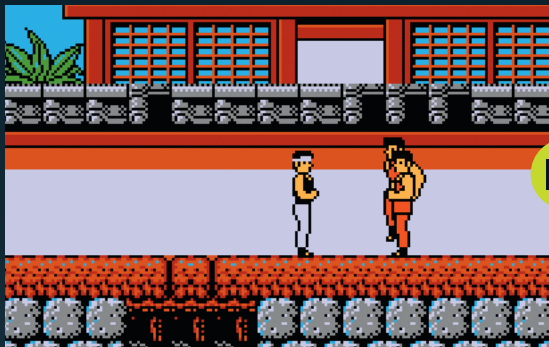




SPECIAL

EVOLUTIONSTEORIN 3.0

Mycket har hänt på 20 år. Spel som underhållningsform utvecklas i raketfart och klassikerna vi minns från sent 80-tal ser idag ut som musieföremål



Karate Kid 1987 Atlus gamla Nintendo-skräp fyllde precis 24.



Street Fighter IV 2009 Capcoms fyra är fortfarande ruskigt läckert.



Contra 3 1992 Världens snyggaste actionspel... då.



Crysis 2 2011 Världens snyggaste actionspel. Nu.



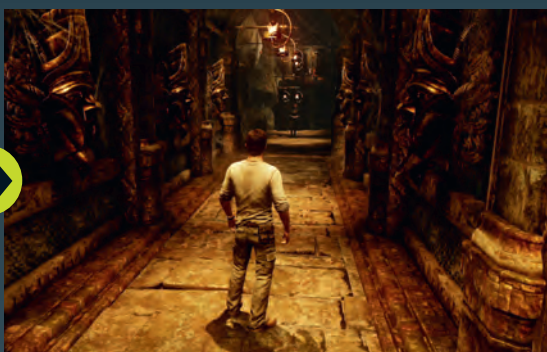
After Burner 1988 Fotorealism, skrek Mäki när han såg After Burner.



Ace Combat: Assault Horizon 2011 Lite närmare ett foto, eller?



Indiana Jones and the Last Crusade 1989 Bruna pixlar.



Uncharted 3: Drake's Deception 2011 Bruna polygoner.

Notiser

Grand Theft Auto V

Så blev det till slut utannonserat. Tidigt i denna månad visade Rockstar upp den första Grand Theft Auto V-trailern (som du kan se på Gamereactor.se) där man visade vad vi har att vänta. Precis som ryktena sagt kommer vi denna gång få göra San Andreas osäkert och det mesta kretsar kring Rockstars egen version av Hollywood, Vinewood.

Sony knappar in

Både Microsoft och Sony har delat med sig av sina försäljningssiffror för Playstation 3 och Xbox 360, och det har aldrig varit jämnare de båda emellan än nu. Microsoft leder med 57,6 miljoner sålda konsoleer och Playstation 3 är precis hack i hälsarna och nafsar sedan Sony lyckats kränga 56 miljoner enheter.

Capcom om Street Fighter V

Det gick 11 år mellan Street Fighter III och IV, men så länge ska vi inte behöva vänta på femman enligt Seth Killian på Capcom. Capcom släppte i somras Street Fighter IV: Arcade Edition som är den sista versionen av spelet och nu är man i full gång med att utveckla en femte del.

Genidrag att köpa Midway

När Midway gick i konkurs var det ingen som ville köpa dödsboet. Ed Boon som producerar Mortal Kombat berättar att man satt i ruckel med läckande tak och strulande strömförsörjning när Warner till sist köpte allt och flyttade dem till ett hightech-ställe med den senaste utrustningen. Nya Mortal Kombat blev en omedelbar succé och på bara ett spel har nu Warner tjänat tillbaka pengarna för uppköpet.

Mer Uncharted

Efter att ha njutit av det fenomenala Uncharted 3: Drake's Deception har vi blivit mycket mätta och belåtna. Men förmodligen kommer äventyrshungern att återvända. Glädjande då att Naughty Dog berättat att det blir mer Uncharted i framtiden. Så länge det finns bra historier att berätta så kommer man fortsätta, heter det.

Wii U släpps nästa höst

Nintendos Satoru Iwata har berättat att företags nästa konsol, den tabletstyrda Wii U, ska få en ny chans på spelutställningen E3 i juni nästa år efter den floppartade visningen i somras. Därför räknar nu flera stora branschanalytiker med att Wii U ska släppas först till hösten 2012 - och alltså inte våren som vi kanske hoppats.





Längd 181 cm Vikt 85 kg Yrke Monsterjägare, legoknekt Specialitet Bredsvärd, tjejtjusning Känd från The Witcher

GERALT DE RIVIA

Jonas Elfving har träffat CD Projekt och The Witcher-seriens **vithåriga monsterjägare** har därmed hamnat under Gamereactors lupp

En snabb blick räcker för att förstå. Året i ansiktet. De slitna men målmedvetna ögonen (med kattupillier). Allt skvallrar om ett hårt liv som läderklädd monsterjägare. Till och med det kritvita håret är en rest av ett karaktärsdanande förflutet. Geralt of Rivia är snart tillbaka för att lära oss mer om livet som witcher...

Geralt fick först liv i polske fantasyförfattaren Andrzej Sapkowskis serie av omtyckta Witcher-romaner. Här beskrivs Geralt som den främste witchern någonsin, en beslutsam legoknekt med nästan övermänniskliga reflexer och svärdfärdigheter. Han har även skildrats i

filmad form och förstås i CD Projekts underskattade rollspel The Witcher. Nu njuter vi av strålande uppföljaren The Witcher 2 som fortfarande känns som årets kanske snyggaste spel.

Den som har dåliga minnen av skolspenat har lite att komma med jämfört med Geralt; som ung drillades han i det grymma testet Trial of the Grasses, där unga witcher-förmågor tvingades äta örter som påverkade deras nervsystem. Bara fyra av tio överlevde prövningen och Geralt var en av de som lyckades allra bäst. Håret blev vitt och smeknamnet White Wolf kom som ett brev på posten.

I Witcher-spelen är Geralt en karismatisk hjälte, om nu det är rätt ord, som visar upp såväl cyniska som humoristiska drag och i allra högsta grad framstår som en nyanserad och genomtänkt karaktär. Geralt har en trogen vän i barden Dandelion, men resten av omgivningen tycks till stor del vara butter och skeptisk. Detta är dock knappast något Geralt bryr sig om. Den Vita Vargen koncentrerar sig på sig själv, sin uppgift och att betalningen kommer i tid.

Jonas Elfving



Betor



2012

Ghost Recon Online

Plattform **PC** Utvecklare Ubisoft Singapore
Utgivare Ubisoft Speltyp Action

UBISOFT GER SIG UT på free-to-play-marknaden senare i år med Ghost Recon Online. Det grundläggande innehållet är gratis för alla, men de som vill engagera sig lite mer kan använda sig av riktiga pengar för att berika spelupplevelsen ytterligare. Här finns tre skilda klasser att välja mellan, med unika förmågor och roller på slagfältet som alla är viktiga i lagspelet serien blivit känt för.

De tre klasserna kan dock skraddarsys med ett brett sortiment av utrustning som betalas med antingen tjänade poäng från spelet, eller ens egna pengar. Produktionsvärdena här är relativt höga, och det har varit Ubisofts mål sedan projektets början att Ghost Recon Online ska kunna konkurrera med actiongenrens giganter. För tillfället vet vi inte när det är tänkt att betan ska öppna sig för allmänheten.

Mathias Holmberg



20 DEC

Star Wars: The Old Republic

Plattform **PC** Utvecklare Bioware Utgivare EA Speltyp Onlinerollspel

MED TRÄNAD PR-STÄMMA berättar Hall Hood, författare på Bioware, om vad som saknats i andra onlinerollspel. Visst har konkurrenterna varit duktiga på mycket - utforskning, stridssystem, uppdrag - men ingen har riktigt fått till det här med story. Detta är förstås något

Bioware vill ändra på. Hood är en del av ett mycket stort team, och han berättar entusiastiskt för mig om hur man storymässigt ska få ihop det.

- Det här projektet kräver oerhört mycket koordination. Vi författare jobbar som ett enskilt team, så vi sitter bredvid varandra och skriker frågor till varandra hela dagen. "Vad händer med den här karaktären, fungerar det här?", och så vidare. Det är viktigt att vi får allt rätt, att allt blir sammanhängande.

Såväl kontinuitet som bra berättande ser på förhand mycket bra ut. När jag får testa livet som bounty hunter är det just storyn jag imponeras av. I startzonen Hutta,

en planet full av ogästvänlig träskmark och skogsfienter, introduceras jag för två prisjägare som ska bli mina läromästare och kollegor. I dialogen med de båda sätter jag via svarsalternativen snabbt tonen för vad som ska bli min personlighet: en genomgripig egoist som högakttigen skiter i uppdragsivare och offer, och bara bryr sig om den ekonomiska ersättningen. Min första chans till att tjäna in rymdkrediter dyker snart upp; jag ska leta upp och döda skurken Vexx, som håller till i Huttas rymdhamn.

I detta område kryllar det av vakter och jag får chans att testa mina färdigheter. Min prisjägare har en Blaster



FIFA Street

Plattform **PS3 / Xbox 360** Utvecklare **EA Canada**
Utgivare **EA Speltyp Sport**

NÄR FIFA STREET GÖR efterlängtat comeback i vår tycks det vara efter devisen "ta leken på allvar". Nytt i det fjärde Street-spelet är att utvecklingen leds av delar av teamet bakom de traditionella FIFA-spelen. Vi kommer alltså sulfinta oss genom Rios bakgator i FIFA 12-motorn, i stället för den mer hysteriska och arkadartade motor vi vant oss vid. Med massor av nya dribblingar och animationer ser dock den mer realistiska återgivningen inte ut att strypa den lekfullhet som är charmen med gatufotboll. Eller inomhusfotboll för den delen, då futsal hör till de nya spelmomenten. En annan tävlingsform att se fram emot, är "panna", där huvudsyftet är att slå tunnlar på motståndaren. Som social grädde på moset kommer FIFA Street även vara en del av EA Football Club, som sjösattes med FIFA 12.

Christofer Olsson



1 AMBITIÖSA RÖSTER

De otaliga röstskådespelarna som anlitats till Old Republic gör helheten livfull, och får spelet att likna ett traditionellt rollspel. Att få ta emot quests som är mer än bara några stycken text är uppfriskande.

2 NOSTALGIMONSTER

The Old Republic innehåller flera moraliska val där du får fatta goda, onda och mer svårdefinierade beslut. I ett av spelets gruppuppdrag får vi möjlighet att offra en rymdskeppsbesättning genom att dumpa dem i rymdens vakuum, i syfte att rädda en större grupp människor. Vad hade du gjort?

som får gå varm och mappat till siffertangenterna finns specialare som Unload och Rapid Fire, vilket ger extra eldkraft. Underhuggarna blir nedpeprade och snart

I december börjar inleds mångbottnade sagan...

hittar jag Vexx som står och mekar med sitt rymdåk. Konversationen blir snabbt hotfull och när skurken skryter om sina snabba avtryckarfingrar får jag i dialoghjulet möjlighet att snabbt dra vapen. Striden är igång. Jag dör en gång, och tvingas kalla på en sjuksköterske-droid som återupplivar mig, varpå jag har

några sekunder på mig att springa till säkerhet. Jag försöker igen och nu går det bättre. Vexx dräps inom kort och jag plockar upp hans ID-brickor som bevis för

ett utfört uppdrag. Detta är bara början på en episk storyline om min Bounty Hunter, och när jag tänker på spelets övriga klasser undrar jag hur mycket tid Old Republic egentligen kommer att sluka i vinter. Det finns dessutom tonvis av sidouppdrag, minst lika intressanta, att ta sig an. Dessa sysslor är dock frivilliga och även

om man ägnar mycket tid åt dem försöker Bioware ständigt hålla intresset uppe för huvudstoryn.

- Spelare kan trots allt ta pauser från Old Republic i veckor, eller ägna sig åt sidouppdrag. Vi försöker dock alltid påminna folk om vad som hänt i den övergripande storylinen.

Bioware skrävlar bara inte när de säger att de tar story på allvar, Star Wars: Old Republic kommer enligt mina erfarenheter att erbjuda något unikt på den fronten. I december börjar den mångbottnade sagan. Jag kommer följa den från början till slut.

Jonas Elfving

The Darkness 2

Plattform **PC / Playstation 3 / Xbox 360** Utvecklare Digital
Extremes Utgivare 2K Games Speltyp Action

KOMMER DU IHÅG det första Darkness? Spelet var baserat på en serietidning, utvecklat i Sverige och väldigt bra. Det hade mörka superkrafter och var fyllt med svärta, långa läderrockar och blodsplatter. Som en tonårig svartrockares våta dröm.

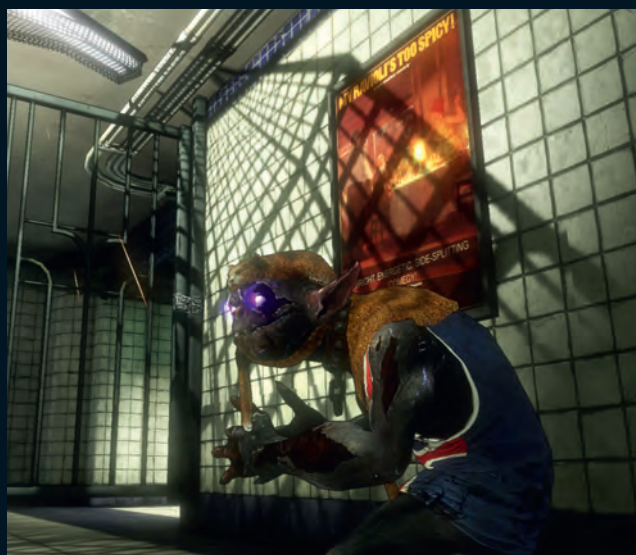
Huvudpersonen Jackie var en maffiamedlem med mörka superkrafter som slaktade sig genom New Yorks

undre värld. Spelet målade upp en våldsam historia i vilken bland annat huvudpersonens flickvän strök med. Det gjorde visserligen tusentals andra medborgare också, och detta för Jackies egna mordlystna hand. Men de var ju skurkar och Jenny var faktiskt jättesöt så ni fattar var sympatierna hamnade. Stackars, stackars Jackie.

Med två pistoler, mörka kläder och demoniska superkrafter gled Jackie runt och ställde till med trubbel. Nu är han tillbaka. Två år efter att det första spelet utspelade sig är Jenny fortfarande död som en sill och Jackie är fortfarande förbaskad. Annat är sig inte likt. Till exempel har spelserien bytt utvecklare. Grundidéerna finns kvar, men lite av svärtan har bleknat. Estetiskt

närmar sig nämligen uppföljaren serietidningsförlagan. Det blir mindre realism och en mer handtecknad känsla. Vad bytet på utseendet kommer att göra för spelupplevelsen vill jag inte sia för mycket om. Klart att det är kul att man hedrar sitt serieursprung, men samtidigt fanns det en tanke bakom den mörka paletten i det första spelet.

Jackies mörka superkrafter trivs inte i ljus och därför tvingas spelaren springa runt och panga lampor som en liten vandal. I ettan var detta ett problem. Bara för att Jackie gillade mörker betydde det inte att du som spelare gjorde det. Mörker är inte så lätt att navigera i. I uppföljaren har man fått bukt med detta problem. Darkness 2 har nämligen lyckats använda sig av



kontrasten mellan ljus och mörker på ett intressant sätt. Nu upplever spelaren mörkret precis som Jackie upplever det. Tydligt och hemtrevligt. Ljuset däremot sticker i ögonen och känns obehagligt.

Jackie har kommit upp sig i smöret och kan numera titulera sig maffiaboss. Ändå är livet ingen kakpromenad. Det finns nämligen en organisation som är obehagligt medveten om hans styrkor och svagheter. "The Brotherhood" har vett att utnyttja hans ljuskänslighet. I strider kan man plötsligt stå inför fiender som bär runt på stora strålkastare eller ljusgranater.

Två pistoler backas upp av två svarta tentakler som växer ut som lemmar från Jackies kropp. Den ena biter och den andra hugger. När Jackie tar ett liv belönas han

med poäng beroende på hur kreativ han varit under mördandet. Dessa poäng används för att skaffa och förbättra hans olika färdigheter. Striderna är mer

Jackies mörka superkrafter trivs inte i ljus och därför tvingas spelaren springa runt och panga lampor...

intensiva och de mörka krafterna utvecklade. Det finns större möjligheter att improvisera med hjälp av omgivningarna och tempot är uppskruvat. Trots att svärten är nedtonad är våldet och avrättningarna minst lika blodiga.

Digital Extremes plockade upp stafettpippen från Starbreeze och det ska bli spännande att se hur de ska

lyckas förvalta arvet. Trots den nya grafiska kostymen känns det mesta igen från första spelet. Med ett gäng nya förmågor åt Jackie att leka med samt ett högre

tempo är Darkness 2 med största sannolikhet minst lika roligt under striderna. Om Digital Extremes dessutom kan berätta en historia på samma skickliga sätt som Starbreeze lyckades med kan the Darkness 2 bli ett spel att spana in i början av nästa år. För när-varande förblir vi på Gamereactor mycket hoppfulla.

Love Bolin



1 FYRA SAMTIDIGT

Dual Wielding är för mesar utan mörka superkrafter. Jackie skjuter med både höger och vänsterhand samtidigt som han kontrollerar två ål-liknande tentakler som hungrar efter kött. Dessa två extra armar kan bland annat lyfta upp fienden och slita av bildörrar att använda som skydd.

2 FAITH NO MORE

Mike Patton, sångaren från Faith No More är tillbaka för att låna ut sin röst till spelets mörka krafter. Mike har tidigare haft små röstroller i andra spel, till exempel i Valves Portal och Left 4 Dead. Dessutom lånade han ut sin röst till huvudpersonen i Bionic Commando.

3 UPPGRADERA DIG

Jackie har upptäckt en substans kallad "dark essence". Jackie kan byta den insamlade substansen mot nya förmågor eller uppgraderingar av gamla.





Joe Danger: The Movie

Plattform **PS3 / Xbox 360** Speltyp Racing Premiär Vårén

Joe Danger är tillbaka. Den urcharmiga motorvågshalsen som gjorde succé på PSN bränner denna gång gummi bland filmkulisser i Hollywood, vilket innebär stunts bland jätteroboter, på skidor och i gruvvagnar i dammiga western-miljöer. Vi har testat Joe Danger: The Movie och längtar bara efter mer.



Lollipop Chainsaw

Plattform **PS3 / Xbox 360** Speltyp Action Premiär 2012

När Suda 51 gör spel garanteras vi alltid två saker: absurditeter och barnförbjudet innehåll. Vi spelar som en sötsugen cheerleader som med kulört motorsåg rensar upp i en zombieinfekterad high school. Blod, svart humor och japansk tros-besatthet väntar dig i denna mix av Hello Kitty och... helvetet.



Touch My Katamari

Plattform **PS Vita** Speltyp Plattform Premiär Vårén

I vår är spelvärldens värste suput tillbaka, King of all Kosmos, och saker har återigen gått snabbt. Det är bara för den lille prinsen att damma av katamari-bollen igen. Denna gång kan man förstöra och ändra formen på sin katamari tack vare den tryckkänsliga plattan på PS Vita, för nya typer av utmaningar.



Mario Kart 7

Plattform **Nintendo 3DS** Speltyp Racing Premiär 2 december

Jodå, den klassiska galenskapracingen i nästa bärbara Mario Kart är kvar. Men nyheterna lockar också: det blir hängflygning och vi ska få bygga våra karts i detalj, i allt från chassi till däcktyp. 3D-effekten ger bättre djupkänsla och att byta spökdator online är också en smart idé.



Kingdom Under Fire II

Plattform **PC / PS3 / Xbox 360** Speltyp Rollspel Premiär 2012

Kingdom Under Fire II är enligt utvecklaren Blueside ett MMOARTS: ett Massively Multiplayer Online Action Real Time Strategy. Förvirrad? Det är inte så klurigt, i spelet krigar tre fraktioner i en fantasymiljö och du agerar både fältherre och kämpe bland alla andra. Ettan var hygglig, tvåan kan bli ännu bättre.



Ninja Gaiden 3

Plattform **PS3 / Wii U / Xbox 360** Speltyp Action Premiär Vårén

Det är stora förändringar på gång i Ninja Gaiden 3. Den här gången har Ryu fått en demonarm som styr honom och för att klara kniviga instanser används Quick Time Events för första gången i serien. En av de största spelmässiga nyheterna är annars en multiplayerdel med onlineaction för upp till 8 personer.



Risen 2: Dark Waters

Plattform **PC** Speltyp Rollspel Premiär Vårén

Det görs alldeles för få rollspel med pirattema, men för alla salta gamers med träben väntar Risen 2: Dark Waters till våren. Ett mastigt äventyr med uppdrag som väntar bakom varje krök där man förväntas bli en riktigt mäktig pirat och ta hänsyn till de etiska val som måste göras på de sju haven.



Ridge Racer Vita

Plattform **PS Vita** Speltyp Racing Premiär 2012

Med Ridge Racer Vita hoppas Namco på att hitta tillbaka till seriens ursprung i rökiga japanska arkadhallar. Därför vankas extrema bredstall, islnabba plastraketer och sedvanligt kulörta banor på tropiska banor. Förutom ursnygg grafik utlovas även multiplayer tack vare goda wifi-möjligheter i PS Vita.



Soul Calibur V

Plattform **PS3 / Xbox 360** Speltyp Fighting Premiär Februari

Sedan vi sist fick provspela Soul Calibur V har Namco avslöjat det nya gästspelet som denna gång är Ezio Auditore de Firenze från Assassin's Creed-serien. Till skillnad från tidigare gäster kommer Ezio att passa in väl i Soul Calibur V och han har en fightingstil som gör honom jämbördig med övriga strykpåsar.



The Secret World

Plattform **PC / Xbox 360** Speltyp Onlinerollspel Premiär April

Till våren kommer vi att få kasta oss in i norska Funcoms (Age of Conan) nya onlinerollspel The Secret World, där en Lovecraft-inspirerad värld full av monster och mystiska varelser väntar. Vi får välja bland tre mäktiga organisationer, ta del av ockulta inslag och äventyra i Söul, New York och London.



SSX

Plattform **PS3 / Xbox 360** Speltyp Sport Premiär Februari

EA fortsätter att avslöja vilka ur det gamla gardet bräddåkare som ansluter till det nya SSX. De senaste är Kaori Nishidake, Moby Jones, Psymon Stark och Zoe Payne som alltså kommer vara med och tukta de digitala branterna. Den som förhandsbokar kommer dessutom att få Eddie Wachowski som bonus.



Syndicate

Plattform **PC / PS3 / Xbox 360** Speltyp Action Premiär 24 februari

När Starbreeze startar om Syndicate-serien lockar man inte bara med en kampanj, vi får även avnjuta co-op för fyra personer. Med inspiration från både Left 4 Dead och Borderlands har man skapat ett samarbetsläge där vi får skapa egna syndikat, uppgradera vapen och skytta med framångarna på onlinetopplistor.

LÄS GAMEREACTOR PÅ IPAD

Ladda ned det senaste numret idag!



Gamereactor + Ipad

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

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



SCANNA OCH KIRRA

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

GAMEREACTOR NU TILL IPHONE

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

NEW!



1 Gamereactor + Iphone

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

2 Mängder av innehåll

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

3 Snabbkoll innan köp

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

4 Informativa recensioner

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

5 Purfärsk spelnyheter

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

6 Gamereactor TV

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



STEELSERIES SENSEI

DOUBLE SENSITIVITY

A powerful 32 bit ARM processor allows Sensei to reach up to 11,400 DCPI.

YOUR WAY

The most customizable mouse in the world. Whatever you want, however you want it.

BUILT BY THE BEST

Fnatic, SK, EG, Na'Vi, EHOME, TyLoo. LoL, HoN, CS, SC2, Dota. They were all in on it.

ILLUMINATE

16,8 million color options – in 3 different zones. And it can be turned off.

WWW.STEELSERIES.COM/SENSEI

 **steelseries**

AVAILABLE IN DECEMBER

net on net



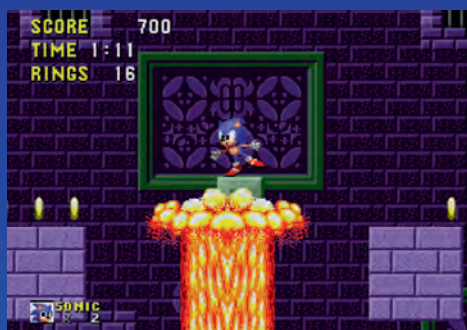
SONIC

Världens bästa igelkott fyller 20 år och detta vill vi på Gamereactor fira genom att berätta hela sagan om Segas knallblå maskot



IGELKOTTENS DEBUT

Sonic the Hedgehogs debut skedde 1991 och mycket har hunnit hända under de tjugo åren som gått. Sammanlagt har spelen i Sonic the Hedgehog-serien sålt i cirka 80 miljoner exemplar världen över. Detta på allt från traditionella konsoleer till mobiltelefoner och arkadmaskiner. Förutom Sonic Team själva så har bland annat japanska Dimps, brittiska Traveller's Tales och kanadensiska Bioware utvecklat spel med Segas blå maskot. Sonic the Hedgehog var dessutom tillsammans med Super Mario och Link de första att skrivas in i Walk of Game i San Francisco, Kalifornien. Än idag rankas han som en av de absolut populäraste spelhjältarna. I år släpper Sega Sonic Generations för att ringa in 20-årsjubileumet.



Världens snabbaste igelkott fyller 20 år och detta vill vi på Gamereactor så klart fira. Recensionen av hans födelsdagsspel, Sonic Generations, hittar du längre bak i tidningen.

“Det finns **ingen** som Sonic”

Det finns ingen som Sonic. I alla fall inte i spelvärlden.

Framförallt finns det inga som Sonics fans. För att hitta en motsvarighet behöver vi egentligen titta ut till musikhjälten och ikoner så som Morrissey eller Michael Jackson, vars fans i blind kärlek följer dem genom alla deras lyckliga stunder så väl som de svåra. Som älskar sina idoler även när de inte tycks älska dem tillbaka. Sådana som Sonics fans. I spelvärlden må det finnas eldsjälur som lägger timmar och tusenlappar på att klä ut sig till karaktärer från sina favoritrollspel, eller gamers som lever och dör online, med ljuset från skärmen som främsta sällskap. Men Sonics fans, de befinner sig i en helt annan liga. I snudd på religiöst tonade hemsidor ägnar de dagar och år åt att diskutera tonen på hans ögonfärg, fysiken på hans taggar eller skriva erotiska noveller om karaktärerna i spelen. Vissa till och med gifter sig med honom. Andra lägger dagar och nätter på att skriva oändliga artiklar om hans 20-åriga historia i spelvärlden. En historia om uppgång, fall, besvikelse och ett evigt brinnande hopp. Den är inte alltid lycklig men den är Sonic the Hedgehogs historia.

På många sätt är Sonic the Hedgehogs historia också historien om spelföretaget Sega. Vilket är snudd på oundvikligt eftersom ingen spelkaraktär har definierat och burit sitt företag på samma sätt som Sonic burit Sega. Även om Super Mario och Nintendo förstås ligger väldigt nära i tanken. Men där Nintendo kunnat lita sig tillbaka på ett stort bibliotek av klassiska spel och karaktärer, så har Sonic i retrospekt varit den spelserie som, i princip helt ensam, definierat Segas storhet.

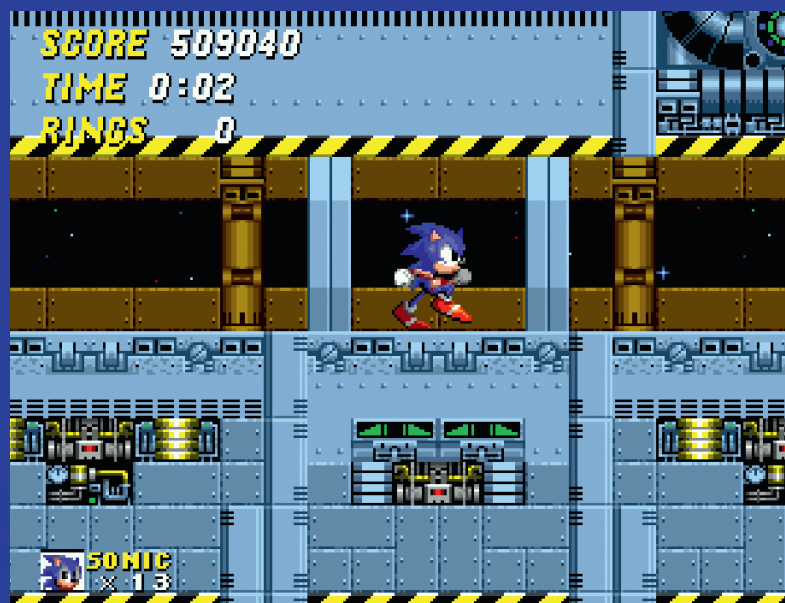
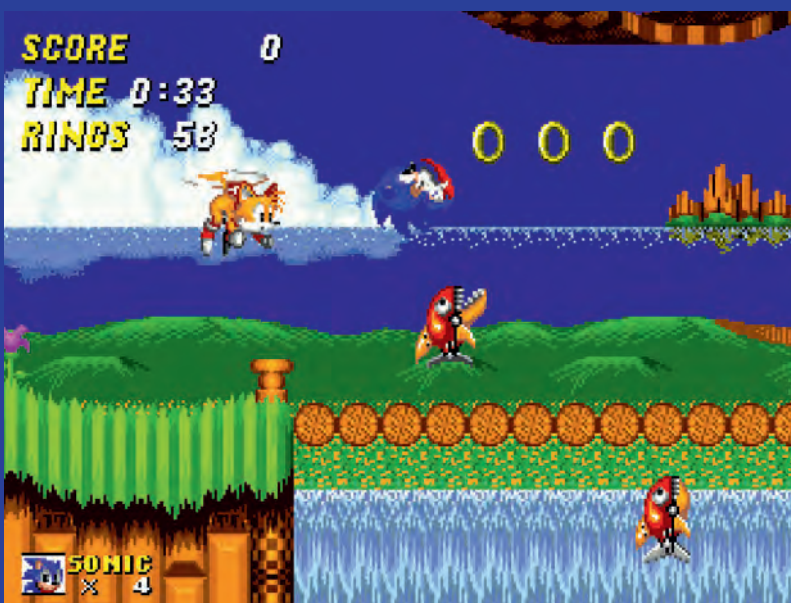
Det hela började dock för över 20 år sedan i Osaka, Japan. Året är 1988 och Nintendo äger hela spelvärlden. Inget ser ut att någonsin kunna ändra på detta. Vid det här laget heter det inte ens att spela TV-spel. Det heter att spela Nintendo. I Osaka skall snart

två japaner med varsitt nördigt intresse mötas. Yuji Naka som är programmerare och snudd på besatt av höga hastigheter i alla dess former och Naoto Ohshima som avgudar allt som rör den västerländska superhjärte-kulturen. Just nu är de ovetande om varandra, men en dag skall de tillsammans förändra världen med hjälp av en blå igelkott.

Vid det här laget närmar sig Segas nya 16-bitars konsol, Sega Mega Drive, döden. Trots att motståndet utgörs av Nintendos lilla grå spellåda på enbart 8 bitar så kan inget just nu tävla med NES:ens spelbibliotek. Som om inte det var illa nog så har Nintendo dessutom en ny konsol på väg, Super Nintendo. Sega har satsat hårt på marknadsföring av sin nya konsol genom fräsiga reklamer som uppmärksammar konsolens "blast processing" men ligger ändå obönhörligt efter.

Året därpå, 1989, väljer Sega att skrota Alex Kidd som sin maskot, samtidigt som man utlyser en tävling för att skapa Segas nya maskot som skall få ett aldeles eget spel. Över tvåhundra förslag kommer in från karriärhungriga Sega-anställda som vill klättra i graderna. Bland finalisterna finns en kanin, ett bältjur, en björn och en Theodore Roosevelt-liknande gubbe i pyjamas.

Mest uppseendeväckande är dock Naoto Ohshimas blå igelkott. Han kallar honom för Mr. Needlemouse och han beskrivs som en karaktär med attityd, designad för att springa i loopar i höga hastigheter. Designen hade Ohshima baserat på flera olika källor. De röda skorna var en kombination av Michael Jacksons stövlar från Bad-albumets omslagsbild, blandat med den ikoniska röda färgen från jultomten. Sonics kaxiga attityd kom från den amerikanska mentaliteten med ingen mindre än presidentkandidaten Bill Clinton som modell. Igelkottens blå färg härstammade givetvis från Segas blå företagslogo. Segas ledning såg potential i projektet



Sonic var ett av de första plattformsspelet där det verkligen gick att använda omgivningen med fjädrar att studsas på, loopar att ta fart i och banor som gick sönder.

och visste direkt vem som var rätt man för jobbet. Företagets allra största fartfantast. Yuji Naka hade vid det här laget redan byggt upp något av ett kändisskap på Sega tack vare sitt arbete med Phantasy Star-spelen och var omtalad som en extremt duktig programmerare. Tillsammans med Naoto Ohshima som karaktärsdesigner och Hirokazu Yasuhara som leveledesigner och regissör, bildade man 1990 ett utvecklingsteam vars snudd på revolutionära mål var att göra ett spel som kunde stöta kungen av TV-spel, Nintendo. Men först behövdes ett namnbyte. Mr. Neeldemouse blev Sonic the Hedgehog och teamet blev Sonic Team. Spelhistoria var skapad och en ikon född. Idén för Sonic-spelet var att göra ett plattformsspel centrerat kring fart, som kunde stå ut bland mängderna av marknadens Super Mario-kloner. Sonic skulle även bli en frihetsskämpe som slogs mot den onde vetenskapsmannen Dr. Ivo "Eggman" Robotnick. Yuji Naka berättar.

"Jag hade förstås spelat Super Mario Bros många gånger, men jag ville så gärna göra ett spel som var mer fokuserat kring fart. För det roligaste i Super Mario var ju när jag klarade av en bana snabbt."

För att lyckas med detta så gavs Sonic en så kallad spinattack, där han likt den igelkott han var, kunde ihop sig till en

snudd på osårbar blå boll. Detta möjliggjorde för Sonic att besegra fiender och ta sig förbi hinder i spelet, utan att för den sakens skull förlora något momentum. Fart var livsviktigt för spelet och prototypen för Sonic the Hedgehog var till och med så snabb att den behövde saktas ner. Yuji Naka själv hävdar att det från början knappt gick att spela spelet

“Jag **hatade verkligen** designen på Sonic och var väldigt orolig”

/TOM KALINSKE

utan att bli åksjuk. En annan anledning till att spelet saktades ner var också för att svårighetsgraden inte skulle bli för hög. Leveledesignern och regissören Yasuhara berättar:

"Den amerikanska publiken vid den här tiden, var generellt mer intresserad av att spel skulle vara utmanande än den japanska publiken som var mer casual i sitt spelande. Utmaningen med Sonic var därför att lyckas göra ett spel för båda de här typerna av spelare."

Under tiden som detta sker bygger också karaktärsdesignern Ohshima vidare på Sonics

bakgrund. Sonic blir nu sångare i ett eget rockband tillsammans med ett gäng andra antropomorfa djur. Han får även huggtänder och en kurvig människoflickvän vid namn Madonna. Segas amerikanska kontor, Sega of America, börjar vid det här laget oroa sig för att Sonics japanska estetik inte kommer att gå hem hos de amerikanska

konsumenterna.

Tom Kalinske, VD för Sega of America, och tidigare även VD för Mattel (företaget bakom Barbie), designar därför om Sonic för att anpassas till den amerikanska marknaden. Mangadragen i utseendet och den japanska stilen tonas ner och Sonic ges ett mer knubbigt, kompakt och cartoonigt utseende. Rockbandet, huggtänderna och den voluptuösa flickvännen Madonna tas bort helt. Som följd blir Segas huvudkontor i Japan rasande. De hatade den nye Sonic och kohandeln som de tyckte Tom Kalinske bedrev med marknadsmätningarna. Yuji Naka berättar själv.

"Jag hatade verkligen den nya designen på Sonic och var väldigt orolig för hur konsumenterna skulle bemöta karaktären. Fast så här i efterhand var det förmodligen en av orsakerna till att Sonic lyckades."

Segas kontor i Japan gick hur som helst med på den nya designen på karaktären efter flera konflikfyllda möten med Sega of America. Flera månader av 21 timmar långa arbetsdagar senare är Sonic the Hedgehog klart. Den 23 Juni 1991 släpps spelet och Sonic Team har hållit sin tajta deadline.

Den blå igelkotten anländer tillsammans med en aggressiv marknadsföringsstrategi



FAKTAARKIVET: SEGA

SEGAS HISTORIA

Sega grundades 1940 under namnet Standard Games på Honolulu, Hawaii av Marty Bromely, Irving Bromberg och James Humpert för att bistå de amerikanska militärbaserna med myntbaserad underhållning. Företaget flyttade sedan ironiskt nog till Japan och bytte namn till Sega. Där gjorde de stor succé med sina spelautomater och utvecklade så småningom världens första elektromekaniska arkadspel, Periscope. Sega har sedan dess varit en maktfaktor på arkadmarknaden såväl som den övriga spelmarknaden. Från att ha varit en av de stora konsoltillverkarna är de idag en tredjepartsutvecklare och distributör. Förutom Sonic är de bland annat kända för serier som Phantasy Star, Sega Rally och Virtua Fighter.



“Är ni galna? Vi tjänar pengar på spel och ni vill ge bort vår starkaste titel?”

/HAJIME SATOMI

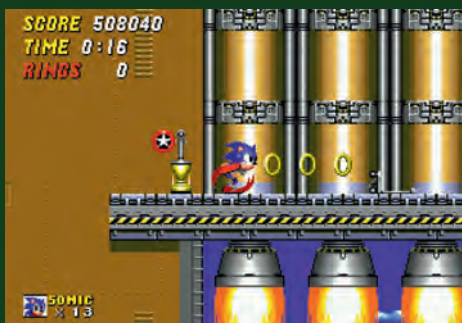
som involverar dyra TV-reklamer och en massiv köpcentrumsturné i USA. Kriget mellan Sega och Nintendo är i full gång, med Sega i klart underläge där varje dollar de pumpade in i marknadsföring mötes av 15 dollar från Nintendos sida. Ändå börjar Nintendos andelar av spelmarknaden att krympa. Åtminstone lite.

För första gången på länge så går det bra för Sega. Riktigt bra till och med. Sonic the Hedgehog ser ut att sälja en miljon enheter innan årets slut. Sega vill dock ha del av den massiva julmarknaden och Tom Kalinske lägger tillsammans med Segas vice VD, Shinobu Toyota, fram en för tiden väldigt udda idé. De ska ge bort Sonic the Hedgehog, sitt hetaste spel, tillsammans med köpet av Sega Mega Drive-konsolen. Toyota berättar.

”Vår chef sa till oss: ‘Är ni galna? Vi tjänar våra pengar på mjukvara och ni vill ge bort vår bästa titel?’ Han ställde sig upp och sparkade omkull stolen han sittit på, varpå han stormade ut ur konferensrummet. I dörröppningen stannade han upp och mitt i raseriet fräste han: ‘Om ni tror att det är det rätta att göra... gör det!’”

Och så blev det. Sega gav bort Sonic the Hedgehog mitt under den brinnande julhandeln. Succén lät inte vänta på sig. Mega Drive sålde nära på dubbelt så mycket som Super Nintendo under julhandeln det året. Totalt skulle paketet vid generationens slut ha sålt i hela 15 miljoner exemplar. Strategin var så lyckad att Nintendo för första gången sen TV-spelskraschen förlorade marknads-majoriteten till Sega. Det omöjliga hade hänt. Jätten hade fallit och festen hos Sega varade länge.

Efter den massiva succén så sätter arbetet direkt igång med Sonic the Hedgehog 2. Utvecklingen flyttas från Japan till Segas nya kontor i Kalifornien eftersom det amerikanska gensexet för spelen varit så starkt. Det nya spelet introducerar ett flerspelarläge och en ny karaktär, Tails, en tvåsvansad räv som har Sonic som sin största idol. Spelet släpps till jublande försäljningssiffror och



Musiken i Sonic hyllas ständigt men vad få vet är att spelets första två soundtracks gjordes av en riktig popgrupp, Dreams Come True.

kritikerkårer. Idag betraktas det som spelet där Sonic Team fick alla rätt samtidigt. Äventyret var större och bandesignen arbetade mycket skickligare med de höga hastigheterna. I det första spelet sattes ofta oundvikliga hinder ut mitt i Sonics väg som saktade ner spelandet, medan i Sonic the Hedgehog 2 hittades en helt annan naturlig balans mellan fart och utmaning. Samtidigt som spelet släpps börjar även Segas marknadsföring av Sonic närma sig smått absurda nivåer. Blue Blur skall synas exakt överallt.

Leksaker, TV-serier, T-shirts, sängkläder, McDonalds Happy Meals, serietidningar, musikskivor och egna produktlinjer med pasta, deodorant, choklad och flingor. Sonic dyker upp som cameo i The Simpsons och till och med som en gigantisk ballongfigur i New Yorks årliga thanksgiving-parad som den första TV-spelsfiguren någonsin. Kort sagt fanns världens snabbaste igelkott exakt överallt och till sådan grad att undersökningar i USA visade att Sonic the Hedgehog, för barn, var mer igenkännlig än självaste Musse Pigg. En figur som funnits i rampljuset under flera generationer.

Sonics guldålder visade inga tecken på att sluta och skulle nu gå in i sin nästa fas med ett spel så episkt, så enormt, så otroligt fantastiskt att det skulle sträcka sig över två Sega Mega Drive-kassetter istället för en enstaka. Under 1994 släpps Sonic the Hedgehog 3 och Sonic & Knuckles. Det senare spelets kassett går att sätta ihop och kombinera med de tidigare Sonic-spelen för att låsa upp nytt innehåll. Sätts Sonic the Hedgehog in i Sonic & Knuckles så fick du full tillgång till ett helt nytt spel baserat på bonusbanorna i Sonic 3 och Sonic & Knuckles. Sätts Sonic the Hedgehog 2 in så fick du möjligheten att spela igenom hela Sonic 2 med den nya karaktären Knuckles, en röd myrslok med rastafiåtor och skor inspirerade av Jamaicas flagga. Och slutligen, satte du i Sonic the Hedgehog 3 så fick du tillgång till hela det gigantiska plattformsäventyret Sonic the Hedgehog 3 & Knuckles som sträckte sig över 14 banor, gick att spela med flera uppsättningar karaktärer och visade spelets historia från flera olika vinklar. Sett till resten av spelvärlden så är Sonic 3 & Knuckles ett unikum, då såväl som nu.

Vid den här punkten i historien är debatten om vem som är den största spelikonen mellan Super Mario och Sonic the Hedgehog en fullt logisk diskussion att föra runt om i världen. Både vad gäller exponering, kvalitet på spelen, försäljningssiffror och fans är de två i princip jämlika. Sonic hade lyckats med allt detta inom loppet av en femårsperiod och hans framgång visade inga tecken på att avta. Vad kunde någonsin gå fel? Mycket, skulle det visa sig.

Orsakerna till vad som händer senare i historien är ofta omdebatterade. Vanligen brukar skulden läggas på att Sega i hybrid försöker mjölka pengar ur en serie produkter som inte förtjänar att mjölkas

FAKTAARKIVET: SONIC



SONIC THE HEDGEHOG

Sonic är 15 år gammal, mäter 100 centimeter, väger 35 kg och föddes på Christmas Island. Kan springa snabbare än Mach 1 men kan inte simma på grund av att programmeraren Yuji Naka hade fått för sig att igelkottar inte kunde det.



MILES TAILS PROWER

Sonics bästa vän såväl som ett av hans största fan. Den unga rävens specialitet i spelen är att använda sina dubbla svansar för att flyga och simma. Han är också ett tekniskt underbarn som gjort otaliga uppfinningar så som flygplanet Tornado.



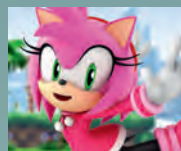
DR. EGGMAN (ROBOTNIK)

Sonics ärkefiende är, och har alltid varit, en fet vetenskapsman med en IQ på 300. Eggman är den av alla spelseriens karaktärer som varierat mest i utseende under de senaste tjugo åren och har har till och med hunnit med att bytt namn.



KNUCKLES THE ECHIDNA

Vän och rival till Sonic. Knuckles är vaktaren över The Master Emerald och den svävande ön Angel Island. Säger vara lika stark som Sonic är snabb och kan använda sina vassa knogar för att klättra, gräva och slåss. Är väldigt lättlurad och lättretad.



AMY ROSE

Förälskad i Sonic och har försökt vinna hans hjärta otaliga gånger. Spelseriens första tjej som härstammar från den japanska mangan. Var i Sonic CD mer av en pojkflicka men har senare blivit allt mer tjejig. Skulle egentligen heta Princess Sally.





Sonic Adventure till Dreamcast är ett av igelkottens främsta framträdanden och var på den tiden det överlägset snyggaste plattformsspelet på marknaden.

pengar ur. Sega börjar i vilket fall att utveckla nya tillägg till Mega Drive för att förlänga konsolens livslängd. Först kommer ett CD-tillägg vid namn Sega CD som marknadsförs tillsammans med ett nytt Sonic-spel, Sonic CD. Konsoltillägget går trögt i försäljningen men istället för att satsa på att släppa sin nya konsol, Sega Saturn, så utvecklar Sega ytterligare ett Mega Drive-tillägg kallat Sega 32X och som marknadsförs med Sonic spin-off-spelet Knuckles Chaotix.

När Sega Saturn sedan släpps så blir den snabbt till mos mellan Nintendos nya 64-bitarskonsol och den nya utmanaren Playstation. Skulden läggs på dålig timing, bristen på spel, den skyhöga prislappen och på att det kommande spelet Sonic X-treme fastnar i utvecklingen och läggs ner. Istället får Segapubliken nöja sig med två

undermåliga Sonic-spel från engelska studion Traveller's Tales, Sonic 3D och Sonic R. Försäljningen går fruktansvärt och under tiden säljer Super Mario 64 i 11 miljoner exemplar och på Playstation startar den ena succéserien efter den andra. Igelkotten hade blivit överkörd.

I den femte konsolgenerationen dominerade Nintendo och Sony helt och hållet medan Sonic och Sega tog till reträtten för att invänta nya bättre tider. När nästa generation stundade så var ambitionen klar. De skulle bli bäst. Yuji Naka som vid det här laget inte arbetat med Sonic-spelen sedan den ursprungliga trilogin till Mega Drive, lockades nu tillbaka till Sonic Team med Segas nya utlovade teknikmonster till konsol, vars namn skulle symbolisera företagets alla ambitioner, drömmar och förhoppningar, Dreamcast. 1999-9-9 var datumet den släpptes tillsammans med det efterlängtrade Sonic Adventure. Idag betraktat som ett trasigt spel, ströslat av buggar och vilsen speldesign. Men när det släpptes, då var det Gud. I alla fall för Sonic-fansen. För Sonic Team hade lyckats med det till synes omöjliga. Att överföra de svindlande hastigheterna från originalet till ett 3D-perspektiv där stränder, byggnader och vulkaner blåste förbi i igelkottens periferi. Sonic var tillbaka och lyckan bland fansen var total. Trots att konsolen var bra mycket bättre än den halvhjärtade Saturnen, med både ett enastående spelbibliotek samt att det var den första konsolen som stödde en ganska häftig grej som på den tiden kallades internet, så var konkurrensen från Playstation 2 alldeles för hård. Dreamcast lades ner i mars 2001 och Sega utannonserade att det skulle bli Segas sista konsol. Sonic var hemlös.

Efter Dreamcasts bortgång så fortsatte Sonic att söka efter en identitet och plats i den nya teknikens värld av tredimensionellt spelande. Något som han fortfarande gör än idag, tio år senare. Sonics 2000-tal var hårt. Hos den tidigare fienden Nintendo fick han ett nytt hem och Sonic Adventure 2 som släpptes till den redan avlidna Dreamcasten fick bli ett av debutspelen till Nintendos Gamecube. Dreamcast-versionen kallades för ett vackert avsked. Gamecubeversionen för rent skräp. Mellan detta hade det gått blott 8 månader och

FAKTAARKIVET: **SONIC**

SONIC MISSLYCKAS I 3D

Sonics övergång till 3D var svår och skulle kräva flera spel. Till Saturn tandemutvecklades de båda spelen Sonic Saturn och Sonic X-treme. Medan Sonic Saturn lades ner nästan direkt, så tog sig Sonic X-treme betydligt längre. Så pass att det idag finns en någorlunda färdig spelmotor som såldes på en auktion under 2005. Spelmotorn använde sig av en så kallad fisheye-lins som gav banorna en tunnelaktig uppbyggnad. Själva spelet skall enligt Sonic X-tremes designer, Chris Senn, kretsats mycket kring att manipulera gravitationen...



om något så var Gamecubeversionen egentligen den bättre av de båda. Fast redan på denna korta tid så hade världen hunnit tröttna på Sonic och gått vidare. De kommande åren skulle Sonic ge ytterligare skäl till varför världen inte heller behövde vända sig om.

Sonic Team, nu under ledning av Sonic Adventure-designern Takashi Iizuka, skaffade sig snart en ny vision. Sonic the Hedgehog skulle tack vare de nya multiformatsmöjligheterna bli större än självaste Pokémon. Sonic-titlarna skulle mångdubblas i antal och släppas till alla möjliga format flera gånger per år. Det hela resulterade i spel som Sonic Heroes, Sonic Riders, Sonic Rivals och Shadow the Hedgehog. Även om försäljningen gick fint (det var ju trots allt Sonic på omslaget) så visade alla spelen på en tydlig nedförsläpning i kvalitet för





Igelkottsfansens missnöje med Sonic-serien har med åren lett till en flodväg av remixkultur över internet. Vilket har resulterat i spelprojekt så som Sonic 2 HD, Sonic Fan Remix och webbserier som Sonic for Hire.

serien. Spelandet blev allt mer ofokuserat och det enda som tillkom var fler gimmicks och fler av Sonics neonfärgade skogsvänner.

På Tokyo Game Show 2005 visade Sega upp det som skulle bli nästa stora Sonic-spel bortom alla spin-offs, såväl som det första Sonic-spelet för den nya generationens konsole, "Sonic the

förhållande med en mänsklig prinsessa. Fansen, kritikerna, spelvärlden, ingen kunde knappt tro sina ögon. Och inte blev det bättre. Under den andra hälften 2000-talet fortsatte Sonic att experimentera med märkligt spelinnehåll vilket resulterade i en serie bokbaserade spel till Nintendo Wii där Sonic hamnade i både Tusen och en Natt (Sonic and the

“Sonic till Xbox 360 står sig tyvärr som en av tidernas största bevikelser”

Hedgehog”, idag mer känt som Sonic 360, eller Sonic 2006. Det går knappt att föreställa sig det idag, men Sonic the Hedgehog till Xbox 360 och Playstation 3 var ett av 2006 års hetaste spel. Vilket förstås var innan det släpptes. Idag ser folk på det som det kanske sämsta spelet i Sonic-serien och en av tidernas största bevikelser. Istället för ett Sonic-spel hade Sonic Team valt att göra en enastående buggfest som kretsade kring en fanfictionvärdig melodram om Sonics kärleks-

Secret Rings) såväl som legenden om Kung Arthur (Sonic and the Black Knight). Utöver det bjöd Sonic Team även på det ökända Sonic Unleashed där Sonic förvandlades till en igelkottsulv och ett märkligt rollspelsamarbete med Bioware, betitlat Sonic Chronicles: The Dark Brotherhood. Samtliga spel sågades av kritiker såväl som fans.

Sonics beteende under 2000-talet har givit upphov till något som brukar kallas för "The Sonic Cycle". Ett ondsint kretslopp där de första bilderna

FAKTAARKIVET: SONIC

SONIC SOM SERIEHJÄLTE

Än idag finns en aktiv Sonic the Hedgehog-serietidning som utkommer en gång i månaden och ges ut av Archie Comics i USA. Tidningen innehar världsrekordet som den serietidning centrerad kring en TV-spelskaraktär som hållit på längst. Idag sträcker den sig över 230 nummer och otaliga specialtidningar. Universumet i tidningen baseras på det från TV-serien Sonic SatAm. Mellan åren 1993-2002 fanns även en engelsk tidning kallad Sonic the Comic vilken även innefattade historier om andra Segakaraktärer så som Shinobi, Streets of Rage och Golden Axe. Japan hade ingen av dessa tidningar men däremot en skolmanga i sex delar som handlade om igelkottspojken Nicky Parlouzer som kunde förvandla sig till Sonic the Hedgehog.



SONIC THE HEDGEHOG

1991

Sonic the Hedgehog släpps den 23 juni och vänder upp och ner på konsolkriget. Vid årets slut har Nintendo förörat marknadsdominansen för första gången sen den stora TV-spelskraschen 1983.



1992

Sonic the Hedgehog 2 släpps i november och introducerar världen för den tvåvänsade räven Tails. Följer gör TV-serier, serietidningar och mängder av andra produkter. Undersökningar i USA visar att Sonic, för barn, är mer igenkännbar och omtyckt än självaste Musse Pigg.

1993

Sonic CD släpps till Segas Mega Drive-tillägg. Sega Mega-CD. Spelet introducerar karaktärer så som Amy Rose och Metal Sonic. Sonic CD innehåller även en unik manöver för spelserien, Sonics Super Peel-Out, även känd som Figure 8.

1994

Sonic 3 och Sonic & Knuckles släpps under samma år. Det senare spelet går att koppla ihop med tidigare Sonic-spel för att läsa upp nytt innehåll. Spelet introducerar även en ny karaktär, Knuckles the Echidna. Nära femton år senare kommer det även fram att Michael Jackson komponerat delar av soundtracket till spelen.

1996

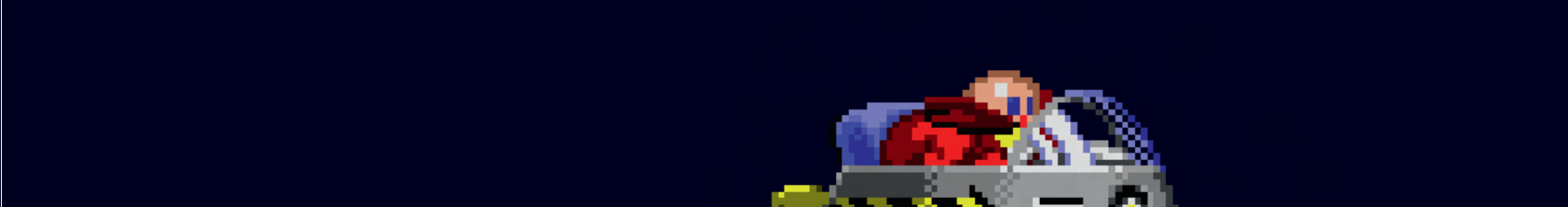
I väntan på Sonics sanna 3D-debut, Sonic X-treme till Sega Saturn, så släpps semi-3D-spelet Sonic 3D: Flickies Island, till Mega Drive istället. Mottagandet blir svårt och spelet besöks för att både vara för långsamt och alldes för lätt.

1997

Utvärderingen av Sonic X-treme till Sega Saturn läggs ner efter otaliga förseningar.

1999

Sega släpper sin Dreamcast i väst den 9 september tillsammans med Sonic Adventure. Det är Sonics första riktiga 3D-spel och en helrenovering för serien både sett till hur den spelas och hur den ser ut och låter. Spelet mottas av höga betyg och gråtande fans världen över.



SONIC CRACKERS LADES NED

Ett av de mer intressanta spelen i Sonic-serien var Sonic Crackers. Ett arbetsnamn för det som många idag tror var Sonic 4, egentligen. I Sonic Crackers skulle man kunna spela som Sonic, Tails eller Knuckles och i co-op-läget satt man ihop med sin medspelare via en kedja som var knuten till varsin ring. Detta gjorde att man, till skillnad från Sonic 2, inte kunde springa särskilt långt ifrån varandra utan var tvungna att samarbeta på ett tätare sätt i ett aningen lägre tempo. Trots detta innehöll beta-versionen av Sonic Crackers flertalet banor med tidspress vilket skapade en ganska frustrerande känsla av bångstyrt kaos när man försökte slita med sig sin medspelare längs banan. Spelkontrollen var inte alls lika slipad som i de tidigare Sonic-spelen och Sega bestämde sig för att lägga ned utvecklingen av Sonic Crackers till förmån för Sonic 3D Blast.



från varje nytt Sonic-spel på nytt sättet spelvärldens förhoppningar i brand. Sonic är tillbaka! Varpå ytterligare bilder dyker upp som avslöjar nya gimmickar och ett oförändrat spelande. Hoppet sjunker något men alla håller tummarna och hoppas på det bästa. När spelet väl släpps så är det uselt och spelvärlden lovar dyrt och heligt att den aldrig skall låta sig luras igen. Sen släpps bilderna för nästa Sonic-spel och cyklén börjar om på nytt. Snart har den snurrat i tio år.

Idag finns det ingen spelhjärte som betyder så otroligt mycket för vissa och absolut ingenting för alla andra. En del hävdar att han enbart lever på arvet från hans karriärs första tre år. Andra att Sonic än idag kommer med fantastiska spel om än att de undgår den stora massan, så som Sonic Advance- och Sonic Rush-serien till Gameboy

“Sonic betyder så otroligt mycket”

Advance och Nintendo DS eller 2010 års Sonic Colours till Wii. För varje nytt spel som utannonserats de senaste åren så har hoppet om igelkottens återkomst alltid väckts till liv. Oavsett hur många snedsteg som än ligger i bagaget.

Frågan är om det bara är självplågeri eller kanske rentav den renaste formen av gamerkärlek som spelvärlden någonsin fått uppleva? För när allt kommer kring så finns det ingen som Sonic the Hedgehog.

/Viktor Eriksson

2001

Sega lägger ner Dreamcast efter dålig försäljning. Sonic Adventure 2 släpps till den nedlagda konsolen och Sonic firar i skuggan av det hela sitt 10-årsjubileum.

2002

Sonic-serien flyttar över till den gamla rivalen Nintendo med en port av Sonic Adventure 2, titulerad Sonic Adventure 2: Battle, som ett av Nintendo Gamecubes debutspel. Sonic gör även nypremiär på bärbara spelkonsoler med Sonic Advance-serien som samutvecklats ihop med japanska Dimps.

2003

Sega planerar inför Sonics återkomst och under tiden får världen njå sig med en PC- och Gamecube-portning av Sonic Adventure, kallad Sonic Adventure DX: Director's Cut. Den här gången får spelet ett betydligt hårdare bemötande än vid Dreamcastpremiären.

2005

Shadow the Hedgehog från Sonic Adventure 2 får tack vare sin stora popularitet ett alldeles eget spel självbetitlat just Shadow the Hedgehog. Spelet visar sig vara en avröring och innehåller dessutom saker som automatvapen och andra mörka teman som det blir starkt kritiserat för. På en ljusare front startar samtidigt Sonic Rush-serien på DS.

2007

Tidigare rivalerna Mario och Sonic möts för första gången någonsin i Nintendo Wii-spelet Mario & Sonic at the Olympic Games. Spelvärdens kollektiva hjälmor exploderar av förvirring. Sonic ger sig också på ett försök med rörelsekontroller i Wii-spelet Sonic and the Secret Rings.

2008

Sonic Team får hela världen att kila sig i huvudet genom att släppa Sonic Unleashed. Spelet presenteras på förhand som en återgång till Sonics rötter. När spelet väl släpps så handlar det om att Sonic förvandlats till en igelkotsulv.

2010

Sega hävdar återigen att Sonic skall återvända till rötterna och avväcker samtidigt Sonic the Hedgehog 4: Episode 1. När spelet väl släpps så lyckas det få hyfsade recensioner men missnöjet tros fänsa vet inga gränser. De kallar spelet för en skymf mot Sonics Mega Drive-ära. Vid sidan av uppmärksamheten släpps Sonic Colours till Wii. Både kritiker och fans överraskas över att det är riktigt bra...

2011

Sonic firar 20-årsjubileum och Sonic Generations släpps. Gamereactors recensent Viktor Eriksson är både besviken och nöjd, på samma gång. Betyget är 7/10

UFC 3 UNDISPUTED

Gamereactors chefredaktör reste till Las Vegas för att provträna med Rampage Jackson, äta middag med Urijah Faber och provspela **kommande Undisputed 3**

Plattform PS3 / X360 Speltyp SPORT Utvecklare YUKE'S Utgivare THQ Premiär 17 FEBRUARI

“Det är ett helt nytt, helt annorlunda spel. Vi har gjort om det från grunden och det är mycket bättre än UFC 2010”

Jag gillar verkligen UFC-chefen Dana White. Jag har träffat honom ett par gånger och hans entusiasm för sporten samt karismatiska utstrålning smittar av sig. Trots detta krävs det kraft och ett stort mått av självbehärskning för att inte himla med ögonen då han under vår intervju försöker förklara för mig att UFC Undisputed 3 är ett helt nytt spel, som är radikalt annorlunda från de två föregångarna.

Jag har nämligen ägnat de senaste två timmarna åt att spela UFC Undisputed 3. Jag har klämt på den uppgraderade spelmekaniken, testat ett trettiotal nya fighters samt provat de nya Pride-reglerna. Undisputed 3 känns tveklöst som det bästa mixed martial arts-spelet jag någonsin testat. Helt klart en förbättring jämfört med fjolårets UFC-spel. Men särskilt annorlunda känns det då rakt inte. Spelstudio Yuke's har ett förflutet som utvecklare bakom Smackdown vs Raw-serien. En spelföljetong som under en tioårsperiod inte förändrades särskilt mycket alls. Några nya fighters varje år samt ett uppgraderat menysystem var väl i grunden det som utgjorde nyheterna från år till år. I fallet UFC Undisputed är uppgraderingarna mellan de olika uppdateringarna större, men inte särskilt radikala. UFC Undisputed 2010 innehöll aningen bättre spelkontroll jämfört med 2009 års upplaga, onlinebaserade träningsställen samt ett bättre system för att slåss i clinch. UFC Undisputed 3 innehåller ytterligare förbättringar beträffande striking-systemet, en ny submission-funktion samt ett efterlängtat Pride-läge. Jag frågar Dana varför Pride Mode inte fanns med i de tidigare spelen.

“Det handlar om timing. Vi ville göra något riktigt bra av Pride när vi väl bestämde oss för att stoppa in det i spelet och till Undisputed 3 anser vi att vi gjort denna legendariska organisation rättvisa”.

I grunden tror jag att det handlade om att EA Sports inkluderade traditionella boxningsringar och japanska mixed



0

PRIDE GÖR COMEBACK

Den stora nyheten i Undisputed 3 är det nya spelläget Pride Mode där man kan spela som alla de gamla Pride-stjärnorna (minus Fedor) samt nyttja de mer vildsinta japanska mixed martial arts-reglerna.



martial arts-regler i EA Sports MMA, vilket nu fått UFC och THQ och göra detsamma. En analys som Dana med glädje stampar sönder.

“Inte alls. Vi köpte Pride för flera år sedan och har sedan starten för den här spelserien haft planer på att inkludera det i Undisputed”.

Dana vill inte prata mer om Electronic Arts konkurrent. Och jag tänker då absolut inte försöka tvinga honom. EA:s utmanare floppade, rejält, och det

eliminert de där märkliga situationerna från fjolårets version där man nästan direkt hamnade för tätt inpå varandra under en slagduell. Något som slutade med att man stod på 12 centimers avstånd och kastade halvskeva armbågar mot varandras hakor. Även grapplingen känns smidigare, och bättre. Clinchen är enkel att kontrollera. Man får snabbare och aningen mer tydliga signaler från sin fighter över vad som händer och det är inte längre lika enkelt, eller

symbolen är blå, den andra är röd. Varje fighter styr varsin prick. Det gäller för den som aktiverat greppet att försöka ställa sin prick ovanpå den andres och hålla den där. Allt medan fightern i underläge försöker smita med sin plupp längs octagon-symbolen. Det blir en katt-och-råtta-lek som jag inte riktigt tycker passar in i ett fightingspel, även om jag säkert håller med om att submission-funktionen var på tok för chansartad i föregående spel.

Jag spelar ett par matcher mot före detta WEC-champen Urijah Faber. Han har tränat, det märks. Jag slåss som Dominick Cruz medan Faber slåss som sig själv. Jag frågar honom om det inte känns märkligt att kontrollera sin virtuella avbild i Undisputed 3:

“Först kändes det helkonstigt, det måste jag medge. men samtidigt smickrande och roligt. Jag känner mig mallig över att de lyckats återskapa mina stora vita tänder, dessutom”.

Urijah garvar, sen knockar han mig med en huvudspark och säger: “Är det inte meningen att du ska vara expert på sånt här?”.

Några timmar senare har jag hunnit prata med Rampage, Chael Sonnen, Joe Lauzon, Chad Mendez och Chuck Lidell. Alla verkar gilla det nya spelet. Och ja, det gör även jag. UFC Undisputed 3 är ingen radikal förändring. Det är inte “helt annorlunda”. Det är en liten men naggande god förbättring av ett redan klockrent mixed martial arts-spel.

/Petter Hegevall

Faber knockar mig med en huvudspark. “Är det inte meningen att du ska vara expert på sånt här?”

tog bara några månader för EA innan de bestämde sig för att hoppa av mixed martial arts-tåget helt och hållet. Undisputed-serien däremot har hittills sålt som smör och med tanke på det nytilkomna Pride-läget måste jag anta att så även kommer att bli fallet denna gång. Pride Mode känns bra, dessutom. Riktigt bra. Presentationen är klockren och atmosfären andas verkligen Pride. Man kan nyttja både “soccer kicks” och “headstomps” i Pride Mode samt knåa mot huvudet på en liggande motståndare. Inga regeländringar jag vanligtvis gillar, men är det Pride så är det. I övrigt känns Undisputed 3 väldigt, väldigt bekant. Man märker små skillnader i timingen och samtliga fighters har bättre raka slag, vilket har

chansartat, att vinna över sin motståndare via submission. I tidigare delar har det i princip endast handlat om vem som kunnat rotera den vänstra analogspaken snabbast när det kommer till submissions kontra submission-försvår. I Undisputed 3 har Yuke's tagit fasta på den kritik man fått för detta och utvecklat ett helt nytt system som vid första anblick istället känns för svårt. På tok för svårt.

Varje gång man kopplar ett grepp om någon av ens motståndares kroppsdeler dyker en åttkantig symbol upp på skärmen och hela upplägget påminner om ett pusselspel där timing och precision avgör huruvida man lyckas låsa sin motståndare eller inte. En av plupparna som åker längs kanten på den åttkantiga



HELA 152 FIGHTERS

Antalet fighters i Undisputed 3 uppgår till hissnade 152. Vilket är närmare 50 mer än i föregångaren. Flugvikt och bantamvikt från WEC har tillkommit liksom en hel del gamla Pride-stjärnor.

Testat

GR:S
FAVORIT!

ELDER SCROLLS V SKYRIM

PC PS3 X360

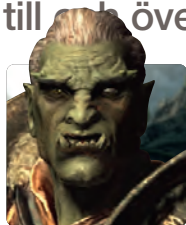
Speltyp ROLLSPEL Utvecklare BETHESDA Utgivare BETHESDA Premiär UTE NU Antal spelare 1 Rek. Ålder 18

Bethesdas senaste både lever upp till och överträffar våra skyhöga förväntningar

Sjukskriv dig från jobbet, läs in dig i källaren och var beredd på att försaka allt socialt umgänge resten av året. Elder Scrolls V: Skyrim är äntligen här och 300 timmar av förstklassig rollspelsunderhållning ligger framför dig i ett fruset vikingainspirerat vinterrike.

Det är snart sex år sedan vi sist fick stifta bekantskap med Elder Scrolls-serien och Bethesda har inte legat på latsidan. Tvärtom har man tillbringat tiden med att optimera, finlipa och framför allt maximera vad som förmodligen är en seriös kandidat till titeln världens bästa rollspel. Det märks redan när jag snickrar ihop min egen hjälte, en reslig Nord med porslinsöga, vanprydande ärr och fantastiskt yvigt skägg att allt är mer genomtänkt denna gång. Istället för en massa futtiga menyval är det mina handlingar i Skyrim som påverkar vem jag är och hur jag tas emot av övriga invånare, och i likhet med Fallout 3 finns även perks som ger mig ytterligare verktyg att skapa en karaktär jag är fullständigt nöjd med.

Redan i Riverwood får jag smaka på Bethesdas levande värld. Jag tjuvlyssnar på folk som småpratar och får både nya uppdrag och livsviktiga färdigheter genom att bara vara uppmärksam. Vad jag vill göra härnäst är helt upp till mig. Bethesda ber inte om någonting, och vill jag ta häst och vagn för att starta ett nytt liv i fjärran Dawnstar så går det utmärkt, men vill jag hellre gå med Imperiet eller



EN STOR VÄRLD

Skyrim-världen är ungefär lika stor som Cyrodill i Oblivion, men känns betydligt större då det är väldigt kuperat med seriösa hittills högsta berg.

KONSOL VS PC

Tekniskt sett är Skyrim läckert, men inte häpnadsväckande. Speciellt inte till konsol. Få saker tål att detaljgranskas utan att förvandlas till en grymig massa.

ta de där efterlängtnade lektionerna i luta så fungerar det också. Annars kanske drakjakt, dykning, magiträning, örtsamlande, kärleksmedlande eller något så fantasilöst som att följa storyn kan vara ett alternativ.

Själv gillar jag att utforska obruten mark, och det finns en hel del av den varan. Jag besöker kryptor och stör skelett som tvingas stiga upp från de döda för att ta striden med mig, jag

EN KLOCKREN KANDIDAT TILL ÅRETS SPEL 2011

hittar jättarnas hemvist, löser kluriga pussel, finner raserade slott under vattenytan, fascinerar av skenande mammutar och tampas med giftiga jättespindlar. Livet blir inte mycket bättre än såhär och känslan av att gå över frusna stäpper mot en borg med endast ett fladdrande norrsken som sällskap samt vargarnas ylande i bakgrunden är en svårslagen känsla. Man vet inte vad som ska hända härnäst och mina äventyr känns verkligen som mina äventyr. Jag har skapat dem själv genom ren improvisation och

LÄS MER PÅ GAMEREACTOR.SE



2 SVENGELSKAN

De namn man stöter på tyder på att Bethesda inte alltid har full koll på nordiska språk. Här finns platser och personer som kan heta ord som Stöl eller kreativa märkligheter som Ulfbert War-Bear.

3 VAMPYRFEST

Japp, till alla Twilight-fantasters stora glädje är vampyrerna tillbaka. Se till att inte bli biten när du sover under bar himmel så slipper du vakna i akut behov av en rejäl solbränna.

upptäckarglädje. Men storslagna och intressanta världar i ett Elder Scrolls är nog något som alla ändå hade räknat med. Lyckligtvis stannar superlativen inte där, för Bethesda har även lyckats med konststycket att förnya hela rollspelsgenren genom att göra den mer tillgänglig för alla spelare, och det utan att behöva knussla med speldjupet för alla fans som gillar att snickra ihop rustningar och koka egna magiska drycker. Menysystemet är inget annat än fantastiskt och så sömlöst hopfogat att det går om möjligt ännu smidigare att navigera med handkontroll än mus. Det är så annorlunda, så enkelt och så genialt att man undrar varför detta inte gjorts för tio år sedan.

Vad vi har här är kort sagt en milstolpe. Elder Scrolls V: Skyrim är spelet alla framtida rollspel kommer jämföras med - i årtal. Bethesda har lyckats infria allas skyhögt ställda förväntningar och dessutom överträffa dem i en given kandidat till inte bara årets spel 2011, utan även världens bästa

10

rollspel. Någonsin.
Jonas Mäki



SONIC GENERATIONS

PC PS3 XBOX 360

Speltyp PLATTFORM Utvecklare/Utgivare SEGA
Premiär UTE NU Antal spelare 1 Rek. Alder 7

Då var vi här. 20 år har gått. Tio bra. Tio fruktansvärda. Sonic har gått från att vara lika stor som självaste Super Mario till att under 2000-talet förvandlas till något av ett dåligt skämt. En spelhjärte som gång på gång försökt hitta ett existensberättigande i en 3D-värld som inte längre behöver honom. Trots det har fansen följt med i både ur och skur. Och nu är vi här, tillsammans med Generations. Spelet där den klassiske Sonic från Sega Mega Drive-tiden och moderne Sonic från Sonic Adventure och framåt, möts över tid och rum för att springa genom 20 år av Sonichistoria och rädda både Sonics vänner såväl som hans karriär. Resultatet: Ett bra Sonic-spel. Inte ett fantastiskt.

I sig är Sonic Generations något av den perfekta metaforen för Sonics egen karriär. Genom så gott som alla beståndsdelar av spelet så pendlar Generations mellan att vara enastående och undermåligt. Känslan av fart är kittlande och bandesignen varierad och kreativ. Samtidigt är buggarna många och spelbarheten oregelbunden. Som hyllning över Blue Blurs karriär är Generations likadant. Ena stunden verkar Sonic Team ha lagt ribban någonstans vid en Greatest Hits-platta köpt på Statoil istället för ett monument över en av tidernas största spellikoner. Trots det blänker spelet samtidigt till gång på gång av ren briljans när Sonic Team lagt in någon snygg referens till karriären eller tweakat en

SPELET BLÄNKER TILL GÅNG PÅ GÅNG AV REN BRILJANS

klassisk bana på ett oväntat sätt.

Och där har vi det. När alla för- och nackdelar är räknade så kvarstår ändå faktumet att Generations är roligt trots att det bitvis verkar vara ihopsatt med eltejp. Att kalla det för igelkottens stora återkomst vore verkligen att ta i, men fortsätter Sonic Team på det här spåret så är den i alla fall inte lika oändligt långt bort som den var innan. Så grattis min gamle vän. Jag önskar dig minst 20 härliga år till som plattformarnas konung.

7

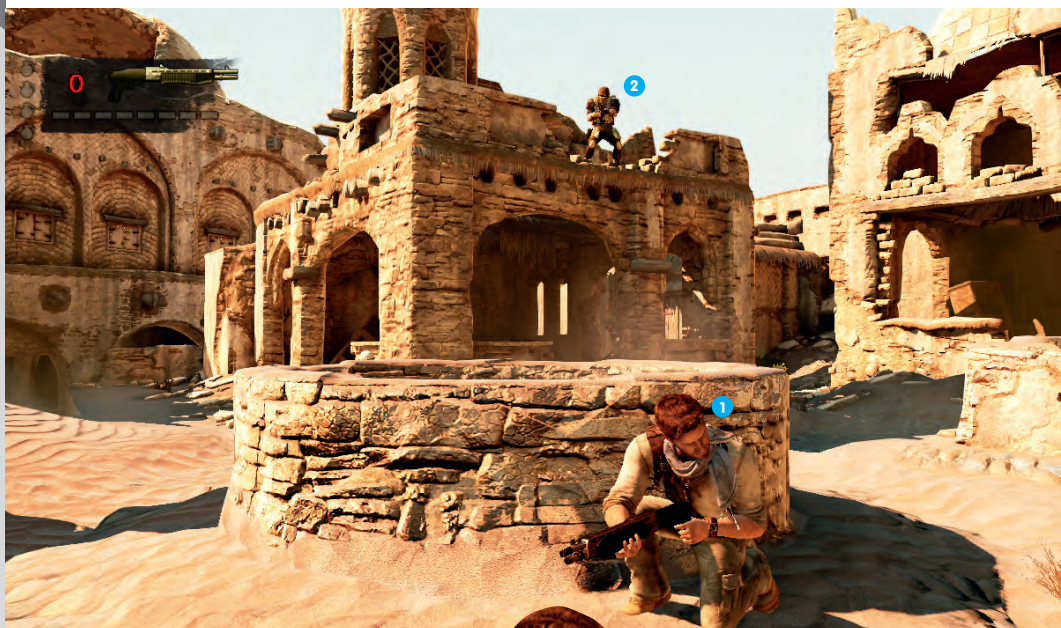
Viktor Eriksson

UNCHARTED 3

PLAYSTATION 3

Speltyp ACTION Utvecklare NAUGHTY DOG
Utgivare SONY Premiär UTE NU Antal spelare 1-10 Rek. Ålder 16

GR
ÄLSKAR



När vår huvudman befinner sig på ett piratkontrollerat kryssningsfartyg blir det så tydligt. Tydligt att de otroligt talangfulla kreatörerna på Naughty Dog inte räds att ge sig ut på okänt territorium för att uppnå sina visioner. Regn och rusk pinar den slitna skutans däck, samtidigt som massiva, olycksbådande mörka vågor vagnar skrovet mot vad som ter sig kunna bli den slutgiltiga sömnen. Här kunde Naughty Dog tagit både en och två genvägar. Istället har man valt att simulera ett hav, på riktigt. Vilket betyder att skeppets rörelser och alla objekt agerar dynamiskt efter havets vilja. Resultatet är en av de mest fantastiska spelnivåer jag någonsin upplevt.

Tillsammans med förbättrade rök-, eld- och vatteneffekter har jag aldrig sett ett konsolspel vars gemensamma tekniska och designmässiga bedrifter är bättre. Ljuset den gassande solen kastar mot heta lerväggarna i en uråldrig ruinstad i Rub al-Khali-öknen är bländande. Den täta växtligheten kring det där franska, övergivna slottet har aldrig varit mer levande. Den ena platsen som den rafflande skattjakten leder oss till är mer gastkramande än den andra.

Det är en fullkomlig visuell briljans som fortsätter i det dramaturgiska. Man räds inte

UNCHARTED 3 ÄR PROPPAT MED OETMOSTÄNDLIG CHARM OCH HUMOR

att laborera med kameravinklar vid utvalda tillfällen, tvinga ned tempot och deaktivera vissa rörelser när det kan ge en dramatisk effekt. Det gäller även plattformsmomenten där snygga animationer och marginaliseringen av frustrationsmoment sätts framför nitiska,



1 RÖSTBRILJANS

Röstskådespeleriet i Uncharted 3 är otroligt bra. Spelets karaktärer känns levande och är lätta att tycka om. Relationen mellan Nathan och hans grånade mentor Sully är särskilt gemytlig att ta del av.

2 PERFEKT BALANS

Balansen mellan äventyrs- och actionmomenten är bättre än i föregångarna. De omgivningsbaserade pusslen är fler och smartare utformade. Samtidigt är de tillräckligt enkla för att de inte ska agera bromsklossar i det välavvägda tempot.

millimeterexakta precisionsshopp, såsom i de minutiöst regisserade mellansekvenserna. Handlingen som berättas i Uncharted 3 är så kärleksfullt begåvad med värme, humor och äventyrlusta. Ena stunden brister jag ut i skratt. I den andra är jag bara hänförd.

Om plattformsmomenten snarare är en upplevelse än en utmaning, så är det under striderna som spelet öppnar upp och sätter dina färdigheter på prov. I och med Nathans breda repertoar av rörelser är alternativen många. Innan man låter puffran föra ens talan är det ofta smart att blicka ut över området, navigera sig fram till en fördelaktig hållpunkt och plocka motståndarna tyst, en efter en. När fienden väl anat onåd är de inte sena med att flankera och röka ut en med granater. Som spelare tvingas man hela tiden att hålla sig i rörelse, söka nya skydd och använda alla medel möjliga för att överleva. Dessa fina kvaliteter överförs till den omfångsrika flerspelskomponenten. Ett flertal nya samarbetslägen och tävlingsinriktade moment utgör de enskilt största förbättringarna sedan föregångaren. Redan i Uncharted 2 älskade jag den fräschör som rörelsefriheten och det vertikala upplägget berikade multiplayeren med. Nu har Naughty Dog tagit vara på den potentialen på allvar.

Det är en oerhört fin tröst. Att när Nathan når slutet på sitt äventyr, så börjar ditt eget. Ett som lär vara i månader. Uncharted 3 har en oemotståndlig charm, massor av innehåll och spelbarhets-

10

mässiga kvaliteter som snuddar på perfektion.

Daniel Steinholtz



RAYMAN ORIGINS

PS3 WII X360

Speltyp PLATTFORM Utvecklare UBISOFT
Utvecklare UBISOFT Premiär 24 NOVEMBER
Antal spelare 1-4 Rek. Ålder 7

Antalet komiska och genomarbetade detaljer i Rayman Origins har fått mig att tappa räkningen. Var börjar man? Mungigan i soundtracket? Ögondörrarna? Mummelspråket och den galna armvarelsen man svingar sig i? En medvetet ostig säljpitch säger det kanske bäst: Rayman är tillbaka och han är bättre än någonsin.

Trots att Rayman Origins i grunden baseras på hopp över avgrunder och på fiendehuvuden, känns upplevelsen enormt fräsch. Kreativiteten har flödat hos Ubisoft och för varje ny bana väntar något nytt: i ena sekunden studsar jag på en enorm didgeridoo, i den andra flyger jag på en enorm geting och pepprar fågelfiender. Som i Donkey Kong Country Returns finns här många hemliga bonusrum, och varje bana är ett nöje att utforska. Och snyggt är det. Krispigt, välanimerat och designat med ljuvligt handritade beståndsdelar.

Vid första anblick ter sig stilen nästan barnslig, men Origins värld är också full av bisarra figurer och mörka varelser med

HÄR FINNS DET GRAFISKA SPÅR AV BLAND ANNAT REN & STIMPY

vassa tänder. Här finns grafiska spår av såväl Asterix som Ren & Stimpy och mina tankar går även till Pettson och Findus-böckernas illustrationer; här pågår alltid något lustigt i bild.

Spelar du själv kommer du ha ett leende på läpparna från början till slut. I spel med upp till tre andra i co-op går flinen över till skratt. Precis som i New Super Mario Bros Wii är det lika kul att samarbeta som att jävlas med varandra, och i Raymans gäng är buset extra roligt. Ställ in sig på feta käftsmällar, hoppsparkar och allmänt hån.

Återkomsten är alltså triumfartad. Rayman har bevisat att han inte behöver kaninassistans för att vara relevant och nu kan vi bara börja dregla efter en uppföljare. Rörmokare och igelkottar bör vara nervösa; med Rayman Origins har Ubisoft definitivt

9

levererat årets absolut bästa plattformsspel.

Jonas Elfving



ASSASSIN'S CREED REVELATIONS

PC PS3 XBOX 360

Speltyp ACTION Utvecklare UBISOFT MONTREAL Utgivare UBISOFT Premiär UTE NU Antal spelare 1-10 Rek. Ålder 18

Gammal är äldst. Ezios hjässa må domineras av grå hår, men redan under de första tutorial-skutten visar italienaren ingen rädsla för bruten lårbenshals. Ubisofts lönnmördare rusar, skuttar, klättrar, svingar sig och smyger fram mot vakter som brutalt effektivt får möta sin skapare via en handledskniv i mörkret. Ja, Assassin's Creed: Revelations känns bekant, men verkligen inte utan nyheter.

Vi ska dock börja med Desmond Miles. Den nutida protagonisten har det kärvigt; han har hamnat i en nedrig koma och ett märkligt Black Room, en limbo-liknande värld djupt in i maskinen Animus kod. Desmond försöker här pussla ihop sitt splittrade psyke med hjälp av fjärrstyrning av sina lönnmördande förfäder. Black Room-miljön är suveränt designad och väldigt stämningsfull. Stenblock svävar i luften och det ligger både något onaturligt och obehagligt över stranden och de få, små gräsplättarna. Min första tanke är att Ubisoft kikat sönder Inception, men tydligen har optiska illusioner av bland andra Roger Penrose varit inspirationskällor.

Men det är Ezio vi kommer att få kontrollera mest, och denna gång är karln på jakt efter en inlåst artefakt och fem stycken nycklar. Efter några introduktionsbanor når vi 1500-talets Konstantinopel, där friheten och de utsökt designade stadsmiljöerna som vi associerar med Assassin's Creed visar upp sig. Det Ottomanska rikets huvudstad är mycket vacker. Vacker och full av liv.



1 HUGGMÖRDA I 3D

Har du en 3DTV kan du skutta och dräpa med Ezio i stereoskopisk 3D. Djupet i stadsvyerna blir mäktigt i detta läge, men här finns även en del screen tearing när man vrider kameran.

2 TOWER DEFENCE

Ezio får ibland leka fältherre i tower defence-liknande strider där tempelriddare anfaller ditt högkvarter. Du bygger barrikader, placerar ut bågskyttar och gevärsmän på hustaken för att sedan invänta anfaller.

Att blicka ut över hamnområdet och se röda segel, ett par fiskare vid bryggan och handelsmän med trälådor i famnen är en imponerande syn. Revelations känns som det första spelet i serien, fast betydligt bättre och mer genomarbetat.

Ezios vän Yusuf introducerar några av nyheterna i Assassin's Creed: Revelations. Den första är en ytterst användbar pryl kallad Hookblade - ett vapen som dubblar som transportmedel. Klingan gör klättringen lättare och kan användas som linbana på de vajrar som spänts mellan hustaken. Vi får även konstruera bomber med hjälp av material vi hittar lite överallt i spelet. Det är kul att experimentera med krut, skunkolja och blod för att skapa explosiva varor som antingen skadar, förvirrar eller bara stinker.

Jag har fortfarande en del problem med det ibland småtrista stridssystemet,

DET FINNS SÅ OERHÖRT MYCKET ATT GÖRA I REVELATIONS, SÅ MÅNGA SIDOSPÅR OCH SÅ MYCKET UTFORSKANDE

och jag spelar inte heller för storyns skull. Däremot finns oerhört mycket att göra i Assassin's Creed: Revelations, så många sidospår och så mycket utforskande att hållbarheten i slutändan blir enorm. Att bara klättra sig till ytterligare en Viewpoint, ta över extra bevakade områden eller skicka ut sin lönnmördarliga på uppdrag i Europa är riktigt vanebildande. Den förfinade multiplayerdelen har också slukat många timmar.

Så det är bara att tacka av Ezio och Altaïr, som enligt Ubisoft nu har gjort sitt i den här mordiska sagan. Båda två. Visst hade en tredje officiell del varit smaskigare, men kan du stå ut med en känsla av deja vu (eller om detta är ditt första Assassin's Creed-spel) är Revelations en höjdare. Som Ezio bevisat är ju ålder och erfarenhet knappast något negativt.

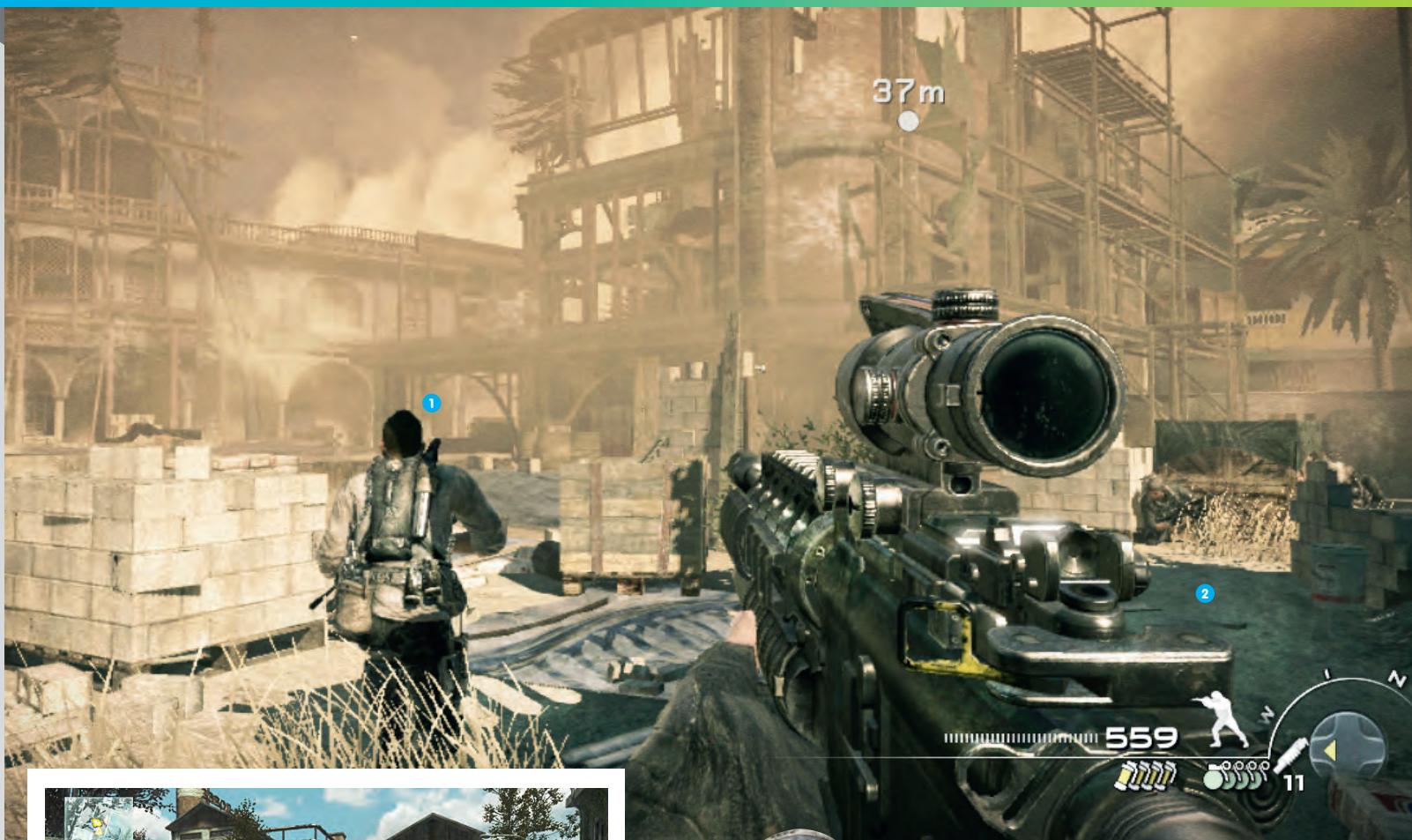
8

Jonas Elfving

COD: MODERN WARFARE 3

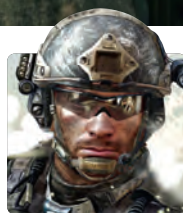
PC PS3 X360

Speltyp ACTION Utvecklare INFINITY WARD / SLEDGEHAMMER Utgivare ACTIVISION Premiär UTE NU Antal spelare 1-16 Rek. Ålder 18



I Call of Duty: Modern Warfare 3 står världen inför ett nytt världskrig, och endast du kan ställa allt till rätta. Trots atombombsexplosioner, ett invaderat Washington och elaka ryska ultranationalister har föregångarna inte kunnat beskyllas för att leverera någon engagerande story. Modern Warfare 3 fortsätter i samma fotspår där varje kapitel bjuder på actionmoment som får en att tappa hakan, men en intetsägande story men bleka och ointressanta karaktärer. Initialt känns det rent spelmässigt helt fantastiskt, men också alltför välbekant bekant. Man tröttnar därför så småningom på dessa överregisserade sekvenser, trots att kampanjen endast varar i fem knappa timmar.

Men precis som i fallet Battlefield 3 är det inte för storyn man köper ett spel i Modern Warfare-serien, utan för den välfyllda multiplayer-komponenten. Att glida runt på skabbiga bakgator i stabila 60 bilder per sekund medan man skjuter skrikande terrorister blir aldrig gammalt, och det visar sig snart att taktikerna sitter i när jag i match efter match placerar mig i topp. Vilket kanske inte är så konstigt, Call of Duty-veteran som jag



1 HOPPIG STORY

Tidigare delar i Call of Duty-serien har hyllats för sina exotiska och varierade miljöer. Modern Warfare 3 vill inte vara sämre, utan hoppar frekvent mellan hemisfärerna.

2 PENSIONS DAGS

Spelets grafikmotor har många år på nacken och det är något man lägger märke till allt som tätt. Det hindrar dock inte Modern Warfare 3 från att skina rent designmässigt.

är. Likt EA:s sportspel ger årliga uppföljare nämligen inte möjligheten till några omvälvande förändringar och det mesta känns därför hemvant. Perks fungerar som de alltid gjort och vapenbalansen är densamma. Små förändringar som möjligheten att kunna levla upp sina vapen och välja olika killstreak-system får spelet att kännas fräscht, även om det är svårt att bortse från det faktum att jag ändå saknar några funktioner från fjolårets Black Ops. Även Spec-Ops har gjorts om lite och är nu om möjligt faktiskt ännu bättre än sist.

Ässet i rockärmen för Modern Warfare 3 stavas annars Elite, en tjänst som bidrar med en social sida till spelets multiplayer. Här håller man koll på klaner, tävlingar och mer statistik än man har användning för. Elite gör det lätt och kul att engagera sig i sin onlinekarriär på ett sätt som aldrig tidigare skådats i genren. Här finns en fantastisk potential för spelets community, men det är ingenting som påverkar spelmekaniken. Istället är det ett kraftfullt redskap för den som vill ta sitt spelande till nästa nivå.

Modern Warfare 3 tar det vi kommit att förvänta oss av serien och gör det bästa av det. Att det är lika kul idag som det var för fem år sedan borde tala för att kärnan är så bra att den kanske inte ens behövs utvecklas för att fortsätta vara attraktiv. För den som redan tröttnat finns det inget här som kommer få en att börja tro igen, men att utvecklingen gått

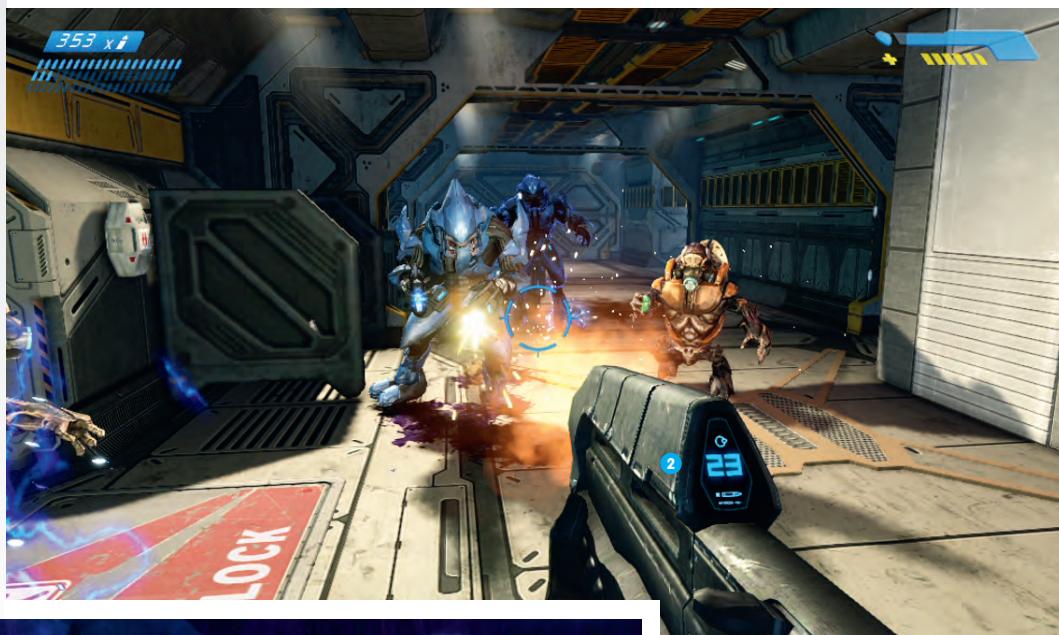
sakta är inget som hindrar mig från att njuta av Modern Warfare 3.

8
Mathias Holmberg

HALO ANNIVERSARY

XBOX 360

Speltyp ACTION Utvecklare 343 INDUSTRIES Utgivare MICROSOFT
Premiär UTE NU Antal spelare 1-16 Rek. Ålder 16



1 MAFFIG MULTIDÖD

I Halo Anniversary har man valt att omtolka några av de populäraste multiplayer-banorna från Halo: Combat Evolved och Halo 2. Denna del av spelet körs dock i Halo: Reach-motorn, vilket ger tillgång till nyare funktioner och en helt annan känsla än i kampanjen. På gott och ont.

2 HINTAR OM HALO 4

Utspridda i kampanjen finns ett antal terminaler, mer eller mindre gömda. Aktiverar man dessa så får man titta på läckert animerade filmsekvenser som hintar om storyn i kommande Halo 4

Tio år har nu passerat sedan Master Chief kraschlandade på den där mystiska himlakroppen. Idag, med Cortanas röst ekandes i huvudet, kliver jag ut ur flykt-kapseln igen. Mina medpassagerare är döda. Jag sörjer dock inte allt för länge. Världen som breder ut sig framför mitt Mjolnir-visir har aldrig varit mer inbjudande.

Jag minns hur imponerad jag blev av grafiken i Halo när det begav sig. Den mäktiga ringvärlden som tornade upp i horisonten, himlen som aldrig hade rymt så många stjärnor tidigare och gräskullarnas krön som var så gröna och lockande att kika bakom. Jag zoomade in på varenda sten, bäck och detalj i den utomjordiska arkitekturen. Upptäckarglädje definierad.

En helt ny generation spelare har växt upp sedan dess, tillsammans med en helt ny grafikteknologi. Halo Anniversary är lika mycket för dem, som för den som vill återuppleva originalet i ny skrud. Färgerna är klarare, 3D-modellerna totalrenoverade och upplösningen anpassad för dagens TV-apparater. Tiden hade trots allt hunnit ikapp Halo. Nu har Anniversary hunnit ikapp tiden.

Den överlägset coolaste funktionen i denna remake är att genom ett snabbt knapptryck själv kunna växla mellan ny och gammal grafik. Skillnaden är enorm. Jag fylls av lika stora delar nostalgi som ren förtjusning.

Under ytan är det dock exakt samma spel som för ett decennium sedan. Det fantastiska är att den upphottade grafiken inte döljer några större spelmekaniska ålderstecken, utan snarare framhäver hur pass fräsch Master Chiefs jungfrufärd fortfarande känns. En närmast perfekt spelkontroll samsas med unik miljödesign, grymma fordonsskvenser, smarta fiender och ett ljuvligt tempo. Däremot kan jag sakna många av de uppdateringar som

EN STORSLAGEN HYLLNING TILL ETT OTROLIGT VIKTIGT SPEL

skett under seriens utveckling. Alla minnen till trots, så är både Halo 3 och Halo: Reach både ett och två snäpp vassare, inte minst när det kommer till variation, spelbalans och tempo. Konstigt vore det annars.

För de oinvigda är detta en fantastisk möjlighet att upptäcka ett stycke mästertlig spelhistoria. För oss andra mest en ytterst angenäm karamell att suga på i väntan på nya äventyr i Halo 4. Det må inte göra mig fullt så lyrisk som för tio år sedan, men Halo Anniversary är likväl en viktig och storslagen

8

hyllning till ett av spelhistoriens finaste ögonblick.

Daniel Steinholtz



GOLDENEYE 007 RELOADED

PS3 XBOX 360

Speltyp ACTION Utvecklare EUROCOM
Utgivare ACTIVISION Premiär UTE NU
Antal spelare 1-4 Rek. Ålder 16

Många får något gnistrande - eller ska vi för sammanhangets skull kalla det gyllene - i blicken när man nämner Goldeneye 007. När minnen av Nintendo 64-eran och otaliga multiplayerrundor långt in på småtimmarna kommer tillbaka blir man helt enkelt... glad. Och sugen på mer. Wii-ägarna fick en chans till omspel för ett år sedan, och nu kommer den klassiska förstapersonsskjutaren till HD-konsolerna. Det är en ännu roligare upplevelse.

HD-grafiken spelar en viss roll. James Bonds äventyr är rejält putsat jämfört med Wii-versionen, och även om det knappast slår de nutida grafikkungarna ser det rent tekniskt bra ut. Allt flyter på fint och Bonds värld har pyntats med en handfull nya ljuseffekter. Din virtuella Daniel Craig är fullt

STEALTH-INSLAGEN ÄR RIKTIGT LYCKADE

sysselsatt med varierade agentuppgifter under den cirka tio timmar långa kampanjen. Det blir mycket smygande, och stealth-inslagen är riktigt lyckade; var inte förvånad om en droppe svett dyker upp när du ljudlöst försöker neutralisera vakter. Skulle det slås larm får du snabbt anpassa dig till intensiva eldstrider, och här fungerar Goldeneye 007 Reloaded också bra. Siktet och Bonds rörelser fungerar finfint, och när du ibland får ratta fordon är allt tätt programmerat.

Självklart är det i Goldeneye 007 Reloadeds multiplayer du kommer att tillbringa mest tid. Och här finns ett packat flerspelarläge, vanebildande som koffeinkryddat socker. Ännu fler kartor har lagts till, här finns nya spellägen som Bomb Defuse och Data Miner, och när du tar agenttröjet online har du Sonys och Microsofts välbefolkade servrar att leka på. Att måla väggarna med paintball-färg eller spela en runda Golden Gun (där en träff är lika med döden) är färgigt roligt. Så se nu till att ditt spelschema denna späckade

8

actionhöst även rymmer gamle 007. Han förtjänar det.

Jonas Elfving



BATTLEFIELD 3

PC PS3 X360 Speltyp ACTION Utvecklare DICE Utgivare EA Premiär UTE NU Antal spelare 1-64 (PC) 1-24 (KONSOL) Rek. Ålder 18

EA har inte hymlat med saken. Den här gången tänker man slå Call of Duty på fingrarna. Därför har Battlefield 3 fått en singleplayer-del att spela genom där vi får stifta bekantskap med sergeant Henry Blackburn som i ett förhörssrum berättar en historia som man sedan får spela fragment av. Likheter med fjolårets Call of Duty: Black Ops är omedelbar.

Det hoppas osammanhängande mellan banor på olika delar i världen. Ömsom krigar man i öknen, ömsom spelar man som någon annan figur, ömsom är man i en storstad och ömsom är man tillbaka i förhörssrummet igen. Storyn är oengagerande klichéfylld militärporr och intresset avtar i takt med att jag på löpande band bockar av bana efter bana med element jag gjort så många gånger tidigare i Call of Duty-serien.

Men det är ju inte för kampanjen man köper Battlefield 3, utan för multiplayer. Och här glänsar det ordentligt, i synnerhet till PC där upp till 64 personer kan drabba samman på enorma banor. Tempot, intensiteten och den lättillgängliga känslan från Battlefield: Bad Company 2 kombineras i ett sanslöst krig som suger musten ur mig. Jetflygen är tillbaka



1 BLYTUNG ACTION

Det är en ren fröjd att brassa på med tyngre doningar tack vare den nästan perversa ljudkvaliteten. Även grafiskt imponerar Battlefield 3 med fantastisk ljussättning.

2 SAMARBETA

Ett särskilt co-op-läge där man ska jaga highscores, liknande Spec Ops i Call of Duty: Modern Warfare 2, hör till en av höjdpunkterna i Battlefield 3. Tyvärr saknas dock möjligheten att spela på delad skärm.

och att se dem susa förbi där uppe i luften medan helikoptrar cirkulerar omkring, horder av tanks och jeepar kör omkring på marken, infanterister störtar fram och prickskyttar trycker väl kamouflerat i buskage - är en så mäktig syn att jag ofta får fokusera minst lika mycket på hålla munnen stängd

KÖPER DU BATTLEFIELD 3 FÖR JUST ONLINEKRIGANDET KOMMER DU BLI EN MYCKET, MYCKET LYCKLIG GAMER

som på att skjuta fienden. Det nya "Suppression"-systemet för att sätta press på motståndarna fungerar också utmärkt och bidrar till att skott som missar istället gör synfältet suddigare för det tilltänkta målet. Att iskallt sitta i ett kulregn är alltså inte längre möjligt. Multiplayerdelen är kort sagt allt som

8 singleplayerkampanjen inte är och så länge du köper Battlefield 3 för just onlinekrigandet kommer du bli en mycket, mycket lycklig gamer.
Jonas Mäki

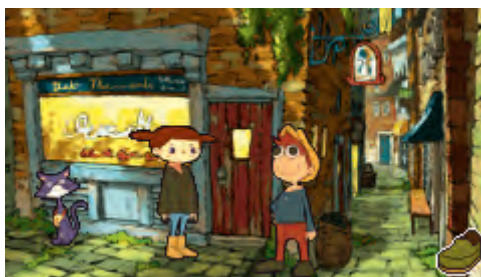


SPIDER-MAN: EDGE OF TIME

PLAYSTATION 3 XBOX 360 (Skrivet av Viktor Eriksson)

Från att ha varit omslagspojken för Hollywoods superhjaltefilmer, så har gamla gode Spindelmannen gått och blivit ungefär lika relevant som gårdagens möjliga sopor. Istället för att utveckla ett ordentligt Spider-Man-spel har man här stängt in spindeln i långa, trånga korridorer för att med ett finesslöst stridssystem försöka leka God of War. Edge of Time är ett nedköp på alla tänkbara sätt från tidigare delar och

4 ett dussinspel som till och med får Spider-Man-musikalen att framstå som fantastisk.



PROFESSOR LAYTON AND THE LAST SPECTER

NINTENDO DS (Skrivet av Love Bolin)

En by fylld av sinnesslöa invånare behöver som vanligt stöd av Layton och hans överlägsna intellekt. För fjärde året i rad får vi ta på oss hatten och träda in i professorns sävliga värld. Vi löser nya pussel som i ganska hög grad påminner om de hjärnnötter vi knäckt tre gånger innan. Vi tar del av en ny historia som på många sätt påminner om de som berättats tidigare.

8 Det är inte så spännande, men otroligt bekvämt och charmigt berättande. Ett jättemysigt spel.



THE LORD OF THE RINGS: WAR IN THE NORTH

PS3 XBOX 360 (Skrivet av Viktor Eriksson)

War in the North har presenterats som det första barnförbudna Sagan om Ringen-spelet, vilket borde ge en vink om hur ytligt dess innehåll är. Kroppsdelar flyger kors och tvärs men likväl blir spelet snabbt tråkigt, trots sitt flerspelarläge. Idén med en historia som fokuserar på de mindre omsjunga hjälterna vid sidan av ringens brödraskap är kul. War in the North

5 visar dock att en bra idé inte är detsamma som en bra genomförd sådan.



SAINTS ROW: THE THIRD

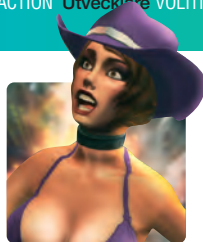
PC PS3 XBOX 360

Speltyp ACTION Utvecklare VOLITION Utgivare THQ Premiär 18 NOVEMBER Antal spelare 1-2 Rek. Ålder 18

Jag ska inte hymla med att jag var lite klugen inför Saints Row: The Third under den första timmen. Inget storspel med hög budget har haft såhär medioker grafik under hela detta år. Dessutom är spelkontrollen inte alls så följsam som den borde vara och kameran ställer till det för mig, precis som sist. Mer då? Jo, mellansek-venserna stinker av härsken ost. Så när jag, Johnny Gat och Shaundi tas till fånga av franska gangsterorganisationen The Syndicate och blir bortförda till Steelport var jag inte alls imponerad. Snarare rent av besviken.

Men jag är inte sämre än att jag kan erkänna när jag har fel. Saints Row: The Third är exakt ett sådant spel där man inte får låta sig förblindas av det första intrycket som alltså är milt sagt ljummet. Volition kan nämligen inte hålla sig särskilt länge innan vansinnet är i full gång igen och jag börjar betrakta Steelport som en värdig arvtagare till Stilwater. Rätt vad det är sitter jag i en gigantisk pansarvagn och kör fram genom gatorna med uppdraget att på så kort tid som möjligt ställa till med maximal skada. Fem minuter senare kastas jag in i ett hysteriskt avsnitt av traditionell japansk förnedrings-TV och ytterligare fem minuter senare råkar jag i handgemäng med en karl utklädd till varmkorv som jag bankar till döds med en enorm, ljuslila dildo.

Vansinne deluxe alltså, eller "business as usual" som heter på Saints Row-språk. Och jag skulle kunna fortsätta hur länge som helst med att



1 ENSAM ÄR STARK

Volition valde att göra tvärtemot alla andra och kastade ut hela multiplayer-komponenten i Saints Row: The Third. Man kan fortfarande spela co-op dock, vilket är hutlöst skoj.

2 AWESOME BUTTON

En av de saker Volition själva är nöjda med är vad de kallar Awesome Button. Genom ett tryck på vänstra axelknappen kan man få alla sina handlingar att gå dubbelt så fort. Varför inte droppkicka ihjäl en förare genom fönstret för att ta över någons bil?

berätta om hur jag skickat radiostyrda Scud-missiler mot störande trafikstockningar, kört ihjäl hippies med golfbil och strypt tillförseln av glädjeflickor till konkurrerande gäng för att istället ta alla själv. Volition har satsat på att lägga fler, osmakligare och knasigare saker i sin sandlåda och helt försakat saker som teknik, finess och originalitet. Grundreceptet har varit att lägga till mer av det som var så kul i Saints Row 2, och nog är det kul alltid.

Mitt i allt detta kämpar Volition med att berätta en historia om brutala gängkrig, och precis som i föregångarna finns ett par riktigt tunga scener som bryter av mot allt vansinne och manar till en kort sekunds eftertanke innan man tar itu med nya tokerier för att sänka fransoser, fribrottare och andra som står i ens väg. Den här gången påverkas äventyret av hur man betar sig mot de andra gängen, så man

MELLAN VARVEN HAR JAG BRUSTIT UT I ASGARV ÖVER DUMHETERNA SOM FRODAS PÅ SKÄRMEN

åtminstone tillfälligt kan vara mer av en partner till någon av dem. I slutändan spelar det dock liten roll när allt egentligen handlar om att sprida 3rd Street Saints lila evangelium över Steelport för att till sist bli ensam herre på täppan, och det allra helst tillsammans med en polare. För precis som sist är delade galenskaper dubbel glädje.

Efter Saints Row 2 snackade Volition om att göra något helt nytt till den tredje delen. Något annorlunda. Saints Row: The Third är dock så långt ifrån nytänkande man kan komma, men jag klagar inte. Tvärtom. I dagsläget är det här den mest vanvettiga sandlådan i spelvärlden och fylld med så mycket Jackass-doftande underhållning att jag mellan varven brustit ut i spontana asgarv över dumheterna som frodas på skärmen. Även om jag inte precis skulle må dåligt av ett bättre

tekniskt genomförande är det undervärdigande första intrycket glömt och förlåtet. Det här är ren kärlek i digital form.

8

Jonas Mäki

Tävla

VINN SKYRIM XBOX 360

Tävla och vinn med Gamereactor



Ta chansen, vin en väldigt unik Xbox 360 (250 GB) med The Elder Scrolls V: Skyrim-tema. Tävlarna gör du genom att fylla i informationen nedan och skicka den till redaktionen. Vill du inte klippa sönder din tidning finns exakt samma tävling upplagd på Gamereactor.se/tavlingar

Vill du läsa mer om The Elder Scrolls V: Skyrim please visit www.elderscrolls.com/skyrim/ och www.xbox.com/skyrim.

Fyll i rätt svar nedan

Vad heter det föregående spelet?

☐ Obscurity ☐ Oblivion ☐ Obvious

Vad heter utvecklarna bakom spelserien?

☐ Bethesdaious ☐ Bethesdaimpia ☐ Bethesda

Vilket betyg fick Skyrim av Gamereactor?

☐ 9/10 ☐ 10/10 ☐ 8/10

Skriv motivering

Skriv med max 15 ord varför du ska vinna en exklusiv Skyrim Xbox 360-konsol:

.....

.....

.....

.....

Ditt namn & adress

Du kan även delta i denna tävling på Gamereactor.se och slipper då klippa sönder tidningen. Häpp!

Namn:

Adress:

Postnummer & ort:

Telefonnummer:

BIGGER. BADDER. BETTER.

WWE 12

**Pre-Order
Now and
Receive
The Rock!**



GameStop

power to the players™

**AVAILABLE
25.11.2011**



XBOX 360

XBOX
LIVE



PS3
PlayStation 3



Wii™

All WWE programming, talent names, images, likenesses, slogans, wrestling moves, trademarks, logos and copyrights are the exclusive property of WWE and its subsidiaries. All other trademarks, logos and copyrights are the property of their respective owners. © 2011 WWE. All Rights Reserved.
© 2011 THQ Inc. Used under exclusive license by THQ Inc. Developed by Yuke's Co., Ltd. Yuke's Co., Ltd. and its logo are trademarks and/or registered trademarks of Yuke's Co., Ltd. THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners. Kinect, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks and "PS2" and the PlayStation Network logo are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Wii is a trademark of Nintendo.



Högsäsongen här här. Spelhösten 2011 är en av de allra bästa vi upplevt och det har varit en ren fröjd att sätta ihop tidningen du håller i handen. Chefredaktör Petter Hegevall har nedan fört journal under produktionen av Gamereactor 90. Häng med under de tre veckorna som det tog att sätta ihop novembernumret.

Måndag 17/10

Idag släpps Gamereactor 89 i 412 svenska butiker. Samtidigt påbörjar vi produktionen av Gamereactor 90. Och det ska sägas: Ingenting (på hela året) är roligare än att sätta ihop novembernumret. Den hetaste månaden på året. Jag ska idag påbörja designen av vår Sonic-artikel samt pyssla med lite planering. Jag hoppas kunna få ihop något som känns sådär retro-pixligt och mysigt när det kommer till Sagan om Sonic.



Tisdag 18/10

Sonic-artikeln är färdigdesignad. Det tog en hel dag och jag klantade mig när jag gjorde bakgrunderna. Men så är det att bli gammal. Men blir glömsk och slarvig. Idag anlände förhandsversionen av Saints Row 3 och det ska bli riktigt skoj att se hur galet Volitions efterlängttade trea verkligen är. Jag kommer aldrig att glömma vår screenshot-session med tvåan då jag, iklädd hotpants i jeans och krässkjorta hoppade från helikopter utan fallskärm och slog ihjäl 1200 poliser. Jag skrattade så jag nästan svimmade och har varken innan eller efter haft så roligt med ett spel - någonsin.

Onsdag 19/10

Battlefield 3 är här. Äntligen. Varför EA tog så lång tid på sig med att skicka ut recensionsversionen har jag ingen aning om, men vi har väntat (och väntat). Jag har hunnit spela några banor och är imponerad. Det ska sannerligen bli spännande att se vilket av Battlefield 3 och Call of Duty: Modern Warfare 3 som blir årets bästa militärshooter. Jag tipsar på Battlefield 3, just nu.

Torsdag 20/10

Jesper anlände till jobbet utan tröja idag. Varför vet ingen. Vi brydde oss inte ens om att fråga. Han sitter vid sin plats med en överkropp så hårig att man enkelt skulle kunna tro att han klistrat fast ett antal mindre kvalitativa peruker på skinnet som täcker hans korpulenta torso. På lunchrasten ska vi fortsätta att tävla i Forza Motorsport 4 samt vräka i oss vaniljgiffar. Vi har slagit vad om vilken av oss som är snabbast - både beträffande Forza och giffarna. Jag vet att jag bara kommer att vinna en av tävlingarna.

Fredag 21/10

Idag har jag grabbat screenshots från Uncharted 3 och smygspelat Batman: Arkham City. Jag borde såklart inte spendera tid med Batman eftersom det redan är recenserat och eftersom jag har tusen andra saker som måste göras. Mern det är ju så förbenat bra, Rocksteadys apsnygga tvåa. Jag måste knäcka The Riddler innan jag går hem idag. Jag bara måste.

Lördag 22/10

Jonas Elfving sitter och spelar Star Wars: The Old Republic medan jag redigerar och planerar inför onsdagens avresa. Jag och husfotograf Måns ska resa till Las Vegas för att testspela UFC Undisputed 3 samt kika på UFC 137. Jag, mixed martial arts-fanatiker som jag är, är såklart ruskigt taggad. Sist jag var i Vegas var jag också på ett UFC-event och satt ringside när Randy Ström ut Coleman. Det var en underbar upplevelse. Jag kommer att försöka fortsätta skriva i journalen under själva resan. Mest troligt lär det dock bara resultera i osammanhängande babbel om amerikanska hamburgare och armlås.

Söndag 23/10

Efter en himla massa strul mottog vi äntligen recensionsversionen av Battlefield 3 i fredags. Jonas Mäki kämpade med en strulig installationsprocess innan han på kvällen lyckades få igång spelet (PC-versionen). Han spelade genom singleplayerkampanjen på blotta fem timmar och påbörjade sedan ett 30-timmarspass med multiplayerkomponenten. Jag har varit riktigt dålig i min redan usla ländrygg i helgen och spenderat merparten av dagarna i sängen. Vilket fött en avundsjuka så massiv att jag knappt lyckats äta. Jag vill också spela Battlefield 3. För guds skull! Att EA inte låter oss recensera konsolversionerna förrän på releasedagen känns dock lite ruttet. De hävdar att spelet måste patchas innan vi får kika på det. Och patchen görs tillgänglig först på torsdag.

Måndag 24/10

Nu har även jag spelat igenom Battlefield 3 och är väl inte superimponerad av singleplayerdelen direkt. Det känns för mycket som Modern Warfare och äventyret räcker endast i lite drygt fem timmar.



Tisdag 25/10

Sitter på Arlanda och väntar på flyget som ska ta mig och lillebror (husfotograf) Måns till Las Vegas. Jag kommer att försöka plita ned saker som händer där borta i journalen. För min kompletta resedagbok rekommenderar jag dig att kika in på Sveriges största spelsite: Gamereactor.se.

Torsdag 27/10

På plats i Chicago. För ett snabbesök hemma hos mina kusiner. Det är kallt här, kallare än hemma i Östersund. Något jag verkligen inte hade förberett mig på. Vi har nyss avnjutit burgarlunch på Five Guys Burgers. Som att äta en bit av himmelriket. För 72 kronor.



Fredag 28/10

Jag och fotograf Måns har precis landat i Las Vegas. Här är det varmt. Stekhet. +32° i skuggan. Ikväll ska vi spela UFC Undisputed och äta grillkött. Förhoppningsvis får vi träffa lite UFC-fighters och göra några videointervjuer också. För att kika på vår GRTV-special från Las Vegas knappar du in följande adress: www.gamereactor.se/grtv.

JONAS RYKTEN

Gamereactors nyhetsredaktör berättar om månadens branschskvallar

■ Inget GTA V på skiva

Det ryktas att GTA V inte kommer att släppas på skiva och att man endast ska kunna ladda hem det. De som vill kommer dock kunna köpa spelet i butik, men får då bara en kod som gör att man kan ladda hem det. På det sättet hoppas Rockstar få bukt med pirater och kommer därför även att släppa GTA V till PC samtidigt som konsolerna.

■ Musse är tillbaka

Musse Pigg har varit aktuell i en hel del spel genom åren, nu senast Epic Mickey och dess omryktade uppföljare. Du kanske minns Mega Drive-spelet Castle of Illusion Starring Mickey Mouse? Det spelet kan komma att få en remake eller en uppföljare, då Disney varumärks-skyddat namnet igen. Tiden får utvisa vad detta rör sig om.

■ Mirror's Edge 2 på väg

Tidigare i år rapporterades det att EA sagt nej till Dice planer på att göra ett nytt Mirror's Edge, men sedan dess tycks man ha förändrat konceptet nog mycket för att få klartecken att komma igång. Dice själva spår dessutom på ryktet genom att berätta att man vet vad man skulle göra bättre i uppföljaren och hur man ska nå fler spelare.

■ Doom 4 lagt på is

Utvecklingen av kommande Doom 4 har skjutits upp på obestämbar tid. En anonym källa som arbetat nära med Bethesda ska ha snappat upp detta på ett sammanträde Id haft i Dallas nyligen. Anledningen ska enligt ryktet vara att man blivit besvikna på betygen och försäljningen av det nyligen släppta actionspelet Rage.

■ Just Cause 3 nästa år

Vi vet, vi älskade också Just Cause 2 och därför känns det extra glädjande att det nu ryktas att svenska Avalanche redan kommit en bra bit i utvecklingen av Just Cause 3. Enligt samma källa är premiären planerad till nästa år, och vi håller både tummar och tår för att det ska visa sig stämma. Främsta nyheten påstås denna gång vara co-op.

å redaktionen varit, vad vi
å Gamereactor.se

Lördag 29/10

Gårdagskvällen var superb. Jag spenderade ungefär 70 minuter tillsammans med UFC Undisputed 3 (som känns bra) och intervjuade Urijah Faber, Dana White och Joe Lauzon. Idag har vi besökt The Ultimate Fighter Training Center, pratat med Chael Sonnen och ätit mer burgare. Om ett par timmar ska vi ta plats på Mandalay Bay för att kika på UFC 137.



Tisdag 01/11

Klev nyss innanför dörren här på redaktionen. Grabbarna är svettiga av stress/arbetsmängd. Numret du håller i handen ska vara färdigt om 48 timmar och det återstår en hel del arbete. Mäki sitter i spelrummet och nöter Saints Row: The Third medan Mathias precis hoppat på flyget till London för att recensera Modern Warfare 3. Det blir kontrollerat kaos nu, de närmaste dagarna. Det ska bli roligt.

Onsdag 02/11

Steinholtz spelar Halo: Anniversary på vår LG-skärm medan Jonas Mäki geimmar Skyrim i projektorrummet, för fulla muggar. Jag och Elfving sitter och klipper lite texter samt pysslar med vad som förhoppningsvis ska bli ett omslag. Jag hade först tänkt låta er läsare rösta fram omslaget på den här tidningen - men har helt enkelt inte haft tid att sno ihop tre olika förslag. Det får bli någon annan gång.

Torsdag 03/11

Mattias Holmberg ringde nyss. Han sitter i London och spelar Modern Warfare 3 och rapporterar att han "spelat samma spel i flera år i rad nu, även om Modern Warfare 3 absolut inte är dåligt". Du har väl läst recensionen? Vi bestämde oss även bara för några minuter sedan för att slopa Köpguiden även denna månad. Vi får helt enkelt inte plats med den. Guiden gör dock comeback i början av nästa år. Igen. Det lovar jag. Tack för du läser Gamereactor.

Nästa Xbox heter Loop?

Månadens smaskigaste rykte kommer från en lista över vad Microsoft planerar att visa på mässor under de närmsta åren. Listan hamnade på avvägar och innehåller flera spännande grejer. Bland annat lär en app-affär till Windows 8 visas i vår samt att vi ska få se den första Windows 9-betan under 2014. Mest intressant är dock något kallat Xbox Loop som ska utannonseras under E3 2013 och släppas senare samma höst. Loop är mest troligt efterföljaren till Xbox 360. Dessutom kan vi läsa att Microsoft jobbar hårt på Kinects efterföljare.

Laddat

För ytterligare 198 recensioner av nedladdningsbara spel besök Sverige största spelsite www.gamereactor.se



Daytona USA

Plattform **XBOX 360** Speltyp **RACING** Antal spelare 1-8 Pris 90 KR Text **JONAS MÄKI**

Jag behöver inte köra mer än ett halvt varv runt nybörjarbanan i **Daytona USA** för att inse att den här klassikern står sig. Vi snackar två bilar och tre banor utan krusiduller. Tack vare det är **Daytona USA** så lättspelat att vem som helst kan ha kul med det trots ett speldjup så stort att arkadspelare jagat tider i snart 20 år. Stock Car-bilarna känns precis så blytunga som de ska göra och spelkontrollen är suverän. Hastigheterna nästan svider i ögonen och att späta fram längs Three Seven Speedway och se Sonics insprängda nuna i berget framkallar nostalgikänslor som gränsar till det outhärdligt underbara. Lägg till Survival Mode och Outrun 2-doftande Challenge Mode-läget och du har en riktig höjdare. Det enda jag saknar är möjligheten att spela på delad skärm som soffmotståndare, men i övrigt är det här en nostalgitripp värd namnet för alla som var med förr och den bästa historiektion dagens gamers kan få.



Modern Combat 3: Fallen Nation

Plattform **ANDROID / IOS** Speltyp **ACTION** Antal spelare 1 Pris 49 KR Text **JONAS ELFVING**

Det är lustigt hur ofta vi slås av kvaliteten på bärbara spel. Men nu får vi börja vänja oss, utbudet till dagens smartphones och tablets är helt enkelt en kraft att räkna med. Modern Combat 3 är ett härligt bevis på detta faktum, och Gameloft är inte långt från actiongenrens maffigare motsvarigheter till PC och konsol. Här finns en kampanj och ett flerspelarläge och det sistnämnda har hela 13 olika varianter. Explosionerna, tempot och de många möjligheterna att uppgradera sina vapen är väldigt ambitiösa och nerven i onlinematcherna når i sina bästa stunder Battlefield- eller Call of Duty-nivå. Grafiskt är Modern Combat 3 dessutom riktigt imponerande med sina fina animationer och slow motion-effekter. Jag hade gladeligen drämt till med en nia om det inte vore för spelkontrollen. Man erbjuder tonvis med varianter på styrning, men ett substitut för handkontroll eller mus blir det aldrig. Det ska dock inte avskräcka dig från ett köp, bärbar action av den här kalibern gör det nästan pinsamt enkelt att punga ut med en 50-lapp.

Blu-ray

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



KUNG FU PANDA 2

Uppföljaren om den smällfete ninjapandan är charmig, men inte superb



Skådespelare **Jack Black, Seth Rogen, Gary Oldman, Dustin Hoffman**
Regi **JENNIFER YUH**
Genre **ACTION**
Premiär **UTE NU**
Codec **MPEG-4 AVC**
Ljud **DTS-HD 5.1**
Ratio **2.35:1**

VÄRLDEN KAN INTE FÅ NOG av trinda och klumpiga kung fu-pandor. Efter braksuccén med första Kung Fu Panda-filmen för tre år sedan var det inte så otippat att Dreamworks skulle pressa fram en efterföljare. Den fluffige och något fumlige kung fu-pandan Po är tillbaka med buller och bång. Numera en högt aktad drackrigare, beskyddare av fredens dal. Men lugnet störs av den onda påfågeln Lord Shen som med sitt fruktansvärda vapen vill lägga hela Kina under sig. För att stoppa skurken får Po ännu en gång hjälp av sina trogna soldater tranan, apan, syrsan, ormen och tigrinnan. Dessutom börjar Po fundera över sitt ursprung. Hans pappa är en gås, eller hur ligger det egentligen till?

Rent visuellt är Kung Fu Panda 2 en fröjd för ögat. De kinesiska miljöerna och vyerna är häpnadsväckande och det fantastiska animationsarbetet gör en nästan salig, men Dreamworks har glömt det viktigaste. Att fylla det vackra skalet med en intressant story och överraskningar. Den första Kung Fu Panda-filmen hade en god dos humor och osade av charm. Allt det där är som bortblåst i uppföljaren. Kung Fu Panda 2 har en

allvarligare ton med Pos funderingar över sitt ursprung, men eftersom alla vet det redan från början gör den sidohistorien tämligen ointressant. Pos existentiella funderingar får dock se sig undanskuffade av filmens huvudtema, slagsmål. Det kampsportas och slåss hejvilt filmen igenom och det är vansinnigt välkoreograferat. Men upprepade slagsmål tenderar att bli tåtiga i längden och bristen på karaktärsutveckling hos de övriga hämmar intresset.

Fast vackert är det. Animeringsarbetet håller Pixar-klass och som lättsam underhållning för stunden är Kung Fu Panda 2 perfekt. Men filmen saknar en vettig handling och är på tok för tunn och förutsägbar för att tilltala oss med lite högre krav.

Tycker du inte som jag, misströsta inte. Dreamworks har ytterligare fyra Kung Fu Panda-filmer på gång och kommer att satsa stenhårt på Po de kommande åren. Bildkvaliteten håller absolut toppklass med superskärpa och otroligt fina färger, även ljudet imponerar med härlig mix och riktigt bra bastryck.

7

Johan Bergström



Kvinnligt kassaklirr

Regissören Jennifer Yuh var även delaktig i första filmen där hon jobbade med manusarbetet. Men nu tar hon klivet upp på regissörstolen och Jennifer är den första kvinnan i Hollywood som ensamt regisserat en animerad film från en större studio. Kung Fu Panda 2 är faktiskt den film som dragit in mest pengar någonsin där regissören varit en kvinna. Den passerade nyligen Mamma Mia och har dragit in runt 4,4 miljarder kronor världen över. En fantastisk summa men amerikanerna är missnöjda med hur den presterade på den inhemska marknaden, möjligtvis beroende på de dyra 3D-biljetterna.



Hanna

Genre DRAMA Premiär UTE NU Ratio 2.40:1 Ljud DTS-HD 7.1

TRAILERN TILL HANNA GAV HOPP om en Bourne-doftande actionrulle med en ung tjej som tränas upp av sin pappa till att bli den bästa yrkesmördaren i världen. Kanske har du tänkt dig att den kommer innehålla både coola eldstrider och enorma explosioner. I så fall kan du sluta drömma på en gång.

För även om premissen till Hanna är briljant, så är utförandet långt ifrån lika imponerande. Det som inleds på ett underbart kalla kriget-doftande sätt förvandlas snabbt från spännande action till ansträngt indiedrama om hur mördartjejen innerst inne bara är en liten flicka som behöver kärlek. Regissören Joe Wright med mång-årig rutin från dramagenren känns vilsen i action-scenerna med sitt frossande i långa tagningar och många scener drunknar i oavsiktlig komik på grund av skrattnetande manusarbete. Hanna är ett lysande koncept som slarvats bort längs vägen. Bilden är dock lysande precis som ljudkvaliteten.

Erik Nilsson Ranta



X-Men: First Class

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

ATT GÅ TILLBAKA TILL RÖTTERNA och göra så kallade prequels har visat sig lyckosamt i superhjaltegenren. Batman banade vägen för konceptet och Spider-Man lär fullända det nästa år. Eftersom X-Men-filmerna redan har roat sig med lite tillbakablickar så var steget inte särskilt långt. Vi förs tillbaka till ett härligt 60-talskitschigt USA under Kalla kriget där Magneto och Xavier gör de val som kommer att forma mutantkampen under kommande årtionden. Kick-Ass-regissören Matthew Vaughn konstaterade kaxigt men sanningsenligt redan efter att ha sett The Last Stand att han skulle kunna göra ett mycket bättre jobb. Sagt och gjort. Blöjmutanterna i filmens sista hälft kunde vi ha varit utan, likaså det eviga tugget om hur det är okej att vara annorlunda. Men med hjälp av en kunglig Michael Fassbender som Magneto styr han upp det här på ett följsamt och flott sätt som får X-Men att kännas intressant igen. Utgåvan bjuder på

7 eminent bild och ett ruskigt välmixat ljudspår med sköna surroundeffekter.

Anna Eklund



PAUL

Genre KOMEDI Premiär UTE NU Codec AVC Ljud DTS-HD 5.1 Ratio 2.35:1

JAG HAR PÅ SENARE DAR gått och blivit kraftigt allergisk mot Seth Rogen. En allergi som jag förmodligen inte är ensam om. Det räcker att jag ser hans namn på ett filmfodral för att jag ska bli alldeles ångestfylld och kallsvettig, vilket givetvis inte bådade allt för gott när jag slog mig ner för att se på nya komedin Paul.

Filmen handlar om två brittiska science-fictionnördar som åker till USA för att vara med på Comic Con och sedan under en roadtrip genom staterna träffar på en livs levande utomjording i form av snuskpratande Paul (som Rogen ger rösten åt). Detta är en underhållande hyllning till science-fictiongenren. Mycket tack vare Simon Pegg och Nick Frost som både skrivit manuset till filmen och spelar huvudrollerna som de älskvärda nördarna Graeme och Clive.

De lyfter filmen med sin underbara kemi som de visade prov på i Shaun of the Dead och Hot Fuzz, samtidigt som man namedroppar den ena science-fictionklassikern efter den andra. Det är lyckad referenshumor med roliga inhopp som bland annat

involverar Steven Spielberg och en viss person som har med Alien-filmerna att göra. Men som vanligt när Rogen är inblandad blir det många gånger lite väl tjatigt med hans rökskadade Janne Långbengarv som gång på gång skrattar åt hans egna infall av barnslig snusshumor. Rogens pubertala tjatkomik och ett par mindre snygga specialeffekter till trots, så är Paul ändå en riktigt skön komedi som kommer uppskattas av såväl humorvänner som science-fictionnördar. Det är inget mästerverk. Inte på långa vägar. Men en klart underhållande film för stunden där Pegg och Frost lockar fram många goda skratt med sina skruvade dialoger och där Bill Hader fortsätter att visa för världen varför han är en av de roligaste människorna på den här planeten.

Bildkvaliteten är fantastisk med sin strålände skärpa och ljuvliga detaljer, medan ljudet inte når upp till riktigt samma nivåer, men ändå levererar bra precision och välmixade dialoger. I slutändan en solid Blu-ray-utgåva.

Erik Nilsson Ranta

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



Alien

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

DET FINNS BARA EN enda sak som är bättre än klaustrofobisk rymdskräck. Högupplöst klaustrofobisk rymdskräck. Att Alien, liksom 70-talsrymdkollegan Star Wars, går Blu-ray-ödet till mötes är såklart strålände nyheter. Att säga att Alien har åldrats med värdighet är givetvis en underdrift. Den är lika briljant då som nu.

Samma fantastiska konceptdesign, ett Nostromo som man både vill bo på och fly från och en ikonisk Ripley. Ett av filmvärldens obestridda underverk som man verkligen inte vill ändra en enda tagning i utan fridlysa och bevara till kommande

generationer.

För att vara en 30 år gammal film ser Alien fantastisk ut bortsett från en del oskärla som mer eller mindre är omöjlig att bli av med med tanke på teknikens frammarsch. De mörka korridorsscenerna har precis den svarta och skuggor som man hade önskat och färgskalorna går från behagligt bleka till klara och pulserande. Ljudet håller även det hög kvalitet med rymdens obehagliga nästan-tystnad till ett bombardemang med surroundkanaler och högre frekvenser.

9 **Anna Eklund**

TWO ASSASSIN'S.



SCAN & WIN



AVAILABLE NOVEMBER 15TH

18TM
www.pegi.info



PS3
PlayStation 3



XBOX 360 **XBOX LIVE**

PC DVD ROM

ONE DESTINY.



ASSASSIN'S — CREED — REVELATIONS



UBISOFT™

Assassin's Creed Revelations © 2011 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. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. "B", "PlayStation", "PS3", "PS3" and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. Trademarks are property of their respective owners.