

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

GRATIS
TIDNING
Dec 2011
Nummer 91

Game reactor

Nordens största speltidning

www.gamereactor.se

EXKLUSIVT

RAINBOW 6 PATRIOTS

På besök hemma hos utvecklarna



LucasArts, the LucasArts logo, and STAR WARS are registered trademarks of Lucasfilm Ltd. © 2011 Lucasfilm Entertainment Company Ltd. or Lucasfilm Ltd. & © or TM as indicated. All rights reserved. Game Code © 2011 Electronic Arts Inc. All rights reserved. EA and the EA logo are trademarks of Electronic Arts Inc. BioWare and the BioWare logo are trademarks of EA International (Studio and Publishing) Ltd. All other trademarks are the property of their respective owners.



STAR WARS
THE
OLD REPUBLIC

CHOOSE YOUR SIDE

YOUR SAGA BEGINS 20.12.11

WWW.STARWARTHEOLDREPUBLIC.COM

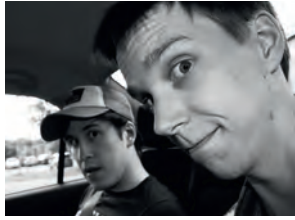


BiOWARE

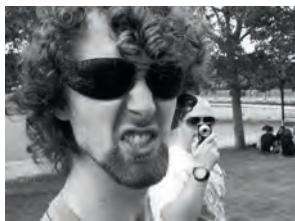


3 MEDARBETARE

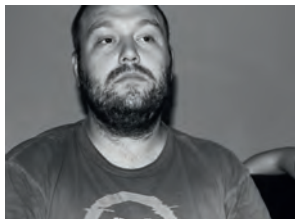
Gamereactors redaktion kan du läsa mer om på Gamereactor.se/redaktion

**Jonas Elfving**

Elfving, eller Elfmeister som han heter egentligen, är Gamereactors textredaktör och en flink sådan. När han inte gnäller över felaktigt språkbruk pysslar han med inkluderandet av små fnissiga ordvitsar i sina egna spelrecensioner...

**Emilio Hall**

Han är vår programmerare. Vår tekniska chef. Han som sköter den dagliga rulljansen på Gamereactor.se, och den senaste månaden har han varit arg. Arg över att våra serverdanskar inte skött sitt jobb och fått Emilio att se ut som en klåpare. Vilket han verkligen inte är.

**Christofer Olsson**

Chrille är en av Gamereactors flitigaste skribenter. Den senaste månaden har han inte bara pysslat med en kommande artikel om... ett ännu hemligt spel. Han har även skrivit stora delar av texterna till vår feta artikel om årets bästa spel.

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

LEDAREN

Gamereactor nummer 91 / December 2011



God jul och gott nytt år

Det har varit ett fantastiskt år. 2011. Ett som jag kommer att minnas, länge. Ett fantastiskt år för Gamereactor som fortsatt växa. Och ett fantastiskt år för mig som drivit genom flera saker som jag i egenskap av chefredaktör hade satt upp som långsiktiga mål. 2011 har varit utmanande, utvecklande och framförallt inspirerande. Jag tror inte att jag överdriver när jag påstår att vi aldrig haft ett mer motiverande och givande år som redaktion. Jag tror inte heller att jag tar i för mycket om jag säger att vi aldrig upplevt ett bättre år på Gamereactor.se sett till interaktionen med er läsare. Ni har berättat, kritiserat, berömt, bloggat, lyssnat, tittat, läst och kommenterat. Vi har läst, lyssnat och deltagit. Sen har vi förändrat, förbättrat och försökt. Vi vill göra din tidning. Och det känns som att vi har gjort våra tio bästa nummer under året som gått. Jag har rankat mina favorithändelser under året som gått.

■ **En vecka hos Crytek i Frankfurt** Jag spenderade en vecka hos utvecklarna bakom Crysis 2 för att recensera spelet och snacka med människorna bakom. Crytek släppte in mig i den kreativa processen, delade med sig av hemlisar och lät oss journalister vandra fritt bland passionerade designers och ljusskygga programmerare. Det var en ljuvlig vistelse hos en spännande utvecklare och spelet var precis vad jag hade hoppats på.

■ **Jag hittade tillbaka till äventyrsgenren** Som snorig yngling älskade jag Grim Fandango, Beneath a Steel Sky och Day of the Tentacle. Sen dog min äventyrslusta och vi drev ifrån varandra - jag och äventyrsgenren. Med LA Noire lyckades Rockstar trollbinda mig, igen. Och nu sitter jag här som återfödd äventyrsgEEK, igen. LA Noire var ett av årets bästa spelupplevelser för min del.

■ **5000 blogginlägg och 36% av vår trafik** Jag nådde i slutet på sommaren 5000 blogginlägg och min babbliga nonsensblogg står idag för 36% av den totala trafiken på Sveriges största spelsite. Det känns... fantastiskt.

■ **Chicago och Las Vegas (tillsammans med lillebror)** Jag och husfotograf Måns reste till USA tidigare i höstas för att testspela Prey 2 och UFC Undisputed 3. Det var en fantastisk resa som var händelserik och inspirerande.

Tack för att du hängt med under året som varit. Tack för att du läser Gamereactor.

Petter Hegevall, chefredaktör

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 purfärska spelnyheter samt recensioner, exklusiva reportage, intervjuer och givetvis matiga och informativa förhandstester. På Gamereactor.se kan du även driva din egen blogg, skriva egna medlemsrecensioner, diskutera spel i vårt forum eller få svar på dina frågor från oss på redaktionen.

Gamereactor ges ut av 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 åldersgrän:

Vid varje recension i Gamereactor informerar vi om spelets rekommenderade åldersgrän 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 vareda recension som inkluderats i det här numret. Du kan även diskutera med likasinnade, skriva egna recensioner samt bevaka kommande titlar.

BATTLEFIELD 3™

BACK TO KARKAND

DECEMBER 2011

FYRA NYTOLKNINGAR AV LEGENDARISKA
BATTLEFIELD 2™-KARTOR, SKAPADE I DEN
MÄKTIGA FROSTBITE™ 2-MOTORN

KRÄVER BATTLEFIELD 3 FÖR SPEL



© 2011 Electronic Arts Inc. "PS", "PlayStation", "PS3", "PS3" and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. All other trademarks are the property of their respective owners.

BATTLEFIELD.COM

Inbox

Skicka in din insändare till
info@gamereactor.se



Tyck synd om oss gamers

Vi har Battlefield 3, Modern Warfare 3, Batman: Arkham City, Skyrim, Saints Row: The Third... Alla är spel man vill ha som släpps under loppet av några veckor. Jag, som har all rätt att dra klassikern: "Jag är bara en stackars fattig student", vill ju också uppleva spelen. Känna adrenalinnet flöda medan man dödar folk i Battlefield, alternativt Modern Warfare. Jag vill känna hjärnan knäckas av pussel från Riddler i Batman och sedan kunna koppla av med hjärndöd spelglädje i Saints Row. Men det går inte eftersom alla spel släpps med ett sådant tight intervall, och absolut kan man införskaffa spelen senare, fast delar inte ni också åsikten om att det än en större känsla att ha ett purfärskt spel i näven och kunna diskutera det då det är som allra hetast, än att vänta ett x antal månader för att kunna lägga beslag på det? För det är något speciellt att ha någonting att diskutera med folk, eller ha samma spel som alla spelar. Därför tycker jag som gamer att det är otroligt tråkigt när stortitelarna kommer med några dagars mellanrum. Utgivarna och skaparna måste ju förlora på att vi måste prioritera, eller? Vi har sätt framskjutningar av spel förut för att de inte ska krocka med varandra och på så vis också förstöra för sig själva. Vad hände den här gången?

/Viktor

Viva la gaming

Det är så att vissa därute i den stora vida världen avskyr spelande, vår livsstil eller rentav spelen i sig. De tycker att vi avskärrar oss från samhället, blir osociala kråk, mördare, brottslingar, våldtäktsmän och allt det där. Dessa gör allt i sin makt för att sätta stopp för spelandet. De skriver hur spel som Grand Theft Auto, Call of Duty och Manhunt gör dig till en psykotisk mördare beredd att hoppa fram och vråla citat från spel för att sedan döda vrålendes spelcitat såsom "Bloodlust!" för full hals. Men det fungerar ju inte riktigt så. Majoriteten av oss gamers tycker det är oerhört roande att mördra, plundra, säga, slå ihjäl, råna, bygga hus, slå sönder block, gömma oss i gräset, skjuta motståndare till konfetti, och det därför att man kan göra det i denna fantastiska virtuella miljön som skapats bara för att roa oss. Det finns alltid måndagsexemplar dock, folk som tar spelen lite för

Insändaren Måns Gustavsson är dödstrött på att bli kallad för "fanboy" bara för att han gillar spelen till ett specifikt format mer.

dem och de förstår inte att folk kanske föredrar produkt B framför produkt A eftersom den passar dem bättre. Visst föredrar jag Uncharted framför de flesta Xbox-spel, men inte fan betyder det att jag ska gå och kasta skit på de som hellre spelar Gears of War.

/Måns Gustavsson

En blodig återupptäckt

En bekännelse. En gång i tiden valde jag Mortal Kombat Trilogy till Nintendo 64 framför Killer Instinct Gold. Ett såhär i efterhand ganska oklokt beslut då det senare sades vara mycket bättre. Ytterligare en bekännelse. Jag var å andra sidan en Mortal Kombat-torsk vid den tidpunkten vilket var orsaken till valet. Men spelet var tämligen dåligt vilket medförde att jag blev skeptisk till framtida spel. Dessutom var det gjort av Midway som förr var mer eller mindre kända för att ofta sänka sina egna varumärken i skräpspelsträsket vad dem än gav sig in på. Sist jag ägnade mig åt ett Mortal Kombat-spel känns så långesen att minnestrådarna tänjts ut till bristningsgränsen.

Det jag ägnar mig åt här är att inte försöka diskvalificera mig själv från att skriva ett enda ord om det omdebatterade våldet i spelen, utan lägga korten på bordet och berätta varför nya Mortal Kombat blev en positiv och överraskande upplevelse för mig. Ny utvecklare, ett reviderat och uppgraderat Mortal Kombat gav förhoppningar om en nytändning. Men kvarlevan av den förutnämnda skepticisismen levde dock envist kvar vilket vid flera tillfällen stod i vägen för ett köp. När jag väl bestämt mig för att jag återigen ville bilda en nära allians med spelserien, blickat min nyfikenhet och krupit till korset insåg jag att utvecklarna dränkte alla mina dubier med blysan. Man har gjort karaktärerna coolare samt att det överlag inte riktigt känns lika fjantigt längre. Samtidigt har det ett djup och flyt som gör att det spelmekaniskt står sig ganska väl i dagens genreklimat, även om det där lilla extra saknas för att det ska ansluta sig till samma finrum där genrens giganter slappar välförtjänt i lyxiga pösfåtöljer. Inte sedan Mortal Kombat Trilogy har jag återupptäckt Mortal Kombats blodiga värld ånyo med sådant nöje där från min verklighetsfrånvarande TV-spelsbubbla.

/Ett racingfan

seriöst. Låt oss i alla fall hoppas att dessa de som kritiserar lägger av, även fast jag vet att detta inte kommer ske inom en snar framtid. Till alla gamers därute! Stå på er och njut av era spel och spelkonsoler. Bry er inte om vad alla andra tycker! Spela det ni tycker är kul. Om det sedan är Xbox 360, Playstation 3, PC eller något annat, så njut och var stolt över att vara en gamer. Vi borde verkligen sluta med allt "flamande" mot varandras format och fokusera på att enbart roa oss.

/Tobias

Får man tycka som vill?

Något som jag stör mig på när man talar om spel är användandet av ordet fanboys. Jag vet inte hur många gånger jag har blivit kallad "jävla Playstation 3-fanboy" bara för att jag föredrar många av Sonys spel framför Microsofts. "Jag har en Xbox 360 också" brukar jag svara, och då håller de tyst. Jag tror att ordet fanboy har missuppfattats av många som använder det som skällsord mot folk som föredrar något annat än de själva. Jag använder produkt A alltså suger produkt B och alla som använder den är idioter, hur genomtänkt är ett sådant uttalande egentligen? Detta gäller inte bara inom spel utan även andra saker, har man en Iphone så tillhör man ju den där sekten som blint följer Apple bland annat. Det finns mycket folk som bara hatar för hatandets skull, för att någon inte tycker som

MÅNADENS LÄSARE

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

Vad heter du? Linus Adolfsson Hur gammal är du? 24 Vad heter din användare på Gamereactor.se? linussa Vilket är ditt favoritspel? Uncharted 3 med sina fantastiska actionsekvenser. Vilket är ditt bästa spelminne? Uncharted 3 då båten sjunker Åsikter om Gamereactor? Livsviktig läsning.



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

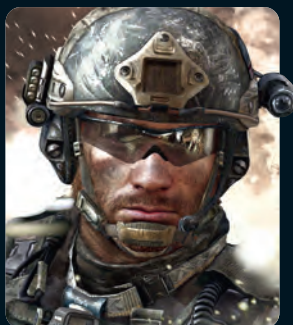
 **SENNHEISER**

Tempo

MODERN WARFARE 3 KROSSADE ALLA REKORD

Det har rapporterats om flera nya försäljningsrekord under hösten. Bäst gick det som vanligt för Call of Duty: Modern Warfare 3 och närmare 10 miljoner spel såldes redan första dygnet. Det kan jämföras med Halo 3 som satte rekord när det släpptes 2007 och under sin livstid nått drygt 11 miljoner. Det gör Modern Warfare 3-premiären till den största nöjeslanseringen någonsin, även om man räknar med filmer som Avatar och Star Wars samt Harry Potter-böcker. EA satte också nytt rekord då Battlefield 3 sålde 5 miljoner under första veckan, snabbare än något tidigare EA-spel.

Elder Scrolls V: Skyrim sålde 3,5 miljoner på två dagar, och därmed är det på god väg att slå föregångaren Oblivions livstidsförsäljning på 7 miljoner redan i år. Sony noterar försäljningsframgångar för Uncharted 3 som sålde runt 2 miljoner första dygnet, dubbelt så mycket som tvåan. Ubisoft låter meddela att Assassin's Creed: Revelations haft en starkare premiär än någon tidigare del i serien, även om man ännu saknar siffror. Till sist låter Nintendo meddela att Nintendo 3DS-försäljningen hämtat sig efter den tröga starten och att man redan nu är uppe i närmare 7 miljoner sålda enheter.



Assassin's Creed: Revelations och Modern Warfare 3. Två spel som sålt som smör i höst...



PlayStation VITA

GAMEREACTOR
HAR TESTAT

PLAYSTATION VITA

Gamereactor provspelar Sonys senaste

Vi spenderade ett par dagar tillsammans med uppföljaren till PSP, såhär bra blir den

Det är två saker som slår en när man pillar på PS Vita första gången; designen och vikten. För det går inte att förneka att PS Vita är obönhörligt läcker när man kommer med svettiga fingrar för att besudla dess glansiga vackra yta. Sonys designers har överträffat sig själv, återigen. När man väl greppar tag om enheten slås man sedan av hur lätt den är. Som om den skulle vara ett tomt plastskal, när den i själva verket är fullproppad med högteknologi, ett kraftfullt batteri och så mycket elektronik att den håller jämna steg med Playstation 3, och i arbetsminne räknat till och med slår den.

Till skillnad från PSP:s ganska besvärliga analogplatta, har PS Vita två riktiga analogspakar. De känns väldigt bra med precis lagom motstånd och hög kvalitetskänsla. Knapparna är mindre än på Dual Shock-handkontrollerna och även jämfört med PSP, men känns annars alldeles klockrena. Något som även gäller för det välplacerade styrkorset som

man utan problem kan utföra trippla Shoryukens med om det skulle krävas i en hektisk match Street Fighter X Tekken.

Redan efter tio minuters spelande med redaktionens kraftiga labbar får man lätta krampkänslor, lite som med PSP. Sannolikt bara en vanesak och man uppmanas dessutom även att röra händerna mycket eftersom även baksidan är tryckkänslig. Det är något som används i flera av de kommande spelen, inte minst Little Big Planet och Uncharted: Golden Abyss.

PS Vita har en fem tum stor skärm, vilket är väldigt mycket mer än de 3,8 man fick nöja sig med till PSP Go. När man håller skärmen nära känns den gigantisk och det är otroligt lyxigt att kunna spela såhär på resande fot. Det är bokstavligen talat som att ha en riktig konsol på fickan. Eller kanske snarare i väskan. För faktum är att PS Vita är lite för stor för att kunna kallas fickvänlig med sin längd på knappt två decimeter. Men oavsett hur det är med den saken gav vår testsession mersmak. PS Vita känns framtidskompatibel och med en imponerande rad spel vid premiären ska det mycket till för att stoppa Sonys framfart denna gång.

Jonas Mäki



SONY SATSAR PÅ SMASKIGA FUNKTIONER

Jonas Mäki berättar om funktionaliteten i Playstation Vita

■ Både wifi och 3G i Playstation Vita

PS Vita kommer att säljas i två utföranden, en med wifi för 2495 kronor och en som begåvats med 3G-uppkoppling för 2995. Med sistnämnda kommer man att kunna surfa och ladda ned spel till enheten så länge man befinner sig på områden med 3G-uppkoppling. Utöver det stödjer PS Vita dessutom Bluetooth.

■ Sony lanserar Live Area

Cross Media Bar som använts i allt från TV-apparater till Playstation 3 och ursprungligen debuterade i PSP är nu ett minne blott. Istället satsar Sony på nya Live Area. Ett nytt menysystem som ska bli standard och baseras på den tryckkänsliga skärmen.

■ Överför dina gamla PSP-titlar

Dina PSP-spel ska även kunna användas till PS Vita. Via ett en tjänst kallad UMD Passport kommer man kunna registrera sina PSP-titlar och sedan föra över dem. Det är dock inte gratis utan tjänsten kostar mellan 50-90 kronor per spel.



TEKKEN



UNCHARTED

DE 3 HETASTE PS VITA-SPELEN

Tre strålande spelsierier blir bärbara och förhoppningsvis riktigt bra

Jonas Elfving har testat några av de hetaste spelen till Sonys kommande 3DS-dödare

Tre spelsierier vi redan är bekanta med kommer att få ett nytt hem på Playstation Vita, och trion i fråga är anledning nog att vara intresserad av Sonys bärbara monster. Den som spelat Uncharted 3: Drake's Deception sönder och samman kan kasta sig över Uncharted: Golden Abyss, där vi som Drake återigen får njuta av skattjakt och skäggstubb. Det är inte Naughty Dog som utvecklar denna gång, men här finns ingen anledning till oro; detta är klassiskt Uncharted-upplägg när det är som bäst. Grafiken är sanslöst skarp, här finns gott om one-liners och spelkontrollen fungerar väl. Vi klättrar längs bergsvägg och skjuter skurkar och det flyter på som om det vore en Playstation 3 vi hade i nävarna. Dessutom utnyttjas både den främre och bakre pekskärmen på fiffiga vis.

Ridge Racer Vita vet vi mindre om, men peppen är inte svagare för det. Den sladdbaserade racingen utvecklas av Namco Bandai och når Nordamerika i februari (europeiskt datum saknas tyvärr fortfarande). Det går att kappköra både lokalt och över

wi-fi och vi kan vänta oss pumpande musik medan vi trampar pellen i botten.

Street Fighter X Tekken är inte ett PS Vita-exklusivt spel, men är högtintressant ändå. Här pucklar Capcoms och Namcos karaktärer på varandra och Sony-konsolerna får roa sig med exklusiva karaktären Cole MacGrath från Infamous. Självklart längtar vi även efter Ryu, Chun-Li, Kazuya och tjockis-Bob. Spelet är Tag Team-baserat, så vi får skifta mellan två kämpar under vår bärbara bärsärkargång. Street Fighter X Tekken släpps någon gång under mars 2012.

Jonas Elfving



RIDGE RACER

LÄS MER PÅ GAMEREACTOR.SE



GAMEREACTOR
EXKLUSIVITET



SOUL CALIBUR V

Plattform PS3 / X360 Speltyp Fighting Premiär 3 februari

Under Gamex fick vi chansen att sätta oss ned med beta-versionen av Soul Calibur V innehållandes Assassin's Creed-hjälten Ezio. Till skillnad från tidigare gästspel passar han faktiskt in i serien och känns som en vidareutveckling av Cervantes. Det gör Ezio oväntat komplex att spela med och det gäller att inte släppa honom tätt inpå då han har ilsabba

EZIO KÄNNS SOM EN VIDAREUTVECKLING AV CERVANTES...

svärd-combos. Även på distans är Ezio livsfarlig tack vare en dold pistol som gör livet surt för defensiva spelare.

Överhuvudtaget känns Soul Calibur V snabbare än tidigare delar i spelserien med bättre möjligheter att slåss i djupled. Namco har även slipat på det grafiska och Soul

Calibur V har de snyggaste banorna hittills i fighting-genren. Under vår testsession imponerade framförallt en tempelbana vid en stor japansk festival med ett myller av liv, rörelse och fläska effekter.

Största överraskningen stod annars nykomlingen Viola för, beväpnad med klor och ett lysande magiskt klot. Det kan användas för att attackera sin motståndares rygg från valfri höjd, medan man själv slåss framifrån. De som lär sig behärska henne fullt ut kommer bli direkt livsfarlig. Soul Calibur V lovar kort sagt väldigt gott och tycks vara på god väg att bli precis det spel fyran borde ha varit. Läs en längre artikel på Gamereactor.se.



FINAL FANTASY XIII-2

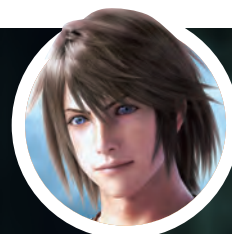
Gamereactor tog en pratstund med Square Enix egen Yoshinori Kitase...

Vad är dina personliga tankar på mottagandet Final Fantasy XIII fick av press och fans?

- Vi gjorde Final Fantasy XIII till ett väldigt story-drivet spel, och vi förstår att många kände att det rent spelmässigt var stundtals linjärt av den anledningen. Många fans hade föredragit fler utforskningsmöjligheter, och med Final Fantasy XIII-2 vill vi skapa ett spel som även de blir nöjda med.

Det har ryktats om att ni kommer att använda er av Unreal 3.0-teknologin till ert nästa projekt. Stämmer det?

- En av mina kollegor på Square Enix är bekant med Unreal Engine 3.0, och han menar att det är en riktigt



Noel Kreiss

Noel kommer från 700 år in i framtiden där han var den sista människan. Han söker efter Lightning i hopp om att rädda sin framtid från undergång.



Serah Farn

Serah är spelets huvudkaraktär. Hon är lillasyster till Lightning och fästnö till Snow. Hon har förmågan att kunna se in i framtiden och söker efter sin brorsa under spelets gång.

LÄS MER PÅ GAMEREACTOR.SE

bra grafikmotor. Men vi skulle ändå tvingas skraddarsy mycket om vi skulle använda den.

Hjälten i Final Fantasy XIII-2 verkar vara en sorglös karaktär. Det vill säga väldigt olik tidigare hjältar i serien. Hur resonerade ni när ni designade honom på detta vis?

- Lightning var huvudkaraktären i Final Fantasy XIII och hon var en väldigt cool och viljestark tjej, som inte visade särskilt många känslor. Med Final Fantasy XIII-2 ville vi ha en manlig karaktär som Serah, Lightnings lillasyster, kunde interagera med istället. Noel ser rätt mainstream ut och är pojkig av sig, men vi ville också att han skulle vara stark på ett annat sätt än Lightning var.

Vad menar du med att han är stark på ett annat sätt?

- Lightning är försvunnen i början av storyn och Serah måste därför leta efter henne, och även om Serah är bestämd på att lyckas så är hon också väldigt ängslig och rädd. Hon vet inte vad som kommer att ske härnäst, och därför måste hon ledsagas av en stark manlig karaktär som kan ge henne känslomässigt stöd och leda henne på rätt väg.

Man kan nu använda monster som hjälp under striderna. Varför valde ni att ta med denna funktion?

- Vi experimenterade med monster i Final Fantasy X-2 också, och i Final Fantasy XIII presenterade vi ett nytt stridssystem, Paradigm Shift. Vi är generellt sett väldigt nöjda med hur det systemet mottogs av våra fans, men vi

ville göra striderna lite mer taktiska och därför valde vi att lägga in mer än 150 olika monster. Varje monster utvecklas på sitt egna sätt, och alla har unika förmågor. Så nu kan man använda sig av Paradigm Shift på ett mer intressant sätt och taktikerna i striderna blir även mer varierade.

Anser du att de senaste delarna i serien misslyckats med att nå upp till förväntningarna?

- Final Fantasy XIII var vårt första spel till denna generations spelkonsoler, och personligen anser jag att vi tog lite för lång tid på oss att få ut det. Om man tittar på bästsäljande titlar från västvärlden så som Call of Duty, Battlefield och Assassin's Creed så har dessa serier en kortare utvecklingscykel mellan spelen. Det är någonting vi måste bli bättre på, för det är så man håller sina fans intresserade. Det är också därför vi bestämde oss för att vara lite snabbare under utvecklingen av Final Fantasy XIII-2.

Vad är den nuvarande statusen för Fabula Nova Crystallis-projektet? Vad sker med de andra titlarna och var Final Fantasy XIII-2 alltid tänkt att vara en del av Crystallis?

- Final Fantasy XIII och XIII-2 har alltid varit en del av projektet. Final Fantasy Type 0 släpptes i Japan förra månaden, och det verkar som att det mottagits väldigt bra av de japanska fansen. Gällande Final Fantasy Versus XIII jobbar vi fortfarande väldigt hårt på det. Jag tror att det kommer att bli ett riktigt bra spel, men vi har inte någon uppdaterad information att ge för tillfället.

EXKLUSIV
INTERVJU

Notiser

Spelare stängs av från Call of Duty: Modern Warfare 3
Infinity Ward tänker inte låta Modern Warfare 3 förfalla online som tvåan gjorde. Därför har man satt igång en jakt på fuskare, något som redan resulterat i över 1600 avstängda spelare. Fortsätt rapportera folk som saboterar, hälsar Infinity Ward.

Super Mario i Boom Street
Nintendo har meddelat att en familjevänlig och strategisk brädspelsinspirerad titel kallad Boom Street kommer att släppas till Wii den 6 januari. Målet med Boom Street är att bli rik så snabbt som möjligt, genom att köpa och investera i olika egendomar och aktier på spelets egen aktiemarknad. Det låter inte så familjevänligt enligt oss...

Hemligt svenskt storspel
Svenska Avalanche Studios (Just Cause, Renegade Ops) avslöjar att man jobbar för fullt på sitt nästa projekt, med kodnamn Project Mamba. Ett storspel som ska släppas till flera format. Det ryktas om en helt ny actionspelserie till Xbox 720 och PS4.

Ingen 3D för Rockstar
Stereoskopisk 3D har hittills lyst med sin frånvaro i Rockstars spel, och så verkar det förbli. Dan Houser berättade nyligen i en intervju att han inte är imponerad av tekniken och att det hittills inte tillfört något till spelbarheten.

Gamereactors julkalender
Den 1 december drar som vanligt vår feta julkalender igång med minst en tävling varje dag. Vi har skrapat ihop ett prisbord värt närmare 50 000 kronor och hoppas såklart att du kommer att delta. Tävlrar gör du, precis som vanligt, på Gamereactor.se.

EA stämde av PS3-ägare
Under E3 lovade EA att alla Playstation 3-ägare som köpte Battlefield 3 även skulle få Battlefield 1943. Men när spelet väl kom hade EA ångrat sig, utan att meddela spelarna. Det gillades inte av amerikanska gamers som nu stämt spelutgivaren.





ENORM RYMDSAGA

Storén i *The Old Republic* är nästan sinnessjukt omfattande

Den story Biowares författar-team knappt ihop för *Star Wars: The Old Republic* är kanske den mest omfattande i hela spelhistorien. Varje klass har sin personliga storyline och bara att ta sig genom en av dem ska ta rejält med tid i anspråk. De olika klassernas historia är alla utformade som en egen filmgenre, berättar Bioware för oss. Spelar du som Smuggler kan du vänta dig ett fartfylldt matinéäventyr i stil med Han Solos öden i filmerna, där eldstrider och romantik hör till vanligheterna. Omvänt påminner storén för de hänsynslösa Imperial Agents mer om en seriös spionthriller, där du arbetar i skuggan av Imperiet och "tar hand om" de som inte betar sig önskvärt.

Storén för varje klass är uppdelad i tre större kapitler och kan på så sätt

jämföras med filmtrilogierna. Varje kapitel står på egna ben och ska enligt Bioware vara längre än alla *Knights of the Old Republic*-spelen. Spelar man som Bounty Hunter, till exempel, avslutas en större jakt efter det första kapitlet och spelaren får en stor belöning. Detta kan vara ett bra tillfälle att ta en paus, prova en ny klass - eller förstås fortsätta med den episka storén för sin klass i nästa kapitel.

Att hålla isär alla förgreningar i storén så att de inte krockar eller säger emot varandra har varit en enorm utmaning, berättar Bioware under vårt besök. Här finns trots allt en story som är så omfattande att den hade tagit en person 60 år att skriva, om man ska

tro utvecklaren själv. Att erbjuda en rollspelsvärld över nätet, där samtal med andra spelare kan påverka ens egen historia, gör det ännu mer komplicerat. Man har använt ett

särskilt program för att få överblick på alla händelseförlopp, och för den som inte arbetat med det ser det ut som ett virr-varr å lå The Matrix gröna kod.

Lägg till detta det högsta antalet röstskaådespelare i en underhållningsprodukt någonsin och omfattningen av *The Old Republic* blir tydlig.

Kvantiteten i de stundande äventyren tvivlar vi inte på, och kvaliteten ser härligt nog också bra ut. Vi kan knappt vänta på att få skriva det första kapitlet i vår egen rymdsaga.

ÄR DU OND ELLER GOD?

Du kan prova på livet som Trooper, Smuggler, Jedi Knight eller Jedi Consular i spelet. Imperiets klasser: Bounty Hunter, Imperial Agent, Sith Warrior eller Sith Inquisitor.

LÄS MER PÅ GAMEREACTOR.SE

PLAYER VS PLAYER

Det kommer att finnas tre Player versus Player-områden när *Star Wars: The Old Republic* lanseras. Ett hittar du på det inbördeskrigshärjade Alderaan, där ditt skepp plötsligt blir beskjutet av tre kanoner. Du ska ta dig ned till planeten och hålla dessa tre positioner på kartan. För en lättare och sportigare PvP-upplevelse kan du ge dig in på Huttball, en slags variant på amerikansk fotboll där du springer omkring med en boll som ska föras till motståndarmålet. Sist har vi Voidstar, den PvP-zon som har mest story och som presenteras med en mer utförlig mellansekvens. Här ska Imperiet erövra ett skepp lastat med värdefull teknologi, ett skepp du försvarar om du slåss på Republikens sida. När en sida segrar blir rollerna ombytta och man får prova på det motsatta.





STAR WARS

Gamereactor hälsade på hemma hos Bioware för att spendera två hela dagar med kommande onlinerollspelet Star Wars: The Old Republic

Plattform **PC** Speltyp Onlinerollspel Premiär 20 december

Utifrån ser det inte mycket ut för världen. En grå betongkloss bland många andra i Austin, Texas. Bakom väggarna lägger dock Bioware sista handen på ett av de maffigaste spelprojekten någonsin: Star Wars: The Old Republic.

Det som slår en är hur enormt noggrant detaljarbetet med The Old Republic är. När vi tittar förbi hos ljudavdelningen får vi lyssna på det karakteristiska ljudet från två olika ljussablar, där ett ljud är aningen mörkare och skarpare än det andra. Bioware berättar för oss att de två svärdljuden tillhör den ljusa respektive den mörka sidans tillhyggen. Vi är imponerade, men måste också fråga varför man lägger ned så mycket tid på dessa detaljer. "Det är ett sätt att presentera dina karaktär på. Din personliga spelstil ska helt enkelt få ett eget ljud", berättar Bioware.

Svärdknaster och John Williams-musik är förstas viktigt, men det visuella är en ännu större del när man gör spel av Star Wars. Vi får träffa spelets art

ETT AV DE MAFFIGASTE SPELPROJEKTEN GENOM ALLA TIDER

director Jeff Dobson, som chefar över 90 medarbetare och bestämmer över allt om hur ett par stövlar till en hel planet i The Old Republic ska se ut. "Förutom Star Wars-filmerna har World of Warcraft varit en av inspirationskällorna för The Old Republics visuella stil", berättar Jeff. Tittar man på det stilistiska spelet kan designen beskrivas som en blandning av just Blizzards onlinerollspel och den tecknade Clone Wars-serien. Innan vi lämnar Bioware frågar vi hur man egentligen kan klara av ett så här omfattande projekt. "Hårt arbete, och mycket av det", blir svaret. Det är en enkel men mycket talande förklaring. Hur Star Wars: The Old Republic kommer att arta sig är omöjligt att säga, då Bioware har enorm erfarenhet av rollspel, och samtidigt gör sitt första onlinerollspel. Recensionen läser du på Gamereactor.se den 3 januari.



GAMEREACTOR
PROVSPELAR

Betor



2012

DRAGON'S DOGMA

Plattform PS3 / Xbox 360 Utvecklare Capcom
Utgivare Capcom Speltyp Action / Rollspel

CAPCOM HAR DRÖMT om att ströva i öppna världar. De har också drömt om stora monster att slå ned eftersom strövande oftast inte är behållning nog i spelsammanhang. Så föddes idén till Dragon's Dogma, en ny väl uppbackad storsatsning i fantasyskrud.

En vidsträckt värld fylls med arga varelser att mangla ner med kallt stål. Men det blir roligare än det håglösa vevandet man sysslar med i Elder Scrolls-serien. Blytunga namn med massor av actionerfarenhet har knutits till projektet och man anar en riktigt fartfylld historia. Byar fyllda med invånare klädda i smutsfläckade illaluktande särkar anfalls av elaka drakar och det blir du som får dra på dig rustningen och reda upp i röran. I början av nästa år bjuds spelare världen över upp till en lovande mix av rollspel och action.

Love Bolin



OKT

TRANSFORMERS: FALL OF CYBERTRON

Plattform PC / Playstation 3 / Xbox 360 Utvecklare High Moon Studios
Utgivare Activision Speltyp Action

DET ÄR TREDJE ÅRET i rad nu som vi spelare får stifta bekantskap med Hasbros populära 'robots in disguise'. Visserligen var de senaste filmerna och spelen baserade på dem direkt fruktansvärda, men trots det flög vi över

pölen för att med öppet sinne ta en titt på vad Activision och High Moon Studios planerat för uppföljaren till underhållande War for Cybertron.

Fall of Cybertron har lyckligtvis inte mycket att göra med sommarens licenshaveri baserat på filmen Dark of the Moon. Istället är det som sagt en uppföljare till en av 2010 års största överraskningar, War for Cybertron. Storyn fortsätter direkt där vi sist lämnade robotarna och nedräkningen till Cybertrons slutgiltiga ödeläggelse har påbörjats. Autoboterna, som alltid ledna av Optimus Prime, har inget annat val än att försöka evakuera så mycket av deras mekaniska civilisation som möjligt.

Något som är lättare sagt än gjort när Decepticons gett sig fassen på att ta ihjäl varenda Autobot om det så ska ske på bekostnad av hela planeter.

Producent Matt Tiegars presentation var entusiastisk och visade på mycket höga ambitioner. Enligt Tiegars är främsta fokus denna gång variation, både spelmässigt och i storyn. "Hjärndöd action där man spränger saker är såklart kul, men vi vill att spelarna ska bry sig om vad som händer i äventyret, trots att det egentligen bara handlar om robotar som bankar sönder varandra.", säger Tiegars som fortsätter sitt resonemang. "Att skapa en balans med lägre och högre tempo är ett måste,



2012

GRAND SLAM TENNIS 2

Plattform PS3 / Xbox 360 Utvecklare EA
Utgivare EA Speltyp Sport

TV-SPELSTENNISEN befinner sig i sin övergångs-ålder. Ett mellanting mellan de klassiska handkontrollerna och de rörelsekänsliga. Varav de senare sedan starten fått kämpa med ett tämligen dåligt rykte. Det första EA Sports Grand Slam Tennis utvecklades speciellt till Nintendo Wii och med rörelsekänsliga kontroller i åtanke. Mottagandet blev helt okej och nu har serien med sin andra del enigrerat till Playstation 3 och Xbox 360, tillsammans med ett nytt fokus på båda formatens kontroll-metoder. EA satsar den här gången också extra hårt på dyra licenser i form av alla fyra klassiska tennis-turneringar och racketkungar så som Björn Borg och John McEnroe. EA:s fickor är djupa och med tanke på Virtua Tennis 4-floppen detta år vore det trevligt med en ny stark tennisserie till HD-konsolerna. Vi håller tummarna.

Viktor Eriksson



1 OLIKA ROBOTAR

Alla figurer har sina egna styrkor och svagheter. Optimus kan tillkalla artilleri medan Cliffjumper förlitar sig på stealth. Jazz har ett prickskyttegevär samt en Samus Aran-liknande traktor-stråle för att greppa föremål. Grimlock kan naturligtvis bli en rasande T-rex som när hans Rage-mätare är fullt sliter allt och alla i stycken.

2 ORDENTLIG BUDGET

Tack vare att War for Cybertron blev en sådan succé har Highmoon Studios nu fått en helt annan budget att röra sig med i uppföljaren. Räkna med ett mer påkostat äventyr på alla sätt.

annars blir man bedövd och slutar bry sig om all action.”

På samma sätt menar Tieger att spelet måste varieras. Det görs bland annat genom att låta spelaren styra flera robotar på banor som drar nytta av deras respektive styrkor. Trots att det är ett år kvar till premiären fick vi ta del av massor av gameplay som visar prov på just detta. Vilka Transformers vi ska få spela som var han dock inte lika sugen att prata om, men förutom Optimus Prime kommer vi åtminstone få ikläda oss rollerna som Cliffjumper, Jazz samt såklart Bumblebee. Dessutom kommer vi för första gången att

få spela som fanfavoriten, den bindgalne T-rexen Grimlock som denna gång har en viktig roll att fylla i storyn. På Decepticon-sidan kommer vi få stifta bekantskap med Combaticons som tillsammans kan gå ihop och bilda urstarke bjässen Bruticus.

High Moon Studios försäkrar att de inte glömt multiplayerdelen, även om man inte är villiga att visa den delen ännu. En sak kan man dock avslöja, nämligen att vi kommer få bygga våra egna Transformers. Fyra klasser kommer finnas tillgängliga, Infiltrator (bil), Destroyer (lastbil), Titan (pansarvagn) och Engineer (jetflyg). Varje robot består av sex kroppsdelar; huvud,

händer, ben, torso, hjul/vingar/spår samt vapen. Sex utbytbara delar finns för varje grej och man låser kontinuerligt upp nya genom att spela singleplayer.

Tack vare Tiegers pålästa presentation och all gameplay jag fick ta del av, kan jag redan nu slå fast att Transformers: Fall of Cybertron verkar bättre än jag hade väntat mig. Även om det påminner om föregångaren är variationen större och High Moon Studios har inte varit rädda att låna bra inslag från andra spel. Det må vara långt kvar till premiären, men det mesta talar för att det här ska bli betydligt bättre än tidigare Transformers-spel.
Arttu Rajala, Gamereactor Finland

RAINBOW 6: PATRIOTS

Plattform **PC / Playstation 3 / Xbox 360** Utvecklare **Ubisoft**
Montreal Utgivare **Ubisoft** Speltyp **Action**

"HOTET KOMMER INIFRÅN nuförtiden. När terrorismen och antiterrorn utvecklas måste vi utvecklas med dem." Ubisoft har precis presenterat premisserna för nästa del i Rainbow 6-serien. Jag är på besök i Vancouver för att lära mig mer och får reda på att man ska ta avstamp i verkliga konflikter, och att man siktar på ett betydligt

starkare manus än tidigare. Det är inget jag inte hört förr, men samtidigt intressant.

De här ambitionerna visar upp sig när Ubisoft rullar igång en demo från Rainbow 6: Patriots singleplayer-kampanj. Under en väldigt kort tid hinner jag se en mängd moraliska frågor behandlas. En grupp extremistiska patrioter kidnappar en vanlig man och hans fru och tvingar denne stackare att utföra ett terrordåd med frugan som insats. Samtidigt är det upp till Rainbow-styrkan att stoppa dådet. Det är minst sagt en prekär situation. Demobanan inleds sedd ur den inom kort kidnappade privatpersonens ögon. Karln sitter i godan ro och tittar på nyheterna med sin kärleksfulla hustru när det plötsligt knackar på dörren. Det är

ovannämnda patrioter som tänkt avlägga en överraskningsvisit. Sekunden senare gråter och skriker både mannen och hans fru, samtidigt som patrioterna förklarar situationen: mannen måste spränga sig själv på en offentlig plats för att rädda sin kärestas skinn.

Under sekvensen som visades upp därpå kämpar sig mannen slarvigt fram över Brooklyn Bridge i New York iförd en bomb och med tummen hårt intryckt på avtryckaren – uppenbart livrädd. Samtidigt skjuts oskyldiga civila till döds i bakgrunden, i ett alltjämt stegrande kaos. När mannen kommer fram till en specifik plats på Brooklyn-bron skyntas så ett gäng män klädda i svart. Kameran byter perspektiv, från den vettskrämda mannen till Tom Clancys topptränade



2013



stridspittar. I stället för ångest och galenskap får jag ta del av orädda, rutinerade rörelser som ger terrorituationen ett uns hopp. Samtidigt vet inte Rainbow-styrkan något om mannens avsikter. Det de

Valfriheten i Rainbow 6: Patriots kommer att skilja det från genrekonkurrenter som Modern Warfare...

ser i änden av kikarsiktet är en man med en bomb. Den kontrollerade karaktären med bössan har inte sett vad jag sett och hela händelseförloppet, hela begreppet konflikt, sätts i perspektiv.

Om du som spelare låter bli att skjuta mannen med bomben och istället väljer att ta dig fram till honom

inleds en fas där bombaren ber om sitt liv, samtidigt som du pressas av din överordnade att kasta den utsatte mannen över broräcket och ned i vattnet. Kastar du honom eller väntar du medan klockan snabbt och

skoningslöst tickar ned till noll? Valet är ditt.

Efter singleplayer-presentationen fanns det en elefant i rummet och jag passade på att fråga hur Ubisoft planerar att inkludera seriens taktiska inslag. Svaret kom i form av ytterligare en demobana. Jag tar del av den enorma mängd val man står framför i varje

enskilt stridsmoment. Ett rum med en gisslan och åtta terrorister kan till exempel intas och övervinnas genom en snabb lokalisering av alla fiender i rummet, innan du avgör vilka som bär på vapen och vilka som ser rädda och försvarslösa ut med hjälp av funktionen "see-through-vision". Därefter kan du bestämma vem som lämpligtvis bör skjutas först, hitta den lämpligaste ingången, placera en skytt där och sedan avgöra vilken av dina gubbar som ska skjuta på vem, och när.

Allt går att detaljanpassa och det hela fungerar som ett utmanande pussel där flinka avtryckarfingrar och taktiska val möts i en giftig symbios. Precis som Rainbow 6 ska vara.

Oskar Nyström



1 ACTION I MASSOR

Ubisoft tycks ha sneglat på Call of Duty under utvecklingen av Patriots. Något som betydligt fler skriptade sekvenser och en rejäl ökning i skala skvallrar om. Vad man tycker om det beror helt på om man gillar storskaliga gatukrig eller föredrar att, som i tidigare delar, smyga runt på mindre banor.

2 MÄNSKLIGHET

Det är inte alltid uppenbart vem som är terrorist och vem som är gisslan. Bägge två är ju mänskliga och kommer att visa tecken på rädsla. Samtidigt måste du agera snabbt och lita på både magkänslan och vektynen du har att tillgå.

3 BEORDRA MERA!

Att ge order har aldrig varit enklare än i Patriots. Faktum är att samtliga kommandon skalats ned till en knapp som skickar ut din lämpligaste soldat på den förmodat lämpligaste uppgiften.





ÅRETS SPEL HAR KORATS

Redaktionen har enats om Årets bästa spel 2011. Vi har delat ut Guldstjärnan 2011 har varit ett fantastiskt spelår. Rent av ett av de bästa som vi på Gamereactor upplevt. Vi har korat de bästa spelen i 32 olika kategorier.

SE FÖR EN LISTA MED FLER SPEL OCH & FLER KATEGORIER

WORLD RIVALS 2011



1.

THE ELDER SCROLLS V SKYRIM

Sex års hårt slit från Bethesda lönade sig ordentligt

■ PLATTFORM PC / PS3 / Xbox 360 UTVECKLARE Bioware GAMEREACTORS BETYG 10/10

I sex år har Bethesda filat på Elder Scrolls-seriens återkomst. Under den tiden har man arbetat hårt med att bräcka sig själva och leverera det mest episka, det mest välfyllda och det största rollspelet någonsin. Ett rollspel där man själv skapar sina egna äventyr och där storyn bara är något sekundärt. Och från det att man nått och jämt undkommer sin halshuggning i ingressen och får stifft bekantskap med sin första drake är det en härlig resa på 300 timmar man har att se fram emot där nya äventyr väntar bakom varje krök.

Skyrim-världen var lyckligtvis inte bara enorm, utan även levande med massor av olika djur, åtskilliga monstrositeter, folk som hade fullt upp med sina egna liv och en och annan klubbviftande jätte. Det gjorde att man inte kunde ta något för givet utan fick arbeta hårt för att leva upp till titeln "Den drakfödde". Men att Bethesda kunde skapa trovärdiga och engagerande rollspelvärldar var

inget nytt för den som spelat föregångarna. Istället var det under ytan man hittade de stora avgörande sakerna som slutligen gjorde Skyrim till det mästerverk det faktiskt är. Bethesda hade skrivit om regelboken för hur strider i ett rollspel skulle fungera, revolutionerat menysystemet och skapat möjligheter att skraddarsy sin figur som erbjöd så oändligt mycket mer än man någonsin kunnat tidigare. Friheten var kort sagt total, och ville man ta häst och vagn för att starta ett nytt liv i fjärran Dawnstar så gick det utmärkt, men var man hellre sugen på att gå med i Companions eller ta de där efterlängttade lektionerna i luta så fungerade det också. Annars kanske drakjakt, dykning, magiträning, örtsamlande, äktenskapsmedlande eller något så fantasilöst som att följa storyn kunde vara ett alternativ i vad som inte bara är årets bästa spel utan en seriös kandidat till att utnåmnas till världens bästa rollspel. Någonsin.

2.

UNCHARTED 3 DRAKE'S DECEPTION

Nathans tredje äventyr var helt fantastiskt bra

■ PLATTFORM Playstation 3
UTVECKLARE Naughty Dog
GAMEREACTORS BETYG 10/10

För fyra år sedan gav sig Naughty Dog ut på upptäcktsfärd. Bakom sig lämnade man spetsörade Jak och hans tama halvutter. På horisonten låg istället jakten på Eldorado. Men det är först idag, efter att ha navigerat oss genom täta djungler i Sydamerika, pittoreska bergsbyar i Tibet och slagits mot både ryska ärkeskurkar och övernaturliga ting, som vi anlänt till paradiset på riktigt. Inom ramarna för vad Naughty Dog ville uppnå, så gränsade Uncharted 3 till perfektion. Storslagna naturupplevelser och hutlösa nära-döden-upplevelser varvades med små, hjärtliga ögonblick där relationer som kändes verkliga omfamnade oss med öppna armar. Skyhöga produktionsvärden, fantastisk grafik och en variation som aldrig lät oss bli uttråkade genomsyrade detta mästerverk till äventyr.



ÅRETS SPEL 2011

FÖR EN ÄNNU FETARE LISTA WWW.GAMEREACTOR.SE

3.



BATMAN ARKHAM CITY

Världens bästa läderlapp

Glöm The Dark Knight Returns. Batman har nämligen aldrig varit bättre än i Rocksteadys fenomenala tappning där man lyckades utmana såväl hjärna och avtryckarfingrar i ett actionäventyr som var snubblande nära tian i betyg.

■ PLATTFORM PC / PS3 / X360 UTVECKLARE Rocksteady GAMEREACTORS BETYG 9/10

4.



LEGEND OF ZELDA SKYWARD SWORD

Ett himmelskt äventyr

Att Nintendo förnyade ett klassiskt recept och ändå behöll de bitar vi älskar, var ett tecken på superb fingertoppskänsla. Skyloft var ljuvligt, och Motion Plus-kontrollen över Links svärd vill vi aldrig byta bort.

■ PLATTFORM Wii UTVECKLARE Nintendo GAMEREACTORS BETYG 9/10

5.



PORTAL 2

Skratt och utmaning

Med spelhistoriens kanske bästa bössa, nemesis och sidekick kom Valve långt. Portal 2 var en fullskalig variant av den briljanta föregångaren och vi fick gympa för både hjärnan och skrattnusklerna när vi utforskade det nedgångna Aperture Science.

■ PLATTFORM PC / PS3 / X360 UTVECKLARE Valve GAMEREACTORS BETYG 9/10

6.



FORZA 4

Superb racingsimulation

Turn 10 lovade oss att allt, precis allt, skulle vara märkbart bättre i Forza 4 jämfört med föregångaren. Vi trodde inte på dem. Vi kallade deras skryt för strategisk marknadsföring. Men vi hade fel, för Forza Motorsport 4 var bättre på allt och årets bästa racingspel.

■ PLATTFORM Xbox 360 UTVECKLARE Turn 10 Studios GAMEREACTORS BETYG 9/10

7.



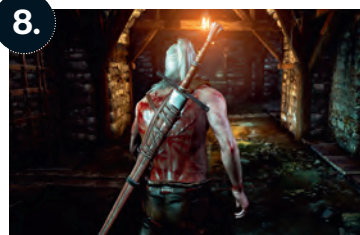
LA NOIRE

Otroligt välgjorda mordgåtor

Det är sällan man fastnar för ett spel såpass att man försakar sömn och mat. Så hårt fastnade vi för LA Noire. Det bjöd på oemotståndliga kvalitéer och skulle visa sig bli helt omöjligt att lägga ifrån sig. Vi vill bli detektiver, bo i Kalifornien och bära ursnygg dandy-hatt.

■ PLATTFORM PC / PS3 / X360 UTVECKLARE Team Bondi GAMEREACTORS BETYG 9/10

8.



WITCHER 2

Polsk rollspelsbriljans...

Gamereactor har gång på annan hävdad att The Witcher 2 är världens överlägset snyggaste rollspel. Det står vi förstas fast vid, men här finns mycket mer än bara yta. Med fantastiska karaktärer och vuxen story fångade historien om den behärde Geralt våra hjärtan.

■ PLATTFORM PC UTVECKLARE CD Projekt GAMEREACTORS BETYG 9/10

1.

LA NOIRE

40-talets Hollywood var en fröjd för ögat

■ PLATTFORM PC / PS3 / Xbox 360
UTVECKLARE Team Bondi
GAMEREACTORS BETYG 9/10

Man börjar nästan misstänka att Rockstar har tillgång till någon slags tidsmaskin. Hur annars kan alla de historiska miljöer de ger ut i spelform vara så autentiska? I LA Noire besökte vi 40-talets Los Angeles, och med hjälp av grundlig research var allt från bilmodeller till fruktaffärer ruggigt väl realiserade. Att i kritstreckrandig kostym köra omkring i en Cadillac V16 under Hollywoods glansdagar var inget annat än magiskt, och att undersöka både filmstjärnors och tågarnas hem var fascinerande. Den sköna designen återfanns även i menyer och spelomslag.



ÅRETS DESIGN 2011

FÖR EN ÄNNU FETARE LISTA WWW.GAMEREACTOR.SE

2.



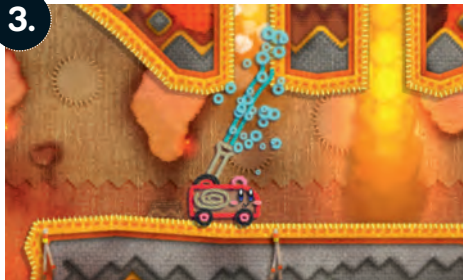
ELDER SCROLLS V SKYRIM

Idyllisk fjällvandring med drakar och svärd

Skyrims storslagna utomhusmiljöer var alla som att dyka in i en svindlande naturfilm från en fjällvärd klädd i snö eller återhållsam höstskrud. Äntligen förstod vi att vi alltid längtat efter att jaga mammut med förtrollade pilar utmed Kebnekaises slutning.

■ PLATTFORM PC / PS3 / Xbox 360 UTVECKLARE Bethesda BETYG 10/10

3.



KIRBY'S EPIC YARN

En hel spelvärld gjord av virkat garn

Att överhuvudtaget kläcka idén med en spelvärld gjord av garn, tyg, filt och knappar är briljant i sig. Good Feel fick verkligen till något unikt med Kirby's Epic Yarn, ett virtuellt lapptäcke som utgjorde en av de mysigaste plattformsvärldarna vi sett.

■ PLATTFORM Wii UTVECKLARE Feel Good BETYG 8/10

4.



DEUS EX HUMAN REVOLUTION

Slående tjuvigt actionspektakel

Designen i Human Revolution var lika ambitiös som originell. Eidos Montreal blandade guldtoner med blanksvart högteknologi. Man vävde in lastgammal mytologi med story och läcker sci-fi-estetik. Slutresultatet var ett bländande vackert designat actionäventyr.

■ PLATTFORM PC / PS3 / Xbox 360 UTVECKLARE Eidos BETYG 8/10

ÅRETS NEDLADDADA 2011

1.



BASTION

Annorlunda har aldrig varit bättre än så här

Vanligtvis räcker en gemytlig egenhet för ett småspel att hävda sig. Bastion å sin sida hade ljuvliga akvareller till banor, en fantastisk berättare, samt en unik spelmekanik som genomsyrade allt ifrån strider till karaktärsutveckling och omspelsvärde.

■ PLATTFORM PC / X360 UTVECKLARE Super Giant Games BETYG 9/10

2.



ILOILO

Världsrekord i gulligt huvudbry

Årets gulligaste spel var också ett av de bästa. Få genrer är mer beroende av spelmekanik och bandesign än just pussel, men svenska Southend Interactive lyckades backa upp sin ljuvliga karaktärsdesign med ett av årets smartaste spel, alla kategorier.

■ PLATTFORM Xbox 360 UTVECKLARE Southend BETYG 9/10

3.



STACKING

Spel som vi inte visste att vi ville ha

Få utvecklare kan likt Double Fine ta ett så bisart koncept som en värld baserad kring matryoshkadockor och blåsa den full av liv och värme. Resultatet är ett spel som vi inte visste att vi behövde men som vi nu aldrig skulle kunna tänka oss att leva utan.

■ PLATTFORM PS3 / Xbox 360 UTVECKLARE Double Fine BETYG 8/10

ÅRETS STRIDSPITT 2011



ALCATRAZ

Slog tillbaka, och slog hårt

När Prophet lämnade över nano-dräkten till den skadeskjutna Alcatraz visste vi att det var början på en livslång vänskap mellan skjutglad menig och den mest avancerade rustningen som universum någonsin skådat. Resultatet var en furiös resa genom ett alien-invaderat New York. Alcatraz förvandlade dem alla till skrot, utan att säga ett ord.

ÅRETS KLÄPARE 2011



DUKE NUKEM

Sönderblekt frisyr är såå 1997

Även fast han genom hela Duke Nukem: Forever försökte intala sig motsatsen med ohämmat självmicker, så var Duke anno 2011 en missanpassad produkt och ett resultat av en ostrukturerad, ofokuserad och alldeles för lång utvecklingsprocess. En gris, en slusk, ett förlegat skämt. En klockren kläpare, med andra ord.

ÅRETS FIENDE 2011



NINJAMUTANT

Akrobatiska och väldigt, väldigt arga

När Rage var som allra bäst kryllade mutanterna som myggor över myrmark en junikväll. Som förvridna tolkningar av Spindelmannen studsade de fram, beväpnade med knivar och eld, till dess att vår automatkarbin övertalat dem att sluta andas. Att sända dem till den sista vilan var lika mycket nöje som utmaning.

1.

ÅRETS TEKNIK 2011



CRYSIS 2

Som man brukar säga: snygg, snyggare och DirectX 11

■ PLATTFORM PC UTVECKLARE Crytek GAMEREACTORS BETYG 9/10

Visst, det tog några månader innan vi till slut fick DirectX 11-patchen som till sist visade Crysis 2 från sin absolut bästa sida. Men vilken jåkla sida sedan. En kollektiv Gamereactor-redaktion fick svårt med andhämtningen och började okontrollerat slicka på skärmen när en hårdför Alcatraz röjde runt i New York City bland hyperdetaljerade omgivningar, fullproppade med de

senaste effekterna som finns att tillgå. Att Crytek sedan återigen bevisade att de fortfarande är spelvärldens okrönte grafikungar genom att bjussa på den mest avancerade ljussättningen i ett spel någonsin gjorde inte heller saken sämre. Det här är spelet som ensamt motiverar ett köp av marknadens svettigaste grafikort, och det med med råge.

2.



UNCHARTED 3

Världens snyggaste konsolspel helt enkelt

Detaljrikedomen och ljussättningen gjorde oss saliga. När havets vågor fick ett piratkontrollerat kryssningsfartyg att kränga, dess kristallkronor att svaja och mänskliga karaktärer att famla efter tyngdpunkten mässade vi frikyrkligt i kör. Världens allra snyggaste konsolspel heter Uncharted 3.

■ PLATTFORM Playstation 3 UTVECKLARE Naughty Dog BETYG 10/10

3.



WITCHER 2

Tidernas snyggaste rollspel

Inspirerade av Crytek och Id Software valde CD Projekt att göra Witcher 2 framtidskompatibelt. Oförskämt högupplösta texturer, sanslösa ljuseffekter och ubersampling gjorde att Witcher 2 krävde en brottardator, men för de som hade det väntade ett av årets snyggaste spel.

■ PLATTFORM PC UTVECKLARE CD Projekt BETYG 9/10

ÅRETS VAPEN 2011

MR TOOTS

Red Faction Armageddon

Visst, det fanns ett magnetgevär och ja, det där bärbara svarta hälet var inte så tokigt det heller. Men när allt kommer kring. Kan de verkligen tävla med en gullig enhörning som fiser partikelförintande regnbågar? Svaret är förstås, nej. Gud nej! Frågan är om något vapen någonsin kan vara bättre än den fantastiske Mr. Toots.



FÖR EN ÄNNU FETARE LISTA WWW.GAMEREACTOR.SE

1.

BATTLEFIELD 3

Total inlevelse möjlig tack vare överlägsen akustik

■ PLATTFORM PC / PS3 / Xbox 360
 UTVECKLARE Dice
 GAMEREACTORS BETYG 8/10

Det är ingen nyhet att Dice redan bemästrat konsten med ljuddesign i spel, men med Battlefield 3 lyckades de överträffa sig själva ännu en gång. Spelet tog vara på HDR-ljudets sanna potential och bjöd på en balanserad ljudmatta bestående av enorma explosioner, kraftfulla kulsprutor och andra otrevligheter från modern krigsföring. Slutresultatet var inget annat än en fröjd för öronen. Battlefield 3:s fenomenala ljudspår lät så autentiskt att vi många gånger trodde att vi var under beskjutning på riktigt, varpå vi duckade inkommande skott framför skärmen som galningar.



2.



FORZA MOTORSPORT 4

Motorljud att dö för i Microsofts fyra

Det var inte svårt att bli förfäskad i Forza Motorsport 4-ljudet. Som med allt annat hade Turn 10 lagt ned massor av möda på att spela in ljuden precis som de låter från de riktiga bilarna, och allt från hastigt varvade motorer till däckljud och turboaggregat som laddade ur fick oss att le som barn på julafton.

■ PLATTFORM Xbox 360 UTVECKLARE Turn 10 Studios BETYG 9/10

3.



LA NOIRE

Dialoger i världsklass plus fantastisk musik

Det lät helt fantastiskt, LA Noire. Bara att glida runt på gatorna i 40-talets Los Angeles, lyssna på radio, höra hur vanligt folk pratade om allt mellan himmel och jord - var en mäktig upplevelse. Tillkom gjorde dialogsekvenser som endast Uncharted 3 kunde konkurrera med samt underbar musik i fem ljuva kanaler.

■ PLATTFORM PC / PS3 / X360 UTVECKLARE Team Bondi BETYG 9/10

4.



RAGE

Tungt och intensivt på postapokalyptiskt vis

Ljudbilden i RAGE var en starkt bidragande faktor till den täta stämningen. Vi älskade ljudet av explosioner och kulregn så till den grad att vi ibland sköt oavbrutet, istället för att stanna upp och lyssna på de verkliga höjdpunkterna - banditer i vilda diskussioner och depraverade mutanters grymtanden.

■ PLATTFORM PC / PS3 / X360 UTVECKLARE Id Software BETYG 8/10

1.



LA NOIRE

Svart berättande i världens bästa gråzon

Det var kanske inte bara manuset i sig utan främst sättet på vilket det berättades som fångade oss slaviskt framför skärmarna i berättelsen om detektiv Cole Phelps och 40-talets Los Angeles. Människorna, intrigerna och atmosfären kändes genuin från första kapitlet till sista. Med LA Noire lyckades Rockstar och Team Bondi återuppliva en hel era.

■ PLATTFORM PC / PS3 / X360 UTVECKLARE Team Bondi BETYG 9/10

2.



DEUS EX: HUMAN REVOLUTION

Tillbaka till början... igen

Viljan att förbättra och bevara mänskligheten är grundfaktorn för nästan all forskning. Att kunna ersätta skadade kroppsdelar med augmentationer är ett realistiskt framtidsscenario, men vad händer när substituten blir effektivare än originalen? Deus Ex: Human Revolution jonglerade extremt snyggt med en svår, högst debatterbar frågeställning.

■ PLATTFORM PC / PS3 / X360 UTVECKLARE Eidos BETYG 8/10

3.



PORTAL 2

Tvåra kast och strålande humor

Chells äventyr i Portal 2 var ett narrativt mästerverk. Extremt mycket hann hända och karaktärerna utvecklades ständigt: hela vägen från inledningens uppvaknande, via en elegant twist, till en perfekt skriven slutscen. Förutom alvaret var även den torra humorn på topp och vi manades ständigt framåt i väntan på Glados nästa missframkallande monolog.

■ PLATTFORM PC / PS3 / X360 UTVECKLARE Valve BETYG 9/10

1.



HOMEFRONT

Underbart koncept blev till ett mediokert nonsensspel

Nordkorea hade i en nära framtid ockuperat USA och slagit ut så gott som hela den amerikanska försvarsmakten. Du, fångslad helikopterpilot, fritogs av en grupp skjutglada rebeller och kastades in i en mindre armé gerillakrigare vars uppgift var att slå tillbaka mot koreanerna i utkanten av San Francisco. Det lät helt fantastiskt. Och de tidiga bilderna såg riktigt trevliga ut. Slutresultatet var dock ett splittrat, linjärt, stelt, styrt och Call of Duty-smittat actionfiasko med löjliga karaktärer och trista vapen. Årets största besvikelse, med andra ord.

■ PLATTFORM PC / PS3 / Xbox 360 UTVECKLARE Kaos Studios BETYG 6/10

2.



NEED FOR SPEED THE RUN

Need for Speed-serien återvände till medelmåttigheten

Med Need for Speed: Hot Pursuit bevisade Burnout-utecklarna Criterion att det enda som Need for Speed-serien behövde var ett par fräscha idéer och lyckad bilfysik. Ultrasnabb arkadracing på supersnygga landsvägar gjorde att vi såg på EA:s uråldriga racingföljetong med helt nya ögon. Ögon som Black Box nu petat ut med hjälp av hackig grafik, bedrövliga mellansekvenser och enformiga utmaningar. The Run var nämligen en av årets fetaste besvikelser och ett av de minst genomtänkta racingspelen som vi på Gamereactor någonsin testat.

■ PLATTFORM PC / PS3 / Xbox 360 UTVECKLARE EA Black Box BETYG 5/10

3.



BODYCOUNT

En efterlängtd actionstund som kom av sig

Det skulle bli en öronbedövande actionexplosion. Vi fick en fjösig ettöres-smällare. Skaparna av Black skulle ta all sin expertis om tunga vapen och leverera den fläckigaste actiondräparen någonsin. I stället fick vi ett spel med allergiframkallande tråkiga nivåer, generiska fiender och ambitionsfattig story. Att grafiken såg ut att vara sju år gammal gjorde inte saken direkt roligare och Bodycount fick snabbt lämna våra konsoler och göra plats för röjigare titlar.

■ PLATTFORM PC / PS3 / Xbox 360 UTVECKLARE Codemasters BETYG 5/10

ÅRETS BESVIKELSE 2011

ÅRETS SÄMSTA 2011

FÖR EN ÄNNU FETARE LISTA WWW.GAMEREACTOR.SE

1.



GO VACATION

Världens sämsta semester

En solig semesterö, fällskärmshoppning, hundpromenader, frisbieturneringar och vattenscooter-race, vad kan gå fel? Allt, visade det sig i Go Vacation. Spelkontrollen var vidrig, underhållningsvärde saknades helt och grenarna var idiotiska. Livet blir aldrig sämre än när man semesterar med Namco.

■ PLATTFORM Nintendo Wii BETYG 2/10

2.



BATTLE LOS ANGELES

110 minuter horribel smörja

Vad kallar man ett licensspel vars speltid är kortare än filmen den baseras på, vars ambitioner är lika med noll och vars allmänna uselhet överträffar det mesta? Vad kallar man ett actionspel som fick Gamereactors recensent att somna fyra gånger. Battle: Los Angeles, så klart. Årets näst sämsta spel.

■ PLATTFORM PC / PS3 / Xbox 360 BETYG 2/10

3.



THOR GOD OF THUNDER

Mer licensskräp från Sega

Vi har slutat förvånas över hur makabra Segas licensspel kan bli. Med sitt fantasilösa upplägg och usla spelkontroll lämnade Thor-spelet oss med en enda önskan: Att åskguden själv hade förintat denna oheliga händelse innan den hittade ut i butik.

■ PLATTFORM Multiformat BETYG 3/10

4.



CAPTAIN AMERICA SUPER SOLDIER

Hopplöst kass slaggprodukt

Captain America var så repetitiv att apatin knackade på dörren. En ovälkommen påminnelse om varför vi alltid kommer att bemöta licensspel med skepticism, samt en stor, fet axelryckning som vi inte ens kunde förmå oss att vara riktigt arga på.

■ PLATTFORM Multiformat BETYG 3/10

ÅRETS UTVECKLARE 2011



NINTENDO

Otaliga höjdartitlar och ny smaskig hårdvara gjorde oss lyriska

2011 blev ett kanonår för Nintendo som rivstartade genom att lansera Nintendo 3DS. Återigen visade man prov på nytänkande, och efter en småtrög start för konsolen tog sig försäljningen när de bra titlarna började ramla in. The Legend of Zelda: Ocarina of Time gjordes omsorgsfullt om till den nya portabla enheten, vi njöt av Mario Kart 7 och Starfox 64 3D, och i slutet av året släpptes plattformspärulan Super Mario 3D Land. På E3 i juni fick vi en glimt in i framtiden då den första konsolen för nästa generation presenterades. Wii U var ytterligare ett vågat drag och vi applåderade experimentlustan. Som en fantastisk avrundning av året drömde Nintendo till med The Legend of Zelda: Skyward Sword, som vi fortfarande njuter av.

1.



PORTAL 2

Två plåthjärnor var helt klart bättre än en

■ PLATTFORM PC / PS3 / Xbox 360
 UTVECKLARE Valve
 GAMEREACTORS BETYG 9/10

Enspelarläget i Portal 2 var ett av årets bästa äventyr, och hade i sig räckt till ett rysligt bra spel. Men av bara farten slängde Valve ihop årets mest utmanande, komiska och underhållande co-op-läge, med Atlas och Peabody i huvudrollerna. Nu hade vi plötsligt fyra portaler att hålla reda på, och att ta sig fram till testkamrarnas mål var en underbart klurig utmaning som krävde god kommunikation och härligt pusslande. Att allt kommenterades av en bitter och mobbande Glados gjorde förstås inte denna teamwork-fest mindre fantastisk.



GEARS OF WAR 3

Årets mest innehållsrika samarbete

Att fyra skjutglada vänner kan samarbeta genom storyn i ett spel är fortfarande alltför ovanligt. I Gears of War 3 togs co-op till sin spets med en intern kamp om vem som kunde få flest poäng och mutators som gjorde kriget mot fortsatta Locust-invasioner ännu roligare. Sen får vi inte glömma Horde 2.0, bästa tolkningen av vågbaserad överlevnad någonsin.

■ PLATTFORM Xbox 360 UTVECKLARE Epic BETYG 9/10



CALL OF DUTY MODERN WARFARE 3

Bombastiskt, varierat och underhållande

Juggernauts, Predator-missiler och galna rabieshundar utrustade med C4. Spelläget Spec-Ops i Modern Warfare 3 var en berg-och-dalbana för två bestående av explosioner och grymma actionsekvenser. Dessa ögonblick fick adrenalinat att pumpa i hela kroppen och resulterade i en oförglömlig co-op-upplevelse.

■ PLATTFORM PC / PS3 / X360 UTVECKLARE Sledgehammer BETYG 8/10



RAYMAN ORIGINS

Skönt plattformskoas för fyra lyckliga lirare

Klyschan "delad glädje är dubbel glädje" var ingen klyscha i Raymans triumfartade återkomst utan en härlig sanning. Att med tre vänner rusa genom de fantastiskt vackra plattformsvärldarna i Rayman Origins, ställa sig på varandras rygg, åka på skjutglada myggor och retas med knogmackor var fänigt underhållande och därför är Origins årets fjärde bästa co-op-upplevelse.

■ PLATTFORM PS3 / Wii / Xbox 360 UTVECKLARE Ubisoft BETYG 9/10

1.



WHEATLEY (PORTAL 2)

Snälla du, sluta aldrig någonsin prata

Wheatley såg sannerligen inte mycket ut för världen. Den självupptagna lilla roboten växte dock snart från komisk sidekick till hela spelets huvudattraktion. Ett fullkomligt magnifikt manus, briljant levererat av Stephen Merchant lät honom överträffa sin överordnade och tillika en av spelhistoriens mest kultförklarade karaktärer - Glados - på ett sätt som ingen hade kunnat vänta sig.

■ PLATTFORM PC / PS3 / X360 UTVECKLARE Valve BETYG 9/10

2.



COLE PHELPS (LA NOIRE)

En nyanserad och komplicerad man

Vi behöver inte alltid tycka om huvudpersonen i ett spel. Team Bondi tog vara på detta när de skapade Cole Phelps. En bipolär herre som använde lagen som en sköld att gömma sig bakom. Bland alla mysterier i LA Noire som handlade om allt från mord, hämnd och svek, så var i slutändan det allra största Cole Phelps själv. Vem han var och var han kom ifrån?

■ PLATTFORM PC / PS3 / X360 UTVECKLARE Team Bondi BETYG 9/10

3.



ADAM JENSEN (DEUS EX)

Vår högra hand - bokstavligen

Det bästa med Adam var varken den raspiga rösten, pojkbandsfrillan eller faktumet att han var till hälften ninjarobot. Istället var det spelarens kontroll över protagonisten som gav honom det djup som många andra spel saknar. Vi kunde själva bestämma hur vi ville styra diskussioner och Adam Jensen blev som en förlängning av var och en av oss, en augmentation.

■ PLATTFORM PC / PS3 / X360 UTVECKLARE Eidos BETYG 8/10

ÅRETS UTMANING 2011



DARK SOULS

Ultrabrutala fantasymonster

Ingen karta, inga nybörjarnivåer, nästan inte något hopp överhuvudtaget. Dark Souls värd var hänsynslös. Riktigt, riktigt hänsynslös. När vi kämpade mot svarta riddare, horribelt tuffa demoner och mäktiga spöken var oddsen alltid mot oss. Men sakta, sakta blev vi bättre. Den där omöjliga bossen kunde kanske besegras ändå. Efter otaliga timmars slit, ströslat med ljuv triumf, insåg vi även att årets mest utmanande spel var ett faktum.

■ PLATTFORM PS3 / X360 BETYG 7/10

ÅRETS HÄRDASTE 2011



DEAD SPACE 2

Brassade ihjäl en hel mutantkoloni

Ingen i spelvärlden har det tuffare än Dead Space-hjälten Isaac Clarke. Och då menar vi verkligen ingen. I Dead Space 2 vaknade den ofrivillige mutantslaktaren upp i en ödslig sjukstuga på en avlägsen planet. Med död fruga, kompisbrist och ett konstant mörker rev han av sig tvångsströjan och gav sig ut på jakt efter slemmiga rymdmonster, igen. Orädd och hård kapade han lemmar, undvek laserfällor och regerade rymden. På egen hand.

■ PLATTFORM PC / PS3 / Xbox 360 BETYG 9/10

ÅRETS MINSTA 2011



MARIO VS DONKEY KONG MINI-LAND MAYHEM

Stor glädje med små medel

När världen innehåller för mycket krig, telefonköer och brunsås kan man behöva vissla och göra något mysigt. Marios senaste uppskrivade batalj med Donkey Kong blev genast en favorit bland sådana tillflyktsorter, på tåget såväl som framför jobbdatorn. Portionsförpackad glädje, helt enkelt.

■ PLATTFORM Nintendo DS BETYG 8/10

1.

ÅRETS MUSIK 2011



ZELDA SKYWARD SWORD

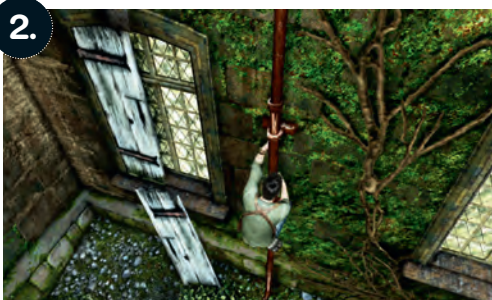
Klassiska kompositioner med himmelska harpor

■ PLATTFORM Wii UTVECKLARE Nintendo GAMEREACTORS BETYG 9/10

Att göra musik till ett nytt Zelda-spel är minst sagt en tuff uppgift, då serien bjudit på såna magiska tongångar. Men inför Skyward Sword tog Nintendos kompositörer i från tårna, anlidade en symfoniorkester och skapade några av de mest hjärtevärmade musikstycken vi hört. Att flyga med vår Loftbird genom Skylofts molnhav accentuerades perfekt av Koji Kondos

pampiga stycke The Sky. Vi njöt även av det mystiskt andliga i Fi's Theme, det lurpassande soundet i Skyview Temple och förstås våra egna toner från harpan vi hittade. Små trudelutter som när vi öppnade skattkistor var också helt perfekta. Känslan av att vara ute på äventyr är svår att förmedla, men med musik av den här kalibern skapade Nintendo något speciellt.

2.



UNCHARTED 3

Ljuv orkestermusik ramade in popcorn-äventyret

Musiken i Uncharted 3 fick oss att överlägga lagstiftning på orkestrerad musik i spel. Det var så mäktigt, så pampigt, så medryckande, så vackert. Att huvudtemat dessutom påminner misstänksamt mycket om väckelsepsalmen Pärleporten spår på våra närmast religiösa känslor för Uncharted 3.

■ PLATTFORM Playstation 3 UTVECKLARE Naughty Dog BETYG 10/10

3.



ELDER SCROLLS V SKYRIM

Smäktande toner i episkt vikingaäventyr

Bethesdas pampiga Elder Scrolls-tema har aldrig låtit bättre än ekandes mellan Skyrim's berg och djupa dalar. Alla nyskrivna stycken var oerhört imponerande och skulle ledigt ha kunnat smygas in i vilken stor Hollywood-fantasyfilm som helst. Det var pampigt, episkt och en ren smekning för öronen.

■ PLATTFORM PC / PS3 / Xbox 360 UTVECKLARE Bethesda BETYG 10/10



ÅRETS VRÅLÅK 2011

NISSAN GT-R

Godzilla dominerade våra bilval

Petter hade bestämt sig redan på förhand. Vi andra försökte lobba för flertalet andra roliga kärror under året som passerat men vår tjuriga chefredaktör var benhård. Årets vrålåk var Nissan GT-R (2011). Om orsaken till detta bara var för att bilen är ruskig snabb eller om det berodde på att han själv köpt en GT-R - låter vi vara osagt.

ÅRETS NAKENCHOCK 2011



DEN NAKNA GANGSTERN

Saints Row The Third

Vi hade saknat funktionen i flera år. Att kunna röja runt i ett explosivt sandflådespel och sätta skräck i såväl lokalbefolkningen som konkurrerande brottssyndikat enbart genom ren och skär nudism. Något som Saints Row: The Third äntligen möjliggjorde. Tack Volition!

■ PLATTFORM PC / PS3 / Xbox 360 BETYG 8/10

ÅRETS HJÄLTE 2011



LINK

Legend of Zelda Skyward Sword

Så stod han där igen. Med svärdet riktat mot himlen och en hel värld på sina axlar. Under sina äventyr ovan och under molnen i Skyward Sword visade Link att han bar på modets Trekraft, och varken vidriga mardrömmar eller eldsprutande vidunder kunde hindra honom.

■ PLATTFORM Nintendo Wii BETYG 9/10

ÅRETS MEST VÄLKLÄDDA 2011



COLE PHELPS

LA Noire

Redaktionen gick i våras en tuff batalj med verkligheten när vi vaknade upp och insåg att hängslan, fedorhatt och kritstrecksränder inte var svaret på allt. Men som vi hade hoppats! Vi spelade LA Noire lika mycket för estetiken som för deckargåtorna och ville aldrig sluta låtsas att vi var Cole Phelps.

■ PLATTFORM PC / PS3 / Xbox 360 BETYG 9/10

1.

ÅRETS ONLINESPEL 2011



BATTLEFIELD 3

Svenska Dice bevisade än en gång sin storhet inom onlinespel

■ PLATTFORM PC / PS3 / Xbox 360 UTVECKLARE Dice GAMEREACTORS BETYG 8/10

Det finns få slagfält som kan mäta sig med svenska Digital Illusions hårdföra multiplayerkrig. I Battlefield 3 kunde upp till 64 personer (PC) drabba samman på gigantiska banor till bredden fyllda med fordon, vapen, stativmonterade kanoner och andra outhärligheter för att sprida massdöd över nätet. Att blicka ut över Caspian Border och se himlen fylld av luftvärnsartilleri,

jetplan, helikoptrar och fallskärmschoppare, medan grupper av krigare liksom böljade fram och tillbaka över slagfältet var en mäktig syn. Det gick helt enkelt inte att sluta spela Battlefield 3 online, och det är just på Dice digitala slagfält ni lär hitta oss under årets julleddighet. Sittandes under en korrek med ett prickskyttegevär och bara lukta på krutet. Absolut världsklass Dice!

2.



FORZA MOTORSPORT 4

Underbart välgjord racing-community

Återigen var det Turn 10 som definierade en välgjord racing-community och precis som i fallet med föregångaren körde de ifrån konkurrensen i 300 km/h. Bilkubbar, auktionshus, racing-ligor och några av de maffigaste turneringarna vi någonsin testat gjorde Forza 4 till en superb onlineupplevelse.

■ PLATTFORM Xbox 360 UTVECKLARE Turn 10 BETYG 9/10

3.



MODERN WARFARE 3

Nästan farligt beroendeframkallande

Multiplayer bestående av Perks och Killstreaks känns inte lika fräscht idag som för fyra år sedan, men det stoppade oss inte från att drabbas av ett återfall när Modern Warfare 3 släpptes. Det är lika intensivt som förr och den nya Elite-tjänsten fick oss att ta våra onlinekarriärer till nya höjder.

■ PLATTFORM PC / PS3 / X360 UTVECKLARE Sledgehammer BETYG 8/10



ÅRETS BOSS 2011

GRUMPANT (RAGE)

Grotesk, laserbestyckad och enorm

Innan Rage belönade oss med ett efterlängtat raktegevär tvingades vi till en motprestation. Vi var tvungna att skjuta årets största, och säkert mest stinkande boss i hjärnan. Flera gånger. Mastodontens motdrag bestod i att slita loss hela väningsplan från övergivna byggnader och kasta dem mot oss. Hårt.

FÖR EN ÄNNU FETARE LISTA WWW.GAMEREACTOR.SE

1.



DEUS EX HUMAN REVOLUTION

Förvånansvärt fantastiskt

■ PLATTFORM PC / PS3 / Xbox 360
UTVECKLARE Eidos
GAMEREACTORS BETYG 8/10

Deus Ex 2: Invisible War släpptes för åtta år sedan. Det var ett hopplöst mediokert och fullständigt oviktigt spel som absolut inte gjorde Ion Storms perfekta original rättvisa. Åtta år senare och från en rutinerad utvecklare fick vi Human Revolution. Förvånansvärt välslidnad samhällsaktualisering i rollspelsutförande. Tekniskt sett var det inte särskilt häpnadsväckande, men spelmässigt imponerade Human Revolution.

2.



CRYSIS CONSOLE

Cryteks klassiker i sylvass nyversion

Crysis är en tidlös actionklassiker, något Crytek bevisade i år med sin minst sagt utmärkta konsolversion. En imponerande bedrift som visade sig fungera utmärkt att spela med handkontroll och dessutom var upprustad med grafikmotorn från Crysis 2.

■ PLATTFORM PS3 / Xbox 360 UTVECKLARE Crytek BETYG 8/10

3.



GOLDENEYE 007 RELOADED

James Bonds hetaste spel på 15 år

Från en halvblek Wii-skjutare till ett fullfjädrat action-äventyr med massor av lullull till både den ensamme spelaren som onlinefanatikern. Activisions nya Goldeneye-tolkning överraskade oss ordentligt, en slipad diamant man faktiskt inte bör missa.

■ PLATTFORM PS3 / Xbox 360 UTVECKLARE Eurocom BETYG 8/10

4.



DRIVER SAN FRANCISCO

Driver slog tillbaka, mot alla odds...

Om någon hade sagt till oss att Driver hade åtminstone ett till bra spel i sig, så skulle vi skrattat. Men nu står vi här, överbevisade. Driver återvände och imponerade med en vacker spelstad, ett härligt koncept och beroendeframkallande racing med tunga muskelbilar.

■ PLATTFORM PC / PS3 / Xbox 360 UTVECKLARE Ubisoft BETYG 7/10

ÅRETS ÖVERRASKNING 2011



SUPER MARIO 3D LAND

Definitionen av spelglädje

Att spela Marios första äventyr i 3D var inte bara det mest underhållande man kunde göra på resande fot under 2011 – det var även en hyllning till de 26 år vår italienske favoritrömmokare varit i tjänst. De 8 världarna har aldrig varit roligare, och med tvättbjörnsdräkten satte Nintendo pricken över i:et.

■ PLATTFORM 3DS UTVECKLARE Nintendo BETYG 9/10

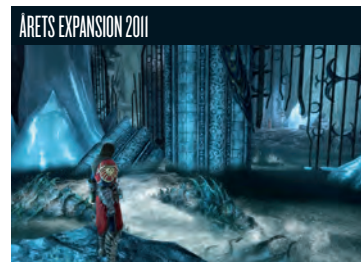


ELDER SCROLLS V SKYRIM

Bland tomtar och hemska troll

Det spelade ingen roll om vi gick över knarrande ekgolv för att köpa björntänder, besteg Skyrim's högsta berg under ymnigt snöfall, tampades med jättar runt flammade brasor eller slogs mot skelett i utforskade katakomber. Atmosfären i Skyrim var helt otrolig och spöade allt annat under 2011.

■ PLATTFORM PC / PS3 / Xbox 360 BETYG 10/10



CASTLEVANIA LORDS OF SHADOW REVERIE

En strålande expansion

Utan att behöva tumma på äventyret i fjolårsövertäckningen Castlevania: Lords of Shadow bjöd Konami på en spännande historia som fyllde ut luckorna i storyn. Flera timmars bra äventyrande och kluriga pussel för en billig penning gjorde detta till ett absolut måste för Castlevania-fans.

■ PLATTFORM PS3 / Xbox 360 BETYG 8/10



MORTAL KOMBAT

Blodiga bataljer med retrofeeling

Mortal Kombat, som spelserie, var död enligt oss på Gamereactor. Vi hade dödförklarat Ed Boons flamsiga fighting för flera år sedan. Fjolårets DC Universe vs Mortal Kombat-fiasco var spiken i kistan. Men så köpte Warner upp studion, började från ny kula och kirrade en högre budget än teamet någonsin haft. Och spelet rockade.

■ PLATTFORM PS3 / Xbox 360 BETYG 7/10

Testat

STAGE TIME
07:41.05

1.8 MILES

x5



NEED FOR SPEED THE RUN

PC PS3 X360

Speltyp RACING / ACTION Utvecklare EA BLACK BOX Utgivare EA Premiär UTE NU Antal spelare 1-8 Rek. Ålder 16

Ibland blir det fel. Helt fel. Tanken kan vara rätt, det kan se superbt ut på pappret men i praktiken blir det krångligt, konstigt och till och med korkat. The Run är ett sådant spel. Där idéerna säkert låtit briljanta på förhand. Idéer som i färdigt skick bidrar till årets mest medelmåttiga racingupplevelse.

EA-studion Black Box förra spel, Need for Speed: Undercover, floppade. Både beträffande försäljning och det heliga betygssnittet. Jag delade ut betyget 5/10 i min recension och kände mig just då överkligt generös. Sådär i efterhand borde betyget varit lägre. För Undercover var ett halvt rasigt skräppspel proppat med irriterande brister.

Black Box har arbetat i nästan tre år med Need for Speed: The Run. Ett kostsamt projekt som delvis känns som en fortsättning på Hot Pursuit men också som en tillbakagång. Uppdragsbaserad landsvägskörning mot datorstyrda motståndare står på menyn, igen. Men varken för- eller huvudrätten smakar särskilt smaskigt. Storyn kretsar kring Jack Rourke. En våghalsig herre i moderiktiga Persol-brillor som hamnat i knipa. Jack har levt loppet och på köpet lyckats göra sig ovän med helt fel folk. Det saknas 25 miljoner och det är ett ondskefullt och hänsynslöst brottsyndikat (förstås) som nu kräver igen sina pengar. För att kunna skrapa ihop miljonerna och förhoppningsvis lyckas undkomma utan så mycket som en skråma, måste han tävla i The Run, ett Gumball-doftande landsvägsrace som går från San Francisco till New York. 2000 mil, 200 deltagare, snirkliga vägar och en rabiät poliskår står mellan Jack och prispotten på 25 miljoner, och det är här som spelet tar sin början.

Det börjar helt okej. Jack slåss, springer och kastar sig in i en nyvaxad Mustang GT500. Han bränner ut på San Franciscos gator, sladdar runt hörnet på Union Square och börjar sin färd mot New



1 QUICK TIME-DÖD

Under mellansekvenserna i The Run måste man peppra knappar likt en furios Track & Field II-veteran. Filmsnuttarna är nämligen proppade med urkorkade och enformiga quick time events.

2 POLISVANSINNE

Att köra förbi polisblockader i full fart hade varit roligt om det inte varit för att varje avspärming endast innehåller en trång passage mellan tre parkerade polisfordon. Något som bidrar till extrem frustration.

York. På vägen dit måste han delta i hundratals miniuppdrag som går ut på saker som att köra om tillräckligt många motståndare inom en begränsad tidsram, krocka sönder ett bestämt antal polisbilar eller undvika maskingevärseld från en aggressiv FBI-helikopter. Det låter roligt va? Men det är det inte. Tyvärr. The Run är betydligt mer ambitiöst än Need for Speed: Undercover. Men det är inte särskilt mycket bättre. Inte alls.

Bilfysiken är lika märkligt inkonsekvent som den är klumpig, slö och trist. Jämfört med Hot Pursuit har Black Box misslyckats

BILEN JAG KÖR VERKAR VÄGA CIRKA 5000 KG

med känslan i så gott som alla av spelets 122 bilmodeller. Till en början känns det som att bilen man kör väger 5000 kg. Som en stor blyklump vräker den sig fram över vägbanan och oavsett hur snabbt man reagerar på mötande drönartrafik hinner bilen man själv kör nästan aldrig undan.

The Run är det första efter Battlefield 3 att nyttja den svensktutvecklade grafikteknologin Frostbite 2, och till en början så märks det tydligt vad mycket mer kraftfull den här motorn är än den som användes i Need for Speed: Undercover. Detaljerade bilmodeller och snyggt ljussatta landsvägar imponerar. Tyvärr haltar dock även den grafiska biten eftersom skärmuppdateringen

5

i konsolversionerna är instabil och hoppig. I slutändan är detta ett mycket mediokert racingspel.

Petter Hegevall

MARIO KART 7



NINTENDO 3DS Speltyp RACING Utvecklare NINTENDO Utgivare NINTENDO
Premiär UTE NU Antal spelare 1-8 Rek. Ålder 3



1 MODDA KARTEN

För första gången i serien kan du i Mario Kart 7 modifiera din kart. Stora hjul fungerar fint på leriga banor, men innebär sämre acceleration och hantering. Modifieringar kostar dock mynt, så samla in så många du kan under dina lopp.

2 FLYGANDE KART!

Dina fordon har i Mario Kart 7 en del nya äss i handskfacket. Till exempel kan du utrusta åket med fallskärm och drakflygarsegel. Hoppa på en ramp och du kan sväva till nya delar av banan för en genväg eller extra mynt.

Återföreningen är en sann glädje. Att få träffa så många Nintendo-maskotar på en och samma gång gör en nästan överstimulerad. Mario, Luigi, Peach, Bowser, Toad och Koopa kastar sig återigen i go-karts, låter startsignalen ljuda och kappkör på färgstarka banor där alla fulnep är tillåtna.

Mario Kart 7 är ett partyracingspel som erbjuder det bästa av två världar. Nintendo har klurat ihop några nya inslag och behållit en perfekt mängd av allt det vi lärt oss att älska genom åren. Grundidén är den samma: vi ska få till turbos med hjälp av sladdande, samla power-ups och bemästra genvägarna. Och skrika på våra vänner när de kör om, förstås.

Det finns 32 banor att ge sig på. 16 gamla och 16 helt nya. De gamla klassikerna från forna konsoler är vackert renoverade och fullt optimerade för 3D, och även de nya banorna är suveränt designade. Här finns coola detaljer som virvlande körsbärsblad, bländande ljuseffekter och framför allt en engagerande layout med smart placerade genvägar. 3D-effekterna är också fina och hjälper en bedöma avstånd bättre än

någonsin. Mario Kart utan galna power-ups skulle inte fungera, och här finns förstas både svampar som ger dig extra fart och det vidriga blå skalet, som ger sig på ambitiösa förare. Bland de nya prylarna hittar vi Tanooki-svansen, det randiga bihanget vi njutit av i Super Mario 3D Land, som här fungerar ypperligt för att snärta till närgångna motståndare. Vill du hata någon på avstånd fungerar den förbättrade eldblomman, nu med multipla skott. Slutligen har vi en tickande bomb som kan kastas mellan stressade spelare.

Du kan spela Mario Kart 7 med upp till sju vänner, antingen lokalt eller online, och

16 NYA BANOR SOM IMPONERAR RAKT IGENOM

det är förstas ännu mer intensivt än mot datormotståndare. Online finns inte samma fokus på topplistor och belöningar som i andra racingspel, men det glöms fort när man startat ännu en skrikig match med sina bästa vänner i samma rum.

Mario Kart 7 är ett riktigt bra litet spel, som gör nästintill allt rätt. Detaljerna vittnar om den kärlek Nintendo har till sina främsta maskotar, och det är imponerande hur både casual-spelare och racingfanatiker kan hitta så mycket här. Så jag bränner vidare i

9 Svampriket, i match efter match, och låter inget stoppa mig.

Christian Gaca, Gamereactor DE



GO VACATION

NINTENDO WII

Speltyp PARTY Utvecklare NAMCO Utgivare NAMCO
Premiär UTE NU Antal spelare 1-4 Rek. Ålder 7

Världens samlade negativa fördomar om Wii finns koncentrerade i denna stygghet till spel. Här erbjuds bara viftningar och handledsknyckningar trots att en knapp skulle göra jobbet bättre och man tvingas genomlida fasansfull styrning genom att vifta fjärrkontroll så att såväl finlir som spelglädje effektivt förgörs.

På en alkoholfri semesterort har Namco samlat ett gäng roliga aktiviteter och förvandlat dem till plågsamma upplevelser. Men hur kan det bli långtråkigt att åka vattenscooter och hoppa fallskärm, undrar du kanske? Jag har inte svaret på den frågan. Jag vet bara att utvecklarna lyckats förstöra precis allt de tagit sig för. Go Vacation är nämligen uppbyggt av ett brett utbud minispel där kvantiteten fullständigt tillåtit köra över kvalitet. Om någon vill

FASANSFULL STYRNING OCH HORRIBEL VARIATION

argumentera för Wii som en underlägsen spelkonsol är det bara att låta Go Vacation agera bevisföring.

Ibland får vi frågan hur mycket tid vi lägger på att spela ett visst spel innan vi recenserar. Svaret varierar naturligtvis, men beror alltid på hur lång tid det tar att få ett ärligt grepp om spelet. Denna gång har jag lagt betydligt längre tid än så. Om jag hade köpt spelet själv hade det räckt med fem minuter innan jag argt bytt in det till något annat. Jag har tvingat mig själv att lägga några timmar på den här usla samlingen minispel. Men den växte inte alls på mig. Allt som växte var ljudet av den tickande klockan som räknar ned till graven. När du ligger på din dödsbädd vill du inte fundera över varför du lade dina begränsade timmar i livet på att spela Go Vacation. Du har ett val. För mig är det redan försent.

Gillar man genren så bör man fortsätta spela Wii Play, Wii Sports eller Wii Play Motion. Gillar man självplågeri finns det ljusskygga sidor på nätet där man kan komma i kontakt med likasinnade. Det

2 finns verkligen ingen jag kan rekommendera detta trams till.

Love Bolin

SUPER MARIO 3D LAND

NINTENDO 3DS Speltyp PLATTFORM Utvecklare NINTENDO
Utgivare NINTENDO Premiär UTE NU Antal spelare 1 Rek. Ålder 3



Lekfullheten finns i varje bildruta. Inte bara i Super Mario 3D Lands grafik, utan i hela upplevelsen. När Bowser kidnappar Peach, prinsessan som verkligen bör byta lås på ytterdörren, får vår hjälte Mario ännu en uppgift han tar sig an med ett leende på läpparna. Och det är ett väldigt smittsamt smil.

Super Mario 3D Land är i grunden ett äventyr av den klassiska plattformsvarianten. Men för att hålla konceptet fräscht har Nintendo valt att implementera de bästa beståndsdelarna från tidigare spel i serien, samtidigt som mängden nyheter lyckas imponera ordentligt. 3D-effekterna gör förstås sitt; Super Mario 3D Land är helt enkelt inte ämnat för något annat än stereoskopisk 3D, som dessutom jämnar ut grafiken på ett sätt som övriga 3DS-spel bör (och lär) ta lärdom av. Nintendo blandar friskt mellan öppna världar i tre dimensioner, och klassiskt löpande i två och en halv. Nya fiender, musik, dräkter och innovativ bandesign samsas med bekanta element och uppgraderingar, där den mest frekvent använda och nostalgiska helt klart är tvättbjörnsdräkten. Klädd i denna ser



1 MARIOS KLÄDER

I Super Mario 3D Land kan Mario i vanlig ordning anta ett antal skepnader. Bland annat är tvättbjörnsdräkten från NES-klassikern Super Mario Bros 3 tillbaka samt en härlig boomerang-outfit.

2 UTMANANDE

Till en början är 3D Land ett ganska lätt spel som känns perfekt för de lite yngre spelarna. Efter ett par timmar höjs dock svårighetsgraden och Nintendos snillrika bandesign erbjuder härligt kluriga plattformsmoment och mängder av stjärnor att samla på sig.

Mario inte bara extra vacker ut, han kan även använda den för att sväva majestätiskt genom luften. Möjligheten att flyga på samma sätt som i Super Mario Bros 3 finns inte, men i gengäld får vi se även en stor del av fiendefloran vifta brun svans.

Jag har enormt kul när jag nitar Goombas och studsar omkring. Jag ler när jag ser att Bowsers ungar gjort comeback, då de fungerar som världarnas bossar. Överlag är spelet inte särskilt svårt, men Nintendo har räddat

DET GER MIG SAMMA KÄNSLOR SOM JAG FICK AV SUPER MARIO 64

situationen genom att stoppa undan klurigt gömda guldpenningar, som jag måste leta upp och fånga in för att låsa upp hemliga banor. Ett urtypiskt exempel på hur Nintendo belönar sina mest utforskningstörstande fans och täcker flera målgrupper.

Super Mario 3D Land ger mig samma känslor av upptäckarglädje som när jag för första gången avnjöt Super Mario 64. I slutändan blir detta ett fullvärdigt komplement till serien som verkligen visar vad 3DS går för. Det råder ingen tvekan om saken: Super Mario 3D Land är till-

9 sammans med Zeldas Ocarina of Time de bästa spelen till 3DS.
Oskar Nyström



WWE 12

PS3 X360

Speltyp FIGHTING Utvecklare YUKE'S
Utgivare THQ Premiär UTE NU
Antal spelare 1-4 Rek. Ålder 16

Kriget mellan Smackdown och Raw är över. WWE-brottarna hoppar mellan förbunden och därför tyckte Yuke's att det var dags att renovera Smackdown vs Raw-konceptet från grunden. Vilket man också har gjort, åtminstone delvis. Nu möts jag av en betydligt bättre presentation och en snabbare känsla som bättre speglar hur wrestlingen ser ut idag med fler snabba, mindre brottare och färre steroidmonster.

Den största skillnaden ligger i spelkontrollen som är helt omgjord. Nu kan man lättare alternera attacker och kontra grepp, vilket leder till sömlösa och smidiga combos där man kan greppa, ta sig ur, rulla runt, klappa käft och sedan avsluta med ett svårare kast. Det går även utmärkt att systematiskt arbeta in stryk mot en viss kroppsdel, vilket borde ha varit en självklarhet för länge sedan eftersom det är så wrestlingen oftast fungerar. När jag som Undertaker lyckas göra John Cenas båda armar halvt obrukbara och därefter kan hämnas för årat av hans genomgående

JAG ÖNSKAR ATT TEKNIKEN BAKOM WWE 12 HADE VARIT BÄTTRE

usla matcher har jag faktiskt riktigt kul.

En stund i alla fall. För medan Yuke's har lyckats bättra på tempot och intensiteten i matcherna har man helt glömt bort det grafiska. Brottarna är stela, livlösa, ganska taskigt animerade och kollisionsprogrammeringen ställer ofta till med vansinniga scener. I synnerhet när tillhyggen plockas upp eller någon står för nära repen fungerar det väldigt dåligt.

Det är dock svårt att blunda för hur mycket innehåll Yuke's ändå har fått med till WWE 12 med ett 60-tal fribrottare samt flera spellägen. Självt gillar jag Road to Wrestlemania som låter mig dela ut stryk i omklädningsrummen, massakrera mina konkurrenters bilar och peppa mig själv inför varje entré till en jublande publik. Jag önskar bara att tekniken bakom spelet hade varit bättre, det är fortfarande alltför

6 primitivt för att fånga mitt intresse på allvar. Nästa år Yukes...
Jonas Mäki

GR
ÄLSKAR





ZELDA SKYWARD SWORD

NINTENDO WII Speltyp ÄVENTYR Utvecklare NINTENDO Utgivare NINTENDO Premiär UTE NU Antal spelare 1 Rek. Ålder 12

GR:S
FAVORIT!

I Skyloft är tillvaron sorglös. Liv nedanför molnen är bara en myt, och ingen skulle ändå vilja ta sig dit. Men när en viss prinsessa försvunnit måste en viss grönklädd hjälte lämna idyllen och ta upp kampen mot ondskan. Hyliaens färd blir en resa genom monsterfyllda tempel, okända faror och minnesvärda karaktärer... Ja, legenden om Zelda har fått ett nytt kapitel.

Visst är storyn i The Legend of Zelda: Skyward Sword bekant, men roligt nog är detta ett spel med många nyheter. Rörelsekänslighet står högst på agendan, och den förfinade tekniken Motion Plus är sålunda ett krav. Som Link viftar, skakar, sveper och huggar vi var och varannan minut - i allt från självklara syslor som fäktning till att klättra snabbare på vinrankor. Överlag funkar det väldigt fint, och framförallt är svärdsstriderna ett rejält kliv från de godtyckliga spasmer i Twilight Princess krävde av oss.

Din rörelser följs med så gott som 1:1-exakthet. Du kan göra vågräta, lodräta och diagonala svärdsvep, fatala hugg och Links karakteristiska snurrattack genom simultanskak av Wii-fjärr och Nunchuk. Du rullar även bomber, styr en flygande metallskalbagge och svingar fjärlshäv med hjälp av Wii Motion Plus. Oftast känns viftandet logiskt men några kontrollmässigt obekväma inslag finns också, exempelvis flygturerna på din Loftbird när du tar dig till spelets varierade omgivningar.

Och vilka omgivningar sen. Designmässigt är Skyward Sword oerhört inspirerande och den



1 SVETTIGT VÄRRE

Link är rörligare än någonsin i Skyward Sword. När du springer, klättrar eller hänger i rep dräneras en uthållighetsmätare och när den är tom tvingas Link stanna upp och hämta flåset.

2 TUFFA FIENDER

I Skyward Sword gäller fiendekvalitet, inte kvantitet. I sammandrabbningarna behöver du studera rörelsemönstret hos skelett, troll och spindlar för att inte se hjärtmätaren rasa till noll.

färgglada, mindre realistiska stilen passar formatet väl. Oavsett om du småpratar med trolldrycksförsäljaren i Skylofts basar eller överlistar fega Pyrups i Eldin Volcano-området, gör du det i omsorgsfullt designade världar fyllda av lustiga smådetaljer. Vassare grafik hade varit trevligt, dock. Att kompensera dåligt ritavstånd med impressionism-inspirerade utsuddningar av scenerierna är smart, men grötighet av den här graden sticker i ögonen. Det sägs att man måste ställa sig en bit bort för att uppskatta ett konstverk, men längtan efter ett HD-Zelda har aldrig varit starkare än så här.

Templen, min personliga favoritdel av Zelda-spelen, är en ren fröjd. Strukturen är dock lite annorlunda än tidigare och framförallt känns de inte lika tidsslukande. Detta designbeslut beror förmodligen på att även områdena utanför själva grotterna

TROTS SVIDANDE BRIST PÅ HD-GRAFIK ÄR SKYWARD SWORD ETT FULLSTÄNDIGT FANTASTISKT SPEL

är lite av tempel i sig, med sina många omgivningsbaserade pussel och uppgifter. Väl i grottmiljö väntar dock en klassisk jakt på nycklar, kartor och skattkistor med essentiella föremål och redan i det tidiga Deep Forest-templet, strösslut med spindelväv och neonsvamp, tvingas jag bromsa äventyrandet och ta mig en funderare på hur jag ska avancera. Stämningen är suverän, mycket tack vare den oerhört stilsäkra musiken.

Trots svidande brist på högupplöst grafik och viss repetition mot äventyrets slut är Skyward Sword ett fullständigt fantastiskt spel. Nintendo har skapat ytterligare en fantasifull äventyrspärila proppad med älskvärda karaktärer, en god portion

nyttänkande och minst 30 timmar mysig underhållning. Skyward Sword är ett spel som susat från himlen och landat i nästintill perfekt skick.

9 Jonas Elfving

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 färskas spelnyheter. Om du är sugen på videorecensioner, smygglättar och trailers har vi också en egen videokanal, som bjuder på allt det... och lite till.

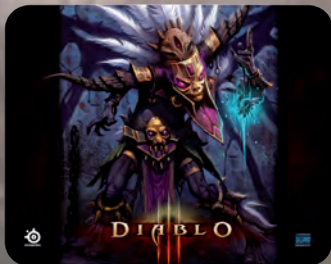
Skanna koden nedan och ladda ned Gamereactor till din Ipad gratis!

DIABLO

STEELSERIES
DIABLO® III HEADSET



STEELSERIES
DIABLO® III MOUSE



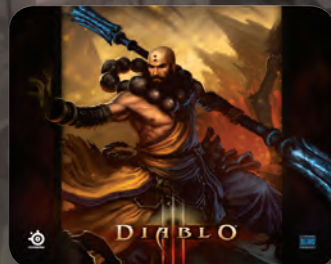
WITCH DOCTOR
GAMING SURFACE



BARBARIAN
GAMING SURFACE



DEMON HUNTER
GAMING SURFACE



MONK
GAMING SURFACE

A NEW WAY TO EXPERIENCE
THE BURNING HELLS

WWW.STEELSERIES.COM



© 2011 Blizzard Entertainment, Inc. All rights reserved.
Diablo and Blizzard Entertainment are trademarks or
registered trademarks in the U.S. and/or other countries.

steelseries

net on net

Guiden

För fullständiga recensioner av alla rekommenderade spel: www.gamereactor.se

Spelhyllorna dignar över med spel som skriker efter dina pengar. Alla spel är dock inte köpvärda och Gamereactor hjälper dig att välja genom att ranka de 15 mest främsta titlarna till varje format.



Sony's konsol är en svartblank Blu-ray-best med ett kraftfullt inre

SONY PLAYSTATION 3

INFORMATION

Tillverkare SONY
Premiär 23 MARS 07
Media BLU-RAY
Signal HDMI
Vikt 4 KG
Mått 290x65x290
Pris 2495 KR

Playstation 3 är en komplett underhållningsmaskin som innehåller det mesta man behöver. Det inkluderar en 3,2 GHz Cell-processor från Toshiba samt ett grafikkort från Nvidia. Dessutom har den en funktionell Blu-ray-spelare, inbyggd hårddisk som enkelt kan utökas till 320 gigabyte och inbyggt wifi. Playstation Network erbjuder gratis onlinespelande och funktioner som webbbläsare, musikvideotjänsten Vidzone samt onlinevärlden Home. Betaltjänsten PSN Plus ger dessutom exklusiva demon, beta-platser och andra förmåner. För den som vill spela aktivt finns rörelsekänsliga Playstation Move som erbjuder helt nya typer av spel och det finns redan flera spel med 3D-stöd.



Gamereactor Topp 15 Playstation 3

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

Nr.	Speltitel	Genre	Utgivare	Betyg
01	Grand Theft Auto IV Rockstar bjuder på en rik, dynamisk och levande spelvärld i denna omedelbara actionklassiker!	Action	Take 2	10/10
02	Killzone 2 Förbered dig på det hårdaste, största och mest krävande TV-spelskriget någonsin i Guerrillas två...	Action	Sony	10/10
03	NEW! The Elder Scrolls V: Skyrim Sjukskriv dig från jobbet och dyk ned i 300 timmar rollspelsbrilians signerat Bethesdas genier.	Rollspel	Bethesda	10/10
04	Red Dead Redemption Det coolaste western-spelet någonsin är proppat med pistoldueller, lassokast och underbara karaktärer.	Action	Take 2	10/10
05	NEW! Uncharted 3: Drake's Deception Naughty Dogs matinéäventyr är en hisnande actionresa med supergrafik och ständiga wow-ögonblick.	Action	Sony	10/10
06	LA Noire Mordgåtor i snitsig 40-talsmiljö där ditt anteckningsblock och din intuition är dina bästa verktyg.	Äventyr	Rockstar	9/10
07	NEW! Batman: Arkham City Uppföljaren till magnifika Arkham Asylum är större, bättre, hårdare och roligare. Läderlappen är ger!	Action	Warner	9/10
08	Portal 2 Ondskekatoren Glados stänger in dig i kluriga testkammare med bara ett portalgevär som väg ut.	Pussel	EA	9/10
09	Super Street Fighter IV En större och fetare version av fjolårets bästa slagsmål, med ett förbättrat onlineläge och mer variation.	Fighting	Capcom	9/10
10	Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots Framtidens krig är högteknologiskt, smutsigt och rätt. Snake är gammal, grå och hård. Och vi älskar det.	Action	Konami	9/10
11	God of War III Kratos bombastiska trea blev en orgie i mytologisk slakt, rå ilska och svulstiga bossfigurer.	Action	Sony	9/10
12	FIFA 12 Nytt passsystem och allmän puts gör EA:s virtuella gräsplaner till de mest lockande på länge.	Sport	EA	9/10
13	NHL 12 Stenhårt slagskott i högra krysset för EA då de visar klockren dominans med årets imponerande upplaga.	Sport	EA	8/10
14	NEW! Assassin's Creed: Revelations Ubisofts vitklädda lönnmördare har åldrats men är lika alert och mordlysten som vi minns honom.	Action	Ubisoft	8/10
15	NEW! Battlefield 3 Svenska Dice levererar återigen superb multiplayeraction på ett lika unikt som underhållande sätt.	Action	EA	8/10

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

INHANDLA

UNCHARTED 3: DRAKE'S DECEPTION

NAUGHTY DOG / SONY

Vad handlar det om: Nathan Drake packar återigen skattkarta och skäggstubb inför en ny skattjakt. Storyn kretsar kring gamle Francis Drakes äventyr och vi får pussla, slåss och klättra över hela världen.
Bästa biten: Att få strida med Nathan ombord ett skepp och kämpa mot vågornas krängningar är en helt fantastisk upplevelse. Simuleringen av ett fartyg på ett vredgat hav är enastående och spelets höjdpunkt.
För dig som: Vill spela höstens snyggaste och mest välgjorda matinéäventyr.



INHANDLA

ASSASSIN'S CREED: REVELATIONS

UBISOFT / UBISOFT

Vad handlar det om: Ezio har nått medelåldern och fortsätter sin mordturné, denna gång i renessansens Konstantinopel. Här ska italienaren hitta fem nycklar för att nå föfadern Altaïrs hemligheter.
Bästa biten: Nya tillhygget Hookblade är en smidig uppfinning som gör rusningarna över hustaken ännu roligare och mer fartfyllda. Man känner nästan vinden i ansiktet när man glider nedför de uppspända vajrarna.
För dig som: Vill göra egna bomber och leka med kastknivar, spjut och din mustasch.



INHANDLA

CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 3

INFINITY WARD, SLEDGEHAMMER / ACTIVISION

Vad handlar det om: Västvärldens metropoler hotas av total utrotning när ryska (och arga) terrorister löper amok. Du räddar dagen i en filmisk kampanj, eller så ger du dig på dina vänner i det matiga multiplayerläget.
Bästa biten: Att sparka igång en runda av samarbetsläget Survival Mode med en kamrat är briljant underhållning, och att se hur många vågor fiender man klarar av blir aldrig någonsin gammalt.
För dig som: Vill avnjuta ett välregisserat låtsaskrig inklusive brutalbra multiplayer.



WARNING!

WHITE KNIGHT CHRONICLES 2

LEVEL 5 / SONY

Vad handlar det om: Japanskt rollspelande med genrens alla dåliga sidor ihopknöskade på en och samma skiva. Huvudpersonen Leonard slåss i evighet mot oändliga fiendeskaror, byter kostym och umgås med sina bajsnödigt högtidliga stridskamrater.
Sämsta biten: Den sövande storyn. Ställ in dig på en såsig melodram, fullproppad med klichéer och schabloner men helt befriad från avspändhet och bra berättande.
Välj i stället: The Elder Scrolls V: Skyrim. Årets tveklöst bästa rollspel.





SONY PSP

INFORMATION

Tillverkare SONY
Premiär 1 SEP 2005
Media UMD/MS/DLC
Vikt 189 G
Mått 170x74x19
Pris 1595,-

PSP har några år på nacken, men också ett spelbibliotek med många klassiska titlar. Spelen ligger på UMD-skivor, ett format som det även släppts långfilmer till. PSP Slim & Lite och Go är de senaste modellerna. PSP har en webb-läsare och via Wi-Fi når du spel på Playstation Network.

Gamereactor Topp 5 PSP

Nr.	Speltitel	Betyg
1	God of War: Chains of Olympus	9/10
2	Grand Theft Auto: Liberty City Stories	9/10
3	Pro Evolution Soccer 2011	9/10
4	Final Fantasy VII: Crisis Core	9/10
5	Metal Gear Solid: Peace Walker	8/10

God prestanda, grym onlinetjänst och ett smidigt gränssnitt

MICROSOFT XBOX 360

INFORMATION

Tillverkare MICROSOFT
Premiär 2 DEC 05
Media DVD
Signal HDMI
Vikt 2,9 KG
Mått 270x75x264
Pris 1695 KR

Microsoft släppte Xbox 360 redan i december 2005. I somras ersattes den gamla modellen av Xbox 360 S, en mindre slimmad modell av bättre kvalitet med 250 gigabyte stor hårddisk, fler USB-portar, lägre ljudnivå, bättre Kinect-kompatibilitet samt inbyggt wifi. Xbox 360 har ett grafikkort från ATI, en Power-PC-processor från IBM innehållandes tre kärnor på 3,2 GHz samt 512 megabyte RAM. Den välgjorda onlinetjänsten Xbox Live är ett starkt argument för Xbox 360 med en välfylld affär nedladdningsbara spel och överträffat multiplayer-stöd. Nya tillbehöret Kinect är Microsofts senaste storsatsning och målsättningen är att Xbox 360 med den ska vara aktuell ända till 2015...



Gamereactor Topp 15 Xbox 360

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

Nr.	Speltitel	Genre	Utgivare	Betyg
01	Mass Effect 2 Fläskiga rymdstrider och dunderdialoger i Biowares storslagna rollspel bland stjärnorna - ljuvligt episkt.	Rollspel	EA	10/10
02	Grand Theft Auto IV Niko Bellics väg mot toppen i en värld av organiserad brottslighet är en underbar sådan. Köp, köp, köp!	Action	Take 2	10/10
03	NEW! The Elder Scrolls V: Skyrim Slakta drakar, bälj i dig hinkvis med mjöd eller hacka ihjäl ettriga krabbor i Bethedas underbara epos.	Rollspel	Bethesda	10/10
04	Half-Life 2: The Orange Box Valves obscent prisvärda, gyllene spelkossa med hela fem spenar att suga actionnärning från, rockar.	Action	EA	10/10
05	Halo: Reach Episka rymdbataljer på planeten Reach när Bungies tar förval av spelserien som skrev om regelboken!	Action	Microsoft	10/10
06	Red Dead Redemption Glöm Gun, glöm Call of Juarez och Gunsmoke. Detta är det första riktigt geniala western-äventyret...	Action	Take 2	10/10
07	NEW! Forza Motorsport 4 Suverän bilfysik, enormt bilurval och Kinect-stöd gör det senaste Forza-spelet bättre än någonsin.	Racing	Microsoft	9/10
08	Bioshock I undervattensparadiset Rapture har verkligen allt gått fel. Bered dig på en ryslig resa på havets botten.	Action	Take 2	9/10
09	LA Noire Förhör mordmisstänkta och och slåss med hejduk som karriärklättrande 40-talspolis i ett härligt äventyr.	Äventyr	Rockstar	9/10
10	NEW! Batman: Arkham City Batman är hetare än någonsin tack vare spännande detektivarbete och våldsamt handgemäng i spelform.	Action	Warner	9/10
11	Gears of War 3 Med nyslipad bajonett och nio kilo tjurnacke mosar Marcus Fenix alienslödder ännu en rolig gång.	Action	Microsoft	9/10
12	NHL 12 Ny tacklingsfysik, smidigare animationer och fler lag än någonsin. EA äger hockeyisen, även i år.	Sport	EA	9/10
13	NEW! Halo Anniversary En odiskutabel actionklassiker har fått ny grafisk skrud och passar både nostalgiker och nya fans.	Action	Microsoft	8/10
14	NEW! Rage Vansinniga bossar, hemmagjord puffror, bomber och ökenracing väntar dig i lds senaste actionpärla.	Action	Bethesda	8/10
15	NEW! Call of Duty: Modern Warfare 3 Cineastiska krigsupplevelser och beroendeframkallande multiplayer i världens mest populära spelserie.	Action	Activision	8/10

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

INHANDLA

BATMAN: ARKHAM CITY

ROCKSTEADY GAMES / WARNER

Vad handlar det om: Gotham Citys alla västingskurkar muras in i samma stadsdel och du ska som listig Läderlapp rensa upp i den oreda som heter Arkham City. Du fights, glidflyger och söker upp ikoniska superskurkar med diaboliska planer.
Bästa biten: Den enorma variationen. I Arkham City finns otroligt mycket att göra; när du inte letar Gätans gäckande frågetecken kan du hjälpa oskyldiga i nöd, eller bara ta in den fantastiskt mörka miljö som Rocksteadys grafiker målar upp.
För dig som: Söker superb action.



INHANDLA

HALO ANNIVERSARY

343 INDUSTRIES / MICROSOFT

Vad handlar det om: Den odiskutabla actionklassikern Halo har sminkats, restaurerats och utrustats med achievements och krispigare ljud. Resultatet är en magnifik hyllning till hedersknyffeln Master Chief.
Bästa biten: Att strida mot Elites på de öppna, snötäckta slagfälten i nivån Assault on the Control Room är något vi kan sysselsätta oss med i timmar. Om det bara inte fanns så mycket annat häftigt att uppleva. Multiplayerbiten är även den ordentligt beroendeframkallande.
För dig som: Vill uppleva ren spelbriljans.



INHANDLA

FORZA MOTORSPORT 4

TURN 10 / MICROSOFT

Vad handlar det om: Racing av motor-gainingarna Turn 10 där du kappkör i ett världsturné-läge, online eller med din kompis i soffan. 500 licensierade vrålk, Autovista-läget, nya banor, otrolig onlinefunktionalitet, Top Gear-innehåll och förvånansvärt användbara Kinect-funktioner väntar dig.
Bästa biten: Däckfysiken har arbetats om helt sedan sist och tack vare ett tigt samarbete med Pirelli är nu Forza mer verklighetstroget och utmanande än någonsin tidigare.
För dig som: Helt enkelt vill äga den överlägsta bästa racingsimulatorn till Xbox 360.



VARNING!

RISE OF NIGHTMARES

SEGA / SEGA

Vad handlar det om: Ett brutalare "vuxen-spel" till Kinect där du med viftande rörelser ska gräva i lik och slåss mot zombies. Det är också tänkt att du ska undvika fällor framför kameran, vilket är lättare sagt än gjort.
Sämsta biten: Att spelområdet inte går att styra, är säkert den allra sämsta delen. Siktet läses fast på fel fiender, större grupper zombies är omöjliga att hantera och allt känns som att navigera genom överkott manngrynsgröt. Vi längtar ständigt efter en riktig handkontroll när vi spelar detta.
Välj i stället: Dead Rising 2.





NINTENDO DS/3DS

INFORMATION

Tillverkare Nintendo
Premiär 11 mars 05
Media Kassettkort
Vikt 205 G
Mått 149x85x29
Pris 2095-

Nintendos DS bjuder på en hel del annorlunda funktionalitet. Det mest iögonfallande är de dubbla skärmarna, varav den undre är tryckkänslig. Nyligen ersattes den av Nintendo DSI som dessutom har kamera, inbyggt minne, webbläsare och möjlighet att ladda ned billiga spel.

Gamereactor Topp 5 Nintendo DS/3DS

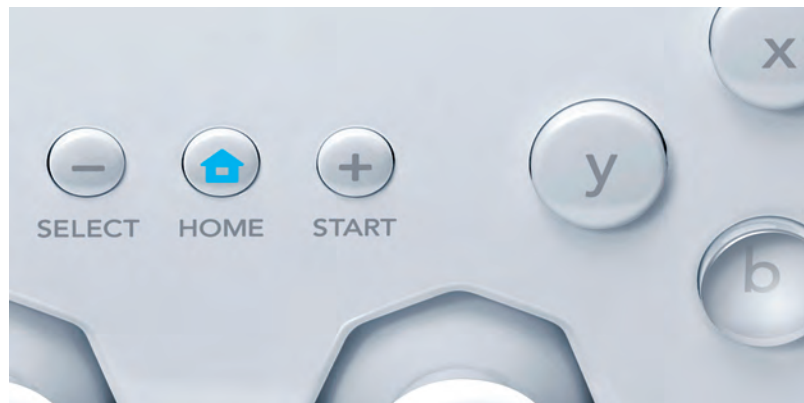
Nr.	Speltitel	Betyg
1	NEW! The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D	10/10
2	New Super Mario Bros.	9/10
3	The Legend of Zelda: Phantom Hourglass	9/10
4	Super Mario 3D Land	9/10
5	Professor Layton & Pandora's Box	9/10

Revolutionerande konsol med massor av familjemys NINTENDO WII

INFORMATION

Tillverkare NINTENDO
Premiär 7 DEC 06
Media DVD
Signal KOMPLEMENT
Vikt 1,2 KG
Mått 55.4x44x225
Pris 1395 KR

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



Gamereactor Topp 15 Nintendo Wii

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

Nr.	Speltitel	Genre	Utgivare	Betyg
01	Super Mario Galaxy 2 Mario kränger på sig moinkostym och superborr och susar fram i ännu en galaktisk fullträff.	Plattform	Nintendo	10/10
02	Super Mario Galaxy Marios galaktiska comeback blev precis så bra som vi hoppats på och en modern klassiker var född!	Plattform	Nintendo	10/10
03	The Legend of Zelda: Twilight Princess Spelmagi må vara ett utnött och överväntat ord men det finns inget som bättre beskriver Links äventyr.	Äventyr	Nintendo	10/10
04	NEW! Legend of Zelda: Skyward Sword När algossen Link tar till skyarna för att rädda världen får vi mysa i 30-40 briljanta äventyrstimmar.	Äventyr	Nintendo	9/10
05	Xenoblade Chronicles Ett riktigt matigt rollspel med suveränt stridssystem väntar dig i Monoliths helgjutna kreation.	Rollspel	Nintendo	9/10
06	Super Smash Bros. Brawl Nintendos senaste slagsmål är ett somrigt superspel som proppats till bristningsgränsen med innehåll.	Fighting	Nintendo	9/10
07	NEW! Rayman Origins Underbart handmålad grafik och sköna plattformsutmaningar gör Raymans återkomst helt strålande.	Plattform	Ubisoft	9/10
08	Resident Evil 4: Wii Edition Resident Evil 4 är spelseriens absoluta höjdpunkt och Wii-versionen är lika bra som GC-originalet.	Action	Capcom	9/10
09	Metroid Prime Trilogy Världens bästa rymdhjältinna spöar aliens och pimpar rymddräkt i Nintendos trilogibox.	Action	Nintendo	9/10
10	Punch-Out 8-bits-legenden Little Mac har boxat sig tillbaka och är nu redo att klappa trut på Nintendo Wii.	Sport	Nintendo	9/10
11	Super Paper Mario Spelvärdens plattaste hjälte flirtar med sitt kultklassiska förlutna och ger sig ut på helt nya äventyr.	Plattform	Nintendo	8/10
12	New Super Mario Bros. Wii Tidlös plattformande med goombas, avloppsrör och luftskepp. Avnjuts gärna med tre goda vänner.	Plattform	Nintendo	8/10
13	Mario Kart Wii Helmysigt helgtävlande med minicrossar, go-karts och dragsters i nya Mario Kart till Wii!	Racing	Nintendo	8/10
14	Donkey Kong Country Returns Två apor, tusentals charmiga fiender och dubbelt så många bananer. Kungen Kong är tillbaka!	Plattform	Nintendo	8/10
15	NEW! Kirby's Adventure Wii Den rosa charmbollen Kirby är tillbaka i ett näpet plattformsspel som roar både barn och stora barn.	Plattform	Nintendo	8/10

INHANDLA

THE LEGEND OF ZELDA: SKYWARD SWORD

CAPCOM / CAPCOM

Vad handlar det om: Nintendos grönklädde hjälte lever bland molnen och ger sig ut på en färd genom kluriga tempel, farliga skogar och magiska grottor. Till sin hjälp har Link svärd, pilbåge, återhake och en radiostyrd skalbagge. Och dig, förstås.

Bästa biten: Wii Motion Plus-funktionerna är fiffigt konstruerade, och främst när du svingar svärd fungerar rörelsekänsligheten som bäst. Det känns verkligen som att du har ett svärd i hand när du vrider på handleden.

För dig som: Älskar underbara äventyr.



INHANDLA

RAYMAN ORIGINS

UBISOFT / UBISOFT

Vad handlar det om: Underbart kulört plattformande med ledlöse figuren Rayman, som i sin storstilade comeback skuttar genom krispiga is-, western- och eldvärldar. Du och tre hoppugna plattformspolare kan dela vansinnet i ett samarbetsläge och antingen hjälpa eller stjälpa varandra.

Bästa biten: När Rayman slänger sig på ryggen på en gigantisk mygga och vi plötsligt befinner oss i ett sidscrollande shoot em up, pepprandes skott mot jättefåglar, flugor och flygande bomber. Allt i oemotståndlig grafik.

För dig som: Vill plattformas i 2D.



INHANDLA

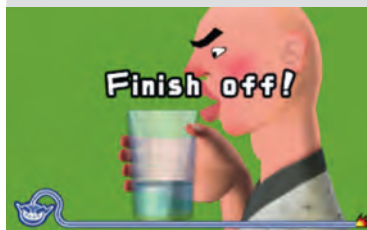
WARIO WARE: SMOOTH MOVES

NINTENDO / NINTENDO

Vad handlar det om: I Warios värld avlöser ultrasnabba mikrospelel varandra i ett härligt kaos, och du använder din Wii-fjärr för att vifta bort flislukt, vinka med elefantsnabel eller peta spelseriens klassiska näsor. Japanskt vansinne när det är som allra, allra bäst.

Bästa biten: Att välja Super Hard-nivån, där tempot skruvas upp ännu mer och de vanvettiga spelen rusar förbi näthinorna. Kombiner detta med en kopp kaffe och du kan komma att få uppleva knas-Nirvana.

För dig som: Gillar turbounderhållning.



VARNING!

SPIDER-MAN: EDGE OF TIME

BEENOX / ACTIVISION

Vad handlar det om: Spider-Man och hans tidskusin Spider-Man 2099 slåss mot sina ärkefiender i en påklistrad tidshoppshistoria, helt befriad från underhållningsvärde.

Sämsta biten: Att kräla genom ännu en bajsbrun ventilationstrumma med undermålig grafik gör oss arga och trötta på samma gång, och dessutom mäktas sugna på att trampa sönder detta hopplösa spindellevande för att sedan elda upp skon.

Välj i stället: Metroid Prime Trilogy. Där saknas det spindlar men inte spelglädje.



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

APPLE IPHONE/IPAD

INFORMATION

Tillverkare APPLE
Premiär JUNI 07
Media DLC
Vikt 130 G
Mått 115x62x12
Pris 6995,-

Apples stilbildande smartphone är ett litet kraftpaket vars ständigt växande popularitet och tekniskt imponerande gyro gör den till ett spelformat att räkna med. På Apples egna speltjänst App Store finns det snart en halv miljon småspel att ladda hem varav många av dem är helt gratis.

Gamereactor Topp 5 Iphone / Ipad

Nr.	Speltitel	Betyg
1	Angry Birds	9/10
2	Real Racing 2	9/10
3	Doodle Jump	9/10
4	Dark Nebula Episode 2	8/10
5	Plants vs Zombies	8/10

Spelvärdens största plattform med mängder av möjligheter...

PC WINDOWS

INFORMATION

Tillverkare OLIKA
Premiär 1971
Media DVD
Signal VARIERAR
Vikt 2,1-4200 KG
Mått VARIERAR
Pris VARIERAR

Världens mest använda spelformat, möjligen i konkurrens av mobiltelefonen. Vare sig du spelar vrålsnygga Crysis på fyra processorer och med det senaste grafikkortet, eller lägger pixelbaserad patiens så finns det något för alla. Som en följd av piratkopieringen finns det dock en tendens att det blir allt färre stora och dyra spelprojekt som släpps exklusivt till PC. Tack vare DirectX 11 har PC-grafiken fått sig ett rejält lyft och tjänster som Steam har blivit ett populärt och prisvärt sätt att köpa de senaste spelen. Dessutom har alla PC-spel idag stöd för Xbox 360-handkontrollen. Var alltid noggrann med att kontrollera systemkraven innan du köper ett nytt PC-spel.



Gamereactor Topp 15 PC / Windows

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

Nr.	Speltitel	Genre	Utgivare	Betyg
01	Half-Life 2: The Orange Box	Action	EA	10/10
30 timmar Half-Life 2, den bästa spelupplevelsen som går att köpa för pengar. I en och samma box. Ja!				
02	NEW! The Elder Scrolls V: Skyrim	Rollspel	Bethesda	10/10
Det perfekta rollspelet. Timmar av äventyr väntar dig som krigare, tjuv eller magiker i Skyrim.				
03	Starcraft II: Wings of Liberty	Strategi	Activision	9/10
Styr dina trupper med järnhand i ett perverst välbalanserat realtidsstrategispel av högsta kvalitet.				
04	Portal 2	Pussel	EA	9/10
Ondskefull Glados stänger in dig i kluriga testkammare med bara ett portalgövar som väg ut.				
05	Crysis 2	Action	EA	9/10
Ceph har invaderat New York och mänsklighetens öde vilar på dina Nano-förstärkta axlar.				
06	NEW! LA Noire: Complete Edition	Äventyr	Rockstar	9/10
När Team Bondis 40-talsdeckare när PC är mordgåtorna och förhören mer underhållande än någonsin.				
07	The Witcher 2: Assassins of Kings	Rollspel	THQ	9/10
CD Projekt's mörka och våldsamma spel bjuder på både sköna strider och atmosfäriska upptäcktsfärder.				
08	NEW! Minecraft	Pussel	Mojang	9/10
Svenska Mojang låter dig skapa precis vad som helst med pixliga block som redan nu är legendariska.				
09	Civilization V	Strategi	2K Games	9/10
Episkt strategispel om världsherravälde för nattuddare med historie- och krigsintresse.				
10	World of Warcraft: Cataclysm	Rollspel	Activision	9/10
Blizzard har putsat spelvärlden Azeroth och gett oss tonvis med nya uppdrag. WoW, så najs!				
11	Total War: Shogun 2	Strategi	Sega	9/10
Enorma fältslag i feodala Japan behöver dig och dina strategiska förmågor. Placera bägskyttarna rätt!				
12	F1 2011	Racing	Codemasters	9/10
Bättre däckfysik, mindre färgfilterad grafik och smartare motstånd gör årets version till en vinnare.				
13	NEW! Battlefield 3	Action	EA	8/10
Plåstra om en vän, prickskjut en ryss eller kapa ett jetplan. Battlefield 3 är ett krigiskt smörgåsbord.				
14	NEW! Rage	Action	Bethesda	8/10
Glädjen i att peppra mutanter och köra buggy i dammiga ökenvärldar är konstant i denna snygga shooter.				
15	NEW! Call of Duty: Modern Warfare 3	Action	Activision	8/10
Singleplayer-delen är som vanligt nonsensartad. Det är i multiplayer som Modern Warfare 3 briljerar...				

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

INHANDLA

THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM

BETHESDA / BETHESDA

Vad handlar det om: Episkt rollspelande där du i undersköna fantasymiljöer kan göra... precis vad du vill. Bli en hänsynslös magiker eller en yxsvingande kleptomani. Köp ett hus eller utforska läbbiga grottor. Att leva livet i Skyrim är att njuta av varje sekund.

Bästa biten: Att ta avstickare från huvudhistoriens stentuffa drakdräpande och bara utforska ett snötäckat bergsområde eller en idyllisk sjö ger en magisk känsla av frihet, som få spel kan konkurrera med.

För dig som: Vill njuta av årets bästa spel.



INHANDLA

RAGE

ID SOFTWARE / BETHESDA

Vad handlar det om: Du knacker svårknäckt mutantskalle i en postapokalyptisk ökenvärld, där de viktigaste förmödenheterna stavas ammunition och bensin. I den gudsförgätna, Mad Max-inspirerade världen kan du utforska, stöta på nya läbbiga fiender eller ta dig an mängder av små sidouppdrag.

Bästa biten: Att smyga sig på ett välbevakat banditnäste, tjuvlyssna på de harmynta kräkens hemska konversationer och sedan gå till vildsint attack med headshots från din upgraderade Settler Pistol.

För dig som: Älskade Doom och Quake.



INHANDLA

BATTLEFIELD 3

DICE / EA

Vad handlar det om: Du axlar rollen som Seregent Blackburn och krigar i såväl Mellanöstern som New York mot nedrig milis med dunkla motiv. I onlineläget väljer du klass och krigar fullskaligt känsla både infanteri, jetfighters, båt och helikoptrar.

Bästa biten: Att med 63 andra spelare sparka igång en Deathmatch bland Kharg Islands containrar får tiden att fullkomligen flyga. Dynamiken i de ständigt unika matcherna är enormt vanebildande, och segerns sötna är lika skön som revanschlusten.

För dig som: Vill kriga online. På riktigt.



VARNING!

NEED FOR SPEED: THE RUN

BLACK BOX / EA

Vad handlar det om: Våghalsige Jack måste få ihop 25 mil genom att delta i The Run, ett race från San Francisco till New York. 2000 mil väg kantas av polisjakter, snirkliga svängar och urkorkade konkurrenter.

Sämsta biten: Bilfysiken är en total katastrof. The Run är klumpigt, slött, trist och ditt tunga åk rör sig verkligen som en heffaklump på Valium på vägbanan. De quick time event-baserade mellansekvenserna är också orsak till extrem frustration i EA:s senaste fiasko.

Välj i stället: Need for Speed: Hot Pursuit.

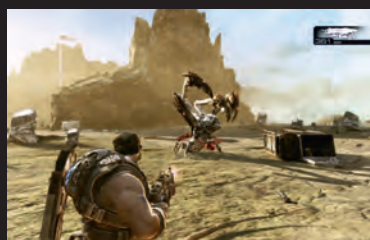


Gamereactor Topp 200 Samtliga plattformar

Vi listar 200 köpvärda spel ur Sveriges fetaste recensionsarkiv

ACTION

NR	SPELTITEL	PLATTFORM	RELEASE	UTVECKLARE	UTGIVARE	CITERAT	BETYG
01	CRYSIS	PC	DEC 2007	CRYTEK	EA	Beroendeframkallande frihet förpackad i spelvärldens bästa grafik	10
02	GEARS OF WAR	XBOX 360	NOV 2011	EPIC GAMES	MICROSOFT	Testosteronladdad och extrembrutalt framtidskrig med rusliga fiender	10
03	GRAND THEFT AUTO IV	PC/PS3/XBOX 360	APRIL 2008	ROCKSTAR GAMES	2K GAMES	Ett av tidernas absolut bästa spel komplett med två fantastiska expansioner	10
04	HALO: REACH	XBOX 360	OKT 2010	BUNGIE	MICROSOFT	Det bästa Xbox 360-exklusiva spelet som går att köpa för pengar	10
05	KILLZONE 2	PLAYSTATION 3	JAN 2009	GUERRILLA GAMES	SONY	Sotsvart, ondskefullt och ursnyggt. Kriget på Helghan lockar fortfarande	10
06	RED DEAD REDEMPTION	PS3/XBOX 360	MAJ 2010	ROCKSTAR GAMES	2K GAMES	Folket bakom Grand Theft Auto gjorde vilda västern till en plats vi längtade till	10
07	THE ORANGE BOX	PC/PS3/XBOX 360	OKT 2007	VALVE SOFTWARE	EA	Half-Life 2 plus Portal i en och samma box. Fortfarande ett fantastiskt fynd	10
NEW!	08 UNCHARTED 3: DRAKE'S DECEPTION	PLAYSTATION 3	OKT 2011	NAUGHTY DOG	SONY	Nathan Drakes senaste äventyr är både bättre och snyggare än det mesta	10
09	ACE COMBAT: ASSAULT HORIZON	PS3/XBOX 360	OKT 2011	PROJECT ACES	NAMCO BANDAI	En stor mängd flygplan och sköna luftdueller gör nya Ace Combat himmelskt	9
10	ASSASSIN'S CREED	PC/PS3/XBOX 360	NOV 2007	UBISOFT	UBISOFT	Skickligt designade lönnmord i en av de snyggaste spelvärldarna någonsin	9
11	BATMAN: ARKHAM ASYLUM	PC/PS3/XBOX 360	AUG 2009	ROCKSTEADY STUDIOS	EIDOS	Härslående serietidningsaction dränkt i tunga skuggor och läckra effekter	9
NEW!	12 BATMAN: ARKHAM CITY	PC/PS3/XBOX 360	OKT 2011	ROCKSTEADY	WARNER GAMES	Läderlappens magnifika återkomst är rå, mörk och helt underbar...	9
13	BAYONETTA	PS3/XBOX 360	DEC 2009	PLATINUM GAMES	SEGA	Platinum Games läderklädda häxa imponerar tack vare snillrik spelkontroll	9
14	BIOSHOCK	PC/PS3/XBOX 360	AUG 2007	IRRATIONAL GAMES	2K GAMES	Intelligent och mångfacetterad actionfest från folket bakom System Shock	9
15	BRÜTAL LEGEND	PS3/XBOX 360	SEP 2010	DOUBLE FINE GAMES	EA	Skojfrisk hårdrocksstund proppad med smart speldesign från Tim Schafer	9
16	CALL OF DUTY: BLACK OPS	PC/PS3/XBOX 360	NOV 2010	TREYARCH	ACTIVISION	Topphemliga tidshopp utgör grundmomentet i Treyarchs intensiva actionfest	9
17	CRYSIS 2	PC/PS3/XBOX 360	MARS 2011	CRYTEK	EA	Cryteks ambitiösa uppföljare erbjuder koreograferad frihet och ultrasnygg grafik	9
18	DEAD SPACE 2	PC/PS3/XBOX 360	JAN 2011	VISCERAL GAMES	EA	Kollektiv droppa i byxan när EA:s äckliga monster återigen skrämmer oss	9
19	DEVIL MAY CRY 4	PC/PS3/XBOX 360	JAN 2008	CAPCOM	CAPCOM	Enorma bossar, skarpslipade bredsärdar och smart utformad spelkontroll	9
20	GEARS OF WAR 2	XBOX 360	NOV 2008	EPIC GAMES	MICROSOFT	Motorsägsbaserad tungtung i Epic Games ultrasmåskaliga uppföljare	9
NEW!	21 GEARS OF WAR 3	XBOX 360	OKT 2011	EPIC GAMES	MICROSOFT	COG-arméns tredje slakt av alienslödder är bajonettvass underhållning	9
22	GOD OF WAR III	PLAYSTATION 3	MARS 2010	SONY SANTA MONICA	SONY	Gudabenånad tredjepersonsslakt i Sonys extremt efterlängtdade trea	9
23	GRAND THEFT AUTO: CHINATOWN WARS	NINTENDO DS	MARS 2009	ROCKSTAR GAMES	2K GAMES	Rockstars fingertoppskänsla fortsätter att imponera då GTA intar Nintendo DS	9
24	LEFT 4 DEAD 2	PC/XBOX 360	NOV 2009	VALVE	EA	Mysigt mördande av digitala zombies i uppföljaren till Valves multiplayerpära	9
25	MAFIA II	PC	AUG 2010	2K CZECH	2K GAMES	Atmosfäriskt och filmiskt actionäventyr i en fantastisk detaljerad spelstad	9
26	METAL GEAR SOLID 4: GUNS OF THE PATRIOTS	PLAYSTATION 3	JUNI 2008	KONAMI	KONAMI	Tät, varierad och utmanande stealth-action med världens hårdaste spion	9
27	METROID PRIME: TRILOGY	WII	OKT 2009	RETRO STUDIOS	NINTENDO	Ljuvlig samlingsbox innehållande samtliga av Retro Studios tre Prime-spel	9
28	RESIDENT EVIL 4: WII EDITION	WII	SEP2007	CAPCOM	CAPCOM	Finurligt utformad konvertering av ett av förra konsolgenerationens bästa spel	9
29	SINGULARITY	PC/PS3/XBOX 360	JUNI 2010	RAVEN SOFTWARE	ACTIVISION	Teamet bakom Hexen blandade friskt i fjolårets främsta actionöverskränkning	9
30	ASSASSIN'S CREED: BROTHERHOOD	PC/PS3/XBOX 360	NOV 2010	UBISOFT	UBISOFT	Gör Roms gator osäkra som mästernördaren Ezio Auditore di Firenze	8
NEW!	31 ASSASSIN'S CREED: REVELATIONS	PC/PS3/XBOX 360	NOV 2011	UBISOFT	UBISOFT	Det senaste lönnmördaräventyret från Ubisoft är även det hittills bästa	8
32	BATTLEFIELD 3	PC/PS3/XBOX 360	OKT 2011	DICE	EA	Dice ljuvliga multiplayerödd fick oss att glömma den småsaga kampanjen	8
33	BIOSHOCK 2	PC/PS3/XBOX 360	FEB 2010	2K MAINE	2K GAMES	Plasmider, dubbelhandsgrepp och enorma bormaskiner. En stark uppföljare...	8
34	BULLETSOFT	PC/PS3/XBOX 360	FEB 2011	PEOPLE CAN FLY / EPIC	EA	Swordomar, könsord, skrik, hoppsparkar, laserpiskor och skillshots. Badoom!	8
NEW!	35 CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 3	PC/PS3/XBOX 360	NOV 2011	INFINITY WARD	ACTIVISION	Ont om nyheter till trots, onlinekrigande blir inte mer vanebildande än såhär	8
36	CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOW	PS3/XBOX 360	OKT 2010	MERCURY STEAM	KONAMI	För första gången fungerar Castlevania som tredimensionellt spel, också	8
37	CRYSIS CONSOLE	PS3/XBOX 360	OKT 2011	CRYTEK	EA	Teknikrollkarlar hos Crytek har överträffat sig själva - igen. Crysis är tillbaka	8
38	DEAD RISING 2	PC/PS3/XBOX 360	SEP 2010	BLUE CASTLE GAMES	CAPCOM	En putsad uppföljare proppad med underhållande zombieslakt av hög rang	8
39	DEUS EX: HUMAN REVOLUTION	PC/PS3/XBOX 360	SEP 2011	EIDOS	EIDOS	Deus Ex-seriens återkomst är en av årets mäktigaste spelupplevelser	8
40	EL SHADDAI: ASCENSION OF THE METATRON	PS3/XBOX 360	OKT 2011	UTV IGNITION	IGNITION	Ljuvligt designad historia som får själen att sjunga och hjärtat att blöda	8
41	GOLDENEYE 007 RELOADED	PS3/XBOX 360	NOV 2011	EUROCOM	ACTIVISION	HD-remaken av ett av världens bästa actionspel bör inte missas av någon	8
NEW!	42 HALO: COMBAT EVOLVED ANNIVERSARY	XBOX 360	OKT 2011	343 STUDIOS	MICROSOFT	Master Chiefs äventyr på ringvärlden blir ännu bättre med ny grafik	8
43	INFAMOUS 2	PLAYSTATION 3	MAJ 2011	SUCKER PUNCH	SONY	Livet som nykläckt superhjälte är snarligen ingen dans på rosor	8
44	JUST CAUSE 2	PC/PS3/XBOX 360	MARS 2010	AVALANCHE STUDIOS	SQUARE ENIX	Svenskutvecklad sandlåda som erbjuder otroliga möjligheter och enorm frihet	8
45	MAD WORLD	WII	MARS 2009	PLATINUM GAMES	SEGA	Platinum Games levererar den mest sanslösa våldsbalett vi någonsin sett	8
46	MAFIA II	PS3/XBOX 360	AUG 2010	2K CZECH	2K GAMES	Sämré än PC-förlagan men fortfarande atmosfäriskt på ett sätt som spel sällan är	8
47	NO MORE HEROES 2: DESPERATE STRUGGLE	WII	MAJ 2010	GRASSHOPPER	RIISING STAR GAMES	Stilistisk, excentrisk speldesign och coola karaktärer i Sudas heta uppföljare	8
48	PREY	PC/PS3/XBOX 360	JULI 2006	HUMEN HEAD STUDIOS	2K GAMES	Skickligt sammansatt retroaction med enorma bossar och extrema vapen	8
NEW!	49 RAGE	PC/PS3/XBOX 360	SEP 2011	ID SOFTWARE	BETHESDA	Livet på en ödelagd Jord är tack vare Id Software roligare än man kan tro	8
50	RESIDENT EVIL 5	PS3/XBOX 360	MARS 2009	CAPCOM	CAPCOM	Arga afrikaner försöker förvandla din hjärna till en trerättersmiddag. Slå tillbaka!	8
51	RESISTANCE 2	PLAYSTATION 3	NOV 2008	INSOMNIAC GAMES	SONY	Härligt 50-talsdoftande actionfest som övertygar med klockren spelkontroll	8
NEW!	52 SAINTS ROW: THE THIRD	PC/PS3/XBOX 360	JUNI 2008	VOLITION ENTERTAINMENT	THQ	Streaking, Scud-missiler och lilla dildos, Saints Row är knäppare än någonsin	8
53	SPLINTER CELL: CONVICTION	PC/PS3/XBOX 360	APRIL 2010	UBISOFT MONTREAL	UBISOFT	Intuitiv spelkontroll gör Sam Fishers tuffaste uppdrag hittills till hans bästa	8
54	STAR FOX 64 3D	NINTENDO 3DS	SEP 2011	NINTENDO	NINTENDO	Ett av de bästa Nintendo 64-spelen blev ännu lite bättre i denna ljuvliga remake	8
55	UNCHARTED 2: AMONG THIEVES	PLAYSTATION 3	SEP 2009	NAUGHTY DOG	SONY	Popcornsoftande matinébriljans med konsolvärldens snyggaste grafik	8



GEARS OF WAR 3 9/10

EPIC / MICROSOFT

Den avslutande delen i trilogin är mäktig. Om inte annat på grund av de absurd många timmar multiplayerdelen slukat: Horde-rundorna på småtimmarna, nervkittlande dödsmatcher och samarbetet i kampanjens actionkarusell. Att ensam kastas mellan den ena kaotiska skottväxlingen till den andra är förstås också superskoj, tack vare Epics känsla för fiendedesign och läckra framtidsvapen. Gillar du action gillar du Gears of War 3.



SINGULARITY 8/10

RAVEN SOFTWARE / ACTIVISION

Vi förväntade oss inte mycket på förhand. Ett blaskigt skräpspel från genommediokra Raven Software. Typ. Men när det flerfaldigt försenade Singularity väl dök upp var det en actionpärla av sällan skådat slag. Som en härlig kontrast till dagens alla militärshooters är Singularity sådär retroskönt urflippat med tidsresor, plasmavapen, mutantmonster och skrikiga forskare. Det står sig också helt perfekt och kostar nu endast 99 kronor.

ÄVENTYR

NR.	SPELTITEL	PLATTFORM	RELEASE	UTVECKLARE	UTGIVARE	CITERAT	BETYG
01	THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME 3D	NINTENDO 3DS	OKT 2011	NINTENDO	NINTENDO	3D-remaken av Ocarina of Time är nästan ett nytt spel och bättre än någonsin	10
02	THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS	WII	DEC 2006	NINTENDO	NINTENDO	Link utforskar Hyrule och bekämpar ondska igen, denna gång även i vargform	10
03	HEAVY RAIN	PLAYSTATION 3	FEB 2010	QUANTIC DREAM	SONY	Sömlöshet och cyberbrillor kantar seriemördarjakt som tar olika vändningar	9
04	ICO AND SHADOW OF THE COLOSSUS COLLECTION	PLAYSTATION 3	SEP 2011	TEAM ICO	SONY	Är spel konst? Det självklara svaret finns i Team Icos tillsnyggade tvåpack	9
05	LA NOIRE: COMPLETE EDITION	PS3/XBOX 360	MAJ 2011	TEAM BONDI / ROCKSTAR	2K GAMES	Efter sju års utveckling är Team Bondis äventyrstriller äntligen här!	9
06	THE LEGEND OF ZELDA: PHANTOM HOURGLASS	NINTENDO DS	OKT 2007	NINTENDO	NINTENDO	Styr Link med DS-stylusen och lös kluriga gåtor i fiendeproppade tempel	9
07	THE LEGEND OF ZELDA: SKYWARD SWORD	WII	OKT 2011	NINTENDO	NINTENDO	Glada skratt, sorgna tårar och nästan ofattbart mycket spelglädje	9
08	BEYOND GOOD & EVIL HD	XBOX 360	MARS 2011	UBISOFT	UBISOFT	Äventyrsklassiker i ny skepnad där fotograftejen Jade räddar förtryckt värld	8
09	GRAY MATTER	PC/XBOX 360	MARS 2011	WIZARBOX	DTP ENTERTAINMENT	Peka och klicka i äventyr av klassisk modell signerat veteranen Jane Jensen	8
10	OKAMIDEN	NINTENDO DS	MARS 2011	CAPCOM	CAPCOM	Släng på dig vargpälsen och greppa penseln i vackert äventyr med Japan-doft	8
11	POKÉMON BLACK	NINTENDO DS	MARS 2011	NINTENDO	NINTENDO	151 nya fickmonster att fånga i Nintendos bästa Pokémon-spel hittills	8
12	THE SECRET OF MONKEY ISLAND - SPECIAL EDITION	XBOX 360	JULI 2009	LUCASARTS	LUCASARTS	Njut av äventyrsspelens största klassiker, nu med vässad grafik och hint-system	8
13	MAJIN AND THE FORSAKEN KINGDOM	PS3/XBOX 360	OKT 2010	GAME REPUBLIC	NAMCO BANDAI	Blå bässt med ett gigantiskt stentroll och spöa skiten ur lömska mörkervarelser	7
14	PRINCE OF PERSIA: THE FORGOTTEN SANDS	PC/PS3/XBOX 360	MAJ 2010	UBISOFT	UBISOFT	Akrobatiska vägghopp och sabelviftande väntar dig i arabvärldens magiska sand	7
15	SAM & MAX: SEASON ONE	PC/WII	JAN 2009	TELLTALE GAMES	JOWOOD	Frilanspoliserna Sam och Max bjuder på stor spelhumor och kluriga brottsfall	7

NEW!

FIGHTING

NR.	SPELTITEL	PLATTFORM	RELEASE	UTVECKLARE	UTGIVARE	CITERAT	BETYG
01	STREET FIGHTER IV	PC/PS3/XBOX 360	FEB 2009	CAPCOM	CAPCOM	Härtsläende mästerverk som förtrollade oss med perfekt spelkontroll	10
02	DEAD OR ALIVE 4	XBOX 360	JAN 2006	TECMO TEAM NINJA	MICROSOFT	Smidig, pareringsbaserad arkdadfighting med Team Ninjas klassiska kämpar	9
03	SUPER STREET FIGHTER IV	PC/PS3/XBOX 360	APRIL 2010	CAPCOM	CAPCOM	Liten men naggande god uppgradering av ett redan fenomenalt fightingsspel	9
04	SUPER SMASH BROS. BRAWL	WII	JUNI 2008	NINTENDO	NINTENDO	Underbart kaotiskt partyslagsmål i Nintendos tredje Smash Bros-utgåva	9
05	VIRTUA FIGHTER 5	PS3/XBOX 360	MARS 2007	SEGA	SEGA	Svårspel och utmanande på ett sätt som skapar ett svårt beroende	9
06	BLAZBLUE: CALAMITY TRIGGER	PS3/XBOX 360	APRIL 2010	ARC SYSTEMS	ZEN UNITED	Arc bjuder på ett handritat, tvådimensionellt slagsmål med ursköna retro-vibbar	8
07	MARVEL VS CAPCOM 3: FATE OF TWO WORLDS	PS3/XBOX 360	FEB 2011	CAPCOM	CAPCOM	Vansinnesfighting mellan Marvels seriehjältar och Capcoms klassiska kämpar...	8
08	NARUTO: CLASH OF NINJA REVOLUTION 2	WII	FEB 2009	UBISOFT	UBISOFT	Lekfull och charmig fighting baserat på den ultrapopulära, japanska serien	8
09	SOUL CALIBUR IV	PS3/XBOX 360	JULI 2008	NAMCO	NAMCO	Temporask 3D-fighting med bredsvärd, karatepinar och enorma spjut	8
10	SUPER STREET FIGHTER II TURBO HD REMIX	PS3/XBOX 360	JAN 2009	CAPCOM	CAPCOM	En av tidernas smaskigaste strykstunder har ritats om och släppts på nytt...	8
11	SUPER STREET FIGHTER IV 3D EDITION	NINTENDO 3DS	MARS 2011	CAPCOM	CAPCOM	Capcoms knallhårda arkdadfighting nu med ett fascinerande 3D-djup	8
12	TEKKEN 6	PS3/PSP/XBOX 360	DEC 2009	NAMCO BANDAI	NAMCO BANDAI	Rage-mätare, nya kämpar och uppgraderad grafik i Namcos efterlängtda sexa	8
13	UFC 2010: UNDISPUTED	PS3/XBOX 360	MAJ 2010	YUKE'S	THQ	Smart utformat spelsystem och idiottäckare grafik gör denna uppföljare till en hit	8
14	WWE ALL STARS	PS3/XBOX 360	APRIL 2010	THQ	THQ	Inoljade steroidvinn och små kalsonger i det första bra WWE-spelet sedan 1998	8
15	MORTAL KOMBAT	PS3/XBOX 360	APRIL 2011	NETHER REALM STUDIOS	WARNER GAMES	Avslitna lemmar, klassiska hoppsparkar och ostig story. Mortal Kombat is back!	7

■ I BOKSTAVSORDNING Gamereactors Topp 200 är saxad direkt från vårt extremfeta recensionsarkiv på www.gamereactor.se och därmed sorterad i bokstavsordning. Detta innebär att Crisis är överst på actionlistan även fast vi exempelvis anser att Grand Theft Auto IV och Half-Life 2 är bättre. Titlarna har listats efter bokstav med självklar hänsyn till betyget. Du hittar alla våra 2400 recensioner på Gamereactor.se - Sveriges största spelcommunity.

STRATEGI

NR.	SPELTITEL	PLATTFORM	RELEASE	UTVECKLARE	UTGIVARE	CITERAT	BETYG
01	CIVILIZATION V	PC	SEP 2010	FIRAXIS	2K GAMES	Välj en favoritcivilisation och forska, kriga eller handla dig till världsdominans	9
02	EMPIRE: TOTAL WAR	PC	MARS 2009	CREATIVE ASSEMBLY	SEGA	Planera krig och detaljstyr slag i 1700-talets Europa i ett mycket avancerat spel	9
03	HALO WARS	XBOX 360	FEB 2009	ENSEMBLE STUDIOS	MICROSOFT	Bungies FPS blir Starcraft-liknande realtidsspyssel med intensiva rymdslag	9
04	PLANTS VS ZOMBIES	XBOX 360/IPHONE	SEP 2010	POPCAP GAMES	POPCAP GAMES	Odla dödliga växter i trädgården för att försvara dig mot anfallande odöda	9
05	STARCRRAFT II: WINGS OF LIBERTY	PC	JULI 2010	BLIZZARD	ACTIVISION	Fatta snabba och smarta beslut i praktfull uppföljare till Koreas nationalsport	9
06	TOTAL WAR: SHOGUN 2	PC	MARS 2011	CREATIVE ASSEMBLY	SEGA	Episka fältslag med en doft av feodal-Japan där du måste planera kriget väl	9
07	WORLD IN CONFLICT	PC	SEP 2007	MASSIVE ENTERTAINMENT	VIVENDI GAMES	Skönt sten-sax-påse-upplägg där du är general i ett alternativt Kalla Kriget	9
08	ADVANCE WARS: DARK CONFLICT	NINTENDO DS	JAN 2008	INTELLIGENT SYSTEMS	NINTENDO	Ge dig på bärbar och omgångsbaserad strategi med stilrena mangavibbar	8
09	CIVILIZATION REVOLUTION	PS3/XBOX 360/DS	JUNI 2008	FIRAXIS	2K GAMES	Komisk och mer lättmält variant av tidernas bästa strategispel någonsin	8
10	COMMAND & CONQUER 4: TIBERIAN TWILIGHT	PC	MARS 2010	EA	EA	Realtidskriga i innovativ variant av klassiska Command & Conquers koncept	8
11	COMMAND & CONQUER: RED ALERT 3	PC	SEP 2008	EA	EA	Välj ryssamas eller västvärldens sida i en klassisk fight med nya funktioner	8
12	GHOST RECON: SHADOW WARS	NINTENDO 3DS	MARS 2011	UBISOFT	UBISOFT	Utrusta olika soldater rätt och ge dig på taktiska uppdrag i riktigt bra 3DS-spel	8
13	MIGHT & MAGIC: HEROES VI	PC	OKT 2011	BLACK HOLE GAMES	UBISOFT	Ett strategispel som kommer få dig att önska att dygnet hade fler timmar	8
14	VALKYRIA CHRONICLES	PLAYSTATION 3	OKT 2008	SEGA	SEGA	Soldattickor och magiska vapen trängs i denna omgångsbaserade strategipärla	8
15	WARHAMMER 40,000: DAWN OF WAR 2	PC	FEB 2009	RELIC ENTERTAINMENT	THQ	Besök Warhammer-världen och en effektiv blandning av olika strategigenrer	8

NEW!



HALO WARS 9/10
ENSEMBLE STUDIOS / MICROSOFT

Att man inte kan göra realtidssstrategispel till konsol är en gammal sanning, det krävs mus och tangentbord. Men så kom Ensemble Studios som fick obegränsat med tid, tillgång till Microsofts enorma portmonnä och Halo-licensen. Resultatet står sig än idag. Det är en frisk blandning av spelsystemen från Starcraft och Warcraft kombinerat med flera egna idéer samt en briljant spelkontroll. Halo Wars är en smärre revolution man inte får missa.



LA NOIRE: COMPLETE EDITION 9/10
TEAM BONDI, ROCKSTAR / 2K GAMES

Cole Phelps karriärsklättring från patrullerande polis till mästerdetektiv var en fröjd till konsol och nu går äventyret att anjuta på PC. Vackrare grafik och extra uppdrag hör till nyheterna och det är precis lika underhållande som vi minns det – om inte mer. Finkamningen av den undre världen i 40-talets Los Angeles greppar verkligen tag, och det är fortfarande med gapande mun vi betraktar de bästa ansiktsanimationerna i ett spel någonsin.

NR.	SPELTITEL	PLATTFORM	RELEASE	UTVECKLARE	UTGIVARE	CITERAT	BETYG
01	RIFT	PC	MARS 2011	TRION WORLDS	TRION WORLDS	Atmosfäriskt utforskande i genrens i särklass tjugaste spelvärd	10
02	WORLD OF WARCRAFT	PC	DEC 2005	BLIZZARD	ACTIVISION	Det säkra kortet, trots sina år på nacken. Vi kan inte sluta göra sytt av gnomer	9
03	WORLD OF WARCRAFT: CATAclysm	PC	DEC 2010	BLIZZARD	ACTIVISION	Ond bråd död svepte över Azeroth, och förändrade hur vi ser på expansioner	9
04	WORLD OF WARCRAFT: THE BURNING CRUSADE	PC	JAN 2007	BLIZZARD	ACTIVISION	Flygande riddjur, nya raser och en ny planet att upptäcka. Vi vill bo i Nagrand	9
05	AGE OF CONAN: HYBORIAN ADVENTURES	PC	JUNI 2008	FUNCOM	EIDOS	Kalsonger av mammutskinn och bredsvärd bjuds i det helnorska Conan	8
06	FINAL FANTASY XIV	PC	SEP 2010	SQUARE ENIX	SQUARE ENIX	Bo med trollkarlar och enorma kycklingar i ett land där barn har spetsiga öron	8
07	GUILD WARS	PC	APRIL 2005	ARENANET	NC SOFT	Välgjort krigande med fokus på skicklighet, istället för antal spelade timmar	8
08	GUILD WARS: FACTIONS	PC	JUNI 2006	ARENANET	NC SOFT	Finfin expansion där PvP-striderna och uppdragen höjs ytterligare ett snäpp	8
09	THE LORD OF THE RINGS ONLINE	PC	MAJ 2007	TURBINE	CODEMASTERS	Klättra upp i ett torn och spela luta i solnedgången med Midgård i blicken	8
10	WARHAMMER ONLINE: AGE OF RECKONING	PC	SEP 2008	MYTHIC ENTERTAINMENT	EA	Målade miniatyrer får en ny dimension i sitt aldeles egna onlinerspel	8
11	AION	PC	OKT 2010	NC SOFT	NC SOFT	Ultraklassiskt rollspelande som växer och blir roligare ju mer du spelar	7
12	CHAMPIONS ONLINE	PC	SEP 2009	CRYPTIC STUDIOS	ATARI	Skapa en egen superhjälte och visa vem som förtjänar tidningsrubrikerna	7
13	DC UNIVERSE ONLINE	PC	JAN 2011	SOE AUSTIN	SONY	Lev i en serietidning, klä dig i tajta trikåer och njut av engagerande problem	7
14	LEGO UNIVERSE	PC	OKT 2010	NETDEVIL	WARNER GAMES	"En värld byggd av klossar?" säger du. "Ja, varför inte" svarar Lego Universe	7
15	PIRATES OF THE BURNING SEA	PC	MARS 2008	FLYING LAB	SONY	Sätt en lapp för ögat och amputera benet i ett udda tillskott till genren	7

NR.	SPELTITEL	PLATTFORM	RELEASE	UTVECKLARE	UTGIVARE	CITERAT	BETYG
01	BUZZ: THE ULTIMATE MUSIC QUIZ	PLAYSTATION 3	NOV 2010	SONY	SONY	Glöm Vem vet mest och Postkodmiljonären, frågesport är som allra bäst hemma	8
02	DANCE CENTRAL 2	XBOX 360	OKT 2011	HARMONIX	EA	Dansspelet till Kinect som gör Microsofts kamera värd vartenda litet korvöre	8
03	TV SHOW KING 2	WII	DEC 2009	GAMELOFT	GAMELOFT	För ynka 80 spänn är TV Show King 2 det mest prisvärda partyspel man kan få	8
04	WARIO WARE: DO IT YOURSELF	NINTENDO DS	APRIL 2010	NINTENDO	NINTENDO	Undvik snor och nulla toalettpapper i ytterligare ett vanvettigt Wario-spel	8
05	JUNGLE SPEED	WII	MARS 2009	PLAYFUL ENT.	PLAYFUL ENT.	Itsnabbt och busenkelt kortspel för upp till åtta personer på en och samma TV	7
06	MARIO PARTY 8	WII	JUNI 2006	HUDSON SOFT	NINTENDO	Sadism och osämja frodas i kampen om att få fler stjärnor än sina medtävlare	7
07	MONOPOLY	PS3/X360/WII/IPHONE	OKT 2008	EA	EA	Brädspelsklassikern Monopol är både smidigare och roligare i digital tappning	7
08	RAYMAN RAVING RABBIDS 2	WII	NOV 2007	UBISOFT	UBISOFT	Ubisofts ADHD-kaniner utgör ett härligt sällskap i ett skönt stressigt partyspel	7
09	WARIO WARE: SMOOTH MOVES	WII	JAN 2007	NINTENDO	NINTENDO	Varken förr eller senare har Wii-fjärren använts smartare än i Smooth Moves	7
10	WII SPORTS RESORT	WII	AUG 2007	NINTENDO	NINTENDO	Med lite extra precision blev Nintendo soliga Wii-sportande bättre än någonsin	7

NR.	SPELTITEL	PLATTFORM	RELEASE	UTVECKLARE	UTGIVARE	CITERAT	BETYG
01	LITTLE BIG PLANET	PLAYSTATION 3	OKT 2008	MEDIA MOLECULE	SONY	Sonys helsköna "gör det själv"-koncept utsågs välförtjänt till årets spel 2008	10
02	SUPER MARIO GALAXY	WII	NOV 2007	NINTENDO	NINTENDO	Marios galaktiska äventyr är en lekfull uppvisning av briljans och underhållning	10
03	SUPER MARIO GALAXY 2	WII	JUNI 2010	NINTENDO	NINTENDO	En modern klassiker följdes upp av en annan. Galaxy 2 är direkt larvigt bra	10
04	BIT TRIP RUNNER	WII	MAJ 2010	GAJIN GAMES	AKSYS GAMES	Stilistiska och geniala Bit Trip Runner är lika krävande som underhållande	9
05	BRAD	XBOX 360	AUG 2008	NUMBER NONE	MICROSOFT	Braid gör skön slarvsylta av våra hjärnor med kluriga pussel bortom tid och rymd	9
06	LIMBO	XBOX 360	JULI 2007	PLAYDEAD	MICROSOFT	Den danska sommaren i Live Arcade-titeln Limbo är svart, vit och oemotståndlig	9
07	LITTLE BIG PLANET 2	PLAYSTATION 3	JAN 2011	MEDIA MOLECULE	SONY	Little Big Planet 2 låter oss bygga spelet vi alltid drömt om...	9
08	MEGA MAN 9	PS3/X360/WII	SEP 2009	CAPCOM	CAPCOM	8 bits-Mega Mans pixeliga återkomst är lika hutlöst utmanande som underhållande	9
09	N+	XBOX 360	SEP 2008	SLICK ENTERTAINMENT	METANET SOFTWARE	Vanebildande N+ är omöjligt att lägga ifrån sig innan varenda bana är avklarad	9
10	RAYMAN ORIGINS	PS3/X360/WII	NOV 2011	UBISOFT	UBISOFT	2011 års bästa plattformshjälte saknar både armar, ben och heter Rayman	9
11	SCRIBBLENAUTS	NINTENDO DS	OKT 2009	5TH CELL	WARNER GAMES	Skriv vad som helst för att lösa vad som helst. Klurigare och roligare än man tror	9
12	SUPER MARIO 3D LAND	NINTENDO 3DS	NOV 2011	NINTENDO	NINTENDO	Nintendo och rörpularen Mario revolutionerar plattformsgenren, igen...	9
13	SUPER MEAT BOY	PS3/X360/WII	OKT 2010	TEAM MEAT	TEAM MEAT	Det är ljulvigt skoj att lotsa en kotteltpojke genom hutlöst svåra plattformsbano	9
14	DE BLOB	WII	SEP 2008	BLUE TONGUE	THQ	Att färglägga De Blob-världen är precis lika kul som målarböcker för en treåring	8
15	DONKEY KONG COUNTRY RETURNS	WII	NOV 2010	RETRO STUDIOS	NINTENDO	Donkeys senaste äventyr är hans kanske bästa hittills och en omedelbar klassiker	8
16	EPIC MICKEY	WII	NOV 2010	JUNCTION POINT SOFTWARE	DISNEY INTERACTIVE	Glöm snälla mes-Musse. I Epic Mickey bjuds vi på ett episkt plattformsäventyr	8
17	KIRBY'S EPIC YARN	WII	FEB 2010	GOOD FEEL	NINTENDO	Kirbys hemslojdsdekorerade värld är lika underhållande att se på som att spela	8
18	LEGO BATMAN	PC/PS3/X360/WII	OKT 2008	TT GAMES	WARNER GAMES	I det bästa Lego-spelet av alla får vi lotsa Lego-Läderlappen genom Gotham City	8
19	LEGO INDIANA JONES	PC/PS3/X360/WII	JUNI 2008	TT GAMES	WARNER GAMES	Mannen med Lego-hatten och Lego-piskan bjussar på härlig Lego-matinéaction	8
20	LEGO STAR WARS: THE COMPLETE SAGA	PC/PS3/X360/WII	NOV 2007	TT GAMES	WARNER GAMES	I ett oförsämrät välfyllt paket erbjuds samtliga Star Wars-filmer i Lego-tappning	8
21	NEW SUPER MARIO BROS. WII	WII	NOV 2009	NINTENDO	NINTENDO	Klassiskt tvådimensionellt plattformshoppande att använt i goda vänners lag	8
22	RATCHET & CLANK: ALL 4 ONE	PLAYSTATION 3	OKT 2011	INSOMNIAC GAMES	SONY	Nu kan flera äventyra med världens bästa lombax tack vare underbar co-op	8
23	SUPER MARIO ALL-STARS: 25TH ANNIVERSARY	WII	DEC 2010	NINTENDO	NINTENDO	Fyra av världens bästa plattformsspel till priset av ett är en närmast oslagbar deal	8
24	BANJO-KAZOOIE: NUTS & BOLTS	XBOX 360	NOV 2008	RARE	MICROSOFT	Bisnickeri, plattformshoppande och mysiga världar i Banjos sköna återkomst	7
25	DE BLOB 2	WII	FEB 2011	BLUE TONGUE	THQ	Den oformliga klumpens färgmättade eskapader gör världen lite färggladare	7

NR.	SPELTITEL	PLATTFORM	RELEASE	UTVECKLARE	UTGIVARE	CITERAT	BETYG
01	FIFA 12	PC/PS3/X360/WII	SEP 2011	EA	EA	Superb bollkänsla, spelarlicenser och onlineutmaningar som räcker livet ut	9
02	NHL 12	PC/PS3/X360/WII	SEP 2011	EA	EA	Härlig realism utan kompromisser med grunderna. Åk, passa, skjut. Och njut.	9
03	PRO EVOLUTION SOCCER 2011	PC/PS3/X360	SEP 2010	KONAMI	KONAMI	Bländande fitness gör kampen om fotbollssälkarnas gunst hårdare än någonsin	9
04	PUNCH-OUT	WII	MAJ 2009	NINTENDO	NINTENDO	Färgglatt praktexempel på att sportspel inte behöver realism för att underhålla	9
05	FIGHT NIGHT CHAMPION	PS3/XBOX 360	MARS 2011	EA	EA	Otrolig grafik och intuitiv spelkontroll samt oändligt med strykpotential online	8
06	MADDEN NFL 10	PC/PS3/X360	AUG 2009	EA	EA	Den köttigaste sporten av alla med grym närvaro och mängder av innehåll	8
07	NBA 2K11	PS3/X360	OKT 2010	VISUAL CONCEPTS	2K GAMES	Attityd, blytung spelafysik och svärbemästrad boll skapar fantastisk spelkänsla	8
08	NBA JAM: ON FIRE EDITION	PS3/X360	OKT 2011	EA	EA	Att förmedla polarna med brinnande tokdunkar har aldrig varit roligare	8
09	TIGER WOODS PGA TOUR 12: THE MASTERS	PC/PS3/X360/WII	APRIL 2011	EA	EA	Super-caddie rekommenderar klubbor och vinklar till doften av nyklippt gräs	8
10	TOP SPIN 4	PC/PS3/X360/WII	MARS 2011	2K CZECH	2K GAMES	Enstående spelkänsla för såväl racketfysiker som amatörer, särskilt online	8

NR.	SPELTITEL	PLATTFORM	RELEASE	UTVECKLARE	UTGIVARE	CITERAT	BETYG
01	MASS EFFECT	XBOX 360	NOV 2007	BIOWARE	EA	Biowares rymdsäpopera bjuder på allt en bra science fiction-historia bör ha	10
02	MASS EFFECT 2	PC/XBOX 360	JAN 2010	BIOWARE	EA	Mass Effect 2 är ett av världens bästa spel och en titel man bara inte får missa	10
03	THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION	PC/XBOX 360	MARS 2006	BETHESDA	2K GAMES	Cyrodill en ljuvlig plats att besöka med mystik och äventyr bakom varje krök	10
04	THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM	PC/PS3/XBOX 360	NOV 2011	BETHESDA	BETHESDA	Tidernas kanske bästa rollspel får inte missas av någon... inte av någon!	10
05	BASTION	XBOX 360	JULI 2011	SUPER GIANT GAMES	WARNER GAMES	Ljuvligt designad rollspelsvärld med världens mysigaste berättarröst...	9
06	CHRONO TRIGGER DS	NINTENDO DS	FEB 2009	SQUARE ENIX	SQUARE ENIX	För den som gillar japanska rollspel och vacker pixelgrafik är detta ett måste	9
07	CRISIS CORE: FINAL FANTASY VII	PSP	JUNI 2008	SQUARE ENIX	SQUARE ENIX	Till dess att vi får en Final Fantasy VII-remake, är Crisis Core ett grymt substitut	9
08	DRAGON AGE II	PC/PS3/XBOX 360	MARS 2011	BIOWARE	EA	Mer intuitivt och smidigare men lika stämmningsfullt och spännande som originalet	9
09	DRAGON AGE: ORIGINS	PC/PS3/XBOX 360	NOV 2009	BIOWARE	EA	Med van hand berättar Bioware en lika episk som involverande fantasy-historia	9
10	DRAGON AGE: ORIGINS - AWAKENING	PC/PS3/XBOX 360	MARS 2010	BIOWARE	EA	För en billig penning fortsätter äventyret med en både lång och matig kampanj	9
11	TALES OF VESPERIA	XBOX 360	JUNI 2009	NAMCO BANDAI	NAMCO BANDAI	Lila pottrisyser och unga damer i nöd i en av Tales-seriens absolut höjdpunkter	9
12	THE WITCHER 2: ASSASSINS OF KINGS	PC	MAJ 2011	CD PROJECT	NAMCO BANDAI	Snyggt, stenhårt och larvigt bra, Witcher 2 är ett av årets bästa spel...	9
13	THE WORLD ENDS WITH YOU	NINTENDO DS	MAJ 2008	SQUARE ENIX	SQUARE ENIX	Med små medel får Square oss att ifrågasätta verkligheten som vi känner den	9
14	XENOBLADE CHRONICLES	WII	AUG 2011	MONOLITH SOFT	NINTENDO	Generationens bästa japanska rollspel heter Xenoblade Chronicles	9
15	VALKYRIE PROFILE: LENNETH	PSP	APRIL 2007	TRI-ACE	SQUARE ENIX	Varför taggla Eddan när Tri-Ace bjussar på en mer intressant tolkning av asarna	9
16	BLUE DRAGON	XBOX 360	AUG 2007	MISTWALKER	MICROSOFT	Chrono Trigger-gänget återförenades, charmiga Blue Dragon blev resultatet	8
17	DRAGON QUEST IX SENTINELS OF THE STARRY SKIES	NINTENDO DS	SEP 2010	SQUARE ENIX	SQUARE ENIX	Ett extremt genomarbetat japanskt rollspel som erbjuder ett briljant flerspelarläge	8
18	DRAGON QUEST V: HAND OF THE HEAVENLY BRIDE	NINTENDO DS	MARS 2009	SQUARE ENIX	SQUARE ENIX	Heavenly Bride är ett medryckande äventyr som växer ju mer man spelar...	8
19	FABLE II	PC/XBOX 360	OKT 2008	LIONHEAD STUDIOS	MICROSOFT	Fable II bjuder på gemytt brittisk humor, episka äventyr och originella inslag	8
20	FABLE III	XBOX 360	OKT 2010	LIONHEAD STUDIOS	MICROSOFT	Sedan den elake kungen störtats beträder man själv tronen i storslagna Fable III	8
21	FALLOUT: NEW VEGAS	PC/PS3/XBOX 360	OKT 2010	OBSIDIAN ENTERTAINMENT	BETHESDA	Inte ens kärnvapenkrig stoppar Las Vegas, där det bjuds på nya synder	8
22	FINAL FANTASY IV	NINTENDO DS	AUG 2008	SQUARE ENIX	SQUARE ENIX	En komplett remake med extra allt är vad som vankas i Final Fantasy IV till DS	8
23	KINGDOM HEARTS: BIRTH BY SLEEP	PSP	OKT 2010	SQUARE ENIX	SQUARE ENIX	Square Enix berättar hela bakgrundshistorien om hur Disney mötte Final Fantasy	8
24	LITTLE KING'S STORY	WII	APRIL 2009	CING ENTERTAINMENT	RISING STAR GAMES	Lika delar rollspel och strategi vankas i förbiseddä pärlan Little Kings Story	8
25	MARIO & LUIGI: BOWSER'S INSIDE STORY	NINTENDO DS	OKT 2009	NINTENDO	NINTENDO	Att leka i Bowsers tarmstegen och klubba organen är motivering nog för ett köp	8
26	PHANTASY STAR 0	NINTENDO DS	FEB 2010	SEGA	SEGA	Sega visar att Nintendo DS är kapabel att hantera underhållande onlinerollspel	8
27	POKÉMON HEART GOLD	NINTENDO DS	MARS 2010	NINTENDO	NINTENDO	Pokémon-spelen blir inte mer välfyllda än i denna remake av Gold och Silver	8
28	POKÉMON PLATINUM	NINTENDO DS	MAJ 2009	NINTENDO	NINTENDO	Japp, det är fortfarande lika roligt att försöka fånga vardena fickmonster	8
29	THE WITCHER	PC	OKT 2007	CD PROJECT	NAMCO BANDAI	Tänk ett hårdare, elakare, mer orostat och oförskämt Fable och du har Witcher	8
30	TORCHLIGHT	PC/PS3/XBOX 360	MARS 2010	RUNIC GAMES	RUNIC GAMES	Torchlight är loot-entusiastens dröm, att det även är kul gör ju inte saken sämre	8
31	VALKYRIA CHRONICLES	PLAYSTATION 3	OKT 2008	SEGA	SEGA	Sega visar med Valkyria Chronicles hur ett riktigt bra strategirollspel ska se ut	8
32	WOLFENSTEIN RPG	IPHONE	SEP 2009	ID SOFTWARE	ID SOFTWARE	Wolfenstein är minst lika underhållande som originalet även i rollspelstappning	8
33	FALLOUT 3	PC/PS3/XBOX 360	OKT 2008	BETHESDA	BETHESDA	Den värsta spelvärlden som existerar är faktiskt en av de roligaste att besöka	7
34	FINAL FANTASY: CRYSTAL BEARERS	WII	FEB 2010	SQUARE ENIX	SQUARE ENIX	Mysiga och medryckande Crystal Bearers är bästa Final Fantasy-äventyret till Wii	7
35	FINAL FANTASY XIII	PC/XBOX 360	MARS 2010	SQUARE ENIX	SQUARE ENIX	Japanska frisyser, emo-kids och härlig musik i ett extremt påkostat äventyr	7

NR.	SPELTITEL	PLATTFORM	RELEASE	UTVECKLARE	UTGIVARE	CITERAT	BETYG
01	BURNOUT PARADISE	PC/PS3/XBOX 360	JAN 2008	CRITERION GAMES	EA	Criterion har släppt lös sina furiösa racingmonster i en paradisstad för racefans	9
02	COLIN MCRAC: DIRT 2	PC/PS3/XBOX 360	SEP 2009	CODEMASTERS	CODEMASTERS	En förbättring av föregångaren på samtliga punkter och ett strålande spel!	9
03	F1 2011	PC/PS3/XBOX 360	SEP 2010	CODEMASTERS	CODEMASTERS	Smartare motståndare och bättre körkänsla är vad som bjuds i årets version	9
04	FORZA MOTORSPORT 4	XBOX 360	OKT 2010	TURN 10	MICROSOFT	Briljant bilfysik och strålande communityfunktioner gör Forza 4 till en vinnare	9
05	RACE DRIVER: GRID	PC/PS3/XBOX 360	MAJ 2008	CODEMASTERS	CODEMASTERS	Codemasters gör det igen och bjuder på asfaltsracing av otroligt hög kvalitet	9
06	REAL RACING 2	IPAD/IPHONE	DEC 2010	FIREMINT	FIREMINT	Fantastisk simulator med ljuvlig grafik till Apples bärbara plattformar	9
07	DAYTONA USA	PS3/XBOX 360	OKT 2010	SEGA	SEGA	Retrohärlik arkadracring från den gamla skolan nu med uppskrämd HD-grafik	8
08	DIRT 3	PC/PS3/XBOX 360	MAJ 2011	CODEMASTERS	CODEMASTERS	Inte fullt lika kloeken rallyfysik som i föregångaren, men Gymkhana är superb	8
09	FORZA MOTORSPORT 3	XBOX 360	OKT 2009	TURN 10 STUDIOS	MICROSOFT	Konsolvärldens bästa däckfysik samtt ett onlineläge som krossar konkurrensen	8
10	MARIO KART WII	WII	MARS 2008	NINTENDO	NINTENDO	Skjut röda skal på dina polare i soffan eller tävla online mot skrikande tyskar	8
11	MIDNIGHT CLUB: LOS ANGELES	PS3/XBOX 360	OKT 2008	ROCKSTAR SAN DIEGO	ROCKSTAR	Grand Theft Auto-tekniken har inneburit att Midnight Club nu känns levande	8
12	MOTOGP 10/11	PS3/XBOX 360	MARS 2010	MONUMENTAL GAMES	CAPCOM	Realistisk motorcykelracing med välgjord fysik. Grafiken är dock inget vidare	8
13	NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT	PC/PS3/XBOX 360	NOV 2010	CRITERION GAMES	EA	Burnout-studios vilda polisjakter är precis vad Need for Speed-serien behöver	8
14	NEED FOR SPEED: SHIFT	PC/PS3/XBOX 360	SEP 2009	SLIGHTLY MAD STUDIOS	EA	Utveckla bakom GTR 2 har förvandlat Need for Speed till en simulator...	8
15	PROJECT GOTHAM RACING 4	XBOX 360	OKT 2007	BIZARRE CREATIONS	MICROSOFT	Poängbaserad racing signerat en av världens mest rutinerade racingstudios	8
16	PURE	PC/PS3/XBOX 360	SEP 2008	BLACK ROCK STUDIOS	DISNEY INTERACTIVE	Vansinniga hopp, extrema farter och massor av attityd. Pure är klockrent!	8
17	RIDGE RACER 3D	NINTENDO 3DS	MARS 2011	NAMCO BANDAI	NINTENDO	Ridge Racer fungerar riktigt bra i stereoskopisk 3D och racingen är utmanande	8
18	SEGA RALLY	PC/PS3/XBOX 360	SEP 2007	SEGA	SEGA	Segas uppdaterade version av 90-talsklassikern är både charmig och snygg	8
19	WIPEOUT HD	PLAYSTATION 3	SEP 2008	SONY LIVERPOOL	SONY	Tidernas snabbaste racingspelserie har precis blivit ännu snabbare	8
20	GRAN TURISMO 5	XBOX 360	NOV 2010	POLYHONY DIGITAL	SONY	Polyhonys femma pendlar mellan att vara briljant och riktigt sömning	7



DIRT 3 8/10
CODEMASTERS / CODEMASTERS

Visst, DIRT 3 är inte fullt lika fantastiskt som sin föregångare och de aningen händelselösa rallysträckorna är i grunden inte fullt så roliga som vi hade hoppats på. Men! Gymkhana-delen hade utan tvekan kunnat sålts som ett fristående spel, så underhållande är det att skill-sladda sig runt pelare, precisionshoppa på smala passager och ladda upp de snyggaste åken på Youtube.



BLUE DRAGON 8/10
MISTWALKER / MICROSOFT

Efter att ha gjort de tio första Final Fantasy-spelen ville Hironobu Sakaguchi gå vidare. Han tog med ett gäng från Square, slog sig samman med Dragonball-tecknaren Akira Toriyama och skapade Blue Dragon. Ett urcharmigt japanskt rollspel med rapp story, fantastisk musik, härligt stridssystem och den färggrannaste spelvärld vi sett. Det kostar nu dessutom endast 99 kronor.

Phuh! Vi har haft en hel del att göra den sista månaden.

Vi har recenserat fler efterlängtnade storspel på en och samma månad än vad vi gjort under hela Gamereactors livstid. Det har varit spännande och utmattande. På samma gång. Vi har slagit trafikrekord på Gamereactor.se och spelat så tummarna strejkat. På grund av detta kom vi också igång lite väl sent med produktionen av tidningen du håller i handen. Men till slut klickade vi i alla fall igång Gamereactor 91. Häng med...

Måndag 14/11

Idag ska vi slutföra listan över årets bästa spel. Gamereactor Awards 2011. Diskussionerna har pågått den senaste veckan och vi har inte kommit särskilt långt. Åsikterna går isär, även om vi alla var rörande överrens om att Skyrim faktiskt var bäst i år. Jag bävar för att påbörja arbetet med artikeldesignen dock. Är det någonting som alltid tar mycket tid så är det sammanställningen av Årets spel-artikeln.

Tisdag 15/11

Idag publicerar vi recensionen av Halo Anniversary och jag har därmed suttit och spelat genom hela äventyret för att kunna fånga screenshots till Daniels recension. Vilken nosalgitripp! Härliga, härliga Halo. Förutom Flood-skräpet är detta fortfarande precis lika mästertligt och multiplayerdelen är, trots avsaknad av banor, sådär retrocharmigt superb. Jag slipper perks, badges och andra dryga nymodigheter. Halo handlar om samma förutsättningar för alla, enkla vapen och perfekt speltempo. Jag trivs, som fisken i vattnet.

**Onsdag 16/11**

Gamereactor Finland har precis kommit tillbaka från ett studiobesök till utvecklarna bakom Transformers-spelen. Detta medan Oskar precis återvänt från Montreal. Han var där i några dagar för att kika närmare på kommande Rainbow Six: Patriots. Mindre artiklar om båda dessa spel har du förhoppningsvis redan läst i den främre

delen av tidningen. Längre versioner inklusive fler exklusiva bilder och betydligt fler intryck hittar du som vanligt på Sveriges största spel-community - Gamereactor.se. Nu ska jag försöka knäpa ihop månadens omslag.

Torsdag 17/11

Jag sitter och skriver min site-recension av Need for Speed: The Run idag. Den skulle egentligen ha publicerats igår men jag har helt enkelt inte haft tid. Schämmes tamefan! Spelet är dock inget vidare så motivationen har varit sådär halvkass, om sanningen ska fram. Jag begriper verkligen inte varför Black Box får fortsätta utveckla racingspel. Resultaten blir bevisligen inget vidare. Först Undercover och nu det här... Jösses. Vad sägs som ett nytt Underground istället? Det är ju det som spelarna helst vill ha. Åtminstone om man lyssnar till er som kommenterar och skriver på Gamereactor.se.

**Fredag 18/11**

Jonas & Jonas har spenderat ett par dagar tillsammans med Sonys kommande bärbara konsol Playstation Vita. De är båda imponerande. Ganska ordentligt till och med. En miniartikel om den kommande enheten ska färdigställas under dagen och... pillas ihop av undertecknad. Jag har ännu inte testat PS Vita, tyvärr, men ser verkligen fram att få göra det nästa månad.

Lördag 19/11

Jag sitter och sneglar på invägningarna till UFC 139 medan jag färgbehandlar screenshots och väntar på att Jonas Mäki ska redigera klart den första halvan av smätexterna till Årets spel-artikeln. Senare idag ska vi fånga screenshots från Saints Row: The Third till samma artikel samt kika närmare på omslagsdesignen.

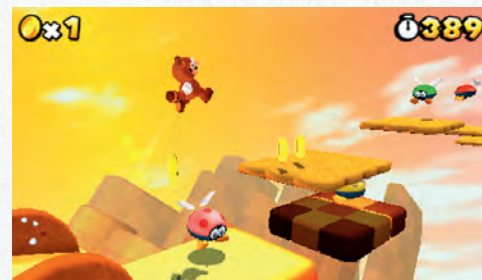
Söndag 20/11

Årets spel-artikeln tar en himla massa tid att sätta ihop. Vi gjorde ett par ändringar mot slutet men är nu helt

klara med vad vi anser vara en lista som väl representerar Gamereactor-redaktionens samlade spelsmak om spelåret 2011. Om du redan läst hela artikeln och vill ha mer bör du besöka Gamereactor.se för att därifrån hoppa vidare till vår specialsite där vi korat fler spel i fler kategorier, samt låter dig rösta på vad du anser vara årets bästa titlar.

Måndag 21/11

Trött idag. Låg och spelade Super Mario 3D Land till sent inpå morgontimmarna. Spelet får mig att tänka på mina första timmar med Super Mario Land samma dag som jag inhandlade min allra första Game Boy. Nostalgin är total. Jonas Elfving är i Berlin idag på semester. Han stack i torsdags och det har märkts att vi är en man kort på redaktionen idag. Det finns mängder av jobb kvar att grotta ned sig i och det börjar kännas som om vi kommer att måsta jobba natt för att hinna bli klara till fredag. Jag ligger efter med designen och måste nu verkligen försöka ta mig i kragen. Ska bara spela en liten, liten bana till i Super Mario 3D Land.

**Tisdag 22/11**

Hade jag vetat bättre hade jag aldrig börjat med det idag. Att göra om formen på Tempo-avdelningen, alltså. Men jag vet sällan bättre. Jag vet oftast knappt varken ut eller in och drog på förmiddagen igång med en mini-redesign av Tempo. Nu är klockan 19.00 och jag är klar. Det blev bra. Tycker vi. Typiskt Gamereactor-aktigt med vår vikta pappersvinjett och fokus på förstklassiga spelbilder. Jonas Mäki sitter och grisar i sig en pizza täckt av kebabskött medan Elfving skriver om Star Wars: The Old Republic. Tyvärr hinner vi inte recensera Biowares svindyra onlineeops eftersom EA inte tillåter pressen att sätta betyg på den polerade beta-versionen som vi nu spelar för fullt. Istället är det Gamereactor.se du ska besöka om du vill läsa vår recension av The Old Republic. Vi lär dock inte sätta betyg förrän strax innan årsskiftet. Onlinerollspel är nämligen betydligt svårare att betygsätta än alla andra genrer.

JONAS RYKTEN

Gamereactors nyhetsredaktör berättar om månadens branschskvallor

■ Nytt om Xbox 720

Nya rykten säger att Ubisoft nu har fått Xbox 720. Redan innan året är slut räknar man med att alla deras studios ska ha fått utvecklingskit. Specifikationerna har man redan haft i minst ett år, så man lär ha hunnit långt i utvecklingen av första spelen till konsolen. Ryktena säger även att Xbox 720 ska lanseras lagom till julen 2012.

■ Playstation 4 på gång

Sony sägs ha bett en av sina bästa utvecklare, troligen Naughty Dog, att helt sluta med utvecklingen av Playstation 3-spel. Istället lär de satsa på att göra Uncharted 4 och andra spel till Playstation 4-lanseringen. Naughty Dog (Uncharted-serien) har tidigare sagt att det är dags för ny hårdvara, vilket ger ryktet lite extra trovärdighet.

■ God of War 4

Flera källor råkade under slutet av november läcka att God of War 4 kommer att släppas redan under 2012, samt att det fortfarande är Sony Santa Monica som utvecklar. För första gången sägs det att serien ska innehålla co-op samt andra gudar än de grekiska. Premiär enligt samma källor är i september till både PS Vita och PS3.

■ Snyggare 3DS-spel

Det sägs att de utvecklare som jobbar med 3DS-spel kan komma att få mer processorkraft till sitt förtogande framöver. Nintendo har kommit på ett sätt att låna processorkraft som annars används för konsolens operativsystem. Detta skulle kunna ge 25 procent extra processorkraft till spelen. Stämmer detta är maffigare 3DS-spel att vänta.

■ Assassin's Creed III

Det ryktas att Ubisoft haft ett separat team som jobbat på Assassin's Creed III i flera år. Flera spelmässiga förändringar ska vara på gång liksom ett rejält lyft grafiskt. Dessutom ska man få lönnmörda som en ny huvudperson och äventyret ska denna gång utspelas i Egypten bland dess många enorma historiska monument.

å redaktionen varit, vad vi
å Gamereactor.se

Onsdag 23/11

Mario Kart 7 och Serious Sam 3 (bilden nedan) anlände idag. Jag tror inte att vi kommer att hinna stoppa in recensioner av de båda. Mario Kart 7 är dock viktigare och Jonas Mäki har precis erbjudit sig att spela halva natten (och hela dagen) för att hinna få med recensionen av 3DS-spelet.



Torsdag 24/11

Full rulle idag. Men vi ligger bra till. Jesper har skrivit ihop sin recension av svenskutvecklade Minecraft (som du läser här till höger) medan vi andra pillat med den nya, stora köpguiden. Eller ja, den är egentligen inte ny men expanderad och ordentligt innehållsrik med över 250 korta minirecensioner på spel som du bara inte får missa. Jag har fångat screenshots från Gears of War 3, Assassin's Creed: Revelations och Batman: Arkham City nu på eftermiddagen för att kunna variera oss lite i fokusrutorna i just köpguiden. Nu ska vi äta hamburgare, sedan blir det korrektur.



Fredag 25/11

Nu är vi färdiga. Eller vi var färdiga inatt och ska nu ladda upp sidorna till vårt tryckeri i Köpenhamn. Det har varit en stressig slutspurt det här, mest eftersom vi verkligen velat göra den bästa tidningen vi någonsin producerat. För att på så sätt avsluta året på topp och tacka er som läser för ett fantastiskt 2011. Nästa nummer släpps i februari. God jul!

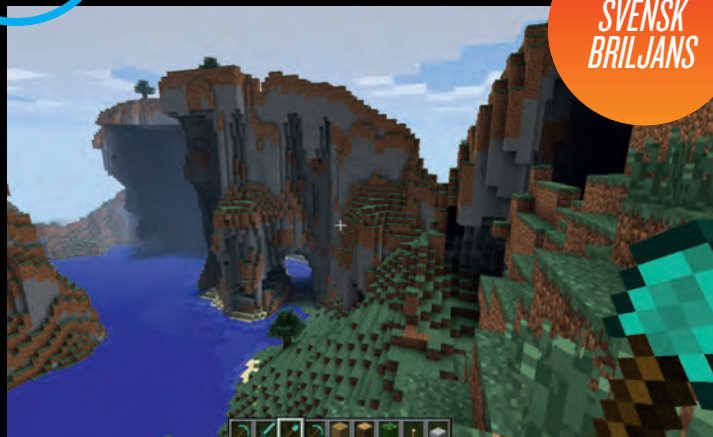
Niko Belic i Grand Theft Auto V

Det florerar massor med rykten kring GTA V, läckta av både vaktmästare, röstskådespelare och före detta anställda. Bland annat lär Niko från GTA IV vara tillbaka igen, men inte som huvudperson. Varför han flyttat från Liberty City till Los Santos återstår att se. Det sägs även att nya huvudpersonen dör halvvägs in i äventyret varpå man byter huvudperson. Det kommer även gå att meka med bilar och bygga egna lowriders, och gängkrigen från San Andres lär ska vara tillbaka. Co-op och multiplayer för upp till 64 personer ryktas det också om.

Laddat

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

SVENSK
BRILJANS



Minecraft

Plattform PC Speltyp ÄVENTYR / PUSSEL Antal spelare 1-1000 Pris 180 KR Text JESPER KARLSSON

Bland molnen vill jag bo och där bygger jag mitt hem. En anspråkslös hög med grus och sten förvandlas med lite finurlighet till ett ståtligt palats och jag blir omotiverat stolt. Ett spel som vid första anblicken kanske inte har jättemycket att erbjuda gemene man visar sig efter en liten stund innehålla så mycket att man nästan baxnar. Det faktum att jag själv är herre över min egen värld och kan välja att bygga med oändliga resurser, spela ett mer traditionellt upplägg med fiender och faror, eller helt enkelt kämpa mot omgivningen ger mig en tillfredsställelse som få spel kan mäta sig med. Minecrafts största styrka är att det hela tiden ger mig mer och mer, möjligheterna är snudd på oändliga och likt fantasin finns det väldigt få gränser. Jag trodde aldrig jag skulle kunna förälska mig i ett spel som i grund och botten handlar om ingenting, men likt Seinfeld kan jag inte hålla mig borta. Minecraft är ett svenskt storverk.

9



Burger World Tour

Plattform PS3 / XBOX 360 Speltyp PLATTFORM Antal spelare 1-4 Pris 90 KR Text VIKTOR ERIKSSON

I Burger Time World Tour spelar du som en liten plattformshoppande hamburgerkock, Peter Pepper. Peters främsta mål i livet är att bli världens största hamburgermonark. Detta genom att hoppa, studsa, pussla ihop eleganta hamburgertorn och klättra på byggställningar, samtidigt som han aktar sig för onda ägg, äckliga pickles och skurkaktiga korvar. Men trots att Burger Time World Tour härstammar från arkadhallarna är det inte särskilt intuitivt. Istället för att hålla det avskalat och simpelt så slänger man in alla ingredienser samtidigt och hoppas på det bästa. Resultatet är en minst sagt grisig röra, där spelkontrollen är oprecis, bandesignen osammanhängande och grafiken får mig att tro att en My Little Pony spytt på den. Faktum är att om Burger Time World Tour själv vore en hamburgare, så skulle det ha varit en äcklig sådan. För allt som allt är det här inget annat än en regelrätt slakt av en gammal arkadklassiker vars original från 1982 fortfarande överträffar den här nedladdade besvikelsen.

4

Blu-ray

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



TRANSFORMERS DARK OF THE MOON

Michael Bays pratande robotar är tillbaka för tredje gången



Skådespelare **Shia LaBeouf, Rosie Huntington-Whitley, Josh Duhamel**
Utgivare **PARAMOUNT**
Regi **MICHAEL BAY**
Genre **ACTION**
Premiär **UTE NU**
Codec **MPEG-4 AVC**
Ljud **DTS-HD 7.1**
Ratio **2.39:1**

MAN KAN SÄGA MYCKET om Michael Bay. Och mycket har också sagts. Till exempel så sa Megan Fox ett par mindre väl valda ord om regissören och vips var hennes dagar som utseededonna i Transformers-filmerna över. Hur som helst. Michael Bay vet hur man spränger stora saker i luften och han kan konsten att få det att se snyggt ut. Faktum är att han kan få målarfärg som torkar att se snyggt ut. Sedan kan han ingenting mer, så det gäller att han håller sig inom sitt kompetensområde. I första filmen gjorde han det, i andra filmen gjorde han det inte och här i tredje filmen då? Stundtals. Eller ännu mera exakt; sista timmen.

Innan dess blir det en rätt tramsig transportsträcka där vi tvingas mellanlanda i Sams taffliga liv som pank och uttråkad. Som tur är han har en ny flickvän (Megan Foxs öde är redan avhandlat) som han kan snylta på. Flickvännen i fråga spelas av modellen Rosie Huntington-Whiteley och har helt enkelt rollen

som ett vapn som måste räddas vilket väl är i sin ordning. Problemet är att det finns karismatiska vapn också och Rosie är inte ett av dem. En ytterst medioker, dialogtafflig och stundtals pinsam första halva leder fram till ett skyskrapsinferno mellan Autobots och Decepticons i Chicagos innerstad. Mäktigt, rasande snyggt och en Michael Bay-signerad hyllning till honom själv av episka mått. Lägg sedan till finurliga små biroller av digniteter som John Malkovich, John Turturro och Frances McDormand så har vi en film som när den är bra är riktigt underhållande men som dessvärre även är riktigt usel när den är dålig. I den bästa av världar så hade det varit läge att säga tack och hej till Transformers-filmerna nu men Michael Bay har hotat med att leka vidare med sina massförstörelserobotar i både en och två filmer till. Nu blir det istället att avtacka Shia LaBeouf som under alla omständigheter gjort sin sista insats som Sam Witwicky.

6 Anna Eklund



200 miljoner dollar

Enligt Michael Bay själv så förstördes inte mindre än 532 stycken bilar i filmandet av Transformers: Dark of the Moon. Bilarna skänktes helt gratis av ett försäkringsbolag eftersom de ändå var vattenskadade och inte kunde användas eller repareras. Den insparingen hindrade såklart inte filmen från att ändå bli en rekorddyr historia. Filmens budget låg på 200 miljoner dollar vilket är mer än vad någon av de tidigare filmerna i serien har kostat. Den summan spelade man dock in redan första öppningsveckan på bio. Vilket såklart är anledningen till varför Paramount vill göra två filmer till.



Source Code

Genre THRILLER Premiär UTE NU Ratio 1.78:1 Ljud DTS-HD 5.1

JAG VAR ALDRIG SÄRSKILT förtjust i Duncan Jones debutfilm Moon. En snygg sci-firulle som i slutändan kändes lite för långdragen för min smak. Hans andra film, Source Code, är en helt annan historia. Fartfylld till tusen och med en fiffig grundpremiss.

Jake Gyllenhaal spelar soldat som oivilligt kastats in i en maskin som kan ta över en annan människas kropp under dennes sista åtta minuter i livet. Han hamnar i en kropp som nyligen dött i ett bombdåd på ett tåg och uppgiften blir att hitta bombmannen genom att gå på gång återuppleva offrets sista ögonblick i livet. Source Code må låta knepig att förstå, men i grund och botten handlar det om en underhållande actionthriller där de smarta inslagen aldrig blir särskilt jobbiga att hänga med i. Gyllenhaal briljerar i huvudrollen och Jones levererar både hisnande action och känsllosamma ögonblick i en av årets bästa actionfilmer. Bild- och ljudkvaliteten är strålande rakt igenom.

8

Erik Nilsson Ranta



Baksmällan del 2

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

EN UPPFÖLJARE TILL 2009 års största komedisuccé var oundviklig. Nu är det dags för tandläkaren Stu att gifta sig med sin brud i Thailand där hon har sina rötter. Självklart hänger resten av gänget med Doug, Alan och Phil på. Efter ankomstmiddagen ska de bara ta en öl på stranden men ni vet hur det slutar. De vaknar upp på ett sunkigt hotell i Bangkok och upptäcker att de har tappat bort blivande fruns bror.

Första delen diggade jag skarpt, skämten var pricksäkra och den skruvade storyn eskalerade till en magnifik humorklassiker. Varför bryta ett vinnande koncept måste regissören Todd Phillips ha tänkt. Byt ut babyn mot en apa, en tand mot en tatuering, strippan mot en transsexuell prostituerad och byt stad. Där har du Baksmällan 2 i ett nötskal. Skämten som baseras på våld, sex och droger är tröttsamt klyschiga. Den räddas från katastrof av Zach Galifianakis karaktär Alan som

6

skänker flera garv till filmen. Den bjuder även på kanonskarp bild och häftigt ljud.

Johan Bergström



MÅNADENS
TOPPFILM

CAPTAIN AMERICA THE FIRST AVENGER

Genre ACTION Premiär 4 JANUARI Codec AVC Ljud DTS-HD 7.1 Ratio 2.35:1

MED KNAPPET ETT HALVÅR kvar tills Marvels superhjältekollektiv The Avengers gör sin storslagna entré på biodukarna runt om i världen, så har det blivit dags för den sista av medlemmarna att visa musklerna i en egen film – och just muskler är något som det verkligen inte råder någon brist på i Captain America: The First Avenger.

Chris Evans har legat i hårdträning inför utmaningen att gestalta en av de kanske töntigaste superhjältarna som någonsin sett dagens ljus. Han inleder dock filmen spinkigare än någonsin när vi träffar honom som sjuklingen Steve Rogers som inget hellre vill än att bli en soldat och strida för sitt land under andra världskriget. Problemet är att Steve lider av så många sjukdomar och åkommor att han inte platsar inom armén. Saker och ting förändras dock när en snäll vetenskapsman ger honom chansen att delta i ett experiment inom den amerikanska armén som förvandlar vanliga människor till supersoldater. Han förvandlas till Captain America, redo att slåss mot nazister och elakungen Red Skull som planerar att ta över

världen. Regissören Joe Johnston har tagit serieförlagan och förvandlat den till en underbart nostalgidoftande film som på många sätt påminner om Indiana Jones-filmerna i fråga om stämning. Det är en fartfylld och underhållande superhjältefilm med skön humor och duktiga skådespelare. Framförallt Evans gör bra ifrån sig. Men filmen har sina negativa sidor också. Många scener är i kortaste laget. Spännande scener som en räddningsaktion från nazisternas fångenskap och slutstriden mellan kaptenen och Red Skull känns båda rejält nedbantade. Precis som en del relationer mellan karaktärerna.

Det är småsaker som irriterar, men inte inverkar nämnvärt på helheten. Captain America: The First Avenger är, sina brister till trots, en mycket sevärd superhjältefilm där ni som vanligt gör klokt i att vänta tills eftertexterna rullat färdigt innan ni slår av filmen. Bilden är ljuvlig med bra skärpa och fina

färger. Ljudet är strålande och håller

absolut referensklass.

Erik Nilsson Ranta

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



Bad Boys 2

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

UPPFÖLJAREN TILL 1995 års film gjorde ett visst avtryck när den kom. Mängden svordomar, actionscener och käftslängande var om möjligt ännu mera frekvent till den gräns att det var svårt att veta om man skulle skratta eller gråta.

Här repriserar Will Smith och Martin Lawrence sina roller som poliskårens svarta får Mike och Marcus som får i uppdrag att sätta dit en stor knarkkung. Ett triangeldrama mellan Marcus syster och Mike slängs också in för att garantera underhållningsvärdet, som om att det skulle behövas. Även om

kemin mellan Smith och Lawrence visar att de trivs tillsammans glider de ändå över i en parodi på sig själva i det här spektaklet som dock är ett underhållande sådant som dessutom kröns av en av filmhistoriens läckraste biljakter. Men när filmen klockar in på en bit över två timmar gör man sig en stor björntjänst, såna här filmer ska hållas korta.

På Blu-ray har man snyggat till filmen rejält med läcker bild proppad med detaljer och ett bombastiskt, välmixat ljudspår värdigt actionsekvenserna.

Anna Eklund

TWO ASSASSINS. ONE DESTINY.



SCAN to
watch trailer



ASSASSIN'S — CREED — REVELATIONS

AVAILABLE NOVEMBER 15TH



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. "PS3", "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.

UBISOFT