

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

GRATIS
TIDNING
Sep 2010
Nummer 78

Game reactor

Nordens största speltidning

www.gamereactor.se



HALO REACH

STOR RECENSION

Bungies farväl till spelserien som
gjorde dem till superstjärnor

★ DEAD RISING 2 ★ PORTAL 2 ★ PLAYSTATION MOVE ★ ROCK BAND 3 ★ F1 2010 ★ WRC 2010

F1 2010

Formula 1™

"THE BEST F1 GAME IN YEARS" - Eurogamer

"STUNNINGLY BEAUTIFUL" - Official Xbox Magazine

"IT LOOKS SUPERB" - BBC Radio One

"CODEMASTERS GETS THE SPORT LIKE NO-ONE ELSE HAS" - IGN UK



F1 2010 COMING SEPTEMBER



Games for Windows LIVE



XBOX 360



PS3



PlayStation Network

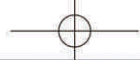


codemasters

© 2010 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters" and the Codemasters logo are registered trademarks owned by Codemasters. An official product of the FIA FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP. This product is for HOME USE ONLY - no commercial use permitted. The F1 FORMULA 1 logo, F1 logo, F1 FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP logo, FORMULA 1, FORMULA ONE, F1, FIA FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP, GRAND PRIX and related marks are trade marks of Formula One Licensing BV, a Formula One group company. Licensed by Formula One Administration Limited. All rights reserved.

All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are being used under license. Developed by Codemasters. Published by Codemasters. Microsoft, Windows, the Windows Vista Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies, and "Games for Windows" and the Windows Vista Start button logo are used under license from Microsoft. "PS3", "PS3" and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

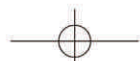




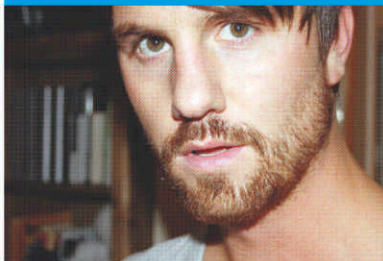
GAME.se
wanna play? 

ONOFF

Plus que l'air du jeu!
siba



Petter Hegevall, chefredaktör



Tack Bungie, för allt...

Det känns sorgligt. Jag vill bli sådär extra sentimental och sörja en stund. Jag vill sakna, redan innan saknaden infunnit sig. För det är slut nu. Slut på Halo-historien. Bungies sista Halo-spel är färdigställt. Covenanternas sista anfall är avklarat, Spartan-soldaternas sista motattack är genomförd. Historien är slut, färdigberättad. Och vilken resa det har varit.

Jag minns den där torsdagen som igår. Då jag (innan Gamereactor Sveriges födelse) lånade Jonas Mäkis USA-importerade Xbox sju dagar efter Microsoft släppte lös sin svarta klump på den amerikanska konsolmarknaden. Jag hade följt utvecklingen av Halo med stor nyfikenhet ända från början. Från Macintosh-exklusivt strategispel till Xbox-specifik actiondräpare.

Jag trodde nog aldrig att det skulle bli så bra som det blev. Det trodde nog ingen. Idag är läget annorlunda. Bungie förändrade actiongenren med ringvärldens enorma dragningskraft och uppföljarna har satt nya standarder för dödsmatchdoftande onlinestrider likväl som för tempomässigt perfekt singleplayer. Master Chief är en av spelvärldens mest älskade avatörer och ringplaneternas mystik har genererat miljontals slaviska fans världen över. Halo släpptes för nio år sedan och det är med stor fingertoppskänsla som Bungie knyter ihop säcken med prequel-spelet Reach. Nu är det slut. Covenanterna är avväpnade, Flood utrotad och ringvärldarna förintade. Master Chief och Cortana ligger i omloppsbana, nedknölade i cryo-kammare i väntan på... nästa krig. Nästa slag, nästa hot. Nu tar Microsoft-studion 343 Games över utvecklingen... och Bungie lämnar Halo-universumet för att jaga vidare. Tack för allt.

/Petter

INSIDAN

Inuti Gamereactor Magazine #78

Två dagar på Gamescom, en dag hos Electronic Arts och en resa till Microsoft. Gamereactor #78 är här!



08 Gamescom 2010

Europas största spelmesse var fylld till bredden av kommande, stekheta titlar. Vi har listat dem och berättar om alla nyheterna...



22 EA Sports MMA

Kan utvecklarna bakom Fight Night Round 4 utmana THQ:s bästsäljande UFC-spel? Exklusivt speltest inklusive nya bilder



30 Halo: Reach

Bungies farväl till spelserien som gjorde dem till actiongenrens okrönte kungar är ett maffigt sådant. Vi bjuder på stor recension



32 F1 2010

Studion som gjorde Race Driver: Grid och Colin McRae: Dirt har kastat sig huvudstupa in i Formel 1-cirkusen. Vi har satt betyg!



20 Portal 2

Jonas Elfving tar en närmare titt på Valves efterlängtrade uppföljare och kommer fram till en enda sak: Portal 2 rockar.

Förhandstittar

- 20 Warhammer 40 000: Space Marine
- 20 WRC 2010
- 24 Rock Band 3
- 24 Gran Turismo 5
- 25 Fallout: New Vegas
- 26 Wii Party
- 26 Golden Eye Wii

Recensioner

- 34 Spider-Man: Shattered Dimensions
- 35 Metroid: Other M
- 34 Toy Story 3
- 36 Blue Dragon: Awakened Shadow
- 37 Top Gun
- 37 Hawx 2
- 39 Dead Rising 2



17 **Essentiellt (Sep-Nov)**
Gamereactor listar livsviktiga måsten



10 **Playstation Move**
Vi har testat de första spelen till Move!

Chefredaktör Petter Hegevall (petter@gamereactor.se)
Redaktör Jonas Mäki (jonas.maki@gamereactor.se)
Redaktör Jonas Elfving (jonas.elfving@gamereactor.se)
Ansvarig utgivare Petter Hegevall
Grafisk form Petter Hegevall
Fotografi Måns Hegevall
Tekniker & webb Emil Hall (emil.hall@gamereactor.se)
Filmredaktör Erik Nilsson Ranta (erik.nilsson@gamereactor.se)
Hårdvaruredaktör Henrik Persson (henrik.persson@gamereactor.se)

Skribenter

Jesper Karlsson (jesper.karlsson@gamereactor.se)
 Mikael Sundberg (mikael.sundberg@gamereactor.se)
 Anna Eklund (anna.eklund@gamereactor.se)
 Sophie Warnie de Humelghem (sophie@gamereactor.se)

Love Bolin (love.bolin@gamereactor.se)
 Johan Bergström (johan.bergstrom@gamereactor.se)
 Fredrik Eriksson (fredrik.eriksson@gamereactor.se)
 Viktor Eriksson (viktor.eriksson@gamereactor.se)
 Christofer Olsson (christofer.olsson@gamereactor.se)

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

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

Gamereactor är en **Nordisk gratis**tidning som ges ut av fyra skilda redaktioner i Sverige, Finland, Norge och Danmark. Gamereactor finns hos närmare 1000 svenska butiker runt om i hela landet. Det största butikskedjorna som bjuder på vår tidning är: Onoff, Game, EB Games, Elgiganten och Expert. Vi finns även på flera hundra högstadie- och gymnasieskolor, internet-caféer, enskilda specialbutiker och större köpcentrum. www.gamereactor.se är Sveriges största spelsite. Här finner du varje dag ett tiotal purfärska 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, diskuteraspel i vårt forum eller få svar på dina frågor från oss på redaktionen.

Gamereactor ges ut av Gamez Publishing

Testad version:

Vid varje recension informerar vi om vilken version av spelet vi testat. Detta kan innefatta allt från att vi berättar vilken (eller vilka) upplaga av ett multiplattformsspel vi testat till att vi berättar om vi recenserat NTSC-versionen av ett speciellt spel.

Rekommenderad åldersgräns:

Vid varje recension i Gamereactor informerar vi om spelets rekommenderade åldersgräns enligt PEGI-standard. PEGI är en förkortning av Pan European Game Information. PEGI-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.

Utträmmelsen "Ålskvärt spel" är för oss på Gamereactor ett sätt att säga till dig att du verkligen måste köpa det här spelet. Den ålskvärda stämpeln är något som vi delar ut en gång per nummer.

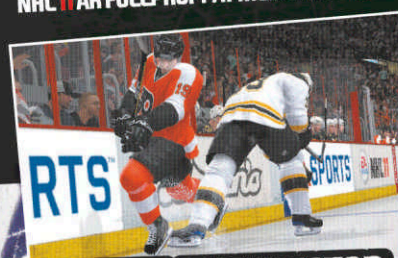
“Fantastisk ishockey”

Game reactor

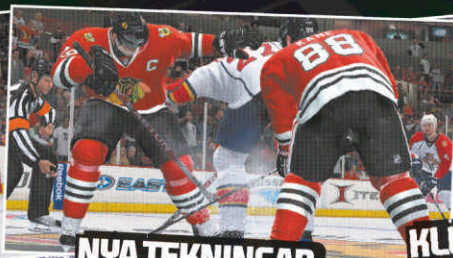
9/10

ÄNTLIGEN NEDSLÄPP!

NHL 11 ÄR FULLPROPPAT MED NYA FEATURES OCH ERBJUDER DEN MEST REALISTISKA HOCKEYUPPLEVELSEN NÅGONSIN!



NY REALTIDSFYSIKMOTOR



NYA TEKNINGAR



KLUBBOR SOM GÅR SÖNDER



PS3



XBOX 360

XBOX LIVE

Wii



© 2010 Electronic Arts Inc. EA, EA SPORTS and the EA SPORTS logo are trademarks of Electronic Arts Inc. All Rights Reserved. NHL, National Hockey League, the NHL Shield and the word mark and image of the Stanley Cup are registered trademarks of the National Hockey League. All NHL logos and marks and NHL team logos and marks depicted herein are the property of the NHL and the respective teams and may not be reproduced without the prior written consent of NHL Enterprises, L.P. © NHL 2010. All Rights Reserved. Officially Licensed Product of the National Hockey League. National Hockey League Players' Association, NHLPA and the NHLPA logo are trademarks of the NHLPA and are used under license by Electronic Arts Inc. © NHLPA. Officially licensed product of the NHLPA. PlayStation, PS3, PS3 and Wii are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. Wii is a trademark of Nintendo. All other trademarks are the property of their respective owners.

www.eanordic.com/nhl11

info@gamereactor.se

Gamereactor Hamngatan 10 831 33 Östersund

INBOX

Det blir dyrare och dyrare

Är det bara jag eller fler som tycker att dagens spel är för korta. Vi betalar runt 600 kronor för ett nytt spel, som varar i 8 timmar. Visst så har jag förståelse om att det kostar att göra ett spel, men gör spelet längre då istället för att mjölka ut pengar ifrån spelaren. Även färdigt material läggs som kommande DLC för att tjäna ännu mer pengar ur oss som betalade 649,- för ett spel för att sedan betala 100 kronor extra för något som skulle funnits i spelet ifrån början. Ett exempel för det är spelet Alan Wake. Spelets slut är öppning på en fortsättning för att få in mer pengar. Vi vill veta vad som händer med Alan och Alice, men istället så ska de häva in mer pengar på att göra en expansion som en fortsättning på slutet. Ett annat exempel på att spelbranschens företag hävar in pengar är de pack som har släppts till Call of Duty: Modern Warfare 2. Fem banor till priset av 1200 Microsoft-poäng är galet. Jag hade gått med på det om det hade varit fem nya banor, men nu är fallet att de sparar in på kostnaderna genom att skicka med två gamla banor i paketet. Hörde även att någon idiot vill att vi ska betala en månads-kostnad för att spela online. Suger ni inte ut tillräckligt med pengar utav oss? Plus att någon påstod att demon skulle kosta. Hur mycket ska vi egentligen betala för ett spel? Inom två år så kommer vi att få betala runt 1500 kronor för ett spel om det fortsätter såhär. Skärp er!

/Adam

Crysis 2 har försenats. Bra!

Först när jag hörde att Crysis 2 blivit försenat till 2011 blev jag helt tokig, spelet jag och många andra sett fram emot i år kommer inte först om ungefär ett halvår. Jag satt och grubblade över att Crytek är idoter som släpper det ungefär samma månad som Dead Space, Killzone 3 och Gears of War 3. Crysis 2 har dessutom varit under utveckling länge nu



Crysis 2 först nästa år
Insändaren felixen menar att det är positivt att Crytek försenat Crysis 2.

också. Satt och funderande flera dagar innan jag kom fram till att jag har fel. Tvärtom är det istället mycket starkt av dem att inte vara alltför pengasugna och släppa det till julhandeln utan istället vänta.

/felixen

DLC är det dummaste jag vet

Nedladdningsbart material (DLC) är det dummaste som finns. Utvecklarna försöker suga ur var enda krona som finns att få ur ett spel. Ett exempel är ju Resident Evil 5, varför bakade de inte det där multiplayerläget från början? För att få mer pengar såklart. Det är ju så sjukt dåligt alltihop. Man tror ju att man har köpt ett helt spel, men nej. Efter någon månad så kommer det DLC som utökar storyn. Hela branschen går ju ut att få så mycket pengar som möjligt. Tänk på alla de som inte har råd med så många spel varje år och så kommer det DLC. Jag tycker att

FRÅN FORUMET

Månadens guldkorn från gamereactor.se/forum

Skriv årets hittills bästa spel! För min del är det Red Dead Redemption eller Mass Effect 2.
/nikivab

Pokémon Soul Silver är bäst, även om jag inte spelat det så himla mycket.
/TB the gr8 nörd

Jätteenkelt! Mass Effect 2
/CyclicHeadcrabs

Super Mario Galaxy 2 blir antagligen årets spel.
/kakkashi

Super Street Fighter IV, eller Blazblue: Calamity Trigger.
/märtä

spelutveck-larna ska skärpa sig och ge oss spelare hela spel på en gång.

/Varpire

Rikta er till rätt målgrupp

Vilka personer är det som följer spelmässor online och så vidare? Jo, det är personer som du och jag, personer som var dag loggar in på Gamereactor och läser varje liten nyhet som publiceras. Hardcore-spelare, nördar - kalla oss vad du vill. Vad vi inte är, är "familjespelare", vi samlar inte hela familjen och anordnar tennisturneringar med medföljande Wii Sports. Detta borde både Sony och Microsoft vara väl införstådda i. Trots detta så är det precis dessa personer som Sony och Microsoft vänder sig till, familjespelarna. Dessa personer kollar inte på E3, läser med största sannolikhet inte Gamereactor och får därför knappt ta del av nyheterna. Så nästa år Sony och Microsoft, som ett tips, rikta er till rätt målgrupp, inte till några andra!
/SputniQ94

Fast i en ond, dyr, cirkel

Det fanns en tid då DVD-filmer var kung på Special Editions. Nu är det andra tider! Spelbranschen börjar ta över tronen. I princip alla de stora titlarna kommer i specialutgåvor som får det att vattnas i munnen. Jag har fastnat i en ond cirkel. Jag bara måste ha den där snygga radiostyrda bilen som kommer med i det senaste Call of Duty-spelet och jag bara måste ha den där gubben i Assassin's Creed. Men tänker utvecklarna på oss fattigglappande studenter? Man måste boka dem för att få ett säkert exemplar och till råga på allt under juletid också, då det bara svämmas över spel man vill ha! Kan ni inte ge oss en chans? Kan ni ta bort tidsbristen så vi får en chans att ta del av alla specialutgåvor även om i inte bokar fyra månader i förväg? Alla är inte miljonärer!
/Joachim Larsson

Månadens läsare

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

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



Fredric Möller Eklund

Ålder? 17 år

Användarnamn på Gamereactor.se? Echo lake
Yrke/sysselsättning? Går andra året på en Hotell & Restaurangskola en bit utanför Stockholm.

Världens bästa spel? Super Smash Bros. Melee. Det ultimata partyspelet som håller hur länge som helst.

Ditt bästa spelminne? Måste ha varit ifrån när jag var en yngling här på Jorden och spelade Star Wars Episode I Racer till mitt kära Nintendo 64. Såna minnen. Sådan spelglädje över att vinna ett lopp på någon av de många briljanta banorna. Svårighetsgraden, snabbheten, den perfekta kontrollen. Allt är briljant. Har aldrig älskat ett spel så pass mycket. Det kommer jag att minnas livet ut.

Favoritmusik? Är väldigt mångsidig av mig och lyssnar från allt ifrån Metal till Country. Det som faller mig i smaken helt enkelt. Nu lyssnar jag speciellt mycket på Porcupine Tree.

Hobbys? Se på film, spela gitarr och självklart gejmja.

Ogillar? Jag formilgen hatar mygg. Tål dem verkligen inte. Finns inget mer irriterande än en mygga i rummet på nattkivsten när man ska sova.

Åsikter om Gamereactor #77? Tycker att den var grymt bra. Bästa på länge faktiskt



AWARD WINNING PC GAMING AUDIO EXPERTISE
NOW AVAILABLE FOR XBOX 360®
 WWW.STEELSERIES.COM



COMPATIBLE WITH
XBOX 360
 XBOX LIVE COMMUNICATION



steelseries
SPECTRUM 5.1
 GAMING HEADSET

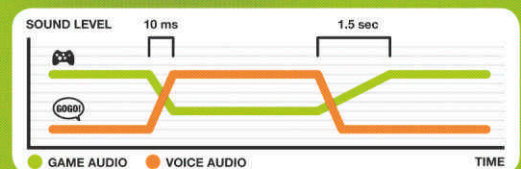


steelseries
SPECTRUM 4.1
 GAMING HEADSET



INKLUDERAR STEELSERIES SPECTRUM LJUDMIXER:

- Separat ljud och röstkontroll
- SteelSeries LiveMix ger med ett enkelt knapptryck möjligheten att automatisk balansera mellan Xbox LIVE® chat och spelljud



SteelSeries LiveMix in action

GameStop
 power to the players®

steelseries
 professional gaming gear

TEMPO

NYHETER / SKVALLER / RYKTEN / LISTOR

För dagliga spelnyheter www.gamereactor.se



Mortal Kombat

Plattform: Playstation 3 / Xbox 360 Utgivare: Warner Premiär: Mars 2011

Mortal Kombat-grundaren Ed Boon har kikat på Street Fighter IV och Tekken 6 inför Mortal Kombat-seriens återkomst. Det spelas i två dimensioner med tredimensionella omgivningar där varje knapp styr en lem samt har ett helt omskrivet stridssystem för att införa ett riktigt speldjup. Slagsmålen är våldsammare än någonsin, och en av de stora nyheterna är så kallade X-Ray-attacker där man får se motståndarens skelett och organ smulas sönder av kraftiga slag med ingående röntgenbilder.

GAMESCOM 2010

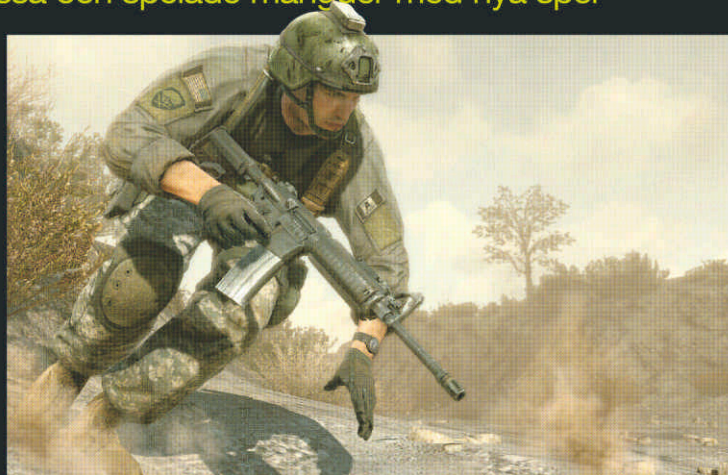
Gamereactor fanns på plats under Europas största spelmässa och spelade mängder med nya spel

Gamescom har bara nått sitt andra levnadsår men har redan blivit en av årets viktigaste spelhändelser. I fjol visades Playstation 3 Slim och Fable III upp för första gången och när blickarna återigen riktades mot Tyskland begav sig Gamereactor förstas dit. Det blev en salig blandning av rörelsekänslighet, polisbilar och städer ovan molnen...

Nintendo passade denna gång men Microsoft och Sony var på plats för att sticka ut hakan. Rörelsekänslighet kommer att dominera spelvärlden ett bra tag till och Microsoft visade upp mer av sina Kinect-spel och gav oss pris och releasedatum för kameran. Dessutom listade man de första 50 titlarna för Xbox Live-kompatibla Windows Phone 7 och där kan vi vänta oss allt från Uno till Bejeweled.

Sony visade upp två nya spel, Ratchet and Clank: All 4 One och Resistance 3. Det förstnämnda blir en avstickare i Ratchet-serien och där vankas pussellösande, plattformande och samarbete för fyra personer. Samtidigt passade man på att demonstrera sin nya Move-kontroll i olika titlar. Mässans hetaste spel var Bioshock Infinite och applåderna efter Irrational Games trailer rullat färdigt var lika hjärtliga som entusiastiska. Konceptet är helt förändrat och att ta Bioshock från havsbotten till molnen känns som precis vad spelserien behöver.

Gamescom 2010 gjorde oss, trots tränga flygturer och dussintals portioner tveklaktig tysk mat, riktigt nöjda och glada, och gav oss längtan efter nästa upplaga av världens största spelmässa. Men kanske mest efter efter de spel som visades upp där.



GAMESCOMS HETASTE



Neverdead

Plattform: PS3 / Xbox 360 Utgivare: Konami Premiär: 2011

Konami visade upp kommande Neverdead under Gamescom. Ett actionspel i tredjeperson, där man med svärd och pistoler ska dräpa demoner. Förstörbara omgivningar och hutlöst mycket action utlovas, liksom rediga skrämeffekter.



Killzone 3

Plattform: Playstation 3 Utgivare: Sony Premiär: Februari 2011

Sony fokuserade på multiplayer när man visade upp Killzone 3 på Gamescom. Bland annat får man denna gång använda jet-packs och flyga omkring under matcherna, samt att man kommer kunna använda robotliknande exo-skelett.



Bioshock Infinite

Plattform: PC / Playstation 3 / Xbox 360 Utgivare: Take 2 Premiär: 2012

Efter att ha röjt runt i Rapture på havets botten, flyttar Bioshock till himlen och den flygande staden Columbia. Året är 1912 och man ikläder sig rollen som före detta Pinkerton-agenten DeWitt som tagit sig till Columbia för att hämta sin kidnappade dotter.



Lord of the Rings: War in the North

Plattform: PC / PS3 / Xbox 360 Utgivare: Warner Premiär: November

I höst får du bilda ditt eget brödraskap. Du och två andra ska nämligen bekämpa Saurons arméer i norr i områden som tidigare bara vagt beskrivits i böckerna. Snowblind Studios utlovar ett grymt speldjup med goda möjligheter att skraddarsy sin hjälte.



Ace Combat: Assault Horizon

Plattform: PS3 / Xbox 360 Utgivare: Namco Premiär: 2011

I kommande Assault Horizon ska man för första gången i Ace Combat-serien få flyga helikoptrar och dessutom är alla byggnader äntligen förstörbara. Elaka ryssar står för motståndet denna gång och de har tagit över semesterparadiset Florida.



Ratchet & Clank: All 4 One

Plattform: Playstation 3 Utgivare: Sony Premiär: 2011

Insomniac visade upp nya Ratchet & Clank på Gamescom. Som titeln antyder kan fyra spelare spela samtidigt, antingen online eller på samma skärm (lite som Lego-spelen). Ratchet, Clank, Nefarious och stjärthakan Quark kommer att vara spelbara.



Fighters Uncaged

Plattform: Xbox 360 Utgivare: Ubisoft Premiär: November

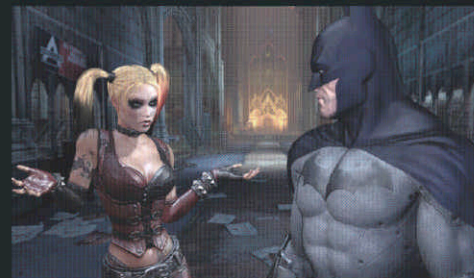
I Kinect-spelet Fighters Uncaged kommer vi serveras MMA-slagsmål i vardagsrummet. Över 70 attacker, 21 banor och 12 olika karaktärer. Det kommer även gå att co-op-slåss tillsammans med en polare på samma skärm.



Operation Flashpoint: Red River

Plattform: PC / PS3 / Xbox 360 Utgivare: Codemasters Premiär: 2011

I Dragon Rising-uppföljaren Red River dras man in i en väpnad konflikt i Tadzjikistan. Codemasters utlovar fyra valbara klasser liksom co-op för fyra spelare genom hela äventyret, däremot blir det inget multiplayer denna gång.



Batman: Arkham City

Plattform: PC / PS3 / Xbox 360 Utgivare: Warner Premiär: 2011

Quincy Sharp har spärrat av en del av Gotham Citys slumkvarter och konstruerat skurktillhålllet Arkham City. Det blir en förbannad Batman och en välsvarvad Catwomans uppdrag att sätta stopp för dumheterna i uppföljaren till Batman: Arkham Asylum.

UPPSKJUTNA TILL 2011

Gamereactor listar stekheta 2010-spel som försenats och inte släpps förrän nästa år



Test Drive Unlimited 2

Plattform: PS3 / X360 Utgivare: Atari Premiär: 2011

Uppföljaren till Test Drive Unlimited skulle finnas i butik redan nu, men Eden Studios behövde några månaders extra puts och levererar först till våren.



Crysis 2

Plattform: PC / PS3 / X360 Utgivare: EA Premiär: 2011

De som längtar efter Crysis 2 blev besvikna när det meddelades att det dröjer till mars 2011. Varför försenat? Det vet bara Crytek.



Rage

Plattform: PC / PS3 / X360 Utgivare: Bethesda Premiär: 2011

Id vill göra Rage till ett av de snyggaste spelen någonsin. Grafikambitionerna har dock orsakat en försening till september 2011. Surt.



Final Fantasy XIV

Plattform: PC / PS3 Utgivare: Square Premiär: Mars 2011

Magiska landet Eorzea väntar på oss när Square gör Final Fantasy till onlinerollspel, igen. Spelet dröjer till mars på grund av "tekniska svårigheter".

PS3 **HARDWARE** MOVE

Gamereactor hårdtestar

Sonys rörelsekänsliga handkontroll är här och vi synar den i sömmarna...

Så har den anlänt. Sonys svar på Wii-fjärran. Kontrollstaven som ryktades heta Wand men till slut döptes till Playstation Move. Sony lovar en ny upplevelse för hemunderhållning och vi har undersökt om löftet uppfyllts...

Har du spelat ett Wii-spel förr förstår du konceptet. Med hjälp av pekande och svingande rörelser styr du spelen och Move-kontrollen får agera som alltifrån

Prestandaskillnaden mot Wii Motion Plus är stor och Playstation Move är betydligt mer exakt än Wii-varianten

pingisracketar till svärd. I andra handen håller du en sekundär kontroll med en analog spak, alternativt en till Move-kontroll. Playstation Eye-kameran håller koll på dig medan du spelar och fångar dina rörelser.

Prestandaskillnaden mot Wii Motion Plus är stor och Playstation Move är betydligt mer exakt än Nintendo Wii-varianten. Move läser av rörelser i djupled vilket bäddar för spel med mer verklighetstrogna kontrollösnings. Soffälskare kanske bör varnas dock: det krävs ofta att du verkligen står upp för att kunna spela.

Vi är imponerade av den sofistikerade tekniken i Move och bara en sådan sak som att navigera i Playstation 3-menyerna känns bra. Allt hänger dock förstås på hur väl spelutvecklarna kommer att dra nytta av tekniken. Läs vidare för att ta reda på hur rolig upplevelsen faktiskt blir.



TILLVERKARE Sony **RELEASEDATUM** 14 September 2010
PRIS 995 kronor **RÖRELSESENSOR** Tredelad accelerationsmätare / Tredelad vinkelsensor
KNAPPAR 8 stycken hårdknappar / 1 analog avtryckare
BATTERITI Uppladdningsbart Li-ion batteri (40 timmar)

GAMEREACTOR.SE Läs allt om Move och missa inte våra kommande recensioner av Move-spel.



BOLLEN HÅLLER KOLLEN

Den deodorantliknande gummibollen i Move-kontrollens topp spåras av Eyetoy-kameran vid din skärm. För du kontrollen bara en millimeter åt valfritt håll ska detta kunna registreras. Den vita bollens ljussensorer skiftar i färg när du spelar, vilket gör det både visuellt spännande och praktiskt när man spelar flera och vill hålla koll på sin kontroll.

Move-recensioner Vi sätter betyg på de första Move-spelen!



Sports Champions

Utvecklare Sony Speltyp Sport/party Premiär 15 september

Det är omöjligt att inte nämna Wii Sports när man talar om Sports Champions. Idén är en karbonkopia, vi lär oss en ny kontrollmetod med ett halvdussin idrotts-grenar. Boule, beachvolley, frisbeegolf, bordtennis och pilbågsskytte är den något spretiga blandningen och de tre sistnämnda är de bästa. Inlevelsen när vi gör underskruvar i pingisen är den främsta wow-känslan, men överlag är detta lite väl själlöst och tanigt till utbudet för att kunna ses som ett komplett spel. **6/10**



Kung Fu Rider

Speltyp Racing/Party Premiär 15 september

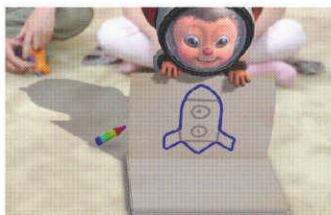
Ett spel som lika gärna, eller hellre, hade kunnat styras med handkontroll är Kung Fu Rider. På kontorsstol susar du nedför Hong Kongs gator, gör trick och sparkar fula maffiagubbar. Roligt idé, dödstrist spel. **4/10**



Racket Sports

Speltyp Sport/party Premiär 15 september

Ubisofts första Move-spel, Racket Sports är en skamlös karbonkopia på tennis-delen i Nintendos egna Wii Sports. Skillnaden är dock att Racket Sports känns bättre, mer utmanande och mer exakt. **6/10**



EyePet: Move Edition

Speltyp Sim Premiär 15 september

EyePet är något för de yngre spelarna och i Move-upplagan används kontrollen för att klappa och roa ett virtuellt husdjur. Gullig idé, men godtycklig respons och den babblande guiden går nog även barn på nerverna. **3/10**



Start the Party

Speltyp Party Premiär 15 september

Start the Party är en samling minispel som (möjlig) gör skäl för sitt namn: småtrist start på en meningslös kväll. Du ser dig själv på skärmen och betar av halvdana utmaningar med fläckar och hammare i näven. **3/10**

Kommande spel Playstation Move

Fram till i april 2011 planerar Sony att släppa fler än 20 spel som kan spelas med Move. Vid horisonten hittar vi bland annat Little Big Planet 2 som ska kunna styras med pekande och viftande, något som lär bli praktiskt vid exempelvis banbyggandet. I TV Superstars deltar du i olika TV-program och vispar ägg i matshower eller katapultar dig själv i lekprogram. Vi är också nyfikna på hur kontrollen fungerar i Killzone 3 och Socom: Special Forces-eldstriderna, eller för den delen Resident Evil 5 Gold Edition.



Spela med kroppen

Trenden är solklar. Inget är hetare just nu än att använda sin kropp för att spela. Vi har listat fyra alternativ



1 Wii Motion Plus Nintendo Wii

Wii Motion Plus är ett litet tillbehör som pluggas in i botten av Wii-fjärren och möjliggör en mer exakt och detaljerad mätning av spelarens rörelser. Wii Motion Plus innehåller ett tvådelad gyro som hjälper Wii-konsolen att registrera acceleration samt cirkulära rörelser. Med Wii Motion Plus kontrollerar du dina spelupplevser genom att vifta och peka i spel som Grand Slam Tennis, Red Steel II och Wii Sports Resort.

Tillverkare Nintendo Premiär Ute nu

2 Tony Hawk: Shred PS3 / Xbox 360 / Wii

Tony Hawk: Ride (2009) såldes tillsammans med en skateboard-kontroll, gjord av plast och utrustad med infraröda sensorer som lät spelaren simulera skateboard-åkning i vardagsrummet. Ride floppade dock, hårt, men Activision ger sig inte så lätt utan släpper nästa vår ett nytt skateboard-spel som kommer att nyttja plastbrädan. Shred blir ett enklare spel än Ride, för den yngre publiken.

Tillverkare Activision Premiär Mars 2011

3 Xbox 360 Kinect Xbox 360

I november är det dags. Microsoft tar upp kampen med Nintendo Wii och Playstation Move när de äntligen släpper lös Kinect (Project Natal). Kinect är en avancerad RGB-kamera som kommer att möjliggöra 3D-motion capture och röstigenkänning vilket i slutändan innebär att du inte behöver använda en handkontroll för att spela. Kinect är ämnad för en annan typ av publik än den vanliga Xbox 360-spelaren.

Tillverkare Microsoft Premiär 14 Nov

4 DJ Hero 2 PS3 / Xbox 360 / Wii

I Rock Band 3 kommer vi äntigen få chansen att spela keyboard som ett perfekt komplement till gitarr, bas och trumrockandet i Harmonix högljudna spelvärld. Den roligaste musikkontrollen på senare år är dock varken gitarren eller trumorna, utan faktiskt Activisions genombiljanta Turn Table. Genom att scratcha och mixa (med andra handen) fusionerar man ihop två olika låtar i DJ Hero/DJ Hero 2.

Tillverkare Activision Premiär Februari 2011



Inget för projektorn

Nej, Move fungerar inte om du har en projektor. Ljuset som projektorn skjuter ur sig stör kamerans signal vilket gör att den inte kan följa Move-kulan.



Red Schred Dread Måndagsex Red Dead Redemption till Playstation 3 är märkbart sämre än utgåvorna till de övriga formaten. Upplösningen var 20 procent lägre än till Xbox 360 och dessutom led spelet av en hel del grafik- och onlinebuggar. Flygande hästar i all åra, PS3-ägarna förtjänar bättre.

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

Fortsatt *slarviga* Playstation 3-spel

Ghostbusters, Red Dead Redemption, The Orange Box, Bioshock, Army of Two: 40th Day och Mafia II. Raden av risiga Playstation 3-versioner börjar bli riktigt lång

Redan vid Playstation 3-premiären var det problem med multiformatsspelen. De släpptes ofta senare än sina Xbox 360-motsvarigheter och saknade dessutom funktioner som online-stöd, hade märkbart sämre grafik samt att de till råga på allt innehöll fler buggar. Den officiella förklaringen var länge att Playstation 3 var svår att arbeta med på grund av komplicerad hårdvaruarkitektur.

Medan det är en del av sanningen, är den dock långt ifrån hela. Den stora orsaken till varför det fortfarande ser ut som det gör är nämligen trist ekonomi. Playstation 3 och Xbox 360 har båda sålt nästan lika mycket, det har sålts 38,1 miljoner Playstation 3 mot 41,7 miljoner Xbox 360. Sony har dock sålt ungefär sex miljoner enheter i Japan, medan motsvarande siffra för Microsoft är ynka 1,5. För västvärlden gäller alltså att Sony sålt runt 32 miljoner konsoleer, medan Microsoft sålt runt 40. För

spel som inte ska släppas i Japan (som bland annat Red Dead Redemption och Mafia II) är det alltså en större marknad till Xbox 360. Till det ska läggas att Xbox 360-ägare även lägger mer pengar på spel än de som har Playstation 3, rent statistiskt, samt att Xbox 360-ägarna dessutom i högre grad föredrar västerländska spel.

Därefter kommer det faktum att PC och Xbox 360 liknar varandra rent hårdvarumässigt. Om man optimerar spelet för PC eller Xbox 360 får man det andra formatet delvis på köpet, medan det blir mer omständigt om man istället satsar främst på Playstation 3. Till sist har du även faktorn att Xbox 360 är lättare att utveckla till, vilket gör att den versionen oftast blir klar först och kan finslipas mer medan Playstation 3-diton ofta måste stressas klar inför premiären, ofta med

någon veckas extra försening som resultat. Som västerländsk utvecklare har du alltså ett mer förmånligt läge med

Xbox 360-slarv

Även om det inte alla är lika vanligt som PS3-slurvar, händer det att främst japanska utvecklare gör sämre Xbox 360-versioner av sina titlar. Ett färskt sådant exempel är Final Fantasy XIII som var sämre till Xbox 360. Square Enix var själva så missnöjda med resultatet att de försökte mygla genom att visa Playstation 3-spelet i reklamen för Xbox 360-diton.

Xbox 360 än med Playstation 3, och det är till den du ska tjäna mest pengar. Jämför exempelvis hur Call of Duty: Modern Warfare 2 sålt hela tre miljoner mer till Xbox 360 (listor över formatspecifik försäljning finns på sidan 45).

För dig och mig som spelare blir resultatet av allt ovan att Playstation 3-versionen av ett multiformatsspel helt enkelt inte prioriteras lika mycket som Xbox 360-upplagan av samma titel. Bland rötäggen hittar vi The Orange Box, Ghostbusters, Red Dead Redemption, Bioshock 2 och nu senast Mafia II som är betydligt sämre till just PS3. Synd, speciellt eftersom maskinen i sig är mer kraftfull än Microsofts motsvarighet, egentligen...
/Jonas Mäki

VA SA DU SADE DU?

Roliga citat från spelvärlden

Dana White, UFC-president

“EA är ett fejkföretag, falska jävlar som bara tänker på pengar... UFC 2010: Undisputed kommer att mörda deras skitspel. Vet du, EA Sports kan dra åt helvete!”

BRA SPEL USLA FILMER

Gamereactor listar usla filmer baserade på spel

När Hollywood gjorde skräp av finfina spel



Street Fighter: The Movie

Gamereactors betyg 2/10 Premiär 1994

Street Fighter var som hetast i mitten av nittiotalet. Ryu, Ken, Guile och Chun-Li var på allas läppar och givetvis såg Hollywood till att våldta Capcoms briljanta spelserie genom att proppa filmadaptionen full med kompost. Van Damme drev omkring i blonderat hår och bröt på sin sedvanligt tragikomiska belgiska. Detta medan resten av skådespelarna gjorde narr av Capcoms klockrena karaktärs Galleri. Street Fighter-filmen är en osannolikt rutten film.



Far Cry

Gamereactors betyg 1/10 Premiär 2008

Uwe Boll är filmvärldens största sopa. Allt han tar i blir till bajs. Så även långfilmsversionen av Cryteks soldränkta actionepos Far Cry. Tramsytysken Til Schweiger rände runt i skogsmiljöer (?) och bjöd på koncentrerad uselhet.



Max Payne

Gamereactors betyg 4/10 Premiär 2007

Regissören bakom Behind Enemy Lies lovade oss ett manus troget till Remedys stilbildande actionspel. Istället fick vi en fränt stinkande hög av sopor i form av en ständigt överspelande Mark Wahlberg (i på tok för stor skinnrock) samt dialoger som fick det att krypa i skinnet på oss. Visst, Max Payne var inte lika usel som Far Cry, men fortfarande en sorglig film.



Super Mario Bros: The Movie

Gamereactors betyg 1/10 Premiär 1993

Dennis Hopper blev till Bowser genom att kamma sitt hår till flätor och alla Goombas var tre meter långa skräcködlor. Luigi var även 21 år yngre än Mario och de båda körde rostig buss och tränade efter sliten donna i risig aftonblåsa. Ja, filmen baserad på Nintendos gullegrisar står sig som en av de sämsta filmerna någonsin.

06

anledningar till varför EA:s **Dead Space** regerar

Isaacs ruskiga rymdsaga strömmar oss igen



01

Välbehövlig variation

Även om en stor del av Dead Space tillbringas i mörka korridorer, saknas det inte variation. Tvärtom. Att få kasta sig runt i nollgravitation, springa ute i rymden, beskjuta asteroider med luftvärmskanon är minsann inte fy skam det heller. Dead Space är väldigt varierat på bästa sätt.

02

Läskig ljudbild

Ljuddesignen i Dead Space imponerar konstant. Necromorphs är såklart jätteläskiga när de anfaller, men en tom lagerlokal kan låta minst lika oroväckande, trots att man bara hör något avlägset klankande. Oavsett vad som låter, låter det otroligt bra - hela spelet igenom.

03

Influenserna

Att behöva ta sig djupt in i menyer och rota runt i inventoriesystem kan lätt bryta förtrollningen som spelet byggt upp. I Dead Space gör vi nästan allt sänt här direkt i spelvärlden, öppet, enkelt och exponerat. Isaacs rygg visar också hur bra/dåligt han mår.

04

Verktyg till vapen

Såga monster regerar... hårt.



05

Mastiga monster

Riktigt bra monsterdesign är svårt, men Visceral Games lyckades förvrida och korrumpera den mänskliga formen på ett ytterst effektivt sätt i Dead Space. Att möta Necromorphs ger direkt en klump i halsen och nervösa svettningar, fruktan för livet infinder sig direkt.

06

Hiskelig handling

Handlingen i Dead Space är superb. Smart berättad via ljudband återfinns vi en spännande story som lika gärna skulle kunna göra sig bra i en schysst science-fiction-skräckrulle. Dead Space känns alltid trovärdigt mitt bland alla monster och skumma religioner.

Det ryktas att...

Både **Microsoft** och **Sony** sägs vara klara med **sina nästa konsoler**, och om Move och Kinect floppar kan de släppas så tidigt som nästa år. **Perfect Dark 2** ryktas ska släppas nästa höst samt att Gearbox påstås ha tagit över **Duke Nukem Forever**-utvecklingen.



SNO STILEN! Hwoarang, Tekken

Han är en av Tekken-seriens minst omtyckta fuskfilurer. Han sparkar ilsna, hoppar omkring som en studsball och bär den minst moderiktiga uniformen av alla spelhjältar, genom alla tider. Vad kan då vara bättre än att sno Hwoarangs stil?

- 1 **Röd spretfrisyr i bakslick**
Vi förmodar att du inte har rätt hår? Du bör därmed börja med att köpa "Casting Creme-Gloss" från L'Oréal i färgen Fire Red. Färga håret, kamma det bakåt med Df:s "Extreme Cream Wax".
- 2 **Klassiska MC-brillor**
MC-depan.com säljer klassiska MC-goggles till bra pris. Modellen heter "Highway 1 Red Baron" och kostar 300 spänn.
- 3 **Svintajt skinnväst**
Theleatherland har en svart skinnväst med inslag av orange. Inklusive tribal-brodyr och dragkedja. Köp den riktigt tigt.
- 4 **Partille-handskar med straps**
Köp ett par skinnhandskar av märket "Fight" på Bluefox.nu. De är svarta, tjocka och utrustade med 22 stycken nitar. 89:-
- 5 **Skinchaps med bondage-spännan**
För fyndpriset 1599 kronor får du ett par Eagle Chaps i skinn, på Sharkspeed.com. Fäst sedan sex läderskärp runt varje ben.
- 6 **MC-kängor med spännan**
MC-kängor med massor av spännan köper du på Flyingeagle.se

Planera *dina* spelköp

Vintern ser otroligt lovande ut med mängder av efterlängade releaser. För att inte tala om 2011 som får det att vattnas i munnen på oss. Vi har listat de kommande månadernas hetaste titlar



01 MÅNAD BORT

Het spelhöst drar igång efter en småtrist sommar



1 Rock Band 3

Plattform PS3 / Wii / Xbox 360

Det är det mest ambitiösa musikspelet i genren, någonsin. Med Rock Band 3 suddar Harmonix ut gränserna mellan virtuellt och verkligt musicerande och i den efterlängade uppföljaren kommer vi att få plinka på en riktig elgitarr med strängar, spela på utökade trummor och på klaviaturtangenter. Vänta dig även stämsång som vi testat i The Beatles- och Green Day-spelen. Till hösten kommer dryga 80 nya låtar läggas till de cirka 2000 som redan finns att ladda ned och med ett nytt Pro-läge lär tonerna klinga länge. Rock Band 3 är inte bara årets hetaste musikspel, utan ett av de mest lovande överhuvudtaget.



2 Medal of Honor

Plattform PS3 / PC / Xbox 360

EA ska återuppväcka Medal of Honor-serien på allvar och det börjar i Afghanistan där vi tar rollen som stenhårda specialsoldater från Delta Force-förbandet Wolf Pack (Tier 1). Med en lite seriösare framtoning ska Medal of Honor ta upp kampen mot Call of Duty på allvar. Ett helt separat team hos Digital Illusions gör onlinedelen och EA gör allt för att kunna konkurrera ut Activision i höst.



3 Fable III

Plattform PC / Xbox 360

Ditt hårda slit i landet Albion kommer äntligen att bära frukt i Lionheads kommande tredje del i Fable-serien. Som avkomma till hjälten i Fable II är det nu du som kommer att regera. Alliera dig med rätt folk, sabotera för någon du inte gillar eller störta självaste konungen. Med lite fitness kan du bli landets rättmätige kung eller drottning, men kom ihåg: varje gärning har en konsekvens...



4 EA Sports MMA

Plattform PS3 / Xbox 360

Tanken är att ge spel som UFC 2010: Undisputed en rejäl utmaning. I EA Sports MMA ska mixed martial arts-fantasten få sitt lystmäte i såväl ringar som burar och allt är inramat av ett samarbete med mixed martial arts-organisationen Strikeforce. Spelupplägget lånar inslag från Fight Night och du kommer att kunna tränas av legender inom sporten såsom Bas Rutten och Ceasar Gracie.



5 Enslaved

Plattform PS3 / Xbox 360

Heavenly Sword-utvecklarna och utgivaren Namco storsatsar med kommande Enslaved, som ska bli en storsäljare i klass med Halo eller Gran Turismo enligt företagen själva. Hur det blir med den saken är svårt att säga men visst har spelet klar potential. Vi snackar enorma omgivningar i en övergiven värld och en fulcool apliknande huvudperson att röja runt med.

02 MÅNADER BORT

Julhandeln 2010 kommer bli en mycket dyr sådan



1 Need for Speed: Hot Pursuit

Plattform Playstation 3 / Xbox 360

Vinden i håret och polisen i backspeglarna, Need for Speed: Hot Pursuit är lite av en våt dröm här på redaktionen. Det är återigen dags för hänsynslösa biljakter på breda amerikanska motorvägar och EA har låtit Criterion's Burnout-team ta över utvecklingen för att se till att det ska bli precis sådär ilsababt att ögonen tåras och nästan sprängs när man blåser fram. Med polisbilar, helikoptrar och betongsugor kan det nog inte bli annat än fantastiskt att återigen få leka tjuv och polis. Med ett onlinesystem som dessutom sporrar dig att överträffa dina kompisar ska det bli ett nöje att fly från lagen i en Lamborghini Reventon.



2 Dance Central

Plattform Xbox 360

I somras provspelade vårt GRTV-team Dance Central på E3-mässan och kom hem helt lyriska. Och förra månaden hälsade redaktör Jonas Elfving på hos Harmonix för en spelstund och blev lika förjust även han. Dance Central lär dig freestyle-dansa och ser ut att bli lika svettigt som underhållande och det absolut största skälet att skaffa Microsofts rörelsekänsliga Kinect-kamera i november.



3 Call of Duty: Black Ops

Plattform PC / PS3 / Xbox 360

Med Infinity Ward ur vägen är det Treyarch som kommer vara den huvudsakliga Call of Duty-studion. Och man är rysligt revanschsnuga efter halvbleka World at War. I Call of Duty: Black Ops får vi skjuta oss igenom flera av kalla krigets större väpnade konflikter i vad som ser ut att bli ett lika fett som ursnyggt actionepos.



4 Gran Turismo 5

Plattform Playstation 3

Polyphonys evighetsprojekt är äntligen här, snart. Vi har väntat länge och förhoppningarna är höga. Det faktum att vi får ta kontroll över bilar från de flesta tillverkare är såklart i fokus, men vi är ytterst nyfikna på vad Polyphony har gjort med licensen till Nascar och WRC. Vackert, genomarbetat och fullsmockat med racing är Gran Turismo spelet som enligt Sony ska definiera hela racinggenren.



5 Donkey Kong Country Returns

Plattform Wii

Att en av Nintendos mest älskade maskotar i över ett decennium förpassats till party- och musikspelsscenen är för oss helt obegripligt. Så när Kongen över alla här återvänder till sin forna plattformskarriär komplett med bananer, piratkokodiler, Retro Studios, co-op och rullande tunnor. Ja, då går det inte att sätta ord på vår upphetsning.

05 MÅNADER BORT

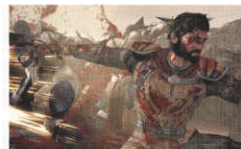
Våren 2011 går i actionspelens förtecken



1 Bulletstorm

Plattform PC / PS3 / Xbox 360

I februari kommer spelet som får stridigheterna i Gears of War och Killzone att framstå som kuddkrig. I Bulletstorm (utvecklat av studion bakom Painkiller-spelen) är det råror av sällan skådat slag som står på meny och utgivaren Epic lade tidigt 2009 in en fet beställning på bland annat explosioner, blytungta vapen, sadistiska närstridsattacker och ursnygg grafik i vad som tycks bli ett måste för alla actionentusiaster. På E3-mässan tidigare i somras njöt vi av att skjuta fiender i kraniet för att sedan piska dem med svinfräckt lasersnöre för att slutligen svinga dem i luften och sparka dem på volley med överdimensionerade militärkängor. Dunderhårt.



2 Dragon Age II

Plattform PC / PS3 / Xbox 360

Istället för att ha en egenskapad figur träder vi i Dragon Age II in i rollen som den färdigkomponerade Hawke, en man (eller kvinna) som på något sätt överlevde darkspawn-attacken på byn Lothering i föregångaren. Vi kommer att följa Hawkes flykt och hans fortsatta liv tio år framåt. Storslaget är bara förnamnet, och nästa år kan inte komma fort nog.



3 Marvel vs Capcom 3: Fate of Two Worlds

Plattform PS3 / Xbox 360

Med tanke på hur usla Marvel-hjältarnas spel brukar vara är Capcoms storsatsning ytterst efterlängad. Äntligen får Iron Man, Hulk och Spider-Man visa hur coola de är och dessutom slå in ansiktet på klassiska Capcom-hjältar som Ryu, Dante och Chris Redfield. Allt talar för en modern fightingklassiker som håller i tio år till.



4 Ghost Recon: Future Soldier

Plattform PC / PS3 / Xbox 360

I det femte Ghost Recon-spelet styr vi kosan mot framtiden och Mellanöstern, Nordeuropa och Asien där ett gäng ultranationallister sprider skräck och kulo. Som vanligt styr vi vårt fyramanna-team med god strategi och snabba reflexer. Bland nyheterna i Future Soldier hittar vi "optical camouflage" vilket gör Ghost-soldaterna osynliga.

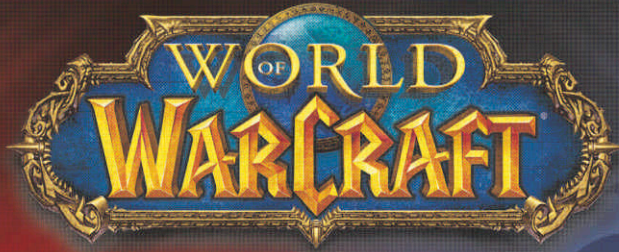


5 Deus Ex: Human Revolution

Plattform PC / PS3 / Xbox 360

Spelet som ska sätta ordet cyberpunk på allas läppar är ännu en bit bort. Vilket förstås bara gör att vi längtar ihjäl oss ännu mer. För Human Revolution ser på fullaste allvar ut som en värdig uppföljare till det fantastiska originalspelet. Här blandas tung action med hacking, smygande och social interaktion i en noir- och renässansdoppad värld av svart och guld.

CREATIVE



HÖR AZEROTH-VÄRLDEN SOM ALDRIG FÖRR!



SOUND BLASTER®
WORLD OF WARCRAFT®
HEADSET



SOUND BLASTER®
WORLD OF WARCRAFT®
WIRELESS HEADSET

Oumbärligt MMO Gaming Headset

Upplev ljuden från Azeroth som aldrig förr med Sound Blaster® World of Warcraft® Wireless Headset och Sound Blaster® World of Warcraft® Headset med allt det senaste inom ljudteknik och THX® TruStudio PC™. Överträffad realism tack vare oslagbar teknik för hörlurs- och spelljud. Visa vem du stöder med utbytbara headsetlinser som har olika symboler och 16 miljoner programmerbara färgillumineringsalternativ.

Sound
BLASTER

soundblaster.com/worldofwarcraft

Möt oss på facebook: www.facebook.com/SoundOfGaming

Tillgänglig på:

GameStop
power to the players™

MAX FPS SE

ONOFF

WEBHALLEN.COM

Blizzard.com

Creative.com

THX
TruStudio PC™



INFORMATION

Namn Agent 47 (Hitman)
 Längd 188 cm
 Vikt 90,2 kg
 Yrke Yrkesmördare
 Favoritmat Pasta Bolognese
 Specialitet Beställningsmord,
 förklädnad, pistolskytte
 Känd från Hitman: Codename
 47, Hitman: Blood Money

Profilen: AGENT 47

Även den mest kallblodiga mördarmaskinen har ett bultande hjärta. Det bevisar IO Interactives agent...

IO INTERACTIVES RENRAKADE HUVUDPERSON

Ur galenskap föds vishet och ur vishet föds makt. Det känns därför inte som en slump att danska spelstudios renrakade huvudfigur, Agent 47 klonades fram som ett topphemligt projekt i ett laboratorium som skulle ge sken av att vara en vårdanstalt för mentalt sjuka patienter.

Med en smaskig genpool sammansatt av förstklassigt DNA från fem före detta elitsoldater, numera högt intelligenta kriminella ledare, skulle Agent 47 bli den perfekta individen med överlägsen fysisk och mental styrka. Han skulle dessutom verka

utan att vara nedtyngd av ett mänskligt samvete. Man skulle kunna göra det enkelt för sig och presentera Agent 47 helt utan nyanser. Hur han från vaggan fostrades i att i det tysta mörda effektivt, hur hans kroniska obehagskänslor fick honom att mörda läkare på anstalten och hur han som vuxen lever sitt liv till synes helt utan känslor och ånger. Vi skulle kort sagt kunna presentera ett monster.

Men varje historia har sina nyanser av svart och vitt, också för en känslökall lönnmördare utan frisyra. Trots sin fostran i mördandets alla konster fanns det

spår av tillgivenhet i barndomen hos Agent 47. En förskräckt kanin hade flytt från ett laboratorium och den lille pojken som skulle bli Agent 47 tog den till sig, trots ogillandet från sina lärare och mentorer. Som vuxen blir en dunfjädrad kanariefågel en förtrogen vän. Men när Agent 47 är på väg att bli avslöjad tar han utan tvekan eftertanke livet av sin gällt kvittrande kamrat.

Så var det med de nyanserna. Agent 47 går till spelhistorien som en av de mest samvetslösa och kallblodigt brutala spelhjältarna någonsin.

TEMPO

Läs mer om härliga måsten i våra bloggar!

Essentiellt

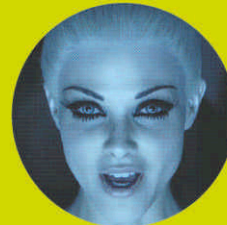
Kommande måsten i Gamereactor-världen
September - November 2010

1 Spela det här spelet

Super Mario Galaxy 2



Att äga en Wii och samtidigt inte äga Super Mario Galaxy 2 är ett spelbrott jämförbart med att spränga en domkyrka - eller åtminstone grova skattebrott. Spelet spöar precis allt plattformsgenren har att erbjuda idag och är det bästa till Wii, någonsin. Du och Mario springer, hoppar, simmar, flyger och går bokstavigen på små moln när du samlar de 120 stjärnorna, utspridda över sju världar. Dinosaurien Yoshi återvänder och använder sin meterlånga tunga för att mumsa färgglada fiender och svinga sig genom banorna. Precis som i en bra Pixar-film överöses du med nya händelser och den skimrande, färgglada designen gör rymdäventyret så mysigt att det känns i maggropen. Allra bäst blir det när du når Special World, en serie extra svåra banor där varje hopp måste tajmas extremt noggrant. Detta om något lär få dig att inse hur bra Super Mario Galaxy 2 fungerar för alla åldrar. Så, oavsett om du är en medelålders gamer eller för ung för att faktiskt kunna läsa detta - skaffa Super Mario Galaxy 2 på stort!



2 Kika på de här filmerna

I Spit on Your Grave, Tron Legacy & Red

I december är det äntligen dags. Tron är tillbaka - och det med besked. Disney har laddat på med gigantbudget, Jeff Bridges och en såhär på förhand lockande story som förhoppningsvis kan göra det kultförklarade 80-talsoriginalt rättvisa. Sam Flynn upptäcker en lönngång i farsan Kevin Flynn's gamla igenbommade arkadhall. Genom porten till en virtuell dimension återser Sam sin farsgubbe för första gången på 20 år. Tillsammans måste de nu kämpa mot den artificiella intelligens som pappa Kevin utvecklade för 20 år sedan.

En annan spännande höstrulle är nyversionen av skräckskräpet I Spit on Your Grave. Originalt (1978) uppmärksammades för sitt överdrivna grafiska våld, något som givetvis ökats på inför 2010-års upplaga. Utpetade ögon, utrivna tänder och avklippta familjejuveler är vad vi har att vänta. Det låter otäckt men ser väldigt lovande ut. Lovande är även långfilmen baserad på DC Comics serie-tidning Red. Bruce Willis spelar Frank Moses, pensionerad CIA-agent som hotas till livet av sin forna arbetsgivare - och därmed ger sig ut på explosiv mordturné.



3 Köp den här prylen

Golden Eye 007 Wii Gold Classic Controller Pro

Att vricka tungan på namnet är ingen konst. Golden Eye 007 Wii Gold Classic Controller Pro låter som en dålig TV-shop-produkt. Men det är egentligen en Nintendo 64-kitschig Wii-handkontroll som kommer att bundlas med den kommande nyversionen (till Wii) av det klassiska Rare-liret. Golden Eye 007 Wii Gold Classic Controller Pro är utrustad med ergonomiska vingar samt extra lång sladd (eftersom James Bond gillar långa sladdar). Den kommer att kosta 499,- att köpa löst, och blir såklart ett måste för alla Golden Gun-älskare.



4 Köp den här specialutgåvan

Rambo: Extended Cut

sammansatt 80-talshyllning proppad med överdrivet videovåld, ruttet renderat datorblod och en grådaskig Sly i Babben-frisyr. Rambo är bosatt i Burma, arbetar som kringdrivande omtämlare och har övergivit den blottade torso-stilen med lortiga t-tröjor och baggy pants. När ett gäng biståndsarbetare ber om båtskjuts till krigshärjade områden säger Rambo stopp, men ångrar sig sedan och hamnar mitt i ett pågående krig. Utrustad med samma gigantiska Hobbex-förskräkare som i föregångarna kastar han sig huvudstupa in i en konflikt där det krävs kaliber 50, atombomber och sprängpipor för att visa som bestämmer.

Om du är sugen på en längre version av en brutalbriljant våldsfantasi, är det Rambo: Extended Cut du ska köpa.

Visst, Rambo: Extended Cut är egentligen inte särskilt extended. Den innehåller ett par stycken lugnare scener som på ett par ställen i filmen lugnar ned tempot en gnutta samt ger filmen en större moralisk tyngd. Men ja, vem försöker vi egentligen lura här? Hur man än vänder och vrider på Stallones ultrablodiga dödsrulle är det knappast någon som köper den för att njuta av tankvärda budskap och högtravande moraliska förpliktelser. Rambo är Rambo, på gott och ont (mest gott). En halvskabbigt och samtidigt supercharmigt

5 Köp den här prylen

Sony STR-DH810

Är du en teknikfreak? Har du redan inhandlat en 3D-TV samt en Blu-ray-spelare som pallar med att skicka ut 3D-bild? Bra. Du är en bra bit på väg att förbättra dina spelupplevelser flera gånger om. Det du nu behöver är en hemmabioförstärkare som är utrustad med videoväxlare och inbyggt 3D-stöd. STR-DH810 är en sådan förstärkare, en väldigt billig sådan dessutom. DH810 erbjuder fyra stycken HDMI 1.4-ingångar med 3D-kompatibilitet. Förstärkaren stödjer åtta kanaler och skickar ut 100 watts strömstyrka till varje kanal. Vill man inte köra åtta stycken högtalare i sin biorrig går det alldeles utmärkt att bi-ampa fronthögtalarna och på så sätt fräsa på med lite extra kräm till surroundsystemets viktigaste högtalare. STR-DH800 klarar även av 1080p-uppskalning och massor av ljusmässig kontroll. Den blir din för ynka 4995 kronor.





6 Skaffa den här Ipod-dockan
Pioneer XW NAC-3

Oavsett vilka av de tre färgerna du väljer är det tydligt: Pioneer-dockan XW NAC-3 är en stilig sak. Den blå LCD-displayen harmoniserar fint med LED-knapparna och överlag är designen futuristiskt snygg. Denna Ipod-docka har plats för två iPhones eller iPods och laddar upp dessa medans de sitter i. Ljudkvaliteten är mycket god och även på höga volymer imponeras vi av fylldheten och kontrollen i musiken - för 4500 kronor får du mycket ljudanläggning för pengarna. Förutom MP3-lirandet finns fler spännande funktioner: näträdion är mycket smidig, USB-uttag för externa enheter likaså och du kan även strömma video till din TV via komposit. En frän grej är att du kan låta dockan blanda låtar mellan två iPods och korstona mellan dem. Perfekt om du har en dejt hemma och ni vill jämföra musiksmak...



7 Köp den här ratten

Logitech G27 Racing Wheel

I augustinumret av Gamereactor recenserade Petter Fanatecs Turbo-S-kringla, något som nästa månad kommer att följas upp av ett rigoröst test av Logitechs läderklädda motsvarighet. Logitech G27 Racing Wheel är byggd av metall och läder, erbjuder fantastiskt bra precision och marknadens bästa force feedback. Den blir din för 2999:- och är ett måste inför GT5...



9 Köp dessa BD:s

Brooklyns Finest, The Messenger & Entourage Season 6

Antoine Fuqua, regissören bakom Training Day, är tillbaka med sin första bra film sedan... Training Day, Glöm Shooter, glöm Tears of the Sun, King Arthur och The Call. Med Brooklyns Finest är Fuqua tillbaka där han briljerade; korruperade snutar, knark-affärer, misär dränkt i tunga skuggor och moraliskt förkastliga karaktärer. En annan höjdpunkt som släpps i dagarna är The Messenger. Laddat krigsdrama innehållande genialiskt manus och fantastiskt skådespeleri från både Ben Foster och Woody Harrelson (som Oscars-nominerades för sin roll). Ett annat måste är den sjätte säsongen av HBO:s grabbiga Entourage. Följ Vince, Ari, Drama, E och Turtle när de erövrar Hollywood. Entourage är bite size-TV när det är som allra bäst.

10 Köp den här prylen
Samsung UE55C9000



Det råder liksom ingen tvekan om att Samsungs svindyra 3D LED just nu är världens bästa 3D-skärm. Men ja, smakar det så kostar det. För en Samsung UE55C9000 får man punga ut med otroliga 48 995:- men för det får man en till synes perfekt fusion av enastående bildkvalitet och ultrafrän, minimalistisk design. Ramen är tillverkad i borstat aluminium och skärmens HDMI-ingångar sitter dolda i foten vilket gör att man enkelt kan gömma härvan på ett betydligt enklare sätt än med de flesta andra skärmar. Bildkvaliteten lämnar verkligen ingenting att önska då fantastisk skärpa kompletteras av grymt bra svärta, jämna färger och härligt följsam 3D. En riktigt bra skärm, helt enkelt.

8 Köp den här telefonen

Apple iPhone 4

Efter månader av rykten, är av väntan och flera veckors ivrigt obsessande över diverse smaskiga utannonseringsbilder är Iphone 4 äntligen här, och den imponerar. Iphone 4 är ingen liten minimal uppdatering som 3GS var i jämförelse med 3G-modellen. Istället har Apple valt att förändra såväl inändömet som designen och på så sätt kunnat optimera mängder av detaljer. Iphone är inte längre gjord av plast utan är nu betydligt mer robust byggd med aluminiumram och glas. Designen på Iphone 4 för tankarna till framförallt Leicas tidlösa retro-kameror och det är den geniale enkelheten som gör den så ohyggligt snygg.

Det allra bästa med Iphone 4 är dock varken designen, den



robusta byggkvaliteten eller den kraftigt förbättrade kameran. Nej, det är den nya IPS-skärmen som imponerar allra, allra mest. Skärmen, kallad Retina Display erbjuder en skyhögt upplösning innehållande 960 x 640 pixlar. Det ser helt enkelt perverst bra ut.



11 Köp den här prylen

Logitech Wireless Guitar Controller

Rokat sönder ännu en Guitar Hero-gitar? Kolla in Logitechs nya spelgura. Denna trådlösa, orangefärgade skönhet har både en behagligt tung känsla och en fräck design. Alla de grundläggande funktionerna är förstås inkluderade, men allt känns mer som en riktig gitarr. Strummern är väldigt exakt och betydligt tystare än de klickande originalen. Halsen är i äkta trä (lönn) och längst ned på den avskiljer metall banden. En lyxpörl, värdig den sanne soffrockern.



TOM CLANCY'S

H.A.W.X.2



Engage your target with extreme air combat manoeuvres



New features include take-off, silent UAV control, gunship attack, night missions and more



Jump straight into the action with 4 player story co-op or 8 player adversarial modes

IN STORES SEPTEMBER 3RD 2010
DEMO COMING SOON

www.hawxgame.com



F

800 förhandstittar www.gamereactor.se

Förhandstittar



Premiär FEB

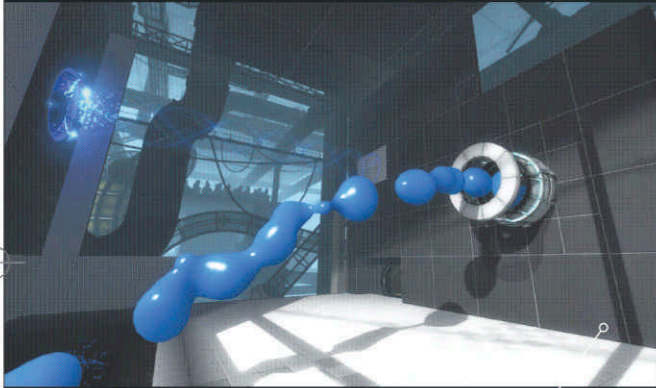
**Warhammer
40 000:
Space Marine**

Plattform **PC / PS3 / Xbox 360** Utvecklare Relic Entertainment Utgivare THQ Speltyp Action

RELIC HAR SPELAT Gears of War och kommit på att de ska göra en egen liknande variant med Warhammer 40K-tema. Äventyret kretsar kring en trupp Space Marines som måste sätta stopp för en enorm orch-attack på en viktig industriplanet som hotar att slå ut försörjningen av både vapen och rustningar. Det blir startskottet för ett fläsigt äventyr med massor av grymtande tjuvackar till karlar som ska förvandla lika grymtande orcher till grovmald köttfärs.

Relic har även inkluderat rollspelselement där man bygger upp sin figurs egenskaper under äventyrets gång för att öka speldjupet. Snugg och actionfylld tredjepersonsaction utlovas, liksom förvuxna space marine-rustningar och överdimensionerade vapen.

Jonas Mäki



OFFICE-FÖRFATTARE GUIDAR

Den hjälpsamma roboten Wheatlys stämma görs av ingen mindre än Stephen Merchant, polare till Ricky Gervais och skapare av humorserierna The Office och Extras. Merchants käck, brittiska och aningen nervösa skådespeleri passar väl in i Portal, tycker vi.

EN LIVLIGARE VÄRLD

Omgivningarna i Portal 2 är betydligt mer detaljerade och livfullare än i det första spelet. Grönska har tagit över vissa delar av Aperture Science och de olika geléerna lägger också en färgklick över hela härligheten. Enorma rör transporterar byggnadsmaterial bland gångarna och allt känns mer som något från en science fiction-film.

Premiär 9 FEB



Portal 2

Plattform **PC / Playstation 3 / Xbox 360** Utvecklare Valve Utgivare Valve Speltyp Pussel

"DET VAR VÄLDIGT LÄNGE SEDAN. Hur har du haft det? Jag tror att vi kan lägga våra meningsskiljaktigheter bakom oss. För vetenskapen. Ditt monster..." Äntligen är hon tillbaka! Den smått psykotiska kultdatorn Glados, som surar över mordet vi begick sist vi råkadess och

bråkades. I Portal 2 har Valve designat ännu fler diaboliska fysikpussel och klurande kring portaler och vi längtar enormt efter att utforska Aperture Science ännu en gång...

I Portal 2 axlar vi återigen rollen som den tystlåtna försökskaninen Chell, sömndrucken efter några hundra år i djupsömn. De en gång kliniska lokalerna ägda av Aperture Science har sett bättre dagar och överallt har natur och grönska tagit över omgivningarna med slingriga armar. Stället repareras dock febrilt av robotar och lasrar, Chell vaknar upp och råkar i sin tur väcka Glados, vars syntetiska röst guidade (och hånade) oss

genom det första Portal. Självklart måste vi ta oss an nya utmaningar igen och vägen framåt kantas av bevakningsvapen och djävulska fällor...

Lyckligtvis har vi tillgång till det essentiella portalgeväret som kan skapa in- och utgångar genom tak, golv och väggar. Pusslandet består i att ta sig genom olika testkammrar och brottas med gravitation och fysik. Som det första Portal lärde oss kan utmaningarna verkligen sätta pannan i djupa veck och nu lägger man dessutom till nya tillbehör och hinder i blandningen. Dragstrålar som transporterar föremål genom luften är en av dem; släng dig själv, en kub eller en



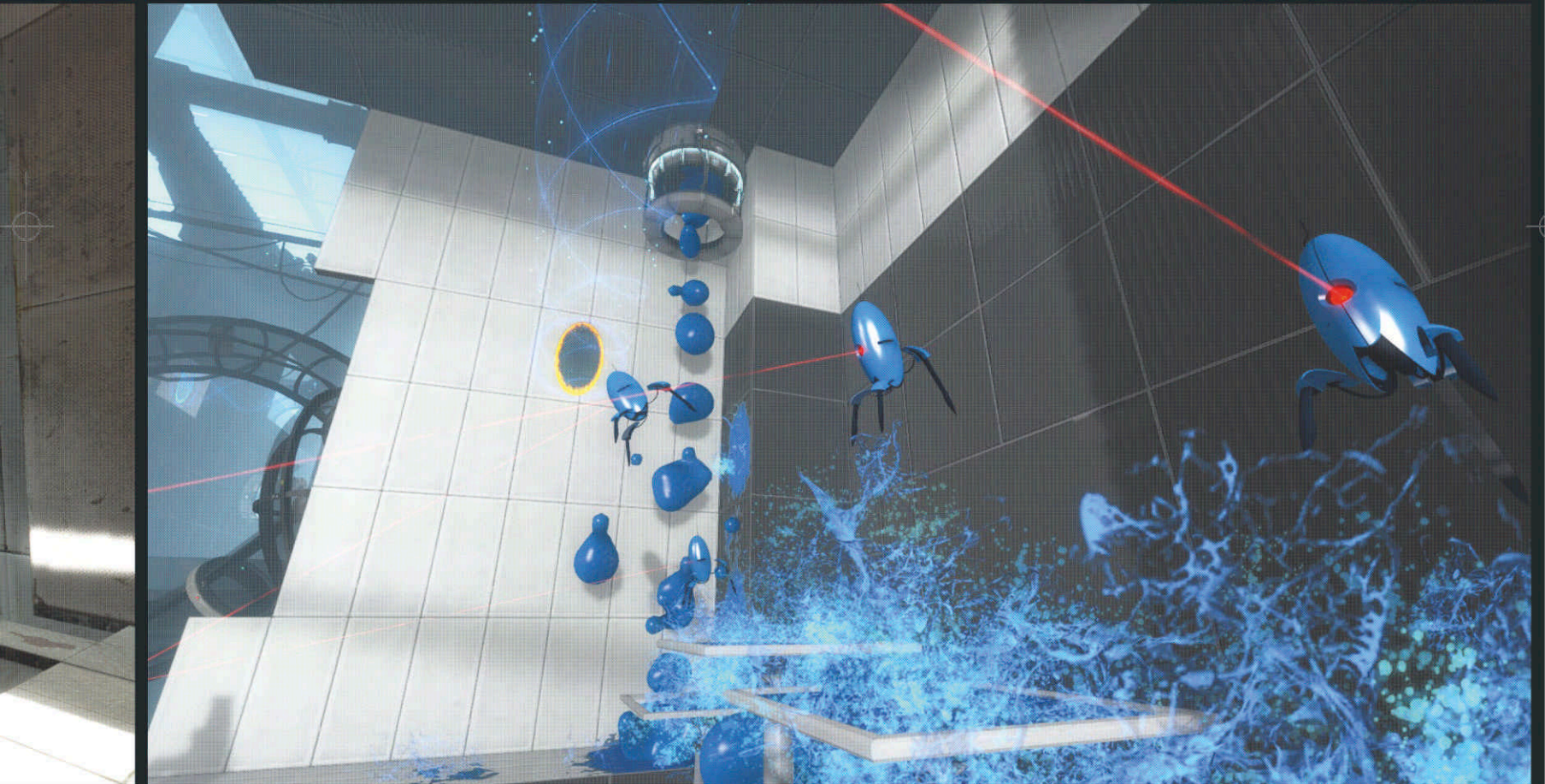
WRC 2010

Plattform PC / PS3 / Xbox 360 Utvecklare Milestone
Utgivare Black Bean Games Speltyp Racing

SNÖRA PÅ DIG RALLYSKORNA och spänn fempunktsbältet, nu blir det snart åka av i WRC, Black Bean Games återkomst till rallysporten. WRC kommer att erbjuda 13 olika länder med över 55 mil av krokiga skogsvägar. Ett fullmatat karriärläge där du klättrar från botten till toppen är inkluderat och Milestone har under den senaste veckan även utlovat kultklassiska grupp B-monster för nedladdning.

Några timmar med förhandsversionen har bevisat ett par viktiga saker; WRC 2010 är inget lättspelat racingflir och har egentligen ingenting gemensamt, rent spelmässigt, med Colin McRae-serien. Det är simulatordoftande och realistisk racing som erbjuds i WRC 2010 och bilfysiken känns såhär på förhand både riktigt bra och riktigt utmanande.

Jesper Karlsson



bevakningsrobot i dessa blå fält och de rör sig i strålens riktning. Här finns lasrar som ska riktas rätt, trampolin-plattorna "Aerial Faith Plates" som slungar dig i bågform genom luften och precisionsuppgifter som att hinna skapa en portal mitt i ett våghalsigt hopp.

Så har vi gelén. Ett praktiskt litet slem i olika former och färger som påverkar egenskaperna hos ytor och objekt. Håll lite Propulsion-gegga över golvet och Chell får en högre hastighet när hon springer över det. Att susa genom industrilokalerna ser både roligt och snyggt ut och en så skenbart enkel sak som att få rätt gelé till rätt plats kommer att bli en utmaning.

Portal 2 kommer roligt nog att inneålla ett co-op-läge där du och en (förhoppningsvis) klyftig polare samarbetar som två olika robotar: en modifierad

Ett praktiskt litet slem som påverkar egenskaperna hos olika ytor

"personality core" och ett stativmonterad kulspruta, vilka har slagit sig fria från forskningsföretagets klor. I co-op-läget ska vi få spela på delad skärm eller online och vi

ska få använda varsitt portal-gevär, något som bäddar för extra komplexa banor.

Portals resa från ett bonusspel i The Orange Box till något som står på egna fötter är härlig. Alla nyheter inför Portal 2 låter mycket lovande och vi är definitivt sugna på hur man utvecklat det kluriga konceptet. Stämningen är lika unik som god, storn verkar spännande och att spela ett förstapersonsspel där vi verkligen får stanna upp och gnugga geniknölarna hör inte till vanligheterna. Och vem vet, kanske Glados har lagt en ny sång till repertoaren...?

Jonas Elfving





BÅDE RING OCH BUR
EA Sports MMA innehåller tre olika regelverk och två olika typer av banor. Väljer man det amerikanska regelverket måste man slåss i en bur (som den som används i Strikeforce, till exempel) medan man med japanska regler kan välja mellan Dreams sexkantiga, vita bur eller vanliga boxningsringar.

FANTASTISKT FOTARBETE
Den enskilt största svagheten i UFC Undisputed 2010 är den stela och robotaktiga boxningen. Ironiskt nog är detta den delen av EA Sports MMA som känns allra bäst såhär på förhand. Animationerna är otroligt bra och fightstick-funktionen från Fight Night-spelen fungerar ypperligt.



DREAM + STRIKEFORCE
Eftersom UFC hotat med att sparka och svartlista alla deras fighters om de skulle skriva på för att vara med i EA Sports MMA har EA tvingats satsa enbart på fighters utanför UFC, däribland slagskampar från Strikeforce och japanska organisationen Dream.

Premiär 21 OKT

EA Sports MMA

Plattform **Playstation 3 / Xbox 360** Utvecklare EA
Utgivare EA Speltyp Sport

NÄR JAG I VÅRAS SATTE MIG ned en halvtimme tillsammans med åsiktsmaskinen och UFC-presidenten Dana White var han inte sen med att förklara varför han hatar EA så mycket som han gör. EA Sports tackade 2007 nej till att göra ett mixed martial arts-spel baserat på UFC:s fighters. EA tackade nej medan THQ tackade

ja och ett par år senare stod UFC Undisputed 2009 klart. Spelet saknade flera viktiga spellägen och led av en del relativt pinsamma irritationsmoment. Ändå sålde det i över fyra miljoner exemplar och Dana White kunde under vårt samtal luta sig tillbaka och i en dimma av frispråkig mallighet förbanna företaget som tackade nej till världens största mixed martial arts-organisation.

“Vet du vad, EA Sports är idioter. De kan dra åt helvete hela bunten”.

Dana White var övertygande rask i svaret på min fråga om EA Sports MMA skulle kunna mäta sig med UFC Undisputed 2010. Nej. Inte en chans. “EA Sports

kan hålla sig till ishockey” sade en märkbart irriterad UFC-president. Och nu står vi här; med ett nästan färdigt MMA-spel från EA Sports, från folket som gav oss Fight Night-spelen.

Jag vet inte om jag svalde Dana Whites argsinta ord eller bara tvekade när jag såg de första bilderna - men jag har varit skeptisk till EA Sports MMA ända sedan det utannonserades.

Efter cirka fyra timmar med förhandsversionen står det klar att denna skepsis var onödig. EA Sports MMA känns såhär på förhand som ett djupt, avancerat, utmanande och otroligt följligt fightingspel som ser ut



NÄR GREPPET SITTER
 Arm- och benläs styrs med hjälp av ren råstyrka när greppet väl sitter. Spelaren som låst armen (eller benet) knappar för brinnande livet på B (cirkel) medan motståndaren pepprar X (fyrcant).

TRÄNA INFÖR EN KARRIÄR
 Karriärläget i EA Sports MMA tar sin början hemma i Pancrase-legenden Bas Rutzens eget gym. Här drillas du i sportens alla delar inför din första amatörmatch. Lyckas du som amatör väntar en proffskarriär och till slut en chans på bället hos Dream eller Strikeforce.

SKAPLIG GRAFIK, INTE MER
 Vi är mer än en månad bort innan EA Sports MMA släpps och det kan fortfarande hända en del med framförallt grafiken. Som det är nu ser EAs spel en aning sämre ut rent grafiskt än UFC Undisputed 2010. Animationerna är mycket bättre däremot.



att kunna göra sporten mer rättvisa än THQ:s UFC Undisputed 2010.
 Det första som slår mig när jag drar igång min allra första match i EA Sports MMA är hur välanimerat det är. K1-mästaren Alistair Overeem rör sig precis som han gör i verkligheten och Pride-bödeln Fedor Emelianenko stryker mattan med fötterna likt den livsfarliga plattform han är. Glöm enstaka specialmoves från UFC-spelet, EA har fångat essensen av varje fighter i EA Sports MMA och samtliga rör sig mer naturligt, mer följsamt än i THQ:s spel. Det går att jobba sig in mot kroppen på sin motståndare, rulla, ducka, vagga. Så länge matchen

utspejar sig stående känns EA Sports MMA överlägset sin konkurrent. Även sprawl-delen är välgjord och det är mer tillfredsställande här än i UFC Undisputed 2010 att
Samtliga fighters rör sig mer följsamt, mer naturligt än i UFC 2010
 gå på nedtagning och verkligen lyckas. Samma gäller när man lyckas blockera en nedtagning för att sedan vända situationen till sin fördel. Det är istället nere på

mattan som vissa frågetecken uppstår. Att kämpa för position och jobba för att nå halvguard eller mount verkar nästan ske på ren chans då man endast trycker (upprepade gånger) på samma knapp. Samma sak gäller för motståndaren oavsett om man avser att trycka ifrån/resa sig upp eller låsa den andre fightern i sin guard. Här skulle jag vilja se att EA lägger till ett par funktioner och eliminerar det chansbaserade spelsystem som tycks gälla. Bättre blir det då man lyckas säkerställa en submission och automatiskt aktiverar Focus-mätaren. Mer om detta i nästa månads feta recension.
Petter Hegevall



Premiär 2 NOV

Gran Turismo 5

Plattform **Playstation 3** Utvecklare Polyphony Digital
Utgivare Sony Speltyp Racing

DET VAR EN NÄSTAN FÄRDIG version av Polyphonys snudd på osannolikt ambitiösa racingepos som visades upp under årets Gamescom-mässa. En stolt Yamauchi demonstrerade hur spelets B-Spec-läge fungerade och kunde även avslöja att Gran Turismo 5 innehåller go-kart-racing likväl som Japan GT, WRC och Nascar.

1044 bilmodeller, 61 stycken banor och otroliga mängder eftermarknadsprodukter erbjuds liksom fler turneringar, cuper och högtaktiga utmaningar än i något annat racingspel, någonsin. Synd bara att bilfysiken inte känns helt klockren, detta trots sex års utveckling. Bilarna hasar fram över körbanan och Polyphony verkar ha ignorerat realistisk däckfysik även den här gången. Sämst känns WRC-delen som fick mig att kråkas.

Jeaper Karlsson



PRESS START

G5

VANSINNIGT UTMANANDE

I Rock Band 3:s supersvåra Pro-läge spelar du faktiskt gitarr, bas och keyboard på riktigt. Ska du knäcka en låt som Dios "Rainbow in the Dark" får du förbereda dig på totalt nederlag eller en lång periods intensiv träning. Vi väntar oss massvis av skrytsamma Youtube-videos tiden efter att Rock Band 3 släppts...

Premiär 28 OKT

Rock Band 3

Plattform **Playstation 3 / Xbox 360 / Wii** Utvecklare Harmonix
Utgivare Harmonix Speltyp Musik

PÅ BAKSIDAN AV KARTONGEN till det första Guitar Hero stod det: "kiss your air guitar goodbye". Och det gjorde vi. 2006 tog vi farväl av rockposerade framför spegeln och hälsade en ny, fenomenal leksak välkommen till världen. Det var ett risktagande, ett "leap of faith" som Harmonix själva kallar det. Fyra år senare hoppar man

igen med Rock Band 3, som introducerar keyboard och en gitarr som är en... gitarr.

Harmonix enorma spelrum "Star Chamber" påminner om en inspelningsstudio. Gitarrställ fyllda av plastguror, ett metallskåp med ljudutrustning och en vägg prydd av pixlig popkonst. "Här hänger vi efter blöta fredagkvällar för att spela Rock Band 3," berättar Daniel Sussman. Harmonix-chefen pekar på den röda lädersoffan jag sitter i. "Vissa av oss spelar tills de däckar och sover sedan över här." Jag hoppas tyst att det är allt möbelen används till, varpå Rock Band 3 startas och stjäls min uppmärksamhet. "Break on Through (to the Other Side)"

ackompanjerar introsekvensen, ett läckert montage där ett band gör en takspelning mitt i natten. Låten ifråga blir en perfekt testruna för att pröva keyboarden, ett länge efterfrågat nyttillskott till genren. Tangenterna är breda, har bra motstånd och hela klaviaturet känns mer som ett instrument än ett speltillbehör. Här finns superlätta nivåer där jag bara behöver träffa vilken tangent som helst inom en färgzon. Därifrån kan man jobba sig upp till det realistiska Pro-läget, där såväl ackord som enskilda noter måste följas punkt till pricka.

I ett märkligt men onekligen patriotiskt ögonblick rullar sedan Roxettes "The Look" igång och där kryper



PremiärOKT

Fallout: New Vegas

Plattform PC/PS3/Xbox 360 Utvecklare Obsidian Entertainment Utgivare Bethesda Speltyp Rollspel

DU JOBBAR MED ATT eskortera karavaner över det karga ökenlandskapet. Rätt vad det är kommer någon fram till dig, skjuter dig i huvudet och pyser iväg med allt du äger innan du begravs levande. Efter att ha hittats av en trevlig stofil och åtnjutit en stunds konvalescens, är det dags att starta om.

Du beger dig ut i öknen och påbörjar en resa där du stöter på människor, småkryp och arga mutanter. Du får dessutom skjuta dessa till småflis samtidigt som du allierar dig med någon av spelets fraktioner. Syndigt leverne i New Vegas där det bjuds på köttslig lust, hasardspel och ett och annat smutsigt uppdrag - står också på menyn. Obsidian återvänder till Fallout samtidigt som Fallout återvänder till västra USA. Cirkeln är sluten och Fallout: New Vegas ser härligt läckert ut. **Jesper Karlsson**



ROCK N ROLL ONLINE

Rock Band 3 kommer också att ha en omfattande koppling till Rockband.com och andra sociala medier, berättar Harmonix för mig. Exakt hur det kommer att fungera är oklart, men gissningsvis handlar det om möjligheten att lägga upp filmade låtsessioner online. Du vill visa omvärlden hur Mercury egentligen borde ha sjungit "Bohemian Rhapsody"?

SKAPA DIN EGEN ROCKER

För den som verkligen vill skapa en bandmedlem i sin egen avbild, eller varför inte som ett furiöst fantasifoster, är den nya karaktärseditorn en god nyhet. Nu får vi betydligt fler möjligheter att ändra på till exempel ansiktet i detalj. Stormäst eller långörad? Goth eller rock? Du bestämmer.



den klassiska bandkänslan fram. Med undantag för (luft)trummisen får alla bandmedlemmar sticka ut, både i öppningsriffet, synth-partierna och stämsången. Detta är inte en låt jag hade slagit igång på min Ipod, men som låtsasbandupplevelse kan den komma att bli en favorit.

Låtlistan är för övrigt något Harmonix är mycket stolta över och många hos utvecklaren anser att det är den bästa man fått till hittills. Saltnypor till trots, när allt från The Cure, Tokio Hotel, Dio och Ozzy, David Bowie och Him finns med känns det faktiskt helgjutet. Dessutom får vi ju tillgång till de cirka 2000

nedladdningsbara låtarna som väntar online. Ett hyggligt bibliotek, minst sagt.

Trummisarna får en extra cymbal att leka med och i

Gränserna mellan musikspel och riktig musik bleknar ännu mer

Pro-läget måste alla dessa prickas för att vi ska få godkänt. Gitarrgudar får två (smått galna) instrument att välja bland, en med 102 plastknappar och en riktig,

sexsträngad Fender Squier Stratocaster som kan kopplas till en vanlig förstärkare. Gamla instrument från våra tidigare musikspel ska kunna användas till allt utom Pro-läget.

Gränserna mellan musikspel och riktig musik tycks alltså blekna ännu mer och det är (återigen) Harmonix som håller i suddgummit. Efter att ha testat Rock Band 3 undrar jag om det fortfarande är ett "leap of faith" man står inför. Jag skulle snarare kalla det en stage dive. Publiken står ju redan där, uppjagad av tidigare framgångar, och sträcker ut armarna.

Jonas Elfving



Golden Eye 007

Plattform **Wii** Speltyp Action Premiär 2 November

Äntligen! I höst är Golden Eye tillbaka i en remake av det klassiska Nintendo 64-äventyret. Daniel Craig kommer spela huvudrollen istället för Pierce Brosnan, men i övrigt är allt som vi minns det. 25 vapen kommer att finnas tillgängliga, komplett med multiplayer-stöd för upp till åtta personer online.



Fight Night Champion

Plattform **PS3 / Xbox 360** Speltyp Sport Premiär 2011

Med Fight Night Champion vill EA göra boxningsserien mörkare och smutsigare än tidigare. Cirka 65 boxers finns att välja bland och med nya funktionen "Full Spectrum Punch Control" levererar vi mer rungande käftsmällar än någonsin. Allt ska bli mer lättillgängligt och onlinedelen ska få en makeover.



Ghost Recon: Future Soldier

Plattform **PC / PS3 / Xbox 360** Speltyp Action Premiär 2011

Utrustad med verklighetsbaserad teknik är framtidens soldat både osynlig och utrustad med en raketkastare på ryggen. Vi får testa livet som amerikansk supersoldat, rysk livvakt och norsk frihetskämpa låter helt klart varierat och lockande. Att det dessutom är vrålsnygt gör inte saken sämre.



Kingdoms of Amalur: Reckoning

Plattform **PC / PS3 / Xbox 360** Speltyp Rollspel Premiär 2011

På Ken Rolstons digra meritlista kan vi läsa att karln varit designer för Elder Scrolls III: Morrowind och lead designer för uppföljaren Oblivion. Nu har han hoppat av Bethesda för att göra en helt ny rollspelsserie kallad Kingdoms of Amalur. Räkna med episka fantasy-äventyr och oöverträffad frihet.



Mario Sports Mix

Plattform **Wii** Speltyp Sport/party Premiär 2011

Mario fläskar på med fyra sporter på samma skiva. Resultatet kan bli allt från världens grymmaste partysportspel till ett rejält magplask. Allt hänger på om sportgrenarna håller samma höga kvalitet som Marios fotbollspel och tennis spel eller lika låg standard som Marios olympiska sportspel.



NBA Elite 11

Plattform **PS3 / Xbox 360** Speltyp Sport Premiär 28 oktober

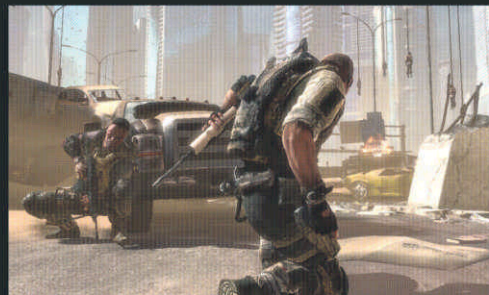
NBA Live-serien är nedlagd och istället nystartar EA med NBA Elite 11. Spelsystemet är helt omskrivet och nu kommer man styra sin basketspelares händer för att kunna passa och skjuta exakt som man tänkt sig. Flera andra stora nyheter utlovas, plus att PSN/Live Arcade-spelet NBA Jam ska ingå vid köp.



Wii Party

Plattform **Wii** Speltyp Party Premiär Oktober

För fans av Mario Partys virtuella brädspelsmys är Wii Party något att hålla utkik efter. Du och dina vänner flyttar omkring Mii-figurer på ett bräde och tävlar i en drös minispel. Skjut konservburkar, sortera frukt, rädda Miis med helikopter bland mycket annat. Och häna motståndarna, förstås.



Spec Ops: The Line

Plattform **PC / PS3 / Xbox 360** Speltyp Action Premiär 2011

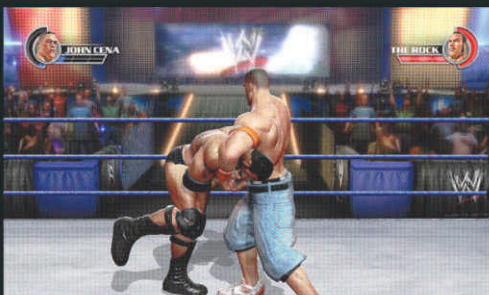
Spec Ops-serien har haft huvudet i sand i nio år nu och i kommande Spec Ops: The Line står just sandstormar och Dubai-öken i fokus. Som kapten Martin Walker styr du ditt soldat-team genom förrädiskt skiftande och tuff terräng och knäpper skjutglada fiender i jakt på en försvunnen överste.



James Bond 007: Blood Stone

Plattform **PC / PS3 / Xbox 360** Speltyp Action Premiär November

Activision fyller upp tomrummet mellan Bond-filmerna med egna äventyret Blood Stone. Där vankas äventyr över flera världsdelar med massor av bilkörning, stealth och hederligt rådj. Alla personer från senaste Bond-filmen kommer även att repriser sina respektive roller, för genuin Bond-känsla.



WWE All-Stars

Plattform **PS3 / Xbox 360** Speltyp Fighting Premiär Mars 2011

Med WWE All-Stars siktar THQ på att göra wrestling mer tillgängligt för icke invigda spelare. Brottarna är större, smidigare och våghalsigare än någonsin för, samt att det både ska vara mer arkadbetonat och lättspelat. Dessutom finns en hel del 80-tals legender med så gamla fans ska känna igen sig.



DC Universe Online

Plattform **PC / Playstation 3** Speltyp Onlinerollspel Premiär Nov

Dags att styra kosan mot Metropolis, Gotham City eller andra tätorter där hjältar i trikåer är en vanlig syn. I DC Universe Online får du skapa din egen superhjälte, välja en ond eller god väg och utföra uppdrag online. Spelet ska bli mer interaktivt än andra onlinerollspel, lovar skaparna Sony.



Dragon Age 2

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

I uppföljaren till strålände rollspelet Dragon Age: Origins spelar vi som människan Hawke, en härdad flyktig från Lothering med maktambitioner. Bioware lovar oss ett nytt konversationsystem och ett förfinat stridsläge med mer action (om man så vill). Bättre grafik än i ettan behövs, och det utlovas också.

TRUTH IS THE FIRST CASUALTY OF WAR

**“BANBRYTANDE STRATEGISPEL TAR GENREN TILL NYA HÖJDER”
-AFTONBLADET-**

Combine deceptive strategies to conquer the battleground



Quickly zoom from the tactics board right down to individual units



Outwit online adversaries in multiplayer and co-op modes



RUSE™

DON'T BELIEVE WHAT YOU SEE

WWW.RUSEGAME.COM

PC DVD ROM

XBOX 360

XBOX LIVE

PS3

IRISZOOM ENGINE

STEAMWORKS

16
www.pegi.info

U play enabled
www.uplay.com

© 2010 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. R.U.S.E., IRISZOOM, Ubisoft, Ubi.com, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Developed By Eugen Systems. Uplay Scaleform Gfx © 2010 Scaleform Corporation. "X", "PlayStation", "PS3" and "X" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. Notice: Product offered subject to your acceptance of the Steam Subscriber Agreement (SSA). You must activate this product via the internet by registering for a Steam account and accepting the SSA. Please see <http://www.steampowered.com/agreement> to view the SSA prior to purchase. If you do not agree with the provisions of the SSA, you should return this game unopened to your retailer in accordance with their return policy. All rights reserved.
A PERMANENT INTERNET CONNECTION IS REQUIRED TO PLAY THE PC VERSION OF THE GAME.

EUGEN SYSTEMS

UBISOFT

HALO REACH



Kom ihåg de avgörande, legendariska striderna. Kom ihåg modet och självuppooffringen, trots överväldigande odds. Kom ihåg alla dem som gav oss en chans. **Kom ihåg Reach.**

Halo Reach. Nu börjar mänsklighetens sista desperata kamp. Spela som en medlem av Noble Team, en elitstyrka Spartanska supersoldater utsedd att försvara Planet Reach från utomjordningarna the Covenant. Till varje pris ska du skydda mänsklighetens största kvarvarande hemlighet... Jorden.

 XBOX 360.



KOMMER 14.09.10.

Gör dig redo för många nya omgivningar, karaktärer, vapen och fordon. Allt upplevt genom en ny, kraftfullare spelmotor. **Förbeställ redan nu och få en exklusiv upplåsningskod till det legendariska spelet Spartan Recon Helmet.** xbox.com/haloreach. xbox.com/haloreach

*Helmet blir tillgängligt på lanseringsdagen. Det tidsbegränsade erbjudandet gäller endast hos deltagande återförsäljare i Sverige, så länge lagret räcker. För mer info, se respektive återförsäljare. Bungie och Bungies logotyp är registrerade varumärken och används med tillstånd av Bungie LCC. Alla rättigheter reserverade.

BUNGIE

Microsoft
game studios

XBOX
LIVE

16
www.pegi.info

Jump in.





Bungies sista strid äger rum innan det första Halo-spelet och vi har satt betyg

HALO REACH

Plattform XBOX 360 Utvecklare BUNGIE Utgivare MICROSOFT Premiär UTE NU Antal spelare 1-16 Rek. Ålder 16

Jag flyger den futuristiska helikoptern Falcon mellan New Alexandrias kilometerhøga skyskraper när jag nås av anropet. En grupp UNSC-krigare har problem på en nattklubb. Jag gör helt om och sätter av för att assistera dem när plötsligt en skvadron fientliga skepp dyker upp bakom mig. Mina rotokamrater bemannar kulsprutorna och lyckas med nöd och näppe klara livhanken. Jag landar den rykande helikoptern på ett tak så högt upp att jag inte ens kan se marken och springer in i byggnaden för att assistera trupperna.

Till min förfaran ser jag att de terroriseras av Hunters, Halo-världens kanske jävligaste fiender. Och till råga på allt är de fyra stycken. Det blir en Halo-strid olik någon annan jag utkämpat där jag hoppar över bardiskar, river ned drinkglas på golvet och tömmer magasin efter magasin i de bepansrade jättarna, som besvarar elden med ett kraftfullt fyrverkeri. En discokula roterar i taket och skapar en märklig stämning av lika delar död och glamour. Det är



Grym multidöd

Firefight är tillbaka med matchmaking-funktioner och detaljerade inställningsmöjligheter. Banbyggarfunktionen Forge är också tillbaka, bättre än någonsin så vilken kläpare som helst ska kunna bygga egna multiplayer-banor. Race och Rally är också två lite otippade funktioner Bungie lagt till. Här handlar det alltså inte alls om att skjuta motståndarna, utan om att tävla med Mongoose genom att köra snabbast på tid.

nu tre år sedan Halo 3 släpptes och avslutade den historia som Bungie påbörjade i Halo: Combat Evolved. Covenanterna är nedkämpade, ringvärldarnas hemligheter avslöjade och luckorna i stornen fyllda. Hur går man vidare efter det? Genom att blicka bakåt såklart. Med Halo: Reach vrider Bungie klockan tillbaka till tiden då Covenanten fortfarande var mystiska och Master Chief bara var en mängden bland många likvärdiga Spartan-krigare.

Stornen kretsar kring planeten Reach, en av mänsklighetens viktigaste utposter fylld med militär industri och forskning. Men som vi kunde läsa redan i instruktionsboken till Halo: Combat Evolved för snart nio år sedan, är Reach dödsdömd. Covenanterna attackerade med en kraft som aldrig tidigare skådats, och Master Chief lyckades som enda Spartan-krigare undkomma och flydde till den numera klassiska ringvärlden Halo.

Du spelar som det senaste tillskottet i

Noble Team, en Spartan-trupp bestående av sex starka viljor med olika bakgrunder och färdigheter. Vi vet alltså på förhand att Reach kommer att gå under och att alla Spartaner är dödsdömda. Det gör Halo: Reach till en dyster,

**JAG VARKEN
VILL ELLER
KAN SLUTA
SPELA**

mörk och bitvis olustig historia om en kamp mot nästan löjligt dåliga odds. Men berättelsen innehåller även hjältemod och en okuvlig vilja att kämpa till sista blodsdroppen för att bevara mänskligheten.

Halo-serien är känd för sina många episka scener och utan att avslöja för mycket är de nu



Fox McCloud i Halo: Reach får man även chansen att ratta runt i en rymdfarkost och kriga i omloppsbanor runt planeten. Både spelkontroll och upplägg påminner en del om Star Fox och rymdsekvenserna är en av äventyrets roligare banor.



fler än någonsin. Covenanternas ofattbart kraftfulla attack har förvandlat Reachs redan spektakulära himmel till ett brinnande inferno. Som kontrast till detta syns ofta de olycksbådande silhuetterna av kilometerlånga Covenant-fregatter, som spyr ur sig förödande attacker medan hela svärmar av Banshees dominerar himlavalvet.

Medan tiden i ett rasande snabbt tempo rinner ifrån planeten Reach, kämpar jag tappert på med Noble Team som bara blir allt mer tilltufsats. Spelkontrollen är förstklassig precis som vanligt i Halo-serien, vilket kommer väl till pass i de intensiva striderna. Man får till fots kriga mot Covenant-skepp, slita deras tanks i stycken med bara händerna, kalla ner understöd från omloppsbanor och brottas med håriga Brutes. Man varken vill eller kan sluta spela och känner hela tiden på sig att Spartan-krigarna mycket väl vet vilket hårt öde som väntar dem, men att det inte bekommer dem det minsta.

Men hur maffig och pampig stornen än är i Halo-spelen, är det multiplayer som ger den stora livslängden. Halo 3 var multiplayer-perfektion på ett sätt som inga andra konsolspel ens kommer nära, givetvis en tuff egenskap att matcha. Eftersom Halo: Reach utspelas före Halo, har man försökt återvända till känslan i originalet. Det betyder i praktiken

att man slopat förmågan att ha dubbla vapen från Halo 2, tagit bort hjälpmedlen från Halo 3 och ratat de extra granatvarianterna från Halo 3: ODST samt alla klassiska bonusföremål på banorna. Kvar är ett mer avskalat flerspelarläge som känns mindre konstlat och mer intuitivt, där man nu redan innan matchen börjar får välja favoritvapen och en specialförmåga ur en lista om 3-5 alternativ (beroende på vad man spelar).

Själv fastnade jag snabbt för bubbelskölden och den klassiska pistolen från Halo. Den är brutalt stark och skölden kommer väl till pass eftersom den även skyddar mina lagkamrater när det krisar. Men det finns flera andra varianter, exempelvis hologram som kan lura fienden, jetpacks och möjligheten att sprinta. Bland flera grymma banor har Spire snabbt blivit en favorit, den har ett nästan löjligt högt torn i mitten från vilket man bokstavligen talat ser allt. Dit tar man sig antingen med hiss eller en så kallad "man cannon", men det finns även Banshees tillgängliga så man kan flyga upp, samt massor av andra fordon på marken. Inte



Grym teknik

Vapnen är tyngre, aggressivare och smalare med mer tryck än i tidigare delar. På samma sätt har grafiken gjorts om från grunden och Bungie har jobbat hårt på designen för att göra Reach till en trovärdig och varierad värld där ingen bana är den andra lik. Här finns frodig växtlighet, karga bergsområden, rymdskepp, avlägsna ruckel, nattbanor i träsk och mycket mer. Dessutom finns gott om olika djur och vanliga civila, vilket får Halo: Reach att kännas levande.

minst nya helikoptern Falcon.

Halo: Reach är Bungies avsked från Halo-serien. Och Bungie har velat leverera den bästa, mest omfattande och tyngsta Halo-upplevelsen någonsin som sitt farväl till serien de en gång skapade. Nu tar nystartade 343 Industries över utvecklingen av spelserien, men Bungie har lagt ribban så högt att när vi tänker tillbaka på Halo-serien om tio år tror jag att planeten Reachs olyckliga öde och de självupppoffrande krigarna i Noble Team kommer vara den mest minnesvärda.

★ Sammanfattningsvis:

Halo: Reach är bättre, längre, snyggare och mer innehållsrikt än någon annan del i Halo-serien. Bungies sista Halo-spel är också deras bästa.

Jonas Mäki

10/10

F1 2010

Utvecklarna bakom Colin McRae: Dirt-spelen testas asfalten i Formel 1-cirkusen...



Plattform PC / PS3 / XBOX 360 Utvecklare CODEMASTERS Utgivare CODEMASTERS Premiär 30 SEPTEMBER Antal spelare 1-12 Rek. Ålder 3

Formel 1 är en av mina stora passioner, tillsammans med spel då. Det finns få saker som får mig att reagera lika starkt som ett lopp i racingens kungaklass. Under ett race är det inte helt ovanligt att jag pendlar mellan avgrundsdjup ilska och himmelsk eufori över vad som händer på banan. De senaste årens utbud av Formel 1-spel har dock varit svagt, Formula One Championship Edition till Playstation 3 var svagt och de sista Playstation 2-spelen som studio Liverpool pliktskyldigt spottade ur sig var lättglömda.

För ett och ett halvt år sedan kom så den magiska nyheten, Codemasters hade köpt upp licensen och nu skulle det bli andra bullar. Mina förväntningar har varit höga, med tanke på Codemasters erfarenhet gällande racingspel och med den fenomenala Ego-motorn som grund, kunde det egentligen inte bli annat än ett fantastiskt spel.

Huvudfokus i F1 2010 är såklart karriärläget. Här får du välja att spendera tre, fem eller sju



Finfin karriär

I Grand Prix-läget där du kan konstruera ett eget improviserat minimästerskap, eller bara köra individuella race kan du själv bestämma hur långt ett lopp ska vara. I karriärläget måste du dock som allra minst avverka 20 procent av ett lopp, vilket betyder att du måste in i depån för att byta däck. Karriärläget tvingar även spelaren att delta i en kort racehelg, vilket innebär träning, kval och race. Om man känner sig självsäker kan man skippa träningen och gå direkt på kvalet.

säsonger i Formel 1 och du börjar i ett av säsongens tre nya team, HRT, Lotus eller Virgin. Varje säsong ger teamet dig en uppgift som du ska klara av för att hamna i god dager och kunna avancera till nya team. Ju bättre du presterar, desto bättre blir du belönad. Inför varje lopp sätter teamet upp målsättningar för hur du bör prestera, beroende på tidigare bedrifter på banan.

Till en början tar man såklart en hel del stapplande steg. Olika banor fungerar olika bra med olika däck vid olika temperaturer. Sedan ska man få till bilens prestanda och anpassa det efter rådande omständigheter. Du kan justera varje inställning för sig, eller välja bland ett gäng förvalda inställningar som ger allt från maxfart utan downforce och vice versa. Det tar ett tag att få harmoni i körningen och att anpassa sig efter bilens karaktär, då det alltid är något som skiljer alla bilar åt. När man har rattat en Lotus en hel säsong och fått kämpa med svag downforce och bromssträckorna från

BILFYSIKEN ÄR ARKADAKTIG OCH ENKEL

helvetet, är det en helt annan upplevelse att testa en McLaren eller någon annan topp-bil, då dessa glider runt kurvorna likt en ål i en hink med vaselin.

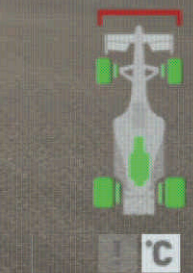
Väderomslag är inget ovanligt och det kan gå ganska snabbt från torrt till riktigt blött. Här gäller det att planera väl, personligen tog jag min första pole position när jag var den enda förare som hann sätta ett varv i torra förhållanden innan det började vråka ner. Även om man lyckas få pole position på kvalet, tenderar det i början att skilja en hel del mellan de olika

LAP 1/1

01:04.006

**Ta hand om din bil**

Det är viktigt att inte slarva med sin bil under tävlingarnas gång i F1 2010. Du måste ta hand om karran under loppet, om du stressar och varvar för hårt efter en kurva, tenderar motorn att bli överhettad och få sämre prestanda, om du istället accelererar och bromsar mjukt, får motorn bättre och du får lite mer effekt att leka med. Väljer man att köra med manuell växellåda gäller det att hela tiden växla en halv sekund innan varvstoppet slår in för att på så sätt inte tappa varv i motorn (vilket innebär att man tappar fart).



Fantastisk fart Fartkänslan i F1 2010 är verkligen enorm. Att med full gas trycka in sin bil in i och uppför Eau Rouge på SPA eller ta kurva åtta på Istanbul Park flat out, är en mäktig upplevelse.

bilarna när det väl kommer till avgörandet. I början skiljer det flera sekunder mellan toppbilarna och bottenskräpet och man får verkligen kämpa för sina positioner.

Att kalla F1 2010 för en simulator, som Codemasters har gjort, är dock lite väl magstarkt. Ska man vara helt uppriktigt handlar det mer om ett spel med en ganska tydlig arkadinriktning, men som även ger en hel del utmaning när man höjer svårighetsgraden. Utmaningen ska dock inte förväxlas med realism då till exempel R-Factor och Geoff

Crammonds gamla Grand Prix 4 gör ett betydligt bättre jobb på den biten. F1 2010 är ett lättillgängligt racingspel på samma sätt som Sonys Formula One Championship Edition. Fartkänslan är enorm och den ofta ganska förlåtande fysiken, kombinerat med återspolningsfunktionen resulterar i ett spel som absolut bör sorteras under arkadracing.

Dock finns det en del minus som är svåra att ignorera. För även om F1 2010 rent grafiskt absolut är godkänt, är det inte lika alls snyggt som Codemasters tidigare titlar (Colin McRae: Dirt 2 och Race Driver: Grid). Sen har vi det här med depåstoppen. Om man kvalar in i topp tio måste man använda samma däck vid race-start som under kvalet, problemet blir om resten av fältet har samma däck och går i depå samtidigt som dig. Jag har vid mer än ett tillfälle varit först in i depån med resten av bilarna i följe. Efter ett raskt depåstopp har jag dock vid flera tillfällen blivit stående i depån, för att teamet släpper förbi andra bilar. På riktigt finns ju en regel som dikterar när det är säkert att släppa

**Svårighetsgrad**

Det finns fyra olika svårighetsgrader i F1 2010. För varje svårighetsgrad introduceras fler och fler komponenter till spelet. På medium är skadesystemet väldigt förlåtande medan på expert, är det väldigt hänsynslöst vid kontakt, precis som på riktigt. Fordonsfysiken blir även den betydligt mer utmanande och du måste behandla bilen mycket snällare ju högre svårighetsgrad du spelar på. Du kan även skräddarsy vissa inställningar.

ut en bil i depårakan för att det inte ska bli kollision, men att stå i nästan 20 sekunder extra, bara för att jag kanske var lite långsam in i depån är helt vansinnigt. Det ska noteras att det inte händer varje gång, men det förekommer och det irriterar något enormt. Depåstrategi kan såklart läggas upp manuellt och det gäller att tänja lite på gränserna för vad däcken klarar av ibland.

Trots aningen blek grafik är F1 2010 otroligt roligt, innehållsrikt och utmanande. Jag gillar verkligen körkänslan och är glad över att Codemasters inte valde en mer simulatoraktig inriktning när det gäller bilfysiken.

★ Sammanfattningsvis:

Grym fartkänsla, massor av innehåll och beroendeframkallande karriärläge.

Jesper Karlsson

8/10

2:a En andra åsikt av Petter

Jag är ingen F1-snobbs som Jesper. Jag kan njuta av sporten i små doser men brukar för det mesta fnysa åt den brist på spänning som F1-cirkusen lider av. Jag hade, trots detta, verkligen hoppats att F1 2010 skulle kännas mer verklighetstroget än vad det gör då ekvationen Formel 1 och arkaddoftande ploj-racing inte fungerar för mig. Tillkommer gör trist grafik och avskalad presentation.

Sammanfattning:

Blekt försök från världens bästa Codemasters.

6/10



SPIDER-MAN: SHATTERED DIMENSIONS

Spider-Man drabbas av det värsta fall av personlighetsklyvning vi någonsin sett

Plattform PS3/WII/XBOX 360 Utvecklare BEENOX Utgivare ACTIVISION Premiär UTE NU Antal spelare 1 Rek. Ålder 16

Ett misslyckat ingripande från Spider-Man får en relik att gå i bitar, och med den krackelerar även verkligheten. Så förklarar Activision att *Shattered Dimensions* i själva verket inte bara är ett spel, utan fyra stycken spel (i ett) baserade på fyra olika Spider-Man-serier. Vi får äventyra i *Amazing Spider-Man*, använda Symbioten till att slåss i den något barnvänligare *Ultimate Spider-Man*, spela häftiga actionscener i futuristiska *Spider-Man 2099* samt smyga oss fram med en försiktigare spindel i *Spider-Man Noir*.

En klassisk Marvel-crossover om man så vill, och det är exakt så det känns. Activision har nämligen gjort ett stort nummer av att man denna gång inte tar hänsyn till filmerna utan baserar spelet helt på respektive serietidning. Här återfinns den sköna lekfullhet som en gång i tiden gjorde honom till tidernas populäraste superhjälte. Borta är det fria upplägget och de repetitiva banorna från de senaste årens Spider-Man-spel och istället har man satsat på slagsmål och linjära banor med sköna boss-fighters. Ganska precis som i licenspartyt *X-Men Origins: Wolverine*. Varje Spindelmann löser problem på sitt eget sätt, med olika varianter av pussel och utmaningar. Bäst gillar jag *Spider-Man 2099* (för övrigt en utmärkt serie) som har några riktigt spektakulära sekvenser där man bland annat ska jaga framtidens variant av Hobgoblin nedför höga skyskrapor



Skurkskrik För variationens skull har man valt att ta med lite ovanligare skurkar. Därför får man här puckla på taskmörtar som Mysterio, Hammerhead, Silvermane och Electro.

Spider-Man

Det var lagom till Spindelmannens 30 års-jubileum som *Spider-Man 2099* föddes. Där får Miguel O'Hara spindelknande krafter, vilket kom väl till pass i en ondskefull framtid. Kort därefter fick Marvel ekonomiska problem och serien lades ned. Numera syns Miguel och hans dräkt bara till i diverse gästspel, och *Shattered Dimensions* är hans första stora framträdande sedan 1996.

medan man undviker flygande trafik och delar ut käftsmällar.

Även *Spider-Man Noir* förtjänar att nämnas, då det dels har en helt annan grafikstil än övriga delar av spelet och dels presenterar oss för en ömtåligare hjälte som helst jobbar i det fördolda. *Noir*-banorna påminner om *Batman: Arkham Asylum*, vilket ju inte är det sämsta, och låter en slå ut skurkar från skuggorna, knyta fast dem mot väggar och slåss mot *Hammerhead* iförd tjugusaste kritstreckskostymen.

Medan det alltid är kul att dela ut superhjälestyck, är spelkontrollen i *Shattered Dimensions* inte riktigt så följsam som jag hade

hoppats på. Och i kombination med en kamera som inte alltid delar ens uppfattning om vad som är viktigt att visa (och inte) är det lätt att man missar en del stryksugna skurkar. Annars är det en fröjd att kampsporta sig fram och det

BORTA ÄR DE REPETITIVA BANORNA

finns mängder med utmaningar på varje bana att utföra så den som vill göra allt har åtskilliga timmars speltid framför sig.

★ Sammanfattningsvis:

Spider-Man har fortfarande lång väg kvar att gå innan hans äventyr når samma klass som *Batmans* eskapader i *Arkham Asylum*, men *Shattered Dimensions* är ändå det bästa *Spider-Man*-spelet på väldigt länge.

Jonas Mäki

7/10

Studion bakom Ninja Gaiden-spelen tolkar Nintendos prisjägarska

METROID: OTHER M

Plattform Wii Utvecklare PROJECT M/TECMO Utgivare NINTENDO Premiär UTE NU Antal spelare 1 Rek. Ålder 16



Metroid: Other M börjar inget vidare. Trots supersnygg filmsekvens inklusive en överdrivet slibbig moderhjärna känns Tecmos rymdäventyr som en parodi under de första minuterna. Samus pratar konstant, ser ut som ett spån från valfritt Dead or Alive-spel och mystiken kring galaxens fränaste prisjägarska är stendöd. Tecmo jobbar effektivt för att sticka hål på bubblan som alltid skyddat Samus egentliga personlighet från spelaren. Något som mycket väl hade kunnat bli bra, men i det här fallet bara förstör.

Jag har sedan grundskolan alltid älskat det faktum att jag aldrig riktigt vetat vem personen under rustningen egentligen är. Samus har alltid låtit handling föra hennes talan och Nintendos val att aldrig låta henne prata i onödan har varit uppskattat hos mig och andra fans världen över. Något som Tecmo bestämt sig för att förändra.

Samus och hennes töntiga kompisar pratar därför hela tiden. Dialogen doftar av ostig b-filmsaction och filmsekvenserna som renderats med spelets egen grafikmotor känns tramsiga.

Rent spelmässigt dock, är Metroid: Other M bra. Tecmo har blandat tvådimensionell action med tredimensionellt förstapersonsskjutande och mixen känns lyckad. Samus styrs enbart med Wii-fjärren (trevligt nog) precis som originalspelet eller Super Nintendo-äventyret. Kameran styrs automatiskt och skiftar mellan sidscrollande plattformsparty med snorgroa plasmastrålar till djupledshoppande och arenalikhande bossfigther. Vill man kan man när som helst byta perspektiv till förstapersonsvisy och precis som i Prime-spelen alltså se spelvärlden genom Samus grönskimrande visir. Tyvärr har Tecmo gjort så att man inte kan röra sig medan man kikar genom Samus egna ögon/visir, något som i slutändan gör perspektivet helt meningslöst.

Till skillnad från exempelvis Metroid Prime



Gammalt eller nytt? Metroid: Other M är ett fräscht och lite annorlunda Metroid-spel samtidigt som det lyckas vara retroflirtigt gammeldags. Tecmo har blandat tvådimensionellt action med tredimensionellt förstapersonsskjutande och mixen känns lyckad.



Moderhjärnan

Medan Metroid Prime-serien utspelade sig strax efter NES-originalet, äger Other M rum efter händelserna i Super Metroid. Other M börjar med en hiskeligt snygg, förendrad filmsekvens där Samus kämpar febrilt mot en slibbig moderhjärna. Tecmo bjuder fansen på en läckert animerad version av slutsekvensen i Super Metroid där Samus besegrar moderhjärnan och spränger planeten Zebes. Samus vaknar upp på ett av federationens slagskepp efter stridigheterna på Zebes. Kort därefter sluter hon upp med Galactic Federation för att undersöka en SOS-signal från ett strandsatt skepp.

eller Metroid Fusion finns det här nästan inga pussel alls utan mest temporaska eldstrider mot skräckodleliknande galaxkräk. Metroid: Other M känns betydligt lättare än exempelvis Metroid Prime och Super Metroid, och flera av banorna går som på räls. Och ja, tyvärr är det för kort. Alldeles för kort.

Jag spelade igenom hela Metroid: Other M på sex timmar vilket är knappt en tredjedel av tiden det tog att klara Metroid Prime. På så sätt, och med tanke på hur lättuggade själva actionmomenten känns blir Metroid: Other M lite av en aptitretare efter det där magnifika Metroid-mästerverket som jag väntat på sedan det första Metroid Prime.

* Sammanfattningsvis:

I slutändan är Metroid: Other M ett bra actionspel som tar Samus i en lite annan riktning. Actionpartierna är tempomässigt ultrasnabba och spelkontrollen är god men det finns en del irritationsmoment.

Petter Hegevall

7/10

KANE & LYNCH 2: DOG DAYS

Plattform PC / PS3 / X360 Utvecklare IO Utgivare SQUARE ENIX Premiär UTE NU Antal spelare 1-8 Rek. Ålder 18



Välj väg flitigt! Det finns åtskilliga alternativa vägar att skjuta sig fram igenom under äventyret i Dog Days.

Sedan det förra äventyret har Kane dragit sig tillbaka medan Lynch jobbar som lejd hejduk i Shanghai. Lynch har dock fått nys om ett bra gig som kommer ge dukigt med stålar, men han behöver lite assistans, och ringer därmed Kane, som behöver pengarna. Sagt och gjort, den dynamiska duon återförenas för att sätta hårt-mot-hårt mot glappkäftad triad-snobbe.

Det vore inte mycket till spel om inte allt gick åt skogen och bara en halvtimme in i Kane & Lynch 2: Dog Days är radarparet Shanghais mest efterlysta män. Det är en lika spännande som vuxen historia IO berättar, och som tveklöst är drivkraften som får mig att vilja spela vidare. Tyvärr är mycket av den bristande spelmekaniken från originalet kvar och covermekaniken fungerar dåligt i striderna.

Det leder till många onödiga dödsfall där

MULTIPLAYER DRAR UPP BETYGET TILL EN SEXA

man suttit till synes säkert, men kulorna ändå retligt tycks krökas runt hörn. Att spela co-op med en polare (helst online) är bästa sättet att bespara sig den värsta frustrationen. Lyckligtvis är multiplayer-komponenten desto bättre med flera varierade och smarta spelsätt. Undercover Cop heter det bästa där man ska råna en bank, där en i själva verket är polis, vilket leder till en situation där man inte kan lita på någon.

Nej, det vill sig inte riktigt för Kane och Lynch den här gången heller. Dog Days är ett något bättre spel än originalet, men det är endast multiplayer som räddar betyget.

* Sammanfattningsvis:

Dog Days är ett steg i rätt riktning, men själva spelmekaniken skulle behöva göras om från grunden för att IO ska kunna aspirera på några högre betyg.

Jonas Mäki

6/10

Jesper tog på sig sin barnsligaste min och lekte sig genom Toy Story 3

TOY STORY 3: THE VIDEO GAME

Plattform ALLA Utvecklare AVALANCHE PRODUCTIONS Utgivare DISNEY Premiär LITE NU Antal spelare 1-2 Rek. Ålder 3

I sina bästa stunder struntar Toy Story 3 helt i mål, resultat och story. På ett bra sätt - det är ju trots allt egenskaper som andra spel normalt sätt lägger mycket krut på. I stället talar spelet till barnet i oss alla och hittar en gyllene blandning mellan spel och lek. I sina värsta stunder blir upplevelsen dock det motsatta. Toy Story 3 är en mittemellan-titel.

Toy Story 3 består av två delar. En är till för ensamspelaren där våra kära leksaker Buzz, Woody och Jessie kämpar sig genom åtta olika banor, naturligtvis baserade på den aktuella biofilmen. Banorna varierar kraftigt, både i stil och i de uppgifter man beordras göra. Den första nivån kastar in Woody i hetluften där ett skenande tåg ska stoppas. En stund senare ersätts action och hastighet av olika pussel då vi måste ta oss genom Andys hus. Ibland stannar detta tempo dock av. "Hämta en person från en hylla, bär honom någon annanstans i rummet" ombeds vi och får sen nästan exakt samma uppdrag igen. Lagom roligt. Dessa uppgifter kan bara lösas endast på ett sätt och även om det finns en hjälpfunktion integrerad är den ofta värdelös. När Woody och Buzz skulle bogseras upp på ett bord fick jag problem och hjälpen berättade för mig konstant att dessa två herrar skulle upp på bordet. Jo tack, det hade jag räknat ut. Men hur?

Klagomålen kompenserades när jag upptäckte den andra delen av Toy Story 3, leklådan. Det är där det här spelet skiner, och där ditt inre barn längtar efter att leva. I Woodys western-inredda drömmstad får du leka med Andys leksaker. Staden är en öppen sandlåda, där du kan interagera med Woodys leksaksvärld. Det finns inga regler, inga måsten. Du kan luta dig tillbaka, släppa lös din barnslighet och bara njuta av sandlådan.



Olika specialiteter Woody och Buzz har olika specialförmågor. Woody kan använda sitt ryggsnöre för att svänga sig mellan avsatser, Buzz kan kasta fiender till tjottahejti.



Extra godis

Playstation 3-versionen av Toy Story 3 innehåller lite extra godis i form av exklusivt innehåll. Du kan till exempel spela som Emperor Zurg och ta del av dennes många, unika uppdrag. Som till exempel att jaga Buzz i en lillfärgad kärra bestyckad med trippelpipig superbössa. Toy Story 3 är också kompatibelt med Playstation Move, till vilken det ska släppas ett antal nedladdningsbara, exklusiva minispel.

Möjligheterna tycks vara oändliga. Vill du kappköra? Check. Vill du bygga hus? Check. Måla byggnader, söka efter guldmunt eller bara umgås och träffa andra leksaker? Check check check. Utbudet inbjuder till att utforska och till att experimentera.

Lyckligtvis får vi svenskt tal i Toy Story 3 och inte bara det: röstskådisarna är också riktigt bra och sätter någon slags standard för hur detta borde göras jämt. Tillsammans med leklådan gör detta förstas spelet extra lockande för yngre spelare. Eller bara för oss vuxna barn.

★ Sammanfattningsvis:

Glömmer vi en halvdassig single player-del är Toy Story 3 en härligt stimulerande lekplats för barn och vuxna barn. Man blir aldrig för gammal för att leka.

Jonas Elfving

7/10



BLUE DRAGON: AWAKENED SHADOW

Plattform DS Utvecklare MISTWALKER Utgivare NAMCO Premiär 24 SEPTEMBER Antal spelare 1 Rek. Ålder 10



Styr som du vill. Antingen styr du din rufshåriga hjälte med stylusen eller, "som vanligt folk", med styrkorset.

Ett år efter händelserna i Blue Dragon Plus får vi återigen besöka en värld där det är helt naturligt att ha en blå drake som skugga. I början av Awakened Shadow är dock dessa skuggor spårlöst försvunna, för alla utom vår huvudperson, en karaktär du själv får designa och namnge. Karaktärerna Shu, Kluge och Jiro sluter snabbt upp och vips har du har ett team stridslystna knattar till ditt förfogande.

När vår hjälte får möta kungen och skickas ut på ett uppdrag börjar ett ganska traditionellt japanskt rollspel med lite väl såvligt tempo. Jag uppskattar den frihet vi får av striderna, där vi kan röra oss fritt och sätta samman attacker för att tömma styggingarna på HP. De många mellansekvenserna och det linjära upplägget sätter dock kedjor på oss. Som de tidigare Blue Dragon-spelen blir jag aldrig direkt begeistrad av storyn och deja vu-känslan är

AWAKENED SHADOW HAR SINA STUNDER

ofta där. Här finns lite väl många dialog- och mellansekvenser och även om de sistnämnda är snyggt animerade önskar jag att samma arbete hade lagts på de rätt blaskiga städerna, fälten och grotterna vi oftast vilar ögonen på.

Jag kommer på mig själv med att längta efter ett DS-spel som Dragon Quest V som utklassar detta spel både grafiskt och spelmässigt.

★ Sammanfattningsvis:

Awakened Shadow har sina stunder och särskilt medryckande blir det i bossfighterna där jag tvingas vara både snabb och taktisk med mina skuggkrafter. Detta är dock inget rollspel som kommer att gå till historien.

Jonas Elfving

6/10



Visst Hawx 2 går att spela både i klassisk cockpit-vy och med kameran bakom planet. Oavsett vilket har du god sikt och om det behövs kan du också läsa perspektivet mot den fiende du jagar.

Förbättrade flygstrider i fransosernas framtidskrig

HAWX 2

Plattform PC / PS3 / XBOX 360 Utvecklare UBISOFT Utgivare UBISOFT Premiär UTE NU Antal spelare 1-8 Rek. Ålder 12

Hawx 2 är rejält förbättrat jämfört med den halvtrista föregångaren. En del uppdrag börjar på marken där jag får taxa ut till startbanan, vilket kan bli betydligt mer spännande än det låter när man samtidigt är under attack. Det ges också tillfälle att tanka i luften och landa, två beståndsdelar som saknades i ettan. Nu känns det mer som kompletta uppdrag och inte bara att jag spelar en luftstrid.

Fast luftstriderna är utmärkta. Borta är det halvautomatiska spårssystemet som ritade upp störiga anfallsrutter, utan det är den gamla skolan som gäller. Det är ofta intensiva strider med tjuotals av miljardfåglar i metall, och även om det är aningen orealistiskt så är det kul, och det är huvudsaken.

Variation är det också gott om. Mellan de mer traditionella flyguppgifterna ges det också möjlighet att sköta bombning, sitta i en kanon ombord på ett större plan för att täcka operationerna på marken, sköta spaning med hjälp av obemannade farkoster och annat högteknologiskt mums. Det gör att det inte känns tråkigt, men nog längtar jag allra mest till de rena dogfight-uppdragen. Tyvärr har inte Ubisoft Romania lärt sig en grundläggande speldesignregel. Eskortuppdrag är aldrig kul.

Eskortuppdrag är djävulens påfund. Dessa drar faktiskt ner betyget ett snäpp på grund av all obligatorisk frustration.

**ETT KLART
TREVLIKT
FLYGSPEL**

Men med bättre grafik, bra onlinestöd och en spännande handling blir Ubisofts uppföljare ett riktigt trevligt flygspel som lär hålla ett bra tag. Klart värt att kika närmare på.

★ Sammanfattningsvis:

Hawx 2 gör så gott som allting bättre än sin föregångare. Spelkontrollen är bättre liksom uppdragen, grafiken och presentationen.

Mikael Sundberg

7/10

PHANTASY STAR PORTABLE 2

Plattform PSP Utvecklare ALFA SYSTEM Utgivare SEGA Premiär UTE NU Antal spelare 1-4 Rek. Ålder 12



En lilahårig brutta står och dansar, en robot övar actionposer och en varulvs-liknande kille vinkar uppfordrande. De ser inte kloka ut, men sak samma. Under den kommande timmen kommer vi att utföra stordåd tillsammans.

Phantasy Star Portable 2 har det onlinestöd som föregångaren pinsamt nog saknade. På egen hand lyfter funktionen hela lret, för det går inte att hävda att solospelarens storyläge är särskilt bra. Däremot är det kalaskul att möta upp med tre andra spelare och tillsammans utforska spelvärlden.

Visst är offline-läget trist och nätverkskoden inte riktigt optimerad, men detta gör det som Phantasy Star Online var suveränt på; att locka fram den mest kompulsiva samlarfrenesi som kan drabba en gamer.

Sophie Warnie de Humelghem

7/10

LARA CROFT AND THE GUARDIAN OF LIGHT

Plattform PC / XBOX 360 Utvecklare CRYSTAL DYNAMICS Utgivare SQUARE ENIX Premiär UTE NU Antal spelare 1-2 Rek. Ålder 12



Vi vet inte vad Feministiskt Initiativ tycker om saken men i The Guardian of Light klarar sig inte Lara på egen hand, utan behöver hjälp av en riktig karl. Krigaren Totec och Lara har nämligen kompletterande förmågor så man ska vara beroende av varandra hela tiden.

Det leder till ett underhållande co-op-äventyr som stundtals känns mer Contra än Tomb Raider där man ska besegra både skelett och reptiler, skutta mellan plattformar och lösa mindre pussel. Spelkontrollen är mycket bra och här finns flera riktigt smarta utmaningar att lösa.

The Guardian of Light är i slutändan ett av de bästa nedladdningsbara spelen på länge och väl köpvärt trots prislappen på drygt 100 kronor.

Sophie Warnie de Humelghem

8/10

BLAZBLUE: CONTINUUM SHIFT

Plattform PS3 / X360 Utgivare ARC SYSTEMS Premiär 8 OKTOBER Antal spelare 1-2 Rek. Ålder 12



Fjölårets Blazblue: Calamity Trigger var underhållande, men ack så obalanserat trots förhållandevis få figurer. Därför känns Continuum Shift som en välkommen förbättring där spelsystemet stuvats om från grunden med både bättre balans samt nya attacker och fler figurer.

Bäst gillar jag Hazama som snabbt tar sig nära sina motståndare och levererar dödliga combos. Arc har även insett hur svårspelat Blazblue är och har därför gjort ett bra träningsläge som snabbt gör att man kommer igång som nybörjare. Även nätkoden är bra och det är sällan man ens märker att man spelar online. Fortfarande är det lite för få figurer men vill man ha ett komplement till Super Street Fighter IV rekommenderar jag varmt Blazblue: Continuum Shift.

Jonas Mäki

8/10

TOP GUN

Plattform PS3 Utvecklare PARAMOUNT DIGITAL ENTERTAINMENT Utgivare PARAMOUNT Premiär UTE NU Antal spelare 1-16 Rek. Ålder 12



Jag har försökt föreställa mig att mitt namn är Maverick, att mina tänder är Hollywood-typiskt kritvita och min frisyrlig gelédränkt pilotperfekt. Jag har gjort allt för att komma in i rätt stämning. Men ingenting hjälper.

Paramount Digital Entertainments sjaskiga PSN-spel baserat på 1980-ralsrullen med samma namn är nämligen skräp. Koncentrerat skräp. Upplägget är lika typiskt som uppdragsdesignen. I bästa Ace Combat-anda gäller det för spelaren att motta rassliga kommandon från en ivrig stab för att sedan utföra smutsgörot med polygonfattig F-14 Tomcat.

Spelkontrollen är bedräglig. Trög, bråkig och ett omedelbart irritationsmoment av enorma proportioner. Bättre blir det knappast av att grafiken (liksom ljudet) stinker. Gör dig själv en tjänst, undvik Top Gun och spara de 110 kronorna som det går lös på.

Petter Hegevall

2/10





NHL 11

Årets upplaga av NHL är en balanserad och följsam hockeyfest

Plattform PC / PS3 / XBOX 360 / Wii Utvecklare EA SPORTS Utgivare EA Premiär 11E NU Antal spelare 1-4 Rek. Ålder 16

Det krävs vanligtvis ganska mycket för att jag ska spendera tid med ett hockeyspel. NHL 94 var, då det begav sig, en klar favorit precis som gamla kultklassiska 8-bitarsspelet Ice Hockey. Utöver det hade jag väl egentligen inte fastnat för något av EA:s hockeyupplagor förrän 2008 års version. NHL 09 var ett av de bästa hockeyspelen på väldigt länge och precis som flera av redaktionens mer skridskofanatiska medlemmar spenderade jag mer tid på isen än någonsin tidigare.

Förbättringarna i fjolårets upplaga, NHL 10, var små. EA Canada hade slipat ytterligare

MER FANTASTISK ISHOCKEY SIGNERAT EA SPORTS

på passningssystemet, infört ett förstapersonsperspektiv i slagsmålen samt pillat lite på spelets tacklingar. Inför NHL 11 har en del saker tillkommit, men det mesta är sig likt. Den viktigaste förändringen är att tacklingarna inte längre är styrda efter varje av



Populärkultur

EA Sports bästsäljande NHL-serie har funnits sedan 1990 och firar därmed sitt 20-årsjubileum i och med NHL 11. Under den tiden har 19 stycken spel släppts och sålts i närmare 32 miljoner exemplar (sammanlagt). Förutom fina försäljningssiffror och höga betyg från spelpressen har NHL-serien även spelat en roll i flertalet Hollywood-filmer, inte minst i Kevin Smiths briljanta indie-klassiker Mallrats. I en av scenerna har Brodie lovat Rene att fixa frukosten men lyckats fastna framför NHL 94. Brodie berättar för Rene att frukosten är inställd eftersom han för tillfället leder över Vancouver med hela 12-2.

spelarens specifika tacklingsanimationer utan istället baserats på en nyutvecklad fysikmotor. Detta innebär att tacklingarna i NHL 11 både ser och känns mer realistiska ut och att plötsliga animationsavbrott förekommer i mindre utsträckning. Man kan nu även enklare bestämma om man ska tackla sin motspelare högt eller lågt vilket känns som en välkommen förbättring. En annan nyhet är att passningarna i NHL 11 nu baseras på när du släpper knappen snarare än när du trycker ned den. Detta gör att man, precis som i fallet med skotten, kan ladda upp dina pass eller bara hålla klubban bakåt en sekund innan du klappar iväg pucken till närmaste lagkamrat. Tekningarna är bättre också i NHL 11. Man kan nu välja i vilken stance man vill stå i och det går att trycka samt blockera motspelaren som man tekar mot.

Flytet i matcherna i NHL 11 är bättre än någonsin tidigare och det har vi givetvis det nya realtidsbaserade fysiksystemet att tacka för. Tacklingarna ser och känns bättre och spelarna rör sig mer verklighetstroget än tidigare. Tillsammans med hundratals olika lag, mängder av spellägen och bra grafik resulterar detta i ännu ett fantastiskt hockeyspel för EA:s del. NHL 2K-serien har verkligen hamnat på efterkälken de senaste åren. NHL 11 är mer dynamiskt och känns som ett mer slipat spel än konkurrenten NHL 2K11 såväl som fjolårets upplaga.

*Sammanfattningsvis:

Det tog EA Sports tre år att implementera fysiksystemet som de pratat om sedan 2008 och det märks definitivt skillnad. NHL 11 är en fröjd att spela och en utklassar enkelt konkurrenten NHL 2K11.

Jesper Karlsson

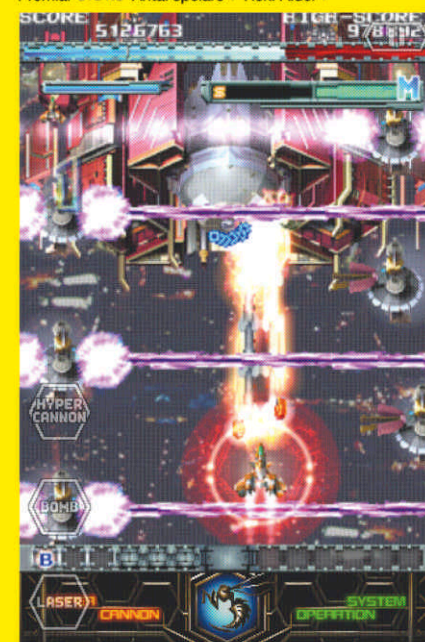
9/10



Teka med Heka Att teka i NHL 11 har blivit betydligt mer avancerat än i tidigare upplagor (om man vill). Styr handen, byt hand, blocka din motståndare eller tackla honom.

DODONPACHI RESURRECTION

Plattform IPHONE Utvecklare CAVE Utgivare CAVE
Premiär 11E NU Antal spelare 1 Rek. Ålder 7



Iphone 4 Dodonpachi fungerar enbart på 3GS, Iphone 4 eller Ipad. Testa också Caves liknande spel Espgaluda 2, som är nästan lika intensivt men mer överskådligt.

Dodonpachi är ett hardcore-spel, inte tu tal om saken. Men det har inte direkt gjorts mer tillgängligt av att kräva tillgång till en japansk arkadhall eller att betala dyra importpriser. Därför är Iphone-utgåvan så efterlängtd. För cirka femtiolappen får jag en komplett utgåva av Caves senaste mästerverk.

Efter en snabb uppvärmning på kanske tjugo sekunder brakar helvetet loss. För att förenkla spelkontrollen och ta bort onödiga knappar skjuter man automatiskt i Dodonpachi Resurrection. Därmed vråker mitt lilla rymdskepp ur sig konstant död, en megalaser som täcker en tredjedel av skärmen, på ett sätt som bryter som termodynamikens alla lagar. De flesta fienderna är döda innan de har hunnit in på skärmen, men likväl hinner de slå tillbaka. Hypnotiska mönster av färgade skott väller fram och kulhelvetet är ett faktum. Sen dyker en boss upp, i form av en hundrameters robottejt som förvandlar sig till ett rymdskepp, och tiudubblar arsenalen med vägg efter vägg av blinkande dödligheter.

Dodonpachi Resurrection lyckas med det som genren haft problem med tidigare. Det är tillräckligt lättspelat för att inte bara de inbitna arkadrävarna ska kunna känna sig underhållna, men det har också en rejäl utmaning för den som söker sånt. Att det nu finns tillgängligt direkt till en Iphone nära dig gör också att den gamla ursäkten att det är "bökigt att få tag på" inte längre duger. Du behöver lite "bullet hell" i ditt liv och Dodonpachi är bland det bästa som genren har att erbjuda. Vad väntar du på?

*Sammanfattningsvis:

Mer pixelröj än du någonsin trodde var möjligt, förpackat i ett lättillgängligt format perfekt för korta stunder av ös.

Mikael Sundberg

9/10



Ett rejält järnrör kan slå hela världen (och 925 659 323 zombies) med häpnad...

DEAD RISING 2

Plattform PC / PS3 / XBOX 360 Utvecklare BLUE CASTLE GAMES / CAPCOM Premiär 28 SEPTEMBER Antal spelare 1 Rek. Ålder 18

Jag jobbade på casino ett år. Bland heltäckningsmattor och ständiga pling från spelautomaterna vandrade jag omkring i röd uniform och kände mig allmänt odöd. På nattpassen började även gästerna visa zombiesymptom: apati när de spelade, aggressivitet när de förlorade. För mig fungerar Dead Rising 2 som retroaktiv företagsvård av högsta kvalitet.

Erfarenhet av slitiga serviceyrken är dock inget krav för att kunna känna en viss skamsen tillfredsställelse av att mosa drivor av zombies. Du är Chuck Greene, MC-frälst våghals, som blivit falskt anklagad för att ha släppt ut odöda i spelstaden Fortune City. Under tre dagar ska ditt namn rentväs, zombieskallar knackas och zombie-medicin till din dotter hittas.

Hanteringen av odöda utgår från ett safe house där du och några överlevande väntar på militär undsättning. Olika uppdrag skickar dig till Fortune Citys casinon och gallerior som förstas är infesterade av zombies. Precis allt kan användas som vapen och inom någon minut har jag redan hunnit vifta en slägga, klädhängare, ketchupflaska, jaktkniv och en elgitarr mot fienderna.

Assistans fås också av de överlevande som hittas lite varstans. Jag har mycket roligt när morska afroamerikanskan LaShawndra och bakfulla strippan Kristin ansluter sig till mig. De tjuvar alla på sitt sätt när vi nitar zombies och kaoset på skärmen är obetalbart - särskilt med



Min snickeboal

Lite överallt i Fortune City finns snickerbodar där Chuck kan kombinera olika föremål för att skapa extra effektiva vapen. Det första man stöter på är en enkel mix av ett basebollträ och en näve spik vilket med enkelhet huggar halvdussinet zombies åt gången. Riktigt roligt.

tanke på att Chuck just svidat om till bara hjärtmönstrade kalsonger.

Chucks TV-show "Terror is Reality" kan nås via huvudmenyn och här antrar du och upp till tre onlinemotståndare en zombieproppad arena, som tagen från American Gladiators. På vapenbestyckade motorcyklar och stora hamsterbollar rullar du omkring och ska slakta zombiehorderna. Ett lättamt och roligt spelläge med stor skadeglädje över kluvna monster och rammade vänner.

Dead Rising 2 kräver dock tålmod. Spelets största svaghet är att sparfunktionen (fortfarande) inte är tillfredställande, trots att man nu har mer än en sparfil att tillgå. Checkpoints existerar inte utan du måste hitta

en toalett för att spara din framfart. Kombinerat med nästan minuttunga laddningstider kan detta daskrav bli riktigt frustrerande.

BLUE CASTLE GAMES HAR VERKLIGEN GREPPAT KONCEPTET

Pallar du dessa prövningar väntar ett härligt humoristiskt, varierat och klafsigt zombiespel som dessutom har en finfin story och till och med en gnutta mänsklighet. Dead Rising 2 förfinar konceptet från föregångaren med bravur och nya utvecklaren Blue Castle Games har verkligen greppat konceptet. Förvänta dig ett casinobesök som inte gör dig pank, men som lär få dig att glömma vad klockan är...

*Sammanfattningsvis:

Capcom har proppat en glittrande casinovärld full med humor och huggvänligt dödkött. Självklart köp för dig som njöt av ettan.

Jonas Elfving

8/10



Chuck, inte Frank! Fotografen Frank West från det första Dead Rising finns inte kvar i tvåan.

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 köpvärda titlarna till varje format.



Sonys 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 2995 kr

Playstation 3 Slim är en både mindre och billigare version av den just nu mest kraftfulla konsolen på marknaden. Playstation 3 innehåller generationens dyraste och mest kraftfulla komponenter och har totalt åtta processorer (SPU), blixtnabb Blu-ray-spelare, inbyggd hårddisk på 120 gigabyte och ett kraftfullt grafikort från Nvidia. Sonys onlinetjänst Playstation Network har inte alla Xbox Lives finesser, men är helt gratis och innehåller bland webbläsare, musikvideotjänsten Vidzone samt onlinevärlden Home. Det går även att koppla ihop konsolen med PSP för flera smarta finesser, samt att man dessutom kan ladda ned klassiska PSOne-spel som Crash Bandicoot och Final Fantasy VII, för en billig penning.



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
1	Grand Theft Auto IV Rockstar bjuder på en rik, dynamisk och levande spelvärld i denna omedelbara actionklassiker!	Action	Take 2	10/10
2	Killzone 2 Förbered dig på det hårdaste, största och mest krävande TV-spelskriget någonsin i Guerrillas tvåa...	Action	Sony	10/10
3	Red Dead Redemption Det coolaste western-spelet någonsin är proppat med pistoldueller, lassokast och underbara karaktärer.	Action	Take 2	10/10
4	Little Big Planet Tänk dig ett plattformsspel där du själv bestämmer hur allt ska se ut och fungera. Det är Little Big Planet!	Plattform	Sony	10/10
5	Super Street Fighter IV En större och fetare version av fjolårets bästa slagsmål, med ett förbättrat onlineläge och mer variation.	Fighting	Capcom	9/10
6	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
7	Call of Duty 4: Modern Warfare Infinity Ward gjorde helt rätt som dumpade nazister, allierade och andra världskriget. Detta är brutalbra!	Action	Activision	9/10
8	God of War III Kratos bombastiska trea blev en orgie i mytologisk slakt, rå ilska och svulstiga bossfigurer.	Action	Sony	9/10
9	Half-Life 2: The Orange Box Valve bjuder på fem otroliga spel, till priset av ett, som bara måste upplevas av alla gamers.	Action	EA	9/10
10	Rock Band 2 Rock! Kryt slipsen runt huvudet och rocka så frisyren trillar av i Harmonix strålande uppföljare!	Musik	MTV Games	9/10
11	Race Driver: Grid Ta dig an världseliten i såväl drifting som touring car, street racing och canyon racing i Race Driver: Grid.	Racing	Codemasters	9/10
12	NHL 11 Stenhårt slagskott i högra krysset för EA då de visar klocken dominans med årets imponerande upplaga.	Sport	EA	9/10
13	Heavy Rain En ohyggligt spännande TV-spelsthriller med innovativ spelkontroll och utmärkta karaktärer...	Äventyr	Sony	9/10
14	Batman: Arkham Asylum DC Comics folkhäre läderpung krossar skallar och skiter i namnen när Rocksteady Studios briljerar!	Action	Eidos	9/10
15	Uncharted 2: Among Thieves Charmtrottlet Nathan Drake ger sig ut på skattjakt, igen, i Sonys popcorn-doftande matinépärla.	Action	Sony	8/10

Rekommendation: 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 spelbörse.

INHANDLA

F1 2010

CODEMASTERS / CODEMASTERS

Vad handlar det om: Teamet bakom Cold Winter är nu en stadig del av Codemasters (Dirt, Grid, Operation Flashpoint 2) och har under de senaste två åren jobbat stenhårt med en arkadaktig racingfest baserad på årets Formel 1-säsong. Här hittar F1-fanatikern allt från racingens kungaklass. **Bästa biten:** Fartkänslan i F1 2010 är hiskelig. Så hiskeligt underbar att det ibland känns lite som att resa i tiden. Kinderna pressas mot baksidan av halsen medan håret formas som en ordentlig strut rakt bakåt och fingrarna tappar fäste och börjar darra. Så snabbt är verkligen F1 2010. Vi lovar! **För dig som:** Älskar Jensen Button.



INHANDLA

NHL 11

EA SPORTS / EA

Vad handlar det om: Ishockey i vardagsrummsformat på alla högsta nivå. Du spelar i allt från Elitserien till kanadensiska hockeyligan och samlar särskilda hockeybilder i nya speläget Hockey Ultimate Team, för att snickra ihop det ultimata laget. NHL 11 är den bästa och mest kompletta hockeyupplevelsen (i spelform) hittills. **Bästa biten:** Den nya fysikmotorn gör NHL 11 ännu mer realistiskt än tidigare upplagor. I stället för förutsägbara animationer när vi knuffar motståndarna får vi se dem reagera utifrån situationen och rasa ihop med stil. Detta ger spelets tacklingar en ny dimension. **För dig som:** Föredrar digitala slagskott.



INHANDLA

INFAMOUS

SUCKER PUNCH / SONY

Vad handlar det om: Med elektriske superhjälten Cole sopar du rent noir-doftande spelstaden Empire City från patrisk när polisen står handfallna. Du klättrar på hus, utför massvis av heroiska uppdrag och spöar de tre gängen Reapers, Dustmen och First Sons på alla tänkbara sätt. **Bästa biten:** Att välja en genomd inriktning för din superhjärte är roligt på ett förbjudet sätt. Fnys åt gamla gubbar, kasta änkor från broar och nyttja uteliggare som mänskliga sköldar mot fiendens eld. Och skratta diaboliskt, förstås, medan du gör det. **För dig som:** Älskar supersnygga sandladespel med en superhjärteinriktning.



UNDVIK

NAUGHTY BEAR

A2M / 505 GAMES

Vad handlar det om: En psykotisk nallebjörn blir inte bjuden till ett födelsedagskalas, vänder ilskan utåt och vässar sin machete. Nallen tar ut sin hämnd genom att klubba ned, bränna och skjuta andra björnar på diverse sadistiska vis i ett bedrövligt dåligt actionspel utan något slags värde... alls. **Sämsta biten:** Den vidrigt vilseledande kameran, som precis som Naughty Bear själv verkar ha fått totalt psykbryt. Den håller aldrig koll på var du befinner dig och får dig att fastna i stughörn och bli öppet byte för andra världssugna nallar. Och detta är bara en av flera tekniska missar... **Välj istället:** God of War III. Äkta ilska.





Apple iPhone

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

Nr.	Speltitel	Betyg
1	Rolando 2	10/10
2	Real Racing	9/10
3	Doodle Jump	9/10
4	Dark Nebula Episode 2	8/10
5	GTA: Chinatown Wars	8/10

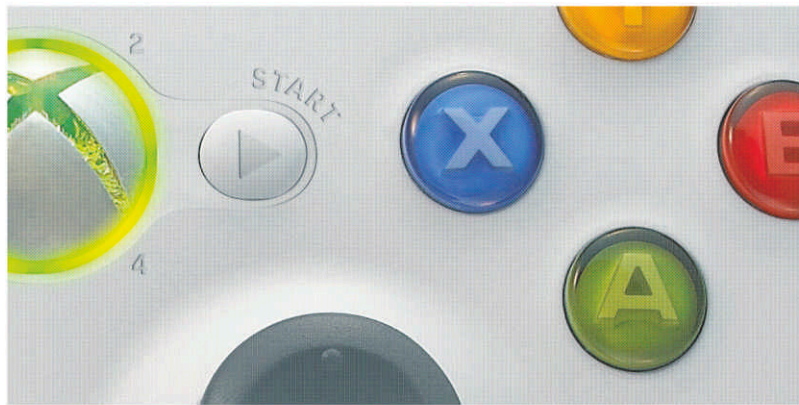
God prestanda, grym onlinetjänst och ett smidigt gränssnitt

Microsoft Xbox 360

Information

Tillverkare **MICROSOFT**
 Premiär **2 DEC 05**
 Media **DVD**
 Signal **HDMI**
 Vikt **3,2 kg**
 Mått **309x83x258**
 Pris **2595 kr**

Microsoft var först ut på marknaden i det som kallas "den nya generationen" med sin nya konsol i december 2005. Xbox 360 är precis som Playstation 3 ett riktigt kraftpaket med tre processor-kärnor (3,2 GHz) och ett grafikort från ATI. Trots att de flesta bedömare menar på att Playstation 3 är mer kraftfull än Xbox 360 har det inte visats hittills då utvecklarna haft lättare att hantera Microsofts maskin och krama ur prestanda ur den. Den välgjorda onlinetjänsten Xbox Live är ett annat starkt argument för Xbox 360. Till en början hade Microsoft enorma kvalitetsproblem med Xbox 360, men dessa problem är numera åtgärdade i senare modeller, som nu också alla har HDMI-utgång...



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
1	NY! Halo: Reach	Action	Microsoft	10/10
2	Grand Theft Auto IV	Action	Take 2	10/10
3	Half-Life 2: The Orange Box	Action	EA	10/10
4	Mass Effect 2	Rollspel	EA	10/10
5	Gears of War	Action	Microsoft	10/10
6	Red Dead Redemption	Action	Take 2	10/10
7	Street Fighter IV	Fighting	Capcom	10/10
8	NHL 10	Sport	EA	9/10
9	Bioshock	Action	Take Two	9/10
10	Halo Wars	Strategi	Microsoft	9/10
11	Rock Band 2	Musik	EA	9/10
12	Colin McRae: Dirt 2	Racing	Codemasters	9/10
13	Call of Duty: Modern Warfare 2	Action	Activision	9/10
14	Bayonetta	Action	Sega	9/10
15	NY! NHL 11	Sport	EA	9/10

Bemärkning: Köpguide är helt och hållet baserat på redaktionens gemensamma åsikter 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 spelställe.

INHANDLA

HALO: REACH

BUNGIE / MICROSOFT

Vad handlar det om: Bungie backar bandet och berättar historien innan det första Halo, om kriget på Reach som ledde till att Master Chief senare tog sin tillflykt till ringvärlden. Det är en mörk historia Bungie berättar, nästan utan hopp om en förlorad värld och om undergången för Spartan-krigarna.
Bästa biten: Att med ett 40-tal Warthogs bege sig mot Covenanternas fäste på Reach för att så snabbt som möjligt slå dem tillbaka. Det blir en sanslöst spektakulär strid med fordon som kraschar in i varandra, jättelika explosioner och brutala strider.
För dig som: Är sugen på att ta del av det bästa spelet till Xbox 360 just nu.



INHANDLA

DEAD RISING 2

CAPCOM / CAPCOM

Vad handlar det om: Motocross-marodören Chuck Greene blir falskt anklagad för att ha släppt ut 931 400 zombies i spel-Meckat Fortune City och har tre dagar på sig att rentvå sitt namn. Men mest av allt ägnar han tiden åt storslakt av dödkött-horden med hjälp av allt från brandyxor till roulettchjul.
Bästa biten: När vi bygger ihop kombi-vapnet Killer Bucket 2000 av en hink och en elborr och drar dödshjälm över en mordlysten zombie-dealer är det svårt att hålla sig från skratt av det splattriga men komiska våldet.
För dig som: Inte kan få nog av skrattrafframkallande varierat och färgstarkt zombiemos.

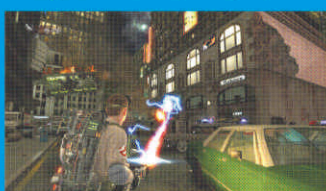


INHANDLA

GHOSTBUSTERS

TERMINAL REALITY / ATARI

Vad handlar det om: Den fränaste kvartetten spökgjägare som någonsin existerat anlitars en ny rekryt - dig - för att få bukt med gasar och marshmallows-monster som skrämmer vettet ur New York-bor. Fram med protongeväret, på med fäniga dräkten och korsa för Guds skull inte strålarna...
Bästa biten: Att lyssna på den sköna jargongen som Venkman, Stantz och de andra grabbarna tuggar fram mellan uppdragen gör mycket för helhetsupplevelsen. Alla originalskådisar har gjort rösterna och gör dem väldigt, väldigt, väldigt bra. Titelmusiken är inte dum den heller...
För dig som: Inte är skraj för några spöken.



INHANDLA

SECTION 8

TIMEGATE STUDIOS / SOUTH PEAK INTERACTIVE

Vad handlar det om: I ett astronomiskt klyschigt rymdäventyr är det arméns åttonde divisions uppgift att neutralisera stygga fiendefraktionen Arm of Orion. Vi gör futuristiska fallskärmshopp och spelar online i ett spel som lånar friskt från sina betydligt bättre storebrorsor Halo, Modern Warfare och Bad Company.
Sämsta biten: Den enormt ostiga storyn om Alex Corde är ett gigantiskt sömnpiller. Vi släpar oss mellan uppdragen på träkplaneten New Madrid och har ingen aning vad vi håller på med. Eller varför.
Välj istället: Battlefield: Bad Company 2 eller Call of Duty: Modern Warfare 2.





Nintendo DS

Information

Tillverkare Nintendo
 Premiär 11 mars 05
 Media Kassettkort
 Vikt 235 G
 Mått 149,85x29
 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

Nr.	Speltitel	Betyg
1	New Super Mario Bros.	9/10
2	Grand Theft Auto: Chinatown Wars	9/10
3	The Legend of Zelda: Phantom Hourglass	9/10
4	Phantasy Star 0	9/10
5	Professor Layton & Pandora's Box	9/10

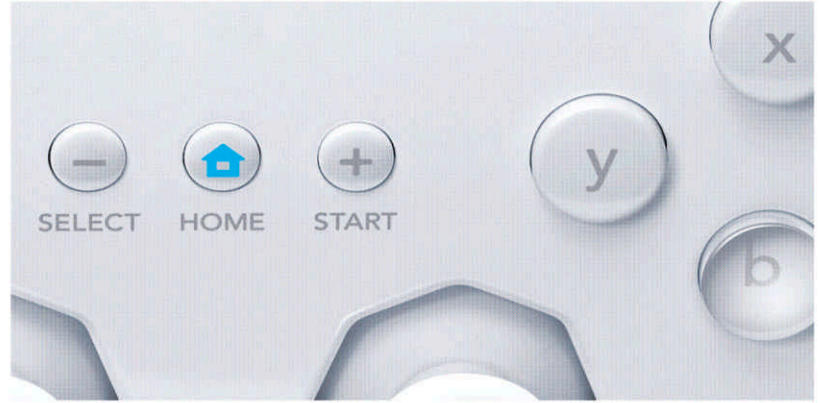
Nintendo revolutionerar vårt sätt att spela med deras senaste konsol

Nintendo Wii

Information

Tillverkare NINTENDO
 Premiär 7 DEC 06
 Media DVD
 Signal KOMPLEMENT
 Vikt 1,2 kg
 Mått 55,4x44x225
 Pris 2695 kr

Nintendos lilla vita är inget tekniskt vidunder. Långt därifrån. Faktum är att det är en försiktigt trimmad Gamecube som döljer sig innanför det kritvita plastskalet. Men det har absolut ingen betydelse för Wii är ändå den spelrevolution som Nintendo utlovat. Tack vare den rörelsekänsliga Wii-fjärrer och smarta nunchuk-kontrollen bjuder Wii på spelupplevelser som tidigare varit omöjliga. Under den tid Wii funnits på marknaden har det släppts flera klassiker som Super Mario Galaxy, men konsolens enorma popularitet har även fört med sig oseriösa utvecklare. Därför släpps många spel som inte håller måttet så håll därför noggrann koll på vår eminenta topplista här så slipper du bli besviken.



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
1	NY! Super Mario Galaxy 2	Plattform	Nintendo	10/10
Mario kränger på sig molnkostym och superborr och susar fram i ännu en galaktisk fullträff.				
2	Super Mario Galaxy	Plattform	Nintendo	10/10
Marios galaktiska comeback blev precis så bra som vi hoppats på och en modern klassiker var född!				
3	The Legend of Zelda: Twilight Princess	Äventyr	Nintendo	10/10
Spelmagi må vara ett utnött och överanvänt ord men det finns inget som bättre beskriver Links äventyr.				
4	Super Smash Bros. Brawl	Fighting	Nintendo	9/10
Nintendos senaste slagsmål är ett somrigt superspel som proppats till bristningsgränsen med innehåll.				
5	Resident Evil 4: Wii Edition	Action	Capcom	9/10
Resident Evil 4 är spelseriens absoluta höjdpunkt och Wii-versionen är lika bra som GC-originalet.				
6	Metroid Prime Trilogy	Action	Nintendo	9/10
Världens bästa rymdhjältinna spöar aliens och pimpar rymdräkt i Nintendos trilogibox.				
7	Punch-Out	Sport	Nintendo	9/10
8-bits-legenden Little Mac har boxat sig tillbaka och är nu redo att klappa trut på Nintendo Wii.				
8	NY! Bit Trip Runner	Plattform	Nintendo	9/10
Gubben springer. Få honom att hoppa till skön musik. Koncentrera dig. En miss och du är rökt.				
9	The Beatles: Rock Band	Musik	EA	9/10
Lira tidlös moptop-pop med John, Paul, George och Ringo i Harmonix och MTV:s briljanta storsatsning.				
10	Super Paper Mario	Plattform	Nintendo	8/10
Spelvärdens plattaste hjälte flirtar med sitt kultklassiska förlutna och ger sig ut på helt nya äventyr.				
11	New Super Mario Bros. Wii	Plattform	Nintendo	8/10
Tidlös plattformande med goombas, avloppsrör och luftskepp. Avnjuts gärna med tre goda vänner.				
12	Mario Kart Wii	Racing	Nintendo	8/10
Helmysigt helgtävlande med minicrossar, go-karts och dragsters i nya Mario Kart till Wii!				
13	De Blob	Action	THQ	8/10
Det började som ett flummigt konstprojekt, och slutade som ett fantastiskt charmigt Wii-spel.				
14	Mad World	Action	Capcom	8/10
Sin City möter Motorsågsmassakern i Capcoms ultravåldsamma slaktfest till Wii.				
15	Red Steel II	Action	Ubisoft	8/10
Svärddueller och pistolskytte med Wii Motion Plus gör denna japan-Western riktigt inlevelsefull.				

Bemärkning: Köpguide är helt och hållet baserat på redaktionens gemensamma åsikter som resensörer 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 apsite.

INHANDLA

METROID: OTHER M

TEAM NINJA / NINTENDO

Vad handlar det om: Team Ninja tolkar världens coolaste rymdbrutta i ett spel som blandar Ninja Gaiden med fräsig retrokitsch. Armkanonen går varm när vi prickar alien-slödder i de intensiva stridsscenerna. Mellan varven pustar vi ut i ett trivsamt första-personsperspektiv och pillar med pussel.

Bästa biten: Fiendefloran är mycket varierad och väldesignad och du blir aldrig trött på att knäppa slemmiga ödlemonster, långhalsade dinosaurieliknande skapelser och förstas metroiderna själva. Bossfighterna är dessutom ett stort plus och kräver en god portion taktik och reflexer.

För dig som: Vill vara en iskall rymdjägare.



INHANDLA

SONIC AND SEGA ALL-STARS RACING

SUMO DIGITAL / SEGA

Vad handlar det om: Urflippad vansinnes-racing med Segas mest kända maskotar genom tiderna. I ett färgglatt och Mario Kart-liknande partyupplägg trampar du pellen i botten, tar kurvor med stil och skjuter missiler på dina motståndare. Först över mållinjen får häna sina medspelare.

Bästa biten: Maracas-apan Samba de Amigos psykedeliska bana Carnival Town, där hela byggnader dansar samba och ett enormt aphuvud framför en regnbågsfärgad kuliss försöker pyska dig av banan. Aldrig har migrän känts så bra som här.

För dig som: Älskar fartfylld partyracing!



INHANDLA

NEW SUPER MARIO BROS. WII

CAPCOM / CAPCOM

Vad handlar det om: Precis som i gamla Super Mario Bros skuttar du omkring i tvådimensionella banor proppade med Goombas och Koopas, men här finns en avgörande skillnad: du kan samarbeta med tre vänner. Oavsett om det blir välplanerat team work eller totalt kaos på skärmen kommer du att sitta med ett fänigt leende på läpparna, genom alla åtta världar.

Bästa biten: När du retas med dina redan irriterade vänner genom att kasta ned dem för ett stup eller helt enkelt låter dem fastna i skärmens vänsterkant medan du rusar på.

För dig som: Gillar banor som heter "1-1".



UNDVIK

POKÉPARK WII: PIKACHU'S ADVENTURE

CREATURES INC / NINTENDO

Vad handlar det om: Pikachu och hans fånglade monstervänner löser minispel på ett nöjesfält i syfte att hitta 14 bitar av en himmelsk artefakt. Det leks kull, kurragömma och frågesport i kräkkäcka miljöer som till och med barn kommer att tröttna på efter cirka arton minuter.

Sämsta biten: Att (försöka) navigera genom tristessens nöjespark, vilket genom en värdelös spelkontroll blir till ett helvete. Banorna är i 3D, vi styr med styrkorset och resultatet är en hackig, spastisk gångstil värdig en stop motion-film från 30-talet.

Välj istället: Warioware: Smooth Moves.





DS Dragon Quest IX: Sentinels of the Starry Skies

LEVEL 5 / NINTENDO

Vad handlar det om: Klassiskt japanskt rollspel till Nintendo DS där du äventyrar bland lummiga skogar, grå slott och gulliga fiender.

Bästa biten: Den enorma mängden utrustning som kan hittas, allt från enorma metallrustningar till badbyxor och stringtrosor, gör Dragon Quest IX till loot-gainingens våta dröm.

För dig som: Suktar charmiga äventyr.



Iphone Dark Nebula Ep 2

1337 GAME DESIGN / 1337 GAME DESIGN

Vad handlar det om: Svenska studio med det snudd på onsannolikt töntiga namnet 1337 Studios bjuder här på mer briljant iPhone-pussel i form av Labyrinth-inspirerade Dark Nebula Episode 2. Man rullar en Nebula genom fallor och hotfulla miljöer. Och det är toppenskoj.

Bästa biten: Mot slutet blir Episode 2 ordentligt utmanande och det gäller att vicka försiktigt.

För dig som: Gillar händelserika pussel.

Spelvärdens största plattform med mängder av möjligheter...

PC/Windows

Information

Tillverkare **OLIHA**
Premiär **1971**
Media **DUD**
Signal **OLIHA**
Vikt **VARIERAR**
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 riktigt stora och dyra spelprojekt som släpps exklusivt till PC. De senaste åren har Microsoft lanserat något som heter Games for Windows, som är tänkt att solidifiera Windows Vista som operativsystemet för spel. Där ingår även onlinespelstjänsten Games for Windows Live. 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 givetvis kan alla placeringar ändras från månad till månad.

Nr.	Speltitel	Genre	Utgivare	Betyg
1	Half-Life 2: The Orange Box 30 timmar Half-Life 2, den bästa spelupplevelsen som går att köpa för pengar. I en och samma box. Ja!	Action	EA	10/10
2	Crysis Teknikbrillans varvas med gudomlig spelbarhet och dynamik. Våra sinnen stimuleras till bristningsgränsen.	Action	EA	10/10
3	Bioshock Atmosfärisk action med smart handling och underbara miljöer. Skulle du vara så vänlig att köpa det?	Action	2K Games	9/10
4	Starcraft II: Wings of Liberty Styr dina trupper med järnhand i ett pervert välbalanserat realtidsstrategispel av högsta kvalitet.	Strategi	Activision	9/10
5	World of Warcraft Blizzards otroliga onlineäventyr känner inga gränser. Med rätt sällskap håller spelet bokstavligen för alltid.	Onlinerollspel	Vivendi	9/10
6	GTR 2 Världens bästa racingsimulator som utvecklats i nära samarbete med GTR-stjärnan Henrik Roos...	Racing	Atari	9/10
7	Warhammer 40 000: Dawn of War II Reics senaste strategititel är en klockren sådan med fantastisk spelbalans och underbar design...	Strategi	THQ	9/10
8	Colin McRae: Dirt 2 Lev livet som käftig ungtupp och utmana Foust, Mirra, Pastrana och Bock i detta rågrymma rallyspel.	Racing	Codemasters	9/10
9	Dragon Age: Origins Bioware visade hur rollspels-slipstenen skulle dras när man designade vuxna, medryckande Dragon Age.	Rollspel	EA	9/10
10	Empire: Total War Historieälskaren och strategiker kan nu sätta ett namn på sin våta dröm. Empire: Total War!	Strategi	Sega	9/10
11	Mafia II Tio långa år av ivrig väntan är äntligen över. 2K Czechs stekheta uppföljare gör oss inte besvikna.	Action	2K Games	9/10
12	Left 4 Dead 2 Zombies överallt, vapen likaså. Skräm igång motorsågen och avnjut historiens klafsigaste kvartettspel.	Action	EA	9/10
13	Singularity Lös problem, smyg och gör ruskiga ryssar till kladdig kebabfärs med tidsmanipulerande supergrunka.	Action	Activision	9/10
14	Battlefield: Bad Company 2 Ryss-smisk med svenskutvecklade B-kompaniet är mediokert offline men ordentligt sprängkul online.	Action	EA	8/10
15	Just Cause 2 Välkommen till världens roligaste sandlåda... smockfylld med landminor. Svenska Avalanche regerar!	Action	Square Enix	8/10

Gamereactor: 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 spelste.

INHANDLA

MAFIA II

2K CZECH / 2K GAMES

Vad handlar det om: Släss, kör bil och använder puffror som maffiamedlem med fiktiva 50-talsstaden Empire Bay som backdrop. I en strålände story följer du krigsveteranen Vitos äventyr när han tar sig an de rivaliserande gangstergängen i staden.

Bästa biten: De briljant regisserade, välspelade och Scorese-doftande mellansekvenserna som verkligen sätter oss i rätt sinnestämning. Här briljerar 2K Czech och slår till och med konkurrenten Rockstar (Grand Theft Auto) på fingrarna.

För dig som: Uppskattar stark story, storbands-swing, Playboy-blaskor, minnesvärda karaktärer och genomsnygga långrockar...



INHANDLA

METRO 2033

4A GAMES / THQ

Vad handlar det om: Som den föräldralösa Artyom kryper du omkring i Moskvas tunnelbanesystem, i en värld som ödelagts av kärnvapenkrig baserad på boken med samma namn. Läskiga fiender och gäng hotar ditt liv och det gäller även att hålla koll på hur länge filtret i gasmasken räcker.

Bästa biten: Den krypande, kusliga stämningen och känslan av att vara helt utelämnad i en karg, hopplös värld. Vapnen är få, svaga och ofta tomma på ammunition vilket är riktigt opraktiskt när det lurar hungriga mutanter runt varje smutsig krök. Och du trodde blå linjen var läskig...

För dig som: Gillar kuslig action.



INHANDLA

MASS EFFECT 2

BIOWARE / EA

Vad handlar det om: Spejsat rollspelande bland rymdvarelser och rymdskepp där vi som Commander Shepard rekryterar ett lag tuffingar för att möta ett hot som nått människornas kolonier. Vi bjuds på intergalaktisk älskog, eldstrider och fantastisk story i ett av årets bästa rollspel.

Bästa biten: Hur man tänker "vad hade hänt om jag gjort så istället?" efter varje val man gör. Att ens beslut verkligen får konsekvenser är strålände och storn, miljöerna och dialogen skapar tillsammans en värld så spännande att man nästan storknar.

För dig som: Alltid drömt om att skapa en egen, superskön rymdsaga.



UNDVIK

DISCIPLES III: RENAISSANCE

AKELLA / KALYPSO

Vad handlar det om: Du väljer ras (människa, aiv eller demon) i tre olika Heroes of Might and Magic-liknande kampanjer och skickar ut trupper på ett slagfält samtidigt som rustar upp ditt slott. Historien kretsar kring en ful ängel med magiska krafter starka nog att ge dig världsherravälde. Och det är skittrist.

Sämsta biten: Den enorma buggfesten förvandlar dig snabbt från krigsherre till borstbindare och när du inte svar över ljud som försvinner sparkar du sönder datorn av alla kameraproblem som gör slagfältet oerhört svårmanövrerat.

Välj istället: Dragon Age: Origins. Tokbra.



BONUS

Rykten, omspel, listor, dueller
Mer matigt småplock: www.gamereactor.se



OMSPEL Zelda: Twilight Princess

Plattform: Nintendo Wii Premiär: 2006

Introt ger mig fortfarande rysningar. Link rider på Epona farligt nära en bergsgravin och försvinner ur bild en sekund. Kameran hinner ifatt och visar hylanen i sin nya skepnad: en varg. Link ylar en klagosång, i samma ton som det nedstämda ledmotivet och lusten att spela om Twilight Princess uppstår direkt.

Det som slår en när man spelar om Twilight Princess är hur väl tempot är avvägt genom hela äventyret. Det börjar i

sakta mak, vi introduceras till Links hemby, barnen i det lilla samhället och förstås vår trogna kuse Epona. Den första spelutmaningen består i att valla getter på Ordon Ranch och sedan puttas vi ut i den stora världen med uppdraget att leverera ett svärd. Sedan fortsätter det i rask takt med skogstempel, skymningsvärldar och en stad bland molnen.

Grafiskt märker man av årsringarna. Sånär fyra år senare är det inte särskilt kul att titta på trötta texturer och stela bifigurer och även om designen av

skymningsdimensionen är briljant, är Wind Waker fortfarande det snyggare spelet. Att vifta slött och okontrollerat för att svinga svärdet känns med vassare rörelseteknik på marknaden inte heller så upphetsande.

Detta är dock mest parenteser när man ser till Twilight Princess helhet. Äventyrets atmosfär är fantastisk, tempen är suveränt designade, musiken magisk. Så har vi Midna - den bästa sidofiguren i ett Zelda-spel någonsin. Ett omspel av Twilight Princess gör definitivt väntan på Skyward Sword kortare. /Jonas Elfving

Nedladdat Månadens hetaste nedladdningsbara spel



Pinball HD
Iphone / 15 kronor

Pinball HD har tidigare dykt upp på Ipad, blivit prisbelönt och har nu tagit sig till Iphone. Inte oss emot, detta är nämligen en redigt underhållande flipperupplevelse som passar formatet perfekt. Du väljer mellan tre bord, Deep Sea, Wild West och Jungle Style. Namnen säger det mesta: din kula studsar omkring på bord designade efter ett ubåts-äventyr, krutröksdoftande vilda västern och en grönskande djungelmiljö. Flipperkänslan är mycket god, grafiken knivskarp (särskilt på Iphone 4) och priset, 15 sketna bagis, borde få dig springandes till App Store. 8/10



Scott Pilgrim vs The World
PSN, Xbox Live Arcade / 90 kronor

Det ska sägas direkt: din upplevelse av Scott Pilgrim vs The World beror på hur gammal du är. Får du nostalgisk ståpås av 16-bitsgrafik, mer eller mindre vaga spelreferenser och blipp-bloppig chip-tune-musik är denna brawler definitivt något för dig. Spelupplägget är enkelt men tillfredställande: du slåss mot precis allt pixligt som rör sig. Precis som i kommande biofilmen är de största skurkarna din drömtjejs exkillar och då går knapphämrfingret varmt. Ibland blir det repetitivt, men nya färdigheter och fiender garanterar ett bra tempo. 8/10



Dead Rising 2: Case Zero
Xbox Live Arcade / 45 kronor

Case Zero tar sin början cirka sju mil utanför ett zombie-invaderat Fortune City. Capcom bjuder här på en prologe till Dead Rising 2, och utformad som en enskild bana i spelet. Förutom att det fyller i viktiga luckor i storyn, får man också möjlighet att bygga upp Greenes styrka, snabbhet och hans förmåga att tåla stryk. Att slakta zombies är alltid kul, jag klyver dem med sågklingor, spränger dem, krossar dem med skiftnycklar och skjuter dem till konfetti. Allt som allt tar äventyret cirka 80 minuter att klara, och det är riktigt underhållande. 8/10

Plus & Minus



Större hårddiskar i Playstation 3

Sony byter nu ut 250 GB-hårddisken mot en 300 GB och 120 GB-varianten mot en 160 GB stor disk. Och detta för samma pris som tidigare.

Bioshock flyger högt

Bioshock Infinite utannonserades i mitten av augusti och ser ut som ännu ett mästerverk från Ken Levine. Den svävande staden Columbia gör oss knäsvaga.

Beyond Good & Evil blir "perfekt"

Ubisofts Yves Guillemot berättade under Gamescom att Beyond Good & Evil 2 fortfarande är under utveckling, att spelet kommer att dröja ett bra tag men också att det kommer att bli "perfekt".



Rage dröjer 12 månader till...

Id Software berättade under årets QuakeCon-mässa att Rage inte släpps förrän september 2011. Varför i hela friden visade de då upp det i början av 2007? Är det verkligen rimligt att låta fansen vänta fyra år på ett spel?

Mörda som en taliban

Huh? I kommande Medal of Honor kommer man att kunna välja om man vill spela som NATO-styrkor eller talibaner. I ett av uppdragen ska man som taliban skjuta sönder en NATO-konvoj och döda samtliga soldater. På Gamereactor är vi öppna för variation och välkomnar oväntade spelmässiga lösningar, men detta är bara löjligt. Smaklöst, vidrigt och löjligt.



Sony håller tydligen inte vad de lovar

Sony lovade att de som inte skaffade Playstation Plus fortfarande skulle ha samma tillgång till allt. Efter bara någon månad ser vi dock att vanliga PSN-användare får vänta på demon och blir utan betor. Så mycket för det löftet.

Överdriven 3D-hysteri

Alla satsar på spel i stereoskopisk 3D, trots att bara 0,5% har sådan utrustning ännu. Det leder till det läggs stora resurser på något som knappt 99,5% av spelarna kan dra nytta av. Vi är för 3D på Gamereactor, men nu satsas det så hårt att de som inte har 3D-TV blir avskräckta.



Hårdvaruguide

Rätt projektor för dig

Det finns, som du mest troligt redan vet, projektorer i mängder av prisklasser för **massor av olika behov**. Petter Hegevall tipsar om rätt videokanon för dig och dina önskemål...

FÖR BUDGET-KUNGEN

Sanyo PLV-Z700

Bildteknik LCD Pris 11 995,-

Vad får jag? En mycket kapabel liten budgetprojektor som med sitt minimala chassi i kritvitt plast inte bara är lättplacerad utan även snygg. LCD-baserad 1080-bild med naturliga färgtoner, imponerande ljusstyrka och finfin skärpa. **Perfekt för?** Z700 är såklart perfekt för dig som inte vill lägga särskilt mycket mer än 10 000 kronor på en projektor och som ändå vill ha riktigt bra bild. Spelar du mycket spel i HD är detta ett klockrent köp. **8/10**

FÖR FILMTOKEN

Sony VPL-HW15

Bildteknik XSRD Pris 23 995,-

Vad får jag? Om du, liksom flera av oss på Gamereactors redaktion, inte riktigt trivs med en oförlåtande stark och ibland obehaglig LCD-bild är XSRD-tekniken från Sony helt rätt val. Som en mix mellan DLP och LCD bjuder denna bildteknologi på mjuk och behaglig videobild som passar perfekt för filmgalningen. **Perfekt för?** Vill kliva upp ur LCD-träsket och kräver en mer biomässig och smidigt uppritad videobild i din hemmabio. **9/10**

FÖR FINSMAKAREN

JVC DLA-HD950

Bildteknik LCOS Pris 78 995,-

Vad får jag? En av marknadens absolut bästa projektorer, oavsett prisklass, med genial skärpa, fantastisk svärta och fantastiska kalibreringsmöjligheter. Om du letar riktig bio-bild till ditt vardagsrum är detta ett otroligt bra val som med enkelhet ritas upp perfekt 1080p-bild i 120". **Perfekt för?** Spel och film. HD950 är mest troligt marknadens bästa projektor för spelbruk då den producerar en väldigt följsam och knivskarp bild. **10/10**

Uppgraderade konsoler

Nintendo, Microsoft och Sony har alla uppgraderat sina konsoler, stoppat in större hårddiskar och bytt färg/form.



Nintendo Wii

Svart bundle + Wii Motion Plus

Vad är nytt? Kritvita Wii går även att hitta som blanksvart och Nintendo bundlar basenheterna med nya tillbehöret Wii Motion Plus som ger Wii-fjärrarna extra precision. Dessutom medföljer två spel, dels löjligt populära Wii Sports, men även uppföljaren Wii Sports Resort samt allt nödvändigt kablage.

Bör jag uppgradera? Har du redan en Wii finns det ingen anledning att byta, om du nu inte absolut måste ha en svart konsol. Tekniskt och innehållsmässigt är Wii helt oförändrad.

Tillverkare Nintendo Pris: 1990,-



Microsoft Xbox 360 S

Ny design & större hårddisk

Vad är nytt? Xbox 360 S lanserades i juli. En mindre och tystare Xbox 360-enhet av bättre kvalitet än de gamla kompletter med inbyggt trådlöst nätverkskort samt 250 gigabyte stor hårddisk. Det finns även en billigare version utan hårddisk. I november kommer en bundle där den rörelsekänsliga Kinect-kameran ingår.

Bör jag uppgradera? De äldsta Xbox 360-modellerna väsnas mycket, har 20 GB stor hårddisk, saknar HDMI-port samt går sönder i tid och otid. Har du en sån är det dags att uppgradera.

Tillverkare Microsoft Pris: 2390,-



Playstation 3 Slim

Ny design & större hårddisk

Vad är nytt? För ett år sedan lanserade Sony Playstation 3 Slim. I slutet av oktober kommer även Slim med hårddiskar på 250 gigabyte att släppas, paketerade med FIFA 10, Need for Speed: Shift eller Tekken 6. Bundles med rörelsekänsliga handkontrollen Move är också på väg.

Bör jag uppgradera? Har du den ursprungliga 60 gigabyte-modellen med bakåtkompatibilitet, bör du bara uppgradera din hårddisk. Men har du en sliten äldre modell med 40 gigabyte hårddisk kan det vara värt att överväga byte.

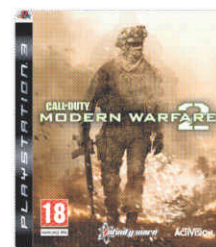
Tillverkare Sony Pris: 2990,-

Listorna

Till Wii säljs det fler spel än till någon annan spelkonsol, vi har listat fyra plattformar och de fem toppsäljarna!

1 Call of Duty: Modern Warfare 2 2009
8,3 miljoner exemplar

Tidernas mest sålda actionspel dominerar Playstation 3-listan med en försäljning på drygt åtta miljoner, och fortfarande hänger Playstation 3-versionen av Call of Duty: Modern Warfare 2 med på topplistorna världen över.



De 5 mest sålda Playstation 3-spelen

Placering	Speltitel	Plattform	Släpptes	Betyg	Miljoner ex
2	Grand Theft Auto IV Grand Theft Auto-serien fick sitt definitiva genombrott till Playstation 2 med Grand Theft Auto III, och Sonys konsoler var länge det givna hemmet för Rockstars gangster-epos då spelen alltid släpptes först till dem. Som synes är serien än idag extremt populär bland Playstation-fansen.	PS3	2008	10	6,7
3	Call of Duty 4: Modern Warfare	PS3	2007	9	5,3
4	Metal Gear Solid 4	PS3	2008	9	4,9
5	Final Fantasy XIII	PS3	2010	7	4,2

De 5 mest sålda PC-spelen

Placering	Speltitel	Plattform	Släpptes	Betyg	Miljoner ex
1	World of Warcraft	PC	2004	9	16
2	The Sims 2	PC	2004	6	14
3	The Sims 3	PC	2009	9	8,4
4	Half-Life 2	PC	2004	10	7,6
5	Battlefield 2 Svensk representation på topplistan får vi genom Digital Illusions (Mirror's Edge, Rallisport Challenge) mästertliga Battlefield 2, som tvärtom vad namnet antyder faktiskt var det tredje spelet i serien. Trots drygt fem år på nacken fortsätter det att ticka på försäljningsmässigt och spelas än idag flitigt av pricksäkra PC-användare världen över.	PC	2005	9	4,1

De 5 mest sålda Xbox 360-spelen

Placering	Speltitel	Plattform	Släpptes	Betyg	Miljoner ex
1	Halo 3 Trots att Halo 3 bara släpptes till ett format blev det tidernas snabbast säljande spel med 3,3 miljoner sålda redan första dagen, och tog därmed det tidigare rekordet från Halo 2.	X360	2007	10	11,5
2	Call of Duty: Modern Warfare 2	X360	2009	9	11,3
3	Call of Duty: Modern Warfare	X360	2007	9	8,5
4	Grand Theft Auto IV	X360	2008	10	8
5	Gears of War	X360	2006	10	6,5

De 5 mest sålda Wii-spelen

Placering	Speltitel	Plattform	Släpptes	Betyg	Miljoner ex
1	Wii Sports	Wii	2006	7	64,5
2	Wii Play Nintendo provade ny marknadsföring med Wii Play genom att skicka med det för en hundring extra vid Wii-fjärr-inköp. Ett genidrag.	Wii	2006	6	27
3	Mario Kart Wii	Wii	2008	8	23,9
4	Wii Fit	Wii	2008	8	23,8
5	Wii Sports Resort	Wii	2009	7	17,1

OBS! För fullständiga recensioner av listans titlar, besök www.gamereactor.se

BLURAY

BEGRENSKNER AV HÖGUPPLÖSTA FILMER

För ytterligare 260 BD-recensioner: www.gamereactor.se**KICK-ASS
KOMMER INTE
ATT GÖRA DIG
BESVIKEN.**

Kick-Ass

Sugen på superhjätefilm som sparkar rumpa? Då är det här filmen för dig



Skådespelare **Aaron Johnson, Nicolas Cage, Mark Strong**
Regi **MATTHEW VAUGHN**
Genre **ACTION/KOMEDI**
Premiär **19 SEPTEMBER**
Codec **MPEG-4 AVC**
Ljud **DTS-HD 7.1**
Ratio **2.35:1**

KAN VEM SOM HELST bli en superhjärte? Måste man bli biten av en radioaktiv spindel eller räcker det helt enkelt att bara ge sig fassen på att bli en duktig brottskämp? Huvudpersonen Dave i Kick-Ass tror på det sistnämnda. Han är en helt vanlig grabb utan några superkrafter som en dag får för sig att prova på livet som superhjärte. Han beställer en våtdräkt från nätet och ger sig ut för att göra gatorna säkra igen.

I andra filmer hade säkert Dave lyckats bra med sin uppgift som hjärte och smiskat trut på bovarna trots att han helt saknar kunskaper om närkamp och annat som kan vara till nytta i sammanhanget, men Kick-Ass är inte som alla andra filmer. Dave blir ordentligt misshandlad första gången han ger sig ut på gatorna med sin dräkt och sen blir det bara värre och värre när han drar på sig uppmärksamhet från den lokala maffiabossen samt två andra brottsbekämpare som ser sitt tillfälle att rensa upp bland slöddret.

Regissören Matthew Vaughn har tagit Mark Millars serieförlaga och förvandlat den till en oerhört underhållande våldsfest där 13-åriga Chloe Moretz i ett nafs förvandlas till årets

hårdaste actionhjärte i sin tolkning av brottsbekämparen Hit Girl – trots sin ringa ålder och storlek. En liten flicka som säger könsord och slaktar människor. PK-patrullen och lättstöta personer kommer få hjärtsvikt, medan vi serietorskar kan luta oss tillbaka och njuta. Man har förlorat en del av den härliga ironi och sarkasm som förgyllde serieförlagan, men återgäldar detta genom att på ett läckert sätt kombinera ultravåldsam serieaction med gullig och rolig tonårsproblematik där Aaron Johnson briljerar i huvudrollen. Han har även fin uppbackning av bland andra Nicolas Cage i en av hans bästa roller någonsin. Kick-Ass kommer inte att göra dig besviken.

Bilden är överlag riktigt bra med en stark skärpa och fin dynamik, men färgerna i filmen känns många gånger lite översaturerade och onaturliga. Ljudet är kraftfullt och välmixat med fina surroundeffekter.

/Erik Nilsson Ranta

8/10

Med fokus på Blu-ray

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



The Ghost Writer

Genre THRILLER Premiär UTE NU Ratio 2.35:1 Ljud DTS-HD 5.1

MÄSTERREGISSÖREN, tillika skandalgubben, Roman Polanski har levererat klassiker i mer än fyra årtionden nu. Här återvänder han till välkänd thrillermark där huvudrollen spelas av Ewan McGregor, en författare som får i uppgift att skriva en biografi till en före detta brittisk premiärminister. The Ghost Writer är en thrillerpärla som för tankarna till Hitchcock och spänningsfilmer ur den äldre skolan. Den gränsar då och då till det absurda, både rent humor- och trovärdighetsmässigt, vilket är ett väldigt medvetet drag. Stilistiskt och atmosfäriskt ligger den inte alltför långt borta från sin genrebroduer Shutter Island och det, det är ett gott betyg.

Bilden håller oerhört hög kvalitet med en underbar svärta i de mörka scenerna. DTS Master HD-spåret är också väldigt funktionellt när det gäller att förhöja intensiteten i spänningsscenerna och filmmusiken låter strålande.

/Anna Eklund

8/10



Universal Soldier: Regeneration

Genre ACTION Premiär UTE NU Ratio 2.35:1 Ljud DTS-HD 5.1

1992 KOM DEN FÖRSTA Universal Soldier. En underhållande actionfilm med stora explosioner och charmiga 80-tals-våldsamer i en ljuvlig blandning. Det är mer än vad man kan säga om den här ruttna uppföljaren. Här handlar det om billigt direkt-till-video-trams med terrorister som hotar att spränga Tjernobyli och hur myndigheterna väcker liv i Van Dammes robotkaraktär för att rädda dagen. Uppdraget försvåras när ärkefienden Dolph också vaknar upp ur sin dvala. En våldsam sammandrabbning är oundviklig. Konceptuellt låter det som rena guldgruvan för oss som älskade originalet, men tyvärr är detta inte fallet. Specialeffekterna är usla, regin känns amatörmässigt ryckig och skådespelarinsatserna löjeväckande. Bildkvaliteten är trist med platt dynamik.

/Erik Nilsson Ranta

4/10

SE DEN!



The Crazies

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

DET RÅDER REMAKE-FEBER i thriller/skräck-genren. Nya versioner av klassiker som Motorsågs-massakern, Dawn/Land/Day of the Dead-filmerna, The Hills Have Eyes, House of Wax, Last House on the Left, Spit On Your Grave och Fredag den 13:e har sett dagens ljus och även mindre kända men kultklassade rullar som George A. Romeros The Crazies från 1973 har fått smaka på remake-hysterin.

Likt Dawn of the Dead har handlingen anpassats till moderna tider men grundstoryn är intakt, tack och lov. The Crazies utspelar sig i den sömriga och tråkiga byhålan Ogden Marsh, Iowa, där invånarna börjar bete sig underligt och begår kallblodiga mord till höger och vänster. Ett ondskefullt virus verkar vara i farten och det dröjer inte länge förrän militären försätter hela staden i karantän. Sheriffen David Dutton med den gravida frun Judy samt några hangarounds är lyckligtvis immuna och försöker fly. På vägen tvingas de hacka ned otaliga mängder smittade galningar.

Jag gillar The Crazies grymt mycket. Regissören Breck Eisner har tillsammans med manusförfattaren

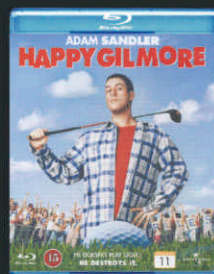
Scott Kosar gjort nästan allting rätt och matchar lätt Zack Snyders Dawn of the Dead i ren kvalitet. Detta är en fantastiskt snygg thriller med precis den rätta atmosfären. Den är vansinnigt tight psykologiskt och tappar aldrig spänningen för en enda sekund. Den är faktiskt bättre än originalet. Trots att den inte handlar om zombies kommer inte Romero-fansen att bli besvikna. Den har alla ingredienser för att bli en ny klassiker ändå. Specialeffekterna går inte heller av för hacker, trots den magra budgeten.

Timothy Olyphant axlar huvudrollen med bravur och ett hedersomnämmande också till Joe Anderson som spelar vice-sheriffen Clank. The Crazies imponerar även på bildsidan. Skärpan håller referensklass och färgerna är klockrena. Svärten imponerar också och brusnivån är väldigt låg. Ljudet håller även det hög kvalitet med kristallklart ljud och en härligt omslutande surroundkänsla förstärkt av ett bastant basspår.

/Johan Bergström

8/10

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



Happy Gilmore

Genre KOMEDI
Premiär UTE NU
Ratio 1.85:1
Ljud DTS 5.1

"SO LONG, SUCKAAAA!" En pinfärsk och fortfarande intressant Adam Sandler piskar iväg golfbollen med patenterad vansinneskraft och världens kanske fänigaste komedi är i full gång.

Jag hade först tänkt att vara lite skeptisk till Happy Gilmore som jag förmodade, innan jag brassade igång den nyligen utgivna BD-versionen, hade åldrats illa. Men jag hade fel. Dennis Dugans ultrafäniga Saturday Night Live-komedi är kanske till och med ännu roligare idag än 1996 och Sandler är i absolut högform. Bisarra inslag som golfcoachens träarm, Ben Stillers slavdrivande pensionärs-

skötare och den där "Mista-Mista-tanten" är roligare än någonsin och storyn håller förvånansvärt väl än idag.

Chockerande nog är även bildkvaliteten i denna utgåva riktigt bra med klara, rena och finfina färger, imponerande svärta och så gott som inget brus. Ljudet är en aning sämre och låter både lite framtungt och burkigt på sina ställen men rent allmänt är Happy Gilmore på Blu-ray en riktigt trevlig återförening.

/Petter Hegevall

8/10



THIS IS THE FACE THE ENEMY FEARS

THIS IS FORCE MULTIPLIED.
RELENTLESS. EXACTING. PRECISE.

THIS IS A NEW BREED OF WARRIOR.
FOR A NEW BREED OF WARFARE.

THIS IS TIER 1.

FÖRHANDBOKA NU
OCH FÅ INBJUDAN TILL
BATTLEFIELD 3-BETAN!*



DOMINATE
DICE MULTIPLAYER



JOIN THE ELITE AS
A TIER 1 OPERATOR



MEDAL OF HONOR

MEDALOFHONOR.COM



XBOX 360



PS3



DICE



14.10.10

© 2010 Electronic Arts Inc. EA, the EA logo and Medal of Honor are trademarks of Electronic Arts Inc. The DICE logo is a trademark of EA Digital Illusions CE AB. Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. The "PS" Family logo is a registered trademark and "PS3" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. The PlayStation Network Logo is a service mark of Sony Computer Entertainment Inc. All other trademarks are the property of their respective owners.

* Beta offer is contingent on Beta availability within 12 months of Medal of Honor release. Beta will be available for a limited time only and offer expires upon close of Beta events. Participation in Beta requires acceptance of Beta Agreement. Must be 18+. Xbox GOLD membership required for Xbox users. Visit www.ea.com/beta for details, including availability.