

PLAYSTATION 3 | WII | XBOX 360 | PSP | DS | PS2 | PC

GRATIS
TIDNING
Oktober 09
Nummer 70

Game reactor

Speltidning

www.gamereactor.se

FORZA 3

6231 STENTUFFA
VARV SENARE

**NATHAN
JAGAR
TJUVAR
I KINA**

RECENSIONEN

Uncharted 2:
Among Thieves

*DET
VAR EN
RIKTIGT
**GULLIG
PANDA!**

STOR RECENSION
AV TEKKEN 6

Headbanga
stenhårt

MED BRÜTAL LEGEND

iPHONE
PSP GO
NDSi

FRAMTIDEN I
DIN FICKA



XBOX.COM/FORZAMOTORSPORT3



www.pegi.info

I BUTIK: 23.10.09

© 2009 Microsoft Corporation. Alla rättigheter reserverade. Microsoft, the Microsoft Game Studios logo-type, Turn 10, Forza Motorsport, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE och Xbox-logotypen är registrerade varumärken för Microsoft group of companies. Varumärken, design patent, och upphovsrätt används med tillåtelse av ägaren, AUDI AG.

Jump in.

DET HÄR HANDLAR INTE BARA OM ATT TA SIG FRÅN PUNKT A *till* PUNKT B

HÄR HYLLAR VI ALLT SOM HAR 4 HJUL *och* ÄR SNABBT

DET PASSAR DEN SOM VILL TÄVLA *och* DEN SOM VILL CRUISA DESIGNERNA *och* DRÖMMARNA

FÖR DET HÄR ÄR *mer* ÄN PIXLAR OCH POLYGONER DETTA ÄR ALUMINIUM OCH KOLFIBER

DETTA ÄR INGEN SIMULERING

DET ÄR EN *inbjudan.*



FORZA MOTORSPORT³

WHERE DREAMS ARE DRIVEN





DRAGON AGE™

ORIGINS



PLAYSTATION 3

WHAT DIDN'T KILL ME
PREPARED ME FOR WHAT'S COMING.



CHOOSE YOUR ORIGIN 05.11.09

In an age of impending darkness, humanity gets a hero with a tortured past. As a Grey Warden you choose your origin, choose your allies, and give your enemies no choice but death.

dragonage.bioware.com





Bilburen, glad och fartblind

De senaste månaderna har varit rena nirvanat för undertecknad med spel som Colin McRae: Dirt 2, Shift och Forza Motorsport 2.

Racing är spelform är något av det bästa jag vet. En genre som rent tekniskt oftast utvecklas i en raskare takt än många andra speltyper, och ofta erbjuder en typ av utmaning som passar mig perfekt. Medan jag hela tiden avancerar och tar mig framåt kan jag inte sluta försöka vinna över min egen tjurighet. Klå det där senaste varvet om det så bara är med en ynka hundradel.

De senaste månaderna har varit himmelska när det gäller just racing-genren. Först ur var Colin McRae: Dirt 2 som med briljant presentation och sladdvänlig arkadfysik gjorde mig svårt beroende. Ett par veckor senare var det äntligen dags för Ian Bell och grabbarna bakom GTR 2 att släppa Need for Speed: Shift och ytterligare ett par intensiva veckor låg framför mig. När det gäller just Shift är mod-delen av spelet redan oerhört intressant och det redan strålande spelet från Slightly Mad Studios har förbättrats (för oss simulator-fans) ganska rejält tack vare gratismodden Real Mod 2.0.

Förutom Shift och Real Mod 2.0 har jag på slutet har jag kompletterat med oansenliga mängder Forza Motorsport 3 som givetvis krigar med Shift om samma målgrupp, samma spelare. Kampen mellan dessa giganter är jämn och det är precis på målnöret som loppet avgörs. Vilket spel jag i slutändan föredrar läser du om i en tuff duell på sidan 40. Nu ska jag bänka mig i redaktionens Game Racer-stol och nöta varvtider på Lacuna Seca.

Petter

INSIDAN

Inuti Gamereactor Magazine #70

Denna månad har vi trimmat bilar i Forza Motorsport 3, räddat varandra i Army of Two 2 samt rockat med Eddie



10 Tokyo Game Show 09

Årets japanska spelmässa var betydligt blekare än förväntat, de spel som stack ut från en rätt trist mängd har vi nu listat.



30 Forza Motorsport 3

Hur mycket bättre är Microsofts hett efterlängtrade trea jämfört med föregångaren? Petter har kört som en galning, och vet...



16 Army of Two: The 40th Day

EA:s behårdade legoknektar intar Shanghai och stöter på patrull i form av ovanligt elaka terrorister. Vi har spelat The 40th Day



35 Tekken 6

Käftsmisk, benstryk, klapp eller kyss. Hela redaktionen har bankat skiten ur varandra i Tekkens explosiva Xbox 360-debut



36 Brütal Legend

God of War möter Guitar Hero när mannen bakom Grim Fandango återvänder. Jonas Elfving berättar hur bra det är...

Förhands titlar

- 16 Crackdown 2
- 17 Brink
- 16 Army of Two: The 40th Day
- 18 Call of Duty: Modern Warfare 2

Recensioner

- 34 Operation Flashpoint: Dragon Rising
- 32 Uncharted 2: Among Thieves
- 33 Marvel: Ultimate Alliance 2
- 38 Halo 3: ODST
- 38 Motorstorm: Arctic Edge

Fasta avdelningar

- 08 Gamereactor.se
- 08 Utannonserat
- 10 Nyheter
- 12 Intervju
- 42 Journal
- 42 Blu-ray
- 43 Nedladdat
- 46 Tävlingar



22 Framtiden är bärbar

Iphone 3GS, PSP Go och Nintendo DSi

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)

Skribenter

Jesper Karlsson (jesper.karlsson@gamereactor.se)

Mikael Sundberg (mikael.sundberg@gamereactor.se)

Anna Eklund (anna.eklund@gamereactor.se)

Sophie Warnie de Humelghem

(sophie.warnie@gamereactor.se)

Erik Nilsson Ranta (erik.nilsson@gamereactor.se)

Love Bolin (love.bolin@gamereactor.se)

Petter Mårtensson (petter.martensson@gamereactor.se)

Johan Bergström (johan.bergstrom@gamereactor.se)

Marcus Löfström (marcus.lofstrom@gamereactor.se)

Daniel Steinholtz (daniel.steinholtz@gamereactor.se)

Adress Gamereactor, Hamngatan 10

831 33 Östersund

Internet Gamereactor.se

Pprenumeration 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 Persson, annonssäljare Sverige

(leif.persson@gamereactor.se)

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 högskole- 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 förhandsstester. På Gamereactor.se kan du även driva din egen blogg, skriva egna medlemsrecensioner, diskutera spel i vårt forum eller få svar på dina frågor från oss på redaktionen.

Gamereactor ges ut av Gamez Publishing

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-klassificeringarna är rekommendationer om produktens innehåll och lämplighet för olika åldersgrupper, och inte hur bra spelet är eller dess tillgänglighet. De fem åldersgränserna i PEGI-systemet är 3 år och uppåt; 7 år och uppåt; 12 år och uppåt; 16 år och uppåt samt 18 år och uppåt. Dessa åldersrekommendationer finns också på fodralen till samtliga spel som släpps i Europa.

Utnämnelsen "Ålskvärst 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.

DISNEY XD - NY TV-KANAL



Disney ZEKE & LUTHER

ON TV. ONLINE. EVERYWHERE.



HELT NY TV-SERIE!



17 OKT KL. 9:30

WWW.DISNEYXD.TV

©Disney

Canal Digital



TELLA



TEMPO

NYHETER / SKVALLER / RYKTEN / LISTOR

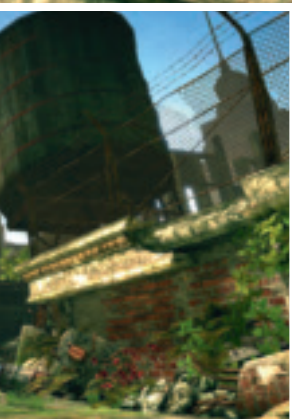
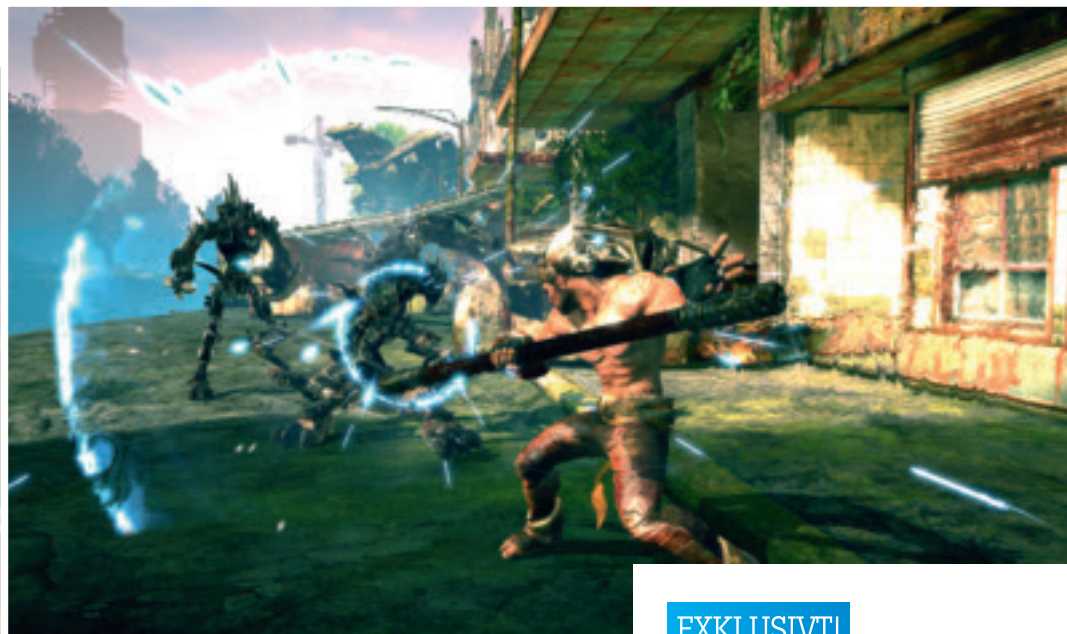
För dagliga spelnyheter www.gamereactor.se



Teamet bakom
Heavenly Sword
är tillbaka...



HÄRLIGA FÄRGER Ond bråd död och grå framtid har vi sett förr. Ninja Theory vill skapa en annan bild av postapokalypsen där grönskan och naturen börjat ta tillbaka städerna, med vacker blå himmel och härligt vatten. Trots det är ondskan påtaglig överallt i Ensvalved, vilket ger en skön kontrast.



EXKLUSIVT!

Enslaved

Två förrymda slavar på grönbete i kulört framtid

PS3, Xbox 360 / 2010

Minns ni Ninja Theory, utvecklarna bakom det trolskt vackra men alltför korta Heavenly Sword? Nu är de tillbaka med ett nytt spel som utspelas i ett postapokalyptiskt USA där allt gått käpprätt åt skogen. Men inte på det gråa trista sättet, tvärtom är Enslaved ett färgsprakande äventyr i en hård värld som låter dig ta kontrollen över den hetlevrade och aningen primitiva Monkey. Han har tagits till fånga av ett enormt slavskepp tillsammans med den mer sofistikerade Trip. Hon inser att Monkey är hennes enda utväg och hackar ett slavband som hon sätter på honom för att vara säker på att han tänker hjälpa henne. Om hon dör, dör även han vilket skapar en ohelig allians.

Ninja Theory själva beskriver Enslaved som ett taktiskt actionspel som bygger på relationen mellan Monkey och Trip. Monkey är urstark och kan bokstavligen slita sina motståndare i stycken, bit för bit, samt slåss

Enslaved är ett färgsprakande äventyr i en hård värld...

med en lång stav. Han blir instrumentet för att få de båda att tillsammans överleva i en farlig värld proppad av elaka robotar.

Animationeerna i Heavenly Sword var enastående, vilket kom sig av att Andy Serkis hade bistått med motion capture-fångade rörelser. Något han även kommer göra till Enslaved. Ninja Theory hoppas på att kunna berätta en filmisk historia med spänstig och utmanande spelmekanik. Co-op? Det förmodar vi.

Gamereactor listar mässans **hetaste titlar**

TOKYO GAME SHOW 2009

Årets japanska spelmässa var betydligt blekare än vad vi hade förväntat oss. Trots noll överraskningar visades det dock **en del heta titlar...**

Super Monkey Ball: Step & Roll

Wii / 2010

AiAi och de andra bollinslutna primaterna i Super Monkey Ball-serien har styrts på olika sätt i flera spel. Sist vippade vi Wiifjäll, denna gång ska vi ställa oss på balansbrädan för att leda aporna till bananer och målsnören. Ett logiskt designval i ett spel som handlar om balans, och vi ser fram emot att testa Step & Roll när det släpps nästa år.



Dead Rising 2

PC, PS3, Xbox 360 / 2010

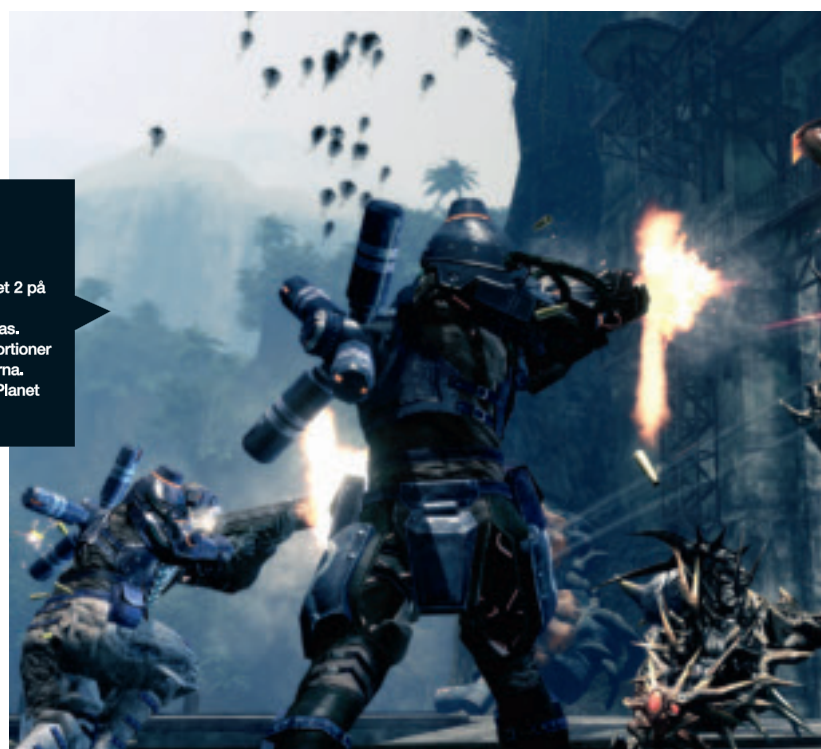
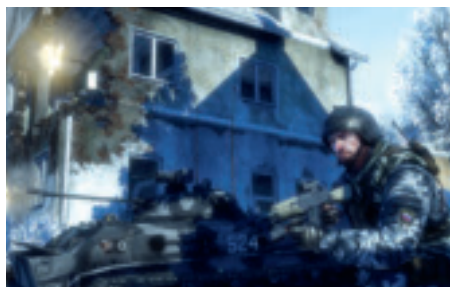
Capcom visade på Tokyo-mässan upp nytt material från sitt Dead Rising 2, uppföljaren till ett av de skönare zombiespelen på länge. Denna gång slaktar vi zombies i Las Vegas och stämningen samt vapenkreativiteten är lika god som sist. Nya hjälten Chuck Greene tager vad han haver; här svingas svärdfiskar och rammars rullstolar mot de vandrande dödhögarna.



Battlefield: Bad Company 2

PC, PS3, Xbox 360 / Februari

Spräng allt. Spräng det åt fanders. Filosofin bakom svenska Digital Illusions uppföljare till charmiga krigstiteln Battlefield: Bad Company. Sköna slashesarna i B-kompaniet återvänds och förutom en avspänd story blir det heta strider i kalla snölandskap. Grafiken ser oerhört krispig ut och i den demo man visat upp tycks variationen i uppdragen vara utmärkt.



Lost Planet 2

PC, Playstation 3, Xbox 360 / Mars

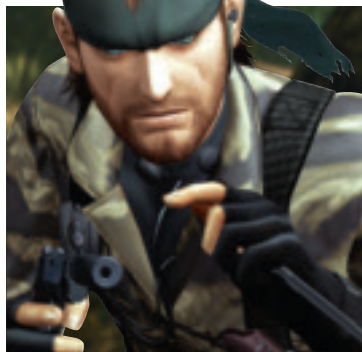
Köerna slingrade sig långa när Capcom visade upp Lost Planet 2 på mässgolvet i Tokyo, och vitsorden var goda från de som fick provspela co-op för upp till fyra personer. Träningen lär behövas. Med elakare insekter än någonsin kommer det krävas stora portioner teamwork och Vital Suits för att man ska överleva actionbanorna. Capcom har även jobbat stenhårt med det grafiska och Lost Planet 2 var odiskutabelt en av de snyggaste titlarna på mässan.

Super Street Fighter IV

Playstation 3, Xbox 360 / Mars

Under Tokyo Game Show fick Gamereactor som enda nordiska speltidning en titt på Super Street Fighter IV. Originalspelet får nykomlingar som jamaicanske musikerfiguren Dee Jay samt Thunderfoot-indianen T. Hawk, som fortsätter vendettan mot Bison. Ett redan mätbart spel kommer alltså att bli vassare och fighting-nirvana är bara ett litet halvår bort.





Metal Gear Solid: Peace Walker

PSP / Mrcrs

Under Tokyo Game Show var Konami mäktiga stolta över det faktum att man kan, eller rent av till och med bör, spela igenom PSP-spelet Metal Gear Solid: Peace Walker i ett samarbetsläge med en polare. Flera versioner av världens coolaste agent Snake finns att tillgå i co-op, som till exempel en bepansrad men långsam, eller en lätt beväpnad och ilsnabb. Flera andra Army of Two-liknande inslag finns i spelet och på vissa banor kan man spela upp till fyra samtidigt. Till våren får vi se hur roligt det blir.



Red Steel 2

Wii / December

Ubisoft har en del att bevisa med Red Steel 2 då ettan var så smärtsamt svårstyrt och horribelt fullt att vi nästan storknade. Nu smäller man på en Wii Motion Plus, förfinar svärd- och vapenfightandet och bifår upp grafiken. Du spelar den sista överlevaren från en klan beskyddare och kämpar mot nitiska ninjor i utsvängda byxor. Skådeplatsen är Nevada-öknen så glöm inte solojan.



Resident Evil 5: Alternative Edition

Playstation 3, Xbox 360 / 2010

En unik version av Resident Evil 5 visades upp av Capcom i Tokyo och denna "Alternative Edition" ser spännande ut. Spelet ska styras med Sonys kommande rörelsekänsliga handkontroll i högernäven och den vanliga kontrollen i vänstra. Vänta dig också ett nytt uppdrag med Jill Valentine och en visittill herrgården.

Gran Turismo 5

Playstation 3 / 2010

Det har tagit ett bra tag. Och det kommer tyvärr ta ett tag till. Men i mars när den femte delen av Polyphony spelserie åtminstone Japan vilket innebär att vi stackars fartsugna européer får vänta en obestämd bit in på 2010. Så kommer det att vara värt väntan? Det tror vi, för tittar vi på vad Polyphony faktiskt packat in i spelet ser det ut att bli en fullsmockad titel. Vi vet att WRC kommer att ingå, liksom jänkarnas favorit Nascar, så såväl körning bland såväl snirkligt landsvägsdamm som ovala asfaltsbanor är att vänta. Variationen återfinns även i bilutbudet;

hisnande 950 stycken olika åk kommer att kunna rattas, och här finns 20 arenor i olika tappningar för dessa att spänna sina motormuskler på. Gran Turismo 5 bjuder dessutom på spel för upp till 16 spelare samtidigt online och skademodellering på dina tillknycklade åk ska ge mer inlevelse och realism. En annan läcker detalj är att så kallad headtracking, med hjälp av Playstation Eye-kameran, kommer att finnas med. Rör på huvudet och vyn i cockpiten förändras. Mycket gott att se fram emot alltså, men vi börjar faktiskt bli less på att vänta...



The Last Guardian

Playstation 3 / 2010

Blanda Peter & Draken Elliott med The Legend of Zelda: Twilight Princess och du får The Last Guardian, den andliga uppföljaren till Ico och Shadow of the Colossus. Team Ico berättar här sagan om en pojke som hittar enorma "kattogripen" Trico, ett märkligt fantasidjur som hjälper dig genom spelets olika slottsmiljöer. Vänta dig kluriga pussel och skön sagostämning.



Left 4 Dead 2

PC, Xbox 360 / 19 november

I ena ringhörnan: en bondfångare, en nyhetsreporter, en fotbollsscoach och en mekaniker. I den andra: tusentals "infekterade" med hunger för människokött. I zombieröjaren Left 4 Dead 2 lovar Valve oss nya banor, närstridsvapen och förstås nya zombie-varianter. Vad sägs till exempel om The Spitter, som spottar dödslem på dig och dina co-op-kompisar?



Final Fantasy XIII

Playstation 3, Xbox 360 / 2010

Det börjar närma sig nu. Under Tokyo Game Show fanns äntligen Final Fantasy XIII spelbart och var en av de mest populära titlarna. Förutom att Squares rollspel ser löjligt snyggt och pampigt ut tycks striderna stämplats med mer strategiskt djup. Nu kan vi exempelvis byta vårt sällskaps funktioner under själva striderna med funktionen "Paradigm Shift".

Dan Greenawalt svarar

Full fart i FORZA 3

Gamereactors nyblivne racingtorsk, Jonas Elfving träffade **Dan Greenawalt**, producenten bakom Forza Motorsport 3 och ställde ett gäng nyfikna frågor

Racingmiraklet Forza Motorsport 3 har släppts lös på spelhyllorna och Turn 10:s feta racingtitel är en av de bästa motorupplevelserna på marknaden. Gamereactor tog ett snack med spelets game director Dan Greenawalt, som talat sig varm om bilfysik och racing som till och med sexåringar kan ta till sig...

Berätta hur Turn 10 tagit sig fram till Forza Motorsport 3 från det första spelet?

- För sju år sedan pitchade jag idén med Forza till Microsoft och redan då presenterade jag det som en långsiktig vision, en serie som skulle bli växa sig stor över årtiondena. Samma kärntrupp är med oss ännu idag. Det är en cool känsla att det redan gått sju år sedan idén om Forza först lades fram. Nu kan vi leverera vår ursprungliga vision på ett mer troget sätt. Vi vill göra spelare till bilfantaster och bilfantaster till spelgalningar. Med Forza 3 kommer vi att lyckas.

Mycket har sagts om hur spelbart Forza 3 är även för den oinvigde. Är det möjligt att glädja alla?

- Det tror vi absolut. Vårt spel är uppbyggt lite som en lök. I kärnan har du den svåraste delen, simulatordelen, och där kan ingen rå på Forza 3. Utifrån

kärnan har vi sedan lager efter lager av olika "assists", hjälpmedel för den mindre vana föraren. Till och med att spela med handkontroll är en assist, sen har vi förstås saker som automatisk inbromsning och hjälplinjer på banan.

Forza 3 är snyggare än Forza 2, hur har ni arbetat för att förbättra grafiken?

- Vi har tio gånger fler polygoner och fyra gånger fler texturlager än i Forza 2. Det är bara tråkiga siffror, jag vet, och det viktiga ligger i designen. Ljus i bilspel kan till exempel vara riktigt svårt att få till. All metallic på bilarna reflekterar solljuset och det kräver mycket minne, så mycket att vi varit tvungna att strunta i vädereffekter i spelet. Vi har haft en kille från Blizzard som arbetat med just ljuset.

Du är lite av en fysiknörd, kan du berätta om fysiken i Forza 3?

- Haha, jo, bilfysik är verkligen mitt "happy place". En sak jag är oerhört stolt över är den realism som finns i däck i Forza 3, där är vi bäst i hela genren. Grejen med däck är att de byts ut precis hela tiden, Michelin, Bridgestone och Toyo (bland annat) gör nya modeller varje år. Vi har jobbat nära med dessa tillverkare så vi har fått all info vi behöver. I Forza Motorsport 3 finns mätare för camber, caster, lufttryck, temperatur och

beroende på hur du kör så slits de därefter. Det är oerhört realistiskt och en häftig detalj som gör spelet bättre.

Vad var häftigast för dig personligen under utvecklingen?

- Jag minns när vi först kunde testa tire flex och jag kunde testköra, som vanligt med en Dodge Viper 99. Det kändes så perfekt när jag sladdade runt; jag kunde styra extremt exakt, och allt var väldigt responsivt. Upphängningen var hård, men bilen kändes lätt. Detta är inte ett spel längre, tänkte vi. Så realistiskt var det.

Ni har sagt att ni söker inspiration i andra spel, som World of Warcraft och Pokémon, hur gör man det till ett bilspel?

- Detta har att göra med vårt team, vilket är vår största tillgång. Vi har designers som jobbat med Pokémon och just samlaraspekten i det spelet har vi tänkt på med våra bilar, vi vill locka folk att samla alla. Vad gäller rollspelen så är vår ljusexpert från Blizzard och har arbetat med World of Warcraft. Dessutom har bilarna ett levelsystem och även auktionshuset online är en influens från onlinerollspel. Vi tar inte så mycket från andra bilspel. De är som ribban, och den måste vi hoppa över. Det gör vi genom nytänkande av denna sort.

Vårt spel är uppbyggt lite som en lök

Dann Greenawalt, Turn 10 Studios

OCH BETYGET?

Recensionen av Forza Motorsport 3 hittar du längre bak i tidningen, eller i längre format på www.gamereactor.se

BORDERLANDS™

LOCK, LOAD AND
FACE THE MADNESS!



GET READY for the
MIND-BLOWING INSANITY,
as one of **FOUR TRIGGER-HAPPY**
MERCENARIES, TAKING OUT EVERYTHING
THAT STANDS IN YOUR WAY.



BORDERLANDSTHEGAME.COM

www.kemedia.com
K.E. Media hänvisar till närmaste
återförsäljare på tel. 0431 - 44 41 52



PLAYSTATION 3



XBOX 360





THE TEKKEN 6

THE #1
FIGHTING GAME
IS BACK!

SOON AVAILABLE ALSO ON PSP!



PS3

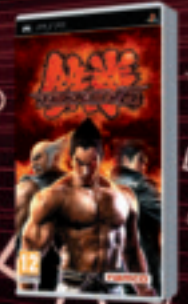
PlayStation 3



WWW.TEKKEN.COM



www.pegi.info



F800 förhandstittar www.gamereactor.se**Förhandstittar**

Premiär 2010

Crackdown 2Plattform Xbox 360 Utvecklare Ruffian
Utgivare Microsoft Speltyp Action

Det första Crackdown var minst sagt en positiv överraskning. Att klättra, hoppa och skjuta sig fram till de där kloten som fanns lite överallt var riktigt beroendeframkallande. Uppföljaren har tagit god tid på sig men snart är det äntligen dags att besöka Pacific City igen.

Efter tio år har skådeplatsen dock bytt skepnad totalt och de normala människorna har bildat en motståndsrörelse som gör uppror mot The Agency, den småfascistiska grupp superagenter du tillhör. På natten gömmer de sig dock inomhus och istället är det mutanterna som härjar fritt. Nu ska vi få röja ostört i stan och kunna bowla fotgängare med medelstor lastbil utan att få alltför arga och ettriga snutar efter oss. Lägg till ett fyrspelarläge och ett förbättrat närstridssystem och Crackdown 2 kan bli riktigt ösigt.

Mikael Sundberg



UNREAL ENGINE TUFFAR PÅ
Spelmekaniskt påminner The 40th Day väldigt mycket om Gears of War 2. Vilket är ganska logiskt då de båda bygger på samma Unreal-motor, där den ena har den andra som uppenbar förebild. Army of Two: The 40th Day når inte riktigt upp till samma höjder rent grafiskt, men ser betydligt trevligare ut än föregångaren.

MÄNSKLIGA MÖRDARE
Vi får den här gången se mer av Rios och Salem. Vi ser hur de karaktäristiska hockeymaskerna fälls upp och avslöjar deras ansikten i lugna stunder. Vi får se mer av människorna bakom maskerna i uppföljaren, vilket är trevligt.

UPPDATERAD GRAFIK
EA Montreals grafiker har lagt ner mycket tid på att göra miljöerna mer dynamiska än förut. Det kommer till exempel att finnas mycket mer rök- och partikeleffekter, mer realistiska skuggor och rikare färger.

Premiär MARS

Army of Two: The 40th DayPlattform PS3 / PSP / Xbox 360 Utvecklare EA Montreal
Utgivare EA Speltyp Action

EFTER HÄNDELSENA I ARMY OF TWO lämnade legoknektarna Salem och Rios sin uppdragsgivare SSC för att starta eget; Trans World Operations (behändigt nog förkortat TWO). Nytt företag, samma gamla

tvåstegsmetod. Steg ett: Rensa upp oroligheter världen över. Steg två: Häva in massor med cash. Det ständigt munhuggande radarparet strosar omkring på Shanghais bakgator utan utrustning.

De är på besök för ett uppdrag. Rios väldiga, buffliga ryggtavla spänns avskräckande under t-shirten han har på sig. Staden är fridfull, rik på detaljer och levande. Det är lugnet före stormen. Mitt under uppdraget brakar helvetet lös. Metropolen invaderas av en grupp som kallar sig The 40th Day Initiative. Det är våldsamt, styrkan strör förstörelse över hela staden och tar kontroll. Salem och Rios är inte involverade i detta på

något sätt, de vet inte vilka The 40th Day Initiative är och vet inte varför de invaderar Shanghai. De vet bara en sak: De måste bort från skiten så fort som möjligt.

Army of Two: The 40th Day utspelar sig, till skillnad från sin föregångare, på en enda skådeplats och under en kort tidsperiod på tre-fyra dagar. Miljöerna innehåller ändå stor variation. Shanghai bjuder på allt från flodområden, shoppingcentrum och djurparker till utfattiga slumkvarter. Dessutom är det en stad i ständig förändring. Eller rättare sagt, ständig förstörelse. Vilket inger känslan av att den här katastrofen är något som händer oss i nuet, och vi påverkas av det.



Premiär MARS

Brink

Plattform PC / PS3 / Xbox 360 Utvecklare Splash
Damage Utgivare Bethesda Speltyp Action

SCENARIOT ÄR BEKANT. Förutom en storstad är det framtida jordklotet totalt översvämmat och överlevarna ägnar sig åt bittert vattenkrig. I Brink väljer du mellan två falanger, öns säkerhetsvakter eller en motståndsrörelse, och krigar loss i förstaperson. Här finns en enspelarkampanj, men fokus ligger på flerspelarläget och likheterna med utvecklarnas tidigare Enemy Territory: Quake Wars är många. Du kommer att få modifiera det mesta i Brink; vapen, karaktärer, klasser och till och med uppdragen du ställs inför.

Tanken är att göra varje genomspelning unik, lite som i Left 4 Dead, och utifrån vad vi sett från E3 ser spelmekniken genomtänkt, snygg och fartfylld ut. Allra mest gillar vi S.M.A.R.T.-knappen, som aktiverar smidigt auto-skuttande över räcken eller bänkar som finns i närheten. Läckert!

Jonas Elfving



Med betoning på vi. Likt sin föregångare är Army of Two: The 40th Day utformat som en co-op-upplevelse rakt igenom. Det är ett actionäventyr tänkt att delas med

Ja, delad glädje är dubbel glädje...

en kompis, antingen i split-screen eller online.

Klassiker som att hjälpa varandra upp för avsatser, tajmat prickskytte och att kunna ta skydd bakom upploppsskoldar finns kvar. Nytt för uppföljaren är bland

annat att ena spelaren kan fejka vit flagg för att köpa tid. När man väl står där med uppsträckta händer inför en grupp fiender, kan man göra en snabb manöver med sitt vapen, eller vänta på kompisens som kanske har smugit runt för en överraskningsattack. Ett av en handfull nya, riktigt fula men effektiva knep.

Det är meningen att hela spelet ska ses ur ett sådant perspektiv. Samarbete genomsyrar allt, till och med moraliska val görs tillsammans. Vilket naturligtvis öppnar för verbala slagsmål i vardagsrumsoffan. Även skapandet av egna vapen kräver samarbete för att balansera eldkraften på ett sunt sätt. Och här sitter Army of Two:

The 40th Day på något alldeles speciellt.

Man kan ta vilken del som helst, från vilket vapen som helst, och sätta på vilket annat vapen man vill. Vill jag fästa ett kikarsikte och en granatkastare på min AK-47:a, sätta en cola-burk som ljuddämpare och täcka härligheten med ett sexigt zebra-skin, kan jag göra det. Vill jag montera en kolv från ett prickskyttegevär på ett finkalibrigt maskingevär, kan jag göra det.

Man säger att delad glädje är dubbel glädje, och det ligger något i det. Vi ser fram emot det härliga samarbete, gnabbet och tjafset framför TV:n.

Daniel Steinholtz



VARIERADE BANOR

Det kommer ges tillfälle att kriga i både Afghanistan, Brasilien, Kazakstan och USA på vitt skilda platser. Till skillnad från i föregångaren är banorna nu betydligt mer optimerade för bra döds-match-krigande och ingenstans kan man hålla ryggen riktigt fri.

TJUSIG FÖRSTÖRELSE

Fler objekt går att skjuta sönder denna gång och banorna påminner mest om en schweizerost efter en avklarad runda. Vårst är ett kontorslandskap där man kan skjuta allt till tjusig konfetti.



Premiär 2010

Call of Duty: Modern Warfare 2

Plattform PC / Playstation 3 / Xbox 360 Utvecklare Infinity Ward Utgivare Activision Speltyp Action

DET ÄR FORTFARANDE SOMMARVÄRME i Los Angeles när jag träffar Infinity Ward mitt i Hollywood för att provspela Call of Duty: Modern Warfare 2 som utspelas några år efter Call of Duty 4. Vladimir Makarov har tagit

över ledartröjan för de ryska ultranationalister som nästan höll på att lyckas stöta världen i krig sist det begav sig, och de har återigen lyckats växa till en terrorgigant att räkna med. Vilket väl egentligen är rätt bra eftersom man då har någon att kriga emot.

Lagom till Modern Warfare 2 byter man huvudperson och denna gång kommer man spela som sergeant Gary "Roach" Sanderson. Förra hjälten, "Soap" MacTavish, har befordrats till kapten efter alla dina hjältedåd i Call of Duty 4 och kommer därför nu istället vara ditt närmaste befäl i den nystartade gruppen Task Force 141 med mål att just decimera ryska ultranationalister. Vilket såklart är lättare

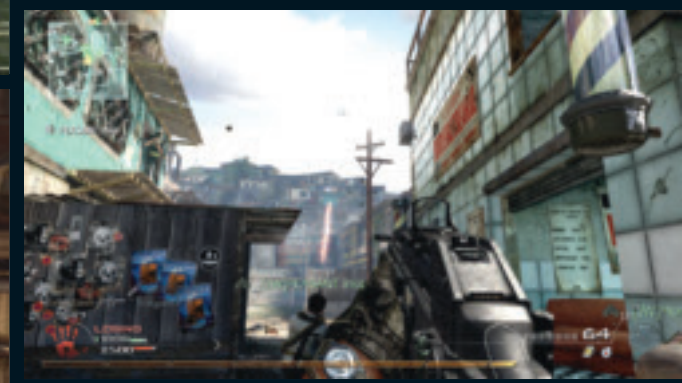
sagt än gjort eftersom de har tillgång till oerhört stora resurser. Ett av spelets tidigare uppdrag är Cliffhanger där man ska infiltrera en rysk bas i kazakstanska Tian Shan-

En av nyheterna är en praktisk kravallsköld

bergsmassivet. Där passar Infinity Ward på att visa att man velat utveckla spelsystemet ordentligt och komma ifrån seriens typiska strider. Istället vankas en livsfarlig strapats i iskyla på milt sagt ostadig mark där en ishacka



TVÅ VAPEN SAMTIDIGT
Modern Warfare 2 utspelas bara några år efter det förra spelet, men har ändå en delvis ny vapenarsenal som framför allt är betydligt större än sist. Bland annat finns nu möjlighet att nyttja kravallsköld eller använda två vapen samtidigt.



SLITNA BAKGATOR OCH TAK
Även om stora delar av Modern Warfare 2 utspelas i fattigare delar av världen, kommer kriget denna gång bli mer påtagligt än sist när ryska ultranationalister med full kraft attackerar USA och i synnerhet dess hjärta i Washington. Bered dig på fullskaligt krig.

SNYGGARE GRAFIK
Grafiken i Modern Warfare 2 är en bra bit snyggare än i det förra spelet och det märks framförallt i multiplayer-delen att Infinity Wards grafiker stoppat in en hel del fler objekt den här gången.

är betydligt bättre utrustning än en automatkarbin. Självklart blir det dock stridigheter senare, där man flyr ett övermäktigt motstånd på snöskoter i en fullständig vildsint jakt. Undantaget Halo-spelen är fordonspartierna oftast de svagaste delarna i förstapersonsskjutare, men redan nu känns faktiskt skoterpartiet så välgjort att jag frågade mannen bakom multiplayer, Todd Alderman, om inte det finns några planer på att inkludera skotrar i spelets multiplayer-stöd.

Något som fick honom att studsa till och kryptiskt svara att det är möjligt och medgav att Infinity Ward i alla fall tänkt tanken. Multiplayer tycks för övrigt bli en riktigt

väljord historia där man helt velat ändra på upplägget i dess grundvalar. Spontant tycks man faktiskt ha lyckats och inställningsmöjligheterna är nu så mycket bättre att det nästan är löjligt. Nu kan man själv skapa sin klass exakt som man vill ha den med två valfria vapen, nya perks, nya killstreak-bonusar, valfritt utseende, tillbehör såsom kastknivar, ta den gradbeteckning man vill, designa sin egen gamertag och mycket annat.

Dessutom har man lagt till en rad nya möjligheter som bland en kravallsköld man kan släpa med sig istället för ett vapen, vilken dels skyddar ryggen när den inte används och dels är ett ypperligt sätt att ta sig fram

under kraftig beskjutning. Det redan höga speltempot har skruvats till ytterligare och bandesignen känns mer genomtänkt. Med alla valfriheter undrar jag dock hur balanseringen ska bli och jag hade grava problem med en kille som spelade prickskytt och hade ett tystat gevär och en hagelbrakare. Dödlig på håll och minst lika dödlig i närstrid. Tufft läge. De timmar jag fick spendera med Call of Duty: Modern Warfare 2 gav rejält med mersmak. Serien har alltid hört till mina favoriter, men ser till del sex ut att bli bättre än någonsin. Det enda som känns synd är att själva äventyret verkar vara lika kort som sist...

Jonas Mäki

Fallout 3

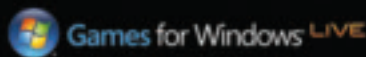
GAME OF THE YEAR EDITION

INCLUDES ALL FIVE DLCS

OPERATION: ANCHORAGE
THE PITT
BROKEN STEEL
POINT LOOKOUT
MOTHERSHIP ZETA



ÅRETS ROLLSPEL



PLAYSTATION 3



Bethesda
SOFTWARES
a ZeniMax Media company

GameStop
power to the player™

GAME.so
world play!

WEBHALLEN

discshop+se

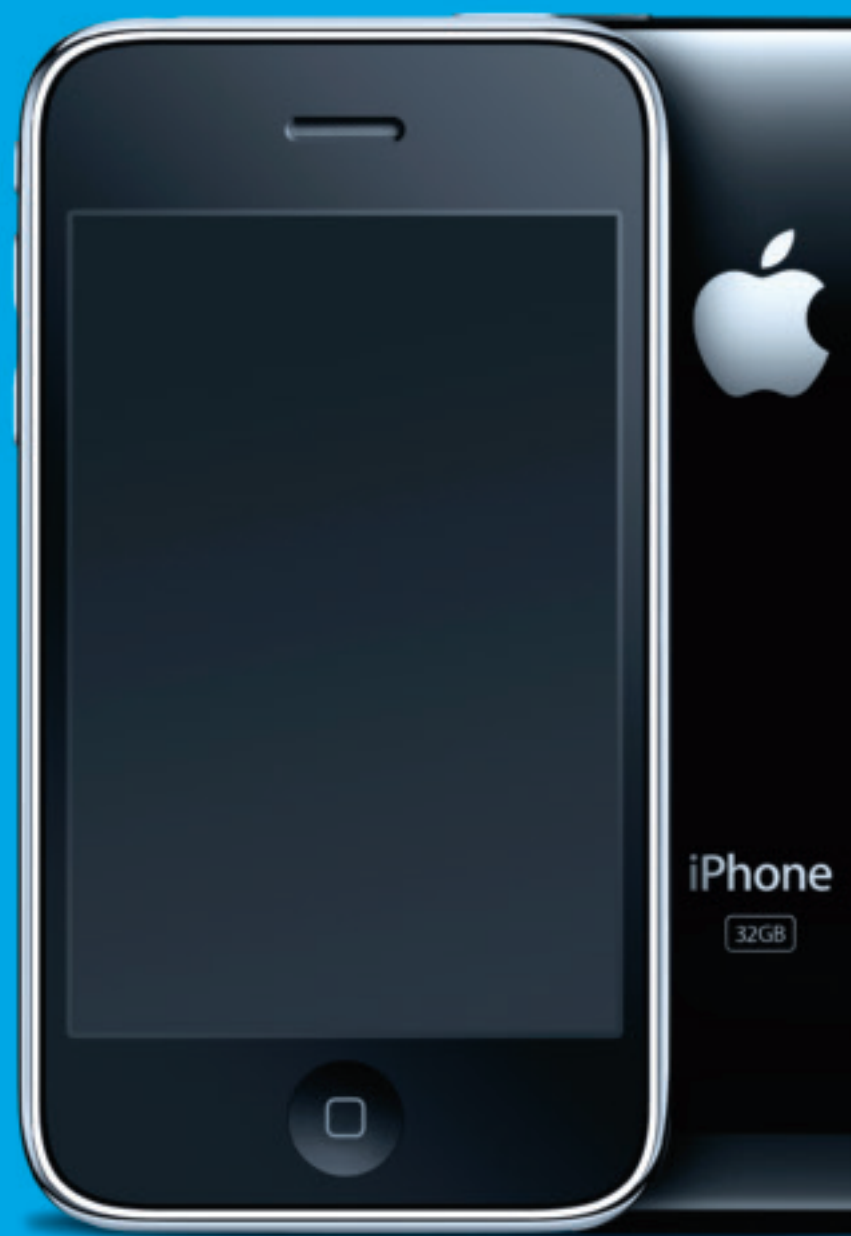
CDON.COM

Framtiden

Med en uppdaterad DS, en ny PSP och Apples kapabla speltelefon mår den bärbara delen av spelmarknaden bättre än någonsin. Vi reder ut begreppen...



en i din ficka



SONY

PSP GO!

Efter 15 år av total bärbar dominans för Nintendo, lanserade **Sony PSP** och bröt det monopolliknande läget. Och efter fem år på marknaden satsar man nu på nytt med slimmade **PSP Go**.



”Go kostar 3000 kronor”

SONY LADDAR OM

Något gammalt, något nytt, något lånat, något blått

Ja, Sony tycks arrangera ett bröllop mellan oss spelare och sin nya PSP Go. Egenskaperna hos den nya bärbara passar nämligen precis in på den i rubriken omnämnda traditionen. Man har nämligen behållit allt som var bra med gamla PSP, som en stor, härlig skärm samt de utmärkta knapparna och styrkorset. Men Sony har även blickat framåt och vågat satsa på en bärbar spelenhet utan UMD-skivor där alla spel istället laddas ned och dessutom satsat på en utskjutbar modell som gör enheten mycket mindre i hopfällt skick. Sony har heller inte dragit sig för att låna det som är bra med konkurrenterna Nintendo DS och Iphone. Därför har PSP Go nu samma typ av affär att handla småspel ifrån som de båda nämnda enheterna och man har även byggt in ett flashminne. Och det blå? Den nya PSP har utrustats med Bluetooth-stöd, vilket ger bättre anslutningsmöjligheter till Playstation 3 och dess tillbehör.

PSP Go är alltså både mindre, smidigare, har bättre anslutningsmöjligheter och dubbla batteritiden som en följd av att man slopat UMD-skivorna. Men som med alla bröllop är detta inte gratis. Runt 3000 kronor kommer vi få betala för en PSP Go, vilket man idag får en Playstation 3 för. Sony tänker dock inte ersätta de gamla enheterna så du kommer även i framtiden att kunna köpa en vanlig äldre modell för halva priset. Vill man vara värst, och vem vill inte det, gäller det dock att skaffa sig en PSP Go som känns fräschare än den gamla modellen.



Framtiden för Go

Resident Evil, Grand Theft Auto och ett nytt, bärbart Motorstorm

Redan när PSP Go släpps kommer Sony ha massor av klassiska PSP-spel för nedladdning. Dessutom satsar man stenhårt på nya storspel från varenda serie av rang, däribland Resident Evil, Grand Theft Auto och Motorstorm som ska släppas inom den närmaste framtiden. Sony har även en filmtjänst på gång till 2010 och inom kort kommer man dessutom att kunna ladda ner serier från bland annat Marvel att läsa. PSP Go är helt enkelt en nysatsning på PSP från Sonys sida och visar att man tänker ge det lilla krutpaketet massor av uppmärksamhet framöver med ännu fler tjänster, spel och tillbehör.

Hetast på horisonten

Vi har listat de fyra hetaste, kommande spelen till Sonys PSP



Jak and Daxter

Dec

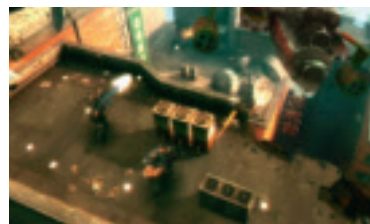


MGS: Peace Walker

Mars

Fansen har tjatat och tjatat om ett nytt Jak & Daxter, och i november är det äntligen premiär för The Lost Frontier. Ett plattformsspel som ser precis lika charmigt ut som de gamla spelen i serien. Bland annat kommer runt 40% av äventyret denna gång bestå av flygande och rattande av andra fordon.

Vi älskar Metal Gear Solid 3 och har bönat och bett om en uppföljare. Något Hideo Kojima hörsammat och därför släpper Peace Walker nästa år. En direkt fortsättning på Snake Eater som ser rent snuskigt bra ut, komplett med stöd för co-op och moment lånade från Army of Two.



Army of Two: The 40th Day

Jan



Little Big Planet

Okt

Jodå, hockeymaskförsedda Rios och Salem kommer tidigt nästa år att irra bort sig i naturkatastrofens Shanghai, även till PSP. Alla funktioner vi är vana vid kommer att vara intakta och det går själv-fallet att lira trådlöst med en polare i vad som ser ut att bli ett fläskigt bärbart actionspel.

Visserligen har man slopat multiplayer-stödet från Playstation 3-originalet, men i övrigt är Little Big Planet till PSP helt intakt med samma charmiga grafik och alla funktioner. Därmed kan man själv sätta sig ned och konstruera sin drömbana, eller ladda ned någon av alla de tusentals som redan finns.

4 anledningar till varför just du bör äga en PSP Go

1 Fantastisk skärm

PSP har en skärm på 3,8" med hög upplösning som lämpar sig lika bra både för såväl filmtittande som spelande. Till PSP Go är den dessutom skarpare än någonsin. Trots att PSP Go-skärmen är marginellt mindre än hos sina föregångare, är den ändå större än värste konkurrenten Nintendo DS båda skärmar tillsammans. Även bakgrundsbelysningen är riktigt bra och gör att man kan spela även i starkt ljus.

2 Stort spelutbud

Redan idag finns det över 1000 PSP-spel ute, bland annat höjdare som Grand Theft Auto: Vice City Stories, Metal Gear Solid: Acid, Burnout Dominator och flera versioner av Buzz. Sony kommer släppa alla de bästa spelen för nedladdning till PSP Go så man får en billig penning kan fylla det 16 gigabyte stora flash-minnet med riktigt grymma titlar. Dessutom väntar en rejäl satsning på indie-spel som ska säljas riktigt billigt...

3 Grymt online-stöd

Eftersom Sony tagit bort UMD-läsaren ur PSP Go har man istället utrustat den med ett grymt online-stöd. Det kommer att gå att ladda hem både film, spel och faktiskt även serietidningar att läsa på skärmen. Men Sony har större planer än så och inom kort kommer ännu fler tjänster. Då ska man veta att PSP Go dessutom har inbyggt Skype och en riktigt bra webläsare med alla viktiga funktioner.

4 Inbyggd jukebox

PSP har alltid kunnat läsa mp3-filer, men med PSP Go har man satsat hårdare än någonsin på musik. Förutom att man på lite sikt ska kunna ladda hem både musik och musikvideos, har man även tagit fram tjänsten Sensme. Genom den analyseras musiken man lyssnar på och sedan utifrån den datan tas andra liknande band fram som du kan tänkas gilla. På det sättet är tanken att du ska kunna hitta andra favoriter.

NINTENDO DSi

Just när vi trodde att hela Jordens befolkning redan köpt sig en Nintendo DS, överraskade Nintendo med **Nintendo DSi** och lyckades på bara några månader smula sönder alla tänkbara försäljningsrekord...

”DSi har två kameror”

Tec-specs

Tillverkare: Nintendo
Pris: 2195,-
Premiär: 3 april 2009
Färg: Svart
Lagringsmedia: Flash-minne /SD-kort
Anslutningar: Wifi
Batteritid: 10-15 timmar
Kamera: 2 megapixel
Bild: 2x3,25"-skärmar, 256x192 pixlar
Färger: 260 000
Storlek: 74.9x137x18.9 mm
Vikt: 214 g

111 MILJONER SPELARE

Nintendo fortsätter att dominera...

Microsoft ryktas jobba på en bärbar best och Sonys PSP går inte av för hackor, medan många menar att Iphone 3GS är tekniskt bättre än en Wii. Stenhård konkurrens alltså, men Nintendo kunde inte bry sig mindre. De har sämst upplösning av alla på sina skärmar, prestanda lägre än de flesta mobiltelefoner och inga finesser att tala om överhuvudtaget. Nintendo föredrar att satsa på enkelhet och på att ta fram en enhet som täcker den stora massans behov, istället för enstaka teknikintresserade individer. Något som lett till den största spelsuccén någonsin. Och när Nintendo skulle följa upp Nintendo DS-framgången i våras gjorde man det med Nintendo DSi. En bärbar enhet med ett pyttelitet inbyggt minne på en kvarts gigabyte, digitalkameror på 0,3 megapixel och möjlighet att ladda ned mikrospel trådlöst via internet. Det var allt, man brydde sig inte ens om att stödja mp3-filer eftersom alla ändå har en mp3-spelare.

Hur det gick? Det blev braksuccé såklart. De tidigare försäljningsrekorden som sattes av den uppfildade Nintendo DS Lite-modellen krossades totalt och alla skulle ha en Nintendo DSi. Kort sagt är det bara att konstatera att Nintendo fortfarande har framtiden för sig på den bärbara sidan. De är helt enkelt bäst på att veta exakt vad konsumenterna vill ha och tar fram funktionerna alla vill använda och spelen alla vill spela. Nintendo DSi är kort sagt en given succé och du kan vara stensäker på att alla utvecklare kommer att fortsätta ge sitt 100%-iga stöd i flera år framöver.

Alla använder DSi Ware

Logga på och ladda hem mängder av fiffiga småspel för billig peng

Till konsolerna är det sedan länge väl inarbetat med nedladdningsbara småspel för en billig penning. Nintendo har därför lanserat DSi Ware, en liknande nedladdningstjänst till Nintendo DSi fyllt med spel för runt 80 kronor, superenkla mikrospel för 20 kronor styck plus små och billiga applikationer för en ynka tia. Vad är en applikation då? Jo, DSi Ware innehåller mer än bara spel och där finns även musikprogram, matteträning, språkkurser, miniräknare, matlagningstips och annat. Något som blivit en braksuccé och idag står utvecklarna i kö för att få släppa saker till DSi Ware.

4 anledningar till varför just du bör äga en DSi

1 Större och bättre skärmar

Nintendo DS har alltid haft små skärmar som heller inte haft den där lyster och skärpan hos PSP. Till Nintendo DSi har dock storleken ökat på ordentligt och nu sitter det två 3,25"-skärmar av betydligt bättre kvalitet än tidigare, vilket gör grafiken i de plottigaste och snabbaste spelen mycket tydligare. Skärmarna har dessutom bättre antireflexbehandling så man ska slippa irriterande speglingar när man spelar.

2 Inbyggd webbläsare

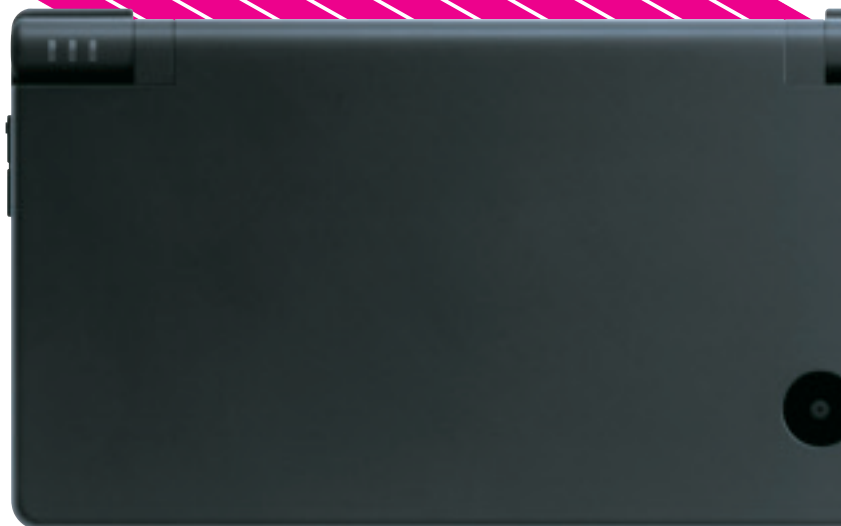
Den som ville surfa med sin Nintendo DS var tidigare tvungen att köpa gratis-webbläsaren Opera för åtskilliga hundralappar, och då fungerade det inte ens särskilt bra. Till Nintendo DSi finns Opera redan inbyggt och tack vare att Nintendo petat i mer RAM-minne fungerar det nu fläckfritt att surfa där det finns trådlös uppkoppling. Som startsida i webbläsaren rekommenderar vi vår mobilsite m.gamereactor.se.

3 Gott om minne

Nintendo DSi innehåller 256 megabyte minne att spara på, vilket lär räcka mer än väl för de flesta eftersom Nintendo särskilt uppmuntrar små program och spel på DSi Ware-tjänsten. Men för den som verkligen vill ha mer går det även att expandera enheten med SD-kort på upp till 32 gigabyte. Något som kanske kan komma att behövas då Nintendo har stora planer för nedladdningsbara demos.

4 Roliga kamera-spel

Förutom att de yngsta tycker att det är kul att fota och med enkla medel manipulera bilderna med det medföljande bildbehandlingsprogrammet, används kameran faktiskt till flera spel. Inte minst DSi Ware-titeln Wario Ware: Snapped där det gäller att spela de ilsabba minispelen genom att röra på sin kropp. Fler Nintendo DSi-exklusiva spel är också på väg den närmsta tiden som bara kan spelas på Nintendo DSi.



Hetast på horisonten

Vi har listat de fyra hetaste, kommande spelen till Nintendo DSi



Zelda: Spirit Tracks

Dec

Spirit Tracks ser onekligan unikt ut. Att Link är en ingenjör som kör sitt tåg runt i världen låter som att någon på Nintendo har rökt på lite väl mycket, men det kommer också att erbjuda klassiska dungeons där vi får utforska tillsammans med en tillfångatagen fantom från det förra spelet.



Star Wars Battlefront

Nov

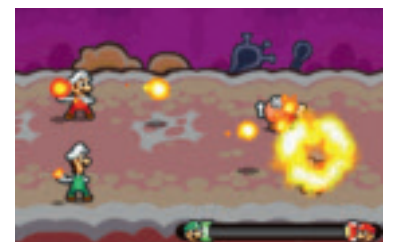
Redan nästa månad är det dags att gå med rebellerna för att bekämpa det onda imperiet en gång för alla. Ja, eller alliera sig med imperiet och med hjälp av Tie Fighters och annat visa de upproriska bråkmakarna att man inte kan bete sig hur som helst. Räkna med episka strider, minst sagt...



Kingdom Hearts 358/2 Days

Nov

Actionrollspelet med det svåruttalade namnet utspelar sig mellan del ett och två i serien. Där får vi följa Roxas, ett alter-ego till den gamla huvudpersonen Sora, i ett äventyr som tar oss mellan olika Disney-världar i ett virvar av äventyr och svartklädda emo-japanska antihjältar.



Mario & Luigi: Bowser's Inside Story

Okt

Bröderna Marios smått bisarra rollspels-äventyr fortsätter på DS med en oväntad vändning. En magiker har gett Bowser förmågan att krympa och andas in sina fiender. Spelet utspelas därför på två fronter: dels med Bowser som huvudperson och dels med Mario och Luigi på äventyr inuti honom.

APPLE IPHONE 3GS

Trots stenhård konkurrens lyckades **Apple** helt ta över den stenhårda mp3-spelarscenen. Med Iphone blev man sedan smartphone-ledande och med **Iphone 3GS** har man plötsligt en fullgod bärbar spelenhet

” 3GS är mer kraftfull än Wii ”

Tec-specs

Tillverkare: Apple
Pris: 6800:-
Premiär: 19 juni
Färg: Svart/vit
Lagringsmedia: Flash-minne
Anslutningar: Bluetooth, GSM, 3G, wifi
Batteritid: 5-16 timmar
Kamera: 3 megapixel
Bild: 3,5" skärm, 320x480 pixlar
Färger: 260 000
Storlek: 115,5x62,1x12,3 mm
Vikt: 133 g

iPhone

32GB

APPLE VILL UTMANA

Apple blir en spelare att räkna med

Apple har det senaste decenniet haft samma osvikliga förmåga som Nintendo att ta fram produkter som skapar ett enormt köpsug. Sedan är det skitsamma om inte alla obetydliga funktioner finns med. Ett sätt att tänka som 1998 resulterade i datorn I Mac där man slängde ut disketter och alla möjliga kontakter som tidigare var standard och satsade på sådant folk använde och som hade framtiden för sig. Exakt de tankegångarna går igen i Iphone som initialt saknade standardfunktioner som 3G-stöd och MMS. Men med sin överlägsna användarvänlighet och smarta upplägg blev Iphone en braksuccé som fått två uppgraderingar, där den senaste är Iphone 3GS som inte bara är en grym telefon och en härlig fickdator, utan dessutom är en formidabel spelenhet. App Store fylls i raskt takt på med billiga indie-spel, storproduktioner av välkända utvecklare och mängder av sköna småprogram.

Prestandamässigt är den bättre än PSP, och flera utvecklare har till och med sagt att den är bättre än Wii. Trots att det gått oerhört snabbt för Apple att bli en spelare att räkna med, väntas Iphone bli ännu mycket större redan inom kort och både Nintendo och Sony sneglar oroligt på vad Apple pysslar med och följer deras minsta steg. För även om PSP och Nintendo får allt fler funktioner inbyggda, är det bara Iphone som dessutom dubblar som telefon. Därmed har man alltid med sig den var man än ska någonstans och Iphone kan enkelt halas upp så snart det vankas väntetid i någon trist kö eller spåravsnitt för lite skönt spelande.



Överlägsen onlineshopping

En miljard nedladdade applikationer från Itunes Appstore

Apple är redan världsledande på att distribuera digital musik med hjälp av Itunes Store där det mesta av värde går att ladda ned. Samma infrastruktur har Apple använt till App Store där man kan ladda hem spel och liknande till Iphone. Närmare 100 000 olika applikationer finns att ladda hem redan nu (mot för bara 500 för ett år sedan) och urvalet växer explosionsartat. Över två miljarder apps har redan laddats ned från App Store i prisklasser från gratis till runt en hundring, och urvalet är välfyllt på ett sätt som varken Nintendo eller Sony aldrig någonsin kommer att komma i närheten av.

4 anledningar Till varför just du bör äga en PSP Go

1 Grym användarvänlighet

Precis som med operativsystem är Apple världsledande på användarvänlighet och att läsa instruktionsböcker helt överflödigt eftersom allt är så vansinnigt intuitivt. Iphone är busenkel att använda även utan stylus, till skillnad från liknande produkter. Man förstorar text, skriver SMS och spelar med fingrarna utan något som helst trassel. Det här är det system alla smartphone-tillverkare sneglar på.

2 En äkta allt-i-allo

Det spelar egentligen ingen roll om du vill kika på film, lyssna på musik, göra viktiga anteckningar, navigera dig fram med hjälp av GPS, skriva e-post, fota något, surfa på nätet, ringa en polare, ha en valutaomvandlare eller något helt annat. Iphone 3GS är exakt allt det här och mer därtill och är verkligen en suverän grej att alltid ha med sig. Och då har vi inte ens nämnt att den dessutom är en oundgänglig spelenhet med grym prestanda.

3 Stöd för 3G

Visst, man kan ladda hem spel trådlöst även till Nintendo DSi och PSP Go, men försök göra det när du kör på E14. Iphone har 3G-uppkoppling och är därmed inte beroende av wifi och har du bara ett schysst abonnemang finns det inget ställe där du inte kan ladda ner de bästa låtarna och de roligaste spelen. Det gör att man har tillgång till allt man kan hitta på Itunes och App Store var man än befinner sig.

4 En rullande tjockis...

Jo, faktiskt. Det Loco Roco-liknande Rolando påminner vid en första anblick om Sonys Barbabappa-liknande plattformsspel fast är flera resor bättre. Chefredaktör Petter gav Rolando betyget 9/10 och dess uppföljare full pott med orden: "Rolando 2: Quest for the Golden Orchid är ett fantasifullt, smart designat, utmanande och underhållande plattformsspel med underbar design och urskön humor."

Hetast på horisonten

Vi har listat de fyra hetaste, kommande spelen till Iphone 3GS



Rally Master Pro

Nov

Mobiltelefonspellet Rally Master Pro anses vara ett av de bästa som släppts. Därför är det inte så konstigt att vi ser fram emot Iphone-konverteringen som dels lär ska bli uppfattat rent grafiskt men även få extra innehåll. Totalt vankas det vansinnesrally på totalt 27 lovande banor i alla väderlekar.



Portal

Nov

Visserligen är inte Valve själva inblandade, men det hindrar inte Iphone-versionen av Portal att vara skrämmande välgjord. Med bara små uppoffringar finns alla de fantastiska pussel vi lärde oss älska bevarade och vi ser fram emot att fortsätta försöka ta reda på om det finns någon tårta även till Iphone.



Worms

Okt

Nej, något nytt finns faktiskt inte i Worms och mest av allt är det väl kanske konstigt att det tagit sådan tid för Team 17 att släppa det till Iphone. Men likt förbaskat är det här ett av de bästa partyspelen som gjorts och till Iphone ser det helt strålande ut med supersnygg grafik och löjligt bra spelkontroll.



Ravensword: The Fallen King

Nov

Riktigt bra rollspel har hittills saknats till Iphone, men nästa månad kommer Ravensword: The Fallen King. Ett Elder Scrolls IV: Oblivion-inspirerat spel som låter dig lösa smågåtor, ta del av ett större äventyr och fritt utforska en enorm fantasy-värld. Dessutom finns redan nu planer på expansioner.



Microsofts ambitiösa Gran Turismo-utmanare fortsätter att övertyga

FORZA MOTORSPORT 3

Plattform XBOX 360 Utvecklare TURN 10 Utgivare MICROSOFT Premiär 23 OKT Antal spelare 1-8 Rek. Ålder 12

Det börjar med en Toyota Yaris. En guldfärgad med 1,6-liters motor (88 hästkrafter). Det slutar med en Japan GT Advan-350Z, Top Secret-kittad och med en hårt överladdad och stokad motor på 4,4 liter (988 hästkrafter). Forza 3 är inte ett särskilt kontrastfyllt racingspel, men att ställa min usla debut-bil mot den som precis tuggat i sig en hel drös Japan GT-kärror (och spottat ur dem igen) sätter givetvis allt dragglände i karriärläget i ett alldeles särskilt perspektiv.

För det är ju där köttet och päerna finns. Maten alltså. I karriärläget, som i Forza 3 döpts till Season Play och likt Juiced delats in i ett smidigt kalendarium där man tävlar sig igenom veckorna för att i slutet på varje månad delta i ett världsmästerskap. Forza 3 gör det mesta bättre än sin föregångare, men skillnaderna är inte stora. Turn 10 har putsat lite här, pillat lite där... i slutändan är detta en gedigen och välskapt produkt som alla racingtorskär bör kika närmare på. Men håller det för att bräcka



Fanatec-briljans

Precis som i fallet Gran Turismo 5: Prologue, GTR 2 eller Need for Speed: Shift ska såklart Forza Motorsport 3 spelas med en riktigt bra ratt. Den bästa ratten till Xbox 360 just nu heter Fanatec Porsche 911 Turbo S Wheel. Den här ratten har en force feedback som gör dina armar till gelé och en alcantara-klädd kringla med tjockt Porsche-grepp och tjusig centrumdel. Den är dyr dock, 2600 kronor.

Slightly Mad Studios uppkäftiga utmanare i Need for Speed: Shift?

Studion bakom Forza-serien ägs av Microsoft och deras våltalige starkeman heter Dan Greenawalt. Bilglad entusiast som kör en fyra år gammal S4:a på helgerna. Han kan inte sluta skryta om Forza 3 då Gamereactor träffar honom i Stockholm. Greenawalt menar att inget annat spel simulerar bilfysik så väl som Forza 3, mycket eftersom det renderar fysikuträkningar för chassi, fjädring, tyngdpunkt, däck och vridmoment i hela 360 Hz. En imponerande siffra med tanke på att simulatorgenrens till synes oslagbara gigant, GTR 2, erbjuder bilfysik uträknad i knappt halva den hastigheten.

Bilfysiken i Forza Motorsport 3 imponerar. Greenawalt överdriver en gnutta i sitt citeringsattraktiva förhandssnack, men visst är körkänslan förbättrad. Däcken svarar bättre mot underlaget än i Forza 2 och det märks att bilarna har en mer konsekvent tyngdpunkt som

går att flytta på ett mer realistiskt sätt genom snabba inbromsningar och accelerationer. Även skillnaden i fysik mellan olika drivlinor imponerar mer än någonsin. Klargörs bör dock att Forza 3 inte är en simulator på samma sätt

BILFYSIKEN I FORZA MOTORSPORT 3 IMPONERAR

som GTR 2 eller GT Legends även om det i stort ger en känsla av realistiskt racing. Där Forza-serien, liksom Gran Turismo-spelen, tappar i ren realism är beträffande stabiliteten i bilarna samt den konstanta kontakten med underlaget. Alla som kört en snabb bil runt en snabb bana nog många varv vet att riktigt



Ta mig till havet, tack
Grafiken i Forza 3 pendlar mellan stelbent och kantig till bedärande tjugsig. De banor i spelet som inte modellerats efter en verklig förlaga är givetvis de snyggaste med fräcka bergväggar och läckert ljus.



Jag sitter i min bil! En av nyheterna i Forza 3 är cockpit-vyn. Turn 10 har noggrant modellerat insidan på alla av spelets 400 bilmodeller, men tyvärr till ingen nytta. Detta eftersom cockpit-vyn är för snäv och visar en för liten del av vägen (och för mycket A-stolpe + panel. Istället borde Turn 10 ha sneglat på Need for Speed: Shift.

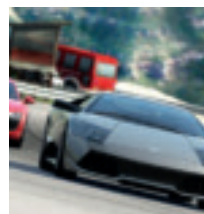
racing innefattar en mer hektisk känsla av ovisshet då man pressar hårt, att riktig racing inte är lika jämn, stabil och till viss del förutsägbar som i dessa semi-simulatorer och att däck tappar eller vinner fäste beroende på asfaltstemperatur, däcktemperatur och slitage. Den exakta simulation av exempelvis Nissan 350Z som görs i svensktutvecklade GTR 2 kan Forza fortfarande inte mäta sig med, men det tror jag (oavsett förhandsskryt från Dan Greenawalt) heller aldrig att Turn 10 siktar på.

Givetvis innebär simuleringen av verklig bilfysik också något annat då man som i Forza-serien tillåts trimma varje bil i spelet till absoluta maxgränsen. Något som Forza 3 lyckas bättre med än något annat spel i genren. Först och främst är tuning-biten perfekt indelad och ger tillsammans med alla inställningsmöjligheter en grym inblick i hur en motor fungerar. Simuleringen av hur en bil blir då man skjuter på för mycket vridmoment men inte hakar på

en starkare koppling (till exempel) är välavvägd i Forza 3 och straffar spelaren precis lagom mycket för att denne ska intressera sig för de förändringar som sker inuti bilen.

En annan del som reglerar i Forza Motorsport 3 är den extremt utbyggda och innehållsrika online-racingvärld som medföljer. Precis som i Forza 2 kan man köpa och sälja bilar, byta kort med varandra, inspireras av extremambitiösa stylingprojekt eller delta i svulstiga online-turneringar med finfina priser. Det är, än en gång, just här som Forza 3 blåser bort den befintliga konkurrensen, även om jag faktiskt hade velat se ännu fler nyheter. En större och mer genomtänkt racing-organisation med regelrätta team, och managers hade jag velat ha den här gången. Jag hade även velat se möjligheten att skulptera sin egen styling för att sedan sälja i auktionskammaren, något som jag vet att det snackats om men uppenbarligen inte realiserats.

När det gäller den grafiska biten är Forza 3 en förbättring mot det föregående spelet, men



Artificiell n00b

Ett av de största problemen i Forza Motorsport 2 var den idiotiska artificiella intelligensen. Turn 10 har enligt egen utsago arbetat oerhört hårt med motståndarbilarnas intelligens inför Forza 3, något som dessvärre inte märks. Precis som tidigare kör samtliga av motståndarbilarna på led, de reagerar knappt alls på att man krockar med dem och väljer alltid att köra om på insidan. Detta gör racingen en aning enformig i karriärtäget.

inte en särskilt stor sådan. Skärmpuppdateringen är silkeslen och bildmodellerna är detaljerade och väldigt exakta men här saknas kantutjämning, avancerad ljussättning och högupplösta texturer. I jämförelse med Xbox 360-versionen av Need for Speed: Shift faller Forza 3 platt rent grafiskt och den nya cockpit-vyn är skrämmande dåligt planerad.

Nej, Turn 10 är inga framstående grafiker även om Forza 3 absolut inte är fult. Istället är de än lika duktiga på att skapa en bensindoftande och inbjudande känsla av rumsren och lugn banracing som roar kungligt.

* Sammanfattningsvis:

Massor av bilar, massor av banor. Forza 3 är fullsmockat med härligt innehåll och online-delen är bäst i genren...

Petter Hegevall

8/10

2:a En andra åsikt av Jesper
Online-biten i Forza Motorsport 3 är bättre än i något annat racingspel på marknaden. Där är Turn 10 oslagbara. Vad som också slipats till perfektion är känslan i varje enskild bil i hela spelet. Det är mer beöndeframkallande än någonsin att nöta varvtider på Road America och den nya däckfysiken känns oerhört bra. Visst har Petter rätt i att cockpit-vyn och AI:n är usla, men det kvittar...

Sammanfattning:
Racingvintern är räddad, Forza 3 är härlt

9/10



Codemasters kompromisslösa soldatsimulator är en njutbar stund i smutsen

OPERATION FLASHPOINT: DRAGON RISING

Plattform PC/PS3/XBOX 360 Utvecklare CODEMASTERS Utgivare CODEMASTERS Premiär UTE NU Antal spelare 1-32 Rek. Ålder 16

Efter ett byte av utvecklare är Operation Flashpoint tillbaka och denna gång handlar det om roten till allt ont, pengar. På ön Skira finns det rika naturtillgångar och Ryssland och Kina småbråkar om den lilla jordplätten. Nu har det hela dragits såpass långt att Kina är ytterst nära en invasion av det ryska fastlandet. Ryssland ringer upp USA och ber ett gäng trevliga marinkårssoldater om hjälp. Bäddat för redigt krig, med andra ord.

Operation Flashpoint: Dragon Rising är en simulator. En krigssimulator. Oförlåtande, kompromisslöst och sinnessjukt krävande. Varje uppdrag inleds med att man får en översiktskarta över uppdragsområdet och en skriven sammanfattning av uppdraget innan man får beträda slagfältet. Tack vare en smidig kompass går det enkelt att navigera sig fram över de enorma områdena som erbjuder en hel del frihet. Flagg-ikoner visar vart du ska härnäst, men hur du tar dig dit är helt och hållet upp till dig.

Tyvärr finns det andra uniformerade killar som vill stoppa dig från att nå ditt mål och detta sker såklart med stora mängder vapen och projektiler. Naturliga skydd såsom stenar, stubbar och björkar finns det gott om liksom drösvis med hus, plank, fordon och sandsäcksvallar så det saknas oftast inte möjlighet till att ligga och trycka i relativ säkerhet. För



Skjut! Operation Flashpoint: Dragon Rising är en regelrätt krigssimulator med allt vad det innebär. Detta betyder att omladdningar och vapenbyten, speciellt när det handlar om raketgevär och liknande, kan ta ganska lång tid innan det är klart att avfira.

Utvecklarbyte

Tjeckiska Bohemia Interactive släppte Operation Flashpoint år 2001. Codemasters var vid den tiden utgivare för titeln, men efter ett par år och ett par expansioner gick parterna skilda vägar och Codemasters behöll rättigheterna till Operation Flashpoint medan Bohemia startade Arma-serien. Dragon Rising har utvecklats av Codemasters själva under två års tid.

när kulorna börjar vina, då gäller det att ha is i buken och förlita sig på den snudd på perfekta spelkontrollen.

Under eldstrider råder nämligen rent kaos. Skotten viner kring huvudet, kulor som träffar marken eller omgivningen sprätter upp jord och flisor i ögonen på spelaren och man får ofta ta skydd för att återfå synen innan man kan bege sig in i stridens hetta igen. Att ligga bakom skydd och byta skott med fienden ger dock väldigt lite och antingen får man be sina kollegor lägga nedtryckande eld medan man flankerar de kinesiska trupperna, eller beställa

in lite tung artillerield. Dragon Rising är ett riktigt bra spel, men tyvärr dras det med ett antal mindre problem. Att fienden ibland tål för mycket stryk, att vanliga fordon har månlandartendenser och att diverse småbuggar existerar

**VANEILDANDE,
UTMANANDE
OCH EXTREMT
ROLIGT**

drar ner betyget en del. Jag är ändå imponerad och glad över hur resultatet verkligen blev. Detta är ett solitt, underhållande och kvalitativt krigsspel med bra grafik och massor av möjligheter samt grymt multiplayer-stöd.

* Sammanfattningsvis:

Välgjord krigssimulator med härliga mängder militärporr. Vanebildande, utmanande och extremt roligt men inte helt utan brister.

Jesper Karlsson

8/10

Sega flyttar sin kassako till ett vinterlandskap och mjölkar vidare

MARIO & SONIC AT THE OLYMPIC WINTER GAMES

Plattform DS/Wii Utvecklare SEGA Utgivare SEGA Premiär UTE NU Antal spelare 1-4 Rek. Ålder 3



Det är tvära kast mellan hopp och förtvivan. De olympiska vinterspelen inleds otroligt medryckande. Nintendo och Segas maskotar presenteras i en engagerande introduktionsfilm som fyller mig med stor förväntan inför stundande speltimmar. Sonic och Mario kastar sig dödsföraktande nedför en backe med gnistrande snö. Peach och Amy glider kattlikt runt på isen i rosa konståkningsoveraller. Men att göra en vacker inledning och cementera lite könsroller räcker inte. Det måste finnas innehåll bakom ytan också.

"Låt inga poppis-figurer lura dig att köpa" rådde Bamse oss när Krösus Sork försökte kränga kändissponsrat godis 1978. Precis som det mesta Bamse sagt är dessa visdomsord högaktuella än idag. Det förra

EN TRIST LIGHTVARIANT AV EN RAD BRA SPEL

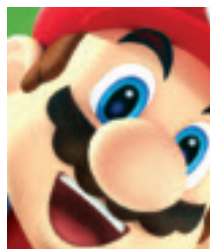
olympiadspellet med Mario och Sonic sålde löjligt bra, trots ljummen kritik. Många kända ansikten samlade i en OS-licens säljer per automatik. Det är synd. För det betyder att den stora massan inte läser spelrecensioner. När sådana svarta tankar dyker upp hos mig kommer den dåliga hållningen och mjället som ett brev på posten.

Trots stort utbud av grenar så har jag aldrig någonsin kul. De vänner jag bjudit in på flerspelarkväll har inte heller kul. Det börjar knorras om Little Big Planet, Mario Charged Football och Street Fighter IV. Ingen vill vifta sig till en seger bland lågupplöst snö.

Tempot är för långsamt och grenarna för tråkiga. Mario & Sonic at the Olympic Games



Vem får representera? Det finns ett gäng bekanta ansikten att välja mellan när du ska välja figur. Alla faller inom en av tre kategorier: styrka, snabbhet eller allround.



Mera pengar

Efterhand som grenarna i Mario & Sonic 2 avverkas tjänar spelaren poäng att shoppa loss för. Butiker-na i spelet erbjuder allt ifrån faktaböcker om olympiska spelen till heta nya kläder att sätta på din tjuisiga Mi. Känns din skidutrustning tråkig så går det att pimpa upp den med diverse dekaler och mönster. Att få pyssla med detaljerna på sin karaktär är tacksamt i ett bra spel. Men att åka bob i en släde utsmyckad med klistermärken på Tails är ganska exakt samma sak som att åka i en släde utan klistermärken.

har hamnat mellan två stolar. Den viftvänliga kontrollen är på tok för oprecis för att sporra till att hyvla hundradelar och putsa på rekord. Samtidigt är den inte speciellt intuitiv. Det gör att en casualspelkväll förstörs av långa haranger om styrning inför varje ny gren.

Mario & Sonic at the Olympic Winter Games känns som en trist lightvariant av en rad bra spel. Skidåkning är som en dålig version av Mario Kart. Det finns tre partyspällägen, men inget spelar i samma division som Mario Party. Ishockeyn är som Mario Charged Footballs trasiga kusin från en parallell dåligspeldimension. Ingenting är tillräckligt bra och trots stor variation så blir delarna aldrig någonsin större än helheten.

* Sammanfattningsvis:

Mario och Sonics vintersporter är ett oprecist och långtråkigt dunderfiasko som jag inte kan rekommendera till någon.

Love Bolin

3/10

MARVEL: ULTIMATE ALLIANCE 2

Plattform PS3/XBOX 360 Utvecklare VICARIOUS VISIONS Utgivare ACTIVISION Premiär UTE NU Antal spelare 1-4 Rek. Ålder 16



Fler versioner... Marvel Ultimate: Alliance 2 finns även till Playstation 2, PSP och Wii men skiljer sig en hel del.

Amerikanska staten är som bekant i registreringstagen och att resa in i landet har blivit komplicerat för oss svenskar. Och nu tar man nästa steg, även superhjältar ska registreras. Det applåderar hedersknyfflar som Iron Man och Mister Fantastic medan andra som Captain America och Iron Fist tycker det är ett ingrepp i den personliga friheten. Vad annat göra för att lösa det hela än att starta ett rejält krig?

Men glöm story och allt sådant, trots att Vicarious Visions jobbat hårt på den biten och nu lagt till inslag som att man kan föra dialog och liknande. Marvel: Ultimate Alliance 2

MENYERNA ÄR TRAGGLIGA OCH KAMERAN USEL

handlar om att slåss, enbart. Och medan grafiken i bästa fall kan kallas medelmåttig, buggarna frekventa, menysystemet traggligt och kameran usel, är slagmålen faktiskt riktigt roliga. Man springer omkring med sin lilla trupp superhjältar och daskar skurkar på löpande band, utför enklare uppdrag som att försvara konvojer och smiska superbosser.

Beroende på om man väljer att vara för eller emot registreringskampanjen får man olika hjältar att spela med och olika bossar att möta, vilket även ger ett omspelningsvärde till det runt åtta timmar långa äventyret för att man ska kunna få spela som båda sidor. Dessutom är det roligt att samla på sig erfarenhetspoäng, läsa upp nya stridstekniker och utforska de nya Fusion-attackerna.

* Sammanfattningsvis:

Även om mycket i Marvel: Ultimate Alliance 2 känns slarvigt, är det fortfarande genuint kul att sätta sig med tre vänner i spelsoffan och dänga mutanter och mordarbotar.

Jonas Mäki

6/10

Utvecklarna bakom Jak bjuder på ett underbart matinéäventyr

UNCHARTED 2: AMONG THIEVES

Plattform PLAYSTATION 3 Utvecklare NAUGHTY DOG Utgivare SONY Premiär UTE NU Antal spelare 1-8 Rek. Ålder 16

Jag undrade faktiskt om det gick att överträffa Uncharted. Så bra var föregångaren, som jag fortfarande håller som ett av de allra bästa spelen till Playstation 3. Naughty Dog har ägnat de senaste två åren åt att packa Uncharted 2 knöckfullt med innehåll, och sedan polera varena lite del så mycket det bara går. Resultatet är ett spel som har förbättrat sig på alla punkter - grafik, hållbarhet, detaljrikedom, spelkänsla, variationen, allt.

Den enskilt mest förbättrade biten är eldstriderna. Det är ett helt annat tryck i vapnen än förut och fienderna fladdrar inte lika mycket när de blir beskjutna. Det finns fler valmöjligheter i och med att man nu kan smyga sig på sina intet ont anande antagonister. Överhuvudtaget är animationerna ännu bättre än någonsin, vilket blir särskilt tydligt i mellansekvenserna. Få spel, om några, har lika genomarbetade rörelsemönster. Det, tillsammans med de ickeexisterande laddningstiderna då handlingen klipper mellan dåtid och nutid, soliga djungler och iskalla grottor, bidrar också till en filmisk upplevelse som saknar motstycke. Det är vad Naughty Dog gör bäst, att maximera tekniken inte bara för teknikens egen skull, utan för att både berättandet och spelandet ska bli så bra som möjligt.

Till råga på allt innehåller Uncharted 2 en

2:a

En andra åsikt av Petter

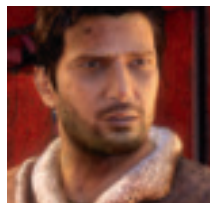
Uncharted: Drake's Fortune var ett bra spel. Det var dock inte briljant och jag var en av dem som inte tog plats i den hyllningskör som snabbt bildades efter releasen. Uncharted 2 är betydligt bättre dock, proppat med enormt kvalitativ action och en presentation som slår allt jag tidigare sett. Sägna ska dock att pusslen är för få och att utforskandet känns automatiserat.

Sammanfattning:
Ja, Steven Spielberg är grön av avund.

8/10



Snyggaste spelet Uncharted 2 är världens just nu snyggaste konsolspel, tätt följt av Killzone 2. Ljussättningen är briljant och här existerar inga laddningstider alls.



Grafikorgasm

Naughty Dogs begåvade team av grafiker och programmerare har likt Guerrilla Games lyckats optimera sin egenbyggda grafikteknologi avsevärt sedan sist och använder nu samtliga av maskinens sex hjälpprocessorer. Tack vare detta kan Playstation 3:s huvudprocessor nu användas enbart åt att räkna ut de mer krävande algoritmerna. Detta har gjort att Uncharted 2 innehåller de mest högupplösta, detaljerade och minst komprimerade texturerna vi sett i ett konsolspel...

påkostad onlinedel, där Nathans rörlighet skapar nya möjligheter och taktiker. Det gäller att tänka vertikalt och lära sig banorna för att ha en chans. Särskilt kul är samarbetsläget där jag tillsammans med två polare kan ta mig an både anpassade uppdrag ur huvudhandlingens och andra utmaningar.

Uncharted 2 är allt man kan önska sig i en uppföljare. Det behåller allt det jag älskade och har fixat till de få sakerna som krånglade. Eller nej, det är inte Uncharted 2 utan Uncharted upphöjt till två, så storslaget som det här är. Har du något som helst intresse av actionäventyr så är inte bara hösten räddad utan troligen hela vintern också.

★ Sammanfattningsvis:

Uncharted 2 är ett makalöst matinéäventyr som imponerar på så många olika sätt.

Mikael Sundberg

10/10



DEAD SPACE: EXTRACTION

Plattform Wii Utvecklare VISCERAL GAMES Utgivare EA
Premiär 24 SEPTEMBER Antal spelare 1-5 Rek. Ålder 18



Jeppel! Livet på Ishimura är mörkt, kallt och fullt av köttiga överraskningar. Snubben på bilden heter Jesper, och har du otur kommer han på oväntat besök.

Så, nu ska vi ut på guddad rälstur igen. Destinationen är om möjligt ännu otrevligare än en zombiefekterad småstad där invånarna mumsar människolemmar till morgonkaffet. Nämligen en rymdmutantsinfekterad planetknäckare à la USG Ishimura - fjolårets kanske allra otäckaste skådeplats i tredjepersonsskräckisen Dead Space.

I huvudsak är det sikta och skjuta som gäller. Ett stort kliv från originalspelets spelmekanik - en spin-off likt Resident Evil: Umbrella Chronicles - men det känns fortfarande som ett äventyr i samma universum. Det är samma metalliskt kalla och mörka miljöer, samma mutanter, samma vapen. Det här är det Ishimura vi lärde känna. Ingen

FINNES ETT SUG EFTER ATT SLAJSA RYMDKEBAB?

tvekan. Tyvärr är tempot alldeles för söligt, där långa sekvenser utan egentlig action förstör, och dialogen faller platt i sammanhanget. Här saknar jag House of the Dead: Overkills hysteriska frenesi, där odöda väller in i rum efter rum. Där dialogen är så härligt oseriös, och där storyn bara är en ursäkt för zombiemassmord.

Men till trots. När jag väl kommer in i hetluften, så är Dead Space: Extraction ett ganska välgjort arkadspel som tillför en del goda idéer till genren. Det går utmärkt att spela i co-op, alla härliga lemkaparverktyg från originaläventyret finns här och för dig som älskar spelets universum finns mycket kuriosa att ta del av. Värt sitt fullpris? Nja, det beror hur hårt ditt sug att slajsa rymdkebab är, och hur pass mycket du gillar rälsskjutare i allmänhet.

★ Sammanfattningsvis:

Snygg grafik och en handfull goda idéer imponerar men rutten dialog och söligt tempo gör Dead Space: Extraction till ett medelspel.
Daniel Steinholtz

6/10



Hårtslående familjegruft debuterar på Xbox 360 och Petter har betygsatt

TEKKEN 6

Plattform PLAYSTATION 3/XBOX360 Utvecklare NAMCO Utgivare NAMCO Premiär 30 OKTOBER Antal spelare 1-2 Rek. Ålder 16

Det bara smäller till. Kazuya har en ny tvåslags-combo i Tekken 6 och det uppskruvade speltempot gör mig dödligare än dödligast. Pang-pang! Jesper som spelar med den semi-automatiska fuskputten Hwoarang ligger ned. Matchen är över och Kazuya spänner sina enorma pecs och stirrar in i kameran.

Skeptikerna menar att vartannat Tekken-spel blir misslyckat och med tanke på hur genialt Tekken 5 var borde detta med den slutledningsförmågan alltså stinka. Turligt nog har skeptikerna fel, även om Tekken 4 faktiskt inte var särskilt välavvägt. Tekken 6 är nämligen är riktigt bra. Hårtslående arkadfighting när det är som allra mest furiöst inklusive ett antal ganska omfattande nyheter.

Tekken 6 är snabbare än något annat spel i Namcos spelserie, utan att någonsin kännas för snabbt eller svåröverskådligt. Förutom tillkomsten av Lars och fem andra nya fighters är Rage den största spelmässiga nyheten. Strax innan livmätaren tömts på kraft aktiveras Rage som färgar ens figur röd och tillåter för en extra kraftboost, allt för att jämna ut slutspurtan på varje rond och skapa fler av de där tokjämna nagelbitar-avsluten.

Rage fungerar bra. Ofta märker man inte av det men ibland är det ovärderligt att kunna leverera lite extra kraftigt slutstryk för att vända matchen på slutet. När det gäller spelsystemet i övrigt är Tekken 6 fantastiskt bra. Tempot är som sagt uppskruvat vilket känns välkommet



Skala mig! Xbox 360-versionen innehåller ingen kantutjämning vilket Playstation 3-upplagan gör, istället renderas Tekken 6 till Xbox 360 i något högre upplösning än PS3-versionen.

Svensk frisy

En av de fem nya kämparna i Tekken 6 heter Lars Gustavsson och är mycket riktigt svensk. Lars är släkt med Jin och har en typiskt svensk framtoning med Partille-Jonny-frisy och en allmänt märklig Bison-outfit inklusive fin skinnmantel. Ny i Tekken 6 är även Bob, jeansklädd karate-expert som leder av grotesk fetma men trots detta är rysligt kvick. Miguel är också ny, en hetlevrad tjurfäktare med krulligt Banderas-burr och fruktade supersparkar.

och de få nyheterna som finns beträffande combos och nya attacker är välkomna och balanserade. Bland de nya kämparna är fetknoppen Bob bäst som med sin okristligt snabba karate-stil och extremtigha jeansstjärt svischar omkring på skärmen som en fläskig virvelvind. Sämst är nykomlingen Leo som känns oinspirerat typisk och opersonlig samt har en fightingstil som är svår att särskilja från flertalet andra kämpar i Namcos universum.

Underbart tempo, härligt fullsmockat karaktärs Galleri och välgjort online-läge hör till de största styrkorna hos Tekken 6. Grafiken hamnar dock dessvärre på minuskontot på grund av platt ljussättning, klumpig modellering och en gnutta murrig oskärpa som får spelet att

TEKKEN 6 ÄR SNABBT, TUFFT OCH PROPPAT MED STRYK

se sämre ut än exempelvis Soul Calibur IV, som faktiskt fyllde ett år för två månader sedan. Namco har förklarat att grafikteknologin som Tekken 6 bygger på var helt färdig för två år sedan, och därav den aningen bleka grafik-kvaliteten. Men trots en del grafikminus är Tekken 6 ännu ett välgjort slagsmål i en av de bästa fightingföljetongerna någonsin och det gäller att du börjar öva om du ska vinna Gamereactors Nordiska mästerskap.

★ Sammanfattningsvis:

Om du tröttnat på Street Fighter IV och söker nästa stora slagsmål är det Namcos hett efterlängttade sexa du bör inhandla. Det är snabbt, hårt och proppat med matigt innehåll.

Petter Hegevall

8/10



BRÜTAL LEGEND

Tim Schafer, Jack Black och ett underbart hårdrockssoundtrack... Vad kan gå fel?

Plattform PS3/XBOX 360 Utvecklare DOUBLE FINE Utgivare EA Premiär UTE NU Antal spelare 1 Rek. Ålder 18

Det är ett Tim Schafer-ögonblick. Inget annat. Jag blir skjutsad av (Lemmy) Kill Master på en absurt prålig motorcykel och vallar in metalbaggarna till rockerbrudarna Razor Girls, som slaktar dem och omvandlar dem till vapen. Ur stålhojens högtalare dånar Mötley Crües "Kickstart My Heart" och i bakgrunden tornar sig enorma rock-landmärken i granit upp mot den lila skivomslagshimmeln. Jag, eller snarare roddaren Eddie Riggs, har påbörjat en revolution. Vårt vapen är rocken.

Rökande, svärande allt-i-allon Eddie Riggs, spelad av och utformad efter Jack Black, har transporterats från den vanliga världen där han jobbar som skicklig men uttråkad roddare till mesiga "rockband". Allt ändras efter en scenolycka när Eddie spiller blod på sitt bältesspänne, vilket väcker en rockgud som transporterar honom till ett urtida Heavy Metal-land där mänskligheten blivit förslavad av demonkungen Doviculus. Detta är ett land i nöd. Headbangare trälrar i grottorna och hackar



Tim Schafer

Brütal Legends skapare Tim Schafer är inte bara ett heavy metal-fan utan dessutom ett geni. På killens meritlista hittar vi Day of the Tentacle, Full Throttle och Grim Fandango. Efter ett årtionde på Lucasarts startade Schafer upp spelhuset Double Fine Productions, som gjort Psychonauts och alltså nu har utvecklat Brütal Legend. Vi hoppas på fler unika spel från Tim i framtiden... spelvärlden behöver fler som han.

granit med sina huvuden (nackarna har blivit jättestora). Rockerbrudar har tagits till ett harem. Här finns bara en liten motståndsrörelse som behöver en... tja, inte en ledare. Men en fixare. En roadie.

Så tar äventyret fart och en enorm spelvärld öppnar upp sig. Eddie bygger en bil av material lämnat av metal-gudarna och börjar flörta med nya bekantskaper Ophelia, en rocktjej med ett mystiskt förflutet. Här finns en hel del att göra och du kan antingen gå lös på huvuduppdragets actionmoment eller bara bränna runt i bilen och leta sidouppdrag, som att kappköra eller befria stendrakar som fjättrats med kedjor och S&M-bollar i munnen. Friheten är förtrollande och att bara ta en sightseeing-tur med licensierad hårdrock på bilstereon är underhållande i bästa Grand Theft Auto-anda, utan hemsk rapmusik förstås.

Den grafiska designen är tveklöst spelärets mest fantasifulla. Hur absurd den urtida metalvärlden än är känns allting ändå fullt logiskt.

Här genomsyrar rockmusiken och hela dess kultur inte bara invånarna utan själva naturen. Öi växer på träd, fans kommer från gröna gejsrar, här finns en enorm klippvägg av förstärkare och Kill Masters bas-strängar tillverkas av nät från jättespindlar. Bara den omsorg som lagts ned på spelets huvudmeny, ett riktigt vinylalbum med tummat konvolut, säger mycket om ambitionerna. Brütal Legend kommer få dig att vilja leta upp dina gamla vinyl-metalplattor från vinden igen.

2:a En andra åsikt av Petter

The Deuce, mitt raggaråk, är toktrimmat och återigen skiter jag i att rädda världen. Jag slår igång Children of the Grave med Black Sabbath, bränner iväg över stora bron på väg till Kill Masters näste. På vägen hoppar jag över ramper, pepprar taggiga djur och njuter av omgivningarna. Jag är kär i Brütal Legend. Men visst, man kunde ha skippat några av fältslagen...

Sammanfattning: Hårdrock, slakt och bilkörning. Detta rockar!

8/10

Soundtracket från himlen

En mängd originalmusik från diverse stora artister utgör Brütal Legends soundtrack, som du spelar i din bils stereo. Våd sägs exempelvis om Black Sabbath, Judas Priest, Motörhead, Mötley Crüe, Kiss, In Flames, Enslaved, Slayer, Def Leppard, Marilyn Manson och Whitesnake?



Jack Black är Eddie

Det är skådisen och Tenacious D-snubben Jack Black som lånar ut sin röst till Eddie Riggs, vilket förstås passar som hand i handsken för ett rockspel som Brütal Legend.



Underbar design Designen i Brütal Legend är briljant och det märks att grafikerna hos Double Fine har studerat hårdrockens mest utmärkande estetik noggrant innan de började förmge världen som Eddie Riggs röjer runt i. Hela spelet känns som en lekfull hyllning till gamla skolans skivomslag.

Som om inte enspelarhistorien vore nog har man även slängt in ett flerspelarläge där realtidsstrategi och Battlefield-liknande spring på slagfält står på menyn. Du rustar upp en armé, ger order om att träna upp enheter som headbangers eller bouncers, försvarar dina fan-gejsers och tar dig an den anstormande motståndarmén. Antingen är du nere på marken själv och hjälper till eller så använder du dina demonvingar för att nå ett fågelperspektiv. Dessa moment (som även ingår i kampanjen) är förvånansvärt djupa och ett oväntat inslag för speltypen.

DETTA ÄR EN TRIUMF FÖR LIVLIG FANTASI...

För fans av musikgenren är Brütal Legend rena rama julafton. Dels tack vare det nämnda soundtracket som är lika hårt som klassiskt, dels på grund av flera rocklegenders medverkan. Ozzy Osbourne dyker exempelvis upp som en skön försäljartyp du bör besöka

regelbundet för att pimpa din bil, yxa eller gitarr. Lemmy Kilmeister spelar en slags shamantyp och även Rob Halford gör ett framträdande. Och så Jack Black då, vars hängivenhet till rollen måste beundras. Varje ord om att vara "trogen rocken" klingar av ärlighet.

Trots alla influenser, kändisar och redan existerande musik står dock Brütal Legend stadigt på egna ben. Storyn kring de olika falangerna som krigar, ödet för människornas ledare och triangeldramat mellan Eddie, Ophelia och Lita, är faktiskt engagerande på samma sätt som i tidigare Schafer-spel. Historien tar en del vändningar hela tiden och det är spännande hela vägen mot slutet. Förebered dig också på en av de charmigaste spelkyssarna på lång tid...

Hatten av alltså till kreative Tim Schafer, vars unika charm genomsyrar varje karaktär och plats i Brütal Legend. Humor i spel är svårt, men inte för den här mannen. Njöt du av Psychonauts och Grim Fandango kommer du njuta även här, ofta när du bara vandrar



Röjiga rockriff

De mystiska heavy metal-gudarna har spridit ut runor över hela landet, vilket hjälper Eddie att lära sig olika gitarsolon som han sedan spelar på sin gitarr Clementine. Under en liten sekvens som måste tajmas rätt river du av coola gitarslingor som exempelvis åkallar din bil, omformar terrängen eller ger dina styrkor bättre attackförmåga. Att knappa rätt i stridens hetta, särskilt i flerspelarläget, är inte alltid så enkelt som det ser ut...

omkring och småpratrar med bifigurerna. Schafer säger sig för övrigt ha haft idén för Brütal Legend i huvudet i många år. Det märks. Den här fantasin har velat komma ut länge, för den mängd kreativa idéer och den självklarhet äventyret har fullkomligen väller fram när man spelar. Därmed inte sagt att det är en stressad produkt; tvärtom har den lagrats väl och fått en nyanserad smak. Detta spel får oss att vilja headbanga sönder ett vitrinskåp och det förtjänar förstås två tummar upp. Men självklart ger vi det pek – och lillfingeret.

★ Sammanfattningsvis:

Tim Schafer har gjort det igen. Brütal Legend är en triumf för livlig fantasi, heavy metal och ölträd. Du har aldrig sett något liknande.

Jonas Elfving

9/10



Halo: Reach En plats i den planerade multiplayer-betan för nästa riktiga Halo-spel, Halo: Reach, ingår i Halo 3: ODST. Exakt vad Halo: Reach är för sorts spel är dock inte helt klart ännu.

En expansion, ett eget spel eller något mitt emellan

HALO 3: ODST

Plattform X360 Utvecklare BUNGIE Utgivare MICROSOFT Premiär UTE NU Antal spelare 1-16 Rek. Ålder 16

Halo 3: ODST utspelas parallellt med Halo 2 samtidigt som ett enormt Covenant-skepp lagt sig över New Mombasa, letandes efter något. Du ikläder dig rollen som Rookie, en nykläckt fallskärmsjägare som tillsammans med Buck, Dutch, Romeo, Mickey och kvinnliga befälet Dare ger sig in i stan för att utföra ett uppdrag man fått milt sagt knapphändiga uppgifter om.

Givetvis går allt snabbt, ni kommer ifrån varandra och det blir ditt jobb att hitta de andra. Något som är lättare sagt än gjort eftersom du är ensam och klen beväpnad i en stad nedluskad av utomjordningar. Just känslan av utsatthet fungerar bra i Halo 3: ODST där man spelar som en vanlig människa som behöver plåster och måste hålla i sin automatkarbin med två händer.

Halo 3: ODST känns därmed mänskligare än de andra Halo-spelen, det är vanliga människor med vanliga problem (näja) och man måste också vara mer strategisk i sitt spelande. Tyvärr gör det att storyn känns som en petitess jämfört med Master Chiefs bravader, och Bungie skulle verkligen behöva uppdatera sin grafikmotor. Men oavsett allt sådant är Halo 3: ODST fortfarande ett

mäktigt äventyr med stor variation. Dessutom tillkommer ett smart multiplayer-läge kallat Firefight och en bonuskiva innehållandes multiplayer-delen ur Halo 3 komplett med alla

GIVETVIS LIVSVIKTIGT FÖR ALLA HALO-FANS

expansioner. Något som sammantaget gör detta livsviktigt för alla Halo-fans, även om det inte är något nytt mästerverk.

★ Sammanfattningsvis:

Ett annorlunda berättande och en fantastisk multiplayer-del väger upp det faktum att ODST inte håller samma klass som Halo 3.

Jonas Mäki

8/10

BLADES OF FURY

Plattform IPHONE Utvecklare GAMELOFT Utgivare GAMELOFT Premiär UTE NU Antal spelare 1-2



Jag slåss som den bindgalne narren Machiavel. Han låter som Voldo då han skrattar hysteriskt, han rör sig som Voldo och han slåss med långa knivar fästa på sina händer, precis som Voldo. Han möter en gammal riddare vid namn Arthur som har ett enormt svärd utrustat med ett otäckt öga.

Att Blades of Fury är en skamlös Soul Calibur-kopia slår jag fast redan innan min första fight ens startat. Men min skepsis till trots visar sig Gamelofts senaste slagsmål vara ett följsamt, snyggt och mycket spelbart sådant som tack vare enkel spelkontroll och briljanta animationer skapar ett beroende som jag aldrig hade förutspått. Att hooka upp med en polare via wi-fi och smiska stjärt på varsin Iphone fungerar ypperligt och grafiken är som sagt larvigt snygg.

Petter Hegevall

7/10

GRAN TURISMO PSP

Plattform PSP Utvecklare POLYPHONY DIGITAL Utgivare SONY Premiär UTE NU Antal spelare 1-4 Rek. Ålder 12



Jag börjar verkligen tröttna på Gran Turismo som spelserie. Tyvärr. De har tagit sex år på sig att sätta ihop Gran Turismo PSP och när nu Polyphonys spel väl släppts är det i slutändan inte alls så matigt och heltäckande som man borde kunna kräva efter så lång utveckling.

Som bärbart racingspel är Gran Turismo PSP snyggt, innehåller massor av licenserade vrållåk och det vore oräddvinst att ignorera det faktum att Gran Turismo skapar ett bilsug och en vilja att köra riktig racing, som få andra racingspel kan mäta sig med. Men jag hade hoppats på så mycket mer. Saknas gör bland annat ett riktigt karriärläge och någon form av mening, för som det är nu framstår detta som ännu ett Prologue. En bärbart sådant, vilket inte räcker för mig. Lägg i en högre växel, Polyphony.

Petter Hegevall

5/10

MODERN COMBAT: SANDSTORM

Plattform IPHONE Utvecklare GAMELOFT Utgivare GAMELOFT Premiär UTE NU Antal spelare 1



Gameloft är inte lite fräcka. Blades of Fury är ett ogenerat Soul Calibur-plagiat och Modern Combat är givetvis ett försök att sälja på samma koncept (och nästan samma namn) som Activisions ultrapopulära Modern Warfare-spel.

Att styra sin soldat i Modern Combat är en pina. Även fast Gameloft sannerligen arbetat hårt för att optimera touch-spelkontrollen och anpassat banorna snyggt därefter. Det går helt enkelt inte att hitta någon slags effektivitet i sitt skjutande då båda tummarna täcker halva skärmen, och då den virtuella, analoga styrspaken, vägrar svara på spastiska ryck som min enorma tumme gör varje gång fiender kliver in på skärmen. I övrigt? Snygg grafik, ambitiöst upplägg.

Petter Hegevall

5/10

MOTORSTORM: ARCTIC EDGE

Plattform PSP Utvecklare BIGBIG STUDIOS Utgivare SONY Premiär UTE NU Antal spelare 1-8 Rek. Ålder 12



Motorstorm: Arctic Edge är ett av de tekniskt mest primitiva spel jag sett till PSP, men kanske är grafiken vad Bigbig Studios fått offra, för resten av allt det vi lärt oss älska med Motorstorm är nämligen intakt.

Vi snackar enorma banor med mängder av genvägar och hopp, ursinniga krascher och en riktigt väljord spelkänsla. Totalt finns åtta olika klasser att tävla i med allt från rallybilar till snöskotrar och överdimensionerade plogbilar. Det skänker välbehövlig variation till ett annars ganska avskalat karriärläge och gör Motorstorm: Arctic Edge till en trevlig reskamrat. På flera sätt är det både roligare och bättre sammansatt än Motorstorm 2 till Playstation 3, vilket givetvis är ett grymt betyg till ett litet snötäckt PSP-spel.

Jonas Mäki

7/10

A TIM SCHAFER GAME - STARRING JACK BLACK AS EDDIE RIGGS

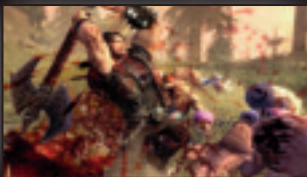
SLAY DEMONS. BANG HEADS. BECOME A LEGEND.



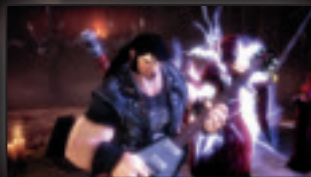
BRUTAL LEGEND

AVAILABLE ROCKTOBER 15TH

Battle through a heavy metal fantasy world as roadie Eddie Riggs. Hack through hellish armies with a trusty axe. Electrocute demons with savage guitar riffs. Assemble an army of heavy metal warriors and become a Brutal Legend. Welcome to Hell Yeah. BRUTALLEGEND.COM



Lead a bloody revolution against evil.



Slay demons with the power of rock.



Take an epic heavy metal joy ride.



PLAYSTATION 3



XBOX 360.

XBOX LIVE.

Bäst!
NEED FOR SPEED: SHIFT



VS



Läs mer på www.Gamereactor.se/

Plattform XBOX 360 Utvecklare TURN 10 Premiär 23 OKT Antal spelare 1-8

Plattform PC/PS3/X360 Utvecklare SLIGHTLY MAD STUDIOS Premiär UTE NU Antal spelare 1-8

FORZA MOTORSPORT 3 VS NEED FOR SPEED: SHIFT

Tung hatmatch mellan Microsofts Gran Turismo-dödare och EA:s GTR-bastard

Bilfysiken i Forza 3 är en liten gnuttu bättre än i föregångaren och pendlar mellan mycket realistiskt och en aning för förenklad. Vikten fördelas perfekt i bilarna och skillnaden mellan bak- och framhjulsdrift är perfekt simulerad. Minus för överdriven stabilitet och för lite peak-effekt dock.



**KÖR-
KÄNSLA**



Med alla hjälpmedel avslagna är bilfysiken i Need for Speed: Shift en gnuttu bättre än den i Forza 3 tack vare mer träffsäker fördelning av vridmoment/toppeffekt och mer realistisk känsla av fart. Med Real Mod 2.0 installerad skapar Shift den där nervpirrande känslan man får av riktig racing.

När producenten bakom Forza Motorsport 3 kallade det för "världens snyggaste racingspel" antar jag att han varken spelat Colin McRae: Dirt 2 eller Need for Speed: Shift. För även om Forza 3 ser bättre ut än det föregående spelet i serien, är det inte ens nära på lika snyggt som Shift.



GRAFIK



Need for Speed: Shift är bättre än Forza Motorsport 3 på ett par viktiga punkter. Bilmodellerna är snyggare, texturerna är mer högupplösta och ljussättningen är mer avancerad än i Forza 3. Hårlig rörelseoskärpa och fantastiskt snyggt system för skärpedjup gör Shift till ett supersnyggt spel.

Tuning-biten i Forza 3 är briljant, att påstå något annat är dumdräktigt och direkt felaktigt. Förutom möjligheten att snabbtrimma kan man i Forza 3 gå ned på djupet, förändra så gott som allt i hela bilen och på kuppen lära sig massor om hur en förbränningsmotor faktiskt fungerar.



**TRIM/
STYLING**



Slightly Mad Studios första spel blev en succé. Nu kommer det tuffa arbetet med att förbättra varje liten aspekt av Shift inför den obligatoriska uppföljaren. En av delarna i Shift som behöver mest förbättringsarbete är tuning-delen som känns tunn, undagömd och i många fall helt meningslös.

Den överlägset bästa biten med Forza 3 är onlinestödet. För hur man än vrider och vänder på det är Turn 10:s största önskan att du ska leva ditt liv som bensintörstande racinggalning på nätet, via Xbox Live. Här kan du köpa och sälja bilar, gå med i grupper och ingå i enorma turneringar. Underbart!



**ONLINE-
SPEL**



Att först bräcka motstånderna i proffstouren för att sen ge sig ut på nätet och utmana kaxiga britter på lite furiös simulationsracing är en fröjd. En ren fröjd. Att EA:s servrar för omväxlings skull också verkar fungera felfritt gör Shift till en njutbar racingupplevelse online. Mot Forza 3 har det dock ingen chans.

SUMMERING

Forza Motorsport 3
8/10

Bilarna är fler, banorna är fler och racingen känns mer finslipad. Matchen mot Shift har varit en jämn sådan, men i slutändan vinner Need for Speed: Shift med en huvlängd.



Need for Speed: Shift
8/10

Forza 3 har fler bilar, fler banor och bättre trim-möjligheter än Shift. Ändå vinner EA:s förstföddas tack vare briljant bilfysik och en mer involverande känsla av racing.

Dare you take on the challenge of Cursed Mountain

Cursed Mountain™

September
2009



Use the Wii Remote™ to release the cursed spirits trapped in limbo.



Mimic natural movements, such as climbing, running and pushing away enemies.



Brave your way across the desolate peaks of the Himalayas.

Take on the role of a fearless mountaineer as you climb the Himalayas on a quest to find your lost brother and discover ancient secrets of the Tibetan Monks. Battle extreme and hazardous conditions as you come face to face with a hidden evil deep in the icy glaciers.

16
www.pegi.info


DEEP SILVER

Wii™

THINK YOU'RE READY?



Call in air support? AH-1Z attack helicopters will unleash hell from the sky, but you'll have to eliminate any AA threat before they can move in for the kill.



Advance your fire-team through the tree-line in combat formation? Use cover and fight for every inch of territory where just one bullet can kill...

Call in off-board support? Identify targets covertly then order a mortar barrage to obliterate enemy positions. Command will only authorise a limited number of strikes, so use them wisely...



"Höstens bästa shooter!"



PLAYSTATION 3



Flank right and take the high-ground? Deploy your sniper to eliminate Anti-Tank squads from distance to allow M1A2 Abrams to roll into the valley



Order your fire-team into the M3M (GAU-21) equipped HMMWV to draw out and assault PLA forces... but risk becoming a high-priority target for AT threats?



OPERATION **FLASHPOINT** DRAGON RISING

WWW.FLASHPOINTGAME.COM OUT NOW!

FUTUREPRESS STRATEGY GUIDE AVAILABLE

18

www.pegi.info

© 2006 THE CODEMASTERS SOFTWARE COMPANY LIMITED ("CODEMASTERS"). ALL RIGHTS RESERVED. "CODEMASTERS" AND "OPERATION FLASHPOINT" ARE REGISTERED TRADEMARKS OWNED BY CODEMASTERS. "DRAGON RISING", "EGO" AND THE CODEMASTERS LOGO ARE TRADEMARKS OF CODEMASTERS. ALL OTHER COPYRIGHTS OR TRADEMARKS ARE THE PROPERTY OF THEIR RESPECTIVE OWNERS AND ARE BEING USED UNDER LICENSE. DEVELOPED AND PUBLISHED BY CODEMASTERS. UNAUTHORISED COPYING, ADAPTATION, RENTAL, LENDING, RE-SALE, ARCADE USE, CHARGING FOR USE, BROADCAST, CABLE TRANSMISSION, PUBLIC PERFORMANCE, DISTRIBUTION OR EXTRACTION OF THIS PRODUCT OR ANY TRADEMARK OR COPYRIGHT WORK THAT FORMS PART OF THIS PRODUCT IS PROHIBITED. "XBOX" AND "PLAYSTATION" 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. INTEL, THE INTEL LOGO, INTEL CORE, AND CORE INSIDE ARE TRADEMARKS OF INTEL CORPORATION IN THE U.S. AND OTHER COUNTRIES.


codemasters

For more information please contact your local dealer.

MIDGARD GAMING CASE

„Midgard“ - home of mankind and protected by Thor, God of thunder, and his hammer. Signaling the strength of divinity and mercy, but at the same time propitiating the hardware you built in. Combined design and features such as black coated SECC and steel mesh are spotlighting your chassis when your system is built. Furthermore this chassis is supplied with 2 x 120mm pre installed fans (orange blade and black, transparent housings), but another 5 fans can be mounted in different areas for best possible airflow.



XIGMATEK

For more information please contact your local dealer.

KEIO 20 GAMING HEADSET

The Mionix Keio 20 is a comfortable, high quality headset, specifically developed for gaming. The 50 mm driver is optimized for clear and precise sound. The large-size ear pads have an ergonomic design and are equipped with a special memory foam that forms after your ears. The headband is flexible and auto adjusts to your head. The ergonomic design, superior comfort and an optimized sound makes Mionix Keio 20 to a perfect choice for long sessions of intensive gaming.



MIONIX
LEAVE YOUR EARS AHEAD OF THE GAME



NH-U12P SE2 CPU COOLER

Recommended by more than 150 leading international websites and magazines, Noctua's NH-U12P series has become a benchmark in premium quality quiet cooling. The new NH-U12P SE2 now comes with two NF-P12 fans for further improved performance and adds support for LGA1156 as well as LGA1366 via the latest SecuFirm2™ multi-socket mounting system. Topped off with Noctua's award-winning NT-H1 thermal compound, the NH-U12P SE2 forms a complete quality package that continues the NH-U12P series' legacy of superb quiet cooling performance.



SILENT PRO M SERIES 500, 600 OR 700W

Silent Pro M series delivers up to 50A of power on a single +12V rail, enough power to start up a car. Ample connectors including PCI-e 6 + 2 pins ensure compatibility with the latest high-end systems. The power supply operates at minimal noise levels thanks to Cooler Master's silent formula. This silent formula which comprises of patented hybrid copper plus aluminum heat sink, anti-vibration padding and intelligent fans.

**COOLER
MASTER**
www.cooler-master.com



OCZ
Technology

OCZ DDR3 PC3-12800/ 1600MHZ / AMD BLACK EDITION AOD READY / CAS 8 / 4GB DUAL CHANNEL

OCZ's AMD Black Edition is tested and qualified specifically for AMD's latest "Black Edition" CPUs for ultimate performance and stability. Featuring the unique AMD "OverDrive™" (AOD) feature, users can unleash the remote stored profiles directly from AMD when used with 790FX / 790GX motherboards, giving users a performance edge with instant "plug and play" functionality. This highly advanced feature "AOD" detects your OCZ Black Edition RAM when used in conjunction with certified motherboards and AMD Black Edition Phenom CPUs, then the data is sent to a remote server to download the correct profiles to get your system up and running at its peak.



HIS 5870 1GB (256BIT) GDDR5

- The World's 1st DirectX 11 Product: Full DirectX 11 support.
- ATI Eyefinity - Run up to 3 displays from a single graphics board.
- ATI Stream - accelerates many applications beyond just graphics.
- Nearly 3 teraFLOPS of computing power!
- Max Resolution: 3x 2560x1600!
- ATI CrossFireX™ multi-GPU support for highly scalable performance.
- Dynamic power management with ATI PowerPlay™ technology.
- HIS delivers Faster, Cooler, Quieter plus the best quality product.

HIS
Faster, Cooler, Quieter!

For more information please
contact your local dealer.

PCB DISTRIBUTION
A HARDWARE COMPANY

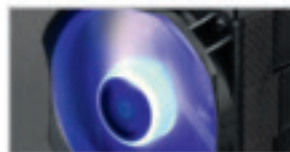
For more information please contact your local dealer.



Optimally designed aluminum fins disperse heat away from the CPU via 5 heatpipes, while the high capacity 120mm fan quickly cools the heatsink for stable operation of high performance CPUs.



PWM Fan with Auto/Manual Control Includes PWM Mate, the world's first RPM controllable PWM fan speed controller, with the options of 3-Speed Auto or Manual Control Modes.



Ultra Quiet 120mm Blue LED Fan Switching noise eliminated 120mm fan incorporated for ultra quiet operation and Blue LEDs for cool aesthetics.

CNPS10X EXTREME CPU COOLER

Low-noise 120mm Blue LED CPU cooler that has powerful cooling performance

- Dimensions: 136(L) X 120(W) X 160(H)mm
- Weight: 920g
- Materials: Fins: Aluminum / Base: Copper
- Heatpipes: 5 x U-shaped heatpipes
- Fan: PWM 120mm Blue LED Fan
- Fan RPM: 1,000 - 2,150rpm ± 10 %
- Noise: 20.0 - 39.0dBA
- Fan Bearing: 2 Ball-bearing
- Normal Fan Voltage: 12V
- Fan MTF: Over 50,000 hrs

CPU Supported: Pentium 4, Celeron D, Pentium D, Core 2 Duo, Core 2 Quad, Core 2 Extreme, Pentium Dual-Core, Core i7, Sempron, Athlon 64, Athlon 64 FX, Opteron, Dual-Core Opteron, Phenom, Athlon 64 X2 Dual-Core, Phenom 3

ZALMAN

For more information please contact your local dealer.



TWO HUNDRED MID-TOWER GAMING CASE

A head-on collision of value and kickassness, the Two Hundred by Antec is our most affordable gaming case yet. Get the awesome features you expect from Antec, plus brand new features like a built-in hot swap SATA hard drive caddy! The Two Hundred also introduces a CPU cut-out for installation of CPU coolers, a perforated front bezel for maximum air intake, plus a whopping ten drive bays! And with menacing style that'll strike fear in the hearts of men, the Two Hundred's got it all. So don't spend an arm and a leg. Sever an arm and a leg (off your opponent!) with the Two Hundred.

- Front-loaded hot swap 3.5" SATA hard drive caddy
- CPU cut-out allows for easy installation of CPU coolers
- Bottom-mounted power supply isolates heat and noise
- Perforated front bezel delivers maximum air intake
- Front-loaded HDD cage for up to 6 hard disk drives
- Cable management ties help keep your case tidy
- 1.5x top special 140mm TwoCool™ fan

CP-850 850 WATT CONTINUOUS POWER

The CP-850 features a unique design with an advanced cooling system, exclusively compatible with some of Antec's most cutting-edge Gamer and Performance One enclosures, including the Twelve Hundred, P183 and P193. By breaking the mold of standardized power supply size restrictions, the CP-850 design is able to provide an excellent price-to-performance ratio. A silent rear 120mm Pulse Width Modulation (PWM) fan and dual PCB layout also ensure optimal cooling performance and reliability.



- NVIDIA™ SLI™ ready certified
- Advanced hybrid cable management improves airflow and reduces clutter
- Meets 80 PLUS certification standards
- Safety protection circuitry prevents damage resulting from short circuits
- SATA connectors for Serial ATA drive

Antec
Believe it.



G11 GAMING KEYBOARD STAY IN THE GAME

Stay on top of your game with the Logitech® G11 keyboard. Backlit characters on all keys help you play all night and 18 programmable G keys let you create custom macros for all of your games. Also features two full-speed USB ports and media control keys. USB only. For Windows® XP and Vista



G9 LASER MOUSE TUNE FOR THE WAY YOU PLAY

The G9 Laser Mouse is built with advanced customisation technology to tune performance, look and feel. Interchangeable grips, weight tuning and a dual-mode scroll wheel give you personalised comfort and control. A 3200 dpi gaming-grade laser engine with full-speed USB and onboard memory profiles improve your gaming performance.



G25 RACING WHEEL

REAL METAL. REAL LEATHER. REAL RACING. Simulator-grade force feedback, 900 degree steering and 6-speed shifter - Some of the Logitech® G25 Racing Wheel features, including a 28cm (11") leather-wrapped stainless steel frame wheel and full pedal set with accelerator, clutch, and brake. Now it's not the wheel's fault if you don't win. For PC, PlayStation®2 and USB only.

Logitech



M59 CLASSIC SERIES

MID TOWER BLACK INTERIOR CHASSIS

Announcing the M59 gaming chassis. M59 delivers optimal airflow with 5 powerful fans with the option to station two fans on the top (rifle bearing side 120mm LED fan and rear 120mm exhaust included), side intake for GPU cooling, a mesh front panel and a bottom mounted PSU draws cooler air from the bottom of the case. The sleek aesthetics are highlighted by an all black interior and smoked clear window along with a 5.25" stealth bay gives a clean, but powerful presence.

NZXT™
CRAFTED GAMING ARMOR

BETA CLASSIC SERIES MIDTOWER STEEL CHASSIS

Announcing the BETA, a mid-tower steel case that delivers gamers a chassis designed for tremendous value without sacrificing performance. Built for maximum expandability, BETA expansive jet black interior provides ample room for 4 external 5.25" drives, 5 HDD racks, and fits large 10.5" performance graphics cards. NZXT continues their expertise in effective cooling by offering BETA users expanded cooling that directly cools video cards and CPU with 4 120mm fans (1 front, 1 rear, 1 and 2 side) and a meshed front panel that improves airflow. The front 120mm fan can fit thicker fans like the Scythe Ultra Kaze that can help maximize airflow. Additional features like screwless installation for 5.25" drives/hard drives and top mounted USB/Audio enhance ease of installation and convenience for gamers.



PCB DISTRIBUTION
A HARDWARE COMPANY

For more information please contact your local dealer.



**VINN
SPEL!**

PLAYSTATION 3

PC/XBOX360

Operation Flashpoint 2

Ta chansen, tävla med Gamereactor och Codemasters och vinn ett exemplar av Dragon Rising!

Fyll i rätt svar nedan:



Vad heter vapnet på bilden ovan?

M-16 AK5 MP5

Vilken typ av spel är Operation Flashpoint?

Krigsimulator Racingsimulator Flygsimulator

Vilken version av spelet vill du vinna?

PC PS3 X360

Motivering:

Skriv med max 15 ord varför du ska vinna ett smaskigt exemplar av Dragon Rising:

.....
.....
.....
.....

Ditt namn & adress:

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

Namn:

Adress:

Postnummer & ort:

Telefonnummer:

MAGGIE Q

ANDY LAU

SAMMO HUNG



THREE KINGDOMS

RESURRECTION OF THE DRAGON

169:-

PÅ DVD 25 NOV.

SANDRE METRONOME
DISTRIBUTION SVENSK 20

CDON.COM

“A highly original, appealing fantasy epic” **XBOX360**

RISEN™

Join The Community
RISEN.DEEPSILVER.COM

2nd October 2009



16

www.pegi.info



Copyright © 2009 Deep Silver & Piranha Bytes. All Rights Reserved. Risen and Deep Silver are trademarks of Deep Silver. 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.

XBOX
LIVE

