

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

GRATIS
MAGASIN
August 2008
Nummer 62

Game reactor

No

gamereactor.no



INFAMOUS
STARCRAFT 2
ANIMAL
CROSSING
PURE
SIREN: BLOOD
CURSE

SKATE 2

Vi dro til Vancouver med rullebrettet i bagasjen. Les alt om oppfølgeren!

SOUL CALIBUR IV

Store sverd og store pupper

E3 2008

Hva skjedde i Los Angeles?

DIABLO III

Vi var i Paris og feiret med Blizzard

■ HJØPEGUIDEN ER TILBAKE! OVERSIKT OVER DE BESTE SPILLENE!

FRONT

MER OM OSS:
www.gamereactor.no/redaksjonen



JON CATO LORENTZEN
SJEFFREDAKTØR

KJAPP SOMMER

Sommeren er over. I hvert fall for min del. Idet jeg skriver dette er det nærmere 30 grader ute, og juli måned nærmer seg slutten. Og deadline ligger og truer i horisonten. Til tross for at det er to måneder siden forrige magasin, har vi hatt lite tid til ferie i juni og juli. Et par uker med bading og festivaler har vi klart å skvise inn, men med E3-messa midt i juli, Blizzard Invitational i Paris i juni og en gigantisk spillmesse i Leipzig nå i august, nytter det ikke å gire ned selv om sola skinner og alle andre er ute og nyter park- og strandliv. Til glede for mange har vi også innført kjøpeguiden igjen i sommer.

Bladet du holder i hånda nå er det første i en høst med mange spennende spillanseringer. Slik er det hver eneste høst, og for oss som elsker spill er dette den fineste tiden på året. Det er nemlig en god del å glede seg til i år, men likevel slo det meg under årets E3 at årets spillhøst føles litt tammere enn fjorårets. De tre konsollprodusentene presenterte skuffende lite nye spill under årets messe. Da Xbox 360 og Playstation 3 ble lansert, sa mange analytikere at den sterke maskinvaren ville føre til lengre utviklingstider på spill, og økte utviklingskostnader, og det var litt den følelsen man satt igjen med etter årets E3. Ting tar tid på de nye konsollene, og mens vi gamere de siste årene har blitt bortskjemt med topp titler på alle formater, virker det nå som utviklerne trenger å trekke pusten litt for de får ferdig flere spill. Til frustrasjon for oss gamere som alltid er sultne på nye spill.

Jon Cato

HVA SKJER?

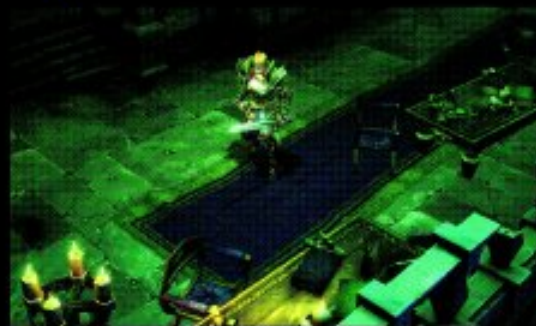
Innhold i Gamereactor #62

Vi har vært i Paris med Blizzard, på E3 med resten av spillbransjen, og spilt alt som har kommet i sommer.



06 E3 2008

Den store E3-messa har krympet i størrelse, men vi var likevel på plass og fikk priset med en hel haug med spillutviklere.



26 DIABLO 3

Blizzard har endelig annonsert spillet alle har ventet på. Kim så nærmere på Diablo 3 da han besøkte Blizzard i Paris.



30 SKATE 2

Oppfølgeren til et av våre favorittspill fra i fjor er på vei. Vi dro til USA for å finne ut alt om Skate 2.



40 FRA STRIPE TIL SPILL

Carl Thomas elsker tegneserier, og har sett nærmere på hvordan tegneserier tar steget fra stripe til spill.



46 SOUL CALIBUR IV

Slåsespillet med de største våpene og de tøffeste kostymene er tilbake, og vi har anmeldelsen.

BETATEST

- 20 Animal Crossing
- 21 Infamous
- 22 Pure
- 23 Dead Space
- 24 Wario Land
- 25 Starcraft 2
- 26 Diablo 3
- 28 Left 4 Dead

DMTALER

- 46 Soul Calibur IV
- 48 Siren: Blood Curse
- 49 Pokémon Ranger
- 50 Buzz! Quiz TV
- 51 Guitar Hero: Aerosmith
- 52 Civilization: Revolution
- 53 Alone in the Dark
- 53 Guitar Hero: On Tour

FASTE SEHSJONER

- 04 Community
- 06 Nyheter
- 12 Forskt
- 14 Gadgets
- 16 Kronikk
- 19 Beta
- 45 Anmeldelser
- 54 Kjøpsguide
- 58 Journal
- 59 Download
- 60 DVD
- 62 Retro



Et av våre redaksjons-
systemer.
62 FALLOUT

SJEFFREDAKTØR Jon Cato Lorentzen
(jon.cato@gamereactor.no)
REDAKSJONSSJEF Carl Thomas Aarum
(carl.thomas@gamereactor.no)
ANSVARLIG UTGIVER Claus Reichel
GRAFISK FORM Petter Hegevall
ILLUSTRASJONER Petter Hegevall
TEKNIKER Emil Hall
KORREKTUR Halvor Ø. Thenga, Garan Ø. Thenga

SKRIBENTER

Kim Vines
Daniel Guarino
Trym Haugerud
Kristina Solthvedt Wik
David Skovly
Kim Roar Spørkel

Bernt Ellingsen
Marius Kvitberg Evjenst
Ingar Sandvør
Joachim Gressli
Halvor Ø. Thenga
Richard Imenes

ADRESSE Boks 479 Sentrum, 0105 Oslo

INTERNETT Gamereactor.no

OPPLAG 35.000

UTGIVELSER 10 nr/år (pause i januar og juli)

TRYKK Stibo Danmark

DISTRIBUSJON Posten Norge

ANNONSER Morten Reichel
(morten.reichel@gamereactor.net)

Bernt Erik Sandnes
(bernt.sandnes@gamereactor.no)

Gamereactor tar ikke ansvar for innsendt materiale som sendes inn uoppfordret. Eventuelle priser som nevnes i bladet er veiledende, og redaksjonen påtar seg intet ansvar for eventuelle feil. Artikler, bilder og annonser kan ikke etterbygges uten skriftlig tillatelse fra Gamereactor.

Gamereactor er et Nordisk gratismagasin som produseres av fire uavhengige redaksjoner i Norge, Sverige, Finland og Danmark. Gamereactor er å finne i mer enn 600 butikker i Norge, inkludert Gamestop, Ekjap, Expert, Spaceworld og Game. Du finner også bladet på flere videregående skoler, bibliotek, hobbybutikker og kjøpesentre. Har du problemer med å få tak i magasinet, kan du bestille abonnement via www.gamereactor.no, magasinets nettside. Her kan du også lese daglige spillnyheter, anmeldelser, eksklusive reportasjer, intervjuer og forhåndsreportasjer. På Gamereactor.no kan du også helt gratis bli medlem av vårt community, og skrive blogg og omtaler, samt delta i vårt forum, og kontakte oss i redaksjonen.

GAMEREACTOR UTGIVS AV GAMEZ PUBLISHING

TESTET VERTJEN

Alle anmeldelser i Gamereactor oppgir alltid hvilken versjon av et gitt spill vi har testet. Dette kan variere fra et butikkeksempel til et anmelderexemplar, eller en amerikansk eller japansk utgave av spillet.

ANBEFALT ALDERSGRENSE

Ved hver anmeldelse i Gamereactor informerer vi om spillets anbefalte aldersgrense. Aldersgrenser på spill blir i Europa bestemt av PEGI, Pan European Game Information. PEGI-klassifiseringen beskriver hvor gammel man bør være for å spille spillet, ikke hvorvidt spillet er spesielt egnet for den aktuelle aldersgruppen. De fem aldersgrensene i PEGI-systemet er 3 år og eldre, 7 år og eldre, 12 år og eldre, 16 år og eldre og 18 år og eldre. Disse aldersgrensene er også påtrykt alle spill som selges i europeiske butikker.

HOVSTATT OSS

Vi vil kontakte oss i redaksjonen, kan du sende en mail til redaksjonen@gamereactor.no.

"No it better cheer up or you'll become a zombie."

TO FIND THE TRUTH, YOU MUST BELIEVE.



David
Duchovny,
Gillian
Anderson

Regi:
Chris
Carter

T H E X F I L E S

I W A N T T O B E L I E V E

WWW.XFILES.COM

WWW.FOXFILM.NO

WAP.FOXFILM.NO



SE DEN PÅ KINGO NÅ!

BREV@GAMEREACTOR.NO

Gamereactor, Postboks 479 Sentrum, 0105 Oslo

Community

BLI HØRT PÅ GAMEREACTORS BREVSIDE

Online-karakter?

Har dere tenkt på muligheten for å ha en egen karakter for online-mulighetene i spill? På lik linje med grafikk og lyd og de andre?

_HRONGZ

Dessverre, om det blir noen endringer i karaktersystemet så kommer vi til å fjerne delkarakterene i stedet for å legge til flere.

Kan spill med feil få 10/10?

Etter anmeldelsen av Super Smash Bros. Brawl kom ut haglet det med kritikk. Noen mente at anmelderen hadde vært for snill, andre var enig, og så videre. Jeg leste anmeldelsen flere ganger for å se om noe stemte for de som var overbevist om at spillet ikke var verdt 10/10, og jeg fant ut at spillet har en onlinedel som svekkes av at man må

bytte Wi-koder og av konsollens egne svakheter med onlinespilling. Spørsmålet mitt er dermed: Hvis en del av et spill, det være seg onlinedel eller andre elementer, stiller ganske svakt, kan spillet fortsatt være verdt 10/10?

_M

Ja, et spill som fortjener 10/10 er ofte mer enn summen av sine elementer. Lyden og grafikken i Tetris er ikke spesielt bra, men den geniale spillmekanikken og hele opplevelsen gjør at spillet fortjener en total karakter på 10/10.

En hyllest!

Kan ikke Gamereactor lage en hyllest til alle gamle spillkonsoller som slutter på 64 i nummer 64? Det hadde vært fett om dere

generelt. Håper på at svaret er en blanding da, som jeg synes er en god miks i de fleste tilfeller.

Og tusen takk for nok et godt magasin! Sommeren er i gang, og god sommer til alle dere, fra alle mine samtlige meloner!

_JON MELON

En produktbeskrivelse må være objektiv, en anmeldelse må være subjektiv. Det ligger i anmeldelsens natur. Det jeg beskriver i mine anmeldelser er den opplevelsen jeg hadde med spillet. Nå har jeg spilt spill helt siden 1978 og har et bredt referansegrunnlag når jeg bedømmer spill, men jeg kan ikke kalle dette referansegrunnlaget for objektivt, for det er mine egne subjektive erfaringer som har laget grunnlaget. Det finnes ingen objektiv sannhet om kvaliteten på et spill.

_Jon Cato

SKRIV & VINN

Zen Stone MP3-spiller

GEMME

Vi har fått tak i noen lekre små Zen Stone MP3-spillere med innbygd høyttaler, som du kan vinne ved å skrive månedens beste brev, anmeldelse eller blogg.



FORUMSNAKK



GAME BABES

Hvem er den peneste gamebabe i spillhistorien? Min stemme går til Arika Kazama og Chieko Morikawa fra Tekken.

_FRE-X

Charlie er ganske nice, ja. Men Lara Croft er nok den niceste!

_TRADETO-BN

Damene fra Leisure Suit Lamy!

_JAG-KUN

Yuna fra Final Fantasy X hadde gjort seg i noe like.

_BRABEDY

Brocke Burke fra Need for Speed Underground.

_LYMA

Sier ikke nei takk til Eva fra Metal Gear Solid.

_JNEPEN

Midna og Zelds fra Twilight Princess. Zelda er pernet i Twilight-spillet.

_MIRAN

Det er jo Zelda. Hun er bare så utrolig søt og vakker. På en god nummer 10 kommer Aeris fra Final Fantasy 7.

_BURBEE

Prinsesse Toadstool har jeg alltid vært litt forelska i helt siden jeg spilte Super Nintendo, men hun er ikke noen balle. Helena fra Dead or Alive, óðrimót...

_CHRISSESIMON

Er så mange av de som ser så dumme ut. Liker godt April Ryan (Den langste neisen), Jade (Beyond Good and Evil) og Alyx Vance (Half-Life 2).

_LEFTY

Manko i Heavenly Sword er bare definisjonen på et sexy kvinnenøk. Hun er hot, strålende, har langt blommevort hår, Angelina-lepper og i tillegg kan hun slåss.

_LADYBERTY

Lara Croft, selvfølgelig. Må også nevne Elise fra SSX, Rikku fra Final Fantasy X, Kain fra Phantasy Star Universe og Lili og Azuka fra Tekken 5.

_EMPYREAN

Hvorfor er ikke Kaaris fra Age of Conan her? Søk etter henne på google så finner dere nok noen... vakre bilder.

_SILENTCHOEN

Jade Raymond anyone? Hotteste produsent i hvert fall.

_METFAN

Karin fra Kingdom Hearts er heller ikke så garen. Det beste er jo at stemmen hennes er Hayden Panettiere, og hun er HOT!

_SDRAH

hadde gjort det!

_TRAXGEN

Morsom idé! Vi skal vurdere det.

Ferdemt klaging!

Hm, hva skjer her på Gamereactors nettside? Jeg kjeda meg litt og kikket litt innom forskjellige anmeldelser av spill som har fått lav karakter (liker å lese slikt), og ofte fant jeg klaging over både anmeldelsen og anmelderen. "Hvorfor i all verden!?" tenkte jeg da. Hva i all verden er poenget med å klage slik? Tror klageren at anmelderen skal si "unnskyld, du har rett" for så endre på anmeldelsen?

Ser for svarte ikke poenget i å skrive "du er dum. Dra til Blokkberg og ta med deg anmeldelsen din!" til anmelderen, fordi klageren er uenig! Skriv din egen anmeldelse, da veit du uansett om du, kjære leser, er uenig i en anmeldelse, så behøver ikke et spill få 8-10/10 for at DU skal like det! Det er noe som kalles smak og behag, det vil si at vi mennesker ikke er helt like. Noen liker sprekke potser, og andre forguder nå fisk men hater sprekke potser. Slik er det også innenfor spillverden. Noen elsker singstar, mens andre hater det. Noen liker Tekken, mens andre foretrekker Dead or Alive.

Slik er det, og slik vil det alltid være! Det jeg gjør nå er å klage på klageren. Jeg hater når folk klager på ting, fordi DE er uenige. Bare tenk deg hvordan det ville vært hvis ALLE hadde klaget over alt de ikke likte og var uenige i! Har jo vært litt om MGS 4 anmeldelsen nå! "Den fortjente 10/10 så sykt! en annen side ga den det, hvorfor gjorde ikke dere det?!" My ass. Blir irritert.

_JACK THE LACK OF CRACK

Red Ring of Death?

Siden jeg om noen dager får en Xbox 360 levert inn i huset mitt så vil jeg spørre om noe angående den fryktede røde ringen som sprer død, reparasjoner og lang ventetid. Hva er årsaken til red ring of death?

_MATSCOODIO

Det er det nok bare Microsoft som vet helt sikkert, men det har vistnok noe med at komponenter i maskinen blir for varme og dermed kortsletter den.

Super Mario Bros.?

Hei dere i Gamereactor. Jeg lurte på om dere kunne finne en nettside der jeg kan laste ned Super Mario Bros. Jeg har veldig lyst på det. PS: Hvis det er på en PC emulator så si i fra. Jeg har Visual Boy Advance.

Å laste ned såkalte "ROMs" bryter med opphavsretten og åndsverksloven og er ikke lov. Vi anbefaler deg å sjekke ut www.gxl.no eller www.ebay.com å se om du kanskje finner noen som ønsker å selge de gamle spillene og en gammel NES.

Har du noe på hjertet? Send oss ditt brev!

MÅNEDENS BREV

Er objektivitet en dyd?

Jeg plukket opp det nyeste magasinet idag, og gikk fornøyd hjem for å lese. Så fikk jeg se at The Bourne Conspiracy fikk 3/10!

Jeg fikk litt sjokk fordi jeg prøvde demoen, og ut fra den så var det jo verdt i alle fall 5 eller 6 hvis man ser på det objektivt.

Og jeg irriterer deg sikkert grenseløst nå Jon Cato, siden jeg husker kronikken din om objektivitet. Vel uansett; Jeg synes objektivitet er en dyd, og jeg lurer litt på hva som er poenget med en anmeldelse hvis den KUN er subjektiv? (Ikke at denne anmeldelsen bare var det da).

Det er ikke ment for å klage eller sutre, men jeg kunne jo digget dette spillet, men så kjøpte jeg det aldri fordi anmelderen sa det var så dårlig. Rent hypotetisk sett altså.

Ta dette som et spørsmål, og ikke en klage foresten.

Også vil jeg spørre om dere opererer med objektivitet eller subjektivitet sånn rent



BEST!

VINNER AV
ZEN STONE
MP3-SPILLER

DISKUSJON: Jon Melon utforsker mer objektivitet i spillanmeldelser, men sjefredaktør Jon Cato Lorentzen mener det er umulig å anmelde et underholdningsprodukt objektivt. Hva mener du? Diskuter på vårt forum på www.gamereactor.no

REAKSJONER

KOMMENTARER:
ALONE IN THE
DARK - 3/10

3/10 WTF? Trodde dette spillet skulle bli sykt fort, jeg!

...THEHERETIC

Kaj, jeg hadde faktisk litt forhåpninger til dette, men etter denne anmeldelsen tviler jeg ikke på et det saget.

...TINCHER

Jaha, skal nå ha dette jeg. En karakter for igjen innvikling på meg. Kunne fått hva det ville for meg her.

...BAM

Gratulerer med verdens første internettmeldelse. Faneagnalene stemmer alltid. Jeg har drømt meg ut på å kjøpe spill for noen år siden og er oppe for og den tabben gjøre jeg ikke igjen. Holdt faktisk på å kjøpe AID i dag, men var skaptilak grunnet manglende kritikk. Tusen takk!

...MUSCLE BLADE

Hodde faktisk ventet at dette skulle få rundt 8-9. Kjøpt. Gladet meg halvveis til spillet. Vurderer isvel å ta en titt på det tror jeg. Skal vente å se hvilken karakter spillet haner på hos Gamereactor.

...ROB

Det er litt synd egentlig! At dette skulle vite seg å være en slik skuffelse. Det så ut som om det hadde mange gode idéer. Den interaktive håndvipetstyringen og for ikke å snakke om den kule menyen. Dette spillet så liksom så lovende ut på trolere, men er enig i at det nok kommer til å selge uansett.

...GAME BOY

Dette spillet er jo bedre enn Crysis, Halo 3 og Metal Gear Solid 4. Skjener ikke at man kan gi en så lav karakter. Jeg ble lei meg.

...TAKTA

Spill en time nå. Enig med anmeldelsen når det gjelder kontroll av figuren, er noe som ikke stemmer. Lengje når det gjelder grafikk, ser innmellom ekstremt bra ut.

...SWEINI

MÅNEDENS BRUKERBLOGG

RPG-MENTALITET

Teaparty har blitt påvirket av japanske rollespill.

Publisert 3. JULI 2008 Flere blogger fra denne brukeren [HVER REAKTOR-ING-BLOGG/TEAPARTY](#)

Jeg driver for tiden og spiller Final Fantasy XII, og poenget mitt med dette blogginnlegget er å forklare hvordan det lille hodet mitt påvirkes av rollespill, for det gjør det nemlig, på de tåpeligste og likevel mest opplagte måter.

For eksempel har jeg helt sluttet å tenke over at fremmede mennesker snakker til meg på gaten. Som for eksempel i forrige uke mens jeg ventet på trikken da en dame kom bort til meg og fortalte meg sann ut av det blå at nå var det jammen bra vi fikk regn for det var så mange tullinger som ikke kunne grille og da ble det brann. Jasså ja, svarte jeg og tenkte ikke mer over det, for det er akkurat en sann meningsløs ting du kan få ut av en tilfeldig person du møter langs veien i Final Fantasy.

Noen gir deg jo items hvis du snakker til dem, og jeg fikk is av en kar fra Leger uten Grenser som bare ikke ville gå selv om jeg sa

nei takk, jeg støtter allerede Unicef. Vanligvis ville jeg nok reagert på at noen kjøper is til meg etter å ha kjent meg i ti minutter, men den gang ei. Jeg fikk og tilbud om røyk fra en trekkspiller som lurte på om jeg snakket spansk (men jeg røyker jo ikke, og ikke kan jeg spansk heller).

Jeg har også fått det for meg at jeg skal kunne selge ting til butikkene også, så i går returnerte jeg fire bøker til bokhandelen og fikk cash tilbake for å løfte meg selv ut av kirkerotttestatusen. Det har jeg aldri tenkt på at jeg kan gjøre heller!

Jeg håper inderlig at jeg ikke blir overfalt eller blir vitne til ett - man føler seg jo ganske toff i trynet etter å ha flydd rundt i ødemarken med en hammer og nedkjempet varulver, men i virkeligheten er jeg cirka like sterk som en kattunge...

...TEAPARTY



ETSPRØKT AV SPILL Teaparty forteller at hun har blitt påvirket av rollespill i hverdagen sin, og kjenner igjen dagligdags situasjoner fra Final Fantasy og andre rollespill.

BRUKEROMTALE

IRON MAN
3/10

Spørsmål: Hvis Iron Man kan fly, hvorfor har han falt ned i alle fellene et superhelt-spill har? Iron Man er rotete, forvirrende, og på sitt beste like bra som spillene til Catwoman og Batman Begins. Altså ikke bra i det hele tatt.

I dette spillet, basert på filmen, som igjen er basert på tegneserien, er du Iron Man, den rike oppfinneren Tony Stark. I bunn og grunn er spillet et rent skytespill, der du stort sett befinner deg i luften mens du skyter mot fienden på bakken. Kokt ned til ingenting står du igjen med "skyt de oransje målene, skyt de blå om du lyster".

Enda verre, det er ikke noe snev av ferdighet involvert i selve skuddvekslingene. Hold nede skyteknappen, bruk auto-aim, og du treffer fra en mils avstand.

Grafikken i spillet er håplos, og det at man som Iron Man ikke kan fly fra starten er bare tåpelig. I tillegg er kampene på bakkenivå enda verre enn de i luften, noe som sier seg selv når selv et våpen som flammekaster kan bli kjedelig i et videospill.

De gangene du befinner deg i luften og mister retningssansen vil spillet spy ut respawnde fiender helt til du har funnet ut av hvor du skal bevege deg videre.

Histonen er egentlig helt ok, og stemmene brukbare. Bare synd de sier de samme, dumme tingene hver gang du restarter. I tillegg har kameravinkelen en tendens til å svinge så snart den får sjansen, noe som fører til at du stort sett sitter og stirer rett ned i hodebunnen til en eller annen tulling.

(Anmeldelsen er forkortet - red.)

...ZUBMAR

MÅNEDENS LESER

Vi intervjuer en ny leser hver måned.



MIKAEL ENSRUD, 18

Bukemavn på Gamereactor.no: "Ikki-Kun"

HVA DRIVER DU MED?

Jeg er nå ferdig med det andre året på Elektro - linja på videregående.

HVA ER DIN STØRSTE SPILLOPPLEVELSE?

Min største spillopplivelse som jeg kan huske er også den tristeste. Det var i "Tales of Symphonia" til Gamecube, da man, i en alternativ slutt, er nødt til å drepe en av lagkameratene sine. Denne lagkameraten er også en av de man blir mest knyttet til og jeg må innrømme at jeg følte en liten tåre.

HVOR OFTE SPILLER DU?

Jeg spiller stort sett hver dag. Det kan være alt

fra én til ti timer om dagen. Hvis jeg nettopp har skaffet meg et nytt spill, blir det nok en del timer foran TV'n. Om jeg har kompis på besøk, blir det også ofte en god stund foran skjermen, som oftest med Super Smash Bros.

HVOR MANGE SPILL KJØPER DU I ÅRET?

Etttersom jeg ikke har jobb, er det ikke lett å få skrapet sammen så mye penger. Derfor kjøper jeg som oftest brukte spill. Heldigvis fåes de ofte så billig at jeg kan holde en standard på kanskje... 30 - 40 spill i året.

HVORFOR LESER DU GAMEREACTOR?

Jeg leser Gamereacor fordi det er et veldig bra spillblad. Skribentene er gode og skriver gode og dekkende artikler og anmeldelser samtidig som de er morsomme å lese.

TEMPO

RYHETER/RYKTER/LISTER Daglige nyheter på www.gamemaster.no



ANNONSERT

Sonic & The Black Knight

På omslaget til siste utgave av Nintendo Power ser vi Sonic posere med et sverd. Ja, et sverd. Spillet heter Sonic & the Black Knight, bygger videre på Sonic and the Secret Rings, og kommer eksklusivt til Wii neste vår.



Final Fantasy XIII på Xbox 360

Microsoft avsluttet pressekonferansen sin med et digert smil, idet de kunne annonsere at Final Fantasy XIII kommer på Xbox 360. Spillet blir søkssagt utviklet av Square Enix, og var tidligere kun annonsert til Playstation 3. Et svært viktig tittel for Microsoft og Xbox 360.

Kansellert!

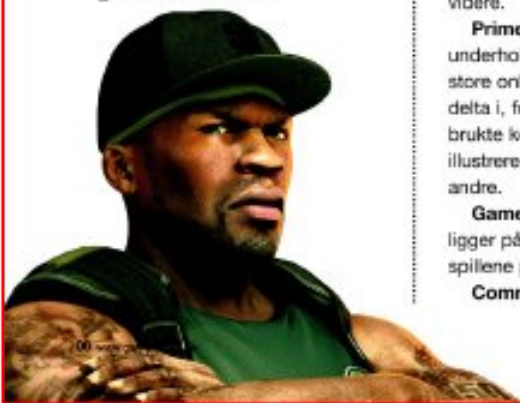
Activision skreller Vivendi som en løk...

Etter fusjonen mellom Activision og Vivendi ble realitet i sommer, har Activision nå begynt å planlegge fremtiden til storfirmaet Activision Blizzard. Ifølge den amerikanske spillside Gamespot har Activision Blizzard annonsert at de vil "strømlinjeforme" driften av det nye firmaet.

I praksis betyr dette at ansatte i spillutvikleren High Moon Studio og Radical Entertainment må regne med å bli flyttet rundt i systemet for å effektivisere driften. I tillegg sier Activision Blizzard at fremtiden til utviklerne Massive Entertainment og Swordfish Studios er usikker, noe som betyr at de kan bli solgt eller rett og slett lagt ned.

Omrøkingen i studioene har også ført til at Activision har valgt å fokusere på et par etablerte merkenavn, og foreløpig droppe resten. Spyro, Crash Bandicoot, Ice Age, Prototype og ett ikke navngitt spill er på den sikre siden. Dermed er fremtiden til spill som Brutal Legend, Ghostbusters, Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena, World in Conflict: Soviet Assault, 50 Cent: Blood on the Sand, Wet og Leisure Suit Larry: Box Office Bust foreløpig usikker. Etter nyheten traff internett har ryktemølla nærmest gått amok. I skrivende stund har ingen av de kansellerte spillene fått nye utgivere, men det ryktes at Sony Pictures selv skal stå for utgivelsen av Ghostbusters: The Videogame, og når det gjelder Brutal Legend så eier Tim Schafers studio Double Fine selv rettighetene, og står fritt til å finne en ny utgiver. Håpet er altså langt fra ute, men det er en enorm sau i veien som studioene må jage bort før spillene når butikkhyllene.

Jon Cato Lorentzen



NYHETER: Det nye systemet deler opp alle tjenester og alt innhold i forskjellige kanaler. Alt innholdet fra det gamle systemet følger med over i det nye designet, og denne gangen skal det også være enklere å finne frem enn sist. Vi ser frem til en kjempeoppbløst en gang i løpet av høsten.

NYTT ANSIKT TIL XBOX 360

Microsoft har latt seg inspirere av iPhone, Playstation 3 og Nintendo Wii, og har kokt sammen et helt nytt grensesnitt til Xbox 360!

Plattform: Xbox 360 Utvikler: Microsoft Utgiver: Microsoft Kommer: Høst

På årets E3-messe fikk vi mye svada og halvkjedelige nyheter. De aller fleste spillene vi fikk se hadde vi sett på forhånd, så en av de store annonseringene var Microsofts ansiktsløsting på Xbox 360.

Xbox 360-eiere vil nok kjenne igjen strukturen på det nye systemet, men den visuelle siden blir helt ny:

My Xbox gir deg et generelt overblikk over maskinen. Gamercardet, spillbiblioteket, musikk, bilder og videoer du har lagret på harddisken, tilgang til Media Center-funksjoner, og konsollinnstillinger.

Spotlight fokuserer på store nyheter, og viser deg de heiteste demoene, trailerne, tilleggsmateriale til spill, og så videre.

Primetime er en helt ny underholdningskanal som vil bli brukt til store onlinespill hvor mange spillere kan delta i, for eksempel quizshow. Microsoft brukte konseptet fra "Alle mot en" for å illustrere, hvor en spiller utfordres av 100 andre.

Game lar deg gå gjennom spillene som ligger på harddisken og kikke gjennom spillene på Marketplace.

Community erstatter Friends-siden i det

eksisterende systemet. Her kan du administrere vennelisten, se hvem som er online, invitere inn til et party og se på bilder, filmer eller spille sammen.

Video er en kanal som, korrekt, er en enkel oversikt over all video du har lagret på maskinen. I USA kan man også leie video via onlinetjenesten Netflix. Dette ser vi sannsynligvis ikke noe til her i Norge, men det er jo lov å håpe?

I tillegg får vi muligheten til å legge hele spill over på harddisken, for på denne måten å få kortere innlastingstid på spill. Spillet må fortsatt være i maskinen for at du skal få kjørt det innlagte spillet. Videre får vi også muligheten til å lage våre egne avатарer, ikke ulikt Nintendo Wii sine Mi-figurer. Forvent en helt ny Xbox 360-opplevelse denne høsten.

Carl Thomas Aarum



NYHETER: Akkurat som de små Mi-figurene til Nintendo Wii, kan alle Xbox 360-eiere i høst lage sine helt egne avатарer på Microsoft sin maskin, som en del av sitt Gamercard.

GTA IV til PC

Rockstar har lenge sagt at de ikke har hatt planer om å lansere Grand Theft Auto IV på PC med det første. Dette har nå ESRB klart å avkrefte. Rockstar nekter selvfølgelig, men vi er uansett rimelig sikre på at PC-ere kan spille GTA IV om ikke så veldig lenge.



Nintendo lager Pikmin

Kanskje har Shigeru Miyamoto tatt litt seg av Kagigen eller Nintendos pressekonferanse som kun fokuserte på familiespill. Under en intervjurunde på E3 skal han i hvertfall ha ytret de magiske ordene "vi lager Pikmin". Wi eller DS, vi vet ikke, men det er på vei.

Resident Evil 5 på Wii?

I et intervju med Kotaku gir det litt over styr for Segas president Simon Jeffrey. Under en oppvisning av ventede voksenspill nevner han plutselig Resident Evil 5, fulgt av latterlig roing og foring. Der var vi sannsynligvis vitne til en forsmak.



Fat Princess

Et av de mest spennende spillene på E3 var Sony's Fat Princess. Spillet er en blanding av action og strategi, og 32 spillere kan kjempe mot hverandre online for å redde sitt kongerike fra prinsesse. Og da må alle hjelpe til å bære!

WIIMOTIONPLUS

Nintendo Wii blir mer følsom til neste år...

Plattform: NINTENDO Wii Utvikler: NINTENDO Utgiver: NINTENDO Kommer: 2009



VI MOTIONPLUS Slik ser den lille MotionPlus-klossen ut, og denne kobler du inn i bunnen av Wii-kontrollen. Vi regner med at man kan koble nunchucken til under denne foringen, men Nintendo har ikke bekreftet det i skrivende stund.

Nintendo har truffet blink med konsollene sine. Nintendo Wii selger som varme hveteboller og Nintendo DS selger som... enda varmere hveteboller. Årets pressekonferanse på E3 var ikke det helt store, men de hadde likevel et par interessante ting å vise frem.

For det første jobber Nintendo med en kontrollforlenger til Wii-moten; Wii MotionPlus. Denne skal øke følsomheten og presisjonen betraktelig og få Wii-kontrollen til å fungere slik som egentlig var meningen ved lansering. Nintendo lover 1:1-kontroll i spill som støtter denne tilleggsdingen - altså en nøyaktig gjengivelse av dine bevegelser.

Hvis dette fungerer like bra som Nintendo selv sier, kan Wii-eiere gå en spennende fremtid i møte. Bevegelsesfølsomheten har så langt mest vært en knapperstatter - vi i stedet for å trykke på A og veiv i stedet for å trykke på B. Økt nøyaktighet kan by på mer dybde i kontrollsystemet, og kreve mer ferdighet fra spilleren.



WAVESCOOTER I ekte Wave Race-stil kan du kjøre vannscooter i Wii Sports Resort. Hold Wii-mote'n og nunchucken side ved side som om du holder i rattet på en vannscooter, og gi gass og styr deg gjennom portene raskest mulig.

FRISBEEBORD?

Et av spillene i Wii Sports Resort er et frisbeespill hvor du skal sende frisbee og en liten fet hund springer bort og henter den tilbake.



Wii Sports er fortsatt et av de mest spilte spillene på Wii, og en oppfølger har ligget i kortene lenge. Under pressekonferansen viste Nintendo frem Wii Sports Resort, et slags Wii Sports med strandtema. Spillet kommer til å berytte seg av MotionPlus, og blant øvelsene som ble demonstrert så vi en Waverace-liknende vannscooterdel, Frisbee-kasting (som minnet veldig om Nintendogs) og felling. Spillet skal komme sammen med Wii MotionPlus, og planlagt lansering er våren 2009.

Vi forventer også å se MotionPlus i flere spill fremover. Alain Corre i Ubisoft sier i et intervju med Gamesindustry.biz at de vil dra nytte av ryheten i deres kommende Wii-titler, blant annet i Red Steel 2, men kanskje også Rayman 3 og Shaun White Snowboarding.

Carl Thomas Aarum

NOTISER

KONSOLLKRIGENS FASIT

Både Nintendo og Sony slapp stifer over konsollsalg forrige måned, og det er imponerende lesing. Siden lanseringen i 2006 har Sony solgt 14 millioner PlayStation 3-maskiner. Nintendo har klart å omsette over det dobbelte, nemlig 30 millioner Nintendo Wii har havnet i stueene til folk siden lanseringen for snart to år siden. Dermed selger Nintendo Wii raskere enn PlayStation 2 gjorde i sin tid. Microsoft har ikke sluppet nye tall, men annonserer i vår at rundt 19 millioner Xbox 360-konsoller var solgt så langt.

VI, HELLER DU ENN Å SE HALO PÅ PLAYSTATION 3

Sveriges største avis, Aftonbladet, intervjuet sjefen for Sony Computer Entertainment, Kaz Hirai, på E3. Journalisten ber Hirai flere ganger om å velge en Xbox 360-tittel han gjerne ville hatt på PS3, men Hirai sier han ikke ville hatt noen.
- Men om noen holder en pistol mot hodet ditt og ber deg velge ett spill. Hvilket spill ville du valgt?
- Okay... da må de nok skyte meg, for jeg synes virkelig vi ikke behøver noe nytt. Selvsikkert der altså, fra Hirai-san. Han vil heller da, enn å se Halo eller Gears of War på PlayStation 3.

TOMT FRA NINTENDO

I et intervju med Wired sier Cammie Dunaway, sjef for salg og markedsføring for Nintendo i USA, at Nintendo har vist frem alt de har å vise frem i 2009. Darned kan vi bare slutte å vente på noe nytt. Mario, nytt Zelda, nytt F-Zero, nytt Kid Icarus, nytt Star Fox eller hva du måtte vente på. Det kommer ikke i år. Det kan imidlertid dukke opp noe spennende fra tredjeårsutgivelse, så vi har ikke gitt opp håpet helt ennå.

MAG: MASSIVE ACTION GAME

Gjengen som stod bak de første Socom-spill, Zipper Interactive, er i full gang med et nytt onlinespill til PlayStation 3. Ifølge toppsjef i Sony, Jack Trinton, er MAG "kun mulig på PlayStation 3". Spillet vil støtte 256 spillere delt opp i grupper på åtte spillere som alle vil ha muligheten til å ta kontroll over soldater som vokser og utvikler seg med kampene. Spillet har en veldig realistisk tone over seg, og er satt i fremtiden.

IKKE NOE HALO PÅ E3

Bungle sa selv at de skulle avsløre deres nye prosjekt på E3, men i tolvte time ombestemte Microsoft seg. I ettertid har imidlertid Microsoft ropet at Bungle jobber med et nytt Halo-spill ved siden av det Peter Jackson jobber på. Og det er ikke Halo Wars. Det er noe annet. Muligens et Halo-spill uten Master Chief. Vi vet ikke. Men Microsoft sier de skal fortelle oss alt ved en senere anledning, så vi får bare smøre oss med blømdighet og vente å se...

MER LAGRINGSPLASS PÅ WII

Nintendo har siden lanseringen av Virtual Console stått på sitt og ment at WIs ekstremt beskjede lagringsplass (512mb flash-drive og støtte for maks 2GB SD kort) har vært mer enn nok. Nå innrømmer de endelig at dette ikke holder for å tilfredsstille massen av brukere som littig laster ned WiiWare- og Virtual Console-spill. Særlig siden det nå kommer flere store tittler til nedlasting. I følge MTV Multiplayer jobber Nintendo med å løse lagringsproblemet, uten at de vil ut med noe mer detaljer enn det i øyeblikket.

SPLINTER CELL DROYER

I en kvartalsrapport måtte Ubisoft nylig meddele at det kan være snakk om ytterligere utsettelse for vår superagent. Det har tidligere blitt klart at alt det vi har sett fra Splinter Cell: Conviction så langt er skrapet, og Ubisoft har bogynt helt på nytt. Nå kan den franske spillgjengen fortelle at Sam Fishers neste eventyr er utsatt til neste årperiode, altså en gang mellom 1. april 2009 til 31. mars 2010.

ROCKBAND DOWNLOAD

Rock Band er utel Her er det vi mener er de fem feteeste låtpakkene du kan laste ned.



1 THE BEST OF THE WHO

12 SANGER - 1698 MS POENG
Et av verdens feteeste rockebånd har også noen fantastiske låter å spille med fullt orkester i stua. Gakningen Keith Moon på trommer sørger for ekstremt underholdende trommespilling. Episke og klassiske låter med et superbånd.



2 METALLICA 01

3 SANGER - 418 MS POENG
Ride the Lightning, Blackened og And Justice for All. The klassiske old-school låter fra megabandet Metallica, for de ble revolusjonære familiefodro og musikkon bla bare nok. Lange og kraske låter, utfordrende for alle instrumenter.



3 BLACK SABBATH 01

3 SANGER - 418 MS POENG
Å synge som Ozzy er ikke lett, men det er digg å prøve. Tunge riff og eksperimentell bass i N.U.B., War Pigs og Sweet Leaf, tre klassiske Sabbath låter. Til tross for at det er snakk om coverversjoner fungerer det utmerket.



4 ORSIS 01

3 SANGER - 418 MS POENG
Man kan mene mye om drittsakkene fra Manchester, men Don't Look Back in Anger, Wonderwall og Live Forever er fantastiske låter å spille i Rock Band. Allsang er garantert på refrenge.



5 CLASSIC ROCK 01

3 SANGER - 418 MS POENG
Lynrd Skynrd med Simple Man, The Police med Message in a Bottle og Blondie med Call Me. Klassiske låter som er kule for alle instrumenttypene. Lynrd Skynrd står som kjent bak Freebird, avslutningslåten i Guitar Hero 2, og Simple Man er langt fra like vanskelige, men herlig å spille.



PUPPEGURI

Japanske spillutviklere elsker store pupper. Helst gigantiske hullumsfylte meloner. Her er fem overdimensjonerte og sinte slæsedamer.



ISABELLA "IVY" VALENTINE
SOUL CALIBUR IV

Dronningen av pupper. Ivy har omtrent halv kroppsvækten sin plassert i de to fettklumpene på brystet. Et under at hun kan bevege seg i det hele tatt.



DIXIE CLEMETS
RUMBLE ROSES XX

Det virker som om Dixie har glemt et plagg eller to da hun tok på seg uniformen. Og vi skjønner heller ikke helt hvordan de bukseseiene holder alt på plass mens hun slås. Men bryr vi oss? Nei.



TAKI
SOUL CALIBUR IV

Vi tar det tilbake. Ivy har herved konkurrert om tittelen som puppedronning i Soul Calibur IV. Taki har alltid vært stor, men det grenser til parodi i Soul Calibur IV. Stor fare for at hun slår knock-out på seg selv med disse.



KRASUMI
DEAD OR ALIVE XTREME 2

Vi tipper at den japanske utvikleren Tomonobu Itagaki ble møttet av jenter på skolen, og nå tar han hem ved å lage virtuelle damer med pupper som beveger seg som sprettbaker. Dead or Alive Xtreme 2 er en runkofantasi forklædd som et volleyballspill. Med frørende barbeduker i hovedrollen.



PUPPEDAME #13
SOUL CALIBUR IV

OK, vi gir oss. Soul Calibur IV er herved kåret til det mest puppefikserte spillet noensinne. Vi har aldri sett så mange dissende fettklumper noensinne. Vi avslutter med en bonusfigur som har beskyttet seg mot grafsende mannfolk ved å putte en pigg på hver pupp. Sikkerst basert på en vit drem fra en av grafikerne i spillet...



INTERNASJONAL HONNORÅRBEID Kalli Karlsson (venstre) og Erlend Grefsrud har startet Less Letthal Games, og kjemper om internasjonal oppmerksomhet med spillet Captain Cannonball.

SPILLDESIGNER

Fra forumbruker til spilldesigner, vi har snakket med to norske spillutviklere.

Tittel CAPTAIN CANNONBALL **Plattform** PC **Utvikler** LESS LETHAL GAMES

G uttedømmen for mange er nok å lage sitt eget spill. Men det er et langt steg å gå fra å være en spillinteressert forumdebattant til å faktisk utvikle et spill som skal konkurrere mot andre internasjonale produkter. Erlend Grefsrud og Kalli Karlsson er to nordmenn som har grepet sjansen.

De to var i mange år aktive på det norske spillforumet Spillegal. Grefsrud som redaktør i en periode, og der fant de hverandre via sin brennende interesse for dataspill.

- Jeg bestemte meg for å skrive om spill mens jeg var i militæret i 2003. Jeg begynte å skrive noen omtaler, men endte opp med å skrive en klagesang over det daværende konsollparadigmet som ble publisert på Gamespot, forteller Erlend Grefsrud, som deretter begynte som skribent i Spillegal, før han tok over som redaktør. Her møtte

tallet. Våpenet vårt var da RPGMaker, og ammunisjonen var godt mot og masse kaffe. Det gikk selvsagt i vasken etter noen måneder og noen kilobyte med teksturer og et muntlig designdokument, forklarer Karlsson.

Etter en pause på noen år, traff de to hverandre igjen i London, der de begynte å studere spillkultur på London South Bank University. Det var her de lagde prototypen på spillet Captain Cannonball, som ble valgt ut til å delta i konkurransen Dare to be Digital. Dare to be Digital er en årlig spillkonkurranse i Storbritannia som skal belønne unge spillutviklere, og forberede dem på å jobbe i spillbransjen. 17 utviklerteam er med i konkurransen i år, og ifølge Dare to be Digital ender 80% av konkurransedeltakerne opp med jobber i spillbransjen.

- Jeg begynte å skrive noen omtaler, men endte opp med å skrive en klagesang over det daværende konsollparadigmet.

Grefsrud Karlsson, og de to bestemte seg for å utvikle et spill sammen.

- Jeg hadde en idé om å lage et spill om Medici-familien i Firenze på 1300- og 1400-

Captain Cannonball er et fysikkbasert actionpuzzlespill, ifølge de to norske utviklerne.

- Captain Cannonball startet som et

universitetsprosjekt og var et kompromiss mellom flere forskjellige idéer. Opprinnelig var det et skytespill sett ovenfra med assymetrisk coop som det lille ekstra. Deretter droppet vi coop og satset helt på et fysikkbasert skytespill, forklarer Karlsson.

- Idéen bak Captain Cannonball er å bruke kanonkuler til å håndtere mesteparten av interaksjonen. Kanonkuler kan ødelegge ting, følge ramper og sprette til steder avataren ellers ikke ville nådd. Utfordringen i spillet vil gjerne dreie seg om å se ruter kanonkuler kan ta for å nå frem til noe som trenger å aktiveres, flyttes eller ødelegges for å få avataren videre, utdyper Grefsrud.

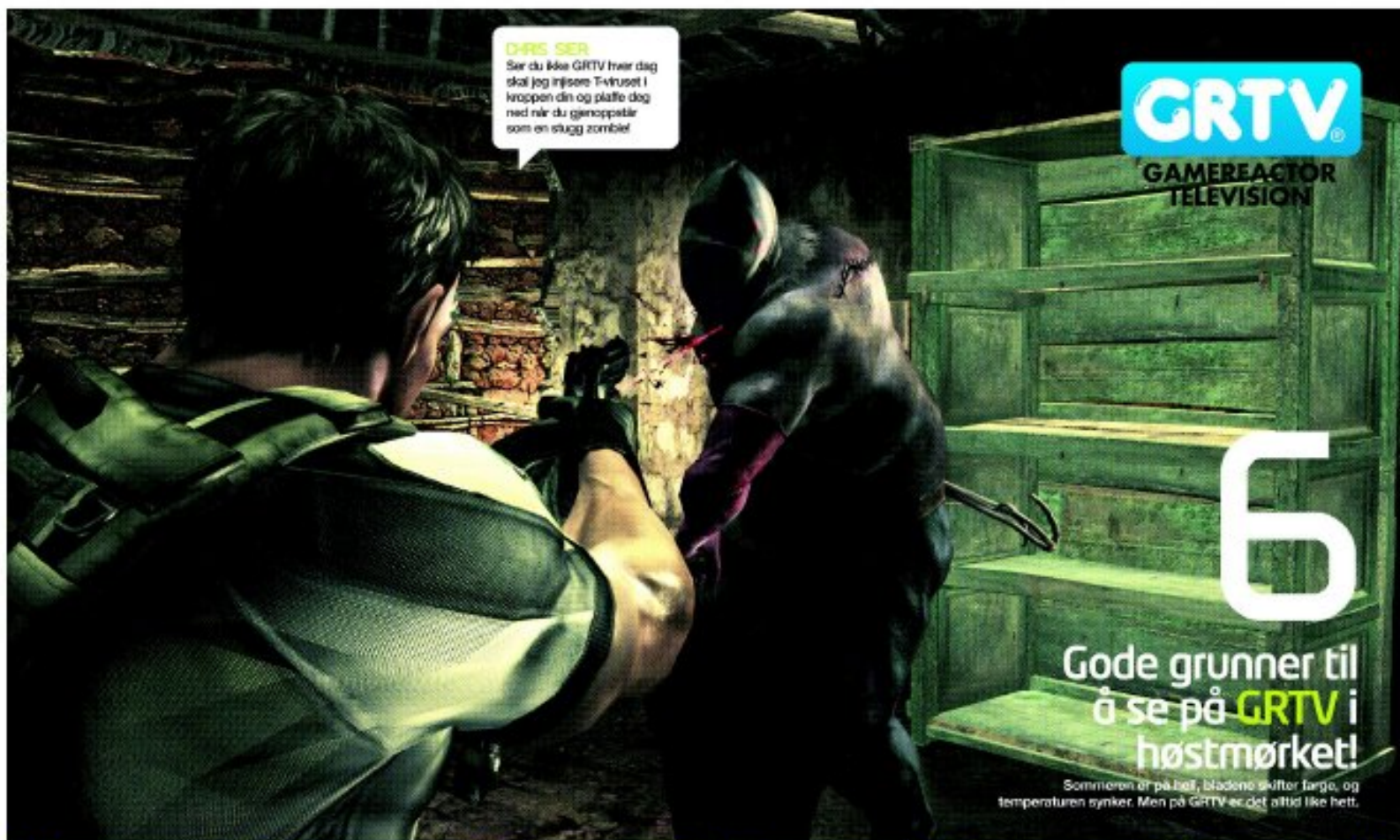
En tydelig inspirasjonskilde for prosjektet er spillet Peggle.

- Alle på teamet elsker Peggle, og synes den glade blandingen av tilfeldigheter og visuelle belønninger kryttet opp mot en enkel fysikkimplementasjon kunne bygges videre på. Andre spill Captain Cannonball kan sammenlignes med er The Incredible Machine og flipperspill, samt klassiske ovenfra-og-ned skytespill, sier Karlsson.

Vi du følge spillet til Grefsrud og Karlsson videre i konkurransen, kan du klikke deg inn på captaincannonball.com eller daretobedigital.com.

_Jon Cato Lorentzen





CHRIS SER
Ser du ikke GRTV hver dag skal jeg injisere Tivruet i kroppen din og plaffe deg ned når du gjenoppstår som en slagg zombie!

GRTV
GAMEREACTOR
TELEVISION

6

Gode grunner til å se på **GRTV** i høstmørket!

Sommeren er på hell, bladene skifter farge, og temperaturen synker. Men på GRTV er det alltid like hett.

- | | | | | | |
|--|--|--|---|---|---|
| <p>01</p>  <p>RESIDENT EVIL 5 INTERVJU
Antagelig et av de mest etterlengtede spillene på PS3 og Xbox 360 for øyeblikket, og vi kan knapt vente til mars 2009 når vi endelig får lov til å ståde zombie i Afrika. Vi har intervjuet Chris Kramer i Capcom om det kommende zombiegrosset.</p> | <p>02</p>  <p>TOMB RAIDER: UNDERWORLD INTERVJU
Lara Croft har vært på de høyeste fjelloppene og i de dypeste grøtene, så dermed har Crystal Dynamics bestemt seg for å sende henne under vann i hennes nyeste eventyr. På årets E3-messe fikk vi en prat med Eric Lindstrom, som avslører mer om Laras nye eventyr.</p> | <p>03</p>  <p>MIRROR'S EDGE INTERVJU
Eksploderende tenner og enorme våpen er historie når svenske Digital Illusions prøver å oppfinne førstepersons actionspill på nytt. En ren grafikkstil, akrobatiske bevegelser, og muligheten til å avspørne fiendene. Vi har snakket med Dice om det lovende Mirror's Edge.</p> | <p>04</p>  <p>PRINCE OF PERSIA INTERVJU
Prince of Persia: The Sands of Time var magisk og vidunderlig, men oppfølgerne ble ikke like imponerende. Men med en helt ny grafikk stil, prøver Ubisoft å blåse nytt liv i den klassiske serien. Se den vakre persiske prinseren i bevegelse på GRTV.</p> | <p>05</p>  <p>BORDERLANDS INTERVJU
Vi vet at Gearbox Software kan sakene sine, det har de bevist med Brothers in Arms-serien. Men hvordan går det når de skal lansere et helt nytt spill? Skal vi damme ut i fra vårt møte med utvikleren på årets E3-messe har vi noe stort i vente. Se hele reportasjen på GRTV!</p> | <p>06</p>  <p>DEAD SPACE INTERVJU
EA er kongen av oppfølgers, men er også ekstremt flinke til å satse på nye titler. Og Dead Space er en slik tittel. Vi så nærmere på EAs romgrosser under årets E3, og kan fortelle deg alt om teorien i verdensrommet. Kikk inn på nettsiden og få deg et glass med GRTV.</p> |
|--|--|--|---|---|---|

KRONIKK GRTV-gjengen har jobbet ræva av seg i sommer

FRA MESSE TIL MESSE

Gamereactors TV-crew reiser fra E3 til Games Convention.

Selv om E3-messa har krympet betraktelig i størrelse er det fortsatt en anstrengende jobb å løpe fra avtale til avtale med kamera og videoutstyr mens man skifter bånd, lader opp batterier og forbereder spørsmål.

E3-messa er nok ikke lenger det store høydepunktet det en gang var i spillverdenen, og kun 5000 besøkende dukket opp på årets messe. Men ettersom vi vet at en hel haug med spillinteresserte sitter og venter på reportasjer, intervjuer og nye videoer fra Los Angeles, går stressnivået likevel i taket. Vi synes selv vi har nådd våre mål i år, under hele messa har vi

filmet, redigert og publisert intervjuer, reportasjer, blogger og trailere fra Los Angeles. Og dere lesere har kommentert alt vi har gjort, så en stor takk til dere.

I august braker det løs igjen. Denne gangen er det Games Convention i Leipzig vi skal invadere, og målsettingen er den samme som i Los Angeles: vi vil gi dere de nyeste spillklippene, annonseringene og intervjuene på vår egen TV-kanal. For øyeblikket er vi i full gang med å fylle opp avtaleboken vår, og vi håper dere følger med oss på GRTV og gir oss noen kommentarer. Vi sees!

_GRTV-redaksjonen



E3-MESSA
Selv om messa var mindre i år, måtte GRTV-gutta jobbe på spreng for å få alle intervjuene i boks.

TEMPO



FERSKE NYHETER FRA SPILLVERDENEN

HET SPILLHØST!

Vi har sett nærmere på alle spillene som kommer denne høsten, og listet opp de aller heteste titlene!

Vi du lese mer om samtlige av spillene på denne listen? Surf inn på: www.gamemaster.no, Norges største og mest innholdrike uavhengige spillcommunity!



01 Fallout 3

Plattform: PC/PS3/XBOX 360 Utgitt: 9. OKTOBER

Efter mange års utvikling ser Fallout 3 nå ut til å bli ferdig! Med mindre du har bodd under en stein de siste årene har du sikkert fått med deg at Fallout 3 er et sanntids rollespill i en fjern atomherjet fremtid. Mens de fleste ikke ønsker en ekte atomvinter kan vi andre kose oss med dystre scenarier, tunge våpen og øvøve lemmer i hostens mest etterlengtede tittel. Vi eksploderer av spenning!



GEARS OF WAR 2

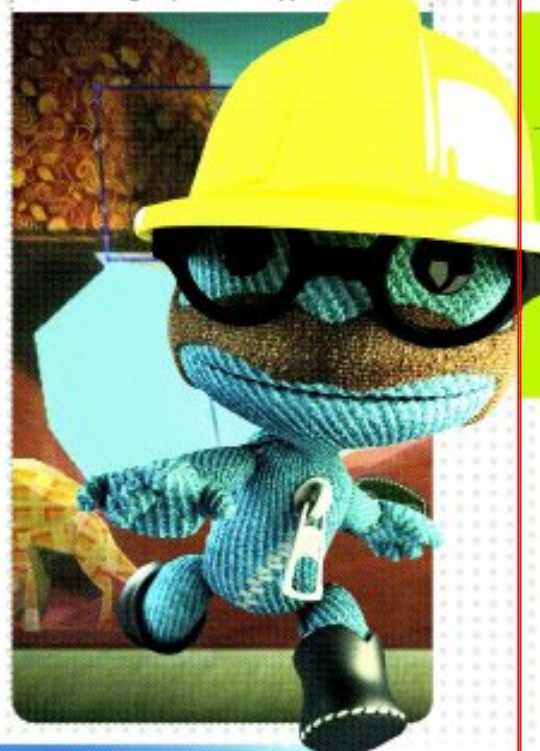
Plattform: XBOX 360 Utgitt: 7. NOVEMBER

03 Marcus Fenix er en dødsdømt spillhelt, og historien i originalen var egentlig ganske intetsigende. Men det var bare så inni granskauen felt å spille! Storme en Locust og hagle han ned, eller dele han i to med motorsagbajonetten. Det er bare ren lykke som pumper gjennom årene våre hver eneste gang vi setter oss ned med Gears of War. I høst fortsetter eventyret, større, bedre og mer badass enn før. Frys oss ned nå, og vekst oss opp igjen 7. november, vi orker ikke vente mer!

LITTLEBIGPLANET

Plattform: PS3 Utgitt: 31. OKTOBER

02 Hakene våre traff gulvet etter E3-presentasjonen av LittleBigPlanet. Det er tydelig at det ikke finnes grenser for hva kreative sjeler vil kunne utrette med hostens kanskje mest revolusjonerende tittel. Skap ditt eget gameplay, sier Media Molecule, og det er nettopp her LittleBigPlanet skiller seg fra alle andre titler der ute. Det er først og fremst snakk om et tredjepersons plattformspill, men ved hjelp av integrerte utviklerværktøy vil du kunne skape egne brett du kan laste opp på nett der andre kan nyte ditt skaperverk. LittleBigPlanet ser usedvanlig sjarmende ut, uten å virke barnslig, og med så godt som ubegrenset med gameplay er dette et spill vi kommer til å bruke lang tid på når det slippes i høst.



LEFT 4 DEAD

Plattform: PC/XBOX 360 Utgitt: 31. OKTOBER

04 Hvorfor skal du glede deg til Left 4 Dead? Vi kan enkelt oppsummere det med fem ord: Valve, zombier, våpen, postapokalyptisk, og sa jeg zombier? Du skal overleve ved å drepe vaggende udøde som ønsker å skurpe i seg hjernen din. Og så er det fra utvikleren bak Portal, Half-Life og Team Fortress som sitter ved spakene. Det blir en eneste stor multiplayerfest, hvor vi kan spille som både mennesker og zombier. Det eneste som kunne gjort dette bedre er enda flere zombier!

STREET FIGHTER IV

Plattform: PS3/XBOX 360/PC Utgitt: 1. NOVEMBER

05 Street Fighter-serien har levd på gammel storhet de siste årene, men nå ser den ut til å gjøre et stort comeback. Etter flere år med Virtua Fighter og Tekken, vil Capcom ha tilbake fightingtronen. Ingen liten utfordring, men av det vi har sett er vi helt overbeviste om at Street Fighter er tilbake for alvor. Nytt kraftmeter, nye superangrep og et lass nye figurer. I tillegg kommer det feteste spilldesignet vi har sett de siste ti årene. Vi forventer oss verdens beste fightingspill, og vet at Capcom ikke kommer til å skuffe.



FABLE 2

Plattform: XBOX 360 Utgås 31. OKTOBER

06 Peter Molyneux er mannen bak spill som Syndicate, Fable, Black & White og The Movies. Nå er han på vei med en revolusjon, hvis vi skal tro han. Fable 2 lover total frihet, et konsept som høres flott ut på papiret men som ikke er like lett å gjøre i praksis. Gamereactor har spilt det, og vi er imponert. Det kan faktisk se ut til at Mr. Molyneux ikke bare er ord denne gangen. Vi har brent oss på spill fra denne herremannen tidligere, men våger å håpe nok en gang. Vi er så spent på at ren spent-saft tyter ut av ørene! Ren spent-saft!



WARIO LAND: THE SHAKE DIMENSION

Plattform: Wii Utgås 26. SEPTEMBER

07 Enkelte spillsjangere nekter bare å dø, og tusen takk for det. For 20 år siden var todimensjonale plattformspill like vanlig som regn i Bergen, men i dag er de så og si utryddet. Hadde det ikke vært for Nintendo ville hele sjangeren vært død og begravet. Wario Land: The Shake Dimension er et helt nytt todimensjonalt plattformspill der man bruker Wiimoten til å riste fiender og kaste dem veggimellom. Bolla Wario og resten av gjengen er gjengitt i vakker håndtegnet grafikk. 2D plattformspill FTW!

MIRROR'S EDGE

Plattform: XBOX 360/PS3 Utgås 4. NOVEMBER

08 Et førstepersons parkourspill med minimal skyting. Mirror's Edge ser ut til å bli et knakende solid spill hvor du som kvinnelig kurer frakter informasjon i et samfunn hvor storebror ser absolutt alt. Hovedpersonen Faith har imidlertid sin egen agenda, da hennes egen søster er fanget av en korrupt regjering. Vi har sett spillet bak lukkede dører, og gleder oss mer enn mest til å få nyte det i sin helhet når det lander i vår postkasse nærmere jul. Vi teller dagene!



FAR CRY 2

Plattform: PS3/XBOX 360/PC Utgås 28. NOVEMBER

09 Jack Carver har reist til Afrika på jakt etter en kjipt våpensmugler som holder den lokale konflikten i gang ved å selge våpen til begge sider. Dette er utgangspunktet for 50 kvadratkilometer med savanne, fjell, gress og jungel, og alt ser uhornt pent ut. Miljøet introduserer også en frekk ny dimensjon av interaktivitet, da du kan starte en brann i gresset bortenfor geriljabasen og se hele sulamitten blåse til himmels når vinden sprer brannen til oljetønnene og ammunisjonslagrene. Vi vil på jungelsafari! Nå! I dag!

PRINCE OF PERSIA

Plattform: PC/PS3/XBOX 360 Utgås 4. NOVEMBER

10 Det var litt uvant i starten, men det nye designet på Prinsen har vokst på oss. Når vi så den siste traileren på årets E3-messe var vi helt solgt. Prince of Persia er tilbake i et helt nytt eventyr, og hvis det når gammel storhet til knærne er dette verdt å vente på. Gi oss! Nå!



RYKTER

PLANER FOR FABLE 3, 4 OG 5

Fable 2 har ikke engang rukket å nå hyllene, men på årets E3-messe så en lovnad Peter Molyneux at Lionhead har planer for Fable 3, 4 og 5 også. Det skal visstnok være en svært omfattende historie å fortelle, som vil strekke seg gjennom samtlige spill. I øyeblikket jobber Molyneux og resten av Lionhead med å ferdiggjøre Fable 2 som kommer eksklusivt til Xbox 360 i oktober.

GRATIS ONLINE-SPILLING PÅ XBOX LIVE?

Microsoft fjernet nylig avgiften for å spille online via Games for Windows Live. Spill som støtter multiplattform-online-spilling ble samtidig gratis å spille online på Xbox 360. I kjølvannet av dette har mange håpefulle der ute på internett begynt å spekulere i om det blir gratis å spille online på Xbox Live også. Microsoft sier imidlertid nei, men håpefulle internettene slutter aldri å håpe...

HALF LIFE OG COUNTER STRIKE PÅ XBOX LIVE?

Valve jobber med Portal: Still Alive på Xbox Live, og det skal visstnok ha gitt mening. Markedschef i Valve, Doug Lombardi, sa i et intervju med Official Xbox Magazine forrige måned at firmaet ser på mulighetene for å slippe andre titler via Xbox Live. Dermed begynner ryktene å spinne om både Half-Life og Counter-Strike på Xbox Live, og vi krysser seks sagt fingrene!

GTA ONLINE PÅ DS?

Grand Theft Auto: Chinatown Wars er på vei til Nintendo DS, og i forrige måned lanserte Rockstar en enkel liten nettside for spillet. Den fortalte oss ikke særlig mye, men nede i hjørnet fant vi det offisielle Wi-Fi-symbolet til Nintendo. Betyr det at vi får spille GTA Online på DS? Vi vet ikke. Kanseje.

MMO TIL XBOX 360?

Tidligere sjef for Microsoft Game Studios, Shane Kim, snakket sist måned med spillbladet Edge om problemene rundt MMO-spill til Xbox 360. I intervjuet gir han uttrykk for at det var så mange humpor i veien at det aldri ble aktuelt å lage noe MMO til konsollen under hans ledelse. Nå er imidlertid Kim rykket oppover i Microsoft-systemet, og dermed har ryktebersten begynt å snøkke om nye MMO-prosjekt på gang til konsollen.

HALCON PÅ VEB?

Akkurat som Blizzard har et eget event med BlizzCon rykter det nå at Microsoft skal arrangere sitt eget event: HaloCon. I et intervju med Eurogamer sier Halo-sjef Frank O'Connor at merkevaren Halo nå er blitt så stor at den kan stå på egne ben. - Vi bekymrer oss ikke for HaloCon erte til å skille seg ut i mengden i fremtiden. Det er massevis av ting på vei, sier O'Connor. Han gjør det samtidig klart at det ikke er planlagt noe event, bare at de har en så etablert fanbase at de kunne gjort det.

INTERNETT

NYHETER PÅ GAMEREACTOR.NO

ALT FRA MESSENE

To store spillmesser har gjort av stabelen i løpet av sommeren, og vi har fulgt dem begge med agussøyne. Med kamera og mikrofon har vi tatt messesøyne og flere trails filmer med intervjuer, trailere, presentasjoner og gameplayvideoer legger opp på våre nettsider. I tillegg finner du reaksjoner, blogger, nyheter og artikler så du ikke skal gå glipp av noeenting!

KONKURRANSER

Hver måned legger vi opp nye konkurranser på Gamereactor.no. Vi skaffer alltid fine premier og deler ut alt fra kinobilletter, leggesaker, spill og kule gadgets og dingser. Pass på å surfe innom konkurranseiden med jevne mellomom så du ikke går glipp av noe!

MAGASINET I PDF-FORMAT

Har du gått glipp av noe i et eldre magasin? De 29 siste bladene ligger i PDF-format på nettsiden, klare til nedlasting så du kan nyte dem i ro og mak på din PC.



FERSKT

Gamereactor ser nærmere på de nyeste, heiteste skjermbildene som har dumpet inn hos oss!



Project Origin

PLAYSTATION 3, PC, XBOX 360 / 14. AUGUST

Monolith Productions er i full gang med Project Origin, den økte oppfølgeren til det kritikkroaste F.E.A.R. Etter en juridisk tvist med Vivendi fikk ikke Monolith lov til å lage F.E.A.R. 2, men Project Origin er den ekte oppfølgeren, samme hva andre spilltiter sier. Spillet kommer senere i år, og i mellomtiden har vi fått et knippe bilder å kose oss med.

Crysis Warhead

PC / 14. AUGUST

Grafikkbommen Crysis er i ferd med å få en fortsettelse med undertittelen Warhead. Vi tar gjerne en ny tur til den vakre øya Iliori nanodrakt, og krysser fingra for at fortsettelsen holder samme høye standard som originalen. Den tropiske øya er fortsatt så heit at den får de fleste PCer til å svette, men her du ubstret i orden kan du se frem til heilig action og deilig grafikkporno senere i høst.



Star Wars: The Clone Wars - Lightsaber Duels

WII / 14. AUGUST, 2008

Lucasarts har nylig bekreftet at de er i gang med Star Wars: The Clone Wars - Lightsaber Duels til Wii. Som tittelen antyder er det snakk om lysabelteking med Wii-fjernkontrollen, og spillet skal ha samme visuelle stil og design som TV-serien "The Clone Wars".



Civilization IV: Colonization

PC / 25. SEPTEMBER

Er du fan av strategispill er det en viss sjanse for at du en gang spilte det sjarmende Colonization, hvor fokuset var kolonitiden i Amerika. Nå er en ny versjon på vei, denne gangen basert på spillmotoren i Civilization IV. Spillet kan også spilles uten at man har Civ IV.



Midnight Club: Los Angeles

XBOX 360, PS3 / 16. OKTOBER

Et spill som ofte glemmes når man snakker om kommende titler er Rockstars Midnight Club: Los Angeles. Vi har fått et par nye bilder som viser hvordan det ser ut når du kjører alldoles for fort i Los Angeles' gater, og hvordan det går når lovens lange arm er litt lengre enn din... En liten sammenligning som ikke gir særlig mye mening der...



Wanted

PS3, PC, XBOX 360 / 18. OKTOBER

Svenskutviklede Wanted unnslipper heldigvis akkurat leersoppelstempelen i og med at det baserer seg på historien der filmen slutter, og kan således sammenlignes med det glimrende Riddick-spillet som strengt tatt var bedre enn filmen. De første bildene fra prosjektet ser faktisk ganske fete ut, så vi venter i spenning!



BRENDAN FRASER JET LI



FÅ OGSÅ MED DEG



"MUMIEN" OG "MUMIEN VENDER TILBAKE" PÅ DVD.

DEN STØRSTE OPPLEVELSEN
DETTE ÅRTUSENET

MUMIEN

DRAGEKEISERENS GRAV

UNIVERSAL PICTURES PRESENTS
 A RELATIVITY MEDIA & SOMMERS COMPANY / ALPHAVILLE PRODUCTION A ROB COHEN FILM BRENDAN FRASER JET LI "THE MUMMY: TOMB OF THE DRAGON EMPEROR" MARIA BELLO
 JOHN HANNAH RUSSELL WONG LIAM CUNNINGHAM LUKE FORD ISABELLA LEONG AND MICHELLE YEOH MUSIC BY RANDY EDDELMEYER COSTUME DESIGNER TANJA MILKOVIC HAYS
 DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY RUEL NIGRON KELLY MATSUZAKI PRODUCTION DESIGNER NIGEL PHELPS EXECUTIVE PRODUCERS SIMON DUGGAN AND CHRIS BRIGHAM PRODUCED BY SEAN DANIEL JAMES JACKS STEPHEN SOMMERBOB DUCSAY
 EXECUTIVE PRODUCERS ALFRED GOUGH & MILES AULTON www.udp.no WRITTEN BY BOB COHEN DIRECTED BY BOB COHEN A UNIVERSAL PICTURE

PÅ KINO FRA 8. AUGUST!

TEMPOFERSE GADGETS FRA HELE VERDEN
av Mikael Hansen

VERDT VENTETIDEN!

Noen ting er verdt å vente lenge på, mens andre skuffer fælt når de endelig havner i butikkhyllene. iPhone 3G har endelig landet, og vi bøyer oss nesegrus i dens evige lekkerhet! Denne måneden kikker vi nærmere på den, og en bunke andre gadgets!



SAMSUNG S2

DESIGNER: S2

Alle produsenter vil ha en mini-mp3-spiller i sortimentet, og dette er Samsungs versjon. Samsung S2 har 2GB minne og er designet med en oval sandstein i tankene. Låkhveln er åpenbar. Musikken overføres via et miniacadpter fra datamaskinen, som også fungerer som strømkilde under oppladning. En liten og enkel mp3-spiller, lekkert designet, som passer på ca. 500 av dine favorittsanger.



IPHONE 3G

DESIGNER: 3G

Du skal ha ligget i ganske tung koma de siste to årene hvis Apples "Jesusmobil" har gått deg hus forbi. Endelig har den kommet til Norge, og den har vært verdt å vente på. Lyd kvaliteten er forbedret i forhold til første generasjon, GPS er nå standard i tillegg til trekplasteret 3G. Bakplaten har blitt erstattet med plastikk, og telefonen har fått et rundere look. Nå forstår vi for alvor hvorfor folk tok på seg gærning-hatten da første generasjon kom...



CREATIVE VADO PODNET

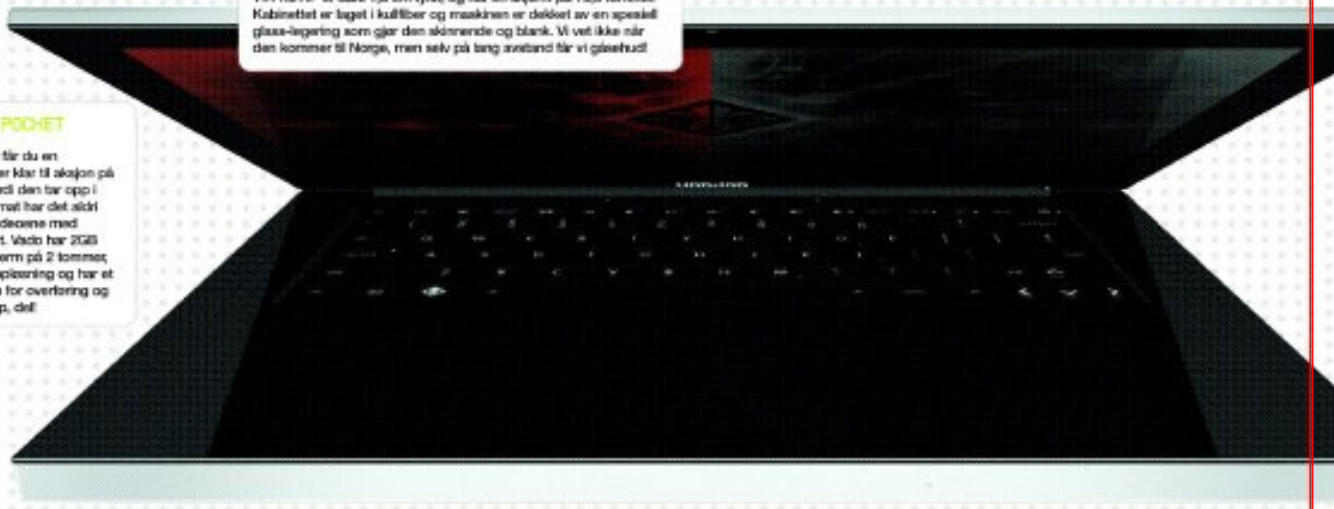
DESIGNER: VADO

Med Creative Vado får du en videoopptaker som er klar til aksjon på et millisekund, og ferdig den tar opp i YouTube-vennlig format har det aldri vært lettere å dele videoene med vennene dine på nett. Vado har 2GB lagringsplass, en skjerm på 2 tommer, tar opp i 640x480 oppløsning og har et USB-uttak i bunnen for overføring og oppladning. Se, ta opp, del!

VOODOO ENVY 133

DESIGNER: 133

Helt Gårder noen lage en supertynn bærbar PC? MacBook Air er fin'n den, men hva med de som heller vil ha en PC? Voodoo Envy 144 fra HP er bare 1,8 cm tykk, og har en skjerm på 13,3 tommer. Kabinettet er laget i kullfiber og maskinen er dekket av en spesiell glass-lagring som gjør den skinnende og blank. Vi vet ikke når den kommer til Norge, men selv på lang avstand får vi glasshud!



JVC NH-PD7

CONSUMER ELECTRONICS

Har du en iPod, er sjansen for at du har en gigantisk dockingstasjon også stor. Denne fyllige innretningen fra JVC kan definitivt skille med mye nytt. Først og fremst er det plass til to enheter, så du også kan ha din nye iPhone stående. I tillegg anslutter vi FM-radio med veiselskilt, og som en flka detalj kan den både kobles til eksterne lydkilder eller TVen, hvis det får fingrene til å kribbe. Ja takk...

**SONY CX11E**

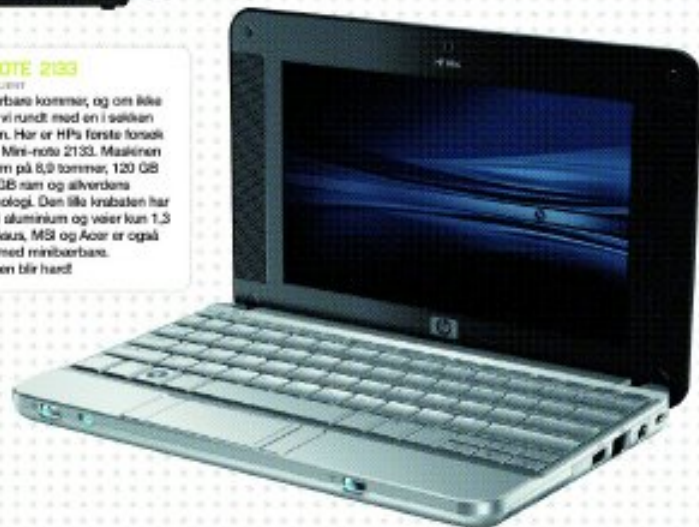
CONSUMER ELECTRONICS

Sony CX11E kan som det første videokameraet i verden genkjenne et smil, og sørger jammaen meg for å ta et stillbilde hver gang det skjer. Med andre ord er det umulig å ta opp film av Sandra Lyng Haugen eller folk som spiser visse typer sjokolade. Noe, du kan selv velge om det kun skal fotografere barn eller voksne, og justere følsomheten for når bilder skal tas. Kameraet har Carl Zeiss-optikk, tar selvfølgelig opp i full HD-oppløsning og har en mikrofon som hører inn lyd i 5.1.

HP MINI-NOTE 2133

CONSUMER ELECTRONICS

De små bærbare kommer, og om ikke lenge løper vi rundt med en i sekken hele gjengen. Her er HPs første forsøk på en slik - Mini-note 2133. Maskinen har en skjerm på 8,9 tommer, 120 GB harddisk, 2GB ram og allverdens trådløse teknologi. Den lille knabaten har et kabinett i aluminium og veier kun 1,3 kilo. Både Asus, MSI og Acer er også snart klare med minibærbare. Konkurransen blir hard!

**ASUS EEE BOX**

CONSUMER ELECTRONICS

Mens vi venter spent på at den lille Asus EEE skal komme til Norge, annonserer Asus enda en lekker maskin. I stedet for en bærbar er det snakk om en ultrakompakt stasjonær maskin med en Intel Atom-prosessor på 1,8 GHz og en harddisk på 80 GB. Kanskje ikke den næreste bilen på veien, men med lekkert design er det likevel en fin ting å ha stående i stua. Asus EEE Box fås i hvit, sort og lysere. Jon Cato spesialbestiller sin barberrose...

LOGITECH PURE-FI M200LE

CONSUMER ELECTRONICS

Her i sommerferien er det deilig å kunne ta musikken med seg utendørs. Denne bluetooth-høyttaleren fra Logitech kan både spille av musikk trådløst eller via kabel, og leverer forbausende god lyd uansett tilkobling. Tallett vers innbygde mikrofoner gjør også høyttaleren tjeneste som speaker til mobilen din, og den gir deg opptil 12 timers musikknytt per opplading.

**SONY ERICSSON C905**

CONSUMER ELECTRONICS

Vi hadde akkurat vent oss til 5 megapiksel da Sony Ericsson meldte at de hadde en ny telefon på vei. Den neste toppmodellen i Cyber-shot-serien har 8,1 megapiksel, ansiktsgenkjenning, smart kontrast og andre smarte funksjoner kjent fra kompaktkameraer. Med en spesiell funksjon kan du dessuten sende bilder trådløst til et kompatibel TV. C905 ventres på markedet i fjerde kvartal av 2008.

**ACER ASPIRE PREDATOR**

CONSUMER ELECTRONICS

Pen er den kanskje ikke, men Acer lover deg et virkelig rovtyr under panseret. Maskinen er stappfull av nyeste teknologi, blant annet Blu-Ray-drev, lett utskifting av harddisker via fronten, et avansert kjølesystem, en kraftig Intel® Core™2 Extreme quad-core-prosessor og to brannkappe grafikkort. Som en ekstra bonus har Acer selvfølgelig også sørget for en skjerm som passer til designet.





TELLEFSEN

MAGNUS TELLEFSEN
magnus.tellefsen@gamereaction.no



Lagn og syting

Mange kunder finner opp de utroligste skrener og unnskyldninger for å få bytte et spillkjøp de er misfornøyd med, men hemmeligheten, ifølge Magnus, er bare å være snill og grei. I denne månedens kronikk forteller Magnus om sine opplevelser med oppfinsomme klagekunder.

INGEN KLAGERETT I Animal Crossing har man ingen klagerett på feilkjøp hos Tom Nook. Ikke nok med det, man skylder til og med den skue butikkeieren flere hundre tusen spenn etter få minutters spilltid...

Talk to the hand!

Hvordan går man frem når man skal klage på et spillkjøp? Magnus forteller hva du ikke bør gjøre.

J Jeg har hatt de mest idiotiske diskusjonene med kunder i løpet av mine år i spillbutikk. Jeg har hørt kommentarer og argumenter du aldri kommer til å tro er sanne.

Jeg har fått spørsmål som har satt meg så ut at jeg har mistet munn og mæle. Krav og referanser til en kjøpslov som muligens eksisterer i fantasilandet opppe i hodet ditt, kjære kunde, men som dessverre ikke har noen rot i virkeligheten. At folk stort sett er komplette idioter er en veletablert sannhet blant butikkansatte, men vi pleier å prøve å holde maska mens du står der og driter deg ut foran hele køen. For i motsetning til deg, min venn, får vi lønn mens vi står der.

Deres kjære redaktør skrev i sin tid en kort oversikt over noen av disse erketypene, og siden jeg er totalt blottet for både kreativitet og originalitet, tenkte jeg å følge opp med mine personlige erfaringer på området. Månedens tema er klager, så følg med, aspirerende kranglefanter.

Hissigproppen:

Alle butikkansatte har opplevd folk som har hisset seg opp på gata for de

kommer inn, for så å kaste varen på disken og begynne den verbale hudflettingen før noen har fått inn et kleyva ord. Hva du enn gjør, bli aldri Hissigproppen hvis du vil slippe gjennom med en klagesak. Absolutt en personlig favoritt, siden det - allerede for diskusjonen er satt i gang - er etablert at kunden har ingen ting å komme med. Ingen ting skriker dårlig samvittighet som, vel, skrikning. Hissigproppen har aldri kvittering.

Advokaten:

Blir ofte observert i kassen med totalt grunnløse krav som "pengene igjen for World of Warcraft fordi spillet ikke innfridde". At foreldrene dine er statsadvokater eller at du har kjøpsloven skrevet på en krøllete utskrift fra www.norskelover-lol.cx hjelper lite når du i utgangspunktet tar feil. Hvis du likevel bestemmer deg for å lene deg på kjøpsloven, være klar over at du nettopp har tatt av deg hanskene i den verbale boksekampen som skal til å starte. Advokaten blir som oftest skremt vekk av den første telefonsamtalen med forbrukerombudet.

Forelderen:

Kommer gjerne med et infernalsk

oppriper spill eller klissete covre med utklippede cd-keys på oppdrag fra barna sine. Budskapet er nesten alltid det samme: "Dette virker ikke. Vi tar pengene tilbake, takk". Et hvert kontrollspørsmål, som "hva er galt med spillet?", blir raskt avblåst med "dette hakke jeg peiling på vettu, det er guttungen som har denne herre pleiboxen sin på rommet. Jeg skal bare ha tilbake pengene, takk.". Ett eller annet sted i kjøpsloven står det tydeligvis noe om at oppmøte i butikk er alt som kreves for kontant tilbakebetaling. Har sjelden kvittering, for "hvordan skal du kunne kreve at en 14-åring sparer på kvitteringer?".

Altviteren:

Altviteren er, om mulig, den verste av dem alle. Med en selvillit som strekker seg herfra til månen fordi de har lært seg uttrykk som PAL og HDMI, er de nesten immune mot løsninger som skyldes kundens egen feil. De svarer "riktig" på alle kontrollspørsmål som "har du oppdatert skjermkortdriverne dine?" og lignende, men om man backer opp disse med nye kontrollspørsmål som "hvilen nettside brukte du?", blir det stille som natta. Altviteren er nesten konsekvent

grunnen til problemet selv.

Clueless:

"Hei du din tosk, jeg skal ha penger igjen for dette Dreamcast-spillet jeg kjøpte for ti år siden hos en nå nedlagt kjede, fordi Vista-PCen min nekter å spille av knekte CDer." Clueless-kunden er en herlig blanding av alle de overnevnte kategoriene, og har ingen problemer med å utbasunere sin nesten sjamerende uvitenhet foran en lørdagsspekket butikkforsamling. Kjære Clueless-kunde, vi elsker deg. Du er grunnen til at butikkansatte har noe å snakke om etter jobb, og du har sannsynligvis blitt gjort uødelig med et kallenavn eller tre i de fleste butikkene du normalt ferdes i.

Jeg har laget denne listen for at du, kjære lesar, ikke skal falle i fella så mange før deg allerede har gjort. Klarer du å styre erna disse kategoriene, og sitter på et legitimt grunnlag for klagen din, vil du høyst sannsynlig møte minimalt med motvillighet fra butikkansatte. Vær ærlig, vær ydmyk og åpen for løsninger, og du skal se at vi gir deg fordeler du i utgangspunktet ikke hadde krav på. Vi hater deg nemlig ikke, ikke så veldig.

Magnus Tellefsen



HELLBOY

THE GOLDEN ARMY

FRA DEN VISJONÆRE REGISSØREN AV PANS LABYRINT

UNIVERSAL PICTURES PRESENTS IN ASSOCIATION WITH RELATIVITY MEDIA & LAWRENCE GORDON / LLOYD LEVIN PRODUCTION IN ASSOCIATION WITH DARK HORSE ENTERTAINMENT & GUILLERMO DEL TORO FILM "HELLBOY & THE GOLDEN ARMY" RON PERLMAN
SELMA BLAIR BOB OJURIS JEFFREY TAMBOR AND JOHN HURT MUSIC BY DANNY ELFMAN COSTUME DESIGNER GANNY SHELTON EXECUTIVE PRODUCERS ANDY MANKOPF AND GUY CLAYTON PRODUCED BY LAWRENCE GORDON AND LLOYD LEVIN WRITTEN BY GUILLERMO DEL TORO AND JONATHAN ROBERTSON DIRECTED BY GUILLERMO DEL TORO
CASTING BY JENNIFER LEE PRODUCED BY LAWRENCE GORDON AND LLOYD LEVIN BASED UPON THE DARK HORSE COMIC BOOK CREATED BY MIKE MIGNOLA STORY BY GUILLERMO DEL TORO AND MIKE MIGNOLA SCREENPLAY BY GUILLERMO DEL TORO
LAWRENCE GORDON PRODUCTIONS www.uip.no A UNIVERSAL PICTURE

PÅ KINO FRA 22. AUGUST



DON KING PRESENTS PRIZEFIGHTER

10 STARS? MORE LIKE A ZILLION STARS. MAN THERE AIN'T ENOUGH FOR THIS STARS IN THE SKY GAME BABY.



16+ www.pegi.info



COMING JUNE 2008 www.2ksports.com/prizefighter

www.kemedia.com K.E. Media henviser til nærmeste forhandler på telefon 33 48 74 20 K.E. MEDIA

© 2008 Take-Two Interactive Software and its associated publishers. All rights reserved. 2K Sports, the 2K Sports logo and Take-Two Interactive Software are trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. The Don King and Don King logos are registered trademarks of Don King Productions, Inc., and such logos and Don King's name, image and likeness are used under the license of Don King Productions, Inc. All other marks, Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies.

Jump in.



BETANES



STOL PÅ VÅR KUNNSKAP

Venter du på et spesielt spill eller bare kikker du etter noe interessant å bruke pengene på i fremtiden? Gamereactor guider deg i morgendagens spillmarked.

GAMEREACTOR TESTER KOMMENDE SPILL
Dypdykk i vårt lekestarkiv: www.gamereactor.no

MAÑEDERS UTVALGTE

Diablo 3

Blizzard vil slippe løs ondskapen igjen.
Vi møtte utviklerne i Paris.



Mest ettertraktet

Hver måned prøver vi å bli enige om de spillene vi lengter mest etter her i redaksjonen.



1 Skate 2

PS3, Xbox 360

Suksessen til Skate gjorde oppfølgeren uunngåelig, og det lille vi har sett hittil lover godt. Vi krysser fingrene for nok en ren nukleontopplevelse, og ikke en årlig melking av en ny isene fra Electronic Arts.



2 Animal Crossing Wii

Nintendo Wii

En Wii-versjon av Animal Crossing har ligget i kølene lenge, og på E3 fikk vi endelig bekreftet at dyrene snart flytter inn på Wii-en vår. Redaksjonen gløder eeg som et lite barn til å ta opp et nytt huskån.



3 Rock Band 2

Xbox 360, PS3

Heisann, midt i hestetølgen i juli dukket Rock Band opp i norske butikkhylle. På høy tid. Men allerede om en måned kan utmerkningen spille oppfølgeren, og vi sender daglige mail til EA: "VI VIL OGSÅ SPILLE!!!!"

I hvert nummer tester vi spill som ikke er helt ferdige ennå. Hvor nye vi lengter etter det ferdige spillet angir vi med vårt termometer. Dette skal selvfølgelig ikke forveksles med de karakterene vi setter i anmeldelsene, men gi et hint om hvor det er på vei.

GAMEREACTORS TERMOMETER

Iskaldt 🔥 Lunkent 🔥 Varmt 🔥 Kokende 🔥 Vulkanutbrudd

444GAMEREACTORUND Vil du lese mer om kommende spill, eller over 300 andre betanestser? Surf innom vår nettside på www.gamereactor.no

BETATEST

GAMEREACTOR TESTER KOMMENDE SPILL

Fra småby til storby

Nintendo tar små steg mot et massivt online-spill med Animal Crossing: City Folk.



ANIMAL CROSSING: CITY FOLK

Plattform Wii Utvikler NINTENDO
Utgiver NINTENDO Sjanger EVENTYR

I gamle dager, da jeg hadde en amerikansk Gamecube hjemme i stua, importerte jeg Animal Crossing. Et svært lite spill, tenkte jeg, men det skulle fort vise seg å bli alltoppslukende i hjemmet mitt.

Animal Crossing er nemlig vanskelig å forklare for de som ikke har spilt det. En liten dose Sims og en liten dose rollespill. Alt krydret med magien Nintendo er så kjent for, i bunn og grunn går Animal Crossing ut på å bo i en liten by. Byen er full av dyr med egne personligheter som man kan bli kjent med og hjelpe. Du har et hus og et huslån som skal betales ned. Man kan tjene penger ved å fiske, høste frukt, fange insekter og gjøre tjenester.

Og det er i bunn og grunn alt. Tamt og kjedelig, sier du? Slett ikke. En av tingene som gjorde at jeg stadig vendte tilbake til Animal Crossing på GameCube var at spillet støttet fire spillere med hvert sitt hus. Når jeg vandret rundt med min figur i spillet kunne jeg se hva kjæresten min eller sønnen min hadde gjort tidligere på dagen. De andre dyrene i byen snakket om sønnen min og mente jeg burde bli mer lik ham. De viste meg til og med et brev han hadde skrevet. Det var en forunderlig verden, en verden jeg følte levde selv når jeg ikke spilte, nesten som i et online-rollespill.

En annen ting var at spillet fulgte vår egen kalender. Var det juni så var det sommer i spillet. I desember var det snø og vinter i spillet. Spillets klokke fulgte også vår, så hvis man skulle jakte på spøkelses måtte man spille om natten, og i mange uker hadde jeg en fast avtale med K.K., den lokale trubaduren, som holdt konsert på kroa i spillet hver lørdag



FISKEKONKURRANSE Her kjemper fire spillere om å få den største fisken.

FAKTA

KOMMUNIKASJON
Nintendo har valgt å pakke en mikrofon med spillet, som skal stå midt i stua. På denne måten kan hele familien være med å kommunisere, og hele familien får også høre alt som blir sagt.

klokken 19:30.

Ved å bruke klokken og vår egen kalender på denne måten, ga spillet meg virkelig en illusjon av en levende verden, en by som eksisterte selv når jeg hadde skrudd av min Gamecube.

Men selv om livet gikk videre i spillet når jeg ikke spilte, ble Animal Crossing aldri et alltoppslukende prosjekt som mange online-rollespill kan bli. Spillet oppmuntret nemlig til å spille litt hver dag. En dag kunne man ta seg en

fisketur og prate litt med naboen, en annen kunne brukes til å lage en ny T-skjorte og luke litt ugress. Små spilleomganger av og til. Animal Crossing ble alltid nytt best i små porsjoner.

Derfor glæder jeg meg stort til Nintendo Wii-versjonen. På overflaten virker det ikke som om det har skjedd stort siden Nintendo DS-versjonen, som igjen var ganske lik Gamecube-spillet. Det mest spennende er helt klart nettmulighetene. Via byens busstasjon kan man reise til en storby der man får en god del nye butikker å handle i, og der man også kan møte andre spillere. Disse kan man så invitere hjem til sin egen by.

Det spesielle med Animal Crossing er nemlig at hver by er unik i hvert spill, så hvis du inviterer en venn til din by vil han oppdage helt andre dyr som bor der, andre frukter på trærne, og så videre. Skal man lage et kulest mulig hus og en penest mulig by er man helt avhengig av å utveksle gjenstander med andre spillere. Dermed får Animal Crossing: City Life et mer sosialt aspekt enn det har hatt tidligere.

For å lette på kommunikasjonen, som

Hver by er unik i hvert spill, så hvis du inviterer en venn til din by vil han oppdage helt andre dyr, andre frukter, og så videre.

tidligere har foregått via tungvinte brev, lanseres spillet med en egen mikrofon som skal kobles opp i stua. Det blir ikke et headsett men en større klump som alle i stua kan snakke inn i samtidig. Potensielt kaotisk, men det blir uansett deilig å få muligheten til å kommunisere med andre online, noe som nesten har vært umulig i tidligere Wii-spill.

Det er ganske tydelig at Nintendo satser for fullt på nettspilling med Animal Crossing: City Life. Dersom man har Wii24Connect aktivert på konsollen, innstillingen som automatisk gir deg beskjed om nye nedlastinger, vil man jevnlig motta nye brev og presanger fra Nintendo i spillet.

Animal Crossing: City Life er i bunn og grunn Nintendos svar på Sonys Home på Playstation 3. Men mens vi ennå ikke helt forstår hva vi skal holde på med i Home, har Animal Crossing et ekte spill under online-biten som vi vet fungerer utmerket. At spillet kommer ut rett før jul er bare en ekstra bonus, det er nemlig ekstra digg å spille Animal Crossing i desember når landsbyen er dekket av snø og julenissen kommer på besøk. Derfor kommer jeg til å pakke opp mitt spill lenge før julaften!

...Jon Cato Lorentzen

TERMOMETER
GAMEREACTOR TAR TEMPERATUREN



En supersjarmende spillserie ser ut til å ta et steg videre og bli et solid nettpill. Fyltemeldinga er klar!



Kommer NOVEMBER

Lite Innespill

I tidligere Animal Crossing-spill har man kunnet spille klassiske gamle Nintendo-spill på en TV i sitt virtuelle hjem. Ifølge produsenten Katsuya Eguchi vil det ikke bli mulig å gjøre dette i Wii-spillet. Synd.

HOMSEPATRULJEN Utover i spillet får du stadig større hjem, og dette kan innredes og dekores med tusenvis av møbler, gulvtepper, tapeter og gjenstander. Innredningen blir også rangert av spillet, en nåkkes prosess i de foregående versjonene.



Kommer 2009

Kaos

Selv om man ikke får bruke skytevåpen, kan Coles elektriske krefter lage mye kaos i storbyen. Her rydder han opp i en trafikkork.

Høyspent action

Glem vaskebjørnen, nå er det superhelter som gjelder.

**INFAMOUS**

Plattform PS3 Utvikler SUCKER PUNCH
Utgiver SCEE Sjanger ACTION

Sucker Punch Productions står bak morsomme spill som Sly Cooper-serien og en litt mindre kjent tittel i Rocket: Robot on Wheels til Nintendo 64. Selskapets første tur innom denne generasjons konsoller blir i form av noe helt nytt. Denne gangen er det ikke søte vaskebjørner i bildet i det hele tatt, men en helt vanlig mann som heter Cole.

Cole er en tilsynelatende normal fyr i Empire City som havner midt i en eksplosjon. Flere bygninger jevnes med jorda og Cole er eneste overlevende. Og som i alle katastrofer i filmer, spill og tegneserier sitter selvsagt den overlevende igjen med superkrefter. Cole er en normal kar med unormale krefter.

Sucker Punch ønsker å lage et frittstående sandkassespill hvor du kontrollerer Cole og får leke deg med kreftene hans. Din hovedoppgave er å finne ut hva som har skjedd, og underveis hankses med innbyggerne i byen som ikke er så begeistret for Coles superkrefter. Kreftene hans består av elektrisitet som skytes ut av hendene



SUPERSTAR OJ Med karantene og innbyggernes i panikk, får Cole hele Empire City etter seg på grunn av en lokal DJ som gir ham skylda for eksplosjonene og kaoset som har rammet byen.

og andre former for elektriske angrep. Det vil si, du kan manipulere strøm, ikke lage den. Så det blir ganske begrenset når det kommer til hvor Coles krefter vil funke som de skal. Du kan bare glemme å bruke våpen da de vil eksplodere i kontakt med strømmens dine.

Spillet ser elektrisk ut og har en slags Crackdown-følelse over seg. Du kan hoppe fra hustak til hustak og klatre opp vegger. Hele spillet spores av det såkalte karmasystemet som bestemmer hva slags krefter du har tilgang til. Gjør du snille ting vil enkelte krefter bli tilgjengelig, gjør du slomme vil andre manifestere seg. Foreløpig er Sucker Punch tilbakeholdne med informasjon, men vi regner med at de vil lette mer på skuret utover høsten. Spillet lanseringsdato er satt til våren 2009, så det er en god stund til vi får løpe rundt og gi folk elektriske støt.

Kim Visnes

TERMOMETER

GAJERACTOR TRE TEMPERATUREN



Interessant konsept, men vi trenger å vite litt mer for spenningen (Nok strømviser nå! - red.) stiger.

**FRITA****SLY COOPER**

Sucker Punch ble for alvor kjent med Sly Cooper-serien på Playstation 2. Sly Cooper handler om en bråvåk vaskebjørn med lange fingre og lyvelsende fans. Spillet var et av de første som kom med norske stemmer på Playstation 2, og ble dermed en favoritt blant mange yngre spillere. Men sent spillteknisk hadde serien masse å by på for eldre spillere også. Sucker Punch har ikke annonsert ett nytt Sly-spill ennå.



Kommer 2008

Motstand

Frihetsskjempene tar steget over på PSP

**RESISTANCE: RETRIBUTION**

Plattform PSP Utvikler SCEA BEND
Utgiver SCEE Sjanger ACTION

Syphon Filter-spillene viste oss at actionspill kunne fungere utmerket på Sny's håndholdte konsoll. Til tross for mangel på to analoge stikker var det fullt mulig å skape en intens tredimensjonal actionopplevelse med den gamle spionhelten Logan på håndholdt format. Nå har de samme utviklerne kastet seg over Resistance-serien.

Den mest umiddelbare forskjellen fra storebror på Playstation 3 er at Resistance på PSP foregår i tredjepersonsperspektiv, med kameraet bak skulderen til hovedpersonen. I dette spillet heter han James Grayson, og han er en sinna britisk marinesoldat. Etter at han måtte drepe sin egen bror i et av konverteringssentrene til den onde Chimera-rasen er han ute etter å massakrere hver eneste alien han kan komme over.

Handlingen fortsetter der det første spillet på Playstation 2 sluttet. Chimera-rasen har klart å invadere og overta nesten hele Europa, og menneskene er nå desperate etter å drive dem tilbake. Ifølge utviklerne er en sentral del av handlingen at menneskene nå har begynt å ta forske på Chimera-teknologi for å få overtaket i den blodige kampen. Dette fører til at man får tilgang til våpen og utstyr i PSP-spillet som ikke dukker opp i Resistance eller det kommende Resistance 2.

Ett av høydepunktene på Sny's pressekonferanse på E3 var visningen av Resistance 2 på Playstation 3, der vi fikk se en fiende på størrelse med Oslo Plaza og Postgribygget sammenlagt. Store fiender var det også i det første Resistance-spillet, noe som ser ut til å bli et kjennetegn for serien. Også i den håndholdte versjonen blir det enkelte store boss, men hittil ingenting på størrelse med giganten i Resistance 2.

Nettspilling på PSP har vist seg å fungere utmerket, og Resistance: Retribution vil selvsagt ha støtte for åtte spillere i tradisjonelle spill som capture the flag og team deathmatch.

Resistance var et litt tamt PS3-spill, men både oppfølgeren og denne versjonen virker som de gjør det beste riktig. Vi får se i 2009.

Jon Cato Lorentzen

**TERMOMETER**

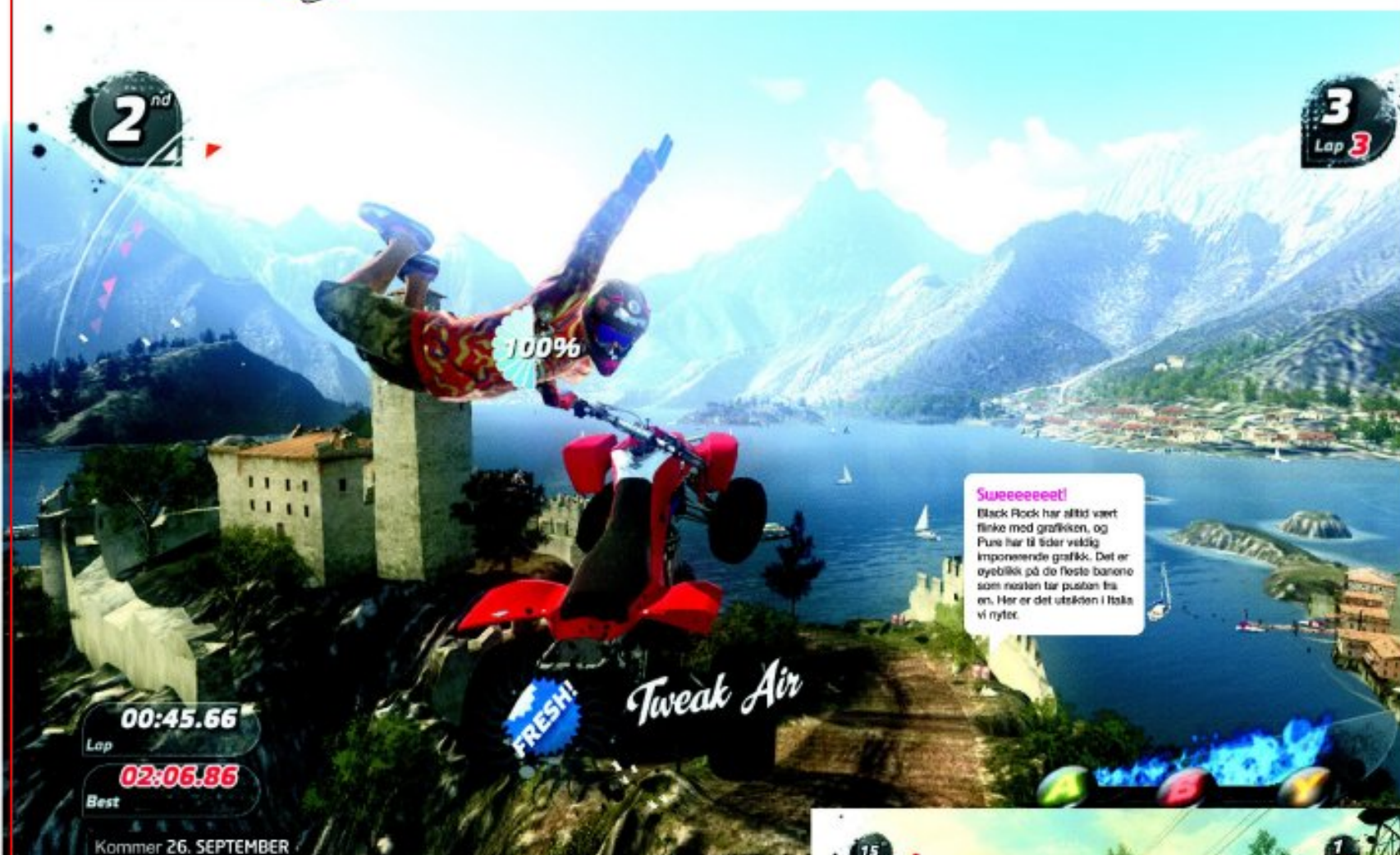
GAJERACTOR TRE TEMPERATUREN



Syphon Filter-gjengen kan PSP, så vi håper på en intens skyteopplevelse på den lille håndholdte.

BETATEST

GAMEREACTOR TESTER KOMMENDE SPILL

**Sureeeeeet!**

Black Rock har alltid vært flinke med grafikken, og Pure har til tider veldig imponerende grafikk. Det er øyeblikk på de fleste banene som nesten tar pusten fra en. Her er det utekøkken i Italia vi nyter.

SSX + ATV

Folka bak MotoGP-serien på Xbox og Xbox 360 har satt kurs mot gjørme og offroadracing. Hils på Pure.

**PURE**

Plattform PC/PS3/XBOX 360 Utvikler BLACK ROCK Utgiver DISNEY Spinger RACING

Racingsjangeren må nok være den vanskeligste å "revolusjonere". Hva kan en egentlig gjøre i et racingspill som ikke er gjort før? Vi har sett offroadracere som Motorstorm med sitt heseblesende gameplay og overdrevne hopp, vi har sett middelmådige titler som MX vs ATV. Felles for disse er fart, gjørme og raske doninger. Pure lover dette og litt til i en meget pen innpakning.

I utgangspunktet er Pure et racingspill med triksing som en vesentlig del av løpene. Etter et

En annen modus er en såkalt ATV-mode, hvor du kan skru sammen din egen ATV med alle relevante deler.

vellykket triks blir man premiert med turboboost. Dette skaper en interessant kombinasjon der man må trikse og booste med en viss strategi for å vinne løpet.

Selv om førsteprioritet i racingspill er å

komme først i mål er det flere moduser i spillet som fokuserer annerledes. Freestyle gir deg ingen tidsbegrensing, mens triks fyller opp tanken din når du freser rundt banen og plukker opp spesielle powerups som gir deg andre fordeler. Race kombinerer racing og triksing, mens Sprint er et kort løp rundt en liten bane. En annen modus er en såkalt ATV-mode, hvor du kan skru sammen din egen ATV med alle relevante deler. Her kan du være veldig detaljert eller du kan skru sammen kjerra i en fei.

Modusene er virkelig forskjellige. Sprint er hektisk fordi det er færre hopp på en kortere bane, så alle trykker seg sammen mye mer. På de større banene blir en mye mer spredt utover

banene. Her kommer banedesignet til sin rett - det gjelder å finne kombinasjonen av snarveier og hopp der man tjener turbo for å vinne. Den kunstige intelligensen ser god ut, men ei heller her tror jeg det blir noen revolusjon.

**Fakta**

BLACK ROCK
Black Rock Studios er mest kjent for MotoGP-spillene på Xbox og Xbox 360. Det første spillet på Xbox fikk svært god mottakelse for sin intuitive kontroll og silkemyke grafikk, samt en engasjerende onlinebet. Black Rock har også tidligere ledt seg med ATV, både i ATV: Quad Power Racing 2 på Gamecube, samt ATV Offroad Fury Pro på PS2.

TRANG OM Plassen! Som i Motorstorm er det mange om beinet på banene i Pure. Det gjelder å kjøre taktisk og benytte seg av snarveier.

Motstanderne kjører normalt, men virker ikke spesielt aggressive eller smarte.

Det er lagt stor vekt på at det å dra triks skal være morsomt, det er knapt noe verre enn spill der nøkkelementene er dødskjipe. Det kan i verste fall ødelegge spillet. Jo flere og mer varierte, desto mer turbo. Men du blir straffet for å repetere triks. Her er vi spente på om de klarer å komponere en morsom spillopplevelse for et bredt spekter av spillere.

Selv om spillet i stor grad er ferdig er det både tid og rom for forbedringer før releasen i høst. Vi er spente på om Black Rock klarer å lage en god spillopplevelse for massene.

Trym Haugerud

TERMOMETER
GAMEREACTOR TIKK TEMPERATUREN



Lovende spill fra Black Rock, vi krysser fingrene for en heseblesende og actionfylt racingopplevelse.

Blodbad i verdensrommet

EAs kommende skrekkspill kan bli litt for mye av det gode. Vi har spilt gjennom et nivå.

DEAD SPACE
 Plattform: XBOX 360, PS3 Utvikler: EA GAMES
 Utgiver: EA Spinger ACTION

En teknisk feil har rammet et digert gruveskip, og som ingeniør blir du sendt ombord i det forlatte skipet for å finne årsaken til feilen. Velkommen til Electronic Arts' blodige romopera.

Det første som slår meg i det jeg setter meg foran spillet med håndkontrollen i hånda er at miljøet virker svært gjennomført. Grafikken er detaljert og stemningsfull, med fokus på detaljer.

Det er ganske tydelig at Dead Space forsøker å trække i fotsporene til spill som Bioshock, og forgjengeren til dette: System Shock. Fokuset er på atmosfære, og å fortelle en historie med detaljer. Rundt omkring finner vi loggbøker fra skipets beboere, som krydrer historien for de som orker å lytte på disse.

Idet jeg kommer litt videre i spillet begynner skumle saker å skje. Små vesener som minner om facehuggers fra Alien-filmene løper rundt på gulvet og vifter med tentakler. Jeg fyrer løs med våpen, og tentakler og blod spruter. Et av hovedfokusene i spillet er muligheten til å kappe fiender i småbiter, monstrene kan nemlig utmerket godt fungere uten armer, bein,



FAKTA
BLEK FREMTID
 Bakgrunnshistorien i Dead Space er et jordklodens ressurser er brukt opp, og mennesker sender derfor gigantiske gruveskip som pulveriserer hele planeter og tar med ressursene tilbake. Så skjer det noe myttak på et av skipene, og du inntrår skoen til Isaac Clarke som blir sendt for å undersøke.

tentakler eller hva som nå måtte vokse ut av dem.

Resten av oppdraget mitt gikk for det meste ut på å gå inn i et nytt rom, se noe fælt, og skyte det ned. Den makabre og skumle stemningen fra starten av spillet ble etter hvert mindre og mindre skummel. Overalt man går er det et kakafoni av skumle lyder, brøl og snurr og gass og maskiner, blod er overalt og monstre prøver å overgå hverandre i å se mest mulig blodige og fæle ut, og gjør fæle ting mot omgivelsene sine. Det er amerikansk skrekk, som tatt ut av filmer som Saw og Hostel. Og for meg blir det til tider litt for uraffinert og rølpete. Den lavmælte ekle stemningen fra spill som Resident Evil og Silent Hill forsvinner til fordel for et konstant sansengrep med blod og skrik

og vold.

Teknisk sett er det lite å utsette på Dead Space, det ser absolutt bra ut. Jeg er allikevel litt bekymret for om spillet prøver å stå på litt for mange bein. Det er ikke et rent actionspill, Isaac beveger seg altfor tregt til det. Oppgavene vi har sett så langt tyder heller ikke på at spillet kommer til å utvikle seg fra standardoppgaver som å putte batterier og nøkler på rett sted for å låse opp dører. Blodig og atmosfærisk på overflaten, jeg håper bare at det er noe mer under overflaten i det endelige spillet.

Jon Cato Lorentzen



Pent og lekkert. Vi holder døren åpen for at EA har mer på lager enn et rent blodbad i verdensrommet.



Kommer OKTOBER

Dustevåpen
 Våpene i spillet skuffet stort. Tre våpen var tilgjengelig på vårt nivå, men de hadde lite størrelse, og jeg skjønte egentlig aldri helt hvordan de virket og hva forskjellen på de var.



ISKALDE GRØSS Det er nok av gule fiender og øyeblik, og helten Isaac kan de på de mest grusomme måter. Vi har aldri sett et blodigere spill fra Electronic Arts.



KJIPERE GROSFIKK Man ser tydelig grafikkforskjellen på Wii og de to andre neste generasjons-konsollene når man spiller Skate It!

Nytt brett, nytt spill.

Skate tar turen til Wii, med helt nytt kontrollsystem.

SKATE IT!
 Plattform: WII, DS Utvikler: EA SPORTS
 Utgiver: EA Spinger SPORT

Skate revolusjonerte skateboardspillene da det kom i fjor. Et intuitivt kontrollsystem og en forkjærlighet for sporten satte Tony Hawk-serien helt i skyggen. Nå kommer spillene på Wii og DS også.

Men det er ikke snakk om en ren konvertering, spillene har fått helt nye rammer. Handlingen foregår fortsatt i den fiktive amerikanske byen, men denne gangen har en rekke grusomme katastrofer rammet byen slik at alle innbyggerne er evakuert. Dermed har skatene enevleide, og kan gjøre absolutt hva de vil i gatene.

Det store nye er selvsagt kontrollen. Man holder Wiimoten i hånda som et skateboard, og gjør triks ved å flikke den i forskjellige retninger.

Har man balansebrettet til Wii Sports, blir det plutselig enda mer heftig, da kan man kontrollere retning og fart ved å lenes kroppen sin i riktig retning.

Det fungerer overraskende bra, men for en sofagris som meg selv ble jeg skeptisk til hvor slitsomt spillet plutselig har blitt.

Jon Cato Lorentzen



God implementasjon av Wii-kontrollene, men den avslappede og kule spilleopplevelsen blir med ett litt mer anstrengt og slitsomt.

BETATEST

GAMEREACTOR TESTER KOMMENDE SPILL

Wario rister løs

Todimensjonale plattformspill er langt fra døde. Wario holder fakkelen i live på Nintendo Wii.



WARIO LAND: THE SHAKE DIMENSION

Plattform Wii Utvikler NINTENDO
Utgiver NINTENDO Sjanger PLATTFORM

Er det noe vi gamlinger savner i dagens tredimensjonale høyteknologiske spillverden er det de gode gamle todimensjonale plattformspillene. Løp til høyre og venstre og hopp over fiender; enkle premisser for avanserte spill.

Heldigvis prøver Nintendo å ta vare på oss, med verdens kulaste antihelt: Wario. Wario har allerede opptrådd i flere plattformspill, der de beste var Wario Land 3 og 4 på Game Boy Color og Game Boy Advance. Finurlige todimensjonale plattformspill der man måtte vri hjemmen sin for å finne alle gjenstander og løse alle nivåene.

Wario fikk også et plattformspill på Gamecube, men der begynte de å rote ham inn i 3D-grafikk, og resultatet ble heller kjedelig. Derfor har jeg såpass store forventninger til Wario Land: The Shake Dimension, som går tilbake til todimensjonal grafikk.

Og for en grafikk! Jeg gleder meg over spill som våger å skape en unik grafisk stil, og Wario Land lykkes absolutt. Grafikken er fargerik og med et håndtegnet preg over seg. Animasjonene er morsomme og fiendene har



FARGERIKT Spillet har fem dimensjoner med sin egen grafiske stil.

**FACTA**

WARIO

Wario er Marios motsetning: grådig og bøllete. I tillegg har navnet hans en dobbelbetydning i Japan der Wariu er et adjektiv som betyr skam. Wario blir dermed "Skamme Mario".

sjel og egenhet som mange spill savner. Wario er like bøllete og brutal som alltid.

Det som skiller plattformspillene til Wario fra andre spill er at Wario er bøllete og grådig. Man kan som regel leke seg med fiendene og kaste dem veggimellom, og vegger og gulv kan knuses. Midt i all denne brutaliteten har Wario-spillene alltid finurlig oppgaveløsning, med skjulte hemmeligheter og krevende oppgaver. Det er en kombinasjon som fungerte perfekt i de gamle Game Boy-spillene, og jeg krysser fingrene for at den er bevart også i dette Wario-spillet.

Spillet bruker selvsagt Wilmotens egenskaper.

Pengesekker må ristes fysisk for å få ut penger, og man kan sikte ved å vri Wilmoten i den vinkelen man vil kaste. Nintendo har som vanlig funnet en fin balanse i bruken av Wilmoten, slik at styringen føles naturlig og ikke påtvunget.

Historien i Wario Land: The Shake Dimension er bare fjas, som i de fleste plattformspill. Det er

Det som skiller plattformspillene til Wario fra andre spill er at Wario er bøllete og grådig. Fiender kastes veggimellom.

uansett aldri det som har vært sentralt i Wario-spillene. Det er den herlige galskapen og den bøllete hovedpersonen. Og med en fantastisk håndtegnet grafikk, kommer dette til å bli ett av hestens høyepunkter på Wii. Takk, Nintendo, for at dere holder liv i todimensjonale plattformspill.

Jon Cato Lorentzen

TERMOMETER

GAMEREACTOR TAR TEMPERATUREN



Todimensjonale plattformspill har en egen skjønnhet. Vi ser frem til å riste løs med Wario i september.

Kommer 26. SEP



Wilmote-bruk

For å kaste ting på fiender sikter man ved å vippe Wilmoten sidelengs og på denne måten stille inn sikten til Wario. For å knuse vegger og tomme pengesekker må man riste kontrolløren.

FEM BOSSER I løpet av spillet skal Wario redde en grunn fyr som heter Morfe, som er fanget i fem forskjellige dimensjoner. Hver dimensjon har flere forskjellige nivåer, som avsluttes med en bosskamp. Her er bossen fra den første dimensjonen, en gåtartilskiftende flyvende fisk.

**Starcraft 1 & 2**

Det er ikke så mye som skiller de to spillene fra hverandre bortsett fra grafikken og noen nye enheter. Litt skuffende egentlig.

Kommer TBA

Oppgulp for fansen?

Oppfølgeren til et av verdens mest populære nettspill sikter inn på sin store fanskare.

**STARCRAFT II**

Plattform PC Utvikler BLIZZARD
Utgiver BLIZZARD Sjanger STRATEGI

For ti år siden kom et RTS-spill til PC og Mac som endte opp med å bli et av verdens mest spilte onlinespill gjennom tidene. Spillet har solgt nesten ti millioner enheter siden lanseringen, hvorav 4,5 millioner i Korea alene. Hvorfor nevner jeg dette når jeg egentlig burde snakke om Starcraft II? Det hele handler om fansen, og dette er for å sette det hele i perspektiv for deg, kjære leser.

Det finnes så og si ingen dataspill som overlever i ti år. Blizzard lagde en ekspansjonspakke til spillet i form av Starcraft: Brood War, og siden den gang har de ikke gjort store endringer med spillet. De har gitt ut nye kart og oppdateringer som balanserer enhetene i spillet opp mot hverandre, men der stopper det. Spillet er en sport i Korea, og har egne TV-kanaler som viser kamper døgnet rundt, så det kom ikke som noe sjokk at de viste frem Starcraft II på Blizzard Worldwide Invitational i Korea i 2007.

Foruten en ny 3D-spillmotor – som ser utrolig ut – kan jeg ikke påstå at det er så mye forskjell fra den ti år eldre storebroren til spillet. Det virker som Blizzard har tatt fore seg det

første spillet, lagt til penere grafikk, slengt inn noen nye enheter og vips: nytt spill. Nå skal ikke jeg sitte å påstå at det er en dårlig ting, tvært imot. Det å gjøre store endringer med et spill som betyr så mye for så mange mennesker skal man være varsom med. Hvis spillet ikke lever opp til forventningene vil nok fansen fortsette å spille Starcraft som de har gjort de siste ti årene. Blizzard ønsker å være så trofast til forgjengeren som mulig, og det er også det som gjør spillet mindre interessant for meg. Ja, jeg forstår at de ikke kan introdusere nye raser og helt nye moduser og gameplay i hytt og pine. Men jeg er ikke en hardcore Starcraft-spiller, og dermed skuffer det at Blizzard ikke våger å utvikle sjangeren videre.

Jeg vil tro at hvis du liker Starcraft, vil du også like Starcraft II, men jeg tror det hele stopper etter solooppdragene. Flerspillerdelen er nok morsomst for de som liker raske kamper og å få ræva si servert på et fat av gale koreanere som bytter ut mus og tastatur en gang i uka grunnet slitasje. Som et spill er det pent, og garantert moro. Det vil også få toppkarakterer i alle blader og på alle nettsider. Dessverre er jeg ikke overbevist om hvorfor jeg skal bry meg om spillet ennå.

Kort sagt; Det ser hittil ut som en grafisk oppdatering av Starcraft, verken mer eller

FÆRRE**BALANSEBJARNE**

Da Blizzard lanserte Starcraft var det så å si perfekt, og siden lanseringen har de gjort små endringer på balansen mellom enheter, og ellers ingenting. Andre sanntidsstrategispill har sålt med å finne en tilvarende balanse, og mange mener den gode balansen i Starcraft var ren flaks fra Blizzard.

mindre, og det er dessverre ikke nok for meg. Jeg sitter fortsatt og krysser fingrene for at Blizzard har et ess i ermet de ikke har vist oss ennå, noe som kan vekke interesse utenfor fanbasen. Noe unikt og nytenkende, det Blizzard er kjent for.

— Kim Visnes

TERMOMETER

OPERASJONSTEMPERATUREN



Starcraft var unikt da det kom, men vi får ikke den samme følelsen fra oppfølgeren.



IKKE-LITERT Starcraft II lar deg velge hvilke oppdrag du vil gjøre i kampanjen, slik at det ikke blir en ren lineær opplevelse. Sluttresultatet vil uansett bli det samme, uansett hva man velger.


BETATEST


GAMERECTOR TESTER KOMMENDE SPILL


Giganter

Denne gangen er ferdige gigantiske, og ikke bare små pikler på en skjerm. De kan fort fylle halve skjermen når du spiller, og dette gjør dem ikke bare mer fryktinngytende men også dødeligere.

 Kommer TBA Se mer på Gamereactor.no/grtv

Djevelen er løs!

Etter åtte år i dvale er Blizzard klar til å slippe løs helvete på jord igjen...


DIABLO III

Plattform PC Utvikler BLIZZARD Utgiver BLIZZARD ACTIVISION Sjanger ROLLESPILL

Introduksjonssekvensen er som alt annet Blizzard gjør, veldig forseggjort. Den er med på å sette stemningen til alt vi skulle bli vitne til på Worldwide Invitational her i Paris. Jeg ankom kvelden før, klar for World of Warcraft og Starcraft II, men fikk kjøpt en ekstra bonus i form av oppfølgeren til et av verdens mest elskede actionrollespill. Kuningjering av Diablo III kom slett ikke uventet, men som man alltid sier: den som venter på noe godt venter ikke forjeves.

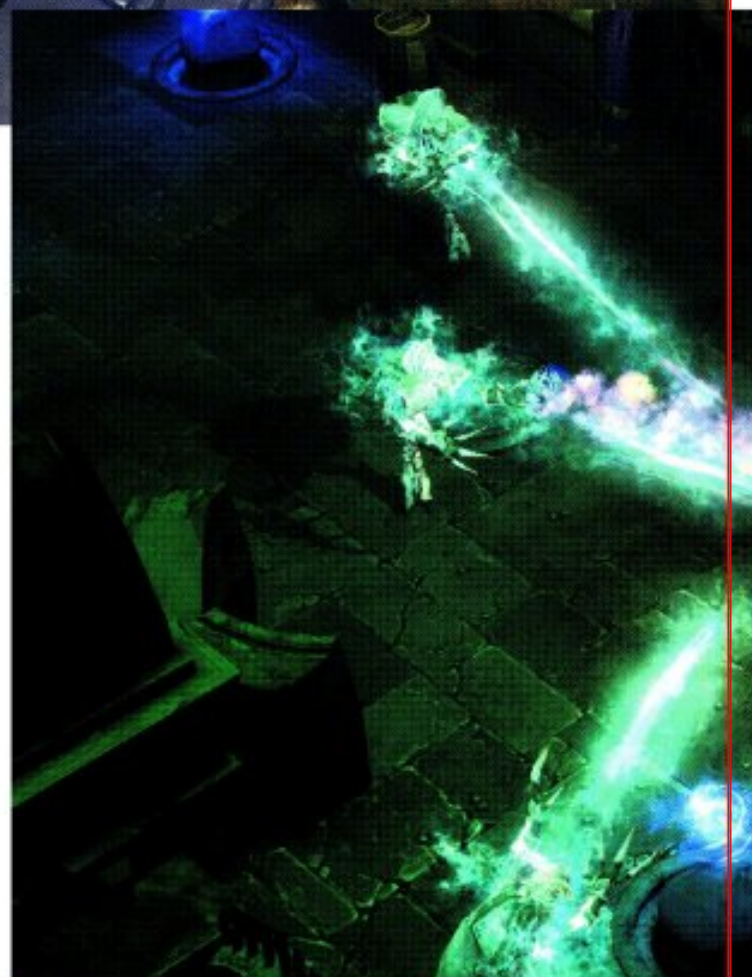
- De fikk beskjed om å trekke frem det verste de kunne tenke seg, vesener som bare eksisterer i mærritt, sier Jay Wilson.

Og i dette tilfellet er det veldig sant. Spillet ser utrolig ut, det er basert på en navnløs spillmotor som Blizzard har hatt under utvikling i over fire år nå. Spillet i seg selv var først under utvikling i to år ved gamle Blizzard North. Men

som kjent ble dette studioet lagt ned, så fakkelen gikk dermed over til Jay Wilson og hans team på 50 mann hos Blizzard. De har brukt de siste årene på å utvikle spillmotoren, grafikken, fysikken, animasjonene og effektene i spillet. Den resterende utviklingstiden – som Blizzard ikke vil gi oss noen som helst pekepinn om – skal brukes på å finpusse spillet og legge til enda mer innhold.

Man kan tydelig se på demonstrasjonen til Jay Wilson at Blizzard har skiftet stilart siden forrige spill i serien. Diablo II hadde mørke fargetoner og var ganske dystert helt fra første stund. Diablo III har allerede fått mye klager over at grafikken ligner veldig på World of

Warcraft i stil. Mye kan tyde på at inspirasjonen er hentet fra Warcraft-universet, men igjen, det handler nok mer om Blizzards generelle holdning til utseendet og utviklingen av sine spill enn at de kopierer seg selv. Alt de har gjort



SPELUKING Spillet tar deg nok en gang tilbake til underjordiske huler, grotter, templer og kjellere der demoner og dødelige fiender ligger og venter på en god middag. Men klarer du å forsere knivene og gøllene til monstrene, venter det fete skatter.





UT I NATUREN Det ser ut til at utendørsområdene er enda viktigere i Diablo 3 enn i de foregående spillene, der det meste av handlingen foregikk under bakken.

de siste årene har vært gjort på en "casual" måte; de ønsker at spillet skal være tilgjengelig for så mange som mulig, og at så mange som mulig spiller spillene deres. Uten at dette går på bekostning av kvaliteten i spillmotoren eller spillmekanikken.

Personlig synes jeg dette er riktig vei å gå for Blizzard, deres grafiske team har gjort en fantastisk jobb og detaljnivået i spillet er utrolig. Det isometriske topp/ned kameraet er tilbake,

Et annet sted man kan se inspirasjon fra WoW er i utseendet på klassene man kan velge mellom.

denne gangen er dog hele spillet i tre dimensjoner, men ikke med todimensjonale figurer som i de to forrige spillene. Spillet er fortsatt mørkt og fiendene er like forskrudde som de alltid har vært.

- De fikk beskjed om å trekke frem det verste

de kunne tenke seg, vesener som bare eksisterer i mareritt, sa Jay Wilson i en paneldiskusjon om utviklingen av spillet. Ifølge Wilson vil vi se hundrevis av forskjellige fiender, og alle vil ha egne animasjoner når de kommer til live og når de dør. Det høres kanskje ikke ut som noe særlig, men for teamet er det viktig at måten fiendene dukker opp på er like visuelt utrolig som når de dør. Et godt eksempel på dette er en gigantisk feit demon som entrer spillet ved at den bygges opp fra et skelett og innvoller frem til den står der i all sin groteske prakt. Når den dør skjer det like visuelt, den eksploderer og innvoller flyr over skjermen og det er bare tusen liter tonn blod igjen. En ting Blizzard ikke kommer til å spare på er vold og blod. Spillet skal være dystert, og derfor må også spillet ha en voldelig undertone. Du skal ikke føle deg trygg når du går rundt, det er fiender rundt hvert eneste hjørne.

Et annet sted man kan se inspirasjon fra WoW er i utseendet på klassene du kan velge mellom. Denne gangen kan du velge kjønn også, men der stopper det. En mannlig barbar

vil se ut som alle andre mannlige barbarer du eventuelt lager, Blizzard ønsket at fokuset skal være på utstyret man har på seg, og som i World of Warcraft snakker vi om rustninger som man ser er bra. Skuldrene er store og ute av proporsjoner med resten av kroppen til figuren



FRITA

DIABLO

Diablo ble lansert på nytt i 1997 og ble mottatt med åpne armer av spillere over hele verden. Spillet var et actionrollespill der områdene man bevegde seg i ble generert tilfeldig underveis, slik at ingen grotter var like. Serien har siden sin lansering hatt fire utgivelser i form av to hovedspill og to ekspansjonspakker til hver av dem. Diablo-serien har solgt godt over syv millioner eksemplarer verden over.

din. Det samme gjelder våpen og resten av deg. Når du har det beste i spillet skal det også se ut som du har det beste i spillet. Alle skal kunne se på akkurat din figur og forstå bare ved ditt utseende at du har vært i helvete og tilbake igjen. Ingen skal tørre å yppe med deg, akkurat som i World of Warcraft.

Jay Wilson sier også at "Spillet er simpelt å komme i gang med, og det er stor fokus på muligheten for å spille litt her og der." Som kort betyr at hvis du ikke har tid å sitte med spillet i flere timer, så skal du ha muligheten til å spille korte sesjoner før du fortsetter med ditt kjedelige liv. De hadde veldig lite ellers å si om spillet. Så å si alle spørsmålene som ble stilt fikk svaret "Det vet vi ikke enda." og "Det kan vi ikke snakke om.". Det var også noen spørsmål som ble møtt med "Oj, det var ikke en dum ide, den stjeler vi kanskje." fra sjefen for verdenen vi ser i Diablo, Leonard Boyarski.

Det er ikke sjokkerende for noen at Blizzard holder kjøft om spillet, de vil snakke mer om det når de føler for det. Nå har de i hvert fall gitt fansene en bekreftelse på at "Ja, vi jobber med spillet, nå får dere bare vente." Og ikke sjokkerende kommer Diablo III til PC og Mac i ekte Blizzard-stil "when it's done." Uansett hvor lang tid dette tar, er det et spill som skal pryde hyllen min når det kommer.

Kim Visnes

TERMOMETER

GENERACTOR TWR TEMPERATURE



Diablo 3 ligger an til å bli en fantastisk oppfølger til spillet som skapte hack-n-slash sjangeren.

WORDER Antall fiender på skjermen samtidig har ingen begrensning i følge verdensdesigner Leonard Boyarski.



Heksekunster

Heksedoktoren er en helt ny klasse i Diablo-spillene. Spillemessig minner den om en Necromancer ettersom den kan vekke de døde til live og bruke dem som allierte som slåss mot fiendene sammen med deg.

"SMÅ" BOSSER Diablo 3 vil som andre spill inneholde minibosser som ikke er helt mini. De entrer også scenen like dramatisk som de forlår den.

BETATEST



GAMEREACTOR TESTER KOMMENDE SPILL

Davingene er oppe og går igjen...

Finn tre kompiser, skaff noen skytevåpen, og gjør deg klar for zombiemassakre i høst.



LEFT 4 DEAD

Plattform Xbox 360, PC Utvikler TURTLE ROCK
Utgiver ELECTRONIC ARTS Sjanger ACTION

Left 4 Dead er den type spill George A. Romero ville vært stolt av. Postapokalyptisk zombie-action på sitt beste. Menneskeheten har blitt levende døde som ønsker å drepe deg. Ikke veldig unikt, men gjennomførelsen er det som skiller Valves spill fra resten.

Du tar rollen som en av fire mennesker som skal prøve å overleve. Du blir jaktet på av tusenvis av levende døde, og de er ute etter én ting: din saftige hjerne og livlige kropp. Det unike med dette spillet kommer i form av måten Alen kontrollerer spillet for deg. I de fleste skytespill blir fiendene plassert rundt på brettet av utviklerne. I dette spillet blir de derimot plassert ut av spillet selv mens du holder på. Så uansett hvor mange ganger du spiller det, vil opplevelsen basere seg på hvordan du spiller og hva du gjør til enhver tid. Har du blitt angrepet av en horda med zombie vil spillet roe seg ned. Blir spillet for kjedelig vil det kaste titalls zombier på deg. Musikken er også dynamisk, og skifter basert på hva som skjer rundt deg.

Det hele er stemningsfullt og dramatisk, hvor målet er å samarbeide. Du kan ikke løpe

FAKTA

SAMARBEID

Left 4 Dead baserer seg på at du skal spille det sammen med venner over nettet eller i nettverk. De fire overlevende i spillet må nemlig holde sammen som en gruppe for å overvinne de aggressive zombiene. Om du er vennløs eller ikke vil spille over nettet, kan maskinen styre de tre kompiserne for deg, men dette blir en fattigere spillopplevelse. Massakren zombier er nemlig en ypperlig måte å bygge opp et godt vennskap på, så det er bare å rekruttere venner å spille med allerede nå!

rundt og tro du er Rambo, du må faktisk stole på dine venner og de må kunne stole på deg. Den eneste måten du kan overleve på er ved å holde sammen, og være der for hverandre. Dere er jo tross alt fire stykker av en grunn, så det å tro at du er en "helt" burde du bare riste fra deg med en gang. Du er bare en stakkars person som ikke ble infisert som alle andre.

Allt er med på å sette stemningen. Allt fra de fire overlevende, våpnene deres, omgivelsene de løper rundt i, til det grunnleggende som musikken og bruken av filmatiske filter. Disse andre elementene spiller en like stor rolle i spillets gjennomføring. Rød ser ekstra rødt ut noen ganger, og alle farger vaskes ut og blir borte når du nærmer deg døden. Skjermbildet vil også bli dandert med myke, sorte kanter for

å gi deg en klaustrofobisk følelse.

Spillet gjør faktisk det det kan for å gjøre opplevelsen utmattende, slitsom, angstfull og grusom. Det vil at du skal bli puff, akkurat som om du faktisk var jaktet på av tusenvis av døde. Det hindrer det ikke i å være en tilfredsstillende følelse når du plaffer ned zombie etter zombie på rekke og rad, som kommer ut av bygninger, over gjerdet og ned fra hustak. Det å vite at du overlevde nok et angrep og kan puste lettet ut i noen stakkars minutter, kun for å oppleve det hele nok en gang - det er fett.

Kim Visnes

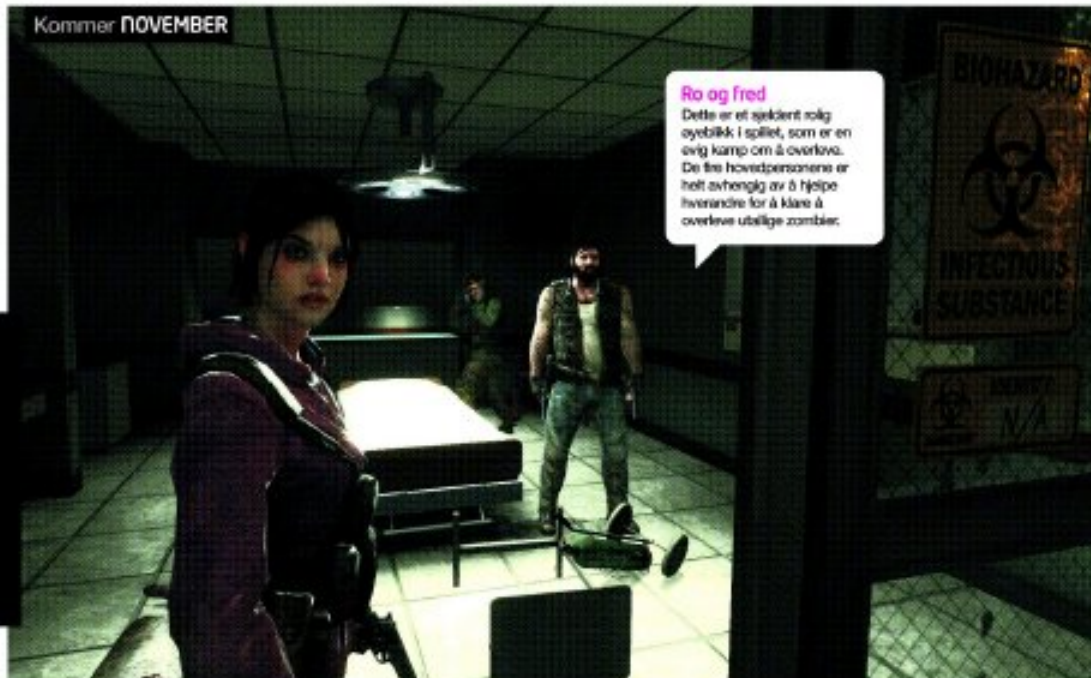
TERMOMETER

GAMEREACTOR TAR TEMPERATUREN



Vi gleder oss. Veldig, faktisk. Glem elgjakta, i høst er det zombier vi skal jakte på.

Kommer NOVEMBER



Ro og fred

Dette er et sjeldent rolig øyeblikk i spillet, som er en evig kamp om å overleve. De fire hovedpersonene er helt avhengig av å hjelpe hverandre for å klare å overleve utallige zombier.



NIGHT OF THE LIVING DEAD Den godeste John Romero fortjener en stor klem for å ha oppfunnet zombiefilmen, og dermed zombiene som vi kjenner fra spill og filmer. Hugg!

Kommer 2009



RUSSETUSS Er du allergisk mot set grafikk må du nok finne deg et annet spill. De fleste figurene i Little King's Story er nemlig ekstremt russelige.

Rollespill møter strategi

Kongelig strategispill på vei til Nintendo Wii.



LITTLE KING'S STORY

Plattform Wii Utvikler MARVELOUS LTD.
Utgiver XSEED Sjanger STRATEGI

Det lover godt når vi får høre at mannen bak musikken i Kingdom Hearts er komponist og at mannen bak Harvest Moon er produsent for Little King's Story.

Historien i Little King's Story fokuserer på en sped gutt som en dag mottar en krone som gjør han til konge over den lille landsbyen han bor i. Innbyggerne er mest opptatt av jordbruk og jakt, og ved hjelp av kronen får den lille kongen muligheten til å sjarmere og kontrollere innbyggerne i landet.

Selv om Marvelous beskriver det som et strategispill, har spillet mange velkjente

rollespillelementer. Mye av spillet går ut på å erobre nye landområder fra andre herskere, og det blir spennende å se om utviklerne klarer å kombinere strategi- og rollespillelementene på en tilfredsstillende måte.

På et rent visuelt plan ser spillet fantastisk sett ut, og det minner mye om Nintendos ultrasjarmende Pikmin. Little King's Story virker både nytenkende og humoristisk, og kan absolutt bli et av de helt store spillene på Wii i 2009.

Kristina Wiik

TERMOMETER

GAMEREACTOR TAR TEMPERATUREN



Vi gleder oss til å se den sjarmende kongen i aksjon, og er spent på hva det erfarne utviklingsteamet har på lur.

Ferrari
OFFICIAL LICENSED PRODUCT



Apparently there are other racing games



- Official Ferrari licence •
- The first 16 player online racing game •
- Racing dynamics balanced to perfection by Bruno Senna •
- Unlock and race over 50 Ferrari cars from vintage legends to the ultimate FXX •
- Numerous game modes including Challenge, Arcade, Quick race, Time Trial and Ferrari collector card battle •

 **Ferrari Challenge**
Trofeo 


THE OFFICIAL GAME FROM
SYSTEM 3

Wii

PLAYSTATION 3

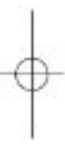
PlayStation 2

NINTENDO DS

www.kemedia.com
K.E. Media hevdar li sarvesto
forhandlar på telefon 33 48 74 20


Produced under license of Ferrari SpA. FERRARI, the PRANCING HORSE device, all associated logos and distinctive designs are trademarks of Ferrari SpA. The body designs of the Ferrari cars are protected as Ferrari property under design, trademark and trade dress regulations.

Ferrari Challenge-Trofeo Pirelli-The Official Game © 2008 System 3 Software Ltd. All Rights Reserved. Published and Distributed by System 3 Software Ltd.
NINTENDO DS, WII AND THE WII LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. "PS", "PlayStation" and "PLAYSTATION 3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.





SKATE 2

Format XBOX 360 / PLAYSTATION 3 Utvikler EA BLACK BOX Utgiver EA Sjanger SPORT Kommer HØSTEN

Etter en halv runde i ringen slo Skate knockout på Tony Hawk. Den gamle skateren ligger ennå i parketten og lurer på hva som traff ham, mens Skate er klar for runde to!

Jeg kan ikke huske sist jeg ble så overrasket. BlackBox tok meg helt på sengen med Skate. Det superintuitive kontrollsystemet var så selvsagt og selvforklarende at det var nesten som en liten millepæl i spillhistorien. BlackBox lagde et så overbevisende skateboardspill at hele verden vendte ryggen til ti års lojalitet til Tony Hawk øyeblikkelig. De redefinerte en sjanger.

BlackBox kan selvfølgelig ikke gi oss den samme følelsen nok en gang. Der Skate var en revolusjon, er Skate 2 en evolusjon.

Skate 2 er en utvikling av det originale Skate, forteller produsent Jason DeLong.

Vi vender tilbake til gameplayet vi elsker i Skate. Forskjellen er at vi har utviklet det til et helt nytt nivå med nye kontroller, nye måter å skate på, og nye steder å skate.

Den Vancouver-baserte utvikleren traff helt klart en gullåre med "flick-it"-kontrollen i originalen, og planlegger selvsagt å videreutvikle konseptet. DeLong forteller:

Du husker den intuitive følelsen av den høyre analoge stikka, og skulderknappene som lot deg grabbe? Nå kan vi kombinere alt

sammen! Grep først tak i brettet og så flikk en kickflip. Da utfører du en fingertip. Eller så kan du gripe tak i brettet og sparke fra. Da vil du sette foten i bakken og hoppe opp - en boneless eller en no comply. Vi trenger ikke finne opp hjulet på nytt, bare utvikle oss inn i en ny fase av flick-it.

De nye kontrollene åpner for massevis av nye muligheter. For eksempel hippy jumps. Hold nede begge push-knappene, når du slipper dem vil du gjøre et hopp mens brettet fortsetter sin ferd langs bakken. Dette kan du for eksempel gjøre over et passende gelender,



LAG DIN EGEN SKATEFILM

Press rec, utfør dine feteste triks, og del det med dine venner!

Skate.reel ble et svært populært tilbud, mye mer populært enn det utvikleren selv var forberedt på. Over en million filmer har blitt lastet opp til serveren og BlackBox har blitt nedt til å rydde opp for å få plass til alt. Skate.reel vender selvsagt tilbake i oppfølgeren, men denne gangen får du mye bedre verktøy å jobbe med og kan i mye større grad redigere og produsere din egen skateboardfilm som du deler med venner online. Gutta i BlackBox er selv mest spent på hva folket der ute finner på, for det er alltid masse de selv ikke kan forutse...

eller du kan hoppe opp på en benk, løpe over, og hoppe ned på brettet når det kommer ut på andre siden. Handplants med etf, to eller ingen bein på brettet, fingerflips, grabbe mens du grunder - alt med muligheter for å twoske, videreutvikle, og legge til sin egen signaturstil. Det er nesten bare fantasien som setter grenser for hva du kan få til i oppfølgeren. Dobbelst så

originalen. Historien i Skate 2 utspiller seg fem år etter det første spillet. I løpet av disse årene har en rekke naturkatastrofer jevnet hele byen med jorden - Wii-spillet Skate It utspiller seg rett etter alle innbyggerne er evakuert, og byen er helt tom. Nå har et firma ved navn Mongo Corporation inntatt ruinene til skate-eldoradoet og bygget den opp på nytt til å bli New San

og bare gi spilleren en helt ny lekeglass egentlig.

Men Mongo Corp er strenge, og har fylt opp byen med sikkerhetsvakter som vil gjøre livet burt for deg. Hmm... Mongo Corp, sikkerhetsvaktere, alle naturkatastrofer. Det er noe muffens i New San Vanelona. Det er markant tyngre historieelement enn sist blir det din jobb å finne ut av hva det er.

Men det var spesielt to ting folk mislikte med Skate. Noen likte ikke kameraet, og folk savnet muligheten til å hoppe av brettet og ta beina fatt. - Vi var helt klar over denne kritikken, for eksempel at man ikke kunne gå av brettet, innrømmer DeLong.

- Vi ville egentlig gjøre det i originalen, men underveis i utviklingen innså vi bare at essensen i et skatespill er skating. All den tid vi ville brukt på å få løping til å føles bra, måtte vi tatt fra den

- SKATE ER VÅRT LILLE LEKETØY, OG DET ER I FERD MED Å BLI VELDIG, VELDIG MYE BEDRE...

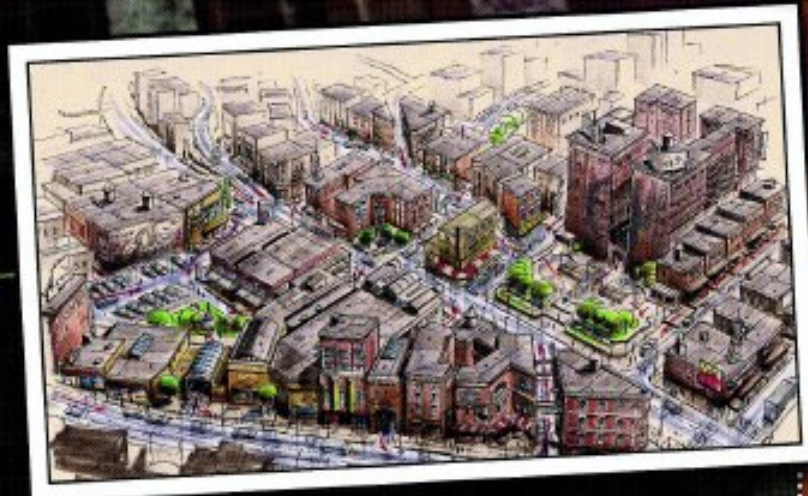
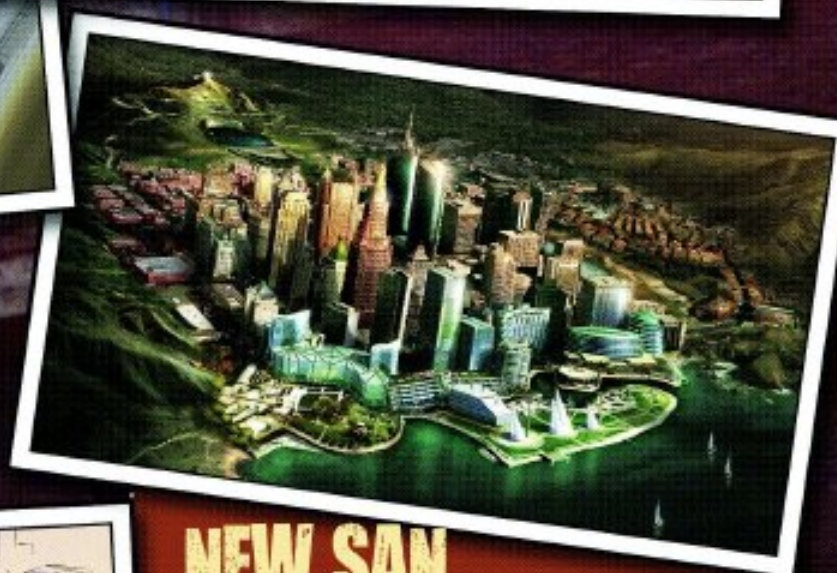
mange triks venter på deg i New San Vanelona, og vi har planer om å teste dem ut alle sammen.

Og som du kanskje har skjært, New San Vanelona er ikke den byen vi ble kjent med i

Vanelona.

Alt er nytt, sier DeLong.

Dermed får vi en helt ny by. Vi kan ta ting vi likte i originalen, og forbedre dem i oppfølgeren,



NEW SAN VANELONA

En helt ny by venter på deg i Skate 2 - New San Vanelona...

Skate, Skate it, Skate 2. Det er den kronologiske rekkefølgen i Skate-universet. San Vanelona var et blodende lekkert skate-mekka i Skate, mens i Wii-spillet Skate it er byen evakuert som følge av en rekke naturkatastrofer. I Skate 2 har Mongo Corporation kommet på banen og bygget opp byen igjen, og dermed har vi fått New San Vanelona. Det er flere skateboardparker å kose seg i denne gangen, men sikkerheten ellers i byen er blitt strengere og reagerer kraftigere på skatere som prøver seg på forbudt område.



FORBANNA FOTGJENGERE!

Fotgjengerne var det absolutt mest irriterende med originalen...

Du hadde planlagt og rigga og holdt på i en halvtime bare for å få til ett fakkings triks og akkurat i det du nærmer deg kanten kommer det en fotgjenger og hopper inn foran deg. I stedet for å lande trikset og få godkjent utfordringen tar du et svalestup i asfalten og knekker nesa, kragebeinet, begge armene, tre ribben og kraniet er sprukket. Takk skal du faen meg ha. Black Box oppdaget det heldigvis selv også, og lover smartere fotgjengere.



VELKOMMEN TILBAKE

Etter flere år borte fra byen, vender du tilbake til San Vanelona.

Historien tar utgangspunkt i at du er samme karakter som i originalen, men du kan ikke importere fyren du spilte med sist. Du får frie tøyler til å skape en helt ny karakter i en helt ny Create-a-skater-modus med massevis av nye brett, klær, og nye sponsorer. Denne gangen kan du også være jenteskater, men de er litt dårligere... Neida!





tiden vi brukte på å få skatingen til å føles bra. Så det var enkelt egentlig, vi måtte prioritere skating. Nå som vi er fornøyd med det, kan vi ta steget av brettet. Det som betyr noe nå er jo hva du kan gjøre når du ikke står på brettet? For oss var det viktig å gi spilleren et miljø han kunne leke med.

Delte åpner for enkle puzzle-element. BlackBox forsøker på ingen måte å gjøre Skate 2 til et moderne Tetris, men la oss si at du ser en fyr oppå et tak som det i utgangspunktet er umulig å komme opp til. Flytt rundt på noen quarterpipes, en kicker og et skilt. Skaff deg nok fart i pipen, treff kickeren riktig, grinde over skiltet, og voilà - du ser verden fra en helt ny vinkel.

- Er det lagst av betong eller bollen fast i bakken så kan du sannsynligvis ikke flytte på det. Alt annet er det bare å leke med, sier

DeLong.

- Når det gjelder kameraet: Vi ville at spillet skulle føles litt som en skateboardvideo, og at man skulle få følelsen av at det var en fyr som fulgte etter deg og filmet deg hele tiden. Derfor hadde vi kameravinkelen litt lavt, og nærmere skateboardet, for det er jo egentlig det viktigste. Det som skjer mellom brettet og skoene dine. Mange satt pris på det og syntes det var kult, men noen hadde problemer med å lande triksene sine riktig, og så videre. Vi har forbedret dette, men hvis du insisterer, så har du muligheten til å skate i vanlig tredjepersonsperspektiv også.

Det blir selvsagt nye online-moduser, freed skate gjør comeback og den enorme byen ligger klar for dine fetter helt fra starten.

- En av tingene folk likte med Skate var at det ikke var så sliamt. Du kunne gå ut og gjøre

det du ville, filme det, laste det opp på Skate.Real og vise det til alle vennene dine. Med de nye kontrollene legger vi egentlig bare mer verktøy oppi verktøykassa di, så er det opp til deg å bruke dem, sier Jason DeLong.

Skate er meditasjon for meg. Jeg spiller det ennå med jevne mellomrom. Og jeg blir like fascinert over det briljante kontrollsystemet hver eneste gang. Det siste året har flick-it spist kraftfor og vokst seg stor og sterk, og jeg gleder meg til å utforske dybden i det nye systemet, den nye byen, og ikke minst dykke ned i historien som BlackBox helt klart er fornøyd med men ikke vil snakke mye om ennå.

- Skate er vårt lille leketøy, og det er i ferd med å bli veldig, veldig mye bedre, avslutter DeLong. Og jeg tror ham.

Carl Thomas Aarum





BLIZZARD I PARIS

Blizzard inviterte til fest i Paris. Vi sendte Kim som returnerte med tusen bilder. Her er hans reisebrev.

Det er ikke hver dag en av verdens mest anerkjente og profitable spillere holdes fest for 10 000 besøkende. Det er snakk om Blizzard og selskapets Worldwide Invitational som ble avholdt for første gang i Europa i sommer. I to dager var dørene åpne for konkurranser i Warcraft 3, Starcraft og World of Warcraft, i tillegg til danse- og kostymekonkurranser. En egen Blizzard-butikk solgte alt mulig av spilleeffekter, og gjestene hadde også muligheten til å spille de to nyeste spillene fra

selskapet, i form av Starcraft II og World of Warcraft: Wrath of the Lich King.

Følelsen og atmosfæren i hallen var elektrisk, og det var en vennlig og hjemmekoselig stemning overalt. Jeg va sammen med 10 000 andre besøkende fordi Blizzard rett og slett er et av de beste spillere i verden. Det finnes så å si ingen andre i spillbransjen som tar så godt vare på sine fans som Blizzard. Å arrangere noe som dette er varmt, med over 400 Blizzard-ansatte til stede for å gjøre disse to dagene så uforglemmelige som mulig. Og jeg



tror de kan si seg fornøyd, det var jubling og klapping over hele salen begge dagene. Mye av dette kommer av at Blizzard ikke gjør som de fleste selskapene, de tenker ikke på å få ut spillet så fort som mulig. De har en mantra og et motto de følger: "Vi er ferdig med spillet når vi er ferdig med spillet". Og det er dette som har gjort at Blizzard har fått de lojale fansene de har. Lojalitet som også skinner igjennom hos de

ansatte, en gruppe mennesker som klarer å holde på en hemmelighet i fire år. Det var kanskje ikke et stort sjokk, men Diablo III var likevel showets store overraskelse.

Det hele ble krunget ved at en gitarist kom på scenen, lyset dempet seg, og alt ble rødt. Ved første gitarakkord hørte de største Diablo-fansene med en gang hva som kom, og jublingen startet. Det hele var rent magisk, og det som fulgte var ikke mindre enn poesi og kjærlighet rettet mot de som har ventet i over åtte år. I det øyeblikket fingrene traff gitaren, var de åtte siste årene glemt; det er på vei, det kommer, og det vil bli perfekt. Mye av fokuset

FWITA

BLIZZARD

Blizzard ble stiftet i 1991, men kalte seg da Silicon & Synapse. I starten jobbet de med å konvertere spill, og lagde også spill som Rock'n Roll Racing og The Lost Vikings. De ble først kjent i 1994 da strategispillet Warcraft kom. Firmets suksess tok for alvor av med World of Warcraft, som med over 10 millioner abonnenter har gjort Blizzard til en av verdens største spillutviklere.

den neste dagen ville ligge på Diablo III, alle spilljournalister i verden skrev nok om det, og det med god grunn.

Utover den store krungeeringen, hadde Blizzard satt opp hundrevis av datamaskiner i første og andre etasje. Her kunne fans prøve ut nye spill ved å enten teste ut det etterlengtede Starcraft II eller kaste seg ut i Azeroth med en Death Knight i World of Warcraft: Wrath of the Lich King. For meg var det ganske spesielt, jeg hadde egentlig stoppet med WoW. Jeg hadde for seks måneder siden bestemt meg for at jeg aldri skulle spille WoW igjen. Det tok for mye tid, og tiden jeg brukte var noe jeg kunne bruke på mer "produktive" ting. Dessverre gjorde turen at jeg fikk blod på tann nok en gang, jeg har nå aktivert begge kontoene mine og spiller for harde livet igjen, jeg skal få nok en ny karakter til level 70 så jeg har noe å kose meg med når Lich King kommer.

Så hva mer kan man gjøre på et slikt sted i to dager? Det manglet ikke på aktiviteter fra Blizzards side. Hovedfokuset - utenom Diablo III - lå på konkurransene Blizzard avholdt, samt panelene hvor Blizzards utviklere sammen med



produsenter snakket om alt fra utviklingen av monstre i spillene, til historiene og hvordan de lager arenaene i World of Warcraft. Fans kunne også stille Blizzard spørsmål om alt det de har lurt på i alle år.

- Hvorfor gjør dere WoW lettere? Det kommer så mange n00bs inn i spillet da, spurte en liten fransk jente.

- Du vil nok se flere 'n00bs' i fremtiden, da vi alltid er ute etter å gjøre spillene våre mer tilgjengelig for alle, svarer Rob Pardo, sjefen for Game Design i Blizzard. Spørsmålet ble stilt på fransk, så mange i salen lo høyt for panelet forsto hva det dreide seg om...

Dette var første gangen jeg reiste for Gamereactor på en så stor spillevent, så det var



Flakka
COSPLAY
Et av høydepunktene var cosplay-konkurransen. Cosplay er et japansk fenomen der fans av spill og tegnefilmer begynte å kle seg ut som heltene sine med hjemmelagde kostymer. Mange kreative unge menn og damer hadde møtt opp i Paris utkledd som alt fra nattklær og tauren til murloos og andre monstre.

både en lærerik tur så vel som en litt frustrerende en. Det å komme seg til rette er ikke lett, spesielt når du føler deg så ensom som du gjør blant alle disse menneskene. Etter å ha kommet i kontakt med en del andre pressetfolk, endte jeg med å henge en del med folk fra Tyskland. De ga meg masse gode tips om hva jeg burde gjøre og fokusere på. Mitt første intervju noensinne var med Leonard Boyarsky, det er ganske heldig for meg at Blizzard-ansatte har gjort dette så mange ganger før som de har. Jeg beklagde meg på forhånd og sa at dette var mitt første intervju, og han lo litt og sa at det gikk bra. Intervjuet varte i ti minutter, ikke mye tid å spørre om alt man lurer på når det kommer til Diablo III, men jeg fikk stilt spørsmål om hvordan det tilfeldige kartsystemet ville funke denne gangen, og litt om hvorfor vi alle skal bry oss om det nye spillet. Alt i alt gikk det unna ganske fort og jeg var ikke klar over at jeg hadde brukt ti minutter da jeg fikk beskjed om at intervjuet var over.

Resten av tiden min gikk til å gå rundt å ta bilder av alt, teste spillene, prøve å finne en kiosk med mat og drikke.

Worldwide Invitational fikk meg til å innse at Blizzard er en av de beste i sin klasse, og det å gjøre folk hekta på produktene deres er noe de virkelig kan. De er litt som Kong Midas, alt de tar på blir gull. Forskjellen på de to er at Blizzard deler gullet med sine fans. Og det er fansen evig takknemmelige for.

Kim Visnes



E-SPORT Elektroniske atleter har gjerne en litt annen kroppsform enn ekte atleter. Flere e-sport-lag var tilfede og konkurrerte i Paris.

HOVEDFOKUS Selv om Diablo III fikk mye fokus i pressen, var de fleste besøkende der for å teste og lære mer om World of Warcraft: Wrath of the Lich King.



LISENSENS TIDSALDER

Spill blir basert på tegneserier, og tegneserier blir basert på spill. Er de to universene i ferd med å vikle seg inn i hverandre i denne lisensens tidsalder? Carl Thomas kommenterer...



1 FAKTA

SPILLTEGNESSERIER

Tegneserier blir spill hele tiden, men det er faktisk mer og mer vanlig at spill blir tegneserier også. Nå i senere tid har for eksempel suksesspill som World of Warcraft og Halo også kulminert i tegneserier, som bygger videre på eventyrene i spillverden. Det er selvsagt ikke noe nytt fenomen, se bare på Alan Ford fra 1960, eller alle Nintendo-tegneseriene fra 90-tallet.

Tegneserier har lenge vært ansett som en nerdete hobby. Det er noe gutter i starten av tenårene har drevet med, stereotypisk sett. Avskrevet av voksne som et substansielt medium, og langt mindre anerkjent som en kunstform – det er tegneseriens bane. For oss spillinteresserte høres dette veldig kjent ut. Tegneseriene har lidd samme skjebne som TV- og dataspill. De har blitt plassert i nerdebåsen i mange år. I dag er det popkultur.

På hippe utesteder i Oslo henger det forstørrede tegneserieruter på store lerret på veggene. I sommer reiste Microsoft landet rundt med en stor Xbox-buss og besøkte en drass av festivaler og arrangement. Electronic Arts hadde en stor bod sentralt plassert på Øyafestivalen. Kulturminister Trond Giske har stilt opp på både spillprisutdelinger og tegneseriefestivaler. Rosemaling og folkemusikk er ut. TV-spill og tegneserier er

den nye kulturen.

Det definitive vendepunktet skulle bli Robert Rodriguez tolkning av Frank Millers fenomenale grafiske novellesamling Sin City. Den dystre skildringen av en korrupt og dysfunksjonell by begynte som tegneserie i 1991. I 2005 rullet Millers sorte noirpoesi over det hvite lerretet. Nå er spillet i støpeskjeen hos Red Mile Entertainment, og Miller-fans holder pusten.

Det blir laget tegneseriespill hele tiden. Spill om Spider-man, Batman, X-men, Hulken, Superman og så videre. De aller fleste av disse har vært det rene makkverk laget på bestilling for å tjene en ekstra slant. Resultatet har blitt at "lisensspill" praktisk talt er det styggeste du kan si om et spill. Det finnes knapt noe verre. Lisensspill! Ilike! Folk vender om og flykter som om det skulle være smittefarlig.

Men på tross av den ene lisenskatastrofen



MØRKE KREFTER

Det var en stor jobb å oversette The Darkness til spill.
- Det tydeligste eksemplet er nok at vi ble tvunget til å definere helt nøyaktig hvordan Darkness-kreftene skulle fungere rent spillmekanisk. Det er ikke så klart definert i serien, forteller Johan Kristiansson.

THE DARKNESS The Darkness handler om Jackie Estacado som er besatt av de mørke kreftene ved navn The Darkness. Disse lever sitt eget liv, og bruker Jackie som et instrument til å utføre sine handlinger.



JOHAN KRISTIANSSON
Johan Kristiansson har jobbet i Starbreeze siden februar 2004, og arbeidet med både Reddick og The Darkness. Han er selv en lang tegneseriekonsument, og ser et stort favoritt er kultserien Watchmen av Alan Moore.
- Den fokuserer mer på psykologien hos superhelte, snarere enn på spektakulære superfeatter, sier han.

etter den andre, er det likevel noen som lykkes. Og det til de grader. En av de mest vellykkede tegneserielisensene gjennom tidene må sies å være Starbreezes tolkning av The Darkness.

- Vi begynte med å gå gjennom serien nøye og fundere på hvilke deler av serien vi ville bruke i spillet, sier presidenten i Starbreeze Studios, Johan Kristiansson.

- Valget falt på å fokusere på hovedpersonen og hans bakgrunn. Store deler av verdenen og den grafiske stilen endret vi ganske mye. Vårt mål var egentlig mer å lage vår egen tolkning av mafiaverdenen og karakterene, snarere enn å være hundre prosent tro mot serien, forteller Kristiansson.

Og nettopp der ligger det en enorm risiko. Et av tegneseriens viktigste virkemiddel er nettopp det visuelle uttrykket, med stemningen og personligheten i streken og paletten. I det



øyeblikket du tar bort det grafiske særpreget tar du bort en viktig del av serien.

- Vi har fått utrolig mye positiv respons fra miljøet, sier Kristiansson.

- Serieforlaget Top Cow har også gitt ut en spesialtegneseerie som er basert på vårt spill, som har fått masse oppmerksomhet i tegneserieverdenen.

Men hvorfor skal det være så ulidelig vanskelig å lage spill basert på tegneserielisenser? Kristiansson forteller:

- Man har samme grunnproblem som med spill basert på andre typer lisenser, som for eksempel filmisenser. Man må ta stilling til hvor nært originalen man vil holde seg. I dette tilfellet fikk vi ganske stor frihet fra lisenseieren Top Cow Comics til å gjøre vår egen tolkning av karakterene og verdenen slik at det skulle passe inn i det spillet vi ville lage. De sa til oss "Vi vet hvordan man lager serier, men dere vet hvordan man lager spill. Dere får selv bestemme hvordan dere vil ha det i spillet".

Og resten er historie. Starbreeze fikk frie tøyler, og laget et fremragende spill av The Darkness. Tegneseriefansen var blide, gamere var blide, Happy happy, joy joy. Gamere har siden gått og kjøpt seg tegneserien og tegneserieleserne har kjøpt seg spillet. En vinn-vinn situasjon for både Top Cow og Starbreeze, og for The Darkness som merkevare. Begge parter får nye kunder og mer penger i kassa.

Samtidig ser vi helt klare tendenser på at spillverdenen og tegneserieverdenen er i ferd med å vikle seg mer og mer inn i hverandre. Dead Space er tegneserie. Army of Two er tegneserie. Til og med World of Warcraft er tegneserie, som i tillegg har blitt oversatt til norsk. Målgruppen for spill og tegneserier flytter over i hverandre siden begge medier er



blitt mer mainstream og en del av den nye kulturen.

De store spillhusene ser selvsagt verdien i å støtte sin merkevare på så mange bein som mulig. Spill, tegneserier, bøker, filmer - jo flere steder deres merkevare er representert, jo bedre. Se bare på Gears of War-tegneserien som Wildstorm gir ut i oktober. En måned før Gears of War 2 kommer i spillhyllene får vi en Gears of War-tegneserie som skal fungere som en bro mellom eneren og toeren. Og se på Halo-universet. Det begynte for mange herrens år siden som et fjåsete spill til Mac. Microsoft så potensialet, sikret seg eksklusivitet, og resten er en eneste lang suksesshistorie. Halo-samlefigurer, Halo-brus, Halo-tsjorter, Halo-bøker. Jeg har vært på Halo-konsert og drikk Halo-øl. Jeg har lest Halo-tegneserie, og Halo-filmen er på vei. Da mangler det vel bare en teateroppsetning på Broadway før Halo har kommet ut i alle mulige tapninger.

Er skillelinjene mellom spill og tegneserier i ferd med å viskes ut? Nepp. Men med stadig høyere budsjetter innen spillutvikling vil nok utgivere bli mer og mer opptatt av å spre lisensen ut i flere medier.

Det ser ut til å være et evig problem å håndtere lisenser på en god måte. Spill basert på filmer blir stort sett dårlige. Filmer basert på

spill blir i beste fall ok. Spill basert på tegneserier blir det sjeldent noe stort og flott ut av, og tegneserier basert på spill er helt klart ikke å foretrekke. Alt er lisenser. Lisens, lisens, lisens. Vi liker tegneserier, og vi liker spill, så en blanding burde jo være midt i blinken?

Tydeligvis ikke. Hvis vi løfter hodet fra excel-logikken til menn i dress, så kan vi vel alle enes om at lisensproduktene sjeldent resulterer i kvalitet.

Så derfor en liten appell til alle spillutgivere og lisensinnehavere der ute: Vær så snill. Behandle lisensene med omsorg og kjærlighet. For vi elsker virkelig Sin City-universet, Bone, Watchmen, The Walking Dead, DMZ, 100 Bullets og alle disse tegneseriene. Det hadde vært kjempekult å se dem i spillformat, men ikke for enhver pris. Vi vil ikke ha halvferdige venstrehandsprodukt som besudler våre favorittunivers. Vi vil ha skikkelige, gjennomarbeidede kvalitetsspill som forlenger en fantastisk leseropplevelse.

Helt til slutt Johan Kristiansson; utenom The Darkness, hvilke spill basert på en tegneserie syns du er bra?

- Jeg kan ikke komme på noen faktisk...

Og det, mine damer og herrer, er status på tegneserie-spill-fronten i øyeblikket.

Carl Thomas Aarum



NINTENDO DS™

SQUARE ENIX®

FINAL FANTASY TACTICS®

Grimoire of the Rift™

LEAD YOUR PARTY TO VICTORY ACROSS THE FANTASY WORLD OF IVALICE



Nintendo DS™ Lite

- Enjoy tactical battles set in the hugely popular FINAL FANTASY® universe.
- Absolute variety and customisation with over 50 available jobs!
- More than 300 quests provide hours upon hours of gameplay.



www.ffta2game.co.uk

© 2008 SAMPSON LOW PUBLISHERS LTD. ALL RIGHTS RESERVED.
FINAL FANTASY, FINAL FANTASY TACTICS, GRIMOIRE OF THE RIFT, SQUARE ENIX and the SQUARE ENIX logo are registered trademarks or trademarks of Square Enix Co., Ltd.
NINTENDO DS™ is a trademark of NINTENDO.



ANMELDELSER



STOL PÅ VÅR DØMMEKRAFT

Hver måned tester våre erfarne anmeldere de nyeste spillene. Vi tester alle spill nøye slik at du unngår minefeltene i spillbutikkene.

UAVISSE, RETTFERDIGE SPILLTESTER
 For flere anmeldelser: www.gamereactor.no



MÅNEDENS UTVALGTE

SOUL CALIBUR IV

Ekstravagante kostymer, pupper, sverd og økser. Det er dengetid i Soul Calibur igjen.

GAMEREACTOR #61

Etto forrige nummer publisert i en galaktisk super smash i kamp med broren din? Fortvil ikke, her er alle karakterene fra nummer 61.



Super Smash Bros. Brawl 16/16
 Nintendo Wii
Battlefield: Bad Company 7/16
 PS3, Xbox 360
The Bourne Conspiracy 3/16
 PS3, Xbox 360



Ninja Gaiden 2 5/16
 Xbox 360
Okami 3/16
 Nintendo Wii
Silent Hill: Origins 3/16
 PS2
Race Driver: Grid 3/16
 PS3, Xbox 360, PC



Lego Indiana Jones 7/16
 360, PS3, Wii, DS, PSP, PC, PS2
Echochrome 5/16
 PSP, PS3
Overlord: Rising Hell 5/16
 PS3
Haze 7/16
 PS3

GAMEREACTORS KARAKTERSKALA

1/16 Selvpining 2/16 Elendig 3/16 Fryktelig 4/16 Dårlig 5/16 Middels 6/16 Okay 7/16 Bra 8/16 Meget bra 9/16 Fantastisk 10/16 Mesterverk

www.gamereactor.no Vil du lese mer enn 1400 anmeldelser? Besøk www.gamereactor.no

ANMELDELSER

GAMEREACTOR TESTER NYE SPILL

SOUL CALIBUR IV

Slip sverdet, puss rustningen og stell deg på håret. Det er på tide å slå seg inn i historiebøkene.

Plattform PS3, Xbox 360 Utvikler NAMCO BANDAI Utgiver UBISOFT Utgis LÅRSERT Antall spillere 1-2 Testet versjon XBOX 360 GULL. Arb. alder 16+



UAKHVERT
Noe så detaljert som Soul Calibur IV skal du ikke lenge etter i slåssespillserien. Spillet er valkkort fra start til slutt, og både figurer og bakgrunner kommer til å ta pusten fra deg.



FAKTA

CRITICAL FINISH

I motsetning til mange andre slåssespill kjenner det seg ikke å bli drept for ofte i Soul Calibur IV. Bli drept du hele tiden åpner du deg for en såkalt critical finish, et angrep som kan tarne hele livsmåleren din med ett eneste slag. For å unngå denne gædigne ydmykelsen er du nødt til å haste påføreholdningen din over bord og blande inn litt slag og spark i den følge taktikken din. Angrep er det beste forvar.

TIPS

SJEKK UT

Soul Calibur IV er for omfattende for en toasters omtale, sjekk ut hele KiMs anmeldelse på www.gamereactor.no

Welcome to the stage of history, en setning jeg ikke har hørt på åtte år. Det var med stor glede jeg fikk sjansen til å anmelde Soul Calibur IV, det femte spillet i Soul-serien, som kommer til både Playstation 3 og Xbox 360.

Er det en sjanger jeg setter veldig pris på så er det slåssespillsjangeren. Og det er mye å velge mellom nå for tiden. Vi har Street Fighter IV og Tekken 6 på vei, Virtua Fighter 5 og Super Smash Bros. Brawl har kommet, og en dress med andre mindre kjente titler vaker ute i periferien. Soul Calibur derimot, har alltid vært en spillserie jeg har sett veldig opp til. Jeg liker å bruke våpen i stedet for nevene, og liker hele historien rundt serien.

Jeg skal ærlig innrømme at jeg ikke syns Soul Calibur II og III var de beste i serien, men Soul Calibur til Dreamcast er den dag i dag et av mine favorittspill i sjangeren. Haka mi falt i gulvet første gang jeg så den vidunderlige grafikken i min egen stue.

Soul Calibur IV ga meg akkurat det samme hakesleppet. Et like vakker slåssespill skal du lete lenge etter. Dette er noe av det peneste til dags dato. Introduksjonssekvensen bruker spilllets motor, ingenting er forhåndsinnspilt film, alt er sanntid. Figurene er detaljerte, nesten litt for detaljerte til tider, men det fungerer som bare det. Musikken er episk og



TAG TEAM Det er et slags tag-team-system i spillet. Det betyr at man kan skifte figur midt i et angrep og fortsette komboen med neste figur. Dette åpner opp for nye muligheter for kombos og dødelige angrep.

dialogen er svulmende.

Det er faktisk veldig lite å kritisere i Soul Calibur IV. Jeg kan alltid nevne det faktum at kappene til noen av figurene klarer å låse seg av og til når man tar salto eller blir kastet i bakken. Og at valgene på drakter og utstyr i "Create a character"-modusen baserer seg på statistikk, som gjør at figuren ender opp med å se lik ut i hver kampstil i lengden, fordi man vil ha den kraftigste slåsskjempen. Eller at "Story mode" er ekstrem kort, og at Namco burde brukt mer tid på sluttsekvensene til

karakterene.

Men ingenting av dette er viktig. Det er små filefeil. Jeg satt likevel i timevis og spilte hver karacters story mode. Create a character er noe av det morsomste jeg har vært borti i et slåssespill. Og figurvalget og antall variasjoner av utseendet til de forskjellige er astronomisk.

Spillet vil underholde deg i ukesvis. Mye av tiden min gikk med på å lage nye figurer; alt fra grønne jenter med blått hår, rosa øyne og store bryster med absolutt ingenting annet enn en liten bikini på seg, til litt overvektige disco-

MINIBOSSER Spillet har fem bonusfigurer laget av kjente japanske animé- og mangategnere. Noen av dem er ekstremt vanskelig å bruke effektivt.



konger med afro og bar overkropp. Og alle disse kan spilles online mot andre og i versus mode. Det hele toppes også ved at du kan legge til egenskaper som gir din figur forskjellige fordeler i kampens hete. For eksempel har du en ferdighet som gjør at du ikke kan dyttes ut av ringen, eller at hvert slag du slår gir deg litt liv tilbake, eller forgifter fienden, og så videre. Dette gjør det hele ganske strategisk. Den du spiller med går også opp i nivå, som gjør at de også blir kraftigere. Man kan også kjøpe nye rustningsdeler og våpen for å gi figuren et nytt utseende og nye egenskaper.

Når det kommer til selve kampsystemet er det dypt og krever jobbing for å bli god med. Al'en er ikke den beste, og du må ikke være verdensmester for å slå den, men så er ikke dette et spill du skal spille alene uansett. Du



FAKTA

STAR WARS

Det er duket for storslått gjestebesøk i Soul Calibur IV. I det Darth Vader og Yoda dukker opp med lysvåben sine. Figurene er fordelt på de to spillversjonene, Xbox 360 har fått besøk av Yoda mens Darth dukker opp på PS3. Ryktene vil ha det til at begge dukker opp som nedlastbare figurer til hver konsoll i fremtiden, slik at versjonene blir like.



ROLLESPILLSPRINT Du kan kjøpe nye våpen og kostymer og lage din egen figur fra bunnen av. Deretter kan du slåss med han eller henne og få erfaringspoeng, som bidrar til å gjøre figuren enda sterkere.

må faktisk være god for å slå noen som kan spillet og som vet hvordan du stopper et kast, eller knuser rustningen din eller denger deg med en såkalt critical finish.

Noe av det mer interessante Namco har gjort denne gangen er at rustninger og klær blir revet i filler hvis du spiller for defensivt. Dette gjør at du blir svakere hvis du fortsetter å blokke. Spillet vil at du skal slåss, ikke stå passivt og vente på en åpning. Du må tenke og reagere fort for å vinne. Det å spille passivt har også den ulempen at du åpner deg selv for en critical finish. Dette er en manøver som er en slags Fatality fra Mortal Kombat (uten blod) som gjør slutt på fienden med ett slag.

All i alt vil jeg våge å påstå at det er noe i

dette spillet for alle. Om du er en hardcore slåssespillfantast, eller en som kanskje ikke er helt komfortabel med denne sjangeren ennå. Spillet tilgir ikke folk som ikke vet hva de driver med, men lærekurven for å forstå mekanikken er lavere enn i spill som Virtua Fighter og Guilty Gear. En verdig oppfølger, et verdig slåssespill og virkelig noe som er med på å sette en standard andre bare må følge i fremtiden..

Kim Visnes

KARAKTER 9/10

Grafikk 8/10 Lyd 8/10 Gameplay 8/10 Holdbarhet 8/10

KOSTYMEKALL MED SVERD

Kvalitet versus-delt, lag din egen figur, Yoda og Darth Vader
 Småkjedelig historiedelt



PS3 VS 360

Yoda eksisterer foreløpig kun i 360-versjonen, mens Darth Vader er i PS3-versjonen. Begge versjonene har dog fått besøk av Darths læregutt, som også er hovedpersonen i det kommende Star Wars: The Force Unleashed.

GJESTER Det er moro å treffe igjen gamle Soul Calibur-helter, men like gøy å hilsa på gjestetegnere. Tidligere har blant annet tegneseriefiguren Spawn og Nintendo-helten Link slått fra seg i serien.


ANMELDELSER


GAMEREACTOR TESTER NYE SPILL

SIREN: BLOOD CURSE

Japanske zombier med psykiske evner. Kultklassikeren fra PS2 gjenoppstår på Playstation 3.

Plattform PS3 Utvikler SCE JAPAN Utgiver SCEE Utgis UTBITT Antall spillere 1 Testet versjon PS3 Arb. alder 18+

Sjanger ACTIONEVENTYR


PERSONBASERT

Man styrer mange forskjellige hovedpersoner i Siren. Noen er sterke og kan ståes mot zombier, mens andre må belage seg på å snike seg usett gjennom zombieområdene.

Da Forbiden Siren ble sluppet i 2003 fikk det nesten umiddelbar kultstatus blant horrorfans verden over. Det innovative gameplayet gikk ut på å bruke synske evner til å få overtaket på sine fiender, og mange elsker det. Dessverre havnet spillet i skyggen av stortitler som Silent Hill og Resident Evil, og på grunn av det til tider vanskelige gameplayet mistet det litt oppmerksomhet.

Nå kommer teamet bak Forbiden Siren med en fornying av det gamle spillet med både nye karakterer, en fornying av kontrollen og gameplay, samt en utvidelse av historien. For dere som ikke har hørt om denne perlen så handler det om en tradisjonell japansk landsby med en nokså utradisjonell hobby. En kult og dens leder begynner å utføre merkelige ritualer som fovandler de ellers normale innbyggerne til såkalte 'shibitoer', som er japansk for levende døde. Man spiller som de overlevende i byen eller andre mennesker som av ulike grunner befinner seg i landsbyen. Målet er ganske enkelt å overleve og komme seg unna.

I Blood Curse har denne oppskriften blitt gjenbrukt, men også pyntet på. Blant annet har utviklerne kastet inn et amerikansk filmteam som kommer til den lille landsbyen for å komme til bunns i de merkelige ritualene som foregår der. I

TIPS
SJEKK UT

Resident Evil 4

Fortsett kongen i sjangeren, og liko spillbart den dag i dag.


FNATA
MORRID

Stemningen i Siren: Blood Curse er ofte svært skummert. Dette skyldes i stor grad at man kan se gjennom øynene på zombiene. De er langt fra stille, men stønner og mumler og har en menneskelig side som de fleste spillområdene ikke viser. Når og usædvanlige forteller til tider historier om de gruete skjebnene til zombiene, og orkalt snubler rundt og forsøker å gjøre det de holdt på med mens de fortsatt var i live.


BLOD Sirenen i titelen spiller på en slags luftvermasiner som varsket om en diger blodred balge som begravde landsbyen og gjorde innbyggerne om til zombier.

Siren spiller man som forskjellige karakterer som finner seg selv i alle slags bisarre situasjoner. Felles for karakterene er deres evne til å se gjennom deres fienders øyne. I Siren: Blood Curse har kontrollene og måten man utnyttet nettopp denne sightjack-evnen blitt svært mye mer anvendelig. Kontrollen er ikke lenger like kronglete som i de gamle versjonene. Man kan nå låse kameraet på en shibito og da dele skjermen i to slik at man kan fortsette spillet mens man samtidig holder et øye med de

blodtørstige innbyggerne. Siren handler om å utnytte hvert individs egen styrke for å komme seg unna. Gjennom spillets gang spiller man alt fra voksne mennesker til en liten jente, som alle har forskjellige styrker og svakheter.

Ett av problemene som ødela litt for de gamle Forbiden Siren-spillene var det repetitive gameplayet og den knotete kontrollen. Blant annet var det svært vanskelig å snike seg unna fiender. Ofte ble man sittende å vente lenge for å finne ut hvor de beveger seg før man kunne





SIGHT JACK
Alle figurene man styrer har evnen til å se gjennom dørene til zombieene. Dette er ekstremt nyttig for å klare å snike seg gjennom nivåene. På bildet her har zombieen fått øye på helten i dette kapittelet. Det er på tide å finne et våpen...

FORBUDET SEHJACK Evnen til å se gjennom zombieøyne var veldig frustrerende i originalen, ettersom man ikke kunne se figuren man styrte samtidig. Nå deles skjermen i to slik at man har muligheten til å bevege seg samtidig som man holder øye med hva zombieene gjør.

snike seg unna usett. Dette er til dels blitt bedre og det hele foregår nå i et litt mer heseblesende tempo.

Ved å skifte personen man styrer hele tiden, scorer spillet høyt. En ny karakter tvinger spilleren til å bruke hodet for å finne ut hvordan man skal komme seg ut av uheldige situasjoner. Når man spiller som den lille jenta Bella nytter det selvsagt ikke å gå på shibitoene med rå fysisk kraft. Her må man finne alternative løsninger som å distrahere dem, snike seg unna, og gjemme seg. I denne situasjonen er sightjack-evnen også svært viktig for å holde seg i skyggene. Som en oppgradering fra det foregående spillet har også omgivelsene blitt mer interaktive og det er ofte man må utnytte dem for å fullføre oppdrag. Nok en oppgradering er vanskelighetsgraden. Spillet har blitt mye mer spillbart for de som ikke har endeløs tålmodighet, og kartet har blitt mye mer tilgjengelig.

Når alt kommer til alt er det småtall som trekker Siren ned fra toppkarakterene. Blant annet føler jeg fortsatt at gameplayet er litt repetitivt. Til tross for at omgivelsene er mer interaktive blir det fort en vanesak å komme seg fra punkt A til B og overlister hindringene på veien.

Siren er såkalt episodebasert. Dette går ut på at man kan laste ned episoder fra Playstation Store. Det vil bli tolv episoder med en prislapp



FAKTA
AMERIKANERE
Forbiden Siren på PS2 var dubbet til engelsk og var en av de grusomste dubbingerne noensinne hørt i et spill. Denne versjonen har betraktelig bedre stemmer og skuespillere enn den tragiske originalen. Noen japanske karakterer har blitt byttet ut med et amerikansk TV-team, mest sannsynlig for å appellere til et bredere vestlig publikum.

TIPS
SJEKK UT
Condemned 2: Bloodshot
Utliggerdøng, brutalt og mørkt.

på rundt 50 kroner for en pakke på tre. Etter hver episode kommer også en liten snutt for å friste med mer. Tanken er god, og det fungerer bra for å presentere de ulike karakterene og deres historie samt forhold til byen. Det ender derimot dessverre opp med å føles litt oppstykket, og spillet mister litt av flyten.

Grafikken i Siren er kanskje ikke helt det jeg forventet. Dette er derimot forståelig siden det er episodebasert og skal lastes ned fra nettet, men likevel forventer jeg mer av et spill på Playstation 3. Grafikken kommer nok til å skuffe mange som har ventet på å se nettopp dette spillet på en ny kraftkonsoll.

Siren: Blood Curse når ikke helt toppkarakterene, men er et friskt pust for de som savner survival-horror sjangeren. Stemningen i spillet, de mørke gangene, de ekle lydene og den skumle musikken er med på å heve spillet. God klassisk horror blandet med nyskapende elementer gir et svært tilfredsstillende resultat. For dere som liker horror, blod, gær og skumle dataspill er det bare å begynne å handle inn episoder.

KARAKTER 7/10
Grafikk 5/10 Lyd 5/10 Gameplay 7/10 Holdbarhet 5/10

SOLID SÅRDR ØL ØL
Flott stemning, innovativt gameplay
Repeterende til tider, skuffende grafikk



WÅP Selv om spillet er lagt opp som et snikespill, er det fullt mulig å slåes mot zombie.

POKEMON MYSTERY DUNGEON

Explorers of Darkness og Explorers of Time.

Plattform **NINTENDO DS** Utvikler **NINTENDO** Utgiver **NINTENDO** Utgitt **LANSERT** Antall spillere **1-2** Testet **Versjon PAL** Anb. alder **3+**



VARIENT **GRAFISK** Grafikken varierer fra bra til helt elendig.

Man kan gjerne avskrive Pokémon som en satanisk japansk oppfinnelse laget for å forderve unger med kortspill, Game Boy-spill, tegnefilmer og bøker. Men når sant skal sies er det flere spill i serien som har både dybde og utfordringer.

Pokémon Mystery Dungeon på Game Boy Advance var et slikt spill. I stedet for den vanlige traskingen verden rundt med en trener og hans Pokémoner, fikk man kontrollere dyra selv, på skattejakt i grotter som ble tilfeldig generert av maskinen hver gang man gikk inn i dem. Litt som Diablo, bare med Pokémoner i stedet for demoner.

Og mens Pokémon Mystery Dungeon på GBA var et bra spill, er også Pokémon Mystery Dungeon på Nintendo DS moro. Det er bare det at det føles omtrent som akkurat det samme spillet jeg spilte på GBA for mange år siden. Det er ekstremt lite nytt her bortsett fra en ny historie, men den er uansett ikke grunnen til at du vil spille dette. Du er et menneske på båturl, og etter en ulykke våkner du opp som en Pokémon. For å løse dette myseriet teamer du opp med Pikachu og blir medlem av en klubb med skattejegere som dele ut oppdrag man kan løse. Alle oppdragene foregår i tilfeldig genererte grotter, slik at man aldri opplever de samme områdene to ganger. Her må man kjempe mot andre Pokémon ved å velge angrep fra en meny og bruke litt taktiker sammen med laget ditt.

Spillet kommer i to versjoner, men forskjellene på de to er bare enkelte Pokémon man møter. Så lite forskjell at Nintendo faktisk har sett seg nødt til å informere om dette på spilleska.

En underholdende skattejakt, men et spillkonsept som trenger å fornye seg.
_Jon Cato Lorentzen

KARAKTER 5/10
Grafikk 5/10 Lyd 4/10 Gameplay 7/10 Holdbarhet 5/10

IDENTISK MED FOREGÅENDE
Bra dybde, moro med tilfældige grotter
Lite variasjon, føles gammelt

ANMELDELSER

GAMEREACTOR TESTER NYE SPILL

BUZZ: QUIZ TV

Ingen blod. Ingen våpen. Ingen action. Masse moro. Velkommen til nestegenerasjonsquiz.

Plattform PS3 Utvikler RELENTLESS SOFTWARE Utgiver SCEJ Utgis LANSERT Antall spillere 1-8 Testet versjon PS3 (PAL) Anb. alder 12+

WHAT IS THIS SONG CALLED?

HAPPY

JUMPIN', JUMPIN'

INDEPENDENT WOMEN
PART 1

JUST A LITTLE

SAMME FIGURER

Spillfigurene man kan velge blant er de samme som på PS2, men selvsagt med sterkt forbedret grafikk.

GREG

1000

JEFF

1000

CHRIS

1000

BEN

1000

DWAYNE, WHICH QUESTIONS WOULD YOU LIKE IN THE NEXT ROUND?

TOONS

FOOD AND DRINK

SPORTING
ACHIEVEMENTS

TV HITS

Spillverdenen er ikke slik den en gang var. Det handler ikke lenger om å lage de tøffeste spillene med den mest realistiske grafikken, det handler like mye om å lage spill som skal tiltrekke mora di. I dagens spillverden skal man nå flest mulig, og få spill gjør en så god jobb som nettopp Buzz.

Spillet har foreløpig vært forbeholdt PS2, der det har dukket opp i mange temaversjoner. I bunn og grunn er dette quiz, en slags Trivial Pursuit i spillform med 5000 spørsmål.

Sammen med noen kompisar deltar man i et gameshow, og det er om å gjøre å svare først, sabotere for motstanderne og rett slett være kunnskaperik. Spillet styres med fire spesialkontrollere, som er så enkle å bruke at alle kan greie å spille dette.

PS3-versjonen tar et stort steg i riktig retning, først og fremst ved å innføre trådløse håndkontrollere. Kabelkaoset fra den spaghettilen som var Buzz-kontrollerne på PS2 er en saga blott.

Det andre spillet gjør riktig er å utnytte nett- og harddiskmulighetene til PS3. Det betyr muligheten for å laste ned temaquizzes fra Playstation Network, allerede ligger det et par quizzes ute med 500 spørsmål for 40 kroner.

TIPS

SJEKK UT

Scene #2 3/78 NEDK 2008
Microsofts Buzz-klone, som kun handlet om film. Gjennomført, men litt for lite variet.



FAKTA

BUZZZZZZZZ!

Den største nysieringen i Buzz er håndkontrollene. Hver spiller har sin egen trykkekontroller som kan ha en svar Buzz-knapp og fire svaralternativer. På PS2 kom kontrollene med ledning, noe som førte til et godgjort kabelkaos og farlige situasjoner med ledninger over hele bordet og gulvet. De trådløse kontrollene er så og si identiske med de gamle, og fungerer helt utmerket. De gamle kontrollene kan også brukes, om man vil.

UVRISLER 5000 spørsmål følger med i spillet, og alle er på norsk om man vil. Til tross for en god oversettelsesjobb har vi ikke funnet noen spørsmål om Norge eller norske hendelser, så det er tydelig at alt er oversatt fra engelsk.

Men aller best, spillet lar deg lage dine egne quizzes. På en egen nettside kan du lage dine egne spørsmål med svaralternativer som du så laster ned til din egen PS3. Du kan også dele quizzene dine med andre, og selvsagt laste ned andres quizzes.

Det er rett og slett en genial funksjon som gjør at du kan lage en egen quiz om bursdagsbarnet til helgas bursdagssekk. Eller til et utdrikningslag. Eller til vorsepiet. Internhumor og utdriking av kompisar i et spill

har aldri vært så enkelt.

Buzz: Quiz TV er et spill som vil leve lenge på PS3, og det mest gjennomførte partyspillet så langt på konsollen.

Jon Cato Lorentzen

KARAKTER 8/10

Grafikk 5/8 Lyd 5/8 Gameplay 8/8 Holdbarhet 8/8

PERFECT FESTSPILL

God spørsmåsvaksjon, enkelt og genialt gameplay
Litt masse programleder

GUITAR HERO: AEROSMITH

Aerosmith er første band ut med eget Guitar Hero-spill. Uten å lykkes helt.

Plattform **PS3, 360, X360, PS2** Utvikler **NEVERSOFT** Utgiver **ACTIVISION** Utgitt **2008** Antall spillere **1-2** Testet versjon **360 (PAL)** Anb. alder **12+**

Veldig kort oppsummering av anmeldelsen: **digger du Aerosmith så digger du dette spillet. Hvis ikke blir nemlig dette litt for smalt.**

Jeg er nemlig ingen fan av Aerosmith, jeg forbinder bandet med forferdelige sviskeballader som Crazy og den andre som høres helt lik ut. Og jeg skjønner ikke hvorfor Activision valgte å lage et eget Aerosmith-spill. Jeg tror faktisk jeg kan nevne 100 rockeband jeg liker bedre enn Aerosmith. For meg er Aerosmith amerikansk rock på sitt verste med sine jazz-aktige gitarriff, kjedelige tekster og traurige låter.

Så jeg var kanskje ikke helt i hundre da jeg satte meg ned for å rocke med Steve Tyler og Joe Perry. Spillet er i bunn og grunn Guitar Hero 3 med noen nye låter. Neversoft har rullet å finpusse på en del, blant annet ser og beveger bandet seg bedre enn før, og når man spiller som Aerosmith så ligner de fleste bandmedlemmene ganske bra. Steve Tyler ser ut som en dopa zombie med svære lepper, og kokainvraket Joe Perry ser egentlig mer ut som en actionfigur enn seg selv.

Men de beveger seg bra, og det er tydelig at Neversoft har lagt masse arbeid ned i å få de heller stive figurene fra treeren mer livaktige og



FAKTA
JOE PERRY
Joe Perry er en slags hovedperson i spillet, som foregår i en kammermodus der man får gjenspeile bandets største høydepunkt. Videoridning mellom hver ny konsert bidrar til å gjenspeile i bandets historie, men jeg føler likevel at man kunne gjort enda mer ut av denne modusen.

rockets. Men scenene og grafikken ellers er fortsatt litt for tegneserieaktig for å falle helt i smak hos meg.

Lydmessig har Neversoft stjålet litt fra Rock Band. Publikum synger nå med på enkelte sangter når man spiller de bra, noe som er veldig tilfredsstillende. Dessverre har de beholdt de bråkete støylydene man får når man bommer på notene, noe som er unødvendig. Det er straff nok at musikken blir borte, det er bare irriterende å bli straffet ekstra med voldsomme ulyder.

Det som skiller dette fra Guitar Hero 3 er låtutvalget. Her går det for det aller meste i Aerosmith, med enkelte gjesteinnslag. Er du stor fan av Aerosmith så er det bare å løpe og kjøpe,

dette er mest sannsynlig drømmespillet ditt. Men hvis ikke, så er dette absolutt en liten skuffelse. Låtutvalget føles begrenset og kjedelig, spesielt sammenliknet med variasjonen i Guitar Hero 3.

Alt i alt er Guitar Hero: Aerosmith bare en tilleggs pakke til Guitar Hero 3 med altfor mange kjipe låter. Gull verdt for hardcore Aerosmith-fans, null verdt for oss andre.

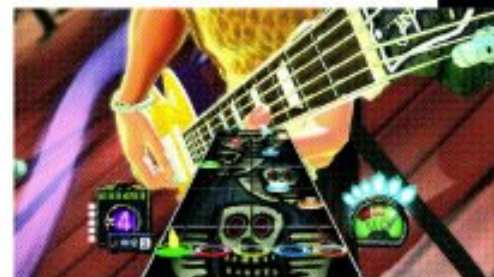
Jon Cato Lorentzen

KARAKTER 5/10

Grafikk 5/10 Lyd 7/10 Gameplay 7/10 Holdbarhet 3/10

BEST FOR FANSEN

- ☐ Bra animasjoner og bra lyd i låtene
- ☑ Kjedelig låtutvalg, mer tilleggs pakke enn spill



STARDOM Det er tydelig at Joe Perry har vært sterkt involvert i spillet, han er nemlig sterkt tilstede i hele spillet. Også i bonuslåtene, der en hel haug med sanger er fra hans heller dårlige soloprojekt.

BEVING Spillemessig er alt identisk til Guitar Hero 3. Den store forbedringen er først og fremst i animasjonen til bandet som beveger seg mye bedre enn før. Publikum og bakgrunnsgrafikken er detmest like tegneserieaktig og småkjip som før. Stjerningen i Rock Band er mer rock'n roll enn Guitar Hero.

Sjanger **SPORT**

BEIJING 2008

Ikke boikott lekene, boikott heller dette spillet.

Plattform **PS3, 360** Utvikler **EUROCOM** Utgiver **SEGA** Utgitt **LANSERT** Antall spillere **1-4** Testet versjon **PS3** Anb. alder **3+**

Nå har jeg spilt Beijing 2008 i fem timer. Jeg har vondt i høyrearmen og hodet mitt holder på å implodere av frustrasjon. Jeg skjeller av irritasjon og adrenalinet pumper gjennom kroppen. Jeg har skreket stygge ord til TVen. Og blokket mi som jeg pleier å skrive stikkord på mens jeg skal anmelde et spill, ligger bak en kommode i stua.

Hvor i granskauen ble det av "neste generasjon"? Beijing 2008 er føkkings Track & Field anno 2008. Og du trenger ikke late som at du synes Track & Field er litt gøy engang. Det VAR gøy for en milliard år siden. Ikke nå. På samme måte som Beijing 2008 ikke er gøy. For hele spillet handler om å trykke. Trykke, trykke, trykke, trykke, trykke, trykke. Hele tiden.

Det er et par grener som er helt ok. Men la det være helt klart, de er på ingen måte bra eller morsomme. Jeg får bare ikke lyst til å skrape ut øya mine mens jeg spiller dem.

Det er fire år mellom hvert OL. Likevel så virker det som om spillet er kommet som julekvelden på spillutviklerne hver eneste gang. For disse spillene er uinspirerte og uinteressante.

Carl Thomas Aarum

KARAKTER 2/10

Grafikk 5/10 Lyd 5/10 Gameplay 2/10 Holdbarhet 2/10

SELVANNING. SE HELLER TV

- ☐ Pierspiller
- ☑ Lange lastetider, uinspirert gameplay, lite variasjon.



MYE TRYKING Til tross for at det er nesten 40 øvelser med i spillet, går de aller fleste ut på å trykke til tomene blir blåe. OL-spill trenger sårt en fornyelse av spillmekanikken.

ANMELDELSER

GAMEREACTOR TESTER NYE SPILL

CIVILIZATION: REVOLUTION

Det tunge strategispillet har blitt adskillig lettere og mer tilgjengelig, men er fortsatt moro.

Plattform: XBOX 360/PS3 Utvikler: FIRAXIS Utgiver: 2K GAMES Utgis: LANSERT Antall spillere: 1-8 Testet versjon: XBOX 360 PVL Anb. alder: 12+

Sjanger: STRATEGI



Civilization Revolution har gjennomgått store forandringer siden sine glansdager på PC, der serien i bunn og grunn var en nisje forbeholdt den trofaste fanskaren. Dette forsøker Firaxis å gjøre noe med i det nyeste tilskuddet i serien. At Civilization-serien finner veien til konsoll er intet mindre enn en revolusjon.

For de uinnvidde er Civilization-serien basert på administrering. Spilleren leder sivilisasjonen sin fra steinalder til moderne tid og videre inn i fremtiden. Revolution gir deg valget mellom seksten historiske figurer, for eksempel Genghis Khan, Mao Zedong og Montezuma. Dine valg og satsinger er avgjørende for spillets utfall. Du kan dominere dine motstandere med kulturell innflytelse, krig eller teknologi. Spillet er såkalt turbasert, noe som gir hver spiller mulighet til å organisere trekk i sin runde.

I tillegg til hovedkampanjen er det flittet inn flere hurtigspill, her begynner man med forskjellige utgangspunkt. For eksempel rett inn i en krigsherjet verden, med alle teknologier oppfunnet eller førstemann til verdensrommet. Det gjør det lettere å slå seg på sofaen og bare



DIPLOMATI Allianser og avtaler er en viktig del av spillet.

FAKTA

HISTORIELEHNSJON

Spillet er fullt av historiske figurer, og man må også velge en av disse når spillet starter. I tillegg har du rådgivere, disse er innført for å lette statistikken i spillet. I PC-versjonene har man måttet forsyne seg i tall og grafer for å finne best mulig strategi, dette er forenklet i konsoll-versjonen, nå får man tydeligere signaler på hva man bør gjøre. Å bruke historiske figurer til å representere land letter også oversikten over de forskjellige faksjonene, og skaper umiddelbart et forhold til andre nasjoner.

spille gjennom et par småspill, fremfor å bruke timesvis på et kampanjespill. Man kan også spille mot andre spillere.

Tidligere var diplomati et viktig element, men dette er svært neddysset for å lette på arbeidsmengden i denne versjonen. Andre ting har også forsvunnet i overgangen til konsoll, for eksempel en del bygninger og enheter. Alt dette er gjort for å få opp tempoet og bli gjøre nye spillere, men hardcore fans av serien vil nok føle seg litt snytt. For disse blir nok Civilization Revolution en grunnere opplevelse enn de er vant til.

Grunnen til at Civilization treffer så godt på konsoll er at det ikke er noen stressselementer i spillet, i motsetning til andre strategispill som

Battle for Middle Earth og Command & Conquer som er et mareritt å kontrollere. Her er det bare å lenne seg tilbake og ta seg god tid, for Civilization krever sin tålmodighet. Et spill kan fort ta tre timer å gjennomføre.

Kompleksiteten i spillet har blitt betydelig lettet ved å innføre rådgivere som til enhver tid vil kunne hinte om hva du bør gjøre. Min erfaring med disse rådgiverne har vært blandet, for det meste bare babler de i vei på Mordors svartmål, blandet med Polsk og Afrikaans, eller noe tilsvarende. Trekk til Firaxis for dårlig lydløsning her.

Civilization Revolution er et hjertelig velkomment spill i en konsollkatalog som flyter over av skytespill. Her du en hemmelig drøm om å kontrollere verden eller atombombe Washington er dette spillet for deg.

Trym Haugerud

KARAKTER 7/10

Gratikk 7/8 Lyd 3/8 Gameplay 5/8 Holkbart 7/8

SVARERENDE KONSOLL STRATEGI

Lettfattelig og meget god spillbarhet

Slapp lyd og dårlige stemmer

ALONE IN THE DARK

Det er utvikleren, ikke spilleren, som famler i mørket denne gangen.

Plattform **DS, NA, PC** Utvikler **EDEN STUDIOS** Utgiver **ATARI** Utgitt **LANSERT** Antall spillere **1** Testet versjon **XBOX 360 PAL** Anb. alder **18+**

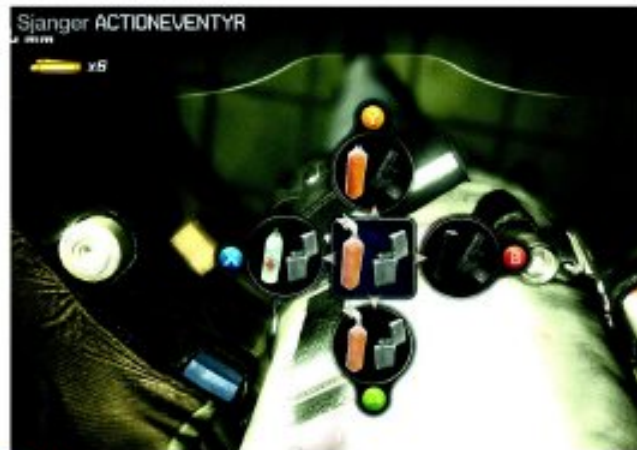
A lone in the Dark er det femte spillet i Ataris skrekkserie, serien som allerede i 1992 introduserte sjangeren survival horror og var kongen av skrekk helt til Resident Evil dukket opp. Siden da har Atari gjort sitt beste for å kjøre spillserien så langt ned i grøfta som det er mulig å komme. Og dette er det beste forsøket hittil.

Som Edward Camby våkner du opp i et rom med slemme gangstere. Det viser seg snart at Edward har enda større problemer ettersom mørke krefter har invadert New York og avsperrert hele Central Park, der det meste av spillet finner sted.

Allerede fra starten av lurar du på hva utvikleren egentlig har tenkt på, idet spillets første minutter blir brukt til å trykke på en knapp for å blunke. Idéen bak er nok god: innlevelse og skape et bånd til spillfiguren, men det føles fort meningsløst.

Den første timen går med på å bevege den trege Edward gjennom et digert bygg. Edward går som en full snegle, gir langs vegger i beste Resident Evil-stil og snur seg like raskt som en skilpadder. Kontrollene er seige og lite responsive, og det føles rett og slett som å vasse i sirup til tider.

Etter hvert dukker flere personer opp som skal hjelpe Edward, og vi blir vitne til noen forferdelige dialogscener. Manuset er direkte pinlig, spesielt siden noen tydeligvis har vært veldig opptatt av at dette skal være et kult voksenspill, for her skal man bruke ordet "Fuck" i tide og utide. Ikke noe galt med banning, bortsett fra at det føles utrolig påtatt i denne spildialogen. Det hjelper heller ikke at figurene beveger seg stift og unaturlig, og at de forvirrede kameravinklene ofte ødelegger ethvert forsøk på å skape et engasjerende



NYTETE Gjenstander må hentes fra jakka til Edward. Arig idé, men øyeblikk gjennomført. Spesielt når man ikke får plukke opp nye gjenstander fordi kammene er fulle.



FAKTA
MAREDETSFRING
Alone in the Dark har hatt en massiv markedsføring-kampanje i over et år for det kom, med websider, teasertalkere og en varmliggende pressevelding. Det gikk sjelden en dag på kontoret uten en ny mail fra Atari med nyheter fra Central Park. Man har tydeligvis brukt enorme summer på websider, videoer og kampanjer, penger som kanskje heller burde vært brukt på selve spillutviklingen...

drama.

Det er tydelig at ambisjonsnivået har vært altfor høyt med Alone in the Dark, for spillet er fullt av gode idéer som nesten alltid er dårlig implementert. Alle gjenstander man plukker opp ender opp i lommer inne i jakken, noe som ser fancy ut på skjermen, men det er dessverre tungvint å finne frem.

Alone in the Dark er aldri skummelt. Det er et klønete actioneventyr som er mer ufrivillig komisk enn skummelt. Det er et urettferdig spill som dreper deg uten grunn, og det føles upolert og halvferdig. Et kjedelig spill fullt av gode idéer som er dårlig implementert.

Jon Cato Lorentzen

KARAKTER 3/10

Grafikk 1/10 Lyd 1/10 Gameplay 3/10 Holdbarhet 3/10

LEVERE OG HJELPE

☐ Mange gode idéer

☑ Idéene er dårlig implementert, dårlig kontroll, frustrerende



SPENNENDE SPILL Mange steder i spillet må Edward Camby kjempe mot flammer som er i veien. Spennende nok det, men som den fulle sjemannen kan er skal det lite til for man snubler bort i flammer, eller rett og slett dør av dårlige kameravinkler.

GUITAR HERO: ON TOUR

Gjør klar for senebetennelse og fingersmerter.

Plattform **DS** Utvikler **VICARIOUS VISIONS** Utgiver **ACTIVISION** Utgitt **LANSERT** Antall spillere **1-2** Testet versjon **PAL** Anb. alder **3+**



GITARHÄRÄTENE Med to DS-er og to spill kan man konkurrere med en kamerat.

Skal man leke rockestjerne handler det om bred benstilling, ekstravagante bevegelser, simulert sex med gitaren, og en gjennomsvet tøff-trynet-holdning som forsvinner helt når du driver og fliker med en liten Nintendo DS.

Idéen var aldri helt god, nemlig å gjenskape Guitar Hero på en bærbar konsoll. I dette tilfellet Nintendo DS. Guitar Hero handler nemlig om mye mer enn å trykke på knapper i takt med musikken. Det handler om å simulere det å være rockestjerne, det handler om å leke James Hetfield der du står med en gitar mellom nevene og hamrer ut riff. Det handler om å utlevere seg selv, leve seg inn i spillet, og skape deilig musikk.

Men Vicarious Visions skal ha for et godt forsøk som fungerer på visse måter. Man putter en dings med fire knapper i GBA-porten på DS, fester denne med en stropp til venstre hånd, og slår med et plekter på den trykksensitive skjermen. Voila, et håndholdt gitarspill.

Spillopplegget er identisk med Guitar Hero og styringa er forsåvidt god nok, bortsett fra et par småting. For det første føles det ikke som man holder en gitar, noe som er litt av essensen i Guitar Hero-spillene. Prøv å spille de vanlige spillene med håndkontroll i stedet for gitar, og du skjønner hva jeg mener.

Det andre er smerten. Etter tre låter begynte det å verke i håndleddet, og uansett hvor mange forskjellige posisjoner jeg prøvde, klarte jeg sjelden å spille mer enn 4-5 låter om gangen før jeg måtte ta meg en pause.

Spillet har kun 25 låter, men det er bra variasjon i låtutvalget. Vicarious Visions har klart å beholde mye av essensen i Guitar Hero-spillene, men til syvende og sist er dette en fattig erstatning for konsollspillene.

Jon Cato Lorentzen

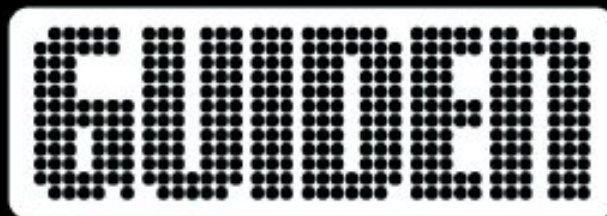
KARAKTER 5/10

Grafikk 7/10 Lyd 5/10 Gameplay 5/10 Holdbarhet 4/10

UREGELIG GITARSPILLING

☑ Fin lyd, god variasjon i låtene

☑ Vondt å spille, lenge opplevd, kun 25 låter



GAMEREACTORS KJØPEGUIDE

Vi hjelper deg i spillkjøpet

Spillhyllene i butikkene er stappfulle av fristelser, men det er langt fra alle spill det er verdt å bruke penger på. Med vår månedlige kjøpsguide hjelper vi deg å finne de 15 beste spillene på hvert format.

Besøk www.gamereactor.no hvis du vil lese lengre anmeldelser på spillene du leser om i Gamereactors kjøpsguide.



SONY PLAYSTATION 3

Sonys tredje spillkonsoll er markedets store muskelbunt!

INFO

Produsent **SONY**
Lansert **23.03.07**
Medie **BLU-RAY**
Signal **HDMI**
Vekt **5 KG**
Mål **325x108x274**
Pris **FRÅ 3599,-**

Sonys spillkonsoll er den nyeste på markedet, og har dermed denne spillgenerasjonens dyreste og kraftigste komponenter. Den har intet mindre enn åtte prosessorer (SPU), blu-ray-spiller, innebygd harddisk og et sterkt grafikkort fra Nvidia. Da maskinen først kom hadde mange utviklere problemer med utnytte potensialet under panseret, noe de heldigvis har mestret nå. Sonys online-tjeneste, Playstation Network (PSN) er helt gratis, men er foreløpig ikke like omfattende som betalingstjenesten Xbox Live. I tillegg til å spille spill kan man også se blu-ray-film, som er det nyeste filmformatet. Den første generasjonen med maskiner kan også spille PS2-spill.



GAMEREACTOR TOPP 15 PLAYSTATION 3

PLASSERING: Plassering på vår anbefalt-liste avhenger av hvilken karakter vi ga spillet opprinnelig, og hvor tid spillet fantes ut i dag.

NR	SPILL/TITTEL	SJANGER	UTGIVER	KARAKTER
1	Grand Theft Auto IV Mestertig leksplass med skyvevåpen, fede biler og utrolig atmosfære. Årvis beste så langt, blir neppe slått.	Action	ZK Games	10/10
2	Half-Life 2: The Orange Box Til tross for at PS3-versjonen har noen småfeil i forhold til 360-versjonen, er dette fortsatt utvilsomt det beste bra.	Action	EA	10/10
3	The Elder Scrolls IV: Oblivion Viktig stort rollespill i en åpen verden som sluker deg totalt. Unik atmosfære og dypt spillsystem.	Rollespill	ZK Games	10/10
4	Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots En verdig avslutning på en fantastisk episk serie. Dramatisk, engasjerende og utrolig ambisiøs.	Action	Konami	9/10
5	Uncharted: Drake's Fortune Insomniacs blanding av Tomb Raider, Indiana Jones og heftig skyteaction lykkes på alle punkter.	Action	Sony	9/10
6	Call of Duty 4: Modern Warfare Internt krigsspill som dropper kjølen andre verdenskrig til fordel for terrorister fra dagens nyhetsbilde.	Action	Activision	9/10
7	Skate EA revolusjonerte skateboard-spillene med dette realistiske og utrolige fengende sportspillet.	Sport	EA	9/10
8	Race Driver: Grid Fabelaktig grafikk, nek kjæglede og en utrolig intensitet. Codemasters er kongene av racing.	Racing	Codemasters	9/10
9	Burnout Paradise Verdens vildeste racingspill ble akkurat hekket vilere. Frihetstiløsen er herlig, og krasjene er spektakulære.	Racing	EA	9/10
10	Assassin's Creed Elsk eller hat det, Assassin's Creed er ett av verdens aller mest atmosfæriske spill. Et vakkert eventyr.	Action	Ubisoft	9/10
11	Devil May Cry 4 Dante og venner tar steget inn i neste generasjon, og lykkes for fullt. Heftig actioneventyr.	Action	Capcom	9/10
12	Ratchet & Clank: Tools of Destruction Lekker plattformaction, lettselt og morsomt. Kan ikke bli i enkleste laget, men morsomt fra start til slutt.	Plattform	Sony	9/10
13	Rainbow Six Vegas 2 Terroristjakt i Las Vegas. Internt lagarbeid og morsomt ferskspill. Taktisk skytespillmoro.	Action	Ubisoft	8/10
14	Motorstorm Gjemme og skitten arrangedonracing, et asper læringsspill som fortsatt fresser fra seg.	Racing	Sony	8/10
15	Virtua Fighter 5 Balansert og gjensidig slåssespill som demonstrerer hvem som er sjef i sjangeren. For slåssespillgjernere.	Action	Sega	8/10

GAMEREACTORS kjøpsguide er utarbeidet basert på månedens egne favoritter, og har ingen sammenheng med aktuelle selgende lisensbutikker. For flere og lengre anmeldelser anbefaler vi deg å besøke www.gamereactor.no.

ANBEFÅLES

METAL GEAR SOLID 4

KONAMI / KONAMI

Hva skjer? Sagaen om Metal Gear avsluttes med en doende hovedperson i kamp mot et peracngjellen som ingen andre spill kan matche. Filmaktig, filosofisk og pretensios. Ingen actionspill ligner på Metal Gear, og figuren står som en verdig avslutning.
Beste øyeblikk: Gjensynet med kjente og ukjente figurer fra tidligere spill, og alle trådene som endelig løses opp.
Til deg som: Ønsker deg et unikt spill, laget av en av de mest kreative personene i spillindustrien. Metal Gear er en heftig og unik spilleopplevelse.



ANBEFÅLES

RACE DRIVER: GRID

CODEMASTERS / CODEMASTERS

Hva skjer? Du er en ung og selersulten racerbilfører som lager ditt eget racingteam og begynner å bygge opp din egen karriere. Bilstøten øker, og du kjemper om poeng på tre kontinenter via intense og actionfylte bilrace.
Beste øyeblikk: Å suse mot en sving i maks hastighet, for så å bremse bilslett og ta svingen med en perfekt bremseløst. Og tro oss: du kommer til å holde pusten!
Til deg som: Synes superrealisme er kjedelig, og er ute etter en malotning. Race Driver er actionfylt, interessant og deilig.



ANBEFÅLES

CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE

INFINITY WARD / ACTIVISION

Hva skjer? Terrorister hejer i Russland og Midtøsten og du får leve britisk og amerikansk soldat. Imponere med heiseblende action fra start til slutt, slikemyk grafikk, og en gripende historie.
Beste øyeblikk: En desperat kamp i midtøsten mot gigantiske odds, avsluttes med et gnusomt nederlag i form av en atombombeseksplosjon.
Til deg som: Elsker skytespill, og liker helst vil ha noe å spille på nett. Forsatt det mest populære nettskytespillet.




1. STYR UENNE

HISTORY CHANNEL: BATTLE FOR THE PACIFIC

CHADRON/ACTIVISION

Hva skjer? Nok en gang er det verdenskrig og du må være tinn amerikansk soldat på Stillehavs-øyet i et spill som ser ut som det er anekdot sammen på gutterommet av en gjeng fjortiser.
Verste øyeblikk: Når de hjemmede medsoldatene plutselig stopper opp og står og stiver livst ut i lufta i flere minutter.
Velg heller: Vil du ha krigsspill fra andre verdenskrig, så gå heller for Medal of Honor: Airborne eller Call of Duty 3. Hvis ikke, gå for Call of Duty 4 eller Ghost Recon.





PLAYSTATION PORTABLE

INFO

Produsent: SONY
 Lansert: 9/10/05
 Medie: UMD/MS
 Vekt: 228 G
 Mål: 178x74x23
 Pris: 1399,-

Sony's PSP kommer med en svært widescreen-skjerm og masse muskler under panseret. Det er som en liten multimediamaskin som i tillegg til spill kan brukes til å se på bilder, surfe på nettet og se på film eller høre på musikk. Nye funksjoner og muligheter blir stadig lagt til i oppdateringer.

GAMEREACTOR TOPP 5 PSP

NR	SPILTITTEL	UVERDIT
1	Patapon	9/10
2	God of War: Chains of Olympus	9/10
3	Daxter	9/10
4	Grand Theft Auto: Liberty City Stories	9/10
5	Loco Roco	9/10

MICROSOFT XBOX 360

Den bråker som en støvsuger, men har et fabelaktig spillutvalg.

INFO

Produsent: MICROSOFT
 Lansert: 02/12/05
 Medie: DVD
 Signal: HDMI
 Vekt: 3,2 KG
 Mål: 395x163x258
 Pris: 1689 NR (ARCADE), 1999 NR (PREMIUM), 2999 NR (ELITE)

Microsoft var først ute med sin konsoll i 2005 blant det man kaller "neste generasjon". Xbox 360 er, som Playstation 3, et kraftig beist som har tre prosessorkjerner (3,2 Ghz) og et grafikkort fra ATI. Til tross for at de fleste ekspertene mener at Playstation 3 har litt mer krefter enn Xbox 360 gjenstår det å se de store forskjellene, ettersom utviklere har klart å få mye ut av Microsofts maskin så langt. Den formidable nettjenesten Xbox Live er et imponerende argument for Xbox 360. Microsoft har slitt med en del kvalitetsproblemer med maskinvaren, men dette har de ordnet opp med i de nyeste modellene, som også har blitt utstyrt med en HDMI-utgang.



GAMEREACTOR TOPP 15 XBOX 360

PLASERING: Plasseringen på vår arbeidstips avhenger av hvilken kategori vi ga spillet spørsmål, og hvor lenge spillet fortsatt er i dag.

NR	SPILTITTEL	SJANGER	UTDARER	UVERDIT
1	Gears of War Rå testosteron-action, ren macho skyteglede i en strålende blek fremtidsvisjon. Oppfølger på vei...	Action	Microsoft	10/10
2	Grand Theft Auto IV Mesterlig klappass med skytevåpen, fete biler og utrolig atmosfære. Årets beste så langt, blir neppe slått.	Action	ZK Games	10/10
3	The Elder Scrolls IV: Oblivion Varmtlig stort rollespill i en åpen verden som sluker deg totalt. Unik atmosfære og dypt spillsystem.	Rollespill	ZK Games	10/10
4	Halo 3 Master Chiefs tredje eventyr holder pulsen på topp hele veien gjennom. Fantastisk romaction.	Action	Microsoft	10/10
5	Mass Effect Epiisk scienceopera i verdensrommet, uovertruffen atmosfære og et briljant spillsystem. Forfærende.	Rollespill	Microsoft	10/10
6	Half-Life 2: The Orange Box Tre geniale spill i en svært pakke. Utrolig valuta for pengene sammen med ett av verdens beste skytespill.	Action	EA	10/10
7	Guitar Hero II Selv om flere instrumenter er standard i dag, er Guitar Hero 2 fortsatt spillet med aller best utvalg.	Musikk	Activision	9/10
8	Call of Duty 4: Modern Warfare Intens krigsspill som dropper kløppen andre verdenskrig til fordel for terrorister fra dagens nyhetsbilde.	Action	Activision	9/10
9	Skate EA revolusjonerte skateboard-spillene med dette realistiske og utrolige fengende sportsspillet.	Sport	EA	9/10
10	Race Driver: Grid Fabelaktig grafikk, ren kjøreglede og en utrolig intensitet. Codemasters er kongene av racing.	Racing	Codemasters	9/10
11	Assassin's Creed Eisk eller hat det, Assassin's Creed er ett av verdens aller mest atmosfæriske spill. Et varkert eventyr.	Action	Ubisoft	9/10
12	Bioshock Ett av verdens mest stemningfulle spill, med skrekk og gru i undervannsbymen Rapture. Mesterlig!	Action	Take Two	9/10
13	Burnout Paradise Verdens vildeste racingspill ble akkurat hakket villere. Frihetstoleben er herlig, og krøsjene er spektakulære.	Racing	EA	9/10
14	Project Gotham Racing 4 Bizarre Overlords tyrer maskinen til det ytterste med motorsykler, biler og skiftende værefelder.	Racing	Microsoft	9/10
15	Rainbow Six: Vegas Terrorstjernen i Las Vegas starter med et smell, i ett av de mest fengende actionspillene på Xbox 360.	Action	Ubisoft	9/10

GAMEREACTOR kjøpsguide er utelukkende basert på erfaringer i egne konsollspill, og har ingen sammenheng med offisielle salgssjener fra enkelte butikker. For flere og lengre anmeldelser anbefaler vi deg å besøke www.gamereactor.no.

ANBEFALES

GRAND THEFT AUTO IV

ROOSTARR / ZK GAMES

Hva skjer? Du er Niko Belic og har kommet til USA og Liberty City på jakten etter det gode liv. Men med ditt assenbarn Roman havner du midt i et gigantisk gangsterdrama, der du blir en kateball mellom forskjellige kriminelle gjenger.

Beste øyeblikk: Spillet er stappet med minneverdige scener, men det som står en først er når en skjønner hvor diger og omfattende byen man får leke seg i er.

Til deg som: Ønsker deg et spill du kan forsvinne inn i og som stiller høye krav til spillene du spiller.



ANBEFALES

HALO 3

MICROSOFT / BUNGIE STUDIOS

Hva skjer? Master Chief kjemper fortsatt om menneskehetens skjebne i spillseriens episke konkurranse. Stor dramatisk, fantastisk landskap og heseblesende action. Fantastisk romaction!

Beste øyeblikk: En desperat kamp mot en gigantisk Scarab, et firebrent kjøretøy stappfullt av Covenant-soldater. Følelsen når du endelig får maskinen på kne er ubeskrivelig.

Til deg som: Elsker skytespill, sci-fi og nettspilling. Perfekt å spille sammen med venner over nettet.



ANBEFALES

SKATE

EA BLACK BOX/ELECTRONIC ARTS

Hva skjer? Å kjøre skateboard med intuitiv styring i en diger by. Skate er et fantastisk engasjerende spill, selv for folk som aldri har prøvd et ekte skateboard. Styresystemet er nyskapende og presist, og animasjonene er fantastiske. Stor underholdning og det beste skateboard-spillet på markedet!

Beste øyeblikk: Når du etter lang trening endelig når en kjede med rails og hopp perfekt, og lagrer prisen som din egen skatefilm.

Til deg som: Ønsker deg et spill som du kan slappe av med, bli god i, og bli glad i.



STYR UNN

DRAGON BALL Z: BURST LIMIT

HUDNIT / HUDNIT

Hva skjer? Tegneseriefigurene fra Japans svar på Donald Duck & Co samles for å banke gona ut av hverandre. Et meningsløst og foredelt slåssespill, som utelukkende er laget for å tjene penger på en het lisans.

Verste øyeblikk: Når du oppdager at det ikke er noen variasjon mellom figurene, ingen vits i å bruke taktikker, og at pengene du brukte på spillet er tapt for alltid.

Veig heller: Naruto: Rise of a Ninja er et herlig actionspill fra Naruto-universet, med deilig tegnefilmgrafikk.





NINTENDO DS

INFO

Produsent NINTENDO
Lansert 11.8.05
Medie CARTRIDGE
Vekt 135 g
Mål 140x90x20
Pris 199,-

Nintendo DS har to skjermer, og den nederste er trykksensitiv. Dette gir utviklerne muligheten til å lage annerledes spillopplevelser. Nintendo DS er markedets mest solgte håndholdte konsoll, men har ikke like sterk maskinkraft som PSP. Til gjengjeld har den et enormt utvalg spill.

GAMEREACTOR TOPP 5 DS

RANG	SPILL/TITTEL	BEVURTET
1	New Super Mario Bros.	9/10
2	Mario Kart DS	9/10
3	The Legend of Zelda: Phantom Hourglass	9/10
4	Kirbys Canvas Curse	9/10
5	Metroid Prime: Hunters	9/10

NINTENDO WII

Nintendos revolusjonerer spillkontrollen med sin nyeste konsoll.

INFO

Produsent NINTENDO
Lansert 07.12.06
Medie DVD
Signal HIGHDEFINITION
Vekt 1,2 kg
Mål 55,4x41,4x22,5
Pris 299,-

Nintendos nyeste spillmaskin er ikke noe grafikkmonster, i praksis er den ikke noe særlig sterkere grafisk enn Gamecube. Heldigvis har dette lite å si for spillopplevelsen, som alltid har vært i fokus hos Nintendo. Wii har en bevegelsessensitiv håndkontroller som har revolusjonert spillbransjen, og som gjør spillopplevelsene helt nye. Med Wii-kontrolleren kan man selv svinge sverdet, slå golfballen og kaste spydet. Wii har blitt utrolig populær over hele verden, og var lenge den rimeligste nestegenerasjonskonsollen. Det er svært mange spill under produksjon til maskinen, og Nintendos egne titler er av den samme høye kvaliteten som firmaet alltid har vært kjent for.



GAMEREACTOR TOPP 15 WII

PLASSERING: Plassering på de siste årene av hvilke karakterer vige spillet omtrent, og hvor det spiller inn i dag.

RANG	SPILL/TITTEL	SJANGER	UTVIKLER	BEVURTET
1	Super Mario Galaxy Super Mario 64 var fantastisk, Super Mario Galaxy er et ekte mesterverk. Plattformspillenes konge.	Plattform	Nintendo	10/10
2	Super Smash Bros. Brawl Et levende Nintendo-museum med utallige timer innebygd underholdning. Perfekt for fire spillere.	Sløssing	Nintendo	10/10
3	The Legend of Zelda: Twilight Princess Links aller største eventyr hittil. Følger oppskriften til punkt og prikke, og lykkes på alle punkter.	Eventyr	Capcom	9/10
4	Okami Et magisk spill med en magisk utførelse og en magisk atmosfære. Zelda for viderekomne.	Eventyr	Capcom	9/10
5	No More Heroes Sær blanding av popkultur og punkprogrammering blir ett av tidens kuleste spill. Sært og fengende.	Action	Rising Star	9/10
6	Super Paper Mario Et nostalgisk plattformeventyr med super humor og en deilig stemning. Mario i toppform.	Plattform	Nintendo	8/10
7	Zack & Wiki: Quest for Barbaros' Treasure Pek- og klikkeeventyr med finurlig oppgaveløsning, sjarmende figurer og hellig bruk av Wimoten.	Eventyr	Nintendo	8/10
8	Mario Kart Wii Kart-serien er bedre enn den har vært på lenge. Nye ferdigheter, nettracing og like frenetisk som før.	Racing	Nintendo	8/10
9	Bully: Scholarship Edition GTA i skolegården, en fantastisk blanding av Harry Potter og Stompa med tøff i-trynet-holdning.	Action	Take-Two	8/10
10	Metroid Prime 3: Corruption Samus nyeste eventyr tar serien i nye retninger, og ender opp som et svært stemningsfullt eventyr.	Action	Nintendo	8/10
11	Mario Strikers Charged Fotball uten offside og dommer. Action-sport på sitt aller beste, kjøpt og interessant.	Sport	Nintendo	8/10
12	Battalion Wars 2 Krig på Nintendos vis. En deilig blanding av strategi og action med tegneseriefigurer i kamp.	Action	Nintendo	8/10
13	Resident Evil 4: Wii Edition Ett av tidens actionspill gjør seg svært godt på Wii. Nytt skisystem gjør spillopplevelsen interessant.	Action	Capcom	8/10
14	Wii Fit Neppe en fullgod erstatning for SATS-medlemskapet, men et motiverende treningsspill for hele familien.	Sport	Nintendo	7/10
15	Boom Blox Steven Spielbergs første spill på Wii er en dillig oppvisning i spillbarhet basert på et enkelt konsept.	Puzzle	EA	7/10

GAMEREACTOR: Oppgavene er utvalgte basert på redaktorens egne favoritter, og har ingen sammenheng med offisielle salgslister fra enkelte butikker. For flere og lengre anmeldelser anbefaler vi deg å besøke www.gamereactor.no.

PREFALES

SUPER MARIO GALAXY

nintendo / nintendo

Hva skjer? Verdens beste sølvegger må nok en gang redde prinsessen, og denne gangen går ferdet ut i universet i ett av de mest kreative, fantastisk og eventyrlige plattformspill noensinne.

Beste øyeblikk: Når man lander på en ny planet og nok en gang blir overasket over alle idéene, påfunnene og oppgavene som gemmer seg rundt hvert eneste hjørne.
Til deg som: Er ute etter det ultimate innen plattformspill, en magisk spillopplevelse som neppe blir overgått med det aller første. Et sikkert kjøp.



PREFALES

BOOM BLOX

ea / ea

Hva skjer? Masse blokker stift opp, og du må kaste gjenstander på de for å få de til å rase. Fin fysikk med masterregissøren Steven Spielberg som sjefdesigner.

Beste øyeblikk: Når du oppdager at det på overflaten enkle spillet faktisk skjuler utrolig mye dybde, og begynner å sanke inn gulmedalje etter gulmedalje.
Til deg som: Er ute etter et spill som kun er gjennomført på Nintendo Wii. Boom Blox er et perfekt eksempel på hvordan den bevegelsessensitive Wimoten kan utnyttes fullt ut i et spill.



PREFALES

ZACK & WIKI: QUEST FOR BARBAROS' TREASURE

capcom / capcom

Hva skjer? Søroveren Zack og den magiske bjelen Wiki er ute på en omfattende skattejakt, der de må bruke hodet og fantasien for å få fingra i gullet.

Beste øyeblikk: Når man kommer i nærheten av et dyr og vilber febrisk med håndkontrolleren for å gjøre dyret om til et verkøy.

Til deg som: Er ute etter et sjarmende eventyrspill som belønner kreativ bruk av hjernen fremfor skyting og action. Heltidk gåttøsing.



STYR UTMÅL

NITROBIKE

ubssoft / ubsoft

Hva skjer? Motorsykler som drønner rundt på gjermete baner, dessverre uten noen form for kontroll, endelig design på banene og en grafikk som er så stinkadorisk at det nesten er pinlig.

Verste øyeblikk: Nitrobike er kjørt hele tiden, men å teste spillets onlinedel er nok til å frata deg lusten til å leve.

Velg heller: Gode racingspill er mangelfulle på Nintendo Wii, men gå for Mario Kart hvis du liker actionracing. Eller Excite Trucks hvis du vil ha et av maskinens mest frenetiske og underholdende racingspill.





I LØPNA DS: ZELDA PHANTOM HOURGLASS
NINTENDO / NINTENDO

Hva skjer? Link er tilbake i et vidunderlig eventyr med som utnytter de to skjermene fullt ut.

Beste øyeblikk: Når du får en ny gjenstand og begynner å eksperimentere med den.

Til deg som: Trenger et spill med deg på langtur. Phantom Hourglass er utrolig visnurt og fytt med apilegde.



I LØPNA PSP: DAXTER
SONY / SONY

Hva skjer? Du er Jaks venn Daxter, og denne gangen har du hovedrollen i et eventyr der du og støvsugeren din må redde verden.

Beste øyeblikk: Når du kommer til den digre byen, og oppdager at PSP-maskinen faktisk kan lage driftige grafikk.

Til deg som: Elsker Jak & Daxter eller plattformspill generelt.

PC / WINDOWS

Spillverdens mest populære plattform med mange muligheter.

INFO

Produsent: **FLERE**
Lansert: **1971**
Medie: **DVD**
Signal: **FLERE**
Vekt: **UAVBEREDET**
Mål: **UAVBEREDET**
Pris: **UAVBEREDET**

Dette er verdens mest populære spillplattform til tross for at PCen i første omgang var tiltenkt plassen som arbeidsredskap. PCen kommer i mange forskjellige utgaver og med mange forskjellige konfigurasjoner. I dag er det mulig å kjøpe dyre bærbare maskiner som klarer å kjøre noen av plattformens tyngste spill på samme måte som de gode, gamle stasjonære PCene. PCen har som plattform en rekke muligheter konsollene ikke har, men er til gjengjeld også ofte offer for masse patcher (rettefiler) til formatets mange spill, ettersom de mange konfigurasjonene kan føre til problemer med enten grafikkort eller prosessorhastighet. Den nyeste teknologien presenteres som oftest først på dette formatet.



GAMEREACTOR TOPP 15 PC / WINDOWS

PLASSERING: Plasseringen på vår anbefalt liste beringer av hvilken kategori vi ga spillet sportslig, og hvor bra spillet faktisk er i dag.

NR	SPILL TITTEL	GENRE	UTGIVER	VALBEREDET
1	Half-Life 2: The Orange Box Et utrolig samling gode spillopplevelser i tre forskjellige spill. Veldig mye valuta for pengene.	Action	EA	10/10
2	The Elder Scrolls IV: Oblivion Vannittig stort rollespill i en åpen verden. Fortsatt til gode å bli forbigått når det gjelder atmosfære.	Rollespill	ZK Games	10/10
3	Crysis Grafikkmonstret satte også en ny standard for førstepersonspill på PC. Heftig jungelaction.	Action	EA	10/10
4	Mass Effect En vakker romopera fra folks bek Knights of the Old Republic. Hardcore sci-fi og herlig rollespill.	Action	ZK Games	10/10
5	Race Driver: Grid Fabelaktig grafikk, intere racing. Dette er et actionspill forkledd som et racingspill.	Racing	Codemasters	9/10
6	Call of Duty 4: Modern Warfare Intensit krigspill som forlater andre verdenskrig til fordel for moderne våpen og terroristjakt. Polett!	Action	Activision	9/10
7	Age of Conan: Hyborian Adventures For bilen verdens mest ambisiøse nettrølespill, og norske Funcom har lyktes med det aller meste.	Action	EA	9/10
8	Assassin's Creed Vakkert og omfattende, og krydret med en original historie. Upåklagelig stemning og atmosfære.	Action	Ubisoft	9/10
9	Supreme Commander Et dypt strategispill med omfattende muligheter. For hardcore fans av særreidsstrategi.	Racing	Codemasters	9/10
10	World of Warcraft Blizzards mesterverk er fortsatt verdens største massive onlinerølespill, med over 10 millioner spillere.	Rollespill	Vivendi	9/10
11	Heroes of Might & Magic V En av verdens beste strategier, fantasy og strategi i en perfekt blanding.	Strategi	THQ	9/10
12	Battlefield 2 Svenske DICE gjorde det meste riktige med Battlefield 2, spillet lever fortsatt i beste velgående.	Action	EA	9/10
13	Company of Heroes Fabelaktig gjenskapelse av andre verdenskrig i actionstrategi-form. Intensit og gjende.	Strategi	THQ	9/10
14	Bioshock Uovertruffen guffen undervannstemning i undervannsbymen der alt gikk galt. Intensit.	Action	Ubisoft	9/10
15	Neverwinter Nights Gary Gygax er død, men hans ideer lever videre i en fantastisk kreativ rollespillpakke.	Rollespill	Atari	9/10

GAMEREACTORs toppguide er utelukkende basert på redaktorenes egne favoritter, og har ingen sammenheng med offisielle salgstall fra norske butikker. For flere og lengre anbefalinger anbefaler vi deg å besøke www.gamereactor.no

GAMEREACTOR CRYSIS

Hva skjer? Romvesener og sure konesener skal plaffes ned i hopetall ved hjelp av gummene og en supermoderne teknisk ryvining av en drakt. Stort og spennende eventyr som stadig overrasker med framragende grafikk, massiv lyd og perfekt action.

Beste øyeblikk: Når du med hjelp av din nanodrakt deler ut uendelige mengder juling og viser slemmingene hvor skapet skal stå. Et fantastisk skue.

Til deg som: Vil ha et teknisk avansert spill som skal vise frem monstermaskinen din.



GAMEREACTOR RACE DRIVER GRID

Hva skjer? Du er en ung og seierssulten racerbilfører som leder ditt eget racingteam og begynner å bygge opp din egen karriere. Bilstallen øker, og du kjemper om poeng på tre kontinenter vs intensit og actionfylte bilrace.

Beste øyeblikk: Å suse mot en sving i maks hastighet, for så å bremse bitvitt og ta svingen med en perfekt brekkelødd. Og tro oss: du kommer til å holde pusten!

Til deg som: Synes supersnelle er kjedelig, og er ute etter en mellomting. Race Driver er actionfylt, intensit og deilig.



GAMEREACTOR THE ORANGE BOX

Hva skjer? The Orange Box er en samlebox med tre epoker av Half-Life 2, et logisk actionspill kalt Portal, samt det fantastisk nettskytespillet Team Fortress 2. Tre knallspill i en knallsakke.

Beste øyeblikk: Hele Portal er en magisk spillopplevelse fra start til slutt, en fantastisk historie med skurige gifter og en uuedvarlig sterk slutt. Ekskværdig.

Til deg som: Elsker en god historie, god grafikk og lek med fysikk. Half-Life-spillene er en av de sterkeste actionseriene på markedet, og resten av pakken er helt topp.



GAMEREACTOR TURNING POINT: FALL OF LIBERTY

Hva skjer? En snekker eller noe griper til våpnene når USA blir invadert, og forsøker på egen hånd og stoppe fienden i et åpent skytespill.

Verste øyeblikk: Når du oppdager at utviklerne har vært mer opptatt av å drikke på puben enn å lage et ferdig spill. Turning Point er nemlig full av fatale og stygge feil overalt.

Velg heller: Crysis eller Half-Life 2. Etter hva som helst. Turning Point er nemlig en stråkende kalkun på alle måter.



JOURNAL

SLIK LAGDE VI BLADET!

For daglige blogger: www.gamereactor.no

EN MÅNED HOS GAMEREACTOR

Vi får mange henvendelser fra lesere som vil vite hvordan vi lager bladet hver måned. Her kan du lese alt som har skjedd den siste måneden på Gamereactor-kontoret.

FERIE? NEI TAKK! Sjefredaktør Jon Cato Lorentzen skriver om livet på Gamereactors kontor, og hvordan bladet du nå leser ble til.

Sommerferie, sol og bading. Not. Til tross for pause i utgivelsene, ble det en ganske hektisk sommer for oss på kontoret. Et par reiser hit og dit, og en noe mindre, men fortsatt hektisk E3-messe gjorde at litt for mye av sommeren ble tilbrakt foran PC-skjermen i stedet for ute i solbrisen. Vi får ta det igjen neste år.

6/6

Sommernummeret har gått i trykken, og vi bruker tiden på å gjøre en del arbeid som har hopet seg opp på kontoret. Jobben vår er ikke bare å spille spill og skrive ned noen ord, av og til må vi faktisk gjøre kjedelig ting som å betale regninger og arkivere papirer og slikt. Men det er en hel måned til neste deadline, så vi har god tid til å sysle med dette akkurat nå.



Barcelona-ferie kan absolutt anbefales.

9/6

Carl Thomas drar på to ukers ferie til Barcelona, og jeg holder fortet i Oslo. Planleggingen av neste måneds magasin er i full gang, og jeg begynner allerede nå å bekymre meg litt for omtalene. Det er svært få spillanseringer i august, bare Too Human skiller seg ut som et potensielt stort spill. Derimot kommer det en god del spill i juni og juli, så vi bestemmer oss for å fokusere på disse,

samt utvide betasidene litt.

16/6

Bare fire dager til lanseringen av Alone in the Dark, et av årets største spill, og vi har fortsatt ikke fått det. Atari er stumme som østers. Ikke en eneste omtale av spillet er publisert i hele verden. Mystisk.



Skuffende.

17/6

Jeg får lånt et eksemplar av Alone in the Dark fra en butikk, og begynner å spille det. Jeg begynner å forstå hvorfor ingen har mottatt anmeldereksemplarer av spillet, dette er ikke mye å skryte av.

18/6

Anmeldelsen av Alone in the Dark publiseres, den første i verden. Tydeligvis ikke en del av Ataris markedsføringsplaner, da ber oss om å fjerne den. Gamer.no følger opp med sin anmeldelse senere på dagen der de gir spillet 3/10, og får samme henvendelse fra Atari. Et mediekjør er i gang, og TV2, Dagbladet og flere lager sak om hendelsen. Stressende å være den som blir omtalt i stedet for den som omtaler for en gangs skyld.

23/6

Carl Thomas er tilbake, og jeg tar en uke ferie. Til Danmark med besøk på

Legoland, Løveparken, Djurs Sommerland og mye mer. To unger i baksetet med hver sin Nintendo DS. Behagelig temperatur og en avslappende uke.

26/6

Kim Visnes drar på sin første tur for oss, nemlig til Paris for å delta på Blizzard Worldwide Invitational. Reisefeber og premierenner, men han gjør en strålende jobb. Og har nå kofferten ferdig pakket i tilfelle det skulle dukke opp en ny tur i nærmeste fremtid.



Aldri mer kollektiv.

30/6

Tilbake på kontoret, og Carl Thomas ut i ferie for å flytte. Han har valgt å forlate kollektivet han har bodd i de siste åra, og flytte inn med kjæresten. Bra for han. Jeg har gode minner fra min tid i kollektiv, men når man først forlater et kollektiv flytter man aldri inn igjen i noe liknende. Aldri. Aldri. Aldri.

2/7

Det blir litt korte dager på kontoret ettersom sønnen min går på sommerskole som har kortere skoledager enn vanlige skoler, og jeg må hente ham ganske tidlig. Å oppdatere både nettsiden og produsere magasinestoff er en krevende oppgave

alene. Hjemme har jeg begynt på Super Smash Bros Brawl, som er perfekt å spille sammen med sønnen min.

7/7

Carl Thomas er tilbake på kontoret igjen, og jeg har med sønnen min. Heldigvis har vi et ganske stort kontor, så det er nok å gjøre her med datamaskiner og spillkonsoller og annet leketøy. Antagelig ikke det verste stedet for unger å være med far på jobb...

9/7

E3 nærmer seg, og det begynner å bli mange rykter og spekulasjoner. Folk gjør seg klar til store nyheter på de tre pressekonferansene fra Sony, Nintendo og Microsoft. Forventningene stiger. I mellomtiden begynner det nye magasinet å ta form. Vi har vært i Vancouver og testet Skate 2, oppfølgeren til et av våre favorittspill fra i fjor, og vi setter av seks sider på reportasjesidene.



Godkjent bestikkelse.

15/7

Carl Thomas velger å ta sin siste ferieuke samtidig som E3. Dermed blir jeg sittende hele uka å følge med på pressekonferanser og skrive 40 nyhetssaker dagen. Herlig. I tillegg er sommerskolen over, så jeg har med sønnen min på jobb. Litt lei nå, men litt



SJEFENS SPILLELISTE

Dette har redaktøren holdt på med denne måneden



SUPER STARDUST HD

Da Super Stardust HD dukket opp på PS3 ble jeg ikke så voldsomt imponert, jeg var nemlig helt oppslukt i den rene estetikken i Geometry Wars på Xbox 360, og arfede dette litt som en ren kloner. Men så dukket trophies opp, og ettersom dette i starten var det eneste spillet som alottet trophies, felle jeg for å gi det en sjans til ja, jeg liker achievements og trophies.

Og for et spill. På en svart TV er dette en vidunderlig dans med kuler og eksplosjoner, og med en ganske forskjellig spillmekanikk enn Geometry Wars. Litt vel kaotisk og uoversiktlig noen ganger, men allikevel en herlig og passe variert skyteopplevelse. Kudos til det ferske utviklingsstudioet.



METAL GEAR SOLID 4

Snoassassassake! På andre gjennomspilling av Metal Gear Solid 4 oppdager man stadig nye detaljer, gjenstander og små referanser som får meg til å trekke på smilebåndet. Å samle musikk til Snakes iPod har blitt en liten besettelse. Og de lange filmsekvensene føles på andre gjennomspilling som et gjensyn med gamle venner, øyeblikk der man kan syne bak i solen og nyte Kojimas preferanse drama fullt ut.

Metal Gear Solid 4 er kanskje en hårsbredd eller to fra å være et mesterverk, men det er fortsatt et fabelaktig spill på alle måter. Og et spill som seriøst har fått meg til å vurdere å ta et par uker til for å spille gjennom alle spillene kronologisk...



EXTRAS

Ricky Gervais er et kornisk geni. Alt fra hans podcast til serien The Office er hysterisk morsomt. Og Extras likeså. Serien har gått på ymse TV-kanaler, men jeg kan knapt huske sist jeg så en serie på en vanlig kanal. I starten av juli gikk jeg til innkjøp av Extras, og det er en fantastisk morsom serie.

Ricky Gervais spiller Andy Millman, som er desperat etter å slå gjennom som skuespiller. Når BBC endelig vil lage en komedie av manuset hans, tror han drommene skal gå i oppfyllelse, men den gang ei.

Med kjente gjesteskuespillere i hver episode og situasjoner så pinlige at du redmer og ser vekk fra TV-skjermen, er dette stor underholdning.

Lego ordner fort den biften.

18/7

E3 er over, uten å ha etterlatt seg det helt store smellet. Mer en liten kinaputtprøp. Jeg oppsummerer årets tre pressakonferanser i tre artikler på nettsiden, og gjør klar for en uke badeferie på vestlandet.

23/7

Deadline og E3 er glemt. Idet jeg bader fem ganger om dagen med familien i sommerhus på en øy sør for Bergen. Ferske blåskjell til kvelds, fisketurer og 30 grader og knallblå himmel. Livet kan knapt bli bedre.

27/7

Tilbake på kontoret, håndverker hjemme som sparkler vegger i stua, og en uke til deadline. Jobber på spreng for å få alle sidene i bladet på plass om dagen, og er hjemme og pusser opp om kveldene. Mens det er sol og badetemperatur ute. Langt fra en ideell uke...



Magnus Tellefsen, verdens kuleste kronikkforfatter.

31/7

Magasinet er nesten ferdig, og vi kaller inn korrekturlesere for å finkjemme bladet etter grammatiske feil. Kronikkforfatter Magnus Tellefsen debutterer som korrekturleser, og går amok med rød penn når han retter. De siste sidene faller på plass, bilder lokaliseres, og vi begynner å se lyset i enden av tunnelen.

1/8

Vi begynner å skrive ut PDF-filer av bladet, og sender de til trykk. Utenfor lokkar solskinn og helg, men vi smiler idet vi ser side etter side lastet opp til trykkeriet. Sees om en måned!



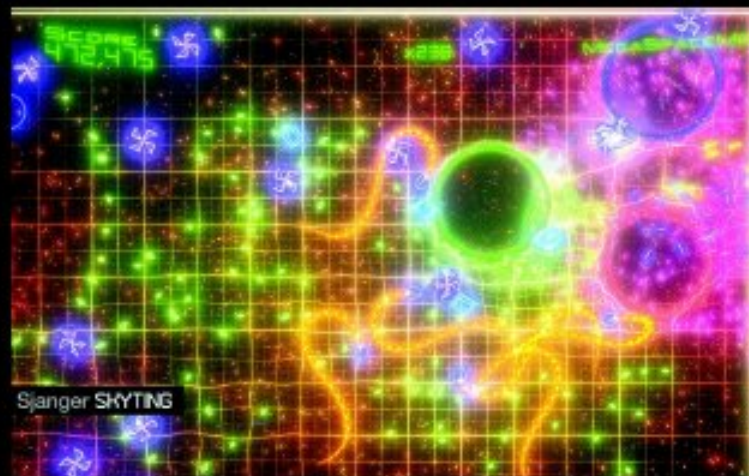
ARKANOÏD NINTENDO DS/3DS/3DS

Da jeg skulle dra en uke på hyttetur med familien i sommer, skulle sønnen min bruke feriepenger på et DS-spill for vi dro. Valget falt på den gamle klassikeren Arkanoïd, du vet, ballen som spretter på en liten stang og skal fjerne blokker ovenst på skjermen.

Square Enix har modernisert spillet, og når man bruker stylusen til å bevege stanga nederst på skjermen, føles spillet egentlig ganske så perfekt. Etter hvert ganske vanskelig, så det ble til at jeg måtte hjelpe sønnen min videre i spillet, og dermed ble det plutselig til at far satt oppe etter sengetid og tok bane etter bane for å løse opp stadig nye oppdrag. En lillefin moderne versjon av en gammel klassiker.

DOWNLOAD

VIRTUAL CONSOLE PS3 LIVE ARCADE
Mer på: www.gamereactor.no



Sjanger SKYTING

PHISELERT: HAOS. Vi trodde ikke det var mulig, men det skjer enda mer på skjermen samtidig i Geometry Wars 2, og alt er enda mer fargerikt, enda mer abstrakt og enda mer i bevegelse.

GEOMETRY WARS 2

Det er på tide å voldta øynene igjen. Geometry Wars er tilbake.

Plattform 360 Utvikler BIZARRE CREATIONS Utgiver ACTIVISION Antall spillere 1-4 Pris 99,- Tekst JON CATO LORENTZEN

Et av de aller beste Xbox Live Arcade-spillene er Geometry Wars, skytespillet der et lite romskip forsøkte å overleve motølge etter bølge av fiender.

Geometry Wars ble en gedigen suksess på grunn av sitt rene gameplay og en abstrakt grafisk stil. Fargesprakende eksplosjoner og hundrevis av fiender på skjermen på en gang krevde lynraske reaksjoner, og spillet var et eneste intenst adrenalinnrush.

I oppfølgeren har Bizarre Creations utvidet konseptet på alle måter, uten å ødelegge

grunnfølelsen i spillet. Det er fortsatt deg mot tusenvis av fiender. Det ser fortsatt ut som en syretrip i fortid. Og det er fortsatt like fengende.

Spillet er nå delt opp i forskjellige moduser som gjør det mye mer variert enn tidligere, og krever forskjellige ferdigheter fra deg.

I tillegg kan man spille fire spillere samtidig, men dessverre kun lokalt, ikke over Live.

Bortsett fra dette er integrasjonen med Live perfekt, man har hele tiden poengsummene til vennene sine å kjempe mot. Det geniale skytespillet har blitt ennå mer geniale. **9/10**



Sjanger KAMP

IK+

Mann mot mann mot mann.

Plattform Wii Utvikler SYSTEM 3 Utgiver NINTENDO
Antall spillere 1-2 Pris 49,- Tekst JON CATO LORENTZEN

Archer McClean var et spillgeni og mannen som lagde IK+. Grafikk, programmering, lyder, ja, alt bortsett fra musikken møkket han selv. Imponerende.

I bunn og grunn et enkelt slåssespill med en vri, tre figurer er på skjermen samtidig. Kaotiske situasjoner kan oppstå, og er du flink kan du legge begge motstanderne i bakken med et splitthopp.

Dessverre føles slåssmekanikken foreldet, og spillet er altfor lite variert til å holde på interessen. Den fantastiske musikken fra Rob Hubbard drar det hele litt opp, dog. **5/10**

AURORA: Smertefull hyskikk i Pain.

Sjanger PLATTFORM



PIXELJUNK EDEN

Pollensanking blant kruseduller.

Plattform PS3 Utvikler D-GAMES Utgiver SCEE
Antall spillere 1 Pris 69,- Tekst JON CATO LORENTZEN

Pixeljunk-spillene er noe av det beste som er gitt ut på PS3-nettverket, og Eden fortsetter den flotte tradisjonen med å lage fengende spill.

Du styrer en liten tass som skal samle blomster til hagen sin, det foregår som et todimensjonalt plattformspill der tassen kan slenge seg med en tråd og sanker pollen og bekjemper fiender.

Ok, det høres kanskje ikke så spennende ut, men Pixeljunk Eden er utrolig hypnotiserende og fengende. Litt vanskelig styring i starten, men etter hvert sitter det. **8/10**

DVD-MAN

DAVID SETTER KARAKTER PÅ MÅNEDENS FILMER
Les flere DVD-anmeldelser: www.gamereaction.no

MÅNEDENS FOKUS

HISTORISK TAM

Overraskende pompøst og snevert møte med fortiden...

10,000 BC

Sjanger **EVENTYR**
Utgiv LANSERT
Tekst DAVID SHOLY

Regissør Roland Emmerich liker å leke med dramatiske temaer og spektakulære fenomener, noe både Independence Day og The Day After Tomorrow er tydelige eksempler på. Og det er en sjanger han behersker. Dermed var jeg kanskje litt for naiv og optimistisk når han bestemte seg for starte arbeidet med 10,000 BC.

Vi møter en fjellstamme som bor i et åndsforlatt strøk for sånn ca. 12 000 år siden. Her bor den unge jegeren D'Leh (Steven Strait). Faren hans har sviktet stammen og han lever dermed i farens skamfulle skygge. Men når en brutal bråte med krigsherrer plyndrer landsbyen og kidnapper hans store kjærlighet, den blåøyde Evolet (Camilla Belle),

må han bevise hvilket blod som renner i hans årer. Sammen med noen tapre jegere legger D'Leh og kompaniet ut på jakt etter stammens fremtid og ikke minst kjærligheten. Den vågale reisen byr på møter med storslaget landskap, forhistoriske dyr og fiendtlige stammer, og vi blir med D'Leh til verdens ende, bokstavelig talt, for å finne sin elskede.

Jeg har tre ankepunkter som feller det som kunne blitt en storslagen filmopplevelse. Det første og mest slående er den skremmende dårlige dialogen. Det er lenge siden jeg har sett en film der skuespillerne har trodd så lite på replikkene de lirer av seg. Nummer to og like irriterende er det totale fraværet av skikkelige actionsekvenser. Vi befinner oss 12 000 år tilbake i tid, og sabeltannigene oppfører seg som pusekatter

og mammutene er døvne og lodne. Mot slutten, når oppgjørets time nærmer seg, ligger også alt til rette for et slag av dimensjoner, men også her blir vi avspist med noen enkle snarveier. Det tredje og siste punktet på min liste over irritasjonsmomenter er selve historien og plottet. Gjesp! Filmen kunne like gjerne blitt spilt inn i et avsidesliggende sted i Norge med navnet 2008 E.K.

Det er nok en stor fordel om du har null forventninger til 10,000 BC. Da kan det faktisk være verdt å sette av to timer til litt intetsigende underholdning.

Ryktet vil ha det til at Roland Emmerich ikke lar seg skremme av dette noe mislykkede årstallprosjektet, nå skal han være i gang med en film med arbeidstittlen '2012'. Forhåpentligvis lykkes han bedre denne runden. **3/10**



Definitely, Maybe

Sjanger **ROMANTISK KOMEDI**
Utgiv LANSERT
Tekst DAVID SHOLY

Nei, vi snakker ikke om det kritikerroste albumet til Oasis fra 1994, men om den romantiske komedien som har fått den direkte oversatte norske tittelen 'Helt sikkert, Kanskje'. Du har nok allerede gjort dine tanker om filmens lynne, og hvis jeg legger til at dette er et prosjekt søtt i gang av folkene bak Love Actually og Bridget Jones Dagbok så har du all informasjonen du trenger for å forstå både handlingsmønsteret og stilen. I hovedrollen finner vi Ryan Reynolds, kjent fra Pizzajengen, men se også opp for stjerneskuddet Abigail Breslin og rutinerne Rachel Weisz.

Will Hayes (Reynolds) er midt i en skismisse der den nysgjerrige og røpkjefte datteren Maya ønsker å vite hvordan og ikke minst hvorfor foreldrenes forhold mislykkes. Dermed er det tid for en tur ned memory lane – med både latter og tårer.

'Helt Sikkert, Kanskje' er tidvis svært sjenerende som følge av rollebaseringen, så her får du akkurat det du ser. En klassisk romantisk komedie uten de store overraskelsene. **5/10**



Dan In Real Life

Sjanger **KOMEDI**
Utgiv LANSERT
Tekst DAVID SHOLY

Det første jeg hørte om Dan In Real Life var at Sondre Lerche var ansvarlig for soundtracket. Sangflugen fra Bergen leverer som regel varene, men det var først da jeg hørte at det var Steve Carell som spilte hovedrollen at jeg øynet en aldri så liten lekkerbiskak.

Manuset er spekket av raske replikker og enkle, men effektive komiske virkemidler som legger en munter stemning over hele prosjektet. Til tross for at det ikke er så mye mer å skrive hjem om for alenepappaen Dan Burns (Carell), treffer han endelig drommekvinnen. Problemet er bare at hun er kjæresten til hans bror. Dermed er det duket for familieforviklinger og lange flau-pauser. Steve Carell bærer virkelig filmen, akkompagnert av flere unge, lovende skuespillere. Innledningsvis drives filmen raskt gjennom de forholdsvis oppskriftsmessige poengene uten å tape ansette. Mot slutten blir derimot det hele litt for statisk. Absolutt fornøydlig, men Dan In Real Life er ikke noe mer enn den filmen Sondre Lerche skrev musikken til. **6/10**



There Will Be Blood

Sjanger **DRAMA**
Utgiv LANSERT
Tekst DAVID SHOLY

Daniel Plainview (Daniel Day-Lewis) tjener til livets opphold i California på begynnelsen av 1900-tallet. Manuset er løst basert på Upton Sinclairs klassiske roman 'Oil' fra 1927. En rekke hendelser fører til at Daniel må forlate arbeidet i gruvene for å ta vare på sin sønn, men når ryktet om svart gull når hans øre velger han å forsøke lykken i oljebransjen. Familie versus makt og penger er et sentralt tema i There Will Be Blood, og det er ingen tvil om at dette er en film du burde få med deg i løpet høsten. There Will Be Blood er en følelsesmessig berg-og-dal-bane. Du blir helt oppslukt i miljøet og karakterenes utvikling. Medfølelse forandres til avsky idet ydmykhet transformeres til stormannsgalskap. Filmen sterkeste kort er historien, men det er ikke til å skyve under en stol at godeste Daniel Day-Lewis er fantastisk i rollen som Daniel Plainview. Det er også godt å se at regissør Paul Thomas Anderson (Magnolia, Boogie Nights) fortsetter å skape universer seeren omtaler og blir fanget i. To tomter opp! **8/10**



Jumper

Sjanger **ACTION**
Utgiv LANSERT
Tekst DAVID SHOLY

Innå i redaksjonen er vi sykkelig opptatt av superhelter, og dens superkrefter. Det er ikke få ganger vi har havnet i høylytte diskusjoner rundt hvilken superkraft vi helst ville vært i besittelse av. En personlig favoritt er evnen til å kunne teleportere seg hvor man vil, fra ferie på Bahamas til skikjøring i Alpene på null komma niks. Jumper tar opp denne tråden der vi møter en som faktisk kan, ja, hoppe i tid og rom. En gave som naturlig nok er lett å like og enda lettere å misbruke. Mannen bak Jumper, Doug Liman, har et par gode actionfilmer på rullebladet, blant annet den første filmen i Jason Bourne-serien, men Jumper blir tidvis litt slapp i sommeren. For den selvbetente Samuel L. Jackson er top notch, blir hovedrollenehaver Hayden Christensen en blek kopi. Han er humorlos og tidvis stiv som en plank, og det oddelegger mye av helhetsinntrykket. Jumper har potensial, men det blir ikke utnyttet og jeg ender vel egentlig opp med å føle meg litt snytt. Teleportering fungerer fortsatt best som samtaleemne. **5/10**

SPILLNYHETER KJØPEGUIDE GRTV

LAST OPP BILDER

Gamereactor.no er Norges største spillcommunity og byr hver dag på tonnevis av spennende lesestoff. Nå finner du oss også i lommeformat, via mobilen. Besøk oss allerede i dag, på m.gamereactor.no!

**HOLD DEG OPPDATERT
SELV OM DU ER PÅ
FARTEN. DIREKTE
FRA DIN MOBIL.**

M.GAMEREACTOR.NO

RETROSPILL

TILBAKEBLIKK PÅ GAMLE FAVORITTER
Les mer på: www.gamereactor.no**MacGyver!**

Flere stemmeskuespillere er med i Fallout, og en av hovedstemmene er spilt inn av Richard Dean Anderson, bedre kjent som gode gamle MacGyver! Hvor lett er ikke det?

Game Saved.
You see: Exit Grid.
You see: Boxing Guard.
You see: Boxing Guard.
Saved screenshot.
You see: Wooden Wall.

FALLOUT

Post-apokalyptisk sort humor.

Plattform PC Utvikler Utgiver Utgitt

Fallout har kanskje en av de peneste introfilmene noensinne, med grammatonmusikk og 50-tallsstil på grafikken. En mørk film, nydelig og skrekkelig på en gang, av en naiv verden rammet av atomkatastrofen.

Introen hadde en stil og en atmosfære som senere ble kopiert med stor suksess i Bioshock. Bare et av flere moderne spill som har blitt påvirket av Black Isle sitt mesterverk.

Fallout var egentlig en oppfølger til Wasteland, et rollespill på Commodore 64 utgitt av Electronic Arts i 1988. Wasteland var en kultklassiker av dimensjoner, et post-apokalyptisk rollespill der man utforsket vestkysten av

USA med fire heltter. Med sin noe rå og usminkede virkelighetsbeskrivelse satte spillet en standard som Fallout fulgte.

Men blant gamere flest er det Fallout som for alvor grep dem i hjerterota. Som en av de som overlevde atomkatastrofen er det opp til deg å redde resten av innbyggerne i det underjordiske bomberommet ved å finne reservedeler til datamaskinen som lager vann til innbyggerne. Som første menneske forlater du Vault 13 og utforsker et land ødelagt av atomkrig.

Det spillere som oftest husker fra Fallout er den store friheten til å gjøre hva man vil og utforske som man ønsker selv. Det var uvanlig å la spilleren ta moralske



avgjørelser selv på denne tiden, og Fallout forbløffet mange med friheten du som spiller hadde. Krydret med enorme mengder sort humor, og et dypt rundebasert spillsystem, står Fallout som en udelelig klassiker i dag.

Jon Cato Lorentzen

TAKTIKER Spillmotoren i Fallout lot spilleren få utvikle sine ferdigheter som han selv ønsket, slik at forskjellige situasjoner kunne takles på ulike måter basert på spillerens ferdigheter.



0.01 SEC
THE DIFFERENCE BETWEEN BEING
AN ATHLETE. AND A HERO.



Glory is a heartbeat away, as you compete against the greatest athletes on earth. In 38 events, across 10 official Olympic sports, battle for gold, for glory and for your country.

One World. One Dream. One Game.
THE OFFICIAL VIDEO GAME OF THE BEIJING 2008 OLYMPIC GAMES



BRING HOME THE GOLD



Available on



PLAYSTATION 3



www.olympic.org
www.olympicvideogames.com

Published by
SEGA
www.sega.co.uk

DAMNATION

WHAT'S WITHIN
YOUR SOUL?

SOUL CALIBUR IV

TM

HOPE

FEAR

REDEMPTION



31.07.08

WWW.SOULCALIBUR.COM

16+

www.pegi.info



UBISOFT

namco



PLAYSTATION 3

XBOX 360 LIVE

SOULCALIBUR® IV & ©1995-2008 NAMCO BANDAI GAMES INC. LUCASARTS, THE LUCASARTS LOGO, AND THE STAR WARS CHARACTERS, NAMES AND ALL RELATED MEDIA ARE TRADEMARKS OF & © LUCASFILM LTD. © 2008 LUCASFILM ENTERTAINMENT COMPANY LTD. OR LUCASFILM LTD. ® OR TM AS INDICATED. ALL RIGHTS RESERVED. USED WITH PERMISSION. "PLAYSTATION", "PLAYSTATION" AND "PS" FAMILY LOGO ARE REGISTERED TRADEMARKS OF SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC. MICROSOFT, XBOX, XBOX 360, XBOX LIVE, AND THE XBOX LOGOS ARE TRADEMARKS OF THE MICROSOFT GROUP OF COMPANIES AND ARE USED UNDER LICENSE FROM MICROSOFT. THE RATING ICON IS A REGISTERED TRADEMARK OF THE ENTERTAINMENT SOFTWARE ASSOCIATION. ALL OTHER TRADEMARKS AND TRADE NAMES ARE THE PROPERTY OF THEIR RESPECTIVE OWNERS. © 2008 UBISOFT ENTERTAINMENT. ALL RIGHTS RESERVED. UBISOFT AND THE UBISOFT LOGO ARE TRADEMARKS OF UBISOFT ENTERTAINMENT IN THE US AND/OR OTHER COUNTRIES.