

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

GRATIS
MAGASIN
September 08
Nummer 63

Gamereactor

Nordens største spillmagasin

www.gamereactor.no

BLODFERSK ANMELDELSE

* PURE

Høytflyvende actionracing og halsbrekkende stunts i et av høstens mest overraskende spill!

■ RESIDENT EVIL 5 Vi har møtt Capcom og forteller deg alt du vil vite om neste års zombiejakt!

War is coming



WARHAMMER ONLINE
AGE OF RECKONING



www.war-europe.com



© 2008 Games Workshop Limited. All Rights Reserved. Games Workshop, Warhammer, Warhammer Online, Age of Reckoning, and all associated marks, names, races, race insignia, characters, vehicles, locations, units, illustrations and images from the Warhammer world are either ®, ™ and/or © Games Workshop Ltd 2000-2008. Used under license by Electronic Arts Inc. All Rights Reserved. Mythic Entertainment and the Mythic entertainment logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. GOA and the GOA logo are trademarks of France Telecom. Publishing, hosting and community management by GOA. All other trademarks are the property of their respective owners.

GRANADE



MER OM OSS:
www.gamereactor.no/redaksjonen



FOTOFORBUD

Spillmesse er stress. Å løpe fra møte til møte er stressende, enda verre er det å se antall saker jeg må skrive fra messa vokse i et rasende tempo. Saker som blir stadig vanskeligere å skrive på grunn av tåpelige restriksjoner fra utgivere.

Vi snakker om fotoforbud, munnkurv og mer eller mindre direkte forsøk på å kontrollere hva vi formidler til dere lesere. La det være klinkende klart: vår forpliktelse er alltid å bruke vår erfaring og ekspertise slik at dere lesere får ærlige og uavhengige reportasjer om spill.

Når en vanlig journalist blir innkalt til en pressekonferanse eller en presentasjon stilles det kritiske spørsmål, det tas bilder, og journalisten rapporterer tilbake det som han synes er relevant for sine lesere.

I vår bransje blir vi møtt i døra til en presentasjon med fotoforbud, noe som resulterer i at alle kameramenn som er med bare opptar plass i et rom der man allerede står som sild i tønne. Så må vi se på en av utviklerne som viser oss hvor bra spillet ser ut. Men vi får sjelden prøve spillet, så vi vet egentlig ikke om spillet er like imponerende når en uinnvidd spiller. Og etter presentasjonen får vi gjerne et skjema i fanget vi må signere der vi lover å ikke rope at Darth Vader er faren til Luke Skywalker eller noe annet tull.

Jeg gleder meg til vi som skriver om spill blir behandlet som normale journalister, og ikke bare som et nyttig redskap i markedsføringsprosessen. Hver måned gjør jeg mitt ytterste for at vi ikke skal falle i denne fella, og det er en kamp jeg gjerne tar. Måned etter måned.

Jon Cato

SJEFREDAKTØR 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. Thengs, Goran Ø. Thengs

SKRIBENTER
Kim Visnes
Daniel Guanio
Thor Benjamin Brekken
Kristina Soltvedt Wiik
David Skovly
Kim Roar Spørkel

Berit Ellingsen
Marius Kvitberg Evjenth
Ingar Sandvær
Joachim Gresslien
Halvor Ø. Thengs
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 ettertrykkes 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, Elkjøp, 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 forhåndstaler. 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 VERSJON:
Alle anmeldelser i Gamereactor oppgir alltid hvilken versjon av et gitt spill vi har testet. Dette kan variere fra et butikkempler til et omtaleeksemplar, 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 til slutt 18 år og eldre. Disse aldersgrensene er også påtrykt alle spill som selges i europeiske butikker.

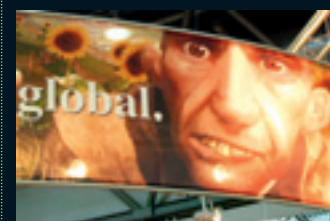
HONTAKT OSS
Vil du kontakte oss i redaksjonen, kan du sende en mail til redaksjonen@gamereactor.no.

► "I peacocked your mother!"

HVA SKJER?

Innhold i Gamereactor #63

Vi har lekt amøber i urtiden, jediridder i fremtiden, og ATV-sjåfør i nåtiden. Og spist bratwurst i Tyskland.



06 LEIPZIG 2008

Vår sjefredaktør tok flyet til Tyskland for å se nærmere på alt som kommer av spill i host. Les hans inntrykk fra den gigantiske spillmessa.



16 GAME OVER

Vår kronikkforfatter er lei og har sagt opp jobben i spillsjappa etter åtte år som spillselger. Og du har skylda!



32 RESIDENT EVIL 5

Etter å ha besøkt Capcom i juni og prøvd spillet avslører vi alt du måtte lure på om Capcoms nye zombiemassakre.



40 SPORE

Fra urtid til fremtid - et av verdens mest ambisiøse spill har endelig kommet. Er Spore en verdig arvtager til The Sims?



44 THE FORCE UNLEASHED

Et av de beste Star Wars-spillene på veldig lenge lar deg leke Darth Vaders onde læregutt.

BETATEST

- 22 Project Origin
- 24 Street Fighter IV
- 25 Red Faction
- 26 Prince of Persia
- 27 Motorstorm 2
- 28 Heavy Rain
- 30 Guitar Hero 4
- 31 Call of Duty 5

OMTALER

- 40 Spore
- 42 Infinite Undiscovery
- 43 Facebreaker
- 44 The Force Unleashes
- 46 FIFA 09
- 48 Pure
- 50 Mercenaries 2
- 51 Yakuza 2

FASTE SEKSJONER

- 04 Community
- 06 Nyheter
- 10 GRTV
- 12 Ferskt
- 14 Gadgets
- 16 Kronikk
- 21 Beta
- 39 Anmeldelser
- 52 Kjøpeguide
- 56 Journal
- 57 Download
- 58 DVD
- 60 Retro
- 62 Spillsnakk



60 WOLFENSTEIN

AMMUNISJON

BLI HØRT PÅ GAMEREACTORS BREVSIDE

Devil May Cry 5?

Vet dere noe om når Devil May Cry 5 skal komme? Fireren var utrolig bra!
_XXASSASSINXX

Det er ikke annonsert ennå, så det er nok snakk om et par år til i hvert fall, dersom Capcom bestemmer seg for å fortsette serien.

Hva er en fanboy?

Alle kaller hverandre for fanboy hele tiden. Hva er en fanboy?
_HELLBOY666

En fanboy er en som digger én konsoll mer enn de andre, og dermed ofte slenger dritt om de andre konsollene mens han tilber sin egen.

Nytt Tony Hawk?

Dersom jeg har forstått det riktig så kommer det et nytt Tony Hawk-spill hvert år. Kommer det et i år også?
_ZOOK

Etter at Skate kom fra Electronic Arts fikk Neversoft og Activision litt panikk, og de har derfor tatt en pause med Tony Hawk i år for å forbedre serien betraktelig og ta opp konkurransen med EAs serie. Så vi satser på at Tony vender tilbake høsten 2009.

Trommestikker

Hei alle sammen i Gamereactor! Vil det komme uoffisielle trommestikker til Rockband? Og vil disse i såfall også komplimenterte til Guitar Hero 4?
_SONYMAN

SKRIV & VINN Zen Stone MP3-spiller

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



FORUMSNAKK



METALLICA

Noen som var på konserten i Bergen i går? Jeg fikk ikke billetter. Det at konserten fikk terningkast 6 i BT hjelper ikke så mye på humøret.
_SHANANAFARCRY

Jeg var på konserten og det var fett!
_LHH

"Bergens Avis" klart faktisk å skrive at Metallica hadde verdenspremiere på en ny sang fra "Death Magnetic"-albumet i går. Det hadde de ikke, sangen som "Bergens Avis" trodde var ny var "Breadfan". Da tenker jeg bare, er det mulig?
_METALIZD

Gleder meg til Guitar Hero: Metallica. Ellers over jeg i spenning til jeg faktisk klarer en Metallica-sang på elgitar. Begynte å trene i forgårs.
_SHAVIS

Jeg var på konsert for fire dager siden, og ennå føles det som om jeg er i himmelen. GAWD, noe så fantastisk som Metallica + Down + Kick ass-publikum finnes ikke i alle universene. Konserten var helt psykovicill, har egentlig ikke ord. Jeg pleier å være god til å formulere meg, men jeg er ikke i stand til det for øyeblikket. Fire guder voldtok 20.000 fans i løpet av to timer.
_BERKUT

Noen andre som har bestilt det nye albumet? Jeg bestilte det fra CDON. Gadd ikke å bla frem tusen kroner for likkista, det er jo tross alt bare albumet jeg er ute etter.
_SHANANAFARCRY

Jeg lasta ned showet fra Bergen i dag. Herlig herlig! Ligger på Livemetallica.com. Alle nyere konsertar koster penger, eldre konsertar kan lastes ned gratis. Herlig nettside, har selv stappet iPoden full av gratiskonsertar.
_ZOOK

Holy helvete bananas! Gutta spilte en ny sang i dag på Ozzfesten. Jeg har ikke hort den ennå, leter etter link.
_BERKUT

Gleder meg til jeg får sangene fra den nye skiva på Guitar Hero. Det blir så bra håper jeg.
_APOLLYON

Gud være lovet! Kirk er tilbake hvor han skal være, dette blir et knakende godt album. Gleder meg som da jeg måtte vente på å få gitaren min.
_GALAHAD

Den nye låten Cyanide var jævlig bra. Likte spesielt begynnelsen, trommene og bassen.
_ZOOK

MÅNEDENS BREV

Mer lokal flerspiller

Hei Gamereactor!

Det føles som flere og flere utviklere utelater lokal flerspiller. Jeg kjøpte Playstation 3 for en stund siden, og jeg ble overrasket over hvor få spill i dag som støtter mer enn én kontroller. I farten kommer jeg bare på fire spill til PS3 med en skikkelig god lokal flerspiller: Call of Duty 4, Virtua Tennis 3, Resistance: Fall of Man og Army of Two.

Jeg synes det er trist at såpass mange utviklere velger å utelate det jeg synes er den morsomste og mest sosiale delen av å eie en spillkonsoll, nemlig å konkurrere og samarbeide med kamerater eller familie i samme stue.

De har inkludert online flerspiller, det er vel og bra det, men jeg skjønner ikke hvorfor det skal gå på bekostning av den gode gamle lokale flerspillerdelen!

Av de gamle PS2-spillene mine støtter langt over halvparten lokal flerspiller. Kun ett

av PS3-spillene mine gjør dette, og det er Call of Duty. Hvorfor har man ikke inkludert lokal flerspiller i spill som GTA4, Unreal Tournament 3, Team Fortress 2 eller Racedriver GRID?

Og helt til slutt, vil dere anbefale noen gode spill med lokal flerspiller til Playstation 3, utenom de jeg har nevnt?
_BLACK DOG

Det er et interessant problem du tar opp, og det er ikke noe enkelt svar. En av årsakene er nok at de nye konsollene er teknisk mer avanserte så det er mer tidkrevende å lage en egen modus med delt skjerm. En annen er at spilling over nettet er veldig viktig, spesielt i USA, og prioriteres foran lokal flerspiller. Men det finnes en rekke gode nedlastbare lokale flerspillerspill på PS3, blant annet Calling All Cars og Pixeljunk Racers.
_Jon Cato



BEST!
VINNER AV
ZEN CREATIVE
MP3-SPILLER

FLERSPILLERMORO Black Dog etterlyser flere PS3-spill der flere kan spille sammen. Gamereactor anbefaler et besøk i nettbutikken til PS3, der blant annet Calling all Cars fra mannen bak God of War byr på nye moro for fire spillere.

Trommene i Rock Band er helt vanlige trommestikker for vanlige trommer, så du kan bruke omtrent hva du vil til å slå på trommene. Guitar Hero 4 vil være av samme type, så du kan bruke de samme stikkene der.

Grrrrr Sony!

Jeg er sint. Mektig irritert. På Sony. I sommer skulle jeg kjøpe Playstation 3 sammen med broren min, som nektet å kjøpe hvis vi ikke fant en 60GB-modell. Noe vi ikke gjorde.

Jeg bare spør: Hva slags idiotisk trekk er det Sony gjorde idet de trakk tilbake den eneste bakoverkompatible versjonen av PS3? Dyrt var det nok, men prisene senker seg, og nå som de har 80GB tviler jeg på at det vil være så kostbart for dem å lage den bakoverkompatible modellen. Så hva er greia?

Her sitter jeg altså, hjemme fra ferie uten PS3. Og heller ikke PSP, som den geniale broren min klarte å glemme i en taxi.

Er det noe som helst snakk om å bringe tilbake 60 GB-versjonen i det hele tatt? Eller å gjøre noe surr med 40 GB sånn at den er bakoverkompatibel?

_DJANI

Dessverre ser det ikke ut til at Sony har lyst til å produsere mer av den bakoverkompatible maskinen i Europa. Og det er synd, det er mange som ønsker seg bakoverkompatibilitet.

Guitar Hero på DS er ikke vondt å spille!

Dagen Guitar Hero On Tour kom ut, løp jeg til butikken å kjøpte meg det! Det var dritbra, og etter all den gode kritikken som det fikk i USA så var jeg ikke redd for at det skulle skuffe. Men så ser jeg på alle de norske anmeldelsene. Alle ga det en middelmådig poengsum, og alle anmelderne klage på at "de fikk vondt" når de spilte! Det er dårlig det! Skyld på et spill bare fordi det ikke er komfortabelt for dere voksne med deres store hender! Så jeg sier til alle ikke-anmeldere: "Kjøp dette, og drit i anmelderne!"
_CRAZY EYED GAMERS3

Skulle gjerne svart langt her, men håndleddene våre verker fortsatt etter GH:On Tour-spilling... Men kult at det fungerer med mindre hender enn våre massive pølsklyper!

Konsollers levetid?

Dette er noe jeg alltid har lurt på. Hvor lenge kan en konsoll virke før den dør?
_R_R_L_S

Det er ikke noe definitivt svar på dette ettersom det er snakk om finelektronikk, men i henhold til reklamasjon så har man en reklamasjonsrett på fem år. Tar man godt vare på konsollene varer de veldig lenge.

Har du noe på hjertet? Send oss ditt brev!



SVAKHETER

Zatzinki tar et oppgjør med seg selv.

Publisert 2. AUGUST 2008 Flere blogger fra denne brukeren GAMEREACTOR.NO/BLOG/ZATZINKI/

MICROSOFT, NINTENDO OG SONY PÅ E3

E3 blir bare dollere og dollere. E3 bleide å være en fest, noe å se frem til hvert år, der utviklerne skulle overraske oss og vise oss episke CGI-scener av nye spill. Synes det er skikkelig teit at Microsoft låner eller tar eller hvordan man nå vil se på det, Mii-ene til Nintendo. Miis er bare teit og gir meg ingenting i noen spill jeg har.

—ZECHIEZ

Nintendos pressekonferanse var forferdelig synes jeg. Spesielt Wii-nyheter. Wii Music? WTF, det latterligste jeg har sett.

—BIG-DADDY

Synes Nintendo dreit seg ut i år. Jeg mener, Wii Music? Hortes ut som en gjeng med idioter, for ikke å snakke om at de så ut som en gjeng med idioter. Men i år var det ikke noen spesielle bomber. Bortsett fra at Xbox får Final Fantasy 13 og Sony får det første spillet som støtter 256 spillere online.

—HENNDA J

Det er sant at Microsoft kopierer eller stjeler noen ideer, som Lips og avatare. Men at folk påstår at Microsoft stjeler spill som Final Fantasy, GTA og Guitar Hero er bare tull. Det er produsentene og utgiverne som bestemmer om de vil gi ut spillene til Xbox 360 eller en annen konsoll.

—THE XBOX 360 GUY

Nå må dere slutte å klage på at Microsoft stjeler fra andre. Alle stjeler litt fra hverandre. Det er det som gjør at det ikke er noen store forskjeller på maskinene.

—TAXTA

Etter Nintendos pressekonferanse fikk jeg plutselig veldig lyst på en Wii. Er det noe galt med meg?

—NIGHTRIDER

Jeg likte Sony sin pressekonferanse. Men de fleste bra titlene i år er multiplattform. Face it!

—RAMPAGE JACKSON

Enhver gamer har sine svakheter. Noen har få, noen har mange, og det kan hende at disse svakhetene er mer synlige i noen sjangre enn i andre. I mitt tilfelle, mange sjangre.

Jeg befinner meg noen ganger i en tilstand hvor jeg blir totalt rævkjørt i spill. Dette hender for eksempel på Xbox Live i Gears of War hvor jeg får skutt av hodet før jeg rekker å røre på meg.

Jeg har lett for å miste motet etter å ha blitt henrettet femten ganger på et halvt minutt, noe som desidert er en av mine største svakheter som gamer. Men hvem klarer egentlig å drepe uten motivasjon? Ikke jeg.

Hva er min største svakhet? Japanske rollespill. Jepp. Det er nok at jeg ikke klarer å drepe i et spill uten motivasjon, men enda verre og lettere er det å miste motivasjonen etter å ha slåss mot en boss hundre ganger

uten å se et minimalt tegn på skade på skapningen. Da blir jeg lett pissed off.

Spillene kan være lekke på nesten alle måter, men hva er meningen hvis du bare kan se en fjerdedel av spillet fordi du alt for enkelt klarer å bli sittende fast foran første boss? Det er overraskende at det finnes høyere vanskelighetsgrader i japanske rollespill når easy føles som normal + hard + very hard + insane x 5.

Ironisk nok, så elsker jeg japanske rollespill. De kan være overraskende gode og overraskende vanskelige. Da sikter jeg med sparepengene etter ett som er overraskende bra.

Svakheten min som en gamer i helhet er at jeg alt for lett mister motet og gir opp, legger bort spill, og spiller dem ikke for mange måneder senere.

—ZATZINKI



VANSKEULIGE ROLLESPILL Zatzinki synes japanske rollespill ofte har en nådelos vanskelighetsgrad, til tross for at han spiller på easy, noe som gjør at han alt for lett gir opp spillene.



POKÉMON DIAMOND

8/10

Jeg husker fortsatt da jeg gikk i 1. klasse. Pokémon var det største som fantes. De som klarte Pokémon-ligaen og fanget Mewtwo på Red og Blue-spillet var liksom helter på en måte.

Pokémon-figurene har etter min mening sakte men sikkert mistet mye av sjarmen, mens spillene bare har blitt bedre og bedre.

Pokémon Diamond følger stort sett i fotsporene til forgjengerene sine. Du legger ut på eventyr, fanger Pokémon, bekjemper trenere og gymledere, og senere Pokémon-ligaen.

Men hva er da forskjellene fra de foregående spillene? For det første er jo en ny generasjon Pokémon kommet, og ærlig talt håper jeg at det er den siste. Pokémon begynner å vise tendenser til melking og det må virkelig ikke Nintendo gjøre med en slik glimrende serie.

Grafikken har egentlig ikke blitt så veldig mye bedre. Noen småkule 3D effekter, men de brukes litt for lite til at det er nevneverdig bra. Men grafikken er jo ikke det viktigste i et slikt spill uansett.

Holdbarheten i spillet er svært bra dersom du har venner som også har et av spillene, eller noen Friendcodes (du kan forresten snakke med dem med mikrofonen). Dessuten er det jo en helsikes jobb å skaffe alle Pokémonene, så du får fort et par hundre timer med spillet (minst).

Dette er trolig det siste bra Pokémon spillet som noengang vil komme fra Nintendo og det er absolutt et godt kjøp om du liker Pokémon. Hvis ikke bør du nok heller styre unna!

(Anmeldelsen er forkortet - red.)

—SPILLPWNERNER

MÅNEDENS LESER

Vi intervjuer en ny leser hver måned.



Foto: Jeanetta Aga

EMIL SANDBAKKEN, 18

Bukernavn på Gamereactor.no: "ES"

HVA DRIVER DU MED?

Jeg går på skole. Studiespesialisering med realfagsfordypning.

HVA ER DIN STØRSTE SPILLOPPLEVELSE?

Min største spillopplevelse må bli da jeg endelig fikk rundet Crash Bandicoot. Det rundet jeg i ganske ung alder også, så da ble det hele enda sterkere. Jeg må i tillegg få nevne første gang jeg spilte gjennom Metal Gear Solid: Snake Eater. Jeg forventet ikke noe av spillet men det hele ble en positiv opplevelse som bestod av gode filmklipp, sterk historie og godt gameplay. Jeg har hatt ganske mange gode opplevelser, det er vanskelig å velge ut ett høydepunkt.

HVOR OFTE SPILLER DU?

Det varierer veldig, i blant kan det gå uker uten spilling, mens andre ganger kan jeg spille hver dag. Det kommer helt an på humør og hva slags spill jeg har tilgjengelig.

HVILKET SPILL GLEDER DU DEG MEST TIL?

Det må bli et nytt Grand Theft Auto-spill, Resident Evil 5 og Battlefield 3.

HVOR MANGE SPILL KJØPER DU I ÅRET?

Før kjøpte jeg en del, men ikke så mange i det siste. Tror jeg sier to om året.

HVORFOR LESER DU GAMEREACTOR?

Spill har jo blitt kultur, så hvorfor ikke lese om det? Det er greit å holde seg oppdatert på det viktigste i alle fall.

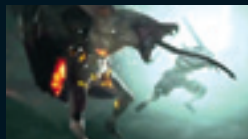
WMM



ANNONSERT

Fuel fra Codemasters

Codemasters er i full gang med et helt nytt spillprosjekt som har fått navnet Fuel. I følge dem selv vil tilby de største omgivelsene vi noen gang har sett i et racingspill, og etter planen skal det lanseres til neste år på PC, PS3 og 360.



Ninja Blade annonsert

From Software (Tenchu: Wrath of Heaven, Otogi) har nylig annonsert Ninja Blade på en Microsoft-pressekonferanse i Japan. Spesielt mye mer enn det er ikke kjent ennå, men vi går ut fra at vi får se spillet i sin helhet på Tokyo Game Show. Vi holder alle sansene åpne for ny info.

NYHETER/RYKTER/LISTER Daglige nyheter på: www.gamereactor.no

Rage på vei

id Software sikter på "tøff-i-trynet-action"!

Id Software er først og fremst kjent for den karismatiske spillutvikleren John Carmack, som sammen med sin tidligere makker John Romero står bak spill som Wolfenstein 3D, Doom og Quake. Nå er spillstudioet i gang med et helt nytt, sinna og actionspekket spillprosjekt. Si hei til Rage som best kan beskrives som Doom med biler.

I en åpen postapokalyptisk verden, i samme gate som Mad Max eller Fallout-spillene, inntar vi en fremtid hvor en komet er i ferd med å kolliderer med jorden. Vi kan se frem til mye bilkjøring, enorme våpen og massevis av fiender. Og som id Software selv beskriver det: "Action med høyt tempo i en helt ny setting" og "tøff-i-trynet-action i ekte id Software-stil."

Rage vil kjøre på den helt nye idTech 5-grafikkmotoren, og som vanlig knytter deg seg store forventninger til tekniske oppdateringer fra denne kanten. På QuakeCon-messen i sommer kunne John Carmack fortelle at Rage vil se aller best ut på Playstation 3, hvor det kommer på en Blu-ray-disk. Xbox 360-versjonen er presset ned på to DVD-plater, og det skal visstnok være i minste laget for det ambisiøse prosjektet. Rage er også på vei til PC og Mac, men fokuset er denne gangen først og fremst på de to konsoll-versjonene:

- Sannheten er at salget av PC-spill ikke er i nærheten av hva det har vært tidligere, eller hva det er på konsollene. Vi tror fortsatt det er verdt å støtte PC-markedet, men vi baserer ikke alle gameplaymessige avgjørelser på PC-versjonen av spill, sier Carmack til Tom's Hardware.

Carl Thomas Aarum



CASUAL

Overalt i Leipzig krydde det av spill for de store massene. Spill med hester, babyer, kjendiser, katter, hunder og kjærestere.

FORTFOLKSOMT Den første messedagen var forbeholdt bransjefolk og journalister, og det var god plass, behagelig lydnivå og deilig temperatur. Neste dag slapp publikum inn, og da var idyllen i bildet over brutt.

EN NY GENERASJON GAMERE

Under årets Games Convention, Europas største spillmesse, var det tydelig at "casual"-spillene har kommet for å bli. Jon Cato tilbakela flere mil på messegulvet.

Hva GAMES CONVENTION Hvor LEIPZIG, TYSKLAND Når 28-24. AUGUST Antall besøkende 293.000

Fordelt over fem svære haller, med en diger hall i midten som et slags sentrum for kaoset, var årets Games Convention i Tyskland et uoversiktlig kaos for uinnvidde. Med over 203.000 besøkende som kom for å synge Singstar, spille Rock Band og bygge nivåer i Little Big Planet, ble det hard kamp om oppmerksomheten.

Oss i pressen var hakket heldigere, med egne svale presseområder satt av til våre aktiviteter, som i all hovedsak gikk ut på å kikke på spill bak lukkede dører. Og det aller meste av kommende spill var tilstede, med et par bisarre unntak. Gears of War 2 glimret med sitt fravær, noe tyskerne må ta skylda for. Tyskere er fanatiske motstandere av voldsspill, og Gears of War med sine festlige motorsagscener er selvsagt totalforbudt i tyske spillbutikker.

Men aller størst var savnet av Nintendo, som valgte å ikke være tilstede i Leipzig i det hele tatt. Så mens Sony stilte med en stand så diger at man nesten kunne gå seg vill på den, og Microsoft hadde egen scene og sakkosekker på en svær kunstig gressplen, så vi ikke snurten av verken Animal Crossing, Wii Music, Wario Land eller Grand Theft Auto: Chinatown Wars.

Men Nintendos innflytelse kunne merkes overalt. Med Nintendo Wii og DS og spill som Wii Sports, Brain Training og Nintendogs, har Nintendo nådd helt nye og lønnsomme spillerne. Og nå er alle og enhver på jakt etter de samme spillerne. Visste du at 30 prosent av inntektene til Ubisoft kommer fra spillserien Catz og

Dogz og Horsez og hva de nå heter alle sammen på DS? Glem Assassins Creed og Splinter Cell og Rainbow Six; dyre spillprosjekter med lang utviklingstid og kresent publikum. Den nye inntektskilden er lillesøstra di.

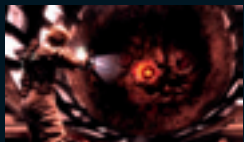
For på Games Convention skulle absolutt alle fri til de nye gamerne med



UTSTILLING Lekeprodusenter som spesialiserte seg i spillfigurer hadde egne utstillinger. Dessverre var ingenting til salgs på selve messa.

EA Sports Tennis

I forbindelse med spillmessen i Leipzig har EA annonsert at de er i gang med et nytt sportsspill. De lager årlig fotballspill, golfspill, basketball, hockeyspill, cricketspill, altnulig-spill, men ikke noe tennisspill. For nå. Først til Wii, så til øvrige konsoller.



Dead Space kommer tidligere!

En hyggelig sjeldenhet dette, Dead Space's utgiver EA har avgjort at spillet skal ut en uke tidligere enn antatt, rett og slett fordi det ble ferdig før tiden. Spillet er anti-utsatt på en måte. Utsatt, om du vil. Vi vet, det er vanskelig å forstå denne bransjen...

Kristent Gitar Hero

Nå har kristne spillutviklere sett seg lei på rockesanger om djævelen og drikking og annen styggedom, og lanserer nå sitt helt eget Gitar Hero-inspirerte musikkspill: Gitar Praise. Vi håper på en lokalisert versjon med noen utvalgte Åge Samuelsen-låter.



House of the Dead: Overkill

Sega er i gang med et nytt spill i The House of the Dead-serien. De har også lansert en trailer i ekte 70-talls Grindhouse-stil, hvor vi kunne se at blant annet Agent G gjør comeback, mens Detective Washington er en helt ny figur. Lyspistolskytting til Wii, dette.



NEVERSOFT Et av de mer behagelige besøkene på messa var Neversofts store musikkrom, der vi fikk anledning til å prøve Gitar Hero: World Tour. De nye instrumentene imponerte absolutt.

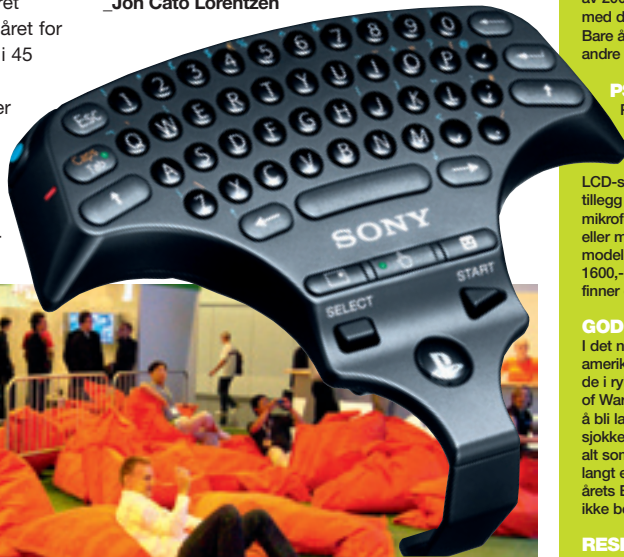
sine casual-spill. Hovedfokus hos Microsoft var Gitar Hero: World Tour og karokespillet Lips. Sony hadde en litt mer balansert utstilling på sitt område, med egne områder for Killzone, Resistance og Little Big Planet, men under pressekonferansen ble vi omtrent druknet i nye maskinmodeller og spill for lillesøster nok en gang. To nye PS3-modeller, nok en gang uten den ettertraktede bakover-kompatibiliteten men med større harddisker som uansett kan byttes ut manuelt. Tastatur til Playstation 3-kontrolleren, ny PSP med bedre skjerm og dårligere batteri, EyePet - virtuelle kjæledyr på PS3, Singstar Disney, og det småobskure actioneventyret Heavy Rain helt til slutt, som plaster på såret for alle hardcoregamerne som hadde ventet i 45 minutter på å få se et nytt spill.

Spillbransjen er i en overgangsfase, der stadig dyrere utviklingsbudsjetter fører til færre typiske gamerspill som det er vanskelig å tjene penger på, og flere enkle småspill for folk flest, som håver inn spenn. Det er den bitre sannheten for

dagens gamere.

Men det betyr slett ikke slutten på dype og avanserte spill. Vi journalister som fikk komme bak lukkede dører fikk se det ene storspillet etter det andre. Kanskje er det litt færre spill for oss gamere enn det var før, og det er sikkert litt forstyrrende å se et messegulv okkupert av banale barnetitler, men i verste fall fører dette til en enda bredre aksept av spill som underholdningsform, og en hel generasjon barn som kommer til å vokse opp med spill og stille større krav til spillene sine når de blir eldre. Og det er noe vi alle er tjent med.

Jon Cato Lorentzen



SOMMERFERIE Microsofts stand var innredet som en gressplen med falskt kunstgress, og slagordet "Summer of music" var det som gjaldt. Disse gigantiske sekkene ble fort fylt opp av slitne foreldre på messa med barna sine.

NOTISER

EA GIR BORT GRATIS BENSIN

I forbindelse med lanseringen av Mercenaries 2 leide EA en bensinstasjon i Los Angeles og kledde ut de ansatte som leiesoldater - noen virkelig rause leiesoldater. En hel dag var nemlig bensinen helt gratis! Temaet i Mercenaries 2 er amerikansk konsumerisme og kampen om drivstoff, men det spørs om noen bryr seg der de fyller opp tankene uten å betale et rødt øre. Et dyrt PR-stunt fra EA, spesielt med dagens bensinpriser.

SIN CITY: THE GAME BYTTER UTVIKLER

Frank Millers dystre noirpoetiske tegneserie Sin City viste seg å bli en fantastisk film, og spillet har vært i produksjon en god stund hos det relativt ukjente spillstudioet Transmission Games, tidligere kjent som IR Gurus (Heatseeker, Heroes of the Pacific). Ifølge den amerikanske spillside Gamespot har Transmission Games nå overlatt den videre utviklingen til et annet studio. Hvem det er snakk om vil ingen si noe om. Byttet skal riktignok ha skjedd for en "god stund siden", men det er altså først nå det nær mediene. Vi vet foreløpig skammelig lite om Sin City: The Game. Det skal benytte seg av Unreal 3-grafikkmotoren og det skal være klart for butikkhyllene nærmere jul 2009 til Xbox 360, Wii og Playstation 3.

NINTENDO HAR IKKE GLEMT OSS

Etter en labor pressekonferanse på E3, har Nintendo måtte tåle massiv kritikk. Det japanske spillhuset har blitt beskyldt for å overse gamle Nintendo-fans og harde gamere, og prioritere mainstreampill, men i det ferskeste Edge svarer Nintendo på tiltale:
- Vi har aldri oversett kjernespillene. Vi har utviklere som jobber med populære titler i denne målgruppen, men vi trenger mer tid for å gjøre dem ferdig, rundt to-tre år. Disse spillene blir ikke klare til starten av 2009, men alle våre utviklerteam jobber med dem.
Bare å smøre seg med tålmodighet med andre ord.

PSP OPPGRADERES

På messa i Leipzig annonserte Sony at de vil oppdatere PSP'en. Først og fremst kan vi forvente oss en bedre og mer lyssterk LCD-skjerm som ikke skal gi gjenskin. I tillegg får den nye modellen innebygget mikrofon. Den nye versjonen vil se mer eller mindre lik ut som dagens Slim-modell, og prisen blir i underkant av 1600,- norske kroner inkludert ett spill. Du finner den i butikkhyllene fra 15. oktober.

GOD OF WAR III I 2010?

I det nyeste nummeret av det amerikanske spillmagasinet EGM skriver de i ryktespalten sin at de har hørt at God of War III på Playstation 3 ikke kommer til å bli lansert før i 2010. Det er langt fra sjokkerende om dette er tilfelle, ettersom alt som har vært vist frem av spillet så langt er en kjempokort teasertrailer under årets E3-messe i Los Angeles. Sony vil ikke bekrefte ryktet.

RESIDENT EVIL 5 FORBEDRES

Resident Evil 5 var spillbart på Games Convention-messa i Leipzig, og vi hadde ingen problemer med det vi fikk se. Men ifølge Kotaku har imidlertid Capcom fått tilbakemeldinger fra mange av spilljournalistene om at kontrollen føltes treg og gammeldags. Dette har produsent Jun Takeuchi og resten av utviklerteamet tatt meget alvorlig, og melder nå at de vil endre knappelayoutet og kontrollen. Opprinnelig skulle det være samme kontrollsystem som i Resident Evil 4, men på årets Tokyo Game Show lover utvikleren at de skal vise frem en helt ny og forbedret styring. Takeuchi-san beskriver det nye systemet som mer "Gears of War"-aktig.

BEST I LEIPZIG

Sjefredaktøren forsøkte å få en titt på alt som var tilstede i Leipzig. Her er hans topp fem fra messa.



1 STREET FIGHTER IV

360/PS3 - CAPCOM

Fantastisk levende grafikk, herlig figurdesign, og en utrolig kraftig spillmotor gjør at Street Fighter IV ser ut som en revolusjon, til tross for todimensjonal slåssmotor og kjente gamle figurer. Gled deg!



2 FALLOUT 3

360/PS3/PC - BETHESDA

Kanskje mer likt Oblivion enn de gamle Fallout-spillene, men uansett skulle det ikke mer enn 20 minutter med spilling til for jeg skjønte at dette kommer til å bli altoppslukende når jeg får det hjem i stua mi om en knapp måned!



3 GUITAR HERO: WORLD TOUR

360/PS3 - ACTIVISION

Jeg har alltid vært fan av Harmonix, men hovedkonkurrent Neversoft ser ut til å være på veldig rett spor med spilling til Gitar Hero-spillet. Trommene virket solide, og gitaren har også klart å fornye seg. Rydd plass til flere instrumenter!



4 STORMRISE

360/PS3 - SEGA

Strategispill fungerer ikke på konsoll, men Creative Assembly vil motbevise dette med Stormrise. Døvt design, men en utrolig overbevisende spillmotor som ikke ligner noe vi har sett tidligere.



5 PRINCE OF PERSIA

360/PS3 - UBISOFT

Jeg drev vekk fra prinsen da han ble sint ung mann i Warrior Within, men nå er skjarmklumpen tilbake til sitt gamle jeg. I herlig tegnefilmgrafikk og med inspirasjon fra spill som Okami og Ico. 1001 natt i spillform.



LAST OPP!

Fem spill vi vil se i oppdaterte nedlastbare versjoner.



CHRONO TRIGGER SNES

Jada, vi vet det er på vei til Nintendo DS, men vi skulle gjerne sett det nedlastbart til Wii også. Det er bare noe spesielt å sitte der foran TVen med kontrollen i hånda og drømme seg tilbake til de glade og bekymringsløse SNES-glansdagene på 90-tallet.



BLAST CORPS NINTENDO 64

Et av de aller feteste spillkonseptene noensinne. Knus bygninger med ulike kjøretøy så atomraketten ikke krasjer i noe og sprenges. Vi i redaksjonen elsker det, og vil spille det igjen!



DAY OF THE TENTACLE MS DDS

Vi har fått oppdaterte eventyr med Sam & Max, og krever nå å få spille et av tidens aller beste eventyrspill, nemlig Day of The Tentacle, som nedlastbart spill. Vi vil egentlig ha hele 90-talls-katalogen til Lucasarts...



DESERT STRIKE SEGA MEGA DRIVE

Som helikopterpilot tok vi av fra hangarskipet og fløy inn til land og sprutet rundt med kuler og krutt i betente områder. Vi sprengte radarstasjoner, strømforsyninger, flyplasser, ammunisjonslager og så videre, for å redde verden fra en "psycho madman" i Gulfen. Hvem kunne det være...?



KNIGHTMARE MSX

Et velkjent spillsystem, en fremoverullende shooter, forklødd som et middelaldersk ridderspill om en helt i skinnende rustning som skyter piler på geléballer og flaggemuser. En kanonklassiker til MSX fra Konami som ville fremkalt gledeårer hos Carl Thomas dersom han fikk se det på en av online-tjenestene i fremtiden.



TO VINNERE

Den 28 år gamle tyske taxisjåføren Lars Schlömer (t.v.) og den 23 år gamle studenten Lucas Ordóñez fra Spania slo 25.000 andre påmeldte, og vant hele sulamitten!

LES MER: Vi fulgte den norske finalen i GT Academy med argusøyne, og du kan lese alt om finalen og et intervju med Joachim Olsen på www.gamereactor.no

GRAN TURISMO ACADEMY

Av 25.000 påmeldte fikk 22 vinnere teste legendariske Silverstone i England!

Sted SILVERSTONE-BANEN, ENGLAND

For tre år siden satt Nissan med et enkelt spørsmål: Kan man gjøre en virtuell racerbilsjåfør til en ekte racerbilsjåfør? De sendte spørsmålet videre til Sony Playstation, og de tok utfordringen svært alvorlig.

De siste månedene har håpefulle Gran Turismo 5: Prologue-sjåfører deltatt i GT Academy, en internasjonal spillkonkurranse. De 22 beste fra 12 land samlet seg til slutt på Silverstone-banen i England, og vi ble med.

Joachim Olsen fra Norge, Hans Henrik Christensen fra Danmark, Chris Midmark fra

Sverige og Karri Keskinen fra Finland skulle forsvare Nordens ære, og var allerede i gang med noen av de fysiske øvelsene da vi ankom. Målet? Å presse dem til det maksimale for å se hva de tåler.

Etter bare et par dager på akademiet var det på tide å si farvel til de første åtte deltakerne, og både den danske og finske deltakeren måtte pakke sakene sine.

Med Nissan 350Z, Nissan GT-R og Caterham skulle de resterende deltakerne avgjøre hvem som fortjente et fullt betalt treningsopphold på fire måneder, som skal

forberede vedkommende på å kjøre et 24 timers løp i Dubai for Nissans racingteam.

Med mer enn 400 hestekrefter hadde Nissan GT-R ingen problemer med å nå opp til 280 kilometer i timen, mens både Nissan 350Z og Caterhammen ble brukt til kjøretekniske oppgaver. Norske Joachim Olsen kom ikke med blant de åtte beste, mens svenske Chris Midmark endte på en tredjeplass. Dermed ønsker vi Lars Schlömer fra Tyskland og Lucas Ordóñez fra Spania lykke til i Dubai.

Carl Thomas Aarum



NORSK DELTAKER Den norske deltakeren, Joachim Olsen (til venstre), vant med to titler i den norske finalen, men klarte ikke å hevde seg blant resten av de europeiske sjåførene.



GUDFAREN II

Helt nye byer venter på deg når EA følger opp Gudfaren.

Plattform PC, XBOX 360, PS3 Utvikler EA Utgiver EA Utgis FEBRUAR 2009

Det har vært en dårlig bevert hemmelighet lenge, men først forrige måned gikk utgiveren EA offisielt ut og annonserte oppfølgeren til spillversjonen av Gudfaren. Gudfaren II plukker delvis opp tråden der originalen slapp, og denne gangen går turen til 60-tallets Florida, Cuba og New York.

Etter å ha blitt forfremmet til Don i New York av Michael Corleone går turen til nye og utforskede byer. Dermed må du på nytt bygge opp din familie ved å bedrive lyssky virksomhet, skaffe deg nye kontakter, bygge opp kartellet, og

til slutt lede den mektigste mafiafamilien i USA.

I den helt nye Don view-modusen kan du holde styr på din egen kriminelle ring, samtidig som du kan følge med på hvordan rivaliserende familier utvikler seg.

Send dine håndplukkede mafiosoer ut på tukt i utkanten av byen, mens du selv blir med på pengeinnkreving fra slakteren i sentrum. Ha det strategiske overblikket til enhver tid samtidig som du kan bli med inn i brutale slagsmål med bare knyttnever, kaldt stål, en beinhard treklubbe eller rykende varmt bly.

_Carl Thomas Aarum

21 232 483

NEDLASTEDE LÅTER PÅ ROCK BAND SIDEN USA-LANSERINGEN

Rock Band ble nylig sneket ut i norske butikker, men har vært tilgjengelig i USA i et snaut år. Med over 200 låter tilgjengelige for nedlastning, har Rock Band-eiere mye å velge mellom, og har lastet ned et respektabelt antall låter på ti måneder.



PLUSS&MINUS Månedens største oppturer og nedturen i vår verden...

+ PURE
Månedens absolutt største overraskelse var at Pure fra Black Rock Studios og Disney Interactive viste seg å bli et kanonfett motorcross-spill. Vi koser oss med sinnsyke hopp og heftige triks flere timer om dagen!

NY MAC!
Etter måneder med Mac-mas fra Carl Thomas har endelig Jon Cato også kjøpt seg Mac, og er strålende fornøyd. Dermed er det bare Mac-maskiner i vår maskinpark, og Windows Vista er bare et obskurt minne i det fjerne.

BRA SPILLMÅNED!
September er en fin spillmåned i år igjen. Mercenaries 2, Spore, Final Fantasy IV, GTR Evolution, Stalker: Clear Sky, Viva Piñata: Trouble in Paradise, Star Wars: The Force Unleashed, Yakuza 2, Pure og mye, mye mer!

- BRATWÜRST
Tyskland er kø, elendig mat og stygge byer. Jon Cato var lei tyske pølser allerede etter en formiddag i Leipzig. Harstadværingen i han krevede fisk, så dermed lærte han seg den viktigste tyske glosen han kan: Torsk = kabeljau.

KONSOLLKÅS
160 gig, 80 gig, 60 gig, 40 gig Elite, Arcade. Sony og Microsoft gir ut nye konsollversjoner hver uke, mens de klør seg i hodet over hvorfor Wii, med en enkel modell i butikken, selger bedre enn dem begge...

NEDLAGT POSTKONTOR
WTF? Vårt lokale postkontor stengte dørene for en uke siden. Så istedet for å gå ett kvartal til posten, som vi måtte for, er vi pent nødt til å gå... ja, hvor skal vi gå nå? Vi må begynne å lete etter et nytt postkontor.

RYKTER

HOME TIL PS3 I ÅR?

Det har haglet med kritikk mot Sonys nettjeneste Home etter flere forsinkelser. Spesielt etter Microsoft viste frem sine egne avatare som skal lanseres på Xbox 360 for Home er klart på Playstation 3. Van der Meulen, ansvarlig for Home, sier nå at det så og si er garantert at Home vil bli lansert i år. Eksakt dato vil Van der Meulen ikke ut med, men han lover at det ikke vil bli flere forsinkelser nå. Så får vi krysse fingrene og håpe vi kan feire jul i egen leilighet i Sonys kunstige univers. Merk at vi har slengt denne i ryktespalten, for sikkerhets skyld...



NY DS TIL NESTE ÅR?

Det ryktes om en ny Nintendo DS. Ifølge spillbloggen Kotaku.com kan vi forvente oss to større, trykktølsomme skjemer på den nye maskinen, men noen offisiell annonsering vil ikke komme før til neste år - etter julesalget. Responen lot ikke vente på seg. I en kommentar til Gamesindustry.biz avfeier Nintendo det hele som rene "rykter og spekulasjoner". Status Quo i spillbransjen, altså.

HALO 4 UTVIKLES AV GEARBOX?

Gearbox Softwares Randy Pitchford kunne tidligere i år fortelle at de hadde et nytt prosjekt på gang, noe større enn de noen gang hadde vært borti for. Ryktet om at dette er nettopp Halo 4 dukket opp i Official Xbox Magazine forrige måned, og ifølge Varietys spillredaktør Ben Fritz skal Gearbox ha innrømmet at de faktisk har hatt samtaler med Microsoft om å gjøre et nytt Halo-spill. En av de sentrale teknologi-lederne hos Gearbox har også begynt å jobbe for et dedikert Halo-team hos Microsoft. Det skal dreie seg om et lanseringsspill til den neste Xboxen, foreløpig kalt Xbox 720 eller Nextbox, som ifølge analytikere vil dukke opp rundt 2012, så det er altså et stykke frem i tid.

PS3-EKSKLUSIVT SPILL FRA ROCKSTAR?

I siste utgave av det amerikanske magasinet EGM, skriver magasinet i sin ryktespalte at siden finske Remedy er opptatt med Alan Wake, og sannsynligvis kommer til å være det en god stund fremover, har et annet Rockstar-team begynt å utvikle Max Payne 3. Det skal dreie seg om gjengen som lagde det absolutt godkjente The Warriors. Videre sier ryktene at GTA-teamet er i gang med noe helt nytt, og det skal etter sigende dreie seg om et eksklusivt Playstation 3-spill. Offisielle nyheter er vel og bra, men det er lite som slår løse rykter og spekulasjoner!

INTERNETT

NYHETER - GAMEREACTOR.NO

1.500 ANMELDELSER

I løpet av åtte år har vi anmeldt over 1.500 spill. Det er 187,5 spill i året. Som vi anmelder for at dere skal unngå de største spillfellene. Ta et dypdykk i arkivet på våre nettsider.

MER MER MER MER!

Liker du Gamereactor-magasinet, så er det masse mer å kose seg med på våre nettsider. Hver måned er det masse vi ikke får plass til i magasinet, som du kan lese på nettet.

SJEFEN BLOGGER

Sjefredaktøren blogger om livet på kontoret, i redaksjonen og i spillbransjen - bare på Gamereactor.no.

SITATET



- Fable II er det beste spillet jeg har jobbet på. Jeg ville gitt det 9/10.

Fable II skaper Peter Molyneux anmelder sitt eget spill...

DROPPER PLAYTV

Ingen TV-opptaker for norske PS3-brukere.

På Games Convention i Leipzig i fjor, kunne Sony avduke PlayTV - en enhet du kobler mellom antenneuttaket og PS3en som lar deg ta opp TV-programmer og lagre dem på harddisken. I praksis vil da Playstation 3 fungere som en ordinær harddiskopptaker, med muligheten til å se på TV, få programoversikt for hele uka, og ta opp programmer i 1080p.

I tillegg får man muligheten til å bruke PSPen for å se på TV eller sette igang opptak av det man måtte ønske. Alt dette skulle vi få for jul i år. I en epost til Nettavisen skriver imidlertid Nordisk Film Interactive at PlayTV ikke dukker opp i norske butikker med det første.

- PlayTV kommer ikke til Norden i år. Vi har valgt å ikke distribuere produktet siden PlayTV kun støtter DVB-T-standarden og ukrypterte kanaler, skriver Christian Noer ved Nordisk Films hovedkontor.

I øyeblikket er det bare NRK som sender ukrypterte signaler, så det betyr at PlayTV kun vil gi deg gullrekka, Lørdagsrevyen, Ut i Naturen, Norge Rundt-jukebok, og alt annet fra statskanalen. Øvrige kanaler kan du vinke farvel til.

- Vi vil vurdere en fremtidig lansering av produktet avhengig av utviklingen på digital-TV-feltet, skriver Noer til Nettavisen.

_Carl Thomas Aarum





GRTV
GAMEREACTOR
TELEVISION

6

Gode grunner til å se på GRTV den kommende måneden

I sommer har det vært to store spillmesser på to kontinenter, og vi har vært på dem begge to.

RACERBILEN SIER:
Ser du ikke på GRTV hver dag skal jeg bli som bilen i filmen Christine og hjemsøke deg og skremme deg og være skikkelig kjøp.

- 01**
- 02**
- 03**
- 04**
- 05**
- 06**



ROCKBAND 2 VS. GUITAR HERO WORLD TOUR

Musikk-krigen i konsollverdenen fortsetter, og vi møtte begge utviklerne i Leipzig for å se hva de kunne by på. Flere sanger, nye og bedre instrumenter, karakterdesign og musikkstudio er stikkordene, og vi viser deg alt i levende live på Gamereactor TV.



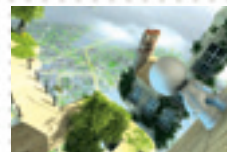
GT ACADEMY PÅ SILVERSTONE

Gamereactor TV dro til den legendariske racerbanen Silverstone for å se hvordan det gikk med de skandinaviske deltakere i Nissan GT Challenge, og selvfølgelig fikk vi oss også en liten tur på banen i både Nissan GTR og 350Z. Sjekk ut!



MAD WORLD

Mad World ser ut til å bli det voldeligste spillet til Wii noensinne, kanskje også et av de voldeligste spillene i spillhistorien. Vi fikk selvfølgelig en liten prat med mannen bak det hele: Atsushi Inaba, og på Gamereactor TV kan du høre japaneren selv snakke om sine tanker og ideer om spillet.



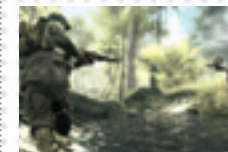
YOUROPA

Innimellom alle de gigantiske spillstandene og enorme flatskjermene, er det også plass til små, nordiske, uavhengige spillutviklere. Vi tok en prat med to danske gutter som er i gang med det spennende spillprosjektet Youropa, og du kan se gameplay på Gamereactor TV.



FAR CRY 2

Ubisofts nye skytespill er i ferd med å bli ferdig, denne gang uten Crytek som utvikler. Gamereactor TV var på pletten i Leipzig for å få siste nytt om spillet før release i slutten av november. Er det like bra som det første spillet, og hva har utvikleren å si om kritikken? Vi har svarene.



CALL OF DUTY: WORLD AT WAR

Call of Duty 4: Modern Warfare fra Infinity Ward var en kjempesuksess, og redaksjonen er fortsatt å finne online med løse kanoner. Nå er det Treyarchs tur til å lage action igjen, og vi møtte utvikleren og seriens militære rådgiver, Oberstløytnant Hank Keirse.

DARKFALL Tolv norske gutter flyttet til Hellas for å lage dataspill. Det skulle ta seks år, men nå er de snart ferdig.



ONLINEREVOLUSJON?

Norsk-greske Adventurine utfordrer Funcom og Age of Conan.

Funcom får det aller meste av rampelyset når det kommer til norske spillutviklere. Nå tar imidlertid spillutvikleren Adventurine som opprinnelig het Razorwax og holdt til i Norge, opp konkurransen med barbaren Conan.

Darkfall har en rekke unike egenskaper som skiller det fra de fleste andre MMO-spill der ute. For det første er hele spillet PvP - hele tiden. Glem trygge soner, her kan du bli tatt av dage når som helst. Slossingen vil være i sanntid, det vil si at du kan vinke farvel til det trege slosssystemet i World of Warcraft, og si hei hei

til et nytt og mer actionpreget system. Og ikke minst har Adventurine helt fjernet level-systemet vi kjenner fra alle rollespill - noensinne. Dette for å la spilleren gjøre det han faktisk vil, og ikke loke rundt på intetsigende quest for å drepe hundrevis av identiske monstre.

Adventurine holder til i Hellas, men består primært av nordmenn. I 2002 flyttet tolv stykker nedover for å realisere drømmen om å lage sitt helt eget dataspill, og i år, seks år senere, regner gutta med at Darkfall når butikkyllene. Spillet er i intern beta-test, så vi holder gluggene åpne.
_Carl Thomas Aarum

MIMRESTUND: DREAMCAST

Vi mimrer Segas fantastiske 128-bits-konsoll som har tiårsjubileum i år!

FØRST MED INTERNETT

Dreamcast hadde innebygd et ganske kjapt modem og en nettsjener kalt Dream Arena som kunne brukes til surfing og nettspilling.

LOGOFARGER

I Japan er Dreamcast-logoen oransje, men et europeisk firma hadde patent på en oransje spiral, så Sega måtte skifte farge til blå spiral på de europeiske maskinene.

TRAGISK SLUTT

Dreamcast ble lansert i 1998 i Japan. Ett år senere dukket den opp i Europa, nærmere bestemt i oktober 1999. Allerede i 2001 annonserte Sega at de sluttet å produsere konsollen som følge av dårlige salgstall.

INGEN CD-PLATER

Sega så behovet for mer lagringsplass enn en CD-plate klarte, og utviklet noe de kalte GD-ROM sammen med Yamaha. Vanlige CD-plater som var tettere komprimert, og dermed kunne romme 1,2 gigabyte med data.

KRAFTMONSTER

Dreamcast var en skikkelig kraftkonsoll da den sparket i gang den forrige generasjonen med maskiner. 128 bits prosessor og innebygd bump mapping imponerte stort.

SUPERMINNE

Til og med Playstation 2, som kom et år senere, slet med å henge med i svingene av og til. Dreamcast hadde blant annet dobbelt så mye videominne.

STINKKONTROLLER

Håndkontrollen til Dreamcast var skikkelig kjip, dessverre. Ledningene gikk, mot all logikk, fra bunnen av kontrolleren. Doble analoge spaker manglet, og den hadde heller ingen risting.

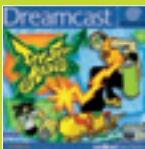
SPARSOMT DESIGN

Konsoller har ofte veldig fancy design for å skille seg ut fra konkurrentene, men Sega gikk motsatt vei med en melkehvit konsoll med rene logoer og en enkel logo.



VARME DREAMCASTMINNER

Vi hadde mange gode spillopplevelser med Segas aller siste konsoll.



JET SET RADIO

Sega 1999

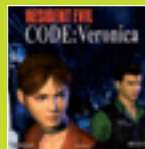
Et av de første spillene med såkalt cel-shading i grafikken, og også et av de første med en original og knalltøff gateholding. Fortsatt hypnotiserende kult.



POWER STONE

Capcom 1999

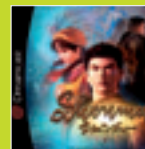
Det ble eksperimentert mye på Dreamcast, og Powerstone var en av de mer vellykkede. 3D-slåssing med kasting av gjenstander og fullt kaos.



RESIDENT EVIL: CODE VERONICA

Capcom 1999

Resident Evil 4 løftet serien et langt steg videre, men før det var det Code Veronica som var det feteste spillet i Resident Evil.



SHENMUE

Sega 1999

Et vakkert og magisk spill, som trollbandt spillere over hele verden. Tolv episoder var planlagt i sagaen, men dessverre fikk vi bare de to første...



SOUL CALIBUR

Namco 1999

Arkadespillet ble perfekt konvertert til Dreamcast, og alle som så spillet fikk hakeslepp av den lekne grafikken. En klassiker innen slåssesjangeren.



SONIC ADVENTURE

Sega 1999

Sonic blir i dag leid ut til alle mulige middelmådige mokkaspill, men en gang var han konge. Også på Dreamcast, i dette frenetiske actioneventyret.



SPACE CHANNEL 5

Sega 2000

Fra mannen som lagde Sega Rally og senere Lumines og Rez kom rytmedansspillet Space Channel 5 med 60-tallsmusikk og romreporter Ulala i hovedrollen.



PHANTASY STAR ONLINE

Sega 2001

Det første nettrollespillet på konsoll, og perfekt fra start til slutt. Jon Cato har CD-plater med lydsporet i en skuff på kontoret og gråter en tåre hver gang han hører på dem...



CAPCOM VS SNK

Capcom 1999

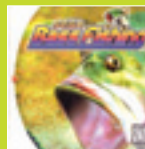
For første gang kunne Terry Bogard og Ruy måle krefter mot hverandre i et spill. En historisk spillansering og et solid stykke slåssespill fra Capcom og SNK.



SAMBA DE AMIGO

Sega 2000

Før vi rocket løs med plastgitarer i stua var det maracas som var konge. En i hver hånd, og fullt karneval foran fjernsynet. Kommer i ny versjon på Wii straks.



BASS FISHING

Sega 1998

Fiskespill? Kjedelig. Men ikke når du får med en egen fiskestangkontroller. Kast ut snoret og bruk sveiva. Herlig avslappende og utrolig moro. Beste fiskespill fortsatt!



STREET FIGHTER ALPHA 3

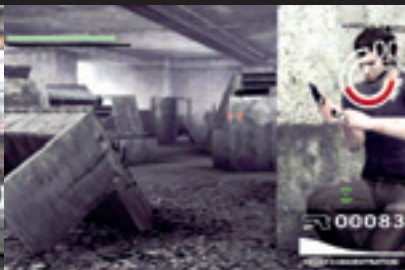
Capcom 1998

Et suverent spill i Street Fighter-serien, og sammen med den fantastiske arkadesticka man fikk kjøpt til Dreamcast var dette som å ha en spilleautomat i stua!



FERSKT

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



Disaster: Day of Crisis

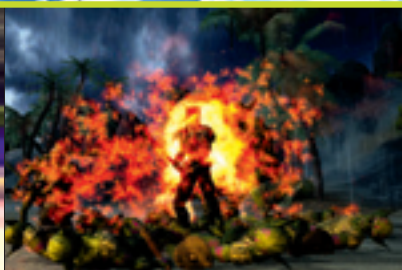
NINTENDO WII / 24. OKTOBER

En rekke naturkatastrofer treffer USA, og som om ikke det skulle vært nok bestemmer en terrorcelle seg for å utnytte kaoset og stjele et atomstridshode. Flodbølge, vulkanutbrudd, jordskjeld, tornadoer, og en lite vennlig spesialtropp er bare noe av det du må hamle opp med i Disaster: Day of Crisis, som kommer på Nintendo Wii senere i år.

Shaun White Snowboarding

MULTI / 13. NOVEMBER

Den olympiske gullmedaljevinneren Shaun White kan dette med å stå på et brett på sno i full fart. Og han gjør det på en imponerende måte også. I vinter er det klart for at vi gamere kan innta bakkene og vise frem noen kule triks i løs puddersno. Shaun White Snowboarding ser veldig dritlekkert ut allerede, og det er på vei til alt av konsoller.



Neverwinter Nights 2: Storm of Zehir

PC / 4. KVARTAL

Obsidian Entertainment er i full gang med den andre utvidelsespakken til Neverwinter Nights 2, som har fått tittelen Storm of Zehir. Nytt i denne er muligheten til å skreddersy sitt eget lag, påvirke spillverdenens økonomi, og en ikke-lineær spillverden full av eventyr.

Golden Axe: Beast Rider

PS3, XBOX 360 / 15. OKTOBER

Hadde vi i redaksjonen spart alle pengene vi brukte på Golden Axekademasjinen, kunne vi kjøpt en loftsløilighet på Frogner i dag. Med parkeringsplass og lave fellesutgifter. Nå jobber Sega på oppfølgeren til klassikeren, og spillet skal være ute 15. oktober. Vi følger spent med!



Ride to Hell

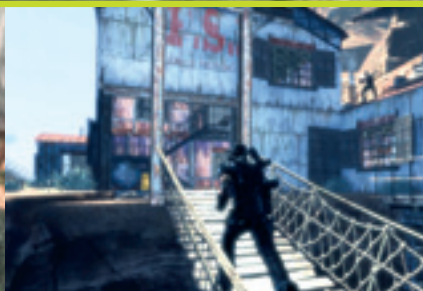
XBOX 360, PS3, PC / 2. KVARTAL 2009

I Ride to Hell får vi et innblikk i amerikansk vestkyst-bikerkultur på 60-tallet. Her skal du ikke bare kjøre enorme motorsykler, men også beskytte området ditt, brødrene dine i gjengen, og syklene deres mot rivaliserende gjenger. En åpen verden venter oss, og Deep Silver lover "sex, drugs and rock & roll" i et brutalt spill det lukter 18-års aldersgrense av lang vei. Forventes i andre kvartal neste år.

Damnation

PS3, PC, XBOX 360 / 4. KVARTAL

I et alternativt ville vesten inntar du cowboystøvlene til Rourke, en hardbarka sinnatagg med en håndfull superevner. Forvent tredjepersons-action, enorme brett hvor du selv kan bestemme hvordan du vil gå til verks, store eksplosjoner og litt bilkjøring når Damnation kommer til PS3, Xbox 360 og PC for jul i år.





TIME OF DEATH: 13:04:03
TIME OF DEATH: 13:04:04
TIME OF DEATH: 13:04:05
TIME OF DEATH: 13:04:06
TIME OF DEATH: 13:04:07
TIME OF DEATH: 13:04:08
TIME OF DEATH: 13:04:09
TIME OF DEATH: 13:04:10
TIME OF DEATH: 13:04:11
TIME OF DEATH: 13:04:12
TIME OF DEATH: 13:04:13
TIME OF DEATH: 13:04:14
TIME OF DEATH: 13:04:15
TIME OF DEATH: 13:04:16
TIME OF DEATH: 13:04:17
TIME OF DEATH: 13:04:18
TIME OF DEATH: 13:04:19
TIME OF DEATH: 13:04:20
TIME OF DEATH: 13:04:21
TIME OF DEATH: 13:04:22
TIME OF DEATH: 13:04:23
TIME OF DEATH: 13:04:24
TIME OF DEATH: 13:04:25
TIME OF DEATH: 13:04:26
TIME OF DEATH: 13:04:27
TIME OF DEATH: 13:04:28
TIME OF DEATH: 13:04:29
TIME OF DEATH: 13:04:30
TIME OF DEATH: 13:04:31
TIME OF DEATH: 13:04:32
TIME OF DEATH: 13:04:33
TIME OF DEATH: 13:04:34
TIME OF DEATH: 13:04:35
TIME OF DEATH: 13:04:36
TIME OF DEATH: 13:04:37
TIME OF DEATH: 13:04:38
TIME OF DEATH: 13:04:39
TIME OF DEATH: 13:04:40
TIME OF DEATH: 13:04:41
TIME OF DEATH: 13:04:42
TIME OF DEATH: 13:04:43
TIME OF DEATH: 13:04:44
TIME OF DEATH: 13:04:45
TIME OF DEATH: 13:04:46
TIME OF DEATH: 13:04:47
TIME OF DEATH: 13:04:48
TIME OF DEATH: 13:04:49
TIME OF DEATH: 13:04:50
TIME OF DEATH: 13:04:51
TIME OF DEATH: 13:04:52
TIME OF DEATH: 13:04:53
TIME OF DEATH: 13:04:54
TIME OF DEATH: 13:04:55
TIME OF DEATH: 13:04:56
TIME OF DEATH: 13:04:57
TIME OF DEATH: 13:04:58
TIME OF DEATH: 13:04:59
TIME OF DEATH: 13:05:00

BE CAREFUL WHEN YOU FIGHT THE MONSTERS, LEST YOU BECOME ONE.
-FRIEDRICH NIETZSCHE

TOO HUMAN

16+
www.pegi.info

Microsoft
game studios



Too Human is a trademark of Silicon Knights, Inc., with registrations pending around the world. All rights reserved. © 2008 Microsoft Corporation. All rights reserved.

Jump in.





NYTT FRA IFA

Igjen arrangeres den årlige elektronikkmesse i Berlin. Her er et lite utvalg produkter vi kan vente oss den nærmeste tida. Det er noe for enhver smak, men felles for alle er at design og formfaktor er vektlagt. God fornøyelse!



DELL STUDIO HYBRID

CIRKAPRIS: 4.490,-

Leter du etter en liten og lett mediesenter-PC du kan ha stående i stuen, bør du se nærmere på Dells nye Studio Hybrid. Maskinen fås i et utall farger og er full av den nyeste mobile teknologien. Maskinen er opptil 80 prosent mindre enn alminnelige husaltene og bruker bare en tredjedel så mye strøm. Du kan selv endre i konfigurasjonen og blant annet velge å få den med innebygget Blu-Ray-drev.



CANON HG21

CIRKAPRIS: 11.499,-

Canons nyeste HD-videokamera gjør det lekende lett å ta opp video i høy kvalitet. Det kompakte kameraet har fått navnet HG21, og tar opp i full HD-oppløsning (1920x1080 piksler) på en innebygget harddisk på 120 GB, noe som svarer til mer enn 45 timer video. Kameraet er utstyrt med en stor fargeskjerm på 2,7", og vil du vise fram resultatet, kobler du deg bare opp til flatskjermen via en HDMI-kabel.

SONY T700

CIRKAPRIS: 3.200,-

Hver gang Sony introduserer nye kompaktkameraer, introduserer de en ny teknologi. Tidligere har vi fått smil- og ansiktsgjenkjenning. De nye modellene motvirker nå også blunkende øyner. T700 er et 10,1-megapikselkamera med Carl Zeiss Vario-Tessar-optikk, 4x optisk zoom, 3,5"-display og 4 GB minne. På størrelse med et kredittkort og kun 16 mm tykt er dette Sonys minste kamera så langt.



PLANTRONICS GAMECOM 777

CIRKAPRIS: 800,-

Plantronics har slått seg sammen med Dolby Labs om å lage et nytt headset som er spesialdesignet til intense spilløkter. Headsettet er utrolig lett og behagelig å ha på, og med Dolbys teknologier utvider de lydfeltet fra en stereoopplevelse til en 360-graders lydopplevelse. Dolbyteknologien sitter i et lite USB-lydkort, som befinner seg mellom datamaskinen og hodetelefonene, og kan slås av og på.



SAMSUNG TOUCHWIZ (F480)

CIRKAPRIS: 3.000,-

Det kommer haugevis med trykksfølsomme telefoner, og i den forstand er TouchWIZ kun en i rekken. Telefonen er dog litt mindre enn for eksempel en iPhone og ligger utrolig godt i hånda. Det er noen problemer med treg programvare, men alt i alt er dette en veldig lekker telefon. Den har alt du trenger, som for eksempel kalender, 5-megapikselkamera, FM-radio og musikkavspiller.





CREATIVE GIGAWORKS T3

CIRKAPRIS: 1.599,-

Braker du dataen din primært til musikkavspilling, kommer du til å elske disse høyttalerne. Settet fra Creative består av to små satellitter og en subwoofer, og spiller, til tross for beskjeden størrelse, langt bedre enn man skulle tro. Takket være fulltone-enheten leverer de to satellittene fyldige mellomtoner og klare høye toner, og bassen med SLAM-teknologi sørger for en djup og kraftig bass.

LACIE LITTLE BIG DISC QUADRA

CIRKAPRIS: 5.549,-

Man vil gjerne samle all underholdningen på ett sted, men slir takt jo plass. Den eksterne harddisken fra Lacie gjør at mye data ikke lenger behøver å ta opp så mye plass. Den lille kassen er laget i aluminium, veier 650 gram og måler 4 x 8,5 x 14 cm. Harddisken rommer 1 terabyte (1000 GB), har en overføringshastighet på opptil 110 MB i sekundet og fungerer både med Windows og Mac.

ZEPTO NOX

CIRKAPRIS: 5.995,-

Zepto bærbare ser bedre og bedre ut, og Nox-maskinen skifter med å være en liten bærbar kino. Skjermen er i bredformat, lyden er THX-sertifisert, den har Blu-Ray-drev og HDMI-utgang slik at du kan sende signalet videre til en større skjerm eller prosjektor. Utover det er det en ganske potent maskin med Intel Core 2 Duo-prosessor, 4GB RAM, 320 GB stor harddisk, trådløst nettverk og 15,4"-skjerm.



DANE-ELEC SO SMART

CIRKAPRIS: 2.000,-

Hva skal man med en hel datamaskin når en kan nøye seg med en liten harddisk? Den sorte matboksen fra Dane-Elec er siste modell i So-serien. Det er en ekstern harddisk på 500 GB som kobles direkte til fjernsynet. Fyll opp harddisken med video, musikk og bilder, eller stream det trådløst over nettverket. Forbindelsen til flatskjerm og anlegg foregår rent digitalt.

LOGITECH ILLUMINATED KEYBOARD

CIRKAPRIS: 649,-

Du sitter til langt utpå natta og hamrer løs på tastene. Det blir vanskeligere og vanskeligere å se hvilke taster du treffer. Problemet forsvinner med Logitechs nye Illuminated Keyboard, som utmerker seg med en ny type belysning bak tastene. Logitechs PerfectStroke-teknologi til tastetrykk og et ultratynt design på kun 9,3 mm – Logitechs tynneste noensinne.



CREATIVE ZEN MOZAIK

CIRKAPRIS: 499,-

Mozaic fra Creative skiller seg først og fremst ut med et annerledes design. Innmaten er dog identisk til hva vi tidligere har sett. Mozaic har en fargeskjerm på 1,8", høyttaler, FM-radio og diktafon. Den fås i modellene 4, 8 og 16 GB. Den gode lyd kvaliteten vi har blitt vant med i Creatives produkter, er intakt, og med en batterilevetid på 32 timer, fungerer den lille avspilleren spesielt bra på lange turer.



LG ELECTRONICS W2284F

CIRKAPRIS: UKJENT

Det er ikke lenger nok med en stor skjerm på skrivebordet; den skal også se bra ut. LGs nye W2284F er en skjerm som virkelig krever oppmerksomhet. Selve rammen på skjermen er i svart pianolakk, foten er gjennomsiktig og lyser blått når den er slått på, takket være en gjemt lyskilde. På/av-knappen er formet som en gjennomsiktig vandrdrape og lyser også blått når skjermen er på. Lekker.



Spillpusheren

I åtte år har Magnus Tellefsen stått bak kassa og anbefalt gode spillopplevelser til tusenvis av kunder. I sommer takket han for seg og forlot jobben i spillbutikken for godt. Han vil fortsatt skrive kronikker i Gamereactor.



Hva sa jeg?

Etter åtte år i spillbutikker sier Magnus Tellefsen takk for seg. Og peker nese av deg.

Er du blant dem som mener at spill ikke lenger lages med den sjarmen og skapergleden de en gang hadde? Synes du spillutviklerne har vokst seg for store, og har tilsidesatt Den Gode Spillopplevelsen til fordel for raske penger og enkle løsninger? Spillbransjen har vokst og utviklet seg enormt de siste ti årene, og ting er ikke lenger som de en gang var. Det samme gjelder salgsleddet i denne bransjen.

Det var ikke med en ubetydelig mengde vemod jeg stengte butikken i Kirkegata for siste gang her forleden. Min karriere i norsk spillsjappebransje er over. Jeg er klar over at jeg har sagt opp en stilling de fleste som leser bladet her ihvertfall hadde gitt ei melketann for å overta, og jeg gjør det helt uten anger. For jeg føler at bransjen jeg nå legger bak meg er en helt annen enn den jeg begynte i i 2000. Jeg passer ikke inn lenger. Jeg har vokst fra bransjen, og den fra meg. Det føles nesten som en uungåelig skilsmisse mellom to parter som ikke en gang har delt soverom på lang, lang tid.

Akkurat som med spillutgiverne, nå som nesten samtlige multiplattformspill på markedet er gitt ut av EA, Activision-Bliizzard eller Ubisoft, har spillkjedene blitt redusert til få, men gigantiske og upersonlige senterbutikker. Da jeg begynte, var det flere spesialisjapper rundt omkring i landet. Rotete og uoversiktelige lappetepper av noen sjapper, men med kompetansesterkt personale og et bredt, bredt utvalg av sære titler, import, gadgets og retrospill.

Det er ikke lett å overleve når man ikke har midlene til å konkurrere på pris, og når kundene ikke er villige til å betale det ekstra det koster å holde i gang et såpass variert og sært sortiment. Både i Akers Mic, og spesielt i Spider-man noen år senere, fikk jeg skyllebøtter fra kunder om at «FIFA koster 2,50 og en Bugg på Elkjøp. Hvorfor er dere så dyre?». Vi var så «dyre» fordi vi ikke hadde råd til å fire så mye på veiledende priser som varehusene som kjøpte inn for 50 butikker i slengen. Vi hadde langt fra de samme rabattene, og vi dealet med sære titler som ikke kunne kjøpes inn i samme volumer som mainstream-titlene. Vi

begynner vel strengt tatt å nærme oss dette scenarioet nå.

Klart, du kan handle på nettet, som flere av de faste kundene våre har begynt å gjøre, men borte er den gode stemningen i sjappa ved de store spillslippene. Borte er muligheten for å få anbefalinger om spill du aldri i livet hadde endt opp med å kjøpe om ikke en av oss hadde pratet det på deg med iherdig innsatsvilje, spill du trolig har på topp ti-lista di den dag i dag. Mulig du er en av dem som liker å sjekke ting opp på nettet på egenhånd, og anser deg selv for å ha god peiling på hva som rører på seg i spillverdenen. Men det er alltid et

eksplodert i størrelse, og for å takle denne økningen må det proffere og mer markedsorienterte metoder til. Vi hang oss aldri på den trenden, og med et prisbevisst og relativt ulojalt publikum var det bare snakk om tid før vi måtte gi oss. Jeg mener at det fremdeles er rom for ei hardcore-sjappe også i disse dager, men jeg tror det er en god ide å la støvet legge seg fra den pågående krigen mellom kjempene først.

Jeg har snart åtte år med hysterisk morsomme erfaringer å se tilbake på, og jeg føler for øyeblikket bare lettelse for å slippe å ta del i den pågående utviklingen. De siste par årene var mer

“Jeg fremstår nok som noe bitter akkurat nå, men jeg er mer oppgitt enn noe annet. Vi så dette skje i musikkbransjen flere år i forkant.”

kompenserte med bred kompetanse, service og muligheten til å skaffe hva det måtte være.

Da vi ble kjøpt opp av Game, var det ikke få som gned seg i hendene over Spider-mans bortgang. Vi hadde allerede tålt massevis av pepper på forskjellige norske spillfora, og nå var det fritt frem for alle som ville danse på graven vår. Jeg husker jeg tenkte: «Bare vent. Bare vent til det ikke er alternative spillsjapper igjen i byene, så skal dere få føle konsekvensen av å ikke støtte opp om de små, men gode sjappene.» Vi

par-tre spill som går under radaren din, spill vi som oftest, ved hjelp av vår kollektive innsats og forskjellige spesialfelt, kunne anbefale deg en dag du bare hadde lyst til å teste ut noe annerledes.

Jeg fremstår nok som noe bitter akkurat nå, men jeg er faktisk mer oppgitt enn noe annet. Vi så dette skje i musikkbransjen flere år i forkant, når de store kjedene knuste de små og alternative i priskrig. Vi som jobbet med dette skjante at dette også ville skje med spillbransjen. I alle ledd har spillbransjen

deprimerende enn oppmuntrende, og det har vært frustrerende å se hvor mange som anser seg selv som hardcore gamere som har gått for å spare en femtilapp eller to hos de store kjedene, i stedet for å støtte opp om independent-sjappene. At det rundt omkring nå begynner å dukke opp sutrete forumposter om at det ikke lenger er noen spesialistbutikker igjen, betyr at konsekvensene begynner å vise seg. Det er derfor synd å si det, men HVA SA JEG?

Magnus Tellefsen

XPAND RALLY

X T R E M E

- * Race on some of the hardest and most dangerous off road tracks based on real world rally stages
- * Feel the extreme speeds and control some of the most powerful rally machines
- * Make hundreds of split second decisions taking serial turns on the edge of safety
- * Push the pedal to the metal and control your brakes driving on narrow and uneven roads



RELEASE: 26 September 2008

EURO TRUCK Simulator

Pick-up, drive & deliver!

SITUATIONS VACANT
LONG DISTANCE TRUCK DRIVER REQUIRED
Must have excellent driving record, good business skills and the "drive" to succeed!



Euro Truck Simulator is a truck simulation game set in continental Europe. The player can drive across a realistic depiction of Europe, visiting its beautiful cities, picking up a variety of cargos, and delivering them on time!

The road network in Euro Truck Simulator is based on genuine European roads, and cities in the game bring the essence of their real-world counterparts to the game.

As the game is set in Europe, European truck designs feature exclusively - all trucks use highly realistic, meticulously detailed models based on real trucks. The truck interiors of Euro Truck Simulator are as equally impressive as the exteriors. With actual working instruments such as flashing indicators, temperature and low fuel warning lights, wipers, and naturally - a full set of gauges including speedometer - all built into the interior 3D model, Euro Truck Simulator offers a truly immersive simulation environment. The player can pan around the cabin, just as if they were actually sitting at the wheel.

RELEASE: 26 September 2008



LANDING IS HARD.

FLYING IS EASY.

PURE



WWW.PUREVIDEOGAME.COM



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



XBOX 360 LIVE

PLAYSTATION 3



BROTHERS ★ IN ARMS ★ ★ IN ARMS ★ HELL'S HIGHWAY™

THE ARMY CALLED IT MARKET GARDEN.
WE CALLED IT HELL'S HIGHWAY.



NEW COVER SYSTEM AND MASSIVELY
DESTRUCTIBLE ENVIRONMENTS



COMMAND BAZOOKA TEAMS,
MACHINE GUN SQUADS AND TANKS



AN UNCOMPROMISING VISION OF WAR
BASED ON A TRUE STORY

BROTHERSINARMSGAME.COM



PLAYSTATION 3



XBOX 360 LIVE



gearbox
SOFTWARE



UBISOFT

GAMEREACTOR



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 tekstarkiv: www.gamereactor.no

MÅNEDENS UTVALGTE

Heavy Rain

Quantum Dreams vil redefinere videospill på Playstation 3.



Mest ettertraktet

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



1 Fallout 3

PS3, Xbox 360, PC

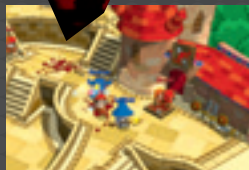
En halvtime alene med spillet i Tyskland var nok til å overbevise Jon Cato om at dette blir høstens største spill. Alt han har snakket om på kontoret den siste måneden er mutanter, perks, geigertellere og skytevåpen.



2 Prince of Persia

PS3, Xbox 360, PC

Å se spillet i bevegelse minner om en blanding av Shadow of the Colossus og Okami. Det ser rett og slett nydelig ut. Vi kan knapt vente med å løpe på veggene med den persiske prinsen og assistentens hans.



3 Fat Princess

PS3

Verdens teiteste tittel, men ser hysterisk morsomt ut. Vi savner et uhyrdelig nettspill på konsoll blant alle krigsspillene, og Fat Princess ser ut til å ha alle ingrediensene i orden. Feita er vår senere i høst!

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

GAMEREACTORS TERMOMETER

Iskaldt 🔥 Lunkent 🔥 Varmt 🔥 Kokende 🔥 Vulkanutbrudd

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



Iskalde grøss

Folka bak *Condemned* og *F.E.A.R.* er ikke fornøyd før du er død av skrekk.



PROJECT ORIGIN

Plattform PC, PS3, 360 Utvikler MONOLITH
Utgiver WARNER Sjanger ACTION

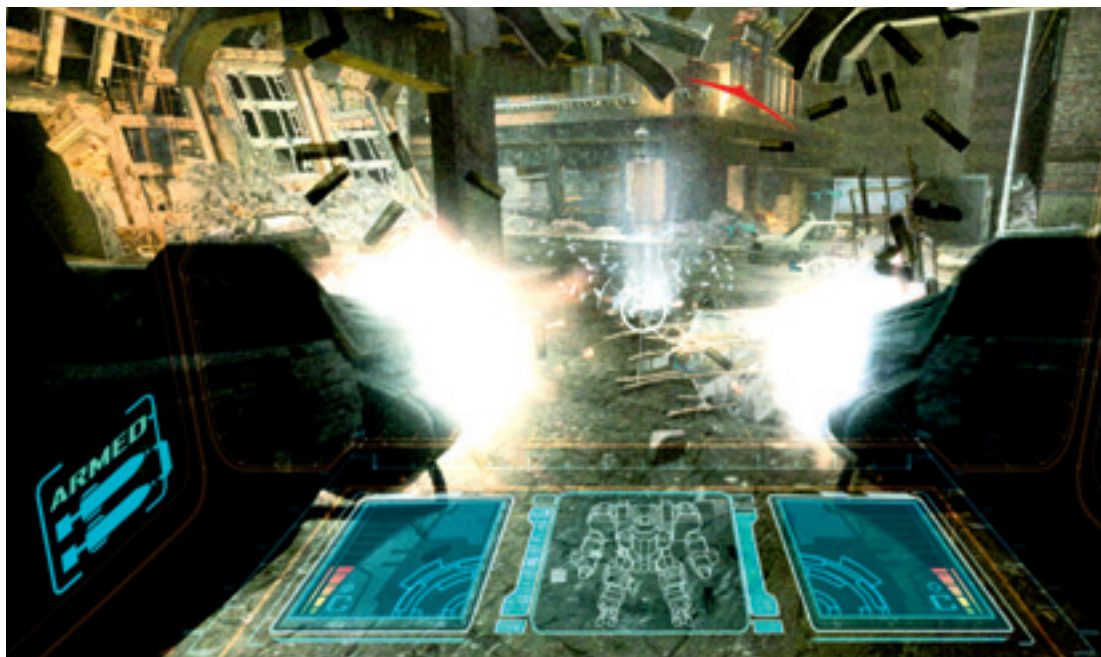
I dagens spillverden er det flust av skytespill, men kun ytterst få av disse regnes som fantastisk bra. I 2005 kom et slikt spill. *F.E.A.R.* rev med seg pris etter pris og kritikere roste alt fra stemning og historie til grafikk og gameplay. Nå kommer oppfølgeren.

Mye har skjedd siden Monolith slapp *F.E.A.R.* Nå er det Vivendi som eier *F.E.A.R.*-navnet og de ønsker å ta spillserien i en annen retning enn Monolith, som lagde det opprinnelige spillet. Derfor kan man kalle *Project Origin* den "riktige" oppfølgeren til *F.E.A.R.*, for spillet bygger videre på historien i *F.E.A.R.*

Project Origin fortsetter i de overnaturlige fotsporene til storebror, og vi får fortsatt treffe tidenes kanskje skumleste jentunge, Alma. Verden trues igjen med undergang da Alma fortsatt ikke har fått oppreisning for hennes plagede fortid, og denne gangen er hun mye sintere enn før. Historien vil ta for seg detaljer rundt Almas oppvekst og utvikling, noe fans over hele verden har ventet på å høre mer om. Denne gangen spiller man ikke som Point Man, men en Delta-styrke-mann ved navn Michael Becket. Traileren avslører at Becket gjennomgår en operasjon og etter dette får den samme evnen Point Man hadde. Nemlig evnen til å foreta seg ting i "slow motion", noe som har blitt et kjennetegn for *F.E.A.R.*

Fans av det tidligere spillet vil skjønne hva jeg mener når jeg sier at det er atmosfæren som styrer spillet. Mange andre spill har også spilt på atmosfære, og da spesielt innenfor skrekksjangeren. Blant annet *Silent Hill* og *Fatal Frame*-serien er kjent for dette.

Utikleren prøver i dette tilfellet å krype inn



KJØRETØY Dette bildet minner oss mye om synsvinkelen i *Metroid Prime*-serien på Gamecube og Wii, og foregår tydeligvis i en kampdrakt av et eller annet slag.

FAKTA

F.E.A.R.

F.E.A.R. står for First Encounter Assault Recon, og handlet om en spesialstyrke i forsvaret som rykket ut for å etterforske overnaturlige fenomener. Det første spillet var et overraskende fett grøss som skremte vettet av mange. Utviklerne mistet derimot rettighetene til å bruke *F.E.A.R.*-navnet, og derfor har de kalt oppfølgeren for *Project Origin*.

under huden på spilleren og terrorisere spillerens psyke. De vil rett og slett ikke ta den enkle ruten med stor skumle monstre som hopper frem rundt hjørnet og prøver å spise deg.

Atmosfæren i *F.E.A.R* ble elsket like mye som forbannet. De som elsket den fikk rett og slett ikke nok av den grusomme opplevelsen, og de som forbannet den hadde ikke nerver til å spille gjennom spillet (Hei Carl Thomas! -red). Det ser ikke ut til at Monolith vil gjøre oppfølgeren mindre skummel. Alt vi har sett så langt tyder på at det kommer til å bli en meget



mørk opplevelse.

Monolith har skrytt på seg at de skal lage det beste kampsystemet til et skytespill noensinne, og det ser lovende ut så langt. Med *F.E.A.R.* klarte Monolith å puste nytt liv i en sliten sjanger, blant annet med sakte-sekvensene, men det er fortsatt ikke avslørt om utvikleren har noen spilltekniske ess i ermet denne gangen. Spillet har en solid grafikkmotor i bunnen, men Monolith er nødt til å vise til enda mer denne gangen for å tilfredsstille de overveldende forventningene som allerede knyttes til spillet.

Mange er bekymret for 360- og PS3-versjonen, ettersom *F.E.A.R.* ikke fungerte like godt på konsoll som på PC. Men ettersom det var Vivendi som stod for konsollkonverteringen sist lover Monolith oss nå et like spennende spill på konsoll som på PC.

Et mer åpent gameplay, og en diger by i ruiner er lovende premisser for denne oppfølgeren. Spillet kommer ikke før i 2009 en gang, så det er ennå lang tid igjen av utviklingen, og Monolith holder mange kort tett til brystet. Men til tross for dette er det en atmosfære og en slags solid følelse av at dette blir stort allerede nå. Skummelt, men stort.

_Kristina Wiik

TERMOMETER
GAMEREACTOR TAR TEMPERATUREN



Alt tyder på at Monolith er på rett spor med oppfølgeren til et av verdens skumleste spill.

Kommer 2008



Flere fiender

Til tross for gode omtaler fikk *F.E.A.R.* en del kritikk fordi fiendevalget var altfor lite variert. Å skyte en evig strøm med soldater blir kjedelig i lengden. Derfor blir det mer varierte fiender i oppfølgeren.

KRAFTEN ER MED DEG Som i *F.E.A.R.* har hovedpersonen i *Project Origin* også overnaturlige krefter. Ikke gigamektige krefter som Supermann, men psykiske krefter som påvirker omgivelsene.

Kommer 2009

Hukommelsestap

Vi begynner å bli mektig lei av at hver eneste helt i hvert eneste rollespill skal lide av hukommelsestap. Skjerp dere, utviklere. Bruk litt mer fantasi!

Tredelt fantasi

Final Fantasy XIII blir så stort at det må spres på tre spill.

**FINAL FANTASY XIII**

Plattform PS3, 360 Utvikler SQUARE ENIX
Utgever SQUARE ENIX Sjanger ROLLESPILL

Square Enix har hatt stor suksess med Final Fantasy-serien. Selv det første spillet i serien ble, til tross for at det var relativt simpelt, svært godt mottatt. 21 år etter det første spillet ble sluppet kommer spillet som blir nummer tretten i serien. Denne gangen holder det ikke med ett spill for å fortelle historien, hele tre spill er planlagt for å gi deg en komplett opplevelse.

Denne gangen befinner vi oss i en verden med navn Pulse som har en heller mørk historie. Av den grunn blir byen Cocoon skapt, en flyvende by som styres av teknologi og krystaller. Krystallene som beskytter byen har evnen til å skape liv og objekter. De gir også instruksjoner til overnaturlige vesener som kalles Farsi og er ansvarlig for å bygge byen. En gruppe mennesker som går under navnet Lusi gjør oppdrag for Farsi.

All denne beskyttelsen settes opp fordi byens innbyggere er livredde for skapningene på utsiden av Cocoon. Det har blitt stiftet en hellig statsmakt som har i oppgave å beskytte



TEKNOLOGI Mens Final Fantasy XII i stor grad baserte seg på en middelaldersetting, ser det ut som Final Fantasy XIII sikter mer mot fremtiden.

byen mot infeksjoner. Dersom styresmaktene mistenker at noen er infisert vil de bli kastet ut av byen umiddelbart. Spillets hovedperson er en kvinne med kodenavn Lightning som selvsagt lider av hukommelsestap.

Kampsystemet er blitt mer dynamisk og effektivt enn tidligere. Tidligere gikk Active Time Battle (ATB) måleren til bunns når man gjorde noe. Nå vil handlingene ha en ATB-kostnad som gir mer dynamikk og valgfrihet i kampene. Summons ser i tillegg ut til å være mer fleksible enn tidligere.

FF Versus XIII til Playstation 3 og FF Agito XII til PSP er de to andre spillene som skal komplettene sagaen om Final Fantasy XIII. Det er foreløpig svært lite informasjon om disse to spillene, men ifølge Square Enix vil altså de tre spillene foregå i samme univers, og binde hele historien sammen.

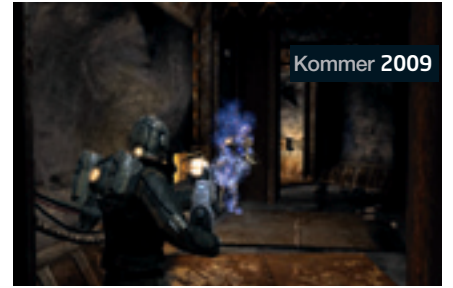
Richard Imenes



Fortsatt lang utviklingstid igjen, men alt lover godt så langt. Vi krysser fingrene for lansering i 2009.

**FAKTA****FILM MØTER SPILL**

Med Final Fantasy VII på Playstation introduserte serien filmsekvenser som kunne konkurrere med animasjonsfilmer. Square var begeistret for animasjonene sine, og lagde siden helafens spillefilmer basert på Final Fantasy-serien. Den første ble en flopp, men Final Fantasy VII: Advent Children ble populær blant fansen. En blu-ray-versjon av filmen lanseres til neste år, sammen med en demo av Final Fantasy XIII.



Kommer 2009

Mørketid

Rakettryggsekker i Bermudatriangelet.

**DARK VOID**

Plattform PS3, 360, PC Utvikler AIRTIGHT
Utgever CAPCOM Sjanger ACTION

Når man løper rundt på en diger spillmesse og får presentert to spill i timen gjennom en hel dag, er det lett å bli overveldet. Det er mye som imponerer, så når det derfor kommer noe som ser skikkelig rævva ut innimellom presentasjonene, stikker det uheldige spillet seg ut som en diger hårete vorte midt i et vakkert modellfjes.

Dark Void er dessverre et slikt spill. Kanskje var det demonstrasjonen til den talentløse tyske PR-mannen som tydeligvis aldri hadde tatt i en Xbox 360-kontroller før som ødela en del. Et lite hint til spillutgivere: La en mann som har spilt spillet vise det frem. Den godeste tyskeren gjorde sitt beste for å vise spillet frem som knøvlete, rotete, hakkete og uspillbart.

Spillet er Airtight Studios sitt første prosjekt, og finner sted i 1930. Du er en pilot som kræsjer i Bermudatriangelet, og snart befinner du deg på et meget mystisk sted, fullt av vesener som kaller seg for The Watchers. Ved hjelp av en rakettpakke på ryggen, samt tradisjonelle skytevåpen, er det på tide å kjempe seg gjennom horder av fiender, og sikkert redde hele verden underveis.

Premissene er relativt klisjefylte, men det var først da jeg så spillet i bevegelse at jeg folte lite håp for prosjektet. Spillet hakket hele tiden, bildeoppdateringen var grusom, og grafikken så ut som et dårlig Playstation 2-spill. Tydelig inspirert av Gears of War løp helten fra cover til cover og skjøt på fiendene. Noen fete nærkampangrep innimellom løftet inntrykket litt, men ikke nok.

Ett av spillet store "nyvinninger" er det utviklerne kaller for "Vertical Cover". Alt dette betyr er at man kan fly opp langs vegger med betpakken sin, og ta cover bak rør og steiner på steinveggen mens man skyter opp og ned. Neppe en nyvinning som kommer til å revolusjonere spilldesign med det første.

Med lang utviklingstid igjen kan mye bli bedre i Dark Void. Det jeg fikk se i august var i hvert fall altfor uferdig, og burde ikke vært vist frem i det hele tatt. Jeg håper Airtight tar seg sammen og forbedrer spillet i alle ledd.

_Jon Cato Lorentzen

**TERMOMETER**

GAMEREACTOR TAR TEMPERATUREN

Et uoriginalt og klisjefyllt spill fyllt av tekniske feil. Vi krysser fingrene for at mye forbedres for lansering.



Voldsestetikk

Kongen av slåssespill viser alle hvor skapet skal stå i det vakreste slåssespillet noensinne.



STREET FIGHTER IV

Plattform PC, PS3, 360 Utvikler CAPCOM
Utgiver CAPCOM Sjanger KAMP

For dagens tenåringer er slåssespill synonymt med tredimensjonale actionfester som Tekken, Virtua Fighter og Soul Calibur. Spektakulære spesialbevegelser, hundrevis av spillbare figurer, og tøff-i-trynet-holdning fra start til slutt.

Men ingen av disse spillene hadde eksistert uten Street Fighter-serien. Da Street Fighter II inntok arkadehallene for snart tyve år siden, revolusjonerte det slåssespillsjangeren. Det var det første spillet der man kunne velge mellom forskjellige slåsskjemper som alle hadde sine unike slåsstiler. Dermed var det plutselig uendelig med dybde i en sjanger som tidligere hadde vært sett på som enkel. Arkademaskinene sopte inn mynter idet spillet stadig rekrutterte nye fans som skulle vise hverandre hvor skapet stod.

Siden da har sjangeren utviklet seg og tatt det naturlige steget inn i tre dimensjoner. Street Fighter prøvde seg og med 3D-spill, men lyktes aldri å beholde den stramme følelsen fra de gamle arkadespillene når de slang på en ekstra dimensjon. Og derfor har Capcom gledelig nok bestemt seg for å videreutvikle

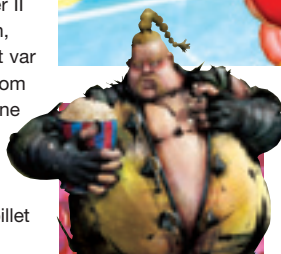


NYKOMMER Mot El Fuerte, meksikansk fribryter.

serien i to dimensjoner.

Og jeg elsker det. Første gang jeg satte meg bak spakene på Street Fighter IV ble jeg nesten lamslått av grafikken. Vi snakker håndtegnet grafikk, en overdrevet tegneseriestil med gigantiske figurer som denger løs på hverandre og et levende bakgrunnsbilde som skaper atmosfære. De kunstneriske valgene Capcom har gjort i dette spillet er perfekte. Spillet skiller seg ut fra andre slåssespill på en meget positiv måte.

Men grafikk er som kjent ikke alt, og da jeg startet min første kamp, der jeg fikk juling av min danske redaktør, ble det fort klart at dette var så



FAKTA

TJUKKAS

Feitinger er in i kampspill i høst. Valkeberget Bob disser inn i Tekken 6, og Street Fighter har fått besøk av feiten Rufus. Et deilig oppblåst fleskeberg med hestehale og bikerbart. Diss løs!

stramt, presist og engasjerende som Street Fighter alltid har vært. Jeg fryktet på forhånd at den svære grafikken kunne bli en ulempe som kom i veien for kampene, men det tok bare sekunder før jeg forstod at alt var balansert like perfekt som i Street Fighter II.

Jeg fikk bare to kamper før jeg måtte løpe til

Dette er ikke bare et spill for gamle Street Fighter-fans, dette er et utrolig lekkert kampspill for nye og gamle fans.

neste møte men det var tungt å rive seg løs fra arkademaskinen. Jeg må innrømme at jeg var litt skeptisk til spillet tidligere, men etter å ha prøvd det er jeg frelst. Dette er ikke bare et spill for gamle Street Fighter-fans, dette er et utrolig lekkert kampspill for nye og gamle fans.

Jon Cato Lorentzen

TERMOMETER

GAMEREACTOR TAR TEMPERATUREN



Et av de vakreste spillene vi har sett på lang tid, med et fantastisk kampsystem i bunnen. Hadouken!

Kommer TBA



Estetisk

Capcom blander to og tre dimensjoner på en herlig måte. Figurene i spillet får herlige uttrykk, og mye mer personlighet enn vi har sett i noe annet slåssespill. Vakkert på alle plan.

NYE FIGURER Selsagt introduseres en rekke nye figurer i spillet, i tillegg til at kjente figurer har blitt pusset opp. Så langt har fire helt nye figurer blitt annonsert: Crimson Viper, en amerikansk spion, Abel, en franskmann med hukommelsestap, El Fuerte, en meksikansk fribryter og Rufus, et gigantisk fleskeberg. Over ser du Chun-Li denge løs på sumobryteren Honda.



Symphony of destruction

Ikke Megadeth-låten, men et skytespill som lar deg knuse og ødelegge absolutt alt.



RED FACTION: GUERRILLA

Plattform PS3/360/PC Utvikler VOLITION
Utgiver THQ Sjanger ACTION

Det er nå hele sju år siden Red Faction gjorde sin debut på Playstation 2 og PC. For flere har sikkert serien gått i glemmeboken, men for mange har Mars-skyteren ligget i bakhodet og ulmet hele veien. Det er nemlig en prestisjefyllt serie med mange gode terningkast rundt seg og det står fortsatt som en av favorittene på PS2 i maskinens tidligere år.

Nok en gang slår Volition til med banebrytende "geometrisk modifikasjon"; selve merkelappen til Red Faction. Ifølge designerne ligger utfordringen i det nye spillet ikke i ødeleggelsene, men i å få bygningene til å stå. Her følger alt strukturelle og fysiske lover; slår man en støttepillar raser det som ble støttet. Og der strukturdesignerne i Volition nå føler seg som arkitekter skal vi spillere føle oss som kirurgiske rivningseksperter.

Nå har jeg kun spilt en flerspillerbeta av Red Faction Guerilla, men allerede på dette stadiet har Mars-skyteren dyttet Battlefield: Bad Company av tronen. Der man i Bad Company skyter en vegg og får samme hull hver gang, kan man i Red Faction: Guerilla gå sirlig til verks for å pirke ut hull hvor enn man har lyst. Det er

dynamisk og alt skjer "på slump".

I flerspillerbetaen fikk jeg sjansen til å prøve Damage Control. Det er samme opplegg som for eksempel Multi Flag i Halo, med den forskjellen at flaggene er bygninger og at bygningene skal ødelegges. Det er utrolig morsomt når hele laget begynner å dra frem sleggehammeren og denge løs på basen, bit for bit.

Det som virkelig satte spissen på opplevelsen var uten tvil to ting: slegga og ryggsekkene. Man kan til enhver tid dra en diger hammer opp av lomma, og den fungerer ikke bare perfekt til å slå ned hus og vegger, men den gir en deilig, åh så deilig følelse når den kommer i kontakt med en fiendtlig motspiller.

Den andre og litt mindre primitive nytelsen kommer i form av ryggsekkene som er spredd rundt på brettene. Og når jeg sier ryggsekker mener jeg ikke at det er strødd på med Bergans-tursekker og Kvikkklunsi, men heller i retning jet-packs. Jetpack er imidlertid kun én versjon av ryggutstyret man kan finne, for plassert rundt på stativer finnes det nemlig fem forskjellige ryggsekker med forskjellige funksjoner (i fullversjonen skal det være hele ti varianter).

Selve områdene på de to brettene man får testet er rimelig generiske og like, på grensen til

FAKTA

GEO-MOD?

Red Faction var et populært spill på Playstation 2, først og fremst fordi det var et av de første skytespillene der du kunne sprengte vegger og gulv, og på den måten påvirke kartet du spilte på. Plutselig var det slutt på å lete etter den røde nøkkelen, det var bare å sprengte vekk hele veggen når dora var låst.

uinteressante. Red Faction: Guerilla treffer ikke hyllene før i 2009, så Volition kan fortsatt polere. Og forhåpentligvis få ferdigstilt en engasjerende enspillerkampanje.

Etter dagens runde kan jeg ikke si annet enn at jeg gleder meg. Se opp.

Daniel Guanio

TERMOMETER

GAMEREACTOR TAR TEMPERATUREN



Akkurat nok nytt i flerspillerdelen til å skille seg ut fra andre skytespill. Jeg gleder meg til Mars-besøk.



UT PÅ TUR ALDRI SUR Ryggsekker er sentrale i spillet, da de gir deg nye ferdigheter. I tillegg til vanlig jetpack finnes en egen sekk som skyter deg mot fiender, og en som lager jordskjelv.



Prinsen er død! Leve prinsen!

Emo-prinsen er heldigvis død og begravet. Ubisoft har funnet tilbake til godformen.



PRINCE OF PERSIA

Plattform PS3, 360, PC Utvikler UBISOFT
Utgiver UBISOFT Sjanger ACTION

Da Ubisoft relanserte det gamle todimensjonale plattformspillet om den persiske prinsen i 2003 med *The Sands of Time*, satt et samlet anmelderkorps og applauderte et lekent plattformspill. Spillet kom helt uten forventninger og sjarmerte sokkene av alle som spilte det.

Så gikk det litt galt. Ubisoft forandret den sjarmende prinsen til en emo, slang inn noen elektriske gitarer, og i oppfølgeren *Warrior Within* var det romantiske plattformspillet redusert til et actionslåsespill for prepubertale tenåringer.

Men med steget over i neste generasjon ønsker Ubisoft å bringe den romantiske eventyrstemningen tilbake til serien. Dette demonstrerte de ettertrykkelig da de viste frem de første bildene fra spillet som viste en grafisk stil som minner mest om en tegnefilm. En stil som er elsket og hatet av mange, og et solid tegn på at Ubisoft ønsker å distansere seg fra prinsens tidligere emo-utskeielser og heller lage et magisk spill fra en fabel-aktig eventyrverden.

Gjennom en 20 minutter lang demonstrasjon av spillet blir jeg overbevist om at Ubisoft er på



CORRUPTION Infisert av Corruption får fiendene nesten et abstrakt utseende.



FAKTA

ELIKA

Prinsen er for første gang ikke alene på sitt eventyr. Den magiske hjelperen Erika bruker sine krefter til å fordrive Corruption fra landområder og monstre. I tillegg hjelper hun alltid prinsen når han er i fare.

rett spor igjen med serien. Vi får se en prins som er mer akrobatisk enn noensinne, med en rekke nye bevegelser. Og vi får se en grafikk som, i bevegelse, er umåtelig vakker. Det slår meg at fargevalget virker litt gråbrunt og kjedelig, helt til utvikleren bekjemper en boss og prinsens nye samarbeidspartner, Erika, helbreder landet og bringer farge, gress og solskinn tilbake til området. Det er som om et slør letter fra skjermen, og det gråbrune området fremstår plutselig som en lys og trivelig park.

Landet til prinsen har nemlig blitt ødelagt av en mystisk kraft kalt Corruption, og sammen med sin magiske partner Erika må prinsen

fordrive ondskapen.

Denne partneren er tilstede i hele spillet, men går aldri i veien. Tvert imot gir hun en litt ny og menneskelig dimensjon til prinsen som tar imot henne, eller griper hånda hennes når han hopper mot henne. Det er rett og slett litt rørende å se to spillfigurer som har en slik kjemi sammen.

Prince of Persia fremstår som et magisk spill med elementer fra Okami, Ico og det originale Sands of Time.

Prince of Persia fremstår så langt som et magisk spill, med elementer fra storspill som *Okami*, *Ico* og det originale *Sands of Time*. Grafikken er rett og slett nydelig; all kritikk mot tegneseriestilen kan bare legges død med en gang. Prinsen er i toppform igjen.

—Jon Cato Lorentzen

TERMOMETER

GAMEREACTOR TAR TEMPERATUREN



Ubisoft har kledd av prinsen og redefinert spillserien igjen. Kan bli et av årets aller beste spill.

Kommer **DESEMBER**



Nye bevegelser

Prinsen har fått en rekke nye ferdigheter, blant annet kan han skli ned vegger med hjelp av en klo, hoppe langs taket, og også dobbelthoppe med hjelp av sin nye assistent. Alt dette åpner for nye akrobatiske utfordringer.

GRAFISK BELØNNING I starten av demonstrasjonen virket Prince of Persia litt mørkt og dystert, gråbrunt og trist, men etter en diger fiende ble bekjempet, helbredet prinsens assistent landet, og plutselig ble det grønt og frodig igjen og en fryd for øyet. Etersom spillet baserer seg på en åpen verden må man regne med å bevege seg gjennom de samme vakre områdene flere ganger.



Monstertrucks

Den nye bilklassen i spillet er monstertrucks, råebiler med overdimensjonerte dekk som kan rulle over de andre kjøretøyene. Det kan vi like.

Kommer 28. NOVEMBER

Motorstorm 1.5

Evolution pakker inn det samme skitne racingspillet i nytt gavepapir.



MOTORSTORM: PACIFIC RIFT

Plattform PS3 Utvikler EVOLUTION STUDIOS
Utgiver SCEE Sjanger RACING

Motorstorm var kult. In your face, crazyracing med dødsforakt og en gi faen-holdning som mange satte pris på. I tillegg kom en vanvittig lekker grafisk overflate, med glinsende gjørme, fantastisk fartsfølelse og de mest detaljerte bilmodellene vi hadde sett. Ah, det var tider, det. Martin Schanche kan bare gå og legge seg, jeg var kongen av skitten racing.

Men, for å være helt ærlig, så var det en ganske grunn racingopplevelse. Gass gass gass gass, boost boost boost boost, helt til motoren eksploderte eller du forsvant utfor en klippekant. Gjenta. Førstemann til mål. Hipp hipp hurra! Men pakket inn i en fantastisk grafikk med kule baner og en hektisk onlinedel fungerte det kjempebra uansett. Det var enkelt og grunt, men skittent og moro.

Halvannet år senere er Motorstorm tilbake med samme dødsforakt, samme holdning, og samme spillsystem. Helt nøyaktig samme, faktisk. Gass gass gass gass, boost boost boost boost. Gjenta. Denne gang på en tropisk øy. En tropisk øy som skuffende nok ikke er særlig imponerende å se på...

Og det forundrer meg hvordan Pacific Rift –

17 måneder etter Playstation 3-launchtittelen Motorstorm – ser mer livløs ut enn originalen. Spillet er selvsagt ikke ferdig, men allerede nå burde de to banene vi fikk prøve vært mye mer polert enn de faktisk er. Det rungende kravet om flerspiller på en maskin kan være en av årsakene. I Pacific Rift kan opptil fire spillere kjøre om kapp på samme skjerm, og det er selvsagt en gledelig oppdatering, men medaljens bakside kan være at Evolution Studios er blitt tvunget til å dra ned oppløsningen på teksturene. Dermed ender paradoksalt nok spillet opp med å se verre ut enn originalen.

Det høres imidlertid mer sannsynlig ut at det er en større utfordring å lage en stillehavsoy enn det Evolution Studios først antok. Å snekre sammen en støvete gold og død ørkenen, er én ting. Det fikset disse gutta med glans. Av med hatten. Å lage en levende, pulserende, organisk, dynamisk og fargerik tropisk øy er imidlertid noe helt annet. De banene vi har testet er blasse, forvirrende, upolerte og uinspirerte. Og det er foruroligende, selv så langt fra lanseringen.

Det er klart det er altfor tidlig å si noe endelig og absolutt om Pacific Rift. Spillet er 70 prosent ferdig, og har flere måneder igjen til lansering. Men det vi kan si er at det vi har spilt føles som mer av det samme. Og vi kan rimelig

FAKTA

EVOLUTION STUDIOS

Evolution Studios er et britisk spillstudio som har spesialisert seg i racingspill. De er kanskje mest berømt for sin WRC-serie, som var uhyre populær på Playstation 2 i Norge, mye takket vært brødrene Solberg. Motorstorm var deres første Playstation 3-spill, og har så langt solgt over tre millioner eksemplarer.

sikkert si at alle de som likte originalen, kommer til å like spillsystemet her også – det er mer eller mindre nøyaktig likt. Høyoktanporno på en tropisk øy som ærlig talt ikke ser spesielt lekker ut. Foreløpig. La oss håpe det skjer riktig mye de siste månedene.

Carl Thomas Aarum

TERMOMETER

GAMEREACTOR TAR TEMPERATUREN



Mer av det samme, på en tropisk øy. Vi vil gjerne se flere brett, og få litt mer detaljer.



KLASSEFORSKJELL. I Motorstorm: Pacific Rift kan du velge mellom åtte forskjellige klasser av kjøretøy som kan bolle seg frem på seksten forskjellige baner.



Følelseladet

Quantic Dreams bruker alle metoder for å vekke følelser hos spillerne. Lydbildet, været, musikken og kameravinklene bidrar til å skape en følelse av mysterium og at noe skummelt er i gjære. Filmatisk sett helt mesterlig.

Kommer 2009 GRTV Se mer på Gamereactor.no/grtv

Revolusjon?

David Cage og Quantic Dreams vil revolusjonere måten vi opplever dataspill. Vi har sett fremtiden.



Heavy Rain

Plattform PS3 Utvikler QUANTIC DREAMS
Utgiver SCEE Sjanger EVENTYR

Første gang jeg hørte om David Cage var i 2005 med spillet *Fahrenheit*. Mest fordi han tydeligvis var glad i oppmerksomhet og plasserte seg selv i spillets opplæringsdel der han snakket direkte til spilleren for å lære ham å spille spillet. - Glad i sin egen stemme, tenkte jeg da. Og han har ikke blitt noe mindre glad i den med årene.

Nå er det 2008, og jeg sitter i et luftig rom i Tyskland for å høre spillregissør David Cage fortelle om *Heavy Rain*. Ved siden av han står en fransk assistent som skal demonstrere spillet

Jeg kan ikke annet enn å bli imponert over visjonen, gløden og entusiasmen til David Cage. Den er rett og slett smittsom.

mens Cage forteller. Eller demoen, som Cage påpeker.

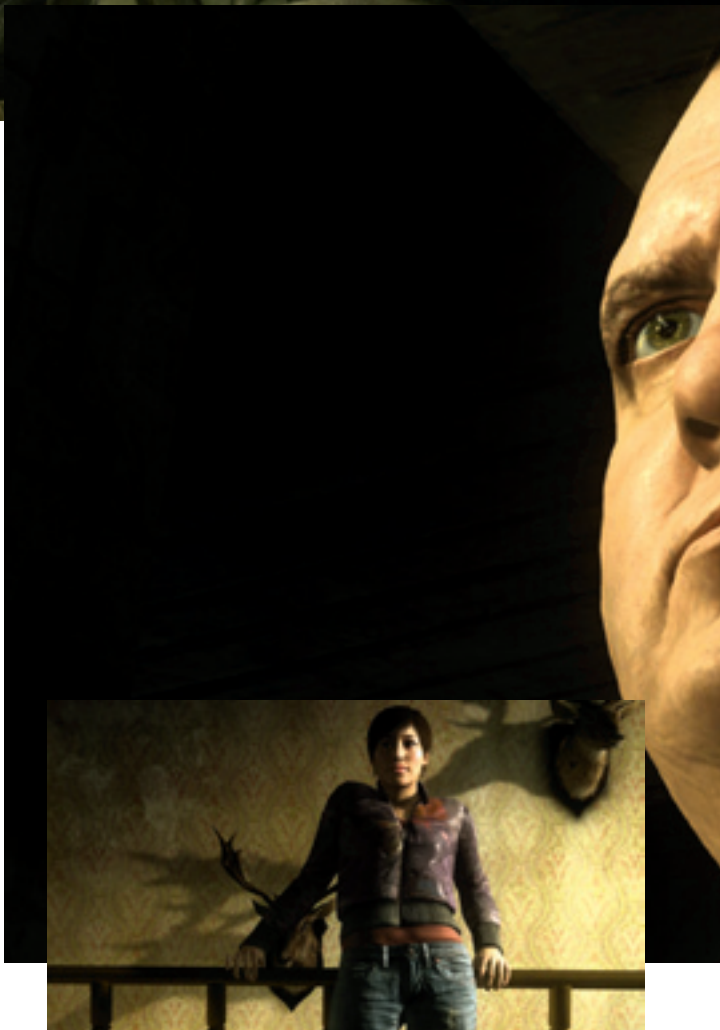
- Jeg ønsker ikke at dere skal trekke noen konklusjoner om hva *Heavy Rain* handler om utfra det dere får se her. Dette er en

demonstrasjon vi har satt sammen for dere, og det er ikke sikkert denne scenen kommer til å dukke opp i det endelige spillet, forklarer Cage, som bruker lang tid på å forklare hva Quantic Dreams drømmer om å oppnå med *Heavy Rain*.

Det handler nemlig ikke om spill som vi kjenner de, skyting og bilkjøring og enkle oppgaver med enkle løsninger. Cage vil gi oss noe annet, noe dypere, noe som treffer oss i hjerterota, som gjør oss glad og trist og redd samtidig. Følelser er nøkkelordet, og mens jeg på resten av messa i Tyskland hører utviklere snakke om flere biler og større fiender og flere polygoner og mer av alt, er Cage på en helt annen planet. Jeg kan ikke annet enn å bli

imponert over visjonen, gløden og entusiasmen hans. Den er rett og slett smittsom.

Og den smitter lett over på spillet, idet demonstrasjonen endelig starter. Vi får se en ung kvinnelig journalist som ankommer et hus





SIXAXIS Spillet bruker aktivt Sixaxis-kontrollen, man må løfte ting manuelt, vippe kontrollen i forskjellige retninger for å velge dialog, og generelt leve seg inn i spillet.

på motorsykkel. Hun skriver om en drapssak, og skal intervjuer fyren som bor i huset, men han er tydeligvis ikke hjemme. Og her begynner spillet, i ordets løseste forstand. Vi får se heltinnen klatre inn et vindu, luske rundt i huset, oppdage utstoppede lik og et blodig badedek, og en nervepirrende avslutning der hun må snike seg forbi morderen som kom hjem mens hun var på besøk.

- Men dette var bare ett mulig

- Men dette var bare ett mulig hendelsesforløp. La oss nå spille den samme scenen igjen og se hva som skjer.

hendelsesforløp. La oss nå spille den samme scenen igjen og se hva som skjer, sier Cage.

Og så får vi se det samme på nytt. Men denne gangen oppdager morderen at han har en ubuden gjest. Resultatet er en kamp på liv og død, panisk løping og en heseblesende

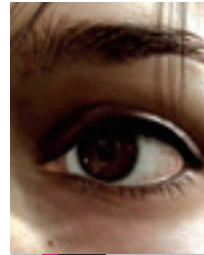
avslutning som etterlater mange av tilskuerne med hjertet i halsen. Og med mange ubesvarte spørsmål.

For det er ingen tvil om at det David Cage holder på med er ekstremt imponerende. Grafisk er det fantastisk, og spillmediet har aldri vært nærmere den utskjulte betegnelsen interaktiv film.

Men for en kritisk journalist etterlot denne demonstrasjonen flere spørsmål enn svar. Med tilnærmet fotorealistisk grafikk og figurer, skal det lite til for å bryte denne illusjonen. Så hva vil egentlig skje når en vanlig spiller får kloa i håndkontrolleren og begynner å gå i vegger, sette seg fast i en bordkant og snurre forvirret rundt i et forsøk på å orientere seg i kameravinklene? Her har Quantic Dreams en utfordring, og det er en hårtynn balansegang mellom å begrense spillernes muligheter til å bevege seg, og å gi de for mye muligheter slik at de kan drite ut hele spillet. Spesielt når spillet er så fokusert på å fremstå dramatisk og filmatisk.

Et annet stort spørsmålsteget var hvor

interaktivt hele spillet egentlig blir. Den avsluttende kampsekvensen med morderen var bare en eneste lang sekvens med knappetrykking. En X dukker opp på skjermen, trykk på X fort! Og så videre. Det er gameplay som jeg først så i det utskjulte arkadespillet



! FAKTA REALISME

Quantic Dreams har lagt mye arbeid med i å gjøre Heavy Rain så realistisk som mulig, figurene i spillet har alle svært menneskelige trekk, og man har brukt motion capture for å få bevegelsene så naturlig som mulig. På menyskjermen i spillet vises et nærbilde av øynene til heltinnen i spillet som beveger seg veldig naturlig. Ifølge Cage har Quantic Dreams til og med brukt motion capture på øyebegvelsene...

Dragon's Lair i 1984.

Det er tydelig at David Cage er glad i å fortelle historier, og at han har store visjoner for Heavy Rain. På spørsmål om hvorvidt spilleren får muligheten til å påvirke historien, legger Cage ut på en kryptisk monolog om hvordan det er tåpelig å lage flere forgreninger av historien, man må i stedet la spilleren få frihet til å påvirke hva som skjer i hvert enkelt kapittel av historien. Han sammenligner kapitlene i spillet med en strikk mellom to punkter som man kan forme som man vil. Den eneste konklusjonen jeg kan trekke ut fra dette er at det egentlig ikke spiller noen rolle hva du gjør i hvert kapittel, man vil uansett komme til samme konklusjon, og det slår meg som litt begrensende.

Men jeg vil ikke være for surmaget her. Sannheten er at Quantic Dreams imponerer på veldig mange måter med Heavy Rain, og jeg synes at alle som forsøker å gjøre noe nytt og videreutvikle spillmediet fortjener all den oppmuntringen de kan få. Fra start til slutt demonstrasjonen av Heavy Rain imponerende, atmosfærisk, og intens. David Cages kjærlighet til spillmediet og historiefortelling skinner i gjennom, og dersom han lykkes med visjonen sin snakker vi om en revolusjon av måten vi opplever historier på i spillform. Og jeg blir gjerne med på denne revolusjonen.

Jon Cato Lorentzen

! TERMOMETER GAMEREACTOR TAR TEMPERATUREN

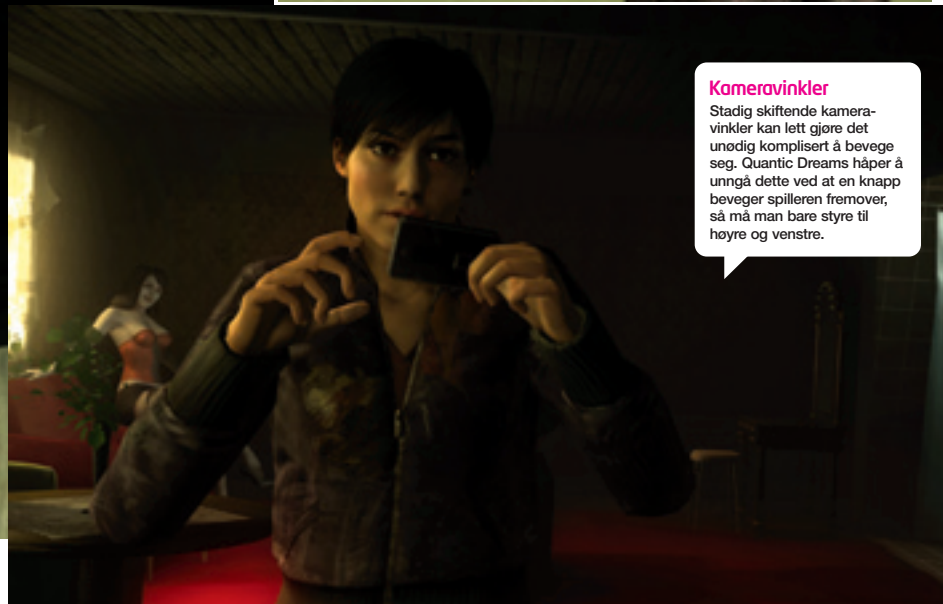


Ambisiøst, nyskapende og spennende. Kan bli spillet som definerer nestegenerasjon en gang for alle.

JORDNER Det er befriende å se at David Cage forsøker å gjenskape verden realistisk. Heltinnen har for eksempel ikke størrelse 46F i BH, og en midjeomkrets på 20 cm.



SKURKEN Skurken i demonstrasjonen, en psykotisk masse-morder som utstopper damer han har drept og stiller dem ut i loftsstua si, har et urovekkende nærvær. Jakten hans på heltinnen er en av de mest nervepirrende sekvensene vi har opplevd i et spill.



Kameravinkler

Stadig skiftende kameravinkler kan lett gjøre det unødig komplisert å bevege seg. Quantic Dreams håper å unngå dette ved at en knapp beveger spilleren fremover, så må man bare styre til høyre og venstre.



Blåkopi
 Skjermbildet i Guitar Hero: World Tour er omtrent identisk med Rock Band, det er tross alt vanskelig å presentere så mye informasjon enkelt. Allikevel føles det litt uvant for en Rock Band-veteran.

Kommer NOVEMBER

Evolusjonshelt

Fra kultspill til publikumsfavoritt. Guitar Hero-serien følger i fotsporene til Rock Band.



GUITAR HERO: WORLD TOUR
 Plattform PC/PS3/360 Utvikler NEVERSOFT
 Utgiver ACTIVISION Sjanger MUSIKK

Det må være merkelig for Harmonix, utviklerne bak Rock Band, å konkurrere med sitt eget spill. Det var nemlig Harmonix som fant opp Guitar Hero i sin tid, før de måtte gi fra seg navnet til Activision og Neversoft. Som skamløst dilter etter i fotsporene til Harmonix.

Og bare så det er klart med en gang: det er ingen skam å kopiere andre spill så lenge man gjør en bra jobb og spillet blir morsomt å spille. Og her kan Neversoft sakene sine.

Guitar Hero: World Tour er i bunn og grunn

Også instrumentene har blitt mer kompliserte. Man kan slå "stumme" noter (uten grep), og en ny slide-seksjon på gitaren brukes i soloer.

Guitar Hero med trommer og mikrofon. Akkurat som Rock Band er Guitar Hero med trommer og mikrofon. Idéen er selvsagt at et helt band skal kunne spille musikk sammen foran TV-skjermen, et konsept som fungerer helt

utmerket i Rock Band, og som ser ut til å fungere akkurat like bra i Guitar Hero: World Tour.

Guitar Hero: World Tour har en rekke punkter der spillet skiller seg fra Rock Band. For eksempel kan man lage sin egen figur med nærmest utallige muligheter når det gjelder utseende, kostymer og instrumenter. Det er rett og slett overveldende mange valg her. Men til tross for dette følte jeg vel at figurene ender opp med et litt småkjipt tegneserieaktig utseende sammenliknet med Rock Bands litt mer posøraktige figurer.

Et annet viktig skille er musikstudioet, hvor man faktisk kan lage egne låter. Alt jeg kan slå

fast om denne modusen er at den virker uhyre komplisert, og jeg frykter at 95 prosent av de som liker Guitar Hero, de som bare vil spille en låt og ha det gøy, aldri kommer til å gidde å investere tid nok til å lære seg denne modusen.



IDENTITET Figurskaperen i Guitar Hero: World Tour er mye mer omfattende enn i Rock Band. Du kan stille på så og si alt, inkludert holdning og spesialbevegelser.

Også instrumentene har blitt mer kompliserte. Man kan slå "stumme" noter (uten grep) og en ny slide-seksjon på gitarhalsen brukes i soloer.

Instrumentene føles solide, og trommene er betraktelig stillere enn Rock Bands bråkesett, men allikevel føles de litt for myke for trommestikkene til tider.

Men dette er detaljer som bare musikkspillfanatikere som meg selv henger seg opp i. Guitar Hero: World Tour ser ut til å være en kraftig forbedring fra fjorårets heller triste Guitar Hero 3, og jeg har allerede begynt å rydde plass hjemme for nok et trommesett og nok en gitar. Godt jeg flytter til større hus snart.

_Jon Cato Lorentzen



FAKTA
NY GITAR
 Den nye gitaren har en såkalt slide-seksjon under knappene. Denne kan brukes i spesielle solopartier angitt med at notene på skjermen er bundet sammen med en strek. I disse seksjonene er det bare å gli fingrene mellom tonene uten at man trenger å slå på strengen. Det føles ekstremt uvant i starten. I tillegg har gitaren noen nye knapper.

TERMOMETER
 GAMEREACTOR TAR TEMPERATUREN

Blåkopi av Rock Band, men med nok nye finesser og moduser til å væte appetitten vår.

Ett steg frem og to tilbake.

Etter å ha tatt verden med storm i fjor nøyer Call of Duty seg med en flau bris i år.



CALL OF DUTY: WORLD AT WAR

Plattform 360/PS3/PC/PS2/DS/Wii
Utvikler TREYARCH Utgiver ACTIVISION

Jeg var en av dem som jublet da Call of Duty-serien endelig tok steget ut av andre verdenskrig-myra, og satte spillet inn i nåtid med moderne våpen, slagmarker og en silkemyk grafikkmotor som bød på et av fjorårets mest intense actionspill. Så da Activision annonserte at Treyarch skulle tilbake til 40-tallet i femmeren, satt jeg igjen som et stort spørsmålstegn.

Jeg føler nemlig at jeg har drept flere tyskere i krigsspill enn de allierte gjorde gjennom hele krigen. La oss innse det, andre verdenskrig er oppbrukt. Vi har kjempet hvert eneste slag, sett hver eneste uniform og hvert eneste våpen. Det er en død hest som utviklerne fortsetter å piske fordi unge menn i dag har forvandlet en grusom og blodig krig til en heroisk kamp mellom det gode og det onde. Det er Star Wars i virkeligheten, liksom.

Og idet Treyarch spiller gjennom et av nivåene i spillet mens jeg ser på, kan jeg ikke akkurat si at jeg er overveldet. Flammekastere og katanaer er kult, men ellers er alt som før. Grafikken minner mer om Call of Duty 3 enn fireren, og det hele virker rett og slett litt trist.



ØSTFRONTEN Den andre delen av kampanjen foregår på østfronten, der du får være russer, men Treyarch har foreløpig ikke vist noe frem fra denne kampanjen.



FAKTA

FULL SPREDNING

Mens Call of Duty 4 var et ekte nestegenerasjonsspill utviklet for 360, PC og PS3, sprer femmeren seg ut på flere populære formater. Erfaringsmessig resulterer dette i at de kraftigste maskinene får dårligere grafikk fordi spillet må fungere på eldre maskiner også. Bildet over er fra Nintendo DS.

- Vi fant ut at det fortsatt var mye som ikke var utforsket i spill fra andre verdenskrig, sier produsenten mens blodtørstige suisidale japanere blir massakrert på skjermen. Det virker som det han mente å si var at Treyarch har studert Clint Eastwood-filmen *Flags of our Fathers*, for hele nivået vi får se minner mye om filmen til Clint.

- Call of Duty-serien har i tillegg blitt voksen, dette er mye mer et voksspill enn de tidligere i serien, legger han til. Allikevel stusser jeg litt over at ingen soldater bruker tidsriktig rasistisk slang om japanerne, og at vi ikke får muligheten til å være japanere i spillet. Det er tydeligvis den amerikanske definisjonen av voksen vi snakker om, der blod og pupper = voksent innhold, mens tematikk og historie sikter mot barn.

Det er ikke til å legge skjul på at jeg ikke var imponert da jeg forlot visningen i Tyskland. I tillegg til en kampanje i Stillehavet, er det en egen kampanje med russerne mot tyskerne, som vi har spilt i cirka fem andre spill allerede. Et av høydepunktene i spillet var samarbeidsmulighetene, man kan nemlig spille gjennom begge kampanjene med kompis. Og samarbeid er alltid moro.

Call of Duty 5 ser ut til å bli et helt middelmådig skytespill, og vil neppe utfordre firerens flerspillerdel med det første.

_Jon Cato Lorentzen

TERMOMETER
GAMEREACTOR TAR TEMPERATUREN



Call of Duty-serien tar et steg tilbake med et spill som rett og slett ikke makter å imponere oss så langt.

Kommer NOVEMBER



Forbedret grafikk

Forsteintrykket er at grafikken er bedre i fireren, men Treyarch forsikrer oss om mange nye effekter, som at blod flyter i vann og lyseffekter av sollys mellom tregreiner.

Kommer NOVEMBER



Tafatt Burnout-kopi

Need for Speed satser på mer fart og mindre moro.



NEED FOR SPEED UNDERCOVER

Plattform PC/PS2/PS3/360/PSP/DS/Wii
Utvikler EA Utgiver EA Sjanger RACING

Need for Speed-serien er en av verdens mest populære racingserier. Modifisering av biler, c-skuespillere i filmsekvenser og en tannløs gatebil-holding har vært kjennetegnet de siste årene. Dessverre.~

For det er ingen tvil om at serien har slitt med å finne formen i noen år nå. Gran Turismo og Forza har kuppet realismetronen, Burnout tok fartstronen, Race Driver: Grid kom fra ingensteds hen og kuppet arkadetronen, og utfordrere som Midnight Club ser ut til å kuppe gateracingen i år.

Resultatet er at EA holder på med et spill

som akkurat nå ser ut som verken fugl eller fisk. Spillmessig ser det mest ut som en trist og livløs versjon av Burnout med politijakter akkurat nå. Byen vi kjører rundt i er som vanlig en spøkelsesby helt tom for fotgjengere, og grafisk er dette langt fra like imponerende som andre racingspill på markedet.

Racingkonkurransen er hardere nå enn den har vært på mange år, og jeg vil anbefale EA å ta et år i tenkeboksen for å fornye NFS-serien. For så langt er Undercover lite imponerende.

_Jon Cato Lorentzen

TERMOMETER
GAMEREACTOR TAR TEMPERATUREN



Biljaktene ser mer klønete ut enn i Burnout, filmsekvensene er for kule for sitt eget beste, og vi savner rett og slett litt mer substans.

BRUK TRAFIKKEN Under biljakter kan man forårsake kræsje som kommer i veien for de som følger etter deg.



A photograph of a destroyed building with a bird perched on a branch in the foreground. The building is heavily damaged, with its structure exposed and debris scattered. The bird is perched on a dark, gnarled branch on the left side of the frame. The background shows a clear blue sky and a sandy ground in the foreground.

Capcom leverer enda en god dose panikk i det kommende skrekkspillet. Vi har tatt en smugttitt...

RESIDENT EVIL 5

Fredag 13. mars 2009 – en dato som bør være markert med blod i kalenderen. Ikke fordi noen regner dette som en ulykkesdag, men fordi det kan godt være man blir

halshugd av en morderisk, gal landsbybeboer med en usunn kjærlighet for motordrevne sager. Og det hele vil skje i blendende solskinn, noe som kan virke litt uvant for oss som er vant til at skumle ting skjer i mørket. Heldigvis foregår alt dette på skjermen din, etter at du har bunkret deg foran Xbox 360'en eller PS3en – klar for å spille sammenhengende resten av helgen.

- Vi ønsket å finne en ny måte å uttrykke skrekk på. Men det er ikke bare lyset som er det

... den kjente, trykkende følelsen av at noe grusomt venter på deg rundt neste hjørne.

nye temaet, samspillet mellom lys og mørke er også viktig. Der du har lys finnes det også skygger. Og når man beveger seg fra lyse til mørke steder trenger øynene litt tid på å venne seg til mørket, var beskjeden fra Masachika Kawata, en av Resident Evil 5s produsenter som Gamereactor har snakket med. Og det er ingen tvil om at mannen har et poeng. Når man blir angrepet av trettiyv infiserte innbyggere med blod på tann under den stekende afrikanske sola, vil denne uvante og ubehagelige situasjonen nødvendigvis skape en form for panikk. Det vil med andre ord bli action under

sola, mens man i skyggene og mørket vil få den kjente, trykkende følelsen av at noe grusomt venter på deg rundt neste hjørne.

Kjennere av Resident Evil-serien har gode minner fra det første spillet som ble utgitt i 1996. Selv med statiske, utilgivelige kameravinkler og det faktum at Chris Redfield var like lett å kontrollere som en middels stor tanks, ble vi underholdt og skremt av dette fantastiske spillet. Likevel må det sies at serien ikke hadde vært der den er i dag om det ikke hadde vært for nyskapingen Resident Evil 4 bød på. Resident Evil 5 bygger på den grunnmuren forrige spill la, og vi kan alle puste lettet ut over at Chris kan kontrolleres mer dynamisk enn for 12 år siden.

Chris er ikke lenger en del av S.T.A.R.S., slik han var tidligere. Nå jobber han for BSAA, en organisasjon som bekjemper bioterrorisme. Målet for oppdraget er å finne utgangspunktet for viruset som Umbrella Corporation i sin tid forsket på med fatale konsekvenser. Det har blitt sporet tilbake til en liten afrikansk landsby der Chris treffer spesialagenten Sheva Alomar. Men byens innbyggere har ikke tenkt å invitere duoen på kaffe og kake - de er mer interessert i å finne ut hvordan våre protagonister ser ut om ansiktene deres blir revet av. For å omgå de uendelige hordene med infiserte beboere blir



EN PASTILL?

- Jeg har slitt litt med dårlig ånde i det siste. Gidder du å sjekke hvordan den lukter nå? Blææærnggh.

RESIDENT EVIL 4.5? Resident Evil 5 baserer seg i stor grad på spillmotorene





DEN GODE HJELPER

Resident Evil 5 er designet for to spillere fra grunnen av. Spill med en venn, eller la maskinen sørge for litt kunstig intelligens hvis du er helt vennelos.

har mått tåle kritikk for å minne mer om Resident Evil 4.5 enn en skikkelig oppfølger. Spillet fra del fire, så det er ikke så rart. Men Resident Evil 4 var så bra at vi tar gjerne en tur i RE4.5!



BIOHAZARD RESIDENT EVIL

Resident Evil-serien heter Biohazard i Japan og det har ruppet å bli en hel del spill i serien. Selv om denne utgivelsen har en femmer i tittelen, betyr ikke det at Resident Evil fem er det femste av dem. Resident Evil-spillene har dukket opp på maskiner som Playstation, Dreamcast, Saturn, Playstation 2, Gamecube, Wii og Nintendo DS og er nå klar til å ta steget inn på Xbox 360 og Playstation 3.



LYS OG SKYGGE

Når du går fra blendene sollys utendørs inn i mørke hytter, tar det litt tid for øya venner seg til mørket. Så du vil se dårlig i mørket med en gang.



HJEEELP!

Hvis du skulle bli overmannet, eller ting skulle bli litt for vanskelig, kan du rope på hjelp. Da kommer Sheva løpende til unnsetning.

SHEVA ALOMAR Spesialagenten Sheva Alomar er din lokale kontakt i den afrikanske grenen av B.S.A.A. (Bioterrorism Security Assessment Alliance). Hun vil hjelpe deg med ammo og hun kan førstehjelp. I samarbeidsmodus vil den andre spilleren kontrollere Sheva.



ONLINE COOP Samarbeidsmodus i Resident Evil 5 er foreløpig kun bekreftet som en online samarbeidsmodus. Spill på delt skjerm er det altså ikke snakk om enn så lenge. Spillerne kan hoppe inn og ut av spill som de vil, og de to karakterene vil ikke løpe side ved side gjennom hele historien, av og til splittes de over lenger tid.



man ved flere anledninger tvunget til å samarbeide med Sheva. Man kan utveksle gjenstander og våpen, og dersom du trenger hjelp kan du rope etter henne (hun vil gjøre det samme om hun trenger hjelp), og du kan også gi henne kommandoer. Ifølge Chris Kramer fra

overta, slik at du alltid har en Sheva du kan stole på.

Å legge Resident Evil 5 til en afrikansk landsby har ikke vært helt uproblematisk. Når Capcom viste den første traileren der en hvit mann skjøt og drepte frådende afrikanere tok

Til våren kommer vi ikke bare til å være livredde for mørket, men også den gnistrende sola...

Capcom skal du slippe å måtte slite med dårlig kunstig intelligens som setter Sheva fast i vegger og hjørner. Hun vil gi deg førstehjelp når du har fått din dose med juling, og hun vil gi deg mer ammo når du har sløst vekk det du har klart å samle.

Det aller beste med en slik samarbeids-situasjon er at dersom du har en kamerat du gjerne vil spille sammen med, så er det fullt mulig. Men kun via internett, vel og merke. Kameraten din kan hoppe inn og ut når som helst i spillet, og spiller som Sheva. Dermed trenger man ikke lenger føle seg forlatt og forlatt når man er i et hus omringet av gale bønder bevæpnet med hva enn de har fått fatt i, mens de kryper inn gjennom vinduer, slår inn dører og river ned vegger. Når kameraten din må gå for å skifte bukser kan maskinen sømløst

det ikke så veldig lang tid før kolonistbjellene begynte å ringe og noen mente at Capcom drev med skremsepropaganda. Capcom poengterer at innbyggerne i den afrikanske landsbyen er utsatt for samme tragedien som amerikanske og europeiske landsbyer i tidligere spill. Innbyggerne er ikke onde i utgangspunktet, men blir til menneskeetende vesener etter infeksjon av viruset denne serien alltid har handlet om. Budskapet er vel at uansett om zombien er hvit eller mørk i huden, så er det lurt å holde litt avstand...

Selv om vi alle gjerne vil ha Resident Evil 5 til jul, så må vi nok smøre oss med tålmodighet mens Capcom balanserer og finjusterer spillet. Til våren kommer vi ikke bare til å være livredde for mørket, men også den gnistrende sola...

_Richard Imenes



STARS CHRIS REDFIELD

Redfield er langt fra ny i Resident Evil-sammenheng. Han var faktisk med allerede i det første spillet som kom til Sonys første Playstation i 1996, da han delte rampelyset med Jill Valentine. Redfield skulle senere dukke opp i Resident Evil: Code Veronica og arkadeskytespillet Resident Evil: Umbrella Chronicles til Wii, og var med på å felle hele det onde Umbrella Corporation-selskapet, som har stått sentralt i denne serien i alle år.



Win a Fable 2
Collectors Edition

Check your local Gamereactor
site to enter the competition

xbox.com/fable2



For every choice, a different destiny.

Tragedy has brought you to a crossroads, and now you must choose.

Revenge or acceptance? Justice or retribution? But choose wisely.

The paths are many, their consequences severe.

And the future of Albion is in your hands.

Who will you become?

Available 24th October 2008.



Microsoft
game studios

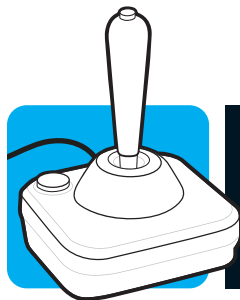
Release
24th of October

FABLE II

Jump in.

XBOX 360 LIVE

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.

UAVHENGIGE, RETTFERDIGE SPILLTESTER

Les over 1500 anmeldelser: www.gamereactor.no

MÅNEDENS UTVALGTE!

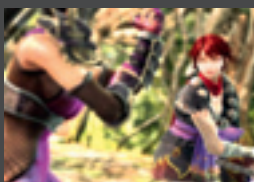
SPORE

Fra cellestadiet til universets hersker. Vi har utforsket verdens mest ambisiøse spill!



GAMEREACTOR #62

Forsvant forrige nummer i søpla sammen med Alone in the Dark? Fortvil ikke, her er alle karakterene fra nummer 62.



Soul Calibur IV 9/10
PS3, Xbox 360
Siren: Blood Curse 7/10
PS3
Pokémon Mystery Dungeon: Explorers of Darkness/Explorers of Time 5/10
Nintendo DS



Buzz: Quiz TV 8/10
PS3
Guitar Hero: Aerosmith 5/10
PS3, Xbox 360, Wii, PS2
Beijing 2008 2/10
PS3, Xbox 360
Civilization: Revolution 7/10
PS3, Xbox 360



Alone in the Dark 3/10
360, Wii, PC
Guitar Hero: On Tour 5/10
DS
Civilization: Revolution 7/10
PS3, Xbox 360

GAMEREACTORS KARAKTERSÅLA

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

WWW.GAMEREACTOR.NO Vil du lese mer enn 1500 anmeldelser? Besøk www.gamereactor.no



SPORE

Kim reflekterer over sin egen eksistens ved å utforske evolusjonen fra amøbe til romfarer.

Plattform PC, MAC, DS, MOBIL. Utvikler MAXIS Utgiver ELECTRONIC ARTS Utgis UTGITT Antall spillere 1 Testet versjon MAC Anb. alder 3+

Sjanger SIMULATOR



FRA LITEN TIL STOR

Det morsomste i Spore er å følge utviklingen fra mikrobe til intergalaktisk utforsker. En utvikling som du får være med på fra start til slutt.



FAKTA

MOBILVERSJON?

Spore er også lansert på Nintendo DS og mobiltelefoner. Selvsagt er det ikke snakk om en like omfattende versjon som på PC, men en utvidet versjon av PC-versjonens cellestadie. Du styrer en amøbe som spiser og utvikler seg. Nepppe like engasjerende som fullversjonen av spillet, men kanskje en kreativ distraksjon på korte bussturer?

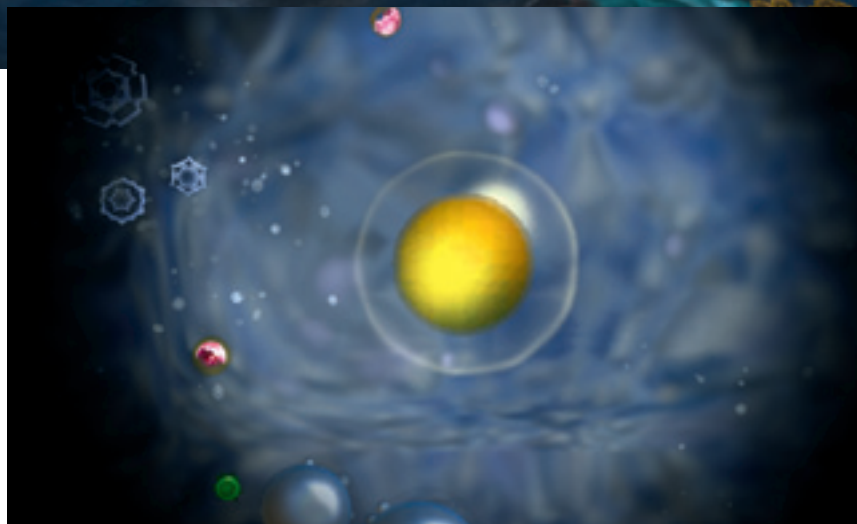
TIPS

SJEKK NETTET

Spore er et spill som krever en lang omtale. Hele anmeldelsen leser du på www.gamereactor.no.

En revolusjon innen spill skjer ikke ofte. Du har spill som Mario 64 som lærte hele verden å spille plattformspill i tre dimensjoner. Wolfenstein som lot dine øyne se det samme som helten. The Sims som lagde underholdning av hverdagsliv og sosial interaksjon. Og nå Spore, et spill om evolusjonen fra cellestadiet til interplanetarisk utforsking av universet som forsøker å revolusjonere simulasjonsspill.

Så hva er så spesielt med dette, er det virkelig så revolusjonerende som man skal ha det til? Både og. Det er ikke det at Spore egentlig gjør så mye galt, det er bare at det tvinger evolusjonen frem. Jeg kunne hatt det moro med å bare svømme rundt i cellestadiet i flere timer, men det tar rundt 15 minutter før du er ferdig og spillet ber meg pent om å pelle meg opp på land. Spiller du iherdig kan du komme deg fra cellestadiet til verdensrommet, spillets siste nivå, med rundt to timer intensiv spilling. Alle stadiene er ganske simple og lette å ha med å gjøre. Og det er her problemet med Spore ligger. Spillet lar deg ikke holde på med hvert stadie så lenge du vil. Når evolusjonen er ferdig er det ingen grunn til å bli hvor du er da du ikke får flere DNA-poeng til å bruke på utviklingen, den sier simpelthen at du nå har



LITEN START Du starter livet ganske så liten, som en liten celle som blir til en amøbe i havet. Denne cellen blir grunnlaget for skapningen som skal følge deg gjennom resten av spillet.

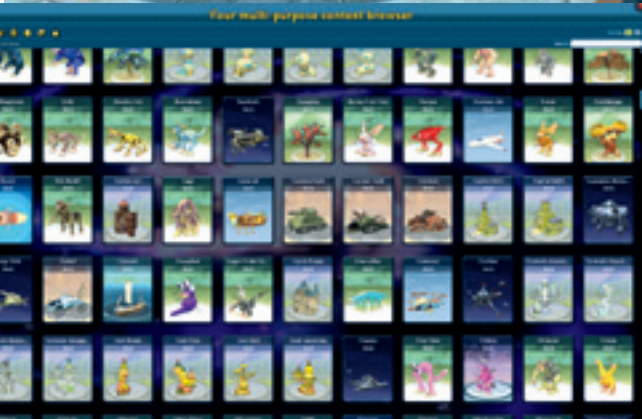
utviklet deg nok til å gå videre.

Man starter hele opplevelsen ved å velge en planet i galaksen og hvilken del av spillet du vil spille. Du må så klart - som med alle gode spill - låse opp de øvrige delene av spillet før du kan spille dem. Så du er låst til å starte som en amøbe i et vann fra en meteoritt som har krasjet på planeten du valgte. Her svømmer du rundt og spiser enten plankton eller andre

amøber.

Valgene du tar i skapningsskaperen underveis bestemmer hva slags angrep du har, hvor fort du svømmer og andre forsvarsmekanismer. Det er her spillet skiller seg fra alt annet du har sett tidligere. Joda, rollespill har latt deg bestemme utseendet på din figur og hvilke rustninger og våpen du kan bruke. Men Spore drar det hakkert videre. Du

DR. FRANKENSTEIN I spore kan du lage og bygge hva du vil. Du kan bygge hus, dyr, båter, biler, romskip og mye annet. Din fantasi er det eneste som setter grensen for hva du kan lage. Alt du lager kan du i tillegg dele med andre spillere.



SHAREWARE En av de unike tingene med Spore er at alt du lager vil bli delt med alle andre som har Spore.

kan bestemme alt rundt skapningen din. Hvor lang og hvor tykk den er, plasseringen av øyne, våpen og svømmeføtter. Du kan til og med velge å ikke ha øyne, da blir synsfeltet for spillet mindre og du ser ikke så godt rundt deg. Det er din egen fantasi som setter grenser for hva du kan gjøre. Farge- og mønsterkombinasjoner på kroppen er også opp til deg.

Fra cellestadiet kravler man etter hvert opp på land, der man møter andre skapninger og fortsetter å utvikle seg. Deretter danner man stammer som kjemper mot andre stammer på planeten, hele tiden mens man utvikler seg videre.

Det flotte med Spore er at du er ikke ond fordi du velger å være et rovdyr fremfor planteeter, eller om du velger å utrydde andre vesener og stammer. Dette er tross alt evolusjon, og evolusjon er ikke ond, det er



FAKTA

WILL WRIGHT

Will Wright har høy stjerne blant spillutviklere. Han er mannen som har tenkt ut spill som The Sims, Sim City, Sim Ant og en rekke andre spill. I starten skulle Spore egentlig hete Sim Everything, men Will Wright syntes det var befriende å fjerne Sim-navnet fra spillet, og jobbe med et helt nytt og unikt konsept.

GARDEROBE En lattervekkende del av spillet er å kle ut dyret du har lagd. Her kan du putte på flosshatt om du ønsker. Du kan også fargelegge dem.

naturlig. Valgene du tar har en effekt på hva slags sluttprodukt du får, men uansett valg defineres du ikke som snill eller slem, du bare eksisterer. Det er opp til deg å bestemme hva du gjør og hvor det hele skal ende.

De to siste stadiene handler om å styre en sivilisasjon og det å utforske universet, som er befolket av skapninger og planeter som andre spillere har laget.

Spore er et superambisiøst og omfattende spill, og noe av skjønnheten er at det er noe i dette spillet for alle. Til og med noen som egentlig ikke er så begeistret for spill vil absolutt kunne bli forelsket i dette spillet. Strategen, perfektionisten, casual- og hardcoregameren, dette er ord som i Spores nærvær blør ut i ingenting.

Spore er et av de mest unike, revolusjonerende og vakre spill jeg noensinne har spilt, og innfrir på veldig mange punkter. Det er en spennende reise gjennom evolusjonen som virkelig kan få deg til å tenke på hvor mange tilfeldigheter som har avgjort hvordan vi mennesker har blitt som vi er. Det er nok et morsomt eksperiment fra Will Wright, som fortjener å bli spilt av mange.

Kim Visnes

KARAKTER 8/10

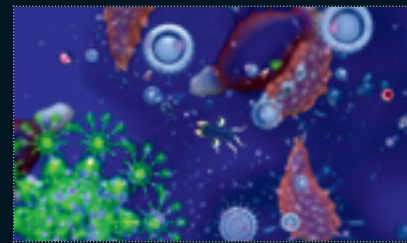
Grafikk 9/10 Lyd 8/10 Gameplay 8/10 Holdbarhet 7/10

OMFATTENDE OG ENGASJERENDE

- Uendelige kombinasjoner, passer for alle
- Litt repetierende, savner flerspillerdel

EVOLUSJON

De fem stadiene i Spore



CELLESTADIET

I starten av spillet treffer en meteor planeten din, og ut kommer en celle som blir til en liten amøbe som svømmer rundt. Du må spise for å vokse og passe deg for rovdyr. Etter hvert vokser du deg større og større helt til du er klar til å utvikle deg til neste stadiet.



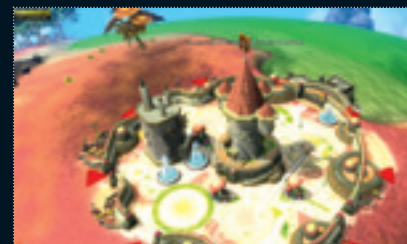
SKAPNINGSTADIET

Du har nå endelig kommet deg på land. Du vil utforske dine omgivelser, sanke nye deler du kan utvikle deg med, og ellers få deg venner og ikke minst fiender. Nå begynner det å åpne seg stadig flere valg i forhold til hvordan du ønsker å spille og utvikle deg.



STAMMESTADIET

Du har klart å lage ild og formere deg, og skal nå leve i hus. Tiden blir brukt til å sanke mat og kjempe mot de andre stammene for å oppnå herredømme over planeten din. Alternativt kan du være diplomatisk og få med deg nye venner i utviklingen videre.



SIVILISASJONSSTADIET

Nå begynner skapningen å utvikle skikkelig intelligens. Bygg en by, masse kjøretøy, og ta over resten av verden! Nå tilspisser strategiene seg, og du må enten bruke makt, penger eller religion for å overvinne de andre skapningene og vinne dette stadiet.



ROMSTADIET

Målet med spillet, og sannsynligvis der de fleste kommer til å tilbringe mesteparten av spillet. Her skal du utforske fjerne planeter, danne diplomatiske bånd, og krige. Alt for å komme nærmere totalt herredømme i galaksen din.



Sjanger ROLLESPILL



AVANSERT KAMP

Kampsystemet er ganske avansert, og man må slåss selv og kan også kommandere sine medsoldater. Men det er vanskelig å sikte, og ting skjer ofte for fort til å ha noe kontroll.



KAMPBONUS Ulike kampteknikker kan gi ulike bonuser i kamp, overrasker man fiender får man mer erfaringspoeng og gjenstander, og luftangrep, bakke og andre typer gir bonus i form av aktivitetspoeng og livspoeng.

INFINITE UNDISCOVERY

Det er på tide med nok et rollespill fra Square Enix på Xbox 360, men denne gangen lukter det bestillingsverk fra start til slutt.

Plattform **XBOX 360** Utvikler **TRI-ACE** Utgiver **SQUARE ENIX** Utgis **UTGITT** Antall spillere **1** Testet versjon **PAL** Anb. alder **16+**

Jeg har en svakhet for japanske rollespill. Lange historier om små barn med sverd og tryllestaver som bekjemper 100.000 monstre for å redde verden fra en eller annen miljøkatastrofe. Jeg forelsker meg lett i musikken, figurene og stemningen i japanske rollespill. Overepiske historier, dramatiske rollefigurer og en evig jakt på erfaring og nye ferdigheter.

Men det har blitt langt mellom de gode rollespillene på nestegenerasjonskonsollene. Jeg har hatt det moro med Blue Dragon, og Lost Odyssey var overraskende bra. Og jeg



FAKTA

FEIGINGEN

Helten i spillet heter Capell, og er egentlig ikke interessert i å være helt i det hele tatt. Han blir sur når noen kommer og redder ham fra fengselet, og oppfører seg generelt som en bortskjemt emo. Elendig stemmeskuespill og en guffen personlighet gjør at man har store problemer med å få sympati for ham, langt mindre engasjere seg i historien hans.

TIPS

SJEKK UT

Blue Dragon 9/18

XBOX 360

Old School japansk rollespill med masse sjarm.

hadde forhåpninger til Infinite Undiscovery, til tross for den utrolig fjollete tittelen. Men dessverre ble jeg ganske skuffet.

Infinite Undiscovery handler om en verden der en ond organisasjon har lenket seg fast til månen, noe som forstyrrer den naturlige balansen på planeten. Du spiller en ung og lat helt, Capell, som ved en feiltakelse blir reddet fra fengselsella si fordi han er prikk lik opprørshelten Sigmund som forsøker å redde planeten ved å kappe lenkene til månen.

Capell er, for en gangs skyld, ikke en naiv og dumsnill helt som står i første rekke for å ofre seg selv for å redde verden. Han er feig og lat og vil helst ikke være med å slåss. Men denne karakteristikken, som burde vært med på å gjøre spillet til et unikt rollespill med en egen stemme, blir bare slitsom i lengden. Men Capell klarer selvsagt å rote seg med blant opprørerne, og deres kamp mot månelenkene.

Henger du med så langt? Godt. Spillet er på mange måter et tradisjonelt japansk rollespill, men i stedet for den sedvanlige linjedansingen når man slåss, foregår kampene i sanntid, og man angriper selv. På samme måte som i for eksempel Zelda. Man har med seg en hel gjeng som støtter deg i kamp, og disse kan man også gi ordre til underveis, og bestemme taktikken

for. Etter hvert får man veldig mange figurer med seg, nesten så mange at man mister litt av oversikten, men det er allikevel ikke så veldig vanskelig å sette sammen et balansert lag.

Laget følger deg også utenfor kampene.

Enkelte figurer man har med seg har spesielle ferdigheter som gjør at man må tilkalle de og bruke de midt i utforskningen av nye områder. For eksempel møter man en gutt som kan snakke med dyr, og hvis man bruker ham med de rette dyrene får man hint om hemmelige skatter. Å få tilgang til disse ferdighetene er implementert på en veldig god måte.

Mye av spillet foregår i kamp, og kampsystemet virker godt balansert. Til glede for mange er det ingen tilfeldig kamper i spillet der usynlige monstre overfaller deg, men områder man har ryddet for monstre fylles opp så snart man har snudd ryggen til, så det blir nok kamper underveis. Tro meg.

Kampene er tilfredsstillende når man føler at



TEMPO Kampsystemet virker både variert og dypt men går såpass raskt at det er vanskelig å få med seg hva som foregår, eller finne riktige taktikker. Det hjelper ikke at kameraet alltid er på villspor heller.



LANGT FRA PENT

Grafikken i spillet imponerer ingen, og minner mest om restgrafikk fra diverse Playstation 2-rollespill.

EMOSJONELT I starten av spillet må man gjennom en fin sekvens der man skal bære en syk Aya til en by, mens noen andre beskytter deg. Det er en fin og rørende sekvens, men dessverre er det altfor få slike seksjoner i spillet.



man har full kontroll, men dessverre er dette altfor sjelden. Mye på grunn av et ekstremt høyt tempo i kampene, et dårlig siktesystem, og et kamera som ikke henger med i det hele tatt. Frustrasjonen av å ikke få lov til å sikte på sinte vepser som svever over hodet ditt, eller å slå masse meningsløse slag ut i lufta fordi kameraet ikke lar deg sikte dit du vil er stor til tider.

Men man kan skimte et gjennomtenkt kampsystem bak disse feilene. Og med en bedre historie kunne flere av disse irritasjonsmomentene lett tilgis. Men dessverre tilfredsstiller ikke spillet her heller.

Det er nemlig lite i Infinite Undiscovery som føles friskt og nytt. Spillet er et utrolig ansiktsløst rollespill, figurene er generiske, helt ned til den sterke figuren som grynter og prater med muskelmann-stemmen, til den nerdete Harry Potter-lignende trollmannen. Designet på figurene er rett og slett gjør kjedelig, og ingen av figurene har noen minneverdige trekk i det hele tatt.

Da hjelper det ikke at de engelske



MEDHJELPERE En av de mest imponerende delene i spillet er medhjelperne dine, som faktisk klarer seg bra på egen hånd, og kan helbrede hverandre i kamp.



FAKTA

TITTEN TEI

Aya er den første av mange figurer som blir med i Capells gjeng i løpet av spillet. Hun redder Capell fra fengselet, og skal antagelig fremstå som pen og sexy, men grafisk minner hun meg mest om Titten Tei i kvinneklær og parykk. Transvestitten Tei, om du vil. Aya introduserer Capell til hans dobbeltgjenger Sigmund, som leder en gjeng opprørere som forsøker å redde verden. Motvillig går Capell med på å hjelpe dem.

TIPS

SJEKK UT

Lost Odyssey 7/10
XBOX 360

Ambisiøst og atmosfærisk rollespill, med en unik historie.

stemmeskuespillerne høres ut som de er leid inn fra gata, for dette er pinlig dubbing av laveste klasse, med overengasjerte stemmer og flaua replikker. Når skal utgiverne lære seg at japanske rollespill blir best med japanske stemmer, også i vesten?

Historien i spillet forsåvidt grei nok, men de kjedelige figurene i det stadig voksende persongalleriet odelegger mye av motivasjonen til å spille videre og kjempe mot lenkeordenen som prøver å fange månen.

Det er litt for mye i dette spillet som minner om et middelmådig bestillingsverk. Det er som om spillet er laget på autopilot, uten noe som helst å formidle av følelser og engasjement. Det er også mye slurv og slarv som preger spillet. Lyden forsvinner til tider, kamper hakker når det skjer mye, animasjoner er stive og filmklippene henger av og til ikke helt på greip med dine egne handlinger. Og dermed ender Infinite Undiscovery midt på treet. Et middelmådig actionrollespill på alle måter.

Jon Cato Lorentzen

KARAKTER 5/10

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

SLURVETE OG LITE IMPONERENDE

- Godt kampsystem når det fungerer
- Umotiverende og uengasjerende

FACE-BREAKER

Selvforsvarets edle kunst er redusert til prompehumor.

Plattform 360, PS3 Utvikler EA Utgiver EA
Utgis UTGITT Antall spillere 1-2 Testet versjon PAL
Anb. alder 12+



Sjanger KAMP

HYGGELEG Designet er sjarmerende og innbydende, og parodierer og karkerer krig med glimt i øyet.

Electronic Arts trækker opp en ny sti med FaceBreaker. Fra det prisbelønnede og realistiske Fight Night Round 3, til tegneseriepreg og en kløpe humor.

Det handler om å mørbanke, gi grisejuling, smadre og ommøblere trynet til motstanderen din i denne runden fra EA. Dessverre handler det også om å trykke på knapper til tommelen skriker av smerte. Det revelusjonerende kontrollsystemet fra Fight Night Round 3 er historie, og vi står igjen med noe annet, noe trist, noe som gjør at alt bare er kjedelig. Det har seg nemlig slik at din utvalgte bokser begrenser seg til tre-fire forskjellige slag, inkludert triks, og det er det. For å utføre dem må du trykketrykke-trykketrykke og trykke. I det uendelige.

Men alt kan jo ikke bare være bønn i botta? Neida, spillfigurene i FaceBreaker er stilig animert, og miljøet og de forskjellige personlighetene gjør at jeg trekker på smilebåndet ved flere anledninger. De første gangene du får til en tryneknuser, et superangrep som deformerer ansiktet til motstanderen, er også kult.

Men det er rett og slett for få moduser og for lite å gjøre i Facebreaker. Slåssesystemet er for svakt til at dette blir et flerspillerspill man gidder å bruke tid på, og skal du spille alene finnes det ikke en gang en karriere-modus å bryne seg på. Muligheten til å lage seg selv i spillet ved å laste inn et bilde er også kortvarig moro.

FaceBreaker kom smygende inn på oss bakfra, og jeg blir ikke overrasket om det bare smyger seg stille forbi. Ensformig gameplay og altfor få utfordringer.

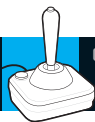
Thor Benjamin Brekken

KARAKTER 3/10

Grafikk 5/10 Lyd 5/10 Gameplay 3/10 Holdbarhet 2/10

ALTFOR BEGRENSET BOKSEMORO

- Stilig animert
- Veldig ensformig, få spillmoduser, få figurer

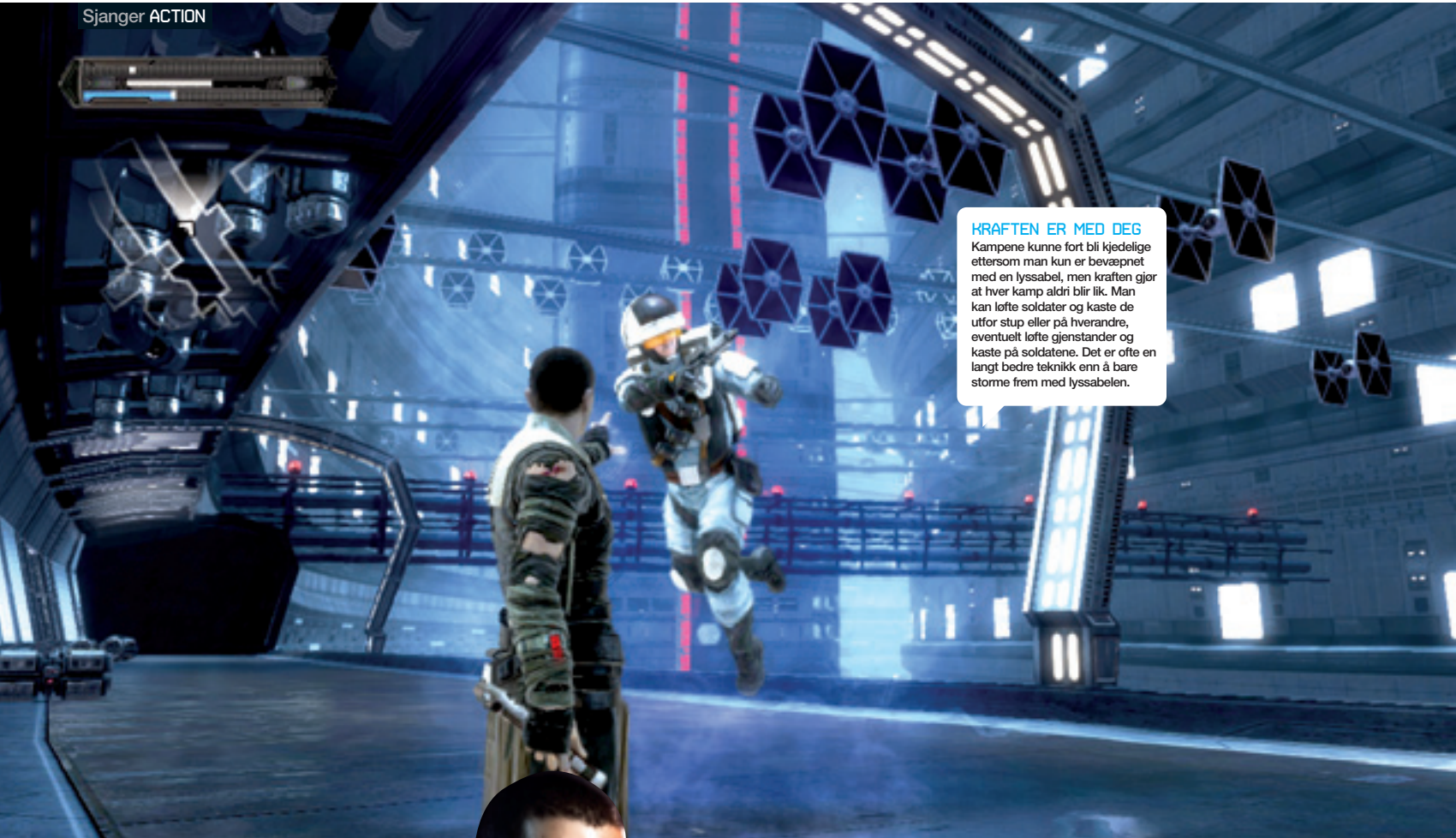


STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED

Den mørke siden er farlig, farlig. Men herlig, herlig. Vi har lekt jediridder med mørke krefter.

Plattform XBOX 360, PS3, PS2, PC, Wii Utvikler LUCASARTS Utgiver LUCASARTS Utgis 19. SEPTEMBER Antall spillere 1 Testet versjon PAL Anb. alder 16+

Sjanger ACTION



KRAFTEN ER MED DEG

Kampene kunne fort bli kjedelige ettersom man kun er bevæpnet med en lyssabel, men kraften gjør at hver kamp aldri blir lik. Man kan løfte soldater og kaste de utfor stup eller på hverandre, eventuelt løfte gjenstander og kaste på soldatene. Det er ofte en langt bedre teknikk enn å bare storme frem med lyssabelen.

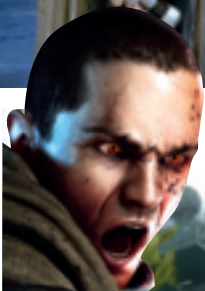
Her skal du få en liten hemmelighet. Da jeg var elleve år elsket jeg Star Wars.

Mest på grunn av leketøy og klistremerkealbum. Året var 1983 og jeg hadde ikke sett en eneste film. Jeg fikk faren min til å ta meg med på kino på Return of the Jedi, men fantasien min om lekefigurenes romkrig stemte ikke overens med Jabba the Hutts mørke palass fullt av en dyprfrost Han Solo, skumle vakter, og en grusom Rancor i kjelleren. Så jeg ble kjemperedd og gikk hjem etter ti minutter.

Jeg måtte selvsagt feike at jeg hadde sett den for alle kompisene mine på skolen som ikke hadde vært så pysete som meg og faktisk hadde fått med seg hele filmen i salen. Jeg holdt meg til lekene mine, X-Wing modellen i kamp med TIE Fighterne, og lagde mitt eget Star Wars-univers og mine egne historier.

Derfor har jeg alltid hatt sansen for Lucasarts spill fra Star Wars-universet. Der de utvider historien, og bygger sine egne sidespor til de seks filmene som, tross alt, er av variabel kvalitet. Det er spillene også, men de gode Star Wars spillene er uansett suverene spillopplevelser. Dark Forces. TIE Fighter. Knights of the Old Republic. Kvalitetsspill som bare blir enda bedre med Star Wars-universet som ramme for spillets historie.

Og det er gledelig å se at The Force Unleashed tar steget opp i det gode selskap.



FAKTA DARK APPRENTICE

I Force Unleashed spiller du Darth Vaders hemmelige læregutt. Vader drepte faren hans da han var en liten gutt, men så stort jedi-potensiale i gutten som så ble adoptert og opplært i kraftens mørke sider. I voksen alder ble han Darth Vaders hemmelige leiemorder, uten forpliktelser til noen som helst. Dermed står han fritt til å drepe både Imperiets soldater, samt opprørere for å klare sine oppdrag. I starten av spillet følger han Vaders vilje blindt, men ut over i spillet blir historien adskillig mer komplisert.

TIPS SJEKK UT

Viking 7/18
MULTI
Vikinger er dessverre ikke like fete som jediridderne.

VARIERTE BRETT I løpet av spillets gang beveger man seg mellom romstasjoner og planeter. Miljøene er godt skildret, og alle brettene har ulike farer man må ta hensyn til. Over her befinner man seg på en romstasjon som produserer TIE Fighters. Her kan man blant annet knuse vinduer for å skape et vakum som suger soldatene ut i verdensrommet.

Dette er nemlig det beste Star Wars-spillet på veldig lenge. Et gjennomført actionspill som føles friskt, genuint og morsomt fra start til slutt.

I spillet er du Darth Vaders hemmelige læregutt, en liten snørrunge han tok med seg hjem etter å ha drept faren hans som var en mektig jediridder. Vader var neppe verdens beste adoptivfar, så som voksen er du ferdig trent som hans suisidale leiemorder med full kontroll over kraftens mørke side.

Dette kunne fort blitt en pinlig affære med en mørk og dyster emohelt som skal appellere til amerikanske tenåringsgutter, men utviklerne har klart å gjøre helten merkelig menneskelig oppi sin endimensjonale fremtoning.

En annen ting utviklerne har gjort riktig er å gjenskape stemningsfulle miljøer som er veldig tro mot Star Wars-universet. Variasjonen i områdene man reiser til er stor, og man må ta hensyn til og utnytte de forskjellige omgivelsene fullt ut når man slåss.

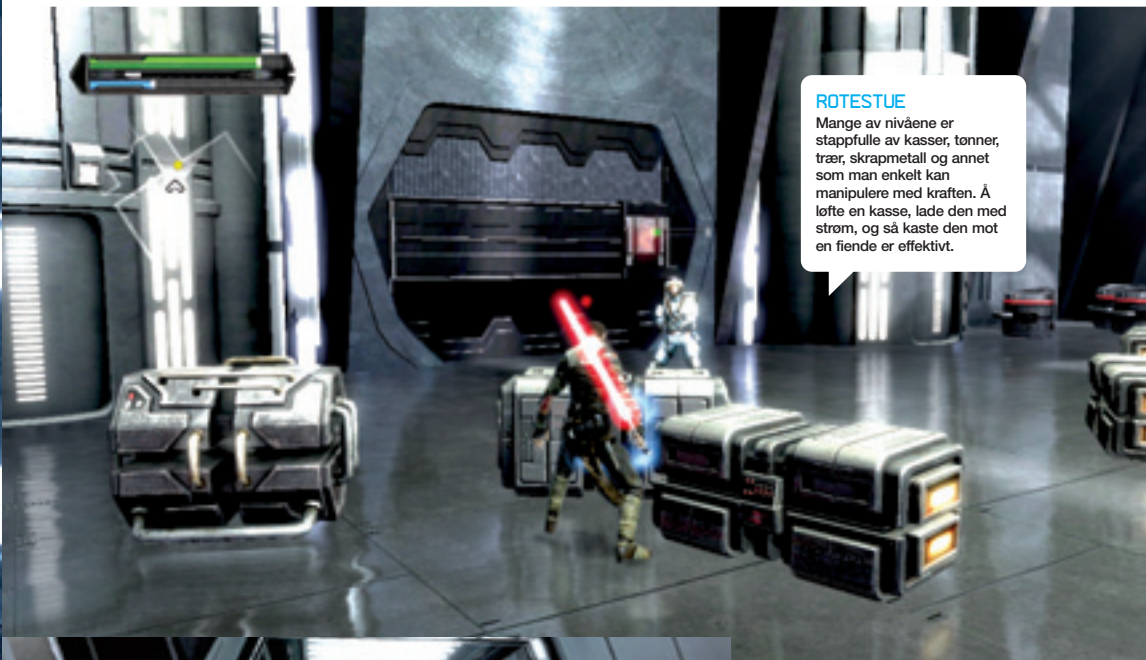
Slåssingen er nemlig hjertet av spillet, The Force Unleashed er for det meste et rent actionspill der horder av fiender skal nedkjempes med lyssabelen. Om man bare kunne svunget sabelen ville dette fort blitt kjedelig, heldigvis har man også kraften til å

hjelpe seg. Man kan plukke opp gjenstander som man kaster på fiendene, lage et kraftskjold, paralyserer fiender med elektrisitet og støte dem fra seg. Og man blir oppmuntret til å variere slåsstilen sin, og tro meg, spillet blir mest morsomt da. Mest fordi det føles så intuitivt og enkelt å gjøre kompliserte kombinasjoner. Står det en gjeng stormtropper bak en dekning, så sleng en diger kasse på de, så løper du frem og paralyserer han som hoppet unna, for du drar frem lyssabelen og hugger ned resten. Alt dette gjøres enkelt og



SIKTEKÅDS Til tross for et godt kampsystem er ikke siktingen alltid optimal og kameravinklene roter ofte. Men man blir sjelden skikkelig irritert.

ASTMAKONGEN Den tungpustede Darth Vader får du gleden av å spille i det aller første nivået, som avslører hvordan Darth Vader fant sin læregutt.



ROTESTUE

Mange av nivåene er stappfulle av kasser, tønner, trær, skrapmetall og annet som man enkelt kan manipulere med kraften. Å løfte en kasse, lade den med strøm, og så kaste den mot en fiende er effektivt.



KAPTEIN LYSSABELTANN Lyssabelen er ditt eneste våpen, i tillegg til kraften. Du kan modifisere lyssabelen underveis.

intuitivt, og spillets største styrke er helt klart de varierte kampene.

Også miljøet man slåss i kan utnyttes, vinduer på romskip kan knuses så vakumet drar fiender ut i verdensrommet, fiender kan dyttes utfor stup, og så videre. Fysikken er som regel upåklagelig og gir en ekstra dimensjon til kampene. I motsetning til mange andre actionspill der man bekjemper de samme fiendene på samme måte på nytt og på nytt er kampene i Force Unleashed herlig varierte.

Andre deler av spillet er ikke like bra. Å flytte gjenstander med hjelp av kraften er kult, og brukes også for å løse noen gåter, men kunne med fordel vært brukt enda mer.

Plattformelementene, der man skal balansere og hoppe mellom plattformer føles derimot litt for flytende og upresist, og jeg måtte finne meg i å dø en rekke ganger fordi jeg bommet på en



FAKTA

ROLLESPILL?

Spillet har et rollespillelement idet man får erfaringspoeng underveis som brukes til å oppgradere krefter og lære nye kampbevegelser. I tillegg kan man finne kostymer og deler av lyssabler slik at man kan gi lyssabelen sin unike krefter. Klarer man å finne skjulte kraftbokser og utføre ekstraoppdrag får man bonuspoeng.

TULLETE AI Intelligensen på fiendene er ikke alltid helt patent. De er omtrent like dumme som i filmene.

plattform eller kameraet stod for skjevt.

Et annet element jeg ikke var helt fornøyd med var trykkesekvenser i bosskamper. Om du har spilt Gears of War vet du hva jeg mener: symbolet av en knapp kommer opp på skjermen, og du må trykke på denne lynraskt for å sette i gang en spektakulær kombinasjon der du tar livet av fienden. Force Unleashed har blåkopiert disse sekvensene, men scenografien i disse klippene er ikke spesielt spektakulære. Det er rett og slett mer moro å slåss selv og leke seg med fysikken og kraften enn å trykke inn 4-5 knapper for å se heltene løpe på hodet til et monster og stikke sverdet gjennom øyet hans.

Men dette er egentlig bare småpirk. Sannheten er at The Force Unleashed er det beste Star Wars-spillet på veldig lenge. Det er tøft i trynet uten å bli dum i hodet, det har hjerte og sjel, og det tar Star Wars-universet seriøst. Det har et kampsystem som fungerer utmerket, og er et spill som oppmuntrer til flere gjenspillinger for å oppdage alle hemmelighetene som er gjemt rundt omkring. Det er til tider mørkt og skummelt, men denne gangen ble jeg ikke så redd som i 1983.

Jon Cato Lorentzen

KARAKTER 8/10

Grafikk 8/10 Lyd 8/10 Gameplay 9/10 Holdbarhet 8/10

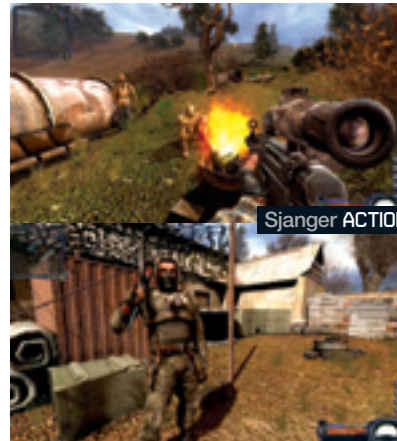
MER STAR WARS ENN FILMENE

- + Knullbra kampsystem, spenningsfulle områder
- Frustrerende plattformsekvenser

STALKER: CLEAR SKY

Adrian stemmer ja til atomvåpen.

Plattform PC Utvikler GSC Utgiver DEEP SILVER
Utgis LANSERT Antall spillere 1-32
Testet versjon PAL Anb. alder 16+



Sjanger ACTION

LEVENDE VERDEN Til tross for atomkatastrofen er området rundt Tsjernobyl fullt av liv.

Jeg er et sykt sykt menneske! Atomkrig og atomulykker er på ingen måte en god ting. Vi burde alle være livredde for disse destruktive kreftene! Men ikke jeg. Pervers som jeg er kunne jeg tenkt meg å bo i en ødelagt verden rasert av krig, radioaktivt bestrålt, full av mutanter og overlevende som kniver om de siste ressursene.

Stalker: Clear Sky er det som kalles en prequel til det originale Stalker og foregår et grovt år før Shadow of Chernobyl. Det er en godt gjennomført hybrid mellom et spennende førstepersons skytespill og et dypt og engasjerende rollespill.

Clear Sky har fått mange forbedringer fra originalen, blant annet har spillmotoren fått en overhaling for at Stalker-verdenen skal fungere bedre, og grafikken har fått mer muskler. Lyseffektene ser mildt sagt fenomenale ut og det er lagt til en del "bumpmaps" for å gi grafikken mer dybde. Det kan allikevel ikke konkurrere helt med spill som Crysis. Modelleringen, teksturene og utområdene begynner å bli utdaterte, men det ser allikevel bra ut for det aller meste.

Selve spillet er utrolig fett. Mange skryter av å ha en spillverden som lever sitt eget liv, men i Clear Sky føles det virkelig slik ut. Stalkere gjør oppdrag og går rundt med sitt. Fraksjonene kriger og tar over postene til hverandre; og midt oppi det hele står du og må ta stilling til hvem du vil hjelpe.

Stalker: Clear Sky er et stemningsfullt actionspill som absolutt kan anbefales. Spesielt hvis du, som meg, har en forkjærlighet for postapokalyptiske spill. Perfekt oppladning til Fallout 3.

Adrian Berg

KARAKTER 8/10

Grafikk 8/10 Lyd 7/10 Gameplay 9/10 Holdbarhet 8/10

STEMNINGSFULL ATOMKATASTROFE

- + Skummel stemning, gjennomført og aktiv verden
- Desorienterende oppdragssystem



FIFA 09

Herlige finesser i en repeterende hverdag.

Plattform PC, PS2, PS3, XBOX 360, PSP, DS, Wii Utvikler EA SPORTS Utgiver ELECTRONIC ARTS
Utgis 2. OKTOBER Antall spillere 1-20 Testet versjon PS3 Anb. alder 3+

Den største utfordringen ved å anmelde FIFA 2009 ligger i forsøket på finne en sti som ikke allerede er tråkket i stykker. En oppgave omtrent like krevende som å lede lille Rosenborg til Champions League-finalen. Det er nemlig det jeg gjør hvert år i FIFA.

Fjorårets superduell mellom FIFA 2008 og Pro Evolution Soccer 2008 endte med en overraskende hjemmeseier. Konami har regjert på toppen de siste sesongene, men i fjor ble det i overkant mange tekniske feil og ubegripelige forandringer. Årets oppgjør ser ut til å bli en jevn batalje som muligens må avgjøres på straffespark.

Be A Pro het den store modusnyheten til EA Sports på 08-utgaven, og den er fortsatt med oss som et sentralt element med noen etterlengtede oppdateringer. Det å kun styre en enkelt spiller får også en helt ny dimensjon da det nå åpnes for ti mot ti spillere i online-delen. En etterlengtet nyhet som i teorien er genial, men som i praksis er avhengig av dedikerte og samarbeidsvillige gamere.

Et annet interessant punkt er den forbedrede Alen til keeperne, det er absolutt et positivt tilskudd at de beveger seg friere og tar "individuelle" valg.

Utover disse nyhetene er det meste ved det samme gamle. Hvis du tidligere har irritert deg over kontrollsystemet og handlingene til dine spillere er det bare å styre unna. På denne fronten er forandringene minimale. Et av de sterkeste kortene til EA Sports er omfanget og antall lag du kan velge mellom. Pro Evolution fans vill enkelt snakke bort lisenser, drakter og navn – men FIFA er overlegent best på dette punktet.

Rosenborg vant Champions League til slutt, mens Ronaldo og vennene lå strødd rundt på banen. I år som i fjor. Og året før.

David Skovly

KARAKTER 7/10

Grafikk 7/10 Lyd 7/10 Gameplay 7/10 Holdbarhet 6/10

SOLID NØK EN GANG FRA EA

Redefinerer onlinespilling med ti mot ti

Lite variasjon i bevegelsesmonstret til spillerne

Sjanger SPORT



NHL 09

Lite nytt i årets oppdatering, men fortsatt det mest velpolerte hockeyspillet på markedet.

Plattform MULTI Utvikler EA SPORTS Utgiver ELECTRONIC ARTS Utgis LANSERT Antall spillere 1-4 Anb. alder 3+

Sjanger SPORT



Electronic Arts presenterer alle sine sportstiler med en rød tråd hver sesong med samme minimalistiske stil, samme visuelle effekter og handlingsforløp med noen små variasjoner fra idrett til idrett.

Men under overflaten bør det også lure en rød tråd. Det som skurrer litt for meg, er at siden spillet ser omtrent likt ut som i fjor bør det være et eller annet kvantesprang på lur et eller annet sted, en banebrytende ny modus eller ny styring. Det er riktignok mange moduser her, men bare et par er nye. I fjor fikk vi den kule "create-play" modusen, hvor du kunne skreddersy et angrepsløp ved å lagre bevegelsene til alle spillerne hver for seg. I år finnes ingen tilsvarende ny funksjon.

Det største fokuset er imidlertid på My NHL-vrien som forsøker å gjøre livsstil ut av spillet og gjøre deg personlig involvert gjennom Live!. Flaggskipet her er modusen hvor du bruker din hjemmelagde spiller til å klatre i divisjonene og ende opp som superstjerne, men da endrer kampene veldig karakter. I stedet for å kontrollere et lag styrer du bare din egen fyr, og det er ikke så veldig kult når det ikke finnes noen sprintknapp, og fokuset ligger på å plassere seg best mulig i forhold til dine lagkamerater. Da rekker du akkurat å skøyte over halve banen før laget ditt snapper pucken og du må trave tilbake igjen, i akkurat samme hastighet som motstanderne dine. Og så skal du score i tillegg? Nei, takke meg til Play Now-

FAKTA

REKLAME

Reklame i spill har kommet for å bli, og Electronic Arts har vært flinke til å plassere reklame i spillene, men i NHL går det til tider over alle stovleskraft. Spesielt brukt av energidrikken Gatorade blir etterhvert nesten pinlig. Reklameplakater med Gatorade-logoene pryder banene, en Gatorade-flaske ligger oppå alle målene, og alle på benken lesker seg med Gatorade i tide og utide. Litt for mye av det gode.

modusen.

Det meste er på plass her gameplasmessig, taklingene er fantastisk voldsomme og føles mektige når du moser en stakkars nordmann i veggene med et voldsomt brak, som kanadier selvsagt, og høster voldsom jubel fra publikum og fullstendig ignoranse fra dommeren. Kommentatorene er bra for en gangs skyld. Skøytene lager fine spor i isen, og lydbildet følger opp med deilige skrapelyder. Lyden er generelt glimrende, skøytefølelsen er en fryd, skuddene er intuitivt lette å få av gårde, og de virkelig harde langskuddene har en fantastisk trøkk.

Det er absolutt et bra spill, og jeg har jublet over mål og gapskrattet av brutale taklinger, men det er i bunn og grunn en blåkopi av fjorårets versjon. Jeg er litt lei av at 1.2 er det nye 2.0, og jeg forventer faktisk et synlig kvalitetsløft fra år til år. For all del, kjernespillet er bra, og må du ha bittelitt bedre grafikk og nye lagoppsett, så kjøp i vei. For dette er fortsatt det beste hockeyspillet på markedet.

Marius Kvitberg Evjenth

KARAKTER 7/10

Grafikk 7/10 Lyd 8/10 Gameplay 7/10 Holdbarhet 7/10

INTERESSANT ARKADESKYTING

Samme solide gameplay, veldig bra lyd

Generelt lite nytt

NBA LIVE 09

Ny musikk og... hm. Tja. Ikke så veldig mye mer.

Plattform PS3, XBOX 360, PC, PS2, PSP, Wii Utvikler EA SPORTS Utgiver EA Utgitt UTGITT
Antall spillere 1-4 Testet versjon PAL Anb. alder 3+

Basketball er i stor grad en idrett av og for rockestjerner. En statussport med kjendiser på første tilskuerrad og spillere som er kompiser med hip hop-stjerner. Det handler i mine øyne mindre om sport enn om status.

Men Electronic Arts NBA-serie selger masse, og derfor dukker det opp en oppdatert versjon hver eneste høst.

Da det første nestegenerasjons basketballspillet kom, var det stor stas med svettedråper i ansiktet og skinnende parkett, og EA var åpenbart så fornøyd med grafikken at de har latt den stå mer eller mindre urørt. Alle spillerne har på seg tøy lagd av vann, som skulper rundt i et forsøk på å etterligne realistisk fysikk. Animasjonene er for såvidt fine når spillerne står stille eller dribler, men når det er tid for avslutninger, pasninger og dunker viser den upolerte, gamle grafikken seg i all sin styggedom.

Gameplayet er også ganske suspekt til å være 09-utgaven. Der NBA Street var en smule humoristisk og overdrevet med

spillerne evner på banen, mener de her faktisk helt seriøst at spillerne i NBA kan sveve mange meter uten tilløp, trekke til seg ballen i en alley-ooop på magisk vis og generelt oppføre seg som folk man leser om i Marvelblader. Prisen for superkrefter var dog åpenbart intelligens, for medspillerne dine er elendige forsvarsspillere og late i angrep.

Ellers er rammene rundt spillet fint og profesjonelt gjennomførte. Moduser er det nok av, og man kan selvsagt lage sin egen stjerne og spille karrieremodus.

NBA LIVE 09 er nyeste spill i en anerkjent serie, og da mener jeg at man bør ha et visst forventningsnivå. Og dette spiller holder dessverre ikke når fjorårets versjon koster brøkdelen, og er omtrent helt likt.

Marius Kvitberg Evjenth

KARAKTER 5/10

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

EN SERIE SOM TRENGER FORNYELSE

■ Brukervennlige menyer, bra lyd

■ Elendig grafikk, samme spill som i for



Sjanger SPORT

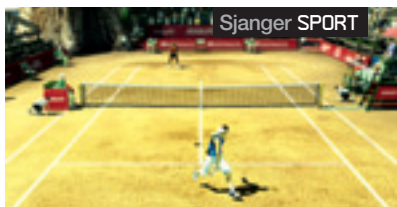


ANSIHTSPEN Spillerne har pene fjes, men ellers er ikke grafikken spesielt realistisk eller imponerende. Det ser ut som et to år gammelt spill til tider.

SMASH COURT TENNIS 3

Tennis for tålmodige.

Plattform XBOX 360, PSP Utvikler NAMCO BANDAI
Utgiver NAMCO BANDAI Utgitt LANSERT
Antall spillere 1-4 Testet versjon 360 Anb. alder 3+



Sjanger SPORT

KRANGEL Man kan krangle med dommeren i spillet!

Namco Bandai server oss intet mindre enn et helt ok tennisspill der man kan spille gjennom tre forskjellige moduser.

Hoveddelen er selvsagt en karrieredel der man skal bli best i verden. Gledelig nok med noen originale innslag fra rollespill, samt muligheten for å tilfredsstille sponsorer.

Spillet krever høye ferdigheter, og får man ikke til slagene blir man stående i evigheter og sprette ballen frem og tilbake over nettet.

Har man tålmodighet nok lurer et helt ok tennisspill under her, men tempoet er dessverre litt for tregt, så Top Spin 3 fremstår som et bedre alternativ.

—Thor Benjamin Brekken

KARAKTER 6/10

Grafikk 5/10 Lyd 3/10 Gameplay 5/10 Holdbarhet 6/10

HELT OK, MEN IKKE BEST

■ Deilig å mestre, godt rollespillelement

■ Lavt tempo, irriterende musikk, kranglete kontroll

TIGER WOODS PGA TOUR 09

Tiger Woods er i bedre form enn på lenge!

Plattform MULTI Utvikler EA SPORTS Utgiver EA Utgitt LANSERT Antall spillere 1-4 Testet versjon XBOX 360, PS3 Anb. alder 3+



Sjanger SPORT

Electronic Arts har blitt beskyldt for å melke produktene sine litt vel mye, men i Tiger Woods PGA Tour 09 svarer de på tiltale, leverer store oppdateringer, og gir mye valuta for penga.

Hank Haney er Tiger Woods personlige golf trener, men i Tiger Woods PGA Tour 09 er han min veileder. For jeg får begynne å spille må jeg slå noen enkle slag, og basert på denne lille testen setter Hank opp en oversikt over hvor god jeg egentlig er. Jeg har en dugelig drive, ok kraft, og fin putt, men er litt unøyaktig i svingen og må trene på nærspelet. Hank gir meg et utgangspunkt jeg kan jobbe videre med, følger

FAKTA

CLUB TUNER

Har du en litt skeiv sving, kan du kompensere for det i den nye Club Tuner-modusen, samtidig som du justerer ballbanen. Vil du ha god høyde, færre sprett og lite ballgang etter golfballen treffer bakken for maksimal nøyaktighet, eller vil du slå langt og flatt, mange sprett og mye rulling for å komme lengst mulig? Her kan du justere helt selv, på de ulike kollene. Du kan også oversere hele greia, og bare spille golf.

meg opp etter hver turnering, og gir meg nyttige råd og treningstips hele veien.

Tiger Woods PGA Tour 09 byr på et enormt utvalg av moduser, både online og offline, hvor du kan skyte på blinker, spille Gris (eller Tiger, som det heter her), se hvem som har lengst drive, dere kan ha en putte-konkurranse, eller utfordre hverandre i Tiger Woods' golfversjon av Capture The Flag, og så videre. Denne gang kan også opptil fire spillere gå en runde samtidig online, og det betyr mindre venting, mer spilling, høyere tempo og mer spenning enn tidligere.

Via EAs GamerNet kan du hele tiden konkurrere med den store verden om å få lengste drive, chippe deg nærmest flagget, og så videre, i såkalte "Instant Challenges". Denne modusen lar deg enkelt og raskt lagre og dele videoer av slag du er spesielt fornøyd med, eller finne andres rekorder på nettet, og se om du klarer bedre.

Det har skjedd mye med Tiger Woods de siste årene, og faktisk en god del bare dette siste året. Tiger Woods PGA Tour 09 står som et av de beste spillene i serien, og er absolutt verdt en titt enten du er gammel travet eller helt fersk i EAs golf-serie.

—Carl Thomas Aarum

KARAKTER 8/10

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

ET AV DE BESTE I SERIEN

■ Flott presentasjon, mange moduser, bra onlinestøtte, dypt spillsystem.

■ Kommentatorene burde vært bedre.



PURE

Motorstorm møter SSX, og resultatet er beintøff, intenst og møkkete racing på fire hjul!

Plattform **XBOX 360, PC, PS3** Utvikler **BLACK ROCK STUDIO** Utgiver **DISNEY INTERACTIVE** Utgis **26. SEPTEMBER** Antall spillere **1 + ONLINE** Testet versjon **XBOX 360** Anb. alder **3+**

Sjanger **RACING**



LEKKER RACING

Pure er en meget lekker affære, fullt av overdrevne bloom- og HDR-effekter som gir bildet et mykt og fargerikt uttrykk. Det ser ut som et vakker racing-eventyr, og føles som en aldri så liten drøm å spille.

For en måned siden så jeg det som helt usannsynlig at jeg skulle bli så gira på et rent ATV-spill. Ikke bare usannsynlig, jeg så det som ett hundre prosent uaktuelt. Jeg kjenner tydeligvis ikke meg selv særlig godt. Pure er utvilsomt ett av årets feteste racingspill.

Det tar nemlig rundt halvannet minutt med Pure før jeg i største alvor sitter å vurderer om jeg skal velge svingarmene som gir meg best grep, eller de som er best å utføre triks med. Hvilket hjuloppheng skal jeg gå for, hvilke dekk, hvilke felger, alt mulig. Skal jeg velge en totaktsmotor som gir meg best akselerasjon, eller firetaktsmotor som gir høyest toppfart? Jeg går for et kraftig fraspark, og makser ut min første ATV som en trikse-sykkel, og står i sofaen som en ADHD-unge som har glemt å ta medisinen sin i det jeg prøvekjører for første gang.

Det er noe veldig tiltalende med Pure. Det suger deg inn i en verden som fra utsiden ser ut som en smal og utilgjengelig nisjeidrett. Men i Pure er det bare helt sinnsykt moro. Enkelt og greit.

I stor grad handler Pure om å finne det største hoppet, utføre de feteste triksa, få boost og få tilgang til enda større og enda fetere triks. Hvis jeg krasjer, må jeg begynne boost-



FAKTA

MOTOGP

Black Rock Studios, tidligere kjent som Climax Studios, har lang erfaring med høy fart og brølende motorer. Etter en lang rekke ulike ATV-spill av varierende kvalitet, og et par riktig gode MotoGP-spill, har de truffet en aldri så liten gullåre med Pure. En perfekt balanse av triksing og kjøring, og ferdighet og tilfeldighet gjør dette til en fryd å spille. Og best av alt - du trenger ikke like ATV engang, for å like Pure.

TIPS

HUSH!

Motorstorm: Pacific Rift Oppfølgeren til Motorstorm er på vei til PS3. Les mer om Pacific Rift på Beta-sidene lenger frem i bladet.



VELDESIGNET Alle banene i Pure er veldesignede og strøknø, og spennende og inspirerende å spille hver eneste gang, med kraftigere og kraftigere motorer, og varierende spillmoduser. Lange lastetider kan enkelt halveres ved å installere hele sulamitten, og da er det ikke lenger særlig mye å klage på?

byggingen på nytt. De aller feteste triksa er vanskelige å nå, og et sjansespill å utføre. Jeg sitter med hjertet i halsen hver gang, for de krever mye forberedelse, enormt mye tid i luften, og millimeterpresisjon i gjennomføringen. Tilpass innkjøringen på hoppkanten. Pass på vektoverføringen og trykkdepunktet, så du får mest mulig høyde. Rockemusikken stilner, motoren slutter å jobbe i det jeg forlater hoppkanten. Jeg hører bare vinden suser forbi i en milliard kilometer i timen i det jeg glir

gjennom luften. Jeg tar min knappeskombo, og ser de mest halsbrekkende stuntene jeg kan tenke meg. Rekker akkurat å rotere kroppen over setet før hjulene dundrer ned i sanda under meg, stemplene i motoren begynner å slå igjen, og musikken braker løs. Jakten på neste hopp og neste sveis er i gang.

Jeg føler meg som en rockestjerne hver eneste gang jeg klarer å lande et vellykket supertriks, og jekke inn litervis med boost og sinnsyke poengsummer. Jeg eier hele verden.



FREESTYLE | Freestyle-lopene handler det ikke om å komme først, men å få flest poeng. Utfør fete triks, og sank de rette symbolene for å sikre deg seieren.



HALSBREKKENDE!
Det er mange ulike triks å utføre i Pure, men alle er forholdsvis enkle å trykke seg frem til. Det handler mer om utførelsen - timingen og tilretteleggelsen - enn vanskelige knappekombinasjoner.

Det er så berusende at det burde vært forbudt i dette landet.

Jeg finner raskt ut at én ATV ikke er nok. Etter et bittert nederlag i en sprintkonkurranse skjønner jeg at jeg må bygge en ATV for fart også. Dette krever en helt annen kjørestil. Glem høye hopp og spektakulære triks. Kjør fort, samle boost effektivt, bruk den smart, og kom først over målstreken. Pure tvinger deg til å kjøre på ulike måter hele tiden, da konkurransene ender seg, kriteriene varierer, og det gjør at spillet aldri blir kjedelig.

Pure er en svært lekker opplevelse. Fargerikt, mykt og skittent. Som et møkkete postkort fra offroadracinghimmelen. Banedesignet er fremragende, mens jeg svever over en italiensk havnelandsby, en støvete og gold ørken eller



1 FAKTA

SPILL ONLINE

Et veldig stort minus med Pure er mangelen på flere spillere på samme skjerm. Blir du imidlertid lei av å bare kjøre mot datastyrt fører, kan du koble deg online og prøve deg mot en hel verden av sjåfører. Opptil 16 spillere samtidig kan innta de møkkete banene i Pure.

braker mellom trærne i skogen i Wyoming i USA – det ser nydelig ut, og det føles intenst og spennende hele veien.

Det er enkelt å kritisere Pure for å mangle noen reell dybde. For det handler hele tiden om hopp, store svev, triks og boost. Det er bare så inni granskauen engasjerende når man sitter der med kontrollen i hånda. Det føles så bra. Kontrollen er velbalansert og intuitiv, banene er kule, og hele den møkkete verdenen som Black Rock Studios luller deg inn i er utrolig.

Pure er et bedre spill enn Motorstorm var for et drøyt år siden. Mye bedre. Spørsmålet er om det er bedre enn Motorstorm: Pacific Rift? Litt tidlig å si, men du skal overhodet ikke utelukke det. For Pure gjør det aller meste riktig.

Jeg bryr meg i utgangspunktet null om biler, motorsyklar, ATVer, mekking og den slags. Jeg har solgt bilen min for mange år siden, og jeg sykler eller tar t-banen til jobben hver dag. Pure engasjerer meg på et helt annet nivå. Det er like mye en ATV-simulator som SSX er en snowboardsimulator. Det er spektakulært, overdrevet, ekstremt og tøft som faen. Selv om du er komplett uinteressert i sporten som sådan.

Carl Thomas Aarum

KARAKTER 8/10

Grafikk 9/10 Lyd 8/10 Gameplay 8/10 Holdbarhet 7/10

DEILIG RACING!

- Grym grafikk, flott banedesign, velbalansert kontroll, fete triks.
- ❑ Mangler splittscreen.



TOO HUMAN

Amerikansk voldtekt av norrøn mytologi.

Plattform **XBOX 360** Utvikler **SILICON KNIGHTS**
Utgiver **MICROSOFT** Utgis **UTGITT** Antall spillere **1-2**
Testet versjon **PAL** Anb. alder **12+**

Sjanger **ACTIONRPG**



HACK & SLASH Mye kamp og mye slåssing i Too Human.

Cyberspace møter norrøn mytologi. Evighetsprosjektet til Silicon Knights er endelig ferdig, og Jon Cato har denget fiender med Tor og Odin.

Produsenten Denis Dyack og hans gjeng i Silicon Knights snakket om Too Human allerede på E3-messen i 1999. Spillet skulle komme på fire CD-plater til Playstation. Playstation 1, altså, det lille gråe flatbrødet. Deretter hoppet de over til Nintendo og Gamecube, og endte til slutt opp på Xbox 360. Nå, nesten ti år senere, kan de neppe si seg fornøyd med spillet sitt.

I Too Human er du den norrøne guden Balder. Ikke i en vikingtid med soppspisende nordmenn og grønne enger, men i en slags teknologisk marerittvisjon av et futuristisk Åsgård, der gudene tramper rundt med cybernetiske implantater i kroppen, og slåss med lasersverd og maskinpistoler.

Det er en brautende amerikanisert tegneseriversjon av norrøn mytologi. Slett ingen dårlig idé på papiret, men dessverre på grensen til det parodiske i praksis. Tor tramper og snøfter og grynter, og Baldur er den helt standard tøffe helten vi har møtt i tusen actionspill allerede. Blandingen av cyberspace, teknologi og norrøn mytologi forsøker å være et friskt pust, men ender opp som litt smådårlig ånde.

Først og fremst fordi kampsystemet er stivt og tregt. Det flyter rett og slett for dårlig sammenliknet med spill som Devil May Cry, som spillet tydeligvis er inspirert av.

Et annet ankepunkt er utstyret man finner. Spillet kaster nye og bedre våpen og rustninger etter deg konstant, men når fiendene tilpasser styrken sin til utstyret du har med deg, blir det helt meningsløst å jakte på nye og bedre våpen.

En episk flerspillerdel var opprinnelig ferdig planlagt til spillet, men endte opp som en tam tospillerdel. Samarbeid er gøy nok det, men med et par spillere til hadde det vært utrolig mye bedre.

Too Human kan nok være morsomt for de som elsker actionrollespill, men det er kortvarig moro, og på mange måter et spill som hadde fortjent en bedre skjebne.

Jon Cato Lorentzen

KARAKTER 4/10

Grafikk 5/10 Lyd 6/10 Gameplay 4/10 Holdbarhet 5/10

ENSFORMIG DIABLO-KLONE

- Original setting
- ❑ Monoton og ensformig, føles mangelfullt



MERCENARIES 2

Mens vi bekymrer oss over borgerkrig i Georgia kan vi more oss med borgerkrig i Venezuela.

Plattform **XBOX 360, PS3, PS2, PC** Utvikler **PANDEMIC STUDIOS** Utgiver **EA** Utgis **LANSERT** Antall spillere **1-4** Testet versjon **XBOX 360 (PAL)** Anb. alder **16+**

Sjanger **ACTION**

KAOSKOS

De beste øyeblikkene i Mercenaries 2 er når ting går i lufta, bensintanker som tar med seg noen skur og biler og soldater i samme slengen. Eksplosjonene har kraft og styrke, og kaoset på skjermen imponerer.



Jeg er ikke av den høymoralistiske sorten som mener at spillvold er galt og at krigspill er moralsk fordervende og at vi blir desensitivert og emosjonelle krøplinger av å drepe andre mennesker i dataspill. Langt i fra.

Men det er allikevel en usmakelig trend på gang i spillbransjen. En forherligelse av private militærstyrker. EA har trådd uti dette smakløse minefeltet før med Army of Two, og nå også Mercenaries 2.

I spillet foregår en fiktiv borgerkrig i Venezuela, der opprørere kjemper mot presidenten og oljeselskap og en bunke andre interessegrupper. Som skruppeløs leiesoldat er du ute på hevtokt mot presidenten, og påtar deg jobber for alle grupperinger mot penger. Spillmessig står du nesten helt fritt til å bevege deg hvor du vil og gjøre hva du vil.

Det første Mercenaries var en fornøylig opplevelse, der man jaktet på krigsforbrytere og generaler på en diger slagmark. Men oppfølgeren føles mye mer smakløs. Kanskje er det de dårlige forsøkene på humor. Eller så er det rett og slett at jeg ikke klarer å bry meg det døyt om hovedpersonen og privathæren hans, fordi de er totalt sjarmløse og uinspirerende.

TIPS

SJEKK UT

Mercenaries **8/10** **XBOX**
Ser ikke så bra ut lenger, men fortsatt kult nok hvis du vil leke krig.



FAKTA

MATTIAS NILSSON

Frontfiguren for Mercenaries 2 er den vikingaktige soldaten Mattias Nilsson, og det er den svenske skuespilleren Peter Stormare som har spilt inn replikkene hans. Dersom du ikke vil være en bolete svensk hobby-punker kan du i stedet spille den svarte amerikaneren Chris Jacobs eller kinesiske Jennifer Mui. Dessverre virker det som altfor lite dialog har blitt spilt inn, for heltene gjentar seg i det uendelige.



KJIP HUMOR Spillet prøver seg på vittig dialog og noen humoristisk innslag, men disse ser regel like platte som vitensene i Mot i Brøstet. Som over her, når heltene blir tvunget til å frakte en lilla blomsterscooter for de amerikanske oljesoldatene.

Grafisk sett er ikke spillet spesielt imponerende. Animasjoner og fysikk er så som så. Når det smeller og eksploderer ser det faktisk bra ut av og til, men som regel minner dette lite om et nestegenerasjonsspill.

Spillmessig er det faktisk tidvis underholdende, men jeg sliter med å holde på interessen. Det føles også litt for omfattende for sitt eget beste, å samle olje og penger og kjøpe alle mulige forskjellige air strikes og støttgjenstander blir for uoversiktlig og

forvirrende.

Mercenaries 2 er til tider artig, men det mangler polering og en strammere regi. Sikkert gøy for alle som elsker krig og kaos.

_Jon Cato Lorentzen

KARAKTER 6/10

Grafikk **5/10** Lyd **4/10** Gameplay **6/10** Holdbarhet **6/10**

UPOLERT BORGERKRIGSACTION

- Moro å ødelegge hele bygninger, fin flerspiller
- Dårlig kontroll, tidvis råtten grafikk

YAKUZA 2

To år gammelt, men fortsatt like godt. En av Segas mest ambisiøse spillserier er endelig her!

Plattform **PLAYSTATION 2** Utvikler **AMUSEMENT VISION** Utgiver **SEGA** INSERT Antall spillere 1-2 Testet versjon **PAL** Anb. alder 18+

Det første spillet i Yakuza-serien dukket opp fra ingensteds hen og tok meg med storm. En engasjerende historie fra Japans undergrunn skrevet av en kjent japansk forfatter. Et hardtslående voldsepos med minneverdige figurer og et deilig kampsystem ble et av mine beste minner fra Playstation 2.

Vi snakker om den spirituelle oppfølgeren til de legendariske Shenmue-spillene på Dreamcast. Et spill der du styrer yakuza-medlemmet Kazuma, som tar på seg skylden for et drap han ikke har begått, og jakter på en diger pengesum som er stjålet fra klanen.

Oppfølgeren fortsetter et år etter eneren, og det handler fortsatt om Kazuma. Han er egentlig ferdig med mafiailivet, men er nødt til å steppe inn når sjefen for klanen blir myrdet på en kirkegård. Det går nemlig mot full gjengkrig, og det kan bety slutten på Tojo-klanen.

Yakuza er litt vanskelig å beskrive. Det er på mange måter som en interaktiv film. Det har lange filmsekvenser med profesjonell klipping og gode skuespillere (som heldigvis snakker japansk). Hovedpersonene i spillet ser ikke ut som japanske actionhelter med to meter høyt blått hår og digre tegnefilmøyne, de ser ut som vanlige mennesker, og oppfører seg også



FAKTA

YAKUZA

Yakuza er en betegnelse på Japans mafia. Det er estimert at over 80.000 mennesker er medlem av denne mafiagruppen. De har en streng organisasjon, og er kanskje mest kjent for å kutte fingrene av medlemmer som driter seg ut, samt gigantiske rygglatoveringer.

deretter.

På vei gjennom spillet besøker du flere byer og bydeler som må utforskes. I god Shenmue-stil kan man spille på arkademaskiner, handle i butikker, og gjøre tjenester for folk. Byene summer av liv og sjel, og det er lett å rusle rundt å fortape seg i neonlys og folkeliv.

Hoveddelen av Yakuza 2 er, som i det første spillet, slåssing. En hardtslående spillmotor lar deg denge en hel haug med fiender om gangen. Det er langt fra så dypt som for eksempel Virtua Fighter, men veldig tilfredsstillende. Man kan gripe og slå og sparke, i tillegg til å plukke opp gjenstander som kan brukes som våpen. I kampene bygger man også opp "heat", et spesialangrep som kan brukes for å utføre

ekstra brutale angrep.

Yakuza 2 har nemlig ekstremt brutale kamper. Og en voksen historie i tillegg. Dialogen er god, og figurene er levende. Alt i alt er dette en kjempegod spillopplevelse. Et kultspill som dessverre kommer ut altfor sent for et publikum som nå krever nestegenerasjon av grafikken sin.

Og det er synd. For dette fortjener absolutt å oppleves av flest mulig.

Jon Cato Lorentzen

KARAKTER 8/10

Grafikk 8/10 Lyd 9/10 Gameplay 9/10 Holdbarhet 8/10

BRUTALT OG ENGASJERENDE

- Flott atmosfære, engasjerende historie, kule kamper
- Bor ha spilt eneren først



Sjanger **ACTIONEVENTYR**



BRUTALT Kampene i Yakuza 2 er ekstremt tilfredsstillende, og volden er hardtslående og brutal. Slåss man bra får man muligheten til å avslutte fiendene kort og kontant med å sende de med trynet først i murvegger så blodet spruter. We like!

NEONHIMMELN Kazuma besøker flere byer i løpet av spillet, og disse yrer av atmosfære og liv. Spesielt moro er det at man kan besøke en hel haug med butikker, restauranter, spillehaller og utesteder i hver eneste by man besøker.

Sjanger **STRATEGI**



HAMERA Viva Pinata har mange merkelige funksjoner. Både via Xbox Live, men også med tilleggsgutstyr som Xbox-kameraet, som kan brukes til å scanne inn kort som lager nye dyr.

VIVA PINATA: TROUBLE IN PARADISE

Blomster-Finn er tilbake, nesten like sjarmende som før.

Plattform **XBOX 360** Utvikler **RARE** Utgiver **MICROSOFT** Utgis **LANSERT** Antall spillere 1 Testet versjon **PAL** Anb. alder 3+

Det er ikke lett å slippe unna bil- og skytespillstempelen til Xbox 360. Alle forsøk på å gjøre noe annerledes, hyggelig og koselig har blitt ignorert av de fleste spillerne på Xbox 360.

Også Viva Pinata, fjorårets store forsøk på å fri til familier og barn på Xbox 360. Trouble in Paradise er i bunn og grunn nøyaktig det samme spillet, bare med mer innhold. Man skal fortsatt lage sin egen hage som tiltrekker seg dyr. Disse må man så lokke til å bosette seg og formere seg for å gjøre hagen frodig og levende.

Kontrollen er like god som før, og et stort pluss er at man kan påta seg oppdrag. Det første spillet ble kjedelig når man hadde spilt noen timer fordi man manglet et mål og en

mening med hagen sin, men med oppdrag man kan påta seg blir det mer motiverende å spille.

To nye områder kan besøkes der man kan finne helt nye Pinatadyr, og det er også blitt litt lettere å finne frem og kontrollere spillet.

Dessverre er ikke denne versjonen av spillet lokalisert til norsk. Og med utallige menyer og tekst blir det dermed nesten uspillbart for den største målgruppen: barn. Og det er synd, for dette er kreativt og moro.

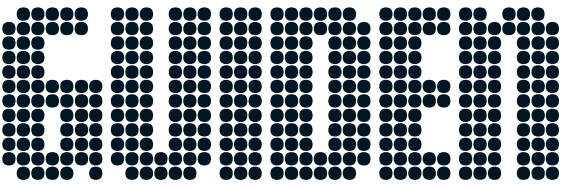
Jon Cato Lorentzen

KARAKTER 7/10

Grafikk 8/10 Lyd 8/10 Gameplay 7/10 Holdbarhet 6/10

SJARMERENDE HAGEKOS

- Mer variasjon, motiverende oppdrag
- Mer en tilleggspakke enn en oppfølger



GAMEREACTORS KJØPEGUIDE

Vi hjelper deg i spillsjappa!

Spillhyllene i butikkene er stappfulle av fristelser, men det er langt fra alle spill det er verdt å bruke penger på. Med vår månedlige kjøpeguide 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 kjøpeguide.



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 **325x98x274**
Pris **FRA 3500,-**

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: Plasseringen på vår anbefalt-liste avhenger av hvilken karakter vi ga spillet opprinnelig, og hvor bra spillet fortsatt er i dag.

NR.	SPILLTITTEL	SJANGER	UTGIVER	KARAKTER
1	Grand Theft Auto IV Mesterlig lekeplass med skytevåpen, fete biler og utrolig atmosfære. Årets beste så langt, blir neppe slått.	Action	2K 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 uimotstøtlig bra.	Action	EA	10/10
3	The Elder Scrolls IV: Oblivion Vanvittig stort rollespill i en åpen verden som sluker deg totalt. Unik atmosfære og dypt spillsystem.	Rollespill	2K Games	10/10
4	Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots En verdig avslutning på en fantastisk spillserie. Dramatisk, engasjerende og utrolig ambisiøst.	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 Intenst krigsspill som dropper klistrene andre verdenskrig til fordel for terrorister fra dagens nyhetsbilde.	Action	Activision	9/10
7	NY Soul Calibur IV Dypt, pent og fengende. Et fantastisk underholdende slåssespill og en grafisk perle.	Slåssing	Namco Bandai	9/10
8	Skate EA revolusjonerte skateboard-spillene med dette realistiske og utrolige fengende sportsspillet.	Sport	EA	9/10
9	Race Driver: Grid Fabelaktig grafikk, ren kjøreglede og en utrolig intensitet. Codemasters er kongene av racing.	Racing	Codemasters	9/10
10	Burnout Paradise Verdens vildeste racingspill ble akkurat hakket villere. Frihetsfølelsen er herlig, og kræsjeene er spektakulære.	Racing	EA	9/10
11	Assassin's Creed Elsk eller hat det, Assassin's Creed er ett av verdens aller mest atmosfæriske spill. Et vakker eventyr.	Action	Ubisoft	9/10
12	Devil May Cry 4 Dante og venner tar steget inn i neste generasjon, og lykkes for fullt. Heftig actioneventyr.	Action	Capcom	9/10
13	Ratcat & Clank: Tools of Destruction Lækker plattformaction, lettspilt og morsomt. Kanskje litt i enkleste laget, men morsomt fra start til slutt.	Plattform	Sony	9/10
14	Rainbow Six Vegas 2 Terroristjakt i Las Vegas, intenst lagarbeid og morsom flerspiller. Taktisk skytespillmoro.	Action	Ubisoft	8/10
15	NY Buzz: Quiz TV Spørrespillet fra PS2 er bedre enn noensinne på PS3, med muligheten for å lage egne quizzes.	Party	Sony	8/10

GAMEREACTORS kjøpeguide er utelukkende basert på redaksjonens egne favorittspill, og har ingen sammenheng med offisielle salglister fra norske butikker. For flere og lengre anmeldelser anbefaler vi deg å besøke www.gamereactor.no.

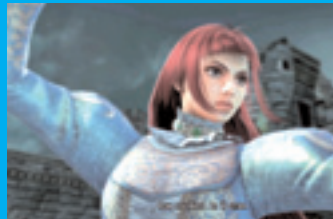
ANBEFALES!

SOUL CALIBUR IV

NAMCO BANDAI/UBISOFT

Hva skjer? Sylskarpe sverd moter massive okser i Namco Bandais femte fargerike slåssespill i Soul Calibur-serien. En grafisk perle, med minneverdige figurer, engasjerende kampsystem og masse dybde. Årets beste slåssespill så langt, og et solid steg videre for sjangeren.

Beste øyeblikk: Å grisebanke en diger mann med en liten dame. Girl Power!
Til deg som: Ønsker deg et fett slåssespill som varer lenge. Soul Calibur IV er variert nok til å spille alene, men kommer virkelig til sin rett sammen med noen kompisar.



ANBEFALES!

BURNOUT PARADISE

CRITERION/ELECTRONIC ARTS

Hva skjer? Burnout-serien tar en GTA-vending, og gir deg en diger by du kan leke deg fritt i. Det betyr uendelig høye fartsgrenser og halvbrekkelige stunts blant skyskraperne og kontorbygningene. Fantastisk fartsfølelse, spektakulære kræsje, og en deilig onlinemodus.

Beste øyeblikk: De øyeblikkene der du er sikker på å kræsje, men med millimeterpresisjon smutter forbi busser og murbygningene, og raser videre i 300 km/t.
Til deg som: Er ute etter ren adrenalinkjøring og hater bremspedalen.



ANBEFALES!

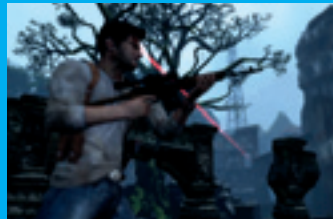
UNCHARTED: DRAKES FORTUNE

INSOMNIAC/SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

Hva skjer? Den Indiana Jones-liknende eventyreren Nathan Drake er i slekt med Sir Francis Drake, og på jakt etter skatten hans på en diger øy i Stillehavet. Det eneste problemet er at en gjeng skyteglade kriminelle er på sporet av den samme skatten.

Beste øyeblikk: Måten spillet stadig tar pusten fra deg med deilige nye områder å utforske.

Til deg som: Vil ha en skikkelig Indiana Jones-følelse på konsoll.



STYR UNNA!

BEIJING 2008

EUROCOM/SEGA

Hva skjer? Tidens OL ble en idrettsfest av de sjeldne i august, men det offisielle spillet fra det samme mesterskapet var langt fra like imponerende som kinesernes mesterskap. Utdatert gameplay og uendelig mange kjedelige øvelser.

Verste øyeblikk: Når du må ut og kjøpe plaster fordi du har fått skrubbsår på fingertuppene etter all den frenetiske trykkingen.

Velg heller: International Track & Field fra Konami, som er akkurat den samme trykkestesen.





PLAYSTATION PORTABLE

INFO

Produsent **SONY**
 Lansert **01.09.05**
 Medie **UMD/MS**
 Vekt **229 G**
 Mål **178x74x23**
 Pris **1299,-**

Sonys 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.	SPILLTITTEL	KARAKTER
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 **309x83x258**
 Pris **1599 KR**
(ARCADE), 1995 KR
(PREMIUM), 2985 KR
(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 utviklerne 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

PLASSERING: Plasseringen på vår anbefalt-liste avhenger av hvilken karakter vi ga spillet opprinnelig, og hvor bra spillet fortsatt er i dag.

NR.	SPILLTITTEL	SJANGER	UTGIVER	KARAKTER
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 lekeplass med skytevåpen, fete biler og utrolig atmosfære. Årets beste så langt, blir neppe slått.	Action	2K Games	10/10
3	The Elder Scrolls IV: Oblivion Vanvittig stort rollespill i en åpen verden som sluker deg totalt. Unik atmosfære og dypt spillsystem.	Rollespill	2K Games	10/10
4	Halo 3 Master Chiefs tredje eventyr holder pulsen på topp hele veien gjennom. Fantastisk romasjon.	Action	Microsoft	10/10
5	Mass Effect Episk såpeopera i verdensrommet, uovertruffen atmosfære og et briljant spillsystem. Forførende.	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	Rock Band Den nye rockekongen og verdens beste partyspill. Dyr, men utrolig mye moro for penga.	Musikk	Electronic Arts	9/10
8	Guitar Hero II Selv om flere instrumenter er standard i dag, er Guitar Hero 2 fortsatt spillet med aller best låtutvalg.	Musikk	Activision	9/10
9	Call of Duty 4: Modern Warfare Intenst krigsspill som dropper klisjeen andre verdenskrig til fordel for terrorister fra dagens nyhetsbilde.	Action	Activision	9/10
10	Soul Calibur IV Pupper, sverd og karnevalskostymer. Soul Calibur IV er nestegenerasjonsslåssing for alle penga.	Slåssing	Namco Bandai	9/10
11	Skate EA revolusjonerte skateboard-spillene med dette realistiske og utrolig fengende sportsspillet.	Sport	EA	9/10
12	Race Driver: Grid Fabelaktig grafikk, ren kjøreglede og en utrolig intensitet. Codemasters er kongene av racing.	Racing	Codemasters	9/10
13	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
14	Bioshock Ett av verdens mest stemningsfulle spill, med skrekk og gru i undervannsbymen Rapture. Mesterlig!	Action	Take Two	9/10
15	Burnout Paradise Verdens vildeste racingspill ble akkurat hakket villere. Frihetsfølelsen er herlig, og kræsjeene er spektakulære.	Racing	EA	9/10

GAMEREACTORS Nøpeguide er utelukkende basert på redaksjonens egne favorittspill, og har ingen sammenheng med offisielle salgslistor fra norske butikker. For flere og lengre anmeldelser anbefaler vi deg å besøke www.gamereactor.no.

ANBEFALES

ROCK BAND

HARMONIX/ELECTRONIC ARTS

Hva skjer? Folket bak Guitar Hero-spillene har tatt steget videre, og lar nå fire stykker leke rockeband foran skjermen. Prisen for full pakke med alle instrumenter er stiv, men til gjengjeld er dette det ultimate festspillet på markedet i dag, og har tidens feteste låtutvalg i et musikkspill.

Beste øyeblikk: Når du griper mikrofonen sammen med gitaren og klarer å få fem stjerner på en låt.

Til deg som: Digger Guitar Hero og vil ha et spill å spille sammen med kompisene dine. Uendelig mye moro.



ANBEFALES

GEARS OF WAR

EPIC/MICROSOFT

Hva skjer? Det er på tide med boleaction idet Marcus Fenix og vennene hans forsøker å redde jorda fra blodtørstige aliens. Tung amerikansk action med maskinpistoler, strålepistoler og motorsager.

Beste øyeblikk: Første gangen du klarer å kjøre motorsaga inn i vomma på en gurglende fiende og skjermen blir dekt av varmt alienblod.

Til deg som: Elsker actionspill, og trenger å forberede deg til Gears of War 2 kommer senere i høst. Eneren er fortsatt like engasjerende og spillbar.



ANBEFALES

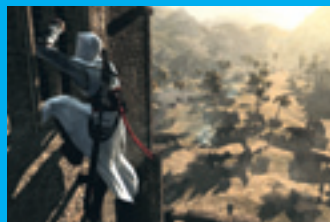
ASSASSIN'S CREED

UBISOFT/UBISOFT

Hva skjer? Leiemorderspillet fra Ubisoft er elsket og hatet. Elsket for sitt ambisiøse gameplay, fantastiske spillmotor, og engasjerende verden. Hatet fordi mange hadde forventet enda mer. Gamereactor digger Altairs bloddryppende eventyr, og unner alle en tur i leiemordersandalene hans.

Beste øyeblikk: Når du når toppen av byens høyeste bygg, og skuer utover en gigantisk by full av liv.

Til deg som: Ønsker deg et stemningsfullt spill med utforskning, dramatik, og massevis av action.



! STYR UNNA!

ALONE IN THE DARK

EDEN STUDIOS/ATARI

Hva skjer? Edward Carnby er fanget i et New York invadert av demoner, og må finne en måte å redde verden på. Dårlig skrekkeaction med en halvferdig spillmotor, elendig skuespill, og rett og slett altfor mange mangler.

Verste øyeblikk: Når du går rundt et hjørne og aner fred og ingen fare bare for å bli drept av en felle som var umulig å se.

Velg heller: Et spill fra Resident Evil-, Silent Hill- eller Project Zero-serien, gode skrekkepill med guffen stemning, bra historie og masse sjarm.





NINTENDO DS

INFO

Produsent **NINTENDO**
 Lansert **11.03.05**
 Medie **CARTRIDGE**
 Vekt **235 G**
 Mål **149x95x29**
 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

NR.	SPILLTITTEL	KARAKTER
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

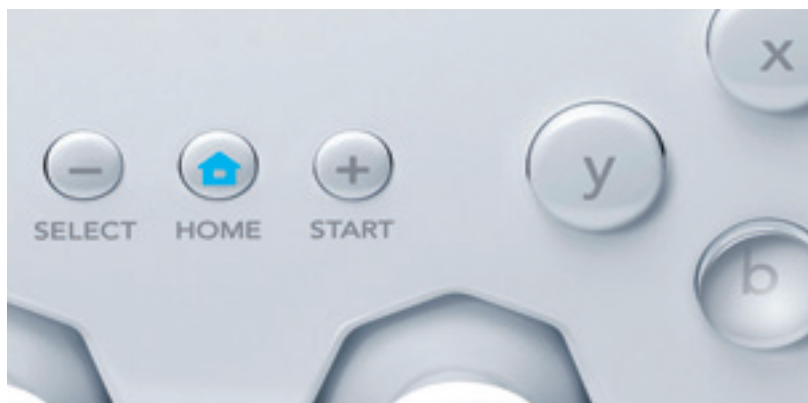
NINTENDO WII

Nintendo revolusjonerer spillkontrollen med sin nyeste konsoll.

INFO

Produsent **NINTENDO**
 Lansert **07.12.06**
 Medie **DVD**
 Signal **KOMPONENT**
 Vekt **1,2 KG**
 Mål **55,4x44x225**
 Pris **2199,-**

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: Plasseringen på vår anbefalt-liste avhenger av hvilken karakter vi ga spillet opprinnelig, og hvor bra spillet fortsatt er i dag.

NR.	SPILLTITTEL	SJANGER	UTGIVER	KARAKTER
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.	Slåssing	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 ulv og en magisk malepensel. Zelda for viderekomme.	Eventyr	Capcom	9/10
5	No More Heroes Sær blanding av popkultur og punkprogrammering blir ett av tidenes 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 klikkeventyr med finurlig oppgaveløsning, sjarmerende figurer og herlig bruk av Wiimoten.	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 for.	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 romeventyr.	Action	Nintendo	8/10
11	Mario Strikers Charged Fotball uten offside og dommer. Action-sport på sitt aller beste, kjøpt og intenst.	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 tidenes actionspill gjør seg svært godt på Wii. Nytt siktesystem gjør spillopplevelsen intens.	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 digg oppvisning i spillbarhet basert på et enkelt konsept.	Puzzle	EA	7/10

GAMEREACTORS kjøpeguide er utelukkende basert på redaksjonens egne favorittspill, og har ingen sammenheng med offisielle salgslistor fra norske butikker. For flere og lengre anmeldelser anbefaler vi deg å besøke www.gamereactor.no.

ANBEFALES!

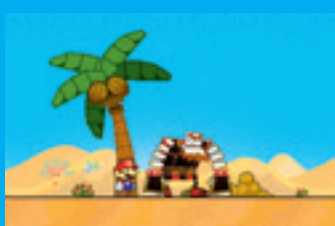
SUPER PAPER MARIO

NINTENDO / NINTENDO

Hva skjer? Det er på tide med todimensjonal Mario igjen, i en absurd blanding av eventyr- og plattformspill. Full av absurd humor, vittig dialog og finurlige oppgaver. Et av de morsomste Mario-spillene på lenge.

Beste øyeblikk: Første gang du skjønner konseptet med å rotere skjermen 90 grader, og får tilgang til helt nye rør og dører ved å endre perspektivet.

Til deg som: Er ute etter et lettspill og underholdende plattformeventyr. Masse humor og utrolig mange memorable sekvenser.



ANBEFALES!

WII FIT

NINTENDO/NINTENDO

Hva skjer? Sommeren er over og magen vår har est ut, så da er det bare å tørke stovet av Wii Fit. Ved hjelp av balansebrettet får du trent i en rekke Yoga- og styrkeøvelser.

Neppe like bra som SATS, men allikevel nok til å tvinge frem litt svette og stive muskler.

Beste øyeblikk: Når du etter noen uker oppdager at du har en mye bedre balanse på brettet.

Til deg som: Har lyst til å komme i litt bedre form. Wii Fit er mer en treningshjelp enn et spill, og krever at du er disiplinert og spiller det flere ganger i uken.



ANBEFALES!

SUPER SMASH BROS. BRAWL

NINTENDO/NINTENDO

Hva skjer? Mario og kompani samles nok en gang for å banke gorra ut av hverandre. Fire stykker kan slåss samtidig i det som mest av alt er et museum med tilbakeblikk på Nintendos mange spillsuksesser opp gjennom årene.

Beste øyeblikk: Når man til tross for over 100% skade klarer å smashe kompisens sin ut av skjermen og ned i avgrunnen.

Til deg som: Elsker Nintendo og vil ha et spill som du kan spille med kompis kveld etter kveld.



STYR UNNA!!

BIG BEACH SPORTS

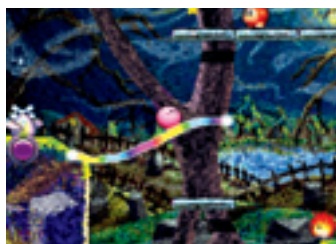
HB STUDIOS/THQ

Hva skjer? Strandsesongen er over, men du kan fortsatt nyte strandlivet med Big Beach Sports. Skjønt det blir mest selvpining, da spillet er en samling elendige minispill basert på aktiviteter man gjerne gjør på stranda. Kjipp grafikk, elendig gameplay.

Verste øyeblikk: Når du oppdager hvor upresise og tilfældige kontrollene i spillet er, og lengter tilbake til Wii Sports.

Velg heller: Wii Sports og Wii Play er fortsatt suverene på denne type spill sammen med Wario Ware. Også Carnival Games er mer moro enn dette.





I LOMMA DS: KIRBY POWER PAINTBRUSH

NINTENDO / NINTENDO

Hva skjer? Den rosa gummiballen er tilbake, og du må hjelpe ham ved å tegne plattformer til ham.

Beste øyeblikk: Når du når en høy plattform ved hjelp av presisjonstegning.

Til deg som: Vil ha et kreativt spill som virkelig er spesiallaget for konsollens trykkløse skjerm.



I LOMMA PSP: PATAPON

SONY / SONY

Hva skjer? Du er guden til en gjeng småtasser som adlyder dine ordre blindt via en tromme du slår på. Herlig blanding av musikk, strategi og action.

Beste øyeblikk: Når du klarer å holde rytmen perfekt, og hele hæren din synger med for full hals.

Til deg som: Digger litt alternative spill som krever hodebry og kreativitet.

PC / WINDOWS

Spillverdens mest populære plattform med mange muligheter.

INFO

Produsent **FLERE**
 Lansert **1971**
 Medie **DVD**
 Signal **FLERE**
 Vekt **VARIERENDE**
 Mål **VARIERENDE**
 Pris **VARIERENDE**

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 avhenger av hvilken karakter vi ga spillet opprinnelig, og hvor bra spillet fortsatt er i dag.

NR.	SPILTITTEL	SJANGER	UTGIVER	KARAKTER
1	Half-Life 2: The Orange Box En utrolig samling gode spilopplevelser i tre forskjellige spill. Veldig mye valuta for pengene.	Action	EA	10/10
2	The Elder Scrolls IV: Oblivion Vanvittig stort rollespill i en åpen verden. Fortsatt til gode å bli forbigått når det gjelder atmosfære.	Rollespill	2K Games	10/10
3	Crysis Grafikkmonsteret satte også en ny standard for førstepersonspill på PC. Heftig jungelaction.	Action	EA	10/10
4	Mass Effect En vakker romopera fra folka bak Knights of the Old Republic. Hardcore sci-fi og herlig rollespill.	Action	2K Games	10/10
5	Race Driver: Grid Fabelaktig grafikk, intens racing. Dette er et actionspill forkledd som et racingspill.	Racing	Codemasters	9/10
6	Call of Duty 4: Modern Warfare Intenst krigsspill som forlater andre verdenskrig til fordel for moderne våpen og terroristjakt. Polert!	Action	Activision	9/10
7	Age of Conan: Hyborian Adventures For tiden verdens mest ambisiøse nettrollespill, 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 sanntidsstrategi.	Racing	Codemasters	9/10
10	World of Warcraft Blizzards mesterverk er fortsatt verdens største massive onlinerolespill, med over 10 millioner spillere.	Rollespill	Vivendi	9/10
11	Heroes of Might & Magic V En av verdens beste strategiserier, fantasy og strategi i en perfekt blanding.	Strategi	THQ	9/10
12	Battlefield 2 Svenske DICE gjorde det meste riktig 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. Intenst og givende.	Strategi	THQ	9/10
14	Bioshock Uovertruffen guffen undervannstemning i undervannsbyen der alt gikk galt. Intenst.	Action	Ubisoft	9/10
15	Neverwinter Nights Gary Gygax er død, men hans idéer lever videre i en fantastisk kreativ rollespillpakke.	Rollespill	Atari	9/10

GAMEREACTORS kjøpeguide er utelukkende basert på redaksjonens egne favorittspill, og har ingen sammenheng med offisielle salgslistor fra norske butikker. For flere og lengre anmeldelser anbefaler vi deg å besøke www.gamereactor.no.

ANBEFALES!

MASS EFFECT

BIOWARE/ EA

Hva skjer? Biowares ambisiøse romopera er et utrolig engasjerende rollespill med minneverdige figurer og atmosfæriske planeter. Et spill som virkelig tar sin sci-fi seriøst, og som gir deg en romopplevelse du aldri vil glemme.

Beste øyeblikk: Når du endelig får kontroll over ditt eget romskip og plutselig har en hel galakse som du kan utforske i ditt eget tempo.

Til deg som: Digger romfart og science fiction og vil ha et engasjerende historiebasert actionrollespill.



ANBEFALES!

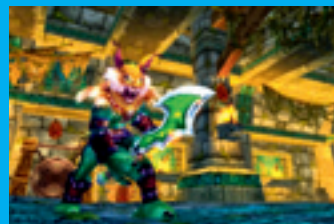
WORLD OF WARCRAFT

BLIZZARD/ACTIVISION BLIZZARD

Hva skjer? Velg å kjempe for alliansen eller horden, lag deg en egen figur, og bli med ti millioner andre i tidens største onlinerolespill. World of Warcraft er en verden i konstant utvikling, og stadig flere blir forelsket i Blizzards mesterverk.

Beste øyeblikk: Ditt første gruppeoppdrag med andre spillere der alle på laget har samarbeidet og blitt venner. Fellesskapsfølelsen av å mestre noe sammen.

Til deg som: Har veldig mye fritid, og ønsker et engasjerende og sosialt nettrollespill. Fortsatt like atoppslukende.



ANBEFALES!

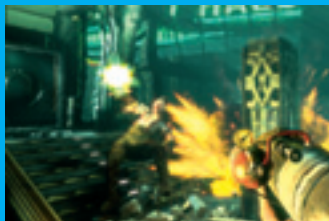
BIOSHOCK

2K BOSTON/TRAKE-TWO

Hva skjer? Etter en flyulykke ender du opp i en undersjøisk by, et mareritt av et filosofisk eksperiment som har gått veldig galt, der du må kjempe for ditt eget liv mot mutanter og andre vesener. Klaustrofobisk og utrolig atmosfærisk.

Beste øyeblikk: Første gang du møter en Big Daddy. Lyden av føttene som trampler mot metall. Den massive skikkelsen. Skrekken.

Til deg som: Er ute etter et actionspill med mening. Bioshock satte en ny standard for historiefortelling i førstepersons skytespill, og er like fantastisk den dag i dag.



! STYR UNNA!

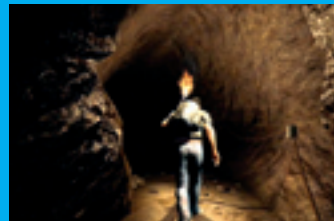
LOST

UBISOFT/UBISOFT

Hva skjer? Serien som begynte så bra og etterhvert ble et dødsjelig drama har fått et spill som også begynner bra, men snart blir like kjedelig som grønnsakshagen til hun asiatiske dama i serien. Med masse figurer og lokasjoner man kjenner igjen fra TV.

Verste øyeblikk: Når man må frakte dynamitt gjennom skauen og gjemme seg for den teite svarte røyken. Verdens tregeste og døveste gjemsel.

Velg heller: C.S.I.-spillene er hakket bedre, for dere som absolutt må spille noe basert på en TV-serie.



22/8

Tilbake fra Leipzig etter å ha løpt gjennom digre betongkorridorer i to dager for å se på over hundre spill. Jeg har sett utrolig mye fett, og er allerede i full gang med å skrive forhåndsomtaler av det aller meste. På kontoret har det rast inn med spill, og vi gjør vårt beste for å fordele disse etter beste evne.

26/8

Deadline er bare en uke unna, og vi utvider omtaleseksjonen for å få plass til enda flere spill, noe som går ut over den planlagte Heavy Rain-artikkelen. Vi fikk rett og slett ikke nok artwork og skjermbilder til å gjøre noe stort utav David Cages ambisiøse spill. Så vi nøyer oss med en svær betatest i stedet.



Nok et middelmådig japansk rollespill.

29/8

Siste helg før deadline, og en rekke nye spill har rast inn. Jeg tar med meg Infinite Undiscovery hjem for å teste, men spillet er en gedigen middelmådig nedtur. Da har jeg det mer moro med Castle Crashers, som til tross for fjortisfokuset på blod, er et fornyelig flerspillerspill som jeg spiller sammen med samboeren og sønnen min.

2/9

Alle omtale- og betasider er ferdig, og vi kaster oss over de resterende sidene. En dag igjen til deadline, og vi er i forholdsvis god rute. Skribentene har gjort en god jobb med å levere anmeldelser i tide denne måneden, og det letter jobben vår betraktelig når det bare er timer igjen til trykkeriet starter pressa. Nok et nummer er i boks, og vi kan sove ut i et døgn. Sees neste måned!

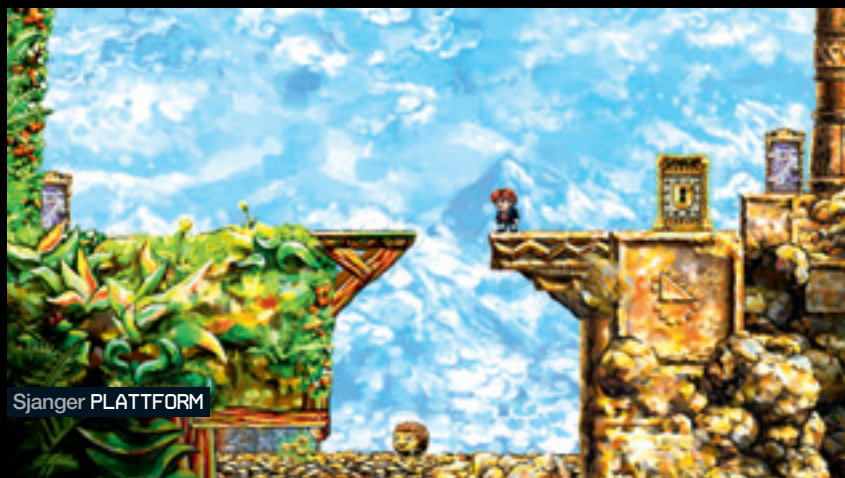


SPACE GIRAFFE LLAMASOFT/XBOX 360

I vårt intervju med Jonathan Blow fremhever han Space Giraffe som et av de beste Xbox Live Arcade-spillene, og det fikk meg til å børste støv av Jeff Minters psykedeliske skytespill igjen denne måneden. Og det er faktisk et magisk spill på alle måter. Bak den psykedeliske overflaten som konstant voldtår øynene dine,

skjuler det seg et dypt skytespill som krever taktikkeri som endrer seg fra nivå til nivå.

Som gammel skytespillfanatiker er dette et av mine favorittspill på Xbox 360. Jeg digger at hele spillet er så kompromissløst gjennomsyret av Jeff Minters psykedeliske hjerne. Anbefales. Igjen.



Sjanger PLATTFORM

KUNST? Debatten om hvorvidt spill kan betraktes som kunst fikk et nytt argument for kunstaksept med Jonathan Blows ambisiøse plattformspill. Både spillteknisk og tematisk biter spillet over svært mye.

BRAID

Rent, estetisk, vakkert og vidunderlig.

Plattform 360 Utvikler NUMBER ONE Utgiver MICROSOFT Antall spillere 1 Pris 109,- Tekst JON CATO LORENTZEN

Det er vanskelig å beskrive Braid med den lille plassen jeg har tilgjengelig her, men jeg skal gjøre et ærlig forsøk.

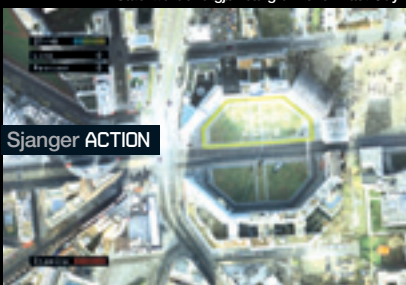
Braid er et plattformspill delt opp i flere verdener som lar deg manipulere tiden på forskjellige måter. I hver verden skal man samle puslespillbiter som krever store mengder hjerneaktivitet for å klare å nå. Vi snakker et plattformspill der trusselen om å dø ikke er tilstede. Utfordringen ligger i å finne ut hvordan man med enkle krefter skal klare å nå puslespillbitene.

Og tro meg, dette er utfordrende. Braid er et spill for gamere, det leker med konvensjoner og kjente spillmekanikker, og det ville blitt en umiddelbar klassiker om det hadde vært alt spillet bød på.

Men det holder ikke for produsenten Jonathan Blow, som har pakket spillet inn i noe som minner om en kjærlighetshistorie, men som ved dypere analyse har vist seg å ha analogier til utviklingen av den første atombomben og menneskets tørst etter vitenskap.

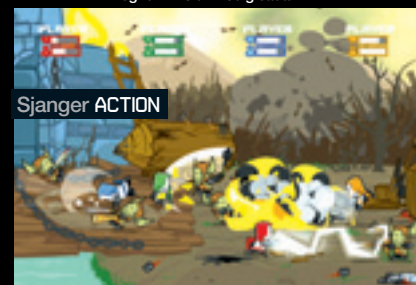
Pretensiøst til tusen, men fantastisk. 10/10

BILLIG GRAFIKK Satellittbilder utgjør bakgrunnene i Last Guy.



Sjanger ACTION

HOMISK VOLD Tegnefilmvold. Blodig sådan.



Sjanger ACTION

THE LAST GUY

Morsom idé, men teit i praksis.

Plattform PS3 Utvikler SCEJ Utgiver SCEE
Antall spillere 1 Pris 65,- Tekst JON CATO LORENTZEN

Zombier. Du tenker sikkert på blod og gørr og danderte menneskehjerner, men i The Last Guy ser du lite til dette.

Du styrer en superhelt som må løpe rundt i en diger by og lede innbyggerne til en redningssone. Alt sees ovenfra, og du og figurene er på størrelse med prikker. Her er det ingen skyting eller slåssing, bare sinking og flukt fra skorpionzombier og andre avarter.

Med tullete musikk og design, er dette mest av alt et fjasete spill. En slags avansert mutert versjon av Pac Man. Men spillmekanikken er for begrenset til at det blir langvarig moro. 6/10

CASTLE CRASHERS

Festlig flerspillervold.

Plattform 360 Utvikler THE BEHEMOTH Utgiver MS
Antall spillere 1-4 Pris 109,- Tekst JON CATO LORENTZEN

Egentlig er jeg ikke så begeistret for amerikanske voldsspill med tegnefilmgraffikk, det er noe utrolig barnslig og uestetisk med avhugde lemmer og blodsprut blandet med Disney-aktige tegninger.

Men jeg tilgir Castle Crashers, for med fire spillere er dette en slags blanding av Gauntlet og klassiske todimensjonale slåssespill. Frenetisk og moro, og ganske så utfordrende. Bland inn litt rollespillelementer, så har vi til og med litt ekstra kjøtt på beinet.

Sammen med tre kompis er dette topp underholdning. 8/10



MÅNEDENS FOKUS

SJARMBOMBE

Blu-ray er oppskrytt, hjemmelaget VHS er i vinden!

Be Kind, Rewind

Sjanger **KOMEDIE**
Utgis LANSERT
Tekst DAVID SHOVLY

Det er ikke mange år siden VHS-kassetten forsvant fra videohyllene. Likevel skaper gjensynet med dem i Be Kind, Rewind en nostalgisk og god følelse. Svakheterne til det gamle videoformatet er utgangspunktet og kjernen i filmen. For når den eksentriske, men svært joviale Jerry (Jack Black) sletter alt innhold på kassetten i butikken med det kreative navnet 'Be kind, rewind' starter problembollen å rulle.

Årsaken til hodebryet er sjarmerende absurd. Det har seg nemlig slik at Jerry er overbevist om at et lokalt kraftverk smelter hjernen hans. Et katastrofalt sabotasjeforsøk av kraftverket gjør at Jerry blir magnetisert(!). Så da står venn og butikksjef

for helgen Mike (Mos Def) der med hundrevis av blanke VHS-kassetter. Løsningen som får nevnte ball til å stoppe er like enkel som den er genial.

For meg har filmskaper Michel Gondry lenge vært en personlig favoritt, med filmer som Ewig Solskinn i Et Plettfritt Sinn og Vitenskap om Drømmer på CVen er det sikkert flere som har lagt merke til hans særegne fortellerstil. Med Be Kind, Rewind starter Gondry en rimelig åpenbar flørt med det kommersielle publikummet. For det som i utgangspunkt er en skrudd og vanvittig idé utvikler seg til å følge et klassisk hendelsesforløp. Spenningskurven får et reallt slag i siden når det meste er åpenbart og forutsigbart – men avslutningen lukter det heldigvis Michel Gondry av.

Jack Black har med årene

blitt et av de mer ettertraktede navnene i Hollywood, hans smittende lynne og kroppslige krumspring har satt sitt preg på en lang rekke komedier. Som vanlig leverer han på en høyere frekvens enn oss andre, men i dette tilfellet er det absolutt til å leve med. I tillegg har han den behaglig kule Mos Def som avlaster og motspiller. Rapperen beviser igjen at han har noe å gjøre på filmleerretet, i motsetning til en del av sine kolleger i musikkindustrien.

Be Kind, Rewind er ikke sær nok til å bli en kultklassiker og ei heller enkel nok til å bli en kommersiell hit. Det betyr ikke at den er middelmådig, men at den kanskje ikke innfrir forventningene. Be Kind, Rewind får deg nesten til å dra fram den gamle kassen med utslitte VHS-kassetter – men bare nesten. **7/10**



Funny Games

Sjanger **THRILLER**
Utgis LANSERT
Tekst DAVID SHOVLY

La det være klart med en gang; "spillet" det er snakk om i Funny Games er alt annet enn morsomt. Dette er en remake av den østerrikske thrillereren med samme navn fra 1997. Regissør Michael Haneke (mest kjent for Pianisten) har egentlig kun gjort sin egen film mer spiselig for det amerikanske markedet.

Det hele virker riktig så idyllisk da et par på ferie sammen med sin sønn ankommer det herskapelige sommerhussett. Ja, det meste ser ut til å være pastell og lykke. Deilig vær og god stemning, men det er selvfølgelig for godt til å være sant. Kaoset starter da to hvitkledde unge menn kommer innom på en høflig visitt.

Funny Games er en thriller av det slaget der spenningsmomentet er det du ikke ser. Lydene og ansiktsuttrykkene forteller akkurat det du vil og ikke vil vite. Med Naomi Watts og Tim Roth i hovedrollene viser Funny Games seg å være riktig så severdig, men var det egentlig nødvendig å lage den samme versjonen en gang til? Vi er ikke helt sikre... **6/10**



The Bucket List

Sjanger **DRAMA**
Utgis LANSERT
Tekst DAVID SHOVLY

Hvis du har tilbrakt en del år på skolebenken har du helt sikkert møtt den svært ambisiøse læreren som ønsker at du skal tenke lengre enn til neste friminutt. Du blir tildelt en oppgave der du skal skrive punktvis ned dine ambisjoner for fremtiden. I The Bucket List blir vi servert ekstremversjonen av denne listen. Hva ville du gjort og hva ville du brukt tiden din på hvis du fikk vite at du hadde begrenset tid igjen å leve? Det er en problemstilling de to svært forskjellige hovedpersonene må besvare i The Bucket List.

Catchfrasen til filmen er da også; Man lever bare én gang, så hvorfor ikke krepere med stil? Den dynamiske duoen vi følger består av de meriterte ringrevne Jack Nicholson og Morgan Freeman. Sistnevnte fungerer også som forteller, en rolle han som kjent behersker til fingerspissene. Gutta bærer filmen fremover, men både manuset og storyen kunne trent litt mer kjøtt på beina. The Bucket List funker for deg som ønsker å humre, gråte og flire litt om hverandre. **5/10**



Mannen som elsket Yngve

Sjanger **DRAMA**
Utgis LANSERT
Tekst DAVID SHOVLY

Årets barnefilm? Kritikken har haglet og nominerte i samme kategori trakk seg for Amanda-utdelingen. Protestene til tross, Mannen Som Elsket Yngve ble kåret til årets beste norske barnefilm. I tillegg dro den med seg et par andre priser og en lang rekke nominasjoner. Filmnorge elsker også Yngve.

Handlingen finner sted i Stavanger omkring 1989. Raddissene lever fortsatt. Jarle er kongen på haugen, bandet han spiller i er på vei opp og fram, og kjæresten hans er pen og smart. Det minner om en solskinnshistorie, helt til den dagen Yngve entrer klasserommet. Yngve er en vits. Likevel finner Jarle seg selv svært fascinert av nykommeren.

Seriose temaer, morsomme replikker og gode skuespilleremner gjør Mannen som Elsket Yngve til nok en norsk film det er verdt å få med seg. Når det kommer til hvorvidt dette er årets barnefilm velger jeg å sitte litt på gjerdet, men en ting er sikkert, hvis du var ungdom like for 1990 er denne oppvekstkildringen verdt å få med seg. **7/10**



Varg Veum: Falne engler

Sjanger **THRILLER**
Utgis LANSERT
Tekst DAVID SHOVLY

Trond Espen Seim, Pia Tjelto og Bjørn Floberg. Varg Veum: Falne Engler kunne fort blitt et nytt ess i ermet til nachspielfantastene som elsker å snakke om fraværet av variasjon på skuespillerfronten i norske produksjoner. Falne Engler, på sin side, er så spennende, dramatisk og uhyre velspiilt at de fleste må se seg målbundet. Her er det bare å lenne seg tilbake og nyte.

I Falne Engler møter Varg Veum en gammel bekjent på flyplassen, og omtrent samtidig blir en ung kvinne funnet død i sitt eget hjem. Lite vet Varg Veum at han snart blir involvert i saken på en svært personlig måte.

Varg Veum-serien er i min bok svært vanskelig å få en god oversikt over, og da snakker jeg om filmatiseringene. Problemet er at filmene blir utgitt rett på DVD og kino om hverandre. I skrivende stund er det fem filmer ute på markedet, i midten av oktober er vi oppe i sju. Sa noen kvantitet fremfor kvalitet? Uansett, Falne Engler er til nå det store høydepunktet i serien. Se den! **8/10**



HELLBOY

THE
GOLDEN ARMY

FRA DEN VISJONÆRE REGISSØREN AV PANS LABYRINT

UNIVERSAL PICTURES PRESENTS IN ASSOCIATION WITH RELATIVITY MEDIA A LAWRENCE GORDON / LLOYD LEVIN PRODUCTION IN ASSOCIATION WITH DARK HORSE ENTERTAINMENT A GUILLERMO DEL TORO FILM "HELLBOY II: THE GOLDEN ARMY" RON PERLMAN
SELMA BLAIR DOUG JONES JEFFREY TAMBOR AND JOHN HURT MUSIC BY DANNY ELFMAN COSTUME DESIGNER SAMMY SHELDON CREATURE AND MAKEUP EFFECTS DESIGNED BY MIKE ELIZALDE EDITOR BERNAT VILAPLANA PRODUCTION DESIGNER STEPHEN SCOTT DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY GUILLERMO NAVARRO
CO-EXECUTIVE PRODUCER MIKE MIGNOLA EXECUTIVE PRODUCER CHRIS SYMES PRODUCED BY LAWRENCE GORDON MIKE RICHARDSON LLOYD LEVIN BASED UPON THE DARK HORSE COMIC BOOK CREATED BY MIKE MIGNOLA STORY BY GUILLERMO DEL TORO & MIKE MIGNOLA SCREENPLAY BY GUILLERMO DEL TORO
LAWRENCE GORDON PRODUCTIONS www.uip.no DIRECTED BY GUILLERMO DEL TORO A UNIVERSAL PICTURE © 2008 UNIVERSAL STUDIOS

PÅ KINO FRA 22. AUGUST



WOLFENSTEIN 3D

Den originale førstepersonsskyteren.

Plattform MS-DOS Utvikler ID SOFTWARE Utgiver APOGEE SOFTWARE Utgitt 1992

Wolfenstein 3D. Spillet som definerte en sjanger. Nei, spillet som skapte en sjanger. Verdens mest populære sjanger. Førstepersonsskytespill.

Som den amerikanske soldaten BJ Blazkowicz var jeg fanget i nazislottet Wolfenstein under annen verdenskrig. Kun utstyrt med en kniv begynte ferden fra den kalde fengselscellen. Bare noen øyeblikk senere hadde jeg stukket i hjel min første nazist i et dataspill noensinne, på en svart/hvit monitor på min tantes gamle 286 - lykkelig uvitende om at jeg skulle drepe 863.755.581 nazister til de kommende 16 årene...

I grove trekk er dagens FPS-spill bygget over nøyaktig samme lest som Wolfenstein 3D. Skyt fiendene, plukk opp ammunisjonen de mister, finn bedre våpen, plukk opp helsepakker, og drep bossen til slutt. Og det funker som bare det, etter alle disse årene.

Jeg fikk leke med hagle, og se det

ondsapsfulle gliset til vår hovedperson idet jeg fant den dødelig effektive minigunnen. Og mer skulle det ikke til før en hel verden av gamere følte seg gjenfødt - inn i en spillverden av 3D!

I ettertid har det kommet flere versjoner av Wolfenstein, og en rekke uoffisielle varianter etter id Software åpnet kildekoden i 1995. Den ekte etterfølgeren kom først i 2001, ni år etter Wolfenstein 3d. Skjønt, noen "ekte" etterfølger er det samtidig vanskelig å kalle det, da det ikke er samme historie eller samme univers egentlig. Utover navnet og noen referanser i spillet var det ingenting som linket de to spillene sammen. Spillet var fullt av okkulte og overnaturlige undertoner og mange gamle fans likte ikke den nye retningen, men Return to Castle Wolfenstein ble likevel en suksess, mye på grunn av en enormt populær multiplayerdel.

Raven Software, teamet bak Soldier of Fortune 1 og 2 og Quake 4, jobber for



tiden med et nytt spill i serien, som ser ut til å følge opp denne nye okkulte teknovrien av Wolfenstein-historien.

Mye har skjedd i denne serien opp gjennom årene, men for gamere som husker Wolfenstein 3D vil nok dette stå som høydepunktet i serien, uansett hvor bra neste spill blir. Det vil garantert ikke redefinere eller skape en helt ny sjanger, slik Wolfenstein 3D gjorde.

Carl Thomas Aarum

MEKANISK HITLER I den tredje og siste episoden i den originale trilogien, "Die Führer, Die", skal man ned i bunkeren under Reichstag, og der venter ingen ringere enn Adolf Hitler i en robot-uniform.

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



UAVHENGIG BRILJANS

Jonathan Blow er en uavhengig programmerer og designer som har eksperimentert med spill i mange år, hatt fast spalte i Game Developer Magazine, og lagde nylig det briljante plattformspillet Braid. Vi tok en prat...

Fortell oss om prosessen rundt Braid. Hvordan startet du, og hvordan endte du opp med ett av de høyest rangerte spillene noensinne?

- Jeg startet bare ved å sette meg ned og programmere en prototyp med svært lave produksjonsverdier, slik at jeg kunne fokusere mer på spillbarhet. Det er hemmeligheten bak uavhengig spillutvikling: Du setter deg bare ned og gjør arbeidet. Med tanke på gode anmeldelser nektet jeg bare å gi ut spillet før det var så bra som jeg følte det kunne bli. Det tok lang tid. Jeg planla opprinnelig å jobbe ett år med spillet, men jeg brukte til slutt over tre, men det var verdt tidsbruken synes jeg.

Hvor fikk du inspirasjonen til Braid fra?

- De beste ideene kommer bare – jeg vet ikke hvor de kommer fra. Litt av inspirasjonen kom selvfølgelig fra andre spill. Super Mario Bros. for eksempel. Og at jeg var lite imponert over hvordan tidsfikling ble brukt i spill som Prince of Persia: Sands of Time. Men alle ideene som gir Braid sin egen karakter kom samtidig.

Hva tror du om Microsofts frieri til gamerne med XNA? Og hvordan ser fremtiden for slike spill ut?

- Det er mulig folk vil ha det moro med XNA og produsere spill som er bra. Samtidig vil jeg aldri oppfordre folk til å lage XNA-spill, fordi de binder deg permanent til Microsofts plattformer. Som en uavhengig utvikler er en av mine største fordeler all koden jeg har skrevet opp gjennom årene, som jeg fortsatt har rettighetene og mulighetene til å bruke der jeg vil. Uten denne koden ville Braid vært mye vanskeligere å lage, og jeg ville enten ikke fullført det, eller kvaliteten ville vært dårligere. Med XNA gir du opp alt det; du skriver i praksis bare engangskoder. Men hvis du vil lage smågreier som kan kastes etter en stund er det helt greit, antar jeg.

Hvordan ligger det an med uavhengige spillutviklere for tiden?

- Det var et ganske vidt spørsmål! Jeg tror indie-spillutviklingen gjør det bra, og det

dukker opp sterke uavhengige spill på Xbox Live Arcade og Playstation Network og på PC, og de er av høy kvalitet. Hva mer kan jeg be om? I tillegg er det en del svært interessante kunstspill under utvikling av folk som Jason Rohrer og Rod Humble. Jeg kunne ønske at resten av indie-utviklerne laget færre kloner av PopCap-spill, men man kan ikke få alt man ønsker seg!

Du nevner kunstspill. Er spill kunst?

- Så klart spill kan være kunst. Jeg vil ikke engang forsterke påstanden ved å gi eksempler. De som ikke forstår helt klart at spill kan være kunst har ikke spilt de rette spillene. Alternativt har de ett eller annet hatforhold til kunst og godtar ikke at enkelte ting er det.

Chris Deering gikk nylig ut og sa at "bare tre av ti spill tjener inn igjen utviklingskostnadene", og at "tradisjonelle inntektskilder vil ikke være nok til å drive spillutvikling". Er Braid, sammen med andre spill, et motargument?

- Jeg tror ikke Braid er en generell løsning for utviklere: Jeg kunne bare lage det fordi jeg hadde mye penger i banken, mer enn de fleste. Og selv med et slikt utgangspunkt gikk jeg tom og måtte ta opp lån for å fullføre utviklingen. Men jeg tror denne generelle ideen er et godt motargument: Du kan bruke dine egne penger for å lage ditt eget spill, og bare lage de spillene du har råd til å lage. For de fleste betyr dette å starte med svært små spill. Men det er en bra ting, fordi hvis du ikke klarer å lage et fengende og bra lite spill, hvordan skal du da klare å lage et fengende og bra stort spill?

Hva er fordelene og ulempene ved å knytte seg til en etablert utvikler/utgiver?

- Jeg er ikke så veldig interessert i å jobbe tett med store utviklere eller utgivere, fordi de verken letter eller oppmuntrer den typen arbeid jeg er interessert i.

Hva er ditt favorittspill, og hvorfor?

- Jeg har flere favorittspill. Det er et for generelt spørsmål til at jeg kan svare på det, men på spesifikke plattformer... mitt

favorittspill på Xbox Live Arcade er Space Giraffe, fordi det er så personlig, fordi spillodesignet er glitrende og fordi det oppmuntrer spilleren til å utforske og danse innen en fabelaktig sone. Jeg liker Counter-Strike til PC fordi det har en dyp flerspillermodus som utfordrer konvensjonell tradisjon innen spillodesign og virkelig vinner utfordringen – og det er bare sykt intenst og interessant å spille.

Hva er ekte "neste generasjon" for deg?

- Begrepet er meningsløst. Jeg bryr meg ikke om det. Det er bare noe firmaene bruker for å selge ny maskinvare til folk.

Hva vil du ha fra den neste generasjonen med konsoller?

- Jeg ønsker at neste generasjon konsoller blir lettere å utvikle for, og at de er billige slik at alle kan skaffe seg dem. Og de bør være solide. Og kontrollene bør være enklere enn det DualShock-helvete vi har nå.

Hvor går veien videre for deg? Jeg hører rykter om at du ikke vil lage nye puzzles eller nytt innhold til Braid. Har du nye ideer? Planer for vanlige fullprisspill, eller kanskje et større utviklingsteam?

- Jeg har planer for et nytt spill, men det er for tidlig å si noe om det. Jeg vet ikke engang hvor langt det blir. Det kan hende jeg hyrer en eller to stykker for å hjelpe med arbeidet på spillet, men jeg setter ikke sammen noe stort team – jeg vil ikke miste det personlige aspektet fra Braid. Jeg tror det er en av tingene folk virkelig skjønnte med Braid.

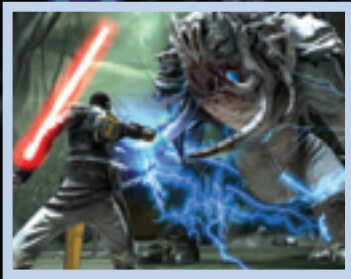
Har du noen tips for de som sitter inne med ideer til et spill? Hvordan kommer de i gang?

- De setter seg ned og programmerer spillet. Hvis de ikke vet hvordan de programmerer, så lærer de seg å programmere. Seriøst, det er mye lettere og mer effektivt enn å sette sammen et team med folk du ikke kjenner og som du ikke kan betale mye penger.

TEKST Carl Thomas Aarum
FOTO Vincent Diamante

STAR WARS THE FORCE UNLEASHED

MAY THE FORCE BLOW YOUR MIND



UNLEASH EPIC FORCE POWERS

Use devastating combo attacks as you learn to master the Force.



DISCOVER THE UNTOLD STORY BETWEEN EPISODES III & IV

As Darth Vader's Secret Apprentice, seize your destiny to become the most powerful Jedi ever.



UNIQUE, LIFE-LIKE GAMEPLAY

Destructible environments and characters react differently every time.

SEPTEMBER 19TH
WWW.THEFORCEUNLEASHED.EU



PlayStation 2

PLAYSTATION 3



XBOX 360 LIVE

Wii

NINTENDO DS

LUCASARTS

