

GRATIS  
MAGASIN  
Oktober 08  
Nummer 64

Nordens største spillmagasin

www.gamereactor.no



# LittleBigPlanet

Er du klar for verdens mest kreative spill?



# War is everywhere

“This could be the best thing to happen to MMO gaming since Orcs.”

**PCGAMER**



**WARHAMMER ONLINE**  
AGE OF RECKONING

Available now



[www.war-europe.com](http://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.



MER OM OSS:  
www.gamereactor.no/redaksjonen



## NESTEGENERASJON

Konsollutviklerne vil alltid ha en betegnelse på konsollalderen vi lever i. Med Playstation tok vi steget over i tre dimensjoner, med Playstation 2 fikk vi mer kraft under panseret, og med Playstation 3 og Xbox 360 gikk vi over i den såkalte "neste generasjonen".

Begrepet i seg selv er meningsløst. Det er klekket ut av smarte markedsføringsfolk for å selge konsoller. Men spillere har vært på jakt etter den ekte nestegenerasjons-opplevelsen siden betegnelsen kom. Spillet som virkelig skulle slå neven i bordet og vise oss hva de nye konsollene kunne mestre som de gamle ikke greier. Men det har vært en fånytt jakt så langt. Grafikken har fått bedre oppløsning men vi løper fortsatt rundt i de samme spillene og skyter de samme tyskerne og kjører de samme bilene. Den spillmessige revolusjonen har latt vente på seg, vi har bare fått en overfladisk makeover på kjente spillkonsepter.

Inntil nå. Denne høsten har jeg sett to av spillene som er med på å definere det som faktisk er neste generasjon med spill. Det nedlastbare plattformspillet Braid på Xbox 360, og Little Big Planet på Playstation 3. Paradoksalt nok er begge i bunn og grunn enkle plattformspill, men begge er revolusjonerende på sin egen måte. Braid viser at nedlastbare spill kan være episke og nytenkende og at én person kan lage et fantastisk spill. Og Little Big Planet viser at neste generasjon ikke defineres av mer av alt, men av full kreativ frihet blant spillerne via internett. Velkommen til neste generasjon!

**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, Gøran Ø. Thengs

**SKRIBENTER**  
Kim Visnes  
Thor Benjamin Brekken  
Kristina Soltvedt Wiik  
David Skovly  
Kim Roar Spørkel  
Berit Ellingsen

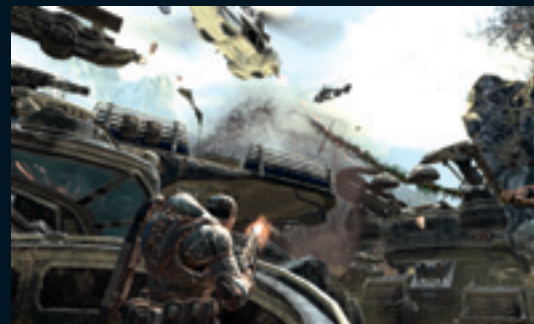
# HVA SKJER?

Innhold i Gamereactor #64

64 nummer Gamereactor på norsk jord. Vi feirer med et dyddykk i maskinen som startet det hele for oss: C64.



**18 HALO 3.5**  
Bungies store hemmelige spillavsløring viste seg å bli en helt ny nedlastbar kampanje til Halo 3. Les alt om den kommende utvidelsen.



**24 GEARS OF WAR 2**  
Carl Thomas har vært i London og kjempet mot Locust i fire timer. Les hans inntrykk rundt høstens store actionfest.



**34 COMMODORE 64**  
Jon Cato vokste opp med den gamle brødboksen, og gir deg et nostalgisk tilbakeblikk på den klassiske maskinen.



**42 LITTLE BIG PLANET**  
Det beste Playstation 3-spillet så langt? Vi er ikke i tvil, og spiller nye nivåer i hver eneste lunsjpause.



**46 SAINT'S ROW 2**  
Kan Volitions småskrullede gangsterspill hamle opp med Rockstars Grand Theft Auto IV? Les vår anmeldelse!

<b>BETATEST</b>	<b>OMTALER</b>	<b>FASTE SEKSJONER</b>
24 Gears of War 2	42 Little Big Planet	08 Community
26 Mortal Kombat vs. DC	44 Dead Space	10 Nyheter
26 Tom Clancy's H.A.W.X.	45 Wipeout HD	14 Profilen
28 The Sims 3	46 Saint's Row 2	16 GRTV
28 Mad World	48 De Blob	18 Gadgets
28 Ride to Hell	49 Warhammer Online	23 Beta
30 Sonic Unleashed	50 Legendary: The Box	41 Anmeldelser
30 Priston Tale 2	52 Fracture	54 Kjøpsguide
		58 Journal
		59 Download
		60 DVD
		61 Retro
		62 Spillsnakk



**61 WAVE RACE 64**

Marius Kvitberg Evjenth  
Ingar Sandvær  
Adrian Berg  
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 forhåndsomtaler. 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.

**TESTET VERSJON:**  
Alle anmeldelser i Gamereactor oppgir alltid hvilken versjon av et gitt spill vi har testet. Dette kan variere fra et butikkseksemplar til et omtaleseksemplar, 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.

► GAMEREACTOR UTGIVS AV GAMEZ PUBLISHING      ► "Once my robots are finished they will save the world!"



*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?*

# FABLE II

16+  
www.pegi.info

Jump in.



Microsoft  
game studios



Available 24th October 2008. [xbox.com/fable2](http://xbox.com/fable2)

XBOX 360 LIVE

# Saints Row 2



18+  
www.pegi.info



PLAYSTATION 3



XBOX 360 LIVE

© 2008 THQ Inc. GameBoy and the "Powered by GameBoy" design are trademarks of GameBoy Industries, Inc. All rights reserved. Developed by Volition, Inc. Saints Row 2, Volition, Inc., THQ and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All Rights Reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners. "X" and "PLAYSTATION" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft.



17-10-08

# FREE YOUR INNER SINNER

PC  
DVD-ROM  
SOFTWARE

POWERED BY  
gamespy.

volition **V** inc'

[www.saintsrow.com](http://www.saintsrow.com)

**THQ**  
[www.thq.com](http://www.thq.com)

# Utsnitt

BLI HØRT PÅ GAMEREACTORS BREVSIDE

## Nye konsoller

Vet dere noe om når Sony, Microsoft og Nintendo skal lansere de nye konsollene sine? Finnes det noe sted der man kan få vite noe info om dem?  
\_XXASSASSINXX

**Ingen vet og ingen info. Årsaken er at ingen kjøper Wii, PS3 eller Xbox 360 hvis de vet at det kommer en Wii 2, PS4 eller Xbox 666 til neste år. Men skal vi tippe vilt tipper vi at en ny Xbox vil komme om to år, en ny Playstation om seks år, og en ny Nintendo-konsoll om fem år.**

## Rock Revolution?

Som dere kanskje ikke vet er jeg en stor fan av Rock Band og Guitar Hero. Jeg sjekker ut nye videoer av nye GH/RB-spill hele tida på nettet,

men plutselig helt ut av det blå kommer jeg borti et spill som heter "Rock Revolution". Jeg ble nysjerrig og så denne videoen som da altså var en gameplay video av dette spillet. Jeg ble utrolig sjokkert! Dette må være den verste kopieringa av noe spill som noen gang er laget! "Rock Revolution" er en kopi av både Guitar Hero og Rock Band! Med rævva grafikk, et rævva låt utvalg og rævva alt skjønner jeg ikke i det hele tatt hva Konami - utviklerne bak dette spillet - i det hele tatt tenkte på når de lagde dette! Håper de seriøst kanselerer det.  
\_CRAZY EYED GAMER93

**Sannheten er nok at Konami faktisk var først, og det er Guitar Hero og Rock Band som har "lånt" ideer fra dem. Konami lanserte Guitarfreaks med tilhørende plastgitar allerede i 1998 i Japan. Året etter**

## MÅNEDENS BREV

### Plastisk operasjon på gamle flammer

Final Fantasy VII remake. Denne setningen er nok til å få gamere over hele verden til å gispe etter luft. Kan drømmen virkelig bli sann?

Nå er ryktene om en remake av ett av tidenes beste spill hottere enn noensinne, og mange håper de kan få gjenopplevd historien fra Midgar.

Spørsmålet er: Hva burde forandres? Alle vil ha bedre grafikk. Noen vil ha stemmer, andre mener de burde holde seg til nøyaktig samme snakkebobler som før. Enkelte har lyst på fri kameravinkel, mens et fåtall vil ha samme vinkler som i originalen. Kanskje det er en lykkelig uvitende sjel som foreslår å ha samme kampsystem som tolvren hadde, før han blir kjeppjagd av besserwissere som kun er interessert i det gode gamle kampsystemet.

Dette er bare noen få eksempler på alt som kan gå galt. Final Fantasy VII er et spill som elskes den dag i dag, ti år etter det

kom ut. Uansett hva Square-Enix gjør, så vil en eventuell remake ikke kunne leve opp til originalen.

Så da spør jeg alle dere som vil ha en remake: Vil dere virkelig at gullklumpen deres skal få en ekstrem makeover, som dere kanskje ikke kommer til å kjenne igjen etter operasjonen?

Eller syns dere Square må se fremover og lage noen nye skjønheter som kan sjarmere dere i senk?

\_STRIFE CLOUD

**Vi får stadig brev fra spillere som vil ha en remake av ditt og en ny versjon av ditt, men vi vil heller at utviklere skal bruke tiden sin på å lage helt nye spill, i stedet for å forsøke å gjenskape klassikere. En remake klarer aldri å gjenskape den unike følelsen du hadde da du spilte originalen første gang.**

\_Jon Cato



**BEST!**  
VINNER AV  
ET VALGFRIKT  
SPILL

HELLIG GRAL! Mange spillere drømmer om en ny versjon av Final Fantasy VII, men Strife Cloud er skeptisk til hva som bør forbedres, og om spillet i det hele tatt bør lages på nytt.

## FORUMSNAKK



### STØRSTE EKLING I SPILL

Hvem er den ekleste personen i et spill? Jeg synes det er Zanf fra Zelda, sangeren i Guitar Hero 3 og Psycho Mantis fra Metal Gear Solid: The Twin Snakes.

\_HAMLETSSS

Alma fra F.E.A.R. og Gary fra Half-Life 2.

\_EVIL TEDDY BEAR

Jeg synes Yoshi er creepy. Så f'ings happy hele tida...  
\_SKULLHEAD93

Jeg synes zombieene i Oblivion er skremmende. De er så detaljerte og levende. Med en gang jeg ser en zombie eller hører stønningen fra den løper jeg som oftest vekk.  
\_PREDATOR

Regenerators i Resident Evil 4. Første gang jeg møtte på disse blå bastardene skremte de vannet av meg. Hele spillet, som frem til da var et fullblods zombie-skytespill, ble forvandlet til skrekkspill fra helvete!  
\_JDEMINATOR

De eksploderende dukkene i Condemned 2 stiller høyt på lista!  
\_RAMPAGE JACKSON

Pyramid Head fra Silent Hill er rimelig creepy. Han ser så ekkel ut og alt han gjør er ekkel.  
\_HELJAR

Uten tvil den kjettingsvingende blotteren i PSone-"klassikeren" Nude Dude.  
\_42

Volvo fra Soul Calibur er seriøst ekkel. Den bleke huden, den spinkle kroppen og måten han beveger seg på freaker meg ut. Det verste er at han til tider er vanskelig å ta.  
\_TRADETOWN

Zombie-ekornene fra Conker: Live & Reloaded. De kommer fra ingensteder og det kommer masse av dem!  
\_THE HERETIC

Hun Hitler-dama i Clibe Barker's Jericho. Fy søren så ekkel hun er!  
\_KEV\_91

The Fear fra Metal Gear Solid 3. Han er ganske ekkel, men også ganske kul.  
\_DARK SAMUS NEMESIS

Goombas.  
\_SITHLORD

Flood i Halo var det verste jeg viste om for noen år siden.  
\_MEH991

**kom Drummania med trommer, som kunne spilles sammen med Guitarfreaks. Men vi er enig i at Rock Revolution ikke ser på langt nær så moro ut som Guitar Hero: World Tour og Rock Band 2.**

## Irriterende valg

Denne gangen skal jeg faktisk kritisere dere. Hver måned etter at Jon Cato begynte har han anmeldt spill på internettmarkedene til Wii, Xbox 360, og PS3, men hver gang velger dere jalla-spill til Wii, bare jallaspill. Det irriterer meg voldsomt at dere ikke kan sette det opp rettferdig og for eksempel anmelde Zelda: Ocarina Of Time. Jeg vet at det blir uffattelig feigt og at karakterskalaen går til 10 og ikke til 100, men det er faktisk der, og såvidt jeg vet har dere ikke anmeldt det. Nei dere vil ikke anmelde disse supre titlene, men hva med å anmelde WiiWare spill istedet for å plukke fram super "kjente" titler som Phantasy Star 3? For sannheten er at egentlig så ligger det hundrevis av store titler som dere kunne valgt i stedet for å velge halvgode titler...  
\_ZONY

**Vi prøver alltid å anmelde ferskest mulig spill på de tre maskinenes nedlastings-tjenester, og ettersom Ocarina of Time kom for over et år siden i Wii Shop er det uaktuelt å anmelde den. Vi har da også anmeldt WiiWare spill som Lost Winds som også fikk god karakterer. Og det er også et WiiWare-spill som er anmeldt i dette nummeret.**

## Spillpriser

Jeg har ofte lurt på hvor mye spillene koster. Når jeg leser spillanmeldelser står det ikke noe der, kan dere ikke skrive i hvertfall sånn omtrentlig spillpris i spillanmeldelsene?  
\_SUPERDAN

**Det finnes ikke veiledende priser på spill i Norge, det er opp til butikkene. Cirka pris er som regel 599,- for nye Xbox 360, PS3 og Wii-spill, 499,- for nye DS og PSP-spill. Men butikker som Game, Gamestop, Elkjøp o.l. har ofte tilbud på nye spill, og byteavtaler som gjør at du kan få spillene billigere osv.**

## Nytt Zelda: Ocarina of Time

Hei dere vise menn i Gamereactor. Jeg kom på en idé. Hvorfor kan ikke Nintendo forbedre Zelda: Ocarina of Time? De gjorde det med Conkers Bad Fur Day. Men de trenger ikke forbedre for mye. Det holder å fikse grafikken og kanskje putte på et par nye oppdrag og gjøre det litt vanskeligere.  
\_POTETMOSGUTTEN

**Personlig vil vi i redaksjonen at utviklere skal lage nye spill i stedet for å resirkulere gamle spill. Nintendo lagde heller ikke noen ny versjon av Conker, det var Rare og Microsoft som stod bak den versjonen.**

*Har du noe på hjertet? Send oss ditt brev!*

# KRAVSTORE?

XXassassinXX ser nærmere på spillkarakterer.

Publisert 26. SEPTEMBER 2008 Flere blogger fra denne brukeren [GAMEREACTOR.NO/BLOG/XXASSASSINXX/](http://GAMEREACTOR.NO/BLOG/XXASSASSINXX/)

## HEAVY RAIN - EN SPILL-REVOLUSJON?

Jeg har en god magefølelse om dette, det ser bra ut, og jeg håper fysikken og lyden er bra. Å simulere en følelse, ikke bare i spillkarakteren men hos den som sitter og spiller er spennende. Det er jo atmosfæren som gjorde at vi likte for eksempel Silent Hill-spillene. Å kunne velge hvordan du når dine mål er jo genialt, jeg mener, hvis man kan oppnå ulike scenarier hver gang man spiller så blir jo følelsen gjensker om igjen den og.

**\_-THE MASQUERADE**

Synes dette spillet ser veldig bra ut. Er fint med mange muligheter i spill og sånt, men det er litt oppskrytt etter min mening.

**\_-PUTE MONSTERET**

Frihet er bra, men håper det ikke kommer knappesekvenser for alt du skal gjøre. Håper også at det er med våpen i spillet.

**\_-RAMPAGE JACKSON**

Tror rett og slett at det ikke går ann å lage et spill som ser ut som en film samtidig som man faktisk får styre. Alle scenene må forhånds-lages, og derfor blir det fort at gameplayet bare går ut på å trykke på X av og til. Med en eneste gang man får lov til å styre karakteren fritt vil det alltid se litt kunstig ut.

**\_-FANZYPANZY**

Helst sjuk grafikk jo!

**\_-TORLEIF**

Jeg venter med å dømme til jeg får se gameplay-videoer. Rytterne skal ha det til at enspillerdelen bare er 8-12 timer lang.

**\_-THE HERETIC**

Uansett om dette spillet blir en flopp eller ei så følger jeg spent med. Ikke så alt for ofte at det dukker opp noe nyskapende på spillfronten.

**\_-RDB**

Dette, sammen med det spillet Ico-folka jobber med er noe av det jeg ser mest frem til neste år.

**\_-BJELLFRID**

**Tenkte jeg skulle ta opp et tema om at vi har blitt litt for bortsjømte.**

Først og fremst vil jeg si at hvis for eksempel Gamereactor anmelder et spill og gir det 5/10 eller 6/10 så tenker jeg automatisk at spillet er dårlig, og ikke noe å kjøpe. Men er det egentlig riktig?

Spillet er jo middelmådig hvis det får fem. Eller over gjennomsnittet om det får en sekser. Over gjennomsnittet, noe som egentlig er veldig bra.

Hvis en avis anmelder et spill og gir det terningkast fire, tenker jeg at det er en god karakter, hvorfor det?

Min teori er at det kom veldig mange 10/10 og 9/10 spill i fjor, og følgene blir at vi forventer at like mange spill får det i år. Jeg sier ikke at disse spillene ikke fortjente så gode kritikker, men når jeg da ser en anmeldelse som gir 7/10 tenker jeg:

"Så dårlig? Åltså ikke noe å kjøpe."

Tenk på alle de gode spillene vi går glipp av da! Jeg er ikke sikker på om det er flere enn meg som synes dette, men jeg tror det. Jeg har sett flere brukere som snakker om at spillet skuffer kolossalt når det får en sjuer... Det er jo en god karakter!

Dette er særlig viktig for brukere som ikke ser på andre anmeldelser enn Gamereactor sine, hvor de tenker: "Blås!! bare en sjuer?" og dermed ikke kjøper spillet.

Det er også ille hvis man ser andre anmeldelser og, hvis man tar med seg den, hva skal jeg si? Følelsen?

Alt jeg egentlig ville få fram med denne bloggen kan vel oppsummeres med: Åpne øynene! Alt over fem (og kanskje under også, alle har hver sin smak) kan være bra! Smak og behag varierer!

**\_-XXASSASSINXX**



**BRUK SKALÆN** XXassassinXX mener spillere er for raske til å avskrive spill som ikke får toppkarakterer. Gamereactor er enig, et spill som Mercenaries 2, som vi ga 6/10, er fortsatt et spill som mange vil ha det moro med, til tross for svakhetene.



## GRIM FANDANGO 10/10

Grim Fandango er et pek-og-klikk spill fra Lucasarts, før de begynte å lage dårlige Star Wars-spill. Men denne gangen tok de steget fra muntert og morsomt pek-og-klikk til litt mer alvorlig svart humor.

Spillet starter med Manny Calavera som er en slags "Mannen med Ljåen" i Land of the Dead. Han hjelper de nydøde med å skaffe seg en reise til den niende underverdenen. Enten det er med Luksustoget Number Nine, eller å bli sendt i en kiste med skum. Eller aller verst: Gå til fots. En reise som tar totalt fire år. Reisemåten kommer selvsagt an på hvor snill man var mens man levde.

Spillet varer over de fire årene det tar å gå, så det er totalt 4 kapitler å spille gjennom. Historien er dyp jo lengre inn i spillet du kommer, og alt klaffer perfekt. Fortellingen tar en del store og små vendinger underveis, og er alltid like spennende å følge.

Spillet spiller som et standard pek-og-klikk spill, du klikker på de tingene på skjermen som du vil undersøke. Her må du faktisk kunne bruke de små grå. Ofte. Gåtene er ofte "kombiner to ting" eller "finn ting og bruk den på noe".

Selv om kontrollen fungerer perfekt til det den brukes til, er det historien og atmosfæren som får dette spillet til å skille seg ut. Omgivelsene man besøker er virkelig bra. De er gode og varierte, og kan være alt fra storbyen til langt under havet. Og underveis møter du mange forskjellige karakterer som har hver sin personlighet og sjarm. Dette er et spill som man nesten bare må oppleve. Så unikt er det.

**\_-GIMEGHOS**

## MÅNEDENS LESER

Vi intervjuer en ny leser hver måned.



### HAUK MARKI HANSEN, 21

Brukernavn på Gamereactor.no: "Zubimar"

#### HVA DRIVER DU MED?

Jeg er for tiden ansatt på heltid på Megastore Markens i Kristiansand. Her har jeg hovedansvar for alt som har med film og spill å gjøre.

#### HVA ER DIN STØRSTE SPILLOPPLEVELSE?

Her er det vanskelig å velge bare en, ettersom jeg opp gjennom årene har hatt utrolig mange flotte opplevelser. Må jeg velge en går jeg for da jeg fant "The Master Sword" i Legend of Zelda: Ocarina of Time, og våknet opp syv år senere voksen nok til å ta opp kampen med Ganondorf.

#### HVOR OFTE SPILLER DU?

Før, da jeg kun hadde PC, var det ikke så veldig

ofte. Nå har jeg alt av konsoller i leiligheten, og jeg må ærlig innrømme at det nok går litt tid med til spilling hver dag. Alt fra en halvtime til flere timer.

#### HVILKET SPILL GLEDER DU DEG MEST TIL?

Tiden fremover er fylt med godbiter. Titler som troner høyt opp på listen min er Resident Evil 5, Far Cry 2, Prince of Persia, Fallout 3 og Street Fighter IV. Ellers virker spill som Infamous, Left 4 Dead, Heavy Rain og Mirrors Edge veldig spennende.

#### HVORFOR LESER DU GAMEREACTOR?

Foruten å være Norges eneste trykte spillmagasin må jeg si jeg er imponert over nettsidens community, som har en rekke strålende medlemmer.

# PlayTM



## ANNONSERT

### Saint's Row 3

I et intervju med PlayTM sier produsent Dan Sutton hos Volition at studioet er i full gang med det tredje spillet i serien. Ifølge Sutton kommer dette spillet til å ta serien i en helt ny retning, uten at han vil forklare dette nærmere.



### Prinsen får dato

Det har vært spekulasjoner om det lovende Prince of Persia-spillet fra Ubisoft kom til å rekke julesalget i år, men nå har Ubisoft endelig annonsert en dato. Spillet kommer på PC, Playstation 3 og Xbox 360 4. desember i år, og alle hjerter gleder seg!

NYHETER/RYKTER/LISTER Daglige nyheter på: [www.gamereactor.no](http://www.gamereactor.no)

## GIR SEG

Gaute Godager trekker seg fra Funcom.

**D**en norske spillutvikleren Funcom har måttet tåle mye kritikk fra skuffede gamere over hele verden. Flere av løftene som ble gitt under produksjonen av Age of Conan er brutt. Aksjekursen har pekt nedover en stund, etter rekordhøye noteringer ved lanseringen i mai. I september ble det klart at Age of Conan-produsent og spillregissør Gaute Godager trekker seg fra sin stilling i Funcom.

- Jeg har gjort mitt aller beste for å lage et fantastisk spill, men jeg har konkludert med at det er elementer av spillet jeg er misfornøyd med. Jeg har valgt å handle på bakgrunn av dette, og forlater Funcom, uttaler Godager i en pressemelding.

Craig Morrison tar over stillingen som produsent og spillregissør på Age of Conan. Morrison har jobbet i Funcom siden 2004, og har hatt tilsvarende lederstilling på Anarchy Online i flere år, og jobbet som Community Manager for den norske utvikleren.

- Å ta rollen som produsent og spillregissør på Age of Conan er en enorm utfordring, men en utfordring jeg ønsker velkommen. Jeg er overbevist om at jeg kan lede utviklingen i riktig retning, og utvikle Age of Conan til noe enda bedre, sier den nye Age of Conan-generalen.

- Det er på tide å få nye, friske øyne på Age of Conan, og jeg støtter ansettelsen av Craig av hele mitt hjerte, sier avtroppende sjef Gaute Godager, før han avslutter:

- Jeg har hatt en fantastisk tid de siste 16 årene, og jeg er stolt av alle de tingene Funcom har oppnådd. Funcom og Conan vil alltid være en stor del av meg, men når jeg nå ser etter nye

utfordringer utenfor spillbransjen er jeg helt sikker på at Age of Conan er i de beste hender. **Carl Thomas Aarum**



EKSKLUSIV!

### EKSKLUSIVT DESIGN

Nivåene i Youropa er små svevende øyer som vår lille helt må navigere seg rundt på for å komme i havn. Foreløpig har vi bare sett disse grønne nivåene, og vi gleder oss til å se mer.

# DANSK PLATTFORM

Verdens mest sjarmerende danske heter **Youropa**, og han er på vei til et unikt plattformspill på PC, Playstation 3 og Xbox 360.

Plattform XBOX 360, PS3, PC Utvikler FRECLE Utgiver TBA Kommer 2009

**E**r du også litt lei av alle kjedelige begrensninger i diverse spill? Alle veggene og andre unødige hinder som står i veien så du ikke kan gå dit du vil? Da er Youropa spillet for deg. Danskene i det nye spillstudioet Freacle trosser gravitasjonen og lar deg bevege deg hvor du vil!

Mikkel Fredborg er produsent for det superlekre Youropa legger ikke skjul på at inspirasjonen kommer fra Super Mario Galaxy, hvor Nintendo helt nonchalant ignorerer fysikkens lover og lar verdens mest elskverdige rørlegger løpe rundt på både vegger og tak rundt om i galaksen.

Konseptet i Youropa er noe av det samme. Her spiller du på små plattformsbaner høyt over bakken, og styrer det Mikkel kaller en youropé, selv om det ser mer ut som en liten melkehvit leiriklump med armer og bein.

Dette er langt fra Marios sopprike, verdenen i Youropa er inspirert av virkeligheten, og her springer man rundt på t-banetog, mellom søppelsekker, parkerte sykler og oransje plastkjegler som en veiarbeider har satt igjen

av en eller annen grunn.

Youropa handler ikke bare om å beregne hoppene dine, du kan også fikle

tingene mens man promenerer sidelengs og opp ned på de ulike brettene.

Youropa er minst ett år unna, men det

## Det lille vi har fått se av prosjektet frister som bare det! Vis oss mer!

med alle objektene du finner. Det skaper en del interessante oppgaver hvor man må ta hensyn til størrelse og vekt på de ulike

lille vi har fått se av prosjektet frister som bare det! Vis oss mer!

**Carl Thomas Aarum**



**BEMIDLET** Det nystartede spillstudioet Freacle har fått 300.000 danske kroner i støtte fra Nordic Game Program for å ferdigstille plattformprosjektet. Vi krysser fingrene for en lansering i 2009.



### Far Cry 3 i støpeskjeen

- Jeg gidder ikke sitte og lyve for dere og late som det ikke kommer et Far Cry 3, for det gjør det, sa Far Cry 2-produsent Louis-Pierre Pharaud i et intervju med PlayTM. Dermed kan vi glede oss til det, for vi det hele tatt har fått prøve toeren.



### Singstar ABBA

ABBA har fått en real renessanse den siste tiden, med musikalen Mamma Mia! rullende for fulle hus ove hele landet. Så timingen fra Sony kunne knapt vært bedre: Singstar ABBA er på vei til både Playstation 2 og Playstation 3.

### Call of Duty 6

Activision Blizzard pleier å la Infinity Ward og Treyarch utvikle et Call of Duty-spill annethvert år. Treyarch jobber som kjent på spreng med Call of Duty 5 som kommer senere i høst, og Infinity Wards er som forventet i gang med Call of Duty 6.



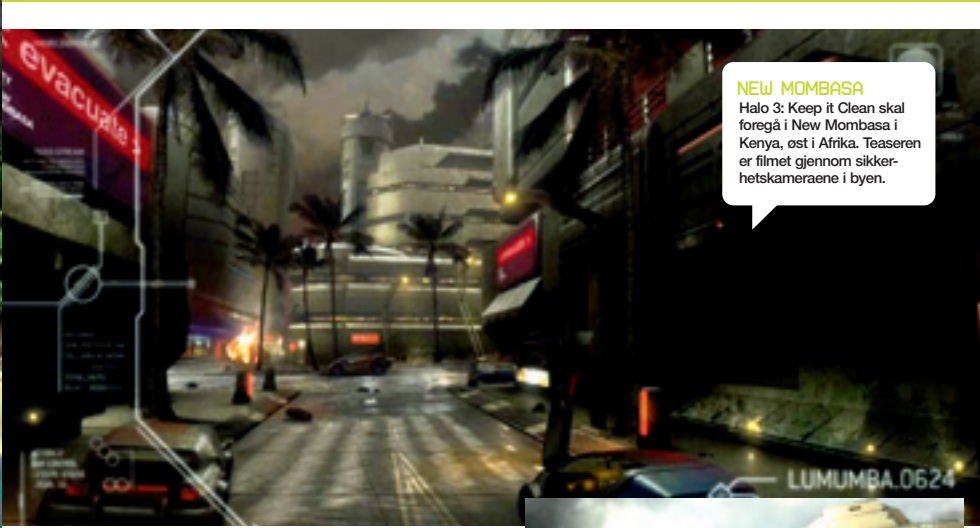
### Wii Music i november

Nå har Nintendo annonsert at Wii Music kommer ut i god tid for jul. 14. november kommer det i salg i norske butikker. Dermed er det bare å forberede seg på å spille floyte, banjo, trommer og trombone på din Wii hele romjulen.

# HALO 3.5?

Historien er ikke over. Ikke ennå...

Plattform XBOX 360 Utvikler BUNGIE Utgiver MICROSOFT Kommer 2009



**H**elt i slutten av slutten av forrige måned avslørte endelig Halo-utvikleren Bungie hva de holder på med. Det er enda mer Halo på vei!

Det var spennende der et øyeblikk, og Bungie hadde rigget opp en nedteller på sine hjemmesider for blodfansen. Resultatet av all ventingen var en teaser-trailer som viste en invasjon av en storby, og mellom bildene blinket det noen kryptiske beskjeder. I en time hersket det komplett kaos, for ingen skjønte hva Bungie var i gang med. Internettspesekulantene jobbet overtid, og teoriene satt løst.

Så dukket traileren opp på Xbox Live Marketplace. I videobeskrivelsen kunne vi lese følgende: "High action and deep mystery await players in this new Halo 3 campaign experience. Prepare to drop!" Og dermed var katta ute av sekken. Det er snakk om en tilleggspakke til det superpopulære Halo 3, sannsynligvis nedlastbar.



Det ryktes også at dette blir et Halo-spill uten Master Chief. I så fall forventes det et lagbasert actionspill hvor vi inntar rollen som lagleder. Settingen skal være Mombasa i Kenya, så vi befinner oss altså på jorden.

På et av skjermbildene i traileren ser vi en PC-skjerm full av tilsynelatende tilfeldige tegn. Observante tittere har imidlertid funnet datoen tirsdag 6. januar i teksten, noe som antas å være lanseringsdagen. Vi følger selvsagt saken tett på [www.gamereactor.no](http://www.gamereactor.no).

**Carl Thomas Aarum**



**INVASJON** Traileren viser det som ser ut til å være en massiv invasjon. Hundrevis av utskytningskapsler regner fra himmelen og braker ned i byen, og det er stort sett alt vi får vite for traileren er over. Bungie er flinke på å erte informasjonssultne fans...

## NOTISER

### 300-REGISSØREN LAGER TV-SPILL FOR EA

Zack Snyder, som har laget 300 og holder på med superheltefilmen Watchmen, har skrevet en avtale med Electronic Arts om å lage spill sammen med EAs Los Angeles-studio. Dette er det samme studioet som Spielberg jobbet med under produksjonen av Boom Blox. Ifølge EA er Snyders kreative side i tråd med det EAs kjernespillere vil ha, men de vil ikke si noe mer om hva slags spill regissøren skal være involvert i.

### SPILLUTVIKLEREN MIDWAY PÅ KONKURSENS RAND?

En gang var Midway konge i arkadehallene, men i de siste årene har firmaet slitt økonomisk. Nå nylig måtte de ta opp lån for å gjøre ferdig sine nyeste spill. Dermed har de kniven på strupen med sine nyeste spill som TNA Impact, Blitz II og Mortal Kombat vs. DC Universe, som er nødt til å gjøre det bra for at firmaet igjen skal tjene penger.

### ROCKSTARS L.A. NOIRE TIL PS3 OG 360 TIL NESTE ÅR?

- L.A. Noire har et års tid igjen tippes jeg. Det er muligens det spillet med størst utviklingsbudsjett i hele verden i øyeblikket, sier Tom Crago, lederen for spillutviklerens fellesorganisasjon i Australia til IGN. - L.A. Noire er et massivt prosjekt, fortsetter Crago. Han sier også at spillet er på vei til Xbox 360, selv om det tidligere kun er bekreftet til Playstation 3.

### GOOGLE KJØPER VALVE?

Nettsiden Inquirer skriver at Google kommer til å kjøpe opp spillutvikleren Valve i nær fremtid. Valve er mest kjent for Half-Life-spillene og har tidligere sagt at de ikke er fremmed for å jobbe for en pengesterk eier. Ifølge Inquirer er det først og fremst distribusjonssystemet Steam Google er mest interessert i, da de ønsker å bli størst på digital distribusjon. Hvorvidt dette også betyr at Google kommer til å bli en fremtidig spillutgiver, vet vi ikke ennå.

### EA TREKKER BUDET PÅ GTA-UTGIVEREN TAKE TWO

EA har lyst på Take Two, og var forberedt på å bli opp riktig mange penger for å ta kontrollen over utgiveren. Ikke bare fordi sistnevnte selskap gir ut gigantsuksessen Grand Theft Auto, men også fordi Take Two har sin helt egen sportsserie som er den største utfordreren til flere av EAs sportsspill. EA lager NBA Live 09, mens Take Two gir ut NBA 2K9, for eksempel. Etter syv måneder med samtaler og forhandlinger har EA imidlertid trukket tilbudet om oppkjøp. Samtalene er over og forhandlingene er avbrutt. Ikke noe oppkjøp i denne omgang altså.

### ADVOKATKLOVN JACK THOMPSON - NÅ BARE KLOVN

Den amerikanske advokaten Jack Thompson har stått i spissen for et korstog mot voldspill de siste åra. Mannen har saksøkt alt som kan krype og gå i spillbransjen, men 25. oktober er det helt slutt. Hoyesterett i Florida har tatt fra advokaten lisensen på livstid. Om det er nok for å knække Thompson er det ingen som vet foreløpig, men det hviskes om at han planlegger å grunnlegge en organisasjon mot vold i dataspill.

### INGEN COOP I FABLE II VED LANSERING

Fable II er ferdig og platene med spillet blir trykt i skrivende stund. Men Lionhead Studios har funnet ut at noe ikke var helt på plass i den ferdige versjonen, og derfor vil det ikke bli mulig å spille spillet med en kompis over Xbox Live den første uken etter at spillet kommer i salg. En gratis oppdatering vil komme en uke etter lanseringen, som vil åpne opp onlinedelen.

## HVOR ER DISSE?

Selv om det kommer mye bra i høst, er det noen oppfølgere vi drømmer om. Her er vår topp fem.



### 1 HALF-LIFE 2: EPISODE 3 VALVE - ELECTRONIC ARTS

Zombier og postapokalyse er vel og bra, men Gordon Freeman og Alyx Vance byr på uovertruffen action hver eneste gang. Vi skulle gjerne sett Episode 3 komme denne høsten, men Valve nekter å si noe som helst.



### 2 STAR FOX NINTENDO - NINTENDO

Carl Thomas er den eneste i hele verden som insisterer på at Star Fox Adventures til GameCube er et kanonbra spill. Vi andre er litt mer reserverte, men ønsker oss nye romeventyr med Fox og gjengen. Det er allfor lenge siden.



### 3 JAK & DAXTER 4 NAUGHTY DOG - SONY

Det er fire år siden Naughty Dog tok oss med på eventyr i Jak 3. Siden har utviklerne vært opptatt med Uncharted: Drake's Fortune. Men ryktene sier at Jak og den rappkjefte royskatten snart vil innta konsollene våre igjen...



### 4 MAX PAYNE 3 REMEDY - ROCKSTAR

Originalen kom i 2001, og oppfølgeren var på plass i 2003. Nå har vi ventet i fem år på fortsettelsen, og skulle gjerne sett den denne høsten. Det blir det nok ikke noe av...



### 5 AMPED 4 INDIE BUILT - MICROSOFT

I høst er det ikke noe Tony Hawk-spill, ikke noe Skate 2, ikke noe SSX og ikke noe Aamped 4. Vi få håpe Shaun White kan diske opp med et solid snowboardspill, for vi må få tilfredsstillt ekstremsport-lystene våre i høst!



## PROFILEN: **WARIO**

Han er feit og grådig og elsker penger og mat. Wario er Nintendos antihelt som vi elsker å hate.

### PENGEGRISK TJUKKAS

#### INFORMASJON

Navn **WARIO**  
 Lengde **161 CM**  
 Vekt **137 HG**  
 Yrke **BAJAS OG SINNATAGG**  
 Hobby **PENGER OG MAT**  
 Kjent fra **WARIO LAND OG DIVERSE MARIO-SPILL**

**S**om mange andre spillfigurer startet Wario med en birolle i et spill. Spillet het Super Mario Land 2, og Wario fikk æren av å være hovedskurken som Mario skulle bekjempe. Det var samme karrierestart som Donkey Kong hadde noen år tidligere, og Wario skulle snart vise seg verdig nok til å få sine egne spill.

Gjennom sine egne spillserier, først og fremst den håndholdte spillserien Wario Land, har han klart å utvikle seg til en elskerlig liten tjukkas.

Wario har nemlig kvaliteter og ferdigheter som andre plattformhelter mangler. Han er sterk og bøllete, og i de fleste spillene herjer han vilt med fiendene. I motsetning til Mario som må være forsiktig og passe seg for Koopas og Goombas pleier Wario bare å løpe disse i senk.

Wario bruker ofte makt og styrke til å nå sine mål, og knuser tak og murvegger for å komme til skatter, som alltid har vært det som har drevet han i spillene sine. Han er nemlig ekstremt grådig og selvpoptatt, og skyr ingenting for å bli

enda rikere.

Wario er i bunn og grunn en slags ond tvilling til Mario. Navnet hans har i tillegg en dobbelbetydning i Japan. Warui er japansk for slem, og Wario, i tillegg til å være Mario med forbokstaven opp-ned, er altså et ordspill på ordet slem.

En elskerlig tjukkas som bruker alle lovlige og ulovlige triks for å vinne. Er det rart vi er glad i sinnataggen?

**Jon Cato Lorentzen**

KEANU REEVES    FOREST WHITAKER    HUGH LAURIE    CHRIS EVANS

# STREET KINGS

NÅ PÅ DVD OG BLU-RAY



[www.sfno.no](http://www.sfno.no)





# DIN SPILLVINTER 2008

>Gears of War 2 >Mirror's Edge >Fallout 3 >Fable II  
>Little Big Planet >Guitar Hero: World Tour >Left 4 Dead

Vi har sett på lanseringslistene for resten av 2008, og gir deg en rask oversikt!



## DEN SOM VENTER...

Utgivere sjonglerer med datoer hele tiden, så vi tar forbehold om endringer.

### GLED DEG TIL DISSE:

#### OKT

Regn, kulde, mørke morgener og stiv kulig. Gode grunner til å holde seg innendørs...



Den 10. oktober lanseres Rockstars racingspill **Midnight Club: Los Angeles** til PS3 og Xbox 360, samme dag som **Lego Batman** havner i hyllene til de aller fleste format. **17. oktober kommer Pro Evolution Soccer 2009**, og **Saint's Row 2**, to spill som er verdt en tur i

spillsjappa. **22. oktober kan alle PS3-eiere krysse av i kalenderen, for da kommer det fantastiske Little Big Planet**, og dagen etter, den 23. oktober, kommer **Dead Space**. **24. oktober lanseres Far Cry 2, Fable II og PS3-versjonen av Bioshock**, og helt i slutten av måneden, **31. oktober, lanseres endelig Fallout 3 til PC, PS3 og Xbox 360**. En knallsterk måned for alle gamere.

### GLEM DISSE:



**Armored Core**-serien har ikke vært bra på lenge, og **Armored Core for Answer** som kom til **Playstation 3 og Xbox 360 3. oktober er ikke mye å samle på**. **24. oktober kommer Guinness World Records til Nintendo DS**, et spill vi ikke ser særlig

frem til å teste. Wii-karokespillet **Boogie Superstar** kommer 30. oktober, og ser vel ikke sånn superkult ut ved siden av **Singstar** og **Lips**. **Samme gjelder Disney Sing It som kommer 31. oktober**, et karokespill uten storheter som **Baloo** og **Timmy Gresshoppe**, men fullstappet av **Hannah Montana** og **Jesse McCartney**. Styr unna om du er glad i trommehinnene dine.

#### NOV

Flere kanonsterke titter når spillhyllene i det vinteren og snøfallet nærmer seg.



**Den 7. november feirer vi med boller og brus, for da kommer Gears of War 2 til Xbox 360 og Guitar Hero: World Tour til Wii, PS3 og Xbox 360**. **13. november kommer Mirror's Edge til PS3, PC og Xbox 360**, og samme dag inntar **Shaun White**

**Snowboarding** de fleste format, mens **Wii Music** dukker opp på **Wii**. **20. november kommer zombie-spillet Left 4 Dead til PC og Xbox 360**, og dagen etter kommer også **Tomb Raider: Underworld**. **28. november ser vi frem til å finne ut av hvordan Resistance 2 har blitt**. Samme dag springer også **Sonic Unleashed** inn på **Wii, PS3, PS2 og Xbox 360**.



**Den 13. november kommer Facebreaker til Wii**. En nedgradert versjon av et kjedelig spill. Du er herved advart. **Fikk du ikke nok jentepop forrige måned kan du kaste deg over High School Musical 3 i flere forskjellige**

**versjoner**. Ryktene vil ha det til at **Alone in The Dark** på **PS3** har blitt forbedret siden den elendige **360-versjonen**. Det må i så fall ha fått en helt ekstrem makeover på noen få måneder. Vi forbeholder oss retten til å være skeptisk. **Namco kommer også med Naruto: Ultimate Ninja Storm til PS3**, et spill vi ikke skjønner bæra av etter å ha spilt det her i redaksjonen.

#### DES?

For alle spillene som ikke har fått noen dato, men som skal komme for jul i år.



I skrivende stund er det en rekke spill som er planlagt i høst der datoene ikke er spikret helt fast ennå. Vi tar oss derfor friheten til å liste opp disse i en egen liten rute. Som for eksempel **Prince of Persia til Xbox 360, PS3 og PC**, som etter sigende skal komme i starten av desember. **Rock Band 2 er også planlagt denne høsten**, og kjører hardt mot **Guitar Hero: World Tour**, som lanseres i starten av november. **Nintendo Wii-eiere kan se frem til zombieslakt i Dead Rising: Chop till you Drop**, **Animal Crossing** er nå bekreftet til desember, **sammen med Wii Speak** og **Skate It**, som benytter **Wii Fit**-brettet. **Grand Theft Auto: Chinatown Wars** til **Nintendo DS** ligger an til å bli et høydepunkt på den håndholdte fronten.



**Celebrity Sports Showdown er en variant av Wii Sports, bare med kjente fjes som Fergie, LeAnn Rimes og Avril Lavigne**. Vi forbeholder oss retten til å være skeptiske. **Babysitting Mania** til **DS** og **Babysitting** Party til **Wii** er heller ikke særlig fristende. Spill som skriker og krangler og sloss og nekker å legge seg styrer vi konsekvent unna. **Battle of the Bands til Wii ser ut til å bli en fattigmanns-versjon av Rock Band**, hvor du bare svinger med **Wii-kontrollene** som en toaring. **Lower ikke særlig bra. Hasbro Family Game Night til Wii ser også ganske meningsløst ut**. Spille **Yahtzee** og **fire på rad** er best analogt.

## IKKE BRUK ALLE PENGÅ!

Det kommer nemlig masse fett i 2009 også! Vi ramser opp overskriftene:



## SPILLÅRET 2009

Noen utvalgte høydepunkter

Har du penger til overs etter denne spillhøsten, er det flere godbiter å glede seg til i 2009. I januar går turen til Mars i actionspillet **Red Faction: Guerrilla**, mens vi gleder oss til å bli skremt i februar med **F.E.A.R. 2: Project Origin**. Er du skvetten kan du heller gå for **The Sims 3**, mens **PS3-fansen** endelig kan kose seg med **Killzone 2**. Det lovende spionrollespillet **Alpha Protocol** skal også komme i februar, samt mafiaspillet **Gudfaren 2**. Mars blir et høydepunkt for mange, da kommer nemlig både **Resident Evil 5** og **Street Fighter IV**.

**ENIG/  
UENIG**

Vi putter to redaksjonsmedlemmer inn i ringen og lar dem denge løs.

# ER SAINT'S ROW 2 BARE DUSTETE GANGSTERJALLA?

Jon Cato og Carl Thomas krangler



## JA!

sier han som tror Dr. Dre er en lege på Ullevål Sykehus:  
Carl Thomas



## NEI!

sier han som danset i Harstad City Breakers på 80-tallet:  
Jon Cato

Første gang jeg så Saint's Row ble jeg helt oppgitt. Det bekreftet bare alle mine klisjefylte inntrykk av hip hop- og gangsterkulturen, og virket mest av alt som en eneste lang MTV-reklame, vi manglet bare han fyren fra Pimp my Ride som står og roper og skriker. Når de nå har stappet inn pornostjerner og enda mer bling, våpen, drugs og annet jalla føler jeg bare at det blir en slags dragqueen-utgave av Grand Theft Auto-spillene. En overfladisk en sådan, med et manus som virker som det er skrevet av fjorten år gamle wannabe-gangstere, og elendige skuespillere. Dette er et spill for alle som synes 50 Cent er kul, og etter min erfaring er ikke disse gamle nok til å ha utviklet musikksmak ennå.

### Hva burde vi heller spille da?

Først og fremst Grand Theft Auto IV som føles som et mye mer ekte gangsterspill. I tillegg gleder jeg meg veldig til Mafia 2. Vil du ha overdrevet jallaaction i en åpen verden bør du heller prøve Crackdown.

Er du enig med streitingen Carl Thomas i hans bedømmelse? Kom med din egen dom på [www.gamereactor.no/forum](http://www.gamereactor.no/forum)

Man trenger ikke ta alle spill så dødsens seriøst, og Saint's Row-spillene er en serie som gjerne ler av seg selv. Jeg hadde utallige timer med moro i Saint's Row bare med å bli påkjørt av biler, eller løpe rundt som en smellfeit gangster i trusa og sparke folk 20 meter nedover gata i fylla. Det er rett og slett hysterisk morsomt, og på mange måter et bedre sandkassespill enn Grand Theft Auto-spillene noensinne har vært. Jada, historien er klisjefyllt til tusen, figurene er ikke like godt utformet som i Rockstars spill, og jeg savner satiren og den mørke brodden i GTA til tider, men for å koble av og bare leke seg fritt i en diger by er Saint's Row 2 suveren moro.

### Hva skal vi spille når vi går lei da?

Saint's Row gir deg så mye frihet til å leke deg at du neppe går lei for langt ut i 2009. Men skulle du allikevel få lyst på litt variasjon så prøv GTAIV eller Crackdown. Sistnevnte er fortsatt like genial superhelmtoro.

Sier du word til Jon Catos vurdering av Saint's Row 2? Kom med din egen mening på [www.gamereactor.no/forum](http://www.gamereactor.no/forum)





**GRTV**

GAMEREACTOR TELEVISION

6

## gode grunner til å se GRTV den kommende måneden

Det er mange grunner til å ta turen innom Gamereactor med jevne mellomrom. Gamereactor TV er en av dem!

**SACKBOY SIER:**

Sjekk ut Gamereactor TV med jevne mellomrom, eller så skal jeg komme å bygge om hele trynet ditt!



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



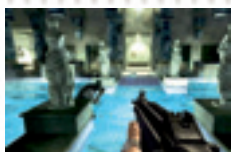
**LITTLE BIG PLANET ANMELDelse**

Den lille, store planeten er et fantastisk sted å være, og vi har tilbragt uendelig mange timer sammen med Sackboy allerede. Videoanmeldelsen finner du så klart på Gamereactor TV, hvor du kan se hvordan spillet ser ut i all sin prakt!



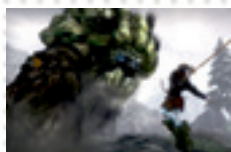
**TOKYO GAME SHOW**

Tokyo Game Show har akkurat vært, og Gamereactor TV pakket kamera og mikrofon og reiste til landet under solen. Se de ferskeste nyhetene, de siste annonseringene og de nyeste intervjuene på Gamereactor TV allerede i dag, på [www.gamereactor.no/grtv/](http://www.gamereactor.no/grtv/)



**QUANTUM OF SOLACE**

James Bond er tilbake. Igjen. Denne gang ser det imidlertid en smule mer lovende ut enn det har gjort på lenge, og vi har begynt å tørke støv av smokingen til vår favorittspion skråstrek dame-temmer. Vi møtte utvikleren, og tok en prat om det kommende actionspillet.



**FABLE 2**

Vi har fått prøve Fable 2 og forteller deg alt om våre timer med det etterlengtede eventyrspillet. Er det så bra som Peter Molyneux lover? Er hunden morsom å leke med? Vi svarer på alt vi kan i vår store sniktitt på det kommende spillet på Gamereactor TV. Ikke gå glipp av det!



**GADGETS**

Dingser, gadgets og duppeditter. Vi gamere er teknofille skapninger, og vår gadget-mester Mikael viser deg det aller nyeste på dingsefronten hver fredag på Gamereactor TV. Vil du for eksempel se nærmere på de nye iPodene fra Apple? Surf innom [www.gamereactor.no/grtv/](http://www.gamereactor.no/grtv/).



**SØK I ARKIVET**

Vi har gjort hundrevis av intervjuer, har et lass av spillpresentasjoner, og en uendelig mengde spilltrallere i vårt arkiv. Kanskje vi til og med har snakket med utvikleren bak ditt favorittspill? Et dypdykk i vårt enorme arkiv er alltid spennende, og Gamereactor TV er alltid åpent på våre nettsider.

**KRONIKK** Andreas forteller om hverdagen på GRTV-redaksjonen



**DREAMTEAM!**  
Alle i Gamereactor TV-redaksjonen har en fortid i modell-bransjen. De trengte pengene, ok?!

# NYE TV-TRYNER

Gamereactor TV utvider stadig. Her er siste nytt fra redaksjonen.

**S**ommeren er over, men vi i Gamereactor TV har ikke sittet mye stille. Vi har vært på E3 i Los Angeles og Games Convention i Leipzig, hvor vi møtte flere av utviklerne bak hostens største spill.

Nå har vi redigert oss gjennom de siste programmene fra messen i Leipzig, og setter dermed nesen mot Tokyo Game Show i Japan for nok en gang å ta pulsen på spillverdenen. Emil Østergaard er vår fotograf mens svenske Bengt "Benke" Lemne både vil videoblogge fra messegulvet og trekke sjenerte spillutviklere foran kameralinsen.

Videre har vi fått noen nye fjes her i vår vesle

redaksjon. Emil er sammen med norske Eirik Stordahl Gamereactor TV-redaksjonens to nyeste fjes, som sammen med Bam og meg selv filmer og klipper alt vi har av intervjuer, sniktitter og anmeldelser. Dermed er vi to nordmenn, to dansker og en svenske som står for TV-delen av Gamereactor. Skide godt!

Vi er veldig interesserte i deres tilbakemelding. Er der noe vi burde gjøre annerledes, er det noen programmer du savner, eller er det noe du synes vi må bli flinkere til? Vi leser alltid kommentarene på programmene, så kom gjerne med litt tilbakemelding. Vi sees på Gamereactor TV!

**Andreas Hvid**



**MARK WAHLBERG**  
**MAX PAYNE**

TWENTIETH CENTURY FOX PRESENTS A FIRM/DEPTH ENTERTAINMENT PRODUCTION A JOHN MOORE FILM MARK WAHLBERG "MAX PAYNE" MILA KUNIS BEAU BRIDGES  
CHRIS "LUDACRIS" BRIDGES AND OLGA KURYLENKO MUSIC BY MARCO BELTRAMI FILM EDITOR DAN ZIMMERMAN DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY JONATHAN SELA EXECUTIVE PRODUCERS RICK YORN KAREN LAUDER TOM KARNOWSKI  
PRODUCED BY JULIE YORN SCOTT FAYE SCREENPLAY BY BEAU THORNE DIRECTED BY JOHN MOORE



[www.foxfilm.no](http://www.foxfilm.no) [wap.foxfilm.no](http://wap.foxfilm.no)

[www.maxpaynethemovie.com](http://www.maxpaynethemovie.com)



**PÅ KINO FRA 17. OKTOBER**



# SUPER LYD

Ikke plass til surround, men du vil likevel ha god lyd mens du spiller? Vi kikker nærmere på fire 2.1 lydsett!

Les mer om fete gadgets på: [WWW.GAMEREACTOR.NO](http://WWW.GAMEREACTOR.NO)

## VELLYD I 2 KANALER

Akseptabel lyd trenger ikke koste deg gård og grunn. Prøv et 2.1 system!

En sub-woofer og to satellitter kan gi deg en finfin spillopplevelse!

**M**ens film- og spillbransjen skriker etter lyd i flere kanaler, er det fortsatt noen som går mot strømmen og leverer særdeles velklingende høyttalersystemer med "kun" to satellitter, samt den obligatoriske subwooferen til plassering på gulvet. Lyden i spill og film spiller dessuten en stadig større rolle, og utstyret må være i orden om man vil ha fullt utbytte.

I motsetning til et 5.1-sett med fem høyttalere, er det noe enklere å få plassert de små 2.1-settene på kontoret, og i de aller fleste tilfeller fungerer de også glimrende, både til vanlige multimedia-PCer og til spill.

God lyd er likevel ikke en selvfølge, og man ender ofte opp med å kjøpe katta i sekken om man bare tar et tilfeldig produkt ned fra hyllen. Se etter en produsent du kjenner, og vær klar for å betale litt ekstra for å sikre god lydqualität. Størrelsen kan samtidig bedra, og selv om store sett kanskje kan spille høyt, kan de slite med nyanser og detaljer. På samme måte kan små sett være ufattelig anonyme og intetsigende uten den brakende buldringen fra subwooferen under bordet.

For å identifisere hode og hale i markedet har vi her valgt ut fire sett, og vi kommer her med en uforbeholden bedømmelse av deres kvaliteter og svakheter. De fire settene kommer fra forskjellige produsenter og er i forskjellige prisklasser slik at vi kan gi et mer nyansert bilde av markedet. Hvert sett har dessuten en spesiell egenskap som dermed skiller dem ytterligere ut fra de vanlige greiene du finner på tilbud hos din lokale PC-pusher. Alle fire settene er fra 2008.

**Mikael Hansen**



For multimedia-PC-brukere:

### LOGITECH Z CINEMA

Pris: ca. 1500,-

• **Pluss:** Meget bra lydqualität, fjernkontroll, lett å installere.

• **Minus:** Flat lyd uten SRS, spiller for lavt.

• Høyttalerne fra Logitech kobles til med USB, som det eneste settet i testen. Det begrenser dessverre litt av nytteverdien deres, ettersom de trenger en datamaskin, men det gir til gjengjeld en ren digital lydoverføring. Både høyttalere og subwoofer er laget i plast med svart pianolakk og metallfinish på kantene. Det ser bra ut og passer i dagens designhverdag.

Settet lover, som det eneste av de fire, virtuell surround sound med sin innebygde SRS-software, og det skal Logitech ha ros for. Det høres faktisk veldig bra ut med SRS slått på. Dessverre virker bare SRS når settet er koblet til en datamaskin, og funker ikke når man bruker aux-inngangen.

En vesentlig detalj med Z Cinema er den medfølgende fjernkontrollen som brukes til å styre lydstyrken, programvaren og sågar hele mediesenteret ditt. Den er et kjempepluss, og en av hovedgrunnene til å velge nettopp dette settet. Dessverre kan ikke Z Cinema spille veldig høyt, og lyden er noe flat når SRS ikke er slått på.



For den rotete:

### CREATIVE GIGAWORKS T3

Pris: ca. 1400,-

• **Pluss:** Uovertruffen lyd i særdeles liten innpakning.

• **Minus:** For korte kabler.

• Creative har i mange år hatt stor suksess med GigaWorks-serien sin, og nyeste skudd på stammen føyer enda en suksesshistorie til porteføljen. De to satellittene er særdeles små og plassert på hver sin lille metallfot. Det ser både bra ut på skrivebordet og gir god plass til det man ellers har bruk for. Subwooferen benytter Creatives SLAM (Symetrically Loaded Acoustic Module) med tre enheter på 6,5", og er, akkurat som høyttalerne, forbausende liten. Den plasseres på gulvet og sender ut dype toner i tre retninger.

Det følger med en kablet kontroll til settet, og som en smart detalj brukes hjulet her også til å slå høyttalerne av og på. En liten blå diode angir tilstanden, og på siden av det lille hjulet er det utgang for hodetelefoner og inngang til eventuelle Mp3-spillere.

Det er ikke størrelsen som teller. Creative GigaWorks T3 kan spille høyt, meget høyt, uten at lyden forvreges. Satellittene spiller i seg selv ufattelig bra, og gjengir fint mellomtoner og diskant. Sammen med bassen får du en fremragende totalopplevelse som sjelden oppleves i et såpass lite sett. Creative GigaWorks T3 er laget for å spille høyt og krever at nærmeste nabo bor et stykke unna.



**For studenten:**  
**EDIFIER E3350**

Pris: ca. 650,-

- **Pluss:** Det spesielle designet, prisen, byggekvaliteten.
- **Minus:** Lydretningen på høyttalerne, bassen.

• Høyttalerne fra Edifier står for testens absolutt mest spesielle utseende. Subwooferen ligner på et moderskip, og de to høyttalerne bortkomne romvesener. Om det er positivt eller negativt må være opp til den enkelte å bedømme. Det følger med en fjernkontroll som kobles til bak subwooferen. Undersiden av denne er laget av gummi, og den ligger godt på bordet uten å skli. Hjulet til å justere lydstyrken er trinnløst, og laget av metall. Generelt er lydstyrken veldig god, og settet ser faktisk dyrere ut enn det egentlig er.

I motsetning til de fleste lignende sett skal subwooferen som følger med plasseres på skrivebordet i stedet for på gulvet, så settet tar faktisk mer plass i landskapet selv om det ikke er så veldig stort. Lyden i høyttalerne er ganske klar og ren, og selv om bassen ikke kan spille helt dypt passer den fint til det meste av musikk. Dessverre er designet av høyttalerne et lite problem, da lyden har vanskelig for å nå ørene dine ved lavt volum.

**For designbevisste:**

**ALTEC LANSING FX3022**

Pris: ca 1200,-

- **Pluss:** Kan spille høy, klar og lekker lyd når bassen ikke overdøver.
- **Minus:** Volumet på enhetene, overdøvende bass.

• Settet fra Altec Lansing skiller seg også ut designmessig, og minner mest av alt om to kaffekanner med volum- og av/på-knapp. På baksiden finnes inngang til Mp3-spiller eller lignende. Som det eneste av de fire settene følger det ikke med en ekstern subwoofer. I stedet er hver høyttaler utstyrt med sin egen 4-tommers subwoofer i bunnen, og settet betegnes derfor som et 2.2-sett i stedet for et tradisjonelt 2.1. Dette kan være en fordel hvis man for eksempel bor i leilighet og ikke vil bråke ned til naboen, og kan nøye seg med å la det gå ut over skrivebordet i stedet.

Ideen med å fjerne den eksterne subwooferen og sette den inn nederst på høyttalerne er slik sett ganske god, men jeg savner muligheten til å bestemme styrken på disse bassenhetene. De spiller i utgangspunktet ufattelig høyt, noe som i visse situasjoner fullstendig overdøver og ødelegger lydbildet. Når bassen i musikken ikke var for dominerende, derimot, spilte høyttalerne meget bra og viste sin sanne kvalitet.



**STOR LYD**

Fire spill du burde teste med dine nye høyttalere:



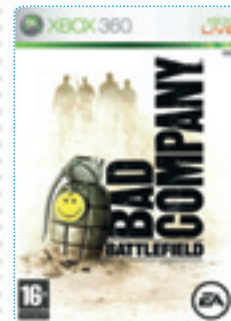
**Race Driver: Grid**

De buldrende V8erne får subwooferen til å riste i gulvet, mens enhver kjørefeil gjengis med trommehinnesprengende hvin. Sjelden har et bilspill hørt så bra ut som Grid.



**Call of Duty 4**

Infinity Ward står for milepælen innen lyd når det kommer til krig. Prosjektiler river nådeløst hull i deg og dine omgivelser, og det gjør vondt hele veien.



**Battlefield: Bad Company**

Sjelden har det blitt jobbet så hardt med å mikse lyd som DICE gjorde med Bad Company. Spilletts komiske stil står i skarp kontrast til det ytterst realistiske lydsporet.



**Mass Effect**

Med gråtende orgeltoner og solid inspirasjon fra Vangelis' Blade Runner-soundtrack, definerer Bioware musikk og lyd når man snakker science fiction i spillform. Må testes!



# THE LICH KING AWAITS...

You've turned the tide against the demonic evils of Outland. Now the Lich King Arthas has set in motion events that will lead to the extinction of all life on Azeroth. With the undead legions of the Scourge threatening to sweep across the land, you must strike at the heart of the frozen abyss and end the Lich King's reign of terror for all time...

- BATTLE TO LEVEL 80
- BRAVE THE LICH KING'S DOMAIN
- NEW DEATH KNIGHT HERO CLASS
- COMMAND MIGHTY SIEGE WEAPONS



© 2008 Blizzard Entertainment, Inc. All rights reserved. Wrath of the Lich King is a trademark and World of Warcraft, Blizzard Entertainment and Warcraft are trademarks or registered trademarks of Blizzard Entertainment, Inc. in the U.S. and/or other countries. All other trademarks referenced herein are the properties of their respective owners.



WORLD  
WARCRAFT  
WRATH of the LICH KING

IN STORES 08.11.13



# BIOSHOCK

**Available October 24**  
for the PLAYSTATION®3 Computer Entertainment System  
[www.bioshockgame.com](http://www.bioshockgame.com)



PLAYSTATION 3



XBOX 360 LIVE



Games for Windows



© 2002-2008 Take-Two Interactive Software and its subsidiaries. Developed by 2K Boston, 2K Australia, 2K Marin and Digital Extremes. BioShock, 2K Games, 2K Boston, 2K Australia, 2K Marin, the 2K logo, the 2K Boston logo, 2K Australia logo, the 2K Marin logo and Take-Two Interactive Software are all trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software. Digital Extremes and its logo are trademarks of Digital Extremes. "Playstation," "PLAYSTATION," and "PS" Family logo are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Windows, the Windows Vista Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. All other marks and trademarks are the property of their respective owners. All rights reserved.

# REACT



## 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](http://www.gamereactor.no)

MÅNEDENS UTVALGTE

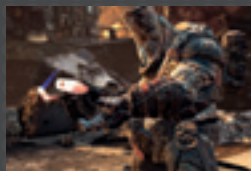
# Gears of War 2

Carl Thomas har spilt gjennom starten av Epic Games' nye romsaga!



## Mest ettertraktet

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



### 1 Gears of War 2

Xbox 360

Carl Thomas var i London og spilte første kapittel i oppfølgeren og prater nå ustanselig om bombekastere, raserte bygninger og María Santiago. Det eneste som kan stoppe kjeften hans er det ferdige spillet.



### 2 Final Fantasy XIII

PS3, Xbox 360

Det ene rollespillet etter det andre skuffer på neste generasjon. Vi setter vår lit til at Square-Enix viser alle hvor skapet skal stå med det neste kapitlet i Final Fantasy-sagaen i 2009.



### 3 Street Fighter IV

PS3, Xbox 360

Dengetid! Vi savner en arkadehall i Oslo så vi kunne kastet bort lønna vår på Ken og Ruy. I stedet har vi kjøpt oss en stor tube tålmodighet som vi smører oss inn med hver dag på kontoret mens vi venter på mars 2009.

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](http://WWW.GAMEREACTOR.NO) Vil du lese mer om kommende spill, eller over 300 andre betatester? Surf innom vår nettside på [www.gamereactor.no](http://www.gamereactor.no)



# Brutal kjærlighet

Gears of War 2 blir spillet alle bare må ha i høst. Carl Thomas reiste til London for å smugteste...



## GEARS OF WAR 2

Plattform XBOX 360 Utvikler EPIC GAMES  
Utgiver MICROSOFT Sjanger ACTION

**Jeg hadde glemt hvordan det var. Å stå opp så tidlig. Så tidlig at jeg fortsatt har tannkremsmak i munnen. Men jeg er likevel lys våken når vekkerklokka ringer kl. 04:30. Det er som å slå på en lyspære. Jeg våkner i et strålende humør. For i dag skal jeg spille Gears of War 2.**

Åtte timer senere, på et fasjonabelt hotell i Soho i London, sitter jeg og kikker inn i tittelskjermen på Gears of War 2. Men jeg får ikke røre. Bare se. Cliff Blezinski skal prate litt først. Han snakker for det meste om ting vi har hørt før: Ny grafikkmotor som åpner for en masse kule ting. Hundrevis av Locusts på skjermen samtidig, ødeleggbare omgivelser, bedre lyssetting, og oppdaterte vanneffekter. Dette vet vi allerede. Men så:

- Hele den "Bigger, better and more badass"-greia var søt en stund, men det er liksom ikke så dekkende lenger. Nå tenker vi på det som "episk, men likevel intimt", forteller Blezinski. Og Gears of War 2 føles nettopp det. Episk, og mer intimt. Du har krigen mellom

menneskeheten og Locusts som har eskalert til enorme slagmarker med hundrevis av soldater. Samtidig får du den nære historien om Dom som leter etter sin forsvunne kone Maria, i en mye nærmere og mer følelsesladd setting. Og det gir spillet en dybde vi savnet i originalen.

Jeg får endelig legge mine klamme hender rundt håndkontrollen, og snøre på meg skoene til Marcus Fenix nok en gang. Håhåhå. Det føles godt. Veldig godt. Jeg tar mine første skritt i enspillerdelen av Gears of War 2. Jeg er i Jacinto, menneskenes siste skanse. Den siste trygge byen, hvor Locustene ikke kan trenge seg opp gjennom bakken. Jeg løper gjennom opplæringsdelen, selv om jeg overhodet ikke trenger det. Kontrollen er ganske lik som sist, kun med noen få justeringer. Det er en fantastisk følelse. Jeg er Marcus igjen. Og jeg elsker det fra første sekund.

Jeg rekker imidlertid ikke drømme meg bort særlig lenge, for vi må raskt svare på et Locust-angrep. De prøver seg på byen, og vi må drive dem ut igjen. Turen går gjennom Jacinto, en by som tydeligvis har sett krig før. Solen står høyt på himmelen, og gir et nydelig lys til de herjede gatene. Det er mer farger i oppfølgeren. Ikke



Kommer 7. NOVEMBER

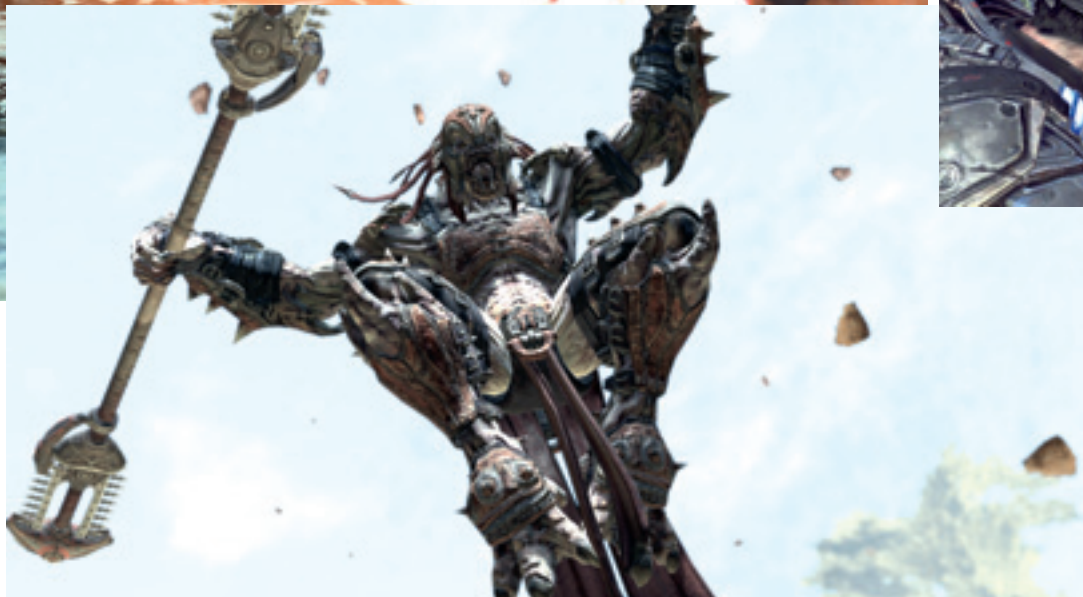
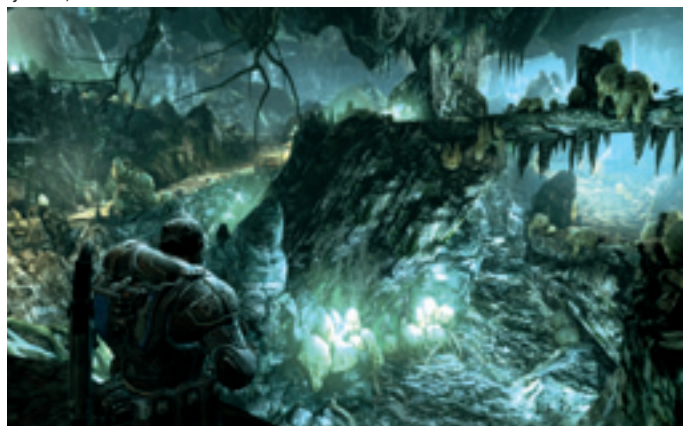


### Vakker utsikt

På vei ut av Jacinto og med nesa mot fjellandsbyen Landown jager Marcus og Dom sine Locusts. Og utsikten langs fjellpassasjen er slående vakker.



**FORBUDT OMRÅDE** Nedenfor ser vi hulene som vi begynner å utforske i andre akt av Gears of War 2. Dette var det eneste jeg rakk å se, før en Microsoft-mann kom løpende og dro ut kontakten på maskina mi. Dette var forbudt område i denne omgang. Men fyttikatta, så lekkert det ser ut!



**SKORGE!** Hovedfienden denne gang heter Skorge, og beveger seg omtrent som en samurai. Sinna, stygg, og med et våpen som deler tankser i to...

overdrevet mye, men nok til at alle vil legge merke til det. Bare sykehuset helt i starten har mer farger enn det var i hele originalen tilsammen. Men det er først når vi havner oppå en bil på størrelse med en oljerigg på vei ut av byen, at jeg virkelig ser hvor spektakulært dette er. Turen går ned en fjellside dekket av frodig skog. Det er høst på Sera. Trærne er grønne, røde, oransje og gule, og fjelltoppene er hvite.

## Fra en maskingeværstilling peprer jeg ned over to hundre Locusts i løpet av ett minutt. Aaaaaahahahahaha! Hvilken følelse!

Himmelen er blå, rosa og lilla, og fra et svart hull i bakken myldrer det med fiender. Fra en maskingeværstilling på kjøretøyet peprer jeg ned over to hundre (!) Locusts i løpet av ett minutt. Aaaaaahahahahaha! Hvilken følelse! Jeg svever! Rundt meg tramper det enorme Brumaks, og luften er full av flyvende ting som eksploderer. Jeg er i mitt rette element...

Vi er på vei til fjellandsbyen Landown hvor

jordsmonnet er perfekt for å bore seg ned i bakken. Dit skal vi. Ned i gruvene. Der Locusten bor. Men før vi kommer så langt må vi gjennom noen mørke tunneler. I et stummende mørke blir vi angrepet av en ny type fiende. En såkalt Ticker. Ser ut som enorme kakerlakker. Disse stormer mot deg, og eksploderer når de er nærme nok. De er forholdsvis enkle å ta ut med hagle eller Lancer, men kan også brukes litt

taktisk. Smell til en angripende Ticker med haglekolben, og du slår den noen meter fra deg. Nå ligger den å spreller hjelpeløs på ryggen, og har gått fra å være en farlig fiende, til et nyttig hjelpemiddel. Vent til noen andre fiender nærmer seg, og spreng hele sulamitten til himmels. Ah. Nydelig.

Noe som er enda nydeligere er bombekasteren. Den er enormt tung, så du blir

forholdsvis immobil så lenge du drasser rundt på den. Men til gjengjeld er den full av krutt. Og jeg får brukt for den før jeg vet ordet av det. På et hustak i Landown. På andre siden av gaten litt lenger nede i veien sitter en gjeng Locusts på en balkong og venter på mine kompanjonger. De er vel omtrent 70-80 meter fra meg. Marcus faller ned på ett kne, plasserer bombekasteren i bakken, og sikter seg inn. 70 meter. Tre klikk. Jeg sender avgåre en vakker dødsbygge. Granaten går i en høy bue, og deler seg opp over treffområdet. Det som akkurat var en rekke forskansede Locusts, er blitt til små våte klumper av gråstein, treflis og kjøtt. Jeg skriker av lykke! For en fantastisk følelse. For et våpen.

Jeg spilte meg gjennom hele første akt mens jeg var i London, og formelig sitret etter å fortsette. Helt i slutten får vi et lite glimt av det som sannsynligvis er spillets hovedfiende. Tilsvarende Raam i originalen. Han heter Skorge, og er en svært smidig og veldig hissig herremann. Han er helt klart inspirert av Østens krigere, samuraier og ninjauer, og slåss med en lang stav med en motorsag i hver ende. Også er han stygg som juling. Jeg rekker å se han dele en tanks i to før Dom og Marcus blir skutt ned i bakken, for å ta krigen til fiendens hjemmebane.

Etter fire timer med Gears of War 2 i henda er jeg helt i skyene. Jeg er full av adrenalin, jeg skjølver i kroppen, og jeg smiler fra øre til øre. Spillet er fantastisk. Det er tightere, mer eksplosivt og mer drivende enn originalen. Det er cinematiske og flott, storslått og episk, samtidig som det er mer følelsesladt og nært. Og absolutt verdt å stå opp 04:30 for å spille.

**Carl Thomas Aarum**

**TERMOMETER**  
GAMEREACTOR TAR TEMPERATUREN



**Høstens heiteste actionspill er så fristende at alle røde ringer er tilgitt!**



**FAKTA**

**HORDE**  
I London ble vi presentert for en helt ny modus: Horde. Her spiller fem spillere på samme lag på et multiplayerkart, og målet er å overleve femti bølger av sinte Locusts. For hver bølge blir det litt vanskeligere, og det kommer flere og flere fiender. For hver tiende bølge blir fiendene sterkere, raskere og generelt farligere. Det føles som fem stykker spiller sammen i coop, og er helt utrolig hypnotiserende når man først kommer i gang. Bare én bølge til!



# Superheltene inviterer til dengefest!

Ingen revolusjon, men en fin nostalgisk tur med klassisk Mortal Kombat-moro...



## MORTAL KOMBAT VS. DC UNIVERSE

Plattform XBOX 360, PS3 Utvikler MIDWAY  
Utgiver MIDWAY Sjanger FIGHTING

Helt siden det først ble annonsert har jeg sett frem til å slåss med og mot heltene fra DC-universet. Batman mot Scorpion, Supermann mot Sub-Zero og en ekte catfight med Sonya mot Catwoman. Sjefredaktøren og jeg satt oss ned med hver vår håndkontroll for å måle muskler!

Og jeg ble ikke helt blåst bort over dette spillet. Mest skuffende var det selvsagt at min favorittsuperhelt og opplagte førstevalg Batman føles kjip og svak og kjedelig, mens Jon Catos halvinteressante førstevalg The Flash er kjempekul og leken å slåss med. The Flash løper rundt og deler ut deng til øya mine bare ruller inn i hodet, mens Batman har en lusen metalldings han kan hive etter motstanderne. Hmpfh!

Spillet tar seg opp etter hvert som vi tester ut de ulike karakterene. De fleste føles morsomme og karakteristiske å slåss med, med sine signaturangrep, og det er stort sett enkelt å lære seg grunnleggende teknikk hele veien. Alle de klassiske kombinasjonene er selvsagt på plass. Ned, frem, firkant. Ned, bak, trekant. Bak, bak, runding. Og så videre. I



**GAMMEL KJENNING** Scorpion er en klassisk Mortal Kombat-slåsskjempe, og er fortsatt en kul figur å slåss med. Mannen har blitt nærmest ikonisk for serien.



**FAKTA**

**ESRB**

Mortal Kombat-serien har alltid vært veldig voldelig og blodig, spesielt de brutale avslutningsangrepene. Da det første spillet kom i 1992 ble amerikanerne så sjokkerte at de grunnla ESRB - en organisasjon som bestemmer aldersgrenser på videospill i USA. ESRB holder fortsatt på.

Klassisk arkade-fighting-ånd.

Det er en deilig følelse å denge Jon Catos Catwoman (!) som superskurken The Joker, og jeg kniser for meg selv hver gang jeg sender av sted en enorm boksehanske på en lang stålfjær eller gir kattedkvinnen en elektrisk håndhilsen, mens Jon Cato ikke ler i det hele tatt.

Miljøene er langt på vei kjente for mange. Enten det er utenfor The Daily Planet eller i den brennende avgrunnen vi kjenner fra tidligere Mortal Kombat-spill. Enkelte ting rundt om kan ødelegges, og treffer du helt riktig, så kan du slenge motstanderen ned i en enda dypere avgrunn. På det 100 meter lange fallet kan Jon Cato og jeg fortsette å denge løs på hverandre i luften, før vi ender opp på en plattform som merkelig nok er identisk med den vi akkurat

kom fra.

Mortal Kombat vs. DC Universe føles som et litt gammeldags fightingspill, men det er likevel sjarmerende og underholdende på et vis. Det har ikke den samme dybden som for eksempel Soul Calibur IV eller Tekken 5, og Street Fighter IV og Tekken 6 er nok bedre kjøp om du er ute etter fightingspill i toppklassen du kan kose deg med i vinter. Men som en ren nostalgisk arkadefighter virker dette helt ok. Litt ubalansert og kantete foreløpig, og litt Playstation 2-aktig, men likevel verdt en titt for spesielt interesserte.

**Carl Thomas Aarum**

**TERMOMETER**

GAMEREACTOR TAR TEMPERATUREN



Et litt old-school slåssespill som føles sjarmerende og cheesy for gamle fans av serien.

Kommer 21. NOVEMBER



**Originalen**

The Joker er nytolket av Christopher Nolan og Heath Ledger i supersuksessen The Dark Knight, men opprinnelig så han ut som på dette bildet. Her får han juling av Sub Zero.

Kommer Q1 2009



**REALISTISK** Ubisoft Romania har fokusert på at verdenen skal føles realistisk. Landskapet under deg er for eksempel laget med utgangspunkt i ekte satellittbilder.

# Utfordrer Ace Combat

Utvikleren bak Blazing Angels lager nytt flyspill



## TOM CLANCY'S H.A.W.X.

Plattform PS3, PC, X360 Utvikler UBISOFT  
Utgiver UBISOFT Sjanger FLYSPILL

En privat hær har opparbeidet seg så mye militær makt at de ser sitt snitt til å angripe USA. Kaptein Scott Mitchell, profesjonell militær flyger og spesialist innen fiendens luftvåpen, må innta cockpiten...

I motsetning til den japanske konkurrenten Ace Combat har Hawx mye fokus på realisme og troverdighet. Handlingen vil foregå parallelt med Ghost Recon: Advanced Warfighter 2 i en nær fremtid. Utvikleren har samarbeidet tett med produsentene Saab, EADS, Lockheed Martin og Sukhoi for å mest mulig autentisk ytelse og utseende på flyene. Omgivelsene er

også meget detaljert modellert, og er basert på ekte satellittbilder.

Etter det jeg har sett av Hawx kan jeg konkludere med at jeg er veldig optimistisk ovenfor hva Ubisoft klarer å levere. Et semi-realistisk jagerflyspill som ser utrolig pent ut. Selv om ikke Tom Clancy-logoen lenger er en garanti for superrealisme (se bare på Rainbow Six: Vegas) forventer jeg meg et saftig stykke flyaction hvor jeg kan leve ut guttedrømmen, og bli en ekte jagerflypilot.

**Trym Haugerud**

**TERMOMETER**

GAMEREACTOR TAR TEMPERATUREN



Ikke forvent en realistisk jagerflysimulator, men en realistisk verden der vi kan leke med det ypperste av krigsmaskineri.

**Sylvester?**

Gudfaren 2 ser lekkert ut, men vi stusser over at hovedpersonen ser ut som Sylvester Stallone på en dårlig hårdag. Har forresten Stallone gode hårdager? Vi tror ikke det...

Kommer 26. FEBRUAR

# Livet på kanten av loven...

Livet begynner først når Michael Corleone forfremmer deg til Don av New York.

**GUDFAREN 2**

Plattform PC, PS3, XBOX 360 Utvikler EA  
Utgiver EA Sjanger ACTION

Marlon Brando satte med sin rollefigur Vito Corleone i Gudfaren en standard for alle fremtidige skisseringer av en mafiaboss. Filmatiseringen av Mario Puzos roman var en gigantisk suksess, og filmene regnes som klassikere. Som vi vet har spillbransjen og filmbransjen knyttet tette bånd de senere årene uten at det har hevet standarden på noen av produktene. Det er nå engang slik at en klassiker i filmformat ikke uten videre lar seg overføre til et annet format med kvaliteten intakt.

Med et så pessimistisk utgangspunkt ble Gudfaren-spillet en positiv overraskelse for meg med sin miks av sandkasse og frihet, og en historie som ble drevet frem av nøkkelementene fra filmen. Spillet var ingen kritiker-yndling, der det haltet inn i en velutviklet sjanger på en utdatert grafikkmotor, men det var brukbart. Dessuten solgte det tilstrekkelig til at Electronic Arts film-franchise fikk en legitimitet som åpnet for et spill nummer to.

Denne gangen er du selv en Don, og må ta styringen for hele familiens ve og vel. Riktignok kan du nå avgjøre om du vil være med på de

actionfylte raidene som eneren var full av, eller om du skal sende ut egne mannskap til å fikse det. Du får altså en todelt spillopplevelse med en blanding av action og strategi.

Gudfaren 2 vil også ta utgangspunkt i filmen, og handlingen finner sted på Cuba på slutten av femtitallet. Michael Corleone er der for å feire nyttår og bursdagen til en forretningspartner da de revolusjonære overkaster regjeringen. I skytingen og volden som følger omkommer Aldo Trapani (lederen i en mafiefamilie), noe som er en karrierestarter for en av Trapanis soldater, nemlig spillets hovedperson Dominic. Michael Corleone utnevner Dominic til familiens nye overhode, og derfra starter karrieren som Don.

EA har lagt vekt på å skape et dynamisk gangsterspill med Gudfaren 2. Første skritt for å oppnå denne dynamikken gjorde de ved å utstyre den kunstige intelligensen med hevns spiralens logikk. Ettersom vår gode Don skal bygge opp et forbryterkartell fra bunnen av vil nødvendigvis blod flyte når forretningene skal utvides. De andre familiene vil besvare aggressjon med godt planlagte hevntokt, og du må passe godt på eiendommene dine for å unngå å måtte gjenerobre dem.

Nytt denne gangen er noe som heter The Dons View, en modus som gir deg det strategiske overblikket over din kriminelle

**FAKTA****BLACK HAND**

En utpressingsteknikk som gir spilleren full kontroll over julingen de deler ut. Med et godt grep i motstanderens klær kan du dele ut en springskalle eller et knyttneveslag. Dersom ingen av disse frister har du mulighet til å slenge fyren gjennom et vindu, eller holde hodet hans mot en varm stekeplate, for eksempel.

organisasjon, samtidig som du kan holde et våkent øye med rivaliserende familier.

Jeg er en stor fan av gangsterepos, og jeg er uvanlig spent på Gudfaren 2. Dersom EA klarer å balansere gameplayet med en så tung franchise som Gudfaren, er det gull i vente.

**\_Kim Roar Spørkel**

**TERMOMETER**  
 GAMEREACTOR TAR TEMPERATUREN

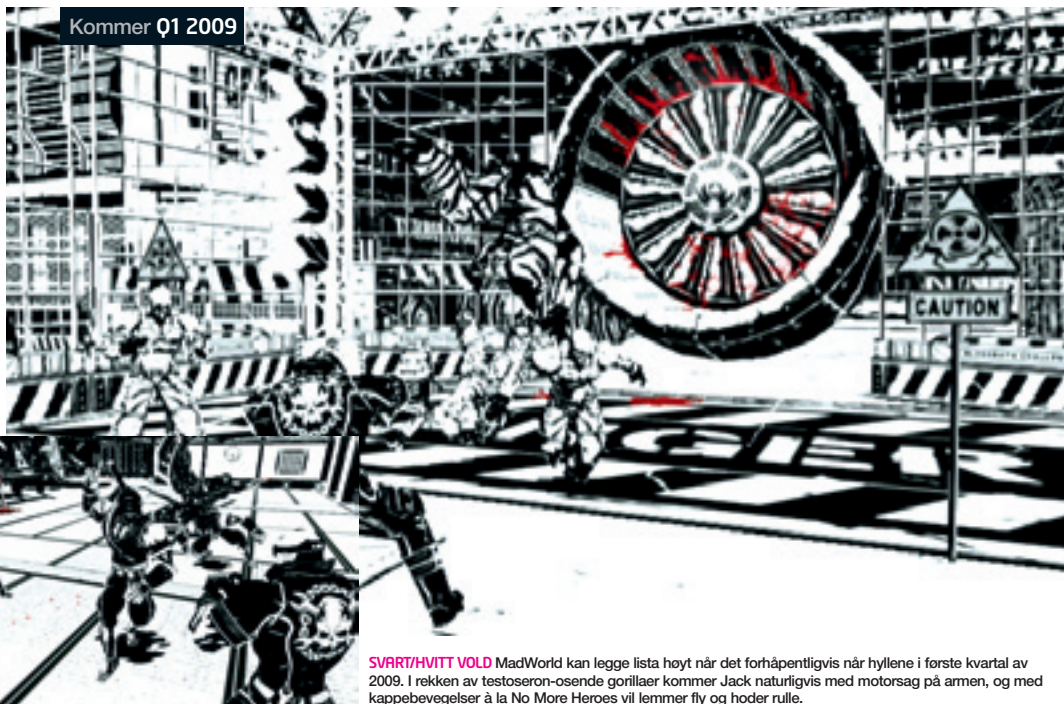

Gudfaren 2 ser utrolig lovende ut, men vi har sett for lite til å gå helt av hengslene foreløpig...



**SJEFEN BESTEMMER** "Jon Cato! Vil du ha bilde av skytende gangstere eller strippende damer på Gudfaren-betatesten?" "Strippere! Alltid strippere!"



Kommer Q1 2009



**SVART/HVITT VOLD** MadWorld kan legge lista høyt når det forhåpentligvis når hyllene i første kvartal av 2009. I rekken av testoseron-osende gorillaer kommer Jack naturligvis med motorsag på armen, og med kappebevegelser à la No More Heroes vil lemmer fly og hoder rulle.

# Den sterkestes rett

Kan du overleve verdens tøffeste realityshow? Halvor Thengs har tatt en nærmere titt på et av de blodigste spillene vi har sett...

**MADWORLD**  
 Plattform NINTENDO WII Utvikler PLATINUM GAMES Utgiver SEGA Sjanger ACTION

MadWorld blir sannsynligvis det nye yndlingsspillet til Quentin Tarantino, i hvert fall etter at han har runda No More Heroes. I en kamp om liv og død i TV-showet Death Watch må du, Jack, gjøre alt for å overleve i en verden av frykt, med fare rundt hvert hjørne.

Åstedet for handlingen er Varrigan City, der "The Organizers" holder byens befolkning i en konstant panikk med sine onde påfunn. Det er ikke helt klart hvordan og hvorvidt Jack skal ta seg av denne faren, eller om han vil få nok bare med å overleve lenge nok til å se seg selv krepere i et fargesprakende svart-hvitt lys. Uansett ser stilen utvilsomt interessant ut, og den har tydelige likhetstrekk med kultfilmen

Death Proof fra tidligere i år.

PlatinumGames, tidligere kjent som Clover Games, har gitt ut spill som Viewtiful Joe og Okami. Disse spillene er for fansen kjent som øyesnop av beste alternative sort, med enestående grafikk som klart skiller spillene fra resten av spillverden. Mad World er intet unntak i så måte, og kan skilte med svart-hvitt-grafikk i en helt særegen tegneseriestil. Kombinert med ekstrem vold kan man ane en slags japansk versjon av Sin City i emning, med store mengder tegneserieblod som virker altfor ekte når man veiver med Wiimoten og nunchuken i et desperat forsøk på å overleve.

**Halvor Thengs**

**TERMOMETER**  
 GAMEREACTOR TAR TEMPERATUREN

Risikabelt prosjekt som står og faller på spillopplevelse og grafikk.



**FAKTA**  
**VOLDSKOMEDIE**  
 Midt i all denne volden og det svart-hvite, tegneseriedystopiske landskapet lover Platinum Games en viss mengde overdrevne scener og uhyetdelige spillopplevelser. Det snakkes om figurer som overspiller og hysteriske kommentarer, noe som står i sterk kontrast til nevnte blodbad og fryktpregede kaos. Utvikleren sikter på en slags komisk vri på det ultravoldelige innholdet, og vi er selvsagt spente.

**TILLEGGSPAKKER?** The Sims-serien er kjent for alle sine tilleggs pakker, og vi forventer enda flere når The Sims 3 kommer.



Kommer 20. FEB 2000

# Mer Sims

Liksom menneskene blir enda flere!

**THE SIMS 3**  
 Plattform PC Utvikler EA Utgiver EA Sjanger SIMULASJON

På E3 i sommer ble det offentliggjort en kort trailer for den tredje menneskesimulasjonen i rekken, nemlig The Sims 3. Verdens mestselgende spill fortsetter suksessen!

Denne gangen kan simmene gå ut av huset og rundt i nabolaget, uten at du må innom en innlastningsskjerm først. Alt i spillet skal foregå i sanntid, og simmene vil eldes og fortsatte med livene sine selv om du ikke spiller med dem.

I The Sims 1 og 2 hadde liksom menneskene åtte grunnleggende behov. I den nye oppfølgeren er det bare fire av disse igjen: behovet for mat, energi, moro og toalettbesøk. Systemet med trang og frykt fra The Sims 2 er byttet ut med et system som fokuserer på ønsker og muligheter.

Simmene kan bli alt fra politikere, soldater, vitenskapsfolk og mesterkokker til profesjonelle kriminelle. Spilleren kan til dels styre hva simmene foretar seg mens de er på jobb, og blir du lei av jobben kan du søke ny. Det skal også bli lettere å skreddersy væremåten til simmene.

The Sims 3 slippes i Norge i slutten av februar 2009, og ser ut til å gi gamle The Sims-fan akkurat det de vil ha.

**Berit Ellingsen**

**TERMOMETER**  
 GAMEREACTOR TAR TEMPERATUREN

The Sims 3 vil helt sikkert tilfredsstille den enorme fanbasen, men vi klarer å styre begeistringen likevel.

# GTA-kclone fra 60-tallet

Restene av det nedlagte Rockstar Vienna har slått seg sammen for å lage en GTA-kclone

Kommer Q2 2009



**BROM BROM!** Det er noe merkelig appellende med Ride to Hell...

**RIDE TO HELL**  
 Plattform PC / PLAYSTATION 3 / XBOX 360 Utvikler DEEP SILVER Utgiver DEEP SILVER Sjanger ACTION

Ride to Hell. Jeg er solgt allerede. Jeg kunne ikke kommet på noen mer Harry og Cheesy tittel om jeg hadde prøvd engang.

Vi snakker om et tredjepersons sandkassespill i samme gate som Grand Theft Auto-spillene. Handlingen utspiller seg på USAs støvete vestkyst hvor vi ruller inn i 60-tallets bikermiljø. Sex, drugs and rock & roll er stikkordene når hippie-kulturen, fremveksten av rockemusikken, og motorsykkelgjengene braker

sammen i en brutal batalje.

Ride to Hell er ikke for deg med dårlig hjerte heter det i pressemeldingen. Forvent mye alkohol, neveslagsmål, og enorme buldrende choppere idet du og gjengen din må beskytte territoriet deres.

PS3, Xbox 360 og PC-lansering er planlagt for sommeren neste år, og selv om det høres grådig Harry ut kan dette bli noe å følge med på.

**Carl Thomas Aarum**

**TERMOMETER**  
 GAMEREACTOR TAR TEMPERATUREN

Et voldelig innblikk i bikerkulturen på slutten av 60-tallet pirrer nysgjerrigheten. Vi vil se mer!

KONAMI



BECOME A  
LEGEND.

THE WORLD AWAITS.

FANS. PLAYERS. FOOTBALL. UNITE.  
OCTOBER 2008

★★★★★★

**PES 2009**

PRO EVOLUTION SOCCER™

[www.pesleague.com](http://www.pesleague.com)

XBOX 360. PLAYSTATION 3 PlayStation 2 PSP. Wii.

\*adidas\*, the 3-Bars logo and the 3-Stripe trade mark are registered trade marks of the adidas Group, used with permission, the use of real player names and likenesses is authorised by FIFPro and its member associations. Officially licensed by Asociacion del Futbol Argentino. Officially licensed by FFA. Officially licensed by FIGC and AIC. All copyrights and trademarks are KNVB respectively Team Holland property and are used under license. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are used under license. ©2008 Konami Digital Entertainment Co., Ltd.



Kommer 2009



**Standardkamper**  
Kampsystemet fungerer som i alle andre nettrollepspill, pek på en fiende og velg forskjellige angrep. Nytt er at man kan linke flere angrep i en kjede.

# Koreansk klassiker?

Kan Korea, nettrollepspillenes hjemland, hamle opp med Blizzard?



**PRISTON TALE 2: THE SECOND ENIGMA**  
Plattform PC Utvikler YADANG ONLINE  
Utgiver KEY TO PLAY Sjanger MMO

Jeg hadde aldri hørt om eneren en gang, men vistnok vant den pris for årets beste spill i Sør-Korea i 2003. Oppfølgeren har tatt fire år å produsere, og er per dags dato rangert som det fjerde beste onlinerollepsillet i Korea. Og nå kommer en europeisk versjon.

Med støtte fra Unreal-motoren til Epic Games ser spillet ut til å være godt rustet til å overraske. Likevel er talsmann for utgiverselskapet Key to Play, Jesus Diaz, varsom med å utfordre eliten:

- Vi er ikke først og fremst ute etter å kapre spillere fra World of Warcraft, men å skape kvalitet for de spillerne som velger oss. Det vil si i design, valgfrihet, historie og lignende. Yadang Online har ikke utviklet et spill med de store gamplaymessige forskjellene fra andre aktører i sjangeren, forteller han.

Til tross for dette er det heldigvis likevel noen spillmessige forskjeller fra konkurrentene. Spillerene kan entre soner ved navn "warfare", hvor alle spillere i Priston kan slåss mot



**HISTORIE** Koreanere elsker historiefortelling, og Priston Tale er ikke noe unntak. Bare synd at det hele ender opp som en klisjefylt historie om demoner og megakraftige magiske sverd.

hverandre uavhengig om det er samme eller en annen rase. Altså, Morion (en av tre raser i spillet) kan slåss mot Morion, noe ulikt World of Warcraft hvor hodene kjemper mot alliansen. Man kan også komme i kontakt med andre spillere her inne, og danne brorskap som trer i kraft når warfare-sonen er et tilbaketrukket kapittel.

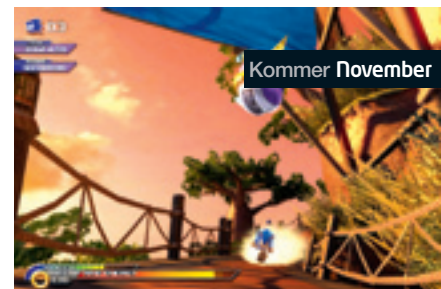
Allianser er noe du ønsker å danne, for da kan man skape klaner med hverandre. Og som en klan kan man okkupere forskjellige landområder. Det gjelder så å beskytte dette området mot andre klaner som har i sin interesse å ta over med makt.

Priston Tale II: The Second Enigma har ett stort problem. Det er rett og slett veldig likt alt det andre MMORPG-verdener har å by på. Sjansen for at spillere konverterer fra for eksempel World of Warcraft er nok ganske liten i mine øyne.

**Thor Benjamin Brekken**



**Korea kan MMO-spillene sine, men jeg sliter med å finne noe unikt og fengende i Priston Tale.**



Kommer November

# Woosh!

Finner det blå pinnsvinet tilbake til storformen?



**SONIC UNLEASHED**

Plattform PS3, 360, Wii, PS2 Utvikler SONIC TEAM  
Utgiver SEGA Sjanger PLATTFORM

Om jeg skal være helt ærlig, så har jeg egentlig aldri helt klart å skjønne greia med Sonic. Jeg mener, i ungdomsåra mine var det visstnok slik at det blå pinnsvinet til Sega kjempet mot Nintendos feite rørløgger Mario. De to var erkerivaler, og hadde hver sin spillserie og hver sin gjeng med fans.

Men jeg skjønnte aldri hvordan noen kunne velge hyperaktive Sonic som raste rundt på nivåene sine nesten helt ute av kontroll foran den raffinerte Mario med sin presise kontroll og geniale nivådesign. Og jeg skjønner det egentlig ikke den dag i dag.

Når det er sagt har jeg hatt en del moro med Sonic opp gjennom årene. Sonic Adventure på Dreamcast var en herlig action-racing-plattformopplevelse, et fargerikt og frenetisk fyrverkeri av et spill.

Bare synd at Sega har fulgt denne formelen i ti år siden da, og som en hallik har de høret ut Sonic til hver eneste plattform som kan krype og gå, i omtrent det samme spillet på nytt og på nytt. Sonic-spill i dag står for meg som selve definisjonen på middelmådige spill.

Derfor er det med en viss glede at jeg etter et nivå i Sonic Unleashed kan fastslå at det blå pinnsvinet er i bedre form enn på lenge. Noe Sonic-spillene har manglet de siste årene er et fokus på det som er viktig: fartsopplevelsen og nivådesignet, det hele har gått litt på autopilot. I Unleashed er farten så stor som den alltid har vært, men nivåene har blitt så spektakulære at det er en fryd å løpe i oversoniske hastigheter gjennom byer og skoger.

Det slår meg også at kontrollen sitter bedre enn før, Sonic sikter seg lettere inn på fiender man skal hoppe mellom, og man rekker faktisk å reagere på hinder som dukker opp underveis, der man tidligere nesten har vært blind på grunn av dårlige kameravinkler.

Spillet er delt opp i to seksjoner, og jeg har ennå ikke sett nattbrettene der Sonic blir en varulv, noe jeg personlig må innrømme jeg er litt skeptisk til. Men jeg lar tvilen komme tiltalte til gode, fartsfesten fra nivået jeg fikk prøve var topp. Jeg krysser fingrene for Sonic i storform.

**Jon Cato Lorentzen**



**Sonic har alltid handlet om fart og reaksjoner, og Unleashed ser ut til å innfri så langt.**



Available November 2008

# CALL OF DUTY<sup>®</sup>

## WORLD AT WAR

[WWW.CALLOFDUTY.COM](http://WWW.CALLOFDUTY.COM)

PlayStation<sup>®</sup> 2

NINTENDO DS<sup>™</sup>



ACTIVISION<sup>®</sup>



PLAYSTATION 3

Wii<sup>™</sup>

Games for Windows<sup>®</sup>

XBOX 360<sup>®</sup> LIVE

© 2008 Activision Publishing, Inc. Activision and Call of Duty are registered trademarks of Activision Publishing, Inc. All rights reserved. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners. PlayStation and PLAYSTATION are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Windows, the Windows Vista Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies, and Games for Windows and the Windows Vista Start button logo are used under license from Microsoft. NINTENDO DS, Wii AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners. All rights reserved. Activision makes no guarantees regarding the availability of online play, and may modify or discontinue online service in its discretion without notice, including for example, ceasing online service for economic reasons due to a limited number of players continuing to make use of the service over time.

SPILL  
GEARS OF WAR 2  
FØR NOEN ANDRE!

Sjekk ut  
[Gamereactor.dk/gears2](http://Gamereactor.dk/gears2)  
for mer.



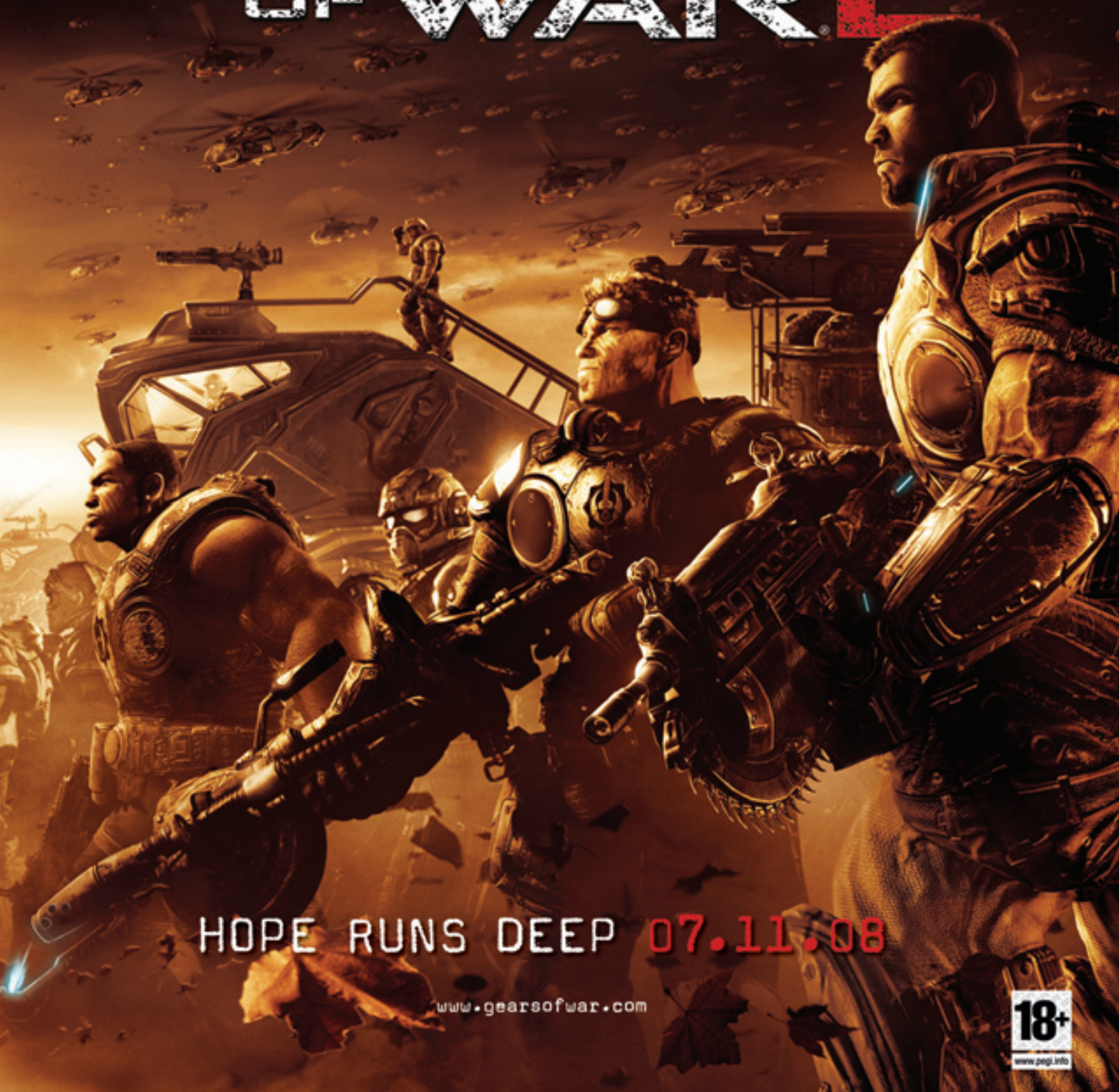
© 2008, Epic Games, Inc. All Rights Reserved. Epic, Epic Games, the Epic Games logo, Gears of War, Gears of War 2, Marcus Fenix and Crimson Omen Logo are trademarks or registered trademarks of Epic Games, Inc. in the United States of America and elsewhere. © 2008 Microsoft Corporation. All Rights Reserved. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of Microsoft group of companies.



Microsoft  
game studio

Jump in.

# GEARS OF WAR 2



HOPE RUNS DEEP 07.11.08

[www.gearsowar.com](http://www.gearsowar.com)

18+  
www.pegi.info

 XBOX 360 LIVE

~~\*\*\*\*~~ COMMODORE 6

64K RAM SYSTEM 389

READY.

4 BASIC V2 ~~XXXX~~

11 BASIC BYTES FREE

# Commodore 64

Det ble verken Nintendo, Sega eller Atari som fikk nordmenn til å spille dataspill. En grå brødboks fra Commodore ble maskinen som alle lærte seg å spille på. Vi ser nærmere på datamaskinen som innførte dataspill til Norge.

**E**r du gammel spillveteran har du kanskje satt kaffen i halsen allerede og skal til å påpeke at G7000 og andre konsoller og datamaskiner dukket opp i Norge før Commodore 64 nærmest ble allemannseie i 1983.

Men ta deg et kamferdrops og slapp av, gammern. Vi vet det. Poenget vårt er at det var først med Commodore 64 at datamaskiner og dataspill ble allemannseie. På samme måte som Playstation utvidet gruppen med konsollspillere noen år senere. Commodore 64 var datamaskinen som alle skulle ha på 80-tallet.

Og det var lett å forstå hvorfor. Sammenliknet med konkurrentene på markedet, fremstod Commodore 64 som en teknologisk overlegen supermaskin. Hele 16 farger (konkurrenter var gjerne monokrom), en lydchip med tre lydkanaler og innebygd synthesizer, og muligheten til å koble konsollen rett på TV i stedet for til en kostbar monitor overbeviste alle som ville ha en spillekonsoll. At Commodore nærmest forkledd maskinen som en seriøs forretningsmaskin med masse reklame full av familøkonomiprogrammer og business-muligheter, gjorde det bare lettere å

overtale foreldre om at dette var et nødvendig verktøy for deres barn dersom de skulle henge med på skolen i dataalderen. Helt genialt.

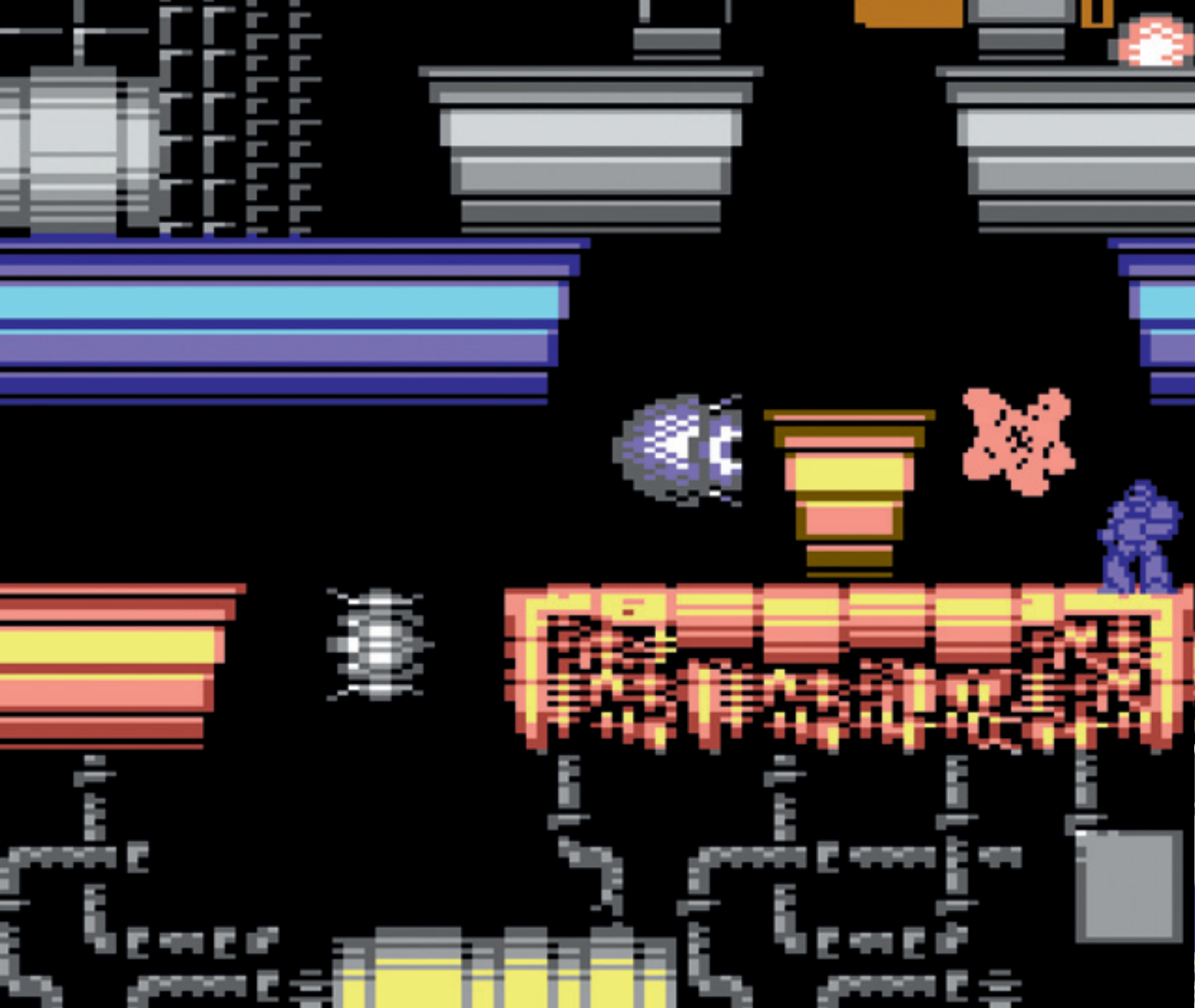
Dermed flommet maskinen inn i norske stuer og gutterom. Den ble lansert allerede i 1982 til en veiledende pris på 6000 kroner. Det var ekstremt mye penger på den tiden, og salget av maskinen tok først av året etter da Commodore reduserte utsalgsprisen med noen tusenlapper. Brødboksen fikk et nytt hjem under fjernsynsapparatene i norske hjem, og for noen heldige få på gutterommet sammen med fars gamle TV-apparat som var kassert til fordel for et nytt Stereofjernsyn med SCART-inngang i stua.

Opprinnelig mente Commodore at de fleste spill skulle utvikles på cartridge, slik som på de fleste andre konsoller på denne tiden. En cartridge inneholdt hele spillet på en egen minnebrikke, og ble plugget inn i ryggen på Commodoren og var klar til å spilles når man slo på maskinen. Problemet med disse spillene var at de var kostbare å produsere, og enda dyrere å kjøpe. Commodore lanserte en annen måte å få data inn i maskinen på, nemlig den beryktede

diskettstasjonen 1541. Denne var på størrelse med en Playstation 3, og kostet omtrent like mye som en Commodore 64 alene, og ble derfor forbeholdt rike pappagutter.

For folk flest ble kassettspilleren standardløsningen. Du leste riktig, en kassettspiller. Er du ung har du kanskje aldri sett en kassett, men før CD-plater og MP3 kjøpte folk musikken sin på LP-plater eller kassetter, små firkantede plastdingser med et lydbånd på spoler. 1531 var nummeret på Commodores egen kassettspiller, som ble mediet for de aller fleste som hadde maskinen. Man kjøpte en kassett med et nytt spill, satte det i kassettspilleren, trykket på play-knappen, og ventet i opptil ti minutter før spillet var lastet inn i minnet og man kunne begynne å spille.

Dette, samt en joystick, var standardoppsettet i de aller fleste hjem. Og det var alt man trengte for å sette i gang det store spilleeventyret i Norge. Commodore 64 skulle nemlig vise seg å bli en svært populær konsoll å utvikle spill til, mye på grunn av at den teknisk var bedre enn konkurrentene sine. Men også fordi man enkelt



kunne lage spill selv på konsollen.

Når man slo på en Commodore 64 kom man ikke inn i en meny som med dagens konsoller. Man ble derimot møtt av en blinkende kursor, og måtte skrive inn kommandoer for at noe skulle skje. Om man ville, kunne man begynne å programmere i Basic umiddelbart, noe veldig mange lærte seg. I hvertfall på et helt banalt nivå. 10 PRINT"PAPPA ER SNILL"; 20 GOTO 10 var nok til å få noe kult til å skje på skjermen, og man kunne berolige foreldre med at dette var vel anvendte penger; guttungen lærte seg tross alt å programmere!

## 10 print"pappa er snill"; 20 goto 10

Datablader på starten av 80-tallet var fulle av programmer man kunne taste inn selv på maskinen sin, for å få enkle spill og demonstrasjoner. Commodore 64 var nemlig ikke en spillmaskin som vi kjenner de i dag, heller ikke en datamaskin slik vi kjenner Windows-maskinene våre. Datamaskiner var nemlig upløyet mark. Man kjøpte ikke en Commodore 64 til barna sine for at de skulle

spille, eller skrive dokumenter i Word, eller surfe på internett. Man kjøpte en Commodore 64 fordi datamaskiner var fremtiden, uten at noen foreldre helt viste hva dette innebar. På jobb brukte man fortsatt skrivemaskiner og telefaks, og en datamaskin var noe som stod på økonomiavdelingen. En svær rugg som ingen forstod noe av.

Men man skjønnte at datamaskiner var kommet for å bli, og at barna burde lære seg å bruke en datamaskin. Problemet var bare at ingen viste helt hvordan disse maskinene kom til å påvirke våre liv. Ingen av oss som fikk

Commodore 64 viste helt presist hva vi skulle lære av maskinen. Vi ville spille spill. Og, ganske så ufrivillig for mange av oss, lærte vi oss å bruke en datamaskin gjennom disse spillene. Vi oppdaget at vi kunne lage spill selv. Vi oppdaget at det fantes metoder for å få spill til å laste inn raskere. At vi kunne modifisere spill med juksekode. At vi kunne knekke kopibeskyttelser og skaffe oss spill gratis. Vi ble

## SPECS

Hva var under panseret til brødboksen?

**PROSESSOR:** MOS Technology 6510/8500 0.985 MHz

**VIDEO:** Mos Technology VIC-II 16 farger

**AUDIO:** Mos Technology 6581/8580 SID, 3 kanals synthesizer

**I/O:** 16-bits parallellport, 8-bits seriellport, klokke

**RAM:** 64 KB, 512 bytes farge RAM

**ROM:** 20 KB

**OS:** Commodore Basic V2





**TALE** Et av de største spillene på Commodore 64 var Impossible Mission, som imponerte stort med å bruke tale i starten og slutten av spillet. Gamle Commodore 64-veteraner får fortsatt gåsehud når de hører ordene "Another visitor? Stay a while. Stay forever!"



## TIPS OG TRIKS

Det var morsomt å følge utviklingen av Commodore 64 rent teknisk. Alle demoutviklerne gjorde at stadig nye funksjoner ble mestret med den begrensede maskinvaren, og både spill og demoer utviklet seg i rekordfart. Det som var umulig ett år var plutselig mulig neste år, ved hjelp av tekniske knep.

pirater hele gjengen.

Det er nemlig slik at alle store oppdagelser kommer fra nysgjerrige pionerer, og vi som fikk oss Commodore 64 på starten av 80-tallet måtte oppdage alt selv. Moral i henhold til kopiering av spill var ikke-eksisterende. Ettersom spillene kom på kassetter var det en smal sak å kopiere de fra kassett til kassett i et stereoanlegg, og ingen tenkte to ganger at dette var noe galt å gjøre. Bare noen timer etter at jeg hadde fått maskinen min som 11-åring hadde naboen vært på besøk og kopiert tre spill til meg. Vi delte gladelig med hverandre, og via dette åpne nettverket vårt, oppdaget vi nye hemmeligheter.

Som Turbo Tape, et program som reduserte innlastingstiden fra kassett med 90 prosent, og lot oss få plass til over 40 spill på en 90 minutter lang kassett. Vi lærte oss å kræsje maskinen på en snill måte som lot oss hacke spillene slik at vi

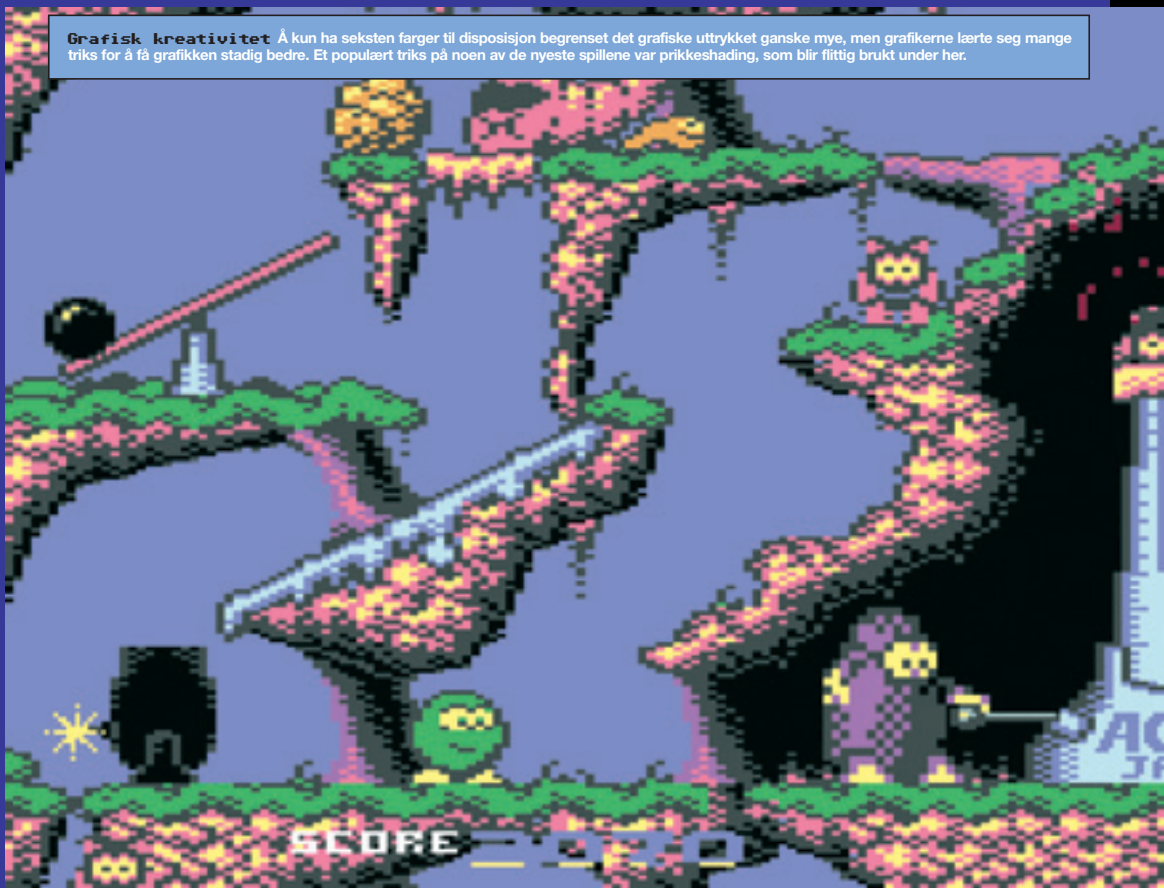
## ettersom spillene kom på kassetter var det en smal sak å kopiere de hjemme i stua.

fikk uendelig med liv. Og vi lagde våre egne spill og demonstrasjoner. Commodore-maskinen vår var som et utforsket kart der vi sammen oppdaget hemmeligheter og teknikker hver eneste dag.

Og dette gjaldt svært mange i Norge. En undergrunnsbevegelse vokste opp, med de dyktigste norske programmererne, grafikerne og musikerne som begynte å lage tekniske demonstrasjoner, såkalte demoer. Disse ble mest av alt brukt for å skryte til hverandre om hvem som kunne mest. Etter hvert måtte spillene pent finne seg i å bli nedprioritert av mange. Noe av det viktigste Commodore 64 gjorde i Norge var å motivere tusenvis av ungdommer til å lære seg datamaskinens språk, og dette er en tradisjon og en nysgjerrighet som fortsatt har rot i den norske folkesjela. Arrangement som The Gathering har røtter helt tilbake til Commodore 64-dagene.

Men samtidig som vi var pionerer som utforsket en digital fremtid, var det for mange

**Grafisk kreativitet** Å kun ha seksten farger til disposisjon begrenset det grafiske uttrykket ganske mye, men grafikerne lærte seg mange triks for å få grafikken stadig bedre. Et populært triks på noen av de nyeste spillene var prikkeshading, som blir flittig brukt under her.



## SID

Musikk forut for sin tid

Commodore 64 var best i klassen når det gjaldt lyd, og langt forut for sin tid. Den innebygde avanserte SID-chippen kunne lage svært avanserte lyder i tre kanaler. Musikk på Commodore 64 ble etter hvert så populært at blader som Zzap 64 hadde egne topplister over de spillene med best musikk. Den unike lyden av Commodore 64-musikk lever fortsatt i dag, blant annet har den svenske synthprodusenten Elektron laget en synthesizer kalt SidStation, som rekonstruerte lyden fra C64-maskinen. Den kjente musikkprodusenten Timbaland har også brukt C64-lignende lyder i låtene sine, og har til og med blitt anklaget for plagiat. Et kjapt Google-søk på Timbaland og C64 gir deg hele historien...



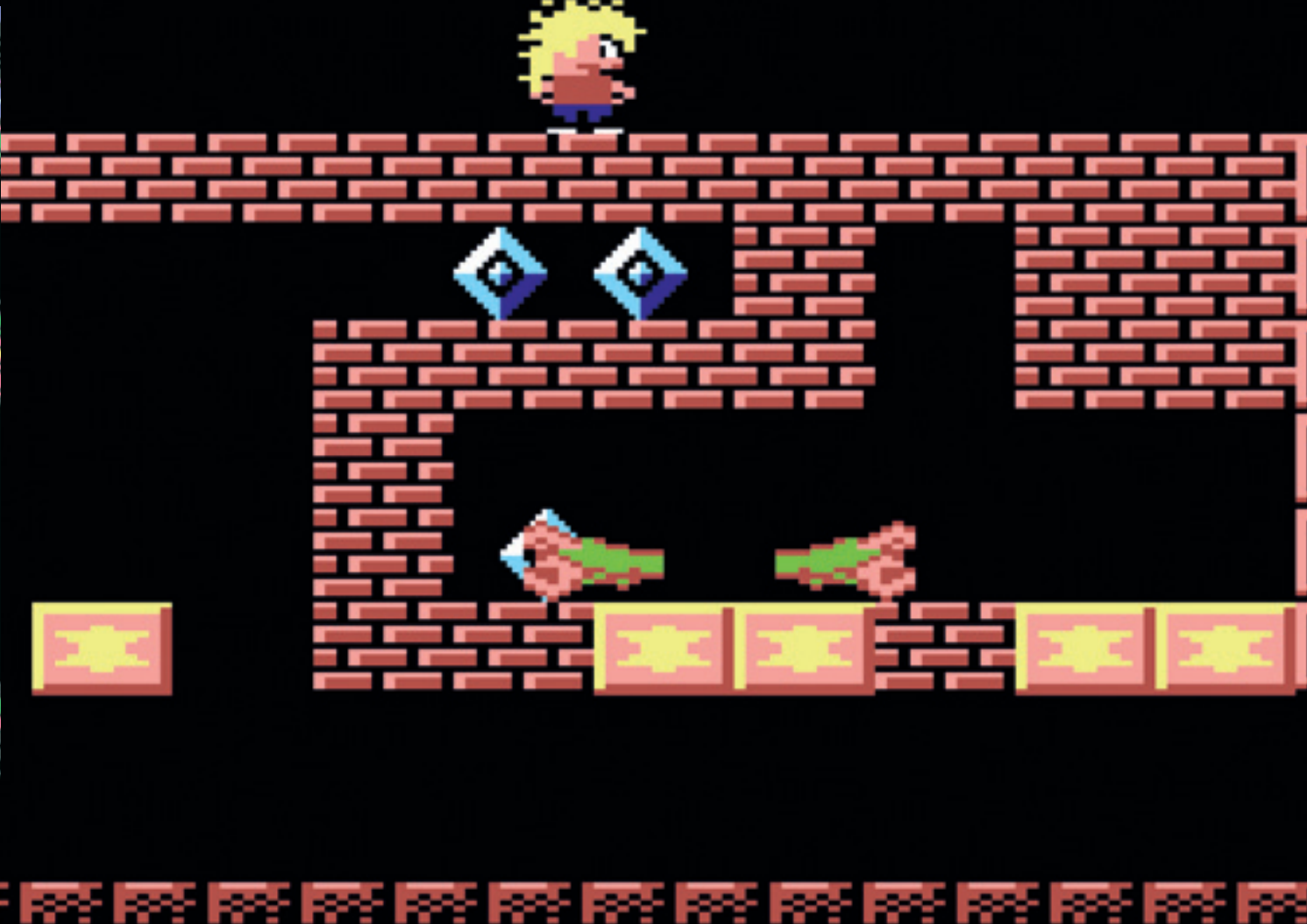
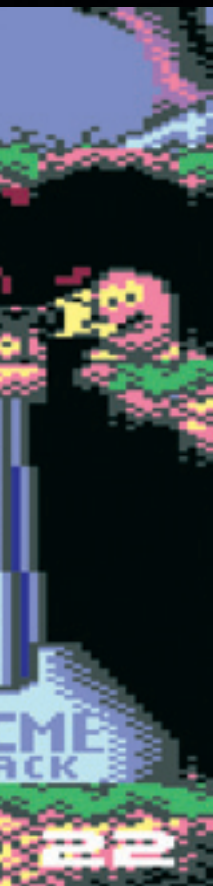
**NINJAKONGEN** Et sjangerdefinerende spill var The Last Ninja fra System 3 som klarte å trolle både med grafikk, gameplay og musikk. Spillet fikk to oppfølgere, og mange gamle fans håper på en moderne versjon av klassikeren.

GIANA  
001910

BONUS  
24

LIVES  
03

STAGE  
02



spillene det først og fremst handlet om. Med hele seksten farger og fantastisk lyd stod Commodore 64 for noen av de flotteste spillopplevelsene man kunne ha på 80-tallet. Den store pionerånden hersket videre i spillene som dukket opp, ettersom hvem som helst kunne lære seg å programmere og lage spill, og det var lav terskel for å få gitt ut et spill hos en utgiver. Utrolig mye søppel flommet utover markedet, men det fantes fantastiske høydepunkt, og det var fritt spillerom for alle slags ideer og påfunn. Det var rett og slett ingen begrensinger, dataspill var noe nytt, så det var lov å prøve og feile.

De tekniske kyndige Commodore 64-brukerne i Norge bidro også til å holde på maskinens popularitet. Da Nintendo og Sega lanserte sine konsoller flere år etter Commodore 64, slet disse med å slå an i like stor grad her i landet. Man kunne ikke lenger bruke unnskyldningen med at

maskinen skulle brukes til skolearbeid, spillkonsoller ble sett på som unyttig leketøy. I tillegg var den enorme piratkopieringen på Commodore 64 et stort argument mot å kjøpe disse dyre konsollene, der spillene kom på kassetter til mange hundre kroner, når man kunne kopiere kassetter med hundrevis av spill på 64-maskinen.

Arvtageren til Commodore 64 ble Amiga, som med sin Amiga 500 inntok gutterom i hele Norge fra og med 1986. Dessverre skulle dette også bli det siste Commodore orket å produsere. Den enorme toleransen blant spillere for piratkopiering på Commodore 64 ble med over på Amiga, og det var tilnærmet umulig å leve av å lage spill til maskinen. Store profilerte spilltitler solgte i noen titalls eksemplarer hver uke, mens tusenvis spilte piratversjoner. Dette, og mange feilaktige forsøk fra Commodore på å ta opp

konkurransen med PC-maskiner, førte til at hele firmaet til slutt måtte legge opp.

Betydningen av Commodore 64 for oss som spiller spill i Norge er fortsatt svær. For veldig mange ble dette inngangsporten til dataspill, og til datamaskiner generelt, og disse bærer fortsatt på en over 20 år gammel arv når de spiller spill i dag. Kanskje har de fleste av disse veteranene blitt gamle grinebitere, som sutrer om hvor mye bedre spillene var før og lengter tilbake til Klondike-dagene i ungdomsårene sine. Den tiden kommer nok aldri tilbake, men spillene lever fortsatt på godt og vondt. Og dersom du ikke var født på den tiden, og sitter hjemme og kjeder deg en høstkveld, så gjør deg selv en tjeneste og prøv ut en emulator og noen spill. Det er fortsatt mye gull å finne i den gamle brodboksen.

**\_Jon Cato Lorentzen**

## FANTASTISKE FEM Her er fem udødelige spillklassikere på Commodore 64.



**PARADROID**  
HEWSON/1985

Et strategisk actionspill der man skal infiltrere en romstasjon som er tatt over av roboter. Action blandet med pusling idet man er avhengig av å kortslutte roboter for å ta kontroll over dem.



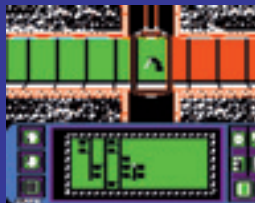
**SUMMER GAMES**  
EPYX/1984

Det første OL-spillet som hadde det vi da trodde var fotorealistisk grafikk. Fantastisk flerspillermodus og så stort at hver øvelse måtte lastes inn separat fra kassetten.



**M.U.L.E.**  
EA/1984

Et strategispill om kolonisering av andre planeter, med fokus på handel og kapitalisme. For mange den første smaken på strategi, og et spill som har satt dype spor.



**IMPOSSIBLE MISSION**  
EPYX/1984

Et plattformspill kamuflert som et actionspill, og en utrolig nervepirrende opplevelse idet du trenger deg inn i den onde Dr. Melvins base for å redde menneskeheten.



**WIZBALL**  
SENSIBLE SOFTWARE/1987

Et psykedelisk skytespill laget av engelske hippier. Onde krefter har stjålet fargene i universet, og som trollmann må du ta fargene tilbake ved hjelp av din trofaste katt.

# MIDNIGHT CLUB

## 湾岸 LOS ANGELES



# OCTOBER 24, 2008

[WWW.ROCKSTARGAMES.COM/MIDNIGHTCLUBLA](http://WWW.ROCKSTARGAMES.COM/MIDNIGHTCLUBLA)

**MIDNIGHT CLUB**  
**LA REMIX**  
COMING TO THE PSP®  
(PLAYSTATION® PORTABLE)

12+  
www.pegi.info

XBOX 360 LIVE

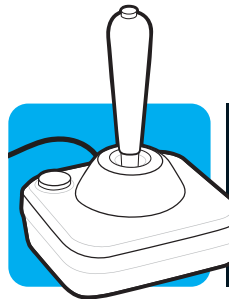


PLAYSTATION 3



© 2008 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, the Rockstar Games R logo, Midnight Club Los Angeles, Midnight Club L.A. Remix, the Midnight Club Los Angeles logo and the Midnight Club L.A. Remix logo are trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. "P" and "PLAYSTATION" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "Blu-ray Disc" and "Blu-ray Disc" logo are trademarks and/or registered trademarks. "DB", "PlayStation" and "PSP" are trademarks or registered trademarks of Sony Corporation. Microsoft, Xbox, Xbox LIVE and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. All other marks and trademarks are properties of their respective owners. All rights reserved.

# 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](http://www.gamereactor.no)

MÅNEDENS UTVALGTE!

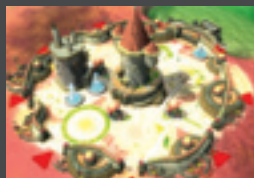
# DEAD SPACE

Iskalde grøss i verdensrommet.  
EA forsøker seg på sci-fi-skrekk.



## GAMEREACTOR #63

Forsvant forrige nummer da planeten din ble ødelagt av Dødsstjerna?  
Fortvil ikke, her er alle karakterene fra nummer 63.



**Spore** 8/10  
PC, Mac  
**Infinite Undiscovery** 5/10  
Xbox 360  
**Facebreaker** 3/10  
PS3, Xbox 360  
**Tiger Woods PGA Tour 09** 8/10  
PS3, 360, PS2, PSP, Wii



**Star Wars: The Force Unleashed** 8/10  
PS3, Xbox 360, Wii, PS2  
**Stalker: Clear Sky** 8/10  
PC  
**FIFA 09** 7/10  
PS3, PS2, 360, Wii, DS, PC, PSP  
**NHL 09** 7/10  
PS3, PS2, 360, Wii, PC



**Pure** 8/10  
PS3, Xbox 360, PC  
**Too Human** 5/10  
Xbox 360  
**Mercenaries 2** 6/10  
PS3, Xbox 360, PS2, PC  
**Yakuza 2** 8/10  
PS3, Xbox 360, PS2, PC

## GAMEREACTORS KARAKTERSKALA

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](http://WWW.GAMEREACTOR.NO) Vil du lese mer enn 1500 anmeldelser? Besøk [www.gamereactor.no](http://www.gamereactor.no)



# LITTLE BIG PLANET

Det mest imponerende spillet på Playstation 3 så langt må du lage selv. Med hjelp av Sackboy.

Plattform PS3 Utvikler MEDIA MOLECULE Utgiver SCEE Utgis 22. OKTOBER Antall spillere MANGE Testet versjon PAL Anb. alder 7+

Sjanger PLATTFORM



#### LAPPETEPPE

Alt man ser i nivåene som følger med Little Big Planet kan man lage selv ved hjelp av den medfølgende nivådesigneren. Du får rett og slett tilgang til alle verktøy som utviklerne selv har brukt.



#### FAKTA

##### SACKBOY

Sackboy er hovedpersonen i Little Big Planet, og er full av sjarm og følelser. I tillegg til å styre han normalt rundt om på skjermen, kan du vise følelser med fjeset hans ved hjelp av retningsknappene. I tillegg kan man styre hodet hans ved å bevege Sixaxis-kontrolleren, og styre armene ved å holde inne skulderknappene og bevege spakene. Mange muligheter for posering, med andre ord.

#### TIPS

##### SJekk UT

Little Big Planet er for omfattende å forklare for en tosidert omtale, sjekk ut hele vår anmeldelse på [www.gamereactor.no](http://www.gamereactor.no)

**S**om regel er jobben som spillanmelder enkel. Spill et spill, si min mening. Jeg har gjort det mot betaling i snart tretti år, og så mye erfaring fører som regel til at jeg enkelt og selvsikkert vurderer et spillskvaliteteter som jeg så koker ned til en lettlest tekst som du, kjære leser, kan kose deg med for å finne ut om spillet er noe for deg.

Men noen ganger dukker det opp spill som ikke kan anmeldes som alle andre spill. Little Big Planet er et slikt spill, for det er så mye mer enn et spill. Det er et verktøy som konsollspillere aldri har sett maken til før, det er et spill som lar deg leke Gud. Ikke en tullegud som kan kaste ildkuler og heve og senke landet, men en allmektig gud, som kan skape en hel verden ut av ingenting, en verden som andre kan få leke seg i.

Men la oss ikke forhaste oss nå. I kjernen av Little Big Planet er det nemlig et plattformspill. Og et ganske enkelt et sådan. Du styrer Sackboy, en liten tøydukke med et tonn av utstråling, og med unntak av Lara Croft har ikke Sony hatt en så sjarmerende maskot noensinne. Sackboy kan hoppe og gripe ting, og dett er dett. Spillmessig er dette et todimensjonalt fysikkbasert plattformspill der man skal hoppe og forsere hindre for å nå hemmelige skatter, bekjempe fiender og til slutt finne utgangen av nivået. Ganske enkelt



**HAOS MED FIRE SPILLERE** Samtlige nivåer kan spilles med fire spillere, noe som bringer et konkurranselement inn i spillet fordi man kjemper om å ta mest mulig perler og gjenstander. Er man slem kan man klasse til motstanderne, eller holde de fast.

gameplay pakket inn i en herlig fargerik og levende grafikk.

Hadde dette vært alt, ville Little Big Planet vært et helt OK plattformspill, en morsom og enkel idé, og et artig spill for barn og unge, men det er bare toppen av kranssekaka.

Når du har spilt noen nivåer i Little Big Planet får du nemlig tilgang til nivådesigneren, og plutselig åpner et helt nytt aspekt av spillet seg. Little Big Planet handler nemlig ikke om de nivåene som følger med spillet, selv om de er morsomme nok å mestre og utfordre. Det

handler mer om hva du kan lage selv. Hvor mange ganger har du ikke spilt et middelmådig spill og tenkt "dette kunne jeg laget bedre selv"? Little Big Planet tar tanken din på alvor, og gir deg friheten til å lage brettet så bra som du selv vil.

Enkle nivådesignere har vi sett i spill før, men Little Big Planet kan ikke sammenliknes med disse, for her får du faktisk full kontroll over det du lager. Det er ikke snakk om å sette inn et lite utvalg gjenstander på et Brett, du tegner selv, kobler ting sammen med fjær og

**ENKELT** Til tross for at Sackboys bevegelser er begrenset til hopping og griping, kan man lage ganske avanserte og utfordrende nivåer, mye på grunn av den imponerende fysikkmotoren.



snorer, legger til fysikk og rotasjoner og programmerer bevegelser. Du limer ting sammen og putter inn bilder, musikk, lyder, figurer og fiender som du selv vil. Man har rett og slett muligheten til å lage alt fra bunnen av.

Skal du for eksempel lage en fiende som ser ut som en kjøttetende bil tegner du formen på en metallbil, limer på et par hjul, setter inn en hjerne som du programmerer til å kjøre lynkjapt mot spilleren, og vips er den klar. Legg til litt pynt og maling, og du har din helt egen unike fiende til slutt.

Kort forklart gir Little Big Planet deg verktøyene til å lage akkurat det du har lyst til. Det er faktisk bare fantasien din som setter grenser (pluss at hver brett bare kan håndtere et visst antall gjenstander samtidig, men dette antallet er relativt høyt). Little Big Planet er nemlig det kraftigste spillverktøyet jeg har vært



#### FAKTA

#### KOSTYMEFEST

I tillegg til full kontroll over Sackboys kropp og ansiktsuttrykk, kan man også gjøre ham unik ved å kle på ham forskjellige klær, bytte ut øyne og ansiktsstrekk, og du kan til og med klistre klistremærker og kaste maling på ham. Alt er en del av å gjøre din egen Sackboy unik og spesiell i det store Little Big Planet-universet.



**GLATTE MENYER** Når som helst i spillet kan du gå inn i menyer og endre utseendet på figuren din, eller dekorere nivået du spiller på. Hver spiller har sin egen meny.

borti, det er helt utrolig hva man kan lage i dette spillet. Så avansert verktøy har selvsagt en høy lærekurve, så det tar en god stund før man virkelig føler at man behersker alle funksjonene i nivådesigneren.

Når man er ferdig med nivåene kan man dele de med omverdenen. Man kan spille gjennom samtlige nivåer med opptil fire spillere, enten på samme maskin eller via nettet. Og man kan selvsagt spille nivåer som andre har laget. Dette er prikken over i-en som sikret dette spillet toppkarakter fra meg, fordi man ved å la brukerne lage egne nivåer er sikret en flom av fantastiske og kreative bidrag i mange år fremover. Det store fokuset på å ha spillet på nett hele tiden gjør også at Media

Molecule stadig kan pose på med nye verktøy og gjenstander som kan brukes for å gjøre brettene stadig mer avanserte og varierte. Jeg ser rett og slett ikke noen mulighet til å gå lei av spillet på mange år.

Little Big Planet er mye mer enn et nytt plattformspill, det er en revolusjon, og en bedre demonstrasjon av kraften til Playstation 3 får du ikke.

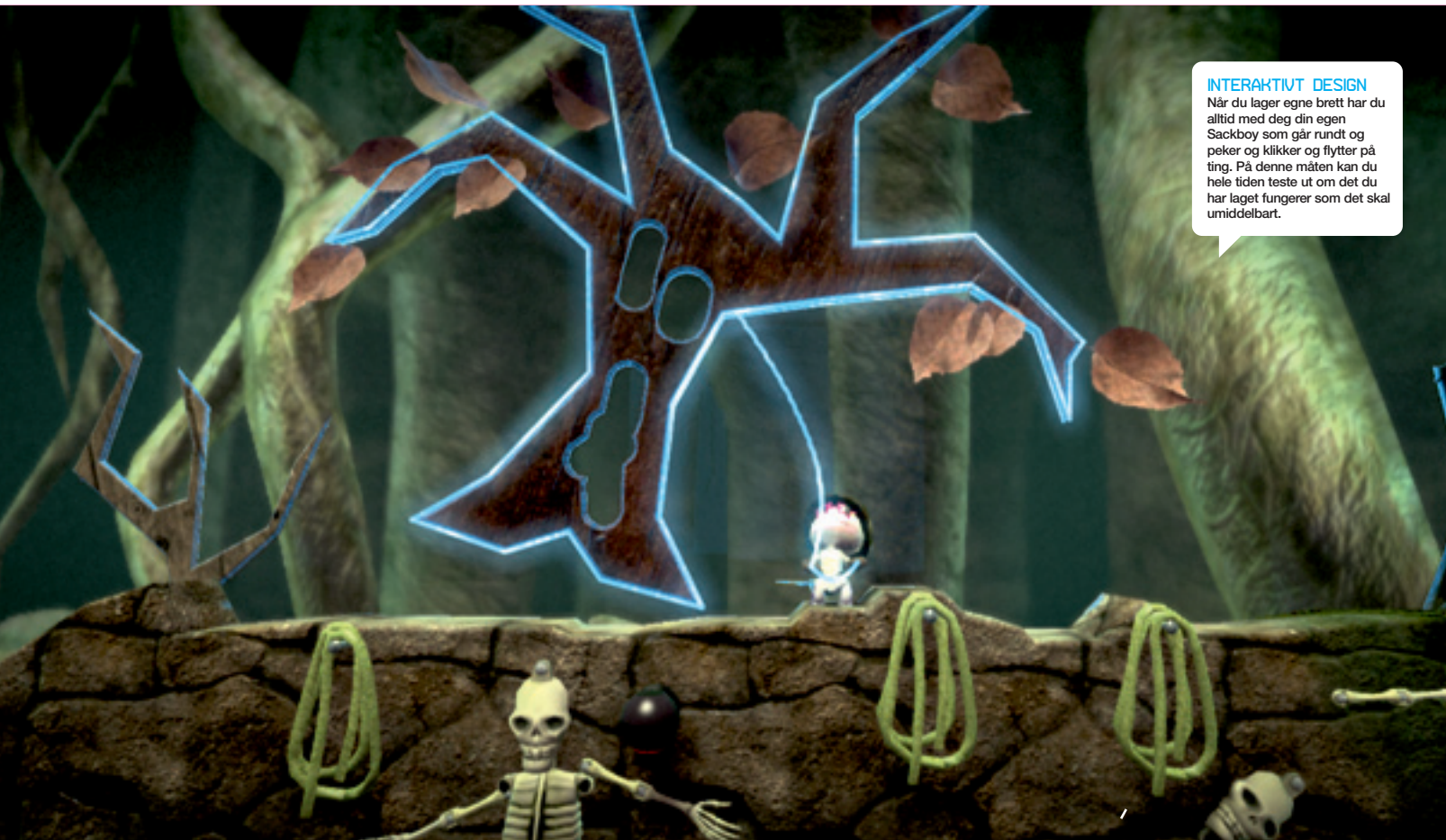
**Jon Cato Lorentzen**

**KARAKTER 10/10**

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

**KREATIV SPILLREVOLUSJON**

Hysterisk flerspiller, utrolig kreativt verktøy, fabelaktig levetid  
Tar lang tid å lære nivådesigneren



#### INTERAKTIVT DESIGN

Når du lager egne brett har du alltid med deg din egen Sackboy som går rundt og peker og klikker og flytter på ting. På denne måten kan du hele tiden teste ut om det du har laget fungerer som det skal umiddelbart.

**OBJEKTER** Alle objekter i spillet er limt og skrudd sammen av flere gjenstander og objekter, og kan kopieres opp, manipuleres og endres etter eget ønske. Det er bare din egen fantasi som begrenser deg.



# DEAD SPACE

Resident Evil i verdensrommet? Electronic Arts forsøker seg på en blodig romgrøsser.

Plattform **PLAYSTATION 3, XBOX 360, PC** Utvikler **ELECTRONIC ARTS** Utgiver **ELECTRONIC ARTS** Utgis **23. OKTBER** Antall spillere **1** Testet versjon **PS3 PAL** Anb. alder **18+**

Sjanger **ACTION**



**LEKKERT**

Mye av interiøret i spillet er litt grått og kjedelig, men av og til slår spillet til med noen lekre områder som nesten tar pusten fra deg. Bokstavelig talt. For akkurat her er det vakuum, og Isaac har begrenset med luft...

**R**omskipet USG Ishimura har i oppgave å rive planeter fra hverandre for å utvinne mineraler og metaller. Av ukjente årsaker har romskipet sluttet å svare på all kommunikasjon, og derfor blir en gjeng mekanikere sendt ombord for å fikse problemene. Det tar ikke mange minuttene før reparereren Isaac Clarke og teamet hans skjønner at problemene som har ført til radiostillhet har lite med teknikken å gjøre. Vesener av svært fremmed og fiendtlig karakter har inntatt romskipet og gjort besetningen om til levende døde.

Jeg skal være den første til å innrømme at historien minner mye om hva jeg har sett i minst 19 andre skrekkinde filmer og spill. Starten på spillet er utrolig generisk og så stereotyp at det nesten er umotiverene å fortsette. Men denne følelsen forsvinner fort.

Etter en rask krasjlanding får man kontrollen over Isaac. Selv om han føles treg og tung, er kontrollen presis og effektivt. Underveis blir nye kontroller og egenskaper forklart, så man kan bekymre seg om å partere monstre fremfor å lure på hvilke knapper som gjør hva.

Våpnene man får tak i er mer for verktøy å regne, men fungerer utmerket for oppdeling av slemme romvesener. Partering er også den eneste måten å drepe dem effektivt på. Det er



**FAKTA**

**SCI-FI**

Glen Schofield og resten av utviklerne er tydelig inspirert av andre sci-fi fortellinger. Navnet på hovedpersonen er en blanding av Isaac Asimov og Arthur C. Clarke, to av verdens mest kjente science fiction-forfattere, og utviklerne har laget en omfattende historie rundt spillet. Så omfattende at hvis du vil ha hele historien må du ty til tegneserien og filmen i tillegg, som utdyper hendelsene på USG Ishimura og den nærliggende planeten.

**TIPS**

**SJEKK UT**

Resident Evil 4 **18/19**  
 Wii, GAMECUBE, PS2  
 Fortsatt kongen av actiongrøss, og en tydelig inspirasjonskilde.



**BLODBAD** Fiendene i Dead Space er for det meste sterkt muterte mennesker med ekstra armer og bein og klør og annet som må skytes vekk. Den enkleste måten å drepe dem på er å skyte vekk lemmer i stedet for å pepre kroppen full av bly. Resultatet er dermed et brutalt blodbad. Er du sadistisk kan du trampe de i fillebitar etter å ha skutt dem ned...

et eller annet ubehagelig tilfredsstillende med å skyte vekk kneskålene fra et digert monster som løper mot deg så det går på trynet med blod sprutende i alle retninger. Seiglivede monstre fortsetter å krabbe målrettet mot deg til du har fjernet noen flere lemmer. I stedet for å pumpe skurkene fulle av bly blir man nødt til å vurdere hvilke kroppsdeler det ammunisjonsmessig lønner seg å skyte av. Og sånt noe liker vi...

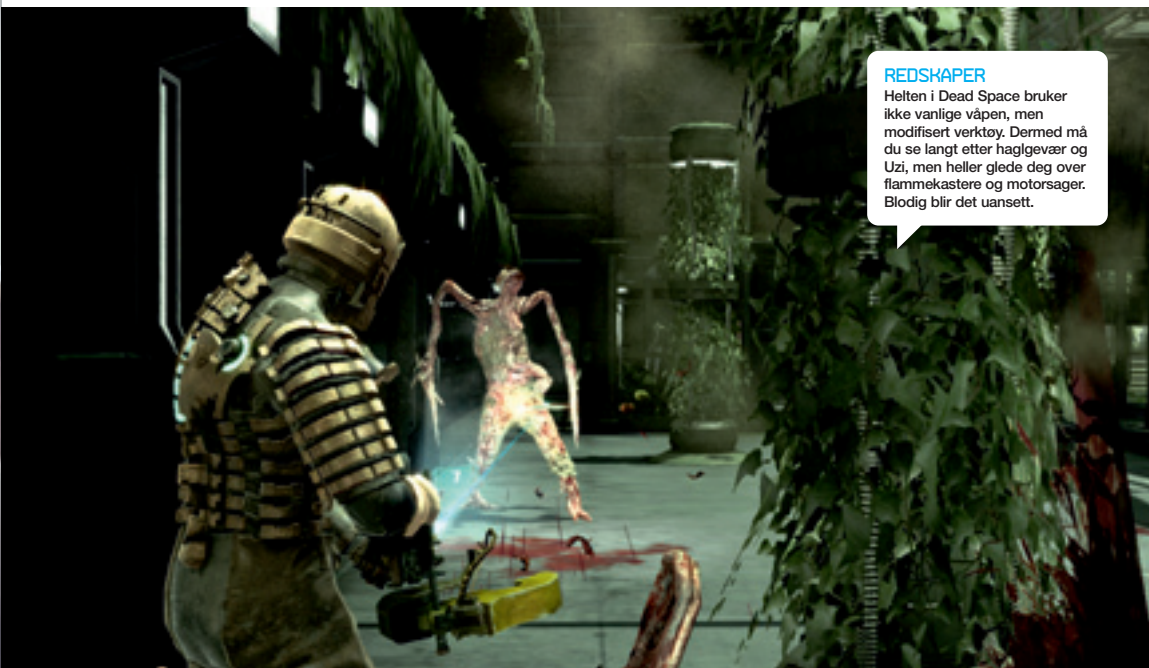
Hver gang teamet trenger å snakke med

Isaac kan de gjøre dette gjennom en virtuell skjerm. Når den ikke viser video av kollegaene er den borte, men skulle man trenge info om inventar, kart eller lese logger, så dukker den opp igjen. Selv om det kanskje høres ut som en gimmick er det likevel en utrolig stilig måte å presentere informasjon på, uten å måtte bryte opp gameplayet. Det gjør innlevelsen i spillet mye sterkere.

Selv om våpnene er en tanke originale, er det nok også en av de få tingene ved spillet man



**ROLLESPILL** Penger man får i spillet kan brukes til å oppgradere rustning, våpen og ferdigheter i forskjellige butikkmøbler. Ikke ulikt klassikeren Bioshock.



#### REDSKAPER

Helten i Dead Space bruker ikke vanlige våpen, men modifisert verktøy. Dermed må du se langt etter haglggevær og Uzi, men heller glede deg over flammekastere og motorsager. Blodig blir det uansett.

kan kalle originalt. Alt annet er hentet fra andre steder. Stasis gir deg muligheten til å fryse tiden, noe vi har sett før i Max Payne. Kinesis gir vår ingenior muligheten til å flytte gjenstander og kaste de på fiender, som kjent fra Half-Life 2. Kontrollen føles litt som Gears of War. Monstrene kunne vært hentet fra en litt uinspirert artist hos Silent Hill-teamet, og omgivelsene er et grått og mørkt romskip som byr på en noe ensformig fargebruk.

Men tross for at utviklerne har stjålet ideer som ravner, er dette likevel et spill som kan stå på egne bein. Alle mekanismene introdusert i spillet fungerer utrolig bra. Dette legger du svært godt merke til når du bruker stasis for å fryse en fiende, skyter av han et par lemmer før du bruker kinesis for å plukke opp en eksplosiv arm



#### FAKTA

#### NO HUD, NO CRY

Spillet har ingen HUD, det vil si energimåler og ammuisjonsteller på skjermen. I stedet finner du info om helse til Isaac på ryggen hans, i en lysende soyle. Ammo står på skjermen til våpnene. Dette gjør bildet rent og uten forstyrrende elementer, og skaper mer stemning.

som du skyter midt i trynet på et allerede mørkbanket monster. Sjansene for at han overlever angrepet ditt er minimale, mens nytelsen mens du gjennomfører dette er maksimal. I tillegg er det mange oppgaver som tar i bruk disse egenskapene.

Et originalt pust kan Dead Space likevel by på: Zero Gravity. Vektloshet er ikke noe som dukker veldig ofte i spill. Det er befriende å kunne gå rundt på veggen for å så hoppe opp til taket og deretter bort til en dør 70 meter unna. Når man er i kampens hete kan det være utfordrende å orientere seg og vite hvor monstrene blir av, men det blir aldri frustrerende. Kontrollen er god og kamera oppfører seg som det skal.

Grafikken, musikken, skuespillet og lydene spiller i en kvalmende herlig harmoni som gjør at Dead Space er en spennende og til tider intens og uforutsigbar tittel. Om du trenger en action-grosser før Resident Evil 5 er på plass er dette et svært godt alternativ. Hadde utviklerne gitt spillet enda mer trykkende stemning og litt mindre på bø-og-splatt-faktor, så er jeg sikker på at den kunne dekket Silent Hill-behovet vårt og. Spillet er nemlig ikke så gysende skummelt som vi hadde håpet, men til gjengjeld er det et fabelaktig actionspill.

**Richard Imenes**

**KARAKTER 8/10**

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

**BLODIG SCI-F-ACTION**

- ✦ Gjennomfører stjerne spillkonsepter bra, god historie
- ✘ Uinspirerte monstre, litt repeterende



## WIPEOUT HD

Lynkjapp og silkeglatt futuristisk racing.

Plattform **PLAYSTATION 3** Utvikler **SONY LIVERPOOL**  
Utgiver **SCEE** Utgis **LANSERT** Antall spillere **1-8**  
Testet versjon **PAL** Anb. alder **3+**

Sjanger **RACING**



**SILKE** Du har aldri sett et så mykt og kjøpt spill som dette.

**A** It snakket om HD-grafikk og neste generasjon er i mange tilfeller en bløff. De fleste spillene på PS3 og Xbox 360 kjører ikke med full HD-grafikk eller maksimal bildeoppdatering. Og det merkes etter du har spilt Wipeout HD.

Jeg er ikke så voldsomt opptatt av grafikk, men jeg må innrømme at grafikken i Wipeout HD virkelig tar pusten fra meg og løfter spillopplevelsen mange hakk. Spillet kjører nemlig i full 1080p oppløsning, med 60 bildeoppdateringer i sekundet. De fleste PS3-spill klarer ikke dette, de har en oppløsning på 720 linjer, og klarer maksimalt 30 bildeoppdateringer. Har du en bra HDTV så kommer Wipeout til å overfalle sansene dine, for dette er så mykt og pent at du sjelden har sett maken.

Skraper man vekk den sylskarpe og lynraske grafikken er dette gode gamle Wipeout. Det handler om futuristisk racing, flyvende biler som kjører i flere hundre kilometer i timen gjennom halsbrekkende svinger, looper og over bakketopper. På hver bane finnes det underlag som gir ekstra fart eller forskjellige våpen. Hoveddelen av spillet er en kampanje der man skal kjempe om gullmedaljer i forskjellige typer løp. Alt fra race mot syv motstandere der man kan skyte raketter og bomber på hverandre i jakten på seierspallen, til tidskappløp og det psykodeliske zone-løpet som gjenskaper banene i abstrakt grafikk og øker hastigheten på skipet ditt for hver runde du kjører.

Et par nyheter er med, blant annet en autostyring som hjelper deg i skat ved å dytte deg litt unna veggene, samt en lekeplass der du kan lage dine egne løp. Men ellers er det lite nytt, og de åtte banene som følger med er alle hentet fra PSP-versjonene av spillet.

Men det spiller liten rolle, fordi spillet koster bare rundt 150 kroner via PlayStation Network, og er verdt hver krone. Et teknisk mesterverk, og svært heseblesende racing.

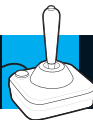
**Jon Cato Lorentzen**

**KARAKTER 8/10**

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

**SILKEMYKT OG HESEBLESENDE**

- ✦ Fabelaktig grafikk, fantastisk fartsfølelse
- ✘ Lite nytt

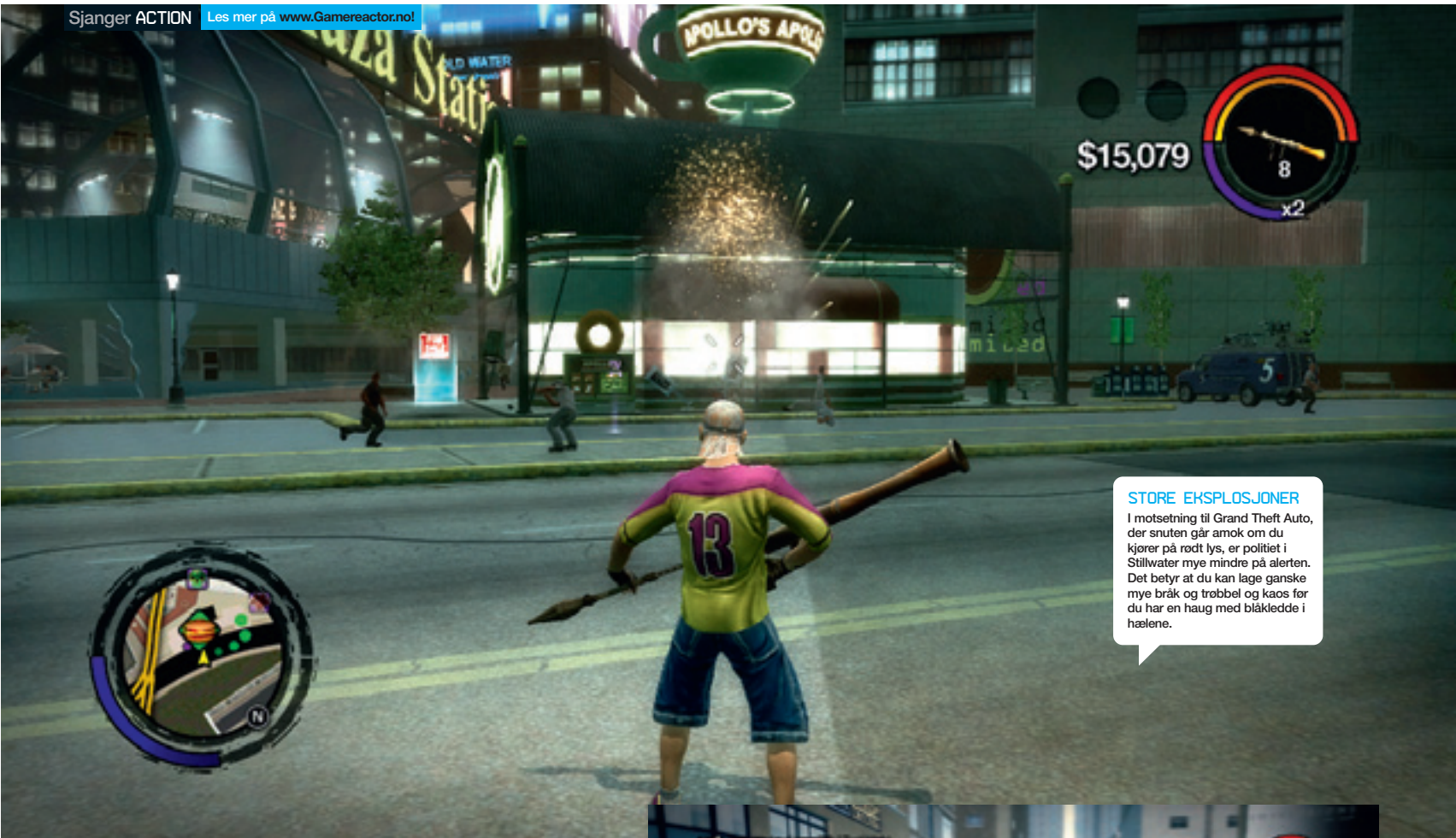


# SAINT'S ROW 2

Småcorny? Jepp. Småstygt? Helt klart. Kult? Noe så inni granskauen...

Plattform PC/PS3/XBOX 360 Utvikler VOLITION Utgiver THQ Utgis 17. OKTOBER Antall spillere 1-8 Testet Versjon PS3 (PAL) / XBOX 360 (PAL) Anb. alder 18+

Sjanger ACTION Les mer på [www.Gamereactor.no/](http://www.Gamereactor.no/)



### STORE EKSPLOSJONER

I motsetning til Grand Theft Auto, der snuten går amok om du kjører på rødt lys, er politiet i Stilwater mye mindre på alerten. Det betyr at du kan lage ganske mye bråk og trøbbel og kaos før du har en haug med blåkleddede i hælene.



#### FAKTA

#### B-G-JENGEN

For alle som elsker onlinespilling har Volition lagt mye ressurser ned i en spillform som heter Strong Arm. Det er en slags nettversjon av hovedspillet der to gjenger skal slåss mot hverandre og erobre mest mulig av byen fra hverandre. Den som har flest områder i slutten av hver runde vinner. Mange forskjellige øvelser gjør spillmodusen veldig variert.

#### TIPS

#### SJEKK UT

Grand Theft Auto IV 18/19  
PS3/XBOX 360

Brutalt velskrevet gangster-epos med en fantastisk levende by.

**J**eg innser selvfølgelig at flesteparten av de som leser dette kommer til å se på bildene og spontant tenke at Saints Row 2 ikke i det hele tatt kommer til å bli like fett som Grand Theft Auto IV. Og på mange måter har de naturligvis rett – det er for eksempel ikke like imponerende grafikkmessig, og det mangler en bra dialog og en tung historie. Men når det kommer til spillmessig frihet og ting du kan gjøre, er det Saints Row 2 som vinner, og det overlegent.

Akkurat som forgjengeren er det et typisk ghetto-tema som serveres, komplett med hardt språk der alle høres ut som om de er søskenbarn eller nærmere til Ali G. "Aight" avløses av "yo" og "brotha", det er så harry at jeg ikke helt vet om jeg skal le eller gråte. Samtidig er bling en utrolig viktig statusgreie, og man har fortsatt en separat måler som viser hvor mye respekt man har.

Det hele ville vært direkte komisk dersom Saints Row 2 virkelig prøvde å være seriøst. Men heldigvis har Volition god selvironi, og de vet nøyaktig hvordan spillet deres oppleves der ute. Derfor prøver man aldri å spille på det følelsesmessige ved hjelp av en tung historie; i stedet bys det på total galskap. Tenk Grand Theft Auto: San Andreas i et intimt møte med Crackdown og TV-serien Jackass.



**DRITT OG LORT** Hvordan får man ned boligprisen i et område? Saints Row 2-svaret er å stjele en diger septikbil og spraye ned hele nabolaget med bassj. Enkelt og effektivt. Kanskje en idé for Olav Thon?

Når spillet starter våkner helten fra det forrige spillet etter en voldsom eksplosjon på en båt der han havnet i koma. Han har fått så alvorlige skader at legene måtte rekonstruere ansiktet hans, noe som i praksis betyr at du kan endre på ham akkurat slik du vil. Du kan til og med bytte kjønn om du heller vil spille som kvinne. En håndfull år er gått, og den gamle gjengen din er forsvunnet. Byen Stilwater er kraftig forandret, og du ligger selv på et fengselspsykehus for å kunne dømmes til døden

den dagen du våkner fra koma.

Du har selvfølgelig ingen planer om å dø, og en brutal flukt fra det Alcatraz-lignende fengselet på en øy utenfor Stilwater er i gang. Flukten setter en perfekt stemning for resten av spillet - den er så totalt overdrevet at man ikke kan annet enn å fnise og dras med på berg-og-dalbanen Saints Row 2. Politihelikoptre skytes ned, politibiler stjeles og brukes som rambukker, det kjøres politibåt og politimenn bankes opp i så stor skala at fingre og tær ikke

# GALSKAP

Gode minner fra Stilwater



## VANLIGE OPPDRAG

I Saint's Row 2 finnes det en hovedhistore, men mesteparten av spiltiden går med til å leke seg og gjøre ugagn. Men det er noen minneverdige oppdrag. Som når man må redde kompisen Gat fra sykehuset...



## BILPARKEN

Alle biler, helikoptre og lignende som du finner (les: stjeler) i løpet av spillet kan lagres i garasjen din for å brukes i fremtiden. Selv om bilfysikken helt klart kunne vært bedre, er det fortsatt en imponerende samling med kjørere som Volition har puttet i spillet. I tillegg finnes det båter, jetski, gokarts og fly.



## ST JERNEJAKT

Etter hvert som man begår stadig grovere forbrytelser får man flere og flere stjerner som viser hvor etterlyst man er, ikke ulikt et visst annet spill som kom tidligere i år. Men har du en bra gunner er du mektig nok til å hamle opp med snuten i stedet for å flykte. Får du for mange stjerner kan du vurdere å gjemme deg.



## BARBIE-DUKKEN MIN!

Spillet har et tonn med klær man kan kle seg ut med, alt fra dress og slips til ninjadrakt og sjørøverkostymer. Man kan selvsagt ta på seg dameklær hvis man er mann, og også taovere på seg diverse tegninger og mønstre, i tillegg til å utføre litt plastisk kirurgi for å forbedre ansiktet sitt. Jan Thomas, here we come!



## DESTRUCTION DERBY

Et av de morsomste minispillene i Saint's Row 2 er destruction derby der man skal krøse inn i andre biler til de går i stykker, og rett og slett skade motstanderne maksimalt. Man kan velge mellom mange ulike vråk som kan modifiseres mellom hvert løp for å tilpasse dem sin egen kjørstil.

**ZERO TO HERO** Fra det øyeblikket man starter spille i et Alcatraz-lignende fengsel går det ikke mange timer før man har rukket å skaffe seg stygge olabukseshorts, bandana, hockeytrøye, Uzi og en leilighet innredet med drikkevarer, våpen og strippere. Livet i Stilwater er herlig.



**JAN BANAN** Dette er en av figurene vi lagde i Saints Row 2. Jan Banan er en skrulete gangster i kortbukser som elsker å banke opp politimenn.

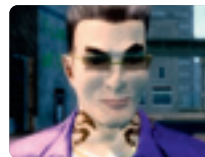
strekker til for å holde telling.

Allerede kort etter spillet starter har man altså så mye politimord på samvittigheten at man kvalifiserer til tittelen som USAs verste forbryterliga. Og verre skal det bli når du bestemmer deg for å få liv i den gamle gjengen din: 3rd Row Saints. Dette er foranledningen til en voldelig forbryterturné uten like der gamle ledere må bort og helt nye medlemmer skal verves.

Akkurat som i Saints Row finnes det et kart som viser hvor mange nabolag i Stilwater du har erobret. Gjennom å ta for deg fem rivaliserende gjenger, hver og en med en egen historie, vokser området ditt litt etter litt. Du får flere og kulere tilholdssteder som du i beste Sims-ånd kan pimpe akkurat slik du vil ha dem, flere garasjer å lagre stjalne biler i og en allmenn følelse av velstand.

Men for å få disse pengene og for å få den respekten som kreves for å vise seg frem i Saints Row 2, må du gjøre oppdrag. Finne på galskap. Slurve. Utforske. Historien kommer i andre rekke, og det absolutt viktigste er å ha det morsomt. Her kan man løpe rundt med en septiktank og sprute bæsj på hus for å senke verdien på boligområdet, kjøre folkerace, prøve lykken i forsikringssvindler, sjekke ut knusebilløp, fise rundt i brennende go-carts, utforske piratskip, rane butikker, jobbe som bilopphugger, løpe naken gjennom folkemengder, bli med i en slagsmålsklubb og prøve deg på basehopping. Og det er bare første timen.

## TRE GANGSTAS!



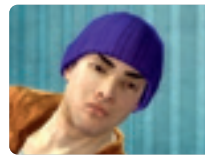
### Våpnegal morder JOHNNY GAT

Johnny Gat ble dømt til døden for rundt 300 mord, men klarte å rømme i løpet av rettsaken, og slår seg sammen med deg for å bringe 3rd Row Saints tilbake til Stilwater.



### Sur kineser MR. WONG

Du husker kanskje Mr. Wong fra Saints Row, der han drømte om at alle i Stilwater skulle gå kledd i en pølsedrakt fra verdensrommet. Pølsedrommen er tilbake i toeren.



### Motebevis smukkas CARLOS MANCIA

Carlos er lillebror til et gammelt medlem av 3rd Street Saints, og hjelper deg med å rømme fra fengselet.

Det er mildt sagt hysterisk mye å gjøre, og man vet nesten ikke hvor man skal begynne. Og det beste er at ingenting av det som står over trenger å bli gjort alene. Saints Row 2 støtter samarbeid helt fra begynnelse til slutt. Bare be en kompis komme over for å spille litt, eller be noen tilfeldige koble seg til om du sliter med et oppdrag eller noe lignende. Man kan hoppe inn når som helst, hvor som helst og til forskjell fra i Mercenaries 2 kan spillerne befinne seg i hver sin ende av Stilwater om de vil gjøre ting helt uavhengig av hverandre.

Saints Row 2 kunne vært betydelig penere enn det er – bilfysikken er ikke på topp og dialogen grenser mot det pinlige. Men jeg glemmer kjapt alt det der hver gang jeg setter med ned med spillet. Saints Row 2 er en lekestue i samme kategori som Crackdown og føles egentlig mer som en videreutvikling av Grand Theft Auto: San Andreas snarere enn en konkurrent til Nico Bellics eventyr i Grand Theft Auto IV. Det er fylt til bredden med usmakelig Jackass-humor og er utrolig overfladisk, og ved først øyekast noe småpinlig. Men jeg elsker det til siste stund

**Jonas Mäki** (Oversatt av: Halvor Thengs)

**KARAKTER 9/10**

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

**PIMP-SWEET!**

➕ Masse å gjøre, variert, bra nettspilling, enorm frihet  
 ➖ Upolert grafikk, elendig historie

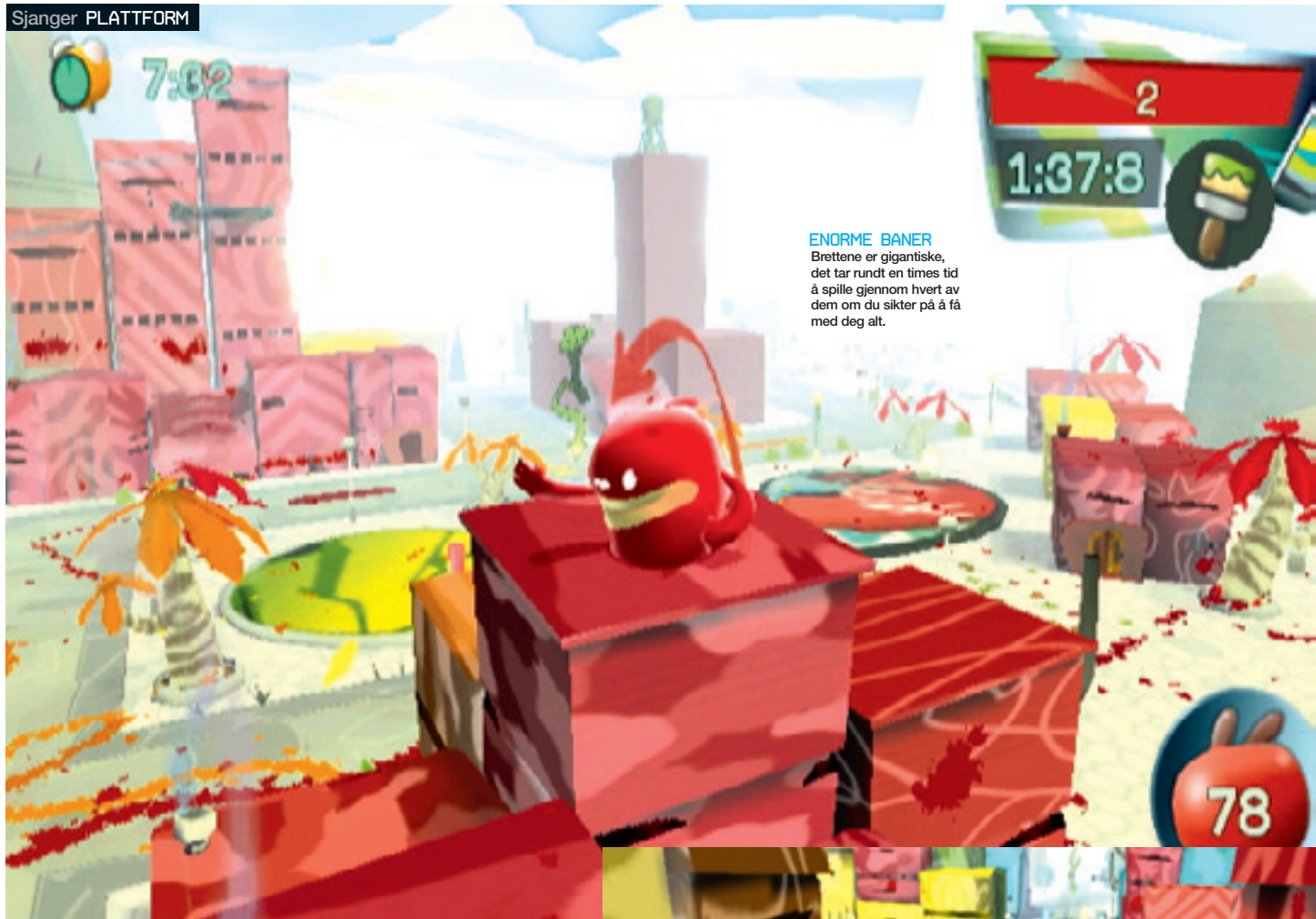


# DE BLOB

En ekte fargeklatt hopper inn på Nintendo Wii, og Carl Thomas lar seg begeistre!

Plattform **NINTENDO WII, DS** Utvikler **BLUE TOUNGE** Utgiver **THQ** Utgis **LANSERT** Antall spillere **1-4** Testet versjon **WII RETAIL** Anb. alder **3+**

Sjanger **PLATTFORM**



**ENORME BANER**

Brettene er gigantiske, det tar rundt en times tid å spille gjennom hvert av dem om du sikter på å få med deg alt.



**C**hroma by er et fargerikt og lekent sted bebodd av fargerike og lekne fargeklatter. O lykke! Men ikke lenge.

Den utenomjordiske organisasjonen INKT vil heller at alle skal marsjere i takt, gå i like uniformer og adlyde INKT-diktatoren Kamerat Blekk. Med en massiv invasionsstyrke okkuperer INKT-imperiet hele Chroma, og fanger alle de glade innbyggerne som slaver. Sleipe malingstyster trekker ut all fargeenergien i byen, og her begynner et sjeldent fargerikt eventyr.

Blob ser ut som en vannballong med ansikt. Han er en klump, en klatt, en liten fargeball. Og han er Chromas usannsynlige frelser. Med hjelp av Fargeundergrunnsbevegelsen, en ekte opprørsorganisasjon som selv garvede Blitzere ville vært stolte av, tar de oppgaven: å sette farge på byen og redde den fra den fargeløse og uniforme tilværelsen.

Fra første nivå begynner tar det knapt et minutt før jeg sitter og fniser i sofaen. For De Blob er utrolig appellerende helt fra første veiv med Wii-kontrollen. Foran meg ligger en fargelos og trist by, som mitt eget gigantiske lerret. Jeg knuser en INKT-fargetyv, stjeler tilbake malingen, og begynner å sette farge på byen igjen. Høyhus, lyktestolper, trær, busker,

**TIPS**

**SJEKK UT**  
Super Mario Galaxy 10/10  
NINTENDO WII

Det suverent beste spillet til konsollen, som alle Wii-eiere bare må ha.



**FAKTA**

**BLOB BLOB BLOB**

De Blob var opprinnelig et studentprosjekt. Ni studenter fra universitetet i Utrecht i Nederland fikk i oppgave å lage et spill om hvordan byens togstasjon ville se ut om ti år, og resultatet var en tidlig versjon av den Blob vi kjenner i dag. Noen utsendte fra THQ så potensialet, og sikret seg raskt rettighetene til å lage spillet. Prosjektet ble gitt til Blue Tounge Entertainment, og resultatet er ett av de aller beste spillene til Wii.

**MALE MALE MALE** De Blob er langt på vei et tradisjonelt 3D-plattformspill. Hopp fra hustak til hustak, få tak i alle tingene som ligger strødd, og løs en rekke ulike oppgaver. Og mal da. Mal alt mulig.

benker, gjerder, fjell, broer, alt mulig, blir malt i gult, rødt, og blått mens livsbejaende bossanova-toner ruller ut av anlegget. Og jeg sitter å digger med hele kroppen mens jeg leker malemester i Chroma.

Det er noe utrolig belønnende med å se en fargelos by bli et eneste karneval av en fargeeksplosjon mens du hopper videre som en hensynsløs malingstornado. Har du en Nintendo Wii, så er dette uten tvil et av de aller beste kjøpene du kan gjøre. Det er bare en

håndfull spill til konsollen som er bedre enn dette. Det blir en kanonsterk åtter, som snuser nesten pinlig mye på en nier. Så mye at nieren rødmer.

**\_Carl Thomas Aarum**

**KARAKTER 8/10**

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

**FARGERIK PLATTFORMMORO!**

- God stemning, flott grafikk, sjarmende lydspor, oversatt til norsk.
- Kontrollen og kamera kunne vært en anelse bedre.

# WARHAMMER ONLINE

Til tross for gammeldags grafikk slår Warhammer Online kraftig fra seg i spillerkamper.

Plattform PC Utvikler MYTHIC Utgiver ELECTRONIC ARTS Utgis LANSERT Antall spillere 1-MANGE Testet versjon PC Anb. alder 12+

**W**arhammer Online: Age of Reckoning er basert på miniatyr- og strategispillet Warhammer som utspiller seg i en slags fantasibasert middelalderverden.

Her slåss høyalvene mot mørkalvene, dvergene mot orkene og menneskene mot kaoskorrumperte kreaturer. Humoren hos orkene, paranoiaen hos menneskene og elitismen hos alvene er slik den alltid har vært i denne fantasy-verdenen. Og hver rase har selvsagt flere spillklasser. Mythic følger en ganske standard formel for klassene (i stor grad hentet fra deres tidligere nettrollespill Dark Age of Camelot). Hver classes styrker og svakheter er balansert med hensyn til store gruppekamper. Men styrkeforholdene ender opp med å bli for likt stein, saks og papir, og føles derfor ganske uoriginalt og gammeldags.

Det samme gjelder kampsystemet. Her trykker du på en ferdighet, venter en liten stund mens handlingen blir utført, og så får du lov til å trykke på neste ferdighet. I tillegg kjører spillet en halvannen sekund lang opplading av alle handlingene. Det gjør at animasjoner og handlingsoplading raskt kommer ut av rytmen med hverandre og lager masse krøll for seg selv. Kampsystemet kjennes derfor ganske



**FAKTA**  
**WARHAMMER**  
Warhammer ble lansert for første gang i Storbritannia for over 30 år siden. Opprinnelig var Warhammer et miniatyr-spill der man skulle utkjempes digre slag på svære kart med små figurer stilt opp i armer. Universet har utvidet seg til å bli rollespill, brettspill og bøker.

seigt og repetitivt.

Spillerkamper, eller realm versus realm (rvr) som Warhammer Online kaller det, er spillets absolutte hovedfokus. Realm versus realm er Orden: mennesker, dverger og høyalver, mot Ødeleggelse: kaoskrigere, orker og mørkalver. Store områder av kartene er satt av til frie spillerkamper, eller åpen rvr som det kalles, med forskjellige mål for de to lagene. I tillegg finnes det en mengde gruppeinstanser som spillerne skriver seg opp på og slåss i. Der er det faste mål som skal nås basert på oppgaver du får ute i verdenen.

Rvr-kampene er svært polerte og fungerer både spillmessig og teknisk veldig bra. De er spillets store trumfkort, og det som skiller

Warhammer Online fra andre massive nettrollespill, som mer har spillerkamper som et slags påheng til en omfattende enspillerdel i stedet for hovedfokus.

Warhammer Online kunne godt hatt mer varierte oppgaver, et sprekere kampsystem og en grafisk overhaling. Men til gjengjeld er systemet for spillerkamper det beste som eksisterer i dagens nettrollespill.

**Berit Ellingsen**

**KARAKTER 7/10**

Grafikk 5/10 Lyd 6/10 Gameplay 7/10 Holdbarhet 8/10  
**BRA GJENSKAPING AV WARHAMMER**

- + Fenomenale flerspillerkamper, godt univers
- Sliten grafikk, litt lite variasjon i enspillerdelen



Sjanger NETTROLLESPILL



**WARHAMMER-RASER** Rasene fra Warhammer er lett gjenkjennelige, og konfliktene følger de klassiske Warhammer-historiene. De forskjellige rasene har egne karakteristikk, og er lette å skille fra hverandre..

**EPISK** Warhammer Online er på sitt beste i svære slag. Vi snakker ikke om små hendelser med fem mot fem, men digre slag der svære armer slåss mot hverandre. Ingen andre nettrollespill har et så godt system for massive slag.

# BANGAI-O SPIRITS

En actionfest som får Nintendo DS til å knake i sømmene.

Plattform NINTENDO DS Utvikler TREASURE Utgiver D3 Utgis LANSERT Antall spillere 1-4 Testet versjon DS Anb. alder 7+

**H**ardcore. En betegnelse brukt om gamere som tar spillingen sin seriøst. Som er i en annen divisjon enn vanlige spillere. Som ser forbi grafikken og lyden og blir ett med spillene de spiller. Bangai-O Spirits er spillet for dem.

Når jeg spiller Bangai-O Spirits føler jeg meg gammel. Utdatert og treg. Det er lenge siden jeg har spilt et spill der jeg har vært nær ved å gi opp under spillets tutorial.

I Bangai-O Spirits er du en liten flyvende kriger med et vanvittig våpenarsenal. Ved å kombinere ulike våpentyper kan du bekjempe fiender og oppgaver over hundrevis av brett.

Dette er hardcore action som bare Treasure kan. Når jeg etter flere dager med vill action

føler jeg mestrer min lille figur og alle hans våpen, finner jeg en ny dimensjon i spillet.

Bangai-O Spirits er et utrolig vanskelig og abstrakt spill å komme inn i. Det er et nådeløst spill som tvinger deg til å lære ved å feile, som oppfordrer deg til å eksperimentere, og som utfordrer deg på alle mulige tenkelige måter fra start til slutt. Og nettopp derfor er dette så fantastisk givende.

**Jon Cato Lorentzen**

**KARAKTER 9/10**

Grafikk 8/10 Lyd 8/10 Gameplay 9/10 Holdbarhet 10/10  
**ESTETISK HARDCORE-ACTION**

- + Enorm variasjon, fabalaktige nivåer, nivådesigner
- + Ekstremt bratt lærekurve



Sjanger ACTION

**ANSTRENGENDE** Det skjer ekstremt mye på skjermen til enhver tid i Bangai-O Spirits. Noen ganger så mye at maskinen sliter med å bevege alt samtidig.



# LEGENDARY

Hva får du hvis du blander gresk mytologi med moderne krigføring? En real skytesmørje.

Plattform **XBOX 368, PS3, PC** Utvikler **SPARK INTERACTIVE** Utgiver **ATARI** Utgis **24. OKTOBER** Antall spillere **1-8** Testet versjon **PAL** Anb. alder **18+**

Sjanger **ACTION**



## SALIG BLANDING

I *Legendary* kommer mytologiske skapninger inn i vår verden ved hjelp av Pandoras eske som du dessverre klarte å åpne. Dette fører til en salig miks av fiender i spillet, ettersom andre faksjoner også kjemper mot monstrene. Dermed kan det noen ganger lønne seg å la de andre slåss litt for du selv gir deg til kjenne...

**P**andoras boks har sluppet løs onde episke skapninger i New York, og det er selvsagt opp til deg å leke dyrevokter som skal sparke minotaur rumpe i storbyen.

En uskyldig mann blir løftet opp fra bakken i klørne til en griff, to damer befinner seg i gapet på to ildsprutende fabeldyr og en gigantisk skapning har bygd sin egen kropp med hjelp av biler og lyktestolper. Nå vandrer den gjennom New Yorks gater for å spre frykt og ødeleggelse. For ti minutter siden not jeg en kaffe latté i Manhattans shoppingdistrikt, men så klarte jeg å åpne Pandoras boks.

Jeg er en simpel kjeltring, en skyldig kvise på samfunnets rumpe. Jeg har fått betalt for å stjele innholdet i Pandoras boks, men finner fort ut at jeg er blitt lurt. Tilbake sitter jeg med et mystisk inngravert merke i håndflaten, en sekt med snille karer som gjerne vil forske på meg og en sekt med slemme fyrer som helst vil se meg død. Fabeldyr, gamle sekter og militære styrker utgjør resten av ingrediensen i det som i utgangspunktet ligger an til å bli et spennende og litt småoriginalt actionspill.

Jeg vil definere *Legendary* som et sterkt historiedrevet skytespill. Det er først og fremst fortellingen som skaper et ønske om å fullføre spillet, ikke actiondelene. Ikke misforstå meg, det er absolutt ikke gørrkjedelig å skyte seg



## FAKTA

### LOLCATZ

Spill bør ikke ta seg selv for seriøst, og *Legendary* klarer å få oss til å trekke på smilebåndet av og til. Spesielt Lolcatz-plakaten over, med den søfte katten med de store øynene. Det har seg nemlig slik at Carl Thomas elsker LOLCatz, og fniser og humrer og ler av morsomme kattenbilder hver dag på kontoret. Jon Cato, på den annen side, hater katter, og spesielt LOLCatz. Kanskje skyldes det hans ekstreme kattenallergi som gjør at han anklager katter for å være Satans kjæledyr. Følg den spennende hverdagen i redaksjonen på vår nettside....

## TIPS

### SJEKK UT

Shadowrun 7/10  
PC, XBOX 368  
Alver og troll med cyber-teknologi og gunnere.

**MINOS LABYRINT** Minotauren burde være et velkjent vesen for de fleste, men ellers savner vi at spillet går litt mer i dybden på mytologien som så mange av fiendene bygger på. Til tross for at det føles friskt å slåss med spillets mange monstre, føles balansen litt unaturlig, og våpnene gjør litt for lite skade.

gjennom New York, men det er historien som gjør at jeg spiller videre. Aha-opplevelsene kommer som en oppskjært bløtkake, stykkevis og delt. Man sitter hele tiden og lur på noe, og svarene er perfekt porsjonert utover. Jeg ble fengslet av ideen om episke skapninger som raserer Empire State Building, og varulver løpende nedover 5th avenue. Bruken av mytologiske skapninger i nåtid gir spillet friskt pust fra de mange skytespillene som er besatt av miltæret eller romvesener.

Det mystiske merket i hånden på helten viser seg å bli meget praktisk. Med kraften fra merket kan man absorbere en essens som blir igjen i døde fiender, en essens som brukes til å helbrede sårene dine.

Spark Unlimited har laget fiendene i *Legendary* sterke, nesten for sterke etter min smak. De tåler mye, og man må gjerne tomme et magasin for å slakte vedkommende. Dette er greit nok, men jeg savner en indikasjon på at man faktisk treffer fiendene. Mange av skyteskivene gir ingen reaksjon i form av blod eller rykning når kulene hagler inn i hud og pels, og kampene føles dermed ofte unaturlige og frustrerende. I tillegg hater jeg når fiender plutselig blir udødelig pynt som bare skal imponere deg. Jeg snakker for eksempel om

scener med digre griffer som stuper ned og plukker opp uskyldige tilskuere rett foran øynene dine. En morsom dramatisk effekt, men for svarte svingende! Jeg vil fylle vingene med bly og skyte kroppen full av hull, ikke stå som en dum tilskuer som plutselig har fått løsskudd i rifla mi!

Varulvene ble fort min favorittfiende, om man ser bort ifra bossene som har noe eget overveldende ved seg. Man vet aldri hvor man har disse fullmånevandrerne. I ett øyeblikk krabber de i taket over deg, i det neste får du



**RABIES** Varulvene er de feteeste fiendene i spillet, og har en evne til å skjule og snike seg slik at de dukker opp fra uventet hold og skremmer vettet av deg.

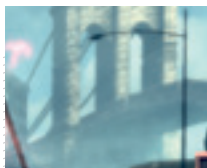
**GUNS GUNS GUNS!** Intet skytespill er komplett uten variasjon i våpnene, og Legendary har grei variasjon, men rimelig standard våpenutvalg.



**HEFTIG BYLIV** New York får gjennomgå i Legendary. Med flere krigende fraksjoner og blodtørstige monstre som raser i gatene blir livet vanskelig for shoppingglade turister.

klørne godt plantet i ryggen. Da skvetter du. Jeg er en skvetten person, og liker det. Om et spill får meg til å beskue omgivelsene mine i frykt for et uventet angrep som kan skremme meg ut av stolen har man gjort en god jobb. Og det har Spark Unlimited gjort med varulvene sine. Det skal også sies at de ser veldig bra ut, noe som ikke gjenspeiles i alle deler av Legendary. New York er godt skildret på skjermen, men noen områder holder en helt middels grafisk standard. Det finnes rett og slett sett mange bedre spill rent grafisk, og helhetsinntrykket ødelegges litt av tidvis slurvete grafikk.

Ved enkelte anledninger, når spillet står i fare for å bli for skytepreget glimter Legendary til med litt enkel hjernetrim. Vi snakker ikke om noe mer avansert enn å komme seg opp til en høy avsats eller åpne en lukket dør, men litt



**FAKTA**

**NEW YORK**

Mye av Legendary foregår i New York. Ikke noe galt med det, men byen begynner å føles ganske oppbrukt i spillsammenheng nå. GTA4, Alone in the Dark, Ghostbusters, Gudfaren, Freedom Fighters, Prototype, Spider-man og en haug andre spill finner sted i den samme byen. Greit at den er lett gjenkjennelig, men hva med litt variasjon?

**VARIASJON** Grafikken i spillet varierer sterkt, fra bra til mindre bra. Ikke alt ser like pent ut underveis.

kreative løsninger må man finne på underveis, som å skyte vanntønner for å heve plattinger og liknende.

Legendary kommer ikke utenom flere elementer som irriterer meg. Som for eksempel at man ikke hopper høyt nok til å komme over en krakk. Jeg trodde slike tullebegrensinger tilhørte skytespill fra forrige årtusen. I tillegg skurrer det en del på den kunstige intelligensen til soldater og sektmedlemmer. På et tidspunkt har du faktisk en hel tropp med deg som skal hjelpe deg å flå varulver og annen styggedom, men de gjør stort sett ingen annen nytte enn å være mat for disse skapningene. Da står det litt bedre til med fiendesoldater, disse tar som regel dekning, men også her opplever jeg rett som det er relativt hjernedøde motstandere.

Legendary tilfører på ingen måte actionsjangeren noe nytt. Å involvere mytologiske skapninger gjør det til et underholdende skytespill med en spennende historie, men til tross for at det er fullt av magiske vesener mangler det magien som gjør at det havner på nivå med klassikere i sjangeren som Halo og Bioshock.

**Thor Benjamin Brekken**

**KARAKTER 6/10**

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

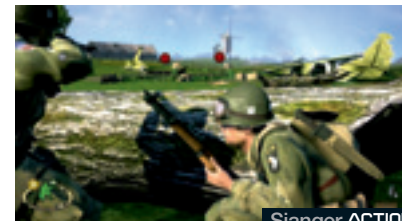
**MORSOM MYTOLOGIJAKT**

- ⊕ God historie, spennende fiender
- ⊖ Tidvis slapp grafikk, ustabil kunstig intelligens

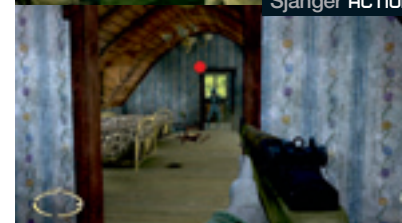
## BROTHERS IN ARMS: HELL'S HIGHWAY

Har vi ikke drept nok nazier nå? Tydeligvis ikke...

Plattform **PC, PS3, XBOX 360** Utvikler **GEARBOX**  
 Utgiver **UBISOFT** Utgis **LANSERT** Antall spillere **1-24**  
 Testet versjon **PAL** Anb. alder **18+**



Sjanger **ACTION**



**ANNERLEDES** Brothers in Arms lykkes ganske bra med å gi deg en annerledes krigsopplevelse.

**L**a meg begynne med å si at andre verdenskrig i mine øyne slett ikke er gammelt nytt og et dødt tema. Selv om Saving Private Ryan fra 1999 satte i gang et fossefall av spill som ville etterligne dramatikken og stemningen fra krigen, har de fleste fokusert på å leke History Channel og fore spillerne med svartvitfilmer av Hitler og Eisenhower oppå et arkadeaktig løp- og skytesystem. Det personlige helvetet hver soldat måtte igjennom pleier å bli dysset ned, og i stedet opphøyet til vulstigt patriotisme og æresmedaljer for rulleteksten og flyene hjem. De fleste. Brothers in Arms-serien er en helt annen historie.

Det mest påfallende i dette tredje spillet i serien er grafikken, som nå bruker Unreal 3-motoren. Denne må imidlertid være kraftig modifisert, for det er få likhetstrekk med andre spill som bruker samme motor. Spillet har en egen følelse over grafikken, som fungerer bra. Likevel er det en del å utsette, teksturer popper inn altfor sent til tider, og gir spillet et krasst uttrykk.

Det taktiske har blitt forbedret ved å kopiere et dekningsssystem som i for eksempel Gears of War. Kjernen i spillet handler om å forsere store områder, og løpe fra dekning til dekning. Ofte har man flere spesiallag med seg, slik at man kan bruke taktiske manøvre for å banke tyskerne mer effektivt, og dette gir også spillet variasjon.

Men det kan fort bli litt ensformig å forsere område etter område, men spillet appellerer veldig til meg, mye på grunn av fokuset på historien, og muligheten til å fordype seg i personene som er en del av skvadronen din. Det er en intelligent fortelling, og mye mer enn bare en ren tyskerslakt.

**Marius Kvitberg Evjenth**

**KARAKTER 7/10**

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

**INTELLIGENT KRIGSSPILL**

- ⊕ Action-cam, realisme, fantastisk historie
- ⊖ Noe ensformig, til tider dum kunstig intelligens



# FRACTURE

Ain't no mountain high enough. Ain't no valley low enough.

Plattform **XBOX 360/PS3** Utvikler **DAY 1 STUDIOS** Utgiver **LUCASARTS** Utgis **LANSERT** Antall spillere **1-12** Testet versjon **XBOX 360 PAL** Anb. alder **16+**

Sjanger **ACTION**



**FARGERIKT!**  
Fracture er nesten like fargerikt som Halo 3, og det er friskt å se i disse tider da alle actionspill bare skal være grå og brune som Gears of War og Dead Space.

**E**r det et godt tegn at når jeg har spilt Fracture i fem timer må jeg google spillet for å finne ut hva det egentlig handler om? Nei? Det var det jeg trodde...

Fracture er for det meste et ganske generisk skytespill. Science fiction-plottet fungerer mest som en dårlig unnskyldning for å leke med standardiserte skallede menn i romdrakt med futuristiske våpen og superegenskaper. I ordinært tredjepersonsperspektiv skal du skyte ned en evig strøm av gulklede fiender som føles dumme og umotiverende å skyte på. Det lover ikke særlig godt dette...

Heldigvis har Fracture et aldri så lite trumfkort. Terrengdeformering. Du har et verktøy som lar deg heve og senke terrenget der du peker. Og med noen mer eller mindre smarte utformede fysikkbaserte oppgaver skiller dette seg fra en rekke andre spill i sjangeren. En ti meter høy vegg er ikke lenger en uoverkommelig hindring, bare reis terrenget foran vegg og hopp over, eller grav deg ned og ta veien under.

Fracture ender så med å bli en ganske underholdende fysikklek. Terrengdeformasjonen



**UTE OG INNE** De store banene ute er best, men spillet byr også på noen nivåer innomhus.

**IL FAKTA**

**FLERSPILLER**

Fracture byr på en omfattende flerspillerdel som forlenger spillers levetid betrakelig. Tolv spillere kan kaste seg ut i en frenetisk fysikklek online hvor de ulike granatene hagler tett, og terrengdeformeringen sørger for å gi deg en dynamisk slagmark som endrer seg fra det ene øyeblikket til det neste. Liker du flerspillere med høyt tempo og høy eksplisjonsfare, kan dette være spillet å kikke nærmere på. Det minner tildels om Red Faction Guerrilla, som også byr på en avansert fysikkmotor.

tilfører slagmarken et nytt aspekt, og det er spennende å eksperimentere med omgivelsene, løse enkle puzzles og finne tilsynelatende utilgjengelige steder.

Videre ser Fracture faktisk svært lekkert ut. Det er fargerikt og har nesten en Halo-aktig tegneserie-estetikk. Romdrakten min er knallrød, himmelen er knallblå og gresset og trærne er knallgrønne, mens fiendene er knallgule. Det høres kanskje fjåsete ut, men i kampens hete tok jeg meg flere ganger i å bare se hvor utrolig lekkert det så ut.

Fracture byr på en rekke tradisjonelle våpen, men gir deg også mer kreativt isenkram å leke med, som en underjordisk rakett og en iskanon. Granatene er imidlertid det mest

spennende. Du har granater som henholdsvis hever og senker bakken, også har du den som fremkaller en høy steinpillars fra bakken. Den aller beste er Vortex-granaten. Når den sprenger dannes det et lite sort hull, og alt – fiender, kasser, biler, våpen, alt - i 20 meters omkrets suges inn i en voldsom virvelvind, før det sprenges til himmels. Det er en imponerende oppvisning i fysikkteknologi, og det føles helt fabelaktig!

Fracture er som en litt halvklubb b-film. En sånn film som ikke er superbra, men som er ok å se hvis den først går på TV. Det har absolutt sine øyeblikk, og fortjener ikke helt å bli forbigått i stillhet heller, samtidig som det har sine helt opplagte svakheter. Resultatet er en sterk sekser, og en anbefaling om at du tester før du kjøper.

**\_Carl Thomas Aarum**

**KARAKTER 6/10**

Grafikk 8/10 Lyd 6/10 Gameplay 6/10 Holdbarhet 7/10  
**SOM EN B-FILM**

Flott grafikk og fysikk, kule granater.

Dårlig fortalt historie, kjedelige fiender, generisk som bare det.

# WARIO LAND

Nintendos feite antihelt rister løs i hans første plattformspill på Wii.

Plattform **Wii** Utvikler **NINTENDO** Utgiver **BERGSALA** Utgis **LANSERT** Antall spillere **1** Testet versjon **PAL** Anb. alder **7+**

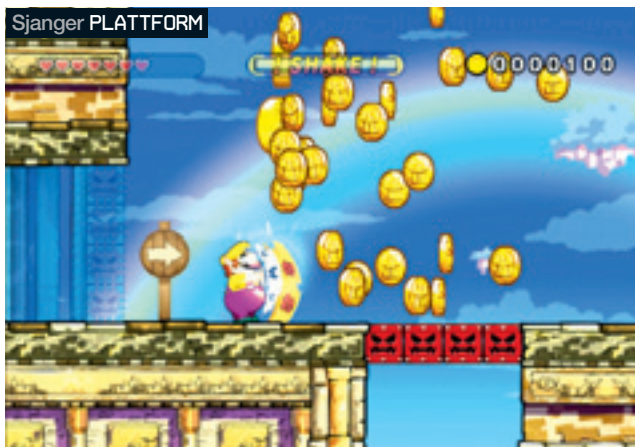
**P**enger! Spenn! Stå! Dollars! Cash! Money! Gryn! Kronasje! Grunker! Kjært barn har mange navn, og Wario elsker innholdet i lommeboka si.

På mange måter byr Wario Land: The Shake Dimension på det aller beste som todimensjonale plattformspill har å tilby. Grafikken er håndtegnet, og har tonnevis av sjarm og karakter. Det er fargerikt og lekkert fra start til slutt, som å se på en tegnefilm rett og slett.

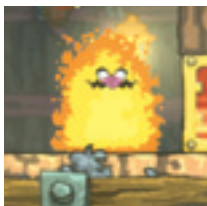
I hovedrollen finner vi Marios onde alter ego, Wario, og som vanlig er han på jakt etter penger. Historien handler om en eller annen kidnappet prinsesse og små feer som skal reddes, men det er egentlig bare en ramme som du ikke trenger å tenke på i det hele tatt. Wario Land handler om å utforske forskjellige nivåer der det skjuler seg tre skatter, en rekke oppdrag og en fe å redde. De tre skattene ligger i kister som av og til krever litt kløkt å finne frem til. Når du har funnet feen på brettet settes det i gang en klokke og du må rase mot inngangen så fort som mulig for å fullføre brettet.

Denne oppbyggingen gjør at brettene ofte må besøkes flere ganger, slik at alle hemmeligheter og oppdrag kan finnes og utføres.

Kontrollen er i utgangspunktet enkel og stram, som den skal være i et plattformspill. En knapp for å løpe frem og bølge, en annen for å hoppe. Og noen små triks innimellom. I tillegg bruker den bevegelsessensoren i Wiimoten. Det betyr at du kan plukke opp fiender og filleriste dem med håndkontrolleren, eller slå dem i bakken ved å bevege kontrolleren fort ned. Dette fungerer ganske greit, og gjør spillet morsommere enn om man bare skulle trykket på knapper for å gjøre



**MONEY MONEY MONEY!** Wario er på konstant jakt etter gullpenger, som må ristes ut av pengesekker. Pengene bruker du til å kjøpe nye kart som låser opp nye områder.



**FAKTA**

## ALLSIDIG

I mange av Wario Land-spillene kunne ikke Wario da, han var rett og slett for kraftig for fiendene sine, og jeg tror Nintendo opprinnelig ønsket å gi spillerne følelsen av at de styrte en kraftig boss i stedet for en puslete spillfigur. I Shake Dimension har Wario helse og kan faktisk bekjempes, men ellers er spillet ganske likt sine forfedre på de håndholdte konsollene. Litt for likt, til tider.

dette. Det er derimot ikke like moro å sikte med kontrolleren når man skal kaste fiender, her blir det for upresist igjen. Balansegangen med hvordan man skal bruke funksjonene til Wii-kontrolleren er vanskelig å finne ut av, men alt i alt klarer Wario Land seg ganske bra, og kontrollen irriterer sjelden.

Wario Land: The Shake Dimension er et morsomt plattformspill, men det er likevel noen elementer som trekker ned. Som plattformspill er det langt fra så sofistikert som Nintendo kan. Det føles rett og slett litt for ofte som et Game Boy-spill på stor skjerm. Et veldig morsomt Game Boy-spill, dog.

Jon Cato Lorentzen

## KARAKTER 7/10

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

### KLASSISK PLATTFORMACTION

- ✦ Frisk grafikk, herlig kraft i Warios bevegelser
- ✘ Litt lite variasjon, noe upresis Wiimote-kontroll til tider

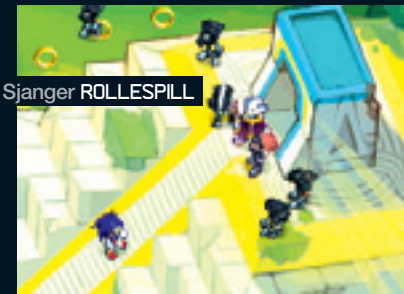


**KNOTESIKTING** Mens enkelte av Wiimote-funksjonene fungerer flott, som å slå i bakken eller riste pengesekker, blir noen for upresise. Sikting gjøres ved å vippe kontrolleren til siden, noe som krever millimeterpresisjon og rett vinkel på kontrollen i forhold til fjernsynet.

# SONIC CHRONICLES

Sonic prøver seg i rollespillform.

Plattform **DS** Utvikler **BIOWARE** Utgiver **SEGA** Utgis **LANSERT** Antall spillere **1** Testet versjon **PAL** Anb. alder **7+**



Sjanger **ROLLESPILL**

**SONIC RPG** Sonic er som regel stjernen i spill med høy hastighet, men denne gangen er det et mer ordinært rollespill.

**S**onic tok verden med storm allerede i 1991. Sjarmerende karakterer, søt historie og tilgjengelig, stilrent og lynraskt gameplay satte Sonic på en pjestall. Siden har det kommet mange gode oppfølgere, men også mye unødvendig oppkast. Sonic er blitt drøvtygget og maltraktert til det ugjenkjennelige. Sonic-magien har forsvunnet, og av frykt for en gjentakelse av gamle, dårlige idéer gikk jeg halvhjertet mot dette nye spillet. Det er med stor glede jeg kan meddele at Sonic har stått opp og lever i beste velgående.

Spillet følger Sonic og teamets nye jakt på den ondeste av de onde, Dr. Eggman. For å slå Eggman må gruppen utforske nye verdener for samle informasjon om Eggmans tilholdssted. Flere tvister i plottet krever at gruppen slår seg sammen med gamle kjenninger, og ikke bare venner.

Til tross for de til tider enkle oppdragene har gameplayet fått mye oppmerksomhet. Det hele foregår rundebasert, men med interaktivitet i form av at man må bevege stylusen på forskjellige måter for å både utføre og dukke unna angrep. Det er klart at med denne interaktiviteten i kampene så blir det litt mer krevende og dermed mer spennende. Jeg savner dog at disse angrepene oppgraderes og blir vanskeligere å utføre med tanke på stylusbruk. Etter mange nok kamper føles det som om spillet har stoppet litt for kort for dets egentlige potensial.

Sonic Chronicles er et gjennomført spill med tanke på karakterene som besitter både dybde og humor. Heller ikke dialogene svikter her, da spilleren selv velger om Sonic skal være frekk eller sukkersøt. Spillet halter derimot litt med tanke på gameplayet som ikke oppgraderes og vanskelighetsgraden som føles litt ubalansert og merkelig. Ellers et solid håndholdt eventyr.

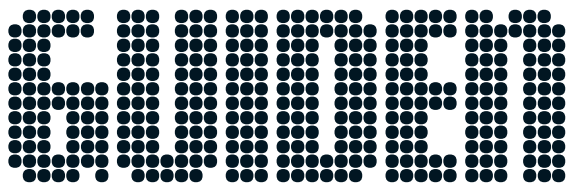
Kristina Wiik

## KARAKTER 7/10

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

### SONIC KLER ET NOE TREGERE ROLLESPILL

- ✦ Innovativt gameplay, fin grafikk og generelt bra design.
- ✘ Noe repetitiv, rar vanskelighetskurve.



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](http://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	<b>Little Big Planet</b> Vi visste at det kom til å bli bra, men ikke så bra som dette. Har du PS3, må du ha Little Big Planet.	Plattform	Sony	10/10
2	<b>Grand Theft Auto IV</b> Mesterlig lekeplass med skytevåpen, fete biler og utrolig atmosfære. Årets beste actionspill!	Action	2K Games	10/10
3	<b>Half-Life 2: The Orange Box</b> Til tross for at PS3-versjonen har noen småfeil i forhold til 360-versjonen, er dette fortsatt uimotstælig bra.	Action	EA	10/10
4	<b>The Elder Scrolls IV: Oblivion</b> Vanvittig stort rollespill i en åpen verden som sluker deg totalt. Unik atmosfære og dypt spillsystem.	Rollespill	2K Games	10/10
5	<b>Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots</b> En verdig avslutning på en fantastisk spillserie. Dramatisk, engasjerende og utrolig ambisiøst.	Action	Konami	9/10
6	<b>Uncharted: Drake's Fortune</b> Naughty Dogs blanding av Tomb Raider, Indiana Jones og heftig skyteaction lykkes på alle punkter.	Action	Sony	9/10
7	<b>Call of Duty 4: Modern Warfare</b> Intenst krigspill som dropper klisjeen andre verdenskrig til fordel for terrorister fra dagens nyhetsbilde.	Action	Activision	9/10
8	<b>Soul Calibur IV</b> Dypt, pent og fengende. Et fantastisk underholdende slåssespill og en grafisk perle.	Slåssing	Namco Bandai	9/10
9	<b>Skate</b> EA revolusjonerte skateboard-spillene med dette realistiske og utrolige fengende sportsspill.	Sport	EA	9/10
10	<b>Race Driver: Grid</b> Fabelaktig grafikk, ren kjøreglede og en utrolig intensitet. Codemasters er kongene av racing.	Racing	Codemasters	9/10
11	<b>Burnout Paradise</b> Verdens vildeste racingspill ble akkurat hakket villere. Frihetsfølelsen er herlig, og krøsjene er spektakulære.	Racing	EA	9/10
12	<b>Assassin's Creed</b> Elsk eller hat det, Assassin's Creed er ett av verdens aller mest atmosfæriske spill. Et vakkert eventyr.	Action	Ubisoft	9/10
13	<b>Devil May Cry 4</b> Dante og venner tar steget inn i neste generasjon, og lykkes for fullt. Heftig actioneventyr.	Action	Capcom	9/10
14	<b>Ratcat &amp; Clank: Tools of Destruction</b> Lekker plattformaction, lettspilt og morsomt. Kanskje litt i enkleste laget, men morsomt fra start til slutt.	Plattform	Sony	9/10
15	<b>Pure</b> Gjørmete offroadracing med ekstreme triks. Et adrenalinkick fra start til slutt.	Racing	Disney	8/10

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](http://www.gamereactor.no).

ANBEFALES!

### PURE

BLACK ROCK STUDIOS/DISNEY INTERACTIVE

**Hva skjer?** Motorstorm møter SSX er den enkleste beskrivelsen. Sinnsyke hopp og en vanvittig bra fartfølelse når man griseracer med femten andre halvgale ATV-sjåfører over gjorne, ørken og fjell. Et av årets feteste racingspill, uten tvil.

**Beste øyeblikk:** Hver eneste gang du klarer et supertriks. Du føler deg som en rockestjerne. Garantert!

**Til deg som:** Ønsker et lettbeint racingspill som ikke prøver å være verdens mest realistiske, men heller verdens mest underholdende.



ANBEFALES!

### ASASSIN'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 Altaïrs bloddryppende eventyr, og unner alle en tur i leiemordersandalene hans.

**Beste øyeblikk:** Idet 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.



ANBEFALES!

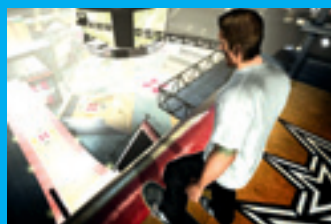
### SKATE

EA SPORTS/ELECTRONIC ARTS

**Hva skjer?** Jackass- og prompehumør er byttet ut med beinhard skaterealisme som samtidig er brukervennlig og intuitiv. Et digert spark i rævva til Tony Hawk, og tidens beste skateboardspill. Perfekt oppvarming for oppfølgeren kommer til neste år.

**Beste øyeblikk:** Når du slutter å tenke på knapper og spakekombinasjoner, og merker at du tenker som om du faktisk står på et Brett og skal gjøre triksene selv.

**Til deg som:** Er ute etter en behagelig spillopplevelse som føles realistisk og avslappet samtidig.



STYR UNNA!

### IRON MAN

SEGA/SEGA

**Hva skjer?** Superhelten med den gule og røde rustningen slo hardt fra seg på lerretet, men i spillform snubler han rundt i et utdatert og frustrerende slåsseflyeactionspill som kun er laget for å cashe inn på storfilm.

**Verste øyeblikk:** Når du oppdager den sirupsaktige styringen som forfølger deg gjennom hele spillet.

**Velg heller:** Det finnes mange kule superheltspill. Spiderman-spillene og Hulk: Ultimate Destruction, for eksempel. Og City of Heroes hvis du har virkelige superheltambisjoner.





## PLAYSTATION PORTABLE

### INFO

Produsent **SONY**  
 Lansert **01.09.05**  
 Medie **UMD/MS**  
 Vekt **228 G**  
 Mål **178x74x23**  
 Pris **1299,-**

Sony's PSP kommer med en svær 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 prosessor-kjerner (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	<b>Gears of War</b> Rå testosteron-action, ren macho skyteglede i en strålende blek fremtidsvisjon. Oppfølger på vei...	Action	Microsoft	10/10
2	<b>Grand Theft Auto IV</b> Mesterlig lekeplass med skytevåpen, fete biler og utrolig atmosfære. Årets beste så langt, blir neppe slått.	Action	ZK Games	10/10
3	<b>The Elder Scrolls IV: Oblivion</b> Vanvittig stort rollespill i en åpen verden som sluker deg totalt. Unik atmosfære og dypt spillsystem.	Rollespil	ZK Games	10/10
4	<b>Halo 3</b> Master Chiefs tredje eventyr holder pulsen på topp hele veien gjennom. Fantastisk romasjon.	Action	Microsoft	10/10
5	<b>Mass Effect</b> Episk såpeopera i verdensrommet, uovertruffen atmosfære og et briljant spillsystem. Forførende.	Rollespil	Microsoft	10/10
6	<b>Half-Life 2: The Orange Box</b> Tre geniale spill i en svær pakke. Utrolig valuta for pengene sammen med ett av verdens beste skytespill.	Action	EA	10/10
7	<b>Rock Band</b> Den nye rockekongen og verdens beste partyspill. Dyrt, men utrolig mye moro for penga.	Musikk	Electronic Arts	9/10
8	<b>Guitar Hero II</b> Selv om flere instrumenter er standard i dag, er Guitar Hero 2 fortsatt spillet med aller best låtutvalg.	Musikk	Activision	9/10
9	<b>Call of Duty 4: Modern Warfare</b> Intenst krigsspill som dropper klisjeen andre verdenskrig til fordel for terrorister fra dagens nyhetsbilde.	Action	Activision	9/10
10	<b>Soul Calibur IV</b> Pupper, sverd og karnevalskostymer. Soul Calibur IV er nestegenerasjonsslåssing for alle penga.	Slåssing	Namco Bandai	9/10
11	<b>Skate</b> EA revolusjonerte skateboard-spillene med dette realistiske og utrolige fengende sportsspill.	Sport	EA	9/10
12	<b>Race Driver: Grid</b> Fabelaktig grafikk, ren kjøreglede og en utrolig intensitet. Codemasters er kongene av racing.	Racing	Codemasters	9/10
13	<b>Assassin's Creed</b> Elsk eller hat det, Assassin's Creed er ett av verdens aller mest atmosfæriske spill. Et vakkert eventyr.	Action	Ubisoft	9/10
14	<b>Bioshock</b> Ett av verdens mest stemningsfulle spill, med skrekk og gru i undervannsbymen Rapture. Mesterlig!	Action	Take Two	9/10
15	<b>Burnout Paradise</b> Verdens vildeste racingspill ble akkurat hakket villere. Frihetsfølelsen er herlig, og krøsjene er spektakulære.	Racing	EA	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](http://www.gamereactor.no).

### ANBEFALES

#### GUITAR HERO 2

RED OCTANE/ACTIVISION

**Hva skjer?** For mange var dette det siste "ekte" Guitar Hero-spillet, nemlig det siste spillet laget av Harmonix, som nå lager Rock Band-serien. Guitar Hero 2 troner fortsatt høyt på lista vår, mye på grunn av det fantastiske låtutvalget og de perfekte notediagrammene.

**Beste øyeblikk:** Første gang du kommer til gitarsoloen i Freebird. Forbered deg på krampe i fingrene og tårer i øynene.

**Til deg som:** Har spilt Guitar Hero III til døde, og ikke gidder å investere i Rock Band. Perfekt mens du venter på World Tour.



### ANBEFALES

#### SOUL CALIBUR IV

NAMCO BANDAI/UBISOFT

**Hva skjer?** Sylskarpe sverd møter massive økser 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 kompis.



### ANBEFALES

#### RACE DRIVER: GRID

UBISOFT/UBISOFT

**Hva skjer?** Du er en ung og seierssulten racerbilsjåfor som lager ditt eget racingteam og begynner å bygge opp din egen karriere. Bilstallen øker og du kjemper om poeng på tre kontinenter via intense og actionfylte bilrace.

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

**Til deg som:** Synes superrealisme er kjedelig og er ute etter en mellomting. Race Driver er actionfylt, intenst og deilig.



### ! STYR UNNA!

#### FACEBREAKER

EA SPORTS/ELECTRONIC ARTS

**Hva skjer?** Electronic Arts har hatt stålkontroll i bokseringen med Fight Night-serien, men i Facebreaker går de et steg tilbake med simpel humorboksing. Teit tegneseriegrafikk og kjip kontroll gjør dette til en meningsløs slåsseopplevelse.

**Verste øyeblikk:** Når du blir lei av meningsløse slåsskamper og leter etter karrieremodusen, bare for å oppdage at det ikke finnes noen. Tilbake til meningsløse slåsskamper.

**Velg heller:** Fight Night Round 3 for realisme, Virtua Fighter 5 for actionslåssing.





# NINTENDO DS

## INFO

Produsent **NINTENDO**  
 Lansert **11.03.05**  
 Medie **CARTRIDGE**  
 Vekt **235 G**  
 Mål **139x95x29**  
 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	Bangai-O Spirits	9/10

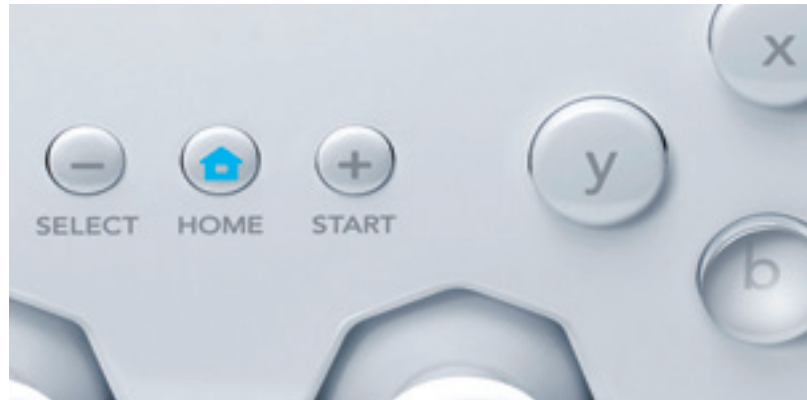
# NINTENDO WII

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.	SPILTITTEL	SJANGER	UTGIVER	KARAKTER
1	<b>Super Mario Galaxy</b> Super Mario 64 var fantastisk, Super Mario Galaxy er et ekte mesterverk. Plattformspillenes konge.	Plattform	Nintendo	10/10
2	<b>Super Smash Bros. Brawl</b> Et levende Nintendo-museum med utallige timer innebygd underholdning. Perfekt for fire spillere.	Slåssing	Nintendo	10/10
3	<b>The Legend of Zelda: Twilight Princess</b> Links aller største eventyr hittil. Følger oppskriften til punkt og prikke, og lykkes på alle punkter.	Eventyr	Nintendo	9/10
4	<b>Okami</b> Et magisk spill med en magisk ulv og en magisk malepensel. Zelda for viderekomne.	Eventyr	Capcom	9/10
5	<b>No More Heroes</b> Sær blanding av popkultur og punkprogrammering blir ett av tidenes kuleste spill. Sært og fengende.	Action	Rising Star	9/10
6	<b>Wario Ware: Smooth Moves</b> Hysterisk fjollete tullespill med høyt tempo og absurd logikk. Hektisk og morsomt!	Party	Nintendo	9/10
7	<b>Super Paper Mario</b> Et nostalgisk plattformeventyr med super humor og en deilig stemning. Mario i toppform.	Plattform	Nintendo	8/10
8	<b>Zack &amp; Wiki: Quest for Barbaros' Treasure</b> Pek- og klikkeventyr med finurlig oppgaveløsning, sjarmerende figurer og herlig bruk av Wiimoten.	Eventyr	Nintendo	8/10
9	<b>Mario Kart Wii</b> Kart-serien er bedre enn den har vært på lenge. Nye ferdigheter, nettracing og like frenetisk som før.	Racing	Nintendo	8/10
10	<b>De Blob</b> Det kanskje mest fargerike spillet til Nintendo Wii heter De Blob, og er ren lykke i spillform!	Plattform	THQ	8/10
11	<b>Bully: Scholarship Edition</b> GTA i skolegården, en fantastisk blanding av Harry Potter og Stompa med tøff-i-hrynel-holdning.	Action	Take-Two	8/10
12	<b>Metroid Prime 3: Corruption</b> Samus nyeste eventyr tar serien i nye retninger, og ender opp som et svært spenningsfullt romeventyr.	Action	Nintendo	8/10
13	<b>Mario Strikers Charged</b> Fotball uten offside og dommer. Action-sport på sitt aller beste, kjøpt og intenst.	Sport	Nintendo	8/10
14	<b>Battalion Wars 2</b> Krig på Nintendos vis. En deilig blanding av strategi og action med tegneseriefigurer i kamp.	Action	Nintendo	8/10
15	<b>Resident Evil 4: Wii Edition</b> Ett av tidenes actionspill gjør seg svært godt på Wii. Nytt siktesystem gjør spillopplevelsen intens.	Action	Capcom	8/10

GAMEREACTORS kjøpeguide er utelukkende basert på redaksjonens egne favorittspill, og har ingen sammenheng med offisielle salgssteder fra norske butikker. For flere og lengre anmeldelser anbefaler vi deg å besøke [www.gamereactor.no](http://www.gamereactor.no).

### ANBEFALES!

## MARIO STRIKERS

NINTENDO / NINTENDO

**Hva skjer?** Fotballspill er ikke lenger 22 manns svette kamp om en ball, i Mario-universet er det sopper og superskudd, og gjerne fem mål i samme slengen. Mario Strikers Charged er adrenalinfotball av beste sort, kjøpt, uten kort, dødball og innkast, bare full fart fra start til slutt.

**Beste øyeblikk:** Når du lader opp et superskudd, letter opp i lufta, og fyrer av fem knallharde lærkuler mot en sjanselos keeper. Fra 0-0 til 5-0 på to sekunder.

**Til deg som:** Ønsker deg et morsomt og engasjerende partyspill.



### ANBEFALES!

## OKAMI

CLOVER STUDIOS/CAPCOM

**Hva skjer?** En demon herjer Japan, og du er en gammel solgud som inntar formen til en hvit ulv og bekjemper ondskaper for å bringe sol og blomster og dyreliv tilbake til Nippon. Et vakker eventyr i beste Zelda-stil, med unik grafikk og en utrolig stemning.

**Beste øyeblikk:** Første gang du renser et nivå, og ser blomster og grønt gress spre seg utover i sollyset mens dyrene danser og koser seg. Burde vært sponset av Bellona.

**Til deg som:** Drømmer om et nytt Zelda-spill, Okami har veldig mange av de samme elementene, og massevis av sjarm.



### ANBEFALES!

## THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS

NINTENDO/NINTENDO

**Hva skjer?** Med mindre du har levd under en stein de siste 20 åra, vet du at Zelda-spillene alltid handler om Link som må redde prinsessen og halve kongeriket fra onde krefter. Denne gangen i sitt største og mest omfattende eventyr noensinne. Solid actioneventyr fra start til slutt.

**Beste øyeblikk:** Første besøk i den andre dimensjonen, når man blir kjent med Links nye skikkelse.

**Til deg som:** Trenger et eventyr som varer i flere uker.



### ANBEFALES!

## BAROQUE

STING/RISING STAR

**Hva skjer?** Si det? Du løper rundt i et digert tårn og dør, og hver gang du våkner fra døden må du løpe til tårnet på nytt. Mørkt og uforståelig, Baroque er et billig tullespill kamouflert som et avansert japansk rollespill. Men ikke la deg lure.

**Verste øyeblikk:** Når du innser at dette ikke handler om en gjeng helter som skal utforske en diger verden, men et spill der du skal gå gjennom det samme området igjen og igjen og igjen.

**Velg heller:** Fire Emblem. Mer strategi men også mer moro.





### I LOMMA DS: BANGAI-O SPIRITS

NINTENDO / NINTENDO

**Hva skjer?** Kultspillutvikleren Treasure har laget en skytespillfest av dimensjoner. Mer action enn du klarer å få plass til på DS-skjermen.

**Beste øyeblikk:** Når alt klikker, og du danser rundt kuler mens rakettene dine skyter i alle retninger.

**Til deg som:** Ønsker et hardcorespill!



### I LOMMA PSP: LOCO ROCO

SONY / SONY

**Hva skjer?** En gjeng glade sprettboller skal rulle og sprett og bli større over en bunke fargerike brett. Et slags plattformspill som garantert får deg til å smile.

**Beste øyeblikk:** Når de lille småtassene begynner å synte til deg. Venner for livet.

**Til deg som:** Begynner å bli lei av dårlige skyte- og racingspill på Sonys håndholdte. Dette er annerledes og veldig moro.

## 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	<b>Half-Life 2: The Orange Box</b> En utrolig samling gode spillopplevelser i tre forskjellige spill. Veldig mye valuta for pengene.	Action	EA	10/10
2	<b>The Elder Scrolls IV: Oblivion</b> Vanvittig stort rollespill i en åpen verden. Fortsatt til gode å bli forbigått når det gjelder atmosfære.	Rollespill	2K Games	10/10
3	<b>Crysis</b> Grafikkmonstret satte også en ny standard for førstepersonspill på PC. Heftig jungelaction.	Action	EA	10/10
4	<b>Mass Effect</b> En vakker romopera fra folka bak Knights of the Old Republic. Hardcore sci-fi og herlig rollespill.	Action	2K Games	10/10
5	<b>Battlefield 2</b> Svenske DICE gjorde det meste riktig med Battlefield 2, spillet lever fortsatt i beste velgående.	Action	EA	10/10
6	<b>Race Driver: Grid</b> Fabelaktig grafikk, intens racing. Dette er et actionspill forkledd som et racingspill.	Racing	Codemasters	9/10
7	<b>Call of Duty 4: Modern Warfare</b> Intenst krigsspill som forlater andre verdenskrig til fordel for moderne våpen og terroristjakt. Polert!	Action	Activision	9/10
8	<b>Assassin's Creed</b> Vakkert og omfattende, og krydret med en original historie. Upåklagelig stemning og atmosfære.	Action	Ubisoft	9/10
9	<b>Supreme Commander</b> Et dypt strategispill med omfattende muligheter. For hardcore fans av sanntidsstrategi.	Racing	Codemasters	9/10
10	<b>World of Warcraft</b> Blizzards mesterverk er fortsatt verdens største massive onlinerollespill, med over 10 millioner spillere.	Rollespill	Vivendi	9/10
11	<b>Heroes of Might &amp; Magic V</b> En av verdens beste strategiserier, fantasy og strategi i en perfekt blanding.	Strategi	THQ	9/10
12	<b>Company of Heroes</b> Fabelaktig gjenskapelse av andre verdenskrig i actionstrategi-form. Intenst og givende.	Strategi	THQ	9/10
13	<b>Bioshock</b> Uovertruffen guffen undervannstemning i undervannsbymen der alt gikk galt. Intenst.	Action	Ubisoft	9/10
14	<b>Age of Conan: Hybriotic Adventures</b> For tiden verdens mest ambisiøse nettollespill, og norske Funcom har lykket med det aller meste.	Action	EA	9/10
15	<b>Neverwinter Nights</b> 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](http://www.gamereactor.no).

### ANBEFALES!

## AGE OF CONAN

FUNCOM/EIDOS

**Hva skjer?** Funcoms ambisiøse MMO får mye kritikk for tiden, men man bør ikke kime av at de første 30 nivåene byr på storslagen underholdning, bedre enn de aller fleste konkurrentene på markedet. Så krysser vi fingrene for at Funcom får implementert alt de jobber med i løpet av høsten slik at resten av spillet blir like bra.

**Beste øyeblikk:** Når du begynner å forstå det nye kampsystemet.

**Til deg som:** Trenger litt variasjon til World of Warcraft, og vil ha en litt voksne verden å bryne deg på.



### ANBEFALES!

## BATTLEFIELD 2

DICE/ELECTRONIC ARTS

**Hva skjer?** Krig er grusomt, men ikke i spillform. Battlefield 1942 satte en ny standard for lagbaserte krigsspill, og med oppfølgeren, som foregår i moderne tid, tok svenskene sjangeren ett hakk videre. Kjemp i tropper, ta kontroll over kjøretøy, og jevn fienden med jorda. Kun flerspiller!

**Beste øyeblikk:** Når måneder med trening gir resultat i at troppen din er den mest effektive krigsenheten i spillet, og fungerer som et veloljet maskineri.

**Til deg som:** Trenger en daglig adrenalinutblåsning på nettet.



### ANBEFALES!

## COMPANY OF HEROES

RELIC ENTERTAINMENT/THQ

**Hva skjer?** Det er andre verdenskrig igjen, og tyskerne skal bekjempes. Men denne gangen med en vri. I stedet for å styre en supersoldat kommanderer du troppene dine som i et strategispill. Detaljert grafikk, og utrolig bra nivådesign, gjør dette til et av de mest engasjerende spillene fra verdenskrigen. Meget godkjent strategi.

**Beste øyeblikk:** Når du oppdager at strategi handler om mye mer enn ressursanking og evig produksjon av nye enheter.

**Til deg som:** Vil ha et krigsspill som ikke bare handler om å skyte så raskt som mulig.



### ! STYR UNNA!

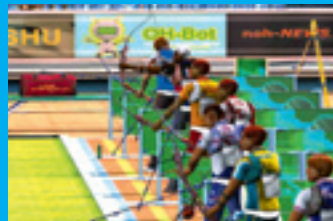
## SUMMER ATHLETICS

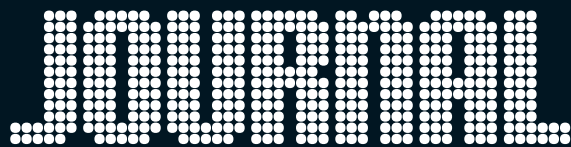
49GAMES/UBISOFT

**Hva skjer?** OL. Igjen. Sommerens OL i Beijing resulterte i et offisielt OL-spill, et annet offisielt med Mario og Sonic, og en bunke blåkopier. Dette er en av de kjøpere, masse olympiske øvelser satt sammen på autopilot og fullstendig uten atmosfæren og det spektakulære ved de ekte OL-øvelsene. Gammeldags gameplay og repeterende øvelser.

**Verste øyeblikk:** Når du innser hvor bortkastet tid dette spillet er i forhold til å trene på ordentlig.

**Velg heller:** Track & Field. Fortsatt best.





SLIK LAGDE VI BLADET! For daglige blogger: [www.gamereactor.no](http://www.gamereactor.no)

## EN MÅNED HOS GAMEREACTOR

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

# BLODRINGEN! Sjefredaktør Jon Cato Lorentzen skriver om livet på Gamereactors kontor, og hvordan bladet du nå leser ble til.

**N**år det er en uke igjen til deadline og vi er i gang med å pløye oss gjennom en diger bunke med spill som skal anmeldes, er det ikke noe verre syn enn å se tre røde lys på vår Xbox 360 debug-maskin. Man kan få hjerteinfarkt av mindre. Les om all dramatikken rundt produksjonen av denne månedens Gamereactor.

## 4/9

I kjølvannet av deadline er vi allerede i full gang med neste nummer. Høsten er høytid i spillbransjen, og det raser inn med spill i postkassen allerede. I tillegg må vi begynne å tenke på hva vi vil anmelde i oktobernummeret. Drømmespillene er Fallout 3, Little Big Planet, Fable 2 og Saint's Row 2. Sistnevnte er allerede i boks da Jonas Måki fra Gamereactor i Sverige drar ned til Polen for å sitte i en bunkers og spille spillet i flere døgn. En herlig utenlandstur, med andre ord.



Festspill. Hvis du liker skikkelig kjipte fester.

## 8/9

Carl Thomas gledet seg til å danse Samba de Amigo med den muntre Sega-apen for helga, men tramper sur og grinete rundt på kontoret mandag morgen. Det var slett ikke så morsomt som han husket det fra Dreamcast. Jeg holder på med min sekssiders artikkel om Commodore 64. Jeg blar i mine

gamle spillblader fra 80-tallet, og skriver en smånostalgisk tekst om tiåret vi lærte oss å bruke datamaskiner og ble kjent med dataspill. Jeg savner den gamle brødboksen...

## 12/9

Gårdagen gikk med til å besøke Pan Visions årlige høsttreff, der de viser frem kommende titler. Det resulterte i at jeg fikk spilt litt Street Fighter IV, Resident Evil 5 og Guitar Hero: World Tour. Mye av sistnevnte, så mye at jeg mistet stemmen av å synge Billy Jean. Og øl og tequila er ikke et bra hjelpemiddel for å redde stemmebåndene. Sen kveld, men som alltid tilbake på jobb dagen etter, frisk og uforskammet rask, ifølge Carl Thomas.

## 15/9

Vi har endelig fått opp en LCD-TV på kontoret, så nå er hverdagen komplett. Når vi ikke sitter og skriver for harde livet kan vi koble av med nye spill, og vi fyrer i gang vår Xbox-debug med Dead Space for å feire vår nye kontorhverdag.



Hurra! Nå kan vi se på Mess-TV hver morgen!

## 17/9

Jeg tilbringer en hel dag i London for å intervju produsenten av Dead Space i femten minutter. Inkludert overnatting på hotell, en uerfaren kelner som søler tre

Mojito og to øl på meg, samt hektisk shopping i Carnaby Street. Dead Space ser meget kult ut, og etter å ha spilt gjennom fire nivåer i London gleder jeg meg til å spille det ferdige spillet i oktober. Richard er allerede i full gang med sin omtale, og virker like begeistret for skrekksagaen.

## 18/9

Vår annonse-selger Bernt Erik og vår danske markedsjef Morten Reichel er på besøk i Oslo for å møte kundene sine. Vi byr selvsagt på lunsj på kontoret vårt, der vi er travelt opptatt med å få ut bladene til abonnentene. Det blir baguettlunsj, med kylling, roastbeef og store mengder Litago.



Lunsj med gjester fra Danmark og Snåsa.

## 19/9

Carl Thomas står opp midt på natten for å ta et fly til London der han skal spille første brett i Gears of War. Han har forberedt seg ved å begynne å gå på SATS igjen, for å føle seg mer som Marcus Fenix. Til tross for en masse surmuling på forhånd om hvor ugudelig det er å stå opp klokka fire om natta for å rekke et fly, er alt glemt når han lander igjen på kvelden, for nå klarer han ikke å tenke på annet enn Gears of War 2 døgnet rundt. Prøvespillingen ga definitivt mersmak.

## 20/9

Jeg besøker Oslo Sci-Fi Messe på Lillestrøm for å levere noen Gamereactor-blader, og vandrer rundt blandt Storm Troopers og jediriddere mens jeg glotter på postere og modeller. Bak et bord sitter noen ukjente folk som man bare kjenner igjen når de har gjemt seg bak maskene sine. David Prowse som visstnok ruslet rundt i Darth Vader-kostyme for 30 år siden og en annen fyr som de påstår var med i Halloween. De sier så, jeg har jo ingen mulighet til å sjekke om det faktisk var den personen som satt der som hadde på seg drakten. For alt jeg vet kan det jo være en konspirasjon med seks fyrer som ligner hverandre som reiser over hele verden og later som de var Darth Vader. Ettersom de tar 200 spenn for en simpel autograf skulle det ikke forundre meg.

## 22/9

Vi mottar omtalekode på Little Big Planet, og jeg begynner å hamre og snekre og bore i det kreative plattformspillet. Det er mye å sette seg inn i, men jeg storkoser meg hele veien. Det slår meg underveis for et kraftig spill dette er, for noen beregninger maskinvaren klarer underveis, og for en makedemonstrasjon dette faktisk er for Playstation 3.



Beste Playstation 3-spillet så langt.



## SJEFENS SPILLELISTE

Dette har redaktøren holdt på med denne måneden



### MADMEN SESONG 1

DVD

Sopranos er slutt, men flere av de beste manusforfatterne bak gangsterdramaet satte seg ned og lagde en utrolig god serie basert på reklamebransjen i New York på 60-tallet. Dette var selve gullalderen for reklamebransjen, en tid da alt kunne selges, og reklame var et allmektig verktøy. Det var også en tid da menn var menn og kvinnfolk var hjemme og stelte hus, eller i beste fall sekretærer som daglig blir seksuelt trakassert på kontoret. Serien er et fantastisk vindu 50 år tilbake i tid, og man blir lett sjokkert over homofobien, rasismen, kvinneundertrykkningen, røykingen, drikkingen og holdningene generelt som herjet på denne tiden. Dette er ikke noe voldelig gangsterdrama, men en intelligent og gjennomtenkt serie om vårt eget samfunn.



### THE WIRE SESONG 5

DVD

The Wire er min favorittserie gjennom alle tider. Serien der den egentlige hovedpersonen heter Baltimore, og som kan byttes ut med hvilken som helst storby i den vestlige verdenen. Hver sesong av The Wire fokuserer på et forskjellig aspekt av dagens siviliserte samfunn, i starten var det politiet, så ble det arbeiderklassen i sesong to, politikk i sesong tre, skole-systemet i sesong fire, og nå media i sesong fem. Dette er også den avsluttende sesongen i serien.

The Wire kan best sammenlignes med en god og kjempelang bok der du virkelig rekker å bli kjent med hovedpersonene og miljøet som gjør at de handler slik de gjør. Verdens beste serie sier mange kritikere, jeg kan ikke annet enn å si meg enig.



### THE KING OF KONG

DVD

Denne dokumentaren handler om folk som deg og meg; spillnerder. Forskjellen er at hvis du trodde du var veldig spillinteressert når du nepper disse gutta til knærne. Her får du møte folk som lever og ånder for gamle arkadespill og som nesten pisser i bukse bare ved tanken på å se noen runde Donkey Kong.

Dokumentaren er utrolig engasjerende ettersom vi får følge den hyggelig familiefaren Steve Wiebe som forsøker å slå verdensrekorden i Donkey Kong, som spillkongen Billy Mitchell har hatt i over 20 år. Det utvikler seg til en dødsens seriøs konkurranse, der Billy Mitchell blir avkledd som en maktsyk psykopat som gjør alt han kan for å beholde rekorden sin. Lærerikt, underholdende og engasjerende!

## 24/9

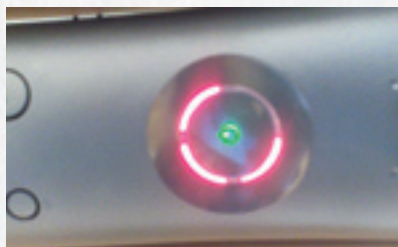
Vi mottar 150 betanøkler fra Sony til Little Big Planet, og gir de bort via nettsida. Vi mottar rundt ti mail i minuttet fra spillere som ønsker å teste betaen, og nesten hele dagen går med til å maile ut betakoder. På en time har ryktet spredt seg til utlandet, og vi begynner å få mail fra PS3-spillere i andre land som er desperat etter å få tak i en kode til spillet som vi må filtrere ut. Hektisk, men moro.

## 25/9

Etter noen dager med Little Big Planet er jeg frelst. Det er et fantastisk spill, nyskapende, kreativt og utrolig sjarmerende. Et nestegenerasjon-spill på alle måter. Vi begynner å mekke et Little Big Planet-omslag til magasinet.

## 26/9

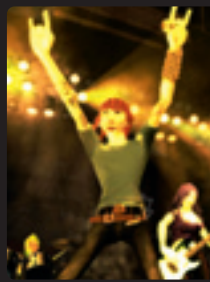
Bare noen dager før deadline skjer noe av det verste som kan skje. Vår Xbox 360 testmaskin får rød ring. Den fryktede fiseringen! Og vi har to spill igjen som skal testes før deadline! Hektisk ringing, organisering og smisking fører til at vi får låne en ekstra maskin fra Microsoft i en uke, og omtalene av Fracture og Legendary kan reddes. Puh!



Fiseringen! Blodringen! Dødsringen. Aaaargh!

## 29/9

Deadline er rett rundt hjørnet, og vi begynner å komme i orden med hele magasinet. Vi begynner å bli rutinerte, og så langt ser det ut til at vi skal slippe å sitte til langt på natt. Kun et par sider igjen å sette, så kan vi begynne å sende til trykkeriet. Vi håper oktobernummeret vårt falt i smak, vi sees igjen på disse sidene om en knapp måned!



### ROCK BAND

ELECTRONIC ARTS/XBOX 360

Jeg hater at amerikanere sitter og spiller Rock Band 2 mens jeg må nøye meg med eneren. Men det er et lite, veldig lite, plaster på såret at det dukker opp så mange bra låter som nedlastbart innhold for tiden. Progrock med Rush med hele Moving Pictures-platen var fantastisk. Likeså med den fabelaktige Red Hot Chili

Peppers-platen Blood Sugar Sex Magic.

Det virker som om Rock Band slenger inn et ekstra gir nå i forkant av lanseringen av Guitar Hero: World Tour. Og det er jeg veldig fornøyd med, men så lenge de fortsatt ikke gidder å lansere Rock Band 2 i Europa har jeg ingen tro på at EA og Harmonix vil gå seirende ut av krigen med Activision.

# NEWS

VIRTUAL CONSOLE PSN LIVE ARCADE  
Mer på: [www.gamereactor.no](http://www.gamereactor.no)



Sjanger PLATTFORM

RETROKUNST? Mega Man 9 ser nøyaktig ut som spillserien gjorde i sine glansdager på Nintendos 8-bits-maskin. Det er utrolig sjarmerende at Capcom har valgt å lage et nytt spill i den samme stilen.

## MEGA MAN 9

Et nytt spill i gammel innpakning og en lærepenge for ferske spillere.

Plattform 360, PS3, Wii Utvikler CAPCOM Utgiver CAPCOM Antall spillere 1 Pris 89,- Tekst JON CATO LORENTZEN

**D**et hørtes vilt ut da det ble annonsert, men akk så heftig. Capcom ville gi ut et nytt Mega Man-spill, med grafikk, lyd og gameplay fra plattformen som herjet i Mega Mans storhetstid: Nintendo 8-bit.

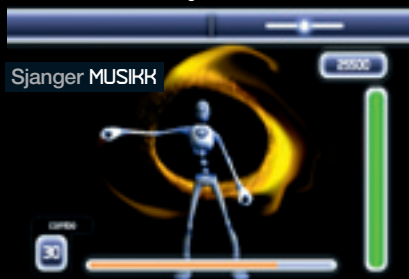
Dermed kan du nå kjøpe og laste ned et helt nytt Mega Man-spill som er laget nøyaktig som spillene ble laget for 20 år siden. Samme rene grafikk, samme fengende datamusikk, og samme nådeløse vanskelighetsgrad.

For gamliser som meg er dette et fantastisk gufs fra fortiden, som å gjenoppdage en klassiker som man aldri har spilt før. Alt er kjent

og kjær, men samtidig nytt. Du er Mega Man, som skal bekjempe åtte boss på åtte forskjellige brett, og dette kan du gjøre i akkurat den rekkefølgen du vil. Bevegelsene dine er begrenset til å hoppe og skyte.

Er du ung og uten et sentimentalt bånd til Mega Man, kan det være vanskelig å skjønne tiltrekningen. Men det rene gameplayet, sammen med den knallharde og nådeløse vanskelighetsgraden gjør dette til et perfekt spill for å gi dere ungdommer et lite innblikk i hvordan det en gang var. Den gangen gutter var gutter og spill var nådeløse. **8/10**

EKKELE DANS Denne ekle figuren skal du herme etter.



Sjanger MUSIKK

## HELIX

Idiotisk dansespill.

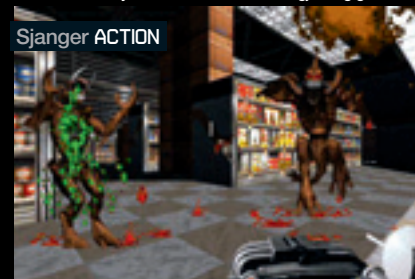
Plattform Wii Utvikler GHOSTFIRE GAMES Utgiver NINTENDO Antall spillere 1 Pris 89,- Tekst JON CATO LORENTZEN

**D**et er spill som dette som gjør at PS3- og Xbox-kompisene dine mobber deg som har valgt Wii. Et spill som får deg til å se totalt tilbakestående ut foran skjermen.

Helix er et dansespill der du med en Wiimote i hver hånd skal følge bevegelsene til en ekkel dukke på skjermen i takt med musikken. Målet er at du skal danse til den elendige teknomusikken i spillet, men resultatet er at du ser ut som en idiot som står og veiver armene dine frenetisk i luften helt ute av takt med musikken.

Råttent tvers i gjennom. Styr unna. **2/10**

GLADVOLD Å skyte romvesener med Duke gjør deg glad.



Sjanger ACTION

## DUKE NUKEM 3D

Retro rumpesparking.

Plattform 360 Utvikler 3D REALMS Utgiver MICROSOFT Antall spillere 1-8 Pris 89,- Tekst JON CATO LORENTZEN

**D**uke Nukem ble et ikon for oss som var med FPS-spillene fra sjangerens fødsel på starten av 90-tallet. Den første kule helten i et førstepersons skytespill.

Derfor er dette et gledelig gjensyn. Mye fordi Duke fortsatt lever høyt på sin barnslige humor, sine overdrevne romvesener, og sitt gode nivådesign. Spillmessig ligger dette langt bak dagens skytespill, men det er allikevel noe gledelig over å lynraskt gli gjennom de enkle labyrinthene i Dukes univers.

En liten uhøytidelig oppvisning i hvordan man kan lage et morsomt skytespill. **7/10**



MÅNEDENS FOKUS

# STÅLKONTROLL

Glem Stålmannen, her er Jernmannen!

## Iron Man

Sjanger **ACTION**  
Utgis LANSERT  
Tekst DAVID SKOULY

Å samle på tegneserier er dessverre fortsatt ikke helt stuert for oss som har passert de tidligste trinnene skolesystemet. Men the times they are a chaning, nå vil også de store og tøffe gutta være med på leken. Året er 2008 og det er store penger i tegneserier, særlig de som går under banneret til Marvel Comics.

I Iron Man møter vi den vellykkede våpenhandleren Tony Stark (Robert Downey Jr.). Han vasser i penger, supermodeller og fantastiske duppeditter. Han er arrogant og ufyselig selvsikker, det er nesten så jeg rødmer i det jeg tar meg selv å syns at Tony Stark er kul. Godeste Stark lever med andre ord ikke noe A4-liv. Under en jobbreise hvor han viser frem sitt nyeste

våpenunder går det mest galt. Reisefølge blir angrepet og i neste øyeblikk finner Tony Stark ut at han er fanget av en hevngjerrig geriljaleder. God råd er dyre når han blir satt til å designe et supervåpen i en fangleir i Afghanistan, men med hjelp fra en medfange blir en helt annet idé unnfanget i den mørke grotta.

Jeg skal innrømme med en gang at jeg var litt skeptisk til Iron Man. Jeg hadde rett og slett ikke troen på at den actionrike og underholde tegneserien ville komme til sin rett på det hvite lerretet. Teamet bak produksjonen har heldigvis tatt sine forhåndsregler og gjort et par svært gode valg. Først og fremst er Robert Downey Jr. strålende som Tony Stark og er hele grunnen til at vi ønsker å se mer av den tilsynelatende grunne karakteren. Motspillene Gwyneth Paltrow

og Jeff Bridges er også troverdige. Jon Favreau får med Iron Man et kommersielt gjennombrudd som regissør, for med filmer som Elf og Made øverst på merittlisten er han nok fortsatt mest kjent for sine gjesteopptredener i Seinfeld og Friends.

Uten å røpe for mye av handlingsmonstret er det verdt å nevne at filmens sterkeste kort er spenningskurven. Med noen raske vendinger, overraskende karakterbrister og deilige actionsekvenser blir den innledende historien kun et miniatyrplott.

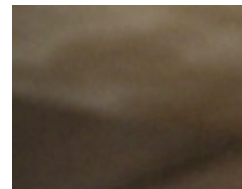
Iron Man legger seg helt i toppsjiktet hvis vi sammenligner med andre tegneseriefilmatiseringer. I min bok troner fortsatt Batman på toppen, men at Iron Man kan hamle opp med Supermann og Spider-Man er det absolutt ingen tvil om. **8/10**



## Scrubs Sesong 6

Sjanger **HOMEDE**  
Utgis LANSERT  
Tekst DAVID SKOULY

Redaksjonssjef her i Gamereactor, Carl Thomas, er den største Scrubs-fanen jeg kjenner, noe en erfaren Gamereactorleser ikke kan ha kommet utenom. Jeg var ikke sykt begeistret for serien, men lot meg overtale til å gi den en sjanse og det er jeg enormt glad for at jeg gjorde. Seks sesonger senere er en liten dose Scrubs den perfekte oppkvikker i en ellers så monotont hverdag. J.D., Turk, Carla, Kelso og Dr. Cox samler resten av gjengen i 22 deilige episoder. Det eneste problemet er at du ligger foran skjemaet. Fordelen ved DVD-utgivelsen, ved siden av de opplagte grunnene, er alt bakommattelet sesong 6 kan by på. Her er det nok saker å sette øynene i, blant annet en eksklusiv titt på hvordan de produserte den legendariske episoden "The Musical". Nummer seks i rekken er ikke den beste sesongen i seriens historie, men absolutt severdig og latterlig underholdende sykehushumor. **8/10**



## The Wire Sesong 5

Sjanger **DRAMA**  
Utgis LANSERT  
Tekst DAVID SKOULY

Det er med en bittersøt smak i munnen at jeg sender sesong 5 av The Wire rundt i spilleren. På den ene siden var foregående sesong så bra at forventningene står i taket, men likevel er jeg vel vitende om at dette er siste gangen kameralsensene retter søkelyset mot de mest belastede strøkene i Baltimore. Baltimore, byen som lenge bare var et navn på kartet, har virkelig fått sin tid i rampelyset – på godt og vondt. I dette siste avsnittet velger produsentene å rette et spørsmål til oss, media og forbrukerne. Hva husker vi best? De fremgangsrike dophandlerne, de hensynsløse politikerne eller barna som havner midt i mellom. The Baltimore Sun følger saken samtidig som det er oppgjørets time da våre faste følgesvenner på hver sin side av loven krasjer sammen en siste gang. Du får selv finne ut om McNulty og co endelig klarer å skrape sammen en bunnsolid sak der selv ikke de sleipeste ålene klarer å snike seg unna. Hvis du ikke har sett The Wire tidligere har du fem strålende sesonger å se fram til. Jeg savner Baltimore allerede. **9/10**



## Iskariot

Sjanger **THRILLER**  
Utgis 15. OKTOBER  
Tekst DAVID SKOULY

Brødrene Valle (Jacob Ericsson) og Adam (Gustaf Skarsgård) har tilsynelatende kun deres etternavn til felles, for når Valle parkerer Mercedesen utenfor det lekre huset og vandrer inn til sin vakre kone og datter, vasker Adam av seg gårdsdagens svette med en vannflaske innerst i et parkeringshus velvitende om at han ligger syltynt an. Adam skylder penger til folk du helst ikke vil prate med engang, dermed er hans eneste utvei å søke hjelp hos sin eldre bror.

Denne svenske thrilleren handler like mye om forholdet mellom to brødre som det gjør om Stockholms brutale underverden. Iskariot er aldri så spennende at du sitter og biter negler på kanten av stolen, men på den andre siden blir det heller aldri kjedelig. Skuespillerne er gode og produksjonen er av sedvanlig svensk krimklasse. Jeg skulle gjerne sett at det ble brukt litt mer på skildringen av hovedpersonene, Iskariot varer nemlig kun i 77 minutter, og det føles litt i korteste laget. Likevel, en solid svensk thriller for deg som har gått lei Varg Veum. **6/10**



## Forgetting Sarah Marshall

Sjanger **HOMEDE**  
Utgis 22. OKTOBER  
Tekst DAVID SKOULY

TV-stjernen Sarah Marshall er på alles lepper. Den vakre skuespillerinne smelter hjertene som den kvikke etterforskeren i en serie å la C.S... Kjøresten hennes Peter Bretter opererer bokstavelig talt i kulissene, og er intetanende om at forholdet vipper på kanten av stupet. Filmen har fått den norske tittelen Dumpet av Sarah Marshall, så det krever ikke mye tankevirksomhet for å skjønne hva som skjer de første 15 minuttene. Det tar litt tid før filmen setter seg slik jeg hadde forventet, for med produsentene av 40 Year Old Virgin og Knocked Up ved roret forventer man de raske replikkene og morsomme episodene med en gang. Men den som venter på noe godt, venter ikke forgjeves, og latteren sitter løst i filmens hoveddel. Ser man bort fra andelen av mannelig nakenhet, er Forgetting Sarah Marshall den snilleste romantiske komedien Judd Apatow og co. har sneket sammen de siste årene. Det er jo for all del hyggelig, men det hadde ikke hvert meg i mot om vi hadde blitt servert litt hardere kost. **6/10**

# RETROSPILL

TILBAKEBLIKK PÅ GAMLE FAVORITTER  
Les mer på: [www.gamereactor.no](http://www.gamereactor.no)

## WAVE RACE 64

Nintendos vannscootere fikk sitt gjennombrudd på Nintendo 64. Og vi var der.

Plattform **NINTENDO 64** Utvikler **NINTENDO** Utgiver **NINTENDO** Lansert **1997**

**W**ave Race-eventyret begynte i 1992, på den gode gamle Game Boy'en. Nintendos stjerneprodusent Shigeru Miyamoto designet et racingspill sett fra fugleperspektiv, hvor man satt seg på en vannscooter og konkurrerte mot tre andre deltakere – datastyrte, eller kompisstyrte via linkkabel. Men det var først når oppfølgeren inntok Nintendo 64 at Wave Race virkelig fikk sitt gjennombrudd.

Slyskarp 3D-grafikk, nydelig kontroll, smarte baner og fantastisk vannfysikk var oppskriften på en scootersuksess. Og

sommere 1997 ble det mye innesitting på kompisgjengen. Vi hoppet fra bølgetopp til bølgetopp i det nyinnkjøpte Wave Race 64, og utførte en håndfull ulike triks om og om igjen. Om vi skulle kjøre gjennom ringer, kjøre slalåm gjennom et sett porter eller få mest poeng, var det alltid like moro. I dag, elleve år senere, spiller jeg fortsatt Wave Race med ujevne mellomrom. Gjerne på et nostalgisk nachspiel med gamle kamerater mens vi snakker om gamle dager. Om at det å være gamer var noe helt annet før. Da fosvinner jeg ned i boden, og fisker frem min gamle

**Slyskarp 3D-grafikk, nydelig kontroll, smarte baner og fantastisk vannfysikk var oppskriften på en scootersuksess.**



**VANNEFFEKTENE** og bølgefysikken i Wave Race var det absolutt beste vi hadde sett når vi første gang spilte dette i 1997. Selv i dag føles bølgene troverdige og realistiske å kjøre i.

Nintendo 64 og stjernespillene Goldeneye, Mario Kart 64, Perfect Dark, Mario 64, og selvsagt Wave Race 64. Den blikkstilte innsjøen på den tåkede Drake Lake-banen, solnedgangen i Sunset Bay, og det urolige havet på Marine Fortress er fortsatt lette å leke i, og utfordrende å mestre.

Dette spillet hører utvilsomt hjemme i nevnte selskap. Det er noe av det ypperste konsollen har levert, og det sier ikke så rent lite, med tanke på

spillkatalogen til Nintendo 64. I 2002 fikk vi oppfølgeren Wave Race: Blue Storm til Nintendo Gamecube. Det var et ærlig forsøk på å gjenskape magien fra originalen, men klarte det bare delvis.

Har du ikke opplevd Wave Race 64 ennå, så er det bare noen veiv unna for alle Wii-eiere. Wave Race 64 dukket opp på Virtual Console for et drøyt år siden, og koster deg 1000 Wii-poeng, ca. 80 kroner. Og det er verdt hver krone.

**Carl Thomas Aarum**



### KREVENDE

Wave Race 64 var ett av de mest teknisk krevende spillene til Nintendo 64, og utnyttet mellom 80 og 90 prosent av maskinens totale kraft.



# ISKALDT BLODDBAD

Steve Papoutsis er en produsent som har vært involvert i alt fra plattformspill som Gex og Pandemonium via Disney-titler til et grøssende blodbad i verdensrommet. Vi tok en prat med produsenten av Dead Space.

## Hvordan kom dere på ideen bak spillet? En skrekkhistorie i verdensrommet?

- Det var mange miljøer og scener som vår sjefsprodusent Glenn Schofield var inspirert av. Å putte spillet på et digert romskip ble bestemt da vi utformet historien og baserte denne på en fremtid der menneskeheten manglet ressurser og derfor sender ut digre skip som høster ressurser fra planeter som de kan ta med tilbake til jorden.

## Skrekk og gru på et romskip er noe spillere har sett i mange filmer, spill og bøker. Føler dere at å bruke en slik tradisjonell setting begrenser hva dere kan lage i forhold til hva spillerne forventer?

- Jeg føler at vi hadde mye kreativ frihet. Det er sant som du sier at ideen om å være i rommet og skrekkeffektene, som for eksempel lys som blinker, blir effekter som vi nesten må bruke for å oppnå den ønskede stemningen. Men det var aldri noe sted i utviklingen der vi følte at vi måtte begrense den kreative friheten for å tilpasse det sjangeren eller forventningene.

## Isaac Clarke (helten i Dead Space) er en tydelig referanse til science fiction-forfattere. Er dette bevisst?

- Glen liker de to forfatterne som navnet er en kombinasjon av, det er tross alt to av de største science fiction-forfatterne noensinne. Men om det var et bevisst valg fra hans side er jeg ikke sikker på. Vi synes navnet hørt bra ut, så det var først og fremst derfor vi valgte det.

## Dead Space er både en tegneserie, tegnefilm og et spill. Hvordan endte det opp slik?

- Vi er først og fremst spillutviklere, og grunnideen var å lage et kult spill. Da vi startet utviklingen begynte vi å leke med tanken på å levere historien via forskjellige medier. Mange liker tegneserier, mange liker filmer, og mange liker spill, så vi ville forsøke å nå disse via forskjellige medier. Men først og fremst er Dead Space et spill.

## Veldig mange spill er lisenser eller oppfølgere. Har det blitt så vanskelig å lage helt nye spill at man er nødt til å støtte seg på flere medier for å overleve med en ny spillidé?

- Jeg tror det å lage helt nye spill er vanskelig, helt klart. Hvis man kan nå flere folk og få de interessert i konseptet ved å lage en tegneserie eller en film, er det selvsagt en gunstig effekt. Jo flere måter folk kan bli kjent med konseptet ditt på desto større sjanse for at spillet blir en suksess.

## Hva var den største utfordringen i utviklingen av Dead Space?

- Jeg tror den største utfordringen var å få kvaliteten på spillet god nok i alle ledd. Personlig er jeg veldig stolt over å ha jobbet med denne tittelen. Målet vårt var å lage et spill som overgikk folks forventninger med hensyn til historien og spenningen, med en interessant hovedperson, og for meg har dette vært et av de vanskeligste spillene jeg har jobbet på, og det vanskeligste har vært å passe på at alt henger sammen. At lydeffektene og musikken stemmer, at alle de skumle scenene henger sammen, og at alt ser riktig ut fra start til slutt.

## Hva er du mest stolt av i spillet?

- Jeg er mest stolt av hvordan spillet ser ut, jeg synes grafikkene har gjort en utrolig jobb med den grafiske stilen på spillet. De visuelle effektene er fantastiske, og grafikken skaper en utrolig atmosfære. Det ser rett og slett unikt ut.

## Har dere planlagt flere eventyr i Dead Space-universet? Er dette bare en forsmak på en episk spillserie?

- Vi håper det. Vi har laget et konsept som vi håper spillere vil like og se mer av. Universet som vi har utformet er gjennomtenkt, så det er mange muligheter for flere eventyr. Men først vil vi forsikre oss om at spillerne digger dette spillet og ønsker seg mer.

## Spillet er ekstremt blodig og voldelig, nesten for mye vil enkelte hevde. Hvorfor har dere laget spillet så ekstremt blodig?

- Dette bestemte vi oss for i starten av

utviklingen, vi ville lage et spill som virkelig utnyttet nestegenerasjonskonsollene fullt ut og som fikk spillere til å føle frykt og avsky og skrekk, og vi var ikke villig til å inngå noen kompromisser for å oppnå dette.

## Skrekk oppfattes forskjellig, amerikansk skrekk fokuserer på skvetting, monstre og blod og gorr, mens japanske og europeiske gjerne fokuserer på det psykologiske. Hva slags type skrekk vil dere gi spillerne i Dead Space?

- Jeg tror det er en fin blanding av de to. Spillet har en psykologisk grusom stemning, psykoterror om du vil, som europeiske skrekffans elsker. Og som jeg selv er en stor fan av. Samtidig har vi mye blod og gorr, så jeg tror vi har fått til en fin kombinasjon av de to.

## Det virker som alle utviklere for tiden dytter en flerspillerdel inn i spillene sine. Til og med Resident Evil 5 har en samarbeidsmodus. Hvorfor er det ikke flerspiller i Dead Space?

- Vi vurderte det, men fant ut at vi først og fremst ønsket at enspillerdelen skulle være fantastisk. Med flerspiller føler vi at vi ville utvannet enspillerbiten, og opplevelsen ville blitt mindre effektiv hvis to spillere kunne rusle rundt på romskipet sammen. Å skremme spilleren skikkelig er ett av hovedmålene våre, og det er nesten umulig å oppnå med to spillere.

## Hva er ditt favorittspill?

- Et favorittspill fra gammelt av er Gogol 13 på Nintendo 8-bit. Et av mine favorittspill fra barndommen, et spill der man kunne kjøre bil og skyte og gjøre alt mulig kult. Av spill i nyere tid er det vanskelig å velge. Det er utrolig høy kvalitet på spillene som kommer ut for tiden. Men om jeg skal fremheve ett må det bli Super Mario Galaxy, jeg er en stor Nintendo-fan, elsker plattformspill og er utrolig imponert av alle detaljene og alt arbeidet de har lagt i det spillet.

TEHST Jon Cato Lorenzen

# COMMAND & CONQUER RED ALERT 3



Du må velge en side 30.10.08

Gå i krigen med en av tre fraksjoner i det nye Red Alert 3. Vinn heder og ære for Sovjet, forsvare hjemlandet ditt med de allierte eller kombiner teknologi og mystikk ved å kjempe for Solens Rike. Spill online med en venn eller velg deg en motsander fra en gruppe datastyrtede ledere og se hvem som bestemmer over land, sjø og luft. Hopp inn i kampen i dag!



[redalert3.com](http://redalert3.com)



XBOX 360 LIVE

i salg 30.10.08

