

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

**GRATIS
MAGASIN**
November 2008
Nummer 65

Game reactor®

Nordens største spillmagasin

www.gamereactor.no

GUITAR HERO

Hvem vinner rockekrigen?
Guitar Hero eller Rock Band?

DEUS EX 3

Tilbake til røttene for Deus Ex-
serien? Vi har den første infoen.

**MIRROR'S
EDGE**

Klarer svenske Dice å
redefinere actionspill?

**FALLOUT 3
TOMB RAIDER
GEARS OF WAR 2**





© 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 Orion 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 studios

Jump in.

GEARS OF WAR 2

HOPE RUNS DEEP 07.11.08

www.gearsowar.com

18+
www.pEGI.info

 XBOX 360 LIVE



NYE TRENDER

Hvis noen for ti år siden hadde sagt til meg at vi i fremtiden kom til å spille på lekegitarer og plasttrommer foran TV-skjermen på fest, hadde jeg nektet å tro det. Men det har skjedd, vi som har vært opptatt av dataspill i mange år opplever stadig at nye sjangre og spillemetoder dukker opp.

De siste årene har vi blant annet sett en ny sjanger vokse frem der spillerne leker musikere. Med plastinstrumenter mellom henda har barn og godt voksne over hele verden rocket løs til Black Sabbath og Iron Maiden foran TV-skjermen. Musikkspill har blitt en farsott som ingen klarte å forutse.

Jeg husker selv da jeg importerte Frequency til Playstation 2 i 2002. Det var Harmonix, utviklerne bak Guitar Hero, sitt første musikkspill. Spillmessig er det relativt likt Guitar Hero, du trykker noter i takt med musikken, og hører instrumentet du spiller. Etter noen timer med Frequency var jeg solgt, følelsen av å skape herlig musikk med fingrene mine og kunne rocke løs sammen med banda som fulgte med spillet var fantastisk. Jeg gjorde mitt beste for å overtale hele min omgangskrets til å forstå hvor genialt spillet var, men det var få som ble like overbevist som meg om hvor fabelaktig moro dette var.

Men jeg trenger ikke overbevise folk nå lenger. Musikkspill har blitt en del av spillhverdagen, og alle kjenner til Guitar Hero og Singstar. Med Guitar Hero World Tour som lanseres denne måneden sammen med trommer, gitarer og mikrofon kan vi ettertrykkelig konstatere at musikkspill har kommet for å bli.

_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

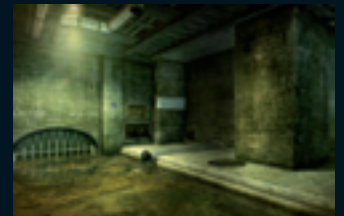
Marius Kvitberg Evjenth
Ingar Sandvær
Adrian Berg
Halvor Ø. Thengs
Richard Imenes

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)

HVA SKJER?

Innhold i Gamereactor #65

Vi har løpt over hustak, partert monstre med motorsag, og blitt drept av radioaktivitet. Alt for å gi dere lesestoff!



08 DEUS EX 3

Warren Spectors er ikke involvert, men Deus Ex-serien fortsetter. Vi har den første informasjonen om Deus Ex 3!



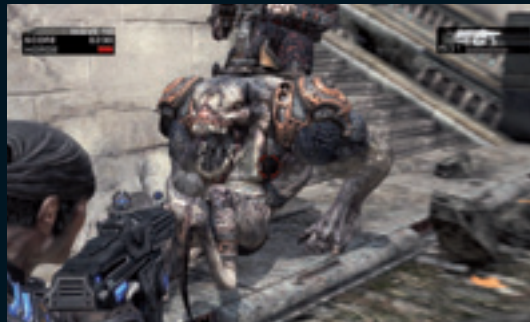
28 MUSIKK OG SPILL

Jon Cato har sett nærmere på blandingen av spill og musikk, og forteller alt om musikkspillenes historie.



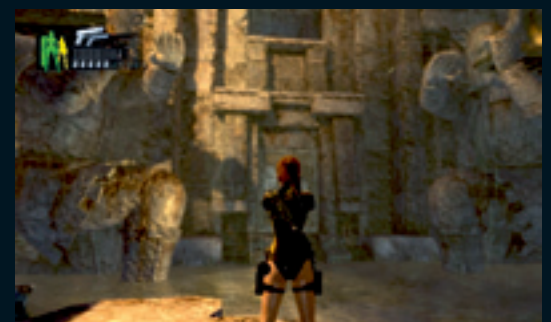
36 MIRROR'S EDGE

Carl Thomas har løpt som en gal fra hustak til hustak. Klarer svenske DICE å treffe blink med sitt ambisiøse actionspill?



38 GEARS OF WAR 2

Er det årets feteeste actionspill? Kan det toppe eneren? Carl Thomas har kost seg med Locust-slakt i Gears of War 2.



44 TOMB RAIDER: UNDERWORLD

Richard har stirret på rumpa til Lara Croft i en hel uke i Tomb Raider: Underworld. Les hans dom!

BETATEST

- 22 Stormrise
- 23 Bayonetta
- 23 Rock Revolution
- 23 Loco Roco 2
- 24 Dragon Age
- 26 Aliens: Colonial Marines
- 27 The Conduit

OMTALER

- 36 Mirror's Edge
- 38 Gears of War 2
- 40 Guitar Hero: World Tour
- 42 Fallout 3
- 44 Tomb Raider: Underworld
- 46 Fable 2
- 47 Professor Layton
- 48 Motorstorm: Pacific Rift

FASTE SEKSJONER

- 06 Community
- 08 Nyheter
- 12 GRTV
- 13 Duellen
- 14 Profilen
- 16 Gadgets
- 18 Kronikk
- 21 Betatester
- 35 Omtaler
- 52 Kjøpeguiden
- 56 Journalen
- 58 DVD
- 60 Retro
- 62 Spillsnakk



68 FREQUENCY

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 forhåndsamtaler. 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 butikkeksempel til et omtaleeksempel, 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.

KONTAKT OSS

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

» "Professor! I think I've got it!"

Risk

KAN DU EROBRE HELE VERDEN?



RISK ER DET ULTIMATE MILITÆRSTRATEGISPILLET!

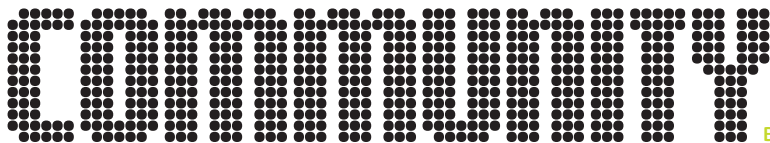
**OPDRAGET DITT ER ENKELT: Å TA OVER HELE VERDEN
– OG BARE ÉN HÆR KAN SEIRE!**

**MEN PASS PÅ – EN SIKKER SEIER KAN RASKT FOR-
VANDLES TIL ET KNUSENDE NEDERLAG!**



WWW.HASBRO.NO

Risk – LA SLAGET BEGYNNE!



BLI HØRT PÅ GAMEREACTORS BREVSIDE

Kjøpe Xbox 360?

Hei! Jeg har ikke 360 ennå men har planer om å kjøpe en. Men jeg tenker på faren for å få røde ringer og andre feil. PS3 har ikke like mange feil som Xbox har, men jeg synes ikke alle spill er like gode på PS3. (Nå snakker jeg ikke om Little Big Planet, som ser kjempemorsomt ut). 360 har mange bra spill som jeg har veldig lyst til å spille, men er det noen vits å kjøpe den? Alle jeg kjenner som har Xbox 360 har sendt den til ett eller annet sted i Europa for å få den reparert. Elsker spillene, men hater feilene. Bør jeg gå for 360? _GAMER123

Ja, det er bare å kjøpe. Hvis du er uheldig, så er reparasjonen av maskinen gratis i fem år. Alt du må gjøre er å ringe et telefonnummer så kommer folk og henter

den hos deg, og så må du være uten maskin noen uker. Det bør ikke skremme deg fra å kjøpe en konsoll med mange kule spill.

Dype tanker...

Av og til tar jeg meg selv i å falle i dype tanker i tomrommet etter en runde Tetris på bussen. Hva er egentlig den matematiske sjansen for å klarere vekk alle klossene en gang i løpet av spillet? Altså at skjermen er blottet for klosser i det man har klart en linje eller to og bare venter på at en ny kloss skal komme. Har noen regnet ut dette? Jeg tror nok sjansen er svært liten egentlig å få akkurat de rette klossene i løpet av spillet og samtidig plassere dem riktig i forhold til hverandre. Men jeg har klart det EN gang, og lurte derfor på om sjansen er omtrent lik som å vinne i

FORUMSNAKK



HALLOWEEN

Synes det er morsomt med alle feiringene i Norge. Vinterfest/blot, vintersolverv (juli), vårløsning (påske), sommersolhverv (St. Hans) og høstønn (høstakkefest). Men disse amerikanske greiene som presser seg på her i Europa er jeg ikke særlig begeistret for. Tror det er handelsstanden som er mest ivrige etter at vi skal ta etter de i USA. _VEGGPRYO

Jeg forstår at det er irriterende og jeg er enig i at dette mest er laget av leketoybutikken. Men jeg pleier å låne gassmasker og slikt fra bestefaren min for å lage egne kostymer. Så ja, halloween er kult. _TRAXGEN

Har alltid gått halloween, men i år gidder jeg ikke. I fjor var det egentlig ikke moro, og nå har jeg skjont hvor meningsløst det er og hvor irriterende det er for dem som får unger på døren. Halloween er jo uten mål og mening. Man går rundt og tigger snop, ffs! Uten å gi noe tilbake. Nei, i år skal jeg heller kjøpe snop og se Halloween. Filmen, altså. _ZOOK

Kommer det noen og ringer på døren skal jeg f**n meg gi dem en brødskeiv. _MASTER_BANDIT

Noen ganger går små unger på halloween over streken med eggkasting og sånt. Det synes jeg er ganske shit. Gikk selv halloween for en del år siden og drev aldri med noe sånt, bare banket på døra og spurte pent etter knask. En gang var det en fyr som slapp løs hunden sin på meg og noen venner. Seriøst, hvem sender vakthunder på 12-åringer? _HEKSEKONGEN

Jeg jobber i lekebutikk. Det vil si at i oktober får vi inn masse utkledningsgreier: masker og annen plastskit som ingen egentlig trenger. Dette tar selvsagt lang tid å sette ut og hele butikken må ommobiles. Og alle disse tingene er av gummi så de lukter helt forferdelig. Dessuten kommer det flere drittunger innom enn vanlig. Nei, jeg er nok ikke rette fyren til å jobbe på en lekebutikk, men det er en bokhandel også, så da går det bra. _THINCHER

Noen som har noen gode forslag til kostyme til halloween-partyet vi skal ha på skolen? Vil helst at det skal være ganske spesielt siden det er det siste året på skolen. _PERNELL

Kle deg ut som den verste læreren. _TORLEIF

Lotto, skal jeg levere inn kuponger mens vinden fremdeles blåser i min retning? _METFAN

Det er ikke så vanskelig å klarere hele skjermen i Tetris, det har vi klart flere ganger. Jeg er ikke sikker på den matematiske sannsynligheten for å få det til, men det er mye vanskeligere å vinne i Lotto. Å få syv rette i Lotto er like enkelt som at du tar et tog fra Oslo til Bergen med bind for øynene, og et sted på strekningen kaster du en golfball ut av vinduet som skal treffe en bøtte som står ved siden av sporet. Sjansen for at du treffer den bøtta er like stor som å få syv rette i Lotto.

Forskjellige aldersgrenser i USA og Europa?

Er det bare meg eller driver Norge (eller for dens saks skyld hele Europa) og deler ut aldersgrenser på feil grunnlag? Ta for eksempel Mercenaries 2. Den fikk av en eller annen teit grunn 18 årsgrense her i Norden, mens i USA fikk den 12 årsgrense. Og The Force Unleashed da? Når fikk Star Wars-spill 16 årsgrenser? La meg se... aldri! Samme tilfellet der, 12 i USA og 16 her. Når Ratchet & Clank får 18 årsgrense har det nok gått for langt! _HITMANSBULLET

Amerikanere og europeere dømmer spill og medieinnhold helt forskjellig. I Europa er det PEGI som bestemmer aldersgrenser, og de må ta hensyn til mange flere land på en gang. I USA er det spillutgiverne selv som har et organ som bestemmer aldersgrensene. Generelt er terskelen for vold litt lavere i USA, så derfor får voldsspill av og til lavere aldersgrense der borte. Men samtidig er de allergisk mot sex. Så snart det er en pupp inne i bildet går aldersgrensen opp til 18, uansett hvor snilt resten av spillet er...

Four Swords på DS?

Hei. For ikke så lenge siden investerte jeg i A Link to the Past til Game Boy Advance. Dette spiller jeg av og til på min kjære DS. Her fulgte også flerspiller-spillet Four Swords med. Dessverre får jeg sannsynligvis aldri testet det, siden jeg ikke har noen venner med spillet. Dessuten mangler jeg kabelen for å koble flere maskiner sammen. Siden denne løsningen var såpass dårlig da spillet ble utgitt, tror dere det er en bitte liten mulighet for at Four Swords gjenoppstår på DS? (Jeg ber og ber, og kommer ikke til å slutte selv med deres trolig negative svar...). _CRAZY

Vi ber sammen med deg. Four Swords var et hysterisk morsomt flerspiller spill, både med GBA-er linket sammen, men også med fire GBA-er koblet til en Gamecube. Vi vil også ha en DS-versjon!

Har du noe på hjertet? Send oss ditt brev!

MÅNEDENS BREV

Hvor er de velpolerte spillene?

Hva skjedde med de velpolerte spillene? Mange av spillene som kommer nå for tiden, spesielt de med mest hype, er jo ikke ferdige!

Dette er uakseptabelt. Det siste spillet jeg virkelig følte var 100% polert var Resident Evil 4 på Gamecube, jeg kunne ikke finne en eneste feil med det. Ikke en screen tearing, frameratedrop eller glitch.

Ekstremt få spill til denne generasjonen har vært bra nok gjennomført. Dette gjelder mange av stortitlene også. Lair, Assassin's Creed, Star Wars: The Force Unleashed og Splinter Cell: Double Agent dukker opp i tankene som noen gode spill der spillegleden ble sterkt redusert når det var så mange irriterende elementer i spillene som det klart og tydelig ikke var blitt jobbet bra nok med.

En av de få titlene som har kommet denne generasjonen hvor jeg tenkte "endelig noen som har jobbet litt" var Metal Gear

Solid 4. Men som gammel fan av serien var det likevel andre ting jeg ikke likte med det spillet. Men det var virkelig polert!

Dead Space ser ut som et annet spill der betatesterne har jobbet hardt og utviklerne har tatt seg nok tid og krefter til å fikse ferdig. I hvert fall ut fra mange anmeldelser å dømme, gleder meg til å finne det ut for meg selv.

Jeg håper at flere utviklere kan ta seg sammen og ikke sende ut spill før de er helt ferdige. Selv om vi kanskje må vente mange måneder ekstra før vi får dem.

_RAMPAGE JACKSON

Jo mer teknologi utviklerne må mestre, jo mindre tid til å polere spillene sine. I dag er småspillene på nettbutikken til Playstation og Live Arcade ofte mer polert enn storspillene i butikken. Men ja, utviklerne bør ta tiden til hjelp.

_Jon Cato

VELPOLERT? Rampage Jackson synes mange utviklere slurver for mye på den tekniske siden til spillene, og for lett slipper løs spill med dårlig billedoppdatering og andre småproblemer. Han ønsker seg velpolerte spill, som Metal Gear Solid 4.

BEST!
VINNER AV
ET VALGFRIKT
SPILL





LITTLE BIG PLANET - 10/10 I GAMEREACTOR

Oisann, dette var overraskende!
_HNEIPEN

Skulle ønske jeg hadde PS3 for det ser veldig nice ut. 10/10 hadde jeg ikke forventa. Må få en kompis til å kjøpe dette.
_ASSASSIN ALTAR

Blir nudler til middag denne måneden også. Må nesten kjøpe Little Big Planet!
_JODLE

Nice! Da er dette et garantert innkjøp. Ville selvsagt ha kjøpt det om det fikk 6, 7, 8 eller 9 og, etter å ha prøvd betæen er jeg mektig imponert.
_DARK SAMUS NEMESIS

Selv om jeg kun har testet betæen kan jeg med sikkerhet si at dette er ett av årets spill. Det våger å tenke nytt, annerledes, og være kreativt og nyskapende samtidig som det holder seg tett inntil kjernen av plattformspill.
_AIDEN

Med fare for å virke arrogant vil jeg si at dette ikke var så uventet. I alle fall etter å ha prøvd betæen. Det er rett og slett genialt.
_KRONOZ

Må nesten gratulere PS3-erne med tieren. Hadde nok ikke kjøpt det uansett da.
_JUNIOR SOPRANO

Ikke kritisk nok. Begynner å bli for mange tiere på GR nå, spesielt med tanke på at spillet er nærmere 9 i snitt enn 10.
_THE HERETIC

Kunne ikke se for meg en dårligere karakter, selv om jeg ikke en gang har prøvd spillet. Gleder meg rett og slett sinnsykt mye.
_ZATZINI

Grattis til alle som eier en PS3. Skulle virkelig ønske det kom til Xbox 360, men den gang ei.
_ELAXER

SYKDOM?

LadyLiberty storkoser seg med feber og sykemelding.

Publisert 29. OKTOBER 2008 Flere blogger fra denne brukeren GAMEREACTOR.NO/BLOG/LADYLIBERTY/

Som tittelen tilsier, er jeg nemlig syk. Nei, ikke syk i hodet, ordentlig syk. Streptokokk-bakterier gnager på mine melonstore mandler og en feber som kan sammenlignes med malaria herjer i kroppen min for å prøve å ta rotta på opprørerne. Selv kan jeg ikke snakke, svelge, gå eller gjøre noe annet enn å ta en kjapp dusj om morgenen og så hive meg på sofaen av utmattelse. Så hva gjør man da?

Selvfølgelig kunne jeg ha sett film, lest en god bok, hørt på de nye indie eller metal utgivelsene osv. Men i min hverdag som Platekompaniet-medarbeider, student ved UiS og mor til en halvannet år gammel gutt er det akkurat det jeg pleier å gjøre når jeg endelig har litt tid for meg selv. Gaming derimot er stort sett blitt satt på hylla, rett og slett fordi jeg vet jeg ikke har tid til å fullføre et spill.

Det er der dette vidunderlige fenomenet (og la meg understreke at jeg bruker uttrykket kun i henhold til gaming) sykdom kommer inn. Plutselig står klokka stille. Jeg skal ikke være en eller annen plass til enhver tid, ingen oppgaver må leveres, ingen ringer og spør om

jeg kan jobbe, ingen guttunger jeg må rydde etter og ta meg av. Ingenting kreves av meg lenger! Nei nå tar typen på 34 seg av alt her hjemme mens jeg kan ligge i sofaen og gjøre ingenting med god samvittighet. En herlig følelse som balanserer litt ut den smerten jeg har i kroppen til enhver tid. Og da er det bare å smette inn det ene innkjøpte spillet etter det andre, få meg en forsmak, velge hvilket jeg vil fordype meg i, og endelig nyte et spill igjen.

Til nå har jeg kommet over 50% på både Final Fantasy XII og Mario Galaxy, samt bane 5 på Little Big Planet, og det er i tillegg til diverse småspill jeg har bare kost meg med som PixelJunk Eden, Geometry Wars 2, Penny Arcade og Linger in Shadows. Det er mer kvalitetstid med kontrolleren på en uke enn det jeg har hatt på et halvt år! Så på en måte, er det litt OK å være syk innimellom. Og det er definitivt en høyst passende trøst å flykte til andre verdener, dimensjoner og virkeligheter da ens egen er full av crap. (Bloggen er forkortet - red.)

_LADYLIBERTY



KVALITETSTID LadyLiberty ligger syk på sofaen hjemme, men ofrer Oprah og såpeoperær til fordel for å fullføre gamle spillinnkjøp, og dermed lette sykdomsperioden. Fornuftig!



GUITAR HERO: AEROSMITH 6/10

Guitar Hero: Aerosmith er egentlig seriens fjerde spill, og det første som omhandler et kjent og kjært band. Man kan egentlig si hva som helst om Guitar Hero, men Aerosmith-utgaven har sine svakheter.

Da jeg først begynte å spille Guitar Hero 3: Legends of Rock, følte jeg egentlig at jeg kom til et spill som hadde låtutvalget og modusene som trengtes for at jeg skulle bli tilfredsstillt.

Sammenlignet med dette føler jeg at Guitar Hero: Aerosmith blir ganske så tynt i lengden. Låtutvalget er heller dårlig, og det er bare noen få gode sanger etter min mening. Jeg har også opplevd en del lydfeil som har ført til at lyden stopper opp mens spillet fortsetter å gå. Dette er fryktelig irriterende for en som spiller da rytmen og takten faktisk er ganske viktig.

Grafikken er helt på det jevne, Steven Tyler ser litt ut som dagen etter en skikkelig fyllekule, men det får gå. Det er nå notene og gitaren vi skal holde øynene våre på, og ikke omgivelsene.

Spillet har altfor få sanger og jeg fikk nesten lyst til å sende en melding til Activision bare for å gi dem en liste over sanger som burde vært med.

Men for all del, når sant skal sies så er lyden svært bra i spillet og spesielt i sangen "Dream On", med Star Power føler jeg virkelig at jeg er på en konsert.

Guitar Hero: Aerosmith føles mer som en tilleggspakke enn som et spill som står på egne ben. Det er egentlig litt skuffende, så jeg setter min lit til at Guitar Hero: World Tour blir bedre.

(Anmeldelsen er forkortet - red.)

_REDWINK



MÅNEDENS LESER

Vi intervjuer en ny leser hver måned.



OLE-CHRISTIAN JOHANSEN

Brukernavn på Gamereactor.no: "The Silent Assassin"

HVA DRIVER DU MED?

For øyeblikket, og en god stund til forhåpentligvis, er det skolen som gjelder.

HVA ER DIN STØRSTE SPILLOPPLEVELSE?

Min største spillopplevelse til dags dato må nok være da jeg fullførte Grand Theft Auto: Vice City. Dette er spillet som for alvor introduserte meg for spillingsverden, og det er også det beste spillet jeg har hatt gleden av å spille så langt.

HVA VAR DET FØRSTE SPILLET DU SPILTE?

Er ikke helt sikker lenger, men dersom jeg ikke husker helt feil tror jeg det var noe sånt som Donkey Kong 64 til Nintendo 64.

HVOR OFTE SPILLER DU?

Det varierer voldsomt. Kan være alt fra ingenting på mange dager til nesten hele dagen i strekk. Spesielt hvis jeg nettopp har innlemmet et nytt spill i samlingen kan det bli relativt mye spilling. Tror kanskje snittet ligger på rundt en time om dagen. Skolearbeid er selvsagt en faktor som spiller litt inn på hvor mye tid jeg kan bruke på spilling.

HVORFOR LESER DU GAMEREACTOR?

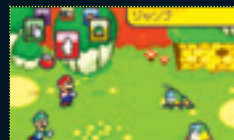
Jeg leser hovedsaklig på grunn av de velskrevne artiklene, sniktittene og omtalene. Bladet er også svært innholdsrikt og holder meg godt oppdatert på spillfronten. Noe annet jeg liker godt med Gamereactor er nettsidens community. Det florerer av hyggelige brukere, artige diskusjoner og generelt et godt miljø.



ANNONSERT

Bioshock: Sea of Dreams

Bioshock 2 ble annonsert for lenge siden, men nå har vi fått både format og en omtrentlig dato å forholde oss til. Dersom alt går etter planen skal spillet være klar til lansering i august eller september til neste år til PS3, Xbox 360 og PC.



Mario og Luigi returnerer

Rollspillene med Mario & Luigi på GBA og DS har mange fans. Nå kan alle som har frydet seg over de to rørliggernes småpsykedeliske eventyr glede seg til et nytt spill i serien som skal komme til neste år. Spillet har ikke fått noen tittel ennå, men ifølge Nintendo utvikles det for Nintendo DS.

NYHETER/RYKTER/LISTER Daglige spillnyheter: www.gamereactor.no

NYGAMMELT

Designet i Deus Ex 3 har hentet inspirasjon fra 1500-tallet, Da Vinci og renessansekunst. Den nygamle stilen kan minne litt om en av våre aller beste actionopplevelser de siste åra, nemlig det fantastiske Bioshock.

EKSLUSIV!

EN NY RENESSANSE...

Et etterlengtet comeback av et klassisk mesterverk. Vi forteller deg alt vi vet om **Deus Ex 3**.

Den dystopiske innrammingen. Den engasjerende storyen. De store valgene. De ulike ferdighetene. Det var lett å hylle Deus Ex når det kom for åtte år siden, og det var ikke å overdrive å kalle det et av de beste spillene noensinne. Nå er nummer tre i støpeskjeen, og vi er så klart interessert i hvilke veivalg Eidos har gjort. Og hvilke vi skal få gjøre!

Deus Ex 3 utspiller seg i 2027 og her får vi treffe Adam Jensen, sikkerhetsvakt i Sarif - et selskap som driver med bioteknologi. En kontroversiell og tydeligvis farlig bransje, da Jensens arbeidsplass en dag stormes av sortkledde menn. Menn som mener alvor... Jensen overlever, og bestemmer seg for å komme til bunns i hva som har skjedd.

Og her begynner moroa. En enorm verden



I FAHRA

UTVIKLING

Akkurat som i de tidligere Deus Ex-spilla står du fritt til å utvikle din egen spillestil etter hvert som du skrider frem. Vil du være en voldsom våpen-fanatiker eller en sleip og snikete hacker? Biomekaniske oppgraderinger er også en sentral del av Deus Ex 3.

venter deg. En verden du kan utforske med en karakter du kan utvikle den retningen du selv vil, ettersom erfaringspoengene triller inn. Mye

tredjepersonsperspektiv. Adam Jensen har noen effektive kampsportmoves på lager, og mellom slagene kan han kaste seg i dekning i

A smygge seg forbi en vakt og dirke opp en dør kan være like effektivt som å være den stødigste snikskytteren i byen...

av spillegleden ligger i å kunne se an situasjonene, og komme seg forbi ulike hinder på flere forskjellige måter; å smygge seg forbi en vakt og dirke opp en dør kan være like effektivt som å være den stødigste snikskytteren i byen.

Deus Ex 3 spilles i førstepersonsperspektiv, men under actionsekvensene går det over i

ekte Gears of War-stil.

Vi har skyhøye forventninger til Deus Ex 3, og lykkes Eidos i å lage et spill som har bare en brøkdel av magien fra originalen, blir dette garantert en hit. Men ventetiden er lang. Ikke før i 2010 er det klart for å operere inn retinaoppgraderinger og tentakler...

_Carl Thomas Aarum

No More Heroes fortsettes

Grasshopper er i full gang med en oppfølger til No More Heroes, og tittelen skal etter sigende bli No More Heroes: Desperate Struggle. Vi ser frem til flere fiender å banke, dropkicke og piledrive, men utover det er det ikke særlig mye informasjon å oppdrive.



Tekken 6 til 360

Helt siden det første spillet i serien dukket opp på Playstation, har Namco Bandais Tekken-serie vært synonymt med Sonys maskin. Nå er eksklusiviteten over. På Tokyo Game Show annonserte Microsoft at Tekken 6 vil dukke opp på Xbox 360 høsten 2009.

Ninety-Nine Nights 2

En av de mer overraskende annonseringene på Tokyo Game Show var at Q Entertainment jobber med en oppfølger til Ninety-Nine Nights. Originalen fikk en litt laber mottakelse, med lunkne karakterer, men nå er det altså en oppfølger på vei.



Edge of Twilight

Ifølge utviklerne i FuzzyEyes Studios snakker vi steampunk-action, der man spiller en helt som heter Lex som må reise mellom to verdener for å forhindre at begge går under. Lansering skal skje om et års tid til PC, Playstation 3 og Xbox 360.



SNIHHSNAHH

Når du snakker med for eksempel vakter, kommer kroppsspråket og tonefallet til å ha mye å si. For å kunne velge det beste dialogsvaret må du være oppmerksom på det aller meste.



LEVENDE VERDEN

Alt får konsekvenser i Deus Ex 3. Hvis du skyter på åpen gate så kommer politiet, og går på toalettet til de motsatte kjønn så vil folk kommentere det. Spillverdenen lever, og gir deg respons hele tiden.

RENESSANSE

Verdenen i Deus Ex 3 har et lekkert og interessant design. Utvikleren har valgt å kombinere klassiske cyberpunk-temaer med renessansekunst, og resultatet er helt unikt. Eidos har studert 1500-tallskunst, og tanken er at de skal prøve å illustrere hvordan fremtidens renessanse vil se ut, en der avansert teknologi fullstendig forandrer definisjonen av menneskeheten. Ordet "renessanse" betyr gjenfødelse, og er et begrep for en tidsperiode som startet på 1350-tallet og varte i omtrent 300 år.



NOTISER

DAGLIGE SPILLNYHETER: WWW.GAMEREACTOR.NO 11-08

HALO 3: RECON

I forrige nummer av Gamereactor skrev vi en del om den kommende utvidelsen til Halo 3. Etter magasinet gikk i trykken avslørte Bungie enda flere detaljer om spillet. Spillet heter Halo 3: Recon, og det dreier seg om et selvstendig spill som kommer i salg til høsten til neste år. Vi spiller som en UNSC-soldat, ikke Master Chief denne gang.

OPPFØLGERE FRA EA

EA har nylig lettet på sløret rundt fremtidsplanene. Både Army of Two og Battlefield: Bad Company skal være aktuelle for oppfølgere sier EA, uten at de vil bekrefte om oppfølgere er under utvikling. Det de derimot har bekreftet er at Dead Space-teamet jobber med en oppfølger til det skumle romspillet.

LANSERINGSPROBLEMER

Var du en av dem som forgoes tok turen til spillsjappa for å plukke opp Little Big Planet 22. oktober? I siste lita ble spillet utsatt, og årsaken var en sang med sitat fra Koranen. Drøye to uker tok det å rette opp i problemet, og spillet kom i salg 7. november. En strek i regninga for Sony, og en økonomisk smekk som garantert svir.

MIRROR'S EDGE BLIR TRILOGI

Mirror's Edge har ikke nådd butikkhyllene engang, men likevel er det planlagt en triologi. Produsent Owen O'Brien kan fortelle at alle spillene vil fokusere på hovedpersonen Faith, men at det ikke nødvendigvis vil være en sammenhengende historie som strekker seg over alle tre spillene.

NINTENDO DSI BEKREFTET

På Tokyo Game Show i oktober avslørte Nintendo den nye DS-modellen. På den nye maskinen har de fjernet inngangen for GBA-spill, og i stedet puttet på to kameraer. Maskinen er litt mindre enn dagens modell, mens skjermene har blitt større. Les alt om den nye modellen på våre nettsider, Gamereactor.no.



TJUKKAS!

Vi sjekker matchvekten på fem fete slåsskjempere!



BOB TEKKEN 6

Bob er en amerikaner og et geni når det kommer til martial arts. Han foretrekker karate, men gikk lei av å få juling av større motstandere. Nå har han spist seg stor og fet, samtidig som han har jobbet hardt for å beholde hurtigheten. Mot han i Tekken 6.



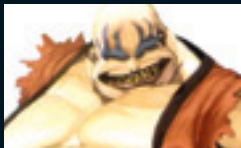
RUFUS STREET FIGHTER IV

Denne tjukkassen kaller seg Amerikas beste fighter, og skal knuse Ken Masters for å bevise det. Favorittmat er popcorn, og favorittplagg er en oransje tetsittende body...



E. HONDA STREET FIGHTER

Sumobrytere lever av sin kroppsvekt, og legendariske E. Honda er intet unntak. Han har riktig nok blitt litt nettere i Street Fighter IV, men i de eldre spillene består han i all hovedsak av fett, fett og fett. Og litt muskler.



EARTHQUAKE SAMURAI SHODOWN

En amerikansk ninja som veier over 600 kilo! Den tyngste, menneskelige spillfiguren vi vet om. Desverre er han pensjonert i det kommende Samurai Shodown: Edge of Destiny, men vi har fortsatt gode minner med denne tungvekteren av en slåsskjempe med de dødelige snurreangrepene.



RAIDEN / BIG BEAR FATAL FURY

Raiden er den australske fribryteren som siden Fatal Fury 2 har gått under aliaset Big Bear. Han har vært borte fra fightingscenen en periode men nå er han bekreftet på rollelisten til King of Fighters XII. Gode nyheter for alle med forkjærlighet for sinte tjukkasser, spørsmålet er jo om han stadig holder høy matchvekt...



MATT HAZARD
Matt Hazard har opp gjennom årene spilt i utrolig mange spill, men har blitt en avdankent gammel "has-been". Eat Lead skal bli hans store comeback i spillverdenen.

PARODI Husker du ikke Matt Hazard? Det er ikke så rart. Det har aldri vært noen Matt Hazard. Han har aldri spilt i noen spill. Det er en fabrikkert forhistorie som er utgangspunktet for hele praodien.

HUMOR OG VARMT BLY...

Matt Hazard er den klassiske actionhelten du aldri har hørt om før...

Plattform PC, XBOX 360, PS3 Utvikler VICIOUS CYCLE Utgiver D3 PUBLISHING Utgis 2009

På 80-tallet var Matt Hazard den hotteste spillfiguren vi visste om - han var stjernen i alle de heteste spillene. Han bod på de blodigste spillopplevelsene, det første spillet i 3D - alt. I dag er han blitt en skalla gammel gubbe med ølvolm og rørlæggersprekk. Og han er tilbake...

- Det første vi gjorde var å spørre oss selv: Hvem er Matt Hazard?, forteller Brian Etheridge, assisterende produsent på Eat Lead.

- Så gikk vi gjennom et tonn dårlige 80-talls

actionfilmer. Hvem er denne fyren? Er det Chuck Norris? Er det Dolph Lundgren? Til slutt kom vi frem til at vi ikke ville ha en som var for selvhøytidelig, vi ville ha en som var morsom, en som alltid har en vittig kommentar på lur.

Men utvikleren Vicious Cycle er helt klare på én ting:

- Eat Lead er først og fremst et tredjepersons actionspill med et dypt coversystem, og det vil stå frem i mengden som en solid actionopplevelse. Det har bare et lag humor på toppen. Om du ikke har alle referansene,

og ikke forstår humoren, så har du fortsatt et bra actionspill å leke med, forsikrer Etheridge.

I løpet av en ti minutter lang demo hadde Matt Hazard allerede slåss med sinte slaktere, hissige mafiosoer, zombier, cowboyer og mekaniske strippere. Vicious Cycle parodierer 25 års spillhistorie hvor ingenting er hellig.

Eat Lead: The Return of Matt Hazard utvikles til Xbox 360, PS3 og PC, og vil være klar for hyllene i løpet av våren 2009.

Carl Thomas Aarum



SHIFTENDE OMGIVELSER I det ene øyeblikket befinner vi oss i et kjøkken med sinte kokker og skarpe kniver. Bare noen sekunder senere står vi i en western-pregert bakgård og skyter ned cowboyer. Ting skjer fort i Eat Lead.



ONLINE WARS

Star Wars: The Old Republic går i strupen på Blizzard...

Plattform PC Utvikler BIOWARE Utgiver LUCASARTS Utgis 2010?

Rykterne har svirret en stund, men først nå bekrefter Lucasarts og Bioware at et massivt onlinerollespill basert på Star Wars-universet er under utvikling til PC.

Tittelen har blitt Star Wars: The Old Republic, og idet spillet begynner har The Republic og The Sith Empire akkurat sluttet våpenhvile etter en lang og blodig krig som brøt ut etter Revan fra Knights of the Old Republic forsvant. Konflikten er fortsatt svært følsom, og sporadiske kamper er ikke uvanlig. Her må du velge side: Vil du forsvare galaksen, eller se den brenne?

Hver spillbare klasse skal få sin egen historiedel. Om du spiller som Jedi, Sith, eller en annen figur uten Kraften vil spillet oppleves på helt ulike måter. De forskjellige historielopene vil også krysses flere ganger underveis, og åpne for å løse utfordringer i større grupper.

De som venter på KOTOR3 kan bare slutte å vente med det samme. Biowares James Ohlen beskriver det nye onlinerollespillet som Knights of the Old Republic "3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12 pluss". Spillet kommer til PC, sannsynligvis ikke før i 2010. Tidligst.

_Carl Thomas Aarum

36 769 232

US DOLLAR HAR MAX PAYNE-FILMEN SPILT INN SÅ LANGT...

Carl Thomas digget den, mens resten av redaksjonen var mer kritiske til filmversjonen av Max Payne. Filmen har uansett spilt inn nærmere 37 millioner dollars så langt, så Carl Thomas gleder seg til oppfølgeren...



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

+ SNØ

Samme dag vi skal levere bladet til trykk begynner det å snø i Oslo. Snø er digg og betyr at jula nærmer seg. Men Carl Thomas begynner å bli drittlei av Jon Catos historier om hvor mye snø han har måket i Harstad...

HØSTFEST!

Vi feiret årets mest hektiske tid på spillfronten med en real fest på kontoret. Rock Band, Little Big Planet, Mortal Kombat, Soul Calibur IV og... eh... Beijing 2008. Og dermed er vi uvenner hele gjengen. Men gøy var det!

NYTT POSTKONTOR!

Forrige gang skrev vi at vårt lokale postkontor hadde lagt ned. Denne måneden åpnet et nytt kontor enda nærmere enn det forrige! Nå er det bare et halvt kvarter å gå, og dermed sparer vi 40 sekunder på hver posttur!

- RØD RING

Kaos på kontoret! Siden sist har vi hatt minst tre røde ringe på våre testmaskiner, og dermed får vi problemer med logistikken med en gang. Vi må byttelåne konsoller og spille dag og natt for å rekke alt. Rød ring er ukult...

HØSTFEST...

Redaktøren irriterer seg over at Carl Thomas alltid er "syk" dagen derpå. "Søring, du må lær dæ å drekk, førr fan!" roper han når Carl Thomas kommer sliten inn døren godt etter lunch. Hvis han i det hele tatt kommer...

BRÅK

Det har aldri vært så mye bråk på kontoret som det var mens Jon Cato spilte Midnight Club: Los Angeles. Han skriker og roper til TVen, og kan få tatoveringene til å prelle av en sjemann med alle de stygge ordene han kan...



RYKTER

NYTT SYNDICATE PÅ GANG?

Ifølge det engelske spillmagasinet Computer & Videogames er svenske Starbreeze Studios i gang med en oppfølger til de klassiske Syndicate-spillene. Starbreeze har tidligere laget det kritikerroste The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay, og annonserte tidligere i år at de har inngått en avtale med Electronic Arts om å gjenopplive en av firmaets klassiske serier. Det er foreløpig ikke annonsert at denne klassiske serien er Syndicate, men vi krysser fingrene for at ryktene stemmer.



Det originale Syndicate er en kultklassiker.

MGS4 TIL XBOX 360?

Vi leser den japanske finansavisen Kabushiki Shinbun hver dag. Neida, vi gjør ikke det, men vi har likevel fått med oss at Konamis pressesjef Kai Yoshitaka visstnok skal ha fortalt avisen at firmaet vurderer en Xbox 360-versjon av Metal Gear Solid: Guns of the Patriots. Rykter, dette her altså, så en god porsjon salt er påkrevd. Samtidig må det sies at det er et tilbakevendende rykte som ikke vil dø, så kanskje det er noe i det?

EPIC GAMES KJØPES OPP?

Legendary Pictures er filmstudioet som for tiden jobber med den kommende Gears of War-filmen sammen med Epic Games. Dette ser ut til å ha blitt et fruktbart samarbeid, for ifølge det amerikanske tidskriftet Variety er de to selskapene i seriøse samtaler om at filmselskapet skal kjøpe opp den suksessrike spillutvikleren. Epic-sjef Mark Rein kaller det "nok et rykte", så får tiden vise om det er noe sannhet i det eller ikke.

COUNTRY PÅ ROCK BAND?

Den amerikanske TV-kanalen Country Music Television røpte i et av sine programmer at en bunke country-låter skulle dukke opp på Rock Band for jul i år. Harmonix har ikke dementert uttalelsen, noe som kan tyde på at det stemmer. Så nå jubler Carl Thomas her på kontoret, ettersom han byttet ut emo-rock med country i høst på iPod'en sin.

E3 TILBAKE TIL NORMALEN

Amerikanske G4 rapporterer at E3 kommer til å gå tilbake til sin gamle form igjen til neste år. E3 2009 skal være tilbake i LA Convention Center 2-4. juni, mens 5.-6. juni skal messen være åpen for publikum skal vi tro ryktene. Vi kommer selvsagt til å være på plass på messegulvet for å gi deg maksimal dekning av spektaklet i Los Angeles.



INTERNETT

NYHETER - GAMEREACTOR.NO

SPILLSAMFUNN

Konkurranser, forum, blogger, brukeranmeldelser og kommentarer. Utover det redaksjonelle innholdet bidrar våre brukere med masse letestoff hver eneste dag. Hopp inn og bli med!

NÅ 25% MER HYGGE!

Gamereactor har alltid vært et hyggelig sted å være, men de siste månedene har det blitt opptil 25% hyggeligere å besøke Gamereactor.no.

GAMEREACTOR SOM PDF

Gått glipp av et nummer, eller bare lurer på hva som skjedde på spillfronten for tre år siden? På våre nettsider finner du nå 30 nummer Gamereactor, helt gratis!

SITATET



...vi har krydret med litt drama, og selvsagt litt romantikk. For damene...

Gears of War 2 Senior Artist Pete Hayes er omtentksom...

MER PENGER!

42 prosent mer i støtte til norsk spillutvikling.

Norsk Filminstitutt skal i løpet av året dele ut syv millioner kroner til norskutviklede dataspill. Neste år blir det enda bedre.

I årets statsbudsjett kan vi lese at kulturminister Trond Giske vil ha en økning i spillstøtte fra syv til ti millioner kroner, en oppgang på 42 prosent.

- Vi vil følge opp Stortingsmeldingen med økt satsning på spillutvikling. Vi vet at spill kan være en fantastisk spennende næringsgren som kan gi nye arbeidsplasser og solide bedrifter, sier Giske til Dagens Næringsliv.

- I budsjettet er det en solid økning på film og mediesatsingen, og innenfor dette blir økningen til spill på tre millioner kroner, en meget solid økning i prosent, sier Giske.

Videre er det foreslått en lanseringsstøtte for norskutviklede spill. Det betyr at Norsk Filminstitutt vil spytte inn penger til en reklamekampanje for å hjelpe spillstudioene å tjene inn produksjonskostnadene. Denne støtten er foreløpig usikker, men ansees som et viktig skritt videre for norske spillutviklere.

_Carl Thomas Aarum

Foto: Guri Dahl, Statsministerens kontor





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!

SOLDATEN SIER:
Jeg så ikke på
Gamereactor TV, og se
hva som skjer med
meg. En neve i truten,
og en sprukket leppe.

01



GUITAR HERO: WORLD TOUR-ANMELDelse

Vi har fått fingrene i Activisions nyeste Guitar Hero som tar opp konkurransen med Rock Band. Massevis av fete låter, nye og solide instrumenter, og et avansert musikkstudio hvor du kan komponere dine helt egne låter. Sjekk anmeldelsen på GRTV!

02



GEARS OF WAR 2- ANMELDelse

Det første spillet lokker oss stadig inn i hektiske onlinematcher, to år etter lansering. I høst er oppfølgeren et av de heiteste spillene på menyen, og Carl Thomas og Jon Cato har tatt en prat om Locusts, motorsager og blod. Sjekk ut!

03



BIONIC COMMANDO- INTERVJU

Den svenske utvikleren Grin lagde en solid oppdatering av det gamle Bionic Commando, og nå er de snart klare med et helt nytt kapittel i historien om den bioniske soldaten. Vi møtte utvikleren i Tokyo, og tok en prat om nye spill, gamle spill og kommende spill.

04



TOKYO, SUPER POTATO STORE

I forbindelse med vår dekning av Tokyo Game Show, la GRTV veien innom Akihabara, bedre kjent som Electric Town – Tokyos primære elektroniske bydel. Her fant vi frem til retrospillbutikken Super Potato, et tre etasjers mekka for spillnerder i alle aldre!

05



FALLOUT 3-ANMELDelse

Sjefredaktør Jon Cato har spandert flere titalls timer i Bethesdas Fallout 3, og har masse på hjertet. Heldigvis snakker han ikke i flere titalls timer, men en solid anmeldelse finner du både lenger bak i dette magasinet, og på våre nettsider Gamereactor.no/grtv. Ikke gå glipp av det!

06



BESØK HOS DICE

Mirror's Edge er kanskje årets mest vel-designede spill, og vi har anmeldt det lenger bak i dette bladet. I forbindelse med lanseringen, pakket vi kamera og lamper og reiste til Sverige for å besøke utvikleren på hjemmebane. Bli med hjem til Battlefield- og Mirror's Edge-utvikleren!



KRONIKK

Andreas forteller om hverdagen på GRTV-redaksjonen



TYPISK NORSK
Andreas Hvid (tv.)
og Eirik Stordalen
utgjør sammen den
norske halvdel av
Gamereactor TV.

UNIONEN LEVER!

Siste nytt fra Gamereactor TV-redaksjonen på kontinentet!

Så er det atter tid for oss i Gamereactor TV å uttrykke oss i tekstform, noe vi sjelden gjør da vi alle sammen er filmskere og mener at ord skal komme fra munnen. Og helst på film. Derfor jobber vi fulltid med å filme, klippe og ikke minst overtale redaktørene til å stå foran kameraene våre. Noe de av og til finner veldig frustrerende midt i all spillingen og kaffedrikkingen.

Gamereactor TV har base i København i Danmark, men består likevel av 50 prosent nordmenn. Eirik og jeg. Når vi lager videoreportasjer med den norske redaksjonen, setter vi oss på flyet til Oslo, med kamerautstyr

og det hele, og trekker dem inn foran linsen selv om de misliker det aldri så mye.

Denne måneden var Eirik hjemme i den norske hovedstaden for å lage noen anmeldelser med de to norske redaktørene, midt oppi deadline-stresset for dette magasinet du nå holder i hendene. Vi spilte inn flere anmeldelser ute i solen, og resultatet finner du selvsagt på Gamereactor TV.

Vi skal nok sørge for å lokke dem ut mer i framtiden. Selv om de sier de ikke liker det, så vet vi at de elsker det innerst inne, og at begge har en drøm om å bli verter for VH1 So 80's.

Andreas Hvid

ENIG/
UENIG

Vi putter to redaksjons-
medlemmer inn i ringen og
lar dem denge løs.

ER GEARS OF WAR VERDENS FETESTE ACTIONSERIE?

Jon Cato og Carl Thomas krangler



JA!

sier han som begynte
på SATS for å bli mer
lik Marcus Fenix:
Carl Thomas

Hvis du ikke liker Gears of War, så liker du ikke actionspill. Enkelt og greit. Alt som er kult med actionspill er køkt sammen i en herlig suppe av blod, gorr og adrenalin i Gears of War. Marcus Fenixs voldsomme actionepos er noe av det beste vi har opplevd denne generasjonen, og Marcus og Dom utgjør den dødeligste duoen siden Smith & Wesson. Historien er kanskje ikke noen kandidat til litteraturprisen, men det briljante dekningsystemet og den utfordringen du får på tøffeste vanskelighetsgrad gjør Gears of War til en umiddelbar klassiker. Flott grafikk, makeløs action, høyt tempo, en motorsag og et lass ren testosteron. Jeg elsker det!

Er det virkelig så bra?

Det er så bra at en hel verden actionsultne spillere har spilt det online hver eneste dag i to år. Noen partier i enspillerdelen er kanskje litt trette den tiende gangen du spiller dem, ellers har jeg ingenting å utsette.

Er du like glad i å kjøre motorsaga i Locust som Carl Thomas?
Kom med din egen dom på www.gamereactor.no/forum



NEI!

sier han som mener
skytespill burde holde
seg i to dimensjoner:
Jon Cato

Gears of War fremstår for meg som en slags homoerotisk opera der hjernedøde muskeltmenn løper rundt og viser kjærlighet for hverandre ved å slakte ned dårlig designede romvesener sammen. Marcus Fenix og vennene hans ser ut og beveger seg som feite WWE-wrestlere, og dialogen er ikke stort bedre enn wrestlerne klarer å lire av seg under Wrestlemania. Jeg har sjelden opplevd en hovedperson med så lite utstråling og karisma som neandertaleren Marcus Fenix, hvis grynting og stønning mest av alt minner om en gammel tysk pornofilm. Og hvis noen kan forklare meg hva handlingen i det første spillet egentlig gikk ut på, så ta gjerne kontakt.

Er det virkelig så dårlig?

Til sitt forsvar har spillet lekker grafikk, og spillmotoren fungerer utmerket. Actionsekvensene er fete. Det er bare det at det er så umotiverende å kontrollere en klisjefyllt boler som ikke har ett eneste sjarmerende trekk.

Er du enig i gammelmannslogikken til Jon Cato?
Kom med din egen mening på www.gamereactor.no/forum



PROFILEN: LARA CROFT

Den britiske adelsjenta fyller 40 år i år. Gamereactor gratulerer med dagen!

SEXY EVENTYRER...

INFORMASJON

Navn **LARA CROFT**
Lengde **177 CM**
Vekt **61 KG**
Yrke **ARKEOLOG**
Hobby **EHSTREMSPORT**
Kjent fra **TOMB RAIDER-SPILLENE**

Ui har noen ikoniske figurer i spillverdenen: Mario, Link, Master Chief og chocoboene. Figurer som alle kjenner igjen overalt, og som alle har et forhold til. Lara Croft er en sånn figur...

Hent siden hun først dukket opp i det originale Tomb Raider i 1996 har hun fascinert og trollbundet spillfrelste med sine fabelaktige og halsbrekkende eventyr. Noen vil ha det til at vi gamere ikke klarer å se lenger enn hennes to store fordeler, men vårt forhold til Lara har mye

mer dybde enn det.

Apropos - hennes noe fremtunge design kom faktisk til ved en tilfeldighet. Under arbeidet på det første spillet satt designer Toby Gard og jobbet med dimensjonene på karaktermodellen, og ved en "feiltagelse" ble brystene forstørret 150 prosent. Når de andre medlemmene i utviklingsteamet fikk øye på en ekstremt barmfager Croft overtalte de ham til å la henne være sånn.

Siden 1996 har Lara vært med i en rekke spill

til mange ulike format. Serien som begynte så bra fikk en aldri så liten knekk rundt årtusenskiftet, men de siste tre versjonene har vært i god gammel Tomb Raider-ånd.

Ifølge en minnestatue i Tomb Raider Chronicles ble Lara Croft født i 1968 noe som betyr at hun var 28 år i det første spillet. I år fyller hun altså 40 år, og vi får si hun holder seg godt. Gratulerer med dagen, vi satser på 40 nye år med eventyr!

Carl Thomas Aarum



NÅ PÅ DVD OG BLU-RAY!



www.sfnorge.no





FIRE FETE FLATSKJERMER

Det nytter ikke lenger å spille på den gamle TV-en du arva fra faren din for tolv år siden. Vi lever i en HD-generasjon, og for å få maksimal nytelse ut av dagens spill er du nødt til å spille de på en TV som har HD-oppløsning. Vi får mange mail fra lesere som lurer på hvilken TV de bør velge. Her er fire modeller vi har testet for å hjelpe dere med valget.

OPTIMALT BILDE

Vil du ha en TV som viser hva konsollene dine kan? Vi hjelper deg...

Nestegenerasjon krever mye av lyd og bilde.

Siden flatskjermene kom på markedet har de sunket kraftig i pris og tilgjengelighet – nå kan man til og med handle TV sammen med brød og melk.

Av samme årsak kan det også bli litt vanskelig for den gjennomsnittlige forbrukeren å finne den perfekte flatskjermen. Ikke bare får man dem i forskjellige størrelser og prisklasser, men man må forholde seg til begreper som Full HD, HD-Ready, LCD og plasma.

Før du bestemmer deg om du skal ha en flatskjerm med Full HD-oppløsning, bør du tenke litt over hvilken størrelse du ønsker på TVen. Det er først når panelet sniker seg opp i 50" at man egentlig trenger de ekstra pikslene som Full HD tilbyr – dessuten skal man sitte ganske nært TVen for å se den helt store forskjellen. Så er det dette med teknologien da. Skal man gå for LCD eller plasma? Både LCD og plasma har sine fordeler og ulemper, og man bør velge teknologi etter hva man bruker skjermen mest til. Begge teknologiene er dog blitt vesentlig bedre enn det som var standard for et par år siden, og de er også mye mer fleksible nå. En plasmaskjerm kjennetegnes generelt ved sitt høye kontrastnivå, dybde og naturlige farger. Bildet er gjerne litt bløtt og egner seg perfekt til film og TV. En LCD-skjerm har gjerne en høy oppdaterings-hastighet og et meget skarpt bilde. Dette gjør dem godt egnet til spill.

I samarbeid med våre svenske og danske naboer har vi plukket ut noen modeller som raskt kan gi deg innsikt i hva du bør bruke pengene dine på. Disse fire skjermene er alle fra i år og har full HD-oppløsning.

_Mikael Hansen



PLASMA

PANASONIC TH-46PZ85E

Cirka pris: 15.000,-
Opplysning: 1920x1080p
Specs: Plasma, 46", 100Hz,
DVB-T, 3xHDMI

Kontrast: 30000:1

• **Hvordan er den?** Panasonic plasmaskjerm er helt klart den beste skjermen dersom vi snakker om pris kontra kvalitet.

Du får et utfattelig flott og dynamisk bilde, og med den nye "Intelligent Frame Creation"-teknologien får film og video nesten et overnaturlig digitalt utseende. Om dette er optimalt er egentlig en smakssak, men teknikken utjevner panoreringer og resultatet er et roligere bilde. Alt du kan trenge av inn- og utganger er selvsagt med, og lyden i høyttalerne er forbausende god. Det eneste ankepunktet vårt er designet, som virker litt for billig, spesielt den avlange høyttaleren i grå plast.

• **Fordeler:** Ufattelig flott bilde. Beste skjerm i denne prisklassen. Trenger ingen kalibrering.

• **Ulemper:** Kjedelig design. "Fosfor-spor" kan forekomme i spill.



PLASMA

PIONEER PDP-LX5090H

Cirka pris: 29.000,-
Opplysning: 1920x1080p
Specs: Plasma, 50", 100Hz,
DVB-T/S, 3xHDMI

Kontrast: 20000:1

• **Hvordan er den?** Kort sagt er dette verdens beste flatskjerm for øyeblikket. Den koster rundt like mye som ni Playstation 3-konsoller, men om du har en fyldig lommebok og bildet er alfa og omega – så er det ikke tvil. Pioneer PDP-LX5090H er en plasmaskjerm på 50" med full HD oppløsning, og byr på et tilnærmet perverst sort- og kontrastnivå. Til deg som kun er ute etter det beste, jakten slutter her. Pioneer gir deg her det flotteste og mest avbalanserte bildet vi har sett så langt.

• **Fordeler:** Perfekt til film, behagelig balanse i bildet, sort har aldri vært sortere.

• **Ulemper:** Koster litt ekstra i forhold til konkurrentene, høyttalere må kobles på ved siden av.



LCD

SONY KDL-40W4500

Cirkapris: 12.000,-
Oppøsning: 1920x1080p
Specs: LCD 40", 100Hz,
DVB-T/C, 3xHDMI, USB

Kontrast: 50000:1

- **Hvordan er den?** Tiltross for tidligere generasjoner er Sonys nye KDL-40W4500 en imponerende LCD-skjerm som passer perfekt til deg som spiller mye og vil ha en skjerm med et godt kontrastnivå. Skjermen byr på 24P True Cinema, Theatre Sync og et 100Hz-bilde som lever fullt opp til LCD-kongen Samsung. Er du glad i actionspill vil du sette pris på panelets høye hastighet som gir deg skarpe bilder, selv når du sitter bak rattet i Race Driver: GRID.
- **Fordeler:** Fantastisk sort- og kontrastnivå. 40W4500 har en utrolig rask responstid.
- **Ulemper:** Litt ubalanserte farger, men dette kan rettes inn med litt kalibrering.



LCD

SAMSUNG LE-37A656

Cirkapris: 8000,-
Oppøsning: 1920x1080p
Specs: LCD, 37", 100Hz,
DVB-T, 4xHDMI

Kontrast: 15000:1

- **Hvordan er den?** Den relativt nye A656 LCD-serien fra Samsung suser forbi konkurrentene sine på visse områder. Selv beskriver Samsung de nye skjermene i serien som "rosenrøde", ettersom rammen rundt skjermen er rødlig. Ikke bare er dette en skjerm godt egnet for spilling, den byr på mange detaljer for den med øye for design. Rødskjæret i rammen og det faktum at skjermen er satt sammen uten bruk av skruer eller lim gjør at denne TVen ser like bra ut av som på. Til deg som spiller mye og gjerne vil se PC-spillene dine på en skjerm som er større enn 19": Dette er skjermen du bør gå for.
- **Fordeler:** Skarpt, sterkt, flimmerfritt og imponerende mykt bilde med gode farger. Og fabrikkinnstillingene på skjermen gjør det unødvendig med etterkalibrering.
- **Ulemper:** Lyden lever overhodet ikke opp til det flotte bildet. Til vanlig TV-titting går det greit, men til ordentlige spill som Gears of War 2, Fable II og Mirror's Edge blir det for fislele.

SKARPT BILDE



Gears of War 2

Testosteron-eventyret til Marcus Fenix og gjengen gjør seg aller best på en stor og sylskarp skjerm. Utrolig detaljrikdom og vanvittig grafikk.



Fable 2

Det fargerike eventyrlandet til Peter Molyneux er slående vakker og levende. Din ferd mot ond eller snill helt krever en god TV for optimal spilleglede.



Mirror's Edge

Design over realisme gjør at Mirror's Edge ser ut som et kunstverk der du løper over hustak i full fart. Rent og vanvittig pent.



Far Cry 2

Den afrikanske jungeloperaen lar deg svi av savannen og sprengre ammunisjonslagre. Alt pakket inn i deilig realistisk grafikk som fortjener en skikkelig TV.

Hvis du vil ha mer gadgets kan du klikke deg inn på www.gamereactor.no. Her kan du også se på GRTV, hvor vår gadgetmann i Danmark, Mikael Hansen, hver uke tester nye duppedinger og fete leketøy.



TELLEFSEN

MAGNUS TELLEFSEN
magnus.tellefsen@gamereactor.no

Multiplattform

Eksklusive spill, det vil si spill som kun kommer på en konsollplattform, er alfa og omega for å lokke kunder til å kjøpe konsollen. I år har vi vært vitne til at stadig flere Playstation-titler forlater eksklusivitetstempel og også dukker opp på Xbox 360. Er det positivt for oss kunder at spill kommer på flest mulig plattformer?

SLUTT PÅ EKSKLUSIVITET Flere spill har forlatt PS3 i år og dukket opp hos konkurrenten Xbox 360. Deriblant Devil May Cry 4, Final Fantasy XIII og nå sist, Tekken 6.

Vi skal dele, dele, dele, du og jeg

Nok et Playstation-spill er på vei til konkurrenten Xbox 360, og fansen raser.

I det gamle Hellas foregikk politiske diskusjoner uten mikrofoner og PA-anlegg, og i en folkemengde på mange hundre mennesker var det som oftest de som hadde den kraftigste stemmen som fikk gjennomslag for sine meninger. Slik er det også på spillfora. CAPS-LOCK er den erfarne fanboys beste venn, og punktum og komma blir ansett som obstruksjoner som hindrer den evigstrømmende flommen av eder og galle å flyte fritt.

Det evigvarende og fundamentale spørsmålet om hvilken spillmaskin som er best – eller snarere hvilken som er dårligst – er et så følelsesladet tema at man for lengst har gitt opp å prøve å nå noen konklusjon. Jeg kan ærlig talt ikke huske sist det ble holdt en avbalansert og rasjonell diskusjon rundt dette temaet. Kanskje det er fordi spørsmålet i seg selv er helt latterlig? "Best" er et så subjektivt ladet ord at samtlige deltakere i diskusjonen i utgangspunktet allerede kan sies å ha rett, ettersom "deres" konsoll utfyller deres personlige kriterier for hva "best" handler om. Ok, der sporet jeg av, la oss sikte inn på temaet nok en gang.

I skrivende stund har det nettopp blitt kjent at Tekken 6 kommer til å bli en multiplattform-tittel. Det vil si, det skal i hvert fall bli gitt ut på to plattformer; Sony og Playstation 3 må nok en gang tolerere at en i utgangspunktet eksklusiv tittel må deles med erkekonkurrenten Microsoft og deres Xbox 360. Minutter etter å ha mottatt nyheten stormet jeg ut på nettet for å bade meg i en salig blanding av nerd-rage og skadeefryd.

Kanskje det er fordi jeg har alle konsollene fra før, eller kanskje det er fordi jeg har et relativt blasert forhold til dataspill etter alle disse årene i bransjen, men jeg klarer ikke engasjere meg følelsesmessig i dette slik mange av de mest rabiante merke-loyalistene gjør. Min første reaksjon var "yay, achievements i Tekken, lur på hvor sinte folk på internett er akkurat nå", og så var fokuset mitt fjernet fra spillet og over på fanboysene og deres avsindig underholdende hysteri.

Jeg forstår at Playstation-folket irriterer seg over at Tekken 6, som har vært ute i en liten evighet i arkadehallene i Japan, nå ikke blir å se i hyllene for til neste år. Fightingspill-miljøet er i stor grad konsentrert rundt Playstation-

kontrolleren og dens overlegne D-pad, og det er nok ikke få som har skaffet seg PS3 for å spille nettopp Tekken 6. Å vifte med gulrota såpass nærme nesa på en så ivrig fanskare bare for å kaste den milevis bort i horisonten er kanskje ikke så sympatisk.

Personlig har jeg sjelden brydd meg om utsettelse, ettersom jeg alltid har ett eller annet spillprosjekt å sette fingrene i, men etter mange år i spillbutikk forstår jeg at jeg er noe alene om dette. Argumentet som jeg likevel synes veier uendelig mye tyngre er at en spillutvikler bare har så mye tid og penger å spytte inn i en tittel, og resultatet kan bli at kompromisser må inngås for å få tittelen ut på gata før det er for sent. Et utviklerfirma som har spesialisert seg på Wii-utgivelser må plutselig lære opp sine ansatte til å programmere for PS3 og Xbox 360, eller de må utvide staben med relevant kompetanse. Den første løsningen ender ofte opp med ganske labre resultater, den andre koster flekk. Det tredje alternativet er å leie inn tredjeparts-selskap for å lage de respektive versjonene, noe som som oftest ender ganske stygt.

Selv om vi helt klart har sett

eksempler på hvert av de overnevnte problemene – ofte i ett og samme spill – synes jeg som regel at multiplattform har noe for seg. Jeg er lettere oppgitt over de som er i harnisk kun fordi de må dele en toppittel med dem som har valgt å kjøpe en annen spillmaskin enn de selv har. Kvalitetsunderholdning bør nå ut til så mange mennesker som mulig, og helst uten at de skal punge ut tusenlapper for en ny maskin for det. Det er også en strålende mulighet for at spillutviklerne og utgiverne tjener mer penger – og øker også med det sjansen for at spillet får en oppfølger om et par år.

Jeg kommer nok høyst sannsynlig til å spille Tekken 6 på PS3, fordi jeg synes kontrolleren er overlegen på fightingspill. Men jeg synes ikke det gjør noe om Xbox-spillerne får muligheten til å ta del i mora, og de som spiller med arkadestikke kommer trolig ikke til å merke forskjellen uansett. Det som er flott, er at mannen (og kvinnen) i gata får lov til å bare kjøpe seg én konsoll – to om de skal spille Mario – og samtidig slippe å glo på det grønne gresset på andre siden av gjerdet.

Magnus Tellefsen



FEAR
KEEPS
YOU
ALIVE.

ONLY THE DEAD SURVIVE.

[UTE NÅ : DEADSPACEGAME.COM : EANORGE.NO]



PLAYSTATION 3



XBOX 360 LIVE



© 2008 Electronic Arts Inc. EA, the EA logo and Dead Space are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. "PlayStation", "PLAYSTATION", and the PlayStation logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. All Rights Reserved. All other trademarks are the property of their respective owners.

YOU WON'T BELIEVE HOW IT ENDS



V SAW

www.SAW5.com
VS. Scenbox, New Line, Twisted Pictures, LIONSGATE, www.scenbox.com

PÅ KINO 14.11.08



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

MÅNEDENS UTVALGTE

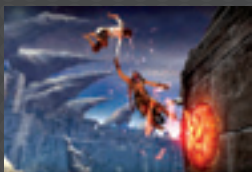
Aliens: Colonial Marines

Kan Gearbox bringe nytt liv til den døde filmisensen?



Mest ettertraktet

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



1 Prince of Persia

PS3, Xbox 360, PC

Jo mer vi ser av den persiske prinsen, desto mer gleder vi oss til å innta hans krummede sandaler og slenge oss veggimellom blant ruiner og grotter. Vi håper på en magisk adventstid i gamle Persia.



2 Resident Evil 5

PS3, Xbox 360

Ja, vi vet. Vi har nevnt det før, men vi nevner det gjerne igjen. Zombie-massakren i Afrika nærmer seg med stormskritt, og jo mer vi får se jo mer kribler det i skytefingerne våre. Påsketur til Afrika er bestilt.



3 GTA: Chinatown Wars

Nintendo DS

Endelig kom de første bildene fra seriens debut på Nintendo DS, og de lover godt. Tilbake til rottene for krim sagaen med en kul tegnefilmstil på grafikken. Vi ser frem til å bytte ut sukkersøte Nintendospill med blodig krim.

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

GAMEREACTORS TERMOMETER

Iskaldt 🔥 Lunkent 🔥 Varmt 🔥 Kokende 🔥 Vulkanutbrudd

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

**BLEK VERDEN**

Fremtidsvisjonen i Stormrise er blek, og jorden er rammet av krig. Men ellers vet vi fint lite om historien, mye fordi det vi har sett så langt bare virker som et sammensurium av andre sci-fi-spill vi har spilt.

Kommer FEBRUAR 2009

GLEM MUS OG TASTATUR

Fremtiden er blek i de fleste spill. Også i Stormrise, som ønsker å revolusjonere strategispilling.

**STORMRISE**

Plattform X360/PS3 Utvikler CREATIVE ASSEMBLY
Utgiver SEGA Sjanger STRATEGI

Det er et velkjent faktum at sanntidsstrategispill på konsoll er en fjollete idé. En sjanger som er konstruert rundt prinsippet med å bruke en mus og et tastatur for å raskt kunne peke og klikke på tropper og fabrikker og styrker og menyer. På konsoll har dette alltid vært litt lunkent gjennomført, litt tafatt og halvveis, og med altfor komplisert kontroll.

Dette har Creative Assembly, skaperne av Total War-serien på PC, valgt å gjøre noe med. Det var ingen overraskelse når firmaet annonserte at de jobbet med et nytt sanntidsstrategispill, men flere ble lettere sjokkert og svært skeptiske da de fikk høre at spillet skulle utvikles til konsoller.

Jeg var en av disse skeptikerne, og hadde få forventninger da jeg fikk presentert spillet av

Den største overraskelsen er hvor smidig tjukkassen styrer spillet med kun spakene...

Creative Assembly tidligere i høst. Ved første øyekast kunne det jeg så på skjermen mest minne meg om et actionspill, en slags grafisk enklere versjon av Halo. En gruppe soldater står og henger i en grotte, og den prateglade

Creative Assembly-mannen skravler om utfordringene med å lage et strategispill på konsoll.

Men så skjer det noe, den småtjukke unge mannen som står med kontrolleren i hånda begynner å dytte på spaker og trykke på knapper, og kameraet flyr til en annen tropp som står over bakken. Ikoner dukker opp og pluselig rykker en tropp frem mens en annen holder vakt. Et spekter, et spionlignende vesen oppå en skyskraper skuer utover byen, og troppene blir kommandert til strategiske punkter for å overraske en gjeng med fiender som har bygd en base bak et bygg.

Den største overraskelsen er hvor smidig tjukkassen styrer spillet med kun spakene og en knapp. Det ser enkelt og intuitivt ut idet han forteller oss at han er en erfaren Warcraft-spiller som blant annet har vært med i VM. Han elsker sanntidsstrategispill, og har vært med på å utvikle kontrollsystemet fra bunnen av. Ifølge

Creative Assembly er dette den mest effektive måten å kontrollere et sanntidsstrategispill på, til og med mer effektivt enn tastatur og mus, og tjukkassen nikker anerkjennende.

Demonstrasjonen overbeviser, det ser

FAKTA**DESIGN**

Det finnes utallige krigsspill som foregår i fremtiden, og for å skille seg ut må man ha design. Metal Gear har et unikt design, Helghast i Killzone-spillene er gjenkjennelige, Halo-serien skiller seg ut. Stormrise ser bare ut som et lappeteppes av andre spill uten noen egen identitet, noe spillet sårt trenger.

absolutt ut som om Stormrise blir et strategispill som kan kontrolleres lynraskt på konsoll, men uten å ha prøvd selv er det vanskelig å bedømme effektiviteten i kontrollsystemet. Så langt er det største minuset med spillet det grå og triste designet som kanskje er det kjedeligste jeg har sett i et spill så langt i år.

_Jon Cato Lorentzen

TERMOMETER

GAMEREACTOR TAR TEMPERATUREN

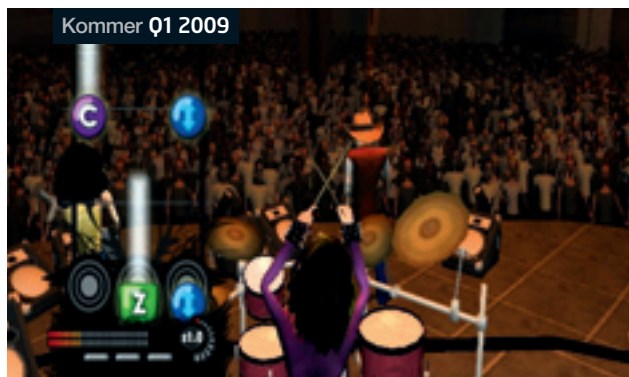


Et kontrollsystem som er ut til å være effektivt, men spillet trenger en grafisk makeover.



FORFLYTNING De fleste strategispill foregår bare i to dimensjoner, men i Stormrise kan tropper bevege seg under og over hverandre i hus og hulesystemer.

ROCKEREVOLUSJON? Konami vil revolusjonere musikkspillene med Rock Revolution. Er det for mye å be om litt ambisjoner?



Kommer Q1 2009



ROCK REVOLUTION

Plattform X360/PS3/DS/Wii Utvikler KONAMI
Utgiver KONAMI Sjanger MUSIKK

Rock Band og Guitar Hero er det første vi tenker på når vi snakker om moderne musikkspill. Faktum er at Konami var først ute med både trommespill og gitarspill, med DrumMania og GuitarFreaks. Nå lager de også band.

Konseptet er imidlertid nøyaktig det samme som i de to andre band-spillene. Slå på plastinstrumenter i takt med de fargerike små dottene som kommer rullende nedover skjermen.

Rock Revolution lanseres faktisk kun med

trommesett. Det er ingen vokalspor på noen av sangene, og skal du spille gitar, må du bruke en fra enten Rock Band eller Guitar Hero. På Wii-versjonen må du spille lufttrommer og luftgitar med Wii-kontrollerne i henda.

For meg ser Rock Revolution ut til å bli et ganske uambisiøst spillprosjekt som satser på å flyte på en bølge. Selv om låtlisten ser ok ut holder jeg meg litt avventende til dette.

_Carl Thomas Aarum

TERMOMETER
GAMEREACTOR TAR TEMPERATUREN



Vi vil prøve det skikkelig før vi uttaler oss, men enn så lenge ser det ekstremt uambisiøst ut.

POCO LOCO ROCO...

De syngende og rullende Loco Rocoene er tilbake på Sonys lommemaskin, og vi har testet det sjarmerende plattformspillet!



LOCO ROCO 2

Plattform PSP Utvikler SONY
Utgiver SONY Sjanger PLATTFORM

Loco Roco er fortsatt ett av de beste spillene til PSP, og var en eksplosjon av lykke på Sonys håndholdte maskin da det kom sommeren 2006. Nå er oppfølgeren rett rundt hjørnet, og vi har smugtestet!

Jeg blir så glad at jeg smiler med hele kroppen når jeg starter opp Loco Roco 2. Alle Locoene synger mot meg med sine barnestemmer, og det fargerike designet er akkurat så innbydende som jeg husker det. Kontrollen og humøret er det samme, og jeg blir umiddelbart forelsket igjen.

Jeg ler og koser meg mens jeg triller meg gjennom de første nivåene i denne oppfølgeren. Det er fortsatt gøy å lete etter

skulte skatter og MuiMui-hemmeligheter, og musikken er like supersjarmerende.

Det er så lenge mellom hver gang jeg starter opp min PSP at jeg må skrive inn dato og klokkeslett når jeg først skal spille litt. Det har ikke noe med maskinen å gjøre egentlig, det er bare litt langt mellom de spillene jeg virkelig har lyst til å spille. Loco Roco var et spill jeg satt med i timevis for to og et halvt år siden, og Loco Roco 2 er et spill jeg planlegger å bruke mange nye timer på når det treffer butikkskylene senere denne måneden.

Dette er ser ut til å bli årets julegave til PSP-eiere. Vi gleder oss!

_Carl Thomas Aarum

TERMOMETER
GAMEREACTOR TAR TEMPERATUREN



Supersjarmerende design og solid kontroll er oppskriften på et svært lovende plattformspill.



FAKTA

RYTMESpill

En av nyhetene i Loco Roco 2 er et lite rytme-minispill. Hver gang Loco Rocoene skal synges for de ulike figurene kommer det opp et notesystem langs skjermens ytterkant. Istedenfor å være en passiv tilskuer kan du nå trykke i takt med musikken, og belønnes med notepoeng. Morsomt og sjarmerende!

BAKGRUNNER Sega tviholder på bilder fra spillet, og alt vi har fått tak i så langt er noen bakgrunnsbilder.



Kommer 2009

HEI SVEIS!

En hårete heks med pistol og sverd. Møt Bayonetta!



BAYONETTA

Plattform X360/PS3 Utvikler PLATINUM
Utgiver SEGA Sjanger ACTION

Dette er en spillidé som bare er gjennomførbar i Japan: et actionspill der hovedpersonen er en heks som bruker håret sitt som klesdrakt og kampvåpen, og kan skyte fiender ved hjelp av to støvletter med innebygd pistol i stiletthælene.

Det var ikke så lett å vite hva vi gikk til da vi skulle få spillet demonstrert for første gang i Tyskland tidligere i år, men selv om grunnpremissene var absurde ble vi ganske fort sittende og måpe foran skjermen.

Bayonetta er et uhyre lekkert actionspill som spillmessig minner mest om arvtakeren til spill som Devil May Cry og Ninja Gaiden. Hovedpersonen er like absurd som beskrevet over, og kjemper mot engler som er spillets hovedfiende.

Ikke nok med at animasjoner var silkemykt og bakgrunnene noe av det peneste jeg har sett i et spill, det hele har en holdning og en over-toppentilnærming som overgår alle andre spill i sjangeren. Alt fra spesialangrep til design på fiender var spektakulært fra start til slutt.

Hvis du er glad i Devil May Cry burde dette sprette langt opp på ønskelista, for Dante bør absolutt frykte konkurransen fra hårheksa.

_Jon Cato Lorentzen

TERMOMETER
GAMEREACTOR TAR TEMPERATUREN



Vilt, voldsomt og ekstremt flott. Vi gleder oss til å fikle mer med håret til Bayonetta.



Kommer NOVEMBER 2008



BIOWARE KOMMER HJEM

Verdens beste rollespillutvikler holder på med en uoffisiell oppfølger til Baldur's Gate.



DRAGON AGE: ORIGINS

Plattform PC Utvikler BIOWARE
Utgiver EA Sjanger ROLLESPILL

Bioware begynte med fantasy-spillseriene Baldur's Gate og Neverwinter Nights. Siden den gang har selskapet vært i Star Wars-universet, det fjerne østen, i fremtiden, og blitt en av verdens mest kjente og mest respekterte spillutviklere. Men det har vært et spill fansen tålmodig har ventet på en oppfølger til: Baldur's Gate.

Nå går turen hjem igjen til fantasy-land. Ikke til det velkjente Dungeons and Dragons-universet, men en helt egen verden inspirert av mørk og realistisk fantasy. Bioware nevner selv inspirasjonskilder som A Game of Thrones av George R.R. Martin.

I Dragon Age Origins' verden finnes det drager, men de er ikke av den snille og hyggelige sorten. Når en drage våkner, inntar den verden som en erkedemon, med horder av orker, gobliner og smådemoner i kjølvannet, denne armeen kalles the Blight. Flere ganger har verden blitt overrent av disse monstrene, og nå holder det på å skje igjen.

Du er ny rekrutt i en elitestyrke som kjemper mot the Blight. Du støtter landets unge og naive konge som selv er med på kampene, og det er opp til deg om du vil spille soldat med sverd og skjold, trollmann med ulike former for magi, eller luskende luring av typen tyv og snikmorder.

Som vanlig i Biowares spill får du ta med deg spillfigurer i gruppen din, og du velger selv hvordan gruppen skal settes sammen. Kampsystemet minner om det som var i Knights of the Old Republic og Mass Effect. Alt skjer i

Kommer 2009



Nært og fjernt

To kameravinkler er tilgjengelig i spillet, enten over skuldra som i Mass Effect og Knights of the Old Republic, eller langt ovenfra som i de gamle Baldur's Gate-spillene.

FAKTA

BIOWARE

Bioware er en kanadisk utvikler som har spesialisert seg på å utvikle rollespill. I 1998 lagde de PC-spillet Baldur's Gate, som var et Dungeons & Dragons-spill som straks ble standarden for rollespill på PC. Dragon Age er deres første rene PC-spill siden Neverwinter Nights i 2002.

tredjepersonsperspektiv, og når som helst i kampene kan du pause spillet for å sette opp rekker med spesialangrep eller magi.

Bioware har lånt fra nettrollespillsjangeren. Angrep og spesialevner kan låses til bestemte knapper på tastaturet. Det blir også spesielle drapsanimasjoner når du slåss virkelig bra og kampklimakser der du må trykke på knapper i riktig rekkefølge som i for eksempel God of War.

Fortellingen er alltid sentral i Biowares spill, og vi er nesten garantert spillfigurer med kompliserte personligheter og bakgrunn, og dype konflikter og relasjoner med hverandre.

I tillegg går utvikleren bort fra det typiske Tolkien-formularet. Dverger ser ut til å være utdødd i denne verdenen. Det finnes fortsatt alver, men de regnes som andreklassens borgere og behandles dårlig av menneskene.

Dragon Age Origins kommer ikke til å ha BioWares velkjente god-eller-ond-måler, men du vil fortsatt få moralske valg. Dreper du en uskyldig person eller fornærmer du feil adelsmann, kan det få konsekvenser senere.

Bioware har nærmest en legendarisk status blant PC-spillere, og at de nå endelig konsentrerer seg om det som ser ut som Baldur's Gate åndelige oppfølger fører til at forventningene skrus i været umiddelbart. Dette er en erfaren gammel kriger som kommer hjem til PC-plattformen og har med seg alt han har lært ute i den store verden.

Berit Ellingsen

TERMOMETER

GAMEREACTOR TAR TEMPERATUREN



Vårt eneste ankepunkt så langt er at det ser litt vel grått og brunt ut, men vi krysser fingrene.



ECLIPSE Spillmotoren er utviklet spesielt for spillet, og heter Eclipse. Ifølge Bioware følger det med verktøy for å lage nivåer selv.



Mørk fantasy

Fantasy-bøker har blitt mørkere og mer realistiske de siste årene, noe Bioware også har blitt inspirert av. De lover at Dragon Age får en mørk og voksen historie, og dette bildet tyder på at de er på rett vei.



Drøm blir virkelighet

Dette bildet har vært alle Baldur's Gate-fans ønskedrøm i syv år nå. Det blir spennende å se hvordan Bioware klarer seg uten Dungeons & Dragons-systemet i ryggen.



ROMMARERITT

Vi ble kanskje ikke skremt ihjel av Dead Space, men Aliens: Colonial Marines kan godt føre til truseskift.



ALIENS: COLONIAL MARINES

Plattform X360/PS3/PC Utvikler GEARBOX
Utgiver SEGA Sjanger ACTION

Da jeg var åtte år snek jeg meg til å se filmen Alien da den gikk på NRK, på den lille svart/hvitt tven jeg hadde på rommet. Min far oppdaget meg og lanserte en straffeaksjon lenge før de verste scenene kunne skade mitt unge sinn for

monsterstandard som alle moderne "slemme" uvesen måles etter.

Alien-konseptet har ikke blitt håndtert med nok respekt på filmfronten de siste årene, men spillbransjen har vært hakket flinkere, uten å klare å skyte helt innertier. Sega, den nåværende eieren av konseptet, lekker ut stadig mer detaljer om sin kommende tittel Aliens:

I sentrum står en gruppe marinesoldater som går ombord i Sulaco for å finne ut hva som har skjedd med Ripley...

livet, men det lille jeg hadde sett var nok til å gjøre meg mørkredd i flere år.

Det var ikke bare meg. Monstrene i Ridley Scotts Alien fra 1979 gjorde sånn inntrykk på populærkulturen, at de erobret det engelske ordet for "romvesen". Det var uhørt at noe kunne være så forferdelig som disse monstrene. Skapelsesprosessen av et alien; egglegging, inkubasjon og fødsel, var et studie i grusomhet. Og den voksne versjonen av drapsmaskinen som hadde syre som blod satte en

Colonial Marines, og mye tyder på at vi kan ha et fyrverkeri av et spill i vente.

Gearbox Software er utvikleren bak spillet, og med blant annet PC-konverteringen av Halo og mengdevis av Half-Life-utvidelser på CVen har de absolutt erfaringen til å levere en førstepersonsskyter fra øverste hylle. Det er ikke første gang filmserien har tatt steget over i skytespillenes verden, og resultatene tidligere har vært både klaustrofobiske og intense, og så langt ser det ut til at Gearbox følger samme



FAKTA

ALIEN

Alien startet som en skrekkefilm i 1979, regissert av Ridley Scott. Da James Cameron lagde oppfølgeren noen år senere, ble filmen mer actionorientert, men siden da har filmenes kvalitet sunket betraktelig. Aliens popularitet har alltid vært stor, dog, og romvesenet finnes i spill, filmer og tegneserier i dag.

oppskrift.

Spillet skal ikke utgis før i 2009, men allerede er deler av spilllets ingredienser avslørt. Handlingen finner sted like etter Aliens 3, og i sentrum står en gruppe "marines" som først går ombord i Sulaco (tropeskipet i Aliens) for å finne ut hva som har skjedd med Ripley og de andre soldatene. De utforsker senere andre sentrale deler av aliens universet, og utviklerne lover at spillet vil inneholde både kjente og ukjente områder.

Som spiller vil du kontrollere fire ulike soldater med hver sine spesialiteter. Du kan veksle mellom dem, og alles spesialkompetanse vil være nyttig for å løse de forskjellige problemene monstrene forsøker å stelle i stand. Soldatenes spesialiteter vil ligge tett opp mot utstyr fra filmene; en har flammekaster, en

FLERSPILLER? Gearbox har sagt at de jobber med en flerspillerdell, vi håper på samarbeid for fire spillere over nettet, ettersom man er en del av et soldatlag.



Kommer 2009



SURPRISE!

Ingenting er som å bli overrasket av et syredryppende blodtørstig romvesen idet du utforsker mørke korridorer.



FESJ! FACEHUGGERS! Facehuggers er ekle i filmene, men har vært en forbannelse for spillbransjen. Alle sci-fi-skytespill med respekt for seg selv har med små krabbelignende vesener som beveger seg lynraskt og er umulige å treffe. Vi hater dem, gi oss svære monstre å fylle med bly, ikke raske småtasser!



Erfaringer fra tidligere spill som Alien vs. Predator tilsier at det blir sterke skrekkelementer blant de visuelle voldsperlene som utgjør hovedinnholdet. Noe av skrekken har ACM avsløpt ved å tillate spilleren å gi situasjonsspesifikke ordre til de andre soldatene, noe som tillater kontroll over et større område. Men aliens har en tendens til å bevege seg raskt i blindsonen, noe taktikk og teknologi avdemper uten at det avskaffer byks i de tusen hjem.

Gearbox har allerede garantert at ACM vil ha flerspillermodus som tillater venner å hoppe inn og ut av en spillomgang når det måtte passe, både hjemme og online. Vi kan med andre ord bli skremt sammen! Den nye trenden med mer vekt på det sosiale aspektet ved spill blir heldigvis ivarettatt. Så når ACM inntar skjermen har kona ingen grunn til å flykte huset så lenge det ligger en ekstra kontroll i bokhyllen.

Det er en stund til vi får skikkelig innblikk i hvordan ACM vil bli, men med en av verdens verste monstre (i positiv forstand) i hovedrollen ligger mye til rette for en spennende spillopplevelse. Så gjenstår det å se om dette går inn i historien som en verdig fortsettelse på skrekksagaen, eller om det blir nok en utvannet utnyttelse av et innarbeidet konsept.

Kim Roar Spørkel

TERMOMETER
GAMEREACTOR TAR TEMPERATUREN

Design og stemming ser ut til å være på plass, vi krysser fingrene for superintens romaction.

LEKKERT

The Conduit lover å løfte Wii-grafikk til nye høyder.



THE CONDUIT

Plattform NINTENDO WII Utvikler HIGH VOLTAGE
Utgiver UBISOFT Sjanger ACTION

Det høres ut som en sang som spilles om og om igjen når FPS-spill skal beskrive utgangspunktet for historien sin. I The Conduit befinner vi oss i Washington D.C. Etter flere merkelige hendelser blir presidentkandidat Harriet Reimer drept den 11. September, og det er ikke lenger tvil: Byen er under angrep.

Romvesener kalt Drudge skaper panikk ved å bruke såkalte Conduits, portaler som lar dem deployere romvesensoldater rundt om i byen. Du spiller den tidligere Secret Service-agenten med kodenavn "Mr. Ford," medlem av organisasjonen Trust, utsendt for å undersøke årsakene til hendelsene. Naturlig nok er de åpenbare realitetene bare toppen av isfjellet i en omfattende historie der ingenting er sikkert og svært få kan stoles på. Klassisk, men virkningsfullt.

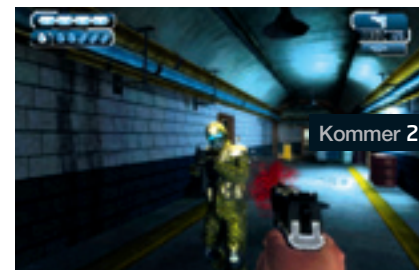
Tidlige gameplayvideoer viser tydelige likhetstrekk med spill som Halo og Resistance: Fall of Man. Utvikler High Voltage vil også fri til fansen ved å ta imot forslag til hvordan kontrolloppsettet skal være. Frem til 14. november kan man sende inn ideer til ulike knappesamlinger og bevegelser med Wiimoten, et morsomt tiltak som har skapt masse engasjement blant Nintendofansen. Spillet, som hamstret priser under årets E3-messe i Los Angeles (blant annet den gjeve prisen for beste Wii-spill), har dermed unike muligheter til å ta fansens ønsker for kontrolloppsett på alvor.

The Conduit kommer til å bruke spillmotoren Quantum3, som er blitt designet for bruk med Nintendo Wii. Denne motoren kommer forhåpentligvis til å ta bump mapping og teksturkomposisjon til neste nivå, ettersom dette har vært et ankepunkt blant mange spillere på konsollen som klager over grafisk underlegenhet til Playstation 3 og Xbox 360. Utvikleren lover i tillegg å utnytte Wiens unike egenskaper til det fulle. Ikke verst det, når kritikken mot konsollen stort sett har gått på dens grafiske kvalitet. Vi gleder oss i kledelig avmåltet.

Halvor Thengs

TERMOMETER
GAMEREACTOR TAR TEMPERATUREN

Vil grafikkmessig overlegenhet flankeres av en interessant historie?



FORBEDRET GRAFIKK Med grafikkmotoren Quantum3 i bunnen lover High Voltage å vise deg grafikk du aldri har sett maken til på Wii. Bildene så langt lover bra.

annen har tungt maskingevær, og så videre. Hver av soldatene har tre våpen utenom primærvåpnene som definerer dem; et sekundærvåpen, et håndvåpen og en type granater.

I Aliens: Colonial Marines vil det ikke være noen HUD, og fraværet av statistikk vil utvilsomt forsterke følelsen av å være kastet inn i et fiendtlig landskap. Men for deg som frykter at lyden av aliens på en bevegelsesdetektor er borte, har jeg gode nyheter. Selv om detektoren ikke er i HUDen så vil den være tilgjengelig på bekostning av primærvåpenet. Det evige dilemma: foretrekker du å vite hvor fienden er med en lusen pistol i hånden? Eller er du typen som bruker mitraljosen i blinde? Jeg er definitivt det siste.



FAKTA

H.R. GIGER

Det legendariske monsteret i Alien ble opprinnelig designet av den sveitsiske kunstneren H.R. Giger, som har malt marerittaktige visjoner siden 70-tallet. Den intrikate utformingen løftet design av monstre i filmer til nye høyder.





NERDE- MUSIKK

Musikkspill har i løpet av få år vokst seg til å bli en av de aller største spillsjangrene, mye takket være en plastgitar og noen mikrofoner. Jon Cato ser på musikkspillenes historie.

Siden 80-tallet og SID-chippen dukket opp i Commodore 64 har dataspill flørtet med musikk. Med å la spilleren prøve seg som komponist, blande overgangen mellom spiller og musiker, og gi deg følelsen av å skape lyd og harmonier. Men det er først i de siste årene at denne blandingen av musikk og spill har tatt av og blitt allemannseie. Jon Cato har tatt et tilbakeblikk på musikkspillenes lange vei mot verdensdominans.

Jeg husker det som det var i går, den dagen jeg fikk Guitar Hero i posten. Som svoren fan av Harmonix klarte jeg selvsagt ikke å vente til den europeiske lanseringen så jeg forhåndsbestilte spillet fra USA, med gitar, og kjente pulsen øke da jeg åpnet postkassen min på Lambertseter og så en henteslipp fra Posten. Jeg småløp over den ferske novembersnøen så frostrøyken fra munnen min dampet over meg som røyken fra et lokomotiv, og rakk akkurat posten før det stengte. På vei hjem var det lett skumring, idet jeg gikk med en avlang pakke under armen. Det skulle bli min første Guitar Hero-gitar, en av mange gitarer som havnet i hjemmet mitt etter hvert (jeg er vel oppe i åtte nå). Og i dag henger akkurat denne gitaren over skrivebordet mitt på kontoret. For å minne meg på den dagen jeg

skjønte at musikkspill kom til å bli gigantisk.

Det var ikke alltid slik. Mitt første minne om et dataspill der jeg fikk lov til å lage fengende musikk var på Commodore 64. Spillet het Delta, et finskutviklet skytespill med musikk av legendariske Rob Hubbard. Som alle kassettspill på Commodore 64 tok det noen minutter å laste inn spillet, men der andre spill bare ga deg et bilde du kunne kikke på mens du ventet lot Delta deg mikse musikk mens spillet lastet inn. Man kunne velge hovedmelodi, bass, trommer og effekter, og resultatet var forbloffende fett. Snart ble det nesten slik at jeg slo av spillet med vilje bare for å få leke meg med dette

Der andre spill bare ga deg et bilde du kunne kikke på mens du ventet lot Delta deg mikse musikk mens spillet lastet inn.

ekstremt enkle leketøyet, fordi jeg hadde lyst til å sette sammen en best mulig låt. Jeg talte antall takter som jeg hadde å leke med, prøvde å bygge opp sangen, lage fine mellomsekvenser, og avslutte pent og pyntelig. Resultatet tok jeg opp på kassett, det var min sang, det var jeg som hadde satt den sammen.

Ellers var det få spill som lot deg være musikalsk kreativ på Commodore 64. Jeg

minnes såvidt et billigspill fra Mastertronic som lot meg sette sammen trommelyder i sekvenser som man kunne komponere trommesanger med. Enkelt, men effektivt, og ikke noe spill i det hele tatt.

Det skulle nemlig vise seg at nesten ingen hadde noe tro på at spillere hadde lyst til å leke musiker, men i stedet lærte en hel generasjon Amiga-brukere seg å bruke et program som het Soundtracker. Soundtracker ble utviklet av tyskeren Karsten Obarski, som opprinnelig brukte programmet til å lage musikk til sine egne spill, deriblant Arkanoid-klonen Crystal Hammer. Obarskis program lot deg bruke

samplinger, lydfiler av instrumenter, som du kunne sette inn i forskjellige toner og legge til effekter. Programmet var enkelt å lære, og plutselig kunne alle som ville lage musikk i fire kanaler på Amiga, noe som førte til en revolusjon i det kreative demomiljøet som allerede blomstret på maskinen. Den dag i dag arrangeres fortsatt mod-konkurranser, der musikere konkurrerer mot hverandre med musikk laget i Trackere. Programmene har



RULLENOTER

Noter som ruller nedover skjermen har vært standard siden Harmonix lanserte Frequency i 2001. I Konamis Bemani-spill ruller notene nedover en flat skjerm, noe som krever mer aktivitet fra øynene for å oppfatte.



Når musikere lager spill

Studioet der alle utviklerne spiller i band.

Harmonix er utvikleren som har den største æren for å gjøre musikkspill så populære som de har blitt. Flere av utviklerne i Harmonix kommer fra legendariske Looking Glass, som var en svært profilert PC-spill-utvikler på 90-tallet, med titler som System Shock, Thief og Flight Unlimited. Det unike med Harmonix er at nesten alle som jobber der er musikere og spiller i band, og derfor har de også alltid laget spill som har fokusert på musikk. Deres første spill, Frequency, ble hylet av kritikere men ble ingen suksess. Dette spillet er i bunn og grunn identisk med Guitar Hero, man trykker på knapper som representerer noter, og lager musikk, instrument for instrument. Artister som No Doubt og Machine Head stilte opp med musikk. Oppfølgeren Amplitude ble heller ingen stor salgssuksess, til tross for bidrag fra artister som Run DMC, David Bowie og Blink 182. Med Karaoke Revolution lagde Harmonix det som skulle bli USAs svar på Singstar, og fikk moderat suksess, men det var først da de samarbeidet med Red Octane og ga ut Guitar Hero i 2005 at de fikk stjernestatus over natta. Harmonix har siden avsluttet samarbeidet med Activision og Red Octane, og blitt kjøpt opp av MTV, og holder nå på med Rock Band-serien.

VIRTUELLE MUSIKERE Da det første Guitar Hero-spillet kom var så og si samtlige låter coverversjoner av kjente rockelåter ettersom ingen band ville gi fra seg musikken sin. Nå slåss nesten artistene om å få være med i spillene, både med låter og som spillfigurer. Som Tom Morello fra Rage Against the Machine og Audioslave over her.

utviklet seg betraktelig siden Karsten Obarskis enkle Soundtracker på 80-tallet. Nå leker musikerne seg i mange flere kanaler med alle mulige avanserte effekter.

Men mens kreative lekemusikere kunne leke seg i trackere forsvant koblingen mellom spill og musikk helt i en periode. Førstepersons skytespill og sanntidsstrategispill ble funnet opp, men musikkspill var totalt utdødd, bortsett fra som

første famlende forsøkene på å koble sammen musikk og spill våknet til live igjen. Aerosmith var på hugget med Quest for Fame, en slags forgjenger til Guitar Hero-spillene (se egen boks), EA prøvde seg på SimTunes i 1996, et obskurt spill der fire insekter kravlet over farger og lagde musikk og melodier basert på bevegelsene sine. Spillet var utviklet av Toshio Awai, som senere skulle leke seg enda mer med Electroplankton på Nintendo DS.

EA prøvde seg på SimTunes i 1996, et obskurt spill der fire insekter kravlet over farger og lagde musikk og melodier.

enkle minispill i større eventyr som The 7th Guest og Myst, der man måtte trykke på rette toner for å komme videre i enkelte partier av spillet. Men det var et langt steg fra disse enkle småspillene til å danse i stua med en plastgitar i hendene.

Det var først på midten av 90-tallet da de

At Toshio Awai var fra Japan, var ikke noen overraskelse. Mens vesten famlet i mørket på 90-tallet og ikke fant et marked for musikkspill, oppdaget nemlig japanerne noe helt annet. Med den enorme populariteten til Playstation-maskinen i hjemlandet, oppdaget de et marked for helt nye spilltyper. Den



BEMANI Betamania, Drummania og Guitar Freaks faller inn under Konamis Bemani-serie, men slo aldri særlig an utenfor Japan. Mye på grunn av den absurde vanskelighetsgraden som krevde vanvittige reflekser, men også fordi låtutvalget i stor grad var ekstrem japansk jazz/funk/metal-fusion-låter som ingen i vesten hadde et forhold til.

Guitar Hero Zero?

Aerosmith er rockepionerer.



Viste du at allerede i 1995 kunne man spille et Guitar Hero-lignende spill på PC? Med Aerosmith i hovedrollen? Spillet het Quest for Fame, og med spillet fulgte det et gitarplekter som var koblet til en kabel som skulle plugges i PC-en. Så var det bare å plukke opp en badminton-racket eller lignende, og slå på strengene med plekteret. Signalet om at du traff en streng ble sendt til maskinen, og gitarmusikk var resultatet. Spillet er forbløffende likt Guitar Hero, man skal slå strengen i takt med tegnene som dukker opp på skjermen, men uten knapper på gitarhalsen blir opplevelsen litt vel enkel for garvede Guitar Hero-spillere.

rappende hunden Parappa the Rapper ble en stor suksess i hjemlandet. Samme med den abstrakte kaninen Vib Ribbon. Begge spillene gikk ut på å leke med musikk, nærmere bestemt å trykke på bestemte knapper i takt med musikken for å lage lyder og få flyt i sangen.

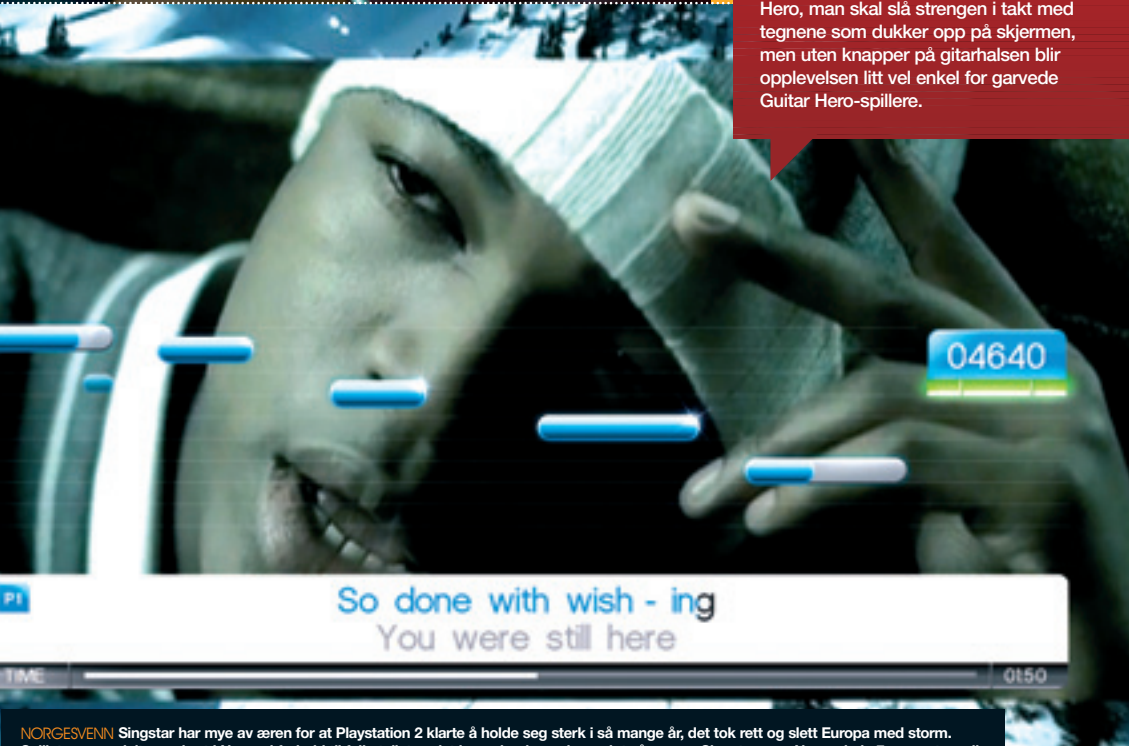
Samtidig med disse eksperimentene oppdaget Japanerne at de som besøkte spillehallene ikke lenger var like interessert i å styre et romskip med en joystick, men at de hadde med seg kjærestene sine som gjerne kjedet seg mens gutta slås i Street Fighter eller skjøt romskip i Gradius. Og hvis du kjeder deg i en arkadehall putter du ikke penger på automatene, og da blir det mindre spenn til eieren.

Den smarteste utvikleren i Tokyo på denne tida var Konami, som fant opp en helt ny sjanger for å Hvis du kjeder deg i en arkadehall putter du ikke penger på automatene, og da blir det mindre spenn på eieren.

tiltrekke seg disse nye spillerne i arkadehallen. Spillet het Beatmania, og var noen få tangenter fra et piano sammen med en skive man kunne snurre rundt som en LP. På skjermen raste noter oppover skjermen, og plutselig spilte man musikk. Obskur japansk synth-jazz-heavy-fusion-pop for det meste, men likevel musikk. Beatmania skulle finne opp hele Bemani-sjangeren, og i 1998 tok det hele av med stadig nye Beatmania-spill samt Dance Dance Revolution, et liknende spill der man i stedet for å lage musikken skulle danse til den ved hjelp av en dansematte. Året etter fulgte Guitarfreaks, i bunn og grunn Beatmania med en plastgitar istedet for tangenter, og snart kom også Drummania, som var det samme spillet bare med trommene.

Det skulle vise seg at Konami traff blink, for det var et enormt marked for denne type spill, et marked som ikke utelukkende bestod av Otakus, den japanske betegnelsen på nerder, men folk flest som bare ville more seg. Spillene kunne spilles på lav vanskelighetsgrad av alle, eller på sinnsykt høye vanskelighetsgrader for de mest dedikerte spillerne. Men fortsatt så vi ikke noe til denne trenden i vesten.

Mikrofoner var det som skulle til for at vi skulle



NORGESVENN Singstar har mye av æren for at Playstation 2 klarte å holde seg sterk i så mange år, det tok rett og slett Europa med storm. Spillet var spesielt populært i Norge, i forhold til folketallet er det ingen land som har solgt så mange Singstar som Norge, hele 7 prosent av alle omsatte Singstar-spill i verden var i en periode solgt i Norge.



KONKURRENTER

Harmonix var utviklerne som fant opp Guitar Hero, men holder nå på med Rock Band-serien. For uinnvidde ser de to spillseriene nå nærmest identiske ut, men det er flere spilletekniske forskjeller mellom de to.

SAMSPILL Både Rock Band (over) og Guitar Hero World Tour satser stort på spillets flerspiller, der fire spillere kan spille sammen med hverandre. Dette er ikke en konkurranse men et samarbeid, og det er utrolig tilfredsstillende når fire personer lager søt musikk sammen. Få spillopplevelser kan toppe følelsen av å skape noe sammen.

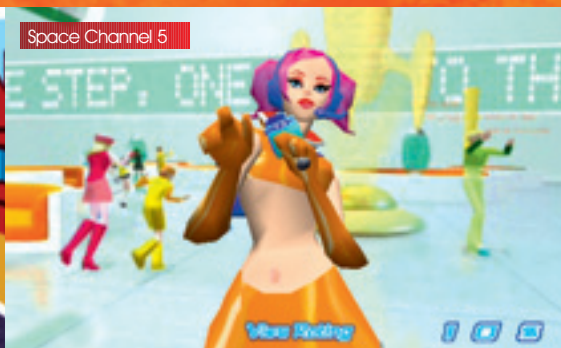
våge å leke oss med musikk på våre breddegrader. Da Sony Computer Entertainment annonserte Singstar var det få av oss blaserte spilljournalister som hevet et øyenbryn og trodde vi hadde sett det neste store spillet på Playstation 2, men det skulle vise seg at vi tok grundig feil. Med Singstar tok Playstation for alvor steget fra å bli en gamer-maskin til å bli en maskin som man utmerket godt kunne ha som festens midtpunkt. Plutselig stod jenter og tanter og mødre i kø for å spille på konsollen som gutta hadde fått ha i fred i alle år. I Japan, der karaoke har vært en del av kulturen i mange år, var ikke dette noen stor greie, men for sky europeere og amerikanere var denne måten å kombinere spill og synging på en stor greie. Mens Singstar ble en stor suksess i Norge, var det Karaoke Revolution, utviklet av Harmonix,

som tok syngespillmarkedet i USA.

Og dermed var grunnsteinen lagt i vesten for en helt ny sjanger der spillerne leker seg med musikk. Spillet som for alvor gjorde det legitimt å late som man var musiker ble Guitar Hero, med

Plutselig stod jenter og tanter og mødre i kø for å spille på konsollen som gutta hadde fått ha i fred.

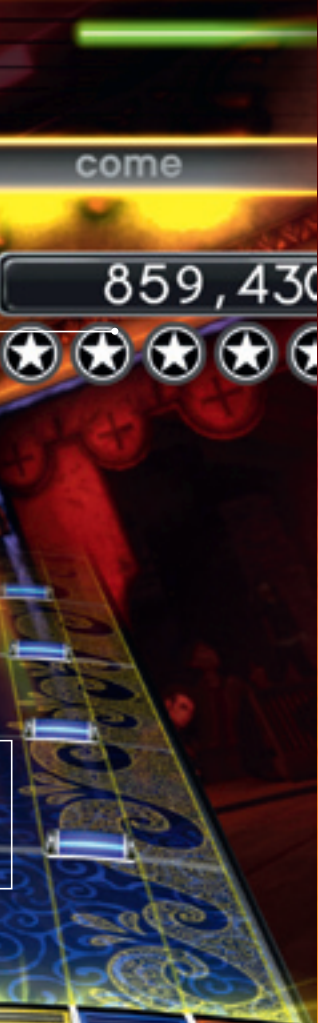
sin medfølgende plastgitar. Harmonix hadde allerede laget Frequency og Amplitude, to spill som i bunn og grunn var omtrent identisk med Guitar Hero, men som ble kontrollert med Playstation-kontrolleren i stedet for en plastgitar, og begge solgte veldig dårlig. Med en Playstation-kontroller ble hele spillopplevelsen



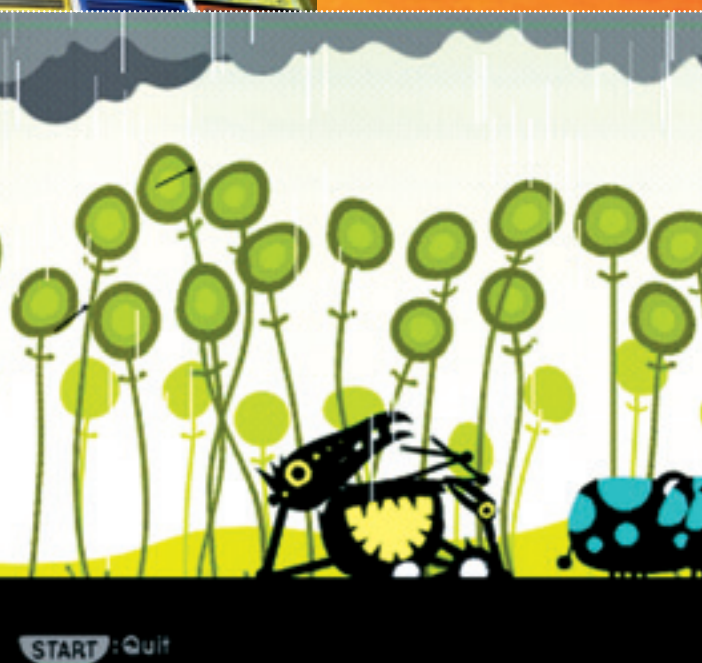
ØST OG VEST Parappa the Rapper var et av de muntreste spillene på Playstation, og lot deg rappe ved hjelp av et enkelt hermesystem. Designet i spillet kom fra den amerikanske kunstneren Rodney Greenblat. Space Channel 5 var et slags actionmusikk-spill, og det første musikalske spillet fra kultutvikleren Tetsuya Mizuguchi som er mest kjent for å ha laget Sega Rally, og i senere tid spill som Lumines og Rez.



JAPANSK EKSPERIMENTERING Dance Dance Revolution blander musikkspill skal gjøre. Electroplankton var mer et kunsteksperiment og med sample stemmen din som så kunne forvrenses og m



SPILLEGENDER Aerosmith har faktisk klart å bli spillelegender ved å være pionerer i å blande musikk og spill. På 90-tallet stilte de opp i skytespillet Revolution X, samt Guitar Hero-forgjengeren Quest for Fame. Og de ble også det første bandet som fikk sitt eget Guitar Hero-spill.



r musikk og dansesteg, det lar deg ikke lage musikk selv, men involverer deg i musikken slik gode
rimment enn et spill, og lot deg leke med lyder og rytmer på Nintendo DS. Det lot deg til
anipuleres.

KRISTENROCK

Moralsk Guitar Hero

Suksessen til Guitar Hero og Rock Band har resultert i at mange firmaer prøver å tjene på den nye musikkspill-sjangeren. Et av de morsommere kopiproduktene er Guitar Praise, en kristen kopi av Guitar Hero. Spillet inneholder kun oppbyggelige og positive rockelåter, men ellers er spillmekanikken så og si identisk med Guitar Hero. Foreløpig har ikke spillet noen distribusjon i Norge, men vi krysser fingrene for en utvidelsespakke med Åge Samuelsen's største hits så det kanskje kan dukke opp her i landet også.



mer abstrakt og mindre tilgjengelig, Guitar Hero-gitaren snudde opp ned på dette. Alle skjønte at å slå på strummen tilsvarte å sia på en streng. Og at å holde inne knappene tilsvarte å holde et grep. Guitar Hero var et spill som tok fem sekunder å forstå, og med et fabelaktig låtutvalg var suksessen sikret.

Vi kjenner til det som har skjedd i ettertid: en haug med Guitar Hero-spill er nå på markedet, Harmonix har tatt steget videre med Rock Band, og denne måneden går også Activision et steg videre og legger trommer og mikrofons til Guitar Hero-serien med Guitar Hero IV. Mens konkurrerende utviklere har annonsert spill som minner sterkt om Guitar Hero. Musikkspill har plutselig blitt en av de største spillsjangrene på markedet i dag, en av de mest ettertraktede, og en av de mest lønnsomme. Artister står plutselig i kø for å få sangene sine med i spill, og fremtiden ser meget lys ut for alle lekemusikere. En sjanger har vokst seg større enn noen noensinne hadde trodd den kunne bli.

_Jon Cato Lorentzen



AT LAST, THE LINE BETWEEN ANIMATION AND GAMING
TRULY DISAPPEARED!*



* THIS IS AN ACTUAL SCREENSHOT FROM THE GAME



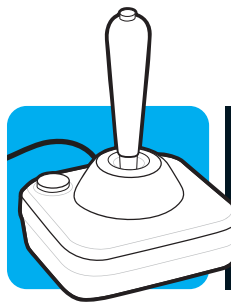
www.naruto-videogames.com



PLAYSTATION 3

ANMELDELSER

UAVHENGIGE, RETTFERDIGE SPILLTESTER



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.

MÅNEDENS UTVALGT!

TOMB RAIDER: UNDERWORLD

Lara Croft i wetsuit? Ja takk!



GAMEREACTOR #64

Stakk Sackboy av med forrige nummer av Gamereactor? Fortvil ikke, her er alle karakterene fra nummer 64.



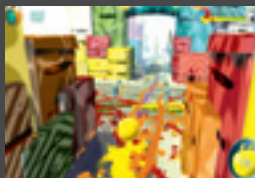
Little Big Planet
PS3
Dead Space
Xbox 360, PS3, PC
Wipeout HD
PS3
Saint's Row 2
Xbox 360, PS3, PC

10/10

8/10

8/10

9/10



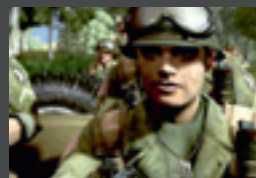
De Blob
Wii
Warhammer: Online
PC
Bangai-O Spirits
Nintendo DS
Legendary
Xbox 360, PS3, PC

8/10

7/10

9/10

6/10



Brothers in Arms: Hell's Highway
PS3, Xbox 360, PC
Fracture
Xbox 360, PS3
Wario Land
Wii
Sonic Chronicles
Nintendo DS

7/10

6/10

7/10

7/10

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



MIRROR'S EDGE

Det er nytenkende, det er lekkert, og det er fantastisk vanskelig. Vi har spilt Mirror's Edge.

Plattform PS3/XBOX 360/PC Utvikler DIGITAL ILLUSIONS Utgiver EA Lanseres 13. NOVEMBER Antall spillere 1 Testet versjon X360 (PAL) / PS3 (PAL) Anb. alder 16+

Sjanger ACTION

TETTE KAMPER

Man blir hele tiden rådet til å styre unna kamper, men av og til er det rett å slett uunngåelig. Hvis du timer det helt perfekt kan du avvæpne og uskadeliggjøre en fiende med et knappetrykk. Dermed har du en pistol du kan bruke til kulene tar slutt før du må begynne å løpe igjen.



LEKKERT! Den grafiske stilen i Mirror's Edge er noe av det lekreste vi har sett på lenge. Vi skulle ønske vi hadde tid til å bare stoppe opp og se oss rundt, men det nytter ikke. Venter du for lenge, kommer vaktene og skyter deg.

Byen er blå og hvit og skinner så skarpt mot meg at det svir i øya. Sola står høyt, og et passasjerfly glir sakte gjennom luften og etterlater seg to hvite striper høyt der oppe på den skyfrie himmelen. Jeg har gledet meg til dette øyeblikket helt siden jeg så de første konseptskissene. Nå er jeg her. Tar mine første skritt der oppe på toppen av en skyskraper, og jeg elsker det umiddelbart.

Etter bare noen minutter oppe på hustakene får jeg en liten åpenbaring. Det er lenge siden det har vært så gøy å bare løpe i et spill. Bare

komme seg fra A til B. Det er en fantastisk følelse av å være helt fri. En slags rar blanding av Super Mario, Prince of Persia og det nedlastbare plattformspillet Braid. Og litt Portal. For det handler om å bruke hodet og omgivelsene på en litt annen måte enn vi er vant til fra andre spill. Vi må ut av boksen.

Faith er en såkalt Runner. Budbringer. I big brother-samfunnet i Mirror's Edge holdes alle under oppsyn. Telefonsamtaler avlyttes, og det er overvåkningskameraer på hvert gatehjørne. Noen opprørere nekter å følge denne nye

TIPS

SJEKK UT!

Prince of Persia: Sands of Time 3/10
PC/PS2/XBOX/GC

Akrobatisk løping og presise hopp, her også.



FAKTA

FAITH SPRINGER

Hovedpersonen i Mirror's Edge heter Faith og er en "runner", en framtidens kurér. Begge foreldrene hennes ble drept av regjeringen i en protestmarsj mot den totalitære staten, og siden da har hun jobbet mot myndighetene. I det spillet begynner blir politisøstera til Faith utsatt for et komplott, og beskyldt for drapet på en ordfører-kandidat. Faith bestemmer seg for å finne sannheten...

reformen, men disse blir effektivt tatt hånd om av myndighetene. Disse grupperingene må jobbe i skjul, og kommuniserer i hemmelighet. Via budbringere. Som Faith.

De første timene svarer til forventningene. Det føles flytende og levende og ekte å løpe og hoppe rundt på hustakene. Etter hvert begynner imidlertid spillets store svakhet å titte frem: Det nådeløse prøv og feil-gameplayet. For Faith er ingen actionhelt som tåler en kilo bly. Faith kan løpe, ikke slåss. Ikke med mindre du absolutt må. Dette betyr at i det øyeblikket spillet slutter å gi deg hint om hvor du skal må du belage deg på å dø minst 947.864 ganger på hvert eneste brett. Tungt bevæpnede soldater er konstant i hælene dine og skyter deg i ryggen gang på gang på gang på gang. Og det er jo ikke noe gøy. Av og til

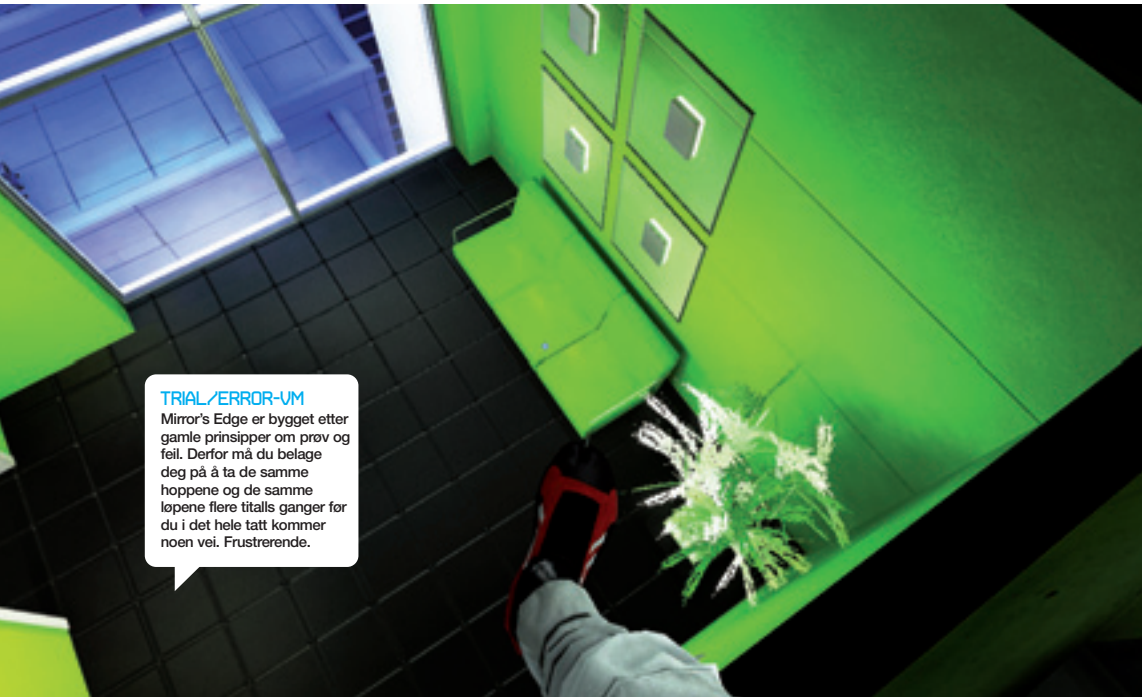
2: EN ANNEN MENING

Av: Jon Cato Lorentzen Som: Liker trampoline

Jeg kjøpte aldri all hypen rundt Mirror's Edge, fett design men hvor moro er det å løpe fra vakter gjennom et helt spill? Når den første wow-faktoren har lagt seg begynner man å forstå at hele spillet er som en liten del av et større spill som har blitt forlenget ut av alle proporsjoner. Pretensiosløst og pent på utsiden, overfladisk og usikkert inni.

Konklusjon:
Kult eksperiment, middelmådig resultat.

5/10

**TRIAL/ERROR-VM**

Mirror's Edge er bygget etter gamle prinsipper om prøv og feil. Derfor må du belage deg på å ta de samme hoppene og de samme løpene flere titalls ganger for du i det hele tatt kommer noen vei. Frustrerende.

FARGEFEIL? Fargene i spillet er sterke og enkle for å hjelpe deg. Sterke røde farger viser som regel veien du bør gå, eller gjenstander du kan hoppe på.

kan det være langt mellom lagringspunktene også, så det er duket for en del frustrasjon og irritasjon på de senere nivåene.

Men uansett hvor i Mirror's Edge du befinner deg ser det utrolig lekkert ut. Svenskene i Dice har gjort noen designvalg som gjør Mirror's Edge til et av de aller mest tiltalende spillene i år. Skandinavisk stilisme kombinert med japansk modernisme og et rent og minimalistisk fargevalg komplimenterer det kalde og korrupte samfunnet disse menneskene lever i. Jeg har ikke sett maken til flott spilldesign siden Bioshock.

Jeg er en sånn gamer som liker å snoke rundt i alle kroker og kroker og se og glane for å forsikre meg om at jeg ikke har oversett noe. Det går ikke an i Mirror's Edge. Det er umulig. For du er konstant på flukt. Du har alltid kuler

**FAKTA****UNREAL ENGINE 3**

Mirror's Edge er, i motsetning til andre spill fra Dice (Battlefield 2042 og Battlefield: Bad Company) ikke basert på studioets egen grafikk-teknologi Frostbite. Her finner vi velkjente og velbrukte Unreal 3, samme grafikkmotor som i Gears of War. Dette merkes, spesielt i lyssettingen.

susende rundt ørene, og jeg vil ikke engang stoppe for å se meg tilbake. Jeg bare løper. Den veien jeg tror er rett.

Mirror's Edge er på sitt beste når du som spiller stenger alt annet ute, og bare konsentrerer deg om neste hopp og neste sving. Når du nærmest løper med skyklapper, får tunnelsyn, og skjønner hvordan du må løpe for å nå destinasjonen. Og klarer det. Hvilken fantastisk følelse av å være fri.

Spillet inneholder i tillegg noe av det aller beste jeg har sett i et spill på lenge; et fantastisk design og en deilig frihetsfølelse. Samtidig inneholder det noe av det aller verste jeg har sett i et spill på like lenge; det grusomme prøv og feil-gameplayet, som av og til blir en tålmodighetsprøve av dimensjoner.

Mirror's Edge er et superambisiøst prosjekt som utfordrer og fornyer en sjanger som er veldig definert. Det føles utrolig friskt samtidig som det har en vanskelighetsgrad fra den harde gamle skolen. Dermed blir Mirror's Edge et spill du kommer til å elske og hate på en gang.

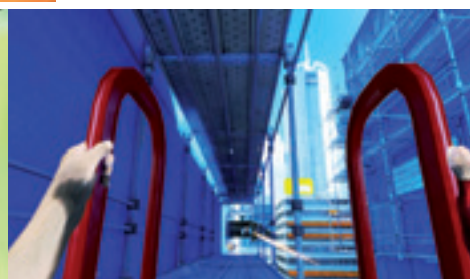
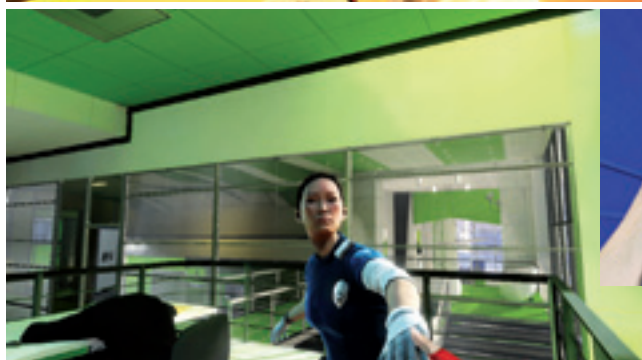
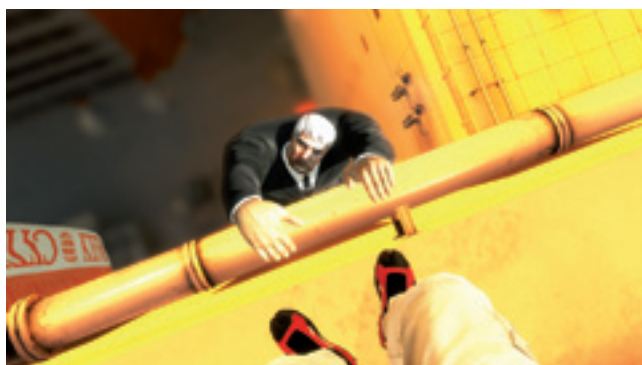
Carl Thomas Aarum

KARAKTER 8/10

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

FRUSTRERENDE OG FANTASTISK

- Nydelig design, deilig frihetsfølelse.
- Nådeløst prøv og feil-gameplay.



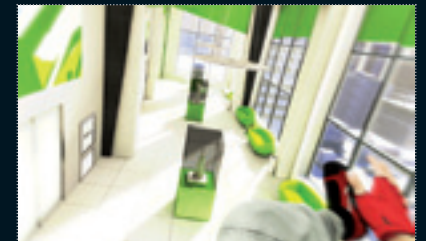
VELLYDENDE Lydene i Mirror's Edge er fantastiske. Den metalliske lyden av en stålsteige, de hurtige stegene, og den nære pusten høres helt nydelig ut.

SPRING!

Fem øyeblikk fra Mirror's Edge.

**KOMBINASJONER**

Løp opp langs vegg, snu deg, hopp over på andre siden og grip tak i gelenderet for å komme deg videre. Når du klarer å lenke sammen lengre kombinasjoner og får et flytende og dynamisk bevegelsesmonster føles Mirror's Edge helt fremragende. Det er bare det at man ofte må prøve 50 ganger før man klarer det...

**KONSTANT FLUKT**

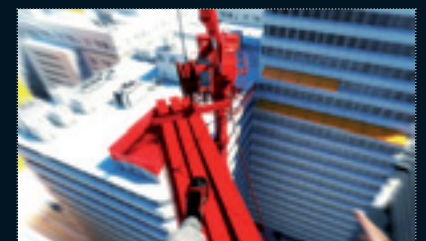
Faith er på konstant flukt gjennom hele spillet. Det er små pustepauser av og til der politiet lar deg være i fred, men før du rekker å si "pene farger", har du autoritetene i hælene igjen. Eller et hissig politihelikopter som nådeløst skyter deg ned om du blir stående for lenge på ett sted.

**KLONE?**

Alle politifolk ser like ut i Mirror's Edge. Ifølge Digital Illusions skal det gi spillet en Matrix-aktig følelse som med Agent Smith, og det er faktisk delvis vellykket. Heldigvis er fiendene delvis varierte, da man moter både SWAT-soldater og det som verre er senere i spillet.

**KULT-MATERIALE**

Etter at du har spilt deg gjennom et nivå, låser du opp en Time Trial-modus. Her gjelder det bare å løpe gjennom spillet så fort du kan, og denne delen er utrolig hypnotiserende. Du vet hvor du skal, du vet hvordan du kommer deg dit, det gjelder bare å utføre hvert hopp perfekt. Dette vil tiltrekke seg mange perfektionister som kommer til å løpe rundt i Mirror's Edge i årevis fremover for å sette nye rekorder.

**HJERTET I HALSEN**

Mirror's Edge er faktisk morsomst når politiet er utenfor rekkevidde. Når man bare kan kose seg med omgivelsene. Å hoppe mellom en enorm kran og en bunke metallbjelker 200 meter over bakken kiler i magen...



Sjanger ACTION



UNREAL ENGINE 3.5

Gears of War 2 er det første spillet som benytter seg av Unreal 3.5-motoren. Det merker man i mange detaljer, men i det store og hele er det ganske likt originalen når det gjelder det visuelle.

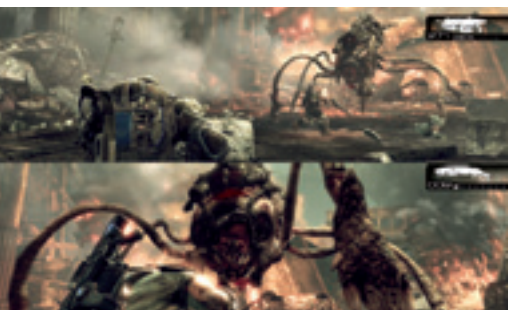
GEARS OF WAR 2

Carl Thomas verver seg til Delta Squad idet menneskeheten møter sin største trussel noensinne!

Plattform **XBOX 360** Utvikler **EPIC GAMES** Utgiver **MICROSOFT** Utgis **LANSERT** Antall spillere **1-19** Testet versjon **PAL** Anb. alder **18+**

Epic Games satt ny standard for actionspill på denne generasjonens konsoller med Gears of War.

Grafikken og teknologien var helt fremragende lekker, dynamikken og tempoet var flott, dekningsystemet var briljant og historien virket spennende. Og vi fikk dele monstre i to med motorsag. Oppskriften er den samme i Gears of War 2: imponerende grafikk, høy intensitet og drypp av en mer og mer interessant historie. Ja, også mer motorsaging selvfølgelig.



SAMARBEID I tillegg til alle onlinemodusene, kan du så klart spille Gears of War 2 sammen med en kompis på delt skjerm. Disse på bildet har god taktikk: en løper foran med hagle, mens en annen holder seg litt bak med Lanceren.



FAKTA

CLIFF BLESZINSKI

Cliff Bleszinski er en 33 år gammel spilldesigner fra North Andover, Massachusetts i USA. Nå bor han i Raleigh, North Carolina og kjører sportsbil til jobben ved Epic Games' hovedkontor i Cary i samme delstat. Bleszinski er for tiden aktuell som designer på et av årets fete actionspill, Gears of War 2, samtidig som han jobber som executive producer på Gears of War-filmen.

TIPS

SJekk UT

Gears of War 18/19
XBOX 360/PC

Første del i serien og et obligatorisk kjøp for alle Xbox 360-eiere.

Menneskeheten står ovenfor umulige odds når jeg tar kontrollen over Marcus Fenix atter en gang. Byen Jacinto – menneskenes siste skanse – blir angrepet av aggressive Locusts, og dermed er jeg tilbake der jeg trives best: i krigsherjede gater med en glovarm geværmunnung og en buldrende motorsag i hendene.

Gears of War 2 er en oppvisning i hvordan alle actionspill burde starte. I løpet av første time har jeg sett himmelhøye eksplosjoner og enorme monstre. Jeg har skutt ned hundrevis av fiender med en hissig kulespruter og jeg har testet ut mitt nye favorittvåpen: bombekasteren. Jeg er så full av adrenalin over å være tilbake at det dirrer i hvert eneste actionfiber i hele nerdekroppen min. Jeg er helt rusa.

Og fortsettelsen av eventyret er like gøy. Den umiddelbare rusen avtar riktignok litt etter hvert, men Gears of War 2 slutter aldri å være en storslagen actionopplevelse av det grove kaliberet. Når jeg skyter i stykker flere Brumaks, når jeg rir på en Reaver, når jeg kjører opp en snødekket fjellside med Centauren – bastardungen til en tanks og en monstertruck. Og før eventyret er omme har jeg vasset i mer blod enn Dødehavet kan romme.



FLERSPILLER Gears of War 2 byr på åtte ulike flerspillermodus, blant annet nyheten Wingman, hvor fem lag å spillere kjemper om seieren. Ekstremt frenetisk og spennende!

På et tidspunkt endrer imidlertid hele opplevelsen seg litt. Jeg befinner meg på en hemmelig forskningsstasjon langt fra sivilisasjonen og blir møtt av et noe spesielt sikkerhetssystem. Det er klare referanser til 2001: A Space Odyssey og Bioshock, og det er som å gå fra berg og dal-banen til spøkelsesslottet i denne fornøylesparken av et actionspill. Jeg går litt mer forsiktig frem, og forventer det verste rundt hver sving. Et flott avbrekk fra en tildels ensidig actionopplevelse.

Når jeg sier ensidig, så mener jeg ikke det negativt. Men dette er et svært endimensjonalt univers som lever på suveren action, ikke det dype og nære plottet med de kompliserte karakterene. Epic har imidlertid forsøkt seg på en mer folksom historie denne gang. Vi kommer tettere på Dom, som leter etter sin forsvunne kone Maria. Deres to barn forsvant på E-day, og Maria ble borte noen år senere. Det er dette som driver Dom. Det er det som får han til å



HORDE Horde er en ny modus som setter deg og fire kompiser online opp mot bølger av Locusts. For hver bølge blir fiendene flere og flere, og for hver tiende bølge tåler de mer samtidig som de gjør mer skade. Utrolig intens og vanvittig hypnotiserende.



sperre opp sine store, blanke Bambi-øyne ved flere anledninger. Det er et farlig eksperiment fra Epic Games egentlig, for kjærlighetsdrama og følelser hører i utgangspunktet ikke hjemme i dette universet. Men det fungerer helt greit. Selv om det aldri føles ekte eller nært så gir det historien et annet element, og det føles friskt og behagelig.

Gears of War 2 er også en mer fargerik opplevelse enn originalen. Det er på ingen måte Mirror's Edge-takter her, men det er merkbart mer farger når høsten har kommet til Sera.

Man kan enkelt argumentere for at Gears of War 2 bare er mer av det samme. Locustene kommer på løpende bånd, og Marcus og Dom må skyte dem alle til kjøttkonfetti. Samtidig kan man også argumentere for at Gears of War 2 er et dramatisk annerledes spill enn originalen. Alt er større. Omgivelsene. Kampene. Historien. Og dermed er det ikke lenger det intense fokuset på lukkede taktiske kamper mot tre-fire-fem fiender.

Det er helt tydelig at Cliff Bleszinski og



HEI HEI Vi blir introdusert for en rekke nye fiender i Gears of War 2, og disse er med på å gjøre slagmarken mer variert og spennende.



FAKTA

MARIA SANTIAGO

Maria Santiago er Dominics kone, og spiller en sentral rolle i Gears of War 2. Deres to barn ble borte på Emergence Day, dagen da Locust-rasen brøt opp fra bakken og angrep menneskene. I løpet av noen dager var en fjerdedel av Seras befolkning utryddet, og fire år etter forsvant Maria også - traumene fra E-day ble for mye for henne. Etter hun ble borte har Dom lett etter henne blandt strandede og flyktninger som har kommet til Jacinto uten hell.

TIPS

SJEKK UT

Dark Sector 8/10
PC, PS3, XBOX 360

Dark Sector har hentet mye inspirasjon fra Gears of War, og det fungerer bra.

resten av gjengen hos Epic har satt seg ned og virkelig studert originalen når det gjelder dynamikk, tempo og oppbygning. Resultatet er at jeg nærmest kan sitte med stoppeklokke, og vite nøyaktig når alle forntoppene kommer, og når intensiteten senkes. Ikke nødvendigvis negativt, men en tanke forutsigbart.

Flerspillerdelen av Gears of War 2 er helt fremragende. En svær bunke moduser som lar deg spille med og mot kompiserne online eller på delt skjerm gjør at Xbox Live-kongene Halo 3 og Call of Duty 4 skal få kamp til målstreken.

Gears of War 2 setter ikke en ny standard for sjangeren slik forgjengeren gjorde, men det skuffer definitivt ikke heller. På ingen måte. Det er et drivende og bra actionspill med en solid ensplayerdel og en fabelaktig flerspillerdel som vi kommer til å spille i flere år fremover. Helt til Gears of War 3. Åja, for det er i støpeskjeen allerede. For én ting er sikkert: etter ni timer med action og ti minutter rulettekst: Det er ikke over ennå...

Carl Thomas Aarum

KARAKTER 9/10

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

EN VERDIG FORTSETTELSE!

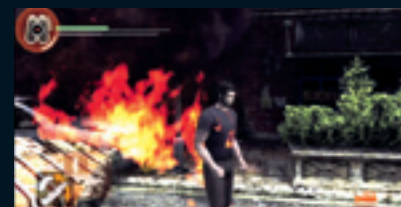
■ Velregissert, lekker grafikk, superb multiplayerstøtte.

■ Mer av det samme, alt er over-episk, noen litt for lange partier.

DISASTER: DAY OF CRISIS

Den dårligste dagen noensinne...

Plattform Wii Utvikler MONOLITH SOFTWARE Utgiver NINTENDO Utgis LANSERT Antall spillere 1 Testet versjon RETAIL PAL Anb. alder 15+



Sjanger ACTION



TYPISK "Finn et visst antall mennesker for å flytte gjenstand x", er en typisk oppgave i Disaster.

Du er Raymond Bryce. Beinhard US Marine, nå med jobb som redningskjekkas i International Rescue Team, der du reiser rundt på kloden for å hjelpe menneskeheten. I et fullstendig usaklig hendelsesforløp ender du opp med å måtte slåss mot alle slags naturkatastrofer i tillegg til en gjeng terrorister som har skaffet seg atomvåpen samtidig som de har kidnappa søsteren til bestekompsen din som døde i begynnelsen av spillet. Sånn, der var du oppdatert på det som driver spillet fremover. Nå, videre til det som trekker spillet nedover.

Problemet er at fremdriften etter bare få timers spilling blir fullstendig repeterende, og det som i begynnelsen ser ut som en variert spillopplevelse ender opp med å bli en helt elendig miks av "gå i den retningen som vi har markert med en stor pil" og "skyt på stakk dumme fiender".

Disaster: Day of Crisis er et ypperlig konsept. Fascinasjonen for naturkatastrofer og det som skjer i kjølvannet av slike er ting som har pirret filmskapere og forfattere i lang tid. Hadde bare gjennomføringen av selve det spilltekniske vært en helt annen, kunne dette spillet gått fra å være en usaklig og håpløs karikatur av sin egen sjanger til å bli et nyskapende mesterverk. Tenk deg minimalismen i Ico satt inn i rammene av New York der naturkatastrofene treffer en etter en. Det hadde vært noe det. Dessverre bommer spillet fullstendig, og ender opp som et pinlig forsøk på seriøs action.

Halvor Thengs

KARAKTER 4/10

Grafikk 4/10 Lyd 5/10 Gameplay 3/10 Holdbarhet 3/10

NESTEN-KATASTROFE

■ Enkel og grei historie.

■ Foreldet gameplay, håpløs spillmekanikk.



GUITAR HERO: WORLD TOUR

Guitar Hero følger i fotsporene til Rock Band og slenger trommer og mikrofon med gitarene.

Plattform PS3, XBOX 360, PS2, Wii Utvikler NEVERSOFT Utgiver ACTIVISION Utgis UTGITT Antall spillere 1-4 Testet versjon XBOX 360 PAL Anb. alder 12+

Sjanger MUSIKK



MYE INFORMASJON

Det er mye info på skjermen til en hver tid når man spiller i band, men grafikken og løsningene til Neversoft virker litt rotede og forvirrende dersom man sammenligner med den mer ryddige presentasjonen i Rock Band.

Så var det å avgjøre musikkkrigen da. Lillebroren til konsollkrigen, nemlig kampen om virtuelle musikere som leker seg med plastinstrumenter. Hansken ble kastet da Harmonix begynte på Rock Band og Neversoft overtok Guitar Hero.

Det har utviklet seg til å bli blodig alvor for de to utviklerne, som lager så og si identiske produkter. Guitar Hero World Tour lar deg, som i Rock Band, spille musikk med to plastgitarer, et leketrommesett og en mikrofon. Fire stykker kan samles i stua for å leke rockeband. Konseptet er genialt, og i praksis er dette farlig moro som alle kan være med på. Instrumentene er utformet slik at alle raskt skjønner hvordan det fungerer, og det er få spillopplevelser som er så givende som når fire stykker samarbeider om å lage skjønn musikk.

Så hva er det som skiller Guitar Hero World Tour fra hovedkonkurrenten Rock Band? Det første og mest åpenbare er instrumentene. Trommesettet i World Tour er suverent mye bedre enn Rock Band-trommene, ettersom det har to hevede symboler, tre vanlige trommer og en basstrommepedal som kan plasseres fritt. De bråker mindre, har bedre sprett, og er rett og slett veldig tilfredsstillende å spille på.

Også gitarene har et par nye elementer, en svær knapp for å aktivere oppsamlet star power

TIPS

SJEKK UT

Rock Band 9/19 PS2, Wii, PS3, XBOX 360

Gitar, bass, trommer og vokal, og litt mer rockete enn Guitar Hero.



FAKTA

STUDIOTID

Ett av de kulere elementene i Guitar Hero: World Tour er musikkstudiet der du kan lage dine egne låter. Dette er en forbausende avansert funksjon, som virkelig gir deg muligheten til å komponere musikk til spillet. Låtene kan deles via nettet, og man kan laste ned andres låter som man også kan gi karakter til. På denne måten håper Activision å skape et stort nettsamfunn med kreative låtskrivere og en jevn strøm med nye låter.



SLIDER Seksjonen ovenfor lar deg bruke det nye slide-området på gitarhalsen, som er en trykksensitiv flate der du kan skli fingeren mellom notene uten at du trenger å strumme. Moro når man får det til.

(som gir deg poengbonus), og en ny slider-seksjon på gitarhalsen der man kan spille enkelte partier ved å stryke fingeren opp og ned på gitarhalsen.

De nye instrumentene er solide og fine, og alt bortsett fra mikrofonen er trådløst. Heldigvis har Activision tatt til vettet og laget en åpen løsning på alle instrumentene, så man også kan bruke dem på andre musikkspill som Rock Band. Jeg sier heldigvis fordi jeg har omtrent åtte plastgitarer under senga allerede, og nå

holder det snart.

Spillet er lagt opp som et rockebands karriere, og mens instrumentene er hakket bedre enn Rock Band sine er det på det spillmessige at Neversoft sliter. Presentasjonen er like håpløs som i Guitar Hero 3, med meningsløse tegnefilmer og rotede grafikk. Følelsen av å reise på turné med et rockeband fra Rock Band er ikke til stede i det hele tatt, her føles det som man spiller et dataspill. Og denne følelsen overføres dessverre litt til

**DELING**

Alle sangene som spillere lager selv kan deles med resten av verden. På denne måten har du konstant tilgang til hundrevis av hjemmelagde låter. Drømmen til Neversoft er å lage et slags YouTube for Guitar Hero-sanger.

STJERNEPRODUSENT En av de store nyhetene i Guitar Hero World Tour er musikkstudioet, der du kan komponere egne låter. Forbausende dypt og avansert, og et greit tillegg til hovedspillet. Men sluttresultatet kan ikke måle seg med de "ekte" sangene, det minner mest om småkjerne midi-låter.

musikken også. Samholdet og samarbeidet i flerspilleren er noe av det som gjør Rock Band til en så fantastisk spillopplevelse, å redde en som sliter ved å aktivere sin egen star power, å følge med på hvordan de andre gjør det og forsøke å backe de opp, koordinere når star power skal aktiveres for å få maksimal bonus, det er små detaljer som gjør samspillet unikt. Dette savner jeg i World Tour, når man spiller med venner føles det som man spiller hver for seg og ikke som en del av en gruppe. Man har ingen mulighet til å redde hverandre, det er hver mann for seg selv her. Etter hver låt får man penger individuelt basert på sin egen prestasjon, så bandspillinga blir fort en kamp om å gjøre det best mulig selv så man kan tjene mest mulig spenn, ikke en felles kamp om å klare en sang med høyest mulig score.

En annen ting jeg ikke liker er det grafiske uttrykket til spillet. Sammenlignet med Rock Band ser dette mer ut som en lavbudsjett tegnefilm enn en rockekonserter. Det er flere farger enn i et karneval i Rio, og det ødelegger mye av stemningen for meg. Den autentiske rockefølelsen grafikken i Rock Band utstråler er borte her, igjen står skuespillere som leker rockestjerner. Det virker mindre ekte og genuint, og mer som et kommersielt glanspapir.

Noe musikken også understreker. Nå er smaken som baken, men å dytte inn Michael Jackson i et spill som skal handle om rock er

**FAKTA**

KOMPATIBILITET
Mange ble rasende da det viste seg at Guitar Hero-instrumenter ikke virket på enkelte konsollversjoner av Rock Band. Nå har Activision og EA tatt seg sammen og innsett at ikke alle har plass til to trommesett og et titalls gitarer i stua, så samtlige instrumenter til Guitar Hero virker fint på Rock Band. Og motsatt. Dermed er det bare å velge og vrake.

TIPS**SJEKK UT**

Frequency 9/10
PS2

Forgjengeren til Guitar Hero og Rock Band, hypnotisk.

på grensen til hån. Det er tydelig at flere av låtene som er valgt ut ikke er valgt fordi de er fete rockelåter, men fordi de har tunge og salgbare navn som ser fine ut på coveret.

Men til tross for at dette kanskje høres ut som en ren slakt av spillet så langt er dette snakk om detaljer. Detaljer som, for meg som er gigantisk fan av musikkspill, betyr noe. Men også detaljer som i den store sammenhengen blir mindre viktig. Sannheten er at Guitar Hero: World Tour er en forbedring fra hastverksarbeidet Guitar Hero 3 på nesten samtlige områder. Instrumentene er solide, og det er på alle måter et morsomt spill. Investerer du i hele pakka er du garantert å ha det moro med kompisene i mange måneder fremover, og med tanke på alt nedlastbart innhold som er på vei, for ikke å snakke om at man kan hente ned hjemmelagde låter laget i spillets musikkstudio, er dette et solid spill på alle måter.

Mens Rock Band fremstår som et mer genuint rockespill for de oppriktig musikkinteresserte er blåkopien Guitar Hero World Tour et trygt valg for folk flest.

Jon Cato Lorentzen

KARAKTER 7/10

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

SOLID ROCKEMORO

- Varierer låtvalg, kult musikkstudio, flotte instrumenter
- Småkjedelig bandopplevelse, tam spillstruktur

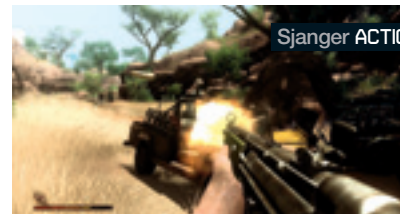


FET STIL Som i sportspill kan du lage utseendet på figuren din selv. Og selvsagt velge klær og utstyr.

FAR CRY 2

Borgerkrig, malaria og blodtørstige leiesoldater.

Plattform PC, PS3, XBOX 360 Utvikler UBISOFT
Utgiver UBISOFT Utgis LANSERT Antall spillere 1 Testet
Versjon XBOX 360 PAL Anb. alder 16+



Sjanger ACTION

HETT OG HETERE! Far Cry 2 har ofte veldig vakker grafikk, noe som gjør utforskningsgleden enda større.

Det er hett i Afrika. Hjertet slår fort, fingeren lengter etter avtrekkeren, men jeg kan ikke skyte ennå. For jeg har ingen oversikt på grunn av alt dette bladverket. Og solen, den forbaskede solen. Den blander meg. Det handler om posisjon, jeg må i bedre posisjon! Da skal de få! Da skal de få alle sammen!

Det første Far Cry-spillet var med på å flytte grensene for grafisk realisme og kunstig intelligens. Mye har skjedd siden 2004, men Far Cry 2 begynner seg stort sett i det tekniske toppsjiktet nå også. Heldigvis.

Ditt oppdrag er "enkelt"; du skal drepe "Sjakalen", mannen som har armert de paramilitære gruppene i et ikke navngitt afrikansk land som er rammet av borgerkrig. Og bare så det er sagt, dette er ikke noen solskinnshistorie. Historien i Far Cry 2 lener seg på Joseph Conrads klassiker "Heart of Darkness", en fortelling som også Francis Ford Coppolas "Apokalypse nå!" er basert på. Et perfekt utgangspunkt for et actionspill av den mørkere sorten der frihet er det viktigste.

Actionscenene i Far Cry 2 er best når de er trege og du har oversikt over slagmarken. Nærkamp i jungelen går lett over stokk og stein. Her er den kunstige intelligensen dessverre litt ubalansert. På dagtid treffer fiendene deg selv om du ikke kan se dem. Dersom det er om natten ser nesten ingen deg, mens du har god tid til å plukke ned fiender som oppfører seg både uintelligent og aggressiv. Jeg savner litt mer balansert intelligens.

Spillet har sine tekniske svake sider, men for meg var ikke noen av disse kritiske for totalopplevelsen. Stemningen; den trykkende følelsen av å være i et fremmed og krigsherjet land, går inn i deg. Og etter hvert som timene renner avgårde føler du deg faktisk som en krigsveteran.

Far Cry 2 er ikke et høyoktan actionspill. Det for langt mellom de intense kampene, og både bevegelser og effekter er litt for underdrevet til at det skal karakteriseres som det. Men det er et herlig dvelende actionspill for oss som elsker åpent gameplay.

Kim Roar Spørkel

KARAKTER 8/10

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

AFRIKANSK SANDKASSEMODR

- Stor verden, fint tempo, kule allierte som hjelper deg i spillet
- Urealistiske begrensninger, dumme fiender



FALLOUT 3

Kultspillserien har tatt steget inn i nestegenerasjon. Med gammel spillmotor og voksent innhold.

Plattform PC, PS3, XBOX 360 Utvikler BETHESDA SOFTWORKS Utgiver UBISOFT Utgis LANSERT Antall spillere 1 Testet Versjon XBOX 360 (PAL) Anb. alder 18+

Sjanger ACTIONROLLESPILL Les mer på www.Gamereactor.no



GOLDT OG TRIST

Grafikken i Fallout 3 er gråbrun og trist. Alt er skittent og ødelagt, og det er ikke mye vakkert å hvile øynene på. Bethesda har lyktes veldig bra med å skape en paranoid stemning av ensomhet idet du rusler rundt over gigantiske åpne områder.



PIPBOY

Pipboy er Fallout-spillenes maskot, en glad og naivistisk tegneseriefigur som blir brukt på propaganda- og opplysningsplakater i Fallout-verdenen. Han er erkeetypisk for 50-tallets amerikanske naive verdenssyn da alt man trengte å gjøre for å overleve en atombombe var å dukke under kjøkkenbordet. Pipboy dukker opp i spillet som et elektronisk armbåndsur.

TIPS

SJEKK UT

The Elder Scrolls: Oblivion 19/18
PS3/XBOX 360/PC

Samme spillmotor satt til en fantasyverden.

Atomkrig og en verden i ruiner. Mutanter, narkotika og prostituerte. En evig kamp mot radioaktivitet og blodtørstige raiders. Vi snakker selvsagt om det nyeste kapittelet i Fallout-sagaen.

Er du beinhard Fallout-fan kan jeg like godt rope det først som sist: du vil helt sikkert bli skuffet over hva Bethesda har gjort med serien. Du kommer ikke til å få tilbake den følelsen du hadde for ti år siden da du drepte radioaktive skorpioner og bygde opp spillfiguren din med kameraet langt over deg og verden for dine føtter. Men den følelsen ville du aldri fått igjen, uansett hvem eller hva som hadde våget å lage et tredje spill i serien. Tiden har gått videre, og spillmekanisk kan ikke Fallout-spillene fungere tilfredsstillende i dagens spillmarked. Fallout 3 står stadig på egne bein, og forsøker å gjenskape det beste fra de to forgjengerne.

Der var det ute av verden, glem forgjengerne og start med blanke ark.

Fallout 3 foregår to hundre år etter en fiktiv atomkrig i vår verden. Som en av de heldige har du blitt født i et undergrunnshvelv, der innbyggerne ikke har vært ute i omverdenen siden bombene falt. Spillet starter faktisk med din egen fødsel, og en genial introduksjonssekvens der du får spille deler av din egen oppvekst er med på å forme hva



GRØTTER Det er mange skitne grøtter i Fallout 3, med en verden full av radioaktivitet har de fleste tatt dekning under bakken. T-banetunneller og kjellere er som regel fulle av mutanter og annen styggedom.

slags ferdigheter du vil ha som voksen.

Uten å rope for mye ender oppveksten din med vold og drama, idet din far forsvinner fra hvelvet, formannen for hvelvet prøver å knerte deg, og du må rømme vekk derifra og ut i den ødelagte ødemarken for å prøve å finne igjen faren din. Og det er der spillet begynner for alvor.

Fallout 3 er i begynnelsen et forvirrende spill å spille, men har du spilt Oblivion kommer du fort inn i grunnprinsippene. Litt for fort,

faktisk. Bethesda har høstet kritikk i forkant av lanseringen for at spillet er litt for likt deres forrige spill Oblivion rent spillteknisk, og jeg må si meg enig. På mange måter føles Fallout 3 som en ren modifikasjon av Oblivion, det har samme kontrollsystem, samme dialogmønster, og samme oppdragsstruktur. Det føles rett og slett som det samme spillet med nye klær.

Dette gjør også mye av førsteinntrykkene i den store spillverdenen dårlige, fordi det er mye å bli skuffet over. Grafikken varierer fra

MINNEBOK

Radioaktive høydepunkt



MEGATON

Den første byen du kommer til i spillet heter Megaton, og er bygd opp i et digert bombekrater i bakken. Bygningene er laget av flyvrak og busser, og det er et svare strev å finne frem den første timen.



DR. STRANGELOVE

I sentrum av Megaton ligger en udetonert atombombe. Ikke akkurat optimalt å ha i bakken din. Allerede her får du mange dilemmaer. Sheriffen vil betale deg for å desamere bomben, en lyssky type fra nabobyen vil betale deg for å sprengre den, mens en kult som tilber bomben vil at du skal la den være i fred. Hva velger du?



BOOM

Mens man i starten av spillet begynner med et fislede luftgevær tar det ikke lang tid før man finner nye og bedre våpen. Det meste er i dårlig stand, og det anbefales å investere litt poeng i reparasjonsferdigheten for å få utstyret til å fungere skikkelig. Bombekastere med miniatombomber er spesielt tilfredsstillende å bruke.



GIGAMONSTRE

Av og til møter man svære muterte beist som krever et tonn med bly for de går i bakken. Til tross for litt småkjip animasjon er disse kampene ekstremt intense, og det kan være lurt å spare opp en del kraftig skyts til nettopp slike oppgjør. Heldigvis finner man av og til allierte som hjelper til i kamper, men som regel er man alene.



VATS-SYSTEMET

Når som helst i kampene kan du gå inn i VATS-systemet, som fryser tiden og gjør kampene rundbasert. Her kan du sikte på kroppsdeler og bruke taktikeri. Ikke så nyttig som det høres ut til, jeg brukte det nesten bare til å treffe nøyaktig med granater.

SKJERMINFO Informasjonen på hovedskjermen er nyttig, men rotete presentert. Energien er nede til venstre, akkompagnert av et håpløst rotete kompass som viser deg hvor du er på vei. Til høyre er actionpoeng, som brukes hvis man fryser tiden i kamp, sammen med våpenstatus og ammunisjon.



MOTESLAVE Utover i spillet får du tilgang til mange forskjellige klær og kostymer. Jeg liker best å gå i dress og slips, men antrekket ovenfor er heller ikke til å kimse av.

smålekker til elendig, spesielt animasjoner på fiender og andre man møter virker foreldet. Den kunstige intelligensen til fiender i kamp er heller ikke spesielt imponerende, de henger seg gjerne fast i dørkarmen eller står og ser ut i lufta mens du skyter på de. Stemmekuespillet er i beste fall middelmådig. Og lærekurven er bratt. Fallout 3 er et spill som slenger deg inn i det med begge beina på en gang, og tvinger deg til å løpe før du kan gå.

Men belønningene kommer over tid. Etter noen timer med spillet var jeg skuffet og frustrert, men så begynte det å løse. Jeg begynte å bli glad i spillverdenen, og spesielt de mange historiene man oppdager underveis. Friheten du får til å velge forskjellige løsninger på problemer virker mye mer gjennomtenkt enn i andre spill der man liksom får valget mellom å være god og ond. En jakt på en ung gutt som var kidnappet av en vampyrkult utviklet seg til å bli et følelsesladd drama og et oppdrag til ettertanke fremfor det blodbadet jeg hadde forestilt meg idet jeg snek meg ned i T-banetunnelen på vampyrjakt.

Fallout 3 har nemlig klart å beholde mye av det som gjorde forgjengerne til vokssenspill, og byr på mange intelligente oppdrag som du faktisk kan løse akkurat som du selv vil. Det er ingen rett og gal løsning i spillet, men handlingene dine har konsekvenser. Som ganske tidlig i spillet da jeg tipset en rettskaffen sheriff om en mystisk mann som ville betale meg for å sprengre en hel by. Sheriffen løp for å arrestere mannen, men ble

TRE MUTANTER!



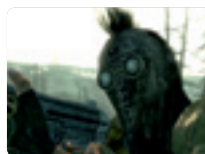
Radioaktiv blodpølse GHOUL

Endel uheldige mennesker er så hardt rammet av radioaktivitet at de ser ut som levende zombier med råttne hud og ekkel lukt. De blir ofte behandlet som dritt.



Sterk sinnatagg SUPERMUTANT

Noen av de mest aggressive du møter i spillet er supermutanter, som minner mest av alt om superhelten Hulklen med skytevåpen. Skyt først, spør etterpå.



Stygge landeveisrovne RAIDERS

Å reise rundt i Washington er livsfarlig på grunn av disse bandene som lever av å drepe omreisende karavaner.

drept i oppgjøret. Dagen etter møtte jeg sønnen til sheriffen, som var full av sorg fordi faren var død, et dødsfall jeg indirekte var årsak til. Øyeblikk som dette gjør at spillet føles voksent og levende.

Og det er også alle disse øyeblikkene som gjør at jeg lett tilgir spillet mange tekniske feil. La gå at kampene ofte ser helt fjerne ut med to stykker som plaffer løs på hverandre uten å klare å drepe hverandre, eller at tredjepersonskameraet gjør at helten min ser ut som Titten Tei som flyter rundt over bakken. Eller at menysystemene er håpløst tungvinte å manøvrere i. Eller at spillet føles som det er pakket inn i en fem år gammel spillmotor. På sitt beste er Fallout 3 storslagent og stemningsfullt, og særdeles givende. På sitt verste føles det som et foreldt spillsystem sydd sammen med strikk og binders.

Fallout 3 er ikke et enkelt spill å komme inn i, det begynner tregt, og for meg gikk det lang tid før jeg følte meg opplukket i den postapokalyptiske verdenen. Men når jeg først ble fanget så kom jeg meg ikke ut igjen før jeg hadde funnet igjen faren min og utforsket hvert eneste radioaktive hjørne i Washington D.C.

Jon Cato Lorentzen

KARAKTER 8/10

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

KREVENDE OG ENGASJERENDE

- Frihet, svær verden å utforske, engasjerende historier
- Gammeldags spillmotor, bratt lærecurve



TOMB RAIDER: UNDERWORLD

Lara Croft reiser verden rundt på jakt etter Tors Hammer i hennes peneste spill hittil.

Plattform PC, PS2, PS3, 360, Wii, DS Utvikler CRYSTAL DYNAMICS Utgiver EIDOS Utgis 21. NOVEMBER Antal spillere 1 Testet versjon PS3 PAL Anb. alder 16+

Sjanger ACTION



VAKKERT

Tomb Raider: Underworld er vakker på alle måter, animasjonene er fine og bakgrunnene er ofte så store og episke at de nesten tar pusten fra deg. Et lekkert spill fra start til slutt.



Ettusensyvihundre bevegelser er vår alles kjære Lara Croft utrustet med denne gangen. Men er det nok til å skape et spill som lever opp til den ellers så høye Tomb Raider-standarden?

Lara starter blant undersjøiske ruiner i Middelhavet, der hun oppdager et spor som leder mot Tors hammer; et redskap som ifølge historien kan brukes til å omgjøre fjell til daler og visstnok er kraftig nok til å ta livet av en gud. Nysgjerrige Lara forfølger naturligvis disse sporene videre på jakt etter verdens mektigste hammer, og risikerer hele verdens eksistens i prosessen.

En slik storslagen story trenger noen gode følgesvenner, og det har den heldigvis fått: Gnistrende grafikk og mesterlig musikk. Lokasjonene Lara løper, hopper, faller og kjører igjennom er godt detaljerte og svært pene. Når man står i en trapp i høliregn og ser hvordan vannet sildrer ned trappen kjenner man nesten regndråpene falle på sin egen nakke. Grafikken imponerer absolutt. Man liker det man ser, selv om man egentlig bør konsentrere seg om de te skurkene med maskingevær som vurderer om du eller den bengalske tigrer utgjør den største trusselen.

Når det gjelder kampscenene har disse gjennomgått forbedringer. Men Laras nemesis



FAKTA

LARA CROFT

Lara Croft debuterte i 1996 med Tomb Raider på Sega Saturn, og har siden det blitt en representant for dataspill, sterke kvinnelige hovedpersoner, og et sexsymbol. Da det britiske trendmagasinet The Face i 1997 plasserte Lara Croft på coveret var det et sikkert tegn på at dataspill hadde tatt steget vekk fra en barne- og nerdekultur og inn i varmen hos unge voksne livsnytere. Siden da har Lara vært med i åtte spill, og Underworld er hennes niende eventyr.

TIPS

SJEKK UT

Tomb Raider: Legend 8/16, PS2, XBOX 360
Spillet som børstet stov av den gamle arkeologen og moderniserte henne.



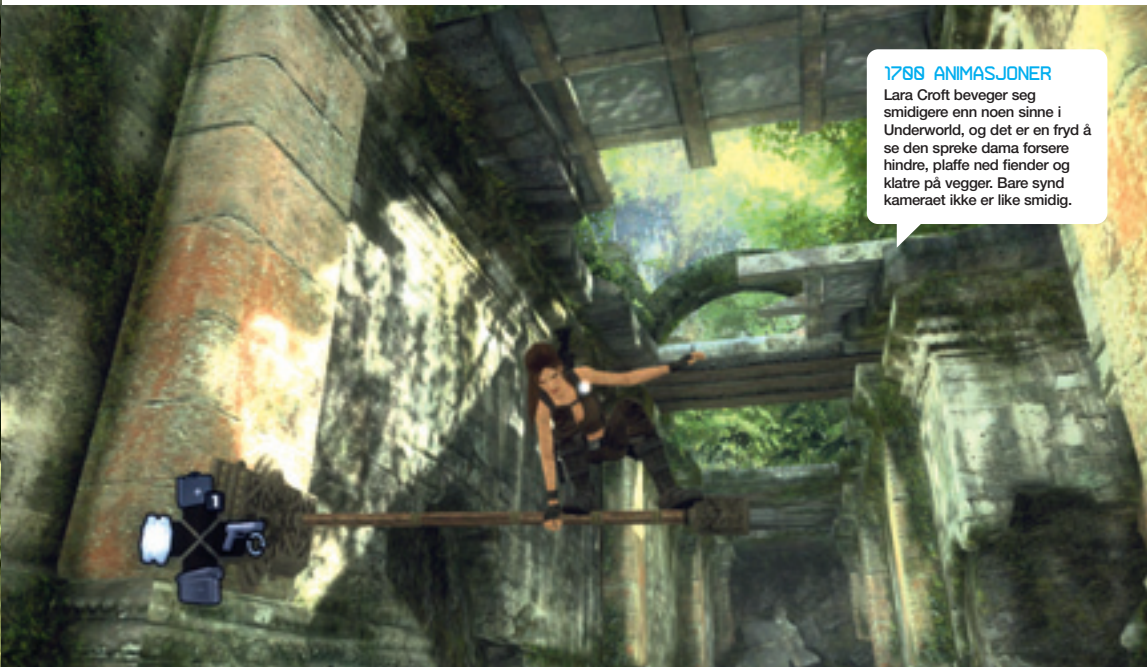
MORGENBAD Crystal Dynamics har fokusert en del på vann i forhåndsfokuset av Tomb Raider: Underworld, og spillet starter med Lara som skal dykke etter en gammel ruin. Dessverre er ikke svømmingen merkbart forbedret fra tidligere spill, det fungerer helt greit men er litt knøvlete til tider.

har åpenbart ikke nok penger til å leie inn spesielt intelligente barskinger, så motstanden ligger mest i mengden bly de tåler før de tar kvelden. Når det er sagt er det likevel en fornøyelse å slåss. Lara kan skyte på flere motstandere og har litt av hvert å plaffe løs med. I tillegg til de vanlige pistolene, får hun leke seg med blant annet hagler, maskinpistoler og harpun. Det er likevel ikke til å legge skjul på at dersom du er ute etter et skytespill så har du havnet litt feil.

Spilletts muskler ligger nemlig i gåtene og pusleriene du løser. En av de kule oppgavene involverer en stor statue av Shiva der man trenger å plassere noen krystaller i Shivas hender for å få rettet solstråler til et bestemt sted. Det høres kanskje lett ut, men når man tar i betraktning at hendene hennes er flere titalls meter over bakken blir oppgaven av et litt annet kaliber. Når du endelig ser hvordan det hele skal løses og statuen majestetisk hever seg og viser hva den skjuler, så er det mer enn nok



UTFORSKING Underworld går ikke så langt fra den originale Tomb Raider-formelen, det er stort sett utforsking av grotter og ruiner som er i fokus. Akkurat slik vi liker det.



1700 ANIMASJONER

Lara Croft beveger seg smidigere enn noen sinne i Underworld, og det er en fryd å se den spreke dama forsere hindre, plaffe ned fiender og klatre på vegger. Bare synd kameraet ikke er like smidig.

belønning for alt strevet. Og det er nettopp følelsen av at man faktisk har klart noe vanskelig og avansert som skiller Tomb Raider fra mange andre spill i samme kategori.

Men jeg har et stort spørsmål til Crystal Dynamics som står for utviklingen av Ms. Croft sitt nye eventyr: Hvorfor i alle dager har dere ramponert det flotte spillet deres med et kamera som ikke for sitt bare liv klarer å vise det det bør vise? Hvorfor zoomer det inn på Laras flotte kroppsdeler isteden for å hjelpe meg å finne den neste plattformen jeg skal hoppe til? Hvorfor vimser det rundt som en lemur på speed når jeg prøver å kontrollere det? Å hoppe i døden noen ganger fordi man feilberegner er greit, det kan jeg leve med. Men å bomme på et hopp femtisyv ganger fordi kameravinkelen jobber



FAKTA

SOUL REAVER

Crystal Dynamics tok over utviklingen av Tomb Raider-serien i 2006 med Tomb Raider: Legend, som brakte serien tilbake til gamle høyder. Den erfarne amerikanske utvikleren har holdt på siden 1993, og er mest kjent for spill som Soul Reaver, Gex og Pandemonium.

mot meg for alt det er verdt er er enn jeg tåler. Og siden all kontroll skjer i forhold til kameraet ser det av og til ut som Lara kanskje har fått i seg en dram eller to for mye før hun velvillig kaster seg selv utfor en kant og smeller i bakken som ei filledukke.

Dessuten virker det som om Crystal Dynamics har glemt å dobbeltsjekke visse biter av spillet. Det finnes noen steder som spillmekanisk ikke fungerer helt, som burde vært kraftig justert. Blant annet et tårn man skal bestige der jeg underveis opplevde kraftige glitches og feil i grafikken som gjorde at jeg ved flere anledninger hoppet vinkelrett ut fra tårnet og dundret i bakken bare for å slippe unna de verste feilene. Det finnes også steder der spillerens frihet er begrenset av usynlige vegger, og det blir bare teit når kalenderen viser 2008.

Men utover disse mer eller mindre graverende feilene, så er det et godt spill. Det er stort sett perfekt balansert, det har variasjon og Lara ser bedre ut enn noen gang tidligere. Musikken er med på å male stemninger som aldri før, og gjør det lett å glemme den virkelige verden idet man klatrer opp nok en ruin. Alt i alt et hyggelig gjensyn med den britiske arkeologen.

Richard Imenes

KARAKTER 7/10

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

LARA I GOD FORM NOK EN GANG

- God historie og grafikk, fantastiske puslerier
- Elendig kamera, noen grafiske glipper

COMMAND & CONQUER: RED ALERT 3

Tullestrategiserien har blitt mer tullete enn noensinne.

Plattform **PC, 360** Utvikler **ELECTRONIC ARTS L.A.**
Utgiver **ELECTRONIC ARTS** Utgis **LANSERT**
Antall spillere **1-4** Testet versjon **PC** Anb. alder **16+**



Sjanger STRATEGI

BAJASER! Med kampbjørner, delfiner og menneskelige kanonkuler føles det av og til som man kriger med et sirkus.

Red Alert er en serie mange har et følelsesladet forhold til. For meg er originalen et av de aller beste PC-spillene der ute. Det er et spill jeg stadig vender tilbake til når sjansen byr seg. Dermed er det mange følelser i sving, og store forventninger som skal innfris når strategiserien vender tilbake etter syv år i dvale.

Idet Red Alert 3 begynner er Kremlin omringet og Sovjet er i ferd med å falle. I et siste desperat forsøk på å redde sitt eget skinn flykter de sovjetiske lederne ned under jorden. Deres hemmelige våpen, tidsmaskinen, er ikke ferdig utviklet ennå, men de har ikke noe valg. De må forsøke...

Jeg sitter og gliser hele veien gjennom introduksjonsvideoen. Følelsen og stemningen er helt fremragende. Overdrevet B-film-dialog og et fjollete plott - det er deilig å se spillutviklere med selvironi og glimt i øyet. Og når Peter Stormare dukker opp som den gale professoren, må jeg le så høyt at Jon Cato skvetter.

Red Alert 3 spilles nøyaktig som de siste fire-fem spill fra EA Los Angeles. Kampen om Midgard-serien, de seneste Command & Conquer-spilla og nå Red Alert 3. Selv om spillene har oppgradert seg hele tiden, og ser enere og penere ut, med nye fraksjoner, artige enheter og glimt i øyet, så føles dette som et ti år gammelt spill i ny drakt.

På godt og vondt, kan man si. For følelsen av å spille Red Alert er definitivt tilstede. Det tegneserieaktige universet, med superteknologier, megavåpen og rivaliserende kommandører som lirer av seg tullete og klisjefylte fraser under slagene føles gjennomarbeidet, velprodusert og selvbevisst. Samtidig føles selve gameplayet en tanke utdatert.

Spillet er definitivt kult, spesielt i samarbeidsmodus med en kompis, men jeg savner likevel litt nye idéer og tanker.

Carl Thomas Aarum

KARAKTER 7/10

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

MER TULLETE RED ALERT-MORO

- Samarbeidsmodusen, kule mellomsekvenser
- Serien har stagnert, få nye idéer





FABLE 2

Ung og foreldreløs helt ute etter hevn. Hørt det før? Vi og, men Fable 2 føles likevel herlig friskt.

Plattform **XBOX 360** Utvikler **LIONHEAD** Utgiver **MICROSOFT** Utgis **LANSERT** Antall spillere **1-2** Testet versjon **XBOX 360 PAL** Anb. alder **16+**

Sjanger **ACTIONROLLESPILL**



UTVIKLING

Figuren din i Fable 2 utvikler seg i løpet av spillet basert på dine egne handlinger, og sluttresultatet skal reflektere om du er slem eller snill. Man kan også velge kjønn.

Fable var et av verdens mest oppskrytete spill før lansering, godt hjulpet av den prateglade utvikleren Peter Molyneux som lovt litt mer enn han klarte å holde. Men med Fable 2 har han klart å treffe blink.

Forgjengeren gjorde nemlig veldig mye riktig. Og det meste som ikke klaffet helt har blitt rettet opp i Fable 2.

Som i forgjengeren starter du spillet som en ung helt, du kan selv velge om du vil være gutt eller jente. Du er fattig og bor med din søster i en stor by. For å gjøre en lang historie kort ender første kapittel med at søsteren din blir drept, du blir skadet, og ti år passerer og det eneste du vil oppnå er hevn over den onde Lord Lucien som drepte søsteren din.

Historien vinner neppe noen nobelpris i litteratur, men er fortalt på en engasjerende måte, godt hjulpet av gode skuespillerne. Allerede fra første ord som blir sagt viser spillet en av sine sterke sider. Det har nemlig personlighet. Stemmen har britisk aksent, tykke dialekter gjerne, og osrer av humor, fortellerglede og engasjement. Grafikken er likeså, figurene i spillet kan ikke kalles direkte



SONER Fable 2 er ikke en diger verden, men er delt inn i flere store soner med eget kart.

FAKTA

BESTEVENNER

I Fable 2 har du alltid med deg din beste venn på eventyrene dine, nemlig hunden din. Lionhead har gitt deg en følgesvenn som gir det store eventyret en ekstra dimensjon. I tillegg til at man kan leke og kose med hunden, hjelper den deg underveis. Den kan lukte gjemte skattekister og nedgravede skatter, en ferdighet som kan oppgraderes i løpet av spillet ved hjelp av treningsbøker. Den kan også gjøre diverse triks, og hjelper deg i kamper med fiendene. Det er et dyr du blir glad i i løpet av spillet.

pene, men de har sjarm og utstråling i bevegelsene og dialogene sine.

Fable 2 er en blanding av actionspill og rollespill, der du styrer heltene over digre områder, banker opp banditter og monstre ved hjelp av sverd, skytevåpen og magi, og utvikler ferdighetene dine som du selv vil. Kampene er et av elementene som har blitt sterkt forbedret fra det første spillet, det er nemlig forenklet slik at de har blitt både mer underholdende, og litt lettere, og de flyter veldig bra.

Sammen med svære områder å utforske er spillet sjeldent kjedelig. Det er alltid noe å gjøre, finne ut av eller å utforske. Og selv om det i starten kan bli nesten for mye informasjon på en gang, og man ikke helt vet hva man bør

gjøre, er det egentlig bare å gå i en retning og prøve seg frem. Fable 2 er nemlig et spill som lar deg leke deg frem til hvordan du har lyst til å spille det, uten å straffe deg. I stedet for å følge hovedhistorien kan du forsøke å imponere innbyggere, gifte deg, kjøpe og selge eiendommer, jobbe og gå på ekstremt mange sideoppdrag. Valgfriheten er forfriskende.

Fable 2 er ofte et spill om valg og konsekvenser. Dine handlinger påvirker omgivelsene rundt deg mer enn i mange andre spill, og det er herlig å se at Molyneux og gjengen hans lykkes så bra som de gjør her. Det er nemlig svært lett å bli fullstendig oppslukt i kongeriket Albion. Dette er et eventyrspill som våger å være annerledes og som osrer av personlighet, spilleglede, varme og humor.

Jon Cato Lorentzen

KARAKTER 8/10

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

LEVENDE ACTIONROLLESPILL

Levende og vakker verden, god atmosfære, fin balanse
Lange innlastingsperioder, litt kjipt flerspiller

WRATH OF THE LICH KING

Lich-kongen skal holde på World of Warcraft-spillerne. Og det klarer han.

Plattform PC Utvikler BLIZZARD Utgiver VIVENDI Utgis 13. NOVEMBER Antall spillere MANGE Testet versjon BETA Anb. alder 12+

Så da satt jeg her igjen, meg og min Mage. Jeg har lenge lovet meg selv at jeg må slutte å spille World of Warcraft, men som med alle nettrollespill blir vennskap dannet som gjør at man til syvende og sist tar turen tilbake. For meg har World of Warcraft blitt en pen utgave av Messenger; et kommunikasjonsverktøy for meg og mine venner. Jeg har kommet til det punktet hvor jeg ser på innholdet og hva figuren min gjør i spillet som sekundære oppgaver jeg holder på med mens jeg snakker. Jeg har blitt lei, ja, ganske lei. Men likevel fortsetter jeg.

Så, hva har så Lich King å tilby de 11 millioner spillerne som har tatt turen til Azeroth? For det første har Blizzard brukt masse tid på den nye klassen Death Knight, en hardtslående kriger som ser faretruende ondskapsfull ut. Med sine lysende øyne og en aura av død og fordervelse kan man ikke gjøre annet enn å begynne på en ny figur med en gang. Death Knights startområde er noe av det beste Blizzard har gjort med World of Warcraft noen sinne. Helt fra starten av blir du dratt inn i en historie som flyter så godt sammen med spillet at jeg nesten fikk gåsehud. Hele klassen og opplevelsen i begynnelsen er preget av en historie som virkelig er gripende. Arthas visker til deg mens du spiller, og man får et innblikk i hva Scourge er og hva den har gjort med Azeroth.

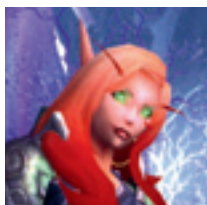
Northrend er denne ekspansjonspakkens nye område og gjelder for spillere fra 68 til 80.

Selv om World of Warcraft begynner å dra på årene og man har spill der ute som har bedre grafikk som Age of Conan og Warhammer Online, vil jeg våge å påstå at Blizzards spill har noe disse spillene mangler. En finpuss og finish som man må lete lenge etter. Blizzard har en tendens til å bruke tid på produktene sine, det skal være perfekt.

Sjanger NETTROLLESPILL



NORSKE FORHOLD Det nye området Northrend er kaldt, og store deler er dekt av snø og is. Et perfekt sted å flykte til i kalde vintermåneder her i Norge.



FAKTA

WOW World of Warcraft er verdens mest populære nettrollespill med over elleve millioner spillere på verdensbasis, og har en svært trofast fanbase som følger spillet i tykt og tynt. Spillet har vært i fokus i norske medier det siste året, spesielt i debatter rundt spilllegalskap med bekymrede foreldre og lærere som frykter at barna kaster bort livet i Azeroth. Spill med måte, er vårt motto her i Gamereactor.

Wrath of the Lich King har kanskje ikke samme tyngde som Burning Crusade, men den gir tilgang til nye funksjoner som er herlige. Man kan tydelig se at World of Warcraft begynner å bli voksent og at puslebrikkene som en gang lå på gulvet endelig har blitt plukket opp og plassert på riktig sted for å danne bildet vi har ventet på. Den nye generasjonen av spillere som tar turen til Azeroth for første gang vil bli møtt med et spill som føles perfekt på absolutt alle måter. Dette er en spillopplevelse som ikke er annet en solid om du så er ren nybegynner eller hardbarka rollespill-veteran.

Kim Visnes

KARAKTER 9/10

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

FRISK OPPDATERING

✦ Spillet føles mer voksent, herlig ny klasse

✦ Det er fortsatt World of Warcraft, på godt og vondt



OPPGRADERET GRAFIKK Selv om World of Warcraft begynner å dra på årene, ser det fortsatt lekkert ut mange steder, med sitt tegneserieaktige design. Blizzard pusser og oppgraderer dessuten grafikkmotoren hele tiden, og har blant annet lagt til dynamiske skygger i det siste.

PROFESSOR LAYTON AND THE CURIOUS VILLAGE

Håndholdt gåtegalskap.

Plattform DS Utvikler LEVEL 5 Utgiver NINTENDO Utgis LANSERT Antall spillere 1 Testet versjon PAL Anb. alder 7+



Sjanger EVENTYR

ST. MYSTERE I spillets aller første gåte skal du finne veien til byen St. Mystere. En enkel introduksjonsgåte.

Det er ikke første gang vi ser at Nintendo sin lille bærbare underholdningsenhet byr på puslespill og logiske gåter. Men istedetfor å spy opp gåte etter gåte uten mål og mening har Level 5 prøvd å pakke alle oppgavene inn i et plott som er både oppfinnsomt og engasjerende.

Professor Layton - en ekte gentleman med sans for puslerier - blir tilkalt til den lille landsbyen St. Mystere av Lady Dahlia som nylig har blitt enke. I testamentet til Baron Reinhold står det at den som løser mysteriet om "gulleplet" vil arve all hans rikdom. Naturligvis har flere forsøkt, men resultatene har vært alt annet enn opploftende. Men når Layton og hans læregutt Luke ankommer byen tar det ikke lang tid før merkelige ting begynner å skje. Landsbyen er langt i fra så idyllisk som den ser ut til, og byr på en hel rekke mysterier som man blir nødt til å nøste opp i for å løse Baron Reinholds gåte.

Selv om dette spillet rent spillmekanisk går litt tilbake i tid er det enkelt å klikke og peke seg rundt i byen. For å undersøke en ting eller snakke med en person kan man trykke på den på touch-skjermen. Om man vil bevege seg litt rundt kan man velge "beveg deg"-knappen og trykke på en pil i den retningen du vil gå.

Mens du løper rundt i landsbyen og leter etter svar på mysteriene som dukker opp vil befolkningen gi deg et utall gåter. Her kommer du borti alt fra ordkløveri og rene gåter til matematiske oppgaver og geometri. Alle gåtene er svært logiske, så er man litt svak i venstre hjernehalvdel er muligens ikke dette spillet noe for deg.

Gåter og oppgaver er hjertet og sjelen i Professor Layton, og jeg kan nesten garantere at du kommer til å bli forelsket i den sjarmerende professoren og hans unge assistent. Et magisk eventyrspill for alle som liker å utfordre de små grå.

Richard Imenes

KARAKTER 9/10

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

SJARMERENDE OG UTFORDRENDE

✦ Kreative og godt balanserte oppgaver, god historie

✦ Til tider mye tekst



MOTORSTORM: PACIFIC RIFT

Sony flytter racinggalskapen sin fra den brennhete ørkenen til en eksotisk tropisk øy.

Plattform PS3 Utvikler SCEE Utgiver SONY Utgis LANSERT Antall spillere 1-16 Testet versjon PAL Anb. alder 16+

Sjanger RACING



FULL FRES

Kjøretøyene i Pacific Rift kjører ikke så voldsomt fort, men kontrollen er såpass seig at det likevel krever en del ferdigheter for å kontrollere de. Selv motorsykler og ATV-er føles litt for trege i styringen.

Det er en tøff reise Motorstorm-serien har vært gjennom. Fra skrytevideo på verdens største spillmesse som i ettertid viste seg å være ren bløff og propaganda for en uferdig PS3, til et apokalyptisk lanseringsspill for maskinen som ble en skitten og svært tilfredsstillende race-opplevelse. Det var et spill få hadde tro på, men som overbeviste de aller fleste.

Jeg digget Motorstorm, og det hender fortsatt jeg drar det frem i ledige stunder. Jeg minnes fortsatt da jeg spilte reviewkoden, som hadde forvrengt lyden på alle rockelåtene som akkompagnerte de desperate ørkenløpene (i ferdigversjonen var lyden på musikken dessverre mye renere). Et herlig og fatalistisk racingspill som føltes skittent og rent samtidig.

Bah, en digresjon, mimring om gammel kjærlighet som nekter å dø. Poenget mitt som jeg mislykkes totalt med å formidle er at jeg følte at Motorstorm ville bli et vanskelig spill å følge opp da jeg horte om oppfølgeren første gang. Denne gangen er den dødelige ørkenen byttet ut med en frodig tropisk øy. Den skranglete bilparken er omtrent det samme, med unntak av at monstertrucker har meldt seg på dødslopet.

For det er like fatalistisk som før, selv om mye av dommedagsstemningen er borte. Det er



FAKTA

MAESTRO

Det norske bandet Animal Alpha dukker opp i spillet med en skitten rockelåt som kler spillet perfekt. Generelt sett har spillet et meget bra låtutvalg, med skitten rock og fartsfylt elektro som akkompagnerer løpene perfekt. Det er ikke første gang Animal Alpha dukker opp med musikk i et dataspill, de har vært med i flere titler fra Electronic Arts tidligere, og er nesten for veteraner å regne i dataspillsammenheng.

TIPS

SJEKK UT

Pure 8/10
PS3, XBOX 360, PC
Fabelaktig stuntracing med ATV-er. Et av høstens store racinghøydepunkt.



LUFTIGE SVEV De beste banene byr på halsbrekkende hopp og luftige svev, der det føles som om man er i lufta i evigheter før man lander. Har man et lett kjøretøy lønner det seg å forsøke å velge ruter som går et stykke over bakken og ta mange hopp, mens lastebiler og monster trucker gjør det best nede i sand og gjørme.

fortsatt seksten kjøretøy, fra motorsykler til trailere, som skal kjøre om kapp. Førstemann i mål vinner. Motorsykler liker harde underlag og krappe svinger, lastebiler liker gjørmete veier og lange strekninger. Det er opp til deg å finne den beste ruten som utnytter terrenget på optimal måte. Boost er like viktig som før. Man har konstant tilgang på boost, men kjører man for hardt sprenges motoren, man er nødt til å hvile boosten med jevne mellomrom.

Det nye i Motorstorm: Pacific Rift er

elementene, den tropiske øya er diger og byr på variert racing over fire forskjellige elementer. Vannløp foregår på strender og gjennom våte fossefall. Luftløp er full av luftige hopp og livsfarlige stup. Jordløp foregår i jord og gjørme, gjennom tett jungel og urskog. Og ildløp over boblende vulkaner og flytende lava. Elementene er ikke bare pene hindre, de påvirker løpene. Kjører man nært varm lava bruker motoren lenger tid på å kjøle seg ned. Kalde fossefall kjøler ned motoren.



DIGERT De fleste banene er svært lange, og selv om hele spillet foregår på en øy er denne såpass diger at det er bra variasjon i terreng og banemiljø.



ELEMENTER

Banene er delt inn i ulike elementer, og vann er et av disse. Fordelen med å kjøre i fjæra er at sjøvannet kjøler ned motoren, som gjør at boost lades opp forttere.

Så langt alt vel, men dessverre stopper det også opp med det positive der. For å ta det mest sjokkerende først: Grafikken i Motorstorm: Pacific Rift er faktisk dårligere enn i forgjengeren. Kanskje er det muligheten til å kjøre flere på en skjerm som gjør at teksturer har blitt forenklet, men enkelte brett i Pacific Rift ser faktisk ikke bra ut i store deler av spillet. Skog og trær ser simple ut, og det er få brett som klarer å formidle den tørre ørkenrealismen som prydet hele forgjengeren.

En annen ting som definitivt mangler er intensiteten fra Motorstorm. Det er fortsatt bråkete, musikkutvalget er fabelaktig, og enkelte av banene har en herlig struktur med stup og seksjoner som rett og slett ser livsfarlige ut, men det er kjedeligere å delta. Gameplaymessig er



FAKTA

PARADIS

Mens det forrige spillet utspilte seg rundt en festival i ørkenen, er tropeøya i oppfølgeren et mer lystig utgangspunkt. Likevel følger den mystiske festivalen med til øya, det er fortsatt musikk og konserttelt og masse som foregår i bakgrunnen, uten at man får delta selv.

dette rett og slett nøyaktig likt det første spillet, og selv om dette den gangen var friskt og nytt, er det ikke like ferskt i dag. Når spillet er forbigått rent grafikkmessig, og også gjentar seg selv gameplaymessig, blir det hele ganske småkjedelig for oss som har spilt det forrige til døden. Kontrollen i Motorstorm: Pacific Rift er nemlig langt fra presis, den er seig og treg, det tar evigheter å få bilene til å lystre, og det føles rett og slett litt som å kjøre i sirup.

Det er ikke det at Pacific Rift er et dårlig spill, det er bare det at i månedene som har gått siden eneren har sjangeren utviklet seg, mens Motorstorm-serien mer eller mindre har stått på stedet hvil.

Til syvende og sist gjør Pacific Rift alt man forventer av en oppfølger. Det er flere baner og mer variasjon, og i motsetning til eneren har man spart de beste banene til litt uti spillet. Man kan låse opp masse utfordringer og spesialløp, som forlenger levetiden betraktelig, og nettdelen er like god som den alltid har vært. Man har til og med hørt på kritikken og lagt inn flerspiller på en skjerm, men jeg føler vel at de episke stupene og bratte fjellsidene best nytes når man har skjermen for seg selv.

_Jon Cato Lorentzen

KARAKTER 6/10

Grafikk 7/10 Lyd 9/10 Gameplay 5/10 Holdbarhet 6/10

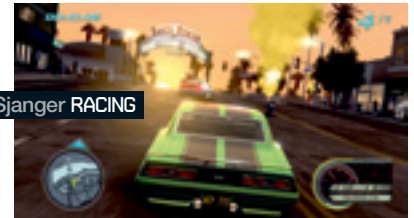
EN TRYGG TOER

- Noen spektakulære baner, heftig onlinering
- Simpel kjøre-motor, ubalansert enspillerdel

MIDNIGHT CLUB: LOS ANGELES

Gatebilmiljøet i Los Angeles er sukkersøtt og snilt.

Plattform PS3, 360 Utvikler ROCKSTAR SAN DIEGO
Utgiver TAKE-TWO Utgis LANSERT Antall spillere 1
Testet versjon XBOX 360 PAL Anb. alder 12+



Sjanger RACING

DAG OG NATT Tiden går og døgnet forandrer seg i L.A.

Midnight Club-serien har alltid vært en outsider i racingsjangeren, den har liksom vært midt på treet, verken fugl eller fisk. Litt småtamme biler, kjedelig presentasjon og rett og slett for anonymt. Vi snakker tross alt om en sjanger der Need for Speed-spillene lenge har dominert med bling-bling, bilmodifisering og trendriktig hip hop-musikk, der Burnout-serien har vært kongen av fart og spektakulære kræsje, og der nykommeren Race Driver: Grid tok adrenalinracing til nye høyder med overdreven fysikk og superintense løp.

I Midnight Club blir vi kastet inn i en meningsløs historie der jeg vistnok er en tøff nykommer i beinharde Los Angeles. Man får velge en gammel møkkabil, og så er det bare å komme seg ut på gatene og utfordre en rekke tøffinger til gaterace for å bygge opp ryktet sitt. Jeg sier tøffinger med forbehold, for Rockstar mener tydeligvis at gjengen med såpeglatte og politisk korrekte gangster-wannabes representerer Los Angeles' gatebilmiljø, men de fremstår bare som totalt tannløse pusekatter, og ikke knallharde gangstere og biltyver som jeg hadde forventet å møte.

Det som derimot er mer imponerende er byen Rockstar har gjenskapt. Hele spillet foregår nemlig i Los Angeles, og for meg som har vært her mange ganger på E3-messa, er det lett å kjenne seg igjen. Det er en slags miniatyr-modell av byen, der de mest kjente områdene er kartlagt svært detaljert.

Alt i alt er racingen tilfredsstillende, på sitt beste er dette heseblesende og svinaktig moro, men jeg føler likevel at det hele blir litt tamt. Det er nemlig det ene løpet etter det andre, det er lite variasjon, og etter hvert blir jeg lei av å kjøre på de samme gatene, mot de samme tøffingene som slenger de samme patetiske kommentarene. Pluss for veldig bra nettdel, dog.

_Jon Cato Lorentzen

KARAKTER 6/10

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

KOMPETENT MEN INTETSIGENDE

- Bra gjenskapt by, til tider spennende løp, god nettdel
- Utrolig tam dialog, blir fort småkjedelig og umotiverende



SPIDER-MAN: WEB OF SHADOWS

Nok en gang må Spider-man redde verden, nå med Call of Duty-utvikler Treyarch bak spakene.

Plattform PS2, PS3, 360, Wii, PC, PSP, DS Utvikler TREYARCH Utgiver ACTIVISION Utgis LANSERT Antall spillere 1 Testet versjon 360 PAL Anb. alder 12+



Sjanger ACTION

BIFF! POW! SMOCK! Kampene i Spider-man er ganske kule, med smidige animasjoner og spektakulære angrep. Men de står i skarp kontrast til den kjedelige og udetaljerte bakgrunnsgrafikken som ser ti år gammel ut til tider.

Spiderman er nok en god tegneserie som har blitt maltraktert av markedet. Den smidige helten har bidratt til et mangfold av filmer, spill og bøker, og listen kan virkelig fortsette i evigheter. Det har vært mange spill med vevslynger, og utvikleren Treyarch er sistemann ut til å ta over stafettspinnen.

Du blir kastet ut i spillet med tre oppdrag som skal utføres. Disse går ut på å drepe en gjeng med mutanter, drepe en gjeng med flere mutanter og til slutt å drepe en gjeng med enda flere mutanter. Ved enden av disse intro-oppgavene møter man erkefienden Venom, som er tilbake i rollen som superskurk og skaper kaos i byen.

Spiderman: Web of Shadows spiller på to sider av helten vår. Den ene siden iført drakten vi alle kjenner, og den andre i hans mørke drakt. Disse to sidene er relativt like med



FAKTA

SUPERSKURKER

En hel haug med superskurker og helter dukker opp i Web of Shadows. I tillegg til Electro ovenfor møter du også Black Widow, Doctor Octopus, Kingpin, Ghost Rider, Moon Knight, Rhino, Vulture, Tinkerer, Black Cat, Luke Cage og Venom. Venom er hovedskurken, og står bak angrepet på New York City som Spiderman forsøker å stoppe.

enkelte unntak i form av nyanser innenfor angrep. Innbyggerne i New York reagerer ulikt på de to draktene. Hvis man er mørk begynner folk straks å hyle og løpe rundt i panikk. I den vanlige drakten stopper de gjerne opp og klapper.

Spillet skuffer stort når det gjelder grafikk. Grafikken ligner mest av alt på den fra Vice City eller andre sandkassespill til foregående konsoller. Det er heller ikke lagt mye fokus på selve verdenen man beveger seg i. Omgivelsene er smertefullt statiske og nesten ingenting man gjør har noe å si for det som skjer rundt deg. Følelsen av at man er en smidig superhelt er heller ikke tilstede verken i luften eller på bakken.

Noe Treyarch skal ha ros for er angreps-animasjonene. Det hele ser utrolig lekent ut, til tross for at man gjør minimalt selv. Videre kan man oppgradere angrepene som man selv vil.

Gjennom hele spillet er man fri til å bruke nivåpoeng til å velge nye kombos og angrep. Derimot er stemmeskuespillet i Spiderman så langt under lavmål at undertegnede rødmer ved enkelte tilfeller. Edderkoppgutten høres ut som en pubertal angstfylt drittunge, og gir absolutt ikke inntrykket av å være en superhelt.

Web of Shadows byr på greie muligheter innenfor angrep og oppdateringer, men greier ikke å vise frem en superhelt i toppform og en by med endeløse muligheter. Spillet blir fort kjedelig, og passer nok aller best for de yngste spillerne som sluker alt med Spiderman rätt.

_Kristina Wiik

KARAKTER 5/10

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

IKKE VELDIG SUPERT...

Kult kampsystem, fluffige kampanimasjoner

Kjedelige oppdrag, statiske omgivelser



Sjanger KOKKEACTION



FLERE BESTILLINGER Når man får flere bestillinger fra ett bord gjelder det å prøve å lage disse ferdig omtrent samtidig. Hvis ikke kan noen retter bli kalde før alle er ferdig, og da blir det lite drik.

ORDER UP

Glem Gordon Ramsay og Hellstrøm. Her bestemmer jeg!

Plattform Wii Utvikler ZOO DIGITAL Utgiver ATARI Utgis LANSERT Antall spillere 1 Testet versjon PAL Anb. alder 3+

Hver høst kommer en enorm mengde med superambisiøse grafikkutgave og episke spill, og jeg vet ikke hvor mange ganger i året jeg må trå til og redde verden og halve universet i et eller annet spill. Da er det deilig å koble av med noe helt meningsløst av og til.

Som Order Up. Et spill jeg hadde null forhåpninger til, men som endte opp som avslappende hypnotisk underholdning en hel onsdagskveld.

Som nybakt superkokk starter jeg min egen restaurant, her skal jeg lage mat til gjestene mine, som kan velge mellom et visst antall retter. Disse må tilberedes etter en enkel oppskrift, kjøtt skal stekes, ost må raspes og puttes i gryta, salat skal skrelles, og så videre. Alt gjøres selvsagt med liknende bevegelser fra Wii-kontrolleren.

Og hadde dette vært alt ville spillet vært dorgende kjedelig. Men hemmeligheten er å sjonglere flere kokekunstner i luften på en gang. Sette poteten i frituren, koke sausen i panna og hakke tomater samtidig. Det gjelder å passe på koketiden og ikke la maten bli

svidd.

Og ganske snart kom jeg inn i en slags hypnotisk sone der jeg ble besatt av å lage mat fortest mulig. Lager du en rett ferdig og begynner på neste så rekker den første å bli kald før den andre er ferdig, så man er nødt til å ha flere baller i luften for å få suksess.

Utover i spillet får man stadig nye oppskrifter, man kan ansette hjelpere og kjøpe bedre utstyr. Men alt i alt er ikke dette nok til å holde på interessen over lang tid.

For som mange andre Wii-spill er dette noe som er morsomt en kveld eller to. Og hadde det kostet en hundrelapp eller to kunne jeg varmt anbefalt dette. Men når prislappen viser over fire hundre kroner ville jeg nok valgt noe som varer litt lengre. Synd, for dette er et morsomt lite spill.

_Jon Cato Lorentzen

KARAKTER 5/10

Grafikk 5/10 Lyd 4/10 Gameplay 7/10 Holdbarhet 3/10

FINFEN KOKKEACTION UTEN DYBDE

Morsomme oppskrifter, lett å spille

Går fort lei, lite variasjon



THE LAST REMNANT™

THE BRAND-NEW EPIC FROM THE CREATORS OF
THE FINAL FANTASY® SERIES HAS ARRIVED

The Remnants – scattered relics of a bygone age. For a thousand years, greed has drawn man to their power – and where there is greed, there is war. Now a young hero's quest to find his kidnapped sister will lead him into the midst of this struggle. Guide him through a strikingly beautiful world, engaging in massive battles in an attempt to uncover the truth.



WWW.LASTREMNANT-GAME.COM

SQUARE ENIX®

16+
TM

www.pegi.info

© 2008 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.
Unreal® Engine. Copyright 1998-2008 Epic Games, Inc. All rights reserved.
THE LAST REMNANT, THE LAST REMNANT logo, FINAL FANTASY, SQUARE ENIX and the SQUARE ENIX logo are registered trademarks
or trademarks of Square Enix Co., Ltd. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies.

AVAILABLE AT
GAMESTOP

Jump in.

 **XBOX 360** LIVE

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

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



SONY PLAYSTATION 3

Sonys tredje spillkonsoll er markedets store muskelbunt!

INFO

Produsent **SONY**
 Lansert **23.03.07**
 Medie **BLU-RAY**
 Signal **HDMI**
 Vekt **5 KG**
 Mål **325X98X274**
 Pris **FRA 3599,-**

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



GAMEREACTOR TOPP 15
PLAYSTATION 3

PLASSERING: 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	Little Big Planet <small>Vi visste at det kom til å bli bra, men ikke så bra som dette. Har du PS3, må du ha Little Big Planet.</small>	Plattform	Sony	10/10
2	Grand Theft Auto IV <small>Mesterlig lekeplass med skytevåpen, fete biler og utrolig atmosfære. Årets beste actionspill!</small>	Action	2K Games	10/10
3	Half-Life 2: The Orange Box <small>Til tross for at PS3-versjonen har noen småfeil i forhold til 360-versjonen, er dette fortsatt uimotståelig bra.</small>	Action	EA	10/10
4	The Elder Scrolls IV: Oblivion <small>Vanvittig stort rollespill i en åpen verden som sluker deg totalt. Unik atmosfære og dypt spillsystem.</small>	Rollespil	2K Games	10/10
5	Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots <small>En verdig avslutning på en fantastisk spillserie. Dramatisk, engasjerende og utrolig ambisiøst.</small>	Action	Konami	9/10
6	Uncharted: Drake's Fortune <small>Naughty Dogs blanding av Tomb Raider, Indiana Jones og heftig skyteaction lykkes på alle punkter.</small>	Action	Sony	9/10
7	Call of Duty 4: Modern Warfare <small>Intenst krigsspill som dropper klisjeen andre verdenskrig til fordel for terrorister fra dagens nyhetsbilde.</small>	Action	Activision	9/10
8	<small>NT</small> Saint's Row 2 <small>Gangsterparadiset, en lekeplass med biler, skytevåpen og vanvittig action. Ren moro.</small>	Action	THQ	9/10
9	Soul Calibur IV <small>Dypt, pent og fengende. Et fantastisk underholdende slåssespill og en grafisk perle.</small>	Slåssing	Namco Bandai	9/10
10	Skate <small>EA revolusjonerte skateboard-spillene med dette realistiske og utrolige fengende sportsspillet.</small>	Sport	EA	9/10
11	Race Driver: Grid <small>Fabelaktig grafikk, ren kjøreglede og en utrolig intensitet. Codemasters er kongene av racing.</small>	Racing	Codemasters	9/10
12	Burnout Paradise <small>Verdens vildeste racingspill ble akkurat hakket villere. Frihetsfølelsen er herlig, og kræsjeene er spektakulære.</small>	Racing	EA	9/10
13	Assassin's Creed <small>Elsk eller hat det, Assassin's Creed er ett av verdens aller mest atmosfæriske spill. Et vakker eventyr.</small>	Action	Ubisoft	9/10
14	<small>NT</small> Bioshock <small>Ett av verdens mest stemningsfulle spill, med skrekk og gru i undervannsbyen Rapture. Mesterlig!</small>	Action	Take-Two	9/10
15	Ratchet & Clank: Tools of Destruction <small>Lekker plattformaction, lettspillt og morsomt. Kanskje litt i enkleste laget, men morsomt fra start til slutt.</small>	Plattform	Sony	9/10

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

ANBEFALES!

LITTLE BIG PLANET
MEDIA MOLECULE/SCEE

Hva skjer? Det er egentlig opp til deg. Little Big Planet er et supersjarmerende plattformspill der alle kan lage sine egne brett helt fra scratch. Et utrolig kreativt verktøy, og et utømmelig lager nye brett via nettdelen til Playstation 3.

Beste øyeblikk: Når du oppdager at klokka er fire om natta, men du likevel nekter å legge deg fordi du må bare legge til litt mer på brettet ditt.

Til deg som: Ønsker et fabelaktig kreativt og underholdende flerspillerspill, med utrolig dybde.

ANBEFALES!

OBLIVION
BETHESDA/TAKE-TWO

Hva skjer? Det begynner å dra litt på åra, Bethesdas klassiker, men er fortsatt like engasjerende. Du er helten i et episk rollespill med utrolig atmosfære og friheten til å gå hvor du vil og gjøre så og si hva du vil. Lekker og morsomt.

Beste øyeblikk: Når du rommer fra fengselet, sola står opp, og du ser en gigantisk verden der du kan gå hvor du vil. Episk.

Til deg som: Er ute etter et spill som vil holde deg fanget foran konsollen i mange uker i vinter. Gammelt, jada, men fortsatt utrolig spillbart.

ANBEFALES!

SOUL CALIBUR IV
NAMCO BANDAI/UBISOFT

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

Beste øyeblikk: Å grisebanke en diger mann med en liten dame. Girl Power!

Til deg som: Ønsker deg et fett slåssespill som varer lenge. Soul Calibur IV er variert nok til å spille alene, men kommer virkelig til sin rett sammen med noen kompiser.

STYR UNNA!

HELLBOY: THE SCIENCE OF EVIL
KONAMI/SEGA

Hva skjer? Den røde superhelten med det svære hodet fikk sitt eget spill i år, og den spillentusiastiske filmregissøren Guillermo Del Toro hjalp til. Men dessverre blir dette for mye kjipe kamper og for lite historie til å engasjere noen, ikke en gang hardcore Hellboy-fans.

Verste øyeblikk: De altfor korte mellom-sekvensene, vi vil ha mer historie!

Velg heller: Det finnes mange kulere superhelt-spill, Spiderman-spillene og Hulk: Ultimate Destruction, for eksempel.



PLAYSTATION PORTABLE

INFO

Produsent **SONY**
Lansert **01.09.05**
Medie **UMD/MS**
Vekt **228 g**
Mål **176x74x23**
Pris **1299,-**

Sonys 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 **389x83x258**
Pris **1599 KR**
(ARCADE), **1995 KR**
(PREMIUM), **2985 KR**
(ELITE)

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



ANBEFALES

MASS EFFECT

BIOWARE/MICROSOFT

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

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

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



ANBEFALES

ROCK BAND

HARMONIX/ELECTRONIC ARTS

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

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

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



ANBEFALES

GRAND THEFT AUTO IV

ROCKSTAR/TAKE-TWO

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

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

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



! STYR UNNA!

RUMBLE ROSES XX

KONAMI/KONAMI

Hva skjer? En gjeng lettkleddede damer skal banke dritten ut av hverandre i et absurd japansk slåssespill. Jon Cato har bare gode minner om spillet på grunn av en eller annen lanseringsfest i London med strippere, alkohol i oksygenform via et rør inn i nesen og vodka-gelé. Vi andre husker bare et utrolig rævva slåssespill.

Verste øyeblikk: Når du oppdager at det er mer moro å se ekte lettkleddede damer enn disse stive Barbie-kopiene.

Velg heller: Virtua Fighter 5, Dead or Alive, eller vent på Street Fighter og Tekken.



GAMEREACTOR TOPP 15 XBOX 360

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

NR.	SPILLTITTEL	SJANGER	UTGIVER	KARAKTER
1	Gears of War Rå testosteron-action, ren macho skyteglede i en strålende blek fremtidsvisjon. Oppfølger på vei...	Action	Microsoft	10/10
2	Grand Theft Auto IV Mesterlig lekeplass med skytevåpen, fete biler og utrolig atmosfære. Årets beste så langt, blir neppe slått.	Action	2K Games	10/10
3	The Elder Scrolls IV: Oblivion Vanvittig stort rollespill i en åpen verden som sluker deg totalt. Unik atmosfære og dypt spillsystem.	Rollespil	2K Games	10/10
4	Halo 3 Master Chiefs tredje eventyr holder pulsen på topp hele veien gjennom. Fantastisk romaction.	Action	Microsoft	10/10
5	Mass Effect Episk såpeopera i verdensrommet, uovertruffen atmosfære og et briljant spillsystem. Forførende.	Rollespil	Microsoft	10/10
6	Half-Life 2: The Orange Box Tre geniale spill i en svær pakke. Utrolig valuta for pengene sammen med ett av verdens beste skytespill.	Action	EA	10/10
7	Rock Band Den nye rockekongen og verdens beste partyspill. Dyrt, men utrolig mye moro for penga.	Musikk	Electronic Arts	9/10
8	Guitar Hero II Selv om flere instrumenter er standard i dag, er Guitar Hero 2 fortsatt spillet med aller best låtutvalg.	Musikk	Activision	9/10
9	Call of Duty 4: Modern Warfare Intenst krigsspill som dropper klisjeen andre verdenskrig til fordel for terrorister fra dagens nyhetsbilde.	Action	Activision	9/10
10	Saint's Row 2 Gangsterparadis, en lekeplass med biler, skytevåpen og vanvittig action. Ren moro.	Action	THQ	9/10
11	Soul Calibur IV Pupper, sverd og karnevalskostymer. Soul Calibur IV er nestegenerasjonsslåssing for alle penga.	Slåssing	Namco Bandai	9/10
12	Skate EA revolusjonerte skateboard-spillene med dette realistiske og utrolige fengende sportssillet.	Sport	EA	9/10
13	Race Driver: Grid Fabelaktig grafikk, ren kjøreglede og en utrolig intensitet. Codemasters er kongene av racing.	Racing	Codemasters	9/10
14	Assassin's Creed Elsk eller hat det, Assassin's Creed er ett av verdens aller mest atmosfæriske spill. Et vakkert eventyr.	Action	Ubisoft	9/10
15	Bioshock Ett av verdens mest stemningsfulle spill, med skrekk og gru i undervannsbyen Rapture. Mesterlig!	Action	Take Two	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.



NINTENDO DS

INFO

Produsent **NINTENDO**
Lansert **11.03.05**
Medie **CARTRIDGE**
Vekt **235 G**
Mål **149x95x29**
Pris **1199,-**

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

ANBEFALES!

NO MORE HEROES

GRASSHOPPER/RISEING STAR

Hva skjer? Den superkule leiemorderen Travis Touchdown prøver å ta livet av konkurrentene sine for å bli nummer en i verden i dette som best kan beskrives som en fandenivoldsk blanding av Quentin Tarantino-filmer og en surrealistisk japansk tegnefilm.

Beste øyeblikk: De lange filosofiske monologene til hovedfiendene. Den ene mer sinnssyk enn den andre. En helt absurd opplevelse.

Til deg som: Vil ha et originalt actionspill som ikke ligner noe annet.



ANBEFALES!

MARIO KART

CLOVER STUDIOS/CAPCOM

Hva skjer? Mario og vennene slenger seg nok en gang bak rattet på minibilene sine for å kjøre om kapp i soppriket. Denne gangen har de også motorsykler, og løpene er mer frenetiske og heseblesende enn noensinne. Omfattende nettspilldel forlenger levetiden betraktelig.

Beste øyeblikk: Når du klarer å blokkere det røde skallet med et bananskall. Klassisk forsvarsteknikk.

Til deg som: Vil ha et lett og ledig racingspill som både store og små kan ha det veldig gøy med.



ANBEFALES!

WARIO WARE: SMOOTH MOVES

NINTENDO/NINTENDO

Hva skjer? Gjerne Wario er tilbake med en bunke latterlige småspill igjen. Dette er adrenalizingaming der du blir kastet fra den ene bisarre situasjonen til den andre og må reagere lynraskt på instruksene du får via skjermen. Utrolig morsomt og kreativ bruk av håndkontrolleren til Wii.

Beste øyeblikk: Når du får beskjed om å legge fra deg kontrolleren og den ringer som en telefon. "Hallo?"

Til deg som: Vil ha litt kreativ galskap. Dette er så sprøtt som det blir.



STYR UNNA!!

SAMBA DE AMIGO

SEGA/SEGA

Hva skjer? En fargerik apekatt vifter på et par maracas og vil danse med deg. Rist på håndkontrolleren i takt med signalene på skjermen, og pin deg gjennom grusomme samba-coverlåter av blant annet a-Ha. Dette er et festspill anno 1998, og duger dessverre ikke i dag.

Verste øyeblikk: Når du innser at kontrollene er så lite responsive at du slenger de i veggen og heller setter på Absolute Samba for å fridanse litt.

Velg heller: Rock Band på Wii. Litt mer gjennomført.





I LOMMA DS: NEW SUPER MARIO BROS.

NINTENDO / NINTENDO

Hva skjer? Akkurat idet vi trodde Nintendo hadde gitt opp todimensjonale plattformspill slår de til med et retrogufts satt til moderne teknologi. Super gammeldags plattformaction.

Beste øyeblikk: Når Mario spiser en supersopp og blir like stor som skjermen.

Til deg som: Drømmer om gamle dager.



I LOMMA PSP: PATAPON

SONY / SONY

Hva skjer? Du er en musikalsk gud som kan kommandere en gjeng vandreende øyne ved hjelp av en diger tromme. Musikk og strategi i herlig blanding i et av PSP-ens aller beste spill.

Beste øyeblikk: Når du holder rytmen så lenge at hæren begynner å synge og nynne på melodien.

Til deg som: Vil ha noe annerledes.

PC / WINDOWS

Spillverdens mest populære plattform med mange muligheter.

INFO

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

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



GAMEREACTOR TOPP 15 PC / WINDOWS

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

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

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

ANBEFALES!

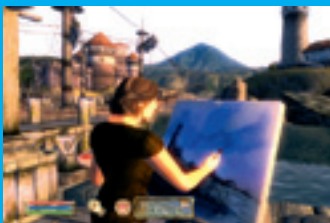
THE ELDER SCROLLS: OBLIVION

BETHESDA/TAKE-TWO

Hva skjer? Det begynner å dra litt på åra, Bethesdas klassiker, men er fortsatt like engasjerende. Du er helten i et episk rollespill med utrolig atmosfære og friheten til å gå hvor du vil og gjøre så og si hva du vil.

Beste øyeblikk: Når du rømmer fra fengselet, sola står opp, og du ser en gigantisk verden der du kan gå hvor du vil. Episk.

Til deg som: Er ute etter et spill som vil holde deg fanget foran maskinen i mange uker i vinter. Gammelt, jada, men fortsatt utrolig spillbart.



ANBEFALES!

CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE

INFINITY WARD/ACTIVISION

Hva skjer? Terrorister herjer i Russland og Midtøsten og du får leke britisk og amerikansk soldat. Imponerer med heseblesende action fra start til slutt, silkemyk grafikk, og en gripende historie.

Beste øyeblikk: En desperat kamp i midtøsten mot gigantiske odds, avsluttes med et grusomt nederlag i form av en atombombeeksplosjon.

Til deg som: Elsker skytespill, og aller helst vil ha noe å spille på nett. Fortsatt det mest populære nettskytespillet.



ANBEFALES!

ASSASSIN'S CREED

UBISOFT/UBISOFT

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

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

Til deg som: Ønsker deg et stjerningsfullt spill med utforskning, dramatikk og massevis av action.



STYR UNNA!

HISTORY CHANNEL: BATTLE FOR PACIFIC

CAULDRON/ACTIVISION

Hva skjer? Nok en gang er det verdenskrig og du må være flink amerikansk soldat på Stillehavs-øyene i et spill som ser ut som det er snekret sammen på gutterommet av en gjeng fortiser.

Verste øyeblikk: Når de hjernedøde medsoldatene plutselig stopper opp og står og stirrer livløst ut i lufta i flere minutter.

Velg heller: Vil du ha krigsspill fra andre verdenskrig er det nok å velge i. Call of Duty: World at War og Medal of Honor: Airborne er bedre alternativer enn dette.



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.

TV-SLAVE!

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

Når bladene faller av træne og temperaturen definitivt har forlatt sommeren for godt, er det høytid for oss i Gamereactor. Gjennom hele oktober har postkassen vært stappfull av spill som lanseres i disse dager, og konsollene har gått varme både hjemme og på kontoret. Og det er også på denne tiden at vi blir TV-slaver, for mellom kriging og rockemusikk og atomkatastrofer og romvesener trenger vi å koble av med noe hjernedødt, og da er det ingenting som passer bedre enn TV.

1/10

Det er alltid deilig når bladet har gått i trykken, et par dager med rydding, ro og mak, før det hele braker løs igjen. Og sjelden braker det løs så heftig som når det er snakk om novembernummeret, måneden det kommer flest storspill hvert år. Postkassen er stappfull hver eneste dag, og vi begynner å legge den månedelige kabalen om hvordan vi skal greie å rekke over alle titlene.

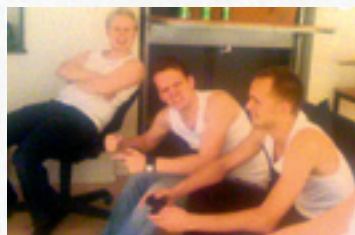


Luksusproblem.

2/10

Høstfest, for å lade opp til årets to mest hektiske måneder inviterer vi samtlige skribenter til fest på kontoret. Med vår fantastiske Gamereactor-singlet som obligatorisk festplagg utvikler det seg til en fuktig aften med Rock Band-spilling,

turnering i Mortal Kombat vs. DC, Soul Calibur IV og Beijing 2008, samt en obskur musikkquiz der vår filmanmelder David Skovly var suveren. En perfekt start på høsten, med unntak av at Carl Thomas måtte stjele min unike teknikk for å klare å slå meg i Beijing 2008. Dette skal hevnes!



Carl Thomas skyr ingen midler i jakten på seier.

7/10

GRTV-redaksjonen er i Japan for å lage reportasjer fra Tokyo Game Show. I mellomtiden har vi begynt å spille de første spillene som skal anmeldes i novembernummeret her i Oslo. Etter et par dager med Motorstorm: Pacific Rift er det ganske klart at dette ikke når helt opp til forgjengeren, det har rett og slett blitt forbigått av andre racingspill. Til tross for en god spillmotor og en del heftige race, blir det en liten skuffelse i forhold til hva jeg hadde håpet på. Tilbake til Little Big Planet da.

10/10

Helga er rett rundt hjørnet, og vi jobber som noen gale med å få tak i de siste spillene som trengs til anmeldelse i tiden fremover. Fallout 3 skal komme om en ukes tid, Fable 2 er på vei, og Guitar Hero World Tour skal også være i rute. Alt ser ut som gull og grønne skoger idet vi tar velfortjent helg.

13/10

Microsoft ønsker å samarbeide med oss om en konkurranse rundt lanseringen av Gears of War 2. Vi stiller med Carl Thomas i full grunnutrusting samt en konkurranse på nettsiden vår, og Microsoft bidrar med premie og nattåpent med spilling i butikken. Målet er at Carl Thomas og en annen på redaksjonen skal bli utfordret av noen heldige vinnere av konkurransen, og dermed legger Carl Thomas seg i hardtrening med det første Gears of War.

16/10

Sony inviterer til stor høstfest, og vi rusler bare et steinkast fra kontoret for å koble av med litt drikke, musikk og sosialisering med kolleger og konkurrenter. Artister som Maria Mena inntar scenen, men det er først når Bo Kaspers går på at Carl Thomas våkner til liv. Han er nemlig stor fan av svenskene, og står på første rad foran konsertscenen. Ved hjelp av sin naturlige sjarm kommer han seg backstage etterpå og ender opp med å sitte i to timer i en sofa og prate med heltene sine. Heldiggrisen.



Söta bror på besøk i Norge.

17/10

Det er kinopremiere for hele redaksjonen idet vi setter kursen mot Friday's for å

spise middag, etterfulgt av kinobesøk på Max Payne. Rett før vi skal stikke ut på middag dukker det en diger pakke opp utenfor kontoret. Det er Guitar Hero World Tour. Vi kaster oss over spillet og begynner å koble opp bare for å oppdage at vi kun har mottatt instrumenter, ikke spillet. Samtidig har vår andre Xbox 360-debug fått rød ring, midt i anmeldingen av Fable 2, og Jon Cato bruker halve dagen på å hente en ny maskin hos Microsoft. Og ikke nok med det, Little Big Planet trekkes tilbake og utsettes på ubestemt tid på grunn av at fraser fra Koranen dukker opp i en sang i spillet. Det er høststress, deilig høststress, idet vi endelig kan synke ned i kinostolene og nyte en drittfilm av dimensjoner. Perfekt avslutning på en frustrerende dag.



Mark Wahlberg - fra zero til zero.

20/10

Carl Thomas tilbringer hele dagen i en leilighet på Majorstua der han spiller gjennom kampanjen i Gears of War 2. Leiligheten har tydeligvis blitt innredet av et eller annet innleid eventbyrå som aldri har hørt om spillet, for istedet for å være pyntet med våpen og blod og Locust-effekter har de hengt opp billige gummiadderokopper og teite flaggermus, og hele stedet minner mest av alt om en dårlig halloween-fest. Men omgivelsene



SJEFENS SPILLELISTE

Dette har redaktøren holdt på med denne måneden



MAX PAYNE

KINO

Det lå vel egentlig litt i kortene at en filmversjon av et finsk actionspill som i bunn og grunn dreide seg om å skyte folk i sakte film ikke akkurat lå an til å bli en Oscar-kandidat.

Og det skal nok regne griser for denne filmen mottar en Oscar. Den gamle Calvin Klein-modellen Mark Wahlberg paraderer rundt med ett eneste ansiktsuttrykk i en

forutsigbar og gorr kjedelig film som er så fort glemt at jeg sitter her nå og vrir hjernen min for å prøve å huske hva den gikk ut på. Det er ikke like ille som Uwe Boll sine verste makkverk, men det er ikke langt unna. En tullete voldsorgie som prøver å etterligne både Sin City og The Matrix, og rett og slett bortkastet tid. Spill heller spillene på nytt.



ROBINSON-EKSPEDISJONEN

TV3

Hurra, Robinson-ekspedisjonen er favoritt blant hjernedøde TV-programmer, men i år har det vært en sippe- og sutrefest uten like. Den ene etter den andre deltakeren har blitt rammet av hjemlengsel og klager og syter og ber om å bli sendt hjem i neste øyråd. Hvorfor i all verden har de meldt seg på programmet hvis de bare vil dra hjem igjen etter to dager på øya?

Jeg blir rett og slett provosert av hvor dumme folk kan være. Men når grineungene og glamourmodellene endelig forsvant ble det akkurat så mye bitterhet og ryggdolking og sure miner som jeg hadde håpet på. Den første realityserien, og fortsatt den beste. Helt klart.



YLVIS MØTER VEGGEN

TUN

Tullete japansk gameshowkonsept der kjendiser skal etterligne Tetrisbrikker og unngå å bli dyttet i vannet av en vegg. Med de sjarmende Ylvis-brødrene i hovedrollen som lagledere, er dette riktig så underholdende tidtroyte. Og de har vært flinke til å få tak i gjester som tør å drite seg ut. Jeg skulle hatt ganske mye spenn for å tre på meg den sølvtrikoten. Men

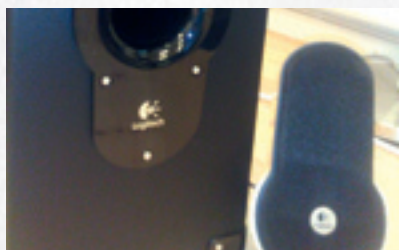
jeg må innrømme at jeg begynner å bli litt lei nå. Mest lei av maset til Kjetil André Åmødt og hun andre programlederen.

Likevel, det er vanskelig å la være å trekke på smilebåndet når tjukkaker prøver å klemme seg gjennom trange isoporåpninger, eller når hele laget går i vannet. Det er barnslig, ja, men jeg ler.

var fort glemt idet Marcus Fenix og muskelkompisene hans nok en gang dukket opp på skjermen for å sparke Locust-rumpe.

21/10

Vi mottar et surrondanlegg fra Logitech til spillehjørnet vårt på kontoret, noe som egentlig er perfekt timing ettersom Guitar Hero World Tour skal komme i morgen. Vi kobler det kjøpt opp, men klør oss litt i hodet over hvorfor de har lagt ved bakhøytalere med en ledning som er en knapp meter lang. Er det meningen at anlegget skal kobles opp på en utedo? Lyden er det i hvert fall ingenting å utsette på, en halvtimes testing med et skytespill resulterer i naboklager fra et kontor som er fem (!) etasjer over oss. De er nok bare misunnelig, stakkars.



Endelig kan vi plage alle de andre i bygget!

22/10

Guitar Hero World Tour ankommer, og det blir hektisk spilling innimellom all jobbingen. Carl Thomas begynner å fremstå som en solid trommeslager mens jeg selv klarer meg ganske greit på gitaren. Litt for greit, egentlig, det er tydelig at spillet er mer tilgjengelig på presisjonen enn hovedkonkurrenten Rock Band.

24/10

Helg, men ikke for oss. Mellom spilling, skrijving og layout har vi knapt tid til familie og venner. Fortsatt dukker det opp spill i postkassa, og vi fordeler de ut etter beste evne. Kun noen få dager igjen, så er årets mest hektiske magasin i trykken. Vi krysser fingrene for at alt skal gå på skinner de neste dagene...



TETT PÅ TRE

TV2
Espen Eckbo er en av Norges morsomste menn. Get Ready to be Boyvoiced er en av de beste norske komediene som er laget, og serier som Nissene på Låven og Jule- og Påskennottene hans er hysterisk morsomme.

Så jeg hadde ikke små forhåpninger til hans nye program Tett på Tre, men var litt

redd for at han bare skulle gå tilbake til de gamle portrettintervjuene vi har sett før. Heldigvis har Eckbo klart å lage karakterer som vi blir enda mer kjent med, og som ikke bare er laget for å le av. Programmet hadde nemlig en uventet dybde til personene vi ble kjent med. Nesten rørende.



Sjanger PUZZLE

HJERNETRIM Portal var en av fjorårets store overraskelser. Ved første øyekast et førstepersons skytespill, men egentlig et tredimensjonalt logisk puzzle-spill med en fantastisk historie.

PORTAL: STILL ALIVE

Microsoft og Valve slipper klassikeren på nytt med nye brett.

Plattform **368** Utvikler VALVE Utgiver MICROSOFT Antall spillere 1 Pris 89,- Tekst JON CATO LORENTZEN

Da Microsoft under årets E3 annonserte at de i høst skulle lansere Portal: Still Alive på Xbox Live Arcade jublet jeg høyt og gledet meg til et nytt eventyr med portalpistolen og den sinnsyke kunstige intelligensen.

Skuffelsen ble derfor stor da jeg etterhvert lærte at det ikke var snakk om et nytt spill, kun en Xbox Live Arcade-versjon av det gamle spillet sammen med noen nye brett.

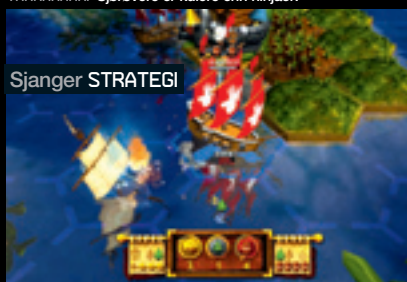
Men likevel, du er kanskje en av de som ikke har kjøpt The Orange Box ennå, og har du ikke spilt Portal har du gått glipp av noe stort.

Som menneskelig testkanin i et stort firma er oppdraget ditt å leke deg med portaler, dører du kan opprette hvor du vil som transporterer deg mellom dørene. Dette danner grunnlaget for noen ekstremt finurlige oppgaver som må løses ved hjelp av fysikk og ren hjernekløkt.

Når spillet i tillegg er pakket inn i en fantastisk morsom historie rundt en gal datamaskin som prøver å ta livet av deg, snakker vi om en umiddelbar klassiker.

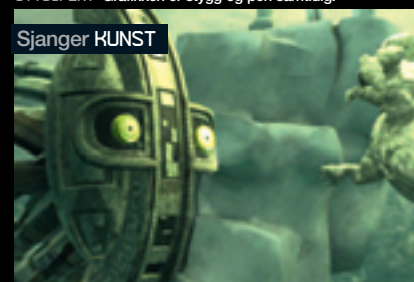
De ekstra brettene som følger med er morsomme, men jeg savner en ekte oppfølger med historie. Likevel, må spilles. **9/10**

YAAAAARRRH! Sjørøvere er kulere enn ninjaer!



Sjanger STRATEGI

STYGGPENT Grafikken er stygg og pen samtidig.



Sjanger KUNST

AGE OF BOOTY

Strategisk sjørøveraction.

Plattform **PS3, 368** Utvikler CERTAIN AFF. Utgiver CAPCOM Antall spillere 1-4 Pris 89,- Tekst JON CATO LORENTZEN

Pirates på Commodore 64 og Amiga var et klassisk strategispill, og Age of Booty minner på en morsom måte om den gamle klassikeren.

Du styrer en piratskute ute etter å erobre byer i konkurranse med andre pirater. Skatter kan plukkes opp, byer kan bygges ut og skipet forsterkes.

Som enspiller er dette ganske kjedelig, men med noen venner er det stor moro, med en veldig bra lagspillmodus både lokalt og over nett.

Sjarmerende og akkurat passe lett. **7/10**

LINGER IN SHADOWS

Demoscenen lever på PS3

Plattform **PS3** Utvikler PLASTIC Utgiver SONY Antall spillere 1 Pris 25,- Tekst JON CATO LORENTZEN

Dataspill som kunst er et omdiskutert tema, men Linger in Shadows er mer kunst som dataspill. Jeg vet ikke helt hvordan jeg kan forklare dette, det er i bunn og grunn en teknisk demonstrasjon med abstrakt grafikk som tvinger deg til å riste eller peke med kontrollere av og til.

Roboter og katter og et mystisk bylandskap, lyd og musikk. Det føles som å stå og se på noe uforståelig på samtidsmuseet. Den største forskjellen er at museet har gratis inngang, mens dette koster 25 kroner. Likevel, du får en bunke enkle trophies med på kjøpet. **6/10**



MÅNEDENS FOKUS

UTENOMJORDISK

Ikke akkurat et krystallklart førstevalg...

Indiana Jones og Krystallhodeskallens Rike

Sjanger **ACTION**
Utgis **12. NOVEMBER**
Tekst **DAVID SHOULY**

Det er faktisk hele 19 år siden sist Indiana Jones svingte med pisken. Indiana Jones og Krystallhodeskallens Rike er med andre ord et etterlenget comeback. Vi er lei av de utallige kopiene og er strålende fornøyd med at originalen er tilbake. Harrison Ford har muligens lagt sine beste år bak seg, men det ser ut som at den karakteristiske hatten fungerer som en ungdomskilde. I tillegg samarbeider de to gigantene Steven Spielberg og George Lucas slik at vår favoritt arkeologiprofessor kan nå nye høyder. Fundamentet stabilt, men holder resten av konstruksjonen?

Året er 1957 og jeg liker

hvordan de fanger tidsånden. Litt kommunistprat og UFO-rykter, samt en god dose atomvåpen. Nei, det spares ikke akkurat på konfekten, og det tar ikke lange tiden før Indy må dele ut noen bokser med juling til et par underernærte sovjetrussere. En lang høyre og en kjapp venstre. Den klønete, men effektive kampstilen sender raskt gode vibber til alle nostalgikere som har Indiana Jones-boksen i DVD-hylla. Innledningsvis er det absolutt disse actionfylte sekvensene som monner mest for seeren, ellers så får en også med seg introduksjonen av Shia LaBeoufs karakter og det levnes ingen tvil om at iskalde Irina Spalko (Cate Blanchett) er en av de onde i likningen.

Har du sett de andre Indiana Jones-filmene er du helt sikkert klar over at produsentene ikke har vært

fremmede for å overdrive en smule, og det har i bunn og grunn fungert. I Krystallhodeskallens Rike føler jeg at det ved et par anledninger blir gjort noen gale valg. At Indy overlever de første 25 minuttene er usannsynlig, men likevel "troverdig" og underholdene. Men Når Shia LaBeouf svinger seg som en ape i lianene, ja da blir jeg bare flau...

Kanskje Indiana Jones har vært for lenge borte, for Krystallhodeskallens Rike føles mer som kopi eller remake. Det hele kan sammenliknes med det å ha skikkelige store forventninger på julaften. Du ønsker deg en tøff Indiana Jones-dukke som du har siklet etter helt siden Brio-katalogen dumpet ned i postkassa i september, men så får du isteden den halvsjarmende Indianer Jonas. Takk'ska'ru'ha! **6/10**



21

Sjanger **DRAMA**
Utgis **12. NOVEMBER**
Tekst **DAVID SHOULY**

Tjueett. Eller Blackjack om du vil. Det sagnomsuste kortspillet har forsvunnet litt i pokerhysteriet, men får nok en liten boost som følge av Robert Lucketics nyeste filmprosjekt. Filmen er basert på romanen Bringing Down the House, som i sin tid var basert på en sann og utrolig historie om en gruppe Blackjack-spillere fra det prestisjefylte Massachusetts Institute of Technology.

Historien er lett å like. Statistikkprofessoren med en fortid som Blackjack-spiller plukker ut de skarpeste hjernene han finner på det legendariske instituttet og danner en liten gruppe studenter som bruker hver ledige helg til å telle kort – i Las Vegas. Dramaturgien i filmen er mildt sagt lett å lese og det hindrer 21 i å virkelig ta av, men det er likevel underholdene. Både Kevin Spacey og Laurence Fishburne setter sitt preg på handlingen, uten at de imponerer av den grunnen. Den sanne historien er kulere enn romanen og romanen er naturlig nok bedre enn filmen. Likevel, fin søndagsunderholdning. **5/10**



The Office Sesong 4

Sjanger **KOMEDIE**
Utgis **12. NOVEMBER**
Tekst **DAVID SHOULY**

Vi har nådd sesong fire i den amerikanske versjonen av The Office. Overraskende nok blir det hele morsommere og bedre med tiden, det er nesten så jeg foretrekker den amerikanske utgaven fremfor den britiske. Det er vel kanskje å banne i kirka, men en påstand jeg kan stå inne for. Hvis du mot formodning ikke har fått det med deg, er The Office en mockumentary (en fiktiv dokumentarserie) som følger livet på kontoret til Michael Scott (Steve Carell), en mellomleder i papirforretningen Dunder Mifflin i en bortgjemt del av USA. Scott prøver febrilsk å kontrollere sine ansatte ved hjelp av sin særegne lederstil, men sannheten er vel at de fleste gjør akkurat som de vil. De endeløse uenighetene mellom Jim Halpert og Dwight Schrute er små formtopper i en ellers god underholdningskurve. Foruten kranget blir det også tid til litt kjærlighet og forbudte følelser. The Office krever at du knekker koden for å forstå humoren, men hvis du først løser den har du mange fornøyelige timer foran deg. **8/10**



Semi-Pro

Sjanger **KOMEDIE**
Utgis **12. NOVEMBER**
Tekst **DAVID SHOULY**

Will Ferrell og Woody Harrelson i en komedie som kretser rundt basketballmiljøet på 70-tallet. Her er det bare å skru av kritikkbryteren og håpe på at gutta i hovedrollene leverer varene. Basketballaget The Tropics nærmer seg avgrunnen, mye takket være den eksentriske stjernespilleren Jackie Moon (Ferrell). Moon forsøker seg på en "Martin Andresen" og er spiller, fus-i-alt, trener og la oss ikke glemme at han er mannen bak hittilåta "Love Me Sexy". Vil du høre mer? Den sprø bakhistorien vil ingen ende ta, men det handler hovedsakelig om å stable The Tropics på beina slik at de kan ta steget inn i den helligste sirkelen. NBA. Legendens høyborg. Problemet er at Jackie Moon allerede tror han er en legende. Semi-Pro er tidvis utrolig morsom, men helheten er ikke mye å skryte av. Det er enkelthendelser og replikker som redder The Tropics idet dommeren blåser i fløyta. Will Ferrell er vanskelig å komme utenom skal vi kare det siste tiårets morsomste mann. I Semi-Pro er han semi-morsom. **5/10**



Speed Racer

Sjanger **ACTION**
Utgis **12. NOVEMBER**
Tekst **DAVID SHOULY**

Speed Racer (Emile Hirsch) må uten tvil ha verdens kuleste foreldre. Tenk å kalle sønnen sin for Speed når familienavnet deres er Racer. Ari Behn og Märtha Louise kan plukke opp noen tips her, hvem tror du er sjef i skolegården, Emma Tallulah eller Speed?

Det er uansett bare å feste sikkerhetsbeltet for Speed Racer, en eksplosiv reise gjennom farger og fart mens vi følger Speed i hans forsøk på å nå toppen av racingtronen. En vei som blokkeres av hensynsløse kampfikser og motbydelige bakmenn. Speed Racer er en moderne og høyteknologisk utgave av Flåklipa Grand Prix, trolig en ny favorittfilm for de som vandrer i gangene på barneskolen. For alle oss andre er det et deilig og fartsfullt avbrekk fra hverdagens mas. Den japanske animasjons-serien fungerer godt som en Hollywood-produksjon. Det er det gode mot det onde, men uten de aller største klisjeene. Her blir de unge seerne tatt på alvor og det funker som bare det. Heia Speed, heia Speed, heia Speed! **7/10**

A promotional poster for the video game Far Cry 2. The background is a savanna landscape at sunset or sunrise, with a character in military gear walking away from the viewer towards a vehicle. The ground is littered with spent shotgun shells, and a net is draped over one of them. The title 'FAR CRY 2' is prominently displayed in the center.

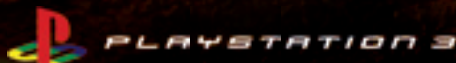
FAR CRY 2

“THE GAME OF THE YEAR”

- PC ZONE

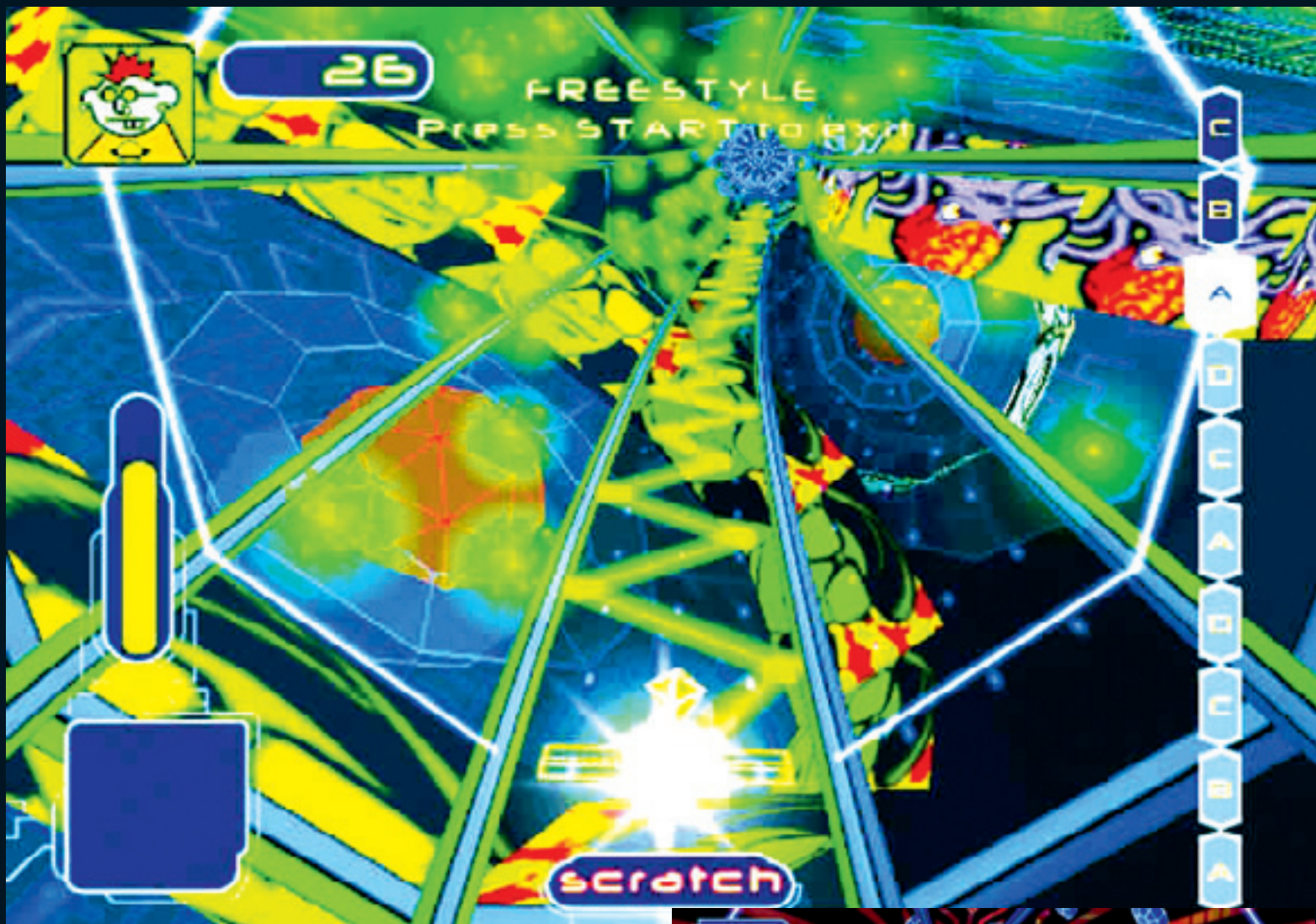
23.10.08

WWW.FARCRYGAME.COM



UBISOFT®

© 2008 UBISOFT ENTERTAINMENT. ALL RIGHTS RESERVED. FAR CRY, UBISOFT AND THE UBISOFT LOGO ARE TRADEMARKS OF UBISOFT ENTERTAINMENT IN THE US AND/OR OTHER COUNTRIES. MICROSOFT, XBOX, XBOX 360, XBOX LIVE, AND THE XBOX LOGOS ARE TRADEMARKS OF THE MICROSOFT GROUP OF COMPANIES. "PS", "PLAYSTATION" AND "PS3" ARE TRADEMARKS OR REGISTERED TRADEMARKS OF SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC.



FREQUENCY

Det første musikkspillet fra Harmonix.

Plattform **PLAYSTATION 2** Utvikler **HARMONIX** Utgiver **SONY** Utgitt **2001**

Det å trykke på knapper som har samme farge som noen tegn som raser nedover skjermen føles helt naturlig i dag med den ekstreme populariteten til Guitar Hero og andre musikkspill. Men Harmonix slet med å få folk til å skjønne hvor fett det var å spille musikk på konsoll da de introduserte konseptet i 2001.

Det var første gang Harmonix prøvde seg på en formel som de senere brukte på nytt i Guitar Hero-serien, å la spilleren spille et instrument ved å trykke på knapper som ruller nedover skjermen. I Frequency er du fanget i en slags abstrakt tunnel, der hver tunnelseide representerer et instrument. For å aktivere instrumentene må du spille dem perfekt over to seksjoner av veggene, da fortsetter de å spille automatisk.

Det var dette som var hele grunn tanken bak Frequency, og gud hvor gøy det stadig er. Jeg husker fortsatt første gang jeg hørte om spillet, via en

omtale i bladet Edge. Jeg husker ikke hva det var med omtalen, men et eller annet med beskrivelsen av spillelederen gjorde at jeg skjønte dette var noe for meg. Dermed var det bare å bestille fra USA, og plutselig var jeg en slags bisarr DJ i cyberspace.

Det hypnotiserende med Frequency var å hoppe fra instrument til instrument for å prøve å holde hele sangen i live konstant, belønningen for å aktivere alle instrumentene var at freestyle-veggen åpnet seg, en vegg der du fikk improvisere og jamme til sangen med herlige synthlyder.

Dessverre viste det seg at spillerne ikke var modne for en slik musikkstil ennå. Harmonix og Sony slet med å selge nok eksemplarer av spillet, og verken Frequency eller oppfølgeren Amplitude ble en kjempesuksess. Til tross for at de klarte å få med bidrag fra store artister som David Bowie, No Doubt, Machine Head, Run DMC, Pink



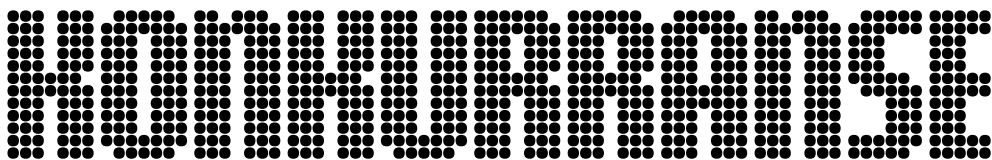
og Blink 182.

Gledelig nok har både Frequency og Amplitude holdt seg skammelig bra, og er du en av dagens gitarhelter som runder Expert-modusen med en hånd på ryggen er dette absolutt verdt å søke opp.

En herlig påminnelse om hvor hele eventyret startet, og fortsatt et magisk spill.

Jon Cato Lorentzen

TO SPILL. Til tross for dårlige salgstall fikk Frequency en oppfølger som het Amplitude. Spillmessig ganske likt, men der Frequency foregikk i en rund tunnel hvor man kunne bevege seg fritt, måtte man i oppfølgeren følge en flat vei, og ble mer låst i bevegelsene.



MASSEVIS AV FETE KONKURRANSER
Besøk oss på: www.gamereactor.no

STOR KONKURRANSE!



EA SPORTS

Har du lyst til å vinne et sportsspill fra EA Sports? Vi har fem eksemplarer av hvert spill, og skal gi bort alle sammen. Besøk www.gamereactor.no for mer informasjon om alle våre konkurranser!

Sett kryss ved riktig alternativ:



Hvilken sport bedriver Tiger Woods?

☐ Fotball ☐ Golf ☐ Ishockey

Hvem hadde i sin tid tilnavnet "Air"?

☐ Scottie Pippen ☐ Charles Barkley ☐ Michael Jordan

Når startet FIFA-serien?

☐ 1993 ☐ 1994 ☐ 1995

Begrunnelse:

Skriv med maks 15 ord hvorfor nettopp du fortjener å vinne.

.....

.....

.....

.....

.....

Navn & adresse:

Du kan også delta i konkurransen på Gamereactor.no, så slipper du å klippe i stykker favorittmagasinet ditt. Smart!

Navn:

Adresse:

Postnummer & sted:

Telefonnummer:

E-post:



FARTS- KONGEN

De siste årene har man nærmest kunne stille klokken etter Need for Speed-lanseringer. 2008 er intet unntak, og vi har pratet med sjefen for teknologi-utvikling i EA Black Box: Jesse Abney.

Hvordan gikk dere frem da dere satte dere ned og skulle lage et nytt kapittel i Need for Speed-serien denne gangen?

- I denne omgangen har vi sett på hvordan menneskene i den virkelige verden forholder seg til biler, og funnet ut at det gjerne er de nye og stilrene kjørerne som går foran de som er stylet og kjente gatebiler. Som de vi finner i NFS: Underground (2003) blant annet. Men disse er selvsagt også å finne i seriens nyeste tilskudd.

Jobber dere tett på bilbransjen parallelt med utviklingen?

- Å jobbe med et ambisiøst bilspill krever mer enn bare en gjeng med dyktige utviklere. Her i gården er vi alle bilfanatikere og har veldig nær kontakt med mekanikere, selgere og alt innenfor bransjen. Ikke nok med det, vi har egne eksperter som jobber med oss på dette spillet for å gjøre det så virkelig som mulig. Det er elementer i Need for Speed som måler hvor mange skruer som skal hit eller hvor mange vaier som skal dit og hvordan dette tilsvarer det virkelige antallet og hva slags forskjell det utgjør på hvordan det føles å kjøre bilen. Vi har ansatte som sitter hver dag og analyserer bilkultur.

Need for Speed: Undercover tar deg med tilbake til byen, betyr dette slutten for Pro Street konseptet?

- Definitivt ikke. Pro Street er ikke et avsluttet kapittel, det kom i en periode der det var et veldig godt marked for den type bilkjøring. Vi lærte mye av å jobbe med spillet og ønsker å avansere i gradene fremover. Forøvrig er grafikken du ser i Need for Speed: Undercover en videreutvikling fra Pro Street,

men fysikkmotoren er ny og mer avansert enn noen gang. Den hjelper med å levere et produkt vi mener er en sann nestegenerasjons-opplevelse. På grunn av fysikkmotoren kan jeg påstå at du aldri har følt en bil på skjermen som oppfører seg lignende, det har i hvert fall ikke jeg.

Er NFS: Undercover den samme gamle pakken, med nytt papir og bånd rundt?

- Nå har det seg slik at det finnes mange veletablerte fans av serien der ute som vi må forholde oss til, og derfor være tro mot serien. Mye vil derfor oppleves som forholdsvis likt. Men likevel er det nok i Need for Speed: Undercover som gjør at dette kan karakteriseres som et nytt spill. Blant annet den nevnte fysikkmotoren, men også bilfølelsen, nye moduser, en unik historiedel og tre nypolerte distrikter i den fiktive byen Tri-City. Dette spillet er større enn noe Need for Speed spill noen gang og er uten tvil det beste i serien så langt. Det er akkurat dette fansen vil ha, men nykommere vil ikke bli skuffet. I tillegg kan jeg love en omfattende og heftig opplevelse via internett.

Hvordan er det å utvikle samme spill til flere nestegenerasjonplattformer?

- Det er problemstillinger og utfordringer fordi forskjellige maskiner har ulik arkitektur. Det kommer til å ta flere år før vi virkelig lærer Playstation 3 å kjenne. Man må bryte tusenvis av koder. På Xbox 360 er det litt enklere da arkitekturen er noe mer kjent. Dette er vårt tredje år på PS3, og spillet yter kanskje femti prosent av hva denne maskinen klarer. Neste år klarer vi kanskje syttifem prosent, og slik vil det fortsette. Bare se på Playstation 2. Syv år etter

lansering er det først nå i den siste tiden man har skjont det. Vi trår forsiktig over seks til syv år, og utvikler skritt for skritt. Vi hadde ikke luksusen av å starte helt på nytt som for eksempel med Skate, da vi har en mal vi må følge for å opprettholde vår fanskare.

Hva liker du best med Need for Speed: Undercover?

- Vel, jeg liker jo forsåvidt alt. Men historieelementet og den nye modusen "Highway Battle" vil jeg spesielt trekke frem. Vi har med ekte skuespillere i egne roller, og alt følger en rød tråd. Du er muldvarp for politiet i et kriminelt miljø, men så godt skjult for resten av politistaben at de jager deg mens du jager kjeltringene. Med andre ord er det duket for noen interessante konflikter, uten at jeg vil rope mer. Nevnte "Highway Battle" går ut på ekstrem hastighet i motgående trafikk. Kræsjer du er du ferdig, og jeg lover deg at det skjer flere ganger. Utfordrende og veldig morsomt. Endelig har jeg også vent meg til å bruke analogen til styring, da d-pad ikke kan brukes til å manøvrere bilen overhodet lenger. Etter mange spill har jeg lært meg at dette funker vel så bra, om ikke bedre.

Til slutt, trives du i jobben din?

- Fra kontoret mitt i Vancouver har jeg utsikt over hele havnbassenget. Cruiseskip som dokker annenhver time, solen skinner i ansiktet mitt. Naturen folder seg ut foran mine uskyldsblå. Jeg elsker biler over alt på jord, og jobber med å utvikle bilspill. Klart jeg elsker jobben min, den er livet mitt.

TEKST & FOTO: Thor Benjamin Brekken

War is everywhere

750.000 players
have already chosen their side



PCGAMER 8.8

gamespy PC
★★★★★

12+
www.pegi.info

WARHAMMER ONLINE
AGE OF RECKONING™

Available now

GOA

www.war-europe.com

MYTHIC
ENTERTAINMENT

© 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.

GRETTIDE