

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

**GRATIS
MAGASIN**
Desember 2008
Nummer 66

Game reactor

Nordens største

www.gamereactor.no

Magisk actioneventyr

**PRINCE OF
PERSIA**

**GOD
FATHER II**

Ekklusivt intervju

GITARKAMP

Hvem vinner musikkrigen?

REPORTASJE

Vi har besøkt Guerrilla
Games i Nederland

KILLZONE 2

■ **COLIN MCRAE DIRT 2** Ørkenløp og arkaderacing fra Codemasters. Vi forteller alt!



GOD JUL!

Idet jeg skriver dette er det fortsatt en måned igjen til jul, og vi er så og si ferdig med å spille alt som har kommet ut i år.

Oppsummeringer og kåringer av årets beste spill vil alltid være subjektive. For det er ikke lenger like lett å plukke ut hva som er de beste spillopplevelsene. Sjangere har spesialisert seg, og spillerne også. Dersom du spiller dataspill i dag er du ikke nødvendigvis en del av en stor homogen gruppe. Tidligere var vi ikke så mange som spilte spill, og vi jaktet alle på de gode spillopplevelsene. I dag har vi folk som utelukkende spiller World of Warcraft og aldri har hørt om Solid Snake. Vi har spillere som kun spiller Football Manager, og til nød FIFA i sosialt lag, men som overhodet ikke er interessert i Half-Life 2. Vi har de som kun spiller Singstar med venninner, eller mødre som snikspiller litt Tetris på Nintendo DS-en til barna.

Alle disse spiller dataspill, men ingen av disse kan defineres som gamere slik du og jeg kjenner begrepet. Når vi har satt opp en liste over årets beste spill tok vi flere elementer med i betraktning. Men det vi la mest vekt på var hvilke spill som virkelig har brent seg inn i hukommelsen. De spillene som har prøvd å videreutvikle sine sjangere, som vekker følelser i spillerne, og som rett og slett representerer mediet vårt på best mulig måte. Forhåpentligvis er du enig i noen av valgene våre og uenig i andre, og vi håper du tar med deg meningene dine til nettsiden vår og fortsetter diskusjonen der. Det er nemlig fullt liv der selv om bladet tar en pause frem til februar. God jul og godt nytt år!

_Jon Cato

SJEFRÉDAKTØR 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

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

HVA SKJER?

Innhold i Gamereactor #66

Vi har kjempet mot Helghast i Nederland, orker i rommet og datakræsj på kontoret. Her er resultatet.



BETATEST	OMTALER	FASTE SEKSJONER
20 Warhammer 40.000: Dawn of War 2	46 Prince of Persia	04 Community
21 Alpha Protocol	47 Shaun White	06 Nyheter
22 50 Cent: Blood on the Sand	47 Skate It	10 GRTV
23 Deadly Creatures	48 Resistance 2	11 Versus
24 Killzone 2	49 Left 4 Dead	14 Gadgets
	49 Need for Speed	16 Kronikk
	50 Rock Band 2	19 Beta
	51 Lips	45 Omtaler
		52 Kjøpeguiden
		56 Journalen
		58 DVD
		60 Spillsnakk
		62 Retro



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

ADRESSE Boks 479 Sentrum, 0105 Oslo
INTERNETT Gamereactor.no
OPPLAG 35.000
UTGIVELSER 10 nr/år (pause i januar og juli)
TRYKK Stibo Danmark
DISTRIBUSJON Posten Norge
ANNONSER Morten Reichel
(morten.reichel@gamereactor.net)
Bernt Erik Sandnes
(bernt.sandnes@gamereactor.no)

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

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

TESTET VERSJON:
Alle anmeldelser i Gamereactor oppgir alltid hvilken versjon av et gitt spill vi har testet. Dette kan variere fra et butikksemlar til et omtaleksemlar, 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-klassifiseringer 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.

> "Halerotoren er ferdig! Hold den i ro! Vi går ned!"

K E A N U R E E V E S

THE DAY THE
EARTH
STOOD
STILL

VERDENSPREMIERE
10. DESEMBER

www.foxfilm.no wap.foxfilm.no



©2008 Twentieth Century Fox

AMMUN

BLI HØRT PÅ GAMEREACTORS BREVSIDE

En spillbransje i vekst?

Jeg har flere ganger tatt meg i å lure på hvordan det går med spillbransjen og om den noen gang kan komme til å stagnere da alle de brillante hodene (Garriot, Meier, Molyneux, Wright osv.) i bransjen ikke kommer med nye konsepter å utvikle. Men de siste månedene har jeg blitt litt mer optimistisk. For det første ser det ut som om spillbransjen synlig blir større og større, noe som jeg har merket, sikkert sammen med mange andre, i form av et økende antall TV-reklamer for spill det siste året. Samtidig har det også kommet ut en god del spennende nye spill dette året, som Mirror's Edge og Little Big Planet. Det eneste ankepunktet jeg har er at alle reklamene er for konsollspill og konsoller, men det finnes ingen for PC-spill lenger. Men allikevel ser jeg optimistisk på fremtiden til spillbransjen som

ser ut til å vokse og bare bli større og større.
_ALDARON

Spillbransjen vokser hvert år, men det blir interessant å se om den globale finanskrisa påvirker spillveksten.

Filmsekvenser

Er jeg den eneste som synes det er teit at folk trykker seg igjennom videoene i spill? Det kan resultere i at man ikke har peiling hva siste boss heter engang, før du til slutt møter bastarden i en siste avgjørende runde. Forhåpentligvis er dere i Gamereactor enige.
_DEVILSHALLCRY

Når man spiller så mange spill som oss blir man fort lei av å sitte og se på kjempelange filmer med dårlig skuespill og regi. Det

FORUMSNAKK



HVA ØNSKER DU DEG TIL JUL?

I stedet for å sende ønskelista til nordpolen, kan du poste den her. Jeg får begynne:

- 1: Xbox 360 Arcade
- 2: KWA M9 Elite Armory Softgun
- 3: TV

_LITESTORM

1. Fallout 3
2. Gears of War 2
3. Pannekake til middag i morgen.
4. Cash
5. En verden der spill var religion slik at du slipper å gå i kirken hver søndag.

_PATTER

1. Wii (Med Super Smash Bros. Brawl)
2. Sjonglerings-køller
3. Ekstra Wiimote

_IVOR

Gitar og boksehansker (trenger virkelig nye!)
_NERO THE ELDER

Skal kjøpe meg paintball utstyr snart (Tippmann A5 tror jeg) og skal ønske meg sniper barrel og et ubåhr snipa scope. Et sikte altså.
_EVIL TEDDY BEAR

All I want for Christmas is Jessica Alba... Med nærmere ettertanke kunne jeg blitt godt fornøyd med Frankrike også.
_LOVE PLAYSTATION

Ønsker meg en ny dass. Den jeg har nå bråker. Som om noen bor der.
_MASTER_BANDIT

Ingenting. Jeg har nok. Nå følte jeg meg veldig gammel og sosialdemokratisk, men jeg mener det faktisk
_THINCKER

Jeg har nettopp skrevet ferdig til sider av ønskelisten min som hittil bare inneholder CD'er, skal legge til spill og bøker snart...
_ILDIAAN

Penger og spill. De jeg ikke har ennå: Gears of War 2, Banjo Kazooie: Nuts and Bolts og Fable 2.
_MAGGOT

Så lenge julegaven er hard, flat og firkantet, funker det for meg.
_HHH

Jeg har vel ingen spesielle ønsker, men en fet liten kniv, en slåsshanske, noen gode filmer og bøker, masse kjærlighet, god mat, fri og slikt hadde jo ikke skadet.
_ES

Ønsker meg et ekte middelalderverd, nye boksehansker og leggskinn pluss en haug av spill selvfølgelig.
_SITHLORD

beste er når spillutvikleren klarer å formidle historien mens spilleren spiller.

Grafikkarakteren

For en stund siden skrev jeg en blogg om grafikkarakteren dere i Gamereactor gir. Jeg vet ikke om noen i redaksjonen så denne, men poenget i den bloggen var at i altfor mange anmeldelser var grafikkarakteren helt lik hovedkarakteren, eller i hvert fall cirka det samme. Bare se på Disaster: Day of Crisis, Midnight club 4 eller Turok. Ikke i noen av disse anmeldelsene sto det mye om grafikken. Likevel har dere lagt grafikkarakteren på samme nivå som hovedkarakteren. I Disaster kan du se på trailere og sånt at grafikken faktisk er veldig bra til å være Wii. Allikevel har den fått 4 av 10, selv om det ikke står et kvekk om grafikken i anmeldelsen.

Poenget mitt, kjære Gamereactor-redaksjon er at grafikken i et spill faktisk kan være bra selv om spillet ikke er så mye å spare på. I mange spill som har fått 8 av 10, ligger grafikkarakteren ofte helt likt. Det synes jeg er rart siden et ganske bra spill også kan ha fantastisk grafikk. Det var alt jeg hadde å si, nok en gang takk for et fantastisk blad og den beste nettsiden jeg vet om.

_HAMLETSSS

Grafikkarakteren er som alt annet subjektiv. Det er for tiden en intern diskusjon i Gamereactor om vi skal kvitte oss med delkarakterene og bare gi en hovedkarakter. Å gi delkarakterer er en gammeldags måte å vurdere spill på, det blir nesten som man skulle gitt delkarakterer til filmer for skuespill, regi, lyd, og så videre. Men vi får se hva vi bestemmer oss for i fremtiden. Forøvrig kjenner vi faktisk ingen som kjøper dårlige spill bare fordi de har bra grafikk, det var kanskje et argument noen brukte når de kjøpte spill for 15 år siden, men ikke i dag.

Gears of War 1 eller 2?

Jeg har en følelse av at jeg har gått glipp av noe som alle 360-eiere mener er noe av det beste som har blitt skjenket denne konsollen. Så jeg har tenkt til å ta det store steget. Men jeg vet ikke hvilket jeg skal starte med! Hjelp meg!
_JOEMINATOR

Ettersom historien starter i det første og fortsetter i det andre bør du selvsagt starte med det første spillet.

Store spill?

Howdan i huleste klarer dere å fullføre enorme spill som Fallout og Oblivion på så kort tid???
_SIMPSONS FAN

Vi er profesjonelle, vettu. Også hjelper det å få tak i spillene noen uker før de lanseres.

Har du noe på hjertet? Send oss ditt brev!

MÅNEDENS BREV

World of Warcraft på hjernen!

Fy flate så lei jeg er av å høre World of Warcraft-fans si at det gamle spillet fra 2004 har best grafikk. Jeg er lei av å bli kalt taper bare fordi jeg ikke spiller WOW.

Så mange folk dro til byen i dag for å kjøpe Wrath of the Lich King. Jeg blir lei. Du må betale 80 kr i måneden, og 250 for en tilleggspakke! Hvorfor ikke kjøpe et splitter nytt spill du kan kose deg med nytt gameplay og ny grafikk?

Folk driver også og selger kontoer til mange tusen kroner. Du kunne heller ha kjøpt deg en helt ny Xbox 360 og et spill i stedet for å kjøpe en ferdig levlet figur til et gammelt spill. Hvorfor kjøpe figurer? Er ikke hele vitsen med systemet at du skal leve selv?

Mange folk jeg kjenner skulket skolen i dag for å være hjemme og spille Wrath of the Lich King. Det er for merkelig! Folk lar viktige ting være for å spille et spill. Så mange folk blir påvirket. Fritidsproblemer

kaller jeg det. Spill noe annet enn WOW hvis du skal spille, i det minste aksepter andres meninger om spillet! Det er det dyreste spillet i historien og folk burde vite at utvirkelne bare er ute etter penger.

De folka jeg er lei av, er ikke vanlig folk som spiller WOW. Det er folk som ikke klarer og rive seg løs, bruker dårlige argumenter for at WOW er best og kritiserer alle andre spill. Har aldri møtt noen slike her på Gamereactor, og det er jeg glad for. WOW-fanboys er like ille som Halo-fanboys. Det har ikke akkurat hjulpet at den nye tilleggspakken kom ut i natt. Jeg håper hypen vil ta slutt snart, og kanskje folk åpner øynene...

_KRIS2FFER

WoW-fans kan minne litt om Vålerengafans. Det er ingen logisk grunn til å elske Enga, det er mer lidenskap involvert.
_Jon Cato



KJEDELIG? Mange nordmenn tok fri fra jobb og skole for å spille Wrath of the Lich King på lanseringsdagen. Kris2ffer mener WoW-fans er slitomme, og burde utvide spillhorisontene sine.

BEST!
VINNER AV
ET VALGFRIIT
SPILL



MATTETULL

Jon_Melon analyserer ulogiske matteoppgaver.

GAMEREACTOR - FOR KRITISKE I ANMELDELSER?

Synes dere er midt i blinken, jeg!
_STUPEBRETT

Synes dere har blitt litt vel kritiske selv om dere for var litt for snille, hadde dere funnet balansegangen så hadde jeg blitt storfornøyd!
_SIRUPKARAMELL

Har også tenkt på det med anmeldelsene, for en stund siden klagde alle på at dere var for snill, mens nå klager folk på at dere er for kritisk. Jeg synes det er bra sånn som det er nå.
_WRATH

Liker anmeldelsene deres enda mer nå enn for et år siden. Dessverre har nok mange Gamereactor-lesere blitt bortskjemt på karakterfronten i løpet av de siste årene, og stempler alt under 9 som middelmådig. Dette kan medføre at mange ikke vil se på denne spillhosten som noe like spesielt som f. eks spillhosten 2007. Mange følte seg nok skuffet da Gears of War 2, Fallout 3, Far Cry 2 osv ikke fikk toppkarakter, selv om disse spillene sikkert kan måle seg med for eksempel Halo 3 kvalitetsmessig.
_HHH

Nei. Dere er ikke for kritiske. Jeg er glad for at dere har utviklet dere slik som dere har nå. Karakterene stemmer mye bedre på spillet syns jeg. Bra at dere tar i bruk hele skalaen. 7 eller 8 er jo ikke dårlige karakterer.
_KRONDZ

Jeg må innrømme at jeg noen ganger får inntrykk av at anmelderen/anmelderne er kritisk bare for å være kritisk. Er snill med et spill og gir gode karakterer også ekstra streng mot et annet, selv om det nødvendigvis ikke er dårligere på det enkelt punktet. Generelt sett er jeg enig i at dere er mer kritiske idag sammenlignet med tidligere.
_RAKSHASA

Publisert 18. NOVEMBER 2008 Flere blogger fra denne brukeren GAMEREACTOR.NO/BLOG/JON_MELON

Ok, jeg satt for noen minutter siden og bladde velvillig og full av glede igjennom matteboka mi. Tentamen er til mandag, og jeg må jo øve. Jeg fant så den mest intrikate oppgava jeg har sett!

"Ingunn, Helga og Joar kom fra en multetur med til sammen 37 kg multer. Ingunn hadde plukket 3 kg mer enn Helga. Kåre kjøpte multene for til sammen 3500 kr. Han betalte 100 kr per kg for multene til Ingunn og Helga. Multene til Joar, som var av dårligere kvalitet, betalte han 80 kr per kg for." Så kommer det masse "la Kåre være X", og så videre.

Ja, en "straight forward" matteoppgave. Men det er flere punkter jeg gjerne vil utheve litt, for noe rart er det helt klart:

1. Hvordan klarer disse tre menneskene å plukke 37 kilo multer? Jeg er ingen multeplukker, men for meg virker det som om de har ligget der oppe i flere måneder og ribbet fjellrabbene for det som fantes av både multekart og råttne rester.

2. Kåre er desperat. 37 kg multer er mye multer, og han betaler 3500 kr for herligheten.

Han kommer til å ha kjelleren full av muggent syltetøy de neste 27 årene.

3. Kåre er en ekstremt vanskelig kunde. Han kjøper 37 kg håndplukkede multer, og presterer å ta 20 kr mindre for Joars del på grunn av kvaliteten!? Hadde de skilt på bøttene, så Kåre kunne kontrollere hvem som var best? Nei, stakkars Joar, hva må dette gjøre med selvtiliten hans?

4. Joar SUGER til å plukke multer. De plukker til sammen 37 kg hver, og hvordan i svartside holinga klarer Joar å konsekvent plukke de multene som er verdt 20 kr mindre for kiloene? Har han skeive hornhinner? Jeg tror ikke lenger det er noe synd på Joar, han har ikke nok omløp i huet til å vite hva selvtilitt er... Hvorfor slutter ikke historien med at han GIR Kåre alle multene?

Dette er så klart en typisk matteoppgave, som er totalt tilbakestående. Ikke klarer jeg å løse den heller. Åssen kan jeg lage ligning med tre ukjente ut av det der?

(Bloggen er forkortet - red.)

_JON_MELON



MULTESONG Et matteproblem som involverer multer og multeplukkere får Jon_Melon til å gruble. Det er ikke alltid de som lager matteoppgaver tenker logisk utenfor matematikkens rammer.



PSYCHONAUTS 9/10

Psychonauts er et plattformspill av Tim Schafer, skaperen av Grim Fandango og de to første Monkey Island-spillene (*han jobbet med de, men det var en annen som stod bak historien i disse to - red.*)

Psychonauts handler om en 10 år gammel gutt med navnet Razputin (Raz). Raz er ikke en vanlig gutt, han har psykiske evner, spesielle egenskaper som telekinesis, levitasjon og pyrokinesis. Raz rommer fra faren og begynner på en sommerleirskole for barn med psykiske krefter. Målet hans er å bli en psychonaut. I sommerleiren møter han mange barn med like evner som han. Men leiren skjuler en mørk hemmelighet...

Musikken i dette spillet er veldig livlig og uforglemmelig. Med en gang du begynner å spille kommer musikken kanskje ikke som et sjokk, men etter hvert vil du noen ganger bare stoppe for å høre lydene og musikken.

Grafikken i spillet er ganske grei. Fine og fargerike figurer. Landskapene du utforsker er oppfinnsomme og varierende. Det er ikke det beste jeg har sett, men det gjør ikke spillopplevelsen noe dårligere. Fra mine opplevelser kunne jeg merke at spillet hakket en del, spesielt i begynnelsen. Dette er ting du antakelig kommer til å legge merke til, men du irriterer deg ikke over det utover i spillet.

Psychonauts er et vanedannende spill. Karakterene og historien gjør mye av jobben. Det er ikke et spesielt langt spill, men det er mange objekter å finne, og det er mye som skal gjøres før du klarer spillet 100%.

Psychonauts er et spill du ikke kommer til å glemme. Det er helt klart en av de beste spillopplevelsene jeg har hatt, og har en spennende og uforglemmelig historie. (Anmeldelsen er forkortet - red.)

_SUPERDANIEL

MÅNEDENS LESER

Vi intervjuer en ny leser hver måned.



JØRGEN SØDERSTRØM

Brukernavn på Gamereactor.no: "Kronoz"

HVA DRIVER DU MED?

For tiden studerer jeg medier og kommunikasjon og trives godt med det.

HVA ER DIN STØRSTE SPILLOPPLEVELSE?

Vanskelig å si, men Super Mario på NES har en spesiell plass. Det var det første spillet jeg kan huske å ha spilt. Etter at jeg var ferdig å leke med den automatiske kranen jeg hadde fått selvsagt. Det er jo også Pokémon på Game Boy Color. Jeg var populær på skolen med det. Var den eneste som hadde link kabel.

HVOR OFTE SPILLER DU?

Det varierer noe enormt. Det kommer an på om

jeg har anskaffet meg noen nye spill. Av og til så kan det være så lite som et par timer i uka. Men det kan også gå opp i opptil elleve timer på en dag.

HVILKE SPILL GLEDER DU DEG MEST TIL?

Vel, de spillene jeg har gledet meg mest til har allerede kommet ut. Little Big Planet, MGS4 og Mirror's Edge. Så det er ikke noe jeg virkelig ser frem til akkurat nå. MAG er jo noe å se frem til, og Home. Men annet en det så er det ikke noe spesielt. Ser hva som dukker opp på markedet.

HVORFOR LESER DU GAMEREACTOR?

Det er et fantastisk blad med gode artikler, flinke anmeldere som har saklige og gode anmeldelser og det holder meg ganske godt oppdatert på ting som skjer på spillfronten.



ANNONSERT

Terminator Salvation

Warner Bros Interactive har annonsert at filmen Terminator Salvation som kommer på kino neste år skal bli spill. Spillet utvikles av det svenske studioet Grin og skal etter planen lanseres samtidig med filmen, som har premiere 22. mai.



Grand Theft Auto IV fortsetter

Niko, som hadde hovedrollen i spillet, kommer ikke til å være like mye i fokus denne gangen. Nå skal vi bli bedre kjent med Johnny Kleibitz som er med i motorsykkeltjengen "The Lost". Tilleggs pakken blir tilgjengelig for nedlastning via Xbox Live 17. februar.

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

FINANS- KRISE!

Prisen på spill og spille-maskiner stiger i Norge.

Finanskrisa kan kanskje virke fjern og ufarlig for ungdommer i Norge, men den er ikke så langt unna som man skulle tro.

Flere større spilldistributører melder nå om prisøkning på sine spill. Nordisk Film, som distribuerer Playstation og Sonys spill her i landet, satte opp prisen på Playstation 3 i november.

Årsaken? Finanskrisa, en sterk euro og en svak krone.

- Vi må forholde oss til at euroen har steget såpass mye at vi nå betaler langt mer for varene vi kjøper fra Sony, sier commercial director for Playstation i Norge Finn Robøle i Nordisk Film Distribusjon til bransjebladet Fariojournalen.

- Det ligger ikke finansielle motiver om at vi skal tjene mer bak, forsikrer Robøle.

Pan Vision og KE Media, to sentrale distributører, melder også om en prisjustering på fem-seks prosent.

- Kundene kommer nok ikke til å merke det så mye på julevarene, for det meste av disse varene ble bestilt inn til butikk for prisstigningen, sier Tor Thorvaldsen, butikksjef for Electroworld i Sandvika.

- Men se på Resistance 2, for eksempel, som vi har bestilt inn nå. Det får en utsalgspris på 649,- i stedet for 599,-.

Fra januar 2009 vil også den norske distributøren av Nintendo-produkter justere opp prisen 5,2 prosent.

- Om valutaen fortsetter å holde seg like dårlig, blir det garantert en reell prisøkning i butikk til neste år - for første gang på 15 år er det vel, konkluderer Thorvaldsen.

Carl Thomas Aarum



VIN DIESEL

Med dagens eksplorative maskinkraft kommer Vin Diesels blanke isse til å skinne mer enn noensinne med et avansert lysfilter og blendende HDR-effekter. Vi gleder oss!

NYTT FRA RIDDICK

Beinharde Richard B. Riddick inntar den nye generasjonen med **Assault on Dark Athena**, og Gamereactor byr på eksklusive bilder..

Plattform XBOX 360, PS3, PC Utvikler STARBREEZE Utgiver ATARI Kommer 2. HUARTAL 2009

I opprydningen etter Activision Blizzard-sammenslåingen, trakk svenske Starbreeze det korte strået, og sto en periode uten utgiver på det kommende spillet om Richard B. Riddick. Utviklingen stoppet imidlertid ikke av den grunn, og til våren er det Atari som tar seg av den etterlengtede utgivelsen.

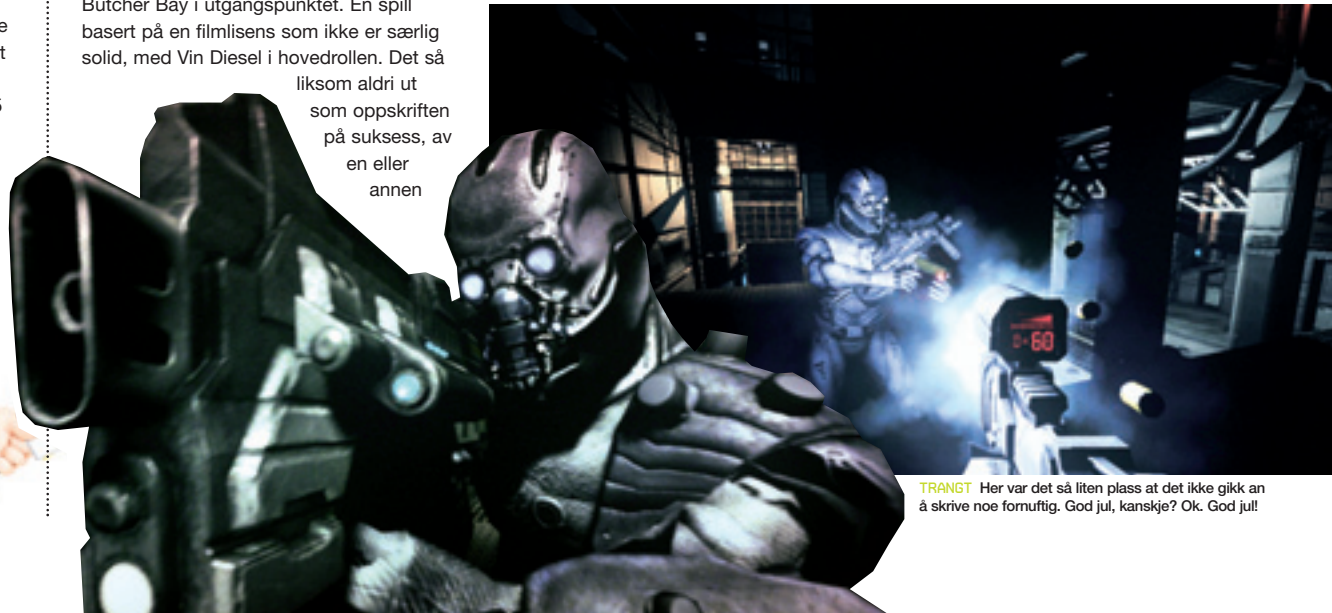
Det var ikke særlig mye som talte for The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay i utgangspunktet. En spill basert på en filmisens som ikke er særlig solid, med Vin Diesel i hovedrollen. Det så liksom aldri ut som oppskriften på suksess, av en eller annen grunn...

Så feil kan man ta. Escape from Butcher Bay var en sann fornøyelse, og leverte en av de aller feteste actionopplevelsene i 2004. Siden den tid har det vært hvisket om en oppfølger, eller en tilleggs pakke, men vi har fått svært lite håndfast.

Assault on Dark Athena blir i første omgang en oppusset versjon av Escape from Butcher Bay. Om angrepet på

slaveskipet Dark Athena blir en egen kampanje, eller et ekstra kapittel i historien, er foreløpig hemmelig. Starbreeze vil heller ikke fortelle noe om flerspillerdelen, men vi vet i det minste at det blir en onlinedel, og tankene går naturligvis til deathmatcher i fengselet og i romskip. Vi ser frem til å hilse på Riddick igjen, til våren til neste år.

Carl Thomas Aarum



TRANGT Her var det så liten plass at det ikke gikk an å skrive noe fornuftig. God jul, kanskje? Ok. God jul!



Huxley utsatt

Huxley skal bli et massivt onlinespill med folkus på action for veldig mange spillere. Den amerikanske versjonen er utsatt til første halvår 2009, og tittelen er sannsynligvis ytterligere utsatt i Europa. Når det dukker opp i norske butikkyller er ikke klart.



Endelig Street Fighter IV!

Capcom har allerede sagt at Street Fighter IV på konsoll skal komme i løpet av de tre første månedene i 2009, og nå har de satt en endelig dato. 20. februar dukker spillet opp i USA og Europa. I første omgang på Xbox 360 og PS3, senere til PC.

Wheel of Time blir spill

Red Eagle Entertainment har rettighetene til film-, TV-, og spillproduksjoner basert på Robert Jordans bøker, og har nå opprettet et eget spillstudio kalt Red Eagle Games. Studioet skal lage spill basert på Robert Jordans Wheel of Time-bøker.



Blood of Bahamut

Square Enix avslørte nylig deres neste spillprosjekt til Nintendo DS. Blood of Bahamut ser ut til å bli et tradisjonelt japansk rollespill med gigantiske monster du skal nedkjempes med stulens din. Noen lanseringsdato er ikke satt.

ENDÅ SKITNERIE

Rallykongen lever videre i spillverdenen...

Plattform: XBOX 360, PC, PS3 Utvikler: CODEMASTERS Utgiver: CODEMASTERS Kommer 2009

DETALJERT...

Codemasters har jobbet mye med grafikken, og bilmodellene i Dirt 2 vil by på 50% flere polygoner i forhold til originalen.



Colin McRae gjorde helomvending og gikk fra hard rallysimulasjon til lett tilgjengelig arkaderally med Colin McRae: Dirt. Uventet og ekstremt vellykket. Dirt er et av de aller beste bilspillene på dagens konsoller, og oppfølgeren er i støpeskjeen.

Colin McRae: Dirt 2 bygger videre på det lekne fundamentet som ble bygget i originalen, med like skitten og morsom rallykjøring som sist. Løpene foregår i Utahs fjellsider og i regnskogen i Malaysia, og på London-banen Battersea Battle kjører vi nattløp ved et kraftverk. Modusene er like varierte som i eneren, og det er også blitt plass til noen nyheter: I Trailblazer setter du utfordringene, og i Raid skal åtte spillere ta med seg tyngre kjøretøy off road der vegetasjonen og geografiske hinder står for utfordringene.

Og det ser lekker ut. Spillmotoren er strammet ytterligere opp, og både bilmodeller og teksturer

ser enda mer realistiske ut enn sist. Lyssettingen har også fått en overhaling, og racene som foregår om natten ser ekstra lekre ut, kun opplyst av frontlyktene på din Subaru, Ford, eller kanskje du foretrekker Nissan?

Beinharderallyfans får sannsynligvis ikke den realismen de forlanger i Colin McRae: Dirt 2, men vi velger lek og moro over kjedelig realisme syv dager i uken. Codemasters er i siget for tiden, med Dirt, Race Driver: Grid og Fuel, så vi ser frem til nye høydepunkter fra utvikleren.

Carl Thomas Aarum



ONLINE Onlinedelen i det første Colin McRae: Dirt var ikke all verdens, men i oppfølgeren lover Codemasters bot og bedring. Alle modusene skal være tilgjengelige både offline og online, og utvikleren jobber med et avansert matchmaking-system.

NOTISER

PROBLEMER MED GEARS OF WAR 2

Matchmakingen i Gears of War 2, som skal la spillere møte andre på samme nivå når de spiller på Xbox Live, fungerer heller dårlig. Det tar evigheter å søke opp kamper, og Epic er oppmerksom på problemet. Ifølge Rod Ferguson i Epic er det et komplisert problem å løse, men han forsikrer spillerne om at firmaet har satt alle ressurser på saken. Epic oppfordrer utålmodige spillere om å forsøke seg på ulike spillelister, eller reise sammen i et party med mange medlemmer fra spill til spill, da dette kan forkorte den lange ventetiden i spillet.

TROPHIES PÅLAGT I 2009

Sony har bekreftet at alle spill som utvikles til Playstation 3 må inkludere trophies fra og med 1. januar 2009. De virtuelle trofeene på Playstation 3 fungerer som achievements på Xbox 360, og gir deg poeng som summeres opp på profilen din.

SUKSESS FOR WORLD OF WARCRAFT

Med 11 millioner aktive spillere var det forventet at tilleggspakken Wrath of the Lich King skulle selge bra ved lanseringen forrige måned. Hele 2.8 millioner tilleggspakker ble solgt det første døgnet spillet var i salg, og dermed slo Lich King den forrige tilleggspakken Burning Crusade som solgte 2,4 millioner spill i åpningsdøgnet. På en måned solgte Burning Crusade 3,5 millioner spill, men analytikere mener at Wrath of the Lich King skal klare å selge fem millioner eksemplarer i samme periode.

BLIZZARDS FREMTIDSPLEANER

Blizzards suksess er nesten uten sidestykke i spillbransjen, men firmaet hviler ikke på laurbærene av den grunn. I et ferskt intervju med MTV's Multiplayer Blog forteller Mike Morhaime fra Blizzard at det går mot flere utvidelsespakker fra firmaet i fremtiden. - Jeg tror aldri Blizzard kommer til å produsere oppfølgere til spill, for eksempel Diablo III og Diablo IV, på årlig basis, men vi vil kanskje være i stand til å lage årlige utvidelser til spillseriene, forteller Morhaime til MTV.

HALO 3: RECON-INFORMASJON

Ny informasjon om Halo 3: Recon har dukket opp. Bungie har avslørt at det ikke blir et fullprisspill, og heller ikke et ekstremt langt spill. Kampanjen tar tre til fem timer å fullføre, og man må være forberedt på å gjøre en del detektivarbeid, ikke bare plaffe ned fiender. I tillegg har spillet skiftet navn til Halo 3: ODST, der forkortelsen står for Orbital Drop Shock Trooper. Vi må innromme at Recon var lettere å huske...

TECMO OG KOEI SLÅR SEG SAMMEN

Utgiveren Tecmo (Ninja Gaiden, Dead or Alive) har forhandlet med Koei (Dynasty Warriors), og resultatet er at de to firmaene slår seg sammen. Det nye firmaet blir hetende Tecmo Koei Holdings, og firmaene slår seg offisielt sammen første april. Koei kommer til å eie tre fjerdedeler av det sammenslåtte firmaet.

SQUARE ENIX ÅPNER I USA

Square Enix er i ferd med å åpne et nytt studio utenfor Japan, nærmere bestemt i Los Angeles, USA, og søker nå nye ansatte med bakgrunn i Wii- og Xbox 360. Nøyaktig hva Square Enix' nye amerikanske studio skal jobbe med er ikke annonsert, men ryktene vil ha det til at de skal bygge nye actionrettede varemerker. Square Enix har de siste månedene vært positive til vestlige spill, og toppsjefen Yoichi Wada har blant annet uttalt at han foretrekker å spille vestlige spill fremfor japanske spill.

NEST BEST

Vi har kåret årets beste spill. Her er noen gode spill som bare var en hårsbredd fra å vinne.



1 BURNOUT PARADISE

CRITERION/EA - PS3/360
Burnout Paradise var knallbra da det kom, og har bare blitt bedre og bedre med masse nytt innhold over Xbox Live og Playstation Network i hele år. Fortsatt den raskeste og mest vanvittige racingopplevelsen du kan ha i år.



2 PRINCE OF PERSIA

UBISOFT/UBISOFT - PS3/360/PC
Det kom sent, men godt. Prinsens nyeste eventyr er som skapt for romjullspilling, med herlig eventyrstemning og lett og ledig gameplay. Utforskning har sjelden vært så gøy som i prinsens siste spill.



3 LEFT 4 DEAD

VALVE/ELECTRONIC ARTS - 360/PC
Fire stykker mot hundrevis av zombier. Redaksjonen har vært delt i synet på Valves nyeste actionspill, men Carl Thomas har, etter flere uker med spillet, blitt fullstendig frøst. Han snakker ikke om annet enn zombier og zamarbeid.



4 FABLE 2

LIONHEAD/MICROSOFT
Peter Molyneux er endelig i nærheten av å holde det han lover, og Fable 2 er helt klart et av årets aller koseligste spill. Passer helt perfekt for langvarig romjullskos.



5 DE BLOB

THQ/THQ
Et studenteksperiment endte opp som et av årets beste Wii-spill. Et fornøyelig plattformeventyr der du skal fargelegge byer og bringe liv og glede tilbake til innbyggerne. Gledesspredere.



LEFT 4 DEAD

Vi tok en prat med Chet Faliszek, mannen som har snekret rammeverket rundt Valves og Turtle Rocks Left 4 Dead.

- **Hva er det som er så spennende med de vandøde?**
 - Alle liker zombie! Gjør ikke du? Det kuleste med zombie som fenomen er galskapen de representerer når de kravler rundt, opp vegger og over alt, det er ingenting som kan stoppe dem. Jeg pleier å tenke på dem som regn som skyller ned, bare dødeligere!
- **Føler dere mye press nå for lansering, som et legendarisk utviklerteam?**
 - Vi pleier alltid å sjekke magefølelsen vår hele tiden og den er veldig god. Vi er notoriske perfektjonister, helt siden spillmessen i fjor har folk sagt "det er ferdig, lanser det nå!" og vi bare "nei, nei, dere skjønner ikke, det er masse igjen". Så vi polerer og finpusser hele tiden, og ingen tror på slippdatoene våre, haha.
- **Beskriv en arbeidsdag i et uavhengig studio.**
 - Hver dag er forskjellig, vi bruker det meste av tiden på å spille masse og rapportere bugs, og snakker åpent hele tiden om hva vi føler. Vi pleier å dra inn tilfeldige folk fra gata for å teste, og bruker deres reaksjoner direkte som dialog i spillet. Når virkelige folk sier "Oh, shit" er det bedre enn noe vi kunne ha scriptet selv.
- **Hvilket aspekt i Left 4 Dead er mest interessant for deg?**
 - Det at historien på en måte skapes av spillerne selv, at man forteller hverandre om hva som skjedde i forrige rom; "jeg ble nesten spist, men klarte akkurat å slå jævelen og blåse av ham hodet, haha!"
- **Forventer dere at Left 4 Dead blir like populært online som Counter Strike?**
 - Det vil bare tiden vise, vi håper jo at folk vil kose seg med det online, fordi det er der moroa ligger!
- **På denne tiden kommer det mange stortitler på en gang. Er du bekymret for konkurransen?**
 - Nei. Left 4 Dead briger noe nytt til markedet og er unikt nok til å stikke seg ut. Det er mer enn nok tid til å spille flere titler på en gang, etter en lang økt med for eksempel Fallout 3 eller Gears of War 2 er det digg å lene seg tilbake med Left 4 Dead med kompiser og øl.
- **Til slutt: Hva er ditt favorittspill og -film i zombiesjangeren?**
 - Jeg må si Dead Rising til det første spørsmålet, og har alltid vært en stor Romero-fan. Jeg elsket Night of the Living Dead og både den gamle og nye Dawn of the Dead, i grunn det meste med zombie i.

📄 Les hele intervjuet:

WWW.GAMERACTOR.NO



FOKUS/ INTERJU

Joel Wade er Senior Producer på Gudfaren II, og vi fikk en prat ham...

GUDFAREN II - HVEM, HVA, HVOR?

• **Hva kan du fortelle oss om den nye hovedpersonen?**

- Denne gangen skal du spille som Dominic, underboss under Aldo Trapani, protagonisten i det første spillet. Helt i starten av spillet er du på Cuba med Michael, Fredi og Aldo på nyttårsaftnen. Fans av historien vet at dette går veldig dårlig, Aldo dør, og Michael ber deg fylle skoene hans og styre New York for familien. Tilbake i New York kan du begynne å bygge opp familien, plukke ut soldater, og ruste deg opp for å kreve tilbake det Corleone-familien har mistet.

Vårt designmantra har hele tiden vært "oppfor deg som en mafioso, tenk som en Don", og det løser vi med at Dominic begynner som en Don i sin egen lille familie. Du er mannen med fingeren på avtrekkeren, samtidig som du trekker i trådene i kulissene og må bygge opp en familie helt fra grunnen av.

• **Gudfaren II kommer til å bli sammenlignet med Grand Theft Auto IV. Hva tenker du om det?**

- Jeg håper ikke det blir

sammenlignet med Grand Theft Auto av den enkle grunn at folk vil overse at vi forsøker å utvikle sjangeren. Det er mange liknende spillmekanikker, men den underliggende motivasjonen og spillstrukturen er ganske annerledes.

• **Hva kan vi forvente oss av onlinedelen?**

- Vi røper ikke mange detaljer om onlinedelen ennå, men et av nøkkelementene er at du kan ta med deg hele familien online. Så de innvidde mennene du har investert i i løpet av kampanjen vil spille en stor rolle når du går online.

• **Hvilken del av Gudfaren II er du selv mest fornøyd med?**

- Oi, vanskelig spørsmål! Jeg elsker muligheten til å sloss og kontrollere mannskapet ditt i kamp, jeg digger Blackhand-slåssingen og henrettelsene, men hvis jeg må begrense det til bare en ting, så tror jeg at jeg må velge Don's View. Jeg føler vi har klart å få spilleren til å tenke som en Don. Man må overvåke, beskytte og ekspandere imperiet, samtidig som man må holde unna angrep fra rivaliserende familier. Man må kontrollere business, inntekt og de innvidde mennene. Blandingen av action og strategi er unik, og at du kan styre alt fra Don's View gjør det til min favorittidel i Gudfaren II.



SJEFEN Jonny Ebbert (til venstre) jobber daglig med orker som Lead Designer hos Relic.

SVINGER HAMMEREN!

Vi tok en prat med Dawn of War 2-utvikleren...

Plattform PC Utvikler RELIC Utgiver THQ Sjanger STRATEGI Utgis 1. KVARTAL 2009

Ui tok flyet til Vancouver for å hilse på hjemme hos Relic Entertainment, og ta en prat med Lead Designer på Warhammer 40.000: Dawn of War 2, Jonny Ebbert.

Selv med liten erfaring med strategispill klarer jeg å virkelig nyte Dawn of War 2. Hvem er det dere har designet spillet for?

- Vi har lenge følt at strategi-sjangeren har blitt for nisjepreget. Spillene i denne sjangeren har blitt for kompliserte. Men vi har sett at dersom spillerne introduseres for noen få konsepter om gangen og deretter fortsetter å introdusere nye ting, så ender man opp med at selv uerfarne spillere kan gjøre avanserte ting. Så at du føler at du mestrer spillet selv om du ikke har noen erfaring er akkurat det vi har prøvd å oppnå med spillet, uten å miste dybden som en erfaren strategi-gamer trenger.

Er det fortsatt noen elementer fra Dawn of War som dere har tatt vare på?

- Vel, flerspiller-biten vil være kjent landskap for de fleste veteranene. Her finner man basebygging og utvikling av denne. Man har ressursamling i form av strategiske punkter som man kan tilegne seg. Man kan bygge opp en hær som man kan sende av gårde for å knerte motstanderen. Multiplayer-biten er nesten som et annet spill enn enspiller-modusen.

Hvorfor har dere valgt å begrense antall enheter man kontrollerer?

- I enspiller-modusen har vi fokusert på at Space Marines er elitesoldater som... Har Norge noen elitesoldater?

Ja, de kalles "Kystjegere".

- Kjuskjægr? Space Marines er som kjuskjægr, de går bak fiendens linjer og gjør det de har kommet for å gjøre før de stikker. Når de reiser til et sted banker de dritten ut av motstanderne, de setter ikke i gang med å bygge en base og hogge ved. Vi ønsket å gi en mer intens opplevelse på enspillermodusen og det føler vi at man får ved å introdusere team som spilleren knytter seg mer til. Team som utvikler seg etter hvert som man får erfaring, og som kan utrustes og modifiseres.

Hva er det beste med Dawn of War 2?

Det byr på alt som originalen bød på - brutal vold, overdrevne enheter med unike egenskaper og fokuserer på action - og implementerer dette i en ny enspillermodus som på mange måter er unik. Spilleren kontrollerer nesten de samme teamene i hvert oppdrag og de vil utvikle seg og bli bedre med hvert skudd de skyter. Jeg tror spillerne kommer til å elske det!

Les hele intervjuet:

WWW.GAMEREACTOR.NO

VI GJETTER

Hva skal det nye Legend of Zelda-spillet hete?

- 15: LINK TO THE DORH
- 14: OUT OF THE CLOSET
- 13: LOL LINK
- 12: REPOLINK
- 11: SAVING PRIVATE LINK

- 10: DAYLIGHT PRINCESS
- 09: PHANTOM PWNERGLASS
- 08: WIND BREAKER
- 07: GRAND THEFT ZELDA
- 06: NO ZELDA NO CRY

- 05: METAL LINK SOLID
- 04: THE MISSING LINK
- 03: 404 ERROR
- 02: <PLACEHOLDER TITLE>
- 01: LINK & SONIC AT THE WINTER OLYMPICS



GRTV

GAMEREACTOR
TELEVISION

6

program du bør
ha fått med
deg i 2008

Det er mange gode grunner til surfe innom Gamereactor med jevne mellomrom. Gamereactor TV er en av dem.

LARA CROFT SIER:
Hvis du ikke ser på Gamereactors julekalender skal jeg personlig sørge for at det ikke blir noe godt nytt år på deg...

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



MMO-DISKUSJON MED PETTER OG THOMAS

Petter Mårtensson (.se) og Thomas Blichfeldt (.dk) kikker nærmere på MMO-spillenes fremtid og problemer. World of Warcraft er milevis foran de andre konkurrentene – hvordan kan de mindre MMOene utfordre kjempene? En interessant prat du må få med deg.



GRAN TURISMO CHALLENGE

Vi tok turen til den legendariske racingbanen Silverstone i England for å følge de skandinaviske deltakerne i den internasjonale Gran Turismo-konkurransen hvor premien var å få kjøre for Nissan i 24 timers løpet i Dubai. Verdt å få med seg!



SUPER POTATO FRA TOKYO

Super Potato i Tokyo er alle retronerders drøm. Seks etasjer med gamle spill og konsoller, brukte og uåpnede, så langt øyet kan se. Selvfølgelig kunne vi ikke si nei til en rundtur mens vi var på Tokyo Game Show, og vi fant den ene perlen etter den andre.



LEIPZIG BEHIND THE SCENES

Spillmesser er store, bråkete og svette, og selv om man elsker det når man kommer, hater man det like intenst når man drar derfra. Ja, det er gøy med boothbabes og tyskere som ikke snakker engelsk, men etter tre dager har vi fått nok. Bli med bak scenen i Leipzig.



WILL WRIGHT'S WORLD SPEECH

På Game Developers Conference i San Francisco i februar holdt Will Wright et foredrag om tankegangen og ideene bak Spore. Foredraget er omtrent en halvtime langt, men til gjengjeld er det noe av det morsomste vi har hørt på lenge. Må sees!



TOMB RAIDER: UNDERWORLD ANMELDelse

På en eller annen måte fikk vår svenske kollega Benke avtalt en date med Lara Croft fra Tomb Raider. Lara har trent sine gymferdigheter i det siste, og viser gledelig frem alt hun kan for Benke, som blir rød i kinna og skjelven i knærne.

KRONIKK

Andreas forteller om hverdagen i GRTV-redaksjonen



JUL I GAMEREACTOR

Julen senker seg over Gamereactor TV...

Så er 2008 inne i sine siste dager, og vi i GRTV-redaksjonen ser frem til en uke med godisknasking og gavebonanza hos våre kjære familier.

Året som har gått har bestått av turer til alt fra Tokyo, Mallorca og Moskva til San Francisco, Los Angeles og Las Vegas. Jada, vi elsker å reise, men noen ganger kan det også være rimelig utmattende å få vite at man skal på en dagstur til Praha om 20 timer for å filme en spillpresentasjon, og flyet går kl 06:00 i morgen tidlig. Uansett så har alle våre harde og ikke-fullt-så-harde turer resultert i en rekke programmer, intervjuer, presentasjoner og videoblogger, og vi

har plukket ut creme de la creme – disse programmene må du ha fått med deg i år.

Men selv om det er jul har vi ingen planer om å ta ferie fra GRTV. Hver eneste dag hele adventstiden kan du tune inn på GRTV og helse på Retro Santa i vår julekalender. Retro Santa er ikke motivert for stort annet enn å spille gamle spill og knaske peppernøtter som han skyller ned med julelogg. Bli med og forbered deg på julaften på ekte gamingvis i vårt helt nye julestudio hvor vi skal tenne lys og ha det riktig så julete. En storproduksjon du ikke kan gå glipp av! Vi sees på Gamereactor TV!

_Andreas Hvid

Best!

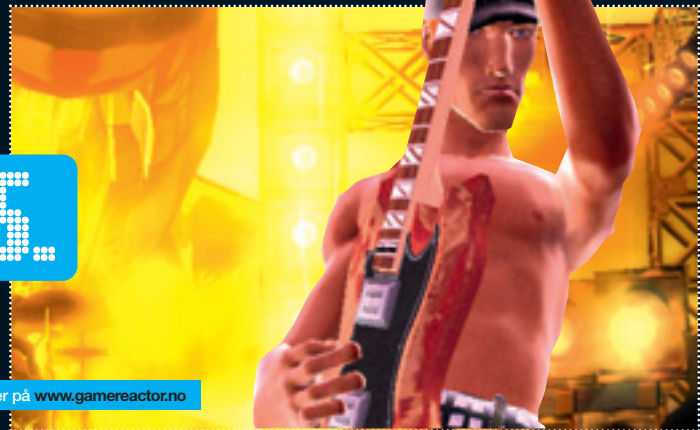
BEST DIVER



Sjanger MUSIKK

Les mer på www.gamereactor.no

Plattform PS3/X360/Wii/PS2 Utgiver EA Antall spillere 1-4 Testet versjon X360 (PAL)

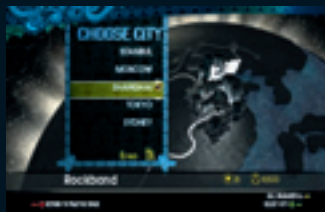


Plattform PS3/360/Wii/PS2 Utgiver ACTIVISION Antall spillere 1-4 Testet versjon X360 (PAL)

ROCK BAND 2 VS GUITAR HERO WORLD TOUR

Hvem går seirende ut av høstens store rockekrig? Gamereactor bedømmer.

Rock Band 2 er rent og oversiktlig, spillskjermen gir deg en perfekt oversikt over hvordan du og dine bandkompiser gjør det. Det er lett å finne frem og bli i sanger. Presentasjonen føles autentisk og seriøs, og ikke minst er det enkelt og intuitivt å navigere seg gjennom spilllets menyer.



PRESENTASJON



Guitar Hero World Tour følger oppskriften fra treeren og har en litt uoversiktlig tegneserieaktig grafikk. Spillet føles litt amatørmessig til tider i menyene, og grafikken når man spiller er også unødig rotete og uoversiktlig. Det grafiske uttrykket er funksjonelt, men ikke noe mer.

I tillegg til en engasjerende enspillerdel går det som løst å spille mot andre på nett, å bygge opp bandet sitt er stor moro som varer ekstremt lenge. Man kan også trene på trommer og terpe på kjente trommerytmer og trommebrekk i en egen modus. World Tour-modusen har evig liv.



MODUSER



Den største nyheten i World Tour er musikkstudioet der man kan lage egne låter som kan deles med andre. Avansert, men låtene høres litt midi-aktige ut, og det er litt for tidkrevende for folk flest. World Tour-delen av spillet er dårlig, men moro at kjente musikere dukker opp i spillform.

Følelsen av samhold er unik i Rock Band 2, ettersom man kan hjelpe hverandre i låter. Spillet stiller strengere krav til treffsikkerheten din enn i Guitar Hero, og låtutvalget er også bedre. I Rock Band 2 føler du at du er på turné med et rockeband, og du føler deg som en ekte rockestjerne. Unik!



SPILLBARHET



Notene man skal følge er bedre kartlagt enn i forgjengeren, men å spille med et band føles kjedeligere enn i Rock Band 2, fordi man ikke kan påvirke hverandres prestasjoner, og kjemper om å få mest mulig penger selv. Tilgjengelig treffsikkerhet, og kule trommenoter med en ekstra tromme.

Harmonix nærmer seg 500 låter i nettbutikken, og gruser konkurrenten når det gjelder oversikt og utvalg. Å spille over nett er enkelt og teknisk sett perfekt. I tillegg gir de ukentlige nedlastbare utfordringene fra Harmonix deg nye sett og regler å bryne deg på konstant.



ONLINE



Nettdelen til Guitar Hero World Tour fungerer som den skal, men ikke så smidig som hos konkurrenten. Det er ikke like intuitivt og enkelt, og nettbutikken er heller ikke like stor. Den største fordelene med Guitar Hero er låtene som brukerne har laget selv, man kan nemlig laste ned massevis av gratislåter.

KONKLUSJON

ROCK BAND 2 10/10

Et dataspill laget av musikknerder som tar musikk og rockemytene på alvor. Tidens musikkspill.

GUITAR HERO WORLD TOUR 7/10

Et godt musikkspill, men Guitar Hero føles mindre gjennomtenkt enn Rock Band 2 på mange områder.

d Ee Ef Gg Hh Ii Jj Kk Ll Ml



PAY ATTENTION: WHAT YOU DON'T KNOW
WILL KILL YOU

In the war to save humanity, every man is needed.
With up to 60 players online, join the resistance. Only on PlayStation®3.
resistance-game.com



18+
www.psg.com

Make sure your Boys grow
BIG AND STRONG

So they can fight off the
Chimeran Invasion!



PLAYSTATION 3



OPPSUMMERT

Året skal oppsummeres, også blant gadgets. Vi har plukket ut kremen!

Les mer om gadgets på WWW.GAMEREACTOR.NO

DE FEM FETESTE

2008 er i ferd med å ebbe ut, og vi kikker på årets feteste gadgets!

Telefon, TV, PC, balansebrett og en... kjæledinosaur...?

2 008 har vært et spennende gadget-år, og vi har kikket på ufattelig mange spennende produkter her på redaksjonen. Derfor har det også vært vanskelig å velge ut noen gadgets som skiller seg spesielt ut i mengden. Men vi har tatt jobben med stort alvor og funnet frem til eliten av gadget-året 2008. Vi har kikket på massevis av mobiltelefoner, datamaskiner, MP3-spillere, GPSer, kameraer, flatskjermer og mye mer, men det kan ikke bli plass til alt.

Vi har plukket ut fem produkter som alle har utviklet markedet. De har flyttet grenser, introdusert nye teknologier og vært generelt banebrytende innenfor sitt felt. De fem produktene er som følger: En kjælerobot, som til tross for sin noe høye pris har vunnet stor sympati på grunn av sitt sjarmerende utseende, samtidig som den har snudd opp ned på vårt bilde av en robot. En minibærbar du bare må skaffe deg. Et fitness-redskap til spillkonsollen så selv de mest smultfete sofagrisene skal motiveres til å komme seg på beina. Verdens første tilgjengelige OLED-TV, og sist men ikke minst, nådegaven fra Apple, den trykksensitive iPhone 3G. Hvilken av disse som er mest interessant får være opp til hver enkelt å avgjøre, men det er ingen tvil om at alle sammen har satt sitt tydelige preg på året som har gått og fått mange kasseapparat til å synge.

Med dette er det kun en ting som gjenstår, og det er så se frem mot 2009. God jul og godt nytt år, og vi sees på den andre siden, forhåpentligvis til nok et spennende og forrykende gadget-år.

Mikael Hansen



SONY XEL-1

Sett til: 16.000,-

- **Pluss:** Ufattelig flott bildekvalitet, lavt strømforbruk
- **Minus:** Fortsatt veldig dyr, kort levetid

• LCD og Plasma hører fortiden til. Fremtiden er lysere, skarpere og ikke minst tynnere. Sony har kjørt i gang festen med denne 11 tommer store XEL-1, og vi elsker dem for det. Den lille skjermen er latterlige 3mm tykk, men panelet har likevel bedre farger og sortnivå enn de største gutta i Plasma-gjengen. Av tekniske detaljer kan skjermen blant annet skryte av et kontrastnivå på intet mindre enn 1.000.000:1 – se DET er sort! Vi gleder oss til prisene har falt til et fornuftig nivå, og skjermene har vokst til 40-50 tommer!



APPLE IPHONE 3G

Sett til: 6000,-

- **Pluss:** Flott trykkfølsom skjerm, lekkert menysystem, App store
- **Minus:** Fås kun hos Netcom, dyr

• Apples iPhone kom endelig til Europa, og mottakelsen var intet mindre enn en konge verdig. Telefonen ble hyllet som den beste i nyere tid av samtlige medier, og nå, et halvt år etter, kan vi konkludere med at iPhone 3G er den beste telefonen som er utgitt i år. Du får en stor trykkfølsom skjerm, multi-touch, et av de letteste og mest elegante menysystemene på en mobiltelefon, og selvsagt den geniale App store. Aldri har det vært lettere å installere nye programmer på sin mobiltelefon. Eneste anke er at man må binde abonnementet til en forholdsvis høy pris.



PLEO

Sett til: 2.400,-

- **Pluss:** Revolusjonerende teknologi
- **Minus:** For dyr, mister raskt interessen

• Den lille babydinosauren fra UGOBE har satt en ny standard for hva vi kaller en robot. Det er ikke lenger snakk om en stiv og mekanisk gjenstand, men nesten et levende og åndende vesen som sjarmerer og trollbinder enhver som kommer i nærheten av den. Jovisst, trollbindelsen avtar ganske raskt igjen, men så lenge det varer, er Pleo intet mindre enn fantastisk, og et stort steg mot hvordan vi kommer til å definere roboter i fremtiden. Pleo er bare begynnelsen, og vi gleder oss til å se hva som skjer på denne fronten i 2009.



WII BALANCE BOARD

Sett til: 850,-

- **Pluss:** Perfekt til sofagruser, neste generasjon handler ikke bare om grafikk...
- **Minus:** Kan tross alt ikke erstatte ordentlig trening.

• Nintendo har gjort det igjen. De har fått oss opp av sofaen, og denne gangen for å mosjonere på det hvite treningsbrettet deres til Wii Fit. Er det et ordentlig spill, eller bare en unnskyldning for å få oss til å bevege oss litt mer? Uansett har Nintendo begått en mindre genistrek, og vi hoppet på med begge bein. Hvem hadde trodd at det faktisk kunne være gøy å trene? Inntil videre fungerer brettet bare med noen få spill, men vi har allerede sett mange utviklere kaste seg på trenden og balansebrettet vil bli støttet i mange fremtidige spill.

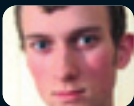


ASUS EEE PC 901

Sett til: 3300,-

- **Pluss:** Liten, billig, ingen Windows-tvang
- **Minus:** Begrensete muligheter, begrenset maskinkraft

• Asus satt fart i en helt ny trend med deres Eee PC, som for alvor satte sitt preg på 2008. En bærbar PC trengte ikke lenger være særlig stor eller særlig dyr, og uansett om du hadde en PC fra før, så måtte du bare ha en ny liten subnote. De andre PC-produsentene lærte av Asus, og i dag har stort sett alle produsenter med respekt for seg selv en subnote i porteføljen. Det er nok av modeller å velge mellom, alle sammen til drøye 3000 kroner. Hva venter du på?



Kulturell spredning Spill utvikles og spilles over hele verden, og spillutviklere legger sin egen kulturelle bakgrunn inn i produktene sine, noe som fører til et økt mangfold og mer variasjon.

Den lille **store** planeten

Adrian Berg filosoferer over hvordan spillutvikling har vokst til å bli en global industri.

Når man snakker om globalisering, snakker man som oftest om en utvikling som gjør at den verden vi lever i oppleves som mindre. Spillverden gjennomgår også en globalisering, men den blir ikke mindre, den blir mye, mye større.

Det hele kom til meg helt plutselig – nærmest som en åpenbaring. Jeg satt med det nyeste Gamereactor og koste meg med ettermiddagskaffen; og plutselig la jeg merke til en liten notis om et kommende netttrollespill fra norsk-greske Aventurine. At en gjeng med norske utviklere i Hellas nå kommer med et spill som ser rimelig kult ut gjorde at jeg begynte å tenke. Til slutt kom jeg frem til at spillverden er jaggu blitt ganske så stor, spesielt med tanke på at spillet slik vi kjenner det i dag ikke har eksistert så forferdelig lenge. Hele tanken fascinerte meg så til de grader at jeg simpelthen måtte finne ut mer. Du som leser skal vite at jeg har et poeng med dette, men for jeg kommer til sakens kjerne føler jeg meg forpliktet til å ta en kjapp og grov historietime med deg.

Fødselen til det kommersielle spillet fant sted i USA tidlig på 70-tallet med

enkle arkadespill som Pong. På dette tidspunktet var det som såvidt kunne kalles en spillverden et veldig lite sted. Tidlig på 80-tallet ble flere av de store selskapene vi kjenner i dag opprettet, for eksempel Electronic Arts, Nintendo og Sega. Det var lenge USA og Japan som dominerte spillverden med utviklere og utgivere, men samtidig ble produktene til disse distribuert over hele kloden, og dette var med på å virkelig sette fart på spill-globaliseringen. Spill som et underholdningsmedium, og i nyere tid også som læringsmedium og kunstuttrykk, ble fort veldig populært. Det sier vel egentlig seg selv at det bare var et spørsmål om tid for spillentusiaster verden over ble engasjert nok til å begynne å lage spill selv.

På 90-tallet tok spillet den formen vi kjenner i dag. I dette tiåret begynte også nye, små og store utviklere å vise seg over hele verden. To eksempel på 90-talls generasjonen av utviklere er polske Reality Pump Studios og finske Remedy som stod bak det film noir-inspirerte og kritikerroste Max Payne. Og slik har det fortsatt – uten at jeg skal kjede dere som leser ved å gå noe nærmere inn på det.

Vi kan ganske treffende si at i løpet av

de siste ti årene har det foregått en eksplosjon i opprettelsen av nye spillutviklere over hele kloden. Noe som bringer oss frem til i dag. Land som Norge, Ukraina, Polen, Sverige, Hellas, Finland, Tyskland – og mange flere som jeg ikke har spalteplass til – stiller i dag som konkurrenter til de store originale spillnasjonene. Det er blitt slik at de såkalte storspillene er ikke lenger forebeholdt de aller største firmaene.

Spillverden har lenge gjennomgått en globalisering, og den fortsetter like fullt nå i samtiden. Denne utviklingen er absolutt en positiv ting for oss som forbrukere og gamere. Etter hvert som flere internasjonale utviklere dukker opp får vi større mangfold og mer konkurranse i spillmarkedet. Er vi heldige vil dette føre til at alle, inkludert de store utviklerne, blir tvunget i større og større grad til å lage enda bedre spill for å ikke miste posisjonen sin – i hvertfall hvis spillindustrien følger de samme reglene for konkurranse som andre industrier. Kvaliteten på innholdet i spill har også mye glede ut av en mer internasjonal industri. Utviklere stjeler fra hverandres spill, og flere utviklere fra forskjellige land, med ulikt kulturelt grunnlag og ulike

ideer, fører til bedre spill.

Nå tenker du kanskje ikke over hvilket land innholdet kommer fra når du står med et rykende ferskt spill i hånden. Før i tiden ville det vært en rimelig enkel oppgave å gjette, men i dag skal man være forsiktig med å være for skråsikker. Trodde du for eksempel at Crisis var amerikansk? Feil. Det er faktisk tysk. Hva mer? Jo, la oss ta vår egen Funcom sin nye satsing, Age of Conan, som eksempel. Spør vi en hvilken som helst amerikansk gamer om nasjonaliteten til spillet kan jeg garantere deg med rimelig sikkerhet at han ikke svarer Norge.

For de aller fleste er det sannsynligvis ikke så viktig hvem som står bak spillene de kjøper, men jeg på min side liker å vite litt om bakgrunnen til mine spill. Jeg skal ikke forsøke å overbevise deg som leser eller forbruker om å kjøpe andre spill enn du ellers ville gjort kun for å støtte "underdog"-utviklerne fra østblokken, men prøv likevel å tenke over nasjonaliteten til spill neste gang du står med et i hånden. Ikke for å vurdere hvorvidt du skal kjøpe det eller ikke, men for at kanskje du også kan begynne å sette pris på hvor stor spillverden er blitt.

Adrian Berg



BONUS DISC MED
DIGITAL COPY

Enkel overføring av filmen til
Windows-baserte bærbare
mediespillere og PC.



NÅ PÅ
DVD & BLU-RAY!



www.sfnorge.no



LAG DITT EGET FILMBIBLIOTEK MED **DIGITAL COPY**

- 1 SETT I DISCEN
- 2 KOPIER
- 3 SE FILMEN!

NÅR DU VIL - HVOR DU VIL

Unleash the Force with N-Gage

NOKIA
Nseries

STAR WARS THE FORCE UNLEASHED MOBILE

*For mer informasjon og nedlastinger,
se nokia.no/starwars*



N95 8GB



REACTOR

GAMEREACTOR TESTER SPILL



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.

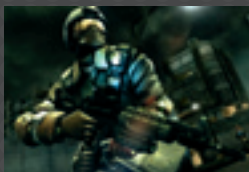
MANEDENS UTVALGTE

Dawn of War 2

Relic byr på blodbad i verdensrommet.

Mest ettertraktet

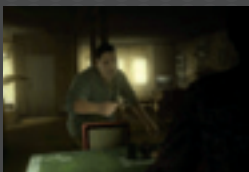
Hver måned prøver vi å bli enige om de spillene vi lengter mest etter her i redaksjonen.



1 Killzone 2

PS3

Jon Cato får oftere og oftere tusenmersblikket, der han stirrer tomt på kontorveggene i timesvis. I flere uker har han lekt seg i den spektakulære krigen på Helghan, og han sliter med å tilpasse seg det sivile liv.



2 Heavy Rain

PS3

Carl Thomas var i Paris for å besøke de ambisiøse utviklerne, og skulle gjerne fortalt deg alt om hvor spillet er på vei i bladet, men dessverre gikk vi for tidlig i trykk. I stedet kan du lese alt om besøket på nettsidene våre.



3 Mad World

Nintendo Wii

Tidens verste Nintendo-høst er over. Wii har virkelig slitt med kvalitetstitler siden Super Smash Bros Brawl. Neste år ser mer lovende ut, og det eksperimentelle spillet Mad World er på toppen av ønskelista.

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 betasterer? Surf innom vår nettside på www.gamereactor.no



HAMMERTID!

Vi sendte Richard Imenes til Vancouver for å besøke Relic og teste deres mest ambisiøse strategispill hittil.



WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR 2

Plattform PC Utvikler RELIC
Utgiver THQ Sjanger STRATEGI

Warhammer 40 000-universet har ved mer enn en anledning vært inspirasjonskilden til spill som ikke har nådd over fem på karakterskalaen. Relic Entertainment bestemte seg for å gi ut et sanntids strategispill basert på

ressurssamlingen. Det finnes ikke horder med soldater som du kan ofre som kanonføde. Du har kun en Force Commander og et lite lag med soldater som ankommer planeten Calderis for å hjelpe Kaptein Davian Thule med å avverge en ork-invasjon. En rekke tips på skjermen forteller deg hvordan du bruker forskjellige knapper og funksjoner. Blant annet blir det forklart hvordan

Du har kun en Force Commander og et lite lag med soldater som ankommer planeten Calderis for å hjelpe kaptein Davian Thule.

Warhammer-universet som ikke fulgte den vanlige strategiformelen slavisk. Dawn of War ble resultatet som fristet med ultravoldelige kamper som ikke bare var flott animerte, men også ekstremt detaljerte. Spillet ble strålende mottatt og har, siden det ble utgitt i 2004, blitt bæret med en rekke utvidelsespakker. Nå er det på tide å ønske Dawn of War 2 velkommen.

Allerede i første oppdrag skjønner man raskt at Relic har endret på standardformelen for strategispill. Borte er basebyggingen og

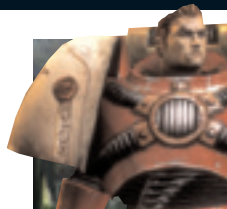
du kan søke dekning i terrenget og kapre bygninger, slik at man kan ha et godt overtak på selv en ekstrem mengde orker. I tillegg sender man ut Force Commandereren sin som i første omgang er svært god på nærkamp.

Siden du har såpass få enheter tilgjengelig er de mer seiglivet enn generiske kanonføde-soldater. Skulle hele laget ditt få såpass mye juling at de slås ut vil du fortsatt kunne vekke til live laglederen (om du har noen å vekke han med). Dersom du når et forsyningspunkt vil du

Kommer Februar 2009



ACHTUNG HIMMEL!
Soldatene til Thaddeus er utstyrt med jetpacks og kan overrumple intetanende fiender med drepene presisjon.



FAKTA

MARINEJEGERE

Space Marines er genmodifiserte supermennesker som har trent i årevis. Orker er teknologisk tilbakestående, men er sterke og tallrike. Eldars er den eldste og mest avanserte rasen og anser seg selv som overlegne. Tyranids er kjent for å drepe alt i sin vei og vinner ved å være overlegne i antall.

kunne helbrede laget til full styrke. Om alle soldatene dine blir slått ut vil de likevel klare å rømme fra nivået. Dermed er fortsatt lagledere intakte. De vil klare å få med seg det du har klort til deg av våpen og erfaring og til og med de områdene du har sikret.

Når man har slått ned ork-angrepet utvikler historien seg og man blir tatt til en skjerm der man selv velger hvordan man ønsker å gå videre. Dessuten vil man kunne gjøre seg kampklar her ved å utruste laget og Force Commandereren med nye våpen og annet utstyr som man har funnet på slagmarken. Rollespillelementene skinner gjennom og man har til og med akkumulert noen erfaringspoeng som man kan benytte til å utvikle figurene sine, som man til slutt kjenner på fornavn.

Neste oppdrag starter og man blir kjent med

SKYTTERGRAVKRIG Når orkene angriper er det essensielt at Space Marines oppsøker dekning for å redusere sine egne skader.





ZOOM HELT INN Du kan i stor grad se hva det er som skjer i kampens hete. Siden animasjoner er varierte og kule er det en fryd å skyte fiender i filler så blodet spruter. Bare vent til du ser motorsagknivbladet i aksjon!



BLODSPRUT

Om man ikke tåler synet av spilt blod er dette helt klart en tittel man bør holde seg unna. Volden er detaljert.

Men et sanntids strategispill er ikke komplett uten en flerspillerdel. Og her vil alle veteraner kjenne seg igjen. Man får valget mellom fire forskjellige raser: Space Marines, Orks, Eldars og Tyranids. Etter å ha valgt rase velger man en helt – en enhet som er sterkere enn de fleste andre enheter og som det er mulig å bygge opp til nivå 10 i løpet av en kamp, i tillegg til at det er mulig å gi ham ulike oppgraderinger. Siden man ofte spiller tre og tre på lag kan man velge mellom forskjellige typer helter: Force Commander (offensiv), Apothecary (healer) og Tech Marine (defensiv). Disse utfyller hverandre og gjennom samarbeid vil man kunne herje godt på slagmarken. Basebygging er tilbake i form av baseutvikling – desto mer utviklet base desto mer avanserte og kraftige enheter. Man må også kapre forskjellige strategiske punkter for å vinne kampen. Man får ressurser fra noen av punktene og man har også inkludert seierspøeng som noen kanskje kjenner fra Company of Heroes.

Totalt sett ser det ut til at dette spillet ikke bare er ute etter å verve nye gamere til RTS-sjangeren. Spillere som har mye erfaring med denne type spill vil også kunne kose seg masse med denne ekstremt detaljerte voldsbomben.

Richard Imenes

TERMOMETER

GAMEREACTOR TAR TEMPERATUREN



Dawn of War 2 ser ut til å ha et grafisk overtak på konkurrentene og har mange nye spillelementer.

SPION!

Livet som hemmelig agent blir stadig mer spennende.



ALPHA PROTOCOL

Plattform PC/XBOX 360/PS3 Utvikler OBSIDIAN
Utgiver SEGA Sjanger ACTIONROLLESPILL

Det ambisiøse agentrollespillet til Obsidian begynner å ta form. Da spillet ble annonsert tidligere i år var det vanskelig å henge det på noen knapp, det så ut som et rent actionspill, men under overflaten lurte det et dypt og komplisert rollespillsystem.

Vi er vant til rollespill i verdensrommet eller blant drager og sverd, men satt til moderne tid og med moderne konflikter i fokus? Spørsmålene er mange i det trange rommet i Tyskland der Obsidian møter oss for å demonstrere spillet. Vi blir kjent med Michael Thorton, en hemmelig agent som fritt kan reise rundt i verden og påta seg oppdrag i forskjellige konfliktområder. Umiddelbart ser vi at dette er langt mer enn et simpelt actionspill, Thorton kan forkle seg, bruke gadgets, og må samle etterretning. Han kan gjøre oppdrag for ulike fraksjoner, som påvirker utviklingen av politiske kriser og fremtidige situasjoner.

Vi får se Thorton på oppdrag på jakt etter en våpenlanger i midtøsten. Skuddvekslinger og dekningskrig, det minner om et vanlig actionspill, men Obsidian forsikrer oss om at rollespillmekanikken surrer og går i bunnen. Vi får demonstrert flere fremgangsmåter: vakter kan bestikkes, overtale eller drepes. Det finnes ingen rett eller gal måte, og det er befriende å se et actionspill gi meg slike valg. På en måte minner det litt om det første Deus Ex-spillet.

På slutten av oppdraget konfronteres våpenlangeren. Igjen står vi ovenfor valg: vi kan drepe ham og han er ute av spillet for godt. Eller vi kan fange ham og overlate ham til myndighetene. Eventuelt ta i mot en fet sjekk for å la han leve. Ifølge Obsidian har slike valg fremtidige konsekvenser.

Det er vanskelig å ikke bli imponert av spesialagent Michael Thorton og Obsidians ambisjoner, og dersom de får actionelementene til å sitte enda litt strammere, kan dette bli stor underholdning. Inspirasjonskilden er det ingenting å si på, Obsidian sier de tre JB-ene har inspirert hele spillet: James Bond, Jack Bauer og Jason Bourne...

Jon Cato Lorentzen

TERMOMETER

GAMEREACTOR TAR TEMPERATUREN



Lovende blanding av rollespill og actionspill satt til vår egen verden.



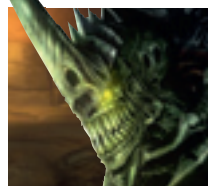
Kommer Feb. 2009

EGENSKAPER Michael Thorton har ti ulike ferdigheter som man kan velge å forbedre ham i. Nærkamp, skytevåpen, hacking, og så videre.

SPESIALANGREP Hjelpen man kan få ved å rekvirere nøkkelbygninger på kartet er ikke å undervurdere. Noen av de kraftigste angrepene kan man først bruke når disse er sikret.

et nytt lag som har nye egenskaper. Man legger merke til at det er viktigere å vite hva de forskjellige lagene kan, i stedet for å utføre en vill musestrykkekamp som denne type spill ofte er kjent for. Når man nå kan kaste inn sprengladninger i bygninger for å destruere dem fullstendig innfører man nye og tilfredsstillende elementer i kampen. Og slik fortsetter spillet med å hele tiden introdusere deg for noe nytt.

I visse oppdrag vil du kunne finne Stratagems, som i all hovedsak er bygninger man kan sikre seg. Fienden vil i stor grad forsvare disse bygningene godt, noe som gjør at man må vurdere om man er sterk nok til å holde på dem. Bestemmer man seg for å innta disse venter store belønninger.



FAKTA

BOSSHAMPER

På visse nivåer har man boss, som i stor grad er stygge, svære jævlere som man må gi grundig juling. Å søke tilflukt i bygninger er smart, helt til bossen finner ut hvor du er, og river ned hele bygget. Da er det om å gjøre å bruke terrenget!



Gangstas of War
50 Cent er opplagt inspirert av Gears of War, og føles langt på vei som en forenklet versjon av Epics solide actionspill. Deknings-systemet er som snytt ut av nesa på Marcus Fenix, og hele opplevelsen er designet for to spillere.

Kommer 2009

SUCK IT BIATCH!

50 Cent spiller hovedrollen i et brutalt, morsomt og overraskende solid actionspill til PS3 og Xbox 360...



50 CENT: BLOOD ON THE SAND

Plattform XBOX 360/PS3 Utvikler SWORDFISH
Utgiver THQ Sjanger ACTION

- N**gah, I'm gonna get dat biatch! 50 Cent er sint, for en dame har stukket av med en diamantbelagt hodeskalle han fikk som lønn for en konsert i et rikt oljeland. Landet er styrt av gangstas, men Fiddy, som har vokst opp på gatene i Queens i New York, har vært ute en vinternatt for...

Utrustet med gønnere og granater tar Fifty opp jakten på hodeskallen. Før jeg vet ordet av det er jeg viklet inn i et nett om våpenhandel,

Det er nesten objektivt morsomt. Du skal være veldig politisk korrekt om du ikke ler av dette.

kokainproduksjon og et par lettkleddede damer. Watch out!

Glem det første forsøket på å lage et spill om 50 Cent. Det var et begreidelig skue som gjorde skam på den rutinerte rapperen. Bare slett det fra hukommelsen. Nå har Swordfish Studios tatt

over produksjonen. Utvikleren beviste i 2005 at det er potensial i den Birmingham-baserte gjengen da de ga ut Cold Winter. Det var et helt streit actionspill med masse blod og flyvende lemmer, og jeg premierte det med 7/10 i Gamereactor #30.

Og blod og flyvende lemmer er tydeligvis noe de kan. 50 Cent: Blood on the Sand tar det til neste nivå, og leverer et av de mest brutale spillene jeg har spilt på lenge. Jeg sitter og måper når Fifty kommer helt oppi kroppen på en gangsta, gir han en neve i kjeven, et eksplosivt nyreslag, og kjører en kniv inn i buken hans og roper "GAME OVER, BIATCH!" idet livet

forsvinner fra øyna hans. Jeg er sjokkert i to sekunder, før jeg bryter ut i en brølende latter. For selv om det er makabert, så er det gjennomført på en fjolette og morsom måte.

Dette spilles som bastardungen til Gears of War og Saint's Row. Gameplayet er en forenklet



REKLAMEKATALOG 50 Cent bruker selvsagt anledningen til å vise frem klær fra sin egen kleskolleksjon.



FAKTA

DVR HODESKALLE

Blood on the Sand starter der Fiftys turne slutter. Han skal hente ut lønna på ti millioner dollars, men pengene er borte. Som et plaster på såret får 50 Cent en unik diamantbelagt hodeskalle som blir stjålet allerede i introvideoen. Dermed er leken i gang, og jakten på to hodeskaller er i gang: den med diamanter og skallen til den som har stjålet den...

versjon av Marcus Fenix' krigsepos, mens figurene her brauter seg rundt og skriker maddafakka og n**gah hele tiden.

Hele spillet er designet fra bunnen av som et samarbeidsspill. Fifty kan ta med seg en kompis fra G-Unit, og kan velge mellom Tony Yayo, Lloyd Banks, eller DJ Whoo Kid. Sammen løper dere fra dekning til dekning, og samarbeider for å effektivt flanke fiendene. Samarbeidsmodusen er imidlertid kun tilgjengelig via nettet, ikke på delt skjerm.

Hele tiden samler jeg bling jeg kan bruke for å låse opp nye våpen og counter kills - effektive dødsstøt når jeg er tett på fienden. Alle mine dollars gikk imidlertid til å kjøpe nye taunts, eller fornærmelser. Så i stedet for å lire av seg forholdsvis harmløse Street Taunts, har jeg brukt over 40.000 dollar på å kjøpe Ghetto Thug Taunts og Pimp Taunts. Og jeg ler høyere og

SEG SELV LIK 50 Cent er gjenskapt med imponerende likhet, selv om kanskje musklene er litt overdimensjonert. Han ser ut som et vandrende muskelfjell, og oppfører seg som... ja, et vandrende muskelberg. Her avbildet med sin spesialstopte G-Unit-gonner.



FIKTIVT 50 Cent: Blood on the Sand utspiller seg i et fiktivt oljeland, men det er ingen tvil om at Swordfish Studios har latt seg inspirere av Midtøsten. Alle lokale figurer snakker også med en arabisk aksent.



høyere, jo grovere Fifty blir i kjeften.

Blood on the Sand kjører på Unreal 3-motoren, og ser lekkert ut. Modellene er detaljerte, og det er imponerende å se svetteperlene som triller nedover Fiddys enorme biceps mens han plaffer ned hjernedøde fiender det går fjorten av på dusinet, alt mens tung hip hop spyttes ut av høytalene.

Jeg er ingen hiphoper. Jeg kan høre moderate doser av Kanye West, som Jon Cato karakteriserer som "hip hop for hvite som ikke liker hip hop". Likevel har jeg kost meg med 50 Cent snurrende i redaksjonens testmaskin. Når Fifty lobber en granat mot et knippe badguys, og roper "FIRE IN DA MADDAFAKKIN HOLE, BIATCHES!" før de er blåst til himmels og jeg blir med belønnet med en massacre-bonus ler



FAKTA

50 CENT
50 Cent, eller Curtis James Jackson III som han egentlig heter, er født i 1975. Tolv år gammel begynte han å jobbe for en narokonger i Queens, før han fant ut at han ville forfølge drømmen om å bli rapper. Han ble oppdaget av Eminem og Dr. Dre i 2002, og dermed var det gjort. Nå har han solgt 21 millioner skiver.

jeg så høyt at det rister i veggene. Det er herlig selvironisk, og nesten objektivt morsomt. Du skal være veldig politisk korrekt om du ikke ler av dette.

Når jeg, som ikke liker 50 Cent, hip hop, eller dårlige spill, kan sitte å kose meg i flere timer med dette, da har noen gjort noe riktig. Rent spillteknisk er det helt streit. Banene er til dels lineære og fiendene er scriptede dumme blinker som hopper opp og ned fra dekning. Men væpnet med grov kaliber og grov språkbruk blir det gøy likevel.

Det er klart det er spekulativt at 50 Cent skal løpe rundt i et fiktivt land et sted i Midtøsten og plaffe ned turbanhoder på løpende bånd. Og jo flere du klarer å drepe før timeren går ut jo større kombo og mer poeng får du. Men man må nesten bare ta dette for hva det er. Det er et humoristisk actionspill for voksne. Det er veldig brutalt, og Fifty er så grov i munnen at selv redaktøren blir litt skremt. Og han er fra Harstad...

Liker du 50 Cent og hans verden med gangsta-lingo og høy tøff-i-trynet-faktor, så er dette garantert verdt å sjekke ut. Få med deg en kompis i spillbutikken, og spill det i coop online. Og drikk øl. Det skal i alle fall jeg gjøre når det kommer. For selv om det ikke er noen spillteknisk milepæl har det noe mange spill mangler: egenart.

Carl Thomas Aarum



Swordfish Studios beviser at de er kompetente utviklere - 50 Cent er morsomt!

KRYPDYR

Små og ekle skapninger invaderer Wii.



DEADLY CREATURES

Plattform Wii Utvikler RAINBOW STUDIOS
Utgiver THQ Sjanger ACTION

Søte røleggere og raske blå pinnsvin kan bare gå og legge seg. Neste år invaderer krypdyrene Nintendo Wii. Gjør deg klar til å spille som en edderkopp og en skorpion.

Barnestempelet til Nintendo Wii får seg et skudd for baugen med Deadly Creatures. Her er det ingen fargerike helter på jakt etter prinsesser og gullmynter, men krypdyr ute etter å overleve i en ørken. Idet jeg starter spillet begynner en mørk stemning å fylle rommet. Skuespilleren Billy Bob Thornton snakker om et mord, en gullskatt, et mysterium med tykk Texas-dialekt. Den brijjante musikken legger en klam stemning i hele rommet, idet spillet starter og jeg kontrollerer en edderkopp i en ravine.

Deadly Creatures handler nemlig om en edderkopp og en skorpion, så realistisk animert at Carl Thomas grøsser på ryggen hver gang jeg spiller på kontoret. Vi befinner oss i en varm ørken, og fiendene er biller, andre krypdyr, klapperslanger og naturlige feller.

Det høres ut som et litt merkelig eksperiment, men bindes sammen ved at den virkelige verden dukker opp i horisonten. Idet jeg rusler gjennom en sprekk i ørkenen høres plutselig noen voldsomt høye stemmer og en diger sko skrutter over meg. Det er to mennesker på jakt etter noe som er gravd ned i ørkenen. Litt lenger fremme er det noe gigantisk som stikker ned i ravinen, er det en UFO? Nei, det er et sykkelhjul fra en barnesykkel som sakte roterer i vinden.

Deadly Creatures lykkes virkelig med å få meg til å føle meg som et lite insekt. Sykkelhjulet er et like imponerende skue som et gigantisk romskip i Halo, og menneskene som man av og til får se litt av virker som uopnåelige giganter.

Jeg hadde trodd at Deadly Creatures kom til å bli et litt billig og småkjedelig actionspill med krypdyr i hovedrollen som fort ville bli kjedelig, men Rainbow Studios prøver tydeligvis å gjøre dette til et fullverdig actionspill på alle punkter. Fabelaktig atmosfære og svært lovende så langt.

Jon Cato Lovrentzen



Et actioneventyr med en unik synsvinkel og stemning. Kan bli en stor overraskelse.

Kommer 2009



TO HELTER Det er to kontrollerbare krypdyr i Deadly Creatures, hver med sine unike egenskaper.

BRUNT De brettene vi har testet har alle vært veldig brune. Vi håper på litt mer variasjon.





Med Killzone 2 er Sony klar til å ta actiontronen tilbake fra Microsoft. Jon Cato har besøkt Guerrilla Games.

KILLZONE 2

Plattform **PLAYSTATION 3** Utvikler **GUERRILLA GAMES** Utgiver **SONY** Sjanger **ACTION** Lanseres **24. FEBRUAR**



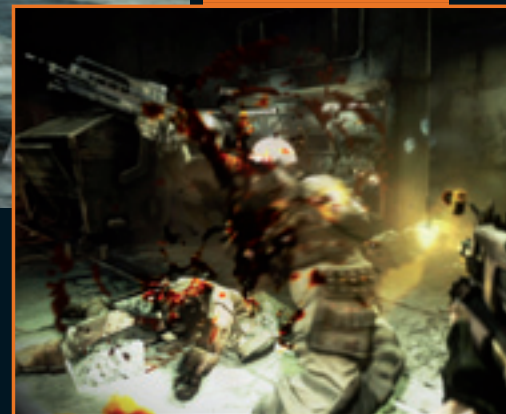
GRAFIKH Rent teknisk ser Killzone 2 ut til å bli et uovertruffent mesterverk. Guerrilla har utviklet all grafikkteknologien til spillet selv, og ifølge programmeringssjef Michael Valient er det få spill som har så mange avanserte effekter som Killzone 2. Det er effekter du legger merke til, målet for Guerrilla har alltid vært å gjengi grafikken som om man ser på en Hollywood-film, det betyr at alt fra fysikk og lyssetting til fartsfiltre og linseffekter er mer detaljert enn noe annet vi har sett.

HERLIGE HELGHAST Utseendet på Helghast-soldatene har alltid vært karakteristisk, med oransje lysende øyne, klumpete klær og gassmasker. Utseendemessig har de alltid sett brutale og litt umenneskelige ut, omtrent som en skumlere versjon av stormtroppene i Star Wars. Men designet har også spillemessige konsekvenser, det er lett å få øye på fiendene på grunn av de lysende øynene, og det blir dermed enkelt å skille de fra medsoldater.

Guerrilla Games har aldri vært redd for å legge lista høyt. Da Killzone på Playstation 2 ble presentert for pressen for første gang, ble det omtalt som Sonys Halo-killer. Greit, det var pressen og ikke Guerrilla som skapte denne tittelen og de massive forventningene til det som endte opp som et ok skytespill. Et skytespill med et fantastisk design og en masse idéer som den litt foreldete maskinvaren til Playstation 2 ikke helt klarte å realisere. Enkelte av oss klarte å se

tendenser til storhet i spillet, og det var ganske tydelig for oss at så snart Guerrilla fikk enda kraftigere maskinvare å jobbe med kunne de realisere drømmen sin fullt ut.

Og det har de fått nå med Playstation 3. Idet vi sitter i et rom med den tekniske sjefen for Killzone 2, Arjan Brussee, er det nesten umulig å ikke bli imponert over grafikken han viser frem. Vi ser på et tog som raser gjennom en tunnel, og skjermen er full av forskjellige grafiske filtre som skaper motion blur, skyggeeffekter fra bevegelige lyskilder, gnistregn, blafrende presenninger fra vind, glans og refleksjoner på metall, og så videre.



BLOD & GUTS! Killzone 2 er et voldelig spill. Blod spruter når man treffer fienden, og fysikkssystemet gjør at fienden reagerer på å bli truffet mye mer realistisk enn i andre spill.

maskin å programmere for, men Brussee kjenner ikke helt igjen denne kritikken.

- La meg si det slik, å programmere for andre konsoller og systemer kan sammenlignes med å kjøre en Mercedes. Det går fort nok og hele kjøreeplevelsen føles

“Å PROGRAMMERE PLAYSTATION 3 ER SOM Å KJØRE EN FERRARI. DET GÅR MYE FORTERE OG ER MER RISIKABELT..”

Brussee slår av og på effekter for å demonstrere hvor mange prosesser som jobber konstant med å skape et spillbilde som er tilnærmet fotorealistisk i utseendet. Det er en av de mest imponerende grafikkmotorer jeg har sett noensinne, og resultatet av mange års hardt arbeid hos Guerrilla Studios. Playstation 3 har hatt rykte på seg for å være en vanskelig

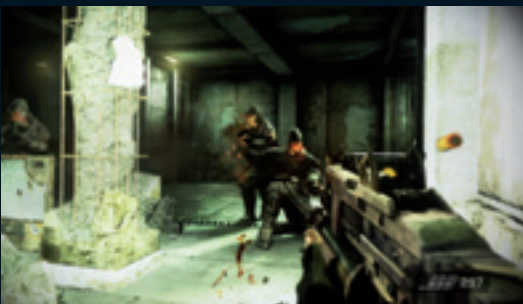
trygg og komfortabel. Å programmere Playstation 3 er som å kjøre en Ferrari. Det går mye fortere og er mer risikabelt, men er du flink nok er Mercedesen ingen match for Ferrarien, smiler Brussee.

Selvsikkerheten til Brussee gjenspeiler seg i hele studioet, idet vi besøker de forskjellige avdelingene og ser på ulike deler av spillet.



HELGHASTS ELITESOLDATER

I Killzone 2 introduserer Guerrilla en bunke nye Helghast-fiender, og noen er tøffere enn andre. Den sprekkeste nykomeren er de såkalte "Elites", som er Helghanernes toptrente spesialsoldater. Lynkjappe og ekstremt dødelige. De har alltid med seg en kraftig lyddempet pistol, samt en sylskarp kniv, og angriper i små og kjappe grupper, i motsetning til de trege fotsoldatene.



MANGE FIENDER Det er betydelig flere fiendesoldater i Killzone 2, og de angriper aldri alene.



TAHTIHH Soldatene i Killzone 2 bruker ekte militærtaktikker som gjør krigsopplevelsen mer seriøs. Det er ikke bare å løpe frem og skyte på alt som rører seg, man må bruke dekkild, prøve å flanke fiender, og bevege seg fra dekning til dekning. Det føles intenst og realistisk.

BRUSSEEN, BRUSSEEN



HALO-KILLER

Killzone på Playstation 2 ble omtalt som Sonys Halo-killer, men ble aldri like populært som Microsofts actionserie. Killzone 2, derimot, er teknisk overlegent Halo 3, og kan utmerket godt ende opp med å bli actionspillet som virkelig gjør Playstation 3 til førstevalget blant actionspillerne.



MULTIMORD I flerspillerdelen står lagspill sentralt. Hele 32 spillere kan kjempe mot hverandre i to lag, med flere ulike spillemoduser og spilleklasser. Og man kan trene seg opp med å spille mot datastyrte motstandere.

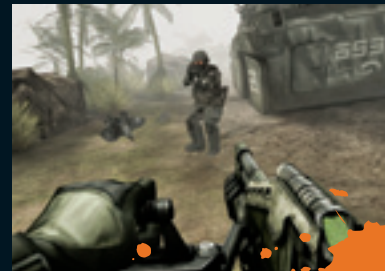
DET ER EN AV DE MEST IMPONERENDE GRAFIKKMOTORER JEG HAR SETT NOENSINNE...

Guerrilla Games holder til i et gammelt bankbygg midt i sentrum av Amsterdam. Kontoret er på hele seks etasjer, høye majestetiske etasjer med treutskjæringer og gamle vinduer med utsikt ned på en kanal. Det ligger et historisk sus over bygningen, som til tider føles som en avansert tredimensjonal labyrint der vi går opp og ned trapper mellom de ulike avdelingene. Vi besøker en lydmann som viser oss hvordan musikken endrer seg i takt med handlingen i spillet, hvordan lyden i syv kanaler skifter klang og tempo og retning basert på omgivelsene. Vi får høre om den kunstige intelligensen, hvordan fienden opererer som en gruppe og hvordan Guerrilla har klart å kombinere motion capture med en fysikkmotor slik at et skudd i skuldra på en fiende faktisk dytter skuldra bakover og soldaten reagerer deretter. De fleste spill starter bare en forhåndslagt animasjonssekvens basert på hvor man treffer, men i Killzone 2 er dødsdansen til fiendene generert mens man spiller, basert på fysikkens lover. Vi får se hvordan lyskilder skaper levende miljøer, og får høre tankene bak historien i spillet. I fire timer rusler vi rundt før vi endelig får sette oss ned med hvert vårt spill og

KILLZONE / PLAYSTATION 2 (2004)

Hva skjedde med den første Halo-killeren?

Det første Killzone-spillet ble lansert 2. november 2004 eksklusivt på Playstation 2. Pressen hadde mange måneder før beskrevet spillet som Sonys svar på Halo, noe det på mange måter var. Men til syvende og sist ble den massive forhåndshypen mer til skade enn gagn, det fikk blandet mottakelse i pressen, og spesielt amerikansk spillpresse var nådeløs mot spillets ustabile billedoppdatering. Killzone ble anmeldt i Gamerreactor i vårt novembernummer 2004, der Per Skoien ga det 9/10 og skrotet veldig av både grafikken og gameplayet. Ifølge Per var spillets største minus at siktingen var for upresis. Killzone ble aldri den gigantsuksessen Sony hadde lagt opp til på Playstation 2, men det ser adskillig lysere ut for oppfølgeren, som ikke sliter med de tekniske problemene forgjengeren led av.



UEHTA I Killzone foregikk handlingen på planeten Vekta som ble invadert av de slemme Helghanerne.



1 SIHT Et 50-kalibers bakkemontert maskingevær foran et vaklevorent hus fylt med fiender.



2 SHYT! Klem til og fyll Helghast-soldatene med bly. Murbiter, fliser og blod spruter veggimellom.



3 NVT Etter et minutt kamp raser hele bygningen sammen, nok en bra dag på jobb.

hamre løs på spillet ti nivåer. Det er forløsende og deilig, som om vi er ferdig med verdens lengste vorspiel. Og det er like deilig

medsoldatene roper og gjør nytte for seg, og alle omgivelser ser ekte ut. Det er ikke som Halo, med de småtullete Covenant-soldatene

alle skytespill jeg har spilt er dette det eneste som har gitt meg den samme intense følelsen som åpningssekvensen i Saving Private Ryan. En filmsekvens som hundrevis av actionspill forgjeves har prøvd å kopiere.

Vi skyter oss frem langs stranda, tar dekning og plukker opp nye våpen. Guerrilla har laget et system som lar deg bære et hovedvåpen og en pistol som sidevåpen, i tillegg til granater. Det er mange våpen i spillet, og de er laget med omhu. Dette er ikke fiklede laserpistoler eller små kruttlappistoler men tunge, dødelige mekaniske våpen. De bråker og oppfører seg slik vi forventer at våpen skal gjøre. Man føler

DET FØRSTE SOM SLÅR EN NÅR EN SPILLER KILLZONE 2 ER HVOR EKTE ALT FØLES...

å se at spillet innfrir når vi endelig sitter med kontrolleren mellom henda.

Det starter intenst, en landsetting på planeten Helghan, hjemplaneten til Helghast. Jeg er Sev, en soldat i en spesialtropp som har i oppdrag å fange Visari, lederen for Helghast. I en liten flyvende farkost blir vi flydd mot storbyen Pyrrhus med eksplosjoner og krig hvor enn vi snur oss. En kræsjlending på stranda, og sekunder senere begynner den første skuddvekslingen.

Det første som slår en når en spiller Killzone 2 er hvor ekte alt føles. Selv om jeg er på en fremmed planet og slåss mot futuristiske soldater med lysende oransje øyne bak gassmasken sin, føles det ekte og realistisk. Dette skyldes i stor grad grafikken, kuler og granater skaper røyk og eksplosjoner som fyller skjermen slik vi forventer at det skal se ut. Fienden beveger seg realistisk,

som fniser og ler og ødelegger alle illusjoner om en realistisk fremtidsvisjon. Dette er ekte krig, dødelig og uglamorøst. Uten supersoldater og maskuline testosteronberg med motorsager montert på våpnene sine. Av



ARMERT TIL TENNA Killzone 2 vil inneholde hele 14 ulike våpen.



KEISER VISARI

Diktatoren på Helghan

I det første spillet ble keiser Visari spilt av skuespilleren Brian Cox, som også hadde stemmen til den blodtørstige regissoren i Manhunt. Cox gjentar rollen i Killzone 2, og hans krigshissige tale i introfilmen til spillet er nok til å gi enhver gåsehud. Visari har psykopatiske trekk og en retorikk som minner om stormannsgale herskere som Hitler. Introen imponerer stort rent teknisk, og setter en perfekt ramme rundt spillet. Å fange eller drepe keiser Visari er hovedmålet i Killzone 2, og denne gangen foregår krigen på hjemmebanen til Visari, nemlig planeten Helghan. Det er en forblåst og lite gjestmild planet.



SMARTE FIENDER Til tross for at den versjonen av Killzone 2 vi har spilt ikke er ferdig, er det ingenting å utsette på intelligensen til fiendene. Helghast-soldatene forsøker å flanker oss, og tenker mer individuelt enn de fleste fiender vi har slåss mot i actionspill.

JEG DUKKER LITT EKSTRA NED I STOLEN
FOR IKKE Å FÅ EN STEIN I HODET.
INNLEVELSEN ER TOTAL...



HELGHASTS SNIKSKYTTER

Det er ikke bare Elite-styrkene som er nye, Helghanerne har også utdannet snikskyttere til hæren sin. Disse er kledd i spøkelseslignende kapper, med innebygd kamuflasjeteknologi som gjør dem usynlige i korte perioder. Man kan selvsagt spille snikskytter og bruke dette trikket i flerspillerdelen også, så campere kan bare begynne å spare til ny sovepose allerede...

vekten av våpenet, at man bærer på noe dødelig. Og effekten av kulene vi spruter ut kan enkelt måles når Helghast-soldatene vrir seg i smerte.

En forskanset bro hindrer oss i å komme videre, men en rakettkaster ordner den biffen, og jeg nyter den første av mange hendelser der jeg får lov til å ødelegge omgivelsene. Killzone 2 er ikke som Red Faction der man kan ødelegge alle bygninger, men effekten av å sprengre en bygning eller rase ned en bro i Killzone 2 er like intens som resten av spillet. Soldater skriker og faller til sin død, stein spruter overalt, røyk og støv fyller skjermen,

og jeg dukker nesten litt ekstra ned i stolen for å unngå å få en stein i hodet. Innlevelsen er total. Dette er bare de første fem minuttene av spillet. I dagene etter jeg besøkte Guerrilla Games har jeg kost meg med de seks første av i alt ni nivåer i spillet, og den intense følelsen fra det første nivået lever videre gjennom det jeg har spilt så langt.

Det er rart å tenke på at Guerrilla Games faktisk har klart å overgå det de viste frem på E3 for tre år siden. Den beryktede traileren for Killzone 2 som skulle bevise den tekniske overlegenheten til Playstation 3. Alle som var på E3 det året eller satt hjemme og ventet på ferske videoer fra Los Angeles ble lamslått av kvaliteten på demoen. Men så begynte rusen å gi seg, og begeistringen ble omgjort til

skepsis. Filmen var kun en film, den hadde ingenting med eksisterende Playstation 3-maskinvare å gjøre. Fanboy-ekstase ble omgjort til frustrasjon og sinne, og Sony og Guerrilla Games ble latterliggjort av journalister fra hele verden. Det er rart å tenke på at det har gått tre år idet jeg sitter i møterommet hos Guerrilla Games og ser på den originale spilltraileren, avløst av det ekte spillet. Det er faktisk ikke mange forskjeller på de to, ansiktene til soldatene i traileren er mer overdrevne i mimikk og uttrykk, men ellers må jeg faktisk innrømme at det ekte spillet ser betraktelig bedre ut enn traileren, som ser gammel og sliten ut.

- Dere journalister har plaget meg i tre år med denne traileren, forteller studiosjef Hermen Hulst.

- Jeg håper at vi nå, når vi nesten er ferdig med spillet, kan legge denne traileren bak oss en gang for alle.



SEVCHENKO

I Killzone 2 styrer du Tomas Sevchenko, som er en sersjant i ISAs spesialstyrker. Sev er en ganske stille ledertype, som har mange medaljer og masse erfaring fra kamper og kriger over hele galaksen. Sammen med Sevchenko blir vi også kjent med figurer som Templar, Gregor Hakha, Rico og Luger, som fans av Killzone vil huske fra det første spillet i serien. Killzone 2 fortsetter der Killzone: Retribution sluttet på PSP, og er dermed det tredje spillet i serien.



Jeg tror neppe det blir noe problem, idet jeg kjemper meg gjennom et nytt nivå i spillet. Denne gangen på et tog som raser gjennom et tunnelsystem på vei mot et raffineri. Det er en god del Helghast-soldater på toget som skal nedkjempes, og den kraftige vinden gjør det ikke enkelt. Granater blåser tilbake på oss, så jeg og min partner må nøye oss meg skytevåpen idet vi styrer frem fra kasse til kasse på vei mot lokomotivet. Grafikk raser forbi i full fart, og jeg skjønner fullt ut hva Guerilla Games mente når de tidligere på dagen forklarte at de ville gjengi en Hollywood-film i spillform. Grafikken fra omgivelsene er tåkete, fulle av fartsstriper, nøyaktig som det ser ut på film når helten står på et tog. Gnistregn fra metall som blir truffet av kuler danser i den retningen vinden blåser, sammen med presenningen som ligger over toglasten. Det

RESULTATET AV DENNE REALISMEN ER **INNLEVELSE,** OG FØLELSEN AV Å VÆRE TILSTEDE...

er små detaljer som sikkert har tatt mange måneder å implementere i spilllets grafikkmotor, men som er med på å bygge opp et realistisk bilde for spilleren.

Resultatet av denne realismen er innlevelse, og følelsen av å være tilstede. Forsterket av at jeg ikke er noen supersoldat. Man dør lett i Killzone 2, det gjelder å tenke taktisk samtidig som man sikter riktig. Soldatene man kjemper mot er ikke ren kanonføde, men alltid dødelige fiender man må bruke kløkt for å overvinne.



HELGHASTS FOTSOLDATER

Øynene er egentlig nok. De lysende oransje øynene gjør Helghast-soldatene skumle, fremmede og truende på en gang. Fotsoldatene utgjør Keiser Visaris hovedstyrke, og det er de som gjør alle drittjobbene. De går som regel i grupper på fire og fire, og kommuniserer konstant med hverandre i kamp for å prøve å overvinne deg. De utgjør en formidabel fiende.

Til tross for at jeg anser meg selv som ganske god i skytespill, måtte jeg skjerpe sansene i hver eneste kamp i Killzone 2 for å overleve. I andre skytespill blir jeg smått irritert når fienden treffer meg og jeg ser en liten rød flekk på skjermen. I Killzone 2 får jeg hjertet i halsen, dukker ned bak dekning med kuler flyvende

ETTER Å HA SPILT KILLZONE 2 I NOEN UKER SER PLUTSELIG ANDRE ACTIONSPILL **BLODFATTIGE** OG SMÅKJIPE UT.

rundt meg og venter på en åpning. Jeg merker at hendene klemmer hardere og hardere rundt håndkontrollen idet jeg stikker hodet opp og



MOTORISERT I versjonen vi har fått fra Guerrilla finnes det en panservogn vi kan kjøre med, men i den versjonen vi prøvde i Nederland fikk vi blant annet teste en diger Mech også.



slipper løs et par skudd mot nærmeste fiende. Det er intenst og det føles ekte.

Det er rart hvordan mange realistiske krigsspill hevder de gjengir den ekte følelsen av å være i kamp. Det er nesten blasfemisk. Enhver som har lest skildringer fra soldater som faktisk har kjempet i krig vet at man aldri kan gjenskape den intense frykten for å dø, usikkerheten og nervene i spillform uansett hvor bra grafikk man har. Men Killzone 2 er nærmere denne følelsen enn jeg noensinne har følt i et spill.

Men mellom slagene, når jeg får tid til å trekke pusten, finnes det selvsagt elementer som drar litt ned i Killzone 2. Det er ingen samarbeidsmodus, noe som har blitt en standard i skytespill. Game Director Mathijs de Jonge forklarer at de har vært 100% fokusert på å lage en intens enspillerdel og har derfor ofret samarbeidsdelen, men unnskyldningen føles litt tynn. Spesielt med tanke på man i store deler av spillet er en del av et lag, og medsoldatene er nesten skapt for at kompisen din skal kunne innta støvlene deres.

Som kompensasjon for manglende samarbeidsmodus har spillet en omfattende flerspillerdel med alle standardmuligheter for å sette sammen sine egne krigstyper og bruke ulike taktikker. Grafikken er like solid som i enspillerdelen, og muligheten til å bruke datastyrte motstandere i stedet for å kaste seg rett ut på nettet i kamp med amerikanske fjortiser mottas med åpne armer.

Det er ikke ofte jeg blir overveldet av et spill, men etter å ha fullført over halvparten av Killzone 2 kan jeg knapt vente med å spille



SMART SIXAXIS Slik skal det gjøres

Det virker nesten obligatorisk å stappe inn unødvendig bruk av bevegelsessensorene til Sixaxis-kontrolleren i spill. Men i Killzone 2 har Guerrilla funnet en fin balanse, når man plasserer sprengstoff på vegger må man vri kontrolleren i riktig retning for å aktivere sprengladningen, en bevegelse som er både subtil og tilfredsstillende, og bidrar til innlevelsen.

resten. Problemet med spill som Killzone 2, spill som hever nivået for hva vi forventer og hva vi tror er mulig innen sjangeren, er at det går ut over andre spill i samme sjanger. Etter å ha spilt Killzone 2 i noen uker ser plutselig andre actionspill blodfattige og småkjipe ut. Killzone 2 er rett og slett i ferd med å sette en ny standard innen skytespill, både når det gjelder grafikk, intensitet og innlevelse og jeg kan ikke se for meg at Guerrilla Games klarer å rote dette til på målstreken.

_Jon Cato Lorentzen



ÅRETS SPILL 2008

Sene nattetimer, heftige diskusjoner og mange tårer. Redaksjonen har kranglet om årets beste spill og presenterer her Gamereactors beste spillopplevelser i år.

For oss som har fulgt spillbransjen i noen år, ser vi tendenser og fenomener som kommer og går. Hvert år er det noe nytt som er på moten, noe felles som alle spillutviklere strekker seg mot. I år har vi sett hvordan casual-spillere får stadig mer oppmerksomhet og hvordan Wii har vokst til å bli en gigant av en konsoll innen denne spillergruppen. Vi har fått oppleve at nedlastbare spill har vokst opp og byr på spillopplevelser på høyde med fullprisspill. Vi har sett en helt ny tilnærming til nettdelen av spill, der stadig flere spill får utvidede flerspillermoduser med samarbeid eller nye måter å kjempe mot hverandre. Og vi har sett hvordan kreativitet og brukergenerert innhold i spill plutselig har blitt et fokus.

For oss som prøver å skaffe oss en oversikt over spillmarkedet og hvor utviklingen er på vei har 2008 vært et svært spennende år å følge med på. I 2008 har vi sett at Playstation 3 har gått fra å være konsollen alle likte å le av til å bli akseptert og omfavnet av spillere over hele verden. Godt hjulpet av fabelaktige eksklusive spill som Metal Gear Solid 4 og Little Big Planet. Vi har sett at Xbox 360 har utvidet nettdelen sin ytterligere med den suverent beste nettløsningen på konsoller i dag. Og vi har sett Nintendo fortsette sitt eget løp på Wii, med stor suksess blant nye spillere.

Det er ikke lett å oppsummere et helt år med spillopplevelser og kåre de sterkeste opplevelsene. Sannheten er nemlig at spill i dag er mye bedre enn de var for 10 år siden. Kvaliteten på hvert enkelt spill er mye høyere

enn før, da det var langt flere kalkuner og råtne epler mellom de få stortitlene. I dag er de fleste spill velproduserte, pene og morsomme å spille. Dermed blir det desto viktigere for utviklere å finne en egenart, noe unikt, som gjør at deres spill finner veien inn i hjertene til spillerne og blir værende der. Før kalte vi dette udefinert elementet spillbarhet, men det er mer omfattende enn som så. De virkelig gode spillene, de som du forelsker deg i og bare har gode minner fra, er de som føles personlige og intime. Det du tar med deg fra disse spillene er private og eksklusive opplevelser, en følelse av at du og spillet har et helt spesielt forhold, og det er umulig å sette ord på kjærligheten du føler. Over de neste sidene har vi forsøkt å gjøre nettopp dette.

Godt nytt år!

1. LITTLE BIG PLANET

Det måtte et plattformspill til for å demonstrere kreftene til Playstation 3

Plattform PLAYSTATION 3 Utvikler MEDIA MOLECULE Utgiver SCEE Gamereactors karakter 10/10

Allerede i april, da vi for første gang fikk prøve oss som nivådesignere i en tidlig versjon av Little Big Planet, forstod vi at noe stort var i gjære. Da vi samme dag spiste middag med Alex Evans fra Media Molecule gikk det opp for oss hva slags kreative mennesker det var som stod bak spillet. Evans selv kom fra demoscenen på Amiga der han lagde noen svært populære demoer.

Det er nettopp denne gutteromsaktige kreativiteten og selvgjorte følelsen som skinner gjennom i Little Big Planet fra start til slutt. Fra første øyeblikk med spillet, der staben blir presentert på et hjemmelaget brett som føles som det er klipt sammen med teip og binders, til de mest avanserte

nivåer med fysikkoppgaver og kompliserte mekaniske fiender føles alt som om det er skrudd sammen av en entusiastisk guttegjeng.

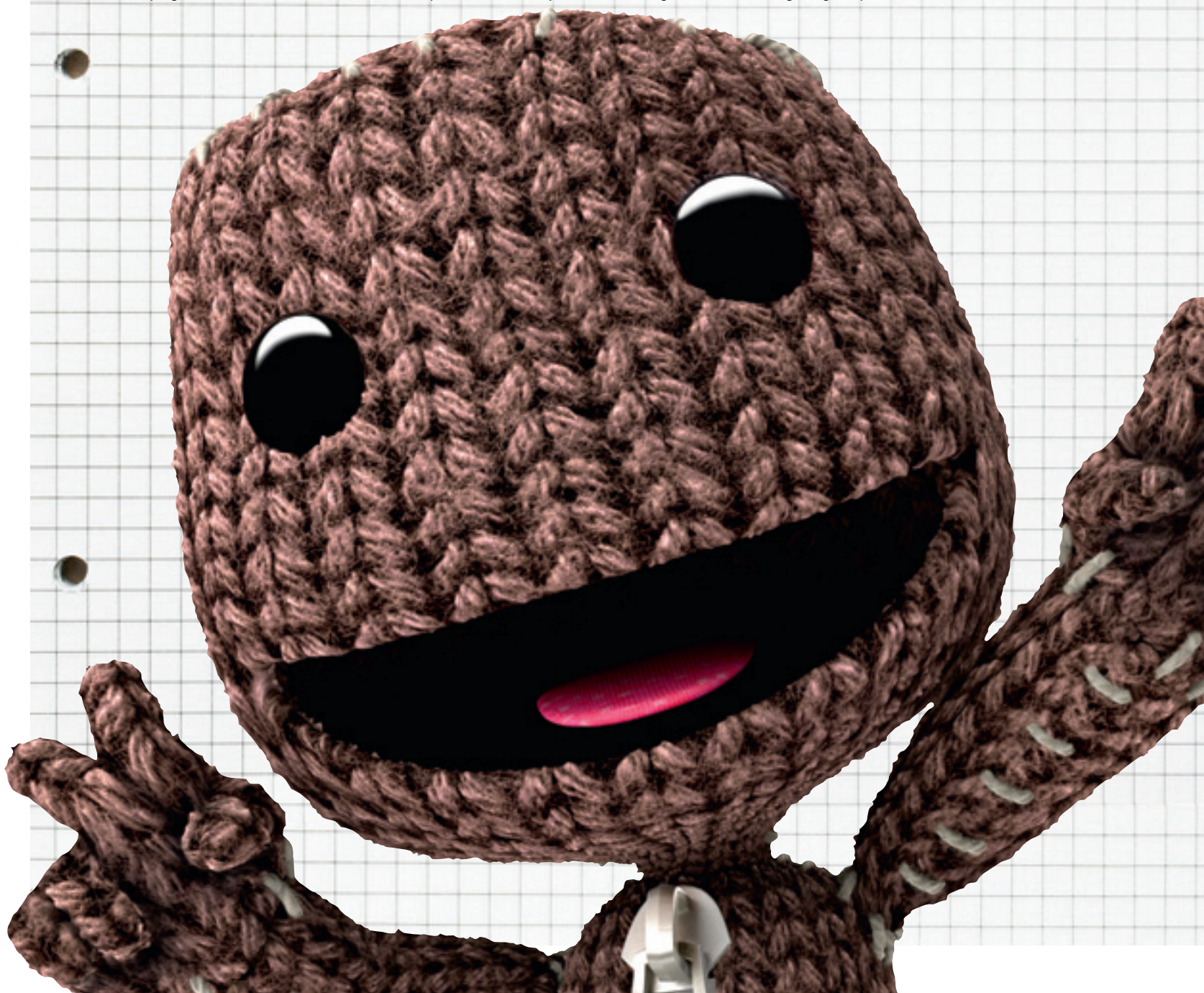
Og når du i tillegg får tilgang til de samme avanserte verktøyene som utviklerne har brukt til å lage nivåer, og oppdager at du kan lage så og si akkurat hva du har lyst til, har vi et spill som bare fortsetter å gi så lenge du har lyst til å motta.

Little Big Planet setter rett og slett en ny standard for hvordan vi som spillere kan få boltre oss i spill. Ved hjelp av den Youtube-lignende opplastingstjenesten er det enkelt å dele sine egne nivåer med resten av verden. Og vi som ikke lager egne nivåer får hundrevis av avanserte lekeplasser å boltre oss på. Det kreative miljøet rundt Little Big

Planet har blitt større enn Media Molecule noensinne våget å drømme om fra det trange studioet sitt i slummen i sør-London.

Little Big Planet er et inkluderende spill for hele familien, der foreldre kan spille sammen med barn. Det har også en kreativ del som er mer avansert enn noe vi har sett tidligere. Til tross for at det ikke ser avansert ut ved første øyekast har spillet en fysikkmotor som krever enorme beregninger, og en grafikkmotor som kun er mulig på en Playstation 3.

Det er nesten ironisk at en tøydukke i et todimensionalt plattformspill klarte å ende opp som maskoten til verdens kraftigste konsoll. Men det er en deilig ironi som smaker godt. Little Big Planet er helt klart årets beste og viktigste spill.



2. BRAID

En liten genistrek...

Plattform XBOX 360 Utvikler NUMBER NONE Utgiver MICROSOFT Gamereactors karakter 10/10

Andreplassen går til det nedlastbare plattformspillet Braid. Ingen så det komme - plutselig bare var det der, som en perfekt motsats til tanketomme skall av actionspill og episke japanske emorollespill vi har spilt hundrevis av ganger før. Braid tok oss med på en reise til et sted utenfor tid og rom. Til et sted vi kunne betrakte oss selv og vår bransje fra utsiden - et sted som satte ting i perspektiv.

Vesle Tim og hans vage historie om tilgivelse og håp, om begjær og tapt kjærlighet gikk rett i hjertet på spillentusiaster verden over, som glemte alt om høy oppløsning og fysikkmotorer mens de jaktet på puslespillbrikker i et kjent, men likevel innovativt og spennende univers - et univers som tuklet med etablerte konvensjoner og sannheter i vår verden.

For Braid henter elementer fra spillenes spede begynnelse. Den klassiske Donkey Kong-banen, og de klare inspirasjonene fra Super Mario er umulig å overse, og det er

kanskje nettopp det at spillet rokker ved noen av de mest grunnleggende referansene vi har, som gjør det så interessant. Det er et enormt tenk om-spørsmål som får oss til å filosofere over spillutviklingen og fremtiden.

Det er noe høyst personlig over Braid. Spillet er for det meste utviklet av én eneste programmerer, Jonathan Blow, som hadde en briljant ide, og satte seg ned og begynte å skrive kode. Tre år senere dukket Braid opp på Xbox Live Arcade, og sparket igang en ny æra i TV-spillhistorien. Braid beviste at store spillopplevelser kan komme i små pakker, og det vitner om en lovende fremtid for mindre og uavhengige utviklere med de genuint gode ideene.

Braid er en perle. En genistrek av de sjeldne. En spillopplevelse vi aldri glemmer.



3. GRAND THEFT AUTO IV

Blodig samfunns satire idet Rockstar lar serien bli voksen på nestegenerasjonskonsollene

Plattform XBOX 360/PLAYSTATION 3/PC Utvikler ROCKSTAR Utgiver TAKE TWO Gamereactors karakter 10/10

Hvorfor dette spillet havner på vår liste over årets beste, er ikke vanskelig å begrunne. Liberty City er gjenspektet med en ufattelig dybde og detaljgrad vi ikke har sett maken til. Ved å reke gatelangs legger man merke til hvordan byen faktisk lever. Innbyggerne spiser mat, de går for å handle, de snakker i mobilen. De lever. Deres eksistens består ikke bare i å lande på panseret ditt for deretter å tiltrekke politiets oppmerksomhet i din retning.

Muligheter er noe vi elsker i spill. I GTA IV får du servert så mange muligheter at du antagelig ikke har prøvd alle enda. Man kan finne på ting med venner, man springe rundt i gata for å ramponere parkerte biler, man kan skyte skallen av alle som kommer kjørende i en Corvette, eller man kan gjøre taxioppdrag. Spillerens frihet videreføres når man ser på hvilket areal spilleren kan boltre seg på. Liberty City er enorm og det er ufattelig mye å utforske.

Liberty City er så levende at man får følelsen av at byen faktisk eksisterer et sted i Amerika. Skygger, innbyggere, biler, natur; alt ser pent ut og er i all hovedsak gjennomført. Sammen med et lydbilde som er en storby verdig blir GTA IV rett og slett ett av de aller beste spillene vi har sett i år.



1. MIRROR'S EDGE

Rent, pent og stilistisk

Plattform PS3/XBOX 360 Utvikler DICE Utgiver ELECTRONIC ARTS Gamereactors karakter 8/10

Designet på Mirror's Edge har vært et samtaletema helt siden Dice viste frem prosjektet for aller første gang. Alle har snakket om den blå og hvite byen med de røde kranene og plattformene. For Mirror's Edge har et så skarpt design at det skiller seg ut i mengden. En nydelig blanding av minimalisme, stilisme og

modernisme kler den dystre fremtidsvisjonen helt perfekt, nivådesignet er smart og utfordrende, og de anime-inspirerte mellom-sekvensene varierer de visuelle inntrykene. Totalt får vi levert en oppvisning i design, og selv om man ikke nødvendigvis må like det, så kan man aldri, aldri være likegyldig til Mirror's Edge.



2. LITTLE BIG PLANET

Selvgjort er velgjort

Plattform PS3 Utvikler MEDIA MOLECULE Utgiver SCEE Gamereactors karakter 10/10

Det skal litt til å lage et unikt særpreg i grafikken. Det handler ikke bare om å lage flest mulig polygoner og lyseffekter, det handler om å lage en stil som passer til spillets innhold. En kunstnerisk retning som viderefremidler spillets innhold på en naturlig måte.

Dette har Media Molecule klart på en fabelaktig måte. Spillets kreative skaperglede blir understreket betraktelig ved at alt i spillet føles hjemmelaget og snekret sammen på gutterommet.

Skruer og muttere binder plattformer og fiender sammen. Strikk og tråder holder oppe heiser. Blomster er limt fast på bakgrunner, klistremerker pynter landskapet, og dukkene man styrer har på seg parykker og løstener.

Little Big Planet osrer av sjarm og spilleglede på grunn av sitt hjemmelagde preg, og det til tider styggene designet vitner om en utvikler som tør å ta sjanser ved å gi spillet sitt en unik identitet. Stående applaus!

3. NO MORE HEROES

Røff lek med spillkonvensjoner

Plattform Wii Utvikler GRASSHOPPER Utgiver RISING STAR Gamereactors karakter 9/10

No More Heroes skulle vise seg å bli ett av årets beste spill til Nintendo Wii. Utvikler

Grasshopper sleit med salgstallene til den eksperimentelle forløperen Killer 7, men skapte en særdeles egenartet opplevelse med Travis Touchdown og hans søken etter å bli verdens fremste leiemorder.

Den visuelle cel-shading-stilen kombinert med flere referansepunkter i

popkulturen (blant annet en boks Chiller 7 i kjøleskapet til Travis) gjorde No More Heroes til en helt spesiell spillopplevelse. Det føles retro og moderne samtidig, en slags punk-aktig tilnærming til dataspill der alt er lov og ingen regler gjelder.

Kombinert med fantastisk dialog og stadig nye visuelle overraskelser bak hvert hjørne kunne vi mer enn gjerne tilgi den heller svake storbyen og en rekke meningsløse småoppdrag.



ÅRETS HISTORIE



1. METAL GEAR SOLID IV

En solid avslutning på spillserien

Plattform PS3 Utvikler KONAMI Utgiver KONAMI Gamereactors karakter 9/10

Dramatisk, til tider uforståelig, men alltid engasjerende. Kojima gir oss stemningen fra de tidligere spillene men greier likevel å vise oss en helt forandret Snake. Med en fantastisk forellerevne sitter vi med klump i halsen og lengter etter mer fra denne fantastiske spillverdenen. Slutten er skrevet og vi elsker det!



2. FALLOUT 3

Stemningsfull apokalypse

Plattform PS3/360/PC Utvikler BETHESDA Utgiver TAKE-TWO Gamereactors karakter 8/10

Idet døren fra velvet åpner seg og du tar dine første skritt i et atomodelagt Washington D.C., er du oppslukt. Fallout 3 er fortellingen om jakten på din far, en fortelling som tvinger deg til å ta et eget oppgjør med dine egne handlinger underveis. Fallout 3 gir deg fullstendig frihet, uten noen gang å dømme deg.



3. GRAND THEFT AUTO IV

Voksen historie i voksent spill

Plattform PS3/360 Utvikler ROCKSTAR Utgiver TAKE-TWO Gamereactors karakter 10/10

Du skal lete lenge etter et spill som har en mer spennende, engasjerende, underholdende og overraskende story enn det GTA IV presterer å legge frem. Mange av Liberty Citys mer eller mindre sympatiske karakterer husker vi fortsatt, selv lenge etter at vi har tatt livet av dem. Minneverdig og Hollywood-aktig.

ÅRETS OVERRASKELSE



1. PURE

ATV har aldri vært morsommere!

Plattform XBOX 360 Utvikler XBOX 360 Utgiver XBOX 360 Gamereactors karakter XBOX 360

Pure lå på kontoret i nesten en uke, før vi innså at ingen ville anmelde det. Til slutt måtte bare noen gjøre jobben. Carl Thomas trakk det korteste strået, og trampet inn på spillrommet med trassige skritt og Pure under armen. Bare minutter senere stod hele redaksjonen måpende, og årets største overraskelse var et faktum.



2. RACE DRIVER: GRID

Intensiteten i racingspill fant et nytt gir

Plattform PS3/360/PC Utvikler CODEMASTERS Utgiver CODEMASTERS Gamereactors karakter 9/10

Vi hadde ikke store forventninger til nok et gateracingspill, men Codemasters tok oss på senga. Grid har en herlig overdrevet tullefysikk, trange actionløp fulle av bølling og støtfangerknuffing, og med den beste oppfinnelsen racingspill har hatt siden analog styring: muligheten til å spole tiden tilbake når man kræsjer.

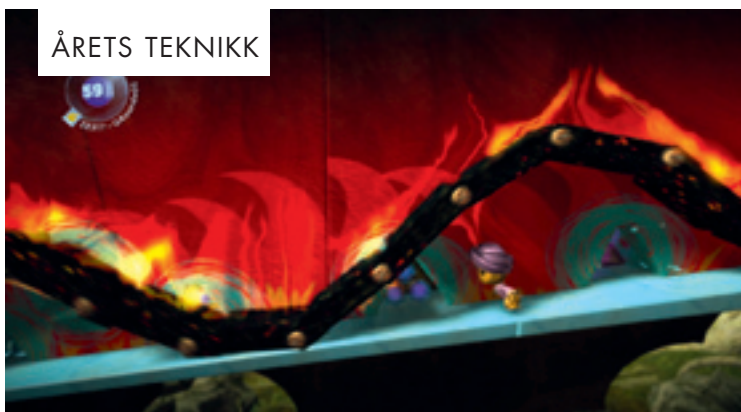


3. ZACK & WIKI

Sjarmerende og intuitivt hodebry

Plattform Wii Utvikler CAPCOM Utgiver CAPCOM Gamereactors karakter 8/10

Denne sukkerbommen av et puzzle-spill ser tilforlatelig ut som et noe billig barnespill. Men fire timer med hysterisk moro og frustrerende puzzle-utfordringer senere klarte vi å slå av maskinen for å ta en liten pause. Quest for Barbaros' Treasure var utrolig engasjerende og en komplett overraskelse fra Capcom.



1. LITTLE BIG PLANET

Ren maktdemonstrasjon fra Media Molecule

Plattform PS3 Utvikler MEDIA MOLECULE Utgiver SCEE Gamereactors karakter 10/10

Ved første øyeblikk ser det bare ut som et simpelt plattformspill, men ta en titt bak kulissene og du vil se et sammensurium av fysiske og mekaniske regler, alle sammen manipulerbare og beregnet i sanntid. Little Big Planet åpner mulighetene for spillere som få andre spill har gjort før.



2. GEARS OF WAR 2

Stor, større, Gears of War...

Plattform XBOX 360 Utvikler EPIC GAMES Utgiver MICROSOFT Gamereactors karakter 9/10

Epic er pionerer når det kommer til grafikk og grafikkteknologi, og presser nok en gang visuelle grenser. Gears of War 2 er kanskje ikke noen designperle, men den nye Unreal 3.5-grafikkmotoren gjør en brakdebut i Marcus Fenix' andre opptreden, og hever lista nok en gang for hva vi forventer i fremtiden.



3. RACE DRIVER: GRID

Silkeglatt og superstramt

Plattform PS3/360/PC Utvikler CODEMASTERS Utgiver CODEMASTERS Gamereactors karakter 9/10

Helt klart det peneste racingspillet som har kommet i år, men også et spill som er tilnærmet perfekt skrudd sammen. Her er ingen forstyrrende elementer, og kjøremotoren og grafikken passer sammen som hånd i hanske. Race Driver: Grid viser konkurrentene hvor viktig hver minste detalj er i racingspill.



1. LITTLE BIG PLANET

Indie-pop til indie-spill

Plattform PS3 Utvikler MEDIA MOLECULE Utgiver SCEE Gamereactors karakter 10/10

Lisensiert musikk i spill er ikke noe nytt i spillbransjen, men Media Molecule har virkelig anstrengt seg for å finne popmusikk som er obskur, glad og setter seg på hjernen umiddelbart. Dette er musikk til å bli glad i, musikk som akkompagnerer Sackboys ferd mot mål på en perfekt måte.



2. SUPER SMASH BROS

Episk nostalgitripp i herlig arrangement

Plattform WII Utvikler NINTENDO Utgiver NINTENDO Gamereactors karakter 10/10

Musikken i Brawl passer tempoet i spillet helt perfekt. Om det ligger i å gjøre opplevelsen enda mer stressende og tempofylt, eller om det ligger i å vekke gamle minner om tidligere spill lykkes det med begge deler. Spillet har nyinnspillinger av omtrent alt som eksisterer av klassisk Nintendo-musikk. Herlig nostalgitripp.



3. REZ HD

Holder seg overraskende godt

Plattform XBOX 360 Utvikler G2 Utgiver MICROSOFT Gamereactors karakter 9/10

Etter suksess med Sega Rally ble spilletets bakmann Tetsuya Mizuguchi oppslukt av musikk, og hans påfølgende spill ble eksperimenter som blandet rytmer med grafikk. Rez er det mest vellykkede eksperimentet, og gjenbesøket på Xbox 360 er like engasjerende i dag. Fantastisk teknologisk musikk i en blanding av kunst og spill.

1. METAL GEAR SOLID IV Fantastisk lydbilde til Snakes siste kamp

Plattform PS3 Utvikler KONAMI Utgiver KONAMI Gamereactors karakter 9/10

Metal Gear Solid er kjent for dets fantastiske stemning, og lydbildet står for mye av dette. Det aller første oppdraget i Guns of the Patriots kaster spilleren rett ut i en verden preget av krig med drønningen av store kanoner i bakgrunnen og ropene til slitne soldater foran oss. Den unike snikestemningen i Metal Gear er så bestemt av lyd at hver

gang denne endres kan det tolkes som et tegn på at noe kommer til å skje. I løpet av spillet møter vi flere boss'er og med disse følger et uforglemmelig lydbilde. Spesielt huskes kanskje Laughing beauty, en av bossene vi husker på grunn av den skjærende latteren som ikke bare håner oss, men også forteller sin helt egen historie om kvinnens eget liv i fangenskap.

2. BATTLEFIELD: BAD COMPANY

Svenske genier hos Dice

Plattform PS3, XBOX 360 Utvikler DICE Utgiver EA Gamereactors karakter 7/10

Det høres ut som om du sitter på slagmarken når du spiller Battlefield: Bad Company. Surround-miksen og akustikken er helt fremragende, våpenlydene er tordnende og troverdige, kjøretøyene brommer helt perfekt, alt mens bomber og granater hamrer ned rundt deg.

Stemmeskuespillet er også fremragende levert, med en morsom undertone og et stort glimt i øyet. Det

hjelper selvsagt at manuset er genuint morsomt, og har noe Quentin Tarantino-aktig over seg.

Denne oppmerksomheten og omtanken for lyddesign er en sjeldenhet blant spillutviklere, og derfor er det ekstra gøy å se at den svenske gjengen hos Dice mestrer dette helt til fingerspissene, og befinner seg helt i verdenstoppen hva audiodesign angår. Glimrende levert!

3. GRAND THEFT AUTO IV

Storbyen både ser og høres ekte ut

Plattform PS3/360 Utvikler ROCKSTAR Utgiver TAKE-TWO Gamereactors karakter 10/10

Liberty City har fått lydbildet til en storby der motorstøy, fjerne sirener, tuting, roping og folk som snakker på mobilen er en naturlig del av hverdagen. Med et surround-anlegg blir lyden så klar og virkelig at om man lukker øynene er man i midt i Liberty Citys surrende gateliv. Lydsiden er preget av den samme sensen for detaljer som resten av spillet, her er lite overlatt til tilfeldighetene.

Radiokanalene bidrar til å gjøre byen enda mer levende, å høre nyhetsinnslag som forteller om et ran du nettopp har vært med på gjør at spillet føles enda mer virkelig og personlig.

Rockstar er eksperter når det kommer til detaljer, og alt fra motorlyder til bakgrunnsstøy på den lokale baren er laget med omtanke. Det er få spill som føles så levende og ekte som Grand Theft Auto IV.





1. LITTLE BIG PLANET

Fritt frem for kreative spillere

Plattform PS3 Utvikler MEDIA MOLECULE Utgiver SCEE Gamereactors karakter 10/10

Å la spilleren få lage sine egne nivåer er det flere spill som tilbyr, men å lage et digert community der man kan dele brettene sine med andre, få tilbakemeldinger, og spille med venner på andres brett, er unikt. Little Big Planet har en sømløs integrasjon mot nettet, uten tungvinte lobbyer, servere og vennekoder. Et eksempel for andre.



2. RESISTANCE 2

Ambisiøst, nyskapende og omfattende

Plattform PS3 Utvikler INSOMNIAC GAMES Utgiver SCEE Gamereactors karakter 8/10

Nathan Hales kamp mot Chimera-styrkene var engasjerende i enspillerdelen, men på nett fikk spillet en helt ny dimensjon. Digre kamper med 60 spillere føles organisert og oversiktlig, og en samarbeidsmodus der åtte spillere kan gå gjennom tilfeldige oppdrag på ulike nivåer gir enda lenger levetid. Nyskapende og givende.



3. ROCK BAND 2

Hopp inn og ut av virtuelle band

Plattform XBOX 360 Utvikler HARMONIX Utgiver ELECTRONIC ARTS Gamereactors karakter 10/10

I tillegg til å ha en enormt omfattende enspillerdel har Rock Band 2 sømløs integrasjon med nettet. På sekunder kan du fylle opp ledige plasser i ditt eget band med spillere fra hele verden. Sammen med ukentlige nye låter i nettbutikken, nye utfordringer fra Harmonix og et svært engasjert community slår dette det meste.



1. PROFESSOR LAYTON

Sjarmoffensiv med kreativt hodebry

Plattform NINTENDO DS Utvikler LEVEL 5 Utgiver RISING STAR Gamereactors karakter 9/10

Det har kommet mange puslespill til Nintendos bærbare, men dette er helt klart det beste. Mysteriet i den merkelige landsbyen er støttet av oppgaver som byr på en genuin utfordring. Sleng på herlig musikk og en sjarmerende historie som nekter å slippe taket. Uten tvil et perfekt reisefølge på både korte og lange reiser.



2. BANGAI-O SPIRITS

Total actionoverdose fra Treasure

Plattform NINTENDO DS Utvikler TREASURE Utgiver D3 Gamereactors karakter 9/10

Kult-utvikleren Treasure har perfektionert todimensjonale skytespill. Bangai-O Spirits er en ny versjon av klassikeren fra Dreamcast og N64, og er en absurd blanding av puzzle, refleksjon og avansert taktikeri. Ekstremt vanskelig lærecurve, men resultatet er et utrolig givende spill som er både kreativt og krevende samtidig.



3. GOD OF WAR PSP

Verdens største kriger trives på PSP

Plattform PSP Utvikler READY AT DAWN Utgiver SCEE Gamereactors karakter 9/10

Få trodde var mulig å overføre den episke stemningen til PSP, men når selv kontrollsystemet fungerte perfekt var det bare å lene seg tilbake og nyte stor action fra vår favorittbarsking. Alt som var overdrevet i PS2-versjonen er like overdrevet på PSP. Historien, fiendene, våpnene og muskelfmassen til Kratos er perfekt gjengitt.

ÅRETS SKUFFELSE



1. ALONE IN THE DARK

Så nært, så nært, men akk, så fjernt...

Plattform MULTI Utvikler EDEN STUDIOS Utgiver ATARI Gamereactors karakter 3/10 (XBOX 360) 5/10 (PS3)

Vi hadde høye forhåpninger alle mann. Alone in the Dark så så lovende ut. I flere år hadde vi gledet oss. Helt til vi fikk prøve det. Det var som om noen kuttet trådene på en dansende marionettdukke. Eden Studios prøver seg på mange spennende ting, men mislykkes i alt. Til og med helt grunnleggende ting har gått håpløst galt...



2. TOO HUMAN

Pinlig Diablo-klone med norrøne røtter

Plattform XBOX 360 Utvikler SILICON KNIGHTS Utgiver MICROSOFT Gamereactors karakter 4/10

Fra å være verdens mest ambisiøse Playstation-spill har den ti år lange utviklingen til Too Human ikke vært nådig med sluttresultatet. Actionrollespillet endte opp som en gammeldags og treg Diablo-klone, helt uten sjarm og med et fundamentalt ødelagt spillsystem. Ikke årets verste spill, men vi hadde forventet mye mer.



3. NIGHTS

Fra elsket kultspill til flau nedtur

Plattform WII Utvikler SEGA Utgiver SEGA Gamereactors karakter 3/10

Nights skulle bli den store maskoten til Sega Saturn, men var for merkelig for sitt eget beste. Resultatet ble et kultspill som fikk ekstremt høy stjerne hos de som klarte å knekke koden. De samme menneskene som gråt da oppfølgeren ble annonsert, og som gråt enda mer da de fikk dette råtne resultatet i fanget. Elendig.

ÅRETS VERSTE SPILL



1. BIG BEACH SPORTS

Wii fikk årets beste spill i fjor og årets verste i år

Plattform NINTENDO WII Utvikler HB STUDIOS MULTIMEDIA Utgiver THQ Gamereactors karakter 1/10

Wii Sports på stranda kunne jo blitt et behagelig avbrekk fra bowling og tennis? Det er det ikke. Big Beach Sports er som et langt og vondt mareritt. Ikke la deg lure av britiske salgslistene, for selv om det ligger på topp uke etter uke der borte, så får det den tvilsomme æren av å bli årets verste spill i Gamereactor 2008. Eh, gratulerer..?



2. HISTORY CHANNEL

Hold dere til TV-programmer, vær så snill!

Plattform PS3/360/PC Utvikler CAULDRON Utgiver ACTIVISION Gamereactors karakter 2/10

En kroatisk utvikler har brukt et par helger på å smøre sammen et utrolig dårlig spill fra Stillehavskrigen. Dette er rett og slett ti år gammel spillmekanikk klæddet sammen til et spill som er gjennomført på under tre timer. Fullt av bugs, elendig kunstig intelligens, og en totalt intetsigende spillopplevelse.



3. SUMMER ATHLETICS

Hjernen smelter... blæææhhh...

Plattform PC, PS2, WII, XBOX 360 Utvikler 49GAMES Utgiver CRAVE Gamereactors karakter 2/10

Nåde, Jon Cato! Vi orker ikke mer! Dette bringer frem for mange vonde minner! Det gjør vondt i hjernen å tenke på alle disse møkkapilla. Summer Athletics gjør ingenting riktig, og ser ut som resultatet av et forskningsprosjekt hvor de har prøvd å trene opp sjimpanser til å lage TV-spill. Mission failed!

I life⁹

Opplev en mobil som spiller din personlighet.
Nye Xperia™ X1 – like individuell som deg.

sonyericsson.com/x1



Kun i engelsk versjon.

Vinn din egen X1
send X1 til 2225

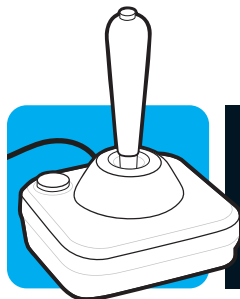


XPERIA™

Sony Ericsson

NYTT

UAVHENGIGE, REIFERDIGE S



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 UTVALGTE!

PRINCE OF PERSIA

Magisk eventyrstemning i 1001 natt.



GAMEREACTOR #65

Mistet du forrige nummer da du hoppet fra tak til tak i storbyen? Fortvil ikke, her er alle karakterene fra nummer 65.



- Mirror's Edge 8/10
PS3, Xbox 360, PC
- Gears of War 2 9/10
Xbox 360
- Disaster: Day of Crisis 4/10
Wii
- Guitar Hero World Tour 7/10
Xbox 360, PS3, PC, PS2, Wii
- Web of Shadows 5/10
Xbox 360, PS3, PC, PS2, Wii



- Far Cry 2 8/10
PC, PS3, Xbox 360
- Fallout 3 8/10
PC, PS3, Xbox 360
- Tomb Raider Underworld 7/10
PC, PS2, PS3, 360, Wii, DS
- Fable 2 8/10
Xbox 360
- Order Up 5/10
Nintendo Wii



- Command & Conquer: Red Alert 3 7/10
Xbox 360, PC
- Professor Layton and the Curious Village 9/10
Nintendo DS
- Motorstorm: Pacific Rift 6/10
PS3
- Midnight Club: L.A. 6/10
PS3, 360

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

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

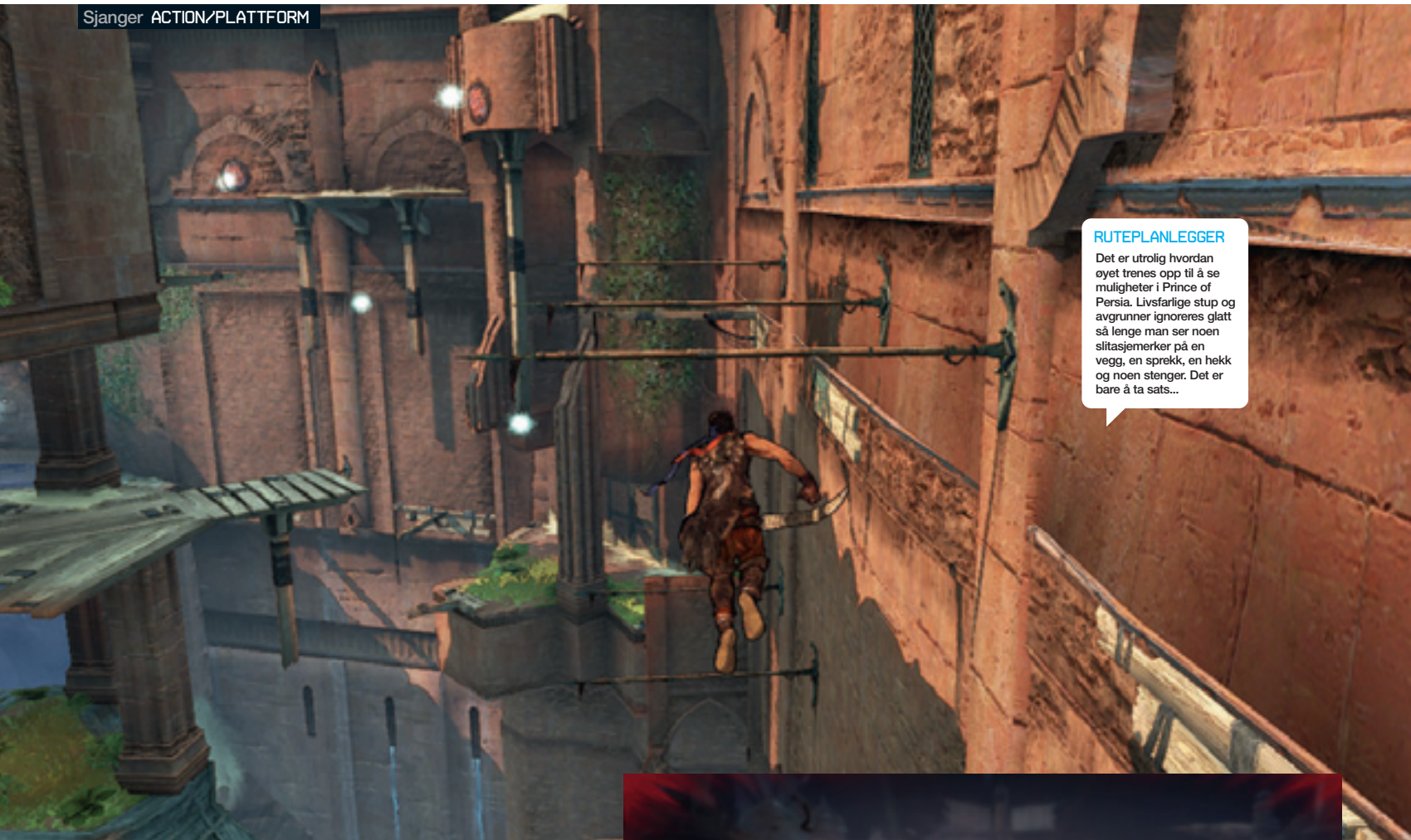


PRINCE OF PERSIA

Den persiske prinsen har fått selskap i nok et magisk eventyr.

Plattform **XBOX 360, PS3, PC** Utvikler **UBISOFT MONTREAL** Utgiver **UBISOFT** Utgis **LANSERT** Antall spillere **1** Testet versjon **XBOX 360 (PAL)** Anb. alder **12+**

Sjanger **ACTION/PLATTFORM**



RUTEPLANLEGGER

Det er utrolig hvordan øyet trenes opp til å se muligheter i Prince of Persia. Livsfarlige stup og avgrunner ignoreres glatt så lenge man ser noen slitasjemerker på en vegg, en sprekk, en hekk og noen stenger. Det er bare å ta sats...

Det er en stund siden den persiske prinsen tok oss med storm i sitt første tredimensjonale spill på Playstation 2. Prince of Persia: The Sands of Time var en magisk opplevelse på alle måter, men oppfølgerne gjorde sitt beste for å ødelegge spillserien.

Det er derfor betryggende å se at Ubisoft tildels har gått tilbake til røttene i prinsens debut på nestegenerasjonskonsollene. Borte er metal-musikken og den sinte emo-prinsen, tilbake er et mer lettbeint eventyr i magiske omgivelser.

Jeg er den navnløse prinsen, en slags blanding av den selvsikre og kjæpphøye Han Solo fra Star Wars og en ultrasmidig Jackie Chan. Han er akrobatikkens mester, som kan løpe på vegger og langs tak, hele tiden akkompagnert av den mystiske Elika. Det viser seg at en ond gud har rømt fra tempelet som vokter ham, og brakt mørke og ødeleggelse over et helt kongerike. Kongeriket er delt opp i fire regioner, som hver har sin egen vokter som må bekjempes.

Dynamikken mellom prinsen og Elika føles i starten litt påtatt, men blir etter hvert helt naturlig. Elika er prinsens magiske følgesvenn, og redder ham når han faller utfor stup eller får

TIPS

SJEKK UT
Mirror's Edge **8/10** **MULTI**
Et førstepersons plattformspill med høyere krav til presisjon, og mer heseblesende tempo.



FAKTA

ELIKA

I de andre spillene i serien har du vært en ensom prins som utforsker gigantiske templer og palass, men i dette spillet får du selskap av Elika. Hennes far har brutt seglet som slapp løs den onde guden som har brakt mørke over verden, og hun prøver nå å bringe lys tilbake til verden ved å bekjempe ondskaper. Prinsen og Elika blir gode venner underveis, godt hjulpet av masse valgfri dialog der de flørter, diskuterer og planlegger.



DUELL. Hovedfokuset i spillet er utforsking, men av og til møter man fiender. Man har fire forskjellige angrep som kan kombineres til lange kjedeangrep. Det ser spektakulært ut, men føles litt tregt sammenlignet med ekte slåsspill.

juling av en fiende.

Dette betyr at du aldri dør i spillet, og det er faktisk deilig. Det gir deg en frihet til å eksperimentere og ta sjanser, samtidig som det gjør spillet mye mindre frustrerende enn for eksempel Mirror's Edge.

Prince of Persia er en akrobatisk actionfest, og det mest negative jeg kan si om spillet er at akrobatikken er litt for forhåndsskriptet. Det handler for det meste om å trykke på riktig knapp til riktig tid, idet prinsen løper oppsatte

ruter langs vegger og tak.

Men dette spiller liten rolle, og sluttresultatet er mer spektakulært enn det meste på markedet. Magisk fra start til slutt.

Jon Cato Lorentzen

KARAKTER 8/10

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

HERLIG EVENTYRACTION

- ☑ Herlig stemning, åpen verden, spektakulære bevegelser
- ☑ Akrobatikken er låst til faste ruter, litt trege kamper

SKATE IT

Skate oversettes til Nintendo Wii

Plattform **NINTENDO WII** Utvikler EA Utgiver EA Utgitt UTGITT Antall spillere 1-2 Testet versjon PAL Anb. alder 7+

Jeg blir aldri lei av å snakke om Skate. For meg er det som en utømmelig inspirasjonskilde som beviste at ingenting er definert. Ingenting må være som de er i dag. Dagens nye, gode ideer kan snu opp ned på hvordan vi oppfatter TV-spill i morgen. Og det gjorde Skate for meg.

Skate var så bra at Activision og Neversoft måtte ta seg et års pause for å finne opp Tony Hawk-serien på nytt. I år kommer verken Skate 2 eller noe nytt Tony Hawk, men til gjengjeld får Wii-eiere sin versjon av det briljante sportsspillet Skate.

Borte er to analoge spaker, og i stedet har Black Box forsøkt å oversette det geniale Flick It-systemet til den bevegelsesfølsomme Wii-kontrollen. Vipp kontrollen rett opp for å ta en ollie, og rett ned for en nollie. Vipp kontrollen mot venstre og opp for å utføre en kickflip. Det er lett å skjønne logikken om man har spilt Skate, eller har stått på skateboard selv.

Ideen er god, men maskinvaren er litt begrensende. Wii-moten er nemlig på langt

nær så presis som jeg skulle ønske. Det virker nesten vilkårlig hvilke triks min skater utfører når jeg vipper med kontrollen. Jeg kan prøve meg på en enkel kickflip mens figuren tar pop shove it, heelflips og en bail...

Dette gjør Skate It til en frustrerende affære.

Den enorme og lekre storbyen fra originalspillet er forsvunnet, og vi sitter igjen med en mengde lukkede arenaer. Det føles som å gå fra en gigantisk og fri fornøyelsespark til en liten lekegrind med lavoppløste teksturer og stive figuranimasjoner.

Har du kun Wii er det likevel verdt en titt for skateboard-interesserte, for det er et grunnleggende interessant kontrollsystem.

Men Skate It kan ikke måle seg med Skate.

Carl Thomas Aarum

KARAKTER 5/10

Grafikk 5/10 Lyd 8/10 Gameplay 5/10 Holdbarhet 5/10

SOM EN LITEN LEKEGRIND

■ Kontrollen i teorien, god lyd.

■ Kontrollen i praksis, låber grafikk.



Sjanger **SPORT**



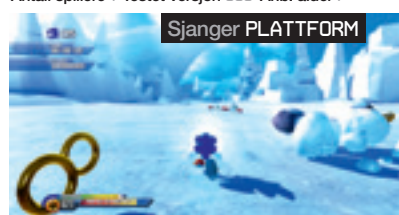
BLASST Vi forventet ikke at Skate It skulle se like lekkert ut som Skate til Xbox 360 og Playstation 3, men vi forventet heller ikke at det skulle være så blasst og tomt som dette.

SONIC UNLEASHED

Langt fra gammel storhet.

Plattform **XBOX 360, PS3, WII, PS2** Utvikler **TEAM SONIC** Utgiver **SEGA** Utgitt **LANSERT**

Antall spillere 1 Testet versjon 360 Anb. alder 7+



Sjanger **PLATTFORM**

SPRING! Løpebanene med vanlige Sonic er best i Unleashed.

Sonic har blitt misbrukt av Sega i 15 år nå, og Sonic Unleashed så lenge ut til å bli en ny start for det blå pinnsvinet. Det er det ikke...

Sonic Unleashed er imidlertid på langt nær så dårlig som to år gamle Sonic the Hedgehog. Det har faktisk elementer som er helt fremragende, og som fortjener toppkarakter. Løpebanene er flotte, grafikken er superbra, og bossene er fine. Men de nivåene jeg må spille som varulv - riktig lange partier med uinspirert plattform-hopping og knappemoselåssing med en treg Sonic, er forferdelige. Fortjener bunnkarakter. Resultatet er et spill midt på treet.

Carl Thomas Aarum

KARAKTER 5/10

Grafikk 8/10 Lyd 6/10 Gameplay 5/10 Holdbarhet 6/10

MORO + KJEDELIG = MIDDELS

■ Løpebanene, bosser, ok historie, flott grafikk.

■ Varulv-partiene, dårlig struktur.

SHAUN WHITE SNOWBOARDING

Ubisoft prøver å lage Skate på snowboard...

Plattform **MULTI** Utvikler **UBISOFT** Utgiver **UBISOFT** Utgitt **LANSERT** Antall spillere 1-16 Testet versjon **XBOX 360** Anb. alder 3+



Sjanger **SPORT**

Da Skate kom i fjor revolusjonerte det en stagnert sjanger. Urealistiske knappekomboer og jackass-humor fra Tony Hawks skateboard-serie ble byttet ut med beinhard realisme og ekte kredibilitet, og ble omfavnet av en enorm mengde skatefans. Nå vil Ubisoft ha en del av kaka, og bruker navnet, fjaset og stemmen til verdens mest kjente fjørlytter i et snowboardspill som ikke helt vet hva det vil.

Jeg må innrømme at forsteintrykket jeg fikk var veldig bra, der jeg sto midt i en uendelighet av snø og føyke med brettet under armen og en klassiker fra Faithless som jeg hadde glemt på

FAKTA

SHAUN WHITE

Shaun White kalles ofte for "The flying tomato" på grunn av sitt flammende røde hår. Han begynte på snowboard da han var fire år, og fikk sponsoravtale med Burton da moren hans ringte og spurte om de hadde et Brett som var små nok til 6-åringer. I dag er han 22 år gammel, og i tillegg til å være verdens mest kjente snowboardkjører er han også proff skater, og kompis med Tony Hawk. Hva med deg?

mp3-spilleren. Smilet bredte seg raskt, og det forsvant slett ikke der jeg suste nedover og trikket meg halvt ihjel.

Fra helikopteret slipper deg av på den vindblåste toppen til du er nede og må load deg til toppen igjen, går det mindre tid enn jeg bruker ned Ormen Lange på Kongsberg (som går rimelig fort). Riktignok finnes markorfunksjonen her som i Skate, men jeg savner virkelig følelsen av å cruise uforstyrret så lenge jeg vil uten å bekymre meg om at turen snart er slutt. Desstuen savner jeg fartsfølelse når jeg braker ned loddrette bakker i Alaskas fjellheim.

I det hele tatt blir det en ganske tam opplevelse etter hvert, dette. Moroa presser seg innpå iblant, men blir altfor effektivt slått ned av de store stygge feilene og manglene som lemlester spillet så brutalt. Det aller verste er at spillet plasserer seg en plass mellom de andre snowboardspillene, det er ikke så sprøtt og over-the-top som SSX, men det er heller ikke så realistisk som Amped. Istedenfor å finne på noe nytt blir det da en litt blek mellomting, med et par fordeler som onlinedel og flott grafikk, men det holder ikke til å uforbeholdent anbefale et kjøp.

Marius Kvitberg Evjenth

KARAKTER 5/10

Grafikk 8/10 Lyd 7/10 Gameplay 5/10 Holdbarhet 4/10

HALVHJERTET EKSTREMSPORT

■ Bra grafikk, gjennomført onlinedel, variert og bra låtutvalg.

■ Slapp fartsfølelse, tvilsom fysikk, for korte bakker, dårlig spillflyt.



RESISTANCE 2

Insomniac har gjort det aller meste riktig i oppfølgeren. Vi har kjempet mot Chimera i USA.

Plattform **PLAYSTATION 3** Utvikler **INSOMNIAC GAMES** Utgiver **SCEE** Utgis **LANSERT** Antall spillere **1-6** Testet versjon **PS3 PAL** Anb. alder **18+**

Sjanger **ACTION**



EPISK
Etter å ha vandret en time i trange korridorer møter dette synet deg. En full invasjon av San Francisco. Bare et av mange episke øyeblikk som tar pusten fra deg.

Resistance var et spill med en ambisiøs setting som dessverre ikke klarte å hevde seg i en sjanger der konkurransen er knallhard. Det var ikke det at det var direkte dårlig, det var bare litt intetsigende og umotiverende.

Derfor hadde jeg null forventninger til at Resistance 2 skulle være noe bedre. Det jeg hadde sett av spillet før lanseringen var langt fra imponerende, men det skulle vise seg at Insomniac denne gangen har lyktes med å skru sammen et vellykket actionspill.

Resistance 2 begynner der det forrige sluttet. Vi befinner oss fortsatt i en fiktiv versjon av 50-tallet der et fryktelig virus har forvandlet store deler av menneskeheten til blodtørstige teknologimonstre som sprer seg som rotter. Menneskene kjemper tilbake mot umulige odds. Nathan Hale, heltene fra forrige spill, har blitt smittet av Chimera-viruset og sendt til en forskningsbase. Det viser seg at han er en "sentinel", en betegnelse på mennesker som er immun mot det farlige viruset.

For å være ærlig er ikke historien det helt store i Resistance 2. Premissene for hele spillet



DIGER, DIGRERE, DIGREST Få actionspill har fiender så store som i Resistance 2.

FAKTA

INSOMNIAC GAMES

Insomniac Games er en amerikansk utvikler med 175 ansatte og 14 års erfaring med å lage dataspill. De ble først kjent for spillene om den lille dragen Spyro, som kom på Playstation i 1998. I 2002 forlot de Spyro-serien for å lage Ratchet & Clank, et actionplattformspill som ble uhyre populært på Playstation 2. På Playstation 3 begynte de på Resistance-serien, men de har også rukket å gi ut et nytt spill i Ratchet & Clank-serien, samt et nedlastbart Ratchet-spill via Playstation Network.

er såpass teit sci-fi at en dypsideg historie bare ville vært totalt malplassert oppi den kreative actionsuppa som spillet faktisk er. I stedet for å lage en dyp historie med masse filmsekvenser, er det Nathans egne opplevelser som står i fokus, og de opplevelsene består omtrent utelukkende av kamp mot Chimera. Insomniac har på forhånd skrytt av størrelsen på spillet, digre fiender og digre nivåer, og denne gangen har de klart å innfri det de lovt. Resistance 2 føles til tider mer episk enn Gears of War.

Det er øyeblikk i spillet som tar pusten fra deg, som når du kommer ut fra en trang korridor og ser en kveldshimmel fylt av gigantiske romskip. Eller det mektige synet av

gigantiske krigsmaskiner som strekker seg opp mot skyene og tramper rundt deg. Eller de svære bossene, digre vesener som fyller hele skjermen og som jeg med en blanding av nervøsitet og glede sikter på med rifla mi.

Alle disse episke øyeblikkene er bundet sammen mye bedre enn i forgjengeren. Spillet har stor variasjon i kampene, som består av alt fra svære slag til intense snikesekvenser og lynraske overraskelsesangrep. Det hjelper også at våpenutvalget er kreativt, med mange morsomme sci-fi-våpen som alle har flere funksjoner.

Sleng på en vanvittig bra flerspillerdel, både kampanjedelen der du sammen med syv kompis kan spille kart fra enspillerdelen sammen, og 60-manns-slag, og du har ett av de beste actionspillene på PS3 så langt.

Jon Cato Lorentzen

KARAKTER **8/10**

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

EPISK OG OMFATTENDE

- Enorme miljøer, godt våpenutvalg, meget bra flerspiller
- Lineære baner, tidvis generisk skyting

LEFT 4 DEAD

Valves zombieapokalypse er en nydelig onlineopplevelse...

Plattform **PC, XBOX 360** Utvikler **VALVE** Utgiver **ELECTRONIC ARTS** Utgis **LANCERT** Antall spillere **1-8** Testet versjon **XBOX 360 PAL** Anb. alder **18+**

Gaten er dramatisk opplyst. De brennende tønnene og frontlyktene fra tre forlatte biler skaper enorme og skremmende skygger på bygningene rundt. Kontrasten fra bilenes blendende lys til det stummende mørket bak bilene er så enorm at jeg nesten ikke våger meg bak dem. Det er ikke mange zombier å se, men i denne apokalyptiske verden kan man aldri være helt trygg. Vi er for forsiktede. Vi somler. Det tar for lang tid. En jeg spiller sammen med prøver å snike seg helt inntil en av bilene, men i det han berører den, går bilarmen. Og i samme øyeblikk strømmer hundrevis av sultne udede ut i gatene, på jakt etter ferskt kjøtt...

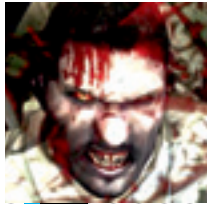
Left 4 Dead har noen forutsetninger for at det skal være kult. For det første kan du ikke spille alene. Det er kjedelig. Botene er i og for seg bra nok, men de gir ingen følelse av samarbeid, som er det viktigste aspektet i hele spillet. Aller helst burde du spille med tre andre du kjenner. For selv om du spiller online, er du på ingen måte garantert noen god opplevelse. Jeg har spilt med duster som ikke skjønner konseptet med samarbeid. De løper fra gruppa, guns blazing, og stormer inn i en sikker død. Dermed er vi tre, og betraktelig dårligere rustet, spesielt mot større fiender, som Tank, en zombieversjon av Hulk. Bare sintere. Men det tar kanskje litt tid for trassige fjortisser skjønner at Left 4 Dead handler om samarbeid. Ikke å være den som dreper flest, eller tar flest hodeskudd, men være den som fungerer best som en lagspiller.

Left 4 Dead er noe av det beste du kan få tak i av onlinespill i år, men det er garantert mange som blir skuffet. For det handler ikke om individuelle ferdigheter. Alene er du død. Helt garantert. Spillet er designet sånn. Her må du samarbeide. Du må ofre litt av ditt eget

Sjanger ACTION



ZOMBIER Det er ikke dumme, vaggende, siklende zombier som vi kjenner fra Dead Rising. Det er dumme, løpende, siklende zombier, som for eksempel i filmen 28 Days Later.



FAKTA SPILLESTRUKTUR

Left 4 Dead har en litt annerledes struktur. Det er ingen overordnet historie, bare fire ulike scenarier med fem "etapper" hver. Det tar kanskje 15 minutter å komme seg gjennom en etappe, men dette kommer såklart helt an på vanskelighetsgrad og spillestil. Et scenario tar dermed kanskje halvannen time å komme seg gjennom. Men når ingenting er scriptet blir hver gjennomspilling alltid unik.

helsemeter, kanskje en førstehjelpspakke du har spart på, og du må satse ditt eget liv for at gruppa skal lykkes. Men når det fungerer, så er det så bra at jeg ikke vil spille noe annet. Noensinne.

Jeg har svært lyst til å gi 9/10, men må begrense meg litt. Mangelen på moduser og egentlig variasjon jekker Left 4 Dead ned til en 8/10. Men en sterk sådan. Dette er helt klart ikke noe alle vil like. Samtidig kan det utmerket godt ende opp som ditt nye favorittspill. Og det er deilig forfriskende sammenlignet med alle tunge, episke krigsspill som bare handler om å skyte hverandre.

Carl Thomas Aarum

KARAKTER 8/10

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

SAMARBEID ER SJEF!

- ✦ Samarbeid, design, lyssetting, perfekt tempo.
- ✘ Ubrukelig alene, få moduser.



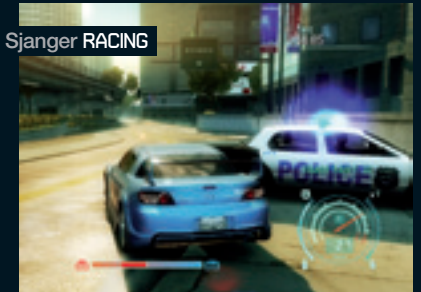
SAMARBEID Alt i Left 4 Dead er designet fra bunnen for samarbeid. Spesialfiender dreper ensomme spillere i en håndvending. Videre har du alle spillernes helsemål på din skjerm, og du ser om de har førstehjelpspakker eller bomber. Dermed er det alles ansvar at alle kommer seg helskinnet i mål.

NEED FOR SPEED: UNDERCOVER

Farten er bevart, men spenningen er borte.

Plattform **ALLE** Utvikler **EA** Utgiver **EA** Utgis **LANCERT** Antall spillere **1-8** Testet versjon **PS3 PAL** Anb. alder **12+**

Sjanger RACING



GOODKJENT Grafikken i Undercover er helt godkjent. Byen er malt med en lekker og dus pallett.

Need for Speed: Undercover heter det i år. Kanskje ikke verdens mest nyskapende tittel, men den funker.

Sleng inn litt spasmevideoer med fotomodeller og en helt absurd dårlig historie om en snut som skal infiltrere gatebilmiljøet i storbyen, og du har premissene for et helt middelmådig racingspill.

Arkade-stilen skinner knallhardt igjennom bilmekanikken, for det føles som om bilen går på skinner. Den er som limt til veien. Jeg kan også krasje i biler uten å senke farten under 70 km/t. Bilene får kosmetiske endringer når du krasjer og man kan - om man er riktig heldig - klare å tippe bilen rundt. Men kræsingen blir aldri like majestetisk som kollisjonene i Burnout Paradise.

Når det første løpet setter i gang legger jeg merke til at alle motstanderne mine ikke har evne til å ta i igjen min supre førstekjører. Jeg suser fra dem og ruler hele racet allerede fra første løp, og jeg digger å være best. Etter tjudefem race spiser konkurrentene fortsatt asfaltstovet mitt og jeg føler at seierne mine kanskje er en tanke lettvinde. Selv om jeg belønnes med både bedre kjøreegenskaper, økning i rykte og nivå og enda raskere og nyere biler, føler jeg at belønningene kastes etter meg uførtjent.

Byen det råkjøres i er stor og ser fin ut. Men den er svært anonym og det er ikke alltid like lett å se hvor man kan kjøre og hvor man ikke kan kjøre. Byen er heller ikke spesielt livlig. De fem bilistene som kjører rundt for harde livet gjør en god jobb, men det blir litt lite biler av og til.

Det virker som EA har hatt litt hastverk når de skulle utgi dette spillet, fordi billedflyten er på ingen måte optimalisert. Mange ganger i løpet av et race vil spillet hikke og hakke. Det er synd, jeg håper EA vil ta en tenkepause et år for å videreutvikle serien, dette holder nemlig ikke mål.

Richard Imenes

KARAKTER 5/10

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

TAM OG KJEDELIG BYRACING

- ✦ God grafikk, spennende polititjaker
- ✘ Dårlig billedoppdatering, død by, ingen utfordring



ROCK BAND 2

Harmonix forbedrer alt fra forgjengeren, og resultatet er verdens beste musikkspill.

Plattform XBOX 360, PS3, PS2, Wii Utvikler HARMONIX Utgiver EA Utgis LANSERT Antall spillere 1-4 Testet versjon XBOX 360 PAL Anb. alder 12+

Sjanger MUSIKK



IDENTISK
Layout er så og si identisk med forgjengeren, fortsatt like rent og pent og oversiktig.

En oppfølger til Rock Band kan ved første øyeblikk synes som en ren melking av serien og en unødvendig utgivelse. Skjermbildene er omtrent identiske med forgjengeren, og når det hele tiden slippes nye låter på nettet kunne man vel heller laget en utvidelsespakke til det første spillet, som tross alt ble gitt ut i Norge for bare fire måneder siden?

Rock Band 2 virker på papiret bare som det første spillet med nye låter, men mer. Det Harmonix har gjort er å se på alt som fungerte og ikke fungerte i forgjengeren, og bygd et spill som er så solid at du aldri mer kommer til å klare å gå tilbake til det første spillet. Det er detaljene som gjør at Rock Band 2 fungerer så mye bedre. Som at du bare trenger å lage en figur som behersker alle instrumenter. Eller at enspillerdelen har blitt så uendelig mye bedre. Eller den enorme nettbutikken med musikk. Og nettspillingen, der man silkemøkt kan hoppe inn og ut av band med folk fra hele verden. De ukentlige utfordringene fra Harmonix. De mange referansene til musikkhistorie. Alt har blitt pusset og strammet opp og finjustert, og resultatet er det mest komplette musikkspillet som noen gang har blitt laget.

Som før er hjertet av spillet World Tour-modusen, der man tar med bandet sitt på verdensturné. Men der man i det første spillet

TIPS

SJekk UT
Guitar Hero World Tour 7/18 MULTI

Hovedkonkurrenten, med kulere instrumenter og mindre kult spillsystem.



FARTA

KOMPATIBELT

Harmonix har tenkt fremover da de lagde Rock Band, for i motsetning til andre musikkspill kan du enkelt eksportere så og si alle låtene fra det første spillet over på harddisken din og spille de i Rock Band 2. For å gjøre dette må du kjøpe en lisens som koster 400 MS-poeng, eller rundt 40 kroner på PSN. Dette fordi artistene skal ha en liten sum for å bli med til det andre spillet. I tillegg dukker selvsagt alle sangene du har lastet ned til det første spillet opp i toeren. Full kompatibilitet, altså.



TROMMETRENER En av de nye modusene er trommetreneren, som lar deg øve inn klassiske trommerytmer og brykk i forskjellig tempo. Ferdigheter og trening som kan overføres til et vanlig trommesett.

kun fikk reise på turné hvis man hadde venner med seg på de andre instrumentene, kan du nå dra på turné alene. Det er mye mer motiverende enn å spille seg gjennom en lang liste med låter fra A til Å, her har man full oversikt over poengsummene sine, hvilket nivå man har klart de ulike konsertene på, og så videre. Man kan bytte instrument når som helst og fortsette den samme turnéen. Og man kan ta med seg bandet sitt ut på nettet og spille med andre som fyller inn som bandmedlemmer.

Selv om følelsen av å spille i band med

fremmede over nettet er god, er det ingenting som slår det å samle et band i sin egen stue. Samholdet og bandfølelsen man får av å spille Rock Band er det ingen andre spill som slår.

Verdens beste musikkspill. Ingen tvil.

_Jon Cato Lorentzen

KARAKTER 10/10

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

THIS ONE GOES TO ELEVEN

- Godt låtvalg, fabelaktig nettspilldel, engasjerende utfordringer
- Nedlastbare sanger kunne vært billigere

LIPS

Microsoft lager Singstar-klone til Xbox 360, og resultatet heter Lips...

Plattform **XBOX 360** Utvikler **iNiS** Utgiver **MICROSOFT** Utgis **LANSSERT** Antall spillere **1-2** Testet versjon **RETAIL** Anb. alder **12+**

Sony har et bra tak på karaokefansen her til lands. Siden første Singstar kom i salg i 2004 har nye låtpakker dukket opp som paddehatter. Egne spill er dedikert til rockelåter, 80-tallshits, ballader, sommerhits, poplåter, partylåter, og så videre. Og alle har solgt så det monner, for disse spillene appellerer ikke bare til blakke kids som må spare fire ukelønninger for å kjøpe seg et nytt spill. Karokespillene appellerer til voksne, pengesterke brukere, som formelig har kastet pengene etter Sony for å få karaoke på TVen. Det er disse pengene Microsoft vil ha en del av, og det skal Lips sørge for.

Denne anmeldelsen kunne vært skrevet med en setning: Lips er Singstar til Xbox 360. Det er alt du trenger å vite. Allerede nå vet du om dette er noe for deg. Konseptet er nøyaktig likt. Glem selvsensur, føkk janteloven, og syng med den stemmen du har. Du vet.

Lips er utviklet av de meritterte gutta i iNiS. Det japanske studioet har geniale musikkspill som Gitaroo Man og Elite Beats Agents på samvittigheten, og dermed står forventningene i taket.

Det første som slår meg er hvor kule mikrofonene er. En sort og en hvit, med pulserende lys som følger rytmen. Og ikke



1 FAKTA

FOLKELIG?

Lips har en veldig fin kulhet over seg. Traileren Microsoft viste på E3 strålte med glimrende atmosfære, og appellerte til et ungt, trendy og moderne publikum. Så at Microsoft i Norge har valgt å bruke midtlivskrise/charterfeber-Svein til å promotere det i Norge føles som total skivebom.

sånn glorete og harry rånerlys, men elegant og subtilt lys som ser litt eksklusivt ut. Og de er så klart trådløse. Jeg har mye mer lyst til å ta frem disse på fest, enn å begynne å nøste opp i kabelspaghettien til Singstar-mikrofonene. De er freshe, ungdommelige og nesten fristende å synge i. Så kule er de.

Men når man først begynner å synge, så vil de færreste merke om det er Lips eller Singstar man synger med på. Musikkvideoen ruller i bakgrunnen, mens tonelinjer og tekster ligger i forgrunnen. Det er kun små kosmetiske forskjeller det er snakk om, ingenting som påvirker spillopplevelsen egentlig.

Lips er en godkjent start for Microsoft sitt karaokeprosjekt. Det mangler fortsatt mye på å

bli like bra som Singstar, men nå har jo også Sony hatt nesten fem år på å raffinere og finslipe et bunnsolid produkt. Singstar til Playstation 3 fremstår som et kvalitetsprodukt på alle måter, med en utrolig Singstore med nærmere 500 tilgjengelige sanger, og et imponerende community. Lips er ikke et like bra produkt som Singstar. Ikke ennå. Men det er en god start.

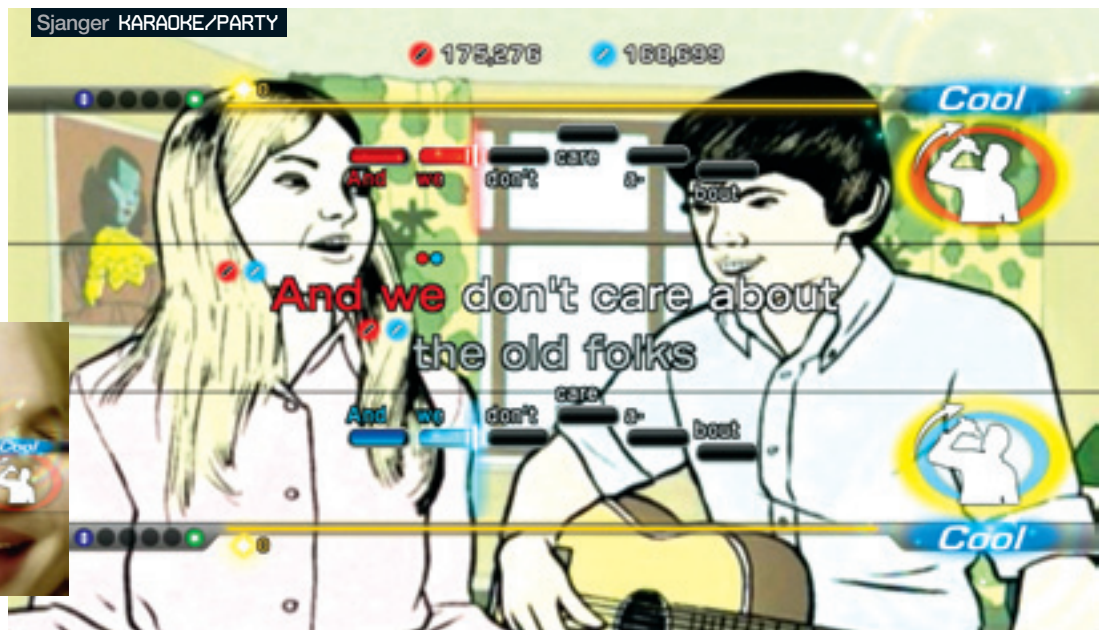
— Carl Thomas Aarum

KARAKTER 7/10

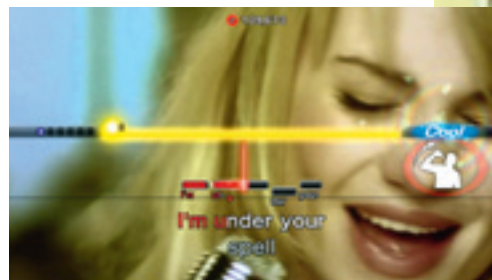
Grafikk 8/10 Lyd 8/10 Gameplay 7/10 Holdbarhet 7/10

BRA DEBUT

■ Bra mikrofoner, spiller låter fra MP3-spiller, fin presentasjon.
■ Tullete tilleggsmøduser, begrensede muligheter online.



LAST INN EGNE SANGER Blir du lei av de 40 sangene som følger med på skiva, kan du koble til en MP3-spiller, og dermed synge med på hele den digitale platesamlingen din. Nå kan imidlertid ikke spillet skille rent fra surt, så du får plutselig poeng uansett hvilke lyder du lager i mikrofonen...



POENGSAMLER Synger du ekstra bra, kan du posere i ulike posisjoner med de bevegelsesfølsomme mikrofonene for å aktivere en supermodus som gir deg ekstrapoeng for godt vokalarbeid.

Sjanger QUIZ



AVATARER Scene It: Filmtoppen er et av de første spillene på Xbox 360 som lar deg bruke din egen avatar, figuren som representerer din gamertag, som spillfigur.

SCENE IT: FILMTOPPEN

Det holder ikke med Singstar, Microsoft tar en Buzz også.

Plattform **XBOX 360** Utvikler **KROME** Utgiver **MICROSOFT** Utgis **LANSSERT** Antall spillere **1-4** Anb. alder **12+**

Quiz, enten elsker du det eller så hater du det. Det er alltid noen som alltid skal briljere i Trivial Pursuit, og som tror de er kule fordi de husker meningsløse årstall. Disse kan styre langt unna Scene It.

Scene It er nemlig et spørrespill om film, og kun om film. Fokuset er på Hollywood, og opptil fire spillere kan konkurrere på en konsoll eller via nett mot andre spillerlag. Sistnevnte er dessverre en utfordring å få til, jeg vet ikke om det er lokaliseringen til norsk (alt i spillet er nemlig på norsk, inkludert norske titler på amerikanske filmer), men jeg har hittil ikke lykket i å spille mot et eneste menneske på nett.

Kjernen er selvsagt quiz-kontrolleren, som

er nesten identisk til Buzz-spillenes trykker. Og den fungerer fint.

Det største problemet er dessverre temaet, er du ikke filminteressert er det bare å styre unna. Spillet er velprodusert og supermoro for alle som kan film, men det kunne vært mye bedre om det hadde vært flere forskjellige spørsmålskategorier. Vi krysser fingrene for nedlastbare tilleggspakker.

— Jon Cato Lorentzen

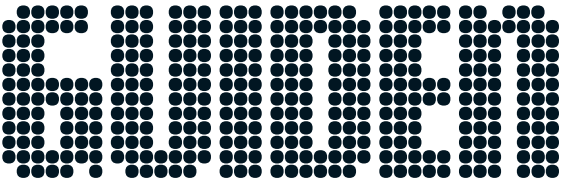
KARAKTER 6/10

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

MORSOMT FOR FILMINTERESSERTE

■ Varierte oppgaver, super presentasjon

■ Fungerer dårlig på nett, for smalt tema i lengden



GAMEREACTORS KJØPEGUIDE

Vi hjelper deg i spillsjappa!

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

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



SONY PLAYSTATION 3

Sonys tredje spillkonsoll er markedets store muskelbunt!

INFO

Produsent **SONY**
Lansert **23.03.07**
Medie **BLU-RAY**
Signal **HDMI**
Vekt **5 KG**
Mål **325x98x274**
Pris **FRA 3500,-**

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



GAMEREACTOR TOPP 15 PLAYSTATION 3

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

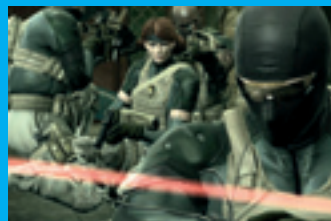
NR.	SPILLTITTEL	SJANGER	UTGIVER	KARAKTER
1	Little Big Planet Vi visste at det kom til å bli bra, men ikke så bra som dette. Har du PS3, må du ha Little Big Planet.	Plattform	Sony	10/10
2	Grand Theft Auto IV Mesterlig lekeklass med skytevåpen, fete biler og utrolig atmosfære. Årets beste actionspill!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

ANBEFALES!

METAL GEAR SOLID 4

KONAMI/KONAMI

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

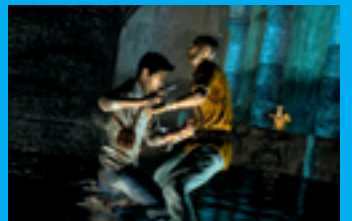


ANBEFALES!

UNCHARTED

NAUGHTY DOG/SCEE

Hva skjer? Den Indiana Jones-liknende eventyreren Nathan Drake er i slekt med Sir Francis Drake, og på jakt etter skatten hans på en diger øy i Stillehavet. Det eneste problemet er at en gjeng skyteglade kriminelle er på sporet av den samme skatten.
Beste øyeblikk: Måten spillet stadig tar pusten fra deg med deilige nye områder å utforske.
Til deg som: Vil ha en skikkelig Indiana Jones-følelse på konsoll. I hvert fall frem til Indy selv dukker opp...



ANBEFALES!

RACE DRIVER: GRID

CODEMASTERS/CODEMASTERS

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

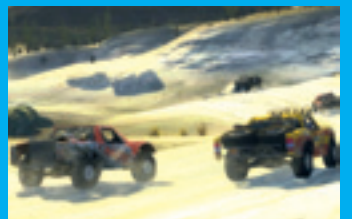


STYR UNNA!

BAJA: EDGE OF CONTROL

THQ/THQ

Hva skjer? Ørkenløp med kjetting biler burde være spennende, men i Baja sitt tilfelle ender det opp som en ganske så kjedelig spillopplevelse. Visstnok realistisk, men med en vanskelighetsgrad som gjør at du aldri ser noe annet enn støvet i kjølvannet av motstanderne en kilometer unna.
Verste øyeblikk: Når du taper et tretimersrace og begynner å filosofere over hva du egentlig har brukt de siste tre timene på.
Velg heller: Motorstorm er fortsatt den heftigste ørkenraceren, men Colin 04 er også et godt alternativ.



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.



PLAYSTATION PORTABLE

INFO

Produsent **SONY**
 Lansert **01.09.05**
 Medie **UMD/MS**
 Vekt **229 G**
 Mål **178x74x23**
 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 **309x83x258**
 Pris **1599 KR**
 (ARCADE), **1995 KR**
 (PREMIUM), **2985 KR**
 (ELITE)

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



GAMEREACTOR TOPP 15 XBOX 360

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

NR.	SPILLTITTEL	SJANGER	UTGIVER	KARAKTER
1	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	Rock Band 2 Vi hadde ikke trodd det var mulig, men Harmonix overgår seg selv nok en gang, og leverer saken!	Musikk	EA	10/10
4	The Elder Scrolls IV: Oblivion Vanvittig stort rollespill i en åpen verden som sluker deg totalt. Unik atmosfære og dypt spillsystem.	Rollespill	2K Games	10/10
5	Halo 3 Master Chiefs tredje eventyr holder pulsen på topp hele veien gjennom. Fantastisk romaction.	Action	Microsoft	10/10
6	Mass Effect Episk såpeopera i verdensrommet, uovertruffen atmosfære og et briljant spillsystem. Forførende.	Rollespill	Microsoft	10/10
7	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
8	Gears of War 2 Mer action, mer blod, mer episk. Gears of War 2 er mer av alt, og en verdig oppfølger.	Action	Microsoft	9/10
9	Rock Band Oppfølgeren er bedre, men originalen er også et suverent partyspill. Dyrt, men utrolig mye moro for penga.	Musikk	Electronic Arts	9/10
10	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
11	Call of Duty 4: Modern Warfare Intenst krigsspill som dropper klisjeen andre verdenskrig til fordel for terrorister fra dagens nyhetsbilde.	Action	Activision	9/10
12	Saint's Row 2 Gangsterparadis, en lekeplass med biler, skytevåpen og vanvittig action. Ren moro.	Action	THQ	9/10
13	Soul Calibur IV Pupper, sverd og karnevalskostymer. Soul Calibur IV er nestegenerasjonsslåssing for alle penga.	Slåssing	Namco Bandai	9/10
14	Skate EA revolusjonerte skateboard-spillene med dette realistiske og utrolige fengende sportssillet.	Sport	EA	9/10
15	Race Driver: Grid Fabelaktig grafikk, ren kjøreglede og en utrolig intensitet. Codemasters er kongene av racing.	Racing	Codemasters	9/10

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

ANBEFALES

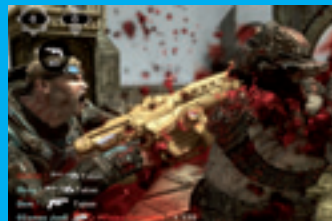
GEARS OF WAR 2

EPIC/MICROSOFT

Hva skjer? Marcus Fenix og deltaskvadronen kjemper for menneskelheten i den episke fortsettelsen på et av verdens kuleste actionspill. Mer blod, mer våpen, mer fiender og mer av alt, rett og slett.

Beste øyeblikk: Følelsen når du starter spillet for første gang og endelig kan fortsette kampen. Det er et rent adrenalinikk.

Til deg som: Vil ha de største musklene, gunnerne og fiendene i actionspillene dine. Gears of War 2 er så episk at det til tider gjør vondt.



ANBEFALES

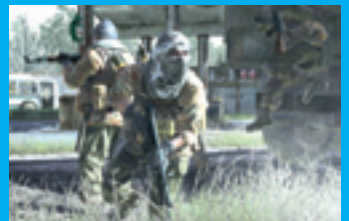
CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE

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, silkeny 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. Fortsett det mest populære nettskytespillet.



ANBEFALES

SAINT'S ROW 2

VOULTION/THQ

Hva skjer? Den stygge og vulgære lillebroren til Grand Theft Auto er tilbake. Saint's Row 2 er nærmest en parodi på den åpne spillserien GTA, alt er over toppen, og spillet har en haug med suverene sideoppdrag som gir deg mange timer med moro. Bæsj og tiss og bananskallhumor fra start til slutt.

Beste øyeblikk: Den hysteriske parodien på amerikanske politiserier der du skal banke skurker med et kamerateam i hælene.

Til deg som: Ønsker deg en åpen verden du rett og slett kan gå amok i. Teknisk svakere enn GTA4, men utrolig moro.



! STYR UNNA!

GOLDEN AXE

SEGA/SEGA

Hva skjer? Nok en gammel spillserie blir dratt opp fra grava for å innkassere raske penger fra nostalgiske fans. Golden Axe var et spennende actionspill i gamle dager, men føles utdatert og gjør kjedelig med dagens standard.

Verste øyeblikk: Når du med nostalgiske minner fra originalen oppdager at dette ikke har noe som helst til felles med originalspillet, og bare er elendig hastverksarbeid.

Velg heller: Originalen i en eller annen Sega-samling på et eller annet format. Eller gå for Devil May Cry 4.





NINTENDO DS

INFO

Produsent NINTENDO
 Lansert 11.03.05
 Medie CARTRIDGE
 Vekt 235 G
 Mål 149x95x29
 Pris 199,-

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

GAMEREACTOR TOPP 5 DS

NR.	SPILLTITTEL	KARAKTER
1	New Super Mario Bros.	9/10
2	Mario Kart DS	9/10
3	The Legend of Zelda: Phantom Hourglass	9/10
4	Professor Layton and the Curious Village	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.	SPILLTITTEL	SJANGER	UTGIVER	KARAKTER
1	Super Mario Galaxy Super Mario 64 var fantastisk, Super Mario Galaxy er et ekte mesterverk. Plattformspillenes konge.	Plattform	Nintendo	10/10
2	Super Smash Bros. Brawl Et levende Nintendo-museum med utallige timer innebygd underholdning. Perfekt for fire spillere.	Slåssing	Nintendo	10/10
3	The Legend of Zelda: Twilight Princess Links aller største eventyr hittil. Følger oppskriften til punkt og prikke, og lykkes på alle punkter.	Eventyr	Nintendo	9/10
4	Okami Et magisk spill med en magisk ulv og en magisk malepensel. Zelda på 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 fjollete tullespill 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, kjøpt og intenst.	Sport	Nintendo	8/10
14	Battalion Wars 2 Krig på Nintendos vis. En deilig blanding av strategi og action med tegneserierfigurer 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!

SUPER MARIO GALAXY

NINTENDO/NINTENDO

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

Beste øyeblikk: Når man lander på en ny planet og nok en gang blir overrasket over alle idéene, påfunnene og oppgavene som gjemmer seg rundt hvert eneste hjørne.

Til deg som: Er ute etter det ultimate innen plattformspill, en magisk spillopplevelse som neppe blir overgått med det aller første. Et sikkert kjøp.



ANBEFALES!

RESIDENT EVIL 4

CAPCOM/CAPCOM

Hva skjer? Zombiene fra Resident Evil har flyttet seg til Europa, i det mest actionfylte spillet i serien så langt. Det nye siktesystemet er perfekt til Wii-kontrolleren, og dette er fortsatt en favoritt på redaksjonen vår. Skummelt og intenst.

Beste øyeblikk: Første gang du møter koseklumpen med potetsekk på hodet og motorsag i henda. Du vil løpe som aldri før, tro oss.

Til deg som: Vil ha et spill som beviser at Nintendo Wii klarer gode actionspill like godt som Xbox 360 og Playstation 3.



ANBEFALES!

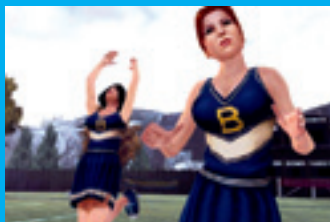
BULLY: SCHOLARSHIP EDITION

ROCKSTAR/TAKE-TWO

Hva skjer? Grand Theft Auto møter Stompa i denne hysteriske morsomme parodien på vår vestlige sivilisasjon. Dialog som bare Rockstar kan, og en nostalgisk skolestemning pryder denne lille perlen fra Rockstar. Den småsinte og sjarmerende lillebroren til Grand Theft Auto.

Beste øyeblikk: Når du banker opp din første bolle. Det føles deilig å gjøre det du aldri trur på din egen skole.

Til deg som: Vil ha et GTA-lignende spill på Nintendo Wii.



STYR LINNA!

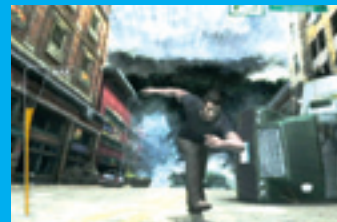
DISASTER: DAY OF CRISIS

SEGA/SEGA

Hva skjer? Søstra til kompisen din er kidnappet, kompisen din er død, en flodbølge er på vei, jordskjelv har rammet byen, og så videre. Alle katastrofer du kan tenke deg på en gang i et katastrofalt småkjedelig actionspill.

Verste øyeblikk: Når du sitter og venter på et fett actionspill, og i stedet får et rotete og uoversiktlig spill som ikke klarer å bestemme seg for hva det vil være.

Velg heller: Resident Evil 4 eller Metroid Prime 3 for mer solid underholdning.





I LOMMA DS: PROFESSOR LAYTON.

LEVEL 5 / NINTENDO

Hva skjer? Den supersmarte Professor Layton løser mordgåter, finner skatter, og løser logiske oppgaver over en lav sko. Herlig sjarmerende eventyrspill.

Beste øyeblikk: Når du har grublet på en gåte i dagesvis, og plutselig kommer på løsningen.

Til deg som: Liker hjernetrim.



I LOMMA PSP: DAXTER

READY AT DAWN / SONY

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

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

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

PC / WINDOWS

Spillverdens mest populære plattform med mange muligheter.

INFO

Produsent **FLERE**
Lansert **1971**
Medie **DVD**
Signal **FLERE**
Vekt **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. Fortsett til gode å bli forbigått når det gjelder atmosfære.	Rollespil	2K Games	10/10
3	Crysis Grafikkmonsteret satte også en ny standard for førstepersonspill på PC. Heftig jungelaction.	Action	EA	10/10
4	Mass Effect En vakker romopera fra folka bak Knights of the Old Republic. Hardcore sci-fi og herlig rollespill.	Rollespil	EA	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.	Strategi	THQ	9/10
10	World of Warcraft Blizzards mesterverk er fortsatt verdens største massive onlinerollespill, med over 11 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	Ubisoft	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.	Rollespil	Eidos	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 salgslistene fra norske butikker. For flere og lengre anmeldelser anbefaler vi deg å besøke www.gamereactor.no.

ANBEFALES!

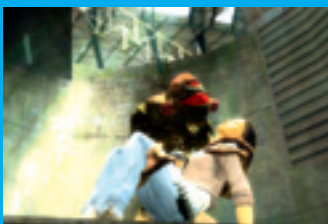
HALF-LIFE 2: THE ORANGE BOX

VALVE/ELECTRONIC ARTS

Hva skjer? The Orange Box er en samlebok med tre episoder av Half-Life 2, et logisk actionspill kalt Portal, samt det frenetiske nettskytespillet Team Fortress 2. Tre knallspill i en knallpakke.

Beste øyeblikk: Hele Portal er en magisk spilleopplevelse fra start til slutt, en fantastisk historie med finurlige gåter og en usedvanlig sterk slutt. Elskverdig.

Til deg som: Elsker en god historie, god grafikk og lek med fysikk. Half-Life-spillene er suverene actionopplevelser.



ANBEFALES!

NEVERWINTER NIGHTS

BIOWARE/ATARI

Hva skjer? Rollespillkongene i Bioware har laget det ultimate rollespillverktøyet som lar deg lage egne oppdrag og kampanjer som andre kan spille sammen mens du har oppsynet. Kreativt og mektig, og med en engasjerende enspillerdel som er på høyde med Biowares andre spill.

Beste øyeblikk: Når du forstår at alt du spiller nå kan du lage selv. Følelsen av å skape en egen verden.

Til deg som: Er glad i rollespill i fysisk form, der man sitter rundt et bord med venner og spiller. Dette er den digitale versjonen.



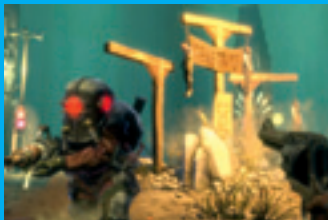
ANBEFALES!

BIOSHOCK

2K GAMES/2K/ATARI

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

Beste øyeblikk: Første gang du møter en Big Daddy. Lyden av føttene som trampler mot metall. Den massive skikkelsen. Skrekken.
Til deg som: Er ute etter et actionspill med mening. Bioshock satte en ny standard for historiefortelling i førstepersons skytespill, og er like fantastisk den dag i dag.



STYR UNNA!

THE INCREDIBLE HULK

EDGE OF REALITY/SEGA

Hva skjer? Sega forsøker seg på et spill basert på den kule filmen, men ender opp med et teknisk mareritt der kameravinkler og elendig spillsystem gjør deg mer rasende enn den grønne sinnataggen på skjermen din. Et elendig superheltspill.
Verste øyeblikk: Når du løper inn i et rom fullt av fiender, men kameraet nekter å bli med og du slåss i blinde fordi kameraet heller vil filme en vegg.

Velg heller: Det forrige Hulk-spillet, Ultimate Destruction, var både underholdende og destruktivt moro. Gå heller for det.



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.

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

Akkurat nå har du åpnet rundt halvparten av lukene i julekalenderen din, og jula er rett rundt hjørnet. Kanskje er det snø ute og du har akkurat kommet inn fra kulda med dette nummeret i sekken din, klar for å ploye deg gjennom årets siste Gamereactor. Det har som vanlig vært en hektisk måned på kontoret med masse dramatik og spenning. Her er en oversikt over hva vi har vært gjennom i november.

3/11

Mandag, ny uke og nye utfordringer. Med forrige nummer i trykk er det den vanlige starten på måneden for oss. Rydde harddisken, forberede templer (som er en slags kladd for sidene i magasinet her), og spille spill. Mange spill. November er i gang, og av en eller annen grunn har alle spillutgivere valgt å lansere like mye spill i november som de gjør resten av året tilsammen. Dette er noe som henger igjen fra gammelt av da spill ble solgt i lekebutikker. Leketoysbransjen er nemlig enormt sesongbestemt, og lekebutikker selger like mye varer i desember som de gjør i de andre elleve månedene tilsammen.

4/11

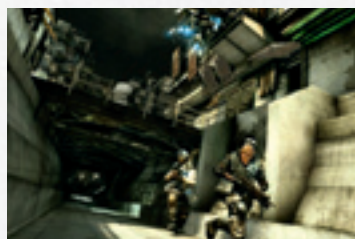
Richard har kommet hjem fra Vancouver, der han i fire dager har besøkt Relic for å leke seg med Dawn of War 2 og utvidelsespakken til Company of Heroes. En heftig tur, sier Richard, som er mer opptatt av å prate om alle pannekakene han spiste enn spillene han spilte. Richards inntrykk fra Dawn of War 2 kan du lese om på side 20, og i neste nummer kan du lese mer om Company of Heroes-tilleggsapakken.



Mmm. Richards våte drøm.

6/11

Grytidlig opp for å reise til Nederland. Jeg skal besøke Guerrilla Games, som er nesten ferdig med Killzone 2. Og for en tur det blir, studioet til Guerrilla er i en flere hundre år gammel bank, og spillet vi får se er rett og slett et hode foran alt annet teknisk og grafisk. Det er en selvsikker gjeng vi besøker, og studiobesøket avsluttes med et besøk på en mystisk restaurant der vi skal ligge på sofaer og spise fingermat, og vi kan få massasje med desserten. Og jeg lover, ingen av oss endte opp i Red Light District!



Februar 2009. Februar 2009. Februar 2009...

7/11

Retten fra Gardermoen til Oslo Sentrum, der Moods of Norway serverer champagne og viser frem sitt spesialdesignede Brett i Little Big Planet. Et morsomt PR-stunt, og brettet er sanneligvis ikke så verst det heller. Fullt av

vaffelkaker og stavkirker.

10/11

Krise med stor K. Forrige måned fikk begge Xbox 360-debuggene våre de fryktede røde lysene. Denne mandagen er det vår Macintosh som plutselig svikter. Vi setter i gang en omfattende prosess med formattering av harddisk, reinstallerer, og bestilling av ny maskin. Men det tar tid. Verdifull tid, som skal brukes på magasinproduksjon. I det minste får vi god tid til å spille mens vi venter på nye maskindeler, ny programvare og alle oppdateringer.

12/11

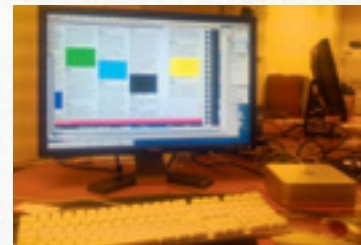
Det er tidlig jul for de mange tusen som har statsborgerskap både i Norge og Azeroth, tilleggspakken World of Warcraft: Wrath of the Lich King ble lansert med nattåpent i over 80 norske butikker, og over 8000 spill ble solgt i løpet av time midt på natta. For mitt vedkommende betød det en tur ned på Karl Johan en onsdagskveld en time før midnatt. Ikke et trivelig tidspunkt å være edru i Oslo sentrum, de eneste man treffer på Karl Johans gate på denne tida er narkomane, fulle folk og utenlandske horer. Og ingen av disse skjønte hvorfor alle disse bleke ungdommene stimet sammen utenfor butikker i lange køer.



Et sjeldent syn: World of Warcraft-spillere utendørs!

14/11

Carl Thomas står opp grytidlig for å fly til Paris der han skal treffe David Cage og besøke Quantic Dreams. Det er selvsagt det superambisiøse Heavy Rain det handler om, men dessverre er ikke alt fryd og gammen for vår del. Vi må skrive under på en avtale om at vi ikke kan publisere noe info fra turen før to dager etter at bladet kommer på gata i Norge. Dermed kan vi heller ikke putte masse info om spillet i dette nummeret, dessverre. Slike avtaler er av og til irriterende, men de er der for å forsikre alle mediene om at de får konkurrere på like premisser og samtidig. Så ingenting å gjøre med det. Heldigvis bruker Carl Thomas sine avanserte journalistferdigheter og lykkes å få ti minutter med David Cage alene. Resultatet av det kan du lese på side 60.



Vi er i live igjen. På skjermen kan du se journal-siden.

18/11

Vi drukner i spill, og sprer de ut til skribenter etter beste evne. Samtidig har vi endelig fått magasinproduksjonen i gang 100%, og kan begynne å få bladet på beina. 64 sider er mye å fylle hver måned, og det hjalp ikke at det meste av forrige uke gikk med på å fikse maskinen. Heldigvis fikk vi spilt en god del spill også, slik at vi allerede har masse tekster å sette inn i bladet.

SJEFENS SPILLELISTE

Dette har redaktøren holdt på med denne måneden



DØD SNØ

EUFORIA

Kill Buljo var kanskje ikke verdens beste film, men den spilte inn nok penger til at Alta-gjengen fikk råd til å gi full gass med sin neste film, som er den mest blodige norske filmen noensinne. Det handler om nazi-zombier, hyttetur uten mobildekning og tusenvis av liter blod. Vi snakker tamer, avkappede kroppsdeler og blodsprut i alle retninger. Det er antagelig mer blod

i denne ene filmen enn i alle norske filmer som har blitt laget i historien.

Gledelig nok holder filmen mål fra start til slutt. Den begynner som en grosser, og takler overgangen til ren splatter mesterlig. Kill Buljo-gjengen har klart å lage sin egen norske Evil Dead.



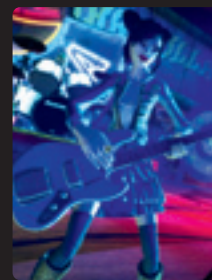
WORLD AT WAR

BBC

Vi svømmer i krigsspill, og i et øyeblikks impuls kjøpte jeg den gedigne gamle World at War-boksen på DVD. 26 timer andre verdenskrig, satt sammen i 1973 da rådgivere til Churchill, Hitler og Stalin fortsatt levde og kunne intervjues.

Det er et imponerende stykke arbeid, som går i dybden på krigen, og jeg kunne til og med se et kort filmklipp fra min hjemby Harstad under avsnittet om invasjonen i Norge.

Det er kanskje ikke en perfekt opplading mot julefeiring, men det er absolutt en av de mest interessante og lærerike dokumentarer jeg har sett.



ROCK BAND 2

HARMONIX/ELECTRONIC ARTS

Jada, årets siste 10/10, og musikkfeberen er på topp igjen i heimen. Nytt band, nye medlemmer og ny verdensturné. Og en vanvittig nettdel som stadig gir meg nye utfordringer. Som i går, da en ny sangpakke med Yngvie Malmsteen ble lansert, sammen med en Battle of the Bands-utfordring. Jeg kastet meg på nettet med gitaren, og kunne etter

et minutt spill konstatere at Malmsteen er verdens mest sinnssyke gitaranist.

Uansett, jeg endte opp som nummer 153 i verden, men den rekorden er nok forbigått forlengst. Ikke at det spiller noen stor rolle, det viktigste er ikke å vinne, men å delta.

ÅRETS NEDLASTBARE SPILL

20/11

Den årlige Faro-festen finner sted, denne gangen på det fancy-schmancy designhotellet Grims Grenka i Oslo. Her gnir vi skuldre med såkalte bloggekjendiser, andre journalister, bransjefolk, og et og annet kjent fjes. Carl Thomas er imponert over de freshe lokalene til hotellet, men entusiasmen min forsvinner fort når jeg skal betale for tre små flasker med øl. 237 kroner. WTF? Vi samler en gjeng og flykter til Elm Street før hele månedslønna er brukt opp.

24/11

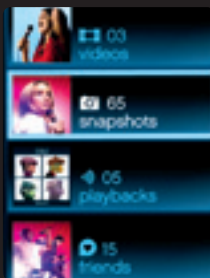
Full fart på kontoret igjen, idet stadig flere sider begynner å falle på plass. For meg er det like hektisk aktivitet hjemme som på kontoret, om en uke skal jeg være flyttet ut av leiligheten min, og om tre uker skal jeg inn i rekkehus. Det betyr pakking, bæring, stabling, kjøring og slit til langt på natt. Å samle på spill er gøy helt til man plutselig står der med 20 esker fulle av gamle NES-spill, kabelkaos og en haug med mer eller mindre brukbare konsoller.

26/11

Deadline i morgen. Carl Thomas er uforskammet nok ferdig med sine sider, og rekker å kaste seg over Skate It på Nintendo Wii som vi skviser inn på omtalesidene. Det betyr at jeg må sitte og jobbe mens jeg hører på Carl Thomas sine hyppige utbrudd. "Å NEI!", "DJEESUS!", "HVA???", "HERREGUD!". Sånn går nå dagene...

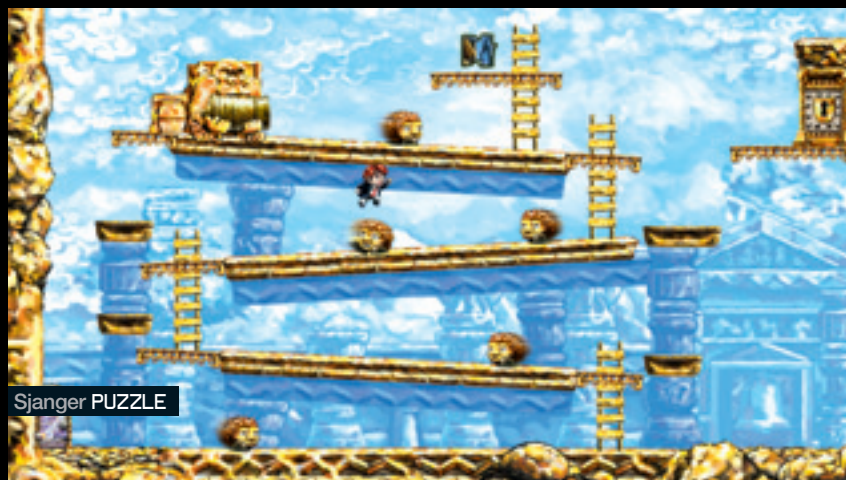


Carl Thomas prøver seg på Skate It.



SINGSTAR
SCEE/SCEE
Jeg hadde egentlig lagt Singstar på hylla etter at Rock Band kom i hus, men Carl Thomas fortalte meg at Singstar hadde blitt den store nye helgeunderholdningen hjemme hos han. Ikke på grunn av sangene og det enorme låtutvalget, men på grunn av nettfellesskapet og alle brukervideoene. Og han hadde

helt rett.
Her ligger nemlig en hel haug med morsomme videoer av folk som er driftflinke til å synge, eller som tuller foran kamera. Det er som Youtube med Singstar, men søtt og sjarmerende og ufartig. Overraskende moro å kikke innom i blant.



Sjanger PUZZLE

GAMMELT OG NYTT Braid har elementer fra klassiske plattformspill, og til og med et nivå som er en direkte hyllest til Donkey Kong, spillet som oppfant hele plattformspill-sjangeren.

1. BRAID

Magisk fra start til slutt, og en suveren vinner.

Plattform **XBOX 360** Utvikler **NUMBER NONE** Utgiver **MICROSOFT** Gamereactors karakter **10/10**

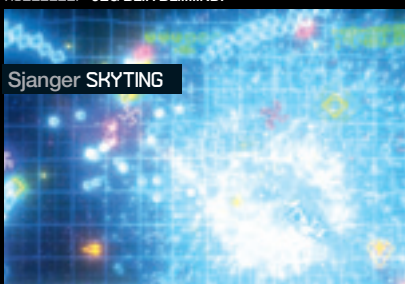
Braid lamslo oss da det dukket opp i høst, og står fortsatt like sterkt i hukommelsen vår. Det bisarre tidsmanipulerende plattformspillet skulle vise seg å bli mye mer enn først antatt.

Spesulasjoner har dukket opp på nett som tolker spillet mot atomforskning, menneskelig nysgjerrighet og begjær, og vitenskapens baksider. Pretensjøs og søkt, jada, men symbolene og sporene er der for de som

ønsker å finne dem.

Med Braid har spillskaperen Jonathan Blow bevist at man kan lage en ekte neste-generasjons spillopplevelse så og si alene. Braid får deg til å føle noe, det utfordrer deg på flere plan, og det gir deg en helt uforglemmelig spillopplevelse. Det viser at nedlastbare spill ikke bare er hastverksarbeide og annenrangs spill, men komplette og essensielle spillopplevelser.

HJEEEEELP JEG BLIR BLIIIIIND!



Sjanger SKYTING

2. GEOMETRY WARS 2

Superhektisk skyteaction

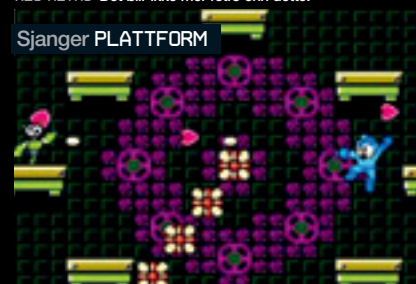
Plattform **XBOX 360** Utvikler **BIZARRE CREATIONS**
Utgiver **ACTIVISION** Gamereactors karakter **9/10**

Geometry Wars var lenge det mest populære spillet på Xbox Live Arcade, og oppfølgeren har heldigvis klart å fornye hele spillkonseptet.

Du er fortsatt romskipet som kjemper mot utallige fiender som bare dukker opp raskere og raskere. Men nå har spillet seks ulike spillmoduser som alle må takles med ulike taktikker.

Integrasjonen mot Xbox Live er fenomenal, og du har konstant oversikt over dine venners beste poengsummer. Hektisk og frenetisk, og verdt hvert eneste Microsoft-poeng.

NEO-RETRO Det blir ikke mer retro enn dette.



Sjanger PLATTFORM

3. MEGA MAN 9

Nytt spill i gammel innpakning

Plattform **PS3, XBOX 360, Wii** Utvikler **CAPCOM**
Utgiver **CAPCOM** Gamereactors karakter **8/10**

De moderne Mega Man-spillene har stort sett vært middelmådige, så derfor har Capcom laget nieren nøyaktig som de gamle NES-spillene.

Gammeldags musikk, grafikk og kontroll. Og en beinhard vanskelighetsgrad.

Mega Man 9 føles som et klassisk Mega Man-spill som du gikk glipp av og har gjenoppdaget. Det har en høy vanskelighetsgrad, men føles aldri frustrerende, det er nemlig alltid min egen feil når jeg blir drept og må starte på nytt. Utiligelig og gammeldags men herlig friskt samtidig.



MÅNEDENS FOKUS

JOKER'N

Batman har aldri vært kulere i filmformat!

The Dark Knight

Sjanger **ACTION**
Utgis LANSERT
Tekst DAVID SHOVLVY

Det er mange tøffe karer som har stått i fokus på denne siden de seneste månedene, Indiana Jones og Tony Stark (Iron Man) for å nevne noen. Men de har ingenting å stille opp med når det kommer til den dynamiske duoen vi møter i The Dark Knight. Lovens utstrakte og imponerende velgjører Batman på den ene siden, og på den andre ingen ringere enn mesterhjernen og uberskurken med allaset The Joker. Det er klart for et basketak av dimensjoner.

Batman Begins var en gledelig overraskelse, for Batman-serien har ikke akkurat vært fritatt fra mislykkede og flaua filmatiseringer de siste tiårene. Oppskriften for suksess og

kvalitet viste seg i dette tilfellet å være samarbeidet mellom regissør Christopher Nolan og hovedrolleinnehaer Christian Bale. Når vi i The Dark Knight plusser på med statsadvokat Harvey Dent (Aaron Eckhart) og The Joker (Heath Ledger) er det ingen bombe at likningen løser seg uten problemer.

Det blir også et gledelig gjensyn med politiinspektør Jim Gordon (Gary Oldman), som nærmest er den eneste i Gotham som fortsatt har troen på Lynvingen. Sammen med den fremadstormende Harvey Dent går de inn for å knuse det kriminelle miljøet i byen. En jobb de faktisk har muligheten til å klare, om det ikke hadde vært for den sinnssyke Jokeren. Han har nemlig andre planer. Gotham bryter ut i kaos og den eneste løsningen er at Batman må bevege seg utenfor loven. For

The Joker har ingen skrupler, lar seg ikke affisere av penger eller makt. Han er gjennomstyret av en ondskap vi sjelden har sett maken til. Bordet er dekket, spenn deg fast og gjør klar for action i store porsjoner.

Batmans nemesis i The Dark Knight, The Joker, er spilt av nå avdøde Heath Ledger. Hans siste rolle er av det legendariske slaget, og overgår selv Jack Nicholsons fremragende rolletolkning fra 1989. Det snakkes allerede om en klar Oscar-favoritt.

Filmen har en prislapp på nærmere en milliard kroner, og en god del av den summen har resultert i noen episke stemningssekvenser der jeg kjenner hårene reise seg på armene. Gode skuespillere, en spennende historie og faktisk en god del humor i form av raske replikker og kule gadgets. Årets film? **9/10**



Wall-E

Sjanger **ANIMASJON**
Utgis 17. DESEMBER
Tekst DAVID SHOVLVY

En følelsesladde reise med en enslig robot som utvikler menneskelige trekk, produsert av folkene bak Oppdrag Nemo og Rottatouille? Gjøtt om jeg er klar for det. Klimakrisen er en het potet, og i Wall-E har menneskene lett etter grønnere gress på andre planeter og forlatt jorda til seg selv. Blant søppel og skrot i år 2700 triller en liten robot og rydder opp etter skadedyrene. Den flittige arbeideren går under navnet Wall-E og har gjort det kjedsommelige arbeidet i flere hundre år. Gjennom årene har han gjort mange spennende oppdagelser i alt rotet, men han har ikke en sjel å dele det med. Plutselig dukker det opp et ukjent element i den grå hverdagen, en nymotens robotsonde svipper innom jorden. Wall-E aner uro og forsøker å finne svare på sine mange spørsmål.

Jeg gav meg over etter de første 15 minuttene. Søppel og skrot har vel aldri vært så tiltrekkelige og sjarmende. For å ikke snakke om Wall-E, et skikkelig koselig vesen. Nok en sterk animasjonsfilm, det er bare å ta av seg hatten. **8/10**



Hancock

Sjanger **ACTION/HOMEDIE**
Utgis LANSERT
Tekst DAVID SHOVLVY

Hancock (Will Smith) passer ikke akkurat inn det tradisjonelle bildet allmennheten har av en superhelt, selv om mange faktorer er som vi kjenner dem. Han har superkrefter og han bekjemper kriminalitet, men Hancock gjør det på sin egen måte – gjerne akkompagnert med litt banning og mye alkohol. Det trengs ikke mye fantasi for å forstå at innbyggerne begynner å bli litt småtrett av hans skandaløse "heltegjerninger". På en annen side er jo all PR god PR. Et mantra PR-agenten Ray Embrey lever og ånder for - med et par forandringer er han overbevist om at Hancock kan bli folkets helt. Gjennom Ray treffer vi også hans kone spilt av Charlize Theron og hun blir med på resten av eventyret.

Hancock er absolutt underholdende, og med et par unntak full av gode action-sekvenser. Will Smith passer også godt i den misforståtte rollen som superhelten ingen vil ha noe med å gjøre. Behagelig søndagsunderholdning som krever absolutt null og niks fra deg som seer. **6/10**



Den Siste Revejakta

Sjanger **HOMEDIE**
Utgis LANSERT
Tekst DAVID SHOVLVY

Rollefigurene til Kristoffer Joner og Nicolai Cleve Broch er keene på tjene penger, men har vel egentlig mest lyst til å ha det moro og jobbe minst mulig. Konsekvenser er et ord de ikke frykter i jakten på de gode opplevelsene i Oslo sent på 70-tallet. Selv om hasjroyken ligger temmelig tett under taket er ikke duoen direkte dumme, men kanskje heller en smule naive der de låner en enorm sum penger for å fullføre en "enkel" plan. Både Joner og Broch leverer varene og skildrer to gode gutter det er lett å både le av og med. Nå er undertegnende for ung til å uttale seg med tyngde om hvorvidt Den Siste Revejakta treffer spikeren på hodet når det kommer til miljø og tid, men jeg kan i alle fall si at det hele virker svært troverdig og ekte. Humoristisk, men ikke for karikert, og stappet med noen biroller utenom det vanlige. Krasjet mellom hippetidens idyll og jappetidens individuelle fokus blir herlig gjengitt. Ta deg tid til Den Siste Revejakta i vintermørket og du vil bli lysere til sinns. **7/10**



Heroes Sesong 2

Sjanger **DRAMA**
Utgis 16. DESEMBER
Tekst DAVID SHOVLVY

Etter sluttrescendoen i den første sesongen av Heroes er det litt tilbake til hverdagens for våre følgesvenner. Eller hverdag blir vel å trekke det litt langt – for de besitter fortsatt krefter vi dødelige kan se langt etter. Jeg kan med en gang advare deg mot å tro at du vet hva som er opp og ned i Heroes-universet når sesong 2 sparker i gang. Spørsmålene står nok en gang på rekke og rad, men heldigvis klare til å bli besvart. For hva gjør Peter i Irland? Hva skjedde med Sylar, lever han fortsatt? La oss for all del ikke glemme kultfavoritten Hiro, sjarmebomben som kan vandre i tid og rom, har han reist for langt tilbake?

Heroes fortsetter i samme sporet som i den foregående sesongen, og det er vanskelig å ikke se en episode til. Heldigvis introduseres det noen nye karakterer, samtidig som vi går i dybden på de gamle kjente. Midtveis og mot slutten er det tider der historien halter litt, muligens som en følge av manusstreiken som rammet så å si alle store serier. Ikke 100%, men absolutt godkjent. **7/10**

Risk

KAN DU EROBRE HELE VERDEN?

STOR RISK KONKURRANSE
Gå inn på Gamemaster.no
for mere informasjon



RISK ER DET ULTIMATE MILITÆRSTRATEGISPILET!

**OPPDRAGET 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!



MONSIEUR CAGE

Han utvikler ikke bare spill, men også vår oppfatning av hva spill faktisk er. Han kan ikke programmere, og han vet ikke hvem Cliff Bleszinski er. Gamereactor møtte David Cage en solfylt høstdag i Paris.

Hvis du måtte sammenligne deg med noen, ville du sammenligne deg med Cliff Bleszinski eller David Lynch?

- Jeg vet hvem David Lynch er, men hvem er han andre?

Du vet, Cliff Bleszinski. Cliffy B. The Cliffster. Dude Huge. Mannen som har laget Gears of War.

- Hm... Jeg vet ikke. Jeg tror jeg er nærmere en tradisjonell filmskaper enn en tradisjonell spillskaper. Jeg har for eksempel ingen programmeringsbakgrunn. Jeg er ikke i denne bransjen fordi jeg elsker teknologien. Jeg er her fordi jeg forsøker å utforske nye retninger og nye medium. Jeg elsker å utforske og gjøre ting jeg aldri har gjort før.

Som måten dere jobber med Heavy Rain på? Det fremstår litt som en filmproduksjon og ikke noe typisk spillprosjekt?

- Ja og nei. Det er stadig mange ting som er veldig typisk for vår industri. Vi finpusser og justerer og vurderer alt hele tiden. Spesielt gameplayet. Hver eneste uke går vi gjennom gameplayet, og prøver å forbedre og videreutvikle det. Dette gjør man ikke i filmbransjen, det er ganske typisk for vår industri. Vi jobber mye med story, vi jobber masse med skuespillere, men vi har også mange aspekt av normal spillutvikling. For det er jo det vi gjør. Vi lager software. Så det er litt av begge deler.

Hva betyr "neste generasjon" for deg?

- Det første man tenker på er flere polygoner, flere teksturer, bedre fysikk og bedre kunstig intelligens. Måten jeg forsøker å tenke på neste generasjon er: Ok vi har så mye mer

hestekrefter som lar oss vise så mange polygoner, og det er fantastisk. Men kan vi innbilde oss neste generasjons-konsept? Det er egentlig det jeg er interessert i. Vi har bra teknologi, men hva er vitsen med det hvis du ikke bruker det til å gjøre noe nytt og annerledes? Teknologien er pennen som skriver boken, men det er ikke historien i boken. Det er bare verktøyet du skriver med. Så hvis du har noe interessant å skrive, og en fantastisk penn – flott! – men pennen skriver ikke boken på egenhånd.

Er det noen du synes har fått til dette spesielt godt? Som har vært inspirerende for deg?

- Jeg tror jeg må svare Ico. Det er et av de aller første spillene som viste at vi kunne skape andre følelser, som empati for eksempel, som er en svært komplisert følelse å trigge. Det er lett å få folk til å føle sinne eller redsel eller frustrasjon, men empati er en veldig kompleks ting å provosere frem, men det klarte Ico.

Hva er spillmediets største fordel?

- Det unike med interaktivitet er at du kan endre det som skjer. Du er ikke passiv, du er en del av opplevelsen. Jeg får ofte spørsmålet fra folk utenfor industrien, om jeg tror at spill kommer til å erstatte filmer på sikt. Helt klart ikke. Filmer er en helt annen opplevelse. Noen ganger vil man bare være passiv, man vil bare at noen skal fortelle deg en historie. Men spill – her kan du delta i historien, du kan være en del av det som skjer. Det er en annerledes opplevelse, og det er ganske unikt, og det kan være ganske sterkt også.

Hva ser du på som den største utfordringen for spillbransjen for å bli akseptert som et seriøst

medium?

- Det er en lang vei å gå, men jeg er ikke overrasket. Når filmen kom så skjedde nøyaktig det samme. Filmer ble vist på spesifikke steder, og folk trodde at dette bare var en trend. "Ja, det er kult å se på og sånt, men det kommer til å blåse bort. Det er jo ingenting sammenlignet med malerier, eller fotografier? Om et år er det glemt." Det var hundre år siden. Når du tenker på viktigheten av film i dag, og den kulturelle tyngden film utgjør i livene våre i dag... jeg tror vi går ned samme vei. Vi vil få den respekten vi fortjener når folk innser at vi ikke er narkologere. Vi er spillutviklere. Vi prøver å ha ideer og skape verdener, følelser og karakterer. Vi er ikke narkologere, men som oftest blir vi behandlet som det.

Sånn i ettertid, hva synes du om Fahrenheit? Ble det spillet du hadde lyst til å lage?

- Hm... Det var et interessant første forsøk. Spillet fikk gode anmeldelser, men folk kritiserte slutten, og det er greit. Den holder ikke samme nivå som resten av spillet. Men da glemte de alt spillet hadde oppnådd før det. Det var helt basert på historie, det introduserte et nytt brukergrensesnitt, det var mange nye ideer, det var noen interessante moralske valg, og dette konseptet med å "bøye" historier. Det var så mange nye ting, og jeg synes det er litt synd at folk bare husker det som ikke funket. Jeg vil si – hey, bra forsøk, men vi vil gå enda lenger neste gang. Jeg tror vi oppdaget noe. Vi må bare gjøre det bedre. Beholde det som fungerte og forbedre eller endre det som ikke funket. Og det er nettopp det vi gjør med Heavy Rain.

TEKST: Carl Thomas Aarum

GRTV PRESENTS

THOMAS Blichfeldt BENGT Lemne PETTER MÅRTENSSON NIELS "BAM" NØRGAARD JESPER NIELSEN



THIS YEAR SANTA'S GONE RETRO

CHRISTMAS

Galore

Watch Gamereactors Christmas Galore every day
in December on Gamereactor TV

Logitech® Driving Force™ GT



EKTE KJØREOPPLEVELSE

Logitech® Driving Force™ GT er det offisielle Gran Turismo®-rattet, og er laget for å gi en ekstra realistisk opplevelse av PLAYSTATION®3-spill. Det har avansert motstandsfeedbackteknologi, 900-graders rattutslag, en behagelig, helgummibelagt kant, 24-trinns bryter for sanntidsjustering og gass- og bremsepedaler i full størrelse.

For mer informasjon, besøk www.logitech.com.



Kan kjøpes hos:



Niko Bellic

grand theft auto IV

Welcome to Liberty City

www.rockstargames.com/iv



© 2008-2009 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, Rockstar North, the Rockstar Games R logo, the Rockstar North R logo, Grand Theft Auto and the Grand Theft Auto logo are trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software. Microsoft, Windows, the Windows Vista Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies, and Games for Windows and the Windows Vista Start button logo are used under license from Microsoft. PS and PLAYSTATION are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other marks and trademarks are properties of their respective owners. All rights reserved. The content of this videogame is purely fictional, and is not intended to represent or depict any actual event, person, or entity. Any similarity between any depiction in this game and any actual event, person, or entity is purely coincidental. The makers and publishers of this videogame do not in any way endorse, condone or encourage engaging in any conduct depicted in this videogame.