

GRATIS
MAGASIN
Februar 2009
Nummer 67

Norde

www.gamereactor.no

Gamereactor

SINGULARITY
RAVEN SATSER
STORT MED NYTT
ACTIONSPELL!

KILLZONE2
+FEAR2

ACTIONFEST
GANGER TO!
VI HAR SATT
KARAKTER!

UNCHARTED2
MOT NYE
HØYDER MED
NATHAN
DRAKE

CAPCOM BANKER
ALL MOTSTAND

STREET
FIGHTER IV

* ANMELDELSEN

HALO
WARS

FUNKER
ACTION-
SERIEN
SOM
STRATEGI-
SPILL?

Vi har omtalen
innenfor!

RESIDENT EVIL 5 Vi har prøveslaktet zombiene...



KVALITETSENDRING

Faste lesere har kanskje fått med seg at vi i 2008 gjorde en del forandringer med magasinet. Idet jeg skriver denne teksten sitter jeg og blar i februarnummeret fra i fjor, og det er moro å se hvor gammeldags og utdatert mange av sideoppsettene er. Går jeg i arkivhylla vår her på kontoret og kikker på enda eldre nummer er det nesten pinlig å se hvordan bladet så ut.

Når jeg sitter her og jobber med dette nummeret synes jeg sidene ser friske, moderne og fine ut. Jeg gleder meg til å holde det ferdige magasinet i hendene. Men samtidig vet jeg at når jeg tar opp dette bladet igjen om et par år kommer jeg til å bli sjokkert over hvor gammeldags, rotete og kjedelig sideoppsettet ser ut.

Smak og trender og kvalitet endrer seg hele tiden. Slik er det også med spill. Når nye spill kommer gir vi spillene den karakteren de fortjener der og da. Skate er et slikt spill, det var et fantastisk spill da det kom, det revolusjonerte hele sjangeren, og det fikk en velfortjent 9/10. Oppfølgeren er kjempebra, men Skate 2 er ikke det samme friske pustet som Skate var da det kom, og toeren får en solid 8/10. Likevel er Skate 2 et spill vi vil anbefale foran Skate. Det er ikke et dårligere spill selv om karakteren er lavere, det er heller det at Skate ikke lenger er så friskt og nytt som det var da det ble omtalt. Derfor har vi ryddet i kjøpeguiden som nå gir deg de spillene vi vil anbefale deg aller mest å kjøpe på de ulike konsollene akkurat nå, i stedet for de spillene som har fått høyest karakter i Gamereactor uansett hvor gamle de er.

_Jon Cato

HVA SKJER?

Innhold i Gamereactor #67

Mens andre var ute og gikk på ski har vi gravd oss ned i tide med en bunke kvalitetsspill.



11 KRANGELN

Er slåssespill en foreldet og utgått sjanger? Carl Thomas mener den sårt trenger fornyelse, Jon Cato er uenig.



18 GTA: CHINATOWN WARS

Marius har akkurat fylt 18, så vi sendte han av gårde for å møte Rockstar og prøve seg som minigangster på Nintendo DS.



20 RESIDENT EVIL 5

Richard elsker å slakte zombier, men etter tre timer med Resident Evil 5 ser vi en bekymret rynke på hans blodige panne...



32 KILLZONE 2

Har årets beste skytespill ankommet allerede? Jon Cato har drept tusenvis av Helghast for å gi deg vår dom.



38 HALO WARS

Master Chief bytter ut skytefingeren med ressursforvaltning og strategi. Carl Thomas har lekt general.

BETATESTER

- 18 Grand Theft Auto: Chinatown Wars
- 19 Afro Samurai
- 20 Resident Evil 5
- 21 Heavy Rain
- 21 Wii Sports Resort
- 22 Uncharted 2
- 23 Chronicles of Riddick

OMTALER

- 32 Killzone 2
- 34 F.E.A.R. 2: Project Origin
- 35 Skate 2
- 36 Street Fighter IV
- 38 Halo Wars

FASTE SEKSJONER

- 04 Community
- 06 Nyheter
- 08 GRTV
- 10 Se opp!
- 14 Kronikk
- 17 Beta
- 31 Omtaler
- 40 Kjøpeguiden
- 44 Journalen
- 46 DVD
- 47 Retro



47 EXPLODING FIST

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
Kristian Nymo
Thor Benjamin Brekken
Kristina Soltvedt Wiik
David Skovly
Kim Roar Spørkel
Berit Ellingsen

Marius Kvitberg Evjenth
Ingar Sandvær
Adrian Berg
Halvor Ø. Thengs
Richard Imenes
Hans Frederik Bjarkøy
Martin Andresen

ADRESSE Boks 479 Sentrum, 0105 Oslo
INTERNETT Gamereactor.no
OPPLAG 40.000
UTGIVELSER 10 nr/år (pause i januar og juli)
TRYKK Colorprint
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, Platekompaniet, Mix 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 omtalesemlar, eller en amerikansk eller japansk utgave av spillet.

ANBEFALT ALDERSGRENSE

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

KONTAKT OSS

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

» "Please be more careful!"

DETTE ER INGEN ANNONSE, DET ER EN KINOSAL.



SKANN OG SLIPP LØS FORFRISKENDE VIDEOER FRA FANTA.

1 SEND "FANTA" TIL 2201 OG LAST NED
SKANNER-APPLIKASJONEN TIL DIN MOBIL
(OM DU ALLEREDE HAR APPLIKASJONEN, KAN DU GÅ TIL TRINN TO :-)
NORMALE TAKSTER FOR SMS

2 AKTIVER APPLIKASJONEN

3 SKANN STREKKODEN

4 HA DET GØY

NORMALE TAKSTER FOR DATATRAFIKK VIL TILKOMME
FOR Å MOTTA KLIPPET. TJENESTEN LEVERES AV:
COCA-COLA NORGE A.S., ROBSRUDSKOGEN 5,
PO BOX 460 LØRENSKOG, TLF. +47 67 92 40 00

KAMPANJEPERIODE: 26.01.2009 - 31.03.2009



AMMUN

BLI HØRT PÅ GAMEREACTORS BREVSIDE

Hvorfor er Halo så enormt mye bedre?

Dette er bare noe jeg lurer på, men hvorfor er det så mange som sier at Halo er så enormt mye bedre enn andre FPS-spill på markedet (også andre sjangere)? Det er blitt skrytt opp til skyene av nesten alle anmeldere over hele verden men det finnes da MYE bedre spill enn Halo! Det er ikke akkurat revlusjonerende. Ja det er utrolig bra, kule fiender og fancy våpen og alt det der men seriøst, jeg har spilt mange bedre spill. Ta Super Mario serien som et eksempel, kjempe bra spill, varer i mange år. _K_R_L_S

Halo revolusjonerte skytespill. Slik er det bare. Spillet innførte masse nye elementer som vi tar for gitt i skytespill i dag, i tillegg til å være skrudd sammen på en måte som gjorde spillopplevelsen tilnærmet komplett.

MÅNEDENS BREV

Til forsvar for Halo 3

Hvorfor skal alle si så mye stygt om Halo 3? Jeg vet at det rent spillteknisk fins mange spill som er bedre, og jeg har prøvd de fleste, men likevel synes jeg Halo 3 er best.

Redaktør Jon Cato, begynte blant annet å prate om de småtullede covenantsoldatene som friste og lo i sin artikkel om Killzone 2. WTF? Da kan du umulig ha prøvd campaign på legendary for det er pokker meg ingen dans på roser, og den er i praksis umulig å fullføre alene. Men, men campaign-delen er uansett altfor kort så uten Xbox Live er dette et ufattelig kjedelig spill etter 25 timer.

Multiplayerdelen, derimot, har evig liv, den er rett og slett perfekt. Å finne spillere med lignende ferdigheter er unnagjort på sekunder og å spille Infection på hjemmelagde baner med 15 andre spillere er så ubeskrivelig morsomt at jeg aldri mer vil gjøre noe annet. Jeg har spilt spillet i nesten ett år nå, men jeg er ikke i nærheten av å gå lei. Mulig alt jeg har sagt her er pisspreik,

Er det kunst vi snakker om?!

Jeg bare tenkte her om dagen, kan spill sees på som kunst? Et spill med god historie kunne jo vært en roman f. eks.! Vi har jo Little Big Planet der man kan lage et "bilde" som man kan løpe gjennom. Noen baner der er jo helt fortryllende. Og Halo med MAD-NICE historie. Det kunne det jo blitt film av. Men tilbake til poenget. Kan spill sees på som kunst? _ANNERN

Ja, men ikke først og fremst av de grunnene du nevner. Det som skiller spill fra romaner og filmer er at de er interaktive. Det er interaksjonen mellom du som spiller og tilbakemeldingene fra spillet som former spillopplevelsen og dermed den kunstneriske opplevelsen. En historie kan formidles via mange kunstformer, deriblant

men noe har vel utvikleren Bungie gjort riktig?

Jeg gleder meg virkelig til Halo: ODS, selvom jeg er redd for at dem skal rote det til. Men mest sannsynlig vil de gi oss et spill vi kan kalle tidenes beste. _BLUEDAF

At jeg gjorde narr av Covenant-soldatene i Killzone 2-artikkelen var bare for å understreke de to ytterpunktene i fremtidsvisjonen til Killzone kontra Halo. Jeg synes de små Covenantsoldatene er morsomme, men kjenner folk som mener Halo er barnslig på grunn av alle barneskrika fra fiendene.

Men du er ikke alene i din bedømming av Halo 3. Det var det mest spilte onlinespillet på Xbox Live i 2008, til tross for populariteten til spill som Call of Duty 4. Kos deg videre med Master Chief! _Jon Cato

FORUMSNAKK



NYTTÅRS-FORSETTER

- * Spise og drikke sunnere
 - * Trene hverfart tre dager i uka
 - * Spare penger
 - * Være mer ute og sammen med venner
- _E-PIPI

- * Bruke mindre penger på spill, kjøpte litt for mange spill i år. Noen av de var unødvendige.
 - * Slutte å skulke så mange treninger...
 - * Spille mindre, det er snart eksamen!
- _ALEKSANDERN

- * Ikke ryke inn i kakebua
 - * Ikke bli sendt hjem ifra militæret
 - * Unngå refsinger
 - * Komme inn på stormskvadron
 - * Gjøre mitt beste for å bli forfremmet til korporal i løpet av tjenesten
- _KNIGGETH

- * Snuse mer
 - * Spise mer
 - * Gjøre mindre lekser
 - * Feste mer
- _JOHANNES-BAKHEN
- * Konsentrere meg mer i matte- og biologitimen
- _JON_MELON

- * Være enda flittigere på skolen
 - * Bruke mer tid på å være med venner
 - * Kjøpe mindre brus o.l. etter skolen og dermed spare flere penger
 - * Rydde kabelrotet under skrivebordet mitt
- _THE-GAMER

- * Komme meg på flere bortekamper.
 - * Komme meg til Liverpool.
 - * Komme meg til London igjen.
 - * Skaffe meg jobb (denne må nok fullføres for de andre kan).
- _PETERERNOOB

- * Gjøre det bedre på skolen
 - * Lære meg nok japansk til å se en hel animeepisode uten tekst
 - * Ha det gøy
- _MICHAEL2109

- * Være mer sunn (trene, spise sunt osv)
 - * Gjøre det bedre på skolen
- _K_R_L_S

- * Skaffe meg jobb. I det minste sørge for at de svarer på soknadene mine denne gangen.
- _KRONOZ

- * Begynne å trene seriøst igjen.
- _TRADEY

- * Spille mer Wii. Spiller bare på Xbox 360 så Wii-en begynner å bli litt støvete.
 - * Trene mer
- _KEV_91

spill. Men kun spill kan gi opplevelser som du som spiller kan påvirke.

Et kranglete brødrepar?

Hei. Jeg har fått det for meg at Jon Cato og Carl Thomas er et skikkelig brødrepar som elsker å snakke dritt om hverandre og som krangler mye? Er det slik det er mellom dere? _PAISLEY

Jon Cato og Carl Thomas er mer som et gammelt ektepar som krangler og er uenig om alt, og kan bruke mange timer på å diskutere hvem som skal gå ut med søpla eller vaske opp på kontoret.

Spill som aldri blir anmeldt til Wii

Hei! Bare lurte på hvorfor dere ikke anmelder spill som Call of Duty 5 og Tomb Raider til Wii? Hadde vært artig om det hadde blitt anmeldt hver for seg. _ZONYY

Det kommer av at vi ikke får disse spillene fra utgiveren, samt at vi har begrenset med tid på hva vi kan rekke over, så da blir andre spill prioritert.

Bedre eller verre? Eller hva da?

Jeg sliter litt med å forstå dere helt. I forrifjor og året før det fikk dere en del klager på at dere var for snille når dere anmeldte. Jeg har inntrykk av at dere nå har prøvd å rett opp dette inntrykket, og dermed blitt mer kritiske på spillene. Ingenting galt i det. Absolutt ikke, jeg synes det er kjempefint. Men dessverre dukker det opp problemer når det kommer oppfølgere til de spillene dere har anmeldt før.

Eksempel: Dere ga Gears of War 10 av 10, og oppfølgeren 9 av 10. Betyr det at dere synes det er dårligere? For absolutt alle jeg har prata med sier at toeren er mye bedre. Onlinedelen, historien, gameplayet, ja kort sagt alt! Så synes dere at det er dårligere, eller er det på grunn av at dere har blitt strengere?

Poenget mitt er kort sagt: "De oppfølgerene som har fått verre karakter enn originalene, er de dårligere eller er det bare et resultat av at dere har skjerpet sansene deres og blitt mer kritiske? Håper på et oppklarende svar;-) _ZONYY

Det er dessverre umulig å sette karakterer som evige sannhetsbevis for et spillis kvaliteter. Vi kan ikke gå tilbake og endre gamle karakterer, de gjelder der og da og er ikke ment å hentes frem 10 år senere for å vise til at dette gamle spillet som fikk 10/10 må være bedre enn dette nye spillet som får 9/10. Konkurransen er en helt annen nå, enn når Gears of War kom i 2006. Og det må vi også ta hensyn til. I kjøpeguiden lenger bak i dette magasinet kan du se at vi har luket ut mange gamle spill for å gjøre plass til nye anbefalinger.

Send ditt spørsmål til brev@gamereactor.no

BEST!
VINNER AV
ET VALGFRIIT
SPILL



LANG HOLDBARHETS DATO Master Chief er elsket av mange, også av Bluedaf, som synes Halo 3 får uførtjent mye kritikk. Spillet er fortsatt umåtelig populært på Xbox Live.

PUZZLEHATER

Luxe ga Braid en sjanse, og angret ikke et sekund.

Publisert 4. JANUAR 2009 Flere blogger fra denne brukeren [GAMEREACTOR.NO/BLOG/LUXE](#)

BRAID KÅRET TIL BESTE XBOX 360-SPILL 2009

Hadde forventet Fallout 3...
_DDJ

Sier vel ganske mye om hva Gamereactor har blitt redusert til. Når dette topper Fallout 3, Fable II, Gears of War 2, GTA IV og alt det andre som har kommet i år har vi virkelig nådd bunnen av kassen. Kanskje GR bare ønsker å skille seg ut?
_LIGHTBRINGER

Patetisk. Braid liksom. Hallo? Fallout 3 fortjener denne plassen.
_SULESNUS

Herregud som dere sutrer, ta dere sammen... høres ut som reinspikka grafik horer hele gjengen...
_XENOFEX

Stilig! Skal hjem og laste ned demoen.
_TARDAX

Har skikkelig lyst til å prøve dette. Enig med sulesnus, Fallout 3 fortjener en plass her et sted. At et nettspill vinner sier litt om hvor kickass Xbox LIVE er da, eller så sier det noe om et dårlig spillår for 360...
_TOMMYKREM

Eller, Tommykrem, så sier det bare hvor helt FANTASTISK dette spillet er.
_NONICK

Har ikke 360, men har skikkelig lyst til å prøve dette, håper på en nedlastning til PC en gang i fremtiden!
_XXASSASSINXX

Kjempebra valg! Braid er et konge spill! Men man kan sitte å tenke på hvordan du løser ting i flere dager før du kommer på det. Kunne ikke vært mer enig i valget.
_TEARUNNER

Tviler på at de som sier dette spillet er så dårlig i det hele tatt har prøvd det. Hadde en skeptisk holdning selv men med en gang jeg hadde prøvd det var jeg klistret til skjermen time etter time
_IHARAL3

Jeg har aldri vært gutten som likte puzzle-spill noe særlig godt. Det har ofte hendt at jeg har konversert med venner eller lest på forumet og deretter ristet hodet i stille mistro idet noen nevner et puzzle-spill og hvor morsomt de har hatt det med dette. Jeg så stille ned i bakken når jeg klumsete forsøkte å løse mattestykker i Brain Training, og jeg forstod aldri hvordan noen kunne synes at å dra i spaker i Zeldas templer kunne være morsomt.

Etter å ha lest i Gamereactor at spillet "Braid" vant kritisk ros over hele verden, og at det faktisk kapret andreklassen som årets beste spill valgte jeg rent spontant å midlertidig kaste fra meg mine fordommer.

I begynnelsen ble jeg slått av den vakre kunsten og gode musikken spillet hadde. Det imponerte meg, så langt. Det var dog ikke før senere at jeg virkelig forelsket meg i Braid. Jeg hoppet meg gjennom det første nivået og ignorerte et par brikker som for meg virket for vanskelige. Jeg ville ta disse senere, og det plaget meg litt at jeg ikke klarte de umiddelbart. Midt i spillet derimot, ble jeg hektet. Det var ett eller annet med det subtile geniet som hadde gått inn og laget gåtene. Hver eneste gåte var logisk og fløt rent. Det var ikke noe vill gjetting eller vanskelige hopp som skulle til. Alt ga mening. Det var her jeg fullførte spillet, og satt igjen med en hel del

brikker som jeg ikke hadde klart. Jeg gikk tilbake til brett nummer 1, og begynte å forsøke meg på de to "umulige" brikkene. Etter en halvtime var jeg mildt frustrert, og etter en hel time var jeg utrolig irritert. Det var nå jeg nesten begikk den store synden; Å bruke guide. Men nei. Jeg bestemte meg for å avstå og ville klare spillet helt alene!

Med denne bestemmelsen klart i hodet mitt begynte jeg på nytt på nivå en. Jeg brukte ikke mer enn ti minutter på den før løsningen fortonet seg foran meg klar og tydelig. Når jeg endelig forstod det, var det så logisk at jeg ikke ante hvordan jeg kunne ha oversett det. Videre var alle de andre puzzlene av variert vanskelighetsgrad, helt til jeg kom til at jeg bare hadde en eneste puslespillbit igjen. Denne virket faktisk umulig. Jeg satt i tre hele timer uten å fatte hvordan jeg skulle løse det. Når jeg endelig gikk i seng, og stod opp neste morgen, var det fortsatt like vanskelig. Alt i alt må jeg ha brukt over fem timer bare på denne ene puzzlen. Men plutselig, ved å bare prøve ut noe banalt annerledes, kom jeg frem til løsningen. Når jeg endelig forstod den lo jeg høyt ut i rommet av glede og lettelse over at jeg hadde klart det. Klart det hele, helt alene.
(Bloggen er forkortet - red.)

_LUXE



FRELST Gamereactor fikk mange reaksjoner da vi kåret Braid til fjorårets nest beste spill. Luxe var en av skeptikerne, men ble frelst da han valgte å gi spillet en sjanse..



SLY 3: HONOR AMONG THIEVES 9/10

I dette spillet møter vi en tyvebande på tre personer: skipadden Bentley, flodhesten Murray og vaskebjørnen Sly. De er en perfekt gjeng med forskjellige identiteter. Bentley er hjernen, Murray er musklene og Sly er selveste mestertyven.

I Sly 3 skal man gjøre oppdrag og utforske steder. I oppdragene skal man for eksempel bryte seg inn i politistasjoner, banke opp vakter eller snike seg forbi dem, rane folk og alt annet rart som må til for å utføre et mesterkupp. Hvis du vil ta en pause fra alle oppdragene kan du utforske og leke deg i den byen du befinner deg i.

Å slåss mot vakter fungerer veldig greit. Du slår med firkantknappen og kan ta spesielle angrep med trekantknappen. Du kan kjøpe forskjellige komboer på tyvenettet som gjør at du lærer deg enda fetere triks. Det fungerer altså veldig enkelt å klatre i rør og balansere på tau. Du kan også snike deg inn på vakter og stjele penger fra dem.

Holdbarheten er veldig bra. Du runder spillet på ca. en uke hvis du begrenser spilletiden litt. Eller så kan du runne det på et par dager. Du kan også spille flerspiller som faktisk er veldig underholdende. På flerspiller-biten kan du gjøre fire forskjellige ting, en av disse er akkurat som politi og tyv. Noen styrer Sly og en annen styrer en politikvinne som vil fange han. Det som gjør at holdbarheten blir bedre er at du kan utforske byer og områder. Med veldig mye fantasi kan du leke "gangsta" og "spion". Det er morsomt å gå på hustak og klatre opp på høye tårn.
(Anmeldelsen er forkortet - red.)

_EUWEN1

Vi intervjuer en ny leser hver måned.



RUNAR GÅRDEN ROVIK

Alder: 16 Yrke: Student
Brukernavn på Gamereactor.no: "Zechez"

HVA ER DIN STØRSTE SPILLOPPLEVELSE?

Min største spillopplevelse må uten tvil ha vært den første gangen jeg prøvde The Legend of Zelda: Ocarina of Time. Jeg forelsket meg i spillet umiddelbart, og har siden den gang forgudet hele Zelda-serien.

HVA ER DIN VERSTE SPILLOPPLEVELSE?

Min verste opplevelse var nok da Pokémon Red spillet mitt ble ødelagt. Pokémon Red var utrolig morsomt i sin tid, og etter 300 timer med spilletid sluttet spillet å fungere. 150 pokémon av 151 gikk tapt.

HVOR OFTE SPILLER DU?

Krevende studier og andre personlige omstendigheter har gjort at jeg har forsømt spillingen. Likevel ville jeg neppe ha brukt mye tid på spilling uansett, da det er altfor få spill på markedet som interesserer meg nå. Når jeg får Xbox 360 i hus vil nok dette endre seg

HVORFOR LESER DU GAMEREACTOR?

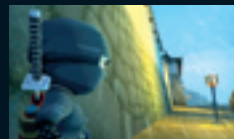
Jeg leser Gamereactor på grunn av alle de gode skribentene til Gamereactor som skriver gode og velformulerte tekster om alle nyheter fra spillverdenen. Det er ikke sjeldent jeg kommer over nye, spennende titler i Gamereactor som fanger min interesse. Dessuten er nettsiden en grunn til at jeg leser det, da det føles feil å være medlem av et så fantastisk community som Gamereactor uten å lese bladet som kommer ut.



ANNONSERT

Svensk storspill

Svenske Avalanche Studios har annonsert at de er i gang med AionGuard. Det blir et taktisk actionspill som foregår i en eventyrverden der drager er det mektigste våpenet mot de onde Nazurbaal. Spillet er annonsert til PS3 og Xbox 360.



Fra leiemorder til lekeninja

Den danske gjengen i IO Interactive som har stått bak spill som Hitman, Freedom Fighters og Kane & Lynch: Dead Men er nå i gang med et helt nytt spillprosjekt. Mini Ninjas skal underholde både unge og gamle spillere lover studioet selv. Spillet har ingen lanseringsdato ennå.

NYHETER/SLADDER/RYSKTER/LISTER For daglige spillnyheter: www.gamereactor.no

UNREAL ENGINE 3.0

Til tross for at det er et førstepersonsskytespill benytter Singularity seg faktisk ikke av teknologi fra iD Software. For første gang benytter Raven seg av Unreal Engine 3.

TIDSFORSKJELL. Med tanke på de to ulike tidsepokene som går parallelt gjennom hele Singularity, har Ravens grafikere valgt å skille mellom dem ved å benytte seg av ulike fargetema. På 50-tallet finner vi blasse farger, gamle klassiske sovjetflagg og en blek pallett. Nåtiden har høyere kontrast og mye sterkere farger.

SINGULARITY

Tid og rom står til spillerens disposisjon når Raven står på egne bein...

Plattform **PC/PLAYSTATION 3/XBOX 360** Utvikler **RAVEN** Utgiver **ACTIVISION** Sjanger **ACTION** Kommer **2009**

Raven Software har en imponerende merittliste. De har utviklet **Soldier of Fortune**-spilla, **Hexen**, **Star Trek**-spill og **Jedi Knight**-titlene. Så må vi heller ikke glemme at de har fått det ærefulle oppdraget å bygge videre på både **Quake**-serien med del fire, og **Wolfenstein**-spilla, der vi spent ser frem mot en ny del av **BJ Blazkowicz** korstog mot nazistene.

Men nå er det slutt på å lage oppfølgere i allerede eksisterende serier. Raven er i gang med noe helt eget: Singularity. Et brutalt actionspill hvor du iklær deg rollen som den amerikanske militærpiloten **Nate Renko** som blir skutt ned over russisk territorium. Krasjlandingen skjer på landsbygda, bare et steinkast fra en tilsynelatende nedlagt

forskningsbase. Tomme lokaler og en forlatt fabrikk hadde imidlertid blitt et kjedelig spill – selvsagt er det skumle hemmeligheter og

Basen og dens omgivelser befinner seg i en tidsboble hvor ting, personer, skapninger og hele områder kastes mellom nåtid og et blekt 50-tall.

skremmende skapninger involvert.

Gale russiske vitenskapsmenn har nemlig forsket på tidsmanipulasjon, og har påvirket hele området. Basen og dens omgivelser befinner seg i en tidsboble hvor ting, personer, skapninger og hele områder kastes

mellom nåtid og et blekt 50-tall. Nates landing har vekket en interesse i området, og russiske elitesoldater kommer for å

undersøke hva som foregår. Resultatet er en heseblesende reise mellom dimensjoner og tidsepoker, og som spiller kan vi forvente en filmatisk opplevelse med masse handling, finurlige gåter og, så klart, gal russisk fysikkvitenskap.

FAKTA

RAVEN SOFTWARE

Raven er en klassisk suksesshistorie. To brødre fikk den geniale ideen om at de kunne utvikle bedre spill enn dem de allerede spilte på sine Amiga-maskiner. De slo seg sammen med et par kompisar, og resten er historie. Fra debutspillet **Black Crypt** har de gått videre til de super-voldsomme **Soldier of Fortune**-spilla, og de høyt ansette **Star Trek**- og **Star Wars Jedi Knight**-spilla. Raven stod også for det ganske middelmådige **Quake 4** i 2005.

Les mer om Singularity:

WWW.GAMERACTOR.NO

EFFEKTER i en rekke m

De Blob hopper videre

Wii-spillet De Blob solgte 230.000 eksemplarer i USA i fjor. Det betyr oppfølger, forteller utgiveren. - Du kan fortelle leserne deres at de kan forberede seg på mer De Blob i fremtiden, sier en THQ-representant til IGN. Og alle hjerter gleder seg!



Nedlastbar politikk

Clover er et nytt nedlastbart plattformspill med puzzles til Xbox 360. Ifølge utvikleren Binary Tweed kan vi forvente oss et voksne og mer politisk innhold. Spillet utspiller seg i en vannfargeverden der man spiller tenåringen Sam som har mistet foreldrene sine.

Tysk rollespill

En ny djevel har en ond plan om å utsette hele verden, og bare du kan stoppe ham. Rollespillet Venetica utvikles av tyske Deck 13, som tidligere har laget spillserien Ankh, samt Jack Keane. Spillet skal komme på PC og Xbox 360 senere i år.



Mortal Kombat 9

Midway kan bekrefte at nok et spill i Mortal Kombat-serien er i gang, og denne gangen med serieskaper Ed Boon bak produksjonsroret. Arbeidstittelen er Mortal Kombat 9, og vi håper at Midway får igang distribusjon i Norden før lansering...



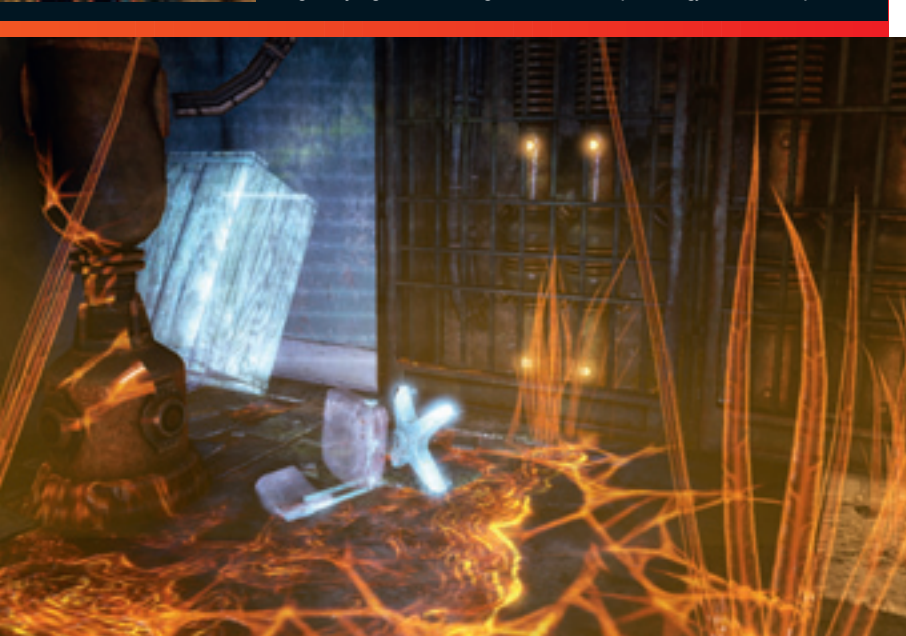
ACTIONFYLT Actionmengden forventes å bli nøyaktig like voldsom som alltid når Raven er i farta. Utvikleren understreker imidlertid at det kommer til å bli litt hjemmetrim også.



TIL 50-TALLET, TAKK.

I Singularity ferdes du gjennom tid og rom.

Spilleren får etterhvert tak i en maskin som gjør det mulig å leke litt med tiden. Fiender, gjenstander, og til og med spilleren selv kan ferdes frem og tilbake gjennom tiden, men alle reagerer ikke på samme måte. Skulle man sende noen fiendesoldater tilbake i tiden kan de for eksempel bli helt forvridd og forvandles til noe helt annet enn en menneskelig soldat når de kommer ut på andre siden. Hele tidsaspektet er den sentrale delen i Singularity, og både nåtid og datid eksisterer parallelt gjennom hele spillet.



Hemmelig forskning har foregått på den russiske basen man krasjlander ved i starten av spillet. Skumle eksperimenter har resultert i merkelige og skremmende hendelser, som kommer til å skremme vannet av oss takket være Ravens designere.

NOTISER

SYMPHONIEN ER TILBAKE

I mars returnerer Play! A Video Game Symphony til Norge. Play! er en konsert der et symfoniorkester spiller musikk fra kjente spillserier. Alt fra Super Mario og Sonic til Halo, Zelda, World of Warcraft, Oblivion, Final Fantasy, Battlefield og Metal Gear Solid. Klassiske melodier fra Commodore 64 loves også av arrangøren. Konserten vil finne sted i Ekeberghallen i Oslo fredag 20. mars, og billetter er i salg hos Billettservice.



Carl Thomas blir salig når han tenker på forrige gang konseptet var i Norge...

GULLSTIKKA 2008

5. mars 2009 er det atter en gang duket for Gullstikka-utdelingen. Sjefredaktør i Gamereactor, Jon Cato, er juryformann, og avstemningen er allerede i gang. Hvilke spill synes du fortjener ekstra oppmerksomhet? Avgi din stemme på blant annet Gamereactor.no, eller Gullstikka.no.

DIGITAL SKUDDVEKSLING

Ifølge den danske avisen Ekstrabladet ble dansk politi oppringt en helg i januar med en melding om skarpe skudd i en boligblokk utenfor København. Bevæpnet med maskinpistoler tippet lovens lange arm opp, omringet bygget og sikret alle fluktruter, før de opprettet kontakt med den aktuelle leiligheten med en megafon. Ut kom to unge gutter med henda over hodet, og måtte forklare at lyden kom fra deres Playstation 3. De to måtte tilbringe noen timer på stasjonen mens politibetjenter gjennomsøkte leiligheten, og da ingen våpen ble funnet kunne guttene gå tilbake til spillingen, på et litt mer begrenset lydnivå.

OPPSIGELSER I MICROSOFT

Microsoft har annonsert at de i løpet av de neste 18 månedene skal kvitte seg med 5000 ansatte. De divisjonene som rammes hardest er finansavdelingen og den juridiske avdelingen. Hvordan spillavdelingen blir påvirket er ennå uklart. Samtidig har firmaets nystede kvartalsrapport landet og Microsoft tjener fortsatt mye penger, selv om det ble litt mindre enn beregnet. Spillavdelingen går i pluss, og er en av de mer positive delene av finansrapporten. En drøy milliard norske kroner av et overskudd på totalt 31,4 milliarder kroner stod Xbox 360-avdelingen for.

RØDE TALL FOR SONY

I januar gikk Sony ut med tall for inneværende regnskapsåret. Ifølge Sony vil de gå med et underskudd på 150 milliarder yen (11,6 milliarder kroner) når regnskapet skal gjøres opp i slutten av mars. Underskuddet gjelder for alle Sonys avdelinger. Hvis vi skiller ut Playstation-avdelingen vil denne ha et underskudd på 30 milliarder yen (2,3 milliarder kroner). Årsaken er ifølge Sony lavere salg enn forventet, samt at den japanske valutaen har styrket seg i forhold til utenlandske.

SPORE FORMERER SEG!

EAs simulatorspill Spore har formert seg til tre nye versjoner som alle skal komme i år. Spore Creature Keeper er et PC-spill for de yngste spillerne som går ut på å trene opp og leke med et Spore-vesen. Til Nintendo Wii kommer Spore Hero som vi ikke vet så mye om ennå. Det skal visstnok være et eventyrspill spesialutviklet til Wii. Spore Hero Arena kommer til DS, og skal gå ut på å lage figurer som skal slåss mot andre figurer. Ingen av disse har fått noen endelig lanseringsdato.

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES: SMASH-UP

Ubisoft satser på Smash Bros-liknende slåssing med fire skilpadder...



SMASH! Bak utviklingen av Teenage Mutant Ninja Turtles: Smash-Up finner vi studioet Game Arts som står bak både Grandia-serien og det hyllede partyspillet Super Smash Bros....

Smash Bros-skaperne slipper løs ninjapaddene i vill partyslåssing på Wii!

Konseptet er like selvforklarende som det er absurd. Fire muterte krypdyr i tenårene, oppfostret av en mutert ninjarotte, går løs på hverandre med staver og sverd. Og hvem er vel bedre skikket til å lage gale partyslåssespill enn Super Smash Bros-skaperne Game Arts? Cowabunga!

I Teenage Mutant Ninja Turtles: Smash-Up slåss opp til fire figurer fra Turtles-universet mot hverandre med klassiske våpen som nunchuk, sai, bo

Ta med deg en skilpadde online og del ut juling i en rekke ulike moduser.

og katana. Et vell av spesialangrep er også med i suppa, og alt utspiller seg på baner som i seg selv er livsfarlige med feller og farer som gjør kampene ekstra intense.

Det er altså snakk om et Wii-eksklusivt spill for opptil fire spillere. Men hva om alle kompisenene er opptatt? Ta med deg en skilpadde online og del ut juling i en rekke ulike moduser som for eksempel "Battle Royale" eller Winner Stays".

Blir Teenage Mutant Ninja Turtles: Smash-Up bedre enn 10/10-spillet Super Smash Bros. Brawl? I september vet vi svaret.

_Carl Thomas Aarum

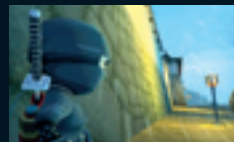
GMN



ANNONSERT

Svensk storspill

Svenske Avalanche Studios har annonsert at de er i gang med AionGuard. Det blir et taktisk actionspill som foregår i en eventyrverden der drager er det mektigste våpenet mot de onde Nazurbaal. Spillet er annonsert til PS3 og Xbox 360.



Fra leiemorder til lekeninja

Den danske gjengen i IO Interactive som har stått bak spill som Hitman, Freedom Fighters og Kane & Lynch: Dead Men er nå i gang med et helt nytt spillprosjekt. Mini Ninjas skal underholde både unge og gamle spillere lover studioet selv. Spillet har ingen lanseringsdato ennå.

NYHETER/SLADDER/RYKTER/LISTER For daglige spillnyheter: www.gamereactor.no

UNREAL ENGINE 3.0

Til tross for at det er et førstepersonsskytespill benytter Singularity seg faktisk ikke av teknologi fra iD Software. For første gang benytter Raven seg av Unreal Engine 3.

TIDSFORSKJELL. Med tanke på de to ulike tidsepokene som går parallelt gjennom hele Singularity, har Ravens grafikere valgt å skille mellom dem ved å benytte seg av ulike fargetema. På 50-tallet finner vi blasse farger, gamle klassiske sovjetflagg og en blek pallett. Nåtiden har høyere kontrast og mye sterkere farger.

SINGULARITY

Tid og rom står til spillerens disposisjon når Raven står på egne bein...

Plattform **PC/PLAYSTATION 3/XBOX 360** Utvikler **RAVEN** Utgiver **ACTIVISION** Sjanger **ACTION** Kommer **2009**

Raven Software har en imponerende merittliste. De har utviklet **Soldier of Fortune**-spilla, **Hexen**, **Star Trek**-spill og **Jedi Knight**-titlene. Så må vi heller ikke glemme at de har fått det ærefulle oppdraget å bygge videre på både **Quake**-serien med del fire, og **Wolfenstein**-spilla, der vi spent ser frem mot en ny del av **BJ Blazkowicz** korstog mot nazistene.

Men nå er det slutt på å lage oppfølgere i allerede eksisterende serier. Raven er i gang med noe helt eget: **Singularity**. Et brutalt actionspill hvor du iklær deg rollen som den amerikanske militærpiloten **Nate Renko** som blir skutt ned over russisk territorium. Krasjlandingen skjer på landsbygda, bare et steinkast fra en tilsynelatende nedlagt

forskningsbase. Tomme lokaler og en forlatt fabrikk hadde imidlertid blitt et kjedelig spill – selvsagt er det skumle hemmeligheter og

Basen og dens omgivelser befinner seg i en tidsboble hvor ting, personer, skapninger og hele områder kastes mellom nåtid og et blekt 50-tall.

skremmende skapninger involvert.

Gale russiske vitenskapsmenn har nemlig forsket på tidsmanipulasjon, og har påvirket hele området. Basen og dens omgivelser befinner seg i en tidsboble hvor ting, personer, skapninger og hele områder kastes

mellom nåtid og et blekt 50-tall. Nates landing har vekket en interesse i området, og russiske elitesoldater kommer for å

undersøke hva som foregår. Resultatet er en heseblesende reise mellom dimensjoner og tidsepoker, og som spiller kan vi forvente en filmatisk opplevelse med masse handling, finurlige gåter og, så klart, gal russisk fysikkvitenskap.

FAKTA

RAVEN SOFTWARE

Raven er en klassisk suksesshistorie. To brødre fikk den geniale ideen om at de kunne utvikle bedre spill enn dem de allerede spilte på sine Amiga-maskiner. De slo seg sammen med et par kompisar, og resten er historie. Fra debutspillet **Black Crypt** har de gått videre til de super-voldsomme **Soldier of Fortune**-spilla, og de høyt ansette **Star Trek**- og **Star Wars Jedi Knight**-spilla. Raven stod også for det ganske middelmådige **Quake 4** i 2005.

Les mer om Singularity:

WWW.GAMEREACTOR.NO

EFFEKTER
i en rekke m

De Blob hopper videre

Wii-spillet De Blob solgte 230.000 eksemplarer i USA i fjor. Det betyr oppfølger, forteller utgiveren. - Du kan fortelle leserne deres at de kan forberede seg på mer De Blob i fremtiden, sier en THQ-representant til IGN. Og alle hjerter gleder seg!



Nedlastbar politikk

Clover er et nytt nedlastbart plattformspill med puzzles til Xbox 360. Ifølge utvikleren Binary Tweed kan vi forvente oss et voksne og mer politisk innhold. Spillet utspiller seg i en vannfargeverden der man spiller tenåringen Sam som har mistet foreldrene sine.

Tysk rollespill

En ny djevel har en ond plan om å utsette hele verden, og bare du kan stoppe ham. Rollespillet Venetica utvikles av tyske Deck 13, som tidligere har laget spillserien Ankh, samt Jack Keane. Spillet skal komme på PC og Xbox 360 senere i år.



Mortal Kombat 9

Midway kan bekrefte at nok et spill i Mortal Kombat-serien er i gang, og denne gangen med serieskaper Ed Boon bak produksjonsroret. Arbeidstitelen er Mortal Kombat 9, og vi håper at Midway får igang distribusjon i Norden før lansering...



ACTIONFYLT Actionmengden forventes å bli nøyaktig like voldsom som alltid når Raven er i farta. Utvikleren understreker imidlertid at det kommer til å bli litt hjemmetrim også.



TIL 50-TALLET, TAKK.

I Singularity ferdes du gjennom tid og rom.

Spilleren får etterhvert tak i en maskin som gjør det mulig å leke litt med tiden. Fiender, gjenstander, og til og med spilleren selv kan ferdes frem og tilbake gjennom tiden, men alle reagerer ikke på samme måte. Skulle man sende noen fiendesoldater tilbake i tiden kan de for eksempel bli helt forvridd og forvandles til noe helt annet enn en menneskelig soldat når de kommer ut på andre siden. Hele tidsaspektet er den sentrale delen i Singularity, og både nåtid og datid eksisterer parallelt gjennom hele spillet.



Hemmelig forskning har foregått på den russiske basen man krasjlander ved i starten av spillet. Skumle eksperimenter har resultert i merkelige og skremmende hendelser, som kommer til å skremme vannet av oss takket være Ravens designere.

NOTISER

SYMPHONIEN ER TILBAKE

I mars returnerer Play! A Video Game Symphony til Norge. Play! er en konsert der et symfoniorkester spiller musikk fra kjente spillserier. Alt fra Super Mario og Sonic til Halo, Zelda, World of Warcraft, Oblivion, Final Fantasy, Battlefield og Metal Gear Solid. Klassiske melodier fra Commodore 64 loves også av arrangøren. Konserten vil finne sted i Ekeberghallen i Oslo fredag 20. mars, og billetter er i salg hos Billettservice.



Carl Thomas blir salig når han tenker på forrige gang konseptet var i Norge...

GULLSTIKKA 2008

5. mars 2009 er det atter en gang duket for Gullstikka-utdelingen. Sjefredaktør i Gamereactor, Jon Cato, er juryformann, og avstemningen er allerede i gang. Hvilke spill synes du fortjener ekstra oppmerksomhet? Avgi din stemme på blant annet Gamereactor.no, eller Gullstikka.no.

DIGITAL SKUDDVEKSLING

Ifølge den danske avisen Ekstrabladet ble dansk politi oppringt en helg i januar med en melding om skarpe skudd i en boligblokk utenfor København. Bevæpnet med maskinpistoler tippet lovens lange arm opp, omringet bygget og sikret alle fluktruter, før de opprettet kontakt med den aktuelle leiligheten med en megafon. Ut kom to unge gutter med henda over hodet, og måtte forklare at lyden kom fra deres Playstation 3. De to måtte tilbringe noen timer på stasjonen mens politibetjenter gjennomsøkte leiligheten, og da ingen våpen ble funnet kunne guttene gå tilbake til spillingen, på et litt mer begrenset lydnivå.

OPPSIGELSER I MICROSOFT

Microsoft har annonsert at de i løpet av de neste 18 månedene skal kvitte seg med 5000 ansatte. De divisjonene som rammes hardest er finansavdelingen og den juridiske avdelingen. Hvordan spillavdelingen blir påvirket er ennå uklart. Samtidig har firmaets nystede kvartalsrapport landet og Microsoft tjener fortsatt mye penger, selv om det ble litt mindre enn beregnet. Spillavdelingen går i pluss, og er en av de mer positive delene av finansrapporten. En drøy milliard norske kroner av et overskudd på totalt 31,4 milliarder kroner stod Xbox 360-avdelingen for.

RØDE TALL FOR SONY

I januar gikk Sony ut med tall for inneværende regnskapsåret. Ifølge Sony vil de gå med et underskudd på 150 milliarder yen (11,6 milliarder kroner) når regnskapet skal gjøres opp i slutten av mars. Underskuddet gjelder for alle Sonys avdelinger. Hvis vi skiller ut Playstation-avdelingen vil denne ha et underskudd på 30 milliarder yen (2,3 milliarder kroner). Årsaken er ifølge Sony lavere salg enn forventet, samt at den japanske valutaen har styrket seg i forhold til utenlandske.

SPORE FORMERER SEG!

EAs simulatorspill Spore har formert seg til tre nye versjoner som alle skal komme i år. Spore Creature Keeper er et PC-spill for de yngste spillerne som går ut på å trene opp og leke med et Spore-vesen. Til Nintendo Wii kommer Spore Hero som vi ikke vet så mye om ennå. Det skal visstnok være et eventyrspill spesialutviklet til Wii. Spore Hero Arena kommer til DS, og skal gå ut på å lage figurer som skal slåss mot andre figurer. Ingen av disse har fått noen endelig lanseringsdato.

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES: SMASH-UP

Ubisoft satser på Smash Bros-liknende slåssing med fire skilpadder...



SMASH! Bak utviklingen av Teenage Mutant Ninja Turtles: Smash-Up finner vi studioet Game Arts som står bak både Grandia-serien og det hyllede partyspillet Super Smash Bros....

Smash Bros-skaperne slipper løs ninjapaddene i vill partyslåssing på Wii!

Konseptet er like selvforklarende som det er absurd. Fire muterte krypdyr i tenårene, oppfostret av en mutert ninjarotte, går løs på hverandre med staver og sverd. Og hvem er vel bedre skikket til å lage gale partyslåssespill enn Super Smash Bros-skaperne Game Arts? Cowabunga!

I Teenage Mutant Ninja Turtles: Smash-Up slåss opp til fire figurer fra Turtles-universet mot hverandre med klassiske våpen som nunchuk, sai, bo

Ta med deg en skilpadde online og del ut juling i en rekke ulike moduser.

og katana. Et vell av spesialangrep er også med i suppa, og alt utspiller seg på baner som i seg selv er livsfarlige med feller og farer som gjør kampene ekstra intense.

Det er altså snakk om et Wii-eksklusivt spill for opptil fire spillere. Men hva om alle kompisen er opptatt? Ta med deg en skilpadde online og del ut juling i en rekke ulike moduser som for eksempel "Battle Royale" eller Winner Stays".

Blir Teenage Mutant Ninja Turtles: Smash-Up bedre enn 10/10-spillet Super Smash Bros. Brawl? I september vet vi svaret.

_Carl Thomas Aarum



GRTV

GAMEREACTOR TELEVISION

MÅNEDENS FOKUS

Vi tar turen til Neversoft for å se nærmere på Guitar Hero: Metallica!

GUITAR HERO: METALLICA

Rockefans bør følge med på Gamereactor TV!

Guitar Hero og Guitar Hero: World Tour har vært en enorm suksess for Activision, med flere millioner kopier solgt over hele verden. Det går ikke en dag her i GRTV-redaksjonen uten at vi tar noen runder med vårt virtuelle band i Guitar Hero. Men vi har rukket å spille alle sangene flere titalls ganger, og ser frem til nytt innhold. Vi gleder oss derfor stort til å reise til Neversofts studio i Los Angeles for å prøve det nye Guitar Hero: Metallica, hvor man kan spille som helt band, akkurat som i Guitar Hero: World Tour. Og ja, vi skal prøve å få tid til noen intervjuer og en demonstrasjon mens vi først er der borte... Følg med!



INTERVJU

DANTES INFERNO

Vi ble invitert til Firenze i Italia for få demonstrert det nye spillet fra Dead Space-utvikleren: Dante's Inferno. Det er ikke så mye informasjon i omlop om dette spillet, men vi garanterer å ha svarene klare når vi kommer tilbake med et videointervju - hvis vi klarer å rive oss vekk fra de italienske pizzeriaene... Legg surfeturen innom Gamereactor TV!



ANMELDELSE

HILLZONE 2

På Gamereactor TV gir vi deg massevis av lekkert gameplay fra Sonys nye stortittel, Killzone 2. Vi har tilbragt flere titalls timer på planeten Helghan, og er meget imponerte. Anmeldelsen kan du lese lenger bak i dette magasinet, og på vår hjemmeside finner du videoanmeldelsen, spekket med gameplay-videoer. Få med deg begge deler!



GRTV-SPECIAL

PANDEMIC STUDIO TOUR

Pandemic Brisbane er i ferd med å bli solgt, ifølge ryktene. Vi har vært på besøk hos hovedstudioet i L.A., og fikk et langt og grundig intervju med grunnlegger Josh Resnick som gir oss hele historien om utvikleren. Det har vi klippet sammen til tre program der dere kan se selve studioet og høre alt om firmaets spillideer, planer for fremtiden og masse annet.

3 KJAPPE

Vi går bak kameraet, og tar en prat med de som lager Gamereactor TV!



EIRIK STORDAHL

Videofotograf / klipper

Hvordan er det egentlig å være norsk i Danmark?

Det er deilig. Noen ganger forstår man hva de sier, og skjønner at dansker er gode mennesker.

Dessuten har de pølseboder overalt og billig øl.

Hvilket spill kunne du tenke deg å lage film av?

Jeg syns spill og film burde holdes adskilt. Litt som melk og kjøtt i jødedommen. De har samme utgangspunkt og de skal samme sted, men hold det kosher!

Hva spiller du for tiden? Ingenting slår Left 4 Dead med Carl Thomas og broren hans og Andreas Hvid fra Gamereactor TV! No brains for you... PLAFF!

10 TIMER JULEKALENDER! WOW!

SÅ MANGE TIMER MED RÅFILM HADDE VI

Selv om serien på 24 episoder varer cirka like lenge som en vanlig spillefilm, altså 90 minutter, brukte vi ti timer med råtape for å filme hele sulamitten. Takk til skuespillerne som ikke kan huske replikkene sine...



KRONIKK

Andreas forteller om hverdagen på GRTV-redaksjonen

GLOBETROTTERE

GRTV reiser verden rundt med kamera, mikrofon og en ren truse.

Så er et av historiens beste (eller verste for oss med store studielån?) spillår overstått. Her på GRTV-redaksjonen var det full gass hele tiden, spesielt når vi hadde julekalenderen som skulle ut hver dag med masse rekvisitter som aldri lå der de skulle, kamerabatterier som ikke var ladet opp, og skuespillere som ikke kunne replikkene sine.

Nå gjør vi oss klare for enda et hektisk år med spillmesser og turer for å se hva utviklere verden over har å by på i månedene som kommer. Våren er svært hektisk med tanke på Game Developers Conference i San Francisco i mars. Deretter kommer E3 til sommeren, som

antagelig går tilbake til gamle synder med et enormt messeområde, lettkleddede damer, timevis med køer og en milliard nerder. Men vi gleder oss uansett.

Games Convention i Leipzig ser også ut til å bli en litt annerledes opplevelse i år, med nytt navn – Gamescom – og nye lokaler i Köln. Vi håper den nye messen klarer å tiltrekke seg enda flere utviklere, som igjen vil bety flere intervjuer for oss og dere seere.

Vi skal i alle fall sørge for å lade opp batteriene og gjøre oss klare til nok et år som ser ut til å bli spennende for oss gamere.

Andreas Hvid

TYSKERNE! Ja, det er trangt, varmt og lukter svette. Spillmesser er alt annet enn en ferie, tro oss.



Lara Croft er tilbake!



Send GRPOC 1102891 til 2099. Spillet fungerer på nyere telefoner!



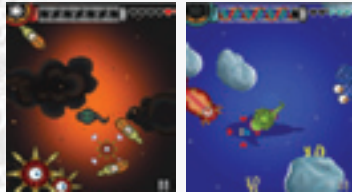
Worms i verdensrommet!



Send GRPOC 1085645 til 2099. Spillet fungerer på nyere telefoner!



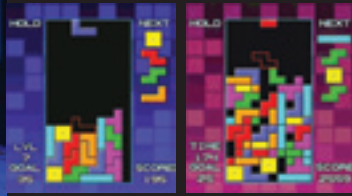
Evolusjonen starter NÅ!



Send GRPOC 1094653 til 2099. Spillet fungerer på nyere telefoner!



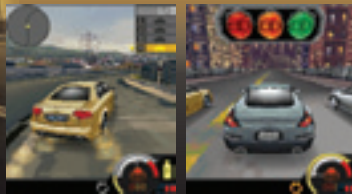
Spillet alle kjenner!



Send GRPOC 160222 til 2099. Spillet fungerer på nyere telefoner!



Skli inn i gjengmiljøet!



Send GRPOC 1100750 til 2099. Spillet fungerer på nyere telefoner!



Spill EA SPORTS™ FIFA 09! Ta kontroll ute

på banen med sidelinjevinkel og presisjons-pasninger. Velg sesong eller utfordring.

FIFA 09



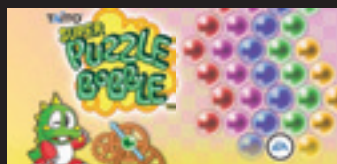
Send GRPOC 1095606 til 2099. Spillet fungerer på nyere telefoner!



Topp 3 strategispill

1. Sim City Metropolis 1097560
2. Command & Conquer 1082618
3. Medieval Total War 1077636

Send GRPOC 160222 til 2099. Spillet fungerer på nyere telefoner!



Topp 3 klassikere

1. Super Puzzle Bubble 1091624
2. Space Invaders 1087665
3. Wolfenstein PGR 1106925

Send GRPOC 160222 til 2099. Spillet fungerer på nyere telefoner!



Kjent fra XBOX live arcade

1. Hexic 1066665
2. DOOM 496792
3. Bejeweled 638277

Send GRPOC 160222 til 2099. Spillet fungerer på nyere telefoner!



MOT LYSERE TIDER

> Resident Evil 5 > Dawn of War 2 > Chronicles of Riddick
> The Sims 3 > Gudfaren 2 > Mad World > Stormrise

Det går mot vår og lysere tider, og vi har sett på spillkalenderen for de neste månedene.



DEN SOM VENTER...

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

GLED DEG TIL DISSE:

GLEM DISSE:

FEB

Det er mørkt. Det er kaldt. Det blåser. Og det kommer masse knallbra spill. Hold deg innendørs!



Allerede 5. februar kommer et av fjorårets kuleste racingspill ut på nytt, nemlig Burnout Paradise. Denne gangen i en "Ultimate Box" med masse nytt, inkludert motorsykler. **6. februar er det duket for Chrono Trigger på DS**, en rollespillklassiker fra Super Nintendo.

Castlevania: Order of Ecclesia kommer samtidig til den håndholdte. 13. februar er det skrekk og gru med F.E.A.R.2: Project Origin som gjelder, **17. februar kommer GTA IV-tilleggspakken The Lost and Damned til Xbox 360, mens Street Fighter IV dukker opp på 360 og PS3** 20. februar. **Killzone kommer på PS3** 25. februar, og 27. februar kommer Halo Wars til 360.



Lost in Blue-serien er småartig på DS, men Wii-versjon **Lost in Blue: Shipwrecked er ikke mye å glede seg til. Tafatt og kjedelig.** Eidos påstår at **Shellshock 2: Blood Trails skal komme 13. februar**, men med tanke på at vi ikke har hørt et pip eller sett noe som helst fra spillet, tyder mye på at vi snakker om en stor flopp eller noe som aldri kommer. **Potensiell flopp kan det også bli med Destroy all Humans: Path of the Furon**, som THQ har rotet veldig med i halvannet år nå. Silent Hill: Homecoming på PS3 og Xbox 360 er det første spillet i serien som Konami ikke har utviklet, og det merkes.

MAR

Vårsola begynner så smått å nærme seg, men drit i det. Det er på tide å denge zombier i Afrika!



Gangstere åpner måneden i Gudfaren 2, EAs versjon av Coppolas storfilm. Hvis ikke gangstere er noe for deg kan du glede deg til zombieslakt **13. mars i Resident Evil 5 på 360 og PS3.** Strategifans kan glede seg til Empire: Total War på PC omtrent samtidig.

Uka etter gleder vi oss til å kjøre over motstandere i GTA: Chinatown Wars på Nintendo DS. Rollespillfans kan telle dagene til 26. mars, da skal nemlig Biowares nye rollespill Dragon Age: Origins være klar for lansering på PC. Og mot slutten av måneden gleder vi oss til MadWorld på Wii. Stormrise på PS3 og Xbox 360 samt nyversjonen av Chronicles of Riddick.



Vi stiller oss avventende til Eat Lead: The Return of Matt Hazard. Vi er heller ikke helt overbevist om Ultimate Band til DS og Wii, som antagelig blir like kjøpt som Wii Music. **Wrestlingspill har aldri vært det helt store her i redaksjonen, og**

WWE Legends of Wrestlemania bedrer neppe det inntrykket. Vi har knapt kommet oss etter middelmådige Sonic Unleashed for han nok en gang står på dora, denne gangen med et sverd i hånda i Sonic and the Black Knight. **Ellers skiller Cid the Dummy seg ut som et spill vi neppe kommer til å spille frivillig.** Og ikke du heller, håper vi.

APR

Endelig har våren kommet, og det betyr også litt færre spillanseringer. Bortsett fra disse...



Våren begynner offisielt, og den følges av en spilltørke og masse rykter. Det ryktes at Wii Sports: Resort kan dukke opp, **sammen med dingsen som gjør Wii-kontrolleren superpresis.** Vi gleder oss egentlig mer til den dingsen enn vannsport med Mi-ene våre.

Men spillet ser ut til å ha et par kule øvelser. **The Conduit kan også dukke opp samme måned**, skytespillet som for alvor skal sette Wii på actionkartet. **I skrivende stund står Champions Online oppført som en april-tittel**, hvis NCSOFT klarer å overholde datoen gleder vi oss til å ta på trikoten og forhåpentligvis få litt av samme følelsen vi fikk med City of Heroes for noen år siden. Ikke en måned med de helt store høydepunktene, på tide å nyte litt sol og varme kanskje?



Championship Manager 2009 dukker opp i april. Etter at Eidos tok over spillserien og Sports Interactive begynte med Football Manager-serien har de fleste skjont at Championship Manager bare er en blek skygge av det det en gang var. **Mahjongg på Nintendo DS er akkurat like spennende som det høres ut som, nei takk!** Ellers en blek måned, **vi levner lite håp til We Rock: Drum King på Nintendo Wii.** Det er greit at musikkspill har blitt populært, men 2-3 musikkspill i måneden av elendig kvalitet kan dessverre ikke hamle opp med Rock Band og Guitar Hero. Spar heller pengene til å kjøpe et ordentlig musikkspill.

IKKE BRUK ALLE PENGA!

Det kommer nemlig masse fett senere i år. Her er noen høydepunkter.



SENERE I 2009...

Hva skjer når høsten nærmer seg?

Biker-action blir det i **Ride to Hell** som skal komme i sommer, sammen med **Castlevania Judgment** til Wii. Sent i mai dukker Arnold opp i **Terminator: Salvation**, og de gamle 80-talls-heltene i **Ghostbusters** får sitt eget spill i midten av juni. Men det er først til høsten det for alvor braker løs. Da skal det denges løs i **Tekken 6**, utforskes i vei i **Uncharted 2** til Playstation 3, og forhåpentligvis gråtes litt i **Heavy Rain** til samme konsoll. Rollespillfansen holder pusten for **Final Fantasy XIII**, mens **Mafia 2** virker ekstremt lovende.

ENIG/
UENIG

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

ER KAMPSPILL EN FORELDET OG KJEDELIG SJANGER?

Jon Cato og Carl Thomas kranbler



JA!

sier han som
klemmer i stedet
for å slåss:
Carl Thomas



NEI!

sier han som herder
knyttenevene i isvann
hver morgen:
Jon Cato

Slåssespill med kompiser kan være stor moro, ingen tvil om det, og jeg skal medgi at Street Fighter IV er et kanonbra spill, men det endrer ikke det faktum at sjangeren ikke har utviklet seg i noen særlig grad på 20 år. Konseptet var nøyaktig det samme i International Karate til Commodore 64, som det er i dag. Nye karakterer, nye spesialangrep og forbedret grafikk er ikke nok til å utvikle en sjanger. Jeg vil se nye ideer - nytt gameplay! Når det beste man kan gjøre i denne sjangeren, er å lage et så retroduftende spill som Street Fighter IV, så er det noe galt. Overrask meg! Knappekombinasjoner og ned-frem-punch er kjedelig. Slåssespill er en fossil i spillverdenen.

Hva burde skje med sjangeren da?

Sjangeren krever øyeblikkelig førstehjelp. Utviklere må tenke nytt, og ikke bare gjenta seg selv. Selvfølgelig er det mulig å finne opp denne sjangeren på nytt, akkurat som BlackBox gjorde det med Skate.

Er Carl Thomas en pingle, eller er du enig i at slåssespill trenger fornyelse? Delta i debatten på www.gamereactor.no/forum

Slåssespill er en helt unik sjanger, det handler om mann mot mann, om selvbeherskelse og kontroll, om knallhard trening og lynraske reaksjoner. Du har kun deg selv og dine egne ferdigheter å stole på idet du forsøker å finne en åpning og få inn et slag eller et spark eller et spesialangrep på riktig sted. En flink Street Fighter-spiller vil alltid vinne over en dårlig spiller, i gode kamppill er det veldig lite flaks involvert. Det er en sjanger som har utviklet seg lite siden 80-tallet, til tross for 3D-grafikk og ny teknologi, men det er også en sjanger som ikke trenger å utvikle seg. Hardcore-sjanger for ekte menn.

Hva bør vi spille?

Street Fighter IV er et ypperlig balansert slåssespill. Dead or Alive eller Tekken for mer lettbeint og spektakulær slåssing. Virtua Fighter-serien for det mest strategiske 3D-slåssespill.

Bukker du dypt i anerkjennelse av Jon Catos dom? Kom med din egen mening på www.gamereactor.no/forum



SKILT VED FØDSELEN?

Dagens actionhelter heter ikke Duke Nukem, Rick Dangerous eller Turok. De heter John eller Michael eller Richard, og alle ser ut som de er i slekt...

Det er ren flaks at vi fortsatt har Kratos og Duke Nukem, et par overdimensjonerte muskelberg fulle av testosteron, humor, karakter og personlighet. For det er vanskelig å finne en actionhelt som skiller seg ut i dagens spill.

Utviklere streber nemlig mot realisme på alle punkt, samtidig som de er livredde for å skremme vekk potensielle kjøpere. Da Rockstar annonserte at hovedpersonen i Grand Theft Auto: San Andreas ble en afroamerikaner startet transgsynte spillere en

underskriftskampanje fordi de ikke ville identifisere seg med en mørkhudet hovedperson.

Nå er det ikke alle som er så tøffe som Rockstar, og siden da har vi møtt stadig flere impotente hovedpersoner der det ikke er mulig å skille den ene fra den andre. Skjeggstubber og kort hår, hvit hud og muskuløs overkropp. Ingen våger å lage en helt som skiller seg ut, den eneste smaken i spillheldisken for tiden er dessverre vanilje. Ta bare en titt på det nitriste utvalget på disse to sidene...



COLE MCGRATH INFAMOUS

Cole McGrath, et skikkelig heltensnavn. Hva skjedde med Max Payne? Duke Nukem? Will Rock? Ikke bare har Cole McGrath verdens kjedeligste navn, han ser ut som en aldrende boyband-stjerne. Deilige grønne øyne og et litt lidende ansiktsuttrykk, stakkars. Vi håper noen tusen volt gjennom kroppen hans kan gi han et litt mer spenstig uttrykk i fjeset...



STARKILLER STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED

Hva har vi her? Et tidligere medlem av Westlife? Boyband-utseendet til Starkiller, Darth Vaders onde læregutt, er så glatt og trist at vi drømmer oss tilbake til Luke Skywalkers bolleklippsveis. Star Wars-heltene så ikke ut som hjernedøde fotomodeller i gamle dager, så hvorfor skal de se sånn ut nå?



BALDUR TOO HUMAN

Too Human føyer seg inn i rekken av spill med en hovedperson som er totalt blottet for personlighet, utstråling og sjarme. Nok en gang har barberhøvelen raket vekk håret, og de blå øynene prøver forvilt å gi oss et litt trist og reflektert uttrykk. Men det er som å stirre inn i en murvegg. Pluss i marginen for noen blå striper på kryss og tvers i trynet.



MICHAEL THORTON ALPHA PROTOCOL

Michael Thorton, hva er det for et navn? Høres ut som en revisor eller en personlig trener, ikke en barsk hemmelig agent. Man skulle tro Obsidian hadde slått opp på en tilfeldig side i telefonkatalogen for å navngi heltens sin. Utseendemessig ser han ut som en revisor som har tatt av seg brillene. Agent med lisens til å kjede ræva av oss..



JET BRODY FRACTURE

Yes! Endelig ett fett navn, Jet Brody. Hvem vil vel ikke hete Jet? Dessverre viser det seg at Lucasarts har tatt Baldur fra Too Human, fjernet det blå krimskramset fra fjeset hans og gitt ham et arr i stedet. Huff, huff, inn i glemmeboka med deg. Men navnet smaker likevel overraskende godt, Jet Brody. Hei Jet! Beste navnet blant alle de triste gutta på sida her, helt klart.

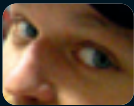
NATHAN HALE RESISTANCE & RESISTANCE 2

Det blir rett og slett ikke mer standard enn dette. Hvit barsk mann med skjeggstubber og barbert hode. Barsk og macho og helt totalt anonym. Han kunne kanskje reddet seg inn med et kult navn, men nei. Møt actionhelten Nathan. Visstnok oppkalt etter en amerikansk spion fra 1800-tallet. Men hvem bryr seg? Nathan...



JASON BOURNE THE BOURNE ULTIMATUM

Når utviklerne High Moon Studios ikke fikk Matt Damons lave panne og trutmunn med i spillet sitt bestemte de seg for å lage en helt som ser så anonym ut at han faktisk ser ut som en superspion. Han kan i hvert fall gli inn i enhver folkemengde, for det er ingenting å bemerke på standardtrynet til Bourne.



Bonusspådømmer!

Nintendo kommer opp med nok en revolusjonerende måte å bruke Wii-remote-en på, som, mens den virker enda mer inkluderende for uerfarne spillere, samtidig presser alle gamle Nintendo-fans lenger ut i kulda.

Sonys prestisjeprojekt Playstation Home blir endelig lansert mot slutten av året, og kompensere for den totale mangelen på relevans og underholdningsverdi med en femårsplan for utvidelsespakker med Oakley-solbriller og IKEA-møbler til avatarene.

Microsoft feirer den sårt etterlengtede lanseringen av filmtjenesten på Xbox Live med å tilby hele femten trailere for den kommende Harry Potter-filmen, samt et par herlig ironiske b-filmer Major Nelson lagde i hagen sin.

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

2009 Walkthrough *SPOILER*

Magnus har ringt til spådamer for 200.000 kroner, og her er hans fremtidsvisjon for 2009.

2 009 er, ikke overraskende, fremdeles et ubeskrevet blad i spillhistorien, men rammene er i det store og hele satt for hvordan det vil utarte seg. Etter å ha snublet rundt i spillbransjen i en årrekke, har jeg lagt merke til at forutsigbarheten i leverandørenes releaseplaner bare har økt. Uten å i det hele tatt ha tittet på årets releaselister, gjetter jeg at det grovt sett vil foregå som følger:

Et par-tre store titler fritt fordelt over begynnelsen av første kvartal, etterfulgt av et hav av relativt uferdige hastverksprodukter som kastes ut på markedet for å rekke utgangen av finansåret i slutten av mars. En eller to av disse titlene blir lagt merke til, mens resten drukner i mengden som en konsekvens av manglende markedsføringsplan, et par hakk lavere karakterer i anmeldelsene grunnet overnevnte hastverk og ikke minst at folk stort sett ikke har råd til å kjøpe ti spill på en gang.

Andre kvartal er rolig, men "overraskende aktivt i forhold til fjoråret", og alle begynner å snakke om hvor positivt det er at utgiverne har begynt å spre titlene utover hele året, i stedet for å pøse alt ut til jul. Sannheten er selvfølgelig at utviklerne har så mange

titler klare til "julehalvåret" at de må se seg nødt til å slippe noe på andre tidspunkter også, om bare for å unngå å kvele sine egne stortitler med mindre etablerte lisenser. Andre kvartal kommer til å passere i stillhet uten noe særlig bemerkelsesverdig, med unntak av en fantastisk håndholdt-tittel i juni, som kommer til å selge til langt ut i neste år.

Tredje kvartal: Lille-jula. I løpet av disse tre månedene kommer alle titlene vi har lest om i årevis, og som har gjennomgått minst et par utsettelse allerede; fra august til november, fra november til mars neste år, fra mars til august. Det finnes egentlig bare tre måneder på spillkalenderen. Juli har som oftest en eller to virkelig sjanger-definerende utgivelser som atter en gang får folk til å spørre seg om hvorfor det ikke blir gitt ut flere stortitler i sommermånedene. De få som kommer selger stort sett mer enn de fortjener ettersom de er alene på markedet. Snakkisen om den uproporsjonerte fordelingen av stortitler på spillåret blir nok en gang tatt opp, og alle gjentar alt de sa for noen måneder siden.

I løpet av fjerde kvartal kommer alle spillbutikkene til å bli utsolgt for alle konsollene på en gang, og den obskure

barnetittelen som ingen ante kom til å slå an vil være restbestilt ut i neste skuddår. I stedet kommer alle til å kjøpe en av de tre mest solgte titlene til hverandre, og butikkene som slet vettet av seg for å møte etterspørselen på disse for jul får 90 % av disse tilbake i bytte i januar. Dette er også tiden da så mange kvalitetsspill er tilgjengelige på markedet at alle husker spillåret 2009 som det beste på lenge, på tross av at de aller viktigste titlene ble utsatt til slutten av mars neste år. Debatten om spill burde fordeles jevnere utover året blusser opp.

Det er nesten litt skummelt at jeg ikke kan huske ett eneste år siden årtusenskiftet som ikke har falt under dette oppsettet. Men forutsigbarhet er ikke nødvendigvis noe negativt. Det er et tegn på at bransjen har blitt voksen og stabil, og selv om titlene dukker opp i forventede bølger betyr det slett ikke at kvaliteten er noe lavere. Antall titler på markedet øker betraktelig hvert eneste år, ikke minst på grunn av konsollenes nedlastings tjenester, hvor gamle perler får nytt liv, og mindre utviklere får sluppet nytenkende konsepter.

De rolige periodene kan man trygt benytte til å ta for seg gamle klassikere eller juletitler som ikke dukket opp under

juletreet, uten å måtte bekymre seg for hvorvidt det ligger en toptittel og lurer rundt neste sving. Personlig elsker jeg denne perioden. Jeg får hentet meg inn på alle de over-hypeede juletitlene jeg av en eller annen grunn hoppet over, laster ned et par-tre nye Live Arcade-titler, og hvis det fremdeles er tomt på releasefronten, fraser jeg gjennom et par point 'n click-klassikere fra gamle dager.

Som selvtitulert Double Fine-fanboy er det helt klart Brütal Legend som lokker mest i år, men det er et hav av mindre titler som ser unektelig innbydende ut. Jeg håper at 2009 blir året da jeg begynner å spille noe annet enn MMO-er på PC-en min, og ikke minst at PS3-en blir stående støvfri og hyppig benyttet til annet enn blu-ray. Og det hadde vært helt sinnsykt om det snart kunne blitt produsert noen adventure-spill for iPod Touch og iPhone med kvalitet.

2009 ser ut til å bli et temmelig greit spillår, og vi kommer utvilsomt til å se utviklerne presse mer ut av konsollene mens nye lisenser og konsepter dukker opp som kan melkes til det kjedsommelige i årene som kommer. Vi går spennende tider i møte, spennende men fortsatt like forutsigbare.

Magnus Tellefsen

Grand Theft Auto IV

the **Lost and Damned**

PEACE AND PROSPERITY
BE DAMNED

NEW EPISODE AVAILABLE FOR DOWNLOAD EXCLUSIVELY ON XBOX LIVE®

18+

www.pegi.info

FEBRUARY 17, 2009

www.rockstargames.com/iv www.rockstargames.com/lostanddamned

ADD-ON CONTENT. GRAND THEFT AUTO IV REQUIRED TO PLAY.

XBOX
LIVE



Jump in.

XBOX 360

**JOHN
MALKOVICH**

CON AIR · ERAGON

**THOMAS
JANE**

THE PUNISHER · THE MIST

**RON
PERLMAN**

HELLBOY · BLADE 2



UTE PÅ DVD OG BLU-RAY
18. FEBRUAR

THE DARKEST AGE IS YET TO COME

MUTANT CHRONICLES

REACTOR



STOL PÅ VÅR KUNNSKAP

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

GAMEREACTOR TESTER KOMMENDE SPILL



MÅNEDENS UTVALGTE

Uncharted 2: Among Thieves

Vi besøkte Naughty Dog for å se nærmere på den eventyrlige oppfølgeren...



Mest ettertraktet

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



1 Mafia 2

PC, PS3, 360

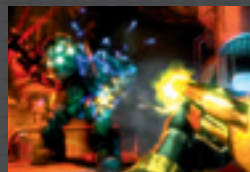
Selv om vi digger Grand Theft Auto-serien har vi en sterk forkjærlighet for Mafia, og vi kan knapt vente med å få se mer fra oppfølgeren. Grafikken så langt er fantastisk, vi krysser fingrene for at resten også holder mål.



2 Dirt 2

PC, PS3, 360, Wii, DS

Codemasters er i våre øyne kongene av racingspill, de overbeviste med Dirt, og tok pusten fra oss med Race Driver: Grid. Alt ligger til rette for at Dirt 2 kommer til å bli årets mest intense racingopplevelse.



3 Bioshock 2

PC, PS3, 360

Idet du leser dette er vi i på besøk hos 2K Boston og spiller Bioshock 2. Selv om det første spillet hadde sine små svakheter var stemningen og historien nesten uovertruffen i spillsammenheng.

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

GAMEREACTORS TERMOMETER



Iskaldt



Lunkent



Varmt



Kokende



Vulkanutbrudd

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



Orientalisk
 Det ligger et orientalsk tema i hele spillet ettersom det handler om gangstere fra Østen. Muligens var dette årsaken til at det begynte å surre rykter om at oppfølgeren til GTA IV skulle foregå i Tokyo på nettet. Rykter Rockstar har avvist...

Kommer 20. MARS

EPISK MINISPILL

Da Rockstar meldte overgang fra PSP til Nintendo DS for Grand Theft Auto-serien ble mange skeptiske. Marius dro til Rockstar for å sjekke ut det nye spillet, og kan berolige alle skeptikere.



GRAND THEFT AUTO: CHINATOWN WARS
 Plattform NINTENDO DS Utvikler ROCKSTAR LEEDS
 Utgiver TAKE-TWO Sjanger ACTION

Det er vanskelig å skulle mene noe bestemt om londonere. Da jeg for første gang satte føttene mine i England var det ingen nåde hos immigrasjonsmyndighetene, som grettent skjelte meg ut for å ha stilt meg i feil passkø. Den store verdenen ble plutselig enda større for en stakkars jyping på ferd alene.

Det lite vennlige forsteintrykket ble imidlertid kjøpt endret på da jeg sto foran dørene til selveste Rockstar. Det var på tide å finne ut om

Liberty City er fortsatt et kriminelt høl, og all verdens mafia er representert i gatene.

Rockstar har bitt over for mye når de har lovet oss en GTA-opplevelse på Nintendo DS.

Spillet foregår i Liberty City, byen fra Grand Theft Auto IV, men historien er helt ny. Spilleren er et kinesisk triademedlem og i starten av spillet møter vi ham i et fly på vei mot

krimjuvelen i mulighetenes land; Liberty City. Han skal hevne drapet på sin far og levere et gammelt sverd til onkelen som er den neste i arverekken, men først og fremst skal han velte seg i rikdom, billige kvinner og dyr drikke. På flyplassen blir han varmt mottatt av kuler mot ansiktet, og et klassisk gangsterdrama i ekte Grand Theft Auto-ånd er i gang.

Utnyttelsen av hele DSen blir tydelig med en gang, når du, antatt død, lempes utfor en brygge i baksetet på en bil. Da er det frem med stylusen og hakke løs på bakruta, før du kan svømme ut til frihet. Overallt hvor du går er det noe å bruke begge skjermene på, enten det er

for å organisere mail og våpenkjøp via den nye PDAen, fritt etter mobilen i GTA IV (Ammu-Nation har gått online), eller tilfeldig leting i søpekasser etter snadder.

Tilbake i ditt lune hjem finner man blant annet en tavle med oversikt over spillets progresjon,



FAKTA

ROCKSTAR
 Rockstar er en smått mytologisk spillutvikler, og fikk virkelig stjernestatus med sine Grand Theft Auto-spill. Mye av mytologien kommer av at de er veldig flinke til å holde på hemmeligheter, samt at spillene er kompromissløse og trendsettende. Rockstar liker ikke å fokusere på enkeltpersoner i bedriften, derfor fikk vi under hele vårt besøk i London ikke vite navnet på de ansatte vi møtte og snakket med. De var Rockstars hele gjengen.

og muligheten for å spille oppdragene på nytt. Denne gang med en reell motivasjon, fordi bedre gjennomføringer kan lastes opp på Rockstars Sosial Club-samfunn. Under oppdragene er det også en gjennomgående bruk av berørings skjermen som føles alt annet enn gimmicky; småting som å velge våpen og navigere menyer ordnes med fysiske trykk, det samme med kontekst-relevante ting som å tyvkoble biler, bryte opp safer og lage molotovs på bensinstasjonen. Og når man skal montere en snikskytterriffler på et hustak, komplett med skrubebevegelse på lydtemperen og inndytning av magasinet, da merkes det at DS'en har godt av et voksent spill. Alt virker naturlig og fungerer knirkefritt allerede i betaen. Mer ambisiøst er det med innføringen av stylusbruk når du skal kaste granater og molotovs. Her blir det forventet at du kjøpt og effektivt skal klare å knote pennen rundt og bestemme retning pluss hastighet på det du skal kaste, samtidig som kuler flyr og biler sprenger. Ikke noe å si på selve mekanikken, men jeg er litt usikker likevel. Kanskje vil kravet til drøy håndakrobatikk føre til

FILMKLIPP Chinatown Wars inneholder masse historie, dialog og filmsekvenser. Selv om disse er noe enklere enn i GTA IV, virker det som om det er like mye dybde i dialogen og plottet som før. Rockstar lover et hovedspill som skal vare i 30-40 timer...



AUTORIM Mange små og sublimе hjelpefunksjoner hjelper deg med både bilkjøring og kamp.

at mange rett og slett dropper funksjonen.

- Det er en vanesak, brummer den svære, firskårne erkelondoneren.

DS'en er som kjent mindre teknisk begavet enn sin bredskjermede storebror, men like forbannet har de stappet hele Liberty City inn i den lille kassetten med imponerende detalj. Kompromisset er at herligheten ses ovenfra, litt som i gamle dager, men likevel skrått nok til at man lar seg overbevise om at dette virkelig er 3D. Byen er overraskende dynamisk og levende, og nesten som i storebror-versjonene oppstår det trafikkaos, tilfeldige politijakter på andre enn deg, og gatekamper. Liberty City er fortsatt et kriminelt høl, og all verdens mafia er representert i gatene. De slåss like gjerne med hverandre som med deg, og det skaper et levende inntrykk av byen som matcher serien



FAKTA

GBA, PSP OG DS
Det er ikke første gang GTA-serien dukker opp på håndholdte konsoller. En heller svak GBA-versjon ble lansert på slutten av 90-tallet, mens de to PSP-spillene Liberty City og Vice City Stories klarte å ivareta mye av følelsen fra PS2-spillene. DS-versjonen skiller seg fra disse da den utnytter alle DS-funksjonene fullt ut.

perfekt. Bygningene og veiene og alt annet ser flott ut med sin celshade-aktige tegneserie-look, mens karaktermodellene er noe enklere. Likevel fyller fotgjengerne sin vanlige funksjon; å friste deg til å vike fra strømmen av oppdrag og ut på en klassisk "GTA-bytur" med episk politijakt og deg på sykehuset som grande finale. De er som sagt ikke så avanserte som før, men de sprer fortsatt om seg med onelinere og ukvemsord, passer seg for biler og jager skurker for å være gode borgere. De slåss med hverandre, leser avisen og drar frem paraplyen når det regner. Og ikke minst utfyller de sin viktigste rolle perfekt; de skriker og blør når du kjører over dem.

Jeg har spilt mye rart på den lille håndholdte, og mye av det er uferdige gimmicks som holder i fem minutter. Man lærer seg å lukte kvalitet, og på samme måte som i Phantom Hourglass osrer hele Chinatown Wars kvalitet lang, lang vei. Ikke annet å forvente fra denne gjengen riktignok, spillet utvikles av Rockstar Leeds som altså har laget Liberty City Stories og Vice City Stories. Et ca. 40 timer langt voldsepos er akkurat hva DS'en trenger, og med en grafikk, stemning, lyd og generelt sublim følelse allerede i betaversjonen bør alle heldige eiere rydde plass i hylla og sette av penger, for dette blir et spill man bare må ha. Hvis man er gammel nok, selvfølgelig.

..Marius Kvitberg Evjenth

TERMOMETER
GAMEREACTOR TAR TEMPERATUREN



Det er bare en håndfull spill alle Nintendo DS-eiere må ha. Dette blir ett av dem.



BRANNMANN Som vanlig kan man leke seg i forskjellige bijobber. Her som brannmann.

SORT SAMURAI

Samuel L. Jackson som blodtørstig samurai.



AFRO SAMURAI

Plattform PS3/360 Utvikler NAMCO BANDAI
Utgever ATARI Sjanger ACTION

Vestlig harrøkkultur møter japansk harrøkkultur. Resultatet er verdens mest harrøkkultur i et blodig vakker actionspill.

Jeg må innrømme at jeg aldri har sett animeen eller lest mangaen og at det eneste jeg visste om Afro Samurai før jeg satte meg ned med håndkontrollen var at Samuel L. Jackson stod for stemmearbeidet og Wu-Tang-artisten RZA stod for musikken.

Det er en slags absurd blanding av vestlig og østlig kultur, man tar samuraier og tidsperioden og en visuell stil som ligger østlig kultur nærmest, med svært stilistiske figurer, blodige slåsskamper og alt du forventer deg fra en japansk actionanime.

Samtidig kaster man inn noen blodharry vestlige referanser, sigarettneipen i munnviken til Samuel L. Jackson som hentet rett fra overkule Pulp Fiction, og en holdning til spillmekanikken som er mer spektakulær og vestlig enn detaljert og østlig. Det er ikke noe sjokk at spillet ikke er utviklet i Namco Bandais japanske studio, men i firmaets amerikanske avdeling.

Resultatet er et relativt standard actionspill, i hvert fall det ene nivået vi har spilt så langt. Blokkér, spark og hugg en rekke fiender du støter på mens du utforsker en tredimensjonal japansk verden.

Det som løfter spillet noen hakk over lignende spill er grafikken og musikken. Grafisk sett er dette nemlig deilig, bevegelser er silkemyke, og den sparsomme håndtegnede grafikkstilen gjør voldsballetten vakker på netthinna.

Musikken er i Kill Bill-territorie, med lekke rytmer og moderne småminimalistiske komposisjoner som passer de blodharry kampene bra.

Det store ankepunktet er om det holder hele veien til mål. Dette er den typen lapskaus som smaker godt når man leser opp ingredienslista, men som virkelig må by på noe mer enn Samuel L. Jackson, hip hop og klisjefylte orientalske klisjeer om vi skal gidde å dykke dypere ned i den buskete afroen.

Jon Cato Lorentzen

TERMOMETER
GAMEREACTOR TAR TEMPERATUREN



Lekker grafikk, lyd og stemning, men vi savner litt mer dybde og innhold så langt.

Kommer 2009



ENSPILLER Til tross for den solide slåssemotoren vil ikke Afro Samurai ha en egen flerspillermodus.



Voldsduo

Hele Resident Evil 5 er bygd rundt at man er to stykker som deler eventyret. Av og til går man sammen og noen ganger hver for seg. Aller helst bør spillet spilles over internett med en venn.

Kommer 13. MARS

DAMEPROBLEMER

Richard har prøvespilt Resident Evil 5 og er sjokkert over hvem den mest hjernedøde i spillet er.



RESIDENT EVIL 5

Plattform X360/PC/PS3 Utvikler CAPCOM
Utgiver CAPCOM Sjanger ACTIONEVENTYR

Jeg husker godt det første møtet jeg hadde med Resident Evil-konseptet. S.T.A.R.S. Alpha-team blir sendt ut til en tilsynelatende forlatt villa for å finne ut hvorfor all kommunikasjon med Bravo-team hadde opphørt.

Det er en del år siden vi hylte av skrekk mens vi snek oss varsomt rundt i villaaen i Raccoon City. Mye har skjedd på den tiden, og nå har Bioterrorism Security Assessment Alliance kommet over informasjon som avslører at kilden til Umbrellas mange virus befinner seg i Afrika, og pliktoppfyllende Chris Redfield setter seg selvsagt på første fly over Atlanteren.

Når man starter spillet legger man umiddelbart merke til at Capcom har latt seg inspirere av det forrige spillet i serien. Kontrollsystemet er med andre ord fortsatt veldig mekanisk. Chris er uten tvil en vaskeekte mann, muskuløs og barsk. Men (som alle menn vet) så har mannfolk noen begrensninger. Å gjøre to ting på en gang er umulig. Derfor er det ikke mulig å bevege seg mens han sikter eller skyter. Eller reloadet våpen. Eller roper på Sheva...

Jeg har forresten ikke introdusert dere for Sheva Alomar ennå. Hun er Chris' følgesvenn som helst kontrolleres av en annen spiller over

internettet. Om du ikke er utrustet med internett, så må du ta til takke med Shevaen som følger med spillet. Hun kommer til å si de samme fire setningene om og om igjen til hodet ditt eksploderer. Hun kommer også til å ødse rundt seg med kuler, så møter du en motstander med en form for skjold bør ikke Sheva ha en stor beholdning kuler. Ikke gi henne for mange førstehjelpssprayer og slikt heller. Om du får småskader kommer hun til å styrte bort til deg og overfalle deg med helbredende spray sammen med et høyltyt råd (som "YOU HAVE TO BE MORE CAREFUL!" eller "THAT WAS CLOSE!").

Det er godt å vite at fiendene oppfører seg mer "naturlig", i den forstand det er naturlig å løpe rundt og skrike og dele opp turister med motorsag. Zombiene er i denne omgang relativt raske, og du vil mest sannsynlig få lite med kuler dersom du kun dreper med bly. Når fienden kommer nærmere nok har du anledning til å gi dem en ordentlig uppercut hvis en av dine kuler gjør at de mister balansen for et lite øyeblikk. Dermed er det taktisk smart å komme nærmere fienden når det ikke er for mange av dem.

Grafisk sett er RE5 noe av det bedre jeg har sett. Det lekes med lyse og mørke omgivelser som gjør at stemningen kan variere fra ren panikkaksjon til stemningsfulle opplevelser. Men det er ikke lenger så skummelt som RE-serien

FAKTA

RESIDENT EVIL

Capcoms populære skrekkserie debuterte på Playstation i 1996, og i løpet av de neste årene skulle serien vokse til å bli superpopulær blant gamere. Serien har avlet flere oppfølgere og sidespill, i tillegg til bøker, tre filmer, og tegnesener. Frem til februar 2008 var det registrert 34,5 millioner solgte Resident Evil-spill på verdensbasis.

en gang var. Lydmessig er det fortsatt litt utbedringspotensiale, og da tenker jeg i all hovedsak på Sheva Alomars fire setninger. Alt i alt ser det ut til at RE5 ikke helt lever opp til forventningene som har blitt bygget opp. Men vi gleder oss dog til å se mer av det zombie-infiserte Afrika.

Richard Imenes

TERMOMETER

GAMEREACTOR TAR TEMPERATUREN



Å spille med en kompis over nett ser ut til å være essensielt for opplevelsen.



BOSSKAMPER I god Resident Evil-stil er det duket for mange spennende bosskamper, og disse passer godt inn i miljøet man ferdes i.

SOMMERAKTIVITETER

Spillet som lærte oss å spille Wii returnerer med ny og forbedret håndkontroll.



Kommer MAI



WII SPORTS: RESORT

Plattform PS3 Utvikler EVOLUTION STUDIOS
Utgiver SONY Sjanger RACING

Wii Sports var spillet som lærte oss å spille Nintendo Wii. Men nå når vi behersker Wiimoten, hva skal vi lære i oppfølgeren?

I Resort får du presentert noe nytt for Wiis kontroller med navnet Wii MotionPlus, en dings som vil gjøre kontrollene enda mer presise, og dermed vil alle dine bevegelser bli lagt merke til. Oppfølgeren tar nå turen fra store sportsgrener til en sommerlig stemning, nærmere bestemt en tropisk øy. Her vil du, din familie og venner kunne

bryne dere på konkurranser i vannet og på mer tørre forhold. Aktiviteter som sverdkamp, kaste diskos med en hund og kjøre vannscooter er noe av det du kan velge mellom å spille mot dine utvalgte konkurrenter. Det enkle er fortsatt veldig i fokus, og derfor handler det mest om å ha det moro og å få folk til å bli hekta på Wii. Resort kan fort bli en stor hit som originalen på grunn av sitt enkle gameplay.

—Martin Andresen



Wii Sports tar en ny retning med ny dings til kontrollen, og det kan være en riktig vei å gå.

I **WII SPORTS: RESORT** blir vi bedre kjent med kontrollforlengeren Wii MotionPlus.

GAL ELLER GENIAL?

Franskmannen David Cage har mye å bevise når Heavy Rain lanseres til Playstation 3. Blir det årets spill eller årets flopp?



HEAVY RAIN

Plattform PS3 Utvikler QUANTIC DREAM
Utgiver SONY Sjanger EVENTYR

Det er mange spill å se frem til i år. Bare nå i nærmeste fremtid kommer det noen skikkelige godbiter. Killzone 2 og Street Fighter IV, for å nevne et par. Men alle vet liksom hva man kan forvente seg av Street Fighter IV. Og Killzone 2. Sånn i grove trekk i alle fall. Men ingen vet hva man kan forvente seg av Heavy Rain.

For når det gjelder Heavy Rain, så har vi sett uhyre lite. Hjernene bak hele prosjektet, David Cage, vil ikke si stort, eller vise frem faktisk gameplay. Og dette slår begge veier.

Det virker liksom spennende og eksotisk, fordi vi ikke vet hva vi kan forvente oss. Samtidig så er det sjeldent et godt tegn når en

spillutvikler ikke vil vise frem det de driver med. Og det er delte meninger ute og går. På forum verden over er det minst like mange som spår at Heavy Rain blir årets flopp 2009, som de som anser det som årets spill 2009.

Personlig tilhører jeg siste kategori. Jeg vil ha en thriller i spillform, basert på historie, og som vil ha meg til å føle noe annet enn adrenalin mens jeg spiller. Cage vil trigge andre følelser, som for eksempel empati. Vanskelig, men jeg tror David Cage er mannen for oppgaven. Fahrenheit var et solid bevis på at han vet hva han driver med, og med den nye generasjonens verktøy kan dette bli fabelaktig!

—Carl Thomas Aarum



Vi tror, vi tror på David Cage, og stiller inn forventnings-o-meteret på maks.

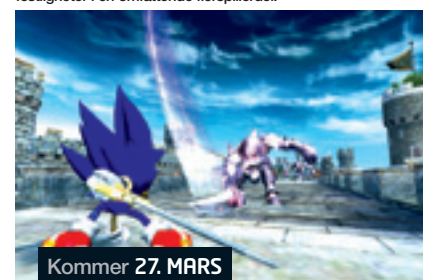


I FAKTA

DAVID CAGE

Den 39 år gamle franskmannen David De Gruttola, kjent under pseudonymet David Cage, grunnla i 1997 spillstudioet Quantic Dream. Han har jobbet som designer og regissør på begge spillstudioet har gitt ut siden den gang, både Omikron: The Nomad Soul og Fahrenheit, og er snart aktuell igjen med Heavy Rain.

I **TILLEGG** til enspillerdelen, lover Team Sonic flere timer festligheter i en omfattende flerspillerdel.



Kommer 27. MARS

IGJEN?

Det er to måneder siden sist. Nå er han tilbake. Igjen...



SONIC AND THE BLACK KNIGHT

Plattform NINTENDO WII Utvikler SONIC TEAM
Utgiver SEGA Sjanger ACTION

I slutten av november kom Sonic Unleashed til en rekke format, blant annet Nintendo Wii. Nå føler imidlertid Sonic Team at det er så lenge siden vi har sett noe til det blå pinnsvinet, at allerede i mars er han tilbake igjen. Og denne gangen har han med seg sverd!

Den nye installasjonen av Sonic vil handle om vår helts møte med en magisk verden og den besatte tyranniske lederen kjent som The Black Knight. Sonic blir tilkalt av en spåkone som trenger hans hjelp til å gjenvinne det fortapte riket. I slike tider holder det ikke med et par skinnende røde joggesko, Sonic blir tvunget til å svinge sverdet for å heve forbannelsen og redde kongeriket.

Team Sonic har bestemt seg for at dette eventyret skal være eksklusivt på Wii, så her må spilleren være forberedt på å svinge med armene. I sterk kontrast til de seneste Sonic-titlene blir ikke dette spillet hovedsaklig plattformbasert. Det skal bli en opplevelse der fart, plattforming og presis bruk av kontroll veier like tungt.

Sonic and The Black Knight kan fort vise seg å bli et finfint Wii-spill, men vi er skeptiske til firemånederssyklusen til Sonic for tiden...

—Kristina Wiik



Potensielt spennende, men mye står og faller på bruk av Wii-kontrollene i og utenfor kamp.

Kommer TBA

Scene fra en film?

De få scenene vi har sett fra Heavy Rain, ser ut som de er hentet ut fra en film noir-thriller. Hver scene er kanskje ikke så stor, men detaljrikdommen er så enorm at vi vil bruke flere timer bare på å glane.



ISKALDT EVENTYR

Akrobaten Nathan Drake har pakket på seg vinterklærne og tar opp jakten på Marco Polo.



UNCHARTED 2: AMONG THIEVES

Plattform PS3 Utvikler NAUGHTY DOG
Utgiver SCEE Sjanger ACTIONEVENTYR

I en periode der mange actionspill var grå, dystre og full av krig, lanserte Sony og Naughty Dog i 2008 ett av årets mest lystige eventyr. En helt ny serie ble født, og de amerikanske utviklerne som tidligere har gitt liv til serier som

en respektert eventyrer, som i sin tid var på sporet av den legendariske skatten kjent som El Dorado. I Uncharted: Drake's Fortune følger vi Nathan i en intens og actionspektet historie, hvor han prøver å følge opp de sporene som Sir Francis en gang i tiden trakk i bakken. I vakre og tropiske omgivelser, ble vi servert krystallklar grafikk, imponerende animasjoner og et



FAKTA

NAUGHTY DOG

Uncharted-serien er utviklet av det amerikanske selskapet Naughty Dog, de samme som tidligere har født seier som Crash Bandicoot og Jak and Daxter. Spillkarakteren Jak - som er avbildet her - møtte vi for første gang i 2001 på Playstation 2 sammen med sin makker Daxter.

Nathan skal vise seg fra nye sider, og avdekke at det ikke bare er en humoristisk og sjarmerende skikkelse som skjuler seg bak fasaden.

- Jeg skulle gitt meg mens jeg var på topp, mumler Nathan i den første traileren fra spillet.

Vi møter en utslitt og skadet Nathan Drake, vandrende i et forblåst og snødekt fjellandskap. Denne gangen skal han ha siktet seg inn på den legendariske italienske eventyreren Marco Polo og hans reiser, og skal være på sporet av en stor skatt i de tibetanske fjellene. En gammel by ryktes å huse en edelsten som kan oppfylle ønsker, noe som enhver eventyrer åpenbart vil kunne vise interesse for.

Et spill kan alltid forbedres, og ifølge Naughty Dog selv har de allerede flere ting på lista som de ville gjøre bedre i oppfølgeren. Den kunstige

- Uncharted brukte omtrent 30% av PS3-konsollens SPU, denne gangen nærmer vi oss grensen for hva den kan prestere.

Crash Bandicoot og Jak & Daxter, skulle på nytt imponere oss med sin evne til å lage fengende historier.

Vi ble kjent med den sarkastiske og kjepphøye eventyreren Nathan Drake, som pakket matpakken, båten og sine akrobatiske ferdigheter, og rettet snuten mot tropiske øyer i Sør-Amerika. Med på lasset entret den entusiastiske tv-reporteren Elena Fisher og Nathans gamle og trofaste venn Viktor Sullivan.

En av hans forfedre - Sir Francis Drake - var

stemmespill som sørget for en helt spesiell atmosfære. Sammen med et godt fungerende kampsystem snytt ut av Gears of War sin populære nese, ble Uncharted: Drake's Fortune godt mottatt i en periode hvor Playstation 3 åpenbart savnet sterke eksklusive titler. Ikke så overraskende spiller Sony og Naughty Dog videre på dette velfungerende konseptet.

Denne gangen tar den sultne eventyreren steget videre. Vi skal møte nye omgivelser, nye karakterer og ikke minst et helt nytt eventyr.

80% AV PROSESSORKRAFTEN? Naughty Dog mener de i Uncharted 2 skal kunne utnytte hele 80% av kraften i Playstation 3s prosessor.



Kommer HØST



SNIKE, SNIKE

Fiendene i Uncharted 2 skal være skarpere, og mer utspkulerte enn i forgjengeren, noe som fører til mer sniking.





INGEN FLERSPILLER-STØTTE Heller ikke denne gangen vil spillere kunne dele Nathans spennende historie over nettet. Naughty Dog mener at det er viktigere for de å holde fokuset på en god enspillerdel.



SKJOLD

Dekningssystemet var viktig i Uncharted, og i toeren kan man bære med seg sin egen dekning i form av et skjold.



VELG SELV I Uncharted 2 har du muligheten til å snike deg forbi fiender dersom du ønsker det. Eller du kan la våpenet ditt gjøre jobben...

intelligensen skal bli mer avansert, grafikken skal bli skarpere og friheten skal bli større. Sistnevnte synes jeg personlig er en veldig god nyhet, da Uncharted: Drake's Fortune var et veldig scriptet spill der du måtte følge en fast løype fra A til B omtrent hele veien. Blir friheten større i oppfølgeren, kan det bli et spill man kan kose seg med mer enn én gang, noe forgjengeren ikke var. Men full frihet for spilleren og en god historie er imidlertid en balansegang det er vanskelig å fininnstille, spesielt når man lager eventyrspill med så mye vekt på drama som det Uncharted: Drake's Fortune hadde.

Men betegnelsen interaktiv film vil ikke manusforfatter Amy Henning i Naughty Dog høre noe om. Da Gamereactor besøkte Santa



FAKTA

MARCO POLO

Among Thieves handler om Marco Polos mange reiser, men først og fremst hans tur fra Kublai Khans rike tilbake til Venezia. Polo dro fra Kahn med 14 skip og 600 menn, men kun ett skip og 18 menn overlevde turen. Hva som skjedd underveis er et mysterium...

Monica-studioet i fjor fikk vi demonstrert flyten i spillet. Der man i det første spillet som regel utforsket litt, for så og skyte litt, for deretter å utforske litt, og så skyte litt, ser det ut til å flyte mye bedre i oppfølgeren. Her er kamp, klatring, sniking og utforskning mye bedre integrert i hverandre, og ikke adskilte elementer som i forgjengeren. Naughty Dog har tydeligvis lært av kritikken som forgjengeren fikk.

Grafisk sett er også spillet forbedret på alle områder.

- Uncharted: Drake's Fortune brukte rundt 30% av Playstation 3-kontrollens SPU, denne gangen nærmer vi oss grensen for hva den kan prestere. Det betyr at vi kan blande og skifte animasjoner raskere, og vi har flere ansiktsbevegelser til figurene.

Få spill har klart å gripe meg på den måten Uncharted: Drake's Fortune gjorde. Det var som å ha hovedrollen i en åtte timer lang spillefilm i ypperste klasse, og jeg håper virkelig at Naughty Dog kan gjenta denne bragden. Klarer de å fortsette i det samme sporet med oppfølgeren, kan dette se ut til å bli et meget spennende eventyrspill på Playstation 3. Det er ikke stort annet vi kan gjøre enn å vente, og håpe at de greske spillgudene er snille i år også!

_Hans Frederik Bjarkøy

TERMOMETER

GAMEREACTOR TAR TEMPERATUREN



Actioneventyret ser ut til å være godt bevart, vi krysser fingrene for mer variasjon enn i eneren.

TILBAKE!

Riddick og hans brutale sci-fi-univers gjenoppstår.



CHRONICLES OF RIDDICK: ASSAULT ON DARK ATHENA

Plattform XBOX 360/PS3/PC Utvikler STARBREEZE
Utgiver ATARI Sjanger ACTION

Da Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay kom i 2004, var det bare Halo: Combat Evolved som kunne overgå Starbreezes actionspill på Xbox. Det var en lekker og vellykket sjangermiks med en fantastisk atmosfære, og ikke minst beviste den svenske utvikleren at spill basert på film ikke nødvendigvis må bli søppel.

Og etter å ha spilt meg gjennom en tidlig kode av oppfølgeren Assault on Dark Athena kan jeg konstatere at svenskene ikke har glemt gamle kunstner. Det er nemlig ikke søppel det her heller. Langt ifra.

Denne gangen fører vinden Riddick ombord på fangeskipet Dark Athena. Fylt av vakter, dusørjegere og innsatte, befinner vår antihelt seg i midten, uten noen allierte. Ingen å svare til, ingen å ta hensyn til. Der han trives best.

Mørket er din nærmeste venn ombord på dette fangeskipet. For Riddicks farligste egenskap er ikke at han kan drepe deg for du rekker å se livet passere i revy. Det er at han kan se i mørket med sine lysfølsomme øyne.

Jeg sitter i en mørk krok og ser på de tre vaktene som patruljerer rundt i lasterommet. Observerer dem. Memoriserer rutene. Når den ene er utenfor synsvidde for de to andre slår jeg til. Raskt og lydløst sniker jeg meg opp bak vaktene, og glir en kniv inn mellom fjerde og femte ribben. Inn i hjertet. Liket drar jeg med meg tilbake til min mørke krok, mens jeg venter på neste bytte. Jeg er en jeger. Jeg jakter på mennesker.

Når det gjelder onlinebiten, så får vi en rekke velkjente moduser, som Capture the Flag og Deathmatch, men det mest interessante på denne fronten er den modusen som heter Pitch Black. På en helt mørk bane skal seks spillere jakte ned og drepe den syvende spilleren, Riddick. Riddick har fordelen av å kunne se i mørket, mens vaktene kun har en lommelykt hver. Intenst og morsomt

Riddick er mørkt, brutalt, blodig og beinhardt. Variert action, som byr på snikeri, gjengslagsmål og action i stor skala.

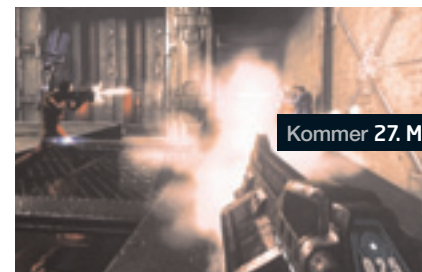
_Carl Thomas Aarum

TERMOMETER

GAMEREACTOR TAR TEMPERATUREN



Enspillerdelen er svært lovende, men flerspillerdelen trenger noe finpuss før lansering.



GRAFIKKEN er litt opp og ned. Av og til er det superlekkert, og nesten fotorealistisk mens andre ganger kan man se at Starbreeze har jobbet med et gammelt utgangspunkt.

Dreamcast

En fantastisk maskin og en forsmak på nestegenerasjonskonsollene vi spiller på i dag, men den floppet totalt og ruinerte nesten Sega.

Selv den mest innbitte Sega-fan måtte innrømme nederlaget til Sega Saturn ovenfor Playstation. Sega hadde satset på en maskin som var ekspert på todimensjonal grafikk og konverteringer av populære arkadespill, mens Sony kjørte på med det som da var den mest avanserte tredimensjonale grafikken på markedet og en ny type spill som minnet mer om hjemmeunderholdning med dybde fremfor korte arkadespillopplevelser. Det var to forskjellige filosofier, og salgstallene på slutten av krigen sa sitt: 9,5 millioner solgte Sega Saturn mot 35 millioner solgte Playstation.

Men Sega ga seg ikke så lett, mange år som underdog mot Nintendo hadde lært firmaet å tilpasse seg bedre enn noen annen aktør i

markedet. Når du konstant er nummer to er man hele tiden i angrepsposisjon, og det resulterer i kreative forsøk på å nå publikum.

Allerede i 1996 begynte rykter om Segas neste konsoll å sirkulere. Maskinen hadde fått kodenavn Katana, og skulle etter sigende være enormt kraftig og med et helt nytt lagringsmedie kalt GD-ROM. I tillegg skulle det være mulig å gå på internett med maskinen. Og i 1996 var internett nærmest for science fiction å regne, og slett ikke noe man fant i ethvert norsk hjem. Og ryktene skulle vise seg å være sanne. I november 1998 ble maskinen lansert i Japan der den ble mottatt med åpne armer. Sammenlignet med daværende markedsleder Playstation var dette et langt steg fremover rent teknologisk. Og etterspørselen var der, faktisk

så stor at grafikkortprodusenten NEC ikke klarte å lage nok kort til å dekke den.

På denne tiden jobbet undertegnede i en norsk spillbutikk, og jeg kan ennå huske spenningen da vi fikk de første Dreamcast-maskinene inn døra bare en uke etter den japanske lanseringen. Vi koblet de opp, og kundene strømmet til for å se. Men den store majoriteten nektet å la seg imponere. Hver dag spurte folk om dette var Playstation 2, og når de ble fortalt at det var Dreamcast fulgte de opp med å spørre om når Playstation 2 kom. Sony hadde klart å skape en bevissthet for Playstation-merket som skulle vise seg å bli umulig å bekjempe for Sega.

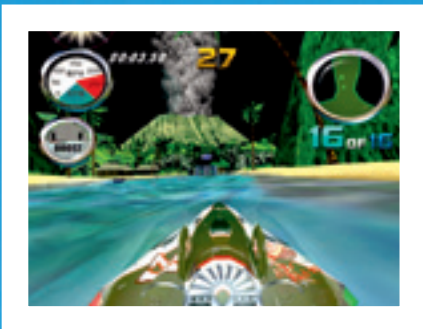
Men dette var i starten, da maskinen var eksotisk, japansk og mer avansert enn alt annet på markedet. Det skulle gå nesten et år før Dreamcast ble lansert i USA, også her med stor suksess. Sega hadde kjørt tung markedsføring i flere måneder før Dreamcast ble lansert, ikke bare tradisjonelle annonser mot gamere, men annonser mot et mye bredere publikum. Mot ikke-gamerne og casual-spillerne. Den samme målgruppen som Sony, Microsoft og Nintendo jager som besatt i dag, ti år senere. Sega hadde

I tillegg skulle det være mulig å gå på internett med maskinen. Og i 1996 var internett nærmest for science fiction å regne...



KONSOLLEN Dreamcast ble lansert 27. november 1998 i Japan. Dessverre gikk ikke lanseringen som forventet ettersom en av Segas partnere, chiputvikleren NEC, ikke klarte å levere nok grafikkchipp til produksjonen av konsollen. Dette problemet preget ikke lanseringen i USA året etter, og det gikk også smertefritt i Europa i oktober 1999.





HYDRO THUNDER Det finnes mange spill der man suser av gårde i biler og fly, men på Dreamcast var Hydro Thunder det eneste spillet som foregikk i raske båter på vann.

en idé om at hvis spilling skulle vokse måtte nye kjøpesterke kunder ute etter kule opplevelser lokkes til konsollen.

Og i starten virket det som de hadde lyktes. Niende i niende 1999 ble konsollen lansert. Over 300.000 hadde forhåndsbestilt konsollen, og på to uker klarte Sega å selge over 500.000 maskiner i USA. Spillene Sonic Adventure, Soul Calibur, Powerstone og NFL 2K1 ble salgssuksessene og Sega kunne feire en stor suksess, men samtidig var en liten skygge i ferd med å vokse seg veldig stor. Noen måneder før Dreamcast-lanseringen i USA loftet nemlig Sony



METROPOLIS STREET RACER Hvis du har spilt Project Gotham Racing på Xbox eller Xbox 360 har du spilt oppfølgeren til Metropolis Street Racer på Dreamcast.

på sløret rundt den kommende Playstation 2-maskinen. Med maskinarkitekten Ken Kutaragi i spissen lovet Sony at det var vel verdt å vente på Sonys kommende konsoll, et løfte som førte til at svært mange spillere holdt seg på gjerdet i stedet for å kjøpe Segas nye vidundermaskin.

Det skulle vise seg at den vellykkede lanseringen ikke ble enkel å følge opp for Sega. Peter Moore, som senere har vært spillsjef i Microsoft og nå er sjef for EA Sports, var sjef for Sega i USA i denne perioden.

- Vi hadde 18 helt fantastiske måneder. Det var fyr og flamme i Dreamcast, og vi trodde



FAKTA

EN TREAMCAST?

Kina er eksperter på å lage piratversjoner av velkjente spillkonsoller, og Dreamcast fikk selvsagt også gjennomgå. Systemet ble omdøpt til Treamcast og bestod av en maskin med en liten skjerm som kunne brukes i bilen eller toget. Treamcast kunne spille Dreamcast-spill fra alle regioner, inkludert kopierte spill, og Sega jobbet hard for å få fjernet maskinen fra markedet.

virkelig at vi kunne klare det. Men så fikk vi et estimert salgstall fra Japan. Jeg kan ikke huske det eksakte tallet, men det var noe med at vi skulle tjene mange millioner dollar innen julehandelen samme år ved å selge så og så mange konsoller, og hvis vi ikke klarte dette kom vi ikke til å overleve. Det var nedslående, reflekterer Moore om perioden.

Dermed var suksessen snudd til nederlag på kort tid, et nederlag som bare vokste i de neste månedene. Da Electronic Arts annonserte at de ikke ville gi ut spill til Dreamcast på grunn av dårlig salg av EA-spill på Saturn, var det nok en spiker i kista.

- Vi hadde en meget sterk line-up med spill, men EA - Gud bevare dem - bestemte seg for å ikke gi ut spill på Dreamcast. Det presset meg til å starte vår egen sportsspillserie som vi kalte 2K. Navnet kom vi på over natten fordi vi lagde serien i en periode der det var masse hysteri

TIL TROSS FOR store kamera og styringsproblemer klarte Sonic Adventure seg veldig bra på salgslistene. Men det var begynnelsen på nedturen for det blå pinnsvinet.



Over 300.000 hadde forhåndsbestilt konsollen, og på to uker klarte Sega å selge over 500.000 maskiner i USA.



SEGA måtte tåle mye kritikk i kjølvannet av Jet Set Radio-utgivelsen. I dette spillet skulle man nemlig male graffiti i protest mot fascistiske styresmakter. Flere organisasjoner mente at det var å oppføre til vandalisme, og at Sega burde betale regningen for eventuelle følger. Sega ble imidlertid aldri saksøkt på dette grunnlaget.



Salgsmessig var Dreamcast en marginal maskin i Norge. De aller fleste valgte å vente på Playstation 2.



Dead or Alive 2 utgjorde sammen med Virtua Fighter 3 TB de største slåssespillene på Dreamcast. Begge seriene har overlevd til neste generasjons konsollene, og fås i nye versjoner til Xbox 360.

rundt Y2K-fenomenet. Dessuten var vi nødt til å utforme coveret, og det kunne vi ikke uten et navn. Og så endte vi opp med å si "vi kaller det bare 2K Sports", ettersom det var det beste vi kom på der og da, forteller Peter Moore.

Men om Sega slet med Dreamcast i USA var slaget omtrent tapt i Europa allerede før lanseringen av maskinen. Tabbene stod omtrent i kø for firmaet, som først skiftet farge på maskinens spirallignende logo i Europa, slik at alle ferdige kampanjer og emballasjer produsert for USA og Japan måtte endres. Spillutgivelsene ble konstant forsinket, og i stedet for å kjøpe reklameplass for spill og konsoller i magasiner og på TV svidde Sega i Europa av vanvittige mengder av markedsbudsjettet på å kjøpe en Dreamcast-logo på troya til Arsenal. Maskinen hadde ingen stor lansering i Europa, og den klarte heller aldri å tiltrekke seg de store kundemassene slik den hadde klart i Japan og USA.

Dette skyldes også at Sega ikke hadde et stort system for onlinespilling, slik som for eksempel Xbox Live. Nettdelen av konsollen måtte ivaretas og tilbys av den lokale distributøren, enkelt i USA og Japan, et mareritt når det skal koordineres i over 20 forskjellige europeiske land.

Situasjonen i Norden var om mulig enda verre enn i Europa. Maskinen og spill ble her distribuert av Brio som etter hvert klarte å tilby onlinespilling for sine svenske kunder, men danske og norske Sega-fans fikk aldri dette tilbudet. Dette likte forbrukerrådet dårlig, ettersom maskinen var solgt med løfte om full nettstøtte, og resultatet var at alle som hadde kjøpt maskinen i Norge kunne levere den og alle

spillene de hadde kjøpt tilbake og få alle pengene igjen fra butikken fordi maskinen ikke holdt det den lovet.

Salgsmessig var Dreamcast en marginal maskin i Norge. De aller fleste valgte å vente på Playstation 2. Sonys hint om den kommende maskinen, som ifølge ryktene kunne brukes til å skyte raketter fra Irak til Israel, førte til at de fleste ikke en gang vurderte Segas konsoll. En liten oppsving fikk maskinen i Norden etter et år i salg, da dukket nemlig de første chippene til konsollen opp som lot den spille av kopierte spill, og flere butikker mangedoblet maskinsalget i noen måneder, på bekostning av spillsalget som omtrent stod stille etter dette.

Mens det aldri ble noen offisiell onlinestøtte for Dreamcast i Norge var det likevel muligheter for å komme seg på nett via litt triksing. Og for de få innvidde som mestret dette ble det et hyggelig bekjentskap med spill som Phantasy Star Online. Men det hjalp så lite, det ble noe som spesielt interesserte kunne kose seg med mens Sony og Playstation 2 var i ferd med å erobre hele Europa til tross for mye høyere pris og manko på maskinvare.

- Det var en forferdelig periode, for plutselig følte vi at forbrukeren tenkte seg om to ganger når det kom til Dreamcast. Den kostet 199 dollar, var den første konsollen med onlinemuligheter, og vi hadde noen riktig gode spill. Deriblant Soul Calibur, Sonic Adventure, Trick-Style og Ready 2 Rumble. Men likevel tvilte folk. Ser man på disse spillene i dag kan man godt le litt, men den gangen var de fremtidens spill. I mellomtiden gjorde Sony en fantastisk jobb - de spredte frykt og usikkerhet rundt Dreamcast. Alle forbrukerne tenkte seg



FAKTA

SHUFFELSEN

Hva gjør man når man ikke har Mario og hans univers men har lyst til å lage et Mario Party-spill? Jo, man bytter han ut med Sonic og snekrer sammen en dårlig kopi av Mario Party. Sonic Shuffle ble elendig søppel med en bunke kjedelige småspill.

EN HÅNDHOLDT KAMERAT

Dreamcast var en konsoll full av gode og kreative idéer, og en av disse var maskinens Virtua Memory Unit, som på papiret virket veldig spennende. Dessverre ble VMU-enheten aldri særlig populær. Planen var å koble den til håndkontrollen slik at skjermen skulle brukes til å vise informasjon, men i de fleste spill dukket det bare opp en logo eller en dum figur som ikke gjorde noe som helst. Og det var heller ingen utviklere som klarte å lage noen fengende spill man kunne spille på maskinen. God idé, dårlig utførelse.



CAPCOM var helt vill etter Dreamcast og ga ut flere spill til maskinen, inkludert helt nye serier som Power Stone. Selv om Power Stone også fikk en oppfølger på Dreamcast mot slutten av maskinens epoke er det originalen som fansen husker best.



INGEN KONSOLL uten et Street Fighter-spill, og Dreamcast fikk til og med et Marvel vs. Capcom-spill der velkjente helter som Chun Li, Blanka og Ruy fikk banke løs på Spider-Man, Gambit og Juggernaut. Capcom var også glad i forgjengeren Saturn, der X-Men-gjengen fikk bryne seg på Ruy og gjengen.

om og begynte å lese artikler som "Kan Dreamcast virkelig klare seg?". På dette tidspunktet slet maskinen i Europa og var i ferd med å gjøre det katastrofalt i Japan, forteller Peter Moore.

Allerede i 2001 var det kroken på døra for Dreamcast. Sega hadde brukt så mye penger på å markedsføre, produsere og selge Dreamcast at hele selskapet var på randen av konkurs. Allikevel nektet en japanske kjempen å innrømme at slaget var tapt. Det var journalist Steven L. Kent som fikk Segas nestsjef for markedsføring Charles Bellfield til å innrømme at de hadde stoppet produksjonen av maskinen.

- I løpet av mitt intervju med Charlie spurte jeg blant annet om ryktet om at Dreamcast ikke lenger ble produsert var sant, og til det svarte han først "det er ikke sant". Så spurte jeg om de fortsatt produserte konsoller og da svarte han nei. Så spurte jeg om hvor mange maskiner de hadde på lager, og det viste seg at Sega hadde

flere maskiner på lager og ute i butikkylleren end de hadde solgt på markedet.

31. januar 2001 annonserte Sega at produksjonen av Dreamcast var innstilt, og resultatet ble en masse rasende Sega-fans som la skylden på Sony. Raseriet ble ikke mindre da Sega senere annonserte at de ga seg med maskinproduksjon for å bli en ren spillutgiver.

Til tross for at Dreamcast ble en flopp anses systemet som en av pionerene for moderne konsoller. Spillene hadde høy standard og onlinesystemet var langt forut for sin tid.

- Jeg trodde alltid på at onlinedelen var nøkkelen til det hele. Og det var derfor jeg fant på slagordet "Vi tar spillene ut dit industrien er på vei". Alle gliste da vi hadde Seganet kjørende med kun 50.000 spillere online, men jeg har alltid trodd at Dreamcast var eksempelet som neste generasjons konsollene har hermet etter, avslutter Peter Moore.

Jon Cato Lorentzen



SOUL REAVER er en oversatt perle av et spill. Som Raziel skal du reise gjennom mange verdener for å hevne deg på selveste Kain. Crystal Dynamics utviklet spillet.



FAKTA

PETER MOORE

Moore er mest kjent for jobben han har gjort med Xbox og Xbox 360, men han begynte sin karriere hos Sega da Dreamcast ble lansert. Allerede i Sega-årene ble han kjent som en som ikke var redd for å slenge sleivspark mot konkurrentene, noe han selv mener er viktig i en sunn bransje.



ARKADEFEBER! Crazy Taxi var et ypperlig spill i arkadehallene hvis man hadde en tier å kaste bort og fem minutter til overs. Men som konsollspill ble det for tamt, et problem som preget flere av Segas konverterte arkadespill. Strukturen i arkadespillene oppfordrer til spilling i noen få minutter, mens folk som spiller hjemme vil ha mer dybde.



HYLLET AV mange, elsket av enda flere. Namcos glattpolerte og lynkjappe slåsspill fikk toppkarakterer over alt, og er fortsatt et av favorittspillene her i redaksjonen. Spillet kom nylig ut på Microsofts Xbox Live Arcade-tjeneste og er faktisk like spillbart i dag, selv om grafikken nok har falmet litt fra det glansbildet vi husker. Røde nostalgibriller pynter alltid på sluttresultatet, dessverre. Men vel verdt investeringen for alle som har Xbox Live.

MARVEL VS. CAPCOM

CAPCOM

Fans av Marvel og ikke minst Capcoms eget galleri med slåsskjemper fikk alle drømmer oppfylt i Marvel vs. Capcom som bød på ville kamper med alt fra X-Mens Gambit til Street Fighters Ruy. Vel verdt pengene.



MARVEL VS. CAPCOM

JET SET RADIO

JET SET RADIO

SEGA

Graffiti, fet musikk og en attitude vi ikke hadde sett maken til i et spill. En kultklassiker på Dreamcast som fikk en ikke like kul oppfølger på Xbox noen år senere. Og et av de første spillene med cel-shading.



SONIC ADVENTURE

SEGA

Sonic Adventure var et lanseringsspill til Dreamcast, noe som kunne merkes. Selv om grafikken og hastigheten var en strålende demo av maskinens krefter var kontrollen og kameraet lite gjennomtenkt.



SONIC ADVENTURE

METROPOLIS STREET RACER

METROPOLIS STREET RACER

BIZARRE CREATIONS

Innovativt Kudos-system, flotte biler og mange utfordringer. Bizarre Creations imponerte i sin tid med Metropolis Street Racer, serien som gjenoppstod på Xbox under navnet Project Gotham Racing.



POWER STONE

CAPCOM

Det var sprøtt, det var annerledes og det var moro. Power Stone ga deg muligheten til å bruke omgivelsene i et frenetisk tredimensjonalt slåssespill. Hvem klarer å samle de tre krystallene og få ultimatt styrke?



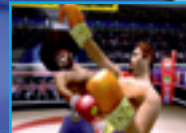
POWER STONE

READY 2 RUMBLE BOXING

READY 2 RUMBLE BOXING

MIDWAY

Afro Thunder og Boris "The Bear" Knokimov. Teite navn, men det var også meningen, for Ready 2 Rumble Boxing var et løssluppet sportsspill med bred benstilling. Og mye bedre enn EAs forsøk på humorboksing: Facebreaker.



LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER

CRYSTAL DYNAMICS

Oppfølgeren til Legacy of Kain (Playstation) fikk amerikanske Crystal Dynamics æren av å lage, og det klarte de bra. Et dystert men fargerikt actioneventyr som ble en stor hit hos mange Dreamcast-spillere.



LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER

RESIDENT EVIL™ CODE: VERONICA

RESIDENT EVIL CODE: VERONICA

CAPCOM

Enorme mengder uhygge pakket inn i to plater. Code: Veronica var grafisk overlegent tidligere spill i serien, og større enn noensinne. Et herlig eventyr som strakte seg fra en nedlagt militærbase til et palass og et isøde.



VIRTUA FIGHTER 3 TB

SEGA

Det var ikke like banebrytende som Virtua Fighter til Sega Saturn, men det ble mottatt med åpne armer til lanseringen. Dead or Alive 2 som kom senere var både raskere og penere, men manglet den samme dybden.



Virtua Fighter 3TB

SOUL CALIBUR

SOUL CALIBUR

NAMCO

Soul Calibur var den ypperste demoen på kreftene til Dreamcast, og er den dag i dag fortsatt like glatt og velfungerende. Et utrolig givende slåssespill med varierte figurer som nylig ble relansert på Xbox Live Arcade.



FIGHT!



STREET FIGHTER IV

BRING IT ON!
20.02.2009

CAPCOM®



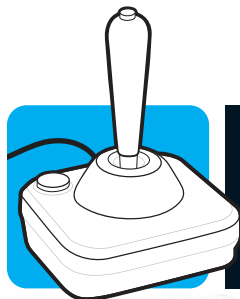
PLAYSTATION 3



XBOX 360 LIVE

12+
www.psp.ch

ANMELDELSER



STOL PÅ VÅR DØMMEKRAFT

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

UAVHENGIGE, RETTFERDIGE SPILLTESTER

MÅNEDENS UTVALGTE!

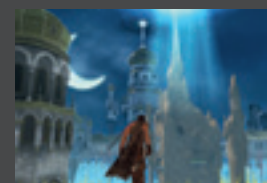
KILLZONE 2

Innfrir det forventningene?

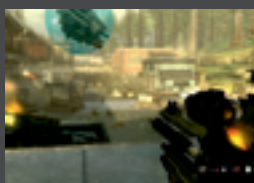


GAMEREACTOR #66

Brukte trommisen forrige nummer til å dempe lyden i skarptromma? Fortvil ikke, her er alle karakterene fra nummer 66.



Prince of Persia 8/10
PS3, Xbox 360, PC
Skate It 5/10
Wii
Sonic Unleashed 5/10
PS3, Xbox 360, PS2, Wii
Scene It: Filmtoppen 5/10
Xbox 360



Resistance 2 8/10
PS3
Shaun White Snowboarding 5/10
PS3, Xbox 360, Wii
Left 4 Dead 8/10
PC, Xbox 360



Rock Band 2 10/10
PS3, Xbox 360, PS2, Wii
Need for Speed: Undercover 5/10
PC, PS3, 360, Wii, DS, PS2
Lips 7/10
Xbox 360

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

WWW.GAMEREACTOR.NO Vil du lese mer enn 1600 anmeldelser? Besøk www.gamereactor.no



KILLZONE 2

Det er intenst, heseblesende og teknisk overlegent. Og det beste actionspillet på Playstation 3.

Plattform **PLAYSTATION 3** Utvikler **GUERRILLA GAMES** Utgiver **SCEE** Lanseres **23. FEBRUAR** Antall spillere **1-32** Testet versjon **PS3 (PAL)** Anb. alder **18+**

Sjanger **ACTION**



DEKNING! DEKNING!

Dekning er viktig i Killzone 2, og fungerer litt ulikt andre spill. Man klemmer seg fast til deknningen med å holde inne en skulderknapp, og kan så bevege seg langs deknningen, eller kikke over den, alt mens man holder inne dekningsknappen. I åpent lende blir man fort full av kulehull...



HOPP OMBORD! I løpet av spillet får du også kommandoen over diverse kanoner og kjøretøy. Disse spiller ikke en sentral rolle, og som regel er man ferdig med kjøretøyet for godt i spillet etter en liten kjøretur.

Bråket er intenst. Kulene suser rundt meg fra alle kanter, ved siden av meg skriker korporal Natko høyt mens han fyrer avgårde kule etter kule mot Helghast-soldatene som stormer over slagmarken foran oss. Den svelleholdige luften svir i lungene mine idet jeg lader nok en gang, legger kolben mot skulderen, og sikter meg inn på nok et sett røde øyne.

Kanskje i overkant dramatisk, men det er faktisk slik det føles til tider i Killzone 2. For å gå rett på sak: du har aldri opplevd krig i

spillform så intenst, bråkete og realistisk som i Killzone 2. Jeg sier realistisk selv om handlingen i spillet foregår i fremtiden på en fremmed planet der du som soldat i ISA (Interplanetary Strategic Alliance) er med på en invasjon for å styrte den onde diktatoren Sclor Visari. Det er sci-fi, men på en realistisk måte. Jeg tror mer på denne verdenen og denne krigen enn på en gjennomsnittlig gjenskapning av andre verdenskrig.

Jeg føler meg rett og slett tilstede i krigen. Den briljante grafikken hjelper bra, aldri har jeg

TIPS

SJEKK UT!

Call of Duty 4: Modern Warfare 9/18
PC/PS3/360

Fortsatt det beste krigsspillet fra moderne tid.



FAKTA

FALSK TRAILER

Under den årlige E3-messen i 2005 viste Sony frem en trailer fra Killzone 2 som så helt fantastisk ut. I ettertid viste det seg at hele traileren var falsk, og kun representerte spillet slik Sony håpet det ville se ut. Guerrilla Games angrer den dag i dag på at de viste denne traileren, som de har blitt mobbet for i årevis. Men de kan puste lettet ut nå, spillet ser nemlig bedre ut på flere punkter enn den originale traileren...

sett et spill som har gjort så mye for å formidle et realistisk grafisk uttrykk. Vi snakker om lysfiltre, røykeeffekter, dynamiske skygger og en kunstnerisk retning som får de gråbrune bygningene på vulkanplaneten til å virke ekte. Det er en levende verden vi kjemper i. En verden som har blitt ødelagt av krig, med spor av krig og fortvilelse uansett hvor vi snur oss. Grafikken i Killzone 2 er ikke mindre enn fantastisk fra start til slutt.

Men realismen kommer også gjennom det sterke våpenutvalget. Som i skytespillet Black har våpnene en enorm tyngde, det føles som jeg drasser på et tungt maskingevær der jeg løper frem til nærmeste dekning, og når jeg legger det mot skuldra og skuddsalvene drønner ut av høytalerne mine sammen med røyk og gnister og jordsprut på skjermen, foler

2: EN ANNEN MENING

Av: Hans Frederik Bjørkøy Som: Skyter først

Etter mye blest frem og tilbake koker Killzone 2 ned til å bli en fastbok på hvordan førstepersons skytespill skal være på konsoll. Det får konkurrentene til å smake sponplater og papp i forhold, og viser at det skal mer enn god grafikk til for å skape atmosfæren som gjør at du blir klistret til skjermen. Dette er en klassiker og en godbit av de sjeldne.

Konklusjon:
En ny standard for skytespill på konsoll.

10/10



BEGRENSINGER
I Killzone 2 kan du kun bære ett våpen om gangen, sammen med en pistol. Dette gjør at du må tilpasse taktikken din, og plukke opp våpen fra drepte fiender dersom du slipper opp for ammo.

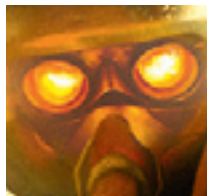
TRIST? Killzone 2 har mye grågrønne og brune nivåer, et fargevalg som påvirker stemningen. Planeten Helghan er forblåst og fiendtlig, et utrivelig sted.

jeg at jeg plaffer løs med et ekte våpen. Et dødelig våpen med masse og tyngde.

Lydbildet hjelper også på vei, i tillegg til eksplosive krigslyder i alle kanaler bringer Helghanernes hese krigsrop frysninger nedover ryggen min idet jeg midt i omladingen skjønner at jeg er omringet. Lyden er krystallklar og effektiv, og legger den komplette rammen rundt krigsbildet jeg er fanget i.

Dette er krig med en intensitet jeg hittil ikke har opplevd i skytespill. Så hva er det da som forhindrer meg fra å dele ut toppkarakteren?

Vel, det er ingen tvil om at Guerrilla Games teknisk sett er suverene, og at de vet hva som skal til for å lage et intenst skytespill. Men å fortelle en historie lykkes de ikke like godt med. Den kilsjefylte dialogen mellom de fire soldatene i troppen din bærer av og til tydelig preg av



FAKTA

LYSENDE TERROR

Kjennetegnet til Helghast-soldatene er de lysende oransje øynene. De glødende øynene gjør det enkelt å identifisere motstanderne, og gjør de også mindre menneskelige. De fascistiske Helghanerne minner mye om nazistene, både i propaganda og symbolikk.

at den ikke er skrevet av profesjonelle manusforfattere - den er til tider pinlig amatørmessig.

I tillegg så sliter jeg litt med motivasjonen av og til. Killzone 2 er superintens, nervepirrende og actionfylt fra start til slutt. Det er knapt et eneste rolig øyeblikk i de ni timene enspilleropplevelsen varer. Man blir kastet fra det ene storslagne slaget til det andre, uten pause og opphold, og til tider føles det som man kjemper mot endeløse horder av fiender i en kakafoni av støy og støv og kuler. Det blir rett og slett overveldende til tider, og jeg savner en litt bedre og mer balansert spillstruktur. Spenningskurven går liksom til topp i første minutt, og nekter å roe seg før du er ferdig med spillet.

Men i det store bildet er dette som småpirk og regne. Når spillet i tillegg har en fabelaktig dybde i flerspillerdelen sier det seg selv at dette er et obligatorisk kjøp for alle PS3-eiere. Det er helt klart det beste skytespillet på konsollen så langt og setter en ny standard for fremtidige skytespill når det gjelder innlevelse og intensitet.

_Jon Cato Lorentzen

KARAKTER 9/10

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

SUPERINTENS KRIGSOPPLEVELSE

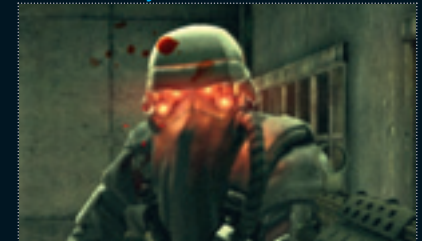
- Fantastisk krigsfølelse, utrolig grafikk, omfattende flerspillerdel
- Ingen samarbeidsmodus, smådunne medsoldater



KAMERATER I Killzone 2 er du en del av en tropp på fire elitesoldater, hver med sin egen personlighet. De er dog ikke alltid like hjelpsomme i kamp...

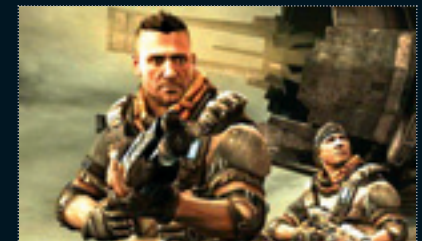
HEISANN!

Fem flotte fyrer fra Killzone 2



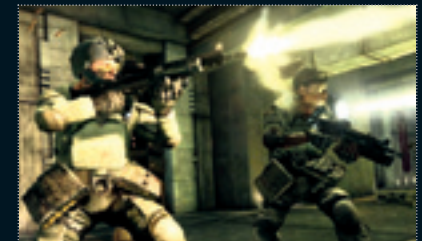
HELGHAST-SOLDATEN

Ser du noen oransje øyne foran deg, så er det bare å slå av sikringen på geværet og fyre løs. Helghanerne opererer som en disiplinert hær og tåler en solid dose skudd før de går i bakken. De opererer med ulike typer soldater, fra relativt trege infanterister til lynraske og smidige nærkampsoldater og panserarmerte vandrede tanks.



SERSJANT TOMAS SEVCHENKO

Deg selv, helten i spillet. Tomas Sevchenko er en dyktig soldat som leder en spesialtropp bestående av Korporal Dante Garza, en rappkjefte ung soldat, Sersjant Rico Velasquez, en sinna veteran, samt korporal Shawn Natko, sprengstoffekspert.



ISA-STYRKENE

ISA står for Interplanetary Strategic Alliance, og du er en soldat i ISA-hæren. For to år siden angrep Helghast kolonien Vekta og påførte ISA store tap. Nå har ISA samlet styrkene sine for å invadere hjemplanet til Helghast, Helghan, en ugjestmild steinplanet.



MÆL RADEC

Kommandant for Helghan-hæren og keiser Visaris høyre hånd. Mael Radece oppfører seg og ser ut som en moderne SS-soldat, alt fra uniform til holdning stråler av den samme arrogansen som preget det tyske sikkerhetspolitiet. Han er ansvarlig for forsvaret av Helghan, men bryr seg lite om sivile tap i slaget og ofrer gladelig alt for å bekjempe de invaderende ISA-soldatene. Skruppeløs, kald og kynisk, en grusom motstander på slagmarken.

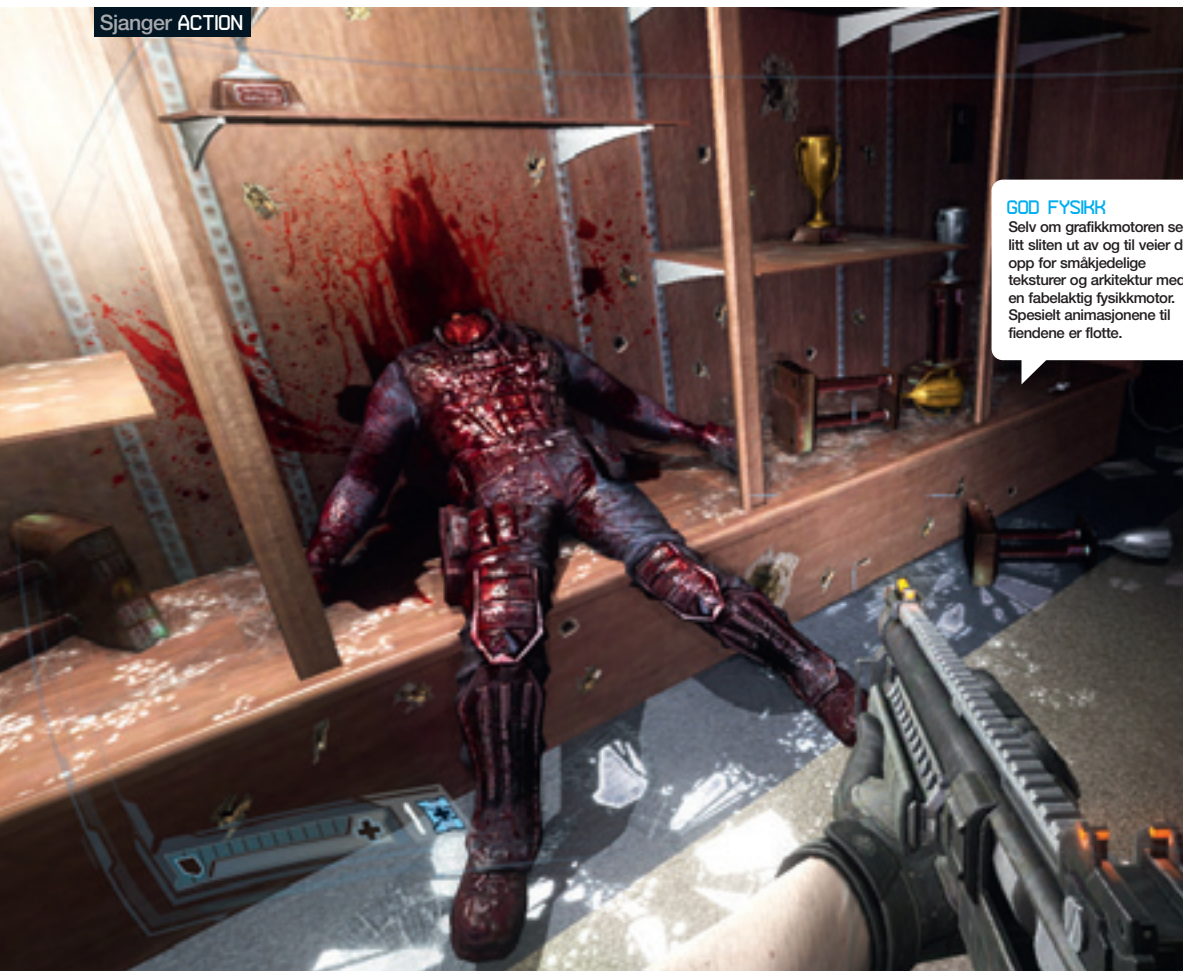


KEISER SCOLAR VISARI

Helghanernes leder, en maktgal psykopat som har tålegavene i orden. Visari kjemper til siste slutt for å forsvare hjemplanet sin.



Sjanger ACTION



GOD FYSIKK

Selv om grafikkmotoren ser litt sliten ut av og til veier den opp for småkjedelige teksturer og arkitektur med en fabelaktig fysikkmotor. Spesielt animasjonene til fiendene er flotte.



F.E.A.R. First Encounter Assault Recon er det fulle navnet på spesialstyrken du er en del av. Styrkens spesialfelt er å gripe inn i situasjoner med overnaturlige elementer.

F.E.A.R. 2

First Encounter Assault Recon er tilbake, men det er dessverre jentungen Alma også. Uredde Kristian har tatt ladegrep.

Plattform PC, PS3, 360 Utvikler MONOLITH Utgiver WARNER BROS Utgis 13. FEBRUAR Antall spillere 1 Testet versjon PAL Anb. alder 18+

Det føles som en evighet siden forrige åndedrag. Nærværet av ondskap ligger som et klamt teppe langs veggene. Rommet kveles av skrik og desperasjon. Først når fiendene viser seg slipper klaustrofobien taket, og frykten avløses av lyden av bly som pumpes ut av automatriflen. Kule etter kule smeller brutalt ut av munningen samtidig som rekylslår hardt fra seg. Refleksene presses til det ytterste idet kulene river seg gjennom kjøttet til soldatene. Reflekstiden slipper taket idet du hører de



FAKTA

ALMA

Sentralt i F.E.A.R.-spillene finner vi den åtte år gamle Alma. Monolith er tydelig inspirert av japanske skrekkin filmer som The Ring for Alma følger oppskriften på skumle småjenter til punkt og prikke: langt svart hår og en evne til å dukke opp når du minst aner det. I det første spillet fikk vi vite at Alma var en del av et hemmelig prosjekt, Project Origin, som ga henne overnaturlige krefter...

TIPS

SJEKK UT

Condemned 2 7/10
XBOX 360/PS3/PC
Psykologisk slåsseskrekkspill med rabiate narkomane.

siste kulene i magasinet ditt blåse ut som en avsluttende trommevirvel. Det er stille i rommet hvor det for sekunder siden utspilte seg en makaber actionballet. Igjen ligger fallende soldater, røyk, blod og murpuss som kulisser på scenen.

Det originale F.E.A.R. ble lansert på PC i 2005. Et førstepersons skytespill hvor elementer av en psykologisk thriller var blandet med en fullblods actionopplevelse. Vi ble kjent med elitesoldatene i First Encounter Assault Recon (F.E.A.R.). Et lag med spesialsoldater satt sammen av myndighetene for å håndtere spesielle aktiviteter og overnaturlige hendelser. Ut på oppdrag for å stanse en ulovlig operasjon inntar spilleren rollen som en nøkkelperson i laget. Det tar selvfølgelig ikke lang tid før overnaturlige hendelser begynner å utspille seg, og en liten jentunge ved navn Alma viser seg å ha en sentral rolle.

I F.E.A.R. 2: Project Origin inntar vi rollen som den talentfulle spesialsoldaten i Delta Forge, Michael Becket. Laget hans er på oppdrag for å arrestere en av lederne i et større firma som har utviklet mystiske overnaturlige prototyper. Dette skjer om lag 40 minutter før handlingen i det første F.E.A.R.-

spillet slutter. Man opplever forgjengerens finale gjennom F.E.A.R. 2: Project Origin fra et annet ståsted (heldigvis), og deretter fortsetter jakten på kilden til det overnaturlige og Alma.

Det er spesielt tre ting som skiller F.E.A.R. 2: Project Origin ut fra mengden. De psykologiske thriller-elementene, reflekstid (bullet time), og utrolige intense og heftige kamper. Sistnevnte er i høy grad mulig på grunn av en utrolig dynamisk og polert spillmotor, og fører til at man hele tiden har forventninger til neste møte med fienden. Deres reaksjoner og adferd gjør aksjonsekvensene utrolig intense og tilfredsstillende. Fiendtlige soldater roper når de ser lommelykten din, de kommuniserer med hverandre via sambandet og flanker og angriper posisjonen din. Men den virkelige styrken ligger i de mange detaljene under kampene. Man kan følge hver enkelt kule som treffer de fiendtlige soldatene, og studere hvordan soldatene reagerer på kulen som blir slått inn i kroppen er



HAMP MOTOR Spesielt i kampene glitrer spillmotoren, partikkel-effekter og fysikken er imponerende, og veier mer enn godt nok opp for litt kjedelige teksturer og omgivelser.



USJ!
Det er nok blod i F.E.A.R. 2, men spillet har mer psykologisk skrekk enn for eksempel blodbadet Dead Space.

REFLEKSTID En sentral funksjon i F.E.A.R. 2 er reflekstid, en funksjon som lar deg bremse opp tiden. Med reflekstid aktivert blir actionscenene en ren voldsballer der kulene danser inn i fiendens kroppar i et kaotisk voldelig skue som best kan beskrives som styggvakkert.



ikke annet enn imponerende. Når man i tillegg opplever dette i reflekstid, og de mange partikkeleffektene fra knuste fliser, røyk, flammer og glass fyller scenen, kan dette fort minne mer om en herlig koreografert actionscene fra en Hollywood-film enn en spillsekvens.

Visuelt sett er spillet blandet drops. Mange teksturer mangler detaljer og ser litt utvaskede ut. Det er også en gråtone gjennom store deler av spillet som gir et litt slitt uttrykk. Men det er også en rekke imponerende sider ved grafikkmotoren. Spesielt lys, eksplosjoner og partikkeleffekter ser bra ut, og bildeoppdateringen er solid selv under de mest eksplosive og intense kampene. Effektene i reflekstid imponerer også, og til og med lufttrykk etter eksplosjoner og andre heftige detaljer viser seg. Uten å utmerke seg betraktelig innfrir F.E.A.R. 2: Project Origin de forventningene vi stiller til en god visuell spillopplevelse denne generasjonen.

En del informasjon blir presentert på en litt kjedelig måte. Det finnes en del cd-rom og



PEK OG KLIKK Å skyte ned fienden på avstand er lett i andre spill, men fiendene i F.E.A.R. 2 er flinke til å flanker deg mens du ligger og sikter.



FAKTA

MICHAEL BECKET

Nok en gang skal F.E.A.R.-styrken i ilden. I forrige spill fikk vi styre en ikke navngitt soldat som viste seg å ha svært nær tilknytning til Alma og hele det hemmelige prosjektet hun ble utsatt for. I dette spillet inntar vi rollen som sersjant Michael Becket. Også han har lynraske reflekser på grensen til det overnaturlige, og blir av troppsjefen omtalt som "den beste i sin enhet". I løpet av spillet skal det vise seg at jentungen Alma er svært interessert i ham...

TIPS

SJEKK UT

Dead Space 8/10
PC, PS3, XBOX 360

Ekstremt blodig romskrekkspill fra Electronic Arts.

databrikker man kan plukke opp underveis i spillet hvor man kan følge nøkkelpersoners epost-utveksling og annen informasjon. Jeg skal ærlig innrømme at ikke har noe til overs for denne måten å presentere tips og informasjon på. Men mye av handlingen blir også fortalt i sanntid. Gjennom noen fancy briller foregår det meste av kommunikasjon med Delta Force, og denne teknikken er en bedre måte å drive historien fremover.

Kort oppsumert har jeg kost meg med denne action-thrilleren. F.E.A.R. 2: Project Origin har ganske enkelt en helt fantastisk spillmotor som gjør at hvert møte med fienden virker som et friskt pust. Reflekstid kan fort oppmuntre spilleren til å være mer kreativ og dristig i kampsituasjonene, som gir et litt lekent preg over en ellers så dramatisk og spennende spillopplevelse. FEAR 2 tvinger deg til å holde pusten under de overnaturlige hendelsene, men det er først og fremst actionscenene som virkelig tar pusten fra deg.

—Kristian Nymoen

KARAKTER 8/10

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

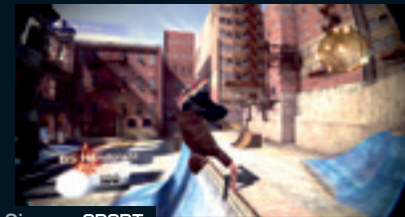
EN VERDIG FORTSETTELSE

- Intense kamper, god kunstig intelligens og fysikk
- Dårlig fortellerteknikk

SKATE 2

Mer av alt er oppskriften i oppfølgeren...

Plattform PS3, 360 Utvikler EA BLACKBOX Utgiver EA
Utgis LANSERT Antall spillere 1-5
Testet versjon XBOX 360 Anb. alder 16+



Sjanger **SPORT**



NEW SAN VANELONA Den nye byen er gigantisk, med massevis av nye steder å skate.

For meg var Skate som å få en bølge kaldt vann i fjeset. Det fikk meg til å våkne og åpne øya for den virkelige verden. Det var som å bli gjenfødt. Det var et viktig spill, som står som et briljant eksempel på at etablerte konvensjoner i en spillsjanger ikke nødvendigvis er så etablerte som man skulle tro.

Skate 2 utvikler det originale konseptet videre i mange retninger. En av de største og mest sentrale nyhetene er at det briljante Flick-it-kontrollsystemet har fått en rekke nye triks. Finger flips, grind grabs, one foots, hippy jumps og så videre bidrar til at du nå har dobbelt så mange triks å holde styr på denne gang.

Den andre store nyheten er at vi får vi lov til å ta skosålene av griptapen, og ned på asfalten. Dette gir en frihet vi bare kunne drømme om i originalen, og bare det å kunne gå opp en trapp kan spare deg for både tid og irritasjon. Men kontrollen og fysikken når du har beina på bakken står i skarp kontrast til den silkemyke følelsen av å stå på brettet. Det føles som å kontrollere et kjøleskap. Kontrollen er klønete - tung og seig og upresis - og selv om det er veldig behagelig å hoppe av brettet av og til, så er det med en vond bismak.

Mitt andre ankepunkt er at jeg vil ha en strammere regi på det hele. Nå er det bare hundrevis av oppgaver jeg kan gjøre i vilkårlig rekkefølge, mens jeg teleporterer meg fra utfordring til utfordring i en enorm lekegrind.

Men Skate 2 tar det genialt konseptet ett steg videre. Likte du Skate, så kommer du garantert til å like Skate 2 også. Byen er større, triksene er flere, og følelsen er den samme. Skate 2 er digert, dypt og deilig!

—Carl Thomas Aarum

KARAKTER 8/10

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

FORTSATT KONGEN I GATA

- Fantastisk spillkontroll på brettet, enorm verden.
- Dårlig narrasjon, dårlig kontroll når du går av brettet.



STREET FIGHTER IV

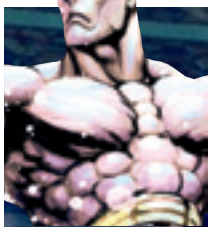
Den gamle slåsskjempen slår og sparker fra seg hardere enn noensinne.

Plattform **PLAYSTATION 3/XBOX 360** Utvikler **CAPCOM** Utgiver **CAPCOM** Utgis 28. FEBRUAR Antall spillere 1-2 Testet versjon **XBOX 360 (PAL)** Anb. alder 16+

Sjanger **KAMP** Les mer på www.gamereactor.no/



KLASSISK DENG
 Det klassiske oppgjøret mellom Ken og Ryu, som faktisk var de eneste spillbare figurene i det første Street Fighter-spillet som dukket opp i arkadehaller i 1988. Først i 1991 i Street Fighter II fikk spillerne muligheten til å velge mellom ulike slåsskjemper.



FAKTA

SETH

I tidligere Street Fighter-spill har M. Bison vært den store stygge bossen som man skal bekjempe om man spiller alene. I Street Fighter IV blir vi kjent med Seth, en blanding av menneske og maskin, som kan absorbere kreftene til fiendene sine. Han har derfor en lapskaus av angrep fra omtrent samtlige fiender i spillet.

TIPS

SJEKK UT

Virtua Fighter 5 8/18
 XBOX 360, PS3
 Et utrolig dypt og teknisk avansert slåssespill for viderekomne.

Slåssespill, en sjanger som knapt har utviklet seg siden Ruy sendte avgårde sin første ildkule i det første Street Fighter-spillet i 1987. Eller, stryk det. Siden vi radbrakk hverandre i rød og hvit karatedrakt på Commodore 64 i Way of the Exploding Fist et par år før. Eller er du enda eldre fikk du kanskje gleden av piksellert slåssing i Karate Champ på en spillautomat?

Poenget er at disse spillene har et fundamentalt spillsystem som knapt har endret seg siden de inntok arkadehaller og hjemmemaskiner med blodige knoker på 80-tallet. To personer på skjermen, et utvalg knapper som slår i forskjellig styrke, et helsemeter som teller ned hver gang du blir truffet, en knapp eller bevegelse som blokkerer slag, og så videre. Har du spilt et slåssespill skjønner du umiddelbart hvordan du spiller et annet, du trenger bare å vite hvilken knapp som gjør hva.

Selv ikke innføringen av tredimensjonal grafikk påvirket slåssespillene nevneverdig. Joda, miljøene ble tredimensjonale og figurenes bevegelser ble mer naturtro, men når to personer slåss mot hverandre danner avstanden mellom de to likevel en linje, slik at disse spillene endte opp som todimensjonale



MORØKLUMP Den rosa slåsskjempen Dan (til høyre) ble introdusert i Street Fighter-serien som et sleivspark til Art of Fighting-serien til SNK, ettersom SNK hadde mange figurer som var "inspirert" av Street Fighter-figurene.

dengefester i tre dimensjoner.

Det er vanskelig å forklare hvor viktig Street Fighter var for sjangeren. For Street Fighter var kampspill statiske og enkle. Var man flink i Exploding Fist kunne man stå i timesvis og blokkere hverandres slag, og kampen endte uavgjort. Street Fighter innførte spesialbevegelser, en kvart sirkelbevegelse og slagknappen sendte avgårde en farlig ildkule. Et lite rykk på kontrollen, og en lynrask

uppercut eksploderte i fjeset på motstanderen.

Men det var først i Street Fighter II at standarden ble satt, idet man for første gang fikk velge sin egen figur, og hver figur hadde sine unike spesialbevegelser. Plutselig var strategi en del av bildet, og man måtte lære seg motstanderens stil og angrep for å effektivt kunne bekjempe ham.

Det er nesten like vanskelig å forklare hvorfor Street Fighter IV klarer å gjøre det

NYE FJES

Still opp i dengekøl!



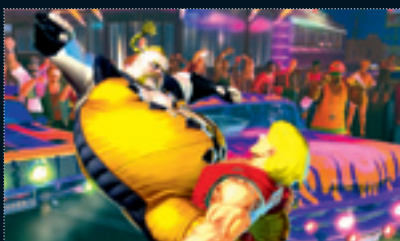
SETH
Den nye bossen i Street Fighter IV, Seth, er sjefen for S.I.N., våpenavdelingen til Shadaloo. Kroppen hans er kraftig modifisert, og han har absorbert mange av spesialangrepene til ulike figurer i spillet. Han er frustrerende å slåss mot, og føles litt billig å bruke selv.



ABEL
En slagkraftig kjempe av en franskmann som lider av hukommelsestap. Abel er brutal og direkte, her får du ingen spesialangrep med flyvende ildkuler. Abel er jordnær og rett i trynet ditt, men litt treg på enkelte angrep. Likevel en verdig nykommer og en figur det er verdt å bruke litt tid på. Meget kraftig i de rette hender.



CRIMSON VIPER
Teknologibasert amerikansk agent som skal teste ut en ny kamprustning. Crimson Viper er variert i bevegelsene og kjapp nok, men litt forutsigbar når man blir kjent med henne. Nybegynnere vil hate bombeangrepet hennes.



RUFUS
Rufus er en tynn og smidig mann fanget i en ekstremt feit kropp. Han beveger seg lynraskt med alt flesket sitt, men gjør dessverre ikke så mye skade som man skulle tro han kunne gjøre med kroppsvekta si. Å se magen til Rufus disse er like hypnotiserende som dissende Dead or Alive-pupper.



EL FUERTE
Meksikansk mesterkokk og slåsskjempe som har spesialisert seg i meksikansk wrestling. Han reiser over hele verden for å samle oppskrifter og slåss. El Fuerte er vanskelig å mestre i kamp, mange av spesialangrepene følger et lopeangrep som etter hvert blir forutsigbart.

PERSONLIGHET Det som skiller figurene i Street Fighter IV fra andre slåssspill er all omtanken som har gått med til å forme dem til egne personligheter. Slåsstilen, bevegelsene, kommentarene og de mange ansiktsuttrykkene gjør at hver eneste figur føles gjennomtenkt og unik.



AVSLUTNING
Som i tidligere spill kan man utløse superangrep og ultraangrep ved å fylle opp målere for disse. Man får også bonus for å avslutte en kamp spektakulært.



SUPER! En sånn blå liten boks rett over her lar deg utføre et såkalt EX-agrep. Dette utføres omtrent som andre spesialangrep, men volder mer skade. Når du har tatt imot nok skade fylles Ultra-meteret opp, og du får tilgang til kraftfulle superangrep. Vanskelige å utføre, men effektive. mange timer med trening.

Og det skyldes spillets grunnssystem, like solid som det alltid har vært. Street Fighter IV har en balanse og presisjon i spillsystemet sitt som ingen andre i sjangeren kan hamle opp med. Er du ekspert i Street Fighter II tar det ikke lang tid før du føler deg komfortabel her. Men Capcom har ikke stoppet der. Det nye countersystemet, der du med to knapper kan ta i mot et slag og slenge ut et motangrep, bringer en ny dimensjon til spillserien. En ny måte å sette sammen taktikken sin på, en mer improvisert og åpen måte enn tidligere tiders fokus på innøvde ferdiglagde kombinasjoner.

Street Figher IV er en pangstart på 2009, og en liten oppvekker for sjangeren. Nei, det finner ikke opp sjangeren på nytt, det er fortsatt det samme spillsystemet som vi lekte med for 20 år siden, men det føles friskt, spenstig, stramt og utrolig tilfredsstillende. Etter utallige mer eller mindre vellykkede variasjoner av Street Fighter-konseptet er det deilig å se at Capcom leverer sitt beste spill siden toeren revolusjonerte sjangeren.

Jon Cato Lorentzen

KARAKTER 9/10

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

SUPER DYNAMIC COOKING TIME!

- Turbofett i co-op, masse våpen.
- Omtrent verdilost hvis man spiller alene.

AKTIVE BAKGRUNNER Selv på den flate og kjedelige flyplassen her skjer det masse i bakgrunnen. Soldater beveger seg, heier og skyter i lufta. Alle bakgrunnene er fulle av liv.

verken Dead or Alive, Virtua Fighter eller Tekken har klart på mange år, nemlig å føles friskt og nytt. Det skyldes flere ting. Den tegnefilmaktige grafikken med silkemyke og lynkjappe animasjoner ser mer spektakulær ut enn noe annet slåssspill på markedet. Aldri har noen figurer i lignende spill vært gjenskapt med mer sjel, karakter og kjærlighet enn i Street Fighter IV. Den tegnefilmaktige grafikken passer de overdrevne og spektakulære slåsskjempene perfekt, der de danser rundt på scenen.

Det skyldes også teknikkene og spesialbevegelsene. I stedet for å lære deg 100 forskjellige knappkombinasjoner har hver figur en håndfull spesialbevegelser. Sammen med det nye countersystemet kan du selv lage kombinasjonene dine. Det er ikke lett, men det gjør det enklere å lære seg grunnlaget for en figur, selv om det å beherske han fullt ut krever



FAKTA
KEN MOT RYU
I det første Street Fighter-spillet handlet det om Ryu som deltok i en slåss-turnering. Dersom en annen spiller ville være med ble han Ken, og Ken og Ryu gjorde opp seg i mellom. De to kamp-hanene har identiske bevegelser, og representerer forskjellige mellom øst og vest.



HALO WARS

Ensemble Studios lager konsollstrategi av Bungies suksesserie, og leverer glimrende underholdning!

Plattform **XBOX 360** Utvikler **ENSEMBLE STUDIOS** Utgiver **MICROSOFT** Utgis **27. FEBRUAR** Antall spillere **1-6** Testet versjon **XBOX 360** Anb. alder **16+**

Sjanger **STRATEGI**

GRAFISK GODBIT

Grafikken og fysikken i Halo Wars er svært lekkre, med detaljerte modeller, varierte omgivelser, og kule effekter. Og mellomsekvensene er fantastisk imponerende!

Covenant-troppene har jaget meg på flukt ut av byen. Jeg var inne for å hjelpe til med evakueringen av sivile men den gigantiske Covenant-hæren ble for overhvelmende for min lille tropp. Jeg må trekke meg tilbake. Gå forsterkningene i møte, danne en linje, stoppe forfølgerne og slå tilbake. Og forsterkningene kommer. Ti Spartan-soldater springer mot meg. Ti Master Chief. Og dermed er oddsen i mitt favor...

Ensemble Studios, best kjent for Age of Empires-serien, har utviklet strategispill i 14 år. Halo Wars er imidlertid første forsøket på å bygge sanntidsstrategi eksklusivt til konsoll, og hvilken debut det er!

Idet jeg hilser forsterkningene velkommen slenger jeg dem i dekning bak noen vrakrester. Jeg etablerer en base og setter i gang enhetsproduksjon, samtidig som jeg holder angripende tropper på avstand og sender en Warthog på rekognoseringsoppdrag i området. Og ikke én gang savner jeg mus og tastatur. Kontrollskjemaet er intuitivt, logisk og enkelt. Valg av enheter angrep, spesialangrep, forflytning, basebygging - alt går enkelt. Det er



KONTROLLSKJEMAET i Halo Wars er perfekt lagt opp og gjør at strategi på konsoll fungerer.

FAKTA

KRIGSFAKTA

> Historien i Halo Wars utspiller seg fra 4. februar 2531 til 11. mars samme år, altså 20 år før hendelsene i Halo: Combat Evolved.
> Halo Wars har såkalt "Unit count", hvilket betyr at du til en hver tid ikke kan ha mer enn et gitt antall enheter i hæren din.
> Enspillerdelen har 15 oppdrag med UNSC-troppene, og tar rundt åtte timer å fullføre.
> Covenant-hæren er kun spillbar i flerspillermodusen.
> Halo Wars kan spilles online, med og mot andre mennesker i både co-op og versus-matcher.

vanskelig å skjønne hvordan dette kan bli bedre til konsoll. Det er nesten perfekt. Kontrollen har sine begrensninger, men det har utvikleren hatt i bakhodet gjennom hele prosessen, og kampene er derfor designet med det som utgangspunkt. Og det merkes.

Etter den første bølgen av angriperer slår mot min klippe av Mjolnir-rustninger får jeg litt ro. Spartan-troppen min kan samle litt ekstra ressurser og ta knekken på noen spredte Covenant-tropper. Jeg lokaliserer fiendens base, lager så mange enheter jeg kan, og forbereder mitt kontraangrep.

Halo Wars er strategi for de som vanligvis ikke liker strategispill. Det er nedstrippet og forenklet. Actionorientert, med enkel og

selvgående ressursinnsamling, relativt korte oppdrag, mange begrensninger og mye automatikk. Men uten disse begrensningene ville det aldri fungert til konsoll. Er du en hard strateg så anbefaler jeg deg å holde deg til PCen din. Dette er som Hollywood-versjonen av det harde strategispillet med tunge økonomipolitiske avgjørelser og dyp diplomati. Halo Wars er overfladisk, forenklet og actionspektet. Og jeg elsker det!

Med ti Spartan-soldater er innspurten en lek. De løper rundt som en massiv krigsmaskin. Covenant-forsvaret er for tynt og jeg ruller over dem uten problemer. Oppdrag utført.

Halo Wars er et knakende bra actionstrategispill, men er det er overhodet ikke noe for alle. Det er ikke Halo 4, det er strategi. Test demoen på Xbox Live for et eventuelt kjøp.

Carl Thomas Aarum

KARAKTER 9/10

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

FLOTT KONSOLLSTRATEGI!

- Lecker grafikk, kul historie, perfekt kontroll.
- Savner litt mer dybde.

RACE PRO

NOTHING GETS CLOSER



www.pegi.info

www.atari.com/racepro

GAME

FIRST PLACE FOR GAMES

ONLY ON
XBOX 360

WTCC
FIA World Touring Car
Championship

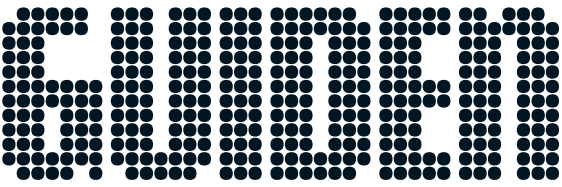


ATARI

Jump in.

XBOX 360 LIVE

© SIMBIN STUDIOS AB. RACE PRO is a trademark of SIMBIN STUDIOS AB. All rights reserved. Used under authorization by SIMBIN STUDIOS AB. Manufactured and marketed by Atari Europe SASU. Atari and the Atari logo are trademarks owned by Atari Interactive, Inc. Aston Martin Racing is a trademark used under license from Aston Martin Lagonda Limited. Trademarks, design patents and copyrights are used with the approval of the owner AUDI AG. The BMW logo, the BMW name and the model designations Z4 and M3 are trademarks of BMW AG and are used under license. Chevrolet Corvette C5-R, Corvette C6-R, all related Emblems, and vehicle body designs are General Motors Trademarks used under license to Simbin Studios AB. Dodge is a trademark of Chrysler LLC. Dodge Viper and its trade dress are used under license by Simbin © Chrysler LLC 2008. All other trademarks are the property of their respective owners and used under license.



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	Rock Band 2 Den nye rockekongen og verdens beste partyspill. Det beste musikkspillet på markedet i dag.	Musikk	Electronic Arts	10/10
4	Killzone 2 Et teknisk mesterverk og den mest intense krigsspillopplevelsen vi har opplevd.	Action	SCEE	9/10
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	Street Fighter IV En revitalisering av det klassiske slåssespettet, hypnotiserende avhengighetsskapende.	Slåssing	Capcom	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 krigsspill som dropper klisjeen andre verdenskrig til fordel for terrorister fra dagens nyhetsbilde.	Action	Activision	9/10
9	Saint's Row 2 Gangsterparadis, en lekeklass med biler, skytevåpen og vanvittig action. Ren moro.	Action	THQ	9/10
10	Race Driver: Grid Fabelaktig grafikk, ren kjøreglede og en utrolig intensitet. Codemasters er kongene av racing.	Racing	Codemasters	9/10
11	Bioshock Ett av verdens mest spenningsfulle spill, med skrekk og gru i undervannsbymen Rapture. Mesterlig!	Action	Take-Two	9/10
12	Skate 2 Vi elsker å rulle rundt i San Vanelona, mer av det samme og mesterlig gjennomført	Sport	EA	8/10
13	Resistance 2 Resistance var et middelmådig skytespill, men oppfølgeren er en aldri så liten perle av et actionspill.	Action	Sony	8/10
14	Prince of Persia Prinsen er ny og grafikken er ny, men det akrobatiske gameplayet er til å kjenne igjen. God knall!	Eventyr	Ubisoft	8/10
15	Fallout 3 Det er tregt i starten, men for et eventyr det er når dette post-apokalyptiske mesterverket først starter.	Rollespill	Ubisoft	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!

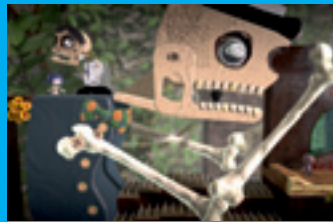
LITTLE BIG PLANET

MEDIA MOLECULE/SONY

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

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

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



ANBEFALES!

RESISTANCE 2

INSOMNIAC GAMES/SONY

Hva skjer? Chimera-invasjonen har nådd USA, og krigen trappes opp enda et hakk. Nathan Hale er ikke upersonlig og generisk som før, men leverer et heseblesende actionspill med en bunnsolid onlinedel.

Beste øyeblikk: Når du oppdager at hele spillet er dubbet til norsk. Ironisk nok også det verste øyeblikket i spillet. Men man venner seg faktisk til det. Etter hvert.

Til deg som: Vil ha solid action til Playstation 3. I tillegg til en heseblesende enspillerdel kan du spille mot opptil 60 personer online i enorme slag.



ANBEFALES!

FALLOUT 3

BETHESDA/UBISOFT

Hva skjer? Den uunngåelige atom-apokalypsen har slått til med full styrke, og etter å ha bodd i en atombunkers hele livet, er tiden inne for å utforske verden utenfor betongmurene og jerndørene.

Beste øyeblikk: Det øyeblikket du kommer ut av bunkeren og all ødeleggelsen og atomkatastrofens virkelighet slår mot deg som en slegge. En vakker sonderrevet verden.

Til deg som: Vil dykke ned i et post-apokalyptisk rollespill med mutanter, ødeleggelse og enorm dybde.



STYR UNNA!

ALONE IN THE DARK: INFERNO

EDEN GAMES/ATARI

Hva skjer? Du er Edward Carnby i et seigt og tungvindt skrekkeventyr som utspiller seg i Central Park midt i New York.

Verste øyeblikk: Atari lovet bot og bedring etter den skandaløse Xbox 360 og PC-versjonen. Vi hadde faktisk visse forhåpninger om at de snakket sant, men fant raskt ut at det gjorde de ikke...

Velg heller: Hvis du vil ha horror, kan du sjekke ut Condemned 2: Bloodshot. En litt annen type spill, men det er i det minste skummelt, og det er ikke ødelagt...





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



GAMEREACTOR TOPP 15 XBOX 360

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

NR.	SPILLTITTEL	SJANGER	UTGIVER	KARAKTER
1	Grand Theft Auto IV	Action	2K Games	10/10
2	Rock Band 2	Musikk	EA	10/10
3	Halo 3	Action	Microsoft	10/10
4	Mass Effect	Rollespill	Microsoft	10/10
5	Gears of War 2	Action	Microsoft	9/10
6	Call of Duty 4: Modern Warfare	Action	Activision	9/10
7	Street Fighter IV	Slåssing	Capcom	9/10
8	Saint's Row 2	Action	THQ	9/10
9	Race Driver: Grid	Racing	Codemasters	9/10
10	Halo Wars	Strategi	Microsoft	9/10
11	Skate 2	Sport	EA	8/10
12	Fallout 3	Rollespill	Ubisoft	8/10
13	Fable 2	Rollespill	Microsoft	8/10
14	Left 4 Dead	Action	Valve	8/10
15	Prince of Persia	Action	Ubisoft	8/10

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

ROCK BAND 2

HARMONIX/EA

Hva skjer? Det rockes og det rolles i stua, og sammen med tre kompis er enhver fest komplett. Opplegget er raffinert og finpusset og Harmonix leverer en bandsimulator som feier gulvet med konkurrentene. Solide instrumenter og en kanongod låtliste.
Beste øyeblikk: Når fire bandmedlemmer smelter sammen til én musikalsk bevissthet som lager perfekt rockemusikk.
Til deg som: Digger Guitar Hero og vil ha et spill å spille sammen med kompisene dine. Uendelig mye moro, men du må være forberedt på å få mye besøk fremover...

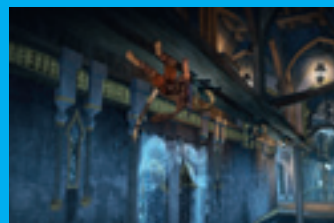


ANBEFALES

PRINCE OF PERSIA

UBISOFT/UBISOFT

Hva skjer? Prinsen har fått en grafisk overhaling og leverer fin akrobatisk action i sitt nyeste spill. Løp, hopp, sving, kast, spring på vegger, slåss, full pakke.
Beste øyeblikk: Første gang du renser et helt område og ser de dystre og mørke omgivelsene endres til et frodig og fargerikt naturlandskap. Fantastisk.
Til deg som: Liker mystikk, eventyr og akrobatikk. Ikke like bra som Sands of Time, men bedre enn Warrior Within og The Two Thrones, og absolutt verdt en titt om actioneventyr er din greie.

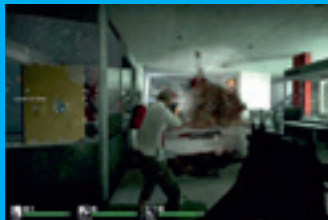


ANBEFALES

LEFT 4 DEAD

VALVE/EA

Hva skjer? Zombie-apokalypsen er over oss, og som en av fire overlevende må du komme deg i sikkerhet. Samarbeid er alfa og omega, så hvis du ikke liker å kommunisere med headsetet kan du holde deg langt unna.
Beste øyeblikk: Når du og tre kompis klarer å holde horden unna lenge nok til å unnsnippe i god behold. Spesielt når du når høyere vanskelighetsgrader og hver eneste kule og helsepakke teller.
Til deg som: Liker å spille online, liker å samarbeide med andre, og klarer å være en del av et team.



! STYR UNNA!

JAMES BOND 007: QUANTUM OF SOLACE

TREYARCH/ACTIVISION

Hva skjer? Du er såklart James Bond i et spill som ser helt ok ut, men som føles foreldet og simpelt sammenlignet med konkurrentene.
Verste øyeblikk: Utgangspunktet var Call of Duty: Modern Warfare, med deknings-systemet fra Gears of War. Det verste øyeblikket er når du innsir hvordan en fantastisk lisens har blitt redusert til meningsløs slakt av hjemmedode fiender.
Velg heller: Call of Duty: Modern Warfare. Begge spill er bygget på samme spillmotor, men Modern Warfare er mye bedre.





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

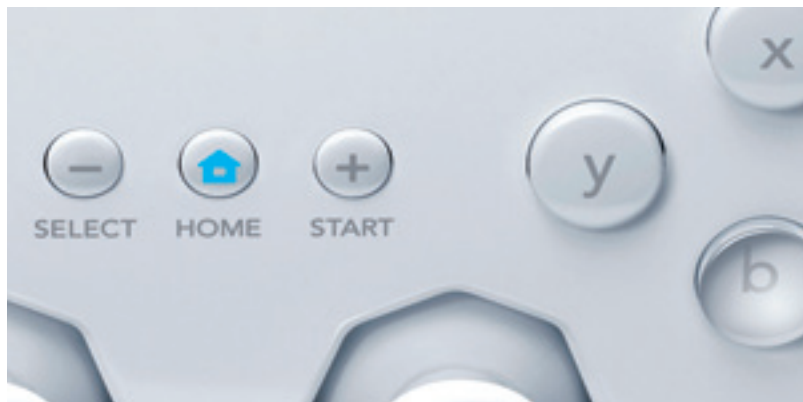
NINTENDO WII

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 viderekomme.	Eventyr	Capcom	9/10
5	No More Heroes Sær blanding av popkultur og punkprogrammering blir et 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, sjarmende 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 toff-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!

NO MORE HEROES

GRASSHOPPER MANUFACTURE/RISING STAR

Hva skjer? Travis Touchdown bor i Santa Destroy i California, og etter en rekke spesielle hendelser ender han opp i en leiemorderliga. Nå må han bevise sin verdighet og drepe ti andre mordere for å bli den beste leiemorderen i verden.

Beste øyeblikk: Alle monologene til de forskjellige bossene. Absurde, finurlige, smarte. Og sa vi absurde?

Til deg som: Liker action og er åpen for litt alternative spillopplevelser. Grasshopper er kjent for sin spesielle stil, og leverer nettopp det i No More Heroes.



ANBEFALES!

DE BLOB

BLUE TOUNGE/THQ

Hva skjer? Chroma By blir invadert av de onde INKT-soldatene med Kamerat Blekk i spissen. De trekker ut all farge i byen og tvinger innbyggerne inn i en uniform tilværelse. Som De Blob skal du frigjøre byen og bringe fargen tilbake!

Beste øyeblikk: Første gang du transformerer en grå og livløs by til et inferno av en fargefest.

Til deg som: Er ferdig med Super Mario Galaxy, og fortsatt vil ha mer plattformoro. De Blob leverer det nest beste plattform-spillet til Wii og er verdt å sjekke ut!



ANBEFALES!

METROID PRIME 3: CORRUPTION

RETRO STUDIOS/NINTENDO

Hva skjer? Samus Aran reiser ut på nye eventyr i verdensrommet og leverer samtidig et av de beste actionspillene til Nintendo Wii. Kontrollen er suveren og historien er spennende.

Beste øyeblikk: Å hoppe fra platå til platå, baklengs, mens man skyter unna jagende sci-fi-fugler og unngår bunnløse juv er mer givende enn man skulle tro, og det er komplett umulig i andre FPSer til konsoll.

Til deg som: Liker action og Indiana Jones. Ja, for du må utforske en del også.



STYR UNNA!

CELEBRITY SPORTS SHOWDOWN

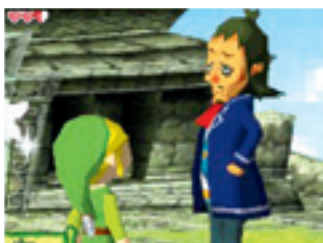
EA/EA

Hva skjer? Avril Lavigne konkurrerer mot Fergie og andre teite kjendiser i dumme og kjedelige sportsgrener som riding, curling og padling.

Verste øyeblikk: Når du innser at du sitter å spiller dette alene fordi ingen av vennene dine vil spille dette mokkaspiellet sammen med deg.

Velg heller: Hva som helst annet, egentlig. Men det er mest nærliggende å finne frem Wii Sports igjen og ta en runde bowling, eller kanskje golf? Det er i alle fall litt moro...





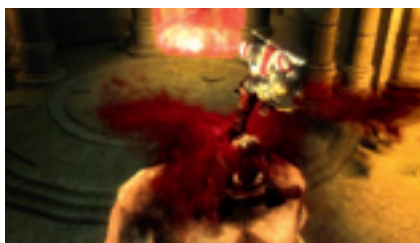
I LOMMA DS: ZELDA: PHANTOM HOURGLASS

NINTENDO / NINTENDO

Hva skjer? Link legger ut på nye eventyr i et av de aller beste spillene til Nintendos håndholdte maskin.

Beste øyeblikk: Hele spillet er fullt av minneverdige øyeblikk. De sjarmende karakterene, den smarte kontrollen og en rekke gode puzzles.

Til deg som: Liker lommeeventyr.



I LOMMA PSP: GOD OF WAR: CHAINS OF OLYMPUS

READY AT DRAWN / SONY

Hva skjer? Kratos er nok en gang ute og svinger med Blades of Chaos, og den store krigeren klarer seg veldig bra i miniformat.

Beste øyeblikk: De store boss-kampene er fortsatt like store, selv om de oppleves på en 4,3 tommer stor skjerm.

Til deg som: Har PSP. Ja, så enkelt kan det sies. Har du PSP, må du ha dette.

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.	SPILLTITTEL	SJANGER	UTGIVER	KARAKTER
1	Half-Life 2: The Orange Box En utrolig samling gode spillopplevelser i tre forskjellige spill. Veldig mye valuta for pengene.	Action	EA	10/10
2	The Elder Scrolls IV: Oblivion Vanvittig stort rollespill i en åpen verden. Fortsatt til gode å bli forbigått når det gjelder atmosfære.	Rollespill	2K Games	10/10
3	Crysis Grafikkmonsteret satte også en ny standard for førstepersonspill på PC. Heftig jungelaction.	Action	EA	10/10
4	Mass Effect En vakker romopera fra folka bak Knights of the Old Republic. Hardcore sci-fi og herlig rollespill.	Rollespill	EA	10/10
5	Race Driver: Grid Fabelaktig grafikk, intens racing. Dette er et actionspill forkledd som et racingspill.	Racing	Codemasters	9/10
6	Call of Duty 4: Modern Warfare Intenst krigsspill som forlater andre verdenskrig til fordel for moderne våpen og terroristjakt. Polert!	Action	Activision	9/10
7	Supreme Commander Et dypt strategispill med omfattende muligheter. For hardcore fans av sanntidsstrategi.	Strategi	THQ	9/10
8	Company of Heroes Fabelaktig genskapelse av andre verdenskrig i actionstrategi-form. Intenst og givende.	Strategi	THQ	9/10
9	Bioshock Uovertruffen guffen undervannstemning i undervannsbymen der alt gikk galt. Intenst.	Action	Ubisoft	9/10
10	NY Lord of the Rings: Mines of Moria Ringens brorskap har forlatt Rivendell og begynt på den lange og farefulle veien mot Mordor...	Onlinerollespill	Codemasters	9/10
11	NY Football Manager 2009 Det er så avhengighetsskapende at det burde vært forbudt i dette landet.	Simulator	Sega	9/10
12	NY World in Conflict Fantastisk enspillerdel og en solid multiplayerdel gjør World in Conflict til en bunnsolid strategiopplevelse.	Strategi	Vivendi	8/10
13	NY Left 4 Dead Fire overlevende må samarbeide for å komme seg helskinnet gjennom zombie-apokalypsen.	Action	Valve	8/10
14	NY Fallout 3 Det kommer tregt i gang, men for et eventyr det er når dette post-apokalyptiske mesterverket først starter.	Rollespill	Ubisoft	8/10
15	NY Mirror's Edge Førstepersons lope-og-hoppe-spill som er så lekkert at du må spille med solbriller.	Action	EA	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!

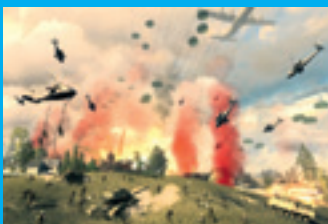
WORLD IN CONFLICT

MASSIVE ENTERTAINMENT/VIVENDI

Hva skjer? Svenske Massive Entertainment har skrevet om historien. De har hoppet tilbake til 1988 og lar Sovjetunionen invadere Amerika og deler av Europa. Dermed er tredje verdenskrig et faktum.

Beste øyeblikk: Hvert eneste oppdrag innledes og avsluttes med noen fantastiske ingame-sekvenser som er så ufattelig detaljerte at det tar pusten fra oss.

Til deg som: Liker strategispill av beste sort. Da enspillerdelen er litt kort anbefales det mest til dere som vil ta med hæren online og spille mot andre fans.



ANBEFALES!

FOOTBALL MANAGER 09

SPORTS INTERACTIVE/SEGA

Hva skjer? Knyt på deg slips eller finn frem gummistøvler, du har blitt manager for favorittlaget ditt. Med en ny kampmotor i 3D kan du se forsvarer, som du selvfølgelig har ofret til fordel for offensive innstillinger, bli fraløpt av raske spisser som vet å utnytte dine feil. Like herlig er det å se seiersmålet bli stanget inn tre minutter på overtid når du har kommandert alle mann i angrep.

Beste øyeblikk: Når du vinner ligaen med ditt favorittlag. En klisje, men det er dypt, dypt rørende.

Til deg som: Liker fotball.



ANBEFALES!

THE LORD OF THE RINGS ONLINE: MINES OF MORIA

TURBINE/CODEMASTERS

Hva skjer? I kampen mot Sauron reiser du sammen med en ekspedisjon av dverger til dvergenes forlatte by - et gruvedområde dypt inne i fjellet. I denne utvidelsen venter ti nye nivåer, to nye spillerklasser, endringer i kampsystemet, samt muligheten til å skaffe seg såkalte legendariske våpen og rustninger. Og mye mer.

Beste øyeblikk: De nye områdene er fantastiske å utforske.

Til deg som: Er lei av World of Warcraft.



STYR UNNA!

SACRED 2: FALLEN ANGEL

RASCARD/ATARI

Hva skjer? Sacred 2 har hentet mye inspirasjon fra spill som Diablo 2 og Dungeon Siege, men når ikke opp på samme nivået. Det er ikke et direkte dårlig actionrollespill, men det er mye som trekker ned.

Verste øyeblikk: Sacred 2 har et tregt og utilfredsstillende kampsystem, og stemmeskuespillet er mildt sagt elendig, med lite overbevisende skuespillere og halvgjort dialog. Dårlige øyeblikk står i kø.

Velg heller: The Elder Scrolls IV: Oblivion eller Gothic III. Eller hva som helst annet.



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.

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

2009, full finanskriser, synkende boligpriser, rekordlav oljepris, og bare sorgen over hele linja.

Etter mange år med en gedigen opptur i alle underholdningsbransjer ser vi for første gang på lenge et behov for å stramme inn, sikre fortjenester og kvitte seg med risikofylte oppdrag. Ved første øyekast ser det ikke ut som spillbransjen har blitt påvirket så mye av den turbulente økonomien, men vi som spiller vil neppe merke noe praktisk før det har gått ett år eller to og vi begynner å savne alle stortitlene som aldri ble påbegynt i 2008 og 2009. Etter mange års opptur er det interessant å se utviklere og utgivere tilpasse seg nye forhold. Også vi i Gamereactor må tilpasse oss. Her er det som har skjedd siden sist magasin.

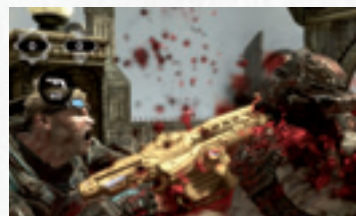
30/11

Dagen går med til å vaske ned leiligheten min. Jeg har kjøpt rekkehus med min samboer og solgt min gamle leilighet i Oslo, og i morgen er det overtakelse. Rekkehuset er ikke ferdigstilt før 16. desember, så i litt over to uker skal vi bo på et gjesterom hos snille svigerforeldre. Det slår meg når jeg står der med vaskekosten at det samler seg opp utrolige mengder støv og skit og flekker og dritt gjennom årene. Selv er jeg en ganske renslig person, men når man flytter vekk sofaer og gulvtepper avdekkes utrolig mye ekkelt. Kvalmende. Julestemningen uteblir.

2/12

Desember betyr julekalender, også her på Gamereactor. En diger bunke med spill, musikk og film har blitt samlet i en hylle og fordelt utover kalenderen.

Umiddelbart lærer vi noe å ta hensyn til når vi skal lage julekalender til neste år: ikke skaff for mange 18-års-spill i premie. Noen av hostens kuleste spill har dessverre 18-års-grense, og når våre yngre nettlesere ikke får sjansen til å vinne disse blir det mange sinte emails. Sorry gutter, vi skal skjerpe oss neste år.



GOD JUL! Lite egnet julekalenderspill...

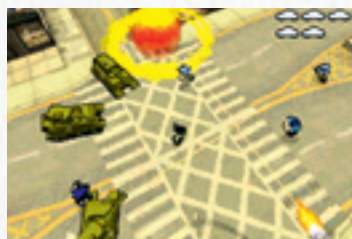
5/12

Med årets siste magasin straks på gata skulle man tro det var litt julefred og rolige tilstander på kontoret. Den gang ei. Noen av våre brukere har blitt utsatt for identitetstyveri på nettsiden, noe som krever masse tid og krefter på å rydde opp i. Og det er langt fra en behagelig jobb. I tillegg er det en god del artikler som skal klargjøres for bruk på nettsiden i romjula og før jul. Det blir faktisk så mye jobb at vi må avlyse det planlagte julebordet på kontoret, men vi lover å ta det igjen i 2009.

8/12

Marius pakker kofferten og slenger seg på flyet til London for å besøke Rockstar og spille det kommende Grand Theft Auto: Chinatown Wars på Nintendo DS. 18 år gammel og alene på flyet til en av verdens kuleste storbyer. Den som bare kunne skru tiden tilbake... Chinatown Wars har liksom ikke sett så fett ut på bildene, men ifølge Marius ser det

fabelaktig ut når det hele beveger seg, og spillfølelsen sitter som et skudd. Hans entusiasme har smittet over på resten av redaksjonen, og hvem vet? Kanskje blir PDCross endelig byttet ut etter et par år i DSen min i mars?



Håndholdt kriminalitet.

10/12

Jeg blir forespurt om jeg vil være juryformann for Gullstikka, spillbransjens årlige prisutdeling. Etersom jeg har vært i juryen mange ganger takker jeg ja, og sammen med fire andre spillkyndige begynner vi å gå gjennom alt av spill som kom i år for å finne frem til ti nominerte i hver kategori. Nytt i år er at fagjuryen bare skal nominere, så skal leserne på ulike nettstedet bestemme hvem som vinner via avstemning.



Selebert Gullstikka-besøk.

12/12

Endelig lanseres Home til Playstation 3. En betaversjon, vel å merke, og

spilltørste PS3-eiere invaderer et merkelig sjelløst nettsamfunn. Plutselig står 200 generiske klonede menn på en diger plass og danser med hverandre mens de sier "LOL", slenger ut rasistiske bemerkninger, og flokker seg rundt de få kvinnelige spillfigurene som våger å ta steget inn i den virtuelle verdenen.

Jeg lager en kvinnelig avatar sammen med samboeren min, og det går mindre enn fem minutter før vi får tilbud om å bytte nakenbilder på mail med en britisk bruker, alt mens en hær av kåte unge menn følger etter oss og prøver å flørte. Oppgitt setter vår avatar seg på bakken, et par sekunder senere står en mannlig figur foran og dytter skrittet sitt frem og tilbake i fjeset på jenta vår mens han roper "I'M GETTING A B.J!"

Stakkars de som faktisk er damer i dette bisarre sosiale eksperimentet. Det er første gang vi har følt behov for å ringe voldtektssenteret etter å ha spilt et onlinespill. Vi krysser fingrene for at Sony aktivt prøver å gjøre noe for å forbedre Home-opplevelsen, akkurat nå er det som en gigantisk reklamefinansiert barnehage uten tilsyn.



I Home kan du sitte på en sofa fra din egen sofa.

22/12

Siste dag på jobb før jul, og julestemningen har bredd seg ut over kontoret. Romjulsartikler er klarlagt, og



SJEFENS SPILLELISTE

Dette har redaktoren holdt på med denne måneden



BAND OF BROTHERS

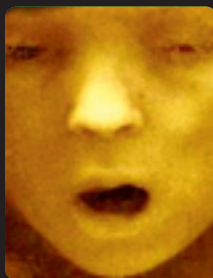
HBO

Jada, serien er gammel og alle har sett denne, men før jul dukket den opp på nytt på blu-ray, og med ny hjemmekino installert i nytt hus ble hele serien sett på nytt i løpet av et par sene desemberkvelder.

Og den holder seg uforskammet godt. Det er faktisk moro å se hvor mye andre filmer, serier og til og med spill har lånt fra denne miniserien, som virkelig går i

dybden på opplevelsen til Easy Company under krigen.

Blu-ray-formatet gjør ikke opplevelsen verre. Ulampen med det skarpe bildet er at digitale effekter og falske bakgrunner plutselig stikker seg ut og ser falske ut, men for det meste gjør skarpheten at jeg sitter ved siden av gutta i skytterropa.



RIGET

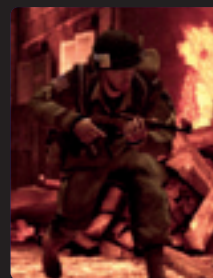
DR

Da jeg ryddet i DVD-samlinga etter flytting i desember, dukket plutselig denne gamle perlen opp. Lars Von Triers skrekkserie fra 90-tallet føles like frisk den dag i dag. Handlingen foregår på Rikshospitalet i Danmark, der gråtende gjenferd, spøkelsesambulanser og gale doktorer står i fokus.

Paralleller kan trekkes til Twin

Peaks og moderne japanske skrekkiner. Det Lars von Trier klarer som de andre ikke fikk til var å dekke det hele med beksvart humor.

Alle som har det minste interesse av skrekk og gru bør kjenne sin besøkstid. Grey's Anatomy for skrekkskere.



BROTHERS IN ARMS: HELLS HIGHWAY

UBISOFT/UBISOFT

Band of Brothers ga mersmak, og jeg fikk aldri sjansen til å teste ut Ubisofts taktiske actionspill i fjor, så jeg prøvde meg nå i januar.

Og for en positiv overraskelse. I stedet for å være nok et skytespill fra andre verdenskrig der man plaffer ned nazister over en lav sko tvinger Brothers in Arms deg til å tenke taktisk og kommandere dine

medsoldater til smarte posisjoner. Dekning gir beskyttelse, åpent terreng er døden.

Dermed er Brothers in Arms en ganske annerledes opplevelse. Det småpinlige dramaet Ubisoft forsøker å formidle i mellomsekvensene kunne de spart seg for, resten er topp.

Carl Thomas gjør seg klar til å ta juleskjegget som han har spart opp i hele desember. Vi kan nesten kjenne ribbelukta der vi sitter krombøyd foran tastaturene...

5/1

Tilbake på jobb. Nytt år og fem kilo feitere. Men på plass i nytt hus, det er digg. Carl Thomas møter opp nybarbert og fin, og vi kaster oss over januarnummeret.

12/1

For en gangs skyld ser bladet ut til å gå på skinner. Aktuelle spill renner inn dørene. Fear 2, Resident Evil 5 og Street Fighter IV. Sistnevnte blir en farsott på kontoret, jeg klarer å få tak i en Nyko Fighting Stick (tro meg, å spille Street Fighter med pad er som å strikke med polvotter). Daglige kamper mellom Carl Thomas og meg blir et fast innslag i arbeidsdagen. Carl Thomas forelsker seg i Chun-Li og perfektionerer spark med hennes gigantiske lår. Selv klarer jeg meg ganske bra med Sakura, som er hodestups forelsket i Ruy.



Sakura banker alle!

20/1

Det nærmer seg deadline, og vi sender Richard avgårde til Firenze i Italia der han skal se nærmere på Dante's Inferno. Det er utviklet av gutta bak Dead Space, og mens de i forrige spill gjenskapte helvete ombord i et romskip skal de nå ta oss med til helvete på ordentlig, med alle ni sirklene intakt! Dead Space var et fornøylig spill med alt blodet og gørrer og mutasjonene, så vi må innrømme at vi er spent på hva de klarer å få til med litt klassisk litteratur i baklomma.



SUPER MONKEY BALL: BANANA BLITZ

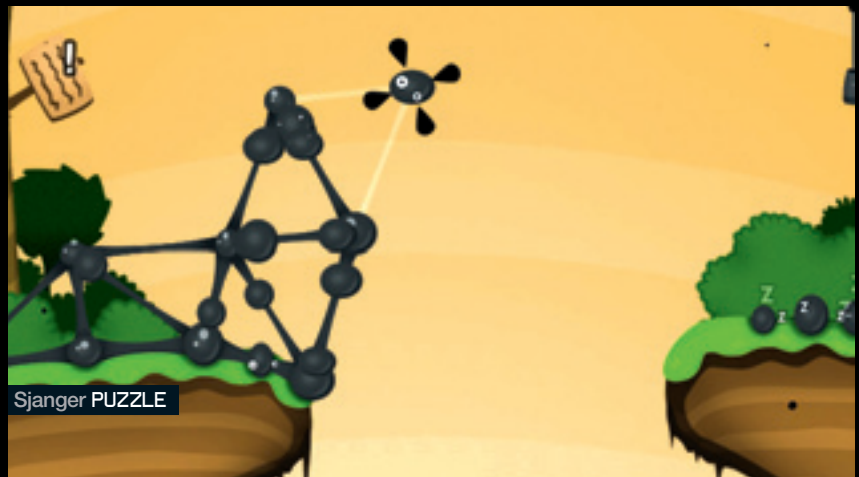
SEGA/BERGSALA

Plutselig hadde sønnen min tørket støv av Super Monkey Ball på Wii igjen, og da var det ingen nåde. Han digger nemlig de små apene, men den nådeløse vanskelighetsgraden gjør at far må trå til for å åpne stadig nye verdener.

Super Monkey Ball var et av de første spillene jeg spilte på

Wii, og jeg husker at jeg syntes det var virkelig vanskelig, mye takket være kontrollsystemet.

Men jaggu har jeg ikke lært siden da, spillet var plutselig ganske enkelt å kontrollere. Det er tydelig at to år med Wii har gjort meg mer erfaren i å bruke Wiimoten. Moro.



Sjanger PUZZLE

VIPPEFYSIKK Wiimoten brukes til å dra slimklumper ut av byggverket og på den måten lage nye ledd. Gjenta prosessen, og snart sitter du igjen med Eiffeltårnet.

WORLD OF GOO

Kan man elske en guffen slimklump? Ja, definitivt.

Plattform **WII/PC** Utvikler 2D BOY Utgiver NINTENDO/INDEPENDENT Tekst CARL THOMAS AARUM

World of Goo er et fysikkbasert puzzlespill. Med slimete Goo-klumper skal du bygge deg fra et gitt utgangspunkt på banen, til en utgang som aldri er lett tilgjengelig. Med et begrenset antall Goos til rådighet, må du bygge tårn og broer og andre reisverk for å berge nok klumper for å klare brettet.

Konseptet er enkelt, men blir aldri kjedelig. For spillet introduserer nye Goo-baller og gamepayelement hele tiden. Logikken gjør helomvendinger flere ganger før dette er over,

så det blir aldri forutsigbart og aldri ensformig. Du blir rett og slett sittende klistret til skjermen på jakt etter nye utfordringer.

World of Goo er et vakker lite puzzlespill jeg vil anbefale alle Wii-eiere. Følelsen av å spille World of Goo er den samme jeg sitter med når jeg spiller Portal og Braid, uten at disse spillene nødvendigvis kan sammenlignes for øvrig uten forbehold. Men de har en enkel genialitet over seg som ytterst få spill har. Ingenting blir noensinne forklart, alt blir bare forstått, på en måte. **9/10**

ETA! SUUULTEEN! MÅ EEEETAAA MEEER! ETA!!!!



Sjanger EVENTYR

THE MAW

Altetende actioneventyr.

Plattform **XBOX 360** Utvikler TWISTED PIXEL GAMES Utgiver MICROSOFT Tekst JON CATO LORENTZEN

Humor er sjelden kost i spill, men The Maw er både lattervekkende og utfordrende. Som strandet på en fremmed planet med en altetende uøddelig blobb som din nærmeste venn må du finne en måte å rømme på.

Humoren minner om gamle Lucasarts-spill blandet med moderne tegnefilmer, og balansen mellom hodebry, action og oppgaveløsning er bra. Din kompanjong kan spise det meste han kommer over og vokser seg stadig større, noe som er nøkkelen til å komme videre i spillet.

Friskt og moro. **7/10**

BALSAM Flower er avslappende for hode og sjel.



Sjanger KUNST

FLOWER

Pollenvarsel: tung spredning.

Plattform **PS3** Utvikler THATGAMECOMPANY Utgiver SCEE Tekst JON CATO LORENTZEN

Nettbutikken på Playstation 3 har vært åsted for en rekke merkelige spillprosjekt. Vi snakker "spill" i ordets løseste forstand og Flower er ett av disse. Et behagelig tidsfordriv der du styrer en vind som vekker blomster til live.

Vekk fra byens kjas og mas og ut på langstrakte blomsterenger. Flower er et spill uten fiender eller klare mål, man svever rundt over en eng og aktiverer blomster. Belønningen er sol og varme og vakre melodier.

Flower er en blanding av meditasjon og kunst, en hypnotiserende opplevelse. **8/10**



MÅNEDENS FOKUS

MORSOM KRIG

Krig er aldri morsomt. Bortsett fra når Ben Stiller lager den.

Tropic Thunder

Sjanger **KOMEDIE**
Utgis **LA NSERT**
Tekst **DAVID SHOVL Y**

Tropic Thunder var uten tvil en av de morsomste filmene i 2008, men til tross for et enormt budsjett og en rutinert skuespillertrupp var det ingen garanti for at det ville være tilfellet. Ben Stiller medvirker som produsent, skuespiller og regissør, og han kan med god samvittighet slå seg på brystet – Tropic Thunder ble alt vi håpet på.

Stiller spiller den avdankede actionstjernen Tugg Speedman. Han ser at karrieren er på kanten av stupet og legger all innsats ned i et siste filmprosjekt, et Vietnam-drama basert på romanen til den armløse og tause krigsveteranen kalt Four Leaf (Nick Nolte). Problemet er at de bortsjømte skuespillerne er mer opptatt av hvile

og den kommende lønsslippen enn det å prestere foran kamera. Dermed tar den pressede regissøren Damien Cockburn (Steve Coogan) et skjebnesvangert valg. Han vil skyte filmen "guerilla style" ute i villmarken med skjulte kameraer – uten at teamet får beskjed. Det er opp til Tugg Speedman å lede dem til sikkerhet, og med seg på laget får han et persongalleri helt utenom det vanlige. Vi har den australske karakter-skuespilleren som har en tendens til å ta skrittet helt ut for å lære å kjenne sine roller. I anledning Tropic Thunder-prosjektet har Kirk Lazarus (Robert Downey Jr.) beveget seg over grensen til rollen som afroamerikaner. Videre har vi Jeff Portnoy (Jack Black), en heroinahengig tjukkas-komiker best kjent for platte prompekomedier. Ja, også er

det selvsagt vanskelig å komme utenom opptredene til Tom Cruise. Han har fått mye pepper de siste årene for religiøse fakter og famøse talkshow-opptredener. I Tropic Thunder viser han seg fra en overraskende morsom side. De kjente navene florerer og viktigst av alt; de leverer varene.

Filmens kanskje sterkeste kort er evnen til å se Hollywood-hysteriet fra utsiden. Ben Stiller har plukket ut divanykkene til skuespillere, klišeene fra storfilmer som 'Platoon' og 'Apocalypse Nå' og andre stereotyper vi er godt kjent med. Parodiene er treffende og sender et par reale ballespark i alle retninger i filmindustrien. Actiondelen av Tropic Thunder setter også en ny standard, sjelden har en komedie sett så velpolert ut. Og hvem sier neitakk til bra humor og fin action? **8/10**



Wanted

Sjanger **ACTION**
Utgis **LA NSERT**
Tekst **DAVID SHOVL Y**

Wanted fikk, for å si det mildt, hard medfart på kritikerfronten. Det var ikke måte på hvor lavt etablerte skuespillere som Morgan Freeman og Angelina Jolie hadde sunket ved å bidra til den intetsigende handlingen. Personlig ble jeg positivt overrasket. Crazy action og et par tvister funker som bare det. Manuset suger og deler av plottet er skremmende tynt, likevel følger jeg med som bare det.

Filmen er basert på tegneserien til Mark Millar og J.G. Jones, der den livstrotte ni-til-fem-arbeideren Wesley Gibson vikles inn i nettet til en liga med topptrente leiemordere. Regissør Timur Bekmambetov trækker dermed rett inn den heteste Hollywood-trenden, filmatisering av tegneserier. I hovedrollen forsøker James McAvoy seg på en Karate Kid-transformasjon, men han lykkes ikke 100 prosent.

Wanted er pur underholdning med kyniske karakterer og platte replikkvekslinger. Men det går såpass fort i svingene at du ikke rekker å tenke på feilskjærene. Action anno 2009. **7/10**



You Don't Mess With the Zohan

Sjanger **KOMEDIE**
Utgis **LA NSERT**
Tekst **DAVID SHOVL Y**

You Don't Mess With the Zohan fikk den treffende norske tittelen 'Ikke Krøll med Zohan' og er i skrivende stund mer aktuell enn opprinnelig tiltenkt. Adam Sandler spiller nemlig den jødiske Mossadagenten Zohan Dvir. Zohan er det nærmeste vi kommer Midtostens svar på James Bond, men han er lei sitt konfliktyfte hjemsted og iscenesetter sin egen død under et møte med sitt nemesis, palestineren The Phantom. Så hva gjør en livstrott superagent når han vil starte livet sitt på nytt? Han reiser til New York med en frisørdrøm i magen.

You Don't Mess With the Zohan er erke typisk Adam Sandler, en vanvittig historie og hysteriske biroller, men denne gangen funker det bedre enn på lenge. Litt ekstra stussing med redigeringsaksen kunne fort gjort You Don't Mess With the Zohan til en av Sandleres bedre filmer. Hvis du ikke ler i løpet av de to første minuttene er det bare å trykke på stopp. Det fortsetter nemlig slik i to timer. **6/10**



Flammen & Citronen

Sjanger **THRILLER**
Utgis **LA NSERT**
Tekst **DAVID SHOVL Y**

Du må nærmest ha vært portrettert i NRK-serien 'Der ingen skulle tru at nokon kunne bu' for å ikke ha fått med deg bottevis med info om Max Manus og den norske motstandsbevegelsens bragder under 2. verdenskrig. Den danske parallellen passerte derimot i stillhet for de fleste, og det er synd. For Flammen & Citronen er et strålende eksempel på at vi fortsatt ligger noen skritt bak våre danske venner på filmfronten. I større grad enn Max Manus stilles spørsmålsteget ved et tidligere betent tema. Var virkelig heltene helter?

Vi følger to av de mest kjente medlemmene av motstandsbevegelsen Holger Danske, Bent Faurschou-Hviid (Flammen) og Jørgen Haagen Schmith (Citronen). Deres kamp med seg selv og fienden bringer til overflaten det beste av menneskelig drama og drivende thrillersekvenser du kan ønske deg. Skuespillerne er gode og filmens spenningskurve stigende. Likte du Max Manus burde du absolutt sette av tid til en runde med Flammen & Citronen. **8/10**



Righteous Kill

Sjanger **DRAMA**
Utgis **LA NSERT**
Tekst **DAVID SHOVL Y**

Første gangen jeg hørte prat om Righteous Kill var jeg nærmest i skyene. Robert De Niro og Al Pacino som litt slitne politietterforskere med egen agenda. Det kunne ikke bli annet enn gull, røkelse og myrra. Eller? Jeg klarer ikke helt sette fingeren på hvor problemene starter, men det må ha vært tidlig i prosessen. For både De Niro og Pacino virker drillet hele prosjektet for det egentlig er i gang. De surmuler og stamper rundt i en grot av teorier og ordinære etterforskningsaker. Det viser seg at De Niro sin karakter Turk er lei av at forbytere går fri uten å bli straffet. Han ønsker å ta saken i egne hender, mens Rooster (Pacino) hardnakket hevder at systemet skal gjøre jobben. Det hele er mer forutsigbart enn rekkefølgen i alfabetet. Det går tregt og ingen viser frem hva de kan by på som skuespillere.

En skikkelig nedtur du bare kan styre unna, med mindre du liker snegleaction og multiplikasjons-tabellen. Hvis det er tilfelle kan du glede deg til julaften og hanukka på en og samme gang. **4/10**

LEAD WITH RIGHTEOUS FURY

WARHAMMER 40,000 DAWN OF WAR



AVAILABLE 20TH FEBRUARY



WWW.DAWNOFWAR2.COM



Warhammer 40,000: Dawn of War II - Copyright © Games Workshop Limited 2009. Dawn of War, the Dawn of War II logo, GW, Games Workshop, the Games Workshop logo, Space Marine, 40K, Warhammer, Warhammer 40,000 Device, the Double-headed Eagle Device and all associated marks, logos, places, names, creatures, faces and race insignia/devices/logos/symbols, vehicles, locations, weapons, units and unit insignia, characters, products, illustrations and images from the Dawn of War II game and the Warhammer 40,000 universe are either ®, TM and/or © Games Workshop Ltd 2000-2009, variably registered in the UK and other countries around the world, and used under license. All Rights Reserved. Developed by Relic Entertainment. NVIDIA, the NVIDIA logo, GeForce and "The Way It's Meant to Be Played" logo are registered trademarks and/or trademarks of NVIDIA Corporation in the USA and other countries. THQ, Relic Entertainment and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. All other trademarks, logos and copyrights are the property of their respective owners. Windows and the Windows Vista Start button 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.



WELCOME TO CRYSTAL LAKE



FROM THE PRODUCERS OF THE TEXAS CHAINSAW MASSACRE

FRIDAY THE 13TH

PARAMOUNT PICTURES AND NEW LINE CINEMA PRESENT IN ASSOCIATION WITH MICHAEL BAY A PLATINUM DUNES PRODUCTION "FRIDAY THE 13TH" JARED PADALECKI
DANIELLE PANABAKER AARON YOO AMANDA RIGHETTI TRAVIS VAN WINKLE DEREK MEARS PRODUCER ALMA KUTTRUFF MUSIC BY STEVE JABLONSKY
EDITOR KEN BLACKWELL DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY DANIEL C. PEARL, ASC PRODUCTION DESIGNER JEREMY CONWAY EXECUTIVE PRODUCERS BRIAN WITTEN WALTER HAMADA GUY STODEL
PRODUCED BY MICHAEL BAY ANDREW FORM BRAD FULLER AND SEAN CUNNINGHAM STORY BY DAMIAN SHANNON & MARK SWIFT AND MARK WHEATON
SCREENPLAY BY DAMIAN SHANNON & MARK SWIFT DIRECTED BY MARCUS NISPEL

NEW LINE CINEMA
FROM THE LYNDSAY & BARRYMORE OF
NEW LINE PRODUCTIONS, INC. ALL RIGHTS RESERVED.

PLATINUM
DUNES

MPAA
RATED

WWW.UJRN.O

COPYRIGHT © 2008 BY PARAMOUNT PICTURES
ALL RIGHTS RESERVED

PÅ KINO FRA FREDAG 13. FEBRUAR