

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

GRATIS
MAGASIN
Mars 2009
Nummer 68

Game reactor®

Nordens største magasin

www.gamereactor.no

DANTE'S
INFERNO
VI HAR VÆRT
I HELVETE!

+ PROTOTYPE
BATTLEFIELD 1943
BATMAN
EA TENNIS
DEAD RISING 2
PERSONA 4

MATT HAZARD
HYSTERISK
SPILLPARODI
ELLER PLATT
KALKUN?

*OMTALEN
RESIDENT
EVIL 5

INNFRIR DET ALLE
FORVENTNINGER?

KJØPE
SPILL?

VÅR GUIDE
HJELPER
DEG Å
FINNE RETT
SPILL I
BUTIKK-
HYLLENE

Gamereactor Guide

ANMELDELSE!

MAD
WORLD
TIDENES
BLDIGSTE
WII-SPILL
ER HER!



NERDRAGE!

Noen ganger blir man fristet til å fire på krava. Noen ganger ser man stormen langt unna og vet at man enkelt kan styre unna, men da må man bare bite tennene sammen og holde kursen rett inn i orkanen.

Jeg snakker om kontroversielle omtaler. Enkelte spill er det knyttet så høye forventninger til at det å ikke levere verdens beste spillopplevelse er totalt uaktuelt. Vi snakker spill med en enorm fanskare, spill som blir fotfulgt av forventningsfulle fans fra de blir annonsert til de dukker opp i butikken. Og spill som skal være knallbra, koste hva det koste vil.

Av og til lever ikke disse spillene opp til de skyhøye forventningene, og da er det vår jobb å si i fra om dette. Og det er ingen velsignet oppgave. En anmelder som våger å gi et etterlengtet toppspill noe mindre enn ni av ti blir hånet, latterliggjort og i noen tilfeller truet. For fansen er alt annet enn toppkarakterer som en bøtte iskaldt vann i trynet. En fornærmelse og et resultat av en anmelder som i fansens øyne helt klart er fanboy eller allfor kritisk eller ikke egnet til å anmelde.

Men vi er hardhudet og vi overlever. I våre øyne er syv av ti en god karakter på et spill som absolutt er verdt å spille. Når et spill har åpenbare feil og irritasjonsmomenter er det faktisk vår jobb å informere deg om disse. Selv om det kanskje ikke er det du hadde lyst til å høre om spillet du håpet skulle bli ditt nye favorittspill. En utakknemlig jobb, men vi holder hodet høyt med stø kurs.

_Jon Cato

HVA SKJER?

Innhold i Gamereactor #68

Snøstorm i Oslo, men vi har varmet oss med en diger bunke spill. Her er det vi byr på i dette nummeret!



12 ET HUNDELIV

Vi har sett nærmere på menneskets beste venn i spillform. Hunder dukker nemlig opp i overraskende mange dataspill.



24 DANTE'S INFERNO

Vi sendte Richard til Firenze for å besøke hjemmet til dikteren Dante og spille EAs nye spill som foregår i selveste helvete!



32 RESIDENT EVIL 5

Og på samme turen sendte vi Richard videre til Afrika for å slakte zombier. En blodig måned for redaksjonsmaskoten Richachu.



34 MADWORLD

Kanskje det mest brutale spillet vi har spilt noensinne. Madworld er ikke noe for sarte sjeler.



35 HAWX

Tom Clancy har superspioner og anti-terrorstyrker, og nå også en egen flyskvadron. Carl Thomas har prøvd seg som pilot.

BETATESTER

- 18 Prototype
- 19 God of War 3
- 20 Batman: Arkham Asylum
- 21 UFC 2009
- 22 Battlefield 1943
- 23 Persona 4
- 23 Red Dead Redemption

OMTALER

- 32 Resident Evil 5
- 34 Madworld
- 35 Hawx
- 35 Afro Samurai
- 35 Matt Hazard
- 36 Silent Hill: Homecoming
- 38 Sonic and the Black Knight

FASTE SEKSJONER

- 04 Community
- 06 Nyheter
- 08 GRTV
- 10 Profilen
- 11 Gadgets
- 14 Kronikk
- 17 Beta
- 31 Omtaler
- 40 Kjøpeguiden
- 44 Journalen
- 46 DVD
- 47 Retro



47 EXPLODING FIST

SJEFREDAKTØR Jon Cato Lorentzen
(jon.cato@gamereactor.no)
REDAKSJONSSJEF Carl Thomas Aarum
(carl.thomas@gamereactor.no)
ANSVARLIG UTGIVER Claus Reichel
GRAFISK FORM Petter Hegevall
ILLUSTRASJONER Petter Hegevall
TEKNIKER Emil Hall
KORREKTUR Halvor Ø. Thengs

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, Platemat, 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 butikkesemplar til et omtaleeksemplar, eller en amerikansk eller japansk utgave av spillet.

ANBEFALT ALDERSGRENSE

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

KONTAKT OSS

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

» "Thou art strong as an ox and twice as goodlooking."

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



SKRIV & VINN
Et valgfritt spill!

Hver måned vinner det beste leserbrevet et valgfritt spill fra rottekassa på kontoret vårt. Har du noe på hjertet? Send et brev til brev@gamereactor.no.

Hvem bestemmer spillene som anmeldes?

Hallo! Jeg lurer på hvem det er som bestemmer hvem som skal anmelde hvilket spill? Er det slik at Carl Thomas og Jon Cato tar spillene de vil ha for å så sende resten av drittspillene til de andre skribentene? Hvordan ordner dere denne kabalen?
_PAISLEY

Det er mange faktorer, relevant erfaring er en. Skal du anmelde en oppfølger bør du ha spilt forgjengeren. Skal du anmelde et Naruto-spill bør du ha kjennskap til animeen. Og så videre. En annen er tid, noen ganger får vi spillet bare noen dager før vi skal ha omtalen klar, da må vi finne en som har tid til å spille det skikkelig før deadline. I tillegg avhenger det av om spillet er en debugversjon eller ikke, debugspill

krever spesielle maskiner for å spille, og må følgelig anmeldes av noen i Oslo.

Street Fighter IV

Trenger du en spesiell håndkontroll, eller kan du bruke den vanlige håndkontrollen til Street Fighter IV?
_HOWLETX

Du kan bruke den vanlige, men for å gjøre det virkelig bra må du ha en arkadestick.

Produksjonsfeil?

Jeg opplevde noe rart i stad. To timer inn i Half-Life 2 ble plutselig alt helt rart. Skjermen fikk mange rare farger og det ble ikke borte når jeg gikk inn på dashbordet. Derfor skrudde jeg av både Tv-en og Xbox360en. Da jeg skrudde begge på igjen var skjermen helt

FORUMSNAKK



HVOR LENGE SPILLER DU?

Spiller egentlig bare i helga. Og da kan det gjerne bli flere timer. To, tre eller kanskje fire.
_PREDATOR

Den siste uken har jeg spilt ca 12 timer hver dag. Og nå som jeg har operert foten og ikke kan gå, blir det nok nærmere 24 timer i døgnet denne helga...
_LITESTORM

24/7
_SIRUPKAREMELL

24/365! jeg spiller 24 timer i 365 dager! hvert år!
_MASTER_LIKE

Vel, i det siste har det vel blitt litt mye. 20 timers online spilletid i Bad Company i løpet av de to dagene jeg har hatt det.
_EVILNICHOLAS

På steam står det 68 timer denne uken.
_DECEIVE

Allt fra 0 - 12 timer om dagen. I følge Wii'en min har jeg spilt RE4 11 timer og 48 minutter en dag.
_MAGGOT

Når jeg er syk: 24/7, vanlig: rundt 3-7 timer dagen. Blir nok syv timers gaming i morgen, siden GTA IV The Lost and Damned kommer.
_GRAVHORSET

Spiller til vanlig mellom null og to timer dagen. Spør om dama er hjemme eller ikke.
_LEGION_HART

I de gode gamle dager spilte jeg ofte hele dagen med MapleStory. Spilte ofte fra jeg kom hjem fra skolen til jeg skulle legge meg hver eneste dag... Nå om dagen blir det ikke så mye spilling etter jeg har blitt mer interessert i Anime og Manga.
_RYUZAH

Blir vel rundt 3-4 timer om kvelden.
_HACK SHACK

Ser i øst lenger noen av dere har spilt i strekk. Kan man sjekke det på 360 også?
_BLUEDAF

Det kommer helt an på omstendighetene. Har jeg spilt alt jeg eier og har av spill helt ut kan det gå dager, om ikke uker, mellom hver gang jeg spiller. Har jeg nettopp innlemmet et nytt spill i samlingen kan jeg sitte hele dagen. Da jeg fikk GTA IV satt jeg 12 timer hver dag i fire dager.
_THE SILENT ASSASSIN

Det varierer mye, avhenger av hvor mye tid jeg har etter alt skolearbeid, har nesten ikke spilt siden jul.
_MICHAE2189

svart, men jeg kunne fortsatt høre lyden. Tror ikke det har noe med spillet å gjøre. Har dere opplevd dette før? Er det TVen eller boxen tror dere?
_ZDNY

Det har jeg aldri hørt om. Skjermen kan ikke spare lyden hvis du slår av Xboxen, så vil tro spillet har kræsjet maskinen.

Dialekt?

Hei. Bare lurer, hvilken dialekt har hver av dere i Gamereactor egentlig?
_ESPID

Carl Thomas vil gjerne prate litt sånn tøff østkant-Oslo-dialekt, men hans borgerlige Tønsberg-aksent skinner gjennom. Jon Cato prater som en utvanna nordlending som har bodd for lenge i Oslo. Ikke helt som Per Sundnes ennå, men snart...

PS3-spørsmål

Hvis jeg lar PS3'en ligge inne i et tv-bord, så blir hele bordet veldig varmt og fungerer nesten som en ovn... Er det dumt eller brannfarlig?
_SPITFIRE92

Ettersom den er CE-godkjent skal ikke varmetutviklingen være farlig, men den blir svært varm og bør ikke stå på en duk eller gulvteppe, heller ikke stenges inne i et skap under TV-en, den trenger luft foran, bak og over.

Viktig spørsmål!

Kommer dette brevet med i neste utgave av Gamereactor?
_ESPID

Jepp.

Gamereactor gratis

Hvorfor gir dere ut Gamereactor gratis? Dere burde selge det for litt i det minste. Kanskje selge en T-skjorte eller noe sånt også. Dere vil vel tjene penger, eller?
_STEINGU

Vi tjener penger på alle annonsene, vi skal selge veldig mange blader for å tjene noe særlig om vi skulle begynne å ta penger for bladet, det meste av kostnadene ville gått med til distribusjon og butikken.

Trophies på PS3

Finnes det en side der det står hvilke spill som har trophy og evt. hvilke som ikke har det?
_JOEYMACFLOW

<http://www.thesixthaxis.com/ps3-trophy-faq/>

Send ditt spørsmål til brev@gamereactor.no!

MÅNEDENS BREV

Er utviklere klar over egen søppel?

I dag dumpet Edge Magazine nummer 199 ned i postkassen min. Som alltid er iveren stor når jeg skal lese deres eminente anmeldelser, og denne månedens blad var intet unntak. Etter hvert kom jeg til Lord of the Rings: Conquest. Spillet fikk 2/10.

Magasinet stiller et svært spennende spørsmål i begynnelsen av anmeldelsen. Jeg siterer:

"Du må nesten lure på om utviklerne vet at de lager et dårlig spill. Innrommer de det internt, i hemmelighet, men bryr seg ikke og fortsetter prosjektet? Eller bare fortsetter de, uten å vite det, tapt i en slags kreativ transe?"

Dette er et spørsmål jeg pussig nok aldri har stilt meg selv. Tenker utviklere over dette selv? I rene filmspill tror jeg nok at de fleste går til verks med en heller middels innstilling, og muligens er det gått sport i å bruke så

lite penger som mulig for å gjøre størst mulig profitt. Nå er også Ringenes Hærs nettopp det, et filmspill, men på et litt annet plan enn for eksempel Iron Man (Et annet spill som fikk 2/10 i Edge). Hva mener dere? Går utviklere med hodet under armen i utviklingen av et drittspill, og unnlater å se hvor sugent spillet deres egentlig er? Presses de av deadline og pengegriske investorer?
_ZUBIMAR

Det avhenger jo av rammene rundt utviklingen, men mange utviklere oppdager nok underveis at det de lager ikke holder mål og har i tillegg stramme tidsrammer som gjør at de ikke får fikset opp i feilene underveis. Tid er penger, som i alle andre bransjer.
_Jon Cato



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

BEST!
VINNER AV
ET VALGFRIIT
SPILL

EA



ANNONSERT

Dead Space Extraction

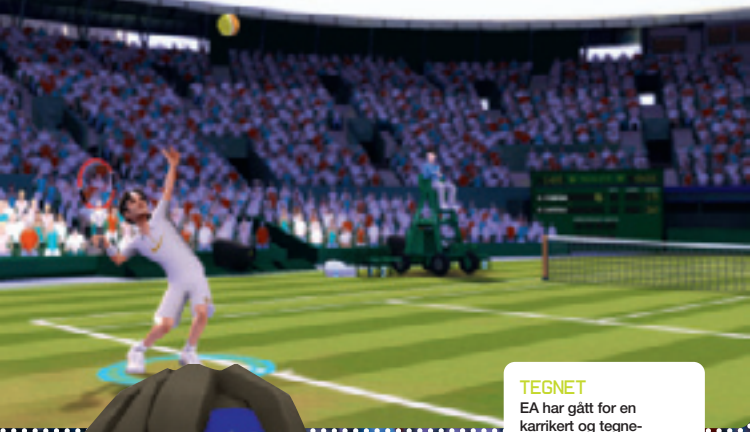
Dead Space Extraction blir en Wii-eksklusiv prolog til EAs romgrøsser Dead Space. Spillet byr på nye våpen, fiender og utfordringer, og den største forandringen er at spillet spilles i førsteperson og kameraet går på skinner.



G.I. Joe

I august kommer en påkostet spillefilm basert på actionfigurene G.I. Joe, og til premieren skal EA være klar med et spill. Vi kan se frem til tolv G.I. Joe-figurer med ulike egenskaper og utrustning. To spillere kan dele skjermen og samarbeide seg gjennom hele eventyret.

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



TEGNET

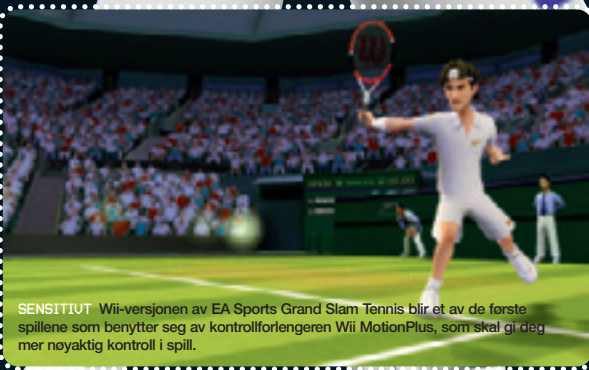
EA har gått for en karrikert og tegneserieaktig visuell stil, i alle fall på Wii-versjonen av deres tennissatsing. Gameplay-messig lover utvikleren noe for både harde og casual gamere.



EA TENNIS

Electronic Arts utvider sin sportslineup til sommeren.

Plattform Wii/XBOX 360/PS3 Utvikler EA SPORTS Utgiver EA Sjanger SPORT Kommer SOMMEREN (Wii)



SENSITIIVT Wii-versjonen av EA Sports Grand Slam Tennis blir et av de første spillene som benytter seg av kontrollforlengeren Wii MotionPlus, som skal gi deg mer nøyaktig kontroll i spill.

Electronic Arts sportsserier er blant de mest solgte spillene i verden. Folk kjøper de årlige utgavene av FIFA og Madden som om det var varme hvetebrød med gull i. I tillegg kommer NBA, NHL, cricket og Tiger Woods' golfspill, pluss en rekke andre titler. Men noe tennisspill har vi ikke sett noe til fra denne kanten. Før nå.

- EA Sports Grand Slam Tennis byr på alle fire Grand Slam-turneringene (Australian Open, French Open, Wimbledon og U.S. Open, journ. anm.), og er det eneste stedet du kan spille i Wimbledon-turneringen, sannsynligvis den mest prestisjetunge tennisturneringen i verden, forteller en representant fra EA.

Alle som har en Wii har testet tennisspillet i Wii

Sports. Det er enkel tulletennis ment for å demonstrere maskinvaren og den nye kontrollmetoden. I Grand Slam Tennis handler det mer om autentisitet.

- Spillerne vil oppføre seg som deres virkelige motparter. Så en fyr som Rafael Nadal vil spille som en defensiv baseliner, mens Federer bruker hele banene mer.

Spiller du mye tennis i Wii Sports ennå? Kanskje på tide å ta steget videre? EA Sports Grand Slam Tennis kommer til Nintendo Wii til sommeren og lanseres til Xbox 360 og Playstation 3 lenger ut på høsten. Om nykommeren har nok krutt i racketen til å serve veteraner som Virtua Tennis og Top Spin ut av banen, gjenstår å se.

_Carl Thomas Aarum

Pokémon Platinum

I mai havner DS-spillet Pokémon Platinum i norske butikkyller. Platinum er en oppdatert versjon av Diamond og Pearl, og blant nyhetene finner vi blant annet muligheten til å ta opp og lagre videoer av sine onlinekamper mot opptil 19 andre spillere.



Knalllår for PSP

Reitt for vi gikk i trykkins annonserter Sony at både Motorstorm, Rock Band, Assassin's Creed og Little Big Planet er på vei til Playstation Portable. PSP har de siste årene åpenbart slitt med få sterke titler, men her ser det ut til at store forbedringer kan være på vei.

Alice er tilbake

Det har nå blitt annonsert at EAs klassiker, American McGee's Alice, vil få en oppfølger. Det nye spillet vil komme på PC, Playstation 3 og Xbox 360. - Dette nye prosjektet er en drøm som blir sann, sier sjefdesigner American McGee.



Lost Planet 2

Med nedtelling og traileransering på Xbox Live annonserte Capcom i slutten av februar at de er i full gang med Lost Planet 2. Resident Evil 5-produsent, Jun Takeuchi, skal produsere Lost Planet-oppfølgeren, men noen dato har vi ikke fått ennå.



GODE VINNERSJANSER? Når zombieene inntar kasinoene i Fortune City må de bekjempes med det man har for hånden. Som et roulette-hjul...

DEAD RISING 2

De vandøde inntar kasinoene og hotellene i Fortune City...

Med 1,5 millioner solgte eksemplarer av et Xbox 360-eksklusivt spill er det ingen overraskelse at Capcom velger å følge opp zombiespillet Dead Rising. Førrige måned kunne de avsløre de første detaljene om det neste virusutbruddet.

I det første Dead Rising spilte vi som frilansfotograf Frank West som reiste til den avsidesliggende amerikanske byen Willamette for å undersøke og dokumentere utbruddet. Fanget i et gigantisk kjøpesenter måtte vi bruke det vi fant i butikkene for å nedkjempe tusenvis av vandøde. En gressklipper, en tennisracket, en lyssabel av plast eller en MegaMan-blaste som skyter tennisballer var kanskje ikke dødelige, men morsomme våpen å leke med i et

absurd og hysterisk actionspill.

Dead Rising 2 utspiller seg flere år etter zombieutbruddet i Willamette, og Frank West er etter alt å dømme ute av historien. Ifølge produsent Keiji Inafune vil den nye protagonisten bli mer interessant, uten at han går ytterligere i dybden på det. Denne gangen bryter zombie-viruset ut i Fortune City, en Las Vegas-lignende liksom full av kasinoer og eksklusive hotell.

Den ferske kanadiske utvikleren Blue Castle Games står for utviklingen, men Capcom-guruen Keiji Inafune vil aldri være langt unna prosjektet. Dead Rising 2 vil dukke opp på Xbox 360, Playstation 3 og PC, men noen dato har vi ikke fått foreløpig.

Carl Thomas Aarum



NYHETER

RØDE TALL FOR FUNCOM

Tallene for fjerde kvartal fra Funcom er nedslående lesing for den norske spillprodusenten. Fasiten viser minus 155 millioner kroner, skriver e24.no. Til sammenligning var tallene for samme kvartal året for et tap på rundt 19 millioner. Selskapet har imidlertid nok penger til å fullføre og lansere påbegynte spill.

TRÅDLØST TIL SINGSTAR

Endelig kan du kaste deg rundt i rommet med Singstar-mikrofonen i hånden, uten å være redd for at ledningen skal rive ned potetgull og oljeflasker og så videre. Sony har omsider klart å løse bluetooth-knuten - trådløse mikrofoner er på vei! De skal være på plass i England 20. mars og vil være kompatible med både PS2 og PS3.

LEFT 4 DEAD-PORNO

Det er ikke uvanlig at kjente filmer og spill dukker opp i porno-versjoner, for eksempel ble Age of Conan "pornofisert" til Rage of Bonan i mai i fjor. Nå har det også skjedd med zombiespillet Left 4 Dead. Uten å gå i detalj kan vi vel si at første episode heter Left 4 Head. Men, zombieporno? Er det nekrofil?

RIDDICK FORSINKES

Helt i siste liten kunne Atari Nordic meddele at lanseringen av The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena ble forsinket en hel måned. I stedet for å komme i salg 23. mars som planlagt, kommer Starbreezes oppfølger i butikkyllene først 24. april. Anmeldelsen kan du lese i neste nummer.

NINTENDO DSI 3. APRIL

For en gangs skyld får Europa enny Nintendo-maskin for USA. Amerikanerne får konsollen den 5. april, men to dager før, den 3. april 2009, kan du springe glad hjem fra spillsjappa med en helt ny Nintendo DSI i lomma. Nintendo DSI er en oppgradert versjon DS, med innbygd kamera og større og bedre skjerm.



GRTV®



MÅNEDENS FOKUS

Årets mest follele actionspill er i hus, og vi har anmeldelsen klar!

50 CENT: BLOOD ON THE SAND

Curtis tar maskingeværet under armen og går i krig.

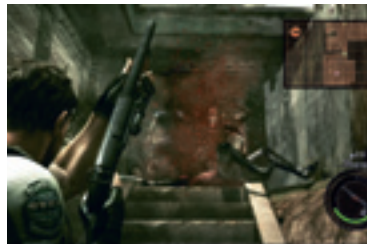
For mange høres kanskje kombinasjonen av 50 Cent og TV-spill ganske jalla ut, spesielt etter det bedrovelige første spillet som fikk hard kritikk av en samlet spillpresse. Likevel ble vi helt kniset da vi så den første traileren hvor Fiddy kjører over fem fyrer, setter ti headshots, kaprer et helikopter og styrer det i en siste stakkars fiende. Alt i løpet av 20 sekunder. Vi klappet og jublet her i GRTV-redaksjonen, og elsket det umiddelbart. Nå har vi testet spillet også og kan konstatere at om du liker userios drittunge-action fra 90-tallet bør dette være noe for deg. Vi har anmeldelsen klar på GRTV der du får se hvordan spillet ser ut i bevegelse. Ikke gå glipp av det!



INTERVJU

JUST CAUSE 2

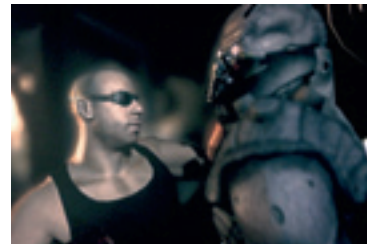
Svenske Avalanche er godt i gang med utviklingen av Just Cause 2, så vi bestemte oss for å dra på besøk for å se hvordan det går med spillet. Det resulterte i flere gode intervjuer med blant annet Lead Game Designer og Lead Sound Designer. Hvis du liker en enorm spillverden, lekre farger og fantastisk grafikk er dette noe å sjekke ut.



ANMELDELSE

RESIDENT EVIL 5

Demoen har vært ute en god stund allerede og er en av de mest nedlastede demoene noensinne på Xbox Live. Det er ingen tvil om at det er enorme forventninger til Capcoms kommende actionspill, og vår anmeldelse finner du lenger ut i dette magasinet. På GRTV kan du i tillegg se hvordan spillet ser ut i levende live, så ikke gå glipp av det.



NYTT PROGRAM

HOMMEN DE LANSEINGER

Denne måneden lanserer vi et nytt program på GRTV. I starten av hver måned vil vi lage et program der vi presenterer det du kan se frem til den kommende måneden av spillanseringer og demoer. Det er mye å holde styr på i denne bransjen med mange utsettelser og forsinkelser, og med dette prøver vi å gjøre det litt enklere å orientere seg i spillmarkedet.

3 KJAPPE

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



ANDREAS HVID

Klipper / Kamera / Redigering

Hva er ditt beste GRTV-minne hittil? Vi var i Los Angeles i forbindelse med E3, og en kveld skulle vi ut på restaurant. Det ble en uforglemmelig kveld, og stikkordene er Hotell Ritz, limoturer, Kobe-biff, en ulovlig reggae-fest, bortført i en stor, sort SUV og reddet av en russisk taxisiåfør. **Beskriv ditt drømmeprogram på GRTV.** Det er et to timers langt program hvor Benke anmelder og forteller om alle hans Phantasy Star-spill. Blichfeldt og Petter Mårtensson må gjerne være med, og komme med kritiske kommentarer til Benkes fanatisme.

TO TIMERS GAMEPLAY **WOW!**

BAM HAR REDAKSJONENS TYNGSTE JOBB...

Våre anmeldelser varer i alt fra fem til ti minutter, og Bam er som regel den "uheldige" sitter å spiller mens vi tar opp. Omkring to timer med gameplay sikrer vi oss, som skal redigeres ned til ti minutter.



KRONIKK

Andreas forteller om hverdagen på GRTV-redaksjonen



VI ER KLARE!
Vi sender vårt team av journalister og TV-crew til messen i USA for å gi deg ferske spillnyheter!

UTVIKLING

Vi reiser for å treffe verdens beste spillutviklere

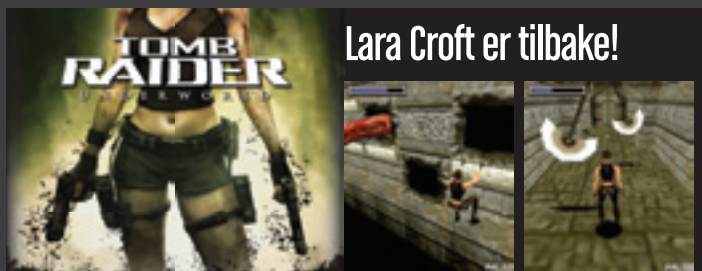
Så er det mars måned og tiden har kommet for årets første spillmesse, nemlig Game Developers Conference, også kjent som GDC.

Messen foregår hvert år i San Francisco og er hovedsakelig en samlingsplass for spillutviklere. Det er et sted de møtes til forskjellige foredrag holdt av alt fra komponister fra filmbransjen til de største personlighetene innenfor spillbransjen, og alle deler og diskuterer sine erfaringer. De siste årene har messen også tiltrukket seg spillpresse, som oss, som søker etter de gode intervjuene med utviklere bak kommende spill. Akkurat som i fjor planlegger vi

å lage daglige videoblogger fra messegulvet, pluss at de ferskeste trailerne og intervjuer med de hotteste spillutviklerne vil dukke opp på GRTV underveis.

Videre har vi så smått gått i gang med GRTV News. Hver fredag oppsummerer vi ukens største overskrifter fra spillverdenen - de store annonseringene, de kuleste nyhetene og de heiteste ryktene - og det er en perfekt måte å holde seg oppdatert på om du ikke sjekker innom Gamereactor hver eneste dag. Vi håper du er klar for våre nye tiltak - Husk å se etter GRTV News hver fredag!

Andreas Hvid




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!



Topp 3 strategispill

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

Send GRPOC KODE ved spillet du ønsker bestille til 2099. Spillene fungerer på nyere telefoner!



Topp 3 klassikere

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

Send GRPOC KODE ved spillet du ønsker bestille til 2099. Spillene fungerer på nyere telefoner!



Kjent fra XBOX live arcade

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

Send GRPOC KODE ved spillet du ønsker bestille til 2099. Spillene fungerer på nyere telefoner!



RISK

Et av verdens mest kjente brettspill har endelig ankommet din mobil!

Send GRPOC 1107344 til 2099. Spillet fungerer på nyere telefoner!



PROFILEN: CHRIS REDFIELD

Et rutineoppdrag endte opp med en zombiemassakre på en forlatt herregård.

SNARTENKT AGENT

INFORMASJON

Navn **CHRIS REDFIELD**
 Lengde **181 CM**
 Vekt **80 KG**
 Yrke **AGENT I BSAA**
 Hobby **TEGNESERIER**
 Kjent fra **RESIDENT EVIL**

Første gang vi stiftet bekjentskap med **Resident Evil** og survival horror-sjangeren, fikk vi valget mellom å være **Jill Valentine** eller **Chris Redfield**. Og de tøffeste av oss valgte selvsagt **Chris**.

I det første **Resident Evil**-spillet førte dette til et vanskeligere spill. Som medsoldat **Barry** så fint uttrykte det så var **Jill** en "master of unlocking", og spilte man som **Chris** fikk man ikke tilgang til **Jills** dirk. Granatkasteren kunne man bare drømme om, og på toppen av det

hele kunne ikke **Chris** bære like mange gjenstander som **Jill**.

Men **Chris** er barskere, greit nok at **Jill** har fått mest fokus, både gjennom filmene og spilloppfølgerne, men **Chris** er faktisk med i flere **Resident Evil**-spill. I **Code Veronica** får vi nok en en gang styre **Chris**, denne gangen på jakt etter søsteren sin **Claire** som holdes fanget av **Umbrella** på deres base i Antarktis. Dette eventyret førte til et eget spill for **Chris** i **Umbrella Chronicles**.

Og nå er **Chris** tilbake igjen. Han har forlengst sluttet i spesialstyrken **S.T.A.R.S.**, og har i stedet blitt med i **Bio-Terrorism Assessment Alliance (BSAA)** som har sendt han til Afrika for å etterforske det aller ferskeste utbruddet av det grusomme **T-viruset**.

Chris Redfield har blitt både eldre og mer kynisk, men han har fortsatt en glød som driver han videre. Et intenst hat mot **Umbrella**, og et ønske om å stoppe **T-viruset** en gang for alle.

Jon Cato Lorentzen

ØKO-GADGETS

Produsentene tenker i økende grad på miljøet, og pusser glorien ved blant annet å benytte gjenbruksmaterialer. Om vi som forbrukere hopper på bølgen og kjøper produktene, vil tiden vise. Lavere strømforbruk er imidlertid alltid en god ting, og så lenge prisen kan holdes nede via gjenbruket bør vi ikke klage. Som alltid kan du lese mer om hva som skjer i gadgetverden på vår nettside: www.gamereactor.no/gadgets

PANASONIC SDR-SW21

CIRKAPRIS: UKJENT

Er du på utkikk etter et videokamera som kan passe til en aktiv livsstil bør du kanskje overveie SDR-SW21 fra Panasonic. Dette lille robuste kameraet tar opp på SDHC/SD-kort og er vanntett ned til 2m og støtsikkert ved fall på opp til 1.2m. Du tar opp i MPEG2-kvalitet og kan lett dele dine kreasjoner på YouTube via den medfølgende programvaren.



SONY X1859

CIRKAPRIS: 2.500,-

Sonys nyeste MP3-spiller er stappet med det nyeste innen teknologi, og gir Apples iPods hard kamp. Mest innlysende er den store 3" OLED touch-skjermen som sikrer flotte farger og en høy kontrast når du skal se video og bilder. Med Noise Cancelling får du ro på flyturen, Clear Audio gir klar lyd og en solid bass, og innebygget Wi-Fi gjør det mulig å streamme video fra YouTube, laste ned podcaster, og surfe på internett.



LOGITECH G13

CIRKAPRIS: 750,-

Med Logitechs nye G13-tastatur blir det behageligere og hurtigere å spille alle dine yndlingsspill. G13 er nemlig et dedikert gamertastatur, og med sine 25 bakgrunnsbelyste taster, har du et hav av tastekombinasjoner ved dine fingertupper. Den lille LCD-skjermen viser spillstatistikker, og takket være en innebygget hukommelse på 20MB, kan du ha fem forskjellige spillerprofiler direkte i enheten.



SAMSUNG BLUE EARTH

CIRKAPRIS: UKJENT

Samsung benyttet Mobile World Congress til å avsløre øko-touch-mobilen Blue Earth, som er fremstilt av gjenbrukte plastflasker og opplades ved hjelp av solceller på baksiden. Telefonen er fri for beryllium og utstyrt med særlig stromeffektive funksjoner, samt en innebygget skritteller slik at du kan se hvor store CO2-utslipp du sparer ved å velge bort bilen. Tenk grønt, tenk Samsung Blue Earth. Eller noe...

SAMSUNG LUXIA

CIRKAPRIS: UKJENT

I 2009 slipper Samsung sin nye Luxia TV-serie ut på markedet. Den kommer i størrelser fra 40 til 55 tommer. Skjermen er utstyrt med masse inn- og utganger, LED-bakgrunnsbelysning, Motion Plus (240Hz) og internett-forbindelse. Det mest iøynefallende er dog de fysiske dimensjonene og det elegante designet. Skjermene er kun 6.5mm tykke, og er dermed de tynneste LCD-TV-ene til dags dato.



ET HUNDELIV!

Han er menneskets beste venn, og vi kjenner alle Lassie, Langbein, Rex og Pluto fra filmer og serier, men hvilke minneverdige hunder har dukket opp i spillform?

Du får ikke en bedre venn, sier de som har hund, og kanskje har de rett. Sannheten er at det finnes ingen dyr som knytter seg så sterkt til mennesker som hunder, de beskytter oss, tar vare på oss og elsker oss.

Kanskje er det derfor at hunder i ulike former har dukket opp i dataspill opp gjennom årene? To av fjorårets mest profilerte spill hadde begge hunder i sentrale roller, nemlig Fallout 3 og Fable 2. Her var hunden en venn og hjelper, omtrent som i

virkeligheten.

Men det finnes også spill der hunden tar menneskeform og blir hovedpersonen. Hvem kan vel glemme frilanspolitimannen Sam i Lucasarts' klassiske eventyrspill, eller hiphopperen Parappa som lærte oss å tro på oss selv?

Og for ikke å glemme spillet som har tiet utallige unger som lider av allergi: Nintendogs. Virtuelle kjæledyr som vi kan kose og leke med, men som vi slipper å plukke opp bæsjen etter. Heldigvis.



SAM SAM & MAX PC, 1993

Bikkja Sam gikk i dress og hatt, og var den mest stilfulle hunden av alle. Jobben hans var frilanspoliti, og sammen med den helsprø kaninen Max reiste de over hele USA for å bekjempe kriminalitet og hilse på den avskyelige snømannen. En elegant hund i et klassisk spill med fabelaktig dialog og humor.



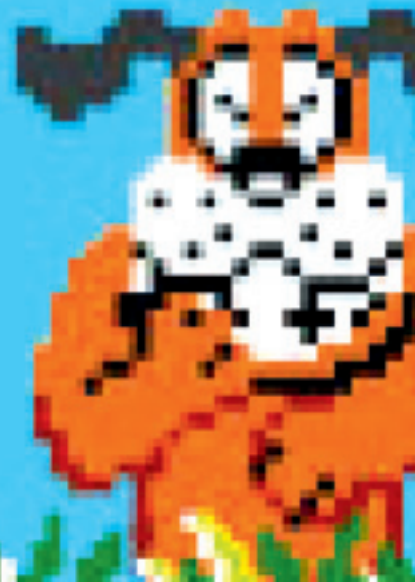
HUNDEN FABLE 2 XBOX 360, 2008

Spillskaper Peter Molyneux har for vane å love gull og grønne skoger når han lager spill. Det han var mest stolt av i Fable 2 var hunden, din lojale følgesvenn. Ikke bare hjelper den deg i kamp med fienden, den er også en flittig sporhund som finner nedgravde skatter og skjulte skattekister. En lojal følgesvenn som man blir glad i.



PARAPPA THE RAPPER PS1, 1996

Radioprogrammet Spillmatic på Radio Nova mener hip hop og spill er det beste livet har å by på. Og da tipper vi at spillet med den rappende hunden Parappa må være ett av favorittspillene deres. Den sjarmerende hunden må rappe mot en karate-løk, en kokkehøne, en kjørelærer-elg og en loppemarked-frosk for å finne selvtillit og kjærlighet.





DOGMEAT FALLOUT 3 MULTI, 2008

Hunden Dogmeat dukket opp i både Fallout og Fallout 2, og er en referanse til Mel Gibsons hund i Mad Max-filmene. I Fallout 3 kan du bruke Dogmeat til å lete etter ammo, dop, mat og våpen. I tillegg er han en herlig venn å ha med seg i den radioaktive ødemarka, som føles ekstremt ensom og farlig til tider.



JAKE A DOGS LIFE PS2, 2004

Mannen som lagde kultspillet Elite på BBC for snart 30 år siden jobber fortsatt med spill, og i 2004 prøvde han å lage et spill fra hundeperspektiv. A Dog's Life handlet om hunden Jake som snuste seg frem til kjøttbein i et slags actioneventyr. Unik grafikk gjorde at man kunne se hva Jake luktet, og dermed leke ekte sporhund på Playstation 2.

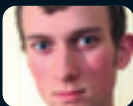
JAKTBIKKJA DUCK HUNT NES, 1984

All vår forskning på temaet hunder i spill indikerer at bikkja til venstre her var den aller første hunden som dukket opp i et dataspill. Jaktbikkja var din trofaste følgesvenn i spillet Duck Hunt der du ved hjelp av en lyspistol skulle skyte ned ender. En god kompis så lenge du traff, men den irriterende fnisingen hans når du bomma gikk oss på nervene.



VALPENE NINTENDOGS NINTENDO DS, 2005

Alle i kor nå: ÅÅÅÅÅÅh! SØØT!
Jepp, det var slik en hel verden reagerte da Nintendogs ble lansert, plutselig gikk den rosa DS-maskinen som varmt hvetebrød. Plutselig skulle sostra di ha sin egen DS for å klappe, kose og gå tur med de virtuelle hundene. Suksessen har ingen ende, Nintendogs selger enda helt vilt.



Galskap?
Adrian Berg er besatt av å følge med på spill som kommer, og mener mange andre gamere lider av de samme symptomene som han. Er det sunt å glede seg så mye til kommende spill? Fortsett diskusjonen på www.gamereactor.no.

NYHETSSUGEN | Jakten på informasjon om kommende spill dukker det regelrett opp scannede sider fra japanske spillblader som spillfans kaster seg over. Her en faksimile fra Famitsu som skriver om Final Fantasy XIII.

Vi lar oss gjete

Er du en gamer er det alltid noe å glede seg til. Også for Adrian Berg.

Jeg føler det er på tide vi tar et steg tilbake og tar et oppgjør med vår egen enfoldighet. Vi gamere er, i bunn og grunn, forbrukere. Uhelbredelige flokkdyr og vanvittig letturte. Jeg sikter egentlig til absolutt alle nordmenn, men for enkelthets skyld tar jeg utgangspunkt i vår egen lille nisjegruppe av samfunnet. Det er mulig vi av og til føler oss rimelig unike, men dette er en illusjon. Adspredt på alle mulige måter sitter likevel to helt tilfeldige gamere og spiller de samme spillene og tenker de samme tankene. Begge to har latt seg påvirke av markedsførings-kampanjen til et kommende spill, og begge to gleder seg som småunger på julaften. Dette er en grov generalisering, men i bunn og grunn stemmer det egentlig bra.

Det jeg sikter til er hvordan vanlige mennesker som meg og deg dedikerer uhorvelige mengder av vår tid på å glede seg til et produkt. I vårt tilfelle, et spill. Det er en uendelig sirkel, så poenger mitt er like lett å påvise uansett hvor i sirkelen

vi smetter in, men la oss for enkelthets skyld ta det fra begynnelsen.

Du som gamer venter på et nytt spill. Dette nye spillet er bedre, mer innovativt og mer vidunderlig fantastisk enn alle andre spill som har kommet før – i hvertfall hvis vi skal tro det som utviklerene lirer av seg av påstander om spillet. Uansett, du er hekta. Du følger med på alle nyhetene om spillet, ser på alle bildene som blir sluppet og sikler som en tilbakestående ape over alle trailerene som, til tross for at de gir deg den dosen av nytt innhold du trenger, ikke makter å tilfredstille behovet ditt etter stadig mer.

Men så, en vakker dag, kommer spillet du har ventet så lenge på. Du står i kø utenfor din lokale spillforhandler med forhåndsbestillingslappen trykt i lommen – kanskje du til og med går så langt at du overnatter. Du er først i kø, eller rimelig langt fremme, og du skulker skole/job/familiemiddag for å spille så mye som mulig. Du er i lykkerus. Litt over en uke senere har du rundet spillet. Du er rimelig fornøyd med deg selv, og har en varm

følelse av å ha prestert noe stort. Etter dette følger en periode hvor du er både rastløs og egentlig kjeder deg litt. Så blir oppfølgeren til spillet annonsert, eller et spill som er minst like supert flott og episk, og sykklusen begynner på ny.

Du kan få lov til å riste på hodet nå, til og med protestere vilt, kaste stoler rundt deg og banne høyt, men det er likevel sant. Vi er faktisk så vanvittig simple vanedyr at vi baserer hobbyen vår på å vente i spenning på det som ligger over neste åskam. Når vi ser andre som ligger i kø for å få tak i en ny gadget, en kinobillett eller en konsertbillett, kan vi ta oss selv i å tenke: "Herregud, at de orker", men sannheten er at vi ligger der vi også. Kanskje ikke fysisk, slik som noen, men vi ligger alle mentalt i kø for å sikre oss det nyeste nye og flotteste flotte produktet. Og et eller annet sted i verden er det noe som tenker: "herregud, at de orker" om oss!

Og jeg ligger der jeg også – ikke tro at jeg er noe bedre enn alle andre, for det er jeg ikke. Jeg gleder meg til jeg svetter av spenning, og spiller som en gal når

jeg først får hendene i det fantastisk etterlengtede spillet som jeg har ventet på ufattelig lenge. Kjernen til problemet er at det er bare slik det er. Det er slik det hele fungerer. Jeg kan skrike ut så høyt jeg bare vil at det er galskap – ren galskap! – men det forandrer ingenting. Det er nettopp dette som gjør spilling spennende, eller, det er en av to ting: det første er å ikke vite hva som skjer i spillene, og det andre å vente i spenning på at et etterlengtet spill skal komme.

Jeg har hørt en teori om at hele den problematikken jeg har gjort greie for nå egentlig er en konspirasjon, og at hensikten er å mentalt dope ned verdens befolkning slik at det skal bli lettere å oppnå globalt diktatur. En fin tanke, men da velger jeg heller å tro at vi rett og slett bare ble født så dumme at vi i gang på gang går rett i nettene til utgivere som skal selge spill.

Nå kan jeg forresten ikke skrive mer, for jeg må sjekke om det er kommet flere trailere til Final Fantasy 13 og Dragon Age. Åh, som jeg gleder meg!

Adrian Berg

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 2009-2008, 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.





EMPIRE TOTAL WAR™



www.totalwar.com

© SEGA, The Creation Assembly, Total War, Empire, Total War and the Total War logo are trademarks or registered trademarks of The Creation Assembly Limited, SEGA and the SEGA logo are registered trade marks or trade marks of SEGA Corporation, 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. Intel, the Intel logo, Intel Core, and Core Inside are trademarks of Intel Corporation in the U.S. and other countries. All rights reserved.



www.sega-europe.com



LET'S



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

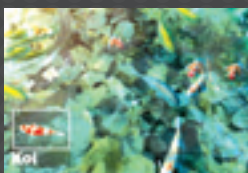
Batman: Arkham Asylum

Klarer den maskerte superhelten seg uten Legoklossene?



Mest ettertraktet

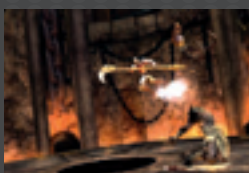
Hver måned prøver vi å bli enige om de spillene vi lengter mest etter her i redaksjonen.



1 Let's Tap

Nintendo Wii

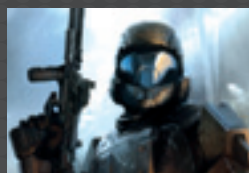
Det høres superteit ut, men vi savner virkelig et tullele flerspiller spill. Donkey Konga og Rock Band er spilt til døde, nå vil vi ha litt avveksling, og pappeskemorora i Let's Tap frister mest akkurat nå.



2 Dante's Inferno

PS3, Xbox 360

Richard not sol og pizza i Italia da han så nærmere på EAs God of War-utfordrer. Dantes reise i helvetes ni sirkler ser ut til å bli en actionfylt og voldsomt affære. Med Dead Space-gutta bak roret er vi garantert mye blod.



3 Halo 3: ODST

Xbox 360

Halo Wars har gitt oss mersmak på universet til Master Chief, og vi begynner å glede oss til å bli fotsoldat i New Mombasa. Den første tilleggspakken til spillet ligger an til å belyse Halo-universet fra en helt ny vinkel.

I hvert nummer ser vi på 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



Stort og brutalt
Når kreftene til Alex overbelastes blir han stor, brutal og ute av kontroll. Det er nesten sammenlignbart med Marvel-helten Hulk. Overbelastningen fører til effektive angrep som gjør store motstandsstyrker til lette bytter.

Kommer JUNI

MUTANTKRIG

Møt Alex Mercer, et sinna og mislykket eksperiment som er ute etter hevn i New York.



PROTOTYPE

Plattform XBOX 360/PC/PS3 Utvikler RADICAL E. Utgiver ACTIVISION Sjanger ACTION

I Prototype møter vi unggutten Alex. Et bittert medisinsk prøveprosjekt som prøver å finne ut av sine røtter. Forfulgt av sin egen fortid har han hovedrollen i en hemmelig krig midt i storbyens gater, og det hele truer selvsagt menneskeheten.

Vi skal til New York i nåtid. En mann ved navn Alex Mercer våkner brått på obduksjonsbordet uten noe som helst minne fra fortiden. Forvirret og alene legger han ut på et grundig hevtokt

Utviklerne selv beskriver Prototype som en mutert blanding av GTA-serien og Crackdown.

for å finne de som har gjort dette mot han. Alex oppdager fort at han ikke er som alle andre – han har nemlig blitt menneskenes svar på kameleonene, han arver egenskapene til alle han dreper. Han kan plukke opp offerets krefter,

tanker og utseende, noe som fort kan bli en artig vri på et spill som utfordrer mange store og etablerte spill i en av spillbransjens prestisjekategorier.

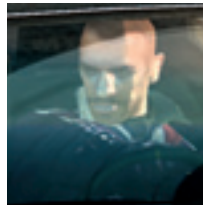
Prototype er nemlig et såkalt sandkasse-spill. Du kan gjøre hva du vil, når du vil, hvor du vil. Utviklerne selv beskriver Prototype som en mutert blanding av Grand Theft Auto-serien og spillet Crackdown. Ekstrem frihet og store muligheter kombineres med et endeløs liste med superkrefter, som sammen med Alex sin hevntørst blandes sammen til Radicals mest spennende spillcocktail hittil.

Parallelt med det hele finner vi et skummelt

virus som sniker seg igjennom New Yorks gater. Viruset muterer stadig og blir mer og mer motstandsdyktig. Det angriper uskyldige sivile, som etter hvert rotter seg sammen for å ta knekken på deg. Hvorfor vet vi ikke. Kanskje har



LITE HYGGLIG Alex er ikke et pent syn etter behandlingen han har fått, hvilket forklarer hettegenseren.



FAKTA

GTA-INSPIRERT?

Sandkasse-sjangeren i spillverdenen har med årene blitt en av bransjens absolutte prestisjekategorier. Her har Grand Theft Auto og Rockstar Games tronet i årevis, uten å ha fått noe nevneverdig utfordring. I denne sjangeren er det frie tøylar som gjør at spillerne blir trollbundet, og de minneverdige øyeblikkene skapes når spilleren leker seg med spillmotoren.

Alex en sammenheng med viruset? Det er bare å la spekulasjonene rulle fritt.

For staten er Alex et stort uromoment. En tikkende atombombe uten sikring, som kun er ute etter å stikke kjepper i hjulene for myndighetene. De jobber konstant med å få has på den alvorlig farlige gutten, som etter hvert begynner å mestre sine spesielle evner. Dette resulterer i en blodtørstig treveis-krig, hvor både de smittede sivile og militærets spesialstyrker døgnnet rundt vil følge Alex hakk i hæl.

Kreftene til Alex kjenner ingen grenser. Når han dreper sine fiender utvides hans allerede skumle kamparsenal ved at han absorberer det det som måtte være av fordeler hos offeret. Angrepene hans får han hovedsakelig fra den smittede sivile gruppen, som hele tiden blir mer og mer berørt av det skumle viruset. Han henter også fordeler fra de militære styrkene som han

HØYERE MAKTER Livet er ikke noen dans på roser i Prototype. Ikke bare plager de smittede sivile Alex, men militæret gjør også alt de kan for å stoppe han. Her blir det ikke spart på verken spesialstyrker eller flygende drapsmaskiner.

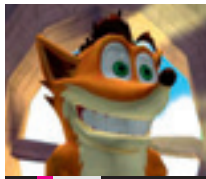


ALVOR Det er tydelig at myndighetene har skjont alvorret med Alex. Pansrede kjøretøy får frie tøyler i New Yorks gater for å bekjempe mutanten, men kameleonene var er motstandsdyktig.

etter hvert blir nødt til å hamle opp med. I tillegg har Alex massive motstandsangrep som blir tilgjengelige når kreftene hans overbelastes. Disse kan ta ut et stort antall fiender samtidig, og kan være en gigantisk fordel når kampene blir tette og intense.

Frihet er et viktig stikkord i Prototype, et veldig viktig stikkord. New Yorks høye bygninger rundt deg er ikke hindringer, men din personlige lekeplass. Alex er en akrobat av de sjeldne og kan minne om en dyktig parkour-utøver på speed. Her hoppes det fra bygning til bygning, fra bil til bil, og fra gate til gate.

Da Gamereactor intervjuet Radical Entertainment om Prototype i 2008 snakket utvikleren mye om hvorfor de valgte New York som by i spillet. Tanken er at man skal kunne kjenne seg igjen og føle at dette er en virkelig



FAKTA

RADICAL

Utviklerne bak spillet, Radical Entertainment, holder til i Vancouver, Canada. I 2005 ble de kjøpt opp av Activision, og jobber nå under Blizzard Activision. De har holdt på med spillutvikling helt siden 1991, og står blant annet bak de to nyeste Crash Bandicoot-spillene, i tillegg til Hulk: Ultimate Destruction.

setting – på en litt uvirkelig måte. De sivile siger igjennom gatene tett i tett, og den amerikanske trafikken pumper akkurat slik vi kjenner den. Times Square står slik vi har sett det på film og TV, og så videre. Her skal du kjenne deg igjen, og bli dratt rett inn i infernoet.

Radical Entertainment leker virkelig med ilden denne gangen. Det er ikke bare-bare å hive seg med tenna først inn i en kategori hvor Grand Theft Auto-serien har tronet øverst i mange, mange år. Det å skulle utfordre en serie som fansen nærmest har fått et religiøst forhold til blir ingen søndagstur i parken. Men det ser ut til at bitene kan falle på plass for Radical Entertainment. Kombinasjonen stor frihet, massive disponible områder og Alex sine spennende superkrefter ser ut til å kunne bli riktig spennende.

Spillet hadde i utgangspunktet lansering i 2008, men ble utsatt fordi utviklerne følte de trengte mer tid. Det vil si, de så mest sannsynlig hvor detaljrik Grand Theft Auto IV var og bestemte seg for å pusse Prototype grundig opp. Og grafikken har virkelig fått seg et ansiktsløft siden sist vi så spillet i aksjon. Dermed stiller vi vår lit til at historien rundt Alex Mercers spesialkrefter klarer å binde sammen denne sandkassen på en tilfredsstillende måte. Det lover godt så langt.

Hans Frederik Bjarkøy

TERMOMETER

GAMEREACTOR TAR TEMPERATUREN



Alex Mercers kamp mot mutanter og myndigheter ser stadig mer spennende ut.

BITTER Alex er hevnlysten, og er verken hyggelig eller diplomatisk mot de han møter på.

SINNA!

PS3-versjonen av Kratos ser sintere ut enn noen gang...



GOD OF WAR III

Plattform PS3 Utvikler SONY Utgiver SONY Sjanger ACTION

Kratos er helt sinnssykt hard. Ikke la det være noen tvil. Glem Snake, glem Master Chief, glem Chuck Norris for den saks skyld. Fra første stund har han vært den definitivt mest brutale, slemme, maktsyke og steinharde protagonisten i noe spill jeg har spilt. Han har tjent direkte under krigsguden Ares før han drepte ham personlig og tok tronen hans. Han har slaktet tusener av enorme beist og legioner av tropper fra hver minsk avkrok i gamle Hellas, og han har asken til sin kone og datter permanent festet over hele kroppen etter at han myrdet dem på ordre fra Ares. Det er iskaldt.

Dermed er det kanskje ikke nødvendig å si at jeg gleder meg som et sadistisk barn til fortellingens klimaks, som ser ut til å bli en oppvisning i stormannsgalskap fra start til slutt. Der forgjengerne kanskje var ekstreme i sine proporsjoner snakker vi etter alt å dømme om en helt annen skala her. Både i handling og gameplay ser det ut som treeren kommer til å være blåst helt ut av proporsjoner. Nå er det slutt på jakten etter renavaskelse og en ny start for Kratos, nå begynner krigen mot alle gudene på en gang. Kratos vil rett og slett ta over hele sulamitten. Som sjefdesigner David Jaffe kommenterer med: "God of War 3 forklarer, eller ihvertfall prøver å forklare, hvorfor Gresk mytologi en gang tok slutt."

Voldsomme greier, og det grafiske står slett ikke tilbake for plottet. Spillet kjører i morderisk skarpe 1080p, så i grunnen er det ingenting i veien for en ny konge på grafikktronen.

Om vi har troen? Absolutt. Jeg lukter fare for repeterende gameplay, men også at det i så tilfelle blir repeterende *driftett* gameplay. Og hvor er problemet da? Med all sin status kan vi fort snakke om et flaggskip for PS3, og Sonyfolket putter sikkert penger i spareisen allerede, samme hvor negativ jeg eller noen andre hadde vært. Som stor fan av verdens mest kompromissløse helt i et av markedets aller ræste spill sier jeg uansett, uten tvil i sjelen, at dette, dette blir en hit.

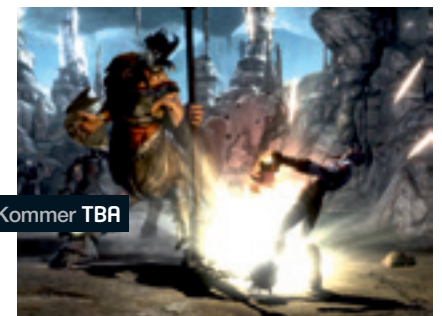
Marius Kvitberg Eivjenth

TERMOMETER

GAMEREACTOR TAR TEMPERATUREN



Serien har blitt et av Sonys sterkeste spill i konsollkrigen, og God of War III ser ut som et høydepunkt!



Kommer TBA

SINT MANN Kratos har fått et par massive lovehoder på hendene som kan knuse stein (og folk, tipper vi).



DØ, BATMAN! DØ!

Velkommen til verdens farligste sinnssykehus, Arkham Asylum, der Jokeren planlegger Batmans død!



BATMAN: ARKHAM ASYLUM

Plattform PC/PS3/360 Utvikler ROCKSTEADY
Utgiver EIDOS Sjanger ACTION

Etter filmsuksessen *The Dark Knight* har Batman vært et hett tema, og selv om det var meningen at det skulle komme et spill som baserte seg på den nyeste filmen gikk planene i vasken underveis. Nå får vi heller et spill som

Jokeren har mange venner i dette fengselet, og alle er innvidd i planen som skal stoppe Batman for godt...

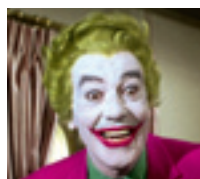
ikke henter handlingen direkte fra en film. Til gjengjeld er Jokeren fortsatt i fokus sammen med mange andre kjente skurker som skal gjøre kål på Batman.

Vi møter Batman som nok en gang har klart å fange den slu skurken Jokeren, men denne gangen føles det nesten som om psykopaten overga seg frivillig. Idet Batman frakter klovnen til Arkham Asylum for å gi ham sin fortjente straff, bryter helvete løs. Som fryktet krangler Jokeren seg vekk fra vaktene med hjelp av sin

kvinnelige kompanjong Harley Quinn, og har en godt gjennomtenkt plan for å klare å ta knekken på Batman i samme slengen. Nå er det opp til deg å ikle deg trikoten for å stoppe det hele i ekte Batman-stil.

Jokeren har mange venner i dette fengselet, og alle er innvidd i planen som skal stoppe Batman for godt. Derfor er de klar med sine

store muskler for å stå i veien for den sorte ridderen. Som kjent er ikke Batman noen svekling når det kommer til nevekamper. Her er det rå muskelkraft og solid teknikk som virkelig gjelder nå som du har mange skumle skurker i møte. Dette merkes fort, siden spillet gir deg raske og enkle bevegelser å velge mellom. Hoved-teknikkene er angrep, svimeslå og motangrep, og kombinasjoner av disse gjør at du fort kan ta ned 15 fiender i ekte Batman-stil. Det handler ikke bare om å slåss deg



FAKTA

JOKEREN

Jokeren er erkefienden til Batman, og den mest kjente skurken i forbyrtergalleriet til Gotham City. Jokeren har dukket opp i flere av Batman-filmene, og har blitt spilt av både Jack Nicholson og Heath Ledger. Ovenfor er Jokeren fra den gamle TV-serien på 60-tallet, der Cesar Romero spilte den lattermilde skurken.

igjennom en hær med fiender, men også om å være kløktig med det store utvalget av verktøy som du har i beltet ditt. Du kan svinge deg vekk fra fiender med gripekroken din, svimeslå de i et par sekunder med Batarang og det er også bekreftet at Bat Claw vil dukke opp. Du vil få tilgang til mange flere kjente verktøy ved å bruke erfaringspoeng som er belønningen du får for å bekjempe skurker.

En litt skjult egenskap for Batman er at han er en stor detektiv, noe som har satt stor preg på tegneseriene. Nå får vi se det i spillform for første gang. Det er mange pusleoppgaver som må løses, og det er av den grunn lagt inn et slags røntgensystem som du kan aktivere i situasjoner hvor du sitter litt fast. Når du har dette systemet skrudd på vil det fremheve viktige objekter som kan brukes til flokkeløsning.

MENNESKEKROKODILLEN Superskurken Killer Croc er bare en av mange sinte forbrytere som Batman må hamle opp med på Asylet.



Kommer SOMMER

ERKEFIENDEN

Nok en gang er det jokeren som prøver å ta knekken på Batman, denne gangen på hjemmebane.





TROFAST POLITIMESTER Batman har alltid hatt et godt forhold til Gotham Citys politimester Gordon, som heldigvis har slått følge med Batman inn i Arkham Asylum.



Fanget

Jokeren er i lenker her, men det hele er en del av en større plan og en omfattende felle for vår maskerte helt.

historien blir skrevet av en god gammel ringrev, Paul Dini, som har skrevet Batmans tegnefilmserier og mange andre kjente superheltserier.

Du vil møte mange kjente fjes i Arkham Asylum. Som du allerede vet får Jokeren hjelp av Harley Quinn, men det er også bekreftet at vi får se Mr. Zsasz, menneskekrokodillen Killer Croc, gåtekongen Riddler og muskelbunten Bane. Det verserer for tiden hete rykter på nettet om vi også kan risikere å møte The Penguin, Scarecrow, Mr. Freeze, Poison Ivy og Two-Face i løpet av spillet, men disse er ikke bekreftet ennå. Batman er dog ikke alene, og med seg har han den gode og trofaste vennen Gordon samt radiokommunikasjon med hjelperen Barbara som er mer kjent som Oracle.

Rocksteady ser ut til å ha noe bra på gang her, og det ser ut til å gjøre spillet godt at de har klart å løsrive seg fra de nye Batman-filmene og flyttet fokuset over på de populære tegneseriene. Du merker virkelig den ekte Batman-stemningen idet den brutale hevneren nedkjemper horder av fiender på sporet av en kløktig motstander. Og med hjelp av Epic Games' Unreal Engine 3 er det lys i enden av tunnelen for den mørke ridderens kamp mot Gotham Citys mest sinnssyke forbrytere.

–Martin Andresen

TERMOMETER
GAMEREACTOR TAR TEMPERATUREN

Historien er ikke spesielt inspirerende ennå, men det ser ut til at Batman-stemningen er godt bevart.



KAMPMESTER Batman er ekspert på å dele ut smerte med knyttnever og bein. Han mestrer blant annet karate, savate, judo og jiu jitsu.

Sykehuset Arkham Asylum er valgt med omhu. Dette er et kombinert galehus og fengsel der de fleste psykopatiske skurkene i Batman-universet havner. Dermed har utvikleren Rocksteady sett muligheten for å slenge inn flere store erkefiender i spillet. Fengselet er også plassert på en øy, noe som gjør at området du kan boltre deg på er noe begrenset. Man kan fritt utforske øya, og det skal til og med være en liten flaggermushule på området.

Fans av tegnefilmene vil fort kjenne igjen stemmene til Batman og Jokeren i spillet. Det er nemlig Kevin Conroy og Mark Hamill som nok en gang har lånt sine stemmer til Batman og Jokeren, de samme skuespillerne som stemmelegger tegnefilmserien. Til og med



FAKTA

ROCKSTEADY

Dette britiske uavhengige selskapet er ganske ferske i spillindustrien med bare fire år på baken. De har lagd ett spill før: Urban Chaos: Riot Response som kom ut i 2006. Etter det har fokuset vært på Batman: Arkham Asylum.

DENG!

Ingen shoryuken her i gården, bare svett deng!



UFC 2009: UNDISPUTED

Plattform XBOX 360/PS3 Utvikler YUKE'S
Utgiver THQ Sjanger KAMP

Da den første Ultimate Fighting Championship-turneringen (UFC) ble avholdt i Las Vegas i 1993 var det for å avgjøre hvilken kampsport som var den beste. To mann, ett bur, ingen regler, skulle gi svaret på det store spørsmålet.

Siden da har UFC fått fans fra hele verden, og det resulterer selvsagt i spillversjoner av den hardtslående sporten. Den nyeste versjonen, UFC 2009, utvikles av Yuke's for THQ, og de legger seg på en veldig realistisk linje med grafikk og gameplay.

Gameplayet skal være ulikt noe vi har sett i tidligere kampspill, ettersom one-hit-knockouts, eller submissions skal kunne forekomme når som helst i en kamp uavhengig av noen helsemåler. Målet med dette er å forsøke å gjenskape noe av dynamikken i MMA som nettopp kjennetegnes ved uforutsigbare kamputfall, og kreative kamper.

Dersom man kaster et ekstra blick på dynamikken og kompleksitetsnivået dette kampspillet forsøker å gjengi blir man nesten svimmel. Utviklerne har forsøkt å løse de mange kampstilene sporten byr på ved å gi figuren man spiller AI nok til å gjøre forskjellige slag utfra posisjon og avstand til motstanderen. Det blir en knapp for venstreslag, en for høyreslag, og det samme med spark. Så hvis man hamrer avgårde på venstre slagknapp vil figuren slå en jab, eller spinne avgårde en albu utfra hva som egner seg best i den gitte situasjonen. Det vil si avstand og posisjon i forhold til motstanderen.

Høyre spake tar seg av "clinch" og "grappling", som mest sannsynlig blir den vanskeligste delen for THQ å gjøre troverdig. Kontrollene er ennå ikke spikret i forhold til det endelige spillet, men de som har prøvd det sier at kontrollen er rimelig intuitiv.

Rundt 80 autentiske fightere fordelt på fem vektclasser i tillegg til en rekke kjente personer fra UFC-arrangementene, som dommere, kuttmenn, kommentatorer og ringpiker, tyder på at THQ tar oppgaven med å formidle svette og intense nærkamper seriøst.

–Kim Roar Spørkel

TERMOMETER

GAMEREACTOR TAR TEMPERATUREN



Med et kampsystem som står på egne ben har vi høye forventninger til dette kampspillet.



NEIMEN GUTTER DA! Det er mye nærkamp, klemming og omfavning i UFC. Liker du svette mannekropper som klemmer hverandre er dette mest sannsynlig drømmespillet.



Kjøretøy

Enkelte deler av spillet vil nok gjøre seg bedre på konsoll, å kjøre fly er en lang prosess å lære seg i PC-versjonen av Battlefield, her vil nok gamepadden gjøre styringen mye enklere.

Kommer 2009

TILBAKE TIL RØTTENE

Svenske DICE pusser opp sitt første suksesspill og prøver seg på konsollene.



BATTLEFIELD 1943: PACIFIC

Plattform X360/PC/PS3 Utvikler DICE
Utgirer EA Sjanger ACTION

Ved siden av World of Warcraft finnes det få spill som påvirker sine sjangerbrødre mer enn Battlefield-spillene. Den dag i dag er Battlefield 1942 fremdeles et populært spill på nettet, og utviklere som ikke klokker inn en solid mengde timer på Battlefield før de setter i gang med flerspillerdelen til sitt eget spill kan ikke forvente å få det til skikkelig. Det er derfor med brede glis vi tar imot nyheten om at vi skal få en oppfølger til det klassiske Battlefield til konsoll denne sommeren.

Gamereactor har snakket med produsent Gordon van Dyke i DICE, som kan fortelle at dette nye spillet i serien blir et strømlinjeformet og konsollaktig spill med vekt på hurtig action og "hopp inn hopp ut"-gameplay. Battlefield 1943: Pacific blir en komprimert flerspilleropplevelse som etter planen skal bli tilgjengelig for nedlasting på Xbox 360, Playstation 3 og PC til en billig penge.

Spillet bygger på Frostbite-motoren, og som en selvfølge vil dette bety at alt man ser i spillet kan potensielt ødelegges på lik linje med uteområdene i Bad Company. Grafikken og effektene ser pene ut for å være et arkadeskytespill, men til tross for imponerende

teknikk og den kraftige spillmotoren spillet bygger på skal ikke den ferdige nedlastbare versjonen bli på mer enn 350 megabyte, noe som burde være mer enn overkommelig selv for de med overfylte hardisker.

Spillet kommer til å inneholde tre klassiske baner: Guadalcanal, Iwo Jima og Wake Island. For å tilpasse banene til konsollversjonene er de bevisst gjort mindre og startstedene er flyttet for at man raskest mulig skal komme seg inn i kampens hete. I følge van Dyke er dette bare ett av flere grep som er gjort for å øke tempoet og gjøre spillopplevelsen mer intens og frenetisk. Han lover at dette skal bli et spill for hardcore gamere, og at det ikke skal bli mangel på action for garvede Battlefield-veteraner som gleder seg til en fortsettelse i favorittserien sin.

Klassene i Battlefield 1943 er redusert til tre hovedklasser som skal fylle alle de tidligere rollene. Vi kan velge mellom "Scout", "Rifleman" og "Infantry", og alle vil være utstyrt med våpen som skal kunne takle enhver situasjon. Det betyr altså at man uansett klasse skal ha tungt nok skyts til å kunne ta ut en panservogn. Det skal bli plass til totalt 24 spillere på en bane, og hvis løftene om hurtig gameplay stemmer blir det nok langt mellom de rolige øyeblikkene i Battlefield 1943.

Det er ingen hemmelighet at Battlefield for mange er et flerspillermekka, og med denne

FAKTA

BATTLEFIELD

Battlefield-serien begynte med lanseringen av Battlefield 1942 til PC i 2002. Spillet satset på store, åpne kart og flittig bruk av kjøretøy i kamp. Spillet fikk mye skryt for den overlegne flerspillermodusen, og det at så mange som 64 spillere kunne spille sammen over internett gjorde Battlefield til et voldsomt populært spill.

oppfølgeren ønsker DICE å åpne spillserien for enda flere. Det kan kanskje støte vekk den innbitte fansen av PC-spillene, som krever musepresisjon og avanserte trefunksjoner i fleng, men vi i Gamereactor er spent på om DICE klarer å lokke Call of Duty-spillerne over til sitt eget spill senere i år.

Adrian Berg

TERMOMETER

GAMEREACTOR TAR TEMPERATUREN



Nedlastbart og komprimert flerspillerporno, kan utmerket godt bli den nye flerspillerkongen.



1942? 1943? Noen skjembilder minner oss urovekkende mye om en gammel arkadeklassiker fra Capcom...

TILBAKE TIL SKOLEN

Skolestart betyr gjensyn med venner, lekser, lærere og blodtørstige demoner fra en annen dimensjon.



SOSIALISERING Gode sosiale relasjoner styrker magien din i midnattsdimensjonen.



PERSONA 4

Plattform PS2 Utvikler ATLUS
Utgiver KOEI Sjanger ROLLESPILL

Persona-serien har vokst fra å være et småsært skolerollespill til å bli en nytenkende og essensiell rollespillserie.

I hvert fall i USA og Japan. Her i Norge er serien ukjent for de aller fleste. Og det er synd. PS2-spillet Persona 3 var blant de aller beste rollespillene som ble lansert i fjor.

I Persona 4 spiller du en skoleelev som oppdager en hemmelig dimensjon befolket av demoner. Mellom skolearbeid, sosialisering med

venner og lokalbefolkning og dagligliv drar du og noen utvalgte venner på demonjakt på nattestid i den mystiske midnattsdimensjonen.

Det som fungerte som gull i Persona 3 har blitt bevart i fireren. Spillets unike blanding av såpeopera og hverdagsliv fra nåtid blandet med et ekstremt godt balansert kampsystem er nøkkelen til suksessen. Atlus har funnet en formel som Square-Enix kan misunne dem.

_Jon Cato Lorentzen



Mye av det samme som i Persona 3, men balansen og historien virker bedre enn noensinne.

GTA I VILLE VESTEN

Rockstars San Diego-team har vært opptatt med Midnight Club-serien lenge, men nå kommer oppfølgeren til Red Dead Revolver...



RED DEAD REDEMPTION

Plattform PS3, XBOX 360 Utvikler ROCKSTAR
Utgiver ROCKSTAR Sjanger ACTION

For bare en måneds tid siden satt vi her på kontoret og snakket om hvilke spill vi så frem til i 2009. Det ble ingen lang liste...

I skrivende stund er det nemlig ikke så mange spill som er bekreftet denne høsten. Det usikre finansmarkedet har ført til mange kansellerte spillprosjekt og en merkbar usikkerhet som nå har gjort seg gjeldende på lanseringslistene.

Men helt tomt er det heldigvis ikke. Red Dead Redemption blir oppfølgeren til Red Dead Revolver som kom i 2004. Det spaghetti-western-inspirerte cowboyspillet var et godt forsøk på å koke sammen Clint Eastwoods mange karakterer i en suppe av indianere,

meksikanere, pokerspill, egg og bacon og kuler og krutt, og resultatet var prima cowboyunderholdning.

Western-settingen er forholdsvis ubrukt i nyere spillhistorie. I alle fall sammenlignet med for eksempel andre verdenskrig. Og det skjønner jeg ikke. Epoken er spennende og tilsynelatende et perfekt utgangspunkt for drivende actionspill. For meg er bare settingen grunn nok til å se frem til dette. Når jeg i tillegg vet at Rockstar sitter ved roret er det rimelig krystallklart for meg: Red Dead Redemption seiler opp til å bli ett av de hotteste spillene i høst.

_Carl Thomas Aarum



Vi sparer den siste flammen til vi har fått testet det, men er foreløpig svært forventningsfulle.



FAKTA

GUN

Neversoft serverte stor cowboy-moro med Gun i 2005. Spillet hadde sine helt åpenbare mangler, men det føltes likevel friskt å betrakte en støvete western-verden fra hesteryggen, kaste om seg med dynamittgubber og kapre et tog eller to. Det ryktes at en oppfølger er i produksjon, men Neversoft eller Activision har aldri bekreftet dette.

YUJI NAKA Det er Yuji Naka, som blant annet fant opp Sonic, Nights og Phantasy Star Online som står bak Let's Tap.



PAPPUVIN

Alt du trenger for å ha det gøy i Let's Tap er en pappeske...



LET'S TAP

Plattform NINTENDO WII Utvikler SONIC TEAM
Utgiver SEGA Sjanger PARTY

Det er ikke mange spill som ber deg om å legge fra deg håndkontrollen og i stedet slå løs på en pappeske. Men det er nettopp det Let's Tap ber deg om. Kreativ galskap fra Sega har resultert i enda et Wii-spill som kan spilles av absolutt alle.

Nøkkelen til å mestre Let's Tap ligger i kontrollsystemet. I fem ulike småspill kontrollerer man det som skjer på skjermen ved å legge Wiimoten på en pappeske (hva som helst kan egentlig brukes), og tromme med fingrene på pappesken. Sensoren i håndkontrolleren skiller mellom lette bevegelser og tyngre slag, noe som påvirker det som skjer på skjermen.

De fem spillene er varierte nok til at dette ser ut til å kunne bli den festsuksessen vi håper på. Spesielt Tap Runner ser ut til å bli fantastisk festlig, her skal opptil fire strekmenn konkurrere mot hverandre i en hinderløype. Også Silent Blocks har fascinert oss så langt, med hypnotisk Jenga-lignende spillbarhet.

Til tross for et simpelt utseende og en latterlig enkel kontroll-mekanisme ser Let's Tap ut til å ha en produksjonskvalitet og dybde mange storspill mangler.

_Jon Cato Lorentzen



Vi gleder oss til forrykende trommekonkurranser med fire spillere på kontoret vårt.

Kommer 4. KVARTAL

Ride inn i solnedgangen?

Denne gangen får vi ta på oss cowboystøvlene til John Marston ved starten av det 20. århundre. Fra hesteryggen kan vi utforske den store, åpne verdenen, spillsjangeren Rockstar kan aller best.

Dante's Inferno

Electronic Arts har sluppet opp for filmisenser. Nå lager de spill av en flere hundre år gammel bok. Velkommen til Dantes helvete!

Plattform PS3/360 Utvikler EA GAMES Utgiver ELECTRONIC ARTS Sjanger ACTION Lanseres TBA

h

ar du noen gang vurdert om det kunne være spennende å oppleve underverdenen og dens herskere slik den ble oppfattet på 1300-tallet? Vel? Nei? Det er ikke å utelukke at jeg kanskje burde søke om noen ukers forvaring og observasjon i et hvitt, polstret rom uten dørhåndtak – men tanken om å spille en tur gjennom helvete har sneiet meg. Riktignok skal jeg innrømme at jeg ikke så for meg at en del av et av Italias mest kjente verk - Den Guddommelige Komedie – skulle spillmatiseres. Men produsent og designer Jonathan Knight syntes det var en god idé å lage et spill av et 700 år gammelt dikt:

- Ganske tidlig i prosessen fant vi ut at det ikke var noe poeng å finne opp helvete på nytt. Etter å ha snublet over Dantes Inferno i søken etter hvordan helvete kunne være ble vi fascinert over hvor omfattende diktet hans beskriver underverdenen, og da var det ikke noe poeng å bare låne en og annen ting fra historien. Vi valgte å bruke hele diktet, forteller Jonathan Knight idet vi for første gang skal få se EAs nylig annonserte spill.

EAs Redwood Shore Studios er klare til å vise frem noen av sine mørke sider, og hva er vel mer naturlig enn å legge presentasjonen av Dante's Inferno til Dante Alighieris hjemby, Firenze?

Flyturen ned til Italia

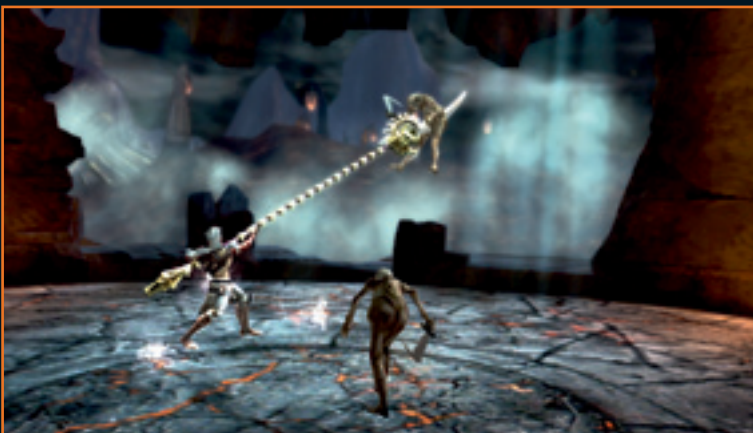




DANTE? Vi tviler litt på at Dante hadde sixpack og machobrystkaske. Vi tviler også litt på at han hadde sydd inn en gammel duk på overkroppen sin. Kreativ frihet, kalles det...



FORTAPTE SJELER Underveis møter man fortapte sjeler som man kan velge å avlive eller redde. Det enkleste er å ta livet av de, da får man umiddelbart en belønning. Velger man å spare de kan man få en større belønning, men da må man klare en vanskelig oppgave senere i spillet.



gikk veldig greit. Hele veien spekulerte jeg i hvordan dette spillet kunne være og om det kom til å føles bra ut. Det var noe ubehagelig kjent med det lille vi kjente til rundt konseptet med Dante og hans Inferno – men finnes det så mange andre tredjepersons actionspill der man møter på mytologiske monstre som man må slå i hjel på kreativt vis?

Etter en taxitur jeg var overbevist om at vi ikke kom til å overleve og en liten 8-timers hvil på øret, fikk vi en liten omvisning i Firenze. Vi hadde en liten stopp innom stedet der Dantes hus en gang i tiden stod. Nå er det bygd et museum oppå denne eiendommen slik at man kan få et enda bedre innblikk i denne spenstige mannens liv. Han var ikke bare den første til å skrive på italiensk istedenfor latin, men han plasserte også pave Boniface i en av de innerste sirkelene i Infernoet. Siden vi er inne på sirkler kan jeg jo nevne at Dante satte opp helvete i ni sirkler. Desto lengre inn mot den niende sirkelen i midten man kom, desto mer syndig var man og desto mer motbydelig var avstraffelsene man hele tiden måtte gjennomgå.

Et utrivelig sted med andre ord, men siden Satan, i beste Donkey Kong-stil, har stjålet sjela til Dantes evige kjærlighet Beatrice, så har han ikke noe annet valg enn å reise til underverdenen og vise Beelsebub hvem som er sjefen. På veien til underverdenen møter

Dante på Døden. Men Dante er en gretten jævel, så han dreper Døden og stjeler lånen hans.

Allerede her legger vi merke til noen sporadiske forskjeller mellom det originale verket og spillet. Originalt var Dante en meget rolig person som stort sett stod og snakket sammen med veilederen sin Virgil, og jeg tror ikke Dante banket Døden eller stjal noe våpen for å flerre opp monstre. Men vi kan vel alle være enige i at en realistisk tilnærming potensielt kunne blitt et bedrøvelig spill.

Dante's Inferno har fortsatt ett års tid igjen i utviklingsfasen før det er klart til å utgis, men til tross for dette hadde EA allerede nå en spillbar demo klar. Siden det er såpass tidlig i utviklingen opplevde vi at spillet oppførte seg litt uforutsigbart, men gleden over å spille overvart lett disse problemene. Vi starter rett etter at vi har knerta Døden og vi fortsetter med å nedstige helvete ved å klatre på en vegg brodert med knokler og hodeskaller. Kontrollen og det grafiske minner litt om en sinna gresk kar i et annet spill. Uansett, vi spretter av gårde og finner en spak ved et stup for å få en bro til å dukke opp. Men i tillegg til at broen gjør det mulig å gå videre blir jeg angrepet av en rekke døde vesener. Området blir avsperrert med flammer som gjør at jeg ikke kommer videre før jeg har drept disse monstrene som kommer både med og uten vinger. Kampene føles veldig naturlige og



1 BABY! En av de mer forstyrrende sekvensene i spillet involverer blodtørstige babyer med sverdarmen.



2 EPISH I mellom de mange slagene er det tid til å nyte episke omgivelser. Arkitekturen i helvete er grandios.



3 BOSSHAMPER! Bosskampene er et stort høydepunkt. Vi har ikke møtt så mange ennå, men de vi har sett lover godt.

animasjonene ser allerede nå ganske bra ut, EA tviholder på det faktum at spillet skal holde 60 bilder i sekundet hele tiden. Men det

menneskene som ligger henslengt rundt omkring kan – om du denger de litt rundt – være kilde for mer liv og magi. Rundt omkring

vanskeligere å tilgi enn å hevne så må man gjennomføre en oppgave som vil øke i vanskelighetsgrad desto lengre man kommer i spillet. Klarer man oppgaven vil man bli belønnet med dobbelt så mange sjeler som du senere kan bruke til å oppgradere ljà og kors. Driter du deg ut får du ingenting.

- VI ER IKKE UTE ETTER Å LAGE DET BLODIGSTE OG MEST GRUSOMME SPILLET I HISTORIEN.

mangler blodspruten som gjør at slagene dine ser virkelig harde ut.

- Vi er ikke ute etter å lage det blodigste og mest grusomme spillet i historien, men vi er heller ikke ute etter å gjøre det barnevennlig. Så forvent at det blir blodigere når vi får videreutviklet spillet, beroliger produsenten meg.

Jeg slår ljàen min tvers igjennom en av disse motbydelige vesenene og fortsetter kampen med han festet på ljàen før jeg kaster han i bakken så hardt at han går i oppløsning. Med sirkel tar jeg tak i vesnene og kaster de veggimellom. Kampene føles godt balansert, og selv om killer-avslutninger i beste hamre-så-fort-du-bare-makter-på-sirkel-knappen-for-å-rive-av-hodet-på-geite-mannen-stil får det til å ringe et par bjeller på Olympen, så føles det godt.

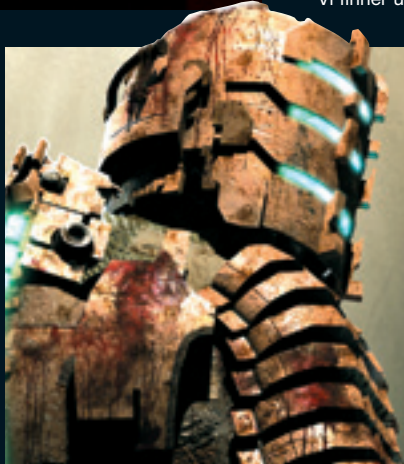
Vi finner ut at de sammenkrøpne

kan man også finne angrende sjeler, eller Shades, som man kan avstraffe eller tilgi. Disse er karakterer i det originale verket og man kan høre de mumle fraser fra diktet. Om man velger å avstraffe er man sikker på at man vil få en viss mengde sjeler fra denne synderen. Føler man seg i det litt vågale hjørnet kan man tilgi – men siden det er

Et av de mer spennende elementene introduseres når du møter på Fergemannen. De fleste har kanskje sett på han som en litt spinkel kar, kanskje er litt høyere enn gjennomsnittsmannen, som med bøyd rygg står og der i båten sin som helvetes svar på venezias gondolierer. Designfolka hos EA tok like godt og justerte skalaen opp slik at Fergemannen ER båten som du kjemper på. Mot slutten av kampen når du er en hårsbredd unna å være død på ordentlig, så



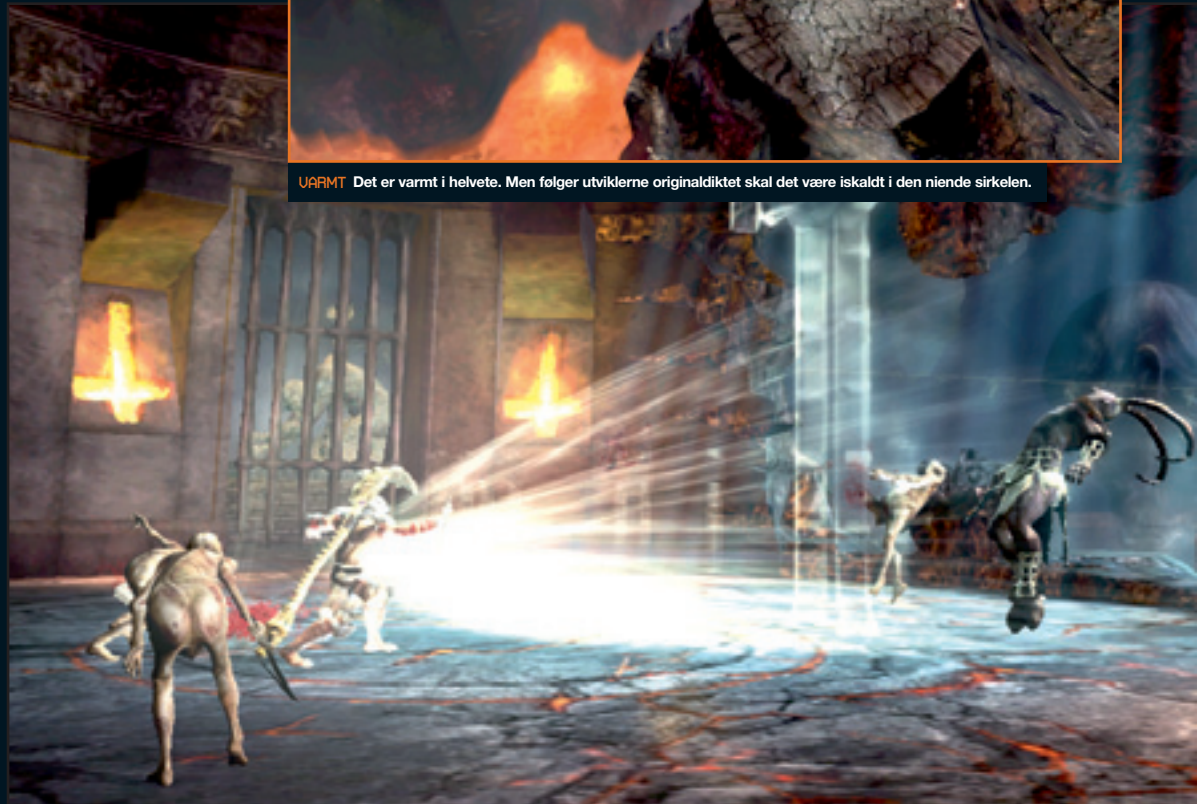
VARMT Det er varmt i helvete. Men følger utviklerne originaldiktet skal det være iskaldt i den niende sirkelen.



DEAD SPACE

Fra romskrekk til helvete

Blod og gørr synes å bli spesialiteten til EA Redwood. I fjor kom de med det overraskende kule spillet Dead Space, der du som ingeniør i verdensrommet vandret langs muterte romfarere og andre grusomme monstre i et forsøk på å løse mysteriet rundt skjebnen til et forlatt gruveskip. Med Dead Space viste EA-studioet at de behersket actionskrekksjangeren, og nå går de løs på rendyrka tredjepersons actionspill.



LIMBO Til tross for at vi bare har spilt Limbo-nivået i Dante's Inferno er vi imponert over omgivelsene og fiendene så langt. Limbo tilsvarer det vi i Norge kaller skjærsilden, altså en prøvelse alle døde må gjennom før de havner i himmelen eller helvete.



TA HONTROLL En av de første bossene man møter i spillet er et digert beist som blir styrt av en liten tass som sitter på ryggen av beistet. Får man bort tassen stiller monstret seg til disposisjon for Dante, dermed får du sjansen til å styre det blodtørstige monstret som tramper ned og gaffer i seg helvetes horder uten å svette en gang.

klatrer det opp et svært troll på siden av båten. På skuldrene hans sitter det en liten kar som ser ut til å kontrollere vesenet. Om du deler ut masse bank til trollet får det en stor sirkelknapp over hodet. Deretter er det bare å se på de voldelige animasjonene og trykke på rett knapp til rett tid. Nå er det ikke lenger bjeller som ringer fra fjellknausen i Hellas, det smeller i hundrevis av gongonger.

Men istedenfor å stikke ut

øye på den eller skjære den over magen, så overtar du plassen til kontrolløren og styrer dette beistet selv! Det er utrolig festlig å gå fra å så vidt overleve, til å se monstret ditt gamle på fiendene dine og kaste dem hodeløse mot resten av gjengen.

Etter å ha hoppet og sprettet litt, dunderer man ned i et rom som er belyst av noen få fakler. Langs veggen i det sirkulære rommet er det bygd inn små monumenter som kan minne om gravplasser. Deretter blir man overrasket av noen barneskrik før babyene som ikke er døpt dukker opp fra flere av disse små gravmonumentene. Som om scenen ikke

å spille var gjennomført. Jeg var ikke i tvil: Jeg ville ha mer av Dante's Inferno.

På vei hjem var naturligvis flyet forsinket. Flybyttet i München så ut til å gå riktig galt da vi fant ut at flyet vi skulle ta tok av fra feil del av terminalen i forhold til der vi landet. Men alt ordnet seg da det flyet også ble forsinket. Dermed hadde jeg litt tid til kverning av tanker og inntrykk vi hadde fått. Dante's Inferno har et unikt grunnlag for å lage en svært bra story. Klarer de å holde seg unna de verste Hollywood-fadesene og bygger under elementene som gjør at spillet skiller seg litt ut fra mengden, så skal du ikke se bort i fra at



GOD OF DANTE?

Mens Dead Space var EAs forsøk på å lage et Resident Evil-lignende skrekkspill satt til verdensrommet er det ingen tvil om at Dead Space-teamet har latt seg inspirere av Sonys God of War-serie i Dante's Inferno. Slässestilen, de spektakulære avslutningene mot digre boss-fiender og reaksjonsscener der du skal trykke på riktig knapp er som hentet rett ut fra Kratos greske eventyr.

DET ER UMULIG Å IKKE SE LIKHETENE MELLOM GOD OF WAR OG DANTE'S INFERNO...

allerede føles svært forstyrrende ut, akkompagneres den av barneskrik som kan skjære gjennom marg og bein. Disse små barna er lynraske, små og tallrike som gjør at de helt klart er en fiende å være bekymret for.

Og når babyene var drept var demonstrasjonen over. De delene av Limbo (den ytterste ringen i Infernoet) som var mulige

dette blir en suksess. Likevel er det ikke å legge skjul på at EA har lagt listen høyt. Det er umulig å ikke se likhetene mellom God of War og Dante's Inferno, og God of War har uten tvil vært en guddommelig spillserie så langt. Det blir spennende å se om Dante klarer å hamle opp med verdens barskeste greker.

Richard Imenes



HOLD HODET HALDT! Selv om grafikken ikke er overveldende imponerende ennå er flere av kampbevegelsene fantastisk moro.



MAGISH HORS Dante har rappet låen, som er hans hovedvåpen, fra Døden selv. Men han har også med seg et kors som fungerer mest som et slags skjold og en kilde til magiske angrep.





DANTE
Dante i spillet har lite til felles med virkelighetens Dante Alighieri. Hans reise gjennom helvete i Den guddommelige komedie var en mer rolig affære i bokform, der Dante i diktform beskrev helvete, skjærsilden og himmelen. Mest kjent er beskrivelsen av helvetes ni sirkler, der han detaljerer hvordan etterlivet blir for syndere. Det er denne delen av boken spillet er inspirert av.

TAKE **WARFARE**
TO A **HIGHER LEVEL**



Tom Clancy's
H.A.W.X
HIGH ALTITUDE WARFARE



www.pegi.info

ask
about
games
.com



XBOX 360 LIVE



PLAYSTATION 3



UBISOFT

© 2009 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. H.A.W.X, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. "12", "PLAYSTATION", "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logo are trademarks of the Microsoft group of companies.

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!

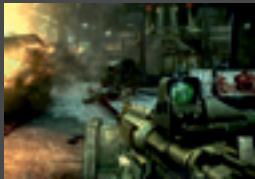
MADWORLD

Tidenes blodigste spill - kun på Nintendo Wii!



GAMEREACTOR #67

Brant forrige nummer opp i flammene fra en hadouken? Fortvil ikke, her er alle karakterene fra nummer 67.



Killzone 2	9/10
Playstation 3	
FEAR 2 - Project Origin	8/10
PC, PS3, Xbox 360	
Skate 2	8/10
PS3, Xbox 360	



Street Fighter IV	9/10
PC, PS3, Xbox 360	
Halo Wars	9/10
Xbox 360	
World of Goo	9/10
PC, Wii	



Flower	8/10
PS3	
The Maw	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



RESIDENT EVIL 5

Borte er den skumle stemningen og de iskalde grøssene, Resident Evil er nå et rent actionspill.

Plattform PS3/XBOX 360 Utvikler CAPCOM Utgiver CAPCOM Utgis 13. MARS Antall spillere 1-2 Testet Versjon PS3 (PAL) / XBOX 360 (PAL) Anb. alder 18+

Sjanger ACTION Les mer på www.Gamereactor.no



FULL ACTIONRULLE
Demoen av spillet er et godt eksempel på hva du får i det ferdige spillet. Det er Chris og Sheva mot resten av verden, og alle problemer løses med krutt og våpen. Smyging og utforsking av mørke korridorer er erstattet med bråkete actionsekvenser. En endring som vil bli godt mottatt av enkelte, mislikt av andre...



FAKTA

SKRIVESPERRE

Er du lei av å samle på ruller med skrivemaskinsbånd og lete etter de antikvære skrivemaskinene når du skal lagre spillet vil du digge Resident Evil 5. Spillet benytter seg nemlig av sjekkpunkter som lagrer spillet automatisk slik alle moderne actionspill gjør. I tillegg åpnes kapitlene for gjenspill så snart du har fullført de. Dermed står du fritt til å returnere til ett av de seks kapitlene når som helst med oppdatert våpenarsenal.

TIPS

SJEKK UT

Dead Rising 6/18
XBOX 360

Kultspill som bare blir bedre og bedre for hvert år som går.

Da Resident Evil først så dagens lys i 1996 var det et av de ekleste og mest intense grøsserspillene som fantes. Man vurderte alltid en situasjon to ganger før man tømte magasiner mot monstrene, med mindre de overrumplet en - da var det bare å skyte i vill panikk. Spillet trigget nakkehårene på en måte vi hittil ikke hadde trodd var mulig - det til tross for at spillet hadde flere svært svake sider. Capcom har igjen prøvd å puste liv i Resident Evil-serien som har rundet tjuv forskjellige utgivelser siden det først ble utgitt. Denne gangen prøver man noe nytt: nemlig blå himmel og dagslys. Og mer action. Mye mer.

Bioterrorism Security Assessment Alliance - organisasjonen Chris Redfield nå jobber for - har funnet ut at kilden til alle virusene Umbrella

2: EN ANNEN MENING

Av: Carl Thomas Aarum Som: Elsker action

Resident Evil 4 var et bra spill, men det var ikke horror som i forgjengene. Folk må slutte å påstå det. Det var et actionspill, og Resident Evil 5 er enda mer actionorientert. Men med et kontrollsystem som er verre enn noensinne. Fansen må gjerne overbevise seg selv om at dette er et skrekkspill og skrekkspill skal ha dårlig kontroll, men jeg kjøper ikke denne forklaringen. Fantastisk lekkert og moro nok med en kompis men kontrollen saboterer.

Konklusjon:
Et foreldet spillsystem i et moderne spill

6/10



NULL HJERNEAKTIVITET Om det er noe vi savner i Resident Evil 5 så er det litt hjerneaktivitet. Resident Evil-serien har alltid hatt nøkler som skal finnes og noen oppgaver som skal løses for å låse opp veien videre, i Resident Evil 5 er det bare skyting. Det eneste som kan minne om hjernetrim er å treffe en eksplisiv tønne til rett tid så flest mulig zombier blir grillet...

i sin tid utviklet er i det afrikanske landet Kijuju. Her møter vi Sheva Alomar som blir partneren til Chris gjennom oppdraget.

Noen husker kanskje hvordan det var å kontrollere Leon S. Kennedy i oppdraget der han skjøt ned mesteparten av en landsby i Spania. Capcom har ikke leet en finger for å gjøre Afrika-opplevelsen med Chis mindre stiv og mekanisk. "Det er sånn det skal være!" roper Resident Evil-fansen, men skal man virkelig dø på et lasteplan fordi man må stå i en

bestemt stilling for å kunne hoppe ned? Skal man la seg bli drept fordi det ikke er mulig å røre seg når man "sniker" seg inntil en vegg? Resident Evil 5 har et utdatert kontroll-system som ødelegger mye av mora. Et kontroll-system som ikke hører hjemme i et actionspill.

Ja, du hørte riktig: Actionspill. De aller fleste grøsserelementene i spillet har forsvunnet som dugg under den afrikanske sola, og det femte spillet i serien er nesten et rent actionspill. Spillet fokus ligger på skytingen som man kan

VELKOMMEN

Til Afrika. Dette har du i vente:



KVINNE, KJENN DIN PÅSS!

Sheva er tøff i trynet, men innerst inne følger hun et foreldret kvinnesyn. Som mannen i forholdet kan du forlange at hun skal gi deg alt hun bærer på, og hun lyster ditt minste vink. Dessverre er hun ikke spesielt smart selv om hun er tøff, så du må passe på hva hun har med seg ellers kaster hun fort bort medisiner og kuler på småskader og enkle fiender.



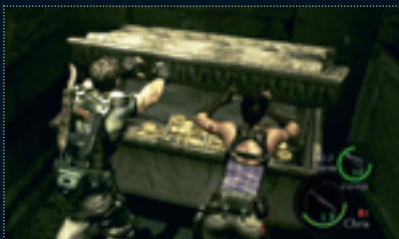
RASISME?

I forkant av spilllets lansering har flere anklaget Capcom for rasisme. Ettersom spillet foregår i Afrika har alle zombieene man møter mørk hudfarge. Vi mener de oppfører seg som barbarer fordi de er gale zombier, ikke primitive innfødte, og spilllets historie har definitivt ingen rasistiske undertoner.



BOSSER

Selv om mye av spillet ikke lenger føles som et Resident Evil-spill er noen ting som før. Det er ikke bare zombier som har invadert de afrikanske savannene, digre muterte bossen dukker også opp med jevne mellomrom.



BIG SPENDER

Det er ikke gull alt som glimter, det kan være diamanter og safirer. Som i Resident Evil 4 skal du leke skattejeger undervois og samle mest mulig verdisaker som igjen kan veksles inn i tilgodelapper på nye våpen og oppgraderinger. Man kan modifisere våpen etter egen smak, noe som øker gjenspillingsverdien til spillet.



HOLLYWOOD-ACTION

Enkelte av actionscenene er storslagne og spektakulære og føles mer Hollywood enn horror. Muligens har Capcom begynt å la seg inspirere av Hollywood-filmene fra spillserien, i stedet for motsatt. Actionscenene er som regel velregisserte og spennende.

UHYRE LEKHERT Resident Evil 5 er et av de lekreste nestegenerasjonsspillene vi har spilt. Vann og gress og omgivelser er fantastisk flott gjenskap, og det glinser og blinker og bølgjer og svaier akkurat der det skal til enhver tid.



INGEN PAUSE For å øke intensiteten og gi deg mindre sjanse til å slappe av har Capcom gjort noen små endringer i spillsystemet. For eksempel pauser ikke spillet lenger når du skal inn og sorter gjenstander i ryggsekken, dermed må du jobbe raskt hvis du er omringet av fiender.

gjøre med en bråte av håndvåpen, hagler, revolvere, granater, rifler og maskingevær. Historien er ikke skummel, stemningen er ikke uhyggelig og de fleste monstrene er ikke ekle. Mot slutten av spillet blir selv overdrevne overdrivelser overdrevet - noe som sjeldent slår spesielt godt an med mindre det er en komedie man lager.

Chris har som nevnt en partner gjennom spillet. Sheva heter hun og du vil at et menneske skal kontrollere henne over internett. Hvis ikke må du forberede deg på å være barnevakt, hun gjør nemlig svært mye rart når maskinen får styre henne. På et sted i spillet prøvde jeg å forskanse meg på et tak. Sheva hadde klatret opp og jeg sparket ned stigen for å stoppe forfølgerne. Dermed kunne vi stå trygt på taket litt og knerte fiender herfra. Men Sheva hadde andre planer. Så fort hun



FAKTA

MISS SHEVA

Din nye kollega Sheva gjør seg best med en kompis bak spakene. Hun følger deg gjennom hele spillet, og hvis du ikke har venner i nærheten må du nøye deg med å la maskinen styre henne. Det er til tider en svært irriterende opplevelse da hun til tider er svært irrasjonell og direkte plagsom. Tøff i trynet men tett i pappen, dessverre.



NYTT UNDER SOLEN Selv om skytevåpen er å foretrekke for å plaffe ned monstrene kan man også bruke nærganrep når beistene kommer for nært innpå.

oppdaget at jeg hadde sparket ned stigen, hoppet hun ned fra taket, satte opp stigen igjen og løp rundt huset en runde for hun snublet over en motorsag i bakgården. Det er ikke lett å jobbe med Sheva når fiendene du kjemper mot er mye smartere enn henne.

Men sammen med en kompis over nettet fungerer det mye bedre. Likevel er ikke dette et optimalt samarbeidsspill, det er nemlig overraskende lite å samarbeide om. En dør der begge må trekke et nøkkelkort samtidig på hver side av døren er liksom ikke noe å rope hurra for. Det er et par steder der man gir spillerne valg. Hvem skal klatre opp et sted for å låse opp veien videre? Hvem skal holde lykten i de mørke gruvene. Men ellers er det bare mange fiender som skal skytes.

Til tross for dette er presentasjonen av spillet svært bra. I den afrikanske landsbyen er det flust med grafiske utsmykninger og detaljer som er med på å gi deg omgivelser som gir deg lyst til å kikke litt rundt. Og det er i stor grad grafikken som gjør at jeg finner meg i kontrollsystemet og den irriterende Sheva og ender opp med en ganske festlig tur til Afrika, en tur jeg anbefaler deg å dele med en kompis.

Richard Imenes

KARAKTER 7/10

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

MER ACTION, MINDRE SKREKK

✦ Nydelig grafikk, moro med to spillere

✦ Utdatert kontroll, ingen puzzles, dårlig partner-intelligens



MADWORLD

Gladvold på Nintendo Wii. Vi har prøvd oss i verdens mest brutale gameshow.

Plattform **NINTENDO WII** Utvikler **PLATINUM GAMES** Utgiver **SEGA** Utgis **27. MARS** Antall spillere **1-2** Testet versjon **PAL** Anb. alder **18+**

Sjanger **ACTION**



EKSTREMVOLD

Til tross for at avlivningsmetodene er svært brutale er det vanskelig å bli sjokkert av Madworld. Det ser ut som en tegnefilm og har Sin Citys grafiske stil. For oss gamlinger minner det om en moderne versjon av kultspillet Smash TV.

De som stempler Nintendo Wii som en barnemaskin må nå bite i seg ordene sine. Madworld er nemlig et av de mest brutale spillene vi noensinne har spilt.

Det er litt vanskelig å vite hvordan man skal reagere. I løpet av de første minuttene i Madworld blir du opplært i hvordan du skal ta livet av fiendene på mest mulig spektakulære måter, og etter en halvtime har du skjært fiender i to med motorsag, spiddet de på påler, tent fyr på de og revet av de ørene med bare hendene dine. Blodige fiender skriker og skråler akkompagnert av hiphop-musikk mens blodet spruter og to kommentatorer prøver å overgå hverandre i griseprat. Det hele er så overdrevet og sinnsykt at man kan faktisk ikke gjøre annet enn å le.

I Madworld er du Jack, et ytterst brutalt muskelberg som tydeligvis har sett kultfilmen Evil Dead ettersom han har en motorsag montert på ene armen. Jack er med i et fremtidig gameshow der en hel by er sperret av og alle som er igjen er fritt vilt. Drep eller bli drept.

Selv om det er fullt av blod og mennesker som blir spiddet, revet i to og pulverisert i kjøttkverner, klarer man aldri å ta volden helt seriøs. Spillet har kopiert svarthvitt-stilen til Sin

TIPS

SJEKK UT

Manhunt **8/10 PS2**
Mørkere og skitnere enn Madworld, et av tidenes mest brutale og kontroversielle spill.



FAKTA

PLATINUM GAMES

De japanske utviklerne i Platinum Games jobbet tidligere i Capcom under navnet Clover Studio, der de ble berømt for titler som Viewtiful Joe og Okami. Clover Studio var kjent for å lage spill med en unik visuell stil (som de også har med i Madworld), samt originalt gameplay. Regissøren bak Madworld er Inaba Atsushi, som er hjernen bak Viewtiful Joe, Okami og God Hand. Han produserte også Steel Battalion på Xbox.



POENGSANKING Skal man ha de store poengene i Madworld må man være en kreativ drapsmann. Et enkelt drap scorer lavt, men trer man et dekk på fienden og et veiskilt gjennom øyet før man spidder han på påler blir det bonus.

City, og volden er så overdrevet brutal at det blir mer abstrakt enn realistisk. Og det gjør spillet godt.

Det som ikke er like godt er grafikken, den monokrone grafikken ville gjort seg mye bedre med høyere oppløsning, jeg sliter rett og slett med å kjenne igjen og manøvrere meg gjennom spillet fordi omgivelsene fremstår som litt utydelig til tider.

Kontrollen fungerer greit, selv om den blir litt upresis når fiendene blir mer avanserte. De

første timene med Madworld er galskap og fantastisk moro, men etter å ha badet i blod og drept hundrevis av fiender begynner sjarmen så smått å avta.

Jon Cato Lorentzen

KARAKTER 7/10

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

HYSTERISK BLODBAD

Fin stil på grafikken, herlig humor, god bruk av Wiimote
Litt for uklart grafikk, monotont i lengden



H.A.W.X.

Tom Clancy inntar luftrommet...

Plattform **PS3, XBOX 360, PC** Utvikler **UBISOFT ROMANIA** Utgiver **UBISOFT** Utgis **LANSERT** Antall spillere **1-16**
 Testet versjon **XBOX 360** Anb. alder **12+**

Jeg har kalt inn flystøtte mange ganger i en rekke spill. Fanget i et hus, med fiender og tanks rullende mot meg fra alle kanter, har luftstøtten vært min reddende engel ved flere anledninger. I Hawx får vi spille den reddende engelen.

Vi befinner oss langs kysten av Rio. Det private sikkerhetsselskapet jeg jobber for har blitt hyret inn av brasilianske myndigheter, for å hjelpe til å beskytte landets interesser, som nå er truet. Byen er under angrep. Rett under meg kan jeg se en fiendtlig båt med flere tankser som nærmer seg strandlinjen. Jeg hiver meg på luftbremsene og kansellerer oppdriften. Flyet mitt faller som en stein, og går inn i en svak rotasjon. Det tar et par sekunder å falle rundt tre tusen meter. Her retter jeg opp flyet, gir full gass, og der, 400 meter over havet, skyter jeg fart igjen. Fraktbåten er fortsatt hundre meter fra kysten idet jeg får en lock-on, og sender avgårde to raketter som gjør både båten og tanksene til skrapmetall som synker til havets bunn. Jeg rekker å kose meg med min lille triumf i ett sekund, før jeg setter nesa mot himmelen

igjen, og fortsetter å bekjempe fiendtlige fly, i 1300 kilometer i timen.

Joda, Hawx har sine helt fantastiske øyeblikk, men det lider litt av det samme problemet som Endwar gjorde: det mangler en talentfull og ambisiøs spillregissør. En person som syr det hele sammen til en fantastisk spillopplevelse. Nå er det som en kul actionfilm som noen prøver å forklare deg med å bruke et Excel-skjema.

Teknisk sett er det ingenting å juble over. Noen av områdene er lekke, og da helst de store byene, men ellers er det lavoppløste og flate teksturer det går i. Kontrollen er imidlertid god, og vi setter ekstra ploss i marginen for full coop-støtte.

Hawx er enkel flyaction, og liker du denslags er dette verdt å sjekke ut.

Carl Thomas Aarum

KARAKTER 6/10

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

OK FLYACTION FRA UBISOFT

- God flerspillerstøtte, kontrollen er god.
- Grafikken og presentasjonen burde vært bedre.

Sjanger **ACTION**

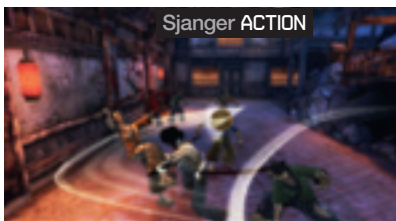


INTRIGER Tom Clancy byr på militære intriger som bare Tom Clancy kan, med internasjonal forsvarspolitik som det blir litt uinteressant å følge med på i lengden.

AFRO SAMURAI

Ekstremstilistisk actionspill.

Plattform **XBOX 360, PS3** Utvikler **NAMCO BANDAI** Utgiver **NAMCO BANDAI** Utgis **MARS** Antall spillere **1** Testet versjon **NTSC** Anb. alder **18+**



MADDAFAHKA! Samuel L. Jackson gir stemme til Afro Samurai.

Jeg har sjeldent følt meg så vanvittig kul i et spill som når jeg står der med Afro. I munnvika henger en sigarett, og rundt meg på bakken ligger restene av parterte fiender. Bare synd at resten av spillet ikke er like kult.

Afro Samurai en et actionspill av samme skole som Ninja Gaiden. Løp rundt, hugg ned fiender, og lever kule onelinere. Grafisk er det tipp topp, med en helt spesiell stil og kule animasjoner. Men problemene er mange. Kameraet er direkte usselt, spillkontrollen er klønete, og det gjør at flere plattformdeler er direkte frustrerende å ta seg forbi.

Jonas Mäki

KARAKTER 6/10

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

AFRO-SLURV

- Lekker design, kul dialog, kule bosskamper, bra slåssystem
- Verdløst kamera, ugjennomtenkt kontroll, dårlig banedesign

EAT LEAD: THE RETURN OF MATT HAZARD

Småpinlig spillparodi og halvhjertet actionspill.

Plattform **PS3, XBOX 360** Utvikler **VIVIDUS CYCLE** Utgiver **D3 PUBLISHING** Utgis **13. MARS** Antall spillere **1** Testet versjon **XBOX 360** Anb. alder **16+**



Humor er vanskelig. Å være oppriktig morsom er en kunst. Og vi er ikke akkurat bortskjemt med spill som forsøker seg på sjangeren. Matt Hazard gjør et godt forsøk, men latteren sitter ikke akkurat løst i denne actionspillparodien.

Jeg må innrømme at jeg hadde litt tro på dette etter et par morsomme trailere fra spillet. Matt Hazard leker seg nemlig med en hel haug av spillserier og spillformer. Her får alt fra Metal Gear til japanske rollespill gjennomgå, og det er tydelig at spillet forsøker å snakke til oss gamere både i humoren og i referansene.

Men så var det selve spillet da, og her faller actionhelten dessverre på trynet. Spillet er et

FAKTA

MATT HAZARD

Bakgrunnen for spillet er kul, Matt Hazard er en avdanket gammel spillhelt, og tydelig inspirert av gamle figurer som Duke Nukem. Han dukker opp i et nytt spill, men oppdager i første nivå at spillskapene vil ta livet av han og erstatte ham med en ny helt. Referansene til Matts karriere og gamle spill er morsomme, og ekte gamere vil kjenne igjen mange av inspirasjonene, her er alt fra plattformspill til Mario Kart.

Gears of War-aktig actionspill der man skal løpe fra cover til cover og plaffe ned fiender. Hjernedøde fiender, som virrer omkring i rommet med bevegelsesmonstret til en flue. Actionsekvensene er dørgende kjedelige, og man holder ut bare for å få se neste morsomme klipp eller referanse.

Men da blir det bare pinlig når humoren etter hvert ikke får meg til å trekke på smilebåndet en gang. De fleste vitsene er nemlig ikke i nærheten av morsomme. Dette er humor skrevet av spilldesignere, totalt uten timing og finesse. Spillet glimter til med noen oppriktig morsomme øyeblikk, men for det meste er det bare pinlig. Som den onde skurken med Arnold-stemme (å imitere Arnold Schwarzenegger var morsomt for fire år siden, ikke nå lenger). Eller kompisen som er trollmann og snakker som William Shatner. Det er halvhjertet og usammenhengende.

Det dårlige forsøket på en logisk historie faller også helt sammen, grunnkonseptet med Matt som en avdanket spillhelt er bra, men det krever et mer surrealistisk spill, et spill som bryter med konvensjonene og lager sine egne premisser. Matt Hazard er bare bygd opp som et under standard actionspill som prøver å redde seg inn med platte vitser.

Jon Cato Lorentzen

KARAKTER 4/10

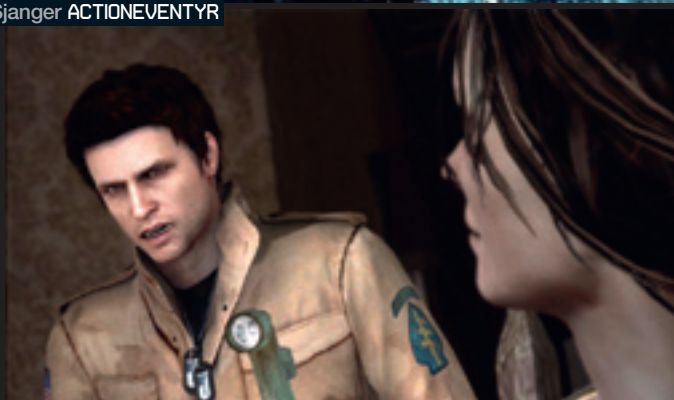
Grafikk 4/10 Lyd 6/10 Gameplay 4/10 Holdbarhet 4/10

FOR KONVENSJONELT

- Tidvis morsomt
- Elendig actiondel, PS2-aktig grafikk, dårlig manus



Sjanger ACTIONEVENTYR



FRA JAPAN TIL USA Konami har overlatt utviklingen av Silent Hill-spill til amerikanske The Collective, og det har endret serien på flere måter.

SILENT HILL: HOMECOMING

Berit vender nok en gang tilbake til sin favorittby.

Plattform PS3/360/PC Utvikler THE COLLECTIVE Utgiver KONAMI Utgitt UTGITT Testet versjon PS3 Anb. alder 18+

Det å reise tilbake til Silent Hill er som regel forbundet med skrekk. Hvilke grusomme grøss venter meg nå? Men denne gangen var jeg mer nervøs for omstendighetene rundt spillet enn selve spillet. Silent Hill med en vestlig utvikler bak roret? Origins var ikke mye å rope hurra for, så det var med skrekk og beven at jeg nok en gang la turen til den amerikanske byen.

Den amerikanske soldaten Alex Shepherd dimmeres på grunn av stadige fæle drømmer og mareritt og vender tilbake til Shepherd's Glen, nabobyen til Silent Hill. Vel hjemme oppdager Shepherd at lillebroren Joshua er forsvunnet sammen med faren, og moren er helt katatonisk. Dermed må du, som Alex, forsøke å løse mysteriet.

Utvikleren skal ha skryt for å ha laget en interessant hovedperson. På overflaten virker han som en typisk helt, men enkelte situasjoner, valg du kan ta og dialog viser at han definitivt har sine mørke sider.

Alex har vært i militæret og kan slåss, både med skytevåpen og kniv. Han kan også flere tricks enn de andre spillfigurene i serien, som å kripe under sperrer eller klemme

seg mellom smale åpninger.

Det nye bevegelsesrepertoaret fungerer greit og gir variasjon i gåtene og stifningen. Men kampsystemet er fortsatt seigt og krøkkete, og noen ganger like mye til hinder som til nytte for spilleren. Spesielt er vekslingsknappen for å gå inn og ut av kampmodus tungvint.

Monsterdesignet er også kjedeligere enn i tidligere spill. Der monstrene var mer uhyggelige og merkelige, som monstrene med klubbbehoder eller fuglene med to barnehoder, er monstrene nå enten resirkulert fra filmen eller gitt et mer splatterfilmpreg.

Silent Hill: Homecoming er heldigvis mye bedre enn forgjengeren, Silent Hill Origins, men det etterligner seg selv og andre spill for mye, og ender opp som et trygt og greit spill som ikke er skummelt nok.

Berit Ellingsen

KARAKTER 6/10

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

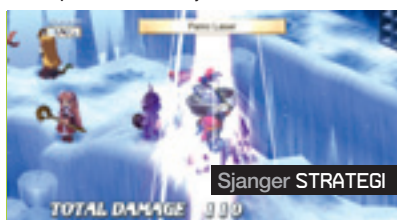
LITT TAM SILENT HILL-OPPLEVELSE

- Interessante figurer, kule miljøer, bra stemmeskuespill
- Lite nytt, få sjanser, kjedelige monstre

DISGAEA 3

Skole er et helvete.

Plattform PLAYSTATION 3 Utvikler NIPPON-ICHI Utgiver SQUARE-ENIX Utgitt LANSERT Antall spillere 1 Testet versjon PAL Anb. alder 12+



Sjanger STRATEGI

ULEKKERT Spillet har PS2-aktig grafikk på figurene

Strategispill på konsoll er som regel overfladiske affærer, men Disgaea-serien er et hederlig unntak. Dette er altopplukende langsiktig strategi krydret med galskap og humor.

Mao går på ondskapsskole i Helvete, og ønsker å drepe faren sin. Dette målet nås ved å slåss mot fiender på forskjellige kart. Disgaea 3 er et spill som ser ut som en helsprø anime med helt hinsides handling og figurgalleri, men bak overflaten ligger et strategispill som krever langsiktig planlegging og mye tenking. Vi snakker ekstremt mye å sette seg inn i før spillet begynner å bli moro. Men kommer du først dit nekter spillet å slippe taket. Moro!

Jon Cato Lorentzen

KARAKTER 8/10

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

SUPERAVANSERT STRATEGI

- Fabelaktig dybde, hypnotiserende, spiser opp time etter time
- Veldig bratt lærekurve

ONECHANBARA: BIKINI SAMURAI SQUAD

Halvnakne damer, zombier og samurai er stuet sammen i et møkkaspill.

Plattform XBOX 360 Utvikler TAMSOF Utgiver D3 PUBLISHING Utgitt LANSERT Antall spillere 1-2 Testet versjon XBOX 360 Anb. alder 18+



Sjanger ACTION

Ideen er jo morsom, i all sin banale enkelhet. Lettkledde damer med store sverd som lemlester zombier mens blodet spruter til alle kanter. Det kunne lett blitt mitt nye favorittspill. Men dessverre er det bare en morsom ide...

For det som kunne vært et gjennomarbeidet, grindhouse-inspirert actionspill, med en komisk distanse til sjangeren, ender opp som en eneste stor kalkun. Etter et par timer sitter jeg fortsatt å lur på når spillet egentlig skal begynne. Når gameplayet skal få noen reell dybde. Når jeg kan lære meg kule knappesamlinger for å utføre dødelige komboer. Når de utfordrende fiendene

FAKTA

ONECHANBARA

Onechanbara-serien begynte som et budsjettspillprosjekt i Japan i 2004, og de to første spillene har vært å finne i tilbudshyller her Europa også under navnene Zombie Zone og Zombie Hunters. Med Bikini Samurai Squad fra 2006 tok serien steget ut av japanske billigkurver og over i fullprishylla. Og nå, over to år senere, kommer dette til resten av verden også. Dessverre merkes alderen godt...

dukker opp, som jeg må analysere og bekjempe på spesielle måter. Det skjer ikke.

Bikini Samurai Squad er et simpelt knappemospill. Zombiene kommer mot deg i tusentalls, og for å avansere, så trenger du bare å hamre på X. Hele tiden. I tillegg er spilldesignet uhyre enkelt. Drep alle zombiene i rommet/området, plukk opp nøkkelen som systemmann mister, og gå til neste rom/område. Gjenta så mange ganger du gidder. Rent teknisk er det også lite å juble for. Grafikken er simpel, selv til å være drøye to år gammel. Animasjonene er få, musikken er anonym og kjedelig og stemmeskuespill er platt.

Men et av spillets største problemer er at det ikke klarer å forklare meg helt grunnleggende spillprinsipper som jeg må forstå for å i det hele tatt få noe ut av spillopplevelsen. For eksempel at timingen på min evige X-hamring kan forårsake mer skade, og at jeg må bruke en bit av en gudinnestatuette for å ikke dø i Berserk-modus. Sånt må jeg finne på egenhånd. På internett.

Er du veldig glad i japanske arkadespill, er antagelig dette verdt å sjekke ut. Men bare hvis du har spilt ihjel Devil May Cry 4. Selv ikke damer i bikini kan redde dette, dessverre.

Carl Thomas Aarum

KARAKTER 3/10

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

KJEDELIG KNAPPEMOSING

- Ideen bak spillet er humoristisk og god
- Utførelsen er dessverre ufrivillig komisk

YOU CAN FORGET
YOUR PAST.

BUT IT ALWAYS
FINDS YOU.

WHEN RIDDICK STEPS IN THE DARKNESS,
NOBODY IS SAFE...

BE RIDDICK, THE MOST RUTHLESS
CRIMINAL IN THE UNIVERSE.

PRE ORDER NOW

GameStop
power to the players™

RELEASE 24.04.09



THE CHRONICLES OF RIDDICK™

ASSAULT ON DARK ATHENA

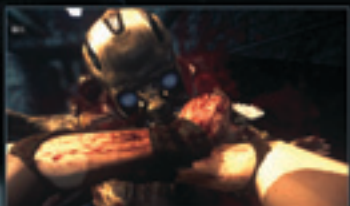
INCLUDES THE REMASTERED
2004 CLASSIC
"ESCAPE FROM
BUTCHER BAY"
TWO CHRONICLES ON
ONE DISC



A DARK, INTENSE SHOOTER SET IN AN EPIC SCI-FI WORLD



RIDDICK BRINGS THE DARKNESS WITH STEALTH ACTION AND BRUTAL MELEE COMBAT



PC DVD

XBOX 360 LIVE

PLAYSTATION 3

THE CHRONICLES OF RIDDICK: ASSAULT ON DARK ATHENA - BRAND NEW FULL-LENGTH CAMPAIGN
THRILLING NEW ONLINE MULTIPLAYER INCLUDING UNIQUE 'PITCH BLACK' MODE
THE CHRONICLES OF RIDDICK: ESCAPE FROM BUTCHER BAY - REMADE FOR 2009
ONE DISK, TWO SPECTACULAR ADVENTURES, COUNTLESS KILLS



16+
www.pegi.info

www.riddickgame.com

The Chronicles of Riddick™ is a trademark of Twentieth Century Fox Film Corporation. All rights reserved. © 2009 Atari Inc. All rights reserved. GameStop is a registered trademark of GameStop Inc. Atari is a registered trademark of Atari Inc. Universal is a registered trademark of Universal Studios. The Atari logo is a registered trademark of Atari Inc. The Riddick logo is a registered trademark of Twentieth Century Fox Film Corporation. The Riddick logo is a registered trademark of Twentieth Century Fox Film Corporation.



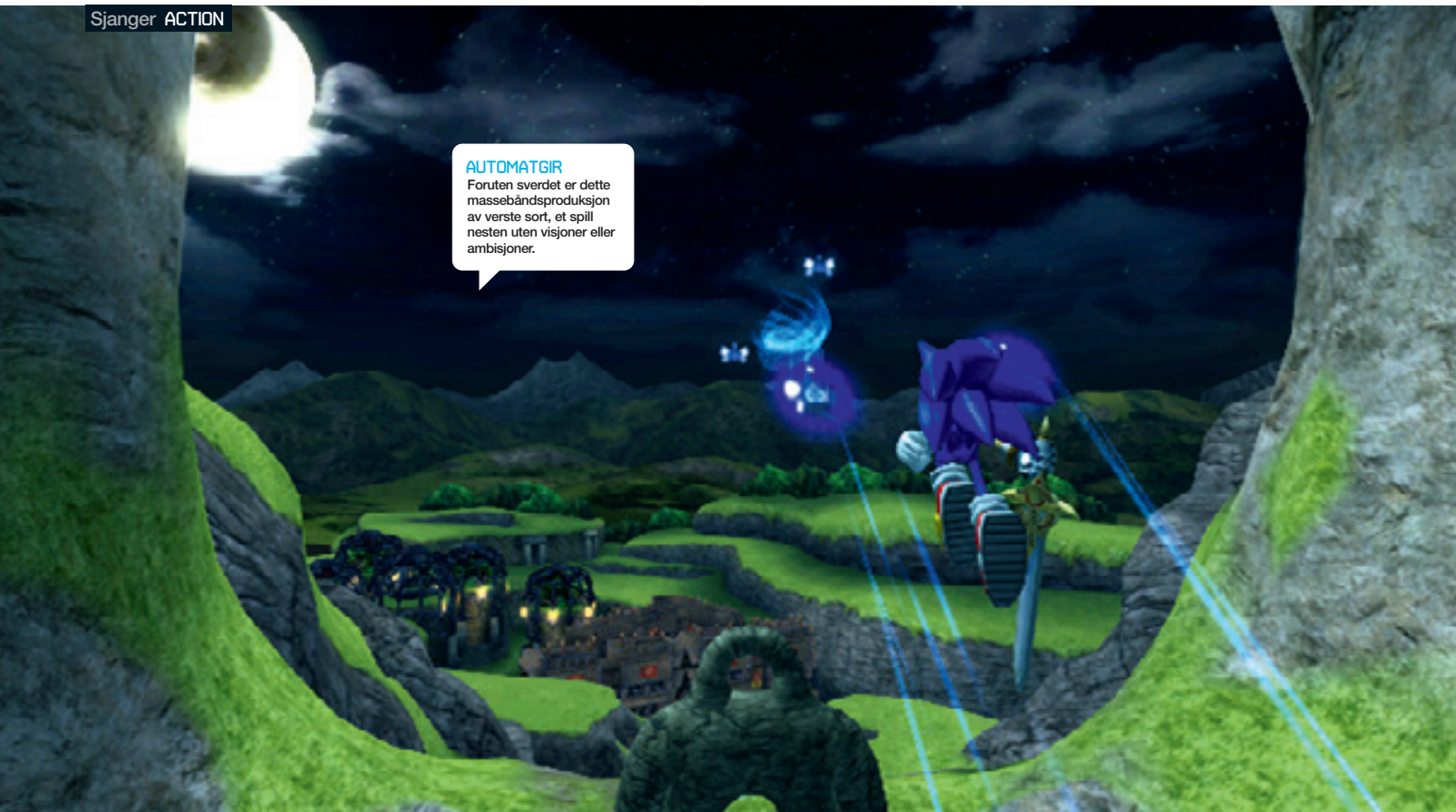


SONIC AND THE BLACK KNIGHT

Sonic fortsetter sin ferd mot avgrunnen, denne gangen med et talende sverd i hånda.

Plattform **NINTENDO WII** Utvikler **SONIC TEAM** Utgiver **SEGA** Utgis **13. MARS** Antall spillere **1-4** Testet versjon **PAL** Anb. alder **12+**

Sjanger **ACTION**



AUTOMATGIR

Foruten sverdet er dette massebåndproduksjon av verste sort, et spill nesten uten visjoner eller ambisjoner.

Rett før jul anmeldte jeg Sonic Unleashed - et spill som var både fantastisk bra og fantastisk dårlig samtidig, så karakteren havnet midt på treet.

I dette nye spillet befinner vi oss i riktig gamle dager, nærmere bestemt i riddertiden. Trollkvinnen Merlina er jaget av en mørk ridder, og i et siste desperat forsøk på å komme seg unna, mumler hun en hellig besvergelse, og Sonic faller ned fra himmelen.

Her begynner en liten katastrofe av et spill. Satt i Kong Arthurs verden skal det blå pinnsvinet løpe seg gjennom en rekke uinspirerte baner mens han svinger med et snakkende sverd. Det hele er så komplett malplassert og feil at jeg nesten blir provosert.

Det meste er omtrent som man forventer. Sonic løper fort, samler ringer og dreper slemme monstre. Men det blir veldig kjedelig veldig fort. Jeg vil at Sonic skal gjøre tøffe angrep og jeg vil lage større comboer med kun små, presise vift med Wii-kontrollen. Som det er nå, blir jeg sittende å veive meningsløst ut i luften, mens jeg setter meg lenger og lenger ut i sofaen i håp om at det blir bedre bare jeg kommer litt nærmere TVen. Det blir det ikke. Jeg sitter der og veiver. Og ting skjer på skjermen. Og jeg klarer brettene. Men det er så uendelig lite tilfredsstillende, for jeg har ingen følelse av at jeg faktisk var god. Jeg bare veivet. Resten gikk av seg selv.

Og dette er Sonics store problem her.

TIPS

SJEKK UT

Super Mario Galaxy
13/18 NINTENDO WII

Det er, og vil sannsynligvis alltid være, det absolutt feteste spillet til Wii.



FAKTA

FLERSPELLER

I Sonic and the Black Knight kan opp til fire spillere spille sammen. Jeg inviterte Jon Cato bort i sofaen for å prøve ut litt lynkjapp sverd-action, men det falt ikke helt i smak. De ulike flerspillermodusene er stort sett identiske, og går alle ut på å rusle rundt i et lite rom og banke opp flere fiender enn motstanderen, eller rett og slett banke motspillerne. Kontrollen er så på trynet at Jon Cato etter ti minutter kastet Wiimoten i vegg mens en strøm av nordnorsk bannskap fulgte ham ut av spillrommet...



FASTE FIGURER Kjente (og kjære?) figurer fra Sonic-spillene har selvsagt fulgt etter ham til Kong Arthurs rike, uten at det hjelper på kvaliteten til spillet.

Spillet spiller nesten seg selv. Jeg trenger ikke gjøre noe. I alle fall ikke noe som jeg føler er særlig smart, eller noe som krever rask reaksjon. Jeg må bare hoppe litt innimellom og prøve å styre mot ringene. Og det er ikke noe gøy.

Boskampene kan knapt kalles boskamper i Sonic and the Black Knight. Det ser mer ut som jeg skal dirigere trafikken her i redaksjonens spillrom. Jeg veiver umotivert til alle kanter, og klarer det såklart perfekt, uansett hva jeg gjør.

Barn i fem-seks-sju-årsalderen synes kanskje dette er kult, men det er kun fordi de ikke har noe øye for kvalitet ennå. Sonic and the Black Knight er et spill langt under par på alle tenkelige måter.

Carl Thomas Aarum

KARAKTER 3/10

Grafikk 5/10 Lyd 4/10 Gameplay 2/10 Holdbarhet 3/10

SONIC SPRINGER FEIL VEI

- Del løstpider med venner på nettet
- Planlos kontroll, elendig flerspiller, dårlig nivådesign

CHRONO TRIGGER

Ett av verdens beste rollespill er endelig tilgjengelig i Europa i håndholdt versjon.

Plattform **NINTENDO DS** Utvikler **SQUARE** Utgiver **SQUARE-ENIX** Utgis **LANSERT** Antall spillere 1 Testet versjon **RETAIL** Anb. alder 12+

Takket være den fenomenale suksessen til Nintendo DS får du nå sjansen til å oppleve det beste japanske rollespillet som er laget. Chrono Trigger er som en en god årgangsvin som bare blir bedre med årene.

Chrono Trigger står for meg som det absolutte høydepunktet blant de klassiske japanske todimensjonale rollespillene fra Super Nintendo-dagene. På denne tiden klarte firmaer som Square og Enix å presse inn gigantiske eventyr som varte i over 50 timer på 32 usle megabit. Den begrensede lagringskapasiteten gjorde at hvert eneste element av spillene måtte finpusses til det ytterste, alt unødvendig måtte skrelles vekk, og spillet måtte stå stødig på egne ben, uten hjelp av filmklipp og fancy grafikk. Det handlet om å engasjere spilleren med en spennende historie og et fengende gameplay.

Og Chrono Trigger var essensen av denne filosofien, spillet der Square brukte alt de hadde lært om Super Nintendo for å produsere



FAKTA

I GAMLE DAGER

Det var hardt å være rollespillfan på 80- og 90-tallet. Den massive jobben med å oversette all teksten i rollespill gjorde at mange av spillene aldri ble lansert i Europa der de ulike landene krever egne oversettelser. Dette resulterte i at vi måtte nøye oss med å lese om alle de episke rollespillene som spillere i Japan og USA kunne kose seg med. Takket være DS får vi nå sjansen til å stifte bekjentskap med flere klassikere.

et tilnærmet perfekt rollespill.

I Chrono Trigger er du helt Crono, som bor i en landsby med sin venn Lucca, en oppfinner. Under en stor festival skal Lucca demonstrere en ny maskin og ender opp med å sende landets prinsesse Marle 400 år tilbake i tid, og dermed er spillet i gang. Crono må prøve å få henne tilbake til vår egen tid.

Fra første tidsreise skjønner du at dette spillet handler om noe annet enn slemme keisere som kidnapper prinsesser krydret med drager og orker. Snart har du vært i steinalderen og langt inn i fremtiden, du har møtt nye venner og allierte og bekjempet slemme monstre og udyr. Og du har sett konsekvensene av handlingene dine: det du gjør i fortiden kan påvirke det som

skjer om mange hundre år.

Med et godt forhold til det originale spillet er det lett å falle inn i en nostalgisk søledam av varme følelser når jeg skal anmelde Chrono Trigger, men jeg føler likevel at de magiske bildene og lydene som strømmer ut av DS-en min når jeg spiller dette er tidsløse. Spillet er det beste eksempelet på klassiske japanske rollespill, og føles like friskt nå som i 1996.

Jon Cato Lorentzen

KARAKTER 10/10

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

ESSENSIELT ROLLESPILL

Innovativ historiefortelling, fabelaktig spillverden

Litt gammeldags grafikk til tider



SYNLIGE FIENDER I motsetning til de fleste japanske rollespill der en gjeng med fiender dukker opp fra ingensteds hen og du går til en egen kampskjerm for å slå hverandre etter tur, er fiendene synlig på skjermen hele tiden i Chrono Trigger. Kommer du borti dem starter en kamp umiddelbart. Mye mer effektivt og mindre frustrerende enn andre japanske rollespill.

Sjanger ROLLESPILL



TODEL1 Den nederste skjermen i DS-versjonen brukes til å vise et kart over området du er i, samt ulike menyer og innstillinger. Du kan også spille det med identisk layout som i Super Nintendo-versjonen.

Sjanger ROLLESPILL



3D-GRAFIKK Spillet har kraftig oppusset grafikk fra originalversjonen, de tredimensjonale kartene kan roteres 360 grader.

DRAGON QUEST V

Square Enix pumper ut sjarmerende klassikere på DS.

Plattform **NINTENDO DS** Utvikler **ENIX** Utgiver **SQUARE-ENIX** Utgis **LANSERT** Antall spillere 1 Anb. alder 12+

De sjarmerende Dragon Quest-spillene relanseres en etter en på Nintendo DS. Sist ut er det femte spillet i serien, som er et eventyr om det å bli voksen.

Jeg premierte Dragon Quest IV med 8/10, et supersjarmerende rollespill med en original måte å fortelle hovedhistorien på. Femmeren har like mye sjarm som forgjengeren, og er nok et essensielt kjøp for alle som er glad i håndholdte rollespill.

Denne gangen følger vi vår helt fra fødsel til voksenlivet. Gjennom flere kapitler er vi med på å forme vår helt, som sammen med venner og kompanjonger kjemper mot monstre og fiender over hele verden.

Dragon Quest-spillene har alltid stått på

egne ben ved å fokusere på historiefortelling og sjarm. Det er lite her som minner om de tunge følelsesladde historiene i Final Fantasy, dette er mer eventyr, humor og ren spilleglede.

Likevel føles Dragon Quest V litt gammeldags til tider. De mange kampene mot fargerike monstre blir litt kjedelige i lengden, og historien er en av de svakere i Dragon Quest-spillene. Men likevel, stor kos.

Jon Cato Lorentzen

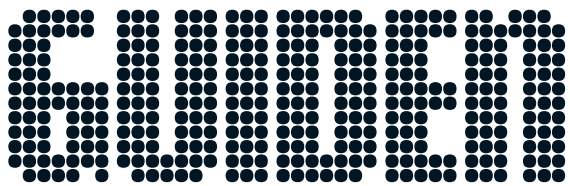
KARAKTER 7/10

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

NØR ET ROSELIG DRAGON QUEST-SPILL

Flotte figurer, god stemning

Føles litt gammeldags til tider



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 3599,-**

Sonys spillkonsoll er den nyeste på markedet, og har dermed denne spillgenerasjonens dyreste og kraftigste komponenter. Den har intet mindre enn åtte prosessorer (SPU), blu-ray-spiller, innebygd harddisk og et sterkt grafikkort fra Nvidia. Da maskinen først kom hadde mange utviklere problemer med utnyttede 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 slåssespillet, 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!

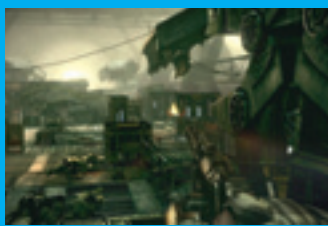
KILLZONE 2

GUERRILLA GAMES/SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

Hva skjer? De brutale Helghast-soldatene har blitt presset tilbake til hjemplanet, og som soldat i ISA-armeen er du med i invasjonstyrken som en gang for alle skal ta knekken på Keiser Sclolar Visari og hans røde soldater.

Beste øyeblikk: Det første kapittelet, idet skipet med deg og troppen lander på en strand full av fiender. Som Normandie på en fremmed planet.

Til deg som: Ønsker et frenetisk og intenst skytespill, det blir ikke mer actionfylt enn dette, rett og slett.



ANBEFALES!

PRINCE OF PERSIA

UBISOFT/UBISOFT

Hva skjer? Prinsen har fått en grafisk overhaling og leverer fin akrobatiske 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!

SKATE 2

EA BLACK BOX/ELECTRONIC ARTS

Hva skjer? San Vanelona er gjenoppbygd og dermed er det frem med rullebrettet igjen. Uheldigvis er ikke Mongo Corp. som eier det meste av byen så glad i skateboardere, men det spiller liten rolle. Rull, hopp, triks og spill til krampa tar deg.

Beste øyeblikk: Første gang du ser introen og med et smil om munnen kan konstatere at Skate 2 har den samme autentiske undergrunnsfølelsen som forgjengeren.

Til deg som: Vil ha et spill som både byr på tøffe utfordringer men også muligheten til å chill i timesvis foran skjermen.



STYR UNNA!

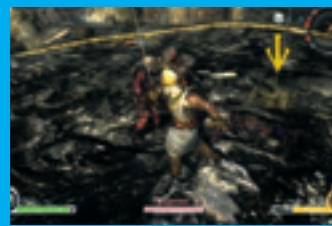
THE LORD OF THE RINGS: CONQUEST

EA GAMES/ELECTRONIC ARTS

Hva skjer? Du inntar velkjente slagmarker i et Midgard i en Star Wars: Battlefront-aktige spillsetting.

Verste øyeblikk: Når du innsner at alt du trenger å gjøre for å vinne er å mose på en og to knapper absolutt hele tiden. Vi ønsket oss jo et superfett actionspill i fantasysetting! Hvor ble det av?

Velg heller: Heavenly Sword. Et undervurdert og forbigått spill til Playstation 3, selv om det oser av høye produktionsverdier i alle ledd. Og du får det med norsk tale!





PLAYSTATION PORTABLE

INFO

Produsent **SONY**
 Lansert **01.09.05**
 Medie **UMD/MS**
 Vekt **220 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 Mesterlig leksplass med skytevåpen, fete biler og utrolig atmosfære. Årets beste så langt, blir neppe slått.	Action	2K Games	10/10
2	Rock Band 2 Vi hadde ikke trodd det var mulig, men Harmonix overgår seg selv nok en gang, og leverer saken!	Musikk	EA	10/10
3	Halo 3 Master Chiefs tredje eventyr holder pulsen på topp hele veien gjennom. Fantastisk romaction.	Action	Microsoft	10/10
4	Mass Effect Episk såpeopera i verdensrommet, uovertruffen atmosfære og et briljant spillsystem. Forførende.	Rollespill	Microsoft	10/10
5	Gears of War 2 Mer action, mer blod, mer episk. Gears of War 2 er mer av alt, og en verdig oppfølger.	Action	Microsoft	9/10
6	Call of Duty 4: Modern Warfare Intenst krigsspill som dropper klisjeen andre verdenskrig til fordel for terrorister fra dagens nyhetsbilde.	Action	Activision	9/10
7	Street Fighter IV En revitalisering av det klassiske slåssespeillet, hypnotiserende avhengighetsskapende.	Slåssing	Capcom	9/10
8	Saint's Row 2 Gangsterparadis, en leksplass med biler, skytevåpen og vanvittig action. Ren moro.	Action	THQ	9/10
9	Race Driver: Grid Fabelaktig grafikk, ren kjøreglede og en utrolig intensitet. Codemasters er kongene av racing.	Racing	Codemasters	9/10
10	Halo Wars Actionstrategi skreddersydd for konsoll fungerer over all forventning. Kjøpt og moro.	Strategi	Microsoft	9/10
11	Skate 2 Vi elsker å rulle rundt i San Vanelona, mer av det samme og mesterlig gjennomført.	Sport	EA	8/10
12	Fallout 3 Det kommer tregt i gang, men for et eventyr det er når dette post-apokalyptiske mesterverket først starter.	Rollespill	Ubisoft	8/10
13	Fable 2 Er du verdens frelser, eller ondskapens fyrste? Eller bare en pengegrisk hushai? Du bestemmer.	Rollespill	Microsoft	8/10
14	Left 4 Dead Fire overlevende må samarbeide for å komme seg helskinnet gjennom zombie-apokalypsen.	Action	Valve	8/10
15	Prince of Persia Den akrobatiske prinsen er i sitt livs beste form i et actioneventyr som er magisk fra start til slutt.	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

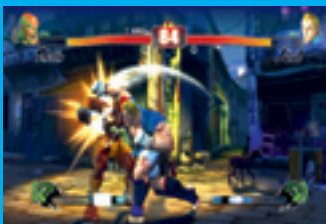
STREET FIGHTER IV

CAPCOM/CAPCOM

Hva skjer? Ryu, Ken, Chun Li og resten av gjengen braker sammen til nok en hardslående gatekamp i Street Fighter IV. Grafikken er fantastisk lekker og herlig nostalgisk, og gameplayet er praktisk talt prikkfritt.

Beste øyeblikk: Da du får den aha-opplevelsen og skjønner hvordan du kan bli skikkelig dritgod.

Til deg som: Vi ha det beste slåssespeillet. Det har en fantastisk dybde, men er likevel så enkelt at man skjønner seg på det etter bare litt trening. Dermed er terpingen i gang...



ANBEFALES

HALO WARS

ENSEMBLE/MICROSOFT

Hva skjer? Master Chiefs Halo-univers har alltid betydning forstepersonaction, men i Halo Wars har Ensemble Studios oversatt hele spillserien til et strategispill til konsoll.

Beste øyeblikk: Når du vinner din første online-kamp. Det er så mye prestisje og ære involvert at det er en fantastisk befrielse å strategisk utmanøvrere en menneskelig motstander. Man føler seg som et bedre menneske etterpå.

Til deg som: Liker action og strategi. Halo Wars er forenklet og nedstrippet, men veldig moro både offline og online.



ANBEFALES

FALLOUT 3

BETHESDA/UBISOFT

Hva skjer? Den uunngeelige 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 jerndorene.

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!

SONIC UNLEASHED

SEGA/SEGA

Hva skjer? Det blå pinnsvinet er tilbake, denne gangen med et virus i kroppen som gjør ham til et varpinnsvin. Løpeskvensene er herlig og berusende, men så kommer plattformspillet og ødelegger alt. Fullstendig. Dette kunne vært kjempemoro, men ender opp som et spill du kommer til å bli gal av.

Verste øyeblikk: Med et smil om munnen har du gått fra et herlig adrenalinrush, bare for å plutselig snuble rundt i verdens verste plattformspill.

Velg heller: Prince of Persia. Prinsen er en smidig Sonic i menneskeform.





NINTENDO DS

INFO

Produsent **NINTENDO**
 Lansert **11.03.05**
 Medie **CARTRIDGE**
 Vekt **235 G**
 Mål **149x85x29**
 Pris **1199,-**

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

GAMEREACTOR TOPP 5 DS

NR.	SPILLTITTEL	KARAKTER
1	Chrono Trigger DS	10/10
2	New Super Mario Bros.	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 for viderekomne.	Eventyr	Capcom	9/10
5	No More Heroes Sær blanding av popkultur og punkprogrammering blir ett av tidenes kuleste spill. Sært og fengende.	Action	Rising Star	9/10
6	Wario Ware: Smooth Moves Hysterisk fjollete tulespill 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	Capcom	8/10
9	Mario Kart Wii Kart-serien er bedre enn den har vært på lenge. Nye ferdigheter, nettracing og ilke 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 tegneseriefigurer i kamp.	Action	Nintendo	8/10
15	Resident Evil 4: Wii Edition Ett av tidenes actionspill gjør seg svært godt på Wii. Nytt siktesystem gjør spillopplevelsen intens.	Action	Capcom	8/10

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

ANBEFALES!

WARIO WARE: SMOOTH MOVES

NINTENDO/NINTENDO

Hva skjer? Den gærne bolla Wario byr igjen på et brett varierte minispill, denne gangen tilpasset Nintendo Wii-kontrolleren. Smooth Moves er kanskje det sprøste spillet i serien, og er både leket, utfordrende og stor moro på en gang.

Beste øyeblikk: Når Wii-moten skal være en telefon. "Ring" "Ring" - Hallo?

Til deg som: Liker spill utenom det vanlige. Wario Ware mangler gode flerspillermoduser, men er allikevel et sosialt spill da det er like moro å se folk spille som å spille selv.



ANBEFALES!

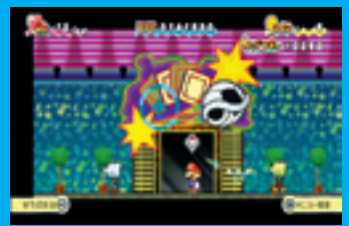
SUPER PAPER MARIO

NINTENDO/NINTENDO

Hva skjer? Mario blir nok en gang todimensjonal, og begir seg ut på et actioneventyr med Bowser og Prinsesse Peach. En sær blanding av eventyr, action og rollespill, som føles friskt og annerledes. Fabelaktig dialog og et minneverdig spill fra start til slutt.

Beste øyeblikk: Når du skjønner mulighetene ved å endre 2D til 3D.

Til deg som: Savner de gode gamle Mario-spillene. Paper Mario ser ut som et barnespill, men har velskrevet dialog og et tonn av referanser for oss gamlinger.



ANBEFALES!

ZACK & WIKI: QUEST FOR BARBAROS' TREASURE

CAPCOM/CAPCOM

Hva skjer? Capcom prøver seg på pek- og-klikk-eventyr på Nintendo Wii, noe som viser seg å være perfekt for håndkontrolleren. Styr Zack og apen Wiki rundt på ulike nivåer der mer eller mindre logiske gåter skal løses.

God bruk av håndkontrollen som sag, sveiv, nøkkel og så videre. Engasjerende og sjarmende.

Beste øyeblikk: Når løsningen på et uløselig brett plutselig åpenbarer seg.

Til deg som: Er mer glad i hjernetrim enn rene actionspill.



! STYR UNNA!

SKATE IT!

EA BLACK BOX/EA

Hva skjer? Skate revolusjonerte sjangeren på Xbox 360 og PS3, men Wii-versjonen er ikke noe særlig å snakke om. Upreis styring og et litt tomt og kjedelig spill gjør at dette føles som en skygge av storebror på de mer kraftige konsollene.

Verste øyeblikk: Når du tar deg selv i å savne en normal håndkontroll etter håndledet begynner å verke fordi du har vippet og vendt på Wiimoten i en times tid.

Velg heller: Shaun White er hakket bedre som ekstremsportsspill, men vi savner 1080 på Wii!





I LOMMA DS: CHRONO TRIGGER DS

SQUARE-ENIX/SQUARE-ENIX

Hva skjer? Et innovativt japansk rollespill der du forsører tid og rom for å redde livet til hjemplaneten din.

Beste øyeblikk: Spillet er et eneste stort øyeblikk fra første måkeskrikene til de fantastiske bosskampene.

Til deg som: Vil prøve det beste japanske rollespillet som er laget.



I LOMMA PSP: GTA: LIBERTY CITY STORIES

ROCKSTAR LEEDS/TAKE-TWO

Hva skjer? Rockstar Leeds beviser nok en gang at de behersker Sonys håndholdte konsoll fullt ut. Liberty City er gjenkjennelig og akkurat like korrupt som vi husker

Beste øyeblikk: Minnene lager vi selv i GTA, kombinasjonen musikk og biljakter skaper herlige øyeblikk.

Til deg som: Vi ha mer Liberty City. Mer!

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 Grafikkmonstret satte også en ny standard for førstepersonsspill på PC. Heftig jungelaction.	Action	EA	10/10
4	Mass Effect En vakker romopera fra folka bak Knights of the Old Republic. Hardcore sci-fi og herlig rollespill.	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 Intens 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 gjenskapelse av andre verdenskrig i actionstrategi-form. Intens og givende.	Strategi	THQ	9/10
9	Bioshock Uovertruffen guffen undervannstemning i undervannsbymen der alt gikk galt. Intens.	Action	Ubisoft	9/10
10	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	Football Manager 2009 Det er så avhengighetsskapende at det burde vært forbudt i dette landet.	Simulator	Sega	9/10
12	World in Conflict Fantastisk enspillerdel og en solid multiplayerdel gjør World in Conflict til en bunnsolid strategiopplevelse.	Strategi	Vivendi	8/10
13	Left 4 Dead Fire overlevende må samarbeide for å komme seg helskinnet gjennom zombie-apokalypsen.	Action	Valve	8/10
14	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	Mirror's Edge Førstepersons løpe-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.

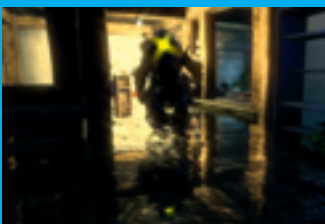
ANBEFALES!

BIOSHOCK

ZK BOSTON/TAKE-TWO

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

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



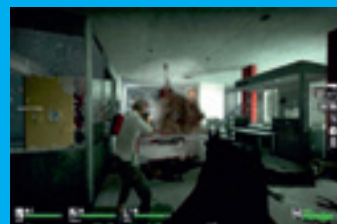
ANBEFALES!

LEFT 4 DEAD

VALVE/ELECTRONIC ARTS

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 headset mens du spiller kan du holde deg langt unna.

Beste øyeblikk: Når du og tre kompiser klarer å holde horden unna lenge nok til å unnsnippe i god behold. Spesielt på høyere vanskelighetsgrader der hver kule teller.
Til deg som: Liker å spille online, liker å samarbeide med andre, og klarer å være en del av et team.



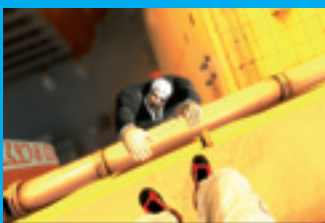
ANBEFALES!

MIRROR'S EDGE

DICE/ELECTRONIC ARTS

Hva skjer? I fremtiden forlater sykkelbudene veiene og begynner å løpe over hustak. Med politiet i hælene. Svenske DICE har prøvd å lage et helt nytt actionspill som er et herlig kunstnerisk tredimensjonalt plattformspill i et vanvittig tempo. Friskt og nytenkende.

Beste øyeblikk: Når du får flyt: du treffer perfekt på hvert hopp og kast og dukk og vinden suser mot fjaset mens adrenalinet pumper for harde livet. Herlig!
Til deg som: Er litt lei av vanlige skytespill, dette er veldig annerledes, pent å se på og veldig bra.



STYR UNNA!

SUMMER ATHLETICS

49GAMES/UBISOFT

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

Verste øyeblikk: Når du innsir hvor bortkastet tid dette spillet er i forhold til å trene på ordentlig.
Velg heller: Track & Field. Fortsatt best.





SLIK LAGDE VI BLADET! For daglige blogger: www.gamereactor.no

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.

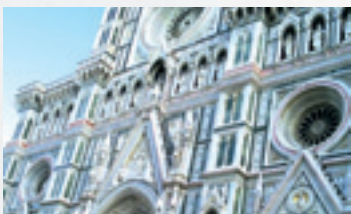
Snøkaos i Oslo, men det spiller liten rolle for oss som tilbringer det meste av dagen foran en eller annen skjerm. I februar har vi stresset med mye forskjellig her i Gamereactor, vi har hatt arbeidsukelev på besøk, spilt en hel haug med kommende spill, og mimret gode gamle dager med relanserte rollespillklassikere på Nintendo DS.

29/1

Vi er endelig ferdig med årets første nummer og pakker motvillig vekk arkadesticker og Street Fighter for å gjøre oss klar til neste nummer. Det er nemlig vanskelig å få produsert noe fornuftig på kontoret når vi stadig blir lokket til nye oppgjør mellom Ryu og Ken borte i spillehjørnet.

2/2

Vi får endelig kontakt med Richard Imenes som for en uke siden dro med Electronic Arts til Firenze for å se nærmere på Dante's Inferno. Der fikk han en ubehagelig overraskelse da han måtte debutere som reporter på GRTV også, en oppgave han klarte med glans. Richard rakk å bli brun og fin etter tre dager i Italia, og kom tilbake med blodtørstige øyne etter å ha spilt gjennom det første nivået av helvete.



Richard er på sightseeing i Italia mens vi jobber.

3/2

Jeg kler ekstra godt på meg for å stå og fryse på Youngstorget med spillanmelder Rune Fjeld Olsen i VG. Årsaken er at vi skal være med i et innslag på TV2-programmet Waschera. Ungdomsprogrammet som handler om ungdomsting og -tang. Vi står egentlig bare og preiker om aldersgrenser, lovverk, og hvilke retningslinjer som gjelder. Programleder Alec ser fornøyd ut, og etter en halvtime kan jeg endelig returnere til kontoret. Når det først er kaldt i Oslo er det ekstremt kaldt. Nesten like kaldt som på fiskebåten i Harstad der jeg ble født i en fiskestaur en iskald januarnatt for mange år siden.

4/2

I januar la spillmagasinet EGM ned. Electronic Gaming Monthly, som det opprinnelig het, har eksistert i nesten 20 år i USA, og jeg må si det var litt trist å se bladet legge ned. Jeg har alltid vært en fan av spillblader, jeg liker nesten bedre å lese om spill enn å spille de, og var fanatisk opptatt av å lese blader som Computer & Video Games, Commodore User og Zzap 64 da jeg vokste opp på 80-tallet. Men EGM er et blad jeg bare sporadisk har kikket i. Da jeg jobbet i Akers Mic pleide vi å importere bladet, men ellers har det ikke vært i salg i norske butikker.

Så i kjølvannet av nedleggelsen i USA bestemte jeg meg for å satse på en ny hobby og målet mitt nå er å skaffe meg en komplett samling av EGM innen 2010. Jeg kastet meg over eBay og en rekke auksjoner, og nå er samlingen i god gang. Det er snakk om mange blader, 235 stykker, og de eldste bladene er bittelitt dyre, men det er deilig å ha en ny

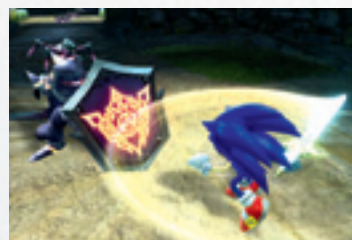
hobby. Og siden jeg flyttet inn i nytt hus i desember i fjor har jeg endelig fått plass til å samle på ett eller annet igjen.



Samlemani!

10/2

Etter en mager start på måneden begynner det endelig å renne på med spill i postkassen. Mars er alltid en hektisk spillmåned, det er bare i november det er flere spillanseringer. Og skal vi skrive om spillene i marsnummeret må vi ha de i februar. Dagen i dag går med til å spille litt mer Madworld, et morsomt og lettere forstyrrende actionspill. Überharry og vakkert samtidig, på en måte. Carl Thomas, derimot, lider seg gjennom det nye Sonic-spillet. Stakkars.



Hvor er seppuku-knappen?

11/2

Et sinna leserbrev venter på meg idet jeg kommer på jobb. Det viser seg at vi har slurvet i vår Street Fighter IV-omtale og

skrevet Ryu og Ruy om hverandre når vi skal skrive om den legendariske japanske slåsskjempemesteren. Slurv, slurv og atter slurv. Jeg tar det hele og fulle ansvaret og skriver Ryu 40 ganger på tavla vår og lover brevsriveren at vi aldri skal gjøre en liknende feil igjen.



RYU! RYU! RYU!

16/2

Vi får besøk på kontoret, det er Lisa som går på skole i Drammen som skal ha praksisuke hos oss. Det viser seg snart at Lisa er en ekte anime-nerd, og i tillegg er hun veldig flink i norsk. Så da får vi litt avlastning med å skrive nyhets saker, oversette og produsere magasinet. Vi gir henne mer eller mindre frie toylter med Community-sidene våre i dette nummeret, så hvis det er noe du misliker der denne gangen så er det bare fordi en mangainteressert tenåring står bak dem denne gangen.

18/2

Jeg jobber hjemmefra. Grand Theft Auto: The Lost and Damned lanseres nemlig i dag tidlig, og 09:01 er nedlastingen i gang. Og det er deilig å vende tilbake til Liberty City. All ære til de som foretrekker fjåsespillet Saint's Row 2, men jeg er en Liberty City-mann. Det er som å hilse på en gammel venn igjen, men innholdet i

SJEFENS SPILLELISTE

Dette har redaktøren holdt på med denne måneden



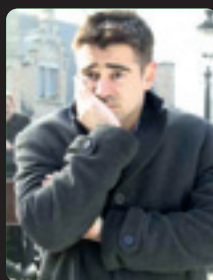
GIMME FRICTION BABY

JAVA

Det spøkte en stund for deadline i magasinet her da vi ble utfordret i nettspillet Gimme Friction Baby av våre venner i radioprogrammet Spillmatic. Et ganske enkelt spill der du skal skyte kuler ut av en kanon i bunnen av brettet. Når kulene stopper utvider de seg til de møter på en vegg eller annen kule. Deretter må du treffe dem tre ganger for at de skal forsvinne.

Enkelt, men du store så avhengighetsdannende.

Og dermed forsvant time etter time i et desperat forsøk på å slå rekorden til Spillmatic. Det ble dessverre med forsøket, jeg klarte 28 magre poeng, langt unna Spillmatic-Aslaks rekord som lå på langt over 70 poeng...



IN BRUGES

UIP/DVD

Den var Oscar-nominert for beste manus og det fortjente den jammen. Selv om det ser ut som en litt småkjip B-film om to leiemordere på coveret er dette en strålende og snål liten film om dårlig samvittighet og det å føle seg malplassert. Colin Farrell, som jeg egentlig hadde avskrevet som nok en pretty boy i Hollywood, spiller strålende som angrende

leiemorder. Og Ralph Fiennes er galere enn han var som konsentrasjonsleirleder i Schindler's Liste.

Dette er ikke noen typisk actionfilm fra Hollywood, men en sær historie om vennskap og tilhørighet.



BLACK BOOKS

BBC/DVD

Jeg liker britiske komiserier bedre enn amerikanske, de har ofte en helt annen brodd og en slags reservert galskap og ironi som amerikanere sjeldent mestrer. Black Books er et godt eksempel på en erketyrisk britisk TV-serie. De tre hovedpersonene er så skarpt karikerte at de egentlig ikke er realistiske i det hele tatt, men da kan man til gjengjeld overdrive

handlingen over alle støvleskaft.

Og det er moro. Det er ikke verdens beste komedie dette, men en slags sær blanding av High Fidelity og Fawlty Towers. Med tre figurer man rekker å bli glad i for det hele er over.

tilleggspakken gjør at det føles som vennen min har forandret seg litt, utviklet seg, blitt enda bedre og hyggeligere. En hel dag med GTA-gaming må til for jeg sent på natten kan begynne på anmeldelsen.



En perfekt arbeidsdag!

19/2

Nerf N-Strike ankommer kontoret, til stor jubel. Et skytespill for barn med en egen plastpistol som man kan koble Nintendo Wii-kontrolleren til. Men drit i spillet, for man kan også bruke pistolen til å skyte ekte skumgummi-piler. I en vanvittig hastighet! Den skyter faktisk så hardt at det nesten gjør vondt. Og slik går denne arbeidsdagen, her gjelder det å ha øyne i nakken idet Lisa og Carl Thomas bytter på å kaste seg i bakholdsangrep på meg. En nervepirrende dag.

23/2

Deadline nærmer seg og en bunke spill raser inn helt på slutten. Vi sliter med å rekke over alle, men heldigvis blir både Gudfaren 2 og Chronicles of Riddick utsatt til april i siste liten slik at vi kan utsette disse til neste nummer. Dermed kan vi konsentrere oss om Hawx og Matt Hazard mens vi ferdigstiller stadig flere sider.

25/2

Deadline, og vi gjør ferdig de siste sidene. Vi får uventet besøk av Richard som skal på Maria Mena-konsert (av alle ting), og lenker han fast til en stol sammen med en bunke sider som skal korrekturleses. Richard leser for harde livet for å rekke konserten mens vi laster opp sider til trykkeriet til langt på natt....



POKÉMON

TRADING CARD GAME

Sonnen min har samlet på Pokémon-kort en stund, men i det siste har han begynt å spille og. Ligaspilling hver fredag og diverse turneringer. Ettersom han er bare syv år har jeg tatt ansvar og sortert kort i permer, hjulpet han med å lage nye decks, og vært med han på diverse turneringer.

Og det er goy. Men dyrt. Ne

kort kommer hele tiden, akkurat nå er det Platinum som gjelder, og i skrivende stund spiller han med sin Dialga-deck som har både Dialga SP og Dialga Lvl. X. Hvis det sier deg noe. Kretsmeesterskap er neste på programmet.



Sjanger ACTION

ACTIONFILM Dramaturgien og fortellerstilen i GTA: The Lost and Damned er veldig filminspirert. Og det funker, figurene er troverdige og dialogen er lekker.

GTA: THE LOST AND DAMNED

Liberty City er åsted for en brutal gjengkrig mellom MC-bander.

Plattform **XBOX 360** Utvikler **ROCKSTAR** Utgiver **MICROSOFT/TAKE-TWO** Tekst **JON CATO LORENTZEN**

Mellom nedlastingspakker som består av et par våpen, kart, kostymer og gamerpictures velger Rockstar å gi deg et helt nytt spill for rundt 200 kroner. Det er på tide å vende tilbake til Liberty City.

I Lost and Damned forlater vi Niko Bellics eventyr og blir kjent med Johnny Klebitz som er nestkommanderende i motorsykelgjengen The Lost. Byen er den samme som før, men vi ser alt fra et helt annet synspunkt, og det gjør at spillopplevelsen føles frisk.

Jeg hatet å kjøre de vinglende motorsyklene

i GTA IV, og var litt skeptisk til å bli med i motorsykelgjengen The Lost, men heldigvis har Rockstar forbedret fysikken på sykkelkjøringen betraktelig, det er en fryd å kjøre tunge choppere i dette spillet.

I tillegg har Rockstar forbedret andre småting på og under overflaten. Spesielt muligheten til å starte på nytt midt i et oppdrag er velkommen.

Med en voksen historie, masse dramatik og rundt 20 timer med gameplay er dette obligatorisk påfyll for alle GTA-fans. **8/10**

VAKHERT Crayon Physics Deluxe er en designperle!

Sjanger PUZZLE



CRAYON PHYSICS

Magisk tegnespill.

Plattform **PC, IPHONE** Utvikler **KLOONI GAMES**
Utgiver **KLOONI GAMES** Tekst **CARL THOMAS AARUM**

Crayon Physics Deluxe er et meget avansert fysikkbasert puzzlespill forkledd som et sukkersøtt tegnespill.

Målet på hver bane er å få en kule til å berøre en stjerne. Du har så godt som ingen mulighet til å styre kula direkte, så din jobb blir å tegne inn ulike objekter for å klare hvert nivå.

Det aller morsomste med Crayon Physics Deluxe er hvordan ting du tegner kommer til live på skjermen. Tegner du en enkel firkant blir den en boks, med masse og tyngde og volum. Den faller og reagerer helt realistisk med omgivelsene. Akkurat som jeg forventer. **8/10**

TO ROMSHIP Flerspiller er greit, men spillet er bedre alene.

Sjanger ACTION



R-TYPE DIMENSIONS

Klassiker i ny innpakning.

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

Det er vanskelig å forklare hva R-Type i sin tid gjorde med skytespillsjangeren. Måten det brukte power-ups og skjoldballen, kombinert med det intense trykket fra de varierte fiendene var uhor.

Vi snakker om en klassiker som utmerket godt kunne blitt relansert slik den opprinnelig var. Men istedet har Tozai pusset opp hele spillet med ny grafikk, muligheten til å spille med en kompis, og slenger med oppfølgeren samtidig. Nostalgiere kan spille med originalgrafikk hvis de vil. R-Type er fortsatt like nådeløst og vanskelig, herlig! **8/10**



MÅNEDENS FOKUS

SPIONTHRILLER

Leonardo DiCaprio og Russell Crowe opererer i skyggene.

Body of Lies

Sjanger **THRILLER**
Utgis 18. MARS
Tekst DAVID SHOULY

Regissør Sir Ridley Scott har opparbeidet seg en solid CV spekket med gode action-filmer. Øverst finner vi blant annet American Gangster, The Gladiator og ikke minst Blade Runner. Når han i Body of Lies har fått med seg Leonardo DiCaprio og Russell Crowe sier det seg selv at vi burde jekke opp forventningene et par hakk. Så spørsmålet er hvorvidt det erfarne laget leverer varene?

I Body of Lies foregår handlingen på to fronter. Hovedperson og CIA-agent Roger Ferris (Leonardo DiCaprio) har en ledende rolle i et team som jakter på islamistiske terrorister i Midtøsten. Idet vi hopper inn i handlingen er det jakten på Al-Saleem som har øverste

prioritet. Al-Saleem er lederen av en terroristenhet og like mye en myte som en mann. Det er med andre ord ingen enkel oppgave den unge og begavede Ferris har foran seg, men den største utfordringen ligger likevel hos hans samarbeidspartnere. En amerikansk agent i Midtøsten må for all del ikke forulempe de lokale myndighetene. Dessverre for Ferris er hans sjef av en litt annen oppfatning, for i CIAs hovedkvarter i sagnomsuste Langley sitter den kompromissløse Ed Hoffman (Russell Crowe) og tar valg som fort blir skjebnesvangre. Det blir et spill der utradisjonelle samarbeidspartnere må stå sammen, hvor ingen er til å stole på.

Handling, plott og temaet i Body of Lies er i Hollywood-målestokk en dusinvarer, men jeg føler likevel at filmen belyser noen områder som

sjelden kommer til overflaten. USA blir gjennom CIA-sjefen Hoffman fremstilt som skruppelløse og egenrådige, mens personene i kontakt-nettet til Ferris gir de sivile problemområdene et ansikt fritt for fordommer og latterlige hijabdiskusjoner. Leonardo Di Caprio står også igjen på plussiden, han er troverdig og dyktig, og beviser igjen at han er en av de bedre mannlige skuespillerne i Hollywood.

Den første halvdel av filmen kan bli litt langtekkelig, men det gjøres opp for med en spennende avslutning. Body of Lies vil ikke stå igjen som en av de store filmene i nyere actionhistorie, den har sine svakheter og små perioder med dødtid. Men som velspilt actiondrama med thriller-elementer er det absolutt en anbefaling hvis du er fan av sjangeren. **7/10**



24: The Redemption

Sjanger **ACTION**
Utgis LANSERT
Tekst DAVID SHOULY

Jack Bauer har overlevd det ene marerittdøgn etter det andre, men nå forsøker han seg på langfilmformatet. 24: The Redemption faller likevel litt utenom den rene filmsjangeren, det blir mer som en prolog til sesong 7. Men det betyr ikke at Jack Bauer banker færre badguys enn vanlig – heldigvis. Er du inne i universet husker du kanskje at Bauer ble nødt til å forlate USA som følge av en del forvinklinger i sesong 6. Han liker som kjent å operere på utsiden av lovens lange arm, noe et par regelryttere ikke tolererer. Etter en periode på flukt finner vi han nå som "misjonær" i Afrika der han blir innblandet i en lokal konflikt med en blodtørstig krigsherre. Denne delen av 24: Redemption funker som hånd i hanske, problemet kommer i den parallelle historien som rulles opp i USA – der blir vi nemlig bare servert noen løse tråder som først bli noset opp i sesong 7 av TV-serien. Dermed sitter vi igjen med en rekke ubesvarte spørsmål på bordet – på den andre siden er 24: The Redemption et fint vorspiel til 24: Sesong 7. **6/10**



Max Payne

Sjanger **ACTION**
Utgis LANSERT
Tekst DAVID SHOULY

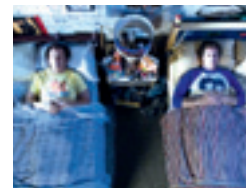
Vi i Gamereactor dro i høst i samlet tropp for å kose oss med filmutgaven av Max Payne. Drøye to timer etter forestillingen var det kun en mann som hadde et smil om munnen. Carl Thomas brydde seg ikke om oss surmulere og hadde en rekke argumenter for hvorfor Max Payne var en fornøyelse. En del av de var faktisk fornuftig, for Max Payne kan ikke tas seriøst. Politimann med en hevnløst og evne til å drite i loven er en klassiker og sjelden feil. Det er eksplosiv og hjerneløs action – bare nyt det. Men det er lettere sagt enn gjort; Mark Wahlberg har det samme grinetrynet gjennom hele filmen, de fete visuelle effektene blir odelagt av en story helt uten sammenheng. Karakterene er livløse, selv Mila Kunis sliter med å fremstå som sjarmende og sexy. La oss ikke glemme disse drommesekvensene som i lengden kun er latterlig irriterende. Uff, det skal faktisk litt til å la seg rive med uten å henge seg opp i detaljer. Langt fra toppsjiktet, men heller ikke helt kalkunfaktor. Carl Thomas gleder seg i alle fall til oppfølgeren! **4/10**



Entourage - Sesong 4

Sjanger **KOMEDI**
Utgis LANSERT
Tekst DAVID SHOULY

Amerikanske tv-seriers popularitet kan ofte måles i kjendisfaktoren på gjesteroller og bikarakterer. I sesong 4 av Entourage levnes det ingen tvil om hvem som er kongen på haugen. Alt fra tidligere storheter som Dennis Hopper og Sydney Pollack til musikkmoguler som Snoop Dogg og Kanye West dukker tilsynelatende tilfeldig opp. La oss heller ikke glemme at kuitheiten Gary Busy fortsetter å underholde som seg selv og at M. Night Shyamalan tydeligvis har selvironi. Ellers er det meste som det pleier. Vince er i gang med storfilmene Medellin og han har ikke akkurat mistet lysten på det gode livet. Gledelig er det at vi kommer nærmere inn på Eric, Drama og Turtle sine sideprosjekter. Deres påfunn til tross, det er likevel Ari Gold som stjeler showet. Mannen er krutt og manus litt antenkelig. Entourage lever i beste velgående. Litt trekk for kort spilletid, men det kan komme av den høye underholdningsfaktoren. Sesong 5 går nå i USA, mens nummer 6 snart er i produksjon. Let's hug it out, bitch! **8/10**



Step Brothers

Sjanger **KOMEDI**
Utgis LANSERT
Tekst DAVID SHOULY

Brennan (Will Ferrell) og Dale (John C. Reilly) befinner seg på det samme stadiet i livet. De er omtrent 40 år. Begge er arbeidsløse, og over gjennomsnittet interessert i dinosaurer og eget underliv. Men ved en tilfeldighet treffer moren til Brennan faren til Dale, det er kjærlighet ved første blikk og Brennan og Dale må bo under samme tak. De har blitt stebrodere – mot sin vilje.

Produksjonsteamet til Step Brothers er det samme som sto bak Talladega Nights, med andre ord er Judd Apatow medvirkende i denne komedien også. Det betyr at Ferrell og Reilly har fått frie toylar når det kommer til replikker og punchlines. Samtidig som det gir rom for en del biroller du har sett i andre Apatow-filmer. Og det slår aldri feil. Step Brothers som i seg selv er en forholdsvis uskyldig film, har fått aldersgrense 15 år grunnet språkbruken. Sluttresultatet er som forventet, det er perioder der du sitter og småhumrer, mens i andre situasjoner lurer Ferrell frem noen skikkelige latterbrøl. En komedi på det jevne. **6/10**

0 29

NOVICE

0

1 PLAYER



Ingen helse

Det fantes ingen helsemåler i Way of the Exploding Fist, et slag eller spark var nok til å felle motstanderen. Deretter fikk man poeng for slaget, forstemann til to poeng vant kampen.

WAY OF THE EXPLODING FIST

Mann mot mann. En kamp til døden.

Plattform **COMMODORE 64** Utvikler **BEAM SOFTWARE** Utgiver **MELBOURNE HOUSE** Utgitt **1985**

Lukker jeg øynene kan jeg fortsatt se for meg bevegelsene. Jeg kan høre den enkle og spede chip-musikken sende ut rolige orientalske toner. Og jeg kan kjenne lukten av tåfis og svette. Med fantasiens hjelp reiser jeg 20 år tilbake i tid, til en mørk kjeller i Harstad der oppgjør nummer 234 for dagen starter.

Det var overveldende, første gang vi spilte The Way of the Exploding Fist. Aldri før hadde vi kunnet slåss mot hverandre i et kampspill. Aldri før måtte vi vokte oss mot en menneskelig motstander, blokkere slag og se etter en åpning i forsvaret hans. Vi brukte timer hver eneste dag på å finpusse teknikkene våre. Det var ikke så mange av dem, dette var lenge før avanserte kombinasjoner. Hver retning på joystick resulterte i ulike slag sammen med skyteknappen.

Denne begrensingen ble også spillet store fall. For etter noen dager var vi eksperter på å blokkere hverandres angrep. Vi kunne rett og slett blokkere hvert eneste slag som kom inn. I moderne slåssespill har hvert angrep en såkalt "recovery time", noen millisekunder fra slaget ditt er utført til figuren din igjen har garden oppe, noe slikt fantes ikke på denne tiden. Det eneste som kunne felle oss når vi kom på dette nivået var en flying kick, da åpnet man seg nemlig for et motangrep.

Men det spilte liten rolle der og da, vi følte oss som karatemestere og inviterte gladelig inn andre som vi grisebanket i spillet. Vi ble aldri lei av den fantastiske bakgrunnsgrafikken, den nydelige musikken og de grøtete stemmene som skrek ut kamprop.

Oppfølgeren beveget seg over i eventyrsjangeren med en omfattende (og



tilnærmet umulig) enspillerdel, og hadde aldri samme gjennomslag som eneren. Og det skulle bare gå noen få år før japanske Capcom redefinerte hele sjangeren med Street Fighter-spillene sine. Likevel sitter minnene igjen for mange av oss, minnene om den rødkledde og hvite karatekrigeren, på stranda i solnedgangen med den gamle læremesteren i bakgrunnen. På jakt etter en åpning, en mulighet, ett avgjørende rundspark...

_Jon Cato Lorentzen

DEN MYSTISKE MESTEREN Ryktene ville ha det til at mesteren som satt i bakgrunnen og observerte hver kamp kunne bli spillbar ved hjelp av en juksekode. Men det var dessverre ingen sannhet i ryktet.

FEAR YOU CAN'T FORGET
13.3.09



RESIDENT EVIL

18



PLAYSTATION 3



XBOX 360

XBOX LIVE

CAPCOM