

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

GRATIS
MAGASIN
April 2009
Nummer 69

Game re

Nordens største

www.gamereactor.no

®

GUDFAREN 2
EA UTFORDRER
GRAND THEFT
AUTO - VI HAR
ANMELDELSEN!

KJØPE SPILL?

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

Gamereactor Guide

**RIDDICK:
ASSAULT ON
DARK ATHENA**
RIDDICK KJEMPER
IGJEN - LES VÅR
OMTALE!

*
**ARMY
OF
TWO**

EKSKLUSIVT!
MACHO-
DUOEN
VENDER
TILBAKE!

TILBAKE TIL RAPTURE

BIOSHOCK 2

Vi dro til USA for å
spille oppfølgeren!

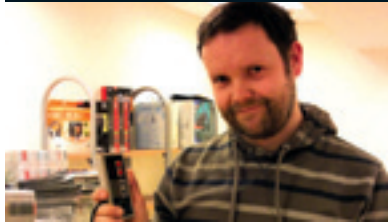
EVERY
FRIDAY
ON GRTV

GRTV

News

Jennifer is ready to supply you
with all the latest gaming news
and stories each Friday on GRTV.

Are you watching?



TUSEN TAKK!

I forkant av Gullstikka, den norske spillbransjens årlige spillutdeling, mottok vi prisen for årets beste spillmedie for andre år på rad. Det varmer. På pressekonferansen var det ikke all verdens mulighet til å takke de rette personer, så da gjør jeg det heller her.

Først og fremst må jeg få takke alle oss som jobber på og er med på å lage bladet. Det gjelder hovedsaklig Carl Thomas som sitter ovenfor meg hver eneste dag og som er med på å planlegge alt som skjer på nettet og i magasinet. Derne alle frilanserne våre som er spredd utover hele landet og som gjør en formidabel innsats hver eneste måned. En spesiell takk til Halvor som korrektureser bladet hver eneste måned, og som har forhindret at utallige grammatiske flauter har kommet på trykk, samt Frederik som hjelper oss med layout og bilder og Petter som har designet utseendet på bladet vårt.

Så er det de to som ikke er direkte involvert i redaksjonen, men som skaffer oss pengene vi trenger for å overleve: Bernt Erik som selger annonser og som tar vare på vårt store community, sammen med Morten i Danmark.

En stor takk til GRTV og Gamereactor-redaksjonene i de andre landene som gir oss tilgang til vanvittige mengder med ressurser, materiale og informasjon.

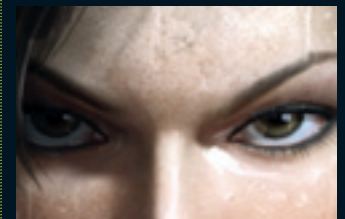
Så må vi takke alle medlemmene av vårt community som blogger, anmelder og diskuterer på nettsiden. Og sist men ikke minst: leserne våre. Ja, deg, som trofast leser bladet hver måned. Det er deg vi jobber for hver eneste dag. Tusen takk!

_Jon Cato

HVA SKJER?

Innhold i Gamereactor #69

Vi har spilt Bioshock 2, lekt oss med DSi, og slengt oss med teleskoparm i Bionic Commando. Sjekk ut #69!



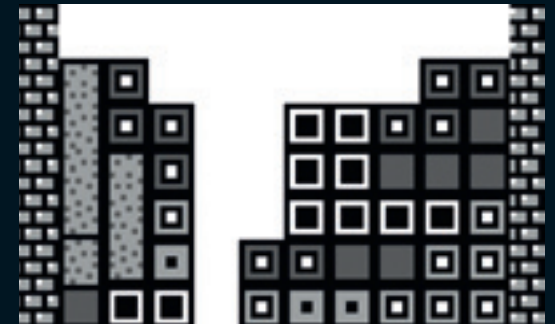
12 KVINNEKAMP

Kvinner i spill er ikke lenger prinsesser i nød. Vi har tatt en nærmere titt på de kuleste og mest hardtslående spilldamene.



22 BIOSHOCK 2

Vi dro til vestkysten av USA for å besøke 2K Marin og se nærmere på en råskummel oppfølger.



28 LOMMEKONGEN

Nintendo har vært konge av håndholdtmarkedet siden 1980. Jon Cato har analysert Nintendos lommesuksess.



34 RIDDICK

Vin Diesel setter verdensrekord i spillopptrædener. Denne måneden er han hovedperson i to forskjellige spill!



36 GUDFAREN 2

EAs første Godfather-spill ble en litt ubalansert affære. Kim Roar har lekt Don i oppfølgeren.

BETATESTER

- 18 G.I Joe
- 19 Infamous
- 20 Boom Blox: Bash Party
- 21 Bionic Commando

OMTALER

- 34 Chronicles of Riddick
- 35 The Wheelman
- 35 Stormrise
- 36 Godfather II
- 37 Patapon 2
- 38 Wanted
- 38 GTA: Chinatown Wars
- 39 Persona 4

FASTE SEKSJONER

- 04 Community
- 06 Nyheter
- 08 GRTV
- 09 Gadgets
- 10 Profilen
- 14 Kronikk
- 17 Beta
- 33 Omtaler
- 40 Kjøpeguiden
- 44 Journalen
- 46 DVD



45 RAG DOLL KUNG FU

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

SKRIBENTER
Kristian Nymo
Thor Benjamin Brekken
Magnus Tellefsen
David Skovly
Kim Roar Spørkel
Berit Ellingsen

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

ADRESSE Boks 479 Sentrum, 0105 Oslo
INTERNETT Gamereactor.no
OPPLAG 40.000

UTGIVELSER 10 nr/år (pause i januar og juli)
TRYKK Colorprint
DISTRIBUSJON Posten Norge
ANNONSER Morten Reichel
(morten.reichel@gamereactor.net)
Bernt Erik Sandnes (bernt.sandnes@gamereactor.no)

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

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

TESTET VERSJON

Alle anmeldelser i Gamereactor oppgir alltid hvilken versjon av et gitt spill vi har testet. Dette kan variere fra et butikkesempler 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.

» "STUPID HARD LEVELS!"

AMMANT

BLI HØRT PÅ GAMEREACTORS BREVSIDE



SKRIV & VINN
Et valgfritt spill!

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

Eksklusivitet er noe herkl!

For et år siden fikk jeg valget mellom en PS3 og en Xbox 360. Jeg visste at PS3 var hakket kraftigere og at 360 hadde en bedre løsning på internett. Men det var spillutvalget som betydde noe og derfor valgte jeg 360. Halo 3, Gears of War, Mass Effect og Bioshock var noen av titlene som lokket meg. Spillutvalget til PS3 var heller svakt.

Jeg er veldig fornøyd med valget mitt og egentlig veldig glad for det jeg har valgt. Skulle jeg valgt nå hadde det vært mye vanskeligere. I det siste har nemlig PS3 fått mange gode eksklusiver. Little Big Planet, MGS4, Killzone 2, Uncharted pluss mange spill som skal komme. Microsoft har på en måte brukt opp alle eksklusivene sin for en stund. En annen viktig grunn er at finanskrisen gjør at få tør å satse på en konsoll.

Egentlig synes jeg multiplattform er det beste. Det plager ikke meg at de som har valgt PS3 får lov å prøve de samme gode spillene som meg. Jeg føler meg ikke noe bedre av at de med en PS3 ikke får spilt Halo 3, jeg skulle gladelig delt spillet med dem i bytte mot Little Big Planet. Jeg skjønner at folk liker å forsikre seg om at de har valgt rett, men jeg er bare utrolig lei av å krangle med andre om hvilken konsoll som er best. De er sånn ca. like gode.

Jeg har en venn med PS3 og vi snakker ofte om spill. Problemet er at veldig mange av spillene våre er eksklusive. Han prater i vei om hvor bra Killzone 2 blir og jeg babler i vei om Halo 3. "Ja sikkert, jeg får ikke kjøpt det uansett" svarer jeg. "Overkill, hva er det?" svarer han. Det hadde vært mye bedre om vi kunne delt spillopplevelsene.

Jeg ser ikke noe positivt i eksklusivitet. Kan

FORUMSNAKK



HVILKE SPILL GLEDER DU DEG TIL I 2009?

- 1) Mafia 2
- 2) Mass Effect 2
- 3) Alan Wake

...JUNIOR SOPRANOS

Prototype Det skulle ha kommet i 2008. Men det gjorde det ikke.

...DIDDREACTOR

- God of War III
- Killzone 2
- Uncharted 2: Among Thieves
- Call of Duty: Modern Warfare 2
- Patapon 2
- ...WRATH-

Gleder meg mest til Final Fantasy XIII og versus. Gleder meg også VELDIG til Fatal Frame IV, det blir awesome.. håper jeg da.

...PICI

- Call of Duty: Modern Warfare 2
- Mafia 2
- Halo: GAUDA.....Dårlig?

...MEHØSI

- Call of Duty: Modern Warfare 2
- Mafia II
- Halo 3: ODST

...BRIGHTSIDE

Det er jo nesten ingen her som gleder seg til Diablo 3 og Starcraft 2 jo! Har jeg sett feil, kommer ikke de spillene i år da?

...CRAZY HRAKEN

1. Bioshock 2
2. I am alive
3. Uncharted 2

...TOS793

1. inFAMOUS
2. Ratchet & Clank
3. Bionic Commando
4. I am Alive
5. Uncharted

...SECOND STYLE

1. Diablo III (hvis det kommer noensinne)
2. C.O.R.E.
3. Rage
4. Aliens: Colonial Marines
5. Cryostasis
6. Borderlands
7. Resident Evil 5

...ONKLEINRICH

- God of War III
- Heavy Rain
- Killzone 2
- Team Icos nye prosjekt
- I det minste noen nye bilder fra et nytt Zelda
- Half-Life (Oppdatert utgave)
- Eventuelt nye spill som blir annonsert i løpet av året

...DARK SAMJUS NEMESIS

Ikke noe av det som skal komme nå. Tenker jeg venter og ser hva slags spill som kommer til å bli annonsert på E3 2009.

...RIKHOHI

dere fortelle meg hva som er bra med eksklusivitet?

...BLUEDAF

Når en utvikler laget et eksklusivt spill, kan de konsentrere seg om alle fordelene i den aktuelle konsollen, og utnytte dem på best mulig måte, i stedet for å måtte ta hensyn til alle svakhetene i alle konsollene. I tillegg får ofte eksklusive spill ekstra støtte fra konsollprodusenten, som går til å optimalisere spillet så mye som mulig. Som en sammenligning kan vi si at en skreddersydd dress laget etter dine mål vil passe deg helt perfekt, mens en vanlig samlebanddress fra Dressmann antagelig ikke vil sitte like godt på deg.

Hvilken konsoll?

Hei til dere i Gamereactor. Hvilken konsoll pleier dere å spille på?

...LARSEMANN

Vi spiller på den konsollen som støtter det spillet vi vil spille i stedet for å spille det spillet som er på den konsollen vi vil støtte. Tygg litt på den...

Bra opprydning!

La merke til at dere hadde ryddet opp i kjøpeguiden i februarutgaven, og ville bare si at jeg synes det var kjempebra. Det var altfor mange gamle spill i den gamle guiden, og den ga ikke noe oppdatert inntrykk av de beste spillene til de ulike formatene. Bra innsats!

...RUGGEN

Crackdown 2?

Hei! Har dere hørt noe om Crackdown 2?

Er på tegnebrettet en eller annen plass?

...KENNYØØ

Crackdown-utvikleren jobber nå med APB som ligner veldig på Crackdown bare med masse spillere over nettet.

Spilloversikt?

Har dere en oversikt over spillene som kommer i 2009, 2010 og så videre? En liste som leserne kan se på å ha full kontroll over utgivelser?

...AQUATICX

Releaselisten på nettsiden vår er så nøyaktig som det blir. Spill blir utsatt, kansellert og forskjøvet hele tiden så en så lang oversikt som du etterlyser vil i praksis være veldig upresis og misvisende.

E3?

Når kommer E3-messa? Hvor er den? Og hva skjer der?

...YISK-NOOB

E3 er en årlig messe i USA der det aller meste av kommende spill vises frem. I år foregår den i juni i Los Angeles, og vi kommer selvsagt til å være tilstede.

MÅNEDENS BREV

Å spille er som å drømme

Spill er fantastisk. Spill er muligheter og drømmer for meg. Da jeg gikk i barnehagen sa jeg at jeg skulle bli rockestjerne. Det var vel egentlig ikke så mange som trodde på meg, og en eldre gutt sa at det kom jeg ikke til å bli, og at det kunne jeg bare drømme om.

Men i dag er jeg rockestjerne. Hver gang jeg slenger gitarselen over ryggen eller setter meg ned ved trommene og spiller en sang samtidig som de fargede notene ruller forbi på TVen er jeg en rockestjerne.

Mange vil kanskje si at et spill bare er et spill, men de tar feil. For spill gir deg sjansen til å gjøre det du ellers ikke kan. Du kan spille VM i fotball og ta plass i skoene til Ronaldo, der det er du som setter inn det avgjørende målet og gir laget seier. Du kan krige på en annen planet, være jagerflypilot, eller styre en familie til suksess eller elendighet. Du kan være mafiaboss eller kjøre fortere enn du noen gang kunne tenke

deg. Det er kanskje også derfor jeg, og resten av verden, er så glade i å spille.

Det er i alle fall den beste forklaringen jeg kan komme på. Spill gir deg uendelige muligheter, det kan også være veldig sosialt dersom man spiller med sine kjente og kjære. Når du inntar rollen som personen på skjermen kan dine drømmer bli oppfylt og du kan oppfylle dine barndomsdrømmer som aldri ble noen realitet. Selvfølgelig er ikke spill alt, men jeg synes ikke det er så veldig lang unna. Å spille kan være som å drømme, men dessverre fins det også mareritt. Spill som bare er vonde å spille, og som aldri burde vært til stede på denne planeten. Heldigvis har jeg dere i Gamereactor, dere hjelper meg å styre unna eventuelle mareritt og lar meg oppleve de fineste drømmer, og gir meg og alle andre gode opplevelser samtidig som dere gir oss oppdatering innen spillfronten. Takk.

...SPILLFILOSOF



BEST!
VINNER AV
ET VALGFRIIT
SPILL

FANTASI Noen ganger er det deiligere å leke rockestjerne enn å være det i virkeligheten. Spillfilosof takker spillene for muligheten de gir ham til å drømme seg bort.



RESIDENT EVIL 5 FÅR 7/10

HAHAHAHA!!!!!! Um... Jeg mener... Så synd.
_DR PEACE

Tenkte var dette.... Synes heller ikke at Afrika er et spesielt skummelt sted.
_CRAZY EYED GAMER93

Dette var forventet!! Dritt kontroll!
_GAMER200

Jeg synes ikke at kontrollen var så ille jeg...
_DOGR0GZ

GR har jo hakket en del på kontrollene, så jeg skjønner den karakteren. Vel, synes kontrollene er perfekte, blir en 9 hos meg
_DJANI

En 9 fra meg hvertfall!
_MATTIBERGZ

Denne anmeldelsen kunne forsåvidt vært skrevet basert på demoen. At kontrollen fortsatt er litt stiv og at Sheva er dum som et brød har jo vært allemansviten i flere måneder...
_XENOFEX

Ok dette høres dårlig ut, ikke på grunn av kontrollsystemet, men på grunn av ho irriterende dama! Fy fan, maken til dumhet!
_DEAD GAMER

SLAKT HAHAAHAH
_TVEITEBASSEN

Jeg synes det er rart at så mange anmeldere ikke liker kontrollen. Den er jo akkurat den samme som i RE4 og ingen klagde da.
_NIGHTRIDER

5 i gameplay? Sucks to be Richard I guess. Vel har en følelse av at jeg kommer til å digge det, så anmeldelser kan bare ta rennefart.
_HACK SHACK

Fekk RE5 i går, meget fornøyd
_HARDISSEN

dette spillet var elendig, ialfall demoen. man må faen meg stå i ro for å skyte
_MADSO

Publisert 14. MARS 2009 Flere blogger fra denne brukeren GAMEREACTOR.NO/BLOG/PEPPERONIMAN

Du går raskt over asfalten og kjenner pulsen stiger, du fortsetter å gå, men når du først har kjent den ekle følelsen av at noe slynger seg rundt ankene, må du se ned! Ditt verste mareritt bekreftet! Skollissene har gått opp!

Du kan prøve å si at disse små snorene ikke plager deg i hverdagen, da bør du slutte å lyve! De er tidkrevende og irriterende.

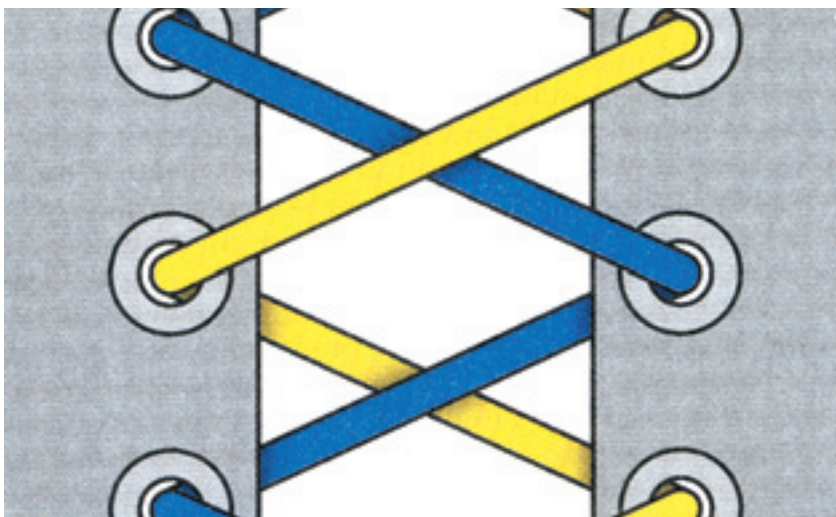
Hvis du husker fra da du var liten husker du sikkert hvor kjapt og snedig det var med borrelås på skoene. De var praktiske og tidsbesparende. Men så begynner de andre små snørrfabrikkene å lære seg å knyte disse fantastiske små tauene. Med ditt lille sinn blir du såklart inspirert til å lære deg å knyte dem selv. Etter relativt store andeler smerte og strev sitter du der med det endelige resultatet! Du går på din vei til skolen eller barnehagen, og du merker raskt at skolissene går opp veldig ofte, og folk har ikke noe bedre å gjøre enn å knyte dem opp igjen! Så du returnere neste dag, denne gangen med borrelås, og hvis en liten drittunge nevner at du ikke kan

knyte dem sier du at det ikke har noe med å ikke kunne knyte, du vil bare ikke ha skolisser!!!

Har du lagt merke til hvordan eldre mennesker har små skinnsko med et lite belte over? Har det noe med at de får vondt i ryggen? Eller har de såpass livserfaring at de rett og slett driter i å bruke skolisser?

La oss si at du bruker 30 sekunder hver dag på å knytte skoene, medregnet tilfeller når de går opp av seg selv, eller når du går ut av huset. $30 \times 365 = 10800$! Det blir 10800 sekunder i året! 10800 sekunder blir 180 minutter. 180 minutter er tre timer! Tre timer du kunne brukt på å spille spill, eller bake en kake for den saks skyld! Hvis du lever til du blir 80 vil du ha brukt 240 timer av livet ditt på å knyte sko! Det er mange dager du aldri vil få tilbake!

Skolisser er unyttige og meningsløse! Jeg vil ikke bli fornøyd for den dagen skoene knytter seg selv! Så det er bare å vente...
_PEPPERONIMAN



SPILLTID Pepperoniman har regnet ut hvor mye tid vi bruker på å knyte skolisser i løpet av et helt liv, tid vi kunne brukt til å spille spill...



Black 9/10

Jeg løper bort langs gaten og setter meg ned bak bilen. Rett over ørene mine suser kulene og knuser vinduet så glasset detter ned på meg; Jeg lader om. Reiser meg of fyrer første salve med bly mot nærmeste fiende som detter momentant i bakken. Jeg hører et 'klikk' og jeg drar opp pumpehagla. De lader om...

Her har Criterion tenkt litt outside the box. "Hva kan vi lage som sier mest mulig bang og minst mulig "loading"?" Det har de fiksa! Hvis vi tar en titt på skytespillene til PS2 så sitter vi igjen med Rainbow Six, Battlefield, Splinter Cell, Metal Gear Solid og hva nå enn vi har prøvd så mange ganger. Men har vi noe med minst mulig story og mest mulig bang? Neeeeida. Men takker være Criterion så har vi jaggu fått fatt i det. Black tar oss inn i en verden full av bang og smell og en liten snutt av real life action.

Joda. Å spille på easy er en anelse for enkelt, men tør du å gå litt høyere, så tenker de i grunn litt lenger enn å løpe mot deg som en tjell uten å skyte mer enn et par kuler.

Våpnene lyder veldig bra og smellene lyder pirrende godt. Designed på våpenet er kult og det å se godeste mr Al sette ut på en reise til det evige uten annet enn helvete foran seg, er bare kult. Litt gøy også. Omgivelsene er dynamisk og forskjeller på fiendene er der og.

Det er en enkel ting jeg savner i Black og det er Multiplayer/ Co op. Party kveld med Black må jo bare være kult!

Men når the puzzles have been gathered så har Criterion gjort en god jobb med Black og det er ganske enkelt det beste First Person Shooter til PS2.

(Anmeldelsen er forkortet - red.)

_OLSENFANDEN



ALEXANDER HILLERVIK

Alder: 14 Yrke: Student
Brukernavn på Gamereactor.no: "battlefield-boy"

HVA ER DIN STØRSTE SPILLOPPLEVELSE?

Det er kanskje da jeg fant ut hvor fett Guitar Hero virkelig er. Jeg har spilt gitar i snart seks år. Derfor syntes jeg at Guitar Hero virket sikkelig falskt og ikke noe fett i det hele tatt. Men det viste seg at jeg hadde tatt skikkelig feil. Siden har jeg rocka løs oftere enn jeg burde ha gjort.

HVA ER DIN VERSTE SPILLOPPLEVELSE?

Njaaa.. Det må være den gangen da min kjærestes Playstation 2 ikke klarte mer. Det var sikkelig dumt. Det verste med akkurat det var at det var midt i jula og jeg hadde fått rekordmange spill til jul.

HVOR OFTE SPILLER DU?

Jeg spiller ikke så ofte. Kanskje 4-5 timer i uka. Det er skolen som kommer først, men er jeg rask med leksene blir det gjerne noen timer ekstra.

HVORFOR LESER DU GAMEREACTOR?

Jeg leser Gamereactor fordi jeg har aldri blitt misfornøyd med et spillkjøp takket være Gamereactor. Alle spillene i hylla mi er av høyeste kvalitet. De formidler informasjon om spill på en morsom måte.

HVORDAN GIKK ARBEIDSUKA I GAMEREACTOR?

Jeg hadde det flott! Det var absolutt ikke noe kjedelig! Engasjerende, morsomt og en liten grad lærerikt. "Kollegene" mine var utrolig morsomme å jobbe med og det var... Perfekt!

WMM

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



ANNONSERT

THQ lager lisensspill

THQ har annonsert at de kommer med et spill basert på Pixars neste storfilm som har tittelen Up. Spillet utvikles av Heavy Iron Studios som står bak lisensstillinger som Wall-E og Ratatouille. Up kommer til samtlige konsoller i mai.



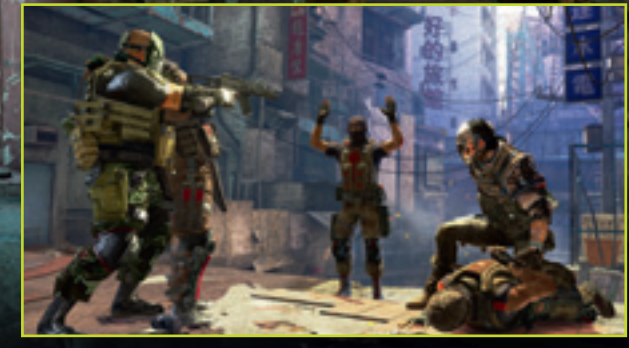
Ninja Gaiden 2 til PS3

Det er det japanske spillmagasinet Famitsu som har avslørt at det opprinnelige Xbox 360-eksklusive spillet Ninja Gaiden 2 nå tar veien til Playstation 3 med tilleggssnavnet Sigma. Forvent nytt innhold, nye våpen og nye karakterer, og ka-a-a-ansjke også en onlinemodus.



SLEIP TAKTIKK

Et eksempel på en av de nye samarbeidsteknikkene er at en av spillerne kan legge ned våpnene og "overgi" seg, og på den måten lure fiendene frem. Den andre spilleren står selvsagt gjemt rundt hjørnet, og kaster seg inn i situasjonen når det kysten er klar...



! Les mer om Army of Two:
WWW.GAMEREACTOR.NO

ARMY OF TWO²

Salem og Rios er tilbake i krigssonen!

Plattform PLAYSTATION 3, XBOX 360, PSP Utvikler EA Utgiver EA Kommer VINTEREN 2009

Gears of War og Resident Evil 5 er vel og bra det, men når det kommer til coop har de fortsatt mye å lære av Army of Two. Spillet der absolutt alt skulle gjøres sammen. Nå er det maskebærende radarpåret Salem og Rios tilbake igjen, og denne gangen har de rotet seg bort i Shanghai. En gruppe kalt 40th Day Initiative lager kvalme av dimensjoner der borte, og sammen med en kompisk skal dere nøste opp en konspirasjons-historie hvor du aldri er helt trygg på hvem som er venn og hvem som er fiende.

- En av våre fremste inspirasjonskilder til hvordan Shanghai skulle se ut etter katastrofene var filmen Cloverfield, sier produsent Reid Schneider til Gamereactor.

- Selvsagt uten romvesen, men vi vil

gjenspeke samme forvirrende følelse av å ikke riktig vite hva som skjer rundt en. Målet er å la spillerne utforske et nytt miljø langt fra de typiske actionspillene på militærbaser og i Midtøsten, fortsetter han.

Å holde sammen og samarbeide kommer til å være viktigere enn noensinne i Army of Two: The 40th Day. Et eksempel er en et snikskytteroppdrag hvor en av spillerne står i nærheten av ofrene, og må forklare partneren muntlig hvordan de ser ut, så dere ikke risikerer å skyte noen sivile. Ved å samarbeide på denne måten får man mer penger som kan brukes til å handle inn kraftigere skyts.

Army of Two: The 40th Day slippes neste vinter til Playstation 3, Xbox 360 og PSP.

_Carl Thomas Aarum



! ERHITA

TOSPANN

Det er mulig å markere fiender som man ønsker at medspilleren skal konsentrere ilden mot hvis man har litt ekstra problemer med en motstander. Dessuten må Salem og Rios av og til skille lag og hjelpe hverandre fra avstand, som for eksempel når Salem må velte en antenne for at Rios skal kunne bruke den som en provisorisk bro for å komme seg videre. Samarbeid er essensielt.



Punch-Out!! til Wii får dato

I en pressemelding fra Nintendo kan vi lese at boksespillet Punch-Out!! vil dukke opp i norske butikkyller 22. mai i år. Som vanlig følger vi den Bronx-baserte bokseren Little Mac på hans vei mot tittelbeltet, og de spro motstanderne lar ikke vente på seg.

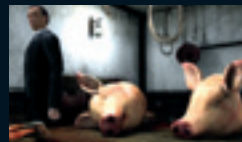


Mer plattformkos

Alien Hominid og Castle Crashers er to sjarmende nedlastbare spillopplevelser fra utvikleren The Behemoth. Nå er det San Diego-baserte studioet i gang med et nytt, foreløpig navnløst konsept, et coop-orientert plattformspill uten navn.

Mer zombie-action til Wii

I kjølvannet av Resident Evil 5 har Capcom annonsert Resident Evil: The Darkside Chronicles til Nintendo Wii. Spillet følger opp Umbrella Chronicles, og utspiller seg rundt hendelsene i Resident Evil 2, og det er snakk om et såkalt "on-rail"-skytespill.



Jakt på Jack på Xbox 360

Frogwares eventyrspill Sherlock Holmes vs. Jack the Ripper skulle egentlig kommet til PC forrige måned, men tittelen ble utsatt til mai. I tillegg kunne utgiveren meddele at spillet også er på vei til Xbox 360. Litt forsinket påskekrim, noen?



SAMARBEID EA Montreal har satset hardt på å gjøre alt i Army of Two: The 40th Day til en samarbeids-opplevelse. En ekstra mann skal ikke bare bety ekstra intelligens og ekstra ildkraft i kampene, men det skal være en makker man ikke klarer seg uten gjennom hele spillet.



NYHETER

SONY INNFØRER BREDBÅNDSAVGIFT

Ifølge MTV Multiplayer har Sony begynt å ta betaling for bruk av bredbånd ovenfor alle som selger eller gir bort nedlastbart innhold via PSN, nettdelen til Playstation 3. Mange utgivere er misfornøyd med denne nye avgiften, og viser til at Microsoft ikke krever en lignende betaling på Xbox Live, og at den nye avgiften kan føre til at enkelte må revurdere hva som er verdt å slippe på PSN. Avgiften er ikke på mer enn 16 cent per gigabyte som blir lastet ned, men en demo på en gigabyte som lastes ned en million ganger vil koste en utgiver 160 000 dollar å legge ut på Playstation Network - en stor utgift i disse finanskrise-tider.

NY FEIL PÅ XBOX 360?

På flere forum rundt om på internett har det begynt å dukke opp informasjon om en ny potensiell hardware-feil i Xbox 360. Flere brukere har opplevd at skjermen kun viser en blinkende stripe, og at feilmeldingen E74 har dukket opp. Det fryktes at dette kan bli en ny Red Ring of Death-episode, som mange gamle Xbox 360 konsoller slet med. Mange gjetter på at denne nye feilmeldingen er tegn på en løs scaling-chip, og det skal ha noe med HDMI-porten å gjøre, uten at Microsoft selv vil bekrefte noe.

RESIDENT EVIL 5-SUKSESS

I mars kunne Capcom meddele at de hadde sendt ut fire millioner kopier av Resident Evil 5 til butikken siden lanseringen i Japan 4. mars. Når vi i tillegg vet at Resident Evil-serien normalt holder et solid salg over lengre tid, kan vi trygt anta at de allerede imponerende tallene kommer til å stige jevnt og trutt fremover. I skrivende stund er det også ventet en Versus-modus i løpet av våren, og det burde også hjelpe på salget.



REKORD TIL OVERKILL

Det engelske banneordet på fire bokstaver, som begynner på f og slutter på uck, hører du garantert i filmer, TV-serier eller TV-spill nesten daglig. I Segas The House of the Dead: Overkill forekommer imidlertid kraftuttrykket rekordofte. Rekordorganisasjonen Guinness har nemlig telt hvor mange ganger banneordet dukker opp i løpet av kampanjedelen, og de kom til 189. I snitt blir det én gang per minutt, og ordet står for tre prosent av spillets samlede dialog. Dermed får spillet den tvilsomme æren av å være det spillet i verden med mest banning. Gratulerer.

NYTT HALO-SPILL PÅ GANG

I en jobbanonse på Gamasutra kan vi lese at Microsoft er på jakt etter folk som vil jobbe med et nytt spill i Halo-universet. Et spill som ikke er Halo 3: ODST eller strategispillet Halo Wars. I følge søknaden vil de ha en person som først og fremst kan jobbe med kunstig intelligens. Spørsmålet er om det er flere utvidelsespakker, eller om det er Halo 4 det er snakk om her. Den som lever får se...

WII FIT PASSERER HALO 3

Nintendos trimspill Wii Fit har gått forbi Microsofts storspill Halo 3 i antall solgte eksemplarer. I hvert fall i USA. Det er NPD Group som samler inn salgstall fra amerikanske forhandlere som har regnet ut at Wii Fit har rundet seks millioner solgte spill i Nord Amerika, mens Halo 3 "bare" har solgt 5,9 millioner.

MAX PAYNE 3

Rockstar lager del tre i sagaen om Max Payne.

En nyhet vi har ventet på i over fem år dukket opp i vår innboks denne måneden. I år er Max Payne tilbake.

Noen som derimot ikke er tilbake er den finske utvikleren Remedy, som har laget de to første spillene. De har hendene fulle med Alan Wake, så denne gangen er det Rockstar selv som står for utviklingen og har ansvaret for å dra den gamle bullet time-kjempen inn i den nye generasjonen.

- Vi starter et nytt kapittel i Max Paynes liv i dette spillet, sier Sam Houser, gründer av Rockstar Games.

- Dette er Max Payne som vi aldri har sett han før, noen år eldre, mer verdensvant og mer kynisk enn noensinne, forteller Houser.

Det er et dystert bilde Rockstar har skissert opp av den sinnsforstyrrede enkemannen. Fanget i sin egen nedadgående spiral er det en forfalt og ustelt Max Payne med grålig skjegg og arreterte fjes som møter oss på den nylanserte hjemmesiden. Max ser sliten ut. Sliten og gammel. Og full av hevnlyst. Jo, det ser ut til at Houser har rett i det han sier. Det blir et nytt kapittel i Max Paynes liv. Langt fra livet som New York-politi.

I pressemeldingen fra Rockstar kan vi lese at Max Payne 3 skal være klart til lansering vinteren 2009 til Xbox 360, Playstation 3 og PC.

_Carl Thomas Aarum



ELDRE OG SJEGETTE Max Payne har for det meste vært en velbarbert ung herremann med en sløiket frisyre, men på den enslige plakaten vi har fått se, ser han betraktelig mer værbit og sliten ut. Blodflekkene hjelper ikke akkurat på utseendet...



GRTV



MÅNEDENS FOKUS

Gamereactor TV fortsetter å vokse, og nå kan du se oss på flatskjermen i stua!

NYE FEATURES PÅ GRTV

Helgehygge i høy oppløsning!

Vi jobber konstant med å oppgradere vårt tilbud på Gamereactor TV, og vi prøver ut nye teknologier og programkonsept for å se hva som passer dere seere best. Hver fredag fremover kan du nå se utvalgte program i fullskjermkvalitet i tillegg til at vi presenterer de nyeste og beste trailerne fra spillverdenen fra uken som har gått i vårt trailershow. Og vi har gjort det sånn at du ikke trenger å sitte permanent foran PCen for å få det ferskeste fra spillfronten. Lagre et bokmerke på Playstation 3en eller på mediasenteret ditt, så kan du enkelt se programmene våre på flatskjermen din, nesten akkurat som vanlig TV.



INTERVJU

GDC-INTERJUJER

I skrivende stund pakker vi sakene og drar mot San Francisco til Game Developers Conference, og blant høydepunktene kan vi nevne The Secret World fra Funcom, den nye Unreal-oppdateringen, Crytek-intervju, The Conduit og mye mer. Samtidig går jo indie-spillfestivalen The Independent Games Festival av stabelen samtidig, så det blir nok å henge fingra i...



ANMELDELSE

GTA: CHINATOWN WARS

Vi har spilt oss gjennom GTA-seriens storslåtte Nintendo DS-eventyr i Liberty City, og vi er lykkelige. Grafikken minner om det originale Grand Theft Auto, men byen rommer flere muligheter enn noen gang tidligere. Anmeldelsen kan du lese lenger bak i dette magasinet, og på Gamereactor TV får du det hele servert sammen med lekre, levende bilder.



SPELIAL

RETRO-PROGRAM

Fremover skal vi lage noen retro-program hvor vi ikke bare skal se på gamle, velkjente klassikere, men også kikke litt lenger og ta for oss litt mer ukjente retroperler. Vi begynner ballet med Sacrifice, et sanntids-strategispill med sterke rollespill-elementer, laget av folka bak selveste Earthworm Jim. God nostalgisk retrohygge for alle spillnerder.

3 KJAPPE

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



BAM Klipper

Når jeg tenker meg om så er det vel du som har jobbet lengst i Gamereactor TV. Stemmer det? Det er riktig. Etter fire år er det utrolig at jeg fortsatt sitter her med denne gjengen. Hva er det beste med jobben? Utvikle nye programmer er selvsagt spennende, og det å være med å påvirke hva som kommer i programmene. Og selvsagt æren og kjendisstatusen. Hvorfor kaller folk deg Bam? Jeg har blitt kalt Bam siden jeg gikk på skolen. Det står for bamse, og har ikke noe med MTV-drittungen å gjøre.

FORRESTEN... GRTV NEWS

VI OPPSUMMERER UKEN HVER FREDAG

Det er ikke lett å få med seg alt av spillnyheter fra det store uoversiktlige internettet hver dag. Ingen fare – vi i Gamereactor gjør det for deg. Og hver fredag gir vi deg ukens overskrifter fra spillverdenen på GRTV News.



KRONIKK

Andreas Hvid forteller om hverdagen i GRTV-redaksjonen

STATUSRAPPORT

Og sånn går no dagen...

En måned har gått, og livet her i vår lille GRTV-redaksjon er hektisk og kaotisk som alltid.

Spill kommer ikke i tide, kameraer fungerer ikke som de skal, batterier blir borte og redigeringsprogrammer krasjer og fører til timevis med overtid. Dette er en fast del av hverdagen vår. De enkleste ting, som å få et program opp i full skjerm, kan noen ganger by på mer problem og ekstraarbeid enn man skulle tro. Som her forleden dag, da et tominutters langt innslag endte med å ta tre timer å rendre på datamaskinen. Noen ganger elsker man PCen sin, andre ganger, not so much.

Vi har også fått et nytt ansikt her inne, nemlig Jennifer. En gang i uka kommer hun og besøker oss for å ta opp GRTV News og helgens trailershow. Hun kommer opprinnelig fra Kanada, og snakker dermed helt flytende engelsk, i motsetning til noen av våre kollegaer.

Bengt fra Sverige har den siste måneden snakket hull i hodet på hele gjengen her. Det er Mel's Diners Milkshake ditt og Mel's Diners Milkshake datt. Det er selvsagt fordi vi skal til San Francisco igjen, og hans favorittmilkshake har blitt et årlig innslag på en ellers stressende messetur. Og sånn går no dagen.

Andreas Hvid

MILKSHAKE!
Benke er helt religiøs opptatt av Mel's Diners Milkshake. Han snakker mye om den...





INFORMASJON

Utvikler: Nintendo
Pris: 1990,-
Lanseres: 3. april
Minne: 16 MB
Lagring: 256 MB int. + SD-kort



Kamera og internett

Den største nyheten i Nintendo DSi er helt klart det innebygde kameraet og muligheten for å laste ned programmer, spill og demoer fra Nintendos egen nettbutikk.

• Hva er DSi Shop?

En nettbutikk du kan koble deg til via din DSi. I den japanske butikken er spill som WarioWare, Sudoku, Mr. Driller og Dr. Mario allerede lansert, sammen med nytteprogrammer som nettleser, kalkulator og tekstbehandling.

VI SJEKKER UT NINTENDO DSi

Nintendos tredje versjon av DS lar deg fotografere, høre på musikk, laste ned spill og surfe på internett. Nintendo DSi har blitt en multimediamaskin.

På overflaten er det ikke store forskjeller fra Nintendo DS Lite, men med en gang du har slått på maskinen blir du presentert for et helt nytt grensesnitt. Det minner litt mer om Nintendo Wii-menyene, med plass for nedlastbare applikasjoner og spill.

For det er først og fremst i grensesnittet og i bruken at DSi skiller seg fra DS Lite. Med to innebygde kameraer kan du ta bilder. Dessverre er ikke oppløsningen allverden, de fleste

mobiltelefoner har mye skarpere kamera, men de mange filtrene gjør at kameraet blir et ypperlig leketøy for barn.

Man kan også bruke DSi som MP3-spiller. DSi støtter nemlig SD-kort som man kan lagre låter på. Lyden er grei, og de mange filtrene og lydeffektene gjør Nintendo DSi til en av de morsomste MP3-spillerne på markedet. Men også en av de mest tungvinte. Jeg savner virkelig en USB-port for å lett kunne overføre

filer, både bilder og lyd.

Men det som virkelig kommer til å avgjøre suksessen til DSi er nettbutikken. Virtual Console på Nintendo Wii har etter hvert blitt et lite skattkammer med gamle og nye spillperler, og håpet er jo at noe av den samme variasjonen og tilgjengeligheten vil bli standard på Nintendo DS. Tiden vil vise om nettbutikken gjør DSi til et essensielt kjøp for de som spiller DS.

Jon Cato Lorentzen

Nintendo DSi

DSi har mer minne, litt større skjerm, integrert nettbutikk der man kan hente ned browser for å surfe på nettet, kamera og egen port for SD-kort som kan brukes til å lagre data.

• Prisen er 1990,-. Hvorfor bør jeg kjøpe denne i stedet for DS Lite?

Selv om kameraet er moro er det lite praktisk, samme med MP3-spilleren. Det som vil avgjøre suksessen til DSi er programmene og spillene på nettbutikken, og om denne får solid støtte i fremtiden blir DSi essensiell.

Nintendo DS Lite

DS Lite har vært en fenomenal suksess, og har et godt utseende og solid funksjonalitet. Maskinen støtter også GBA-spill, noe som har blitt fjernet i DSi. Til gjengjeld må man bruke en egen spillkassett for å surfe på nettet.

• DS Lite koster 1490,-. Bør jeg kjøpe denne fremfor DSi?

Dersom du har mange GBA-spill du vil spille eller har barn som først og fremst skal bruke maskinen kan du trygt gå for DS Lite.





PROFILEN: LECHUCK

Vandød sjørøverkaptein og inspirasjonskilde til Pirates of the Caribbean-filmene

HAVETS SKREKK

INFORMASJON

Navn **LECHUCK**
 Lengde **194 CM**
 Vekt **118 KG**
 Yrke **PIRAT**
 Hobby **UODDDO**
 Kjent fra **THE SECRET OF MONKEY ISLAND**

Få spillfigurer har vært så ondskapsfulle og samtidig så hysterisk morsomme som LeChuck, en av tidenes mest uforglemmelige skurker. Piratkapteinen som, uansett om han blir dynket i grog, maltraktert med en voodoo-dukke eller sprengt i fillebiter, ser ut til å nekte å dø, og stadig kommer tilbake i form av spøkelse, zombie eller vandød-demon-zombie-spøkelse. Målet er stort sett det samme: å skaffe seg makt over Karibien, gjerne ved å gifte seg med Elaine Marley, hovedpersonen

Guybrush Threepwoods hjertes utkårede.

LeChuck er uten tvil den mest ikoniske pek-og-klikk-skurken gjennom tidene, og figurerer fremdeles på forskjellige lister over tidenes slemminger. Det ryktes også om at en viss piratkaptein i Pirates of the Caribbean har vært sterkt inspirert av Monkey Island-figuren, men dette er ikke bekreftet.

Monkey Island-serien var uhyre populær på 90-tallet, og er for mange det samme for pek-og-klikk-sjangeren som Mario er for

plattformspill. Kvasipiraten Guybrushs eventyr på leting etter skatter, for å redde Elaine og ikke minst bekjempe LeChuck, står fremdeles som det ypperste sjangeren har hatt å tilby, og da spesielt de to første spillene i serien. Ron Gilbert, mesterhjernen bak konseptet, og meddesignerne Dave Grossman og Tim Schafer hoppet av Monkey Island-skuta for å jobbe på andre prosjekter, og lot andre ta hånd om serien fra og med det tredje spillet.

Magnus Tellefsen



Prisvinnende spill!

Send GRPOC 1107013 til 2099. Spillet fungerer på de fleste nyere telefoner, se nede!



Regjer verden med RISK!

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



Worms i verdensrommet!

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



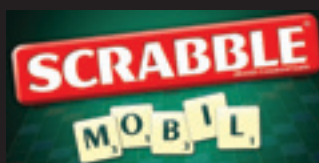
Spillet alle kjenner!

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. Scrabble mobil 1104536
2. Command & Conquer 1082618
3. Sim City Metropolis 1097560

Send GRPOC KODE til 2099. Spillene fungerer på nyere telefoner!



Topp 3 klassikere

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

Send GRPOC KODE til 2099. Spillene fungerer på nyere telefoner!



Kjent fra XBOX live arcade

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

Send GRPOC KODE til 2099. Spillene fungerer på nyere telefoner!



(C) 2008 Activision Publishing, Inc. Activision and Guitar Hero are registered trademarks of Activision Publishing, Inc. All rights reserved. Covered by one or more of the following patents: U.S. Patent Nos. 5,739,457, 6,018,121, 6,369,313 and 6,835,887. Mobile Game Code (C) 2008 Hands-On Mobile, Inc. Hands-On Mobile is a trademark of Hands-On Mobile, Inc. All rights reserved.

Nyhet!
Nå med trommer!



Er du klar for å ta over scenen? Rock deg sliten med gitar og trommer!

Send GRPOC 1109939 til 2099. Spillet fungerer på de fleste nyere telefoner, se nede!

VIRTUELL LIKESTILLING

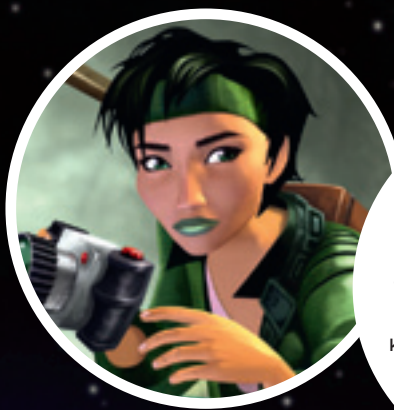
Actionhelten må ikke nødvendigvis være en hjernedød sjeggape med enormt overdimensjonerte biceps. Flere av våre aller kuleste spillhelter er kvinner.

Finnes det egentlig noe mer attraktivt enn ei jente som kan reparere et romskip? Eller som slåss mot tigere, hopper fra skyskraper til skyskraper og blir infisert av dødelig materie uten å gnåle om det? Svaret er nei. Dessverre er det altfor sjeldent man faktisk treffer sånne damer, men i spillenes verden dukker dem opp med jevne mellomrom.

Det er ingen hemmelighet at spillverdenen fortsatt er en mannsdominert sfære. Unge menn

lager spill til andre unge menn, og det fører ofte til at vi får en (ung) mann i hovedrollen.

Heldigvis finnes det unntak, og det er godt å se at den smått sjåvinistiske tendensen i spillbransjen er i ferd med å snu. De kvinnelige spillfigurene er ikke lenger bare prinsesser i nød eller barmfagre glamourmodeller. De er helter som spillet viktige roller i historien. Det er er fornøyelse å presentere noen av de kuleste, lekreste og mest karismatiske spilldamene noen sinne. You go, girls!



JADE BEYOND GOOD AND EVIL

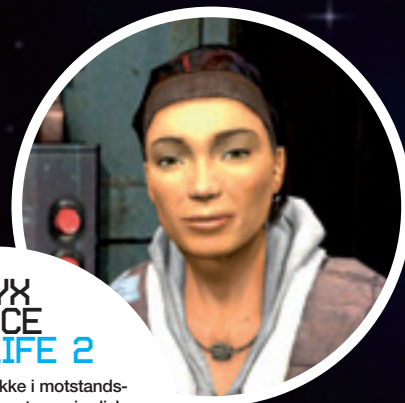
Fotografen og rumpesparkeren Jade tok oss med storm da det fantastiske eventyret Beyond Good and Evil kom.

Jade var en jordnær og troverdig heltinne med en fin holdning. Det er klart, er man bestekompis med en gris, så trenger man kanskje ikke være så fin på det, men Jade var det likevel. Litt av ei dame, hør?



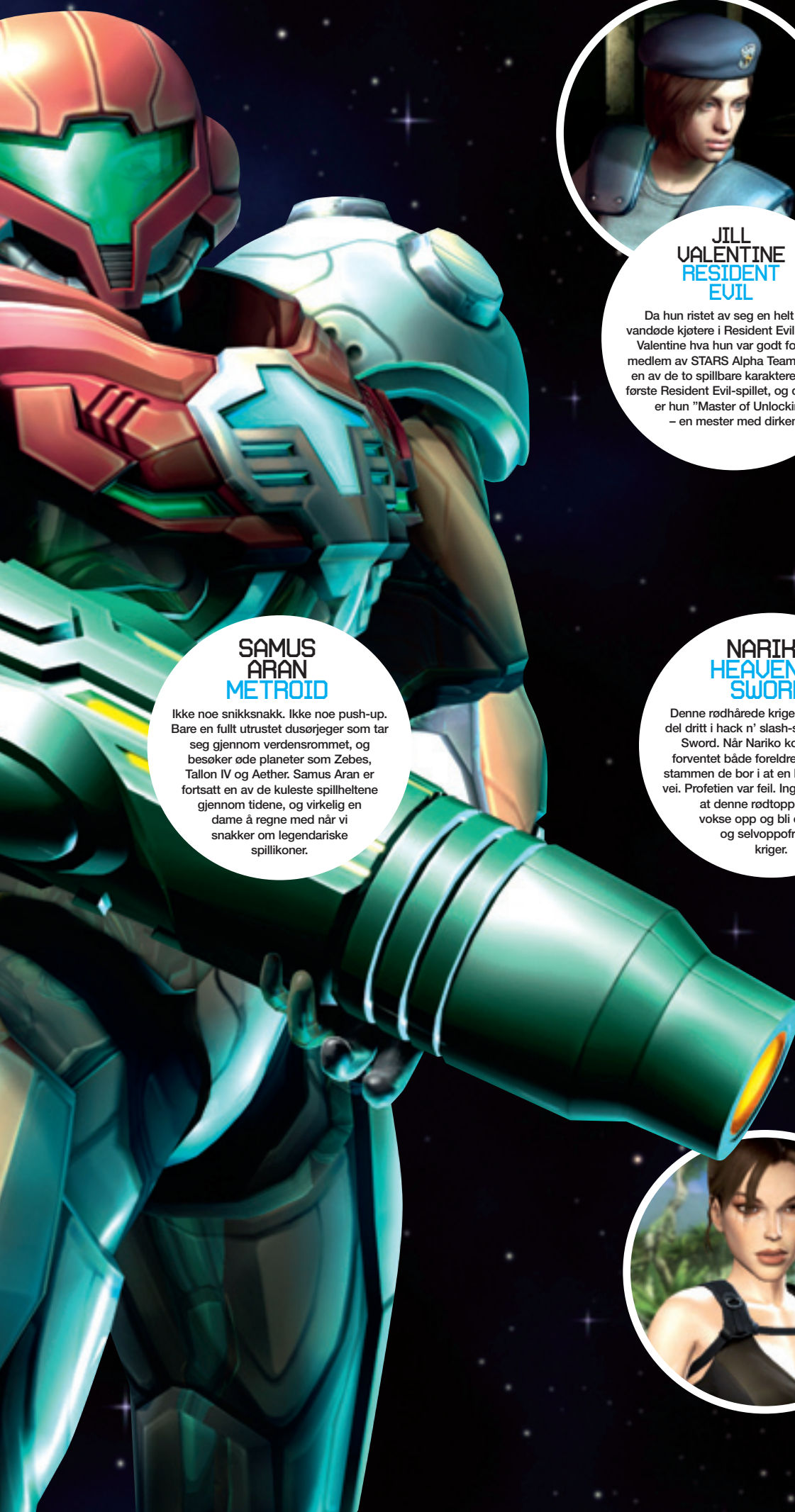
FAITH MIRROR'S EDGE

Ikke drep budbringeren, sies det. I Mirror's Edge passer det dårlig. Kulene flyr forbi ørene til Faith, mens hun løper over skyskraperne i den lekre, minimalistiske fremtidsbyen. Vi, på den andre siden, vil heller bære henne hjem og gifte oss med budbringeren – hun er en av de kuleste og peneste spilljentene på flere år.



ALYX VANCE HALF-LIFE 2

En svært viktig brikke i motstandsbevegelsen mot den utenomjordiske rasen Combine i mesterverket Half-life 2. Alyx er en hacker av rang, og henter informasjon og kommer seg gjennom dobbeltsikrede datasystemer uten problemer. Når hun i tillegg kan slåss, bade med knyttnever og en snikskytterifle er vi solgt.



SAMUS ARAN METROID

Ikke noe snikksnakk. Ikke noe push-up. Bare en fullt utrustet dusørjeger som tar seg gjennom verdensrommet, og besøker øde planeter som Zebes, Tallon IV og Aether. Samus Aran er fortsatt en av de kuleste spillheltene gjennom tidene, og virkelig en dame å regne med når vi snakker om legendariske spillikoner.



JILL VALENTINE RESIDENT EVIL

Da hun ristet av seg en helt flokk vandøde kjøtere i Resident Evil viste Jill Valentine hva hun var godt for. Som medlem av STARS Alpha Team var hun en av de to spillbare karakterene i det første Resident Evil-spillet, og dessuten er hun "Master of Unlocking" – en mester med dirken.

NARIKO HEAVENLY SWORD

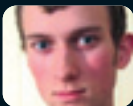
Denne rodhårede krigeren må tåle en del dritt i hack n' slash-spillet Heavenly Sword. Når Nariko kom til verden forventet både foreldrene hennes og stammen de bor i at en liten gutt var på vei. Profetien var feil. Ingen hadde trodd at denne rødtoppen skulle vokse opp og bli en dyktig og selvpoppfrende kriger.



LARA CROFT TOMB RAIDER

Lara Croft er et ikon i spillverdenen – et ikon som har fått en extreme makeover de siste årene. Laras to mest kjente attributter (dere vet hva vi snakker om) er tonet ned i de senere Tomb Raider-spilla, og i stedet har frøken Crofts pistolferdigheter og eventyrlyst stått i fokus. En utvikling vi liker godt. Vi gjør det!





SPILLKONSERT Play! A Video Game Symphony spiller klassisk spillmusikk fra titler som Zelda, Mario, Oblivion og Metal Gear Solid. Gode nyheter for de som får gåsehud av episk spillmusikk.

Spillene ekspanderer

Spill er ikke lenger bare på PC og konsoll, noe Adrian Berg er storfornøyd med.

Metakultur høres ut som et skummelt og avansert ord. Dette er heldigvis ikke tilfellet. 'Meta' er et tillegg som forteller oss at det er noe som handler om seg selv. Den banale sannheten er derfor at metakultur betyr kultur som omhandler andre typer kultur, og det finnes mange typer metakultur – et maleri inspirert av et dikt er et eksempel på metakultur – men det som jeg har hengt meg opp i er metakultur og spill.

Trenden som jeg kaller metakultur og spill har vært her lenge. Faktisk er det så vanlig at vi ikke tenker over det så veldig mye, noe som i og for seg sier litt om den kulturelle relevansen til spill som uttrykksform. Fansen skriver sine egne historier og fortsettelser til spill, såkalt fan fiction. Artister og kreativ ungdom tegner og maler egne bilder av favorittspillfigurene sine og legger dem ut på nett. Regissører blir så imponert over historien og stemningen i et spill at de vil lage en film basert på spillet. Alt dette er

metakultur, på samme måte som eksempelet om maleriet basert på diktet.

Jeg skjønner utgangspunktet til metakulturen veldig godt. Ingen av oss har vel lyst til at et spill vi har levd oss inn i og digger skal ta slutt. Derfor bygger vi på, oversetter inntrykkene, og lager noe nytt ut av det gamle slik at én kulturform flyter over i andre.

Jeg liker å tro at jeg har en slags forfatter i magen, og det slår meg at jeg forferdelig ofte sitter og tenker når jeg spiller: "tenk hvis sånn og sånn". Tenk hvis Master Chief ble sugd gjennom et ormehull og landet i en parallell dimensjon hvor Marcus Fenix, Solid Snake og Samus Aran var, og den eneste måten de kunne komme seg hjem på var ved å slåss! Hvem ville vunnet en skikkelig alt-eller-ingenting-kamp mellom dem? Jeg tror jeg kunne klart å tenke meg til et utfall som JEG hadde blitt fornøyd med.

Trangen til å få vite mer enn hva vi blir fortalt og får oppleve i spill, det er det metakultur og spill handler om. Slik som

jeg ser det er det litt det samme som når du er nyskjerrig på hva som befinner seg over neste bakketopp, selv om du har besteget fire bakketopper allerede for å finne ut nøyaktig det samme. Det er en del av vår menneskelige natur å ville ha mer enn hva vi får, også når det er snakk om kultur, så på en måte kan vi si at metakultur er uunngåelig.

Metakultur er også begynt å bli mer og mer vanlig i en kommersiell sammenheng. Vi har World of Warcraft-tegneseier, Final Fantasy 7-spillefilm, bøker og grafiske noveller basert på Halo-universet og "Play! A Video Game Symphony". Disse variantene er for de av oss som ikke har en forfatter, tegner eller regissør i magen, men som likevel ikke kan ta til takke med bare det som befinner seg innenfor spillets tredimensjonale vegger. Vi vil vite hva som skjedd før, etter og i mellom. Vi vil høre opp igjen musikken vi forelsket oss i under spillingen, og vi vil se mer av de unike figurene som vi er blitt så godt kjent med. Dette får vi – for en billig

penge såkrlart!

Jeg personlig er en stor fan av metakulturen. Den inspirerer til kreativitet, og utfordrer oss til å tenke lenger enn bare fra start til slutt, og til å se forbi det som vi blir servert i spillet. For fansen byr metakulturen på muligheten til å legge til sine egne detaljer på de etablerte og spennende lerretene som spill er. For spillutviklere byr metakulturen på en unik mulighet til å fortelle historier ved siden av den i spillet. Tilleggshistorier som ikke er viktig for opplevelsen av selve spillet, men som fungerer som vindu inn i det utvidede universet spillet utspiller seg i, eller setter stemningen for spillet. Dead Space gjorde dette, og det fungerte veldig bra. I tillegg er metakulturen en annen måte for utviklere og utgivere å tjene penger på, og selv om jeg ikke er så veldig begeistret for ting som har grådighet som hovedmotiv så kan jeg med forbehold se det positive i det: mer penger til å utvikle gode spill = flere gode historier.

Adrian Berg



BE RIDDICK



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



THE CHRONICLES OF RIDDICK: ASSAULT ON DARK ATHENA - BRAND NEW FULL-LENGTH CAMPAIGN



THRILLING NEW ONLINE MULTIPLAYER INCLUDING UNIQUE "PITCH BLACK" MODE



RIDDICK BRINGS THE DARKNESS WITH STEALTH ACTION AND BRUTAL MELEE COMBAT



ONE DISK, TWO SPECTACULAR ADVENTURES, COUNTLESS KILLS



PC DVD ROM

www.riddickgame.com

XBOX 360 LIVE

PLAYSTATION 3



**THE STREETS ARE HIS
BATTLEGROUND.
THE CAR
HIS WEAPON.**



VIN DIESEL

WHEELMAN™



OUT NOW



PLAYSTATION 3



Wheelman © 2008 Midway Home Entertainment Inc. All rights reserved. WHEELMAN is a trademark of Midway Home Entertainment Inc. Used by permission. Midway and the Midway logo are trademarks or registered trademarks of Midway Amusement Games, LLC. Used by permission. Midway Home Entertainment Inc. and its affiliates do not monitor, endorse or accept responsibility for the content of any non-Midway website. The Tigon logo is a trademark of Tigon Studios, Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. PS and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

www.wheelmangame.com

GameStop
power to the players™

REACTOR



STOL PÅ VÅR KUNNSKAP
Venter du på et spesielt spill eller bare kikker du på pengene på i fremtiden? Gamereactor gir deg

GAMEREACTOR TESTER KOMMENTARER
Ta en tur gjennom arkivet: www.gamereactor.no



MÅNEDENS FOKUS!

BIONIC COMMANDO

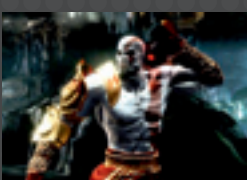
Capcoms klassiske serie får nytt liv med hjelp fra svenske Grin. Resultatet er lekker fremtidsaction med en bionisk arm...

Mest ettertraktet

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



1 Max Payne 3
PC/PS3/Xbox 360
Åååå, endelig vender han tilbake. Etter en katastrofalt dårlig film fryktet vi at vår gamle politihelt hadde avgått med døden, men plutselig lå det et bilde av en skjeggete Max Payne på Rockstars hjemmeside. Herlig!



2 God of War 3
Playstation 3
Etter å ha lekt oss med Dante's Inferno må vi innrømme at vi savner de blodhary tredjepersons actionspillene. Og God of War-serien herjer fortsatt på toppen av seierspallen. Vi er klare for Kratos!



3 Professor Layton and the Demon's Box
Nintendo DS
Professorens eventyr i landsbyen var vårt favorittspill på DS i fjor, og nå er oppfølgeren annonsert i USA, og forhåpentligvis i Europa også. Vi glæder oss til mer hjernetrim!

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



Samarbeid

G.I. Joe er lagt opp til at du skal spille det med en venn, og det er også lagt opp til at omtrent hvem som helst skal klare å spille det. En god sosial idé, men gameplayet ser ut til å bli for enkelt som resultat.

Kommer HØSTEN

STIVE DUKKER I STIVT SPILL

En 45 år gammel leketøylisens blir både spillefilm og spill i år. Vi besøkte EA for å se på spillet.



G.I. JOE

Plattform X360/PC/PS3 Utvikler EA
Utgiver EA Sjanger ACTION

Navnet G.I. Joe vekker nok mange ulike assosiasjoner der ute. Noen har kanskje sett den fete traileren fra filmen som kommer til høsten, andre har lest tegneseriene eller til og med lekt med figurene fra gamle dager. G.I. Joe er nemlig et 45 år gammelt varemerke.

Historien i spillet er fortsatt hemmelig, men siden stilen stammer fra relanseringen av G.I. Joe-dukken i 1982 gir det mening at et internasjonalt team av soldater må hamle opp mot et kjempeondt terrornettverk ved navn Cobra. Jeg tror vi er trygge for et mesterplott her, og EA tenker nok at nostalgiverdien alene vil sikre salgstill. Spillet tar riktignok plottmessig utgangspunkt i filmen, og personene er like som i filmen, men Hasbro har også gitt EA fri tilgang til alle 45 årene med kildemateriale.

Under presentasjonen av spillet fikk jeg noen ord med EAs utsendinger fra prosjektet samt innsyn i gameplayet. Det var ikke en bare hyggelig opplevelse, og da jeg håpet å rette opp inntrykket med å prøve selv, fikk jeg smekk på lanken. Bare se, ikke røre, var beskjeden. Snakk om å skyte seg i foten, for etter å ha sett filmtraileren først var jeg klar for grafikkeldorado, sakte film og eksplosjoner. Og hva fikk jeg se?

En blass løp&skyt-affære for to spillere, med klønete animasjoner og autentiske geværer som skyter stråler fra en litt annen tidsalder enn de prøver å gi inntrykk av. Nå står det faktisk respekt av å konsekvent gå mot strømmen av lisensspill, og heller kikke på de gamle NES-variantene av G.I. Joe for inspirasjon. Likevel klarte jeg bare ikke å bli fascinert av løping gjennom baner som minnet om gammel Crash Bandicoot i utformingen mens man skyter roboter og en og annen soldat som blinker vekk med en gang han biter gresset. Det virket bare ikke særlig gøy.

Litt oppklarende var det å få høre tankegangen bak prosjektet, og ikke ulikt en del andre kommende spill fra EA er fokuset på å bedre forholdet mellom gode og elendige spillere, slik at vi alle kan leve sammen i en lykkelig verden mens vi spiller G.I. Joe i coop. Det er unnskyldningen for at figurene i spillene ikke kan noen særlig andre triks enn å løpe, skyte og rulle, far skal nemlig klare brasene og spille sammen med sin sønn.

Jeg stusser også litt over at det må se så fordømt kjipt ut. I traileren ser vi for eksempel en rå ninjatype som sparker alvorlig rumpe, og han er absolutt med i spillet, men han minner mer om Star Wars-kid enn Ryu Hayabusa.

Noen magre pluss skal EA tross alt ha for den modige arkadesatsingen; en tilsynelatende

FAKTA

YO JOE!

Er du riktig gammel, husker du sikkert actionfiguren G.I. Joe. Denne vesle figuren er en viktig del av amerikansk popkultur, som en slags tøff gutteversjon av Barbie. I G.I. Joe-universet kombineres amerikanske muskelberg, japanske ninjajer og krig, og det har kommet både tegneserier og TV-serier om actionfigurene.

skammelig smidig samarbeidsmodus og det faktum at spillfigurene på mange måter ser litt ut som stive plastfigurer, som er meningen, ifølge EA-folkene selv. Men likevel, nei, dette har jeg fint lite tro på. Det går an å håpe at spillet føles helt fantastisk når man får lov til å spille selv, men det så egentlig ikke sånn ut. Dessverre.

Marius Kvitberg Evjent

TERMOMETER
GAMEREACTOR TAR TEMPERATUREN



Hasbros supersoldat virker ikke spesielt super men desto mer stiv og retro på en dårlig måte.



NINJAJEN Han ser kanskje ut som en fet Ninja, men han beveger seg ikke som en. Stive bevegelser og animasjoner kjennetegner grafikken i G.I. Joe så langt.

ELECTRIC BOOGIE

Superhelter i katastroferammede byer er på mote i år. Møt Cole, i kriserammede Empire City.



Plattform PS3 Utvikler SUCKER PUNCH
Utgiver SCEE Sjanger ACTION

De siste ukene har vært noe utenom det vanlige for Cole, som arbeider som budbringer i Empire City. Idet en massiv eksplosjon river i filler flere kvartaler av byen, befinner han seg ubeleilig nok midt i den. Til tross for dette overlever han, dog i en komatøs tilstand. Når han våkner har en del ting endret seg: Samfunnet i Empire City har brutt fullstendig sammen og myndighetene har avgjort at byen og dens innbyggere skal isoleres fra omverdenen. Og så har forresten Cole utviklet superkrefter og kan lede elektrisitet.

Zeke – som har brukt de siste to ukene som sengevakter for Cole – drar oss med til leiligheten sin som han, i anledning strømmangelen, har flyttet opp på taket på leilighetsbygningen. Det er her vi overtar kontrollen over Cole – og man føler seg raskt hjemme: Sikting skjer med L1 og når man trenger å zappe noe eller noen bruker man R1. Ellers fungerer kontrollene slik man forventer av et tredjepersonsskytespill i dag. Den venstre analoge spaken brukes til å bevege figuren, mens man ser seg rundt og sikter med den høyre.

For å tilfredstille Zekes lyst til å se på tegnefilmer zapper jeg litt liv i generatorene hans. TV-gleden er kortvarig, tegneserien avbrytes av TV Jacker – en kar som kaprer TV-sendinger for å fortelle folk hva som virkelig skjer i byen. Pirat-tv-sendinger, med andre ord. TV Jacker forteller oss at et fly har droppet mat på byens torg, og om man skal klare å kapre noe før bøllene kommer og tar alt må man skynde seg. Og dermed er spillet i gang for

alvor.

Empire City imponerer. Jeg har besøkt mange katastroferammede byer i min spillkarriere, men det er noe spesielt med Empire City. Ikke bare er byen lagt opp til at vi kan utforske den som vi måtte ønske, men den er utsmykket med detaljer som gir et innblikk i hvor hardt katastrofen har rammet byen.

Når man kommer frem til maten har den allerede tiltrukket seg slemminger i form av Reapers. Beste måten å knerte disse kjippingene på er selvsagt å bruke Cole sine elektro-triks. Men skulle Cole gå tom for juice mister han muligheten til å regenerere helse, og blir dermed sårbar. Da må man finne et strømpunkt i byen og lade opp, og dette kan by på utfordringer når man beveger seg inn på strømlose områder...



FAKTA

KATASTROFE!

Spill du er en superhelt i en katastroferammet by er i skuddet. Infamous: elektrisk helt i katastroferammet by. Bionic Commando: helt med mekanisk arm i katastroferammet by. Prototype: mutert superhelt i et katastroferammet New York. Hva skjer?

Underveis blir man også presentert for valg som har innvirkning på Coles popularitet: Skal man dele maten man finner med byens beboere eller skal man beholde den selv? Skal man redde byen, eller ødelegge den? Helt eller skurk? Vi har jo sett denne type valg før, men det er likevel noe fascinerende med å ha en slik direkte mulighet til å påvirke historien.

Jeg kan ikke si annet enn at jeg gleder meg til å se mer av Empire Citys sandkasseopplegg og valgfrihet. I tillegg ser Infamous ut til å kunne by på en god historie og dette kan lett bli en av høstens store spillopplevelser.

Richard Imenes

TERMOMETER

GAMEREACTOR TAR TEMPERATUREN



Sucker Punch har bevist at de kan sakene sine med Sly-serien, vi har full tillit til Infamous.



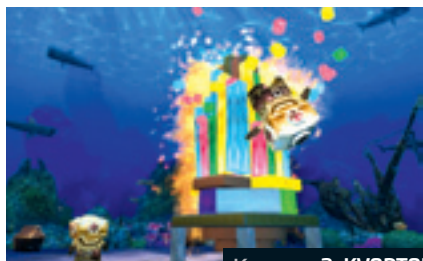
Kommer HØSTEN

Detaljert by

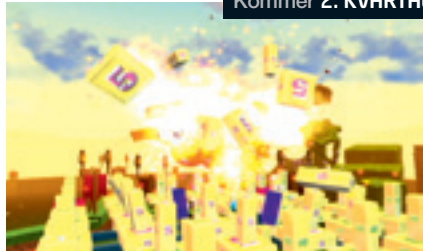
Man kan fritt bevege seg rundt i Empire City, og detaljnivået i storbyen har imponert oss så langt. Det er spor etter katastrofen overalt, og en panikkfølelse i lufta.



ELEKTRIKER STEEN Ettersom Cole har fått elektriske superheltkrefter finner han mange bruksområder for kreftene sine. Men han må lades som et batteri innimellom slagene.



Kommer 2. KVARTAL



BANER Spillet kommer med 450 baner, og når du er lei av disse, kan du laste ned community-lagde baner gratis.

MER BOOM

EA og Spielberg girer opp et hakk i oppfølgeren!

BOOM BLOX: BASH PARTY
 Plattform NINTENDO WII
 Utvikler ELECTRONIC ARTS
 Utgiver EA Sjanger PUZZLE

Jeg spilte aldri det første Boom Blox. Det Steven Spielberg-regisserte spillet som alle snakket om gikk meg hus forbi. Det var tydeligvis en dødssynd, for da jeg prøvde oppfølgeren fikk jeg noe som lignet en åpenbaring.

Det enkle konseptet virker egentlig ikke særlig imponerende når man bare ser på, og kanskje er det grunnen til at jeg avfeide genistreken som enda et casual partyspill som Nintendo trenger for å underbygge imaget sitt som en familiemaskin. Men som alle entusiaster vil fortelle deg: Boom Blox er en helt annen opplevelse å spille enn å se på.

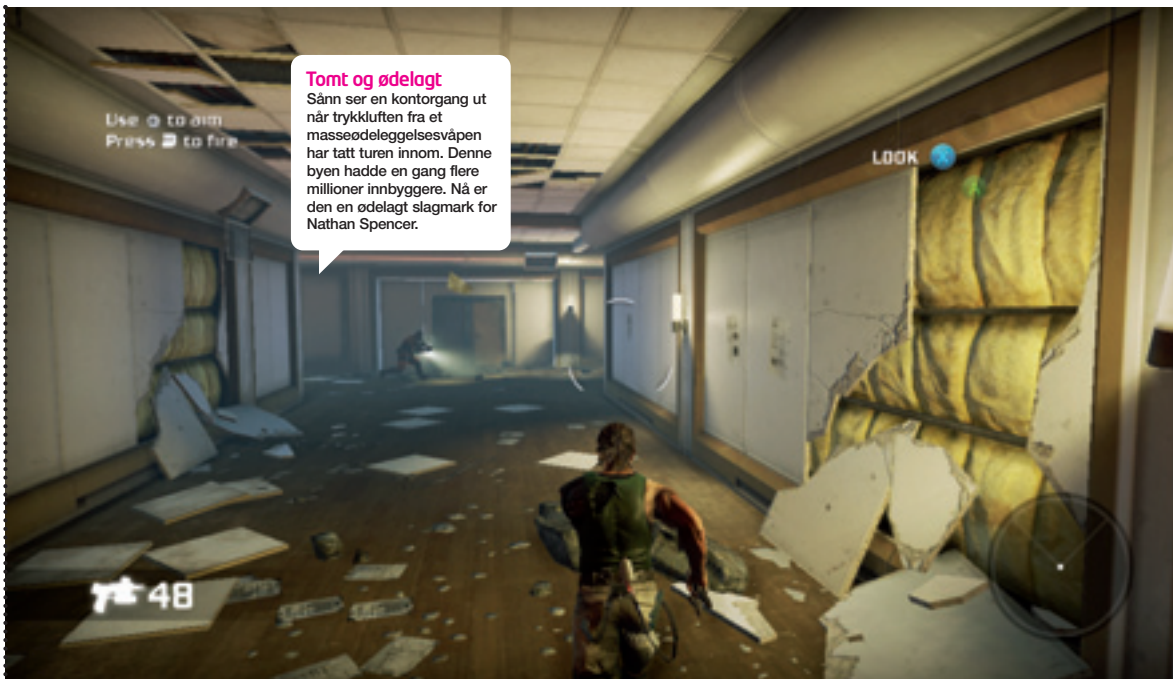
Konseptet er ikke vanskelig å forklare; man får en haug med klosser som man skal kaste en ball på så de raser ned. Mange blokker har forskjellige egenskaper, noen sprenger, noen sprer virus mens andre reagerer på like farger og forsvinner. Derfor må man bruke hodet litt, og velge sine kast med omhu. Eller bare kaste alt man kan og håpe på det beste. Jo færre kast, jo bedre score.

Et ankepunkt mange hadde om Boom Blox var mangelen på en fungerende community. Den gang kunne man lage et brett og maile det til en kompis ved hjelp av Wiikode, et tungvint system som ble ganske lite brukt. Dette er kanskje oppfølgerens største nyvinning, og det fungerer tilsynelatende veldig bra. Bannedesign-verktøyet er kraftig forbedret, og man kan lett lage sine egne utfordringer og laste dem opp til fellesskapet lynkjapt. "Men Wii har jo ikke harddisk?" sier du, men flashminnet holder i massevis fordi EA Los Angeles har klart å presse banene helt ned i 3 kilobytes. Flere spørsmål?

_Marius Kvitberg Evjenth

TERMOMETER
 GAMEREACTOR TAR TEMPERATUREN

Boom Blox: Bash Party perfektjonerer og utvikler et genialt konsept, og resultatet ser ut til å bli uslæelig.



Tomt og ødelagt
 Sånn ser en kontorgang ut når trykkluften fra et masseødeleggelsesvåpen har tatt turen innom. Denne byen hadde en gang flere millioner innbyggere. Nå er den en ødelagt slagmark for Nathan Spencer.

Sikt og skyt Våpnene i Bionic Commando er ikke det helt store trekkplasteret. De er litt generiske og upersonlige. Men om du bruker dem sammen med den biomekaniske armen din gjør de jobben sin helt uten problemer likevel: fiendene ender opp livløse som potetsekker.



Valget er ditt
 Skal du skyte han? Gripe han med den bioniske armen og torpedere han med beina først? Banke han til en lapskaus av blod og knokler? Eller bare ignorere han og slenge deg videre? Hva vil du? I Bionic Commando er valget ditt.



EN POSITIV OVERRASKELSE

Svenske Grin og japanske Capcom er snart klar med en kollisjon av japansk og vestlig spilldesign.



BIONIC COMMANDO

Plattform PS3/X360/PC Utvikler GRIN
Utgever CAPCOM Sjanger ACTION

Det ble nesten litt ufrivillig komisk på pressekonferansen i forkant av årets Gullstikka-utdeling. Først fikk vi se Prototype, et sandkassespill i en storby hvor hovedpersonen har fått overnaturlige evner, og kan mutere armene sine til ulike våpen. Så fikk vi se Infamous. Et sandkassespill i en storby hvor hovedpersonen har fått overnaturlige evner som gjør at han kan skyte elektrisitet ut av armene. Så fikk vi se Bionic Commando. Et spill i en storby hvor hovedpersonen har fått overnaturlige evner i form av en bionisk arm...

Storbyer og overnaturlige krefter i armene er helt klart i vinden for tiden, og det er kanskje nettopp derfor jeg aldri har latt meg bli helt bergtatt av Bionic Commando. Fordi det har sett ut som "nok et spill i mengden". Kanskje det bare er en av arbeidsskadene som følger med det å være spillkritiker, men jeg har vært litt skeptisk til denne tittelen hele veien. Nå ser jeg at det har vært ufortjent. For etter en kort presentasjon lengter jeg etter mer. Bionic Commando ser nemlig drillekkelig ut.

Den sønderknuste byen er som en stor betongjungle og hovedpersonen Nathan Spencer er som en urban Tarzan. Han slenger seg fra ødelagte lyktestolper til nakent armeringsjern og kommer seg rundt med hjelp av sin bioniske arm. Med denne kan Spencer bevege seg like raskt og effektivt som Spider-Man slenger seg ned avenyene i New York City, men det er langt fra Stan Lees fargerike tegneserieunivers til den dystopiske byen i Bionic Commando. Alle er døde her. En terrorcelle detonerte en varmebombe som fordampet alle menneskene i byen mens bygningene fortsatt er forholdsvis intakte. Det høres jo spennende nok ut. Nathan Spencer sin historie har vi imidlertid hørt noen ganger før: han har blitt forrådt av sin egen regjering og blir satt i fengsel på bakgrunn av falske anklager. Nå som byen er utslettet blir han sluppet fri for å hjelpe til å bekjempe terroristene, men han har også sin egen agenda: å renske sitt gode navn og rykte.

Bionic Commando er i utgangspunktet et gammel spill fra de japanske arkadehallene. I anledning spilllets 20-årsjubileum ville Capcom lage en oppdatert versjon for den nye generasjonen. Men det er ingen fare om du

Kommer MAI



MED DENNE ARMEN kunne Spencer fått jobb hos Falken. Den er så sterk at Nathan enkelt kan trekke hele bilen til verkstedet, og tilbake til kunden, uten å bli svett engang.

ikke har spilt originalen, det blir for det meste subtile referanser til originalspillet, med musikalske temaer og mindre påskeegg. Men samtidig er det ingen tvil om at spillet fortsatt er påvirket av det japanske originalspillet.

Av det vi har sett ser Bionic Commando til å bli en kollisjon av japansk og vestlig spilldesign. Det er lett å se inspirasjonen fra nyere vestlige actionspill med høyt tempo og stram Hollywood-regi, blandet med japanske spillteorier om høy vanskelighetsgrad, utilgjengelige lagringspunkter og tungt fokus på banedesign. Resultatet kan bli et interessant

Skyt og kast

Det blir mye tradisjonell skyting med tradisjonelle skytevåpen i Bionic Commando også, men det som gjør kampene interessante er hvordan du kan bruke den bioniske armen til å gripe og kaste både fiender og objekter, som en solid klump betong.



møte for fans av både Gears of War og Ninja Gaiden.

Den store fallgruven, for meg, er kontrollen. Og med Resident Evil 5 friskt i minnet vet vi hvor viktig en velfungerende kontroll er for et actionspill, spesielt et med så høyt tempo som Bionic Commando. Det må fungere knirkefritt å slenge seg rundt i stållyanen, skyte ned fiender i hopetall, og utføre spesialangrep. Og det stiller også et visst krav til kameraet. På presentasjonen så det smidig ut, men uten å ha hatt kontrollen i hendene selv er det vanskelig å gi en bedømmelse.

Bionic Commando byr også på en flerspillerdel som kan vise seg å bli en fin avkobling fra Call of Duty. Den bioniske armen åpner opp nivåene på en måte få andre lignende spill gjør, og byr på mye mer vertikal action. Sving deg opp på taket på en skyskraper, finn tre andre spillere som kjemper mot hverandre på en bro, og sleng deg med i kampen om liv og død. Den bioniske armen kan faktisk være nok til at dette føles friskt og nytt, noe onlinescenen virkelig kunne trenge etter årevis med Marcus Fenix og Master Chief.

Det var et fint lite trekløver som ble presentert på Gullstikka-pressekonferansen, men Bionic Commando så definitivt mest fristende ut. Hvis du fortsatt er skeptisk, så skjønner jeg det godt. Jeg hadde vært det selv, om jeg ikke hadde fått se det kjøre live. Nå er jeg imidlertid rimelig overbevist - det ser superlekkert ut, den bioniske armen byr på nye og spennende gameplatelement, og om kontrollen er så smidig som den ser ut som blir dette full klaff for svenskene i Grin.

Carl Thomas Aarum

! TERMOMETER
GAMEREACTOR TAGER TEMPERATUREN



Overraskende lekkert, kontrollen vil avgjøre.



IKKE LØP, SLENG! Det går tregt å løpe. Veldig tregt. Utvikleren vil tvinge deg til å bruke den bioniske armen for å komme deg rundt - ikke bare for å kaste deg over dype raviner og massive kløfter, men også som et ordinært transportmiddel, og slenge deg fra lyktestolpe til lyktestolpe i den raserte byen.





Bioshock 2

BARE I GAMEREACTOR

Når vi fikk tilbudet om å reise tilbake til undervannsbyen Rapture kunne vi selvsagt ikke si nei. Vi tok morgenflyet til San Francisco for å hilse på hjemme hos 2K Marin.

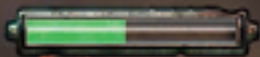
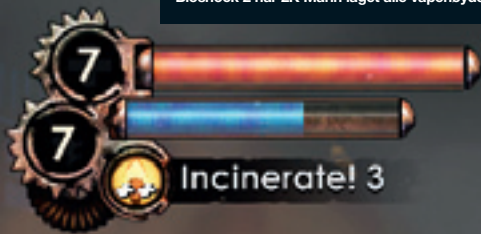




Bioshock 2

Plattform **PC/PS3/X360**
Utvikler **2K MARIN**
Utgiver **2K GAMES**
Sjanger **ACTION**
Kommer **NOVEMBER**

BRAH Senior Producer Melissa Miller forteller til Gamereactor at hun var misfornøyd med hvordan våpnene lod i Bioshock. I Bioshock 2 har 2K Marin laget alle våpenoyder på nytt, og vært nøye med å tilføre mer tyngde og mer kraft.



Hendene fulle En av nyhetene i Bioshock 2 er muligheten til å benytte seg av dual wielding, og det betyr at du kan både skyte med våpen og kaste plasmider samtidig. Effektivt.

Filosofisk komplekse spill med intelligente fortellinger, smart struktur og fremfor alt en verden full av gåtefull mystikk, spenning og nyanserte personer, vokser ikke på trær. Altfor ofte befolkes den stadig voksende actionsjangeren av barduse og ofte intelligensbefriende stunder med lettsindig skyting. Den dypere opplevelsen blir sjelden tilbudt. Av en enkel grunn: Det er ingen enkel sak å lage et spill der virkelige ideologier krysses med fantasispragde vesener. For Ken Levine har det derimot aldri vært noe problem å fengsle spilleren. Tvert imot. I årtier har han overbevist meg om at fantasiverdenen hans er ekte, og Rapture kan godt være hans fremste kreasjon noensinne.

Det begynte med en overdrevet fascinasjon for 1920-talls tidlig art deco ("gotham deco"). Den som ble født i de estetiske rammene for art nouveau, men som utviklet seg til noe større. Noe mektigere. Deco-stilen portretteres oftest i form av løse bilder av turkise strandvillaer i Miamis havn, men det Irrational Games malte med i Bioshock var en eldre pensel, en annen tidsalder. 1920-tallets storslagne former talte om menneskets overlegenhet overfor naturen. Art deco-bevegelsen ble født ut av et arrogant perspektiv på kunst kontra vitenskap, og det var først senere at verdensordenen ble arbeidet inn i kunstformen som senere fikk fotfeste over USAs



Big Sister - dypets dronning

Husker du den lille jenta du reddet i Bioshock? Hun med de nydelige øynene? Du tok henne med til overflaten, sammen med mange andre, og gav dem forutsetningene for et normalt liv borte fra Raptures voldsomheter. Men hun lengtet tilbake. Hun kunne aldri tilpasse seg livet på overflaten, og den ekte verden føltes hele tiden fremmed. Derfor vendte hun vendte tilbake, 19 år gammel, og utførte en rekke skikkelig groteske genetiske eksperimenter på sin egen kropp i håp om å kunne jamstilles med Raptures ekleste typer. Hun klarte det, og ved hjelp av en spesialkonstruert dykkerdrakt som tillater en smidighet Big Daddy bare kan drømme om, er Big Sister byens nye regent. Hun beskytter alle Little Sisters som har gjenbefolket Rapture, og råder deg til å ikke legge deg opp i den forvirrede balansen hun har gjeneskapt.



FAKTA

Kompromissløst

Ifølge 2K Marin er Bioshock og Bioshock 2 rent designmessig ikke bare unike takket være sin visuelle stil. De er også unike i sin kompromissløse uvilje mot å falle inn i massemarkedsbanen og rette seg etter eventuelle markedsundersøkelser for hva som virkelig selger i dag: "2K har vært fantastiske å jobbe med, og har latt oss gå vår egen vei. Jeg kjenner til utgivere som tvinger studioene til å kle av sine kvinnelige figurer for eksempel, for å tiltrekke seg et bredere publikum. Den slags tvungne kompromisser trenger vi ikke tåle – vi lager bare vårt drømmespill om en verden vi alle bryr oss om og tror på."



østkyst. Ken Levine elsker formene. Chryslerbygningen spesielt. Et monumentalt mektig design der modernisme og futurisme ble blandet med kubismen. Rapture var en vakker verden. En gang i tiden. Da vi for første gang besøkte den forfalne byen under havet, hadde den forfalt. Det en gang utopiske paradiset hadde for lenge siden blitt revet i biter av politisk maktkamp; ødelagt av to høytravende menns jakt på total makt. Nå et tilholdssted for de moralsk korrupte, de genetisk ødelagte. 11 år er gått siden Jack dro fra Rapture. Det er på tide med et nytt besøk.

Jeg står på Golden Gate. Det er siste uken i februar og jeg byttet i forgårs bort nordisk sprengkulde med kalifornisk vårsol. Jeg legger igjen jakken på hotellet før jeg spaserer ned mot Fisherman's Wharf. San Francisco er virkelig nydelig på denne tiden av året. I går besøkte jeg 2K Marin. Nystartet studio med store deler av 2K Boston-studioet som stod for utviklingen av det første Bioshock. Jeg fikk se ca. 2 minutter av Bioshock 2. Og jeg ble veldig overrasket over valgene 2K Marin har gjort.

Jack er nemlig borte, og når man elleve år etter hendelsene ser Rapture igjen, er det gjennom panserglasset i en enorm dykkerhjelm. Ja. I Bioshock 2 kommer vi til å ta kontroll over den første Big Daddyn,



Nye plasmider En av de nye plasmidene i Bioshock 2 kommer til å forvandle hånda di til en enorm flammekaster.

prototypen. Malen som ble kassert da Dr. Tennenbaum anså den som for kraftig. Når demonstrasjonen av Bioshock 2 starter i 2K Marins hurtig innredde konferanserom våkner man til i en dam av sotsvart havvann. Dammen fungerer som speil, og man innser umiddelbart at Bioshock 2 kommer til å tilby en annen type spillopplevelse når man stirrer inn i det mørkegrønne glasset som skjuler dykkerens øyne.

Som Big Daddy kommer Rapture naturligvis til å virke annerledes. Kontrasten mellom å være svak og uvitende i det første eventyret, jamført med i Bioshock 2 å starte som den raskeste, sterkeste og mest mangesidige Big Daddyn som noensinne ble laget, kommer selvfølgelig til å være stor. Creative Director Jordan Thomas forklarer:

- I Bioshock fantes det alltid en gråsone mellom godt og ondt. De gode karakterene i spillet gjorde ondskapsfulle ting, og vice versa. Dette er noe vi har fortsatt med å utvikle i Bioshock 2, og takket være muligheten til nå å kunne spille som den

første Big Daddyn tror vi at vi kan ta spilleren nærmere Rapture enn noensinne.

Tanken er å vise frem helt nye deler av byen. Å la oss utvikle et mer eller mindre intimt forhold til det første spillets største fiende. For hvor enn mange splicers eller Big Daddys vi sloss mot i Bioshock, var det tross alt byen selv vi sloss mot mest. En påfallende følelse av samhold gav Rapture mye av sin sjarm, en følelse av kaos gav like mye vennelse. Å følge et ideal, å tro på en ideologi uten å stille spørsmålsteget ved den, lærte System Shock-spillene oss å unngå. Til tross for dette var det nettopp det jeg gjorde i Bioshock. Den smug-marxistiske basisen med de objektivistiske undertonene førte tankene til Ayn Rands Atlas Shrugged og George Orwells Nineteen Eighty-Four. Ken Levine hadde håpet på at jeg skulle tvile, nøle og stille spørsmålsteget og at jeg skulle bruke byens begrensninger til å skape min egen kreativitet. Det sistnevnte inntraff, men først langt inn i spillet. Det førstnevnte fantes ikke engang på verdenskartet. Jeg tilpasset meg...



Rapture, 11 år senere

Lead designer Zak Mclendon snakket med Gamereactor om hvordan den visuelle utviklingen av innbyggerne i Rapture har vokst frem i løpet av de 18 månedene Bioshock 2 til nå har vært under utvikling: "Å blande det en gang så vakre med det dypt forstyrrede og oftest psykotiske er en morsom kontrast å jobbe med som designer. I arbeidet med karakterenes utseende, og fremfor alt klærne, har vi denne gangen hentet ganske mye inspirasjon fra den amerikanske mote-illustratoren J.C. Leyendecker. Alt fra smådetaljer som klokker, smykker og hårspenner har blitt studert nøye, og sammen med en omfattende designbasis synes jeg vi lykkes med å utvikle Rapture og innbyggerne på en spennende måte."



Tilpasset Unreal Engine

Grafikkteknologien som benyttes i Bioshock 2 er den samme som i det første spillet. En ganske kraftig modifisert versjon av Epics Unreal 2.5-motor. 2K Marin har forbedret utseendet på ilden (ganske mye, faktisk), samt pusset på skygger og økt muligheten for å parallellprosessere informasjon for å kunne få flere fiender inn på skjermen samtidig. Bioshock 2 ser på forhånd pent ut, så klart, men ikke på langt nær så pent som toppsjiktet i actionsjangeren (Gears of War 2, Killzone 2).

til Rapture. Jeg ble en del av byen som prøvde å drepe meg.

Elleve år senere er den tapte byen enda mer tragisk enn sist. Men fortsatt like fascinerende. Mer vann har kommet seg innenfor den enorme glasskuppelen som en gang beskyttet det elitistiske samfunnet som levde og blomstret her, og som nå huser de tapte sjelene som plyndrer, myrder og mishandler her nede – de ser mer forvridd syke og psykotiske ut enn noensinne.

Bare noen minutter ut i spillet, en kort stund etter at det har gått opp for meg at jeg spiller som en Big Daddy, står en ekkel figur foran meg. Hun skriker, beveger seg litt som et lealaust insekt og ser ut som en Big Daddy, bare kvinnelig. Dette er spillets hovedtrussel. Dette er bossenes sluttboss og en kraft så sterk at Jordan Thomas kjapt råder meg til å angripe henne. Sekundet senere kaster hun seg mot venstre, hopper ned på siden av en oversvømt heis og ned på gulvet som en gang bar orkestre, dansende mennesker og glede. Vi står midt i en enorm konserthall, og mens jeg stirrer på dette vesenets detaljerte rustning skyter hun et spyd mot glasset som beskytter meg fra havets dyp, og ler hysterisk mens hele den nordøstre delen slår sprekker og vannet begynner å fosse inn.

Dette henger selvsagt sammen med det faktum at man selv spiller en Big Daddy og nå jager Big Sister, den tredje store nyheten i Bioshock 2. I egenskap av en umenneskelig mangesidig dykker (jeg borer, slåss, løser gåter, slenger plasmider og bruker uten problemer alle skytevåpen jeg kan finne), kan jeg så klart overleve under vann. Dette har 2K Marin tatt høyde for, og kommer i løpet av eventyrets gang å slippe spilleren ut i havet der man via oppmerkede stier kan undersøke og oppleve den bløte hagen som omgir Rapture.

Lead Designer Hoghart Delaplante forteller: - Vi elsker Rapture, iblant mer enn den virkeligheten vi selv lever i. Allerede i utviklingen av det første spillet visste vi at vi kom til å ville fortsette å fortelle mer om dette stedet, og den delen av Rapture som var med i Bioshock utgjør i dag bare om lag 30% av byen som helhet. I Bioshock 2 kommer vi til å la spillerne utforske en større del av denne

verdenen, og vi kommer til og med å kreve at spilleren tar et mer tydelig standpunkt når man velger å aksle rollen som Big Daddy.

At 2K Marin elsker Rapture hersker det ingen tvil om. Alle snakker om byen med stor innlevelse, og overalt på veggene henger det konseptskisser, kart og tegninger av alt fra mindre bygninger til hele kvartaler. Teamet

snakker av og til om byen som om den var hjemmet deres.

Jordan Thomas bryter et øyeblikks stillhet (jeg må jo rekke å notere også...) med enda en interessant tese rundt Bioshock og verdenen i spillet:

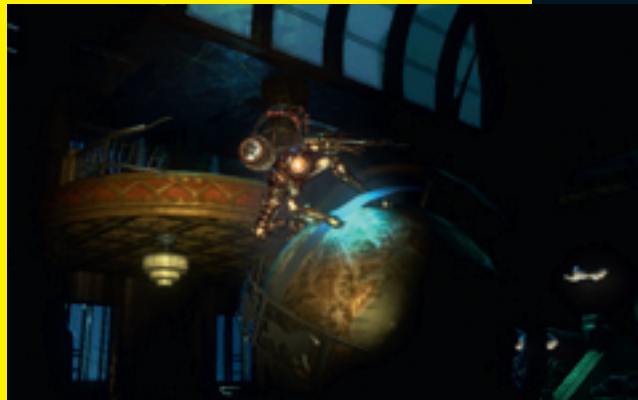
- Vi stoler på fansen. Vi stoler på deg, og kommer selvfølgelig til å fortsette med det.



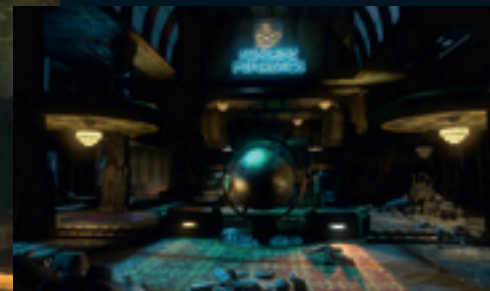
SMIDIGERE HÅMPE 2K Marin lover at kampene i Bioshock 2 kommer til å være smidigere, større, kjøperne, vanskeligere og mer følelsesmessig tøffe. Boret som man bærer på høyre hånd kommer til å innebære at man kan bore seg gjennom dører, vegger (noen, i alle fall) og naturligvis også fiendekropper.

Designinspirationen

Lead designer Zak McClendon forteller Gamereactor om utformingen av Big Sister: "Å designe henne var definitivt en stor utfordring. Vi var alle enige om at hun skulle være grotesk og ekkel, men samtidig grasjos og på den måten skjor i sin skjønnet... Det tok meg mange lange uker med skissering og en hel del research for å finne formen til den slanke kroppen hennes. Hun er jo en tenåring og skal ikke se sexy ut, heller vakker og tragisk – samtidig. Jeg hentet inspirasjon fra diverse insekter og så mye på greyhounds og hvordan de beveger seg når de løper. Kurven hun bærer på ryggen er til for å bære småsøstre i. På siden av kurven, der oksygentanken er, har barna tegnet små dyr med kritt."



DEAD SPACE Creative Director Jordan Thomas fortalte Gamereactor under vårt besøk til 2K Marins studio (en time utenfor San Francisco) at han virkelig elsker Dead Space. Teamet har hentet en del inspirasjon fra spillet, først og fremst i oppgraderingssystemet for våpen.





Millioner av spillere nøy Bioshock, og spillet ble elsket av mennesker som liker rolle-, eventyr- og actionspill. Vi traff et bredt publikum med vår unike miks av action og rollespillelementer. Vi vil at våre spillere skal uttrykke seg gjennom valgfriheten vi tilbyr, og det var spennende å se hvor ulikt alle valgte å takle ulike situasjoner. Noen spilte Bioshock som et hvilken som helst skytespill og bare skjøt seg gjennom nivå etter nivå. Andre benyttet plasmidene og valgte et roligere tempo, mens en del likte feller,

kombinerte plasmider og benyttet spillmiljøene på en måte som gjorde at de slapp å avfyre et eneste skudd gjennom spillet. Denne typen valgfrihet gjorde Bioshock til noe veldig spesielt og særdeles vanedannende. Og det vil vi utvikle, forteller Jordan Thomas.

Foruten et par viktige detaljer vet vi ikke så mye om Bioshock 2. Mange av spørsmålene rundt prototypdykkeren man er påtenkt rollen som, samt den forvridde, insektlignende storesøsteren, vil 2K Marin

ikke svare på. Ikke ennå hvertfall. For min egen del er Rapture en av de mest minneverdige spillverdenene jeg noensinne har besøkt, og bare tanken på å få vende tilbake gjør meg varm om hjertet. Allerede i november er det klart for Bioshock 2, og til tross for et visst forbehold angående balansen i spillet (som Big Daddy kan man bære, kutte, ødelegge og myrde så godt som alt som står i veien), er det med glede og forventning vi ser fram mot det.

Petter Hegevall



NINTENDO
DSi
TESTEN
www.gamereactor.no



RETROSPILLING Med lanseringen av Game Boy Advance hadde Nintendo en maskin som var teknisk sterk nok til å spille de fleste spillene utviklet for Super Nintendo, og en hel dross med relanseringer dukket opp på konsollen. Med den nye onlinebutikken til DSi vil det helt sikkert dukke opp enda flere nedlastbare retroklassikere.

HELE TV-SPILL-MARKEDET KOLLAPSET...

Utover 80-tallet skjedde det lite med de håndholdte spillene. Hele TV-spill-markedet kollapset omtrent i kjølvannet av Atari og andre aktørers overivrige produksjon av spill, og det var først da Nintendo lanserte sin Nintendo 8-bits-maskin at lekebutikkene våget å satse på spill igjen. Kampen om spillerne foregikk nå på datamaskinene og konsollene, men i det 90-tallet nærmet seg posisjonerte de største aktørene seg og gjorde seg klar til å invadere lommene til gamerne i tillegg til stuene. Den teknologiske utviklingen gikk i høygir, noe som resulterte i spektakulær teknologi i de håndholdte konsollene som ble lansert mot slutten av 80-tallet og starten av 90-tallet. Men de ulike konsollprodusentene hadde forskjellige strategier når det gjaldt maskinene sine: der Sega, Atari og NEC konkurrerte om å ha best teknologi

og grafikk, giret Nintendo ned og kjørte i en helt annen retning. I 1989 lanserte de Game Boy, en bulkete murstein av en spillkonsoll, uten fargeskjerm og med gammeldags teknologi. Konkurrentene fulgte etter omtrent samtidig: Atari lanserte sin konkurrent samtidig, et teknologisk mesterverk med 4096 farger, avanserte grafikkeffekter og nettverksspilling inkludert. Sega fulgte etter i 1990 med Game Gear, også denne med overlegen fargegrafikk. NEC lagde en håndholdt versjon av TurboGrafx som var teknisk sterkere enn både Ataris Lynx og Segas Game Gear. Men ingen klarte å bli like populære som Game Boy som erobret en hel verden med to farger og pling-plong lyd. Hva skyldes dette? Det er selvsagt mange årsaker. Nintendo har alltid hatt en hovedfilosofi når de har laget konsoller: de skal tjene penger. Kanskje ikke verdens mest sjarmerende filosofi, men Nintendo har faktisk aldri solgt en konsoll med tap. I motsetning til andre utviklere har Nintendo ofret å være først ute med ny teknologi til fordel for muligheten å produsere rimeligere konsoller som kan selges med fortjeneste. Og med utviklingen av Game Boy hadde Nintendo to hovedfokus: pris og batteritid. Ved å ha

VERDENS BESTE SPILL? Tetris skulle bli spillet som definerte Game Boy og den håndholdte spillopplevelsen. Kampen for å skaffe rettighetene til spillet, som var utviklet på KGB-eide datamaskiner i Sovjetunionen av en russisk forsker, ble et nervepirrende eventyr med forhandlinger og lisensavtaler på kryss og tvers.



GUNPEI YOKOI

Mens Shigeru Miyamoto har fått æren av å være mannen bak Nintendos mange kjente spillserier, er det Gunpei Yokoi som kan ta æren av å ha ledet Nintendos parademarsj av håndholdte konsoller. Han ble forfremmet fra samlebandet i Nintendos fabrikk da daværende Nintendo-sjef på en inspeksjon oppdaget en mekanisk arm Yokoi hadde laget på fritiden. Etter å ha laget mange leker for Nintendo fikk Yokoi ideen til Game & Watch da han så en japansk forretningsmann leke med en kalkulator på toget. Denne suksessen fulgte Yokoi opp med Game Boy noen år senere. Yokoi hadde også sansen for spillutvikling og stod blant annet bak Metroid-serien og Kid Icarus. Dessverre endte det ikke lykkelig for Yokoi. Etter å ha funnet opp Virtual Boy, som ble en gedigen flopp for Nintendo, fikk han aldri anseelsen tilbake i selskapet, og i 1996 forlot han Nintendo. Året etter omkom han i en bilulykke.



1977 Mattel lanserer verdens første håndholdte konsoll, Auto Race

1979 Milton Bradley Company lanserer Microvision, den første håndholdte konsollen med utskiftbare spill-kassetter

1980 De første Game & Watch-spillene blir lansert



1989 Atari Lynx blir lansert, verdens første håndholdte konsoll med fargeskjerm

1989 Turboexpress, en håndholdt versjon av TurboGrafx-konsollen, lanseres med fargeskjerm

1990 Sega Game Gear lanseres i Japan med fargeskjerm

1997 Game.com - verdens første håndholdte konsoll med berørings-skjerm og stylus blir lansert

1998 Game Boy Colour lanseres

1998 Neo Geo Pocket Colour lanseres i Japan

2000 Bandais Wonder-swan Colour lanseres i Japan

2000 Game Boy Advance lar



VIRTUAL BOY

Katastrofekonsollen!

På 90-tallet trodde alle Virtual Reality var den nye greia, og at alle i fremtiden ville sitte med en hjelm på hode for å spille spill. Nintendo ble også bitt av basillen og lanserte Virtual Boy, en håndholdt konsoll med to monokrone skjermer som lagde en 3D-effekt i spillene. Dessverre var systemet tungvint å bruke og førte til hodepine hvis man spilte lenge. Og det floppet totalt.



NØDHJELP Nintendos konsolldominans var på vikende front på 90-tallet takket være Playstation, men på håndholdt gikk det bedre. Pokémon-spillene, opprinnelig lansert i Japan i 1996, skulle bli en farsott uten like som sikret Nintendos håndholdte enda flere spillere. Mer enn 186 millioner Pokémon-spill er solgt så langt.

relativt enkel teknologi i maskinen klarte de å selge Game Boy halvparten så dyrt som konkurrentenes konsoller. Men kanskje enda viktigere, de klarte å selge en konsoll som man faktisk kunne ta med seg. Det største ankepunktet for de teknologisk overlegne håndholdte konsollene på denne tiden var batteritiden. Ikke nok med at konsollene brukte opptil seks AA-batterier på en gang, spilletiden med helt nye batterier i konsollen var bare 2-3 timer! Game Boy, derimot, varte i over 30 timer. Grensesprengende teknologi koster ikke bare penger, men også ren kraft.



Prikken over i-en for Nintendos Game Boy skulle vise seg å bli et spill: Tetris. Ikke bare definerte Nintendo hvordan en håndholdt spillkonsoll burde være, de definerte også det perfekte håndholdte spillet samtidig, og de ga det til og med bort gratis med maskinene. Tetris har i ettertid blitt hyllet som en udødelig klassiker, og har

bedre lyd!". Game Boy-spillene ble etter hvert parkert rent spillmessig av utviklingen på de stasjonære konsollene, og allerede i 1992 begynte spillpressen å skrive rykter om at Nintendo kom med en ny Game Boy

neste ti årene fikk vi en Game Boy Advance, som i praksis var en bærbar Super Nintendo, etterfulgt av Nintendo DS, som innførte trykksensitiv skjerm og helt nye måter å spille på.

GAME BOY EROBRET HELE VERDEN MED TO FARGER

inspirert utallige lignende spill på mange ulike formater. Dermed var egentlig løpet kjørt for konkurrentene. Den ene etter den andre måtte gi tapt for Nintendos lavbudsjettmaskin, som dominerte de håndholdte konsollene totalt gjennom hele 90-tallet.

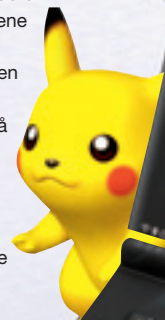
Likevel var ikke kritikeren fornøyd. "Vi vil ha farger!" skrek de. "Gi oss

med fargeskjerm snart.

"Snart" skulle vise seg å være en overdrivelse og ren ønsketenking, ikke før i 1998 dukket Game Boy Color opp, og igjen var det snakk om en teknologisk underlegen spillkonsoll, men denne gangen hadde den i det minste farger. Men nå begynte utviklingen til gjengjeld å skyte fart. I løpet av de

2010 markerer 30 år med håndholdte konsoller for Nintendo, og utrolig nok har Nintendo vært markedsledere i hele denne perioden. I de siste årene har de fått seriøs konkurranse av Sonys PSP, en maskin som i starten så ut til å ramle i de gamle fellene med kort batteritid og teknologi på bekostning av brukervennlighet. Men PSP har funnet sitt publikum og sin nisje over tid. Men om den kommer til å ta den håndholdte tronen fra Nintendo med det første er helt utenkelig.

Jon Cato Lorentzen



<p>2003 Game Boy Advance relanseres med nytt design, Game Boy Advance SP</p>	<p>2003 Nokia lanserer en mobiltelefon med spillstotte kalt N-Gage</p>	<p>2004 Nintendo lanserer Nintendo DS</p>	<p>2005 Gizmondo lanseres av Tiger, men flopper kraftig</p>	<p>2006 DS Lite lanseres med forbedret design og bedre skjermer</p>	<p>2007 Sony kommer med en forbedret PSP kalt Slim & Lite</p>	<p>2007 iPod Touch og iPhone lanseres med innebygd støtte for nedlastbare spill</p>	<p>2008 DSi, en DS med innebygd kamera og nettstøtte lanseres i Japan</p>
---	---	--	--	--	--	--	--



VIN DIESEL PAUL WALKER MICHELLE RODRIGUEZ JORDANA BREWSTER

FAST & FURIOUS

NEW MODEL. ORIGINAL PARTS.
3. APRIL



UNIVERSAL PICTURES PRESENTS IN ASSOCIATION WITH RELATIVITY MEDIA AN ORIGINAL FILM / ONE RACE FILMS PRODUCTION A JUSTIN LIN FILM VIN DIESEL PAUL WALKER "FAST & FURIOUS" MICHELLE RODRIGUEZ JORDANA BREWSTER JOHN ORTIZ LAZ ALONSO MUSIC BY BRIAN TYLER BASED ON CHARACTERS CREATED BY GARY SCOTT THOMPSON PRODUCED BY NEAL H. MORITZ VIN DIESEL MICHAEL FOTTRELL WRITTEN BY CHRIS MORGAN

ORIGINAL FILM



www.uip.no



SCORE ALBUM ON VARESE SARABANDE

SOUNDTRACK ON STAR TRAK ENTERTAINMENT / INTERSCOPE RECORDS

DIRECTED BY JUSTIN LIN

A UNIVERSAL PICTURE

© 2008 UNIVERSAL STUDIOS

NYTT TIL

UAVHENGIGE, RETTFERDIGE SPILLTESTER

STOL PÅ VÅR DØMMEKRAFT

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

MÅNEDENS FOKUS

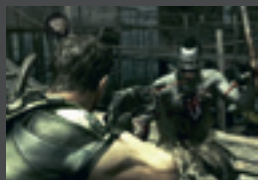
THE CHRONICLES OF RIDDICK: ASSAULT ON DARK ATHENA

Vin Diezels skuespillerkarriere blomstrer ikke akkurat for tiden. Men som spillhelt gjør han det fortsatt stort!



GAMEREACTOR #68

Forhindrer et knøvlete kontrollsystem deg fra å få tak i forrige nummer? Fortvil ikke, her er alle karakterene fra #68.



Resident Evil 5	7/10
X360/PS3	
Madworld	7/10
Nintendo Wii	
H.A.W.X.	6/10
X360/PS3/PC	
Sonic And The Black Knight	3/10
Nintendo Wii	



Disgaea 3	8/10
Playstation 3	
Onchanbara: Bikini Samurai Squad	3/10
Xbox 360	
Silent Hill: Homecoming	6/10
X360/PS3/PC	
Afro Samurai	6/10
X360/PS3	



Chrono Trigger	10/10
Nintendo DS	
Eat Lead: The Return of Matt Hazard	4/10
PS3/PC/X360	
Dragon Quest IV	7/10
Nintendo DS	

GAMEREACTORS KARAKTERNSKALA 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



THE CHRONICLES OF RIDDICK: ASSAULT ON DARK ATHENA

Riddick er tilbake i nok et svenskprodusert spill. Brutal snikefest i et mørkt sci-fi-univers.

Plattform **XBOX 360/PS3/PC** Utvikler **STARBREEZE** Utgiver **ATARI** Utgis **UTGITT** Antall spillere **1-8** Testet versjon **PC** Anb. alder **18+**

Sjanger **ACTION**



NEVEKAMP
Riddick er best når man sniker og bekjemper fienden i nærkamp. Skytevåpen er ikke på langt nær like moro.

Den mørkrøstede Jack the Ripper-fetteren Riddick er glad i kniver og mørket, og skal igjen dra oss med på et meget spennende spilleeventyr. Rømlingen som i forgjengeren ble forsøkt sperret inne er nok en gang på frifot, og har ingen intensjoner om å legge fra seg verken kjøkkenkniven eller solarium-brillene.

Denne gangen skal vi følge Richard B. Riddick ombord på fangenskapet Dark Athena. Etter flukten fra Butcher Bay støter Riddick på det gigantiske fangenskapet Dark Athena og kobler seg til for å se etter liv.

Riddicks univers er fullt av mørke kriker og kroker, og spillet er lagt opp til at man skal benytte seg av Riddicks spesielle øyner. En operasjon har nemlig gitt Riddick muligheten til å se i mørket. Ulempen er at øynene har blitt oversensitive mot dagslys, men hva gjør vel det når man kan gjemme gluggene bak et par fete solbriller.

Jeg får med meg en hårnål idet jeg entrør Dark Athena og blir sendt på menneskejakt. Her skal det gjøres stille. Med snikestil. Og det er her Riddick skinner. Som en ensom ulv uten allierte, og med mørket og omgivelsene som min beste venn. Dette er Riddicks element.

Det er bare utrolig tilfredsstillende å snike seg gjennom de mørklagte og spennende



1 FAKTA

FLERSPILLER

Som alle førstepersons-spill har Riddick en flerspillerdel der man kan spille mot hverandre i tradisjonelle moduser som deathmatch, capture the flag, og så videre. Et lyspunkt er Pitch Black, der en spiller skal være Riddick som mestrer mørket mens resten jakter på han. Men selv om dette er moro, spesielt når man er Riddick, er ikke dette noe som kommer til å lokke folk vekk fra Killzone 2, Gears of War 2 og Call of Duty 4. The Chronicles of Riddick gjør seg absolutt best som et ensspillerspill.



BRUTALT Riddick er ikke redd for å være brutal. Her får fiendene gjennomgå med ett balltre, men også nåler og kniver kan brukes til å dele ut deng i verdensrommet.

gangene på Dark Athena med kun en nål som våpen. Du sniker deg opp på fienden, og tar han ut før han engang har rukket på legge merke til deg. Raskt og effektivt, som en ikke-konservativ Sam Fisher fra Splinter Cell, løs i en lekegrind med alle favorittlekene på plass.

Riddick kan plukke opp skytevåpen underveis, men disse forkastet jeg raskt. Dette er et spill som er ment å spilles som et snikespill, intenst og spennende, og ikke som nok et skytespill på et grått romskip.

For da skinner spillet virkelig. Jeg var

forberedt på å begi meg ut på nok et standard skytespill, men fikk servert en herlig blanding av flere spillestiler som er nærmest perfekt blandet sammen. The Chronicles of Riddick er et intenst actionspill fra et spennende sci-fi-univers.

Hans Frederik Bjarkey

KARAKTER 8/10

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

HERLIG SNIKEACTION

- Super stemming, bra blanding av spillelementer, spennende
- Kjedelig flerspiller, litt forstyrrende kamera av og til

THE WHEELMAN

Nok et spill basert på en film, eller var det motsatt denne gangen?

Plattform PC/PS3/360 Utvikler TIGON STUDIOS Utgiver MIDWAY Utgis LANSERT Antall spillere 1 Testet versjon PAL Anb. alder 16+

Ok, jeg er forvirret. Da jeg først satte meg ned med *The Wheelman* var jeg overbevist om at det var basert på en film. Det var liksom litt for begrenset, litt for rusha, litt for mange klisjeer, litt for uforståelig historie, akkurat slik filmisensnspill pleier å være. Så lærte jeg at det faktisk ikke finnes noen film som spillet er basert på, men det produseres en film som skal foregå etter handlingen i spillet. Jaja, så feil kan man ta.

For *The Wheelman* virker veldig som et filmisensnspill. Jeg spilte Milo Burik, men la deg ikke lure, dette er Vin Diesel med sin mørke floyelsstemme og tøff-i-trynet-kommentarer fra start til slutt. Milo er glad i å kjøre bil. Fort. Og skal infiltrere undergrunnsmiljøet i Barcelona. Eller noe slikt. Jeg mistet fort grep om historien, for her kastes man mellom personer og organisasjoner i filmsekvenser som ikke klarer å presentere historien på en vettug måte.

Men drit i det, *The Wheelman* handler om å kjøre fort i en lekker digital versjon av Barcelona. Det kan best beskrives som en



FAKTA

SPILLHELTEN?

Skal jeg være ærlig så er ikke Vin Diesels filmkarriere allverden å skryte av. I de største filmene hans er omtrent bilene større skuespillere enn han. Men som spillfigur har han plutselig blitt populær. Jeg tror dette er det eneste nummeret av Gamereactor der en skuespiller i et spill er med i to forskjellige omtaler. Riddick-figuren til Vin Diesel gjør seg perfekt i spillform. Milo Burik er hakket kjedeligere, en ganske stereotyp helt.

slags blanding av *Burnout* og *GTA*. Bilfysikken er tilgjengelig og totalt overdrevet, man kan til og med utføre angrep med sin egen bil med noen lette spakerykk! Og det funker, bilene er lett kjørte og fartsfølelsen er god.

Spillet har også actionelementer med skytevåpen, disse fungerer ikke like bra, men er en grei avveksling fra de mange bilopdragene.

Det *The Wheelman* mangler er dybden fra andre sandkassespill. Det mangler actionracingfokus til *Burnout*, og variasjonen og dybden til *GTA* og *Saint's Row*. Det som står igjen er et ganske så overfladisk spill som er tilfredsstillende mens du spiller det, men glemte så fort du slår av konsollen.

For det er mange fete øyeblikk i *Wheelman*,

som å brekksladde 180 grader og plaffe ned fiender i sakte film med pistolen. Eller hoppe fra bil til bil og sparke ut sjåføren. Det er blodharry og så totalt overdrevet at jeg ler høyt hver gang og storkoser meg.

Så *The Wheelman* er ikke så ille som man kunne fryktet. Det er god tidtroyte, harry underholdning, et rett-på-video-spill som er vel verdt å sjekke ut.

Jon Cato Lorentzen

KARAKTER 6/10

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

BLODHARRY ACTIONRACING

Morsom ekstremaction, flott gjenskap Barcelona

Repeterende sideoppgaver, uforståelig historie



SNUT ER UT Politijakter i *The Wheelman* er intense. Her er du nødt til å bolle ved hjelp av høyre analoge spake som sender bilen din sidelengs og forhåpentligvis snuten rett i veggen. For å bli kvitt politiet må du utføre krappe svinger og manøvre, det nytter ikke å kjøre fra dem. Morsomt og heftig.



SNLL HELT Vin Diesel har fått utdelt magiske kuler i *The Wheelman*. Han kan nemlig bare drepe slemminger. Jeg har skutt og skutt på sivile uten hell, de bare løper videre selv om jeg tommer flere magasiner i dem.

Sjanger STRATEGI



ROTETE Creative Assembly påstår at *Stormrise* skal være like enkelt å styre med håndkontroll som andre strategispill er med mus og tastatur. Det er pølsevis.

STORMRISE

En lunken suppe av tredjepersonsaction og strategi.

Plattform PC, PS3, XBOX 360 Utvikler CREATIVE ASSEMBLY Utgiver SEGA Utgis LANSERT Antall spillere 1 Anb. alder 12+

The Creative Assembly er en respektert strategispillutvikler. *Total War*-serien er en av de tyngste strategiseriene på markedet. Men strategi på konsoll behersker de ikke like godt.

Stormrise spilles litt som en mørk og dyster versjon av Nintendos strategispill *Battalion Wars*. Du kan hoppe fra enhet til enhet på slagmarken, og gi dem individuelle kommandoer fra en tredjepersons synsvinkel. Men kontrollene er tunge og klønete å komme inn i. Med venstre analoge stikke kan du se deg rundt og ved å trykke på X gir du kommandoer. Flytt, angrip, og så videre. Med den høyre stikka kan du hoppe mellom de ulike enhetene, og her begynner en meget

forvirrende spillopplevelse.

Etter et par timer er jeg så forvirra at hjernen mitt holder på å smelte. Ingenting er logisk og ingenting er oversiktlig. Selv ikke oversiktskartet er oversiktlig. Den idiotiske kontrollen gjør alt helt ubegripelig.

Stormrise er et av de spillene jeg skulle ønske jeg aldri hadde spilt, en smertelig og forvirrende opplevelse.

Carl Thomas Aarum

KARAKTER 3/10

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

VI HOLDER OSS TIL HALO WARS

Spennende setting, ok historie

Resten er under parti



Sjanger ACTION



TOMMY?

Med Don's View kan du sende andre medlemmer av familien for å gjøre grovarbeidet, men som regel er det enklest og sikrest å gjøre det selv - og da aller helst med mafiavåpen numero uno mellom lankene: en blyspyttende Tommygun.

GUDFAREN 2

Electronic Arts kommer med et tilbud det er passelig vanskelig å takke nei til. Gudfaren 2 er under lupen...

Plattform PS3/X360/PC Utvikler EA Utgiver EAGAMES Utgis 9. APRIL 2010 Alder 18+, Testet versjon PS3 Anb. alder 18+

Mafiaeposet starter på Cuba, der hovedpersonen Dominic er tilstede som Aldo Trapanis nestleder og livvakt. Cubas rikdom skal deles mellom en rekke mafiafamilier, men planene får en brå slutt da Castros revolusjon skyter ut i full blomst. Du må lede de andre familie-medlemmene til sikkerhet på flyplassen; gjennom veisperringer og skuddvekslinger. Aldo blir drept på vei til flyet, og på flyturen ut av Cuba erklærer Michael at Dominic blir Aldos etterfølger. Og her starter Gudfaren 2.



FAKTA
DOMINIC

I det første Gudfaren-spillet inntok du rollen som Aldo Trapani, men allerede i åpningssekvensen i denne oppfølgeren blir han drept. Denne gangen spiller du som Dominic, Aldos livvakt og nestleder. Etter Aldos dødsfall avgjør selveste Michael Corleone at Dominic skal ta kontrollen over forretningene, i kraft av være en Don.

TIPS

SJEKK UT
Grand Theft Auto IV 18/13 X360, PS3
Rockstar beviser nok en gang at de er tone-angivende i spillbransjen.

Alt i alt er det tre byer som skal erobres i Gudfaren 2, og den første byen er New York. Etter Aldos ublide endelikt er det mange som kjemper om beinet, og Dominic må virkelig jobbe for pengene. En strategisk utvidelse av virksomheten må til for å ta livet av konkurrentene, og dette gjør du hovedsaklig gjennom å styre Dominic i tredjeperson.

Men hvor kult er det egentlig å være en Don i Gudfaren 2? Litt både og. Som i det første spillet er ett av de store plussene Black Hand-kontrollen. Det er rett og slett herlig å gå løs på fienden med bare hendene på grunn av alle de valgmulighetene du får. Skal du slå, kvele, skalle eller kaste fyren gjennom et vindu? Skal du slå ham mot veggen, eller nøye deg med å denge ham mot en bordplate? Kort og godt: det er herlig å dele ut juling i Gudfaren 2.

Et annet markant pluss er rekruttering av familiemedlemmer. Det finnes seks ferdigheter et medlem kan være spesialisert i: sprengstoff, brannstiftning, nevekjemping, ingeniørkunst, safespesialist eller førstehjelp. Disse ferdighetene avgjør hvilke jobber du kan bruke dine menn til, så når du skal velge dine første soldater er det viktig å tenke gjennom hvilken spillestil du vil bruke.

Men Gudfaren 2 har også sine utfordringer.



LISENS Som navnet tilsier så er også dette spillet basert på filmen, og selv om Al Pacino dessverre glimrer med sitt fravær låner flere av skuespillerne fra filmen bort stemmene sine.

Byene mangler det lille ekstra som hever dem over kulisser, og flere av animasjonene er stive og ugrasiøse. Ingen av delene er direkte dårlige, men sammenliknet med andre spill på markedet så ligger nivået noen hakk lavere.

Actionbiten fungerer jevnt over bra, men å bevege seg rundt i områdene man skal ta kontroll over er ikke alltid en logisk affære. For å gjøre eieren av lokalet mest mulig utilgjengelig har utviklerne designet områdene svært linjære. Det vil si at man må velge mellom et par veier å gå; enten den lengste veien, der man må skyte seg gjennom samtlige vakter, eller en kortere vei som gjøres tilgjengelig dersom en av mafiasoldatene har ferdigheten som trengs. Dette gjør at det blir svært mye løping for å komme seg fra punkt A til B. Hvorfor EA har fokusert på å lage lange og kronglete stier frem til sjefen, fremfor å skreddersy den kunstige intelligensen til å vokte ham, aner jeg ikke, for fiendene langs denne aksen byr sjelden på noen utfordring.

FOR IVRIG? Familien din biter godt fra seg i en skuddveksling. Noen ferdigheter, som for eksempel førstehjelp, kan bare brukes i kamp, og et dyktig familiemedlem med den evnen kan gjennopplive en overvrig Don.



MOTORISERT GANGSTER Akkurat som i alle andre spill i sin sjanger kan du enkelt sette deg bak rattet på en bil for å komme deg raskere fra A til B. Bilfysikken føles naturlig, enkel og fin, men det kan ikke måle seg med noe rendyrket bilspill.



Dersom man ser bort fra et irriterende nivådesign, så er de konvensjonelle delene av Gudfaren 2 brukbare. Men det punktet spillet underleverer på er dessverre akkurat det utviklerne har fremhevet i forkant. EA har markedsført at Gudfaren 2 har en innovativ ny strategisk dimensjon som kalles Don's View. I praksis er ikke dette noe særlig mer enn et detaljert kart. Riktignok kan man sende sine familiemedlemmer på sabotasjeaksjoner, eller for å angripe en forretning, men det er mildt sagt merkelig at Dominic ikke kan hurtigreise på dette kartet, med tanke på at handlingen finner sted overlappende i tre byer. Altså, hvis du befinner deg i Florida og du har tatt over et stålverk som du på grunn av nivådesignet bruker fire minutter på å nå hjertet av, så kan du ikke hurtigreise til et annet sted i Florida. Du må bruke de fire minuttene på å bevege Dominic ut av et nå erobret kompleks. Men hold deg fast, dersom en av mine forretninger blir angrepet i New York, så kan jeg sende to av karene som nettopp hjalp meg med å erobre stålverket til New York øyeblikkelig. Rare greier...



LETT? Gudfaren 2 har en forholdsvis lav vanskelighetsgrad hele veien, noe som ledet til en antikklimatisk følelse når vi plutselig hadde blitt gudfar og spillet var over.



1 FAKTA

HVOR ER AL?

Er du fan av filmen er det en ting du umiddelbart vil legge merke til. Hvor er Al Pacino? De fleste skuespillerne som er med i Gudfaren 2 dukker nemlig opp i spillet med riktige stemmer og likt utseende. Vi har ingen offisiell forklaring, men tipper det skyldes at Pacino ga bort stemmen og utseendet sitt til Scarface-spillet i stedet for Gudfaren i 2005.

1 TIPS

SJEKK UT:

Saint's Row 2 8/10
PC, PS3, XBOX 360

Den sprø lillebroren til GTA IV. Harry og fjollete, men veldig morsomt.

I tillegg til dette skal man liksom kunne bruke Don's View til å angripe andre uten å bli skitten på hendene selv, men dette er en taktikk som fungerer dårlig. Her kan du binde opp fire-fem mann på en jobb i ti minutter uten garanti for suksess, samtidig som du stiller deg åpen for motangrep. Og på den samme måten blir familiemedlemmer som sendes på sabotasjeoppdrag satt ut av spill i lang tid som en følge av jobben. Dersom du leder et angrep selv, overtar du stedet garantert, samtidig som du kan sende familiemedlemmer til å forsvare egne områder. Don's View fungerer best til å forsvare områder. Offensivt fungerer det dårlig. Lærdommen er: gjør det selv!

Det ble mye kritikk, men alt i alt så koste jeg meg faktisk ganske greit med Gudfaren 2 og anbefaler det absolutt til fans av sjangeren. Det er ikke i nærheten av fjorårets store lanseringer i denne sjangeren, Grand Theft Auto IV og Saint's Row 2, men det fortjener heller ikke å bli helt oversett av actionglade mafiosos.

Kim Roar Spørkel

KARAKTER 7/10
Grafikk 7/10 Lyd 8/10 Gameplay 7/10 Holdbarhet 8/10
IKKE NOE NYTT GTA

- Blackhand-kontrollen, familietre.
- Nivådesign, store mangler ved Don's View, ensopret.

PATAPON 2

Halvor er krigsgud på PSP atter en gang!

Plattform PSP Utvikler SONY Utgiver SONY
Utgis LANSERT Antall spillere 1 Testet versjon PAL
Anb. alder 7+



Sjanger MUSIKK

DEN VISUELLE STILEN fra originalen er beholdt, og det ser fortsatt veldig lekkert ut.

Ueien til Earthend skulle vise seg å være vanskelig for de små pataponene. På vei over havet i skipet sitt blir de angrepet av et sjømonster, og ender opp sammen med vrakrestene på en øde øy. Her må de finne tilbake til sin krigerske natur, og prøve å komme seg videre mot sitt endelige mål.

De små øyekrigerne er lojale mot sin gud (det er deg) og gjør det du ber dem om på slagmarken, ja, gitt at du klarer å holde rytmen da. PATA - PATA - PATA - PON (firkant-firkant-firkant-kryss) for å bevege deg fremover og PON - PON - PATA - PON for å angripe. Samme opplegg som sist, med andre ord, men i oppfølgeren finnes det mange nye ting man kan oppdage på krigerreisene sine.

Patapon 2 følger i samme spor som forgjengeren, men i eneren var det et par elementer som irriterte undertegnede. For det første var oppgraderingssystemet keitete - det var ikke spesielt oversiktlig, samtidig som det ikke var spesielt enkelt å sette opp en balansert hær. I oppfølgeren finnes det et enklere rutenettssystem der man kan oppgradere og lage nye enheter etter hvert som man får kjøttet og steinene og de andre obscure tingene som trengs. Det er viktig, for Patapon 2 handler i stor grad om å sette opp en hær som fungerer, i hvert fall om man planlegger å spille på andre vanskegrader enn den letteste. Tateponer, Yumiponer og Yariponer med ulike angreps- og forsvarsroller kan brukes strategisk i kamp, og når man i tillegg nå introduseres for Heroponen, helten, er det duket for dengefest.

Skal jeg peke på svakheter i Patapon 2, må det være at spillet kanskje ligner for mye på eneren. Men når småklattet fra sist gang er rettet på, ender Patapon 2 opp som en minst like sikker vinner. Har du ikke prøvd å lede en hær bestående av illsinte øyne med ulike våpen før, kan det være like greit å gå rett til toeren. Historien er ikke altfor problematisk å komme inn i, og med introduksjonsbrettene som setter deg inn i spillet er Patapon 2 en klar vinner i PSP-året 2009.

Halvor Thengs

KARAKTER 9/10
Grafikk 9/10 Lyd 9/10 Gameplay 9/10 Holdbarhet 8/10
SOLID LOMMEUNDERHOLDNING

- Lekker grafikk, fine animasjoner, sjarmende spilldesign.
- Kan bli repeterende.



Sjanger ACTION



FAMILIELYKKE Wanted-filmen handlet primært om Wesleys forhold til sin far, mens i spillet får vi vite mer om den ferske morderens forhold til moren sin, som døde da Wesley var baby.

WANTED: WEAPONS OF FATE

En vellykket liten spillmaterisering...

Plattform PS3/XBOX 360 Utvikler GRIN Utgiver WARNER Utgis UTGITT Antall spillere 1
Testet versjon PS3 PAL Anb. alder 18+

Uille du drept ett menneske om det kunne reddet tusen? Et moralsk ubehagelig spørsmål som du ikke trenger å ta stilling til. Brorskapet har gjort det for deg. Og de velger å drepe.

Wesley Gibson var en gang en vanlig ung mann. I Wanted-filmen blir han innlemmet i dette hemmelige brorskapet, og oppdager sine ekstraordinære evner som bøddel. Han kan skru en kule som Beckham kan skru en fotball. Og dette blir det god actionunderholdning av.

Med enkle knappetrykk løper, kaster, ruller og slenger Wesley seg fra dekning til dekning, mens du kan skyte ned fiender en etter en, sende avgårde en blyssverm i en perfekt skru, og følge kulenes bane rundt hjørnet og se nøyaktig hvordan de penetrerer kraniet til en samlebandsfiende.

Wanted er ekstremt lineært. Det går stramt fremover, det er hjernedødt, og det byr aldri på de helt store utfordringene, men jeg koser meg. Jeg har filmen friskt i minne, og nikker anerkjennende til den grafiske volden, den opprørke holdninga og den velfungerende humoren. Men det er lett å

gjennomskue at Grin har laget dette på bare noen få måneder. Det grunnleggende gameplaysystemet er veldig enkelt, og Wanted spiller på samme hest gjennom hele spillopplevelsen. Sikte, skyte, sikte, skyte, komme seg i cover, skru en kule rundt et hjørne, litt slow-motion-action, og gjenta. Og sånn går det. I fem timer. Så er det over. Ingen flerspillerdel, ingen grunn til å spille det på nytt. Men jeg moret meg, jeg, de timene jeg satt med kontrollen i hånda. Det er passelig utfordrende, det er drivende og det utvikler seg nok til at det er interessant.

Wanted er som en blanding av Stranglehold-spillet, Matrix-filmen og Da Vinci-koden-boka. Det er overhodet ikke noe must i spillsamlinga, men det er et morsomt actionspill som er verdt å kjøpe om du liker filmen eller tegneserien.

— Carl Thomas Aarum

KARAKTER 6/10

Grafikk 7/10 Lyd 8/10 Gameplay 6/10 Holdbarhet 4/10

KORT, MEN MORD

- Skru kuler, bra stemmeskuespill, kult univers
- Veldig kort, en del gjentakelser

GRAND THEFT AUTO: CHINATOWN WARS

Rockstar har klart det umulige: å lage en miniversjon av Liberty City på Nintendos håndholdte.

Plattform NINTENDO DS Utvikler ROCKSTAR LEEDS Utgiver TAKE-TWO Utgis UTGITT Antall spillere 1-8 Testet versjon EUROPA Anb. alder 18+



STEMNINGSFULL Det er vanskelig å vise på stillbilder, men grafikken i Grand Theft Auto: Chinatown Wars er fantastisk detaljert og stemningsfull. Været skifter, natt og dag flyter glatt, og man kjenner seg igjen om man har besøkt Liberty City i konsollversjon.

Så var vi tilbake i Liberty City igjen. Har du besøkt den belastede byen før, vil det nesten føles som å vende hjem igjen. Denne gangen er hovedpersonen Huang Lee, og selv om forholdet til faren hans aldri har vært spesielt nært, er besøket i Liberty City likevel en følge av hans plutselige bortgang. Som ett av overhodene i Triaden i Liberty City levde Lees far angivelig et liv som playboy og langer av alt ulovlig, mens Huang Lee levde en overbeskyttet barndom i Hong Kong.

Strukturen fungerer på samme måte som i tidligere spill, man gjør kriminelle oppdrag, blir kjent, og snart har jeg hele undergrunnen i min

adressebok. Heldigvis fungerer den nederste skjermen på DS'en som en snedig liten PDA som enkelt kategoriserer oppgavene mine, sideoppdragene, kontakter og alt annet. Dermed har jeg alltid full oversikt over hvor jeg skal og hva jeg skal gjøre når jeg kommer dit.

Som vanlig handler det ikke bare om å gjøre de oppdragene man får utdelt. Mye av sjarmen i GTA-serien er nettopp den store friheten og hvordan man kan utnytte verdenen man lever i. Du kan raskt tjene noen slanter ved å være taxisjåfør, politimann, tatovør, eller bare kaste deg inn i gateløp. Den mest gjennomarbeidede nye muligheten er imidlertid



FAKTA
MINISPILL
Chinatown Wars utnytter DS-ens muligheter fullt ut. Man bruker den trykksensitive skjermen til alt mulig, fylle bensin på molotov-flasker, bryte seg inn i biler, desarmere bomber og kaste granater. Og det fungerer som fy!

kjøp og salg av narkotika. Pusherne står klare til å kjøpe og selge varer, og som regel varierer etterspørselen på varene rundt om i byen - og med de riktige kontaktene betyr dette raske penger.

Det er et teknisk vidunder Rockstar Leeds har klart å tvinge ned på Nintendos lomme-konsoll. Og resultatet er en uimotståelig spill-opplevelse helt på nivå med konsollspillene.

— Thomas Blichfeldt

KARAKTER 9/10

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

ESSENSEN AV GTA I LOMMEFORMAT

- Utrolig stort og omfattende, fantastisk grafikk
- Svak dialog og historie



Sjanger ACTION



GEARS? Lommeversjonen av Resistance har måttet ta noen snarveier når det gjelder gamedesign, så spillet minner faktisk mer om Gears of War enn Resistance til PS3. Uten at det er negativt.

RESISTANCE: RETRIBUTION

Chimera invaderer lomma di!

Plattform PSP Utvikler BEND STUDIOS Utgiver SONY COMPUTER ENTERTAINMENT EUROPE Utgis LANSERT
Antall spillere 1-8 Testet versjon EUROPA Anb. alder 16+

En gang mellom Resistance og Resistance 2 måtte James Grayson ta livet av sin infiserte bror. Det gjorde ham sint. Veldig sint. Han deserterte fra hæren og laget sin egen motstandsbevegelse, og nå stifter vi bekjentskap med han som medlem av de europeiske frihetskjemperne Maquis.

En håndholdt versjon av et actionspill som har presset PS3 til det ytterste resulterer i flere kompromiss. PSP har ikke doble analoge spaker, grafikken må forenkles, og kule effekter forsvinner. Og umiddelbart kjenner jeg meg ikke igjen i Chimera-kampene på PSP.

Men det er ikke dermed sagt at dette er et dårlig spill. Utviklerne Bend har gjort det beste ut av teknologien de har til rådighet og laget et tredjepersons actionspill med en hel haug av finesser som dekker over de åpenbare manglene med å spille actionspill på PSP.

Med overgangen til tredjeperson har også dekning blitt essensielt. Grayson tar automatisk dekning inntil vegger, og resultatet er at Retribution minner mer om Gears of War

enn PS3-spillene. Det er forøvrig en spillmekanikk som kler formatet bra.

Retribution har også en riktig engasjerende historie, og det hjelper at hovedpersonen Grayson er en drittsekk av dimensjoner. Dermed skiller han seg merkbart fra de vanlige stereotyper og tamme helteskikkelsene i slike spill, noe som gir spillet en rå stemning.

Men til tross for alt det gode arbeidet Bend har lagt ned i Resistance: Retribution følger jeg ofte at Graysons eventyr går litt mye på skinner. All hjelpen man får som skal kompensere for PSP-ens mangler i forhold til PS3-versjonen gjør spillet litt for lite utfordrende. Actionspill gjør seg absolutt best på storskjerm. Men som håndholdt actionopplevelse på PSP er dette likevel noe av det beste i sjangeren.

Jonas Mäki

KARAKTER 7/10

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

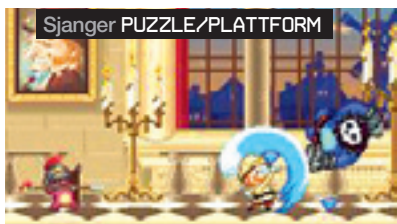
GDOT TILPASSET ACTIONOPPLEVELSE

- Bra historie, gjennomtenkt kontrollsystem
- For enkelt, elendig stemmeskuespill

HENRY HATSWORTH

The Puzzling Adventure

Plattform NINTENDO DS Utvikler EA GAMES
Utgiver ELECTRONIC ARTS Utgis UTGITT
Antall spillere 1 Testet versjon PAL Anb. alder 7+



Sjanger PUZZLE/PLATTFORM

ISAY! Henry Hatsworth er hardtslående engelsk snobb.

Lapskaus er godt i spillform. Henry Hatsworth and the Puzzling Adventure er en salig

sjangerblanding. På øverste skjerm et actionplattformspill med en arrogant engelsk snobb som denger fiender med sverd og skytevåpen.

Nederste skjerm er full av firkantede fargeblokker som må elimineres ved å plassere tre og tre sammen. Fiender man bekjemper på toppskjermen dukker opp på underskjermen.

En merkelig spillmekanikk, men utrolig fengende. Henry Hatsworth er en perle av et DS-spill, utfordrende og sjarmende.

Jon Cato Lorentzen

KARAKTER 8/10

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

SALIG SJANGERBLANDING

- Stram kontroll, kul variasjon mellom actioneventyr og puzzle
- Litt repeterende i lengden

PERSONA 4

Liker du manga? Rollespill? Japan? Velkommen til drømmespillet ditt.

Plattform PLAYSTATION 2 Utvikler ATLUS Utgiver SQUARE ENIX Utgis UTGITT Antall spillere 1 Testet versjon PAL Anb. alder 16+



Sjanger ROLLESPILL

Når man tenker på japanske rollespill tenker man som regel på drager og sverd, tenåringsgutter i kamp mot fiender store som planeter som truer med å utsette hele universet. Persona 4 velger en annen retning. Spillet foregår i vår tid, i vår verden, med japanske skoleelever i hovedrollen. Vi snakker om et sosialt drama som blander utforskning av grotter, slåssing og magi sammen med tentamensnerver, henge med venner og trene fotball.

Det høres absurd ut, men sjelden har et spill klart å blande to så ulike spilltyper sammen med et så tilfredsstillende resultat. Som ny elev på en landlig skole i Japan får du deg nye venner og sosiale relasjoner som skal pleies, i tillegg til skolearbeid og hobbyer.

FAKTA

SHIN MEGAMI?

Persona-spillene har sine røtter helt tilbake i 1992, da Shin Megami Tensei fra Atlus ble lansert. Et virvar av titler med Persona, Shin Megami og Shin Megami Tensei har dukket opp i ettertid. Persona-serien anses som en undergruppe av Shin Megami-spillene, og kjennetegnes ved at heltene i spillet alltid er skoleungdom som kjemper mot demoner eller andre onde vesener fra fremmede dimensjoner. Hvert spill er frittstående med ny historie og nytt persongalleri.

Samtidig er en morder løs som kidnapper folk og slenger de inn i en annen dimensjon. Ved en tilfældighet finner du og vennene dine inngangen til dimensjonen, og dermed må dere redde kidnappingsofre og spore opp morderen ved å utforske den andre dimensjonen og bekjempe monstre.

Det høres sært ut, men spillet er så galant og smidig at det er nesten umulig å ikke bli oppslukt etter den første timen.

Balansen mellom jakten på de forsvunne menneskene i den andre dimensjonen og skolelivet i Japan er perfekt, og selv om spillets ulike spillelementer er laget med selvsikkerhet og omtanke, blir summen av spillets ulike deler større enn man skulle tro. Det skyldes at utviklerne, som vanlig, klarer å lage et persongalleri som du blir glad i. Du finner ikke mange endimensjonale figurer her, alle har dybde og personlighet.

Alt i alt er Persona 4 en magisk rollespillopplevelse som alle bør unne seg. Sitter du og venter på Final Fantasy XIII bør du ikke en gang tenke deg om - bare gå til innkjøp av dette med en gang. Ja, det er et Playstation 2-spill med det vi i dag vil kalle gammeldags grafikk, men som rollspill er dette fabelaktig fra start til slutt.

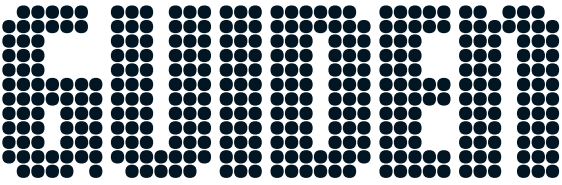
Jon Cato Lorentzen

KARAKTER 9/10

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

FABELAKTIG ROLLESPILLDRAMA

- Engasjerende historie, flott kampsystem, masse dybde
- Høy vanskelighetsgrad, litt uninspirerte stemmeskuespillere



GAMEREACTORS KJØPEGUIDE

Vi hjelper deg i spillsjappa!

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

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



SONY PLAYSTATION 3

Sonys tredje spillkonsoll er markedets store muskelbunt!

INFO

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

Sonys spillkonsoll er den nyeste på markedet, og har dermed denne spillgenerasjonens dyreste og kraftigste komponenter. Den har intet mindre enn åtte prosessorer (SPU), blu-ray-spiller, innebygd harddisk og et sterkt grafikkort fra Nvidia. Da maskinen først kom hadde mange utviklere problemer med 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. Et must i enhver spillsamling.	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	Fallout 3 Det radioaktive eventyret har dybde nok til å holde deg trollebundet i ukesvis.	Rollespill	Ubisoft	8/10
15	NY Disgaea 3 Ekstremt avansert og omfattende strategi spekket med absurd crazyhumor. 100+ timers spilletid.	Strategi	Ubisoft	8/10

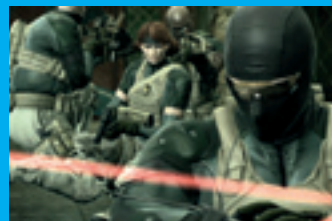
GAMEREACTORS kjøpeguide er utelukkende basert på redaksjonens egne favorittspill, og har ingen sammenheng med offisielle salgslistor fra norske butikker. For flere og lengre anmeldelser anbefaler vi deg å besøke www.gamereactor.no.

ANBEFALES!

METAL GEAR SOLID 4

KONAMI/KONAMI

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



ANBEFALES!

DISGAEA 3

NIPPON-ICHI/UBISOFT

Hva skjer? Som skolegutt i helvete legger du ut på et omfattende eventyr som for det meste går ut på å bekjempe fiender i taktiske kamper. Svært dyp strategi med absurd japansk humor, et tilnærmet evigvarende prosjekt når du først har kommet i gang. **Beste øyeblikk:** Første gang du forstår betydningen av Geopanel og lager en perfekt fargeskiftekombo som eliminerer alle fiendene med ett slag. Magisk! **Til deg som:** Liker hodebry og mentale utfordringer, Disgaea 3 er et ekstremt omfattende strategispill.



ANBEFALES!

RACE DRIVER: GRID

CODEMASTERS/ELECTRONIC ARTS

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

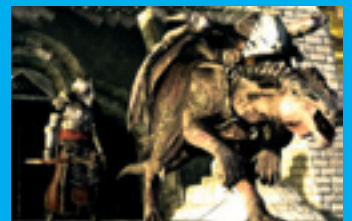


STYR UNNA!

LAIR

FACTOR 5/SCEE

Hva skjer? Drager og demoner, du er en barsk dragerytter i en middelalderverden som minner om en blanding av Star Wars og Ringenes Herre. Ved hjelp av Sixaxis-kontrollen skal du ta kontroll over luftrommet og tilintetgjøre fiendtlige styrker. **Verste øyeblikk:** Første gang du skal styre dragen og merker at kontrollen er treg, ubalansert og slitsom. Sixaxis var aldri en god idé. **Velg heller:** Prince of Persia er et bedre actioneventyr fra samme tidsperiode, det finnes dessverre ingen andre dragerytterspill.





PLAYSTATION PORTABLE

INFO

Produsent **SONY**
 Lansert **01.09.05**
 Medie **UMD/MS**
 Vekt **228 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 2	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 lekeplass med skytevåpen, fete biler og utrolig atmosfære. Et must i enhver spillsamling.	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 romasjon.	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 slåssespillet, hypnotiserende avhengighetsskapende.	Slåssing	Capcom	9/10
8	Saint's Row 2 Gangsterparadis, en lekeplass 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

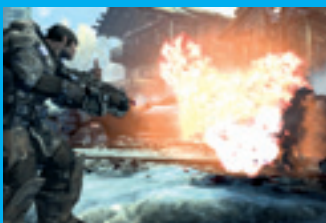
GAMEREACTORS Kjøpeguide er utelukkende basert på redaksjonens egne favorittspill, og har ingen sammenheng med offisielle salgslister fra norske butikker. For flere og lengre anmeldelser anbefaler vi deg å besøke www.gamereactor.no.

ANBEFALES

GEARS OF WAR 2

EPIC/MICROSOFT

Hva skjer? Menneskeheten er lei av å forsvare seg og forsøker å slå tilbake mot de blodtørstige Locustene. Dermed er det duket for nok et heftig actioneventyr med Marcus Fenix og vennene hans. Mer muskler, mer våpen, mer blod og mer episk.
Beste øyeblikk: Når du ruller over fjellsidene på toppen av en diger tanks, rett inn i et bakholdsangrep. Fra vakker fjellurt til kamp på liv og død på to sekunder.
Til deg som: Er ute etter et episk, omfattende og blodstøtt actionspill med en megahøyt onlinedel.

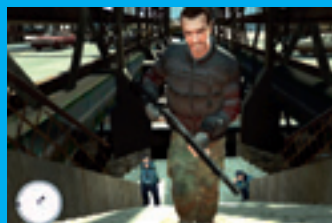


ANBEFALES

GRAND THEFT AUTO IV

ROCKSTAR/TRAKE-TWO

Hva skjer? Fjorårets beste actionspill har fått nytt liv med den første nedlastbare tilleggs-pakken som gir deg et helt nytt eventyr i Liberty City, fortsatt den lekreste og mest levende storbyen i noe dataspill. Og enda en tilleggs-pakke er på vei, snadder!
Beste øyeblikk: Det å bli kjent med gater og smug, å kunne manøvrere uten GPS-en, å gjøre byen til din egen.
Til deg som: Ønsker deg et eksempel på et ekte nestegenerasjonsspill og en sviende samfunns satire med på kjøpet. Rockstar er rett og slett best i klassen.



ANBEFALES

SAINT'S ROW 2

VOULTAIN/THQ

Hva skjer? Hvis Grand Theft Auto blir for seriøst for deg, er Saint's Row 2 verdt å sjekke ut. En GTA-kone fra start til slutt, med underbuksehumor, parodier, og ekstremt mye galskap. Teknisk sett ikke like bra som storebror, men veier opp for det det mangler i utseende med humor og sjarm.
Beste øyeblikk: Rulle rundt i et nabolag og sprute bæsje på hus med septikkublen for å påvirke boligprisene.
Til deg som: Vil ha et spill som lar deg leke bajas hele tiden. Saint's Row 2 er et spill som får deg til å smile og le konstant.



! STYR UNNA!

ONECHANBARA: BIKINI SAMURAI SQUAD

SEGA/SEGA

Hva skjer? Du er en bikini-kledd dame som skal partere zombier med katanasverdet ditt ved å trykke på X hele tiden. Vi snakker hjernedød knappemosing i en katastrofe av et spill.
Verste øyeblikk: Når du har tenket deg med en øl foran skjermen for å nyte et grindhouse-aktigt actionspill, og i stedet får servert hundebæsje i spillformat.
Velg heller: Devil May Cry 4 er suverent mye bedre som actionspill, Ninja Gaiden 2 er også mye kulere.





NINTENDO DS

INFO

Produsent **NINTENDO**
 Lansert **11.03.05**
 Medie **CARTRIDGE**
 Vekt **235 G**
 Mål **149x85x29**
 Pris **199,-**

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

GAMEREACTOR TOPP 5 DS

NR.	SPILLTITTEL	KARAKTER
1	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	Grand Theft Auto: Chinatown Wars	9/10

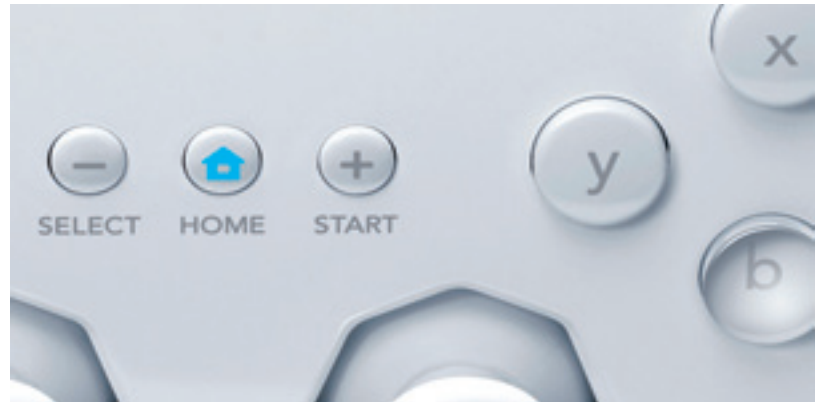
NINTENDO WII

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

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

ANBEFALES!

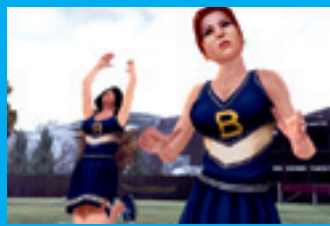
BULLY: SCHOLARSHIP EDITION

ROCKSTAR/TAKE-TWO

Hva skjer? Rockstar girer ned og lager Grand Theft Auto på en kostskole. Et kultspill på PS2, og en herlig Wii-versjon med ekstra minispill og god bruk av Wiimoten. Flott stemning, kule figurer og et morsomt spill som minner om en blanding av Harry Potter og GTA.

Beste øyeblikk: Første gang du kysser en jente. Skoleromantik. Digg.

Til deg som: Er misunnelig på GTA-spillerne på PS3 og 360. Bully er ingen dårlig erstatning.



ANBEFALES!

BATTALION WARS 2

NINTENDO/NINTENDO

Hva skjer? Krig er ikke moro, men når Nintendo lager krig blir det både søtt og uskyldig. Vi snakker karikerte tegnefilmfigurer som plaffer løs på hverandre i en blanding av action og strategi. Styr alt du vil av kjøretøy og soldater, del ut ordre og delta selv i store slag.

Beste øyeblikk: Når du oppdager hvor perfekt Wii-kontrollen er til spill som blander action og strategi.

Til deg som: Vil ha et spill som utfordrer både hjernebarken og skytefingeren. En god balanse av to sjangere.



ANBEFALES!

MARIO KART

NINTENDO/NINTENDO

Hva skjer? Etter et skuffende Kart-spill på Gamecube gjør Nintendo det meste riktig på Wii. I tillegg til et morsomt plastratt for å styre spillet er dette mer likt Super Nintendo-versjonen enn på lenge. Motorsyklar og en kul onlinemodus er også nytt.

Beste øyeblikk: Første gang du vinner et løp på nettet. Her er det som regel høyt nivå, det er mange dedikerte Mario Kart-spillere.

Til deg som: Racingspill på Wii er så og si en ikke-eksisterende kategori, og sammen med Excite Trucks er Mario Kart helt klart førstevalget for deg som vil kjøre bil.



! STYR UNNA!

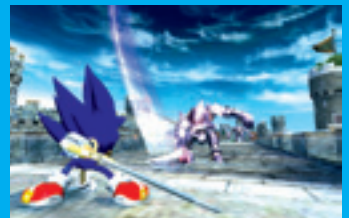
SONIC AND THE BLACK KNIGHT

SONIC TERM/SEGA

Hva skjer? Sonic reiser tilbake til middelalderen, hilser på Kong Arthur og mottar et talende sverd. Ellers er alt ved det gamle, løp, hopp og bekjemp meningsløse fiender i ett av Sonics verste spill så langt.

Verste øyeblikk: Når du blir lei av å svinge og vingle med Wiimoten for å bekjempe utallige fiender og finner ut at det er like greit å bare drite i dem og løpe videre.

Vetg heller: Sonic Unleashed er hakket bedre for deg som må ha Sonic på Wii, men gå heller for De Blob eller Mario Galaxy.





I LOMMA DS: PROFESSOR LAYTON DS

FACTOR 5/NINTENDO

Hva skjer? En by full av gåter, og du er den eneste som kan løse dem. Logiske gåter, tallgåter, visuelle gåter og ordspill i fleng.

Beste øyeblikk: Fra første stund er Professor Layton en ren håndholdt sjarmoffensiv som gjør deg glad.

Til deg som: Vil ha noe å bryne hjernen på, fabelaktig og hyggelig hjernetrim.



I LOMMA PSP: LOCO ROCO

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT/SCEE

Hva skjer? Loco Roco er glede i spillform, rull en glad ball rundt på et brett og gjør han større og større. Et plattformspill med en unik kontrollmetode, og et fargerikt gledesspill som passer perfekt til våren.

Beste øyeblikk: Første gangen alle Loco Rocoene synger i kor.

Til deg som: Vil ha et hyggelig spill som du kan kose deg med. Dette er koz og klemz.

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 spilleopplevelser i tre forskjellige spill. Veldig mye valuta for pengene.	Action	EA	10/10
2	The Elder Scrolls IV: Oblivion Vanvittig stort rollespill i en åpen verden. Fortsatt til gode å bli forbigått når det gjelder atmosfære.	Rollespill	2K Games	10/10
3	Crysis Grafikkmonsteret satte også en ny standard for førstepersonsspill på PC. Heftig jungelaction.	Action	EA	10/10
4	Mass Effect En vakker romopera fra folka bak Knights of the Old Republic. Hardcore sci-fi og herlig rollespill.	Rollespill	EA	10/10
5	Race Driver: Grid Fabelaktig grafikk, intens racing. Dette er et actionspill forkledd som et racingspill.	Racing	Codemasters	9/10
6	Call of Duty 4: Modern Warfare Intenst krigsspill som forlater andre verdenskrig til fordel for moderne våpen og terroristjakt. Polert!	Action	Activision	9/10
7	Supreme Commander Et dypt strategispill med omfattende muligheter. For hardcore fans av sanntidsstrategi.	Strategi	THQ	9/10
8	Company of Heroes Fabelaktig gjenskapelse av andre verdenskrig i actionstrategi-form. Intenst og givende.	Strategi	THQ	9/10
9	Bioshock Uovertruffen guffen undervannstemning i undervannsbyen der alt gikk galt. Intenst.	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!

FALLOUT 3

BETHESDA/UBISOFT

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

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

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



ANBEFALES!

RACE DRIVER: GRID

CODEMASTERS/UBISOFT

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

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

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



ANBEFALES!

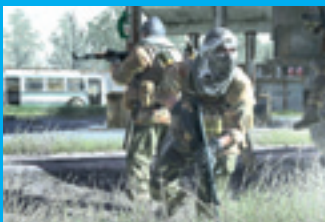
CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE

DICE/ELECTRONIC ARTS

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

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

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



STYR UNNA!

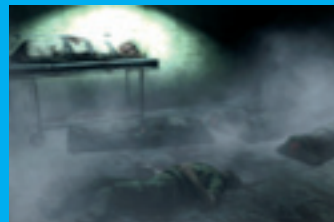
SHELLSHOCK 2: BLOOD TRAILS

REBELLION/EIDOS

Hva skjer? Vietnam. En grusom krig. Men aldri har du opplevd den så grusom som i dette spillet som blander inn zombier i konflikten. Historie, spillbarhet, grafikk, alt faller pladask sammen i et vondt makkverk av et spill.

Verste øyeblikk: Når du sammen med noen medsoldater skal utrydde en gjeng zombier og oppdager at dine venner er like hjernedøde som fiendene.

Velg heller: Call of Duty 4, Gears of War 2. Hva som helst, bare ikke dette.



EN MÅNED HOS GAMEREACTOR

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

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

Uårsola har varmet kontoret denne måneden. I hvert fall i rundt 10 minutter hver dag, det er bare så lenge sola treffer vinduet her med seks etasjers bygg utenfor på alle kanter. Men sol og vår har ikke vært det eneste som har preget jobbingen denne måneden, redaktøren har fått barn og pendlet mellom Rikshospitalet og kontoret vårt. Vi har vært på spillkonsert, drept zombier, og mottatt pris for årets beste spillmedie. Jon Cato forteller deg alt som har skjedd den siste måneden hos Gamereactor.

27/2

Med marsnummeret levert begynner vi rekordtidlig på neste nummer. Min samboer har termin i starten av mars, og mens menn i gamle dager bare kunne reise opp på sykehuset og hente kona når hun var klar til å reise hjem med nyfødt baby er den moderne mannen med på hele prosessen. En prosess som fort tar litt tid, så her gjelder det å komme i gang med bladet ettersom jeg kan forsvinne fra kontoret når som helst.

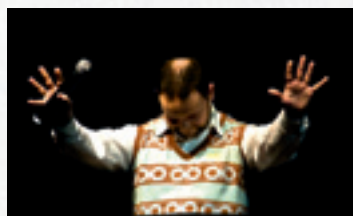
3/3

Det nærmer seg Gullstikka, og vi forbereder besøk av GRTV-mann fra Danmark. Han er egentlig norsk, men bor og jobber i Danmark. Vi kaller ham bare Owen Wilson, for i rett lys og rett profil ligner han noe veldig, men egentlig heter han Eirik Stordahl.

5/3

Gullstikka, og vi får pris for beste spillmedie for andre år på rad. Den passer godt inn i troféskapet vårt med den første prisen. Det føltes litt rart å motta prisen på nytt, jeg var overbevist

om at dette kom til å bli en slags vandrepokal som ville gå fra medie til medie. Men det er deilig å se at andre setter pris på den jobben vi gjør. Ellers var Gullstikka en flott bransjefest som vanlig, kanskje ikke så veldig publikumsvennlig, og jeg synes kanskje de bør fokusere enda mer på de norske bransjeprisene de har fremfor alle spillprisene til utenlandske utviklere og gjøre det til en mer omfattende bransjeprisutdeling. For oss i pressen er det mer interessant å skrive om nordmenn som vinner ulike bransjepriser enn å skrive om at 100.000 norske internettbrukere har stemt frem en World of Warcraft-utvidelse til den beste flerspilleropplevelsen i fjor. Men slett ikke verst opplegg i år, bra prisutdelere, og det avsluttet med en flott fest med verdens beste DJ.



Gamereactor inntar scenen.

9/3

Resident Evil-uke, og vi publiserer anmeldelsen vår med "sjokkarakteren" 7/10. Ærlighet varer lengst, selv om antall leserbrev, rasende Resident Evil-fans og sippete kommentarer skapte et ekstremt drama i kommentarfeltet under anmeldelsen i et par dager.

11/3

Fortsatt ingen baby, og vi sliter litt med Ninja Blade på Xbox 360. Det viser seg at disken vi har fått ikke vil virke på

maskinen vi fikk låne i november i fjor da våre to debugmaskiner tok kvelden. Men Microsoft skal prøve å skaffe oss et nytt spill.



Omtalen av Ninja Blade kan du lese på nettsiden vår.

12/3

Zombier i Oslo. Lanseringsfest for Resident Evil 5, og vi armerer oss og møter opp på Majorstua. En håndfull maskiner og masse zombier sammen med Steinar Sagen fra Radiorepsjonen. Carl Thomas er i ekstase over å møte sin store helt, resten av publikum er kanskje ikke like entusiastisk. Konferansier-rollen på slike arrangement blir nesten alltid litt kleint, dessverre. Men Sagen klarer seg bra han, og får vist frem spillet på en overraskende underholdende måte.



"7 AV 10?!?!? SPIS HJERNEN HANS!!!"

13/3

Mens vi andre hviler ut etter zombie-strabaser i går dra Marius til Stockholm

for å se på en bunke nye EA-spill. Deriblant Sims 3 og G.I. Joe. Sistnevnte kan du lese mer om på side 18.

16/3

Samboeren min er langt over termin nå, så vi må reise på sykehuset for å sette i gang fødselen. Det skal vise seg å ta tid, så innimellom diverse medisinske inngrep blir det plenty av tid til å kose seg med Picross på DSi og jobbe litt fra laptoppen.

19/3

Endelig far igjen, og jeg har nå to gutter. Alt gikk bra med mor og barn.



Jeg får dessverre ikke lov å kalle dem Mario og Luigi...

20/3

Spillkonsert i Oslo idet Play! A Video Game Symphony besøker Norge. Vi fikk tak i noen billetter via arrangøren, og møtte opp mannssterke for å dekke det som burde bli årets begivenhet for spillinteresserte. Etter to timers kø ute i snøen slapp vi endelig inn i en idrettshall som lukket pølse. Oppmøtet var overveldende, en enorm bredde av unge og gamle gamere ute etter å nyte spillmusikk. Men jeg ble skuffet. For det første var lyden altfor dårlig, det var ingen bass og kraft i musikken i det hele tatt. En hyppig spraking odela også mye



SJEFENS SPILLELISTE

Dette har redaktøren holdt på med denne måneden



GTA: CHINATOWN WARS

ROCKSTAR/TAKE-TWO

Når Nintendo lagde den trykksensitive skjermen i Nintendo DS tror jeg ikke de forestilte seg at vi kom til å få spill der vi skal flytte heroin ut av koffertene ved hjelp av pekepennen. Men når Rockstar får leke seg på Nintendo DS gjør de som de alltid har gjort: snur opp ned på alle konvensjoner og åpner dører vi ikke visste eksisterte en gang. Grand Theft Auto: Chinatown

Wars er en perle av et håndholdt spill som ikke ligner noe annet på Nintendo DS. Det er en komprimert versjon av GTA-opplevelsen, beskjært og fokusert, og perfekt lommeunderholdning.



GRAN TORINO

WARNER BROS

Det er lenge siden jeg har sett Clint Eastwood så bitter. Oss gamlinger har gode minner fra Dirty Harry-filmene, serien som definerte vigilantpolitimannen som satte sin egen form for justis foran rettsvesenet.

I Gran Torino er Clint Eastwood en patriotisk gammel grinebiter. Han hater innvandrere, misliker de talentløse sønnene sine, og avskyr de bortskjemte barnebarna. Nabolaget hans har forfalt, men han nekter å flytte, og når de mongolske naboene hans blir plaget av en gjeng må han mot sin vilje stille opp. En sterk film med Clintern i en beinhard rolle. Beste på lenge fra bestefar Clint.



WATCHMEN

UIP

Min tegneseriesamling i barne- og ungdomsårene fikk mora mi til å fortvile. Det har avtatt litt i voksen alder, men jeg har fortsatt en forkjærlighet for mediet.

Watchmen har blitt hyllet som verdens beste tegneserie, og tegneserieinteresserte har fulgt filmatiseringen med skrekblandet fryd. Men med 300-regissøren bak kameraet har det vist seg at Alan

Moore serie har vært i gode hender.

Watchmen på film er nemlig kompromissløs og så tett opp til serien som det går an å lage en spillefilm. Og Blu-ray-versjonen senere i år skal få utvidet spilletid. Jeg gleder meg allerede.

av opplevelsen.

Men det var også noe med hele settingen. Det er greit at Ekeberghallen huset en del konserter på 70-tallet, da det ikke fantes bedre alternativer, men dette skulle liksom være en konsert som tar spillkultur og oss gamere alvorlig. Og når man da sitter på plaststoler på en innendørs fotballbane og ser et orkester på en scene så høy at man såvidt ser noen hårtuster og fiolinbuer, føles det mer som har møtt opp for å støtte det lokale korpset enn en internasjonal anerkjent spillbegivenhet. Dette burde vært på Oslo Konserthus eller i operaen, og ikke i en gammel treningshall. Jeg elsker spillmusikk, og det var mange fine øyeblikk på konserten, men som konsertopplevelse eller feiring av spillkultur kunne dette blitt svært mye bedre med en mer seriøs ramme rundt konserten.

Prikken over i-en kom da vaktene nektet oss å ta bilder av arrangementet. Hva er vitsen med å invitere pressen til et arrangement når vi ikke får muligheten til å dekke det? Det finnes kun en håndfull musikere som har fotoforbud på konsertene sine, jeg kan ikke fatte og begripe hvorfor et symfoniorkester skal ha det.

Den eldste sønnen min hadde det fint da, og han har spilt CD-en vi kjøpte hundre ganger allerede, så det var i hvert fall en fornøyd publikummer i salen.



Omtrent slik så det ut på Play-konserten.

24/3

Og så var det deadline igjen. Tekstene renner inn, og mellom bleieskift og våkenetter går alle timer med til å redigere og korrigere. Vi ligger overraskende bra an idet deadlineuka starter, så målet er i sikte allerede...



PICROSS JUPITER/NINTENDO

Mange timer på Rikshospitalet denne måneden gjorde at jeg tørket støv av det perfekte pausespillet Picross.

Jeg hadde nemlig noen få puzzles igjen på normal modus, og åpnet opp et herlig brett med Mario-inspirerte ekstranivåer.

Picross står for meg som det beste Puzzle-spillet siden Tetris definerte håndholdt spillunderholdning for 20 år siden. Picross er en slags sudoku, men i stedet for å bare fylle inn meningsløse tall lager du et bilde. Et lite animert bilde er belønningen for hjernetrimmen. Små detaljer, store gleder.



Sjanger PUZZLE

FARGERIKT Grafikken i Peggle er fargerik og glad, som et herlig leketøy som du bare vil trykke og klemme og riste på. Den fargerike grafikken kler det glade spillet perfekt.

PEGGLE

Peggle er en nedlastbar gledesspreder for hele familien.

Plattform **XBOX 360/PC** Utvikler **POPCAP GAMES** Utgiver **MICROSOFT** Tekst **JON CATO LORENTZEN**

Noen spill lærer man på fem sekunder. Peggle er et slikt et. Alt du skal gjøre er å peke en kanon i en retning. Trykk på knappen og en kule skytes ut, og så kan du sette deg tilbake og la tyngdekraften og fysikken ordne resten.

Det er faktisk alt du gjør i Peggle. Sikter, skyter og ser på. Men likevel er det umulig å legge fra seg Peggle. Å stirre på ballen sprette mellom fargede blokker er hypnotiserende.

Poenget med spillet er å fjerne ulike fargede blokker fra skjermen. Fjerner du alle de røde

blokkene har du klart brettet. Enkelte blokker gir deg bonuser, og treffer du en av disse får du mer poeng. Poeng fører til ekstra kuler, slik at du holder deg i live lenger. I tillegg er det ulike spesialkuler man kan få fra noen få superblokker.

Og det er alt, men det holder i massevis. Peggle er nemlig et gladspill av dimensjoner, og spennende som få. Å kvitte seg med de siste blokkene mens du bare har en ball igjen er nervepirrende. Og gleden når du får det til og treffer perfekt er overveldende. Klassiker! **9/10**

LITTLE BIG? Rag Doll Kung Fu minner om Little Big Planet.

Sjanger FIGHTING



RAG DOLL KUNG FU

Et must til PS3.

Plattform **PS3** Utvikler **TARSIER STUDIOS**
Utgiver **SONY** Tekst **CARL THOMAS AARUM**

Med kvaliteter fra både Little Big Planet og Super Smash Bros., er Rag Doll Kung Fu: Fists of Plastic en fest av et slåssespill til Playstation 3.

To til fire spillere møtes til kamp på et brett i to dimensjoner. Kontrollen er enkel og oversiktlig, men spillet har likevel en dybde som gjør det interessant selv for harde gamere.

Rag Doll Kung Fu: Fists of Plastic er et fremragende lite partyspill til Playstation 3, og et av de aller beste spillene tilgjengelig via PSN. Spill det online, eller del sofaen med tre kompisar - moro blir det uansett. **9/10**

HAKKETE Animasjonen i spillet er hakkete og gammeldags.

Sjanger STRATEGI



CRYSTAL DEFENDERS

Tower Defense møter Square

Plattform **XBOX 360** Utvikler **TOSE**
Utgiver **SQUARE ENIX** Tekst **JON CATO LORENTZEN**

Jeg skal ærlig innrømme at jeg ikke er noen stor fan av Tower Defense-spill, men jeg skjønner hvorfor de har blitt populære. De finnes i utallige former, og denne er dessverre ikke blant de mest fengende.

Det store lokkemiddelet her er at spillet bruker grafikk fra Final Fantasy Tactics-spillene, slik at forsvarsstyrkene er bueskyttere og magikere og lignende. Men der er det også slutt på godsakene. Grafikken er elendig, det minner mer om et mobilspill enn et 360-spill, og til tross for at krystallene gir et ekstra strategi-element blir spillet fort småkjedelig. **4/10**



MÅNEDENS FOKUS

SKUFFENDE

Fest sikkerhetsbeltet, James Bond er sur og hevnjerrig.

Quantum of Solace

Sjanger **ACTION**
Utgis LANSERT
Tekst DAVID SHOVLY

Jeg var veldig fornøyd med Casino Royale. Storyen var fengende og Daniel Craig strålte i rollen som James Bond. På den andre siden av gjerdet satt det en del kritikere og messet om faresignaler og fravær av tradisjonelle Bond-elementer. Jeg viftet bort deres argumenter med stikkord som fornyelse, forbedring og underholding. Etter å ha sett Quantum of Solace ble også jeg en smule bekymret, hvor er Bond? Hvor er James Bond?

Handlingsmessig fortsetter Quantum of Solace der Casino Royale slapp tråden. Allerede her melder et ankepunkt seg til overflaten; for å få fullt utbytte av filmen må du ikke bare ha sett Casino Royale, du må ha sett

den nylig. I det minste huske hovedlinjene. For i Quantum of Solace er det flere nøkkelpersoner som dukker opp uten en nærmere introduksjon. Dette fører til at du må bruke mye krefter på å nøste opp de ufortalte trådene.

Det viser seg at James Bond er en hevnjerrig kar, han klarer ikke helt svelge det faktum at han ble forrådt av det han trodde var kvinnen i hans liv. Dermed er den personlig vendettaen i gang, og alle spor peker mot den hensynsløse forretningsmannen Dominic Green (Mathieu Almaric). Dessverre er ikke Bond mannen som skilr inn i mengden, han trenger en på innsiden, og slik blir vi introdusert vår nye Bond-pike. Vakre Camille (Olga Kurylenko) er i likhet med James på jakt etter hevn. Det nyformede radarparet vikler seg inn i et nett av

skumle personligheter og avdekker en sammensvergelse av det storslåtte slaget.

Quantum of Solace sitt sterkeste kort er actiondelen. Problemet er nettopp at det blir mer en actionfilm enn en Bond-film. Kritiske røster vil ha det til at Bond stjeler det hardtslående uttrykket fra Jason Bourne-serien. Det er klart det er likheter, men det er viktig å huske at Bourne har Bond som en av sine inspirasjonskilder, så her blir det fort en filmversjon av hønå eller egget.

Quantum of Solace var en skuffelse, selv om det på mange måter er en god actionfilm. I tillegg har vi Daniel Craig som jeg fortsatt syntes er en av de bedre skuespillerne som har tolket Bond-rollen. Vi kan kalle dette et lite feilskjær og håpe at neste runde ligger tettere opp mot Casino Royale. **6/10**



Death Race

Sjanger **ACTION**
Utgis LANSERT
Tekst DAVID SHOVLY

Jason Statham er uten tvil en av de tøffeste gutta i klassen, og i Death Race møter vi han i et futuristisk USA hvor private aktører har tatt over styringen av fengslene i landet som en følge av den økonomiske krisen. Her ser de sitt snitt til å lage en reality-serie med de innsatte som hovedpersoner. Et billøp på liv og død der vinneren får friheten i belønning og taperne er heldige om de har livet i behold. Stathams karakter var racerbilkjører i sine yngre dager (selvfølgelig) og av ulike årsaker blir han tvunget til å delta i dødslopet – mot sin vilje. Enkelt og greit. Klarer han overliste fangevokterne og de innsatte?

Dette er rettfremaction i 200 kilometer i timen uten oppklarende sekvenser og følsomme karakterskildringer. Uten å komme med for mange spoilere, så er det ingen tvil om at jeg gjerne ville hatt mer kjøtt på beinet om hvordan han havner i nettopp dette fengselet. Alt i alt, tidvis hjernedød action, akkurat som vi liker det – dessverre uten store overraskelser eller morsomme tvister. **4/10**



Død Snø

Sjanger **HORROR**
Utgis LANSERT
Tekst DAVID SHOVLY

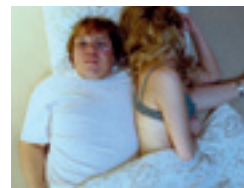
Det hele starter som en tradisjonell grosser. Vi møter en gjeng unge mennesker som skal kose seg sammen på et avsidesliggende sted. De aner fred og ingen fare, mens vi tittere finner frem puter og nedslitte neglebånd. Naturlig nok introduseres vi for noen mystiske biroller og en bakhistorie som får alle til å trekke på smilebåndet. Her slutter også de normale omstendighetene. Det viser seg at det hviler en blodig forbannelse over Finnmarksvidda, og med denne forbannelsen som plott går startskuddet for sinte Nazizombier, eksponerte innvoller og humor av det mildt sagt morbide slaget. Alt dette er gull, men Død Snø går gjennom isen på fortellerfronten. Målet til zombiene, i den grad de har ett, kommer først til overflaten mot slutten, uten at det gir noen aha-opplevelse. Men for all del Kill Buljo-gjengen har laget en norsk splatterfilm vi kan være stolte av. DVD-utgaven byr også på masse spennende ekstramateriale som du kan dykke ned mens du dagdrommer om nazizombier og andre vennelige vesener. **7/10**



The Big Bang Theory: Sesong 1

Sjanger **KOMEDIE**
Utgis LANSERT
Tekst DAVID SHOVLY

Leonard og Sheldon ler av kompliserte matteoppgaver og fysikknotter vi vanlig døde velger å styre langt unna. De er sertifiserte nerder som benytter enhver sjanse til å bevise mannen i gata hvor overlegne de er når det kommer til intelligens. Leonard og Sheldon må først ta telling når smellvake Penny flytter inn tvers over gangen. Klassisk Hollywood-humor med andre ord, men ikke uten positive overraskelser. På produsentsiden sitter Chuck Lorre, som blant annet jobbet med serien Two and a Half Men. The Big Bang Theory følger den samme formelen, det vil si harmlos humor med særegne karakterer det er lett å like. Styrken ligger i manuset og skuespillerens framtoning. Trolig den situasjonskomedien på markedet med flest spill, nett og absurde fysiske- og historie-referanser. Stiller også en del interessante spørsmål som: Sex eller Halo 3? Hva er ulempe ved teleporterer? Gi The Big Bang Theory en sjanse, serien er en liten sjarmbombe. **7/10**



Fatso

Sjanger **DRAMA**
Utgis LANSERT
Tekst DAVID SHOVLY

Det tok noen år og et par forsøk før Lars Ramsle sin roman om ungkaren Rino endelig ble filmatisert. La det være sagt med en gang, hvis du har lest boka så forstår du at ikke alt kan overføres til lerretet. Rino (Nils Jørgen Kaalstad) er nemlig ikke helt A4. Under altergoet Kaptein Kuk bruker han dagene til chatting og runking – og der slutter egentlig hobbyene hans. Eller, han foretrekker å spise Nugatti rett av boksen, men hvem gjør ikke det. Filmen har også en mer konvensjonell story, for i likhet med de fleste andre ønsker egentlig Rino bare være en i mengden. Helt normal. På det jevne. Han mangler bare litt motivasjon. Når en sexy, svensk nittenåring flytter inn, ja, da er det på tide med forandring.

Nils Jørgen Kaalstad bærer filmen på sine skuldre og klarer å få deg til å både avsky og like Rino. Vennen Filip er slitsom, men morsom og stemningen fra boka overlever i den nye settingen. Det mangler likevel litt mer snert og tyngde. Fornøyelig, men ikke overbevisende. **6/10**



YOUR GAMES. YOUR MOVIES. YOUR MUSIC. YOUR RESISTANCE RETRIBUTION PSP
YOUR WHOLE WORLD IN YOUR HANDS

UTE NÅ - kun til PSP

resistance-game.com



LEAD WITH RIGHTEOUS FURY

WARHAMMER 40,000 DAWN OF WAR



AVAILABLE 20TH FEBRUARY



16+

THE WAY
NVIDIA
LIFE MEANT TO BE PLAYED

WWW.DAWNOFWAR2.COM

RELENTLESS

THQ

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, races and race insignia/devices/logos/symbols, vehicles, locations, weapons, units and unit insignia, characters, products, illustrations and images from the Dawn of War II game and the Warhammer 40,000 universe are either ®, TM and/or © Games Workshop Ltd 2000-2009, variety 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.

 Games for Windows **LIVE**