

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

GRATIS
MAGASIN
Mai/juni 2009
Nummer 70

Game reactor

Nordens største

www.gamereactor.no



SIMS 3

OMTALE
Vi har
boltret oss
i storbyen i
The Sims 3

CARL
THOMAS
ER LARS
ULRICH

OMTALEN
Guitar Hero:
Metallica

OMTALEN!

SLAG- KRAFTIG

VI HAR ANMELDT
PUNCH-OUT PÅ WII

GHOSTBUSTERS

Spøkelsesjegerne er
tilbake på PS3!

+
FET
PLAKAT
Lekker poster
på innsiden!

*THE SECRET WORLD

Ekklusivt
fra Funcoms
neste storspill!



en MICHAEL BAY film

TRANSFORMERS

DE BESEIREDE SLÅR TILBAKE

PARAMOUNT PICTURES and DREAMWORKS PICTURES present in association with HASBRO & de BOVAVENTURA PICTURES PRODUCTION A TOM DESANTO/DON MURPHY PRODUCTION A MICHAEL BAY FILM "TRANSFORMERS: REVENGE OF THE FALLEN"
SHIA LABEUF MEGAN FOX JOSH DUHAMEL TYRESE GIBSON AND JOHN TURTURRO VISUAL EFFECTS BY INDUSTRIAL LIGHT & MAGIC MUSIC BY STEVE JABLONSKY COSTUME DESIGNER DEBORAH L. SCOTT EDITOR ROGER BARTON PAUL RUBELL JOEL NEGRON A.C.E. THOMAS MULDOON
PRODUCTION DESIGNER WIGEL PHELPS DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY BEN SERESIN EXECUTIVE PRODUCERS STEVEN SPIELBERG MICHAEL BAY BRIAN GOLDBER MARK VAHRADIAN PRODUCED BY DON MURPHY & TOM DESANTO LORENZO de BOVAVENTURA IAN BRYCE BASED ON HASBRO'S TRANSFORMERS ACTION FIGURES
WRITTEN BY EUREN KRUGER & ROBERTO ORCI & ALEX KURTZMAN DIRECTED BY MICHAEL BAY

DREAMWORKS PICTURES



TRANSFORMERS, TRANSFORMERS ACTION FIGURES, and TRANSFORMERS: REVENGE OF THE FALLEN are trademarks of Hasbro, Inc. ©2009 Hasbro. All Rights Reserved.

SOUNDTRACK ALBUM ON REPRIOR RECORDS

24. JUNI

TRANSFORMERS
BY MICHAEL BAY



Transformersfilmen.no





GOD SOMMER!

Det var en gang da seriøse gamere bare kunne gå i dvale når vårsola tittet frem. I gamle dager var det ingen spillutgivere med respekt for seg selv som ga ut nye toppspill i sommerhalvåret. Da skulle man være ute og leke, ikke sitte inne og spille, og for oss som elsker å leke foran skjermen var det en begredelig tid der vi måtte nøye oss med en håndfull begredelige nyheter.

Men ikke nå lenger. Stadig flere utgivere har skjont at det ikke lønner seg å slippe 200 toppspill i november, og har begynt å spre lanseringene sine ut over hele året. Og det gjenspeiler seg i en av de sterkeste spillvårene vi har opplevd.

I dette nummeret har vi delt ut ikke mindre enn fire 9-ere til fire knallgode spill. PS3-spillet Infamous innfrir alle forventninger med sin åpne spillverden og bunnsolide gameplay. The Sims 3 fra EA bygger videre på tradisjonen fra forgjengerne ved å utvide til en hel by av levende simmer. Punch-Out!! til Wii leverer klassisk gameplay i moderne rammer, og er en oppvisning i ren spilleglede. Og Plants vs. Zombies, et genialt nedlastbart PC-spill som utvider den populære Tower Defence-sjangeren i flere retninger på en gang.

Fire herlige spill man kan kose seg med i sommer, med andre ord. Og når du ikke spiller disse eller er ute i solen, så vil vi definitivt anbefale deg å ta en tur innom vår hjemmeside, der vi vil ha sommerquiz med premier, samt en hel haug med reportasjer fra årets største spillmesse: E3 i Los Angeles. God sommer!

_Jon Cato

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

SKRIBENTER

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)

HVA SKJER?

Innhold i Gamereactor #70

Vi har vært i ville vesten med Rockstar, hatt familiekrangler i Sims 3 og sprengt høyttalere med Metallica.



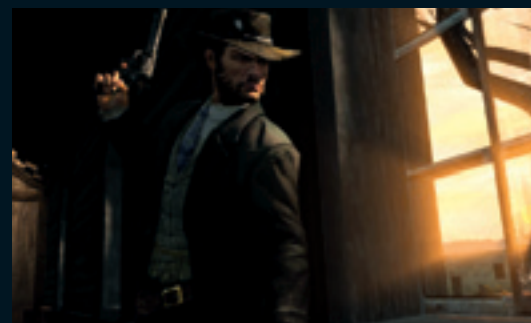
16 ASSASSIN'S CREED 2

450 mennesker jobber for tiden med en av årets mest etterlengtede oppfølgere. Les alt i vår sniktitt!



28 THE SIMS 3

Jenter over hele verden bør håpe på masse regn i sommer, for The Sims 3 kommer til å få mange hekta foran skjermen.



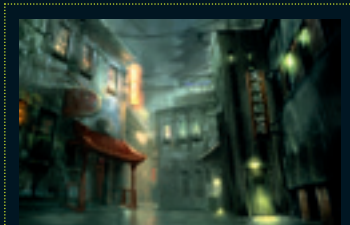
22 RED DEAD REDEMPTION

Grand Theft Auto i ville vesten? Det vi har sett så langt av Rockstars cowboyspill virker svært lovende.



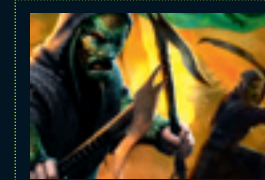
38 PUNCH-OUT!!

Nintendo byr på en perfekt blanding av gammeldags gameplay i moderne innpakning i Wii-spillet Punch-Out!!



06 THE SECRET WORLD

Funcom er i full gang med sitt neste spill, og vi har fått en prat med spillregissør Ragnar Tørnquist om den hemmelige verdenen.



46 AGE OF CONAN

BETATESTER

- 16 Assassin's Creed 2
- 17 Brütal Legend
- 18 The King of Fighters XII
- 18 Lost Planet 2
- 18 Dragon Age: Origins

OMTALER

- 28 The Sims 3
- 30 Bionic Commando
- 31 Terminator: Salvation
- 32 Infamous
- 34 Ghostbusters
- 36 Guitár Hero: Metallica
- 37 Pokémon Platinum
- 38 Punch-Out!!

FASTE SEKSJONER

- 04 Community
- 06 Nyheter
- 10 Profilen
- 11 GRTV
- 12 Kronikk
- 15 Beta
- 27 Omtaler
- 40 Kjøpeguiden
- 44 DVD
- 46 Spillsnakk

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

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

TESTET VERSJON

Alle anmeldelser i Gamereactor oppgir alltid hvilken versjon av et gitt spill vi har testet. Dette kan variere fra et butikksemlar til et omtalesemlar, eller en amerikansk eller japansk utgave av spillet.

ANBEFALT ALDERSGRENSE

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

KONTAKT OSS

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

> "Ich; deutsche Präzision. Du: Windmühle."

AMMUN

BLI HØRT PÅ GAMEREACTORS BREVSIDE



SKRIV & VINN
Et valgfritt spill!

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

Realisme er noe herkl!

Hvorfor skal alt være så fordømt realistisk? Se bare på Killzone 2, det er så enormt mye som skjer, enormt bråkete, og fienden som maskinen styrer beveger seg hver gang du har han i sikte, og så videre. De aller fleste krigsspillene blir altfor dystre, med triste kjedelige farger. Nintendo har helt rett der. det skal være gøy å spille, ikke et slit.

_KENNETH

Vi er enige vi. Eller som de sier i det gamle Harstad City Breakers-crewet til Jon Cato: Word!

Hvilken konsoll?

Hei folkens! Jeg fikk meg en ekstern hard-disk for en tid tilbake. Så det jeg lurer på er, kan jeg på en eller annen måte bruke den til å lagre DLC, demoer, arcade spill, saves osv på?

Xbox hard-diskene er så grisedyre...

_FILIMONKI

Nei, det går ikke, du må bruke Microsofts harddisker til dette.

Spill til bok

Har dette skjedd før? At noen har skrevet en bok basert på et spill? Selv har jeg veldig lyst til å skrive en bok basert på Kingdom Hearts, eller rettere sagt, gjøre Kingdom Hearts om til bok. Tror dere dette kan fungere? Jeg må vel antagelig kontakte Square først, eller? Vil gjerne ha noen tips til hva jeg bør gjøre om det i det hele tatt er lov.

_SORAKI

Det er skrevet mange bøker basert på spill, blant annet Halo og World of Warcraft. Et raskt søk på nettet viser også at det er skrevet både bøker og tegneserier om Kingdom Hearts. For å skrive noe sånt må man ha lisens. Det enkleste er å sette seg ned og skrive såkalt "fanfiction". Så lenge du ikke tar betalt for det, så vil du ikke få

FORUMSNAKK



HVILKEN SPILL-FIGUR VILLE DU VÆRT?

Kratos fra God of War. Han PWNER guder for faen! (sorry for ordbruket).

_KOHRI

Solid Snake. Den råeste spillhelten noen sinne. Kan hamle opp med Metal Gear Rex som er mange ganger større enn Snake.

_HEHEMANN

Jeg ville vært en Cybran Commander. De er ganske kule og kan oppgraderes til svært kraftige Commanders.

_THRAXES

Larry any1?

_SLEEPY

Jeg ville ha vært 47 fra Hitman for han er en kul kald syk faen sånn som meg.

_DAN ANDRE

Kisen i Crackdown er jo dritkul. Han kan hoppe høyt, kaste langt, skyte bra og gjøre masse kule stunts. Pluss at når han dør blir han "healest" opp igjen. Han ville jeg vært!

_PAULIE

Dom Santiago eller Cloud strife. De råeste badass'ene jeg vet om.

_KENNDA J

Tror jeg ville vært Lara Croft kanskje. Veldig sporty dame, egentlig. Også ville jeg ha hatt JC Denton som kjæreste.... Veldig kjekt når man har en kjæreste som er litt modda opp med nanoteknologi.. he he.

_VEGGSPRYD

Jeg ville vært han feite fyren i Guitar Hero 2! Han med Kiss-sminke. Han eier jo de fleste! også er han så god til å spille gitar! Han kan faktisk spille uten henda på gittaren!

_STIANR

Tja...Ja meg se, hmm Snake virker kul, men nei, Master Chief? Alt for opplagt, ahn nå vet jeg det: JAK! Sykt kul måte han snakker på, cool i sveisen, dødlig med våpen, cool rotte/royskatt på skulderen som kommer med artige kommentarer, rå med biler, rett og slett gameren sin våte drøm.

_SEXY

Frank West! Surre rundt i et kjøpesenter og ta for meg av alt. Ja og mishandle noen zombier.

_TOMMYK

Ville vært Jackie Estacado fra The Darkness. Oser respekt av å ha en demon på hver skulder.

_BRUTALX

juridiske problemer.

Treg anmeldelse

Hvorfor tok det så lang tid å anmelde Mortal Kombat vs. DC Universe?

_LULVEMANN43

Årsaken til sen anmeldelse er at dette ikke har hatt noen skikkelig distribusjon i Norge. De butikkene som har hatt det har importert det selv. Uansett, spillet havnet i vår postkasse alfor sent, men vi anmeldte det som vanlig.

Får dere mye søvn?

Hei! Får dere mye søvn der i Gamereactor? Grunnen til at jeg spør er fordi hver gang jeg skal ha meg et nytt spill eller konsoll får jeg ikke sove skikkelig natten før jeg skal kjøpe det og så går jeg inn på internett og finner ut alt om spillet, og det hjelper ikke akkurat mye på søvnen. Og jeg tenkte dere som tester nye spill hele tiden, får dere noe særlig med søvn?

_TORENTO

Carl Thomas er trøtt uansett hvor mye han sover, mens Jon Cato er like opplagt selv om den nye babyen gråter hele natta. Men vi mister ikke nattesøvnen av nye spill. Vi mister nattesøvnen om vi ikke får nye spill.

Jal! Jeg er med i bladet! Men hva er det?

Da har jeg skaffet meg det nyeste bladet til Gamereactor, og som vanlig sjekker jeg Community-sidene først. Jeg har aldri vært med i et blad før, så hver måned så har jeg da altså sjansen her. Jeg blar fram til Community-siden, og søker over etter mitt nav. Jeg leser over leserbrevene, månedens blogg, månedens anmeldelse, forumsnakk, men ingenting. Da så jeg på Resident Evil 5 7/10-kommentarene. Der sto mitt navn gitt! Jeg var superglad for det og takk for at jeg fikk bli med i bladet for første gang! Men da la jeg merke til noe rart. Det der er jo ikke mitt navn! Det sto ikke DOGROG, men DOGROGZ! Ja, dette er nok en bitteliten skrivefeil, ja. Men den lille skrivefeilen ble jeg faktisk litt lei meg for. Jeg leste navnet DOGROGZ om og om igjen. Men til slutt bare aksepterte jeg skrivefeilen og fortsatte å lese i bladet. Jeg ble storfornøyd med bladet, men den lille skrivefeilen gikk faktisk litt inn på meg. Dere synes nok at dette er bare helt idiotisk at jeg er lei meg for bare en bitteliten skrivefeil, men jeg er faktisk sånn. Så jeg vil bare si Gamereactor, takk for et fantastisk blad og en fantastisk nettside, men kan dere se etter skrivefeiler bittelitt mere nøye i neste blad? Det ville vært kjempefint.

_DOGROG

Hei Dogrog! Dessverre sniker det seg inn noen skrivefeil i ny og ne, og slike skrivefeil som i dette tilfellet er ekstremt vanskelig å oppdage i korrekturen. Men denne gang ble det i alle fall riktig, og du fikk et langt brev på Community-siden som plaster på såret.

MANEDENS BREV

Vil vi spille når vi blir gamle?

Hei, når jeg har fri så har jeg kommet inn på noen veldig finurlige tanker, og det jeg først og fremst lurer på er: Vil vi fortsatt spille når vi er besteforeldre? Noen vil jo selvfølgelig vokse fra det, men hva med de som har oppvokst med mye spill i hverdagen, vil de klare og vokse fra det?

Jeg kan faktisk ikke se for meg meg som bestefar prøve og lære mine barnebarn om spill, og jeg kan heller ikke se for meg at jeg som 60 åring sitter fremfor en skjerm og skyter folk, det er helt fjernt.

Samtidig som det virker fjernt så vet jeg faktisk ikke om jeg vil slutte å spille. En annen ting er det at når man skal fortelle om oppveksten sin, da må man jo fortelle om spill som har preget store deler av oppveksten, og faktisk kanskje vite om spill

som er ute på markedet der og da.

Så jeg lurer på hva dere i GameReactor mener; vil vår generasjon spille i en alder 60 år, eller vil vi vokse fra det?

_ZONNY

Det blir antagelig litt annerledes med den oppvoksende generasjonen enn det var med våre besteforeldre. Vi har vokst opp med spill og internett, så det er en helt naturlig del av vår hverdag. Men om vi kommer til å spille Playstation 7 eller vår gode gamle Super Nintendo på våre gamle dager, det skal vi ikke si noe om...

La oss spørre leserne: Vil du spille spill når du blir gammel? Ta diskusjonen på vårt forum: www.gamereactor.no/forum.

BEST!

VINNER AV ET VALGFRIIT SPILL

SPILL FOR ELDRE Kommer du noen gang til å slutte å spille spill? Vår redaktør nærmer seg 40, men spiller like mye som før. Er spill forbeholdt barn og unge, eller er det greit å spille når man blir gammel og?

SPILL I ROMMET?

ZubiMar lurur på hvilket spill vi skal sende ut i universet.

Publisert 19. APRIL 2009 Flere blogger fra denne brukeren [GAMEREACTOR.NO/BLOG/ZUBIMAR](#)

KOMMENTARER TIL BLOGGEN: SPILL I ROMMET?

Skulle vi sendt ut et spill i rommet burde det vært et spill med god historie og masse kreativitet!

—SECOND STYLE

Nice blogg! Ville sendt ut PGR4 tror jeg.

—MEKOSGI

Kunne ha sendt opp et spill med et virus i og fucke opp dataen til evt romvesner??

—JACSTERD

The Legend of Zelda: Ocarina og Time, fordi det er et av de beste spillene noen gang.

—ZYROCZ

Half-Life 2!! Vise dei romvesneren at selv om de tar over planeten vil Gordon Freeman ta dem med bare et brekkjern!!!

—LOS

Tetris, så ville resten av universet blitt hekta også. Pluss at vi ville unngå kjipe ting som å fremstå som voldelige eller hva som helst.

—MEDLI

Tror jeg ville ha sendt ett møkkaspill...så ble jeg kvitt det liksom.

—SHEPTISH-HEHSA

The Sims 3 selvfølgelig! Menneskesimulator fra vår tid er jo mitt i blinken!

—DEAD GAMER

Gears of War 2, da hadde ingen romvesener turt å invandere jorden

—WARWIGANI

Hadde vi sendt Gears hadde de trodd vi var noen macho muskelbunter hvor en vanlig infanterisoldat gjør like mye skade som et helt kavaleri.

—THEHAMMEROFDAWN

Og så? Da ville de holdt seg unna!

—JOHANNES-BAKKEN

Personlig synes jeg det kunne vært kult å sende Beautiful Katamari, bare for å fukke opp hodet til alle romvesenerne. :D

—ZUBIMAR

La oss si at en romsonde skal sendes utenfor vårt solsystem, pakket med informasjon om vår sivilisasjon i tilfelle sonden plukkes opp av andre. Blant informasjonen finner vi bøker, sanger, bilder, filmer og videospill.

Det åpnes en tråd på NASA-forumet hvor folk kan stemme frem sine favoritter. Her er et lite utsnitt:

Medlem 1: First! Call of Duty 4, uten tvil!

Medlem 2: Vi må ta flere enn ett! Ico, Mass Effect, Psychonauts og Final Fantasy bør definitivt være med!

Medlem 3: Husk at eventuelle romvesener vil dømme oss som rase utifra disse spillene. Vi vil virkelig rase ved å sende mange krigsspill til dem?

Så hopper vi litt frem...

Medlem 28: Hei! Jeg mener vi bør sende Fallout 3, ettersom det er tidenes beste rollespill! man kan gjøre alt der!

Medlem 29: Jadda, la oss sende et spill som viser hvordan vi har bombet oss selv i fillebiter, og fortsetter å bombe og slåss selv etterpå. Er det DET vi vil sende ut i rommet? Jeg er enig i de som mente Halo.

Medlem 30: Smartass. Som om det å sende et videospill hvor vi kriger med de første romvesenerne vi møter er en god ide...

Og enda litt lenger...

Medlem 3: Alle stemmer for PacMan, altså?

Medlem 68: Har noen nevnt Shadow of the Colossus enda? For det er et kongespill!

Medlem 28: Eh, de fleste som har spilt Shadow of the Colossus forstår ikke noe av det. Hvorfor skulle romvesener gjøre det?
Medlem 3: HERREGUUUUUD!!!! SoC er et merkelig og interessant spill, ikke mer. Vi må finne et spill som representerer hele jorda!

Medlem 69: Hva med å ta det mest teknologisk overlegne spillet? Crysis?
Medlem 70: Som om romvesener har PCer som kan kjøre det. Har noen sett på NASAs koreanske forum enda? Alle stemmer på Starcraft. Har noen nevnt Cod4 enda?

Tråden ble stengt etter et par dager, da det ikke var mulig å finne noen klar kandidat å sende opp i rommet. Ettersom NASA-komiteen aldri tidligere hadde spilt noe dataspill valgte de å frigi plass ved å sende opp en skjermeskytter som viste en flygende brødrister istedenfor et spill. Den overflødig plassen ble brukt til den komplette samlingen av "Alle elsker Raymond".

Hvilket spill ville du sendt opp i verdensrommet?

(Bloggen er forkortet - red.)

—ZUBIMAR



UT I ROMMET? Det er flere ting det kan være lurt å tenke gjennom om vi skulle sendt avgårde et spill til fjerne galakser. Hvordan vil vi at de skal oppfatte oss? Som sterke og krigerske, eller vennlige og åpne?



Halo Wars 2/10

Som svoren Halo-fan satt jeg meg ned med Halo Wars, glad og fornøyd over at det har kommet et Halo-spill i en sjanger jeg liker veldig godt, nemlig RTS. Jeg spilte spillet i noen timer og merka kjapt at de har tatt all form for strategi ut av strategispillet. Ja, jeg vet det er på konsoll og det er vanskelig å kloner et tastatur+mus-oppsatt med 102 knapper til en Xbox-kontroll med 14 knapper. Selvfølgelig må man strippe noen funksjoner for og få det til og funke. Men stor sett alt av nyttige RTS-funksjoner er enten fjernet helt eller strippa ned til latterlig enkelhet.

Nok om det, og tilbake til gameplay og visualitet. Visuelt sett er det et pent spill, fint banedesign og grafikken er bra. Synd og måtte si det, men der stopper også det som er bra i Halo Wars. (bortsett fra soundtrack og lydfeletter.)

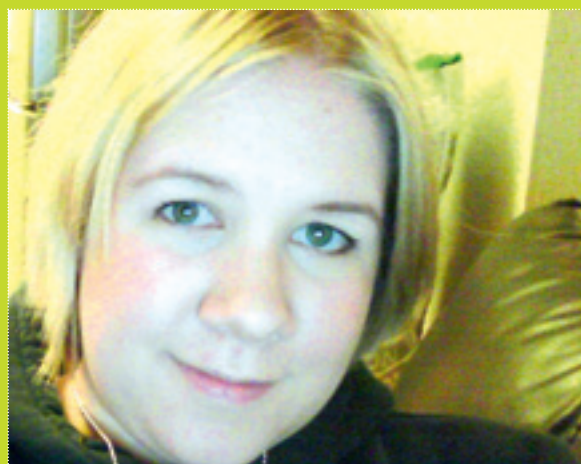
Kan du bygge en base som er taktisk i ditt favor? NEI! Alle oss som har spilt Red Alert eller noe som helst annet strategispill vet at og bygge base i en kompakt liten klynge for og spare plass og for og få det til og se oversiktelig ut er å signere sin egen dødsdom i en MP-match. Ja du kan lage varierte enheter, men hvorfor bry seg da det eneste du trenger for og gjøre ferdig hele enspillerdelen er 10-12 tanks? Spillet har helt vanlige "dra dit, drep dem"-oppdrag, lett krydret med "dra dit, redd dem"-oppdrag som kan irritere deg grenselost da det er tidsfrist på noen av oppdragene. Å ha navigert menna tilbake til basen i et kvarter for så at tiden går ut når de er fem meter fra basen er utrolig irriterende. Jeg gir Halo Wars en 2/10 fordi det er pent å se på.

(Anmeldelsen er forkortet - red.)

—PAVEMENT1

MÅNEDENS LESER

Vi intervjuer en ny leser hver måned.



CHRISTINE ALSING

Alder: 21 Yrke: Student
Brukernavn på Gamereactor.no: "kattungen"

HVA ER DIN STØRSTE SPILLOPPLEVELSE?

Jeg har aldri vært særlig til vintersportsfan, og med min balanse har snowboard, slalom og andre spenstige snøaktiviteter vært utelukket. Det var i alle fall sånn det var fram til jeg fikk fatt i ett SSX-spill! Endelig kunne jeg også flyte gjennom puddersnøen, race nedover fjellsidene og ta "Big Jump"s og 360er, om enn bare på TV. Til tross for at jeg har spilt samtlige SSX-spill i flere hundre timer til sammen får jeg fortsatt skikkelig adrenalinlick av å få til de festeste triksene, sette ny rekord i de ræste bakkene og vinne de vanskeligste konkurransene!

HVA SPILLER DU AKKURAT NÅ?

Professor Layton and the Curious Village - et fantastisk fengende gåtespill med spørsmål og oppgaver som man må løse for å få framgang i spillet. Har vært hekta helt siden første gang jeg testa det, og det pågår stadig vekk en konkurranse mellom samboeren min og meg om hvem som har best resultater.

HVORDAN SER DITT DRØMMESPILL UT?

Drømmespillet mitt inneholder grafikken fra GT5 Prologue, storyen fra de siste Final Fantasy-spillene, musikken fra Little Big Planet, mulighetene fra inFamous med egne valg og god og dårlig karma, og det skal samtidig vekke den samme spillglede jeg har fått fra SSX-spillene. Lykke til!

AMM



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

Mystisk virtuell verden fra Age of Conan-skaperne!

FUNCOM MED EVENTYR OG MYSTIKK I NYTT NETTSPILL

THE SECRET WORLD

En alternativ versjon av vår moderne verden.

The Secret World er et onlinespill som gjensker vår egen verden, men som en alternativ versjon der overnaturlige elementer skjuler seg bak en tilsynelatende fasade.

Vi møtte Ragnar Tørnquist i vår for å snakke litt om det kommende Funcom-spillet, og han kunne fortelle oss at spillet har vært under utvikling og påtenkt ganske lenge.

- Jeg har alltid likt sjangeren moderne fantasy, som Vertigo-tegneseriene og Neil Gaimans serier, og jeg har vel egentlig hatt idéen siden midten av 90-tallet. Vi hadde ikke noe konkret på gang før i 2002, da under navnet Cabal. Teamet bak Cabal endte opp med å lage Drømmefall, men idéene bak Cabal fortsette å kverne i hodene våre helt til vi begynte å jobbe konkret med The Secret

World i 2006, forteller Tørnquist.

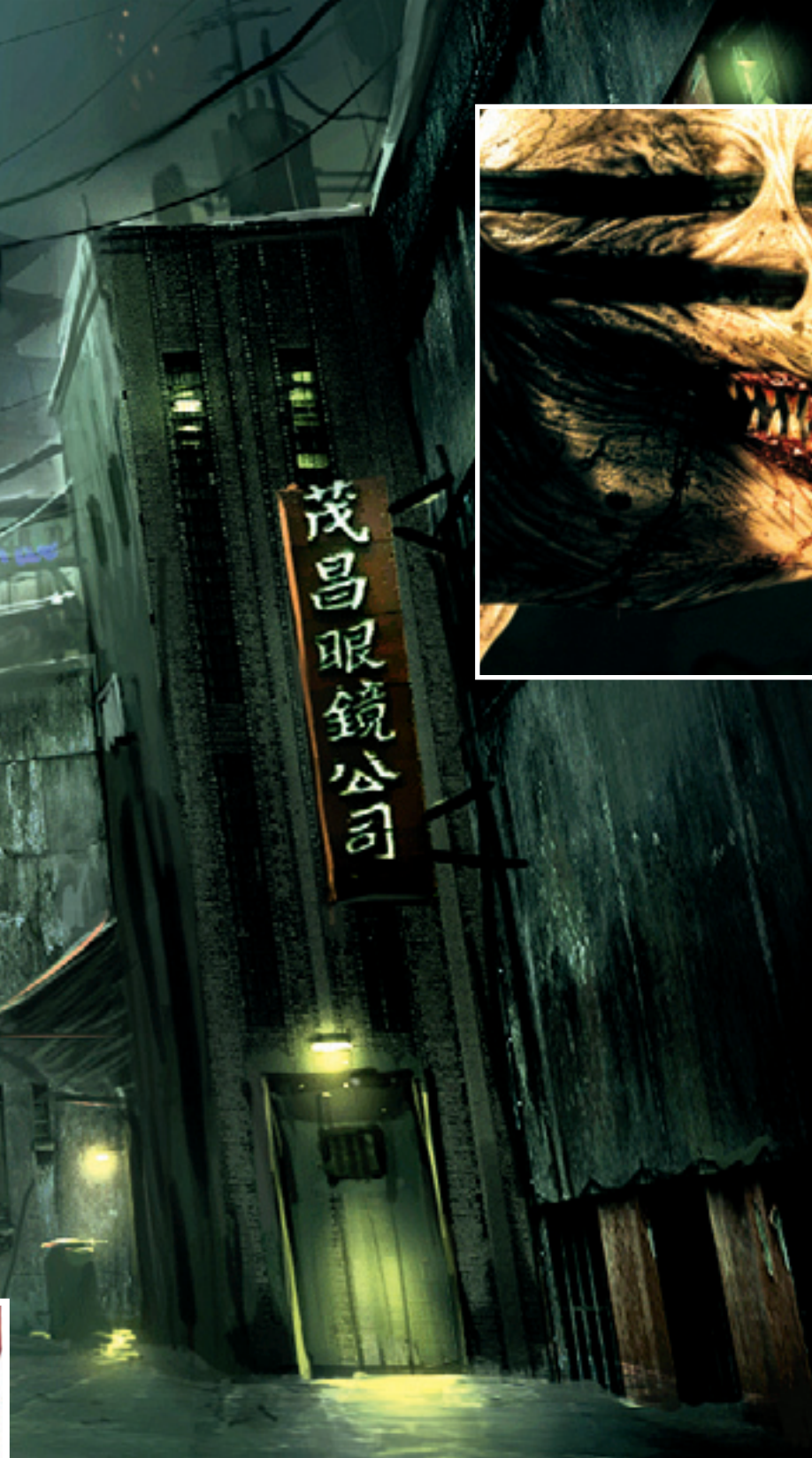
Spillet er et onlinerollespill, som betyr at tusenvis av spillere kan spille det samtidig på nettet. Dette byr på nye utfordringer for Tørnquist, som har stor erfaring fra eventyrspill som Drømmefall og Den Lengste Reisen.

- Å lage et univers i et nettollespill er en gigantisk oppgave. Man må hele tiden tenke på at man lager noe som skal vare lenge, der millioner av mennesker kanskje kommer til å utforske og analysere det de spiller. Derfor bruker vi mye tid på å utforme et rikt univers med en detaljert historie som går tilbake mange millioner år og som vil bli oppdaget av spillerne gjennom oppdrag og utforsking. Historien er nøkkelen som skal få spillerne til å spille, og en stor utfordring i forhold til å lage en historie for et vanlig eventyrspill.



FANSEN MOBILISERER

Fansen har begynt å utforske The Secret World allerede. Frem mot lanseringen kommer Funcom til å ha flere "hemmelige" aktiviteter, i form av ARG-spilling. ARG står for Alternate Reality Game, og er en markedsføringsmetode som har hatt stor suksess i USA. Metoden går ut på å lekke info i form av koder som må knekkes via samarbeid med andre. Sporene leder ofte til virkelige steder, for eksempel telefonkiosker eller en adresse, hvor flere spor og gåter kan finnes. Allerede før Funcoms aktiviteter rundt The Secret World ble satt i gang har fansen av spillet begynt å aktivere seg. Blant annet hadde de en innsamlig for å kjøpe inn flagget til Roald Amundsen som ble solgt på en auksjon i London i vår. Dessverre fikk de ikke samlet inn nok penger til å vinne auksjonen.



IKKE FOR BARN

The Secret World inneholder mange grusomme vesener. Her er en som har vært litt uheldig med leppestiften sin.

NYHETER!



GUITAR HERO 5 ANNONSERT

Activision pøser på med musikkspill i høst. I tillegg til nylig lanserte Guitar Hero: Metallica får også Van Halen et eget spill. Og for jul skal det også lanseres DJ Hero med egen DJ-kontroller, Band Hero med familievennlige poplåter, Guitar Hero Greatest Hits med sanger fra de tre første spillene, samt Guitar Hero 5. Musikkoverdose, med andre ord.



FACTOR 5 LEGGER NED

Den amerikanske utvikleren Factor 5, som blant annet har laget Star Wars: Rogue Squadron på Gamecube, Turricon på Amiga og Lair på Playstation 3 har lagt ned. Årsaken er manglende finansiering til nye spill.



THIEF 4 FRA EIDOS

Den klassiske spillserien Thief vekkes til live av Eidos, som nylig annonserte det fjerde kapittelet i serien via sin hjemmeside. Spillet har fått den uheldige tittelen Thi4f, og vi husker jo alle hvordan det gikk med Driv3r. Lykke til, Eidos!



150 MILLIONER NINTENDO

Nintendo annonserte nylig at de har solgt over 101 millioner DS-maskiner så langt. Sammen med over 50 millioner Wii-maskiner på markedet betyr det at Nintendo har solgt over 150 millioner konsoller i denne generasjonen.



GODT SPILLSALG I NORGE

Foreningen for norske spildistributører selger godt med spill i Norge til tross for finanskrisa. Årets første kvartal hadde en økning på 12,7% i spillsalget inn til butikker sammenlignet med i fjor. PS3-spill var mest omsatt i Norge i samme periode.



WMM



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

GRØNN T-SKJORTE

Din skater i Tony Hawk: Ride er ingen nybegynner som skal lære seg alle bretteknikker fra grunnen. Her får vi begynne med en proff som går videre til superproff. Du designer din egen skater i Create-a-Skater-modusen. Denne fyren har vi døpt Urban. Han er helt rå på å grinde og favorittfargen er grønn.

SKATEBOARDSTJERNER

Utover skateboardlegenden Tony Hawk selv får vi også se en gjeng andre skateboardere i Tony Hawk: Ride. Hele listen er ikke annonsert ennå, men Mike Mo Capaldi og Ryan Sheckler er i alle fall to av de som er nevnt. Skatestjernene stiller som vanlig opp med diverse utfordringer som tilslutt skal gjøre deg til en ekte skateguru.

STÅ PÅ SKATEBOARD

Glem knapper og spaker, i Tony Hawk: Ride spiller du med et trådløst plastskeboard uten hjul. Brettet har en sensor som merker når du sparker igang fart og et akselerometer som registrerer dine bevegelser. De lange knappeskombinasjonene og uendelige triksejeder fra tidligere Tony Hawk-spill er umulige i det nye spillet, som blir en mer realistisk vending for serien.

“Realisme og kontroll er alt i et skatespill...”

NYE OMRÅDER

Utover den nye kontrollmetoden får vi også nye arenaer med nye ramper og nye rekkverk i Tony Hawk: Ride. Vi skal for eksempel få grinde en enorm blekksprut i Central Park, og det er jo et passe surrealistisk og morsomt løfte fra Robomondo og Activision...



NY UTVIKLER!

De forrige Tony Hawk-skaperne, Neversoft, jobber nå for tiden bare med plastinstrumenter, og Tony Hawk: Ride har blitt overlatt til det nystartede studioet Robomondo. For å ta serien tilbake til gammel storhet har Robomondo-gjengen fått et helt år ekstra utviklingstid for å gjøre Tony Hawk: Ride fantastisk.

TONY HAWK RIDE

Activision satser på en realistisk revolusjon i skateboard-sjangeren

Brettkrigen fortsetter. Siden de fikk deng av EAs fremragende Skate har Activision innsett at deres gamle tro tjener Tony Hawk trenger en akutt ansiktsløftning. Men hva kan egentlig slå Skates intuitive spillkontroll og analoge styring? Et ekte brett, så klart. I Tony Hawk: Ride skal vi ta kickflips og pop shuv-its med et medfølgende skateboard!

Tony Hawk selv, som har satt sitt navn på et dusin spill i den populære spillserien, har vært tett involvert i utformingen av brettet, og sier (selvsagt) at han eelsker den unike spillkontrollen. Med

hjelp av akselerometerteknikk og bevegelses-sensorer skal våre bevegelser på skateboardet oversettes til triks i spillet, og vi trenger ikke bruke hendene til annet enn å faktisk grabbe brettet i stua for å få alteregoet på skjermen til å gjøre det samme.

Både ollies, flips, grabs og grinds skal gjennomføres på det hjulløse brettet. Legg tyngden på den bakre delen, og du utfører en manual, trakk til hardt, og du aktiverer en ollie. Vel i luften kan du svinge til sidene for å utvære spins. Ideen er selvsagt morsom, og ifølge Tony Hawk selv kan

brettet også brukes til andre spill fremover, som surfing, wakeboard og fitness-spill. Han nevner ikke snowboardspill, som jo åpner døren for at vi får en egen snowboard-modus i Tony Hawk: Ride, selv om dette ikke er bekreftet i skrivende stund.

Realisme og kontroll er alt i et skatespill, og et skateboard spesielt designet for et nytt spill er noe vi er svært nysgjerrige på å få teste. Hvorvidt Activision klarer å revolusjonere sjangeren på samme måte som EA gjorde det med Skate får vi svar på når spillet kommer til høsten.

Carl Thomas Aarum



PROFILEN: ALTAÏR

Altaïr Ibn La-Ahad: Fuglen uten far og en av verdens farligste leiemordere.

SNIKMORDEREN

INFORMASJON

Navn **ALTAÏR IBN LA-AHAD**
 Lengde **184 CM**
 Vekt **85 KG**
 Yrke **LEIEMORDER**
 Hobby **RIDING**
 Kjent fra **ASSASSIN'S CREED**

Da de første bildene av den kappekleddede snikmorderen Altaïr vandrende rundt i trange bygater fulle av folk ble sluppet fra Ubisoft ble vi umiddelbart nysgjerrige på denne mystiske morderen. Hvem var han? Hvorfor drepte han? Og hvordan var spillet?

Spillet ble en magisk opplevelse for mange, med sin originale fortellerstil og utrolig atmosfæriske verden. Men Altaïr er fortsatt en gåte. Som medlem av et broderskap av leiemordere handlet spillet mer om

broderskapets intriger enn Altaïrs personlige liv. Midt i en konflikt mellom kristne og muslimer i 1191 forsøker broderskapet å få tak i en mystisk gjenstand fra et tempel, men blir forhindret av sine erkefiender, tempelridderne. Altaïr bryter flere av leiemordernes hellige regler i kamp med disse tempelridderne, og må utføre en rekke mord for å vinne tilbake sin status i broderskapet.

Det mystiske broderskapet er løst basert på Hashshashin-ordenen fra den samme perioden,

en gruppe muslimer som spesialiserte seg på leiemord og infiltrasjon.

Jeg tviler på at Hashshashin-medlemmene var like modige, akrobatiske og spreke som Altaïr, som gjerne klatrer opp 70 meter høye vegger og hopper fra tak til tak før han sniker seg innpå offeret sitt, dolker han i ryggen, knerter et titalls vakter og rir ut i solnedgangen vel vitende om at nok en dag og nok et oppdrag er i boks. Men hva gjør nå egentlig det?

_Jon Cato Lorentzen



MÅNEDENS FOKUS

Den årlige spillmessen E3 er bransjens store utstillingsvindu hver sommer.

VI DRAR TIL LOS ANGELES

Følg E3-messen!

E3 er en årlig messe i Los Angeles der en bråte nye spill blir annonsert og vist frem hvert år, og vi er selvsagt tilstede. De to siste årene har E3-messen vært en schizofren opplevelse, idet det virker som den har prøvd å finne seg sjæl på et vis. Men i år ser det ut til at den er tilbake i storform, såfremt ikke svineinfluensaen kommer og stikker kjepper i hjula.

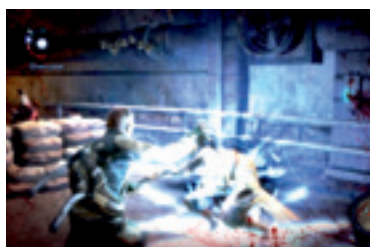
Vi har sendt Bengt Lemne over dammen sammen med vår fotograf Eirik Stordahl, og sammen skal de filme, blogge, intervju og dokumentere alt som skjer der borte. Vi skal se på et nytt spill fra Shigeru Miyamoto, og kommer selvsagt til å følge alle pressekonferansene. Alt fra E3 finner du selvsagt på GRTV.



INTERVJU

MASS EFFECT 2

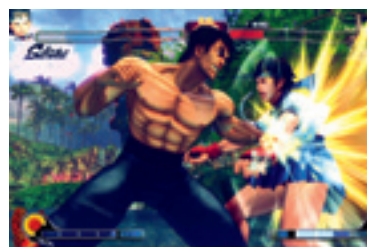
Alle i GRTV-redaksjonen har spilt Mass Effect, og da ikke bare for å komme til de beryktede sex-scenene. Ok, litt derfor og da. Men da vi hørte rykter om at Commander Shepard kanskje dør i toeren ble det mange diskusjoner her i redaksjonen. Vi skal se nærmere på oppfølgeren på E3, og håper vi får se Shepard utfolde seg fritt i toeren!



ANMELDELSE

INFAMOUS

Thomas Blichfeldt er så snill at han rett og slett ikke klarer å være slem i spill der du får valget om å gjøre gode eller slomme handlinger. Men i Infamous møtte han på en verden som var mindre svart/hvit enn andre spillverdener. Se videoomtalen på GRTV, der Blichfeldt selv forklarer hvorfor han falt for Coles elektriske superkrefter i Infamous.



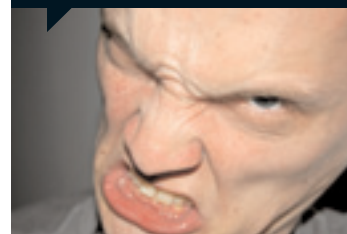
SPECIAL

STREET FIGHTER IV

Når sant skal sies er ikke Xbox 360-kontrolleren god nok i Street Fighter IV. Derfor kjøpte Thomas Blichfeldt seg en arcade stick, som han så skrudde opp og modifiserte til å bli en perfekt slåssekontroller. På GRTV kan du se hva Blichfeldt har gjort, og få demonstrert hvorfor Blichfeldts spake fungerer utmerket i årets beste slåsspill.

3 KJAPPE

Har du sett GRTV er sjansen stor for at du har sett trynet til Benke.



BENGT LEMNE

Programvert

Hvem er du?

- Jeg er en veldig snill og flink person som tenker mye på mine medmenneskers ve og vel. Litt som en julenisse, bare 365 dager i året.

Hvorfor er du et vandrende spilleksikon?

- Det kom med tåteflaska. Jeg var på min første spillmesse allerede som 12-åring (CES 1992), da Mega-CD, Sonic 2 og Virtual Reality var det store nye.

Hvor Mange Fantasy Star Universe-spill har du?

- Fantasy Star??? Fjols! Det heter Phantasy Star, og det finnes bare ett spill i Universe-serien.

FORRESTEN... TRAILERSHOW

Sliter du med å henge med i alle trailerne som dukker opp kan du bare hoppe innom GRTV hver fredag. Da har nemlig våre eminente verter satt sammen et eget trailershow med ukens feteste spilltrailere i høy oppløsning. Perfekt for streaming til din datamaskin eller PS3.



KRONIKK Intime betroelser fra klipperommet...



BESTILLING:

Fire pils og en pizza. Ei flaske vin i ny og ne. Lite biff og champagne. Men ka gjør no' det.

JENTER SOM KOMMER

Og jenter som går. Nå er det full testosteronoverdose i GRTV igjen.

Noen av dere har kanskje merket at vår kjære Jennifer ikke lenger leser opp nyhetssendingene våre på fredager. Hun har nemlig reist hjem igjen til Kanada, og Petter Mårtensson har tatt over som vårt nye nyhetsanker. Petter kjenner sikkert de fleste av dere fra vår eminente julekalender og som vert i mange spillomtaler.

Ellers rusler livet som vanlig avgårde her i redaksjonen. Inspirert av våre venner i Norge har vi begynt med trus torsdag hver torsdag her i GRTV. For oss som jobber bak kamera er det bare hyggelig å få luften skinkene litt, selv om Eirik tar litt vel av med sine trange tangatruser.

Men foran kameraet er det litt mer beklemt. Du får se selv om du får et glimt av trusa til Benke, Petter eller Thomas i en omtale eller en reportasje. Gjør du det vet du nemlig at saken var filmet på en torsdag.

Vi driver også og trener de andre redaksjonene i Gamereactor til å håndtere kameraene våre. Da Lee West tidligere i vår reiste til USA for å se på Uncharted 2 sendte vi med han et kamera og en lang instruks, og jaggu kom han ikke tilbake med et helt ferdigklippet program. Imponerende. Fortsetter skribentene slik blir vi snart arbeidsledige...

_GRTV Redaksjonen



SATIRE ELLER VOLDSFORHERLIGELSE Er Grand Theft Auto-spillene herlig samfunnssatire eller ren gladvold? Og bør man ha nødvendig kulturell erfaring for å "skjønne" spillet?

Lenge leve aldersgrensene

Magnus Tellefsen er lei fanatikerne på begge sider i debatten om vold i spill.

Jeg har ikke tall på hvor mange jeg har sendt på "the walk of shame" fra kassen til døren etter at de har blitt nektet å kjøpe et spill med 16 eller 18 års aldersgrense. For alt jeg vet, er du som leser dette en av dem. Du ble kanskje sint på meg fordi jeg kategorisk avfeide din spake argumentasjon som gjerne bestod av perler som: "jeg har spilt mange sånne spill før", "jeg tar jo ikke skade av det", eller klassikeren "kom igjen da!".

Eller kanskje du er en av dem som ikke fant "GTA Vais Citi (OBS BILSPIL)", som du var så smart å merke det som på ønskelisten til bestemor, under juletreet det året. Det var jeg som tipset henne, bare så det er sagt. Men det var ikke for å være teit – det hadde vi tusenvis av andre måter å leve ut – men fordi jeg virkelig mener at aldersgrensene har sin nytteverdi.

Voldsdebatten rundt spill begynner å bli vel gammel nå. Hver eneste gang en eller annen forsker dukker opp i avisene

med en fersk rapport i kjølvannet av ukas skolemassakre, popper horder av alt for unge libertarianere og fascistoide gamlinger frem på internett for å uttrykke sin avsky for hverandre. Det er kanskje den mest utdaterte og minst fruktbare diskusjonen i moderne tid, og jeg gremmes over argumentene på begge sider av debatten.

Mange som i hvert fall tror de er på riktig side i denne diskusjonen, argumenterer med at mennesket generelt forstår forskjellen mellom spill og virkelighet, men jeg anser dette for å være i beste fall uvesentlig. Når jeg sitter med et virkelig bra spill, ønsker jeg ikke å forstå denne forskjellen. Jeg gjør mitt beste for å glemme den akkurat der og da. Det er litt av poenget.

Når man argumenterer mot spillenes påvirkningskraft, argumenterer man samtidig mot noe av det mest essensielle spill har å by på. At man gjennom aktiv deltakelse i handlingen får en unik mulighet til innlevelse ingen andre medier kommer i nærheten av, er noe som bør

tale i favor for spill som underholdningsmedie. Det er noe vi bør vektlegge som en av styrkene dette mediet har foran de andre. Men kan det være skadelig? Helt sikkert, men det har jeg ikke noe grunnlag for å uttale meg om. Poenget er at spill kan være kraftige saker, og bør behandles deretter.

Spill som er laget for voksne krever også et voksent sinn for å forstå det som skjer, og ikke minst konteksten av det. Er det virkelig en 13-åring der ute som har fått med seg den negative fremstillingen av volden, eller den gjennomgående (og i mine øyne, påtrengende) "hevner er ikke svaret"-tematikken i GTA IV? At Nico Bellic egentlig kommer til USA for å leve et rolig liv, og slett ikke ønsker å involveres i kriminelle handlinger? Eller er det først og fremst et spill hvor man kan stjele biler, skyte folk, leie horer og sprengte ting?

Barn mangler ofte den nødvendige ballasten av livserfaring og resonneringsevne som kreves for å kunne forstå spill for voksne, og de

ender derfor opp med å spille dem på helt andre premisser enn tiltenkt av utviklerne. Det er sånn GTA-spillene kan oppfattes voldsforherligende for en mindreårig, mens voksne kan oppfatte dem som et karikert gangster-epos. På den måten har de krasseste kritikerne like rett som alle andre; om man ser bort fra kontekst, kan en del av disse spillene klassifiseres som voldsforherligende. Og for all del: mange er det også, uansett hvordan man ser på dem.

Dette er i mine øyne nyansene som mangler i dagens voldsdebatt. Sannheten ligger et sted mellom de ekstreme argumentene. Jeg er overbevist om at lille Ole skal ha temmelig mye ekstra i håndbagasjen for spill sender ham ut på oppdrag fra oven på nærmeste ungdomsskole, men det betyr ikke nødvendigvis at han har godt av det heller. Personlig tror jeg at jeg det mest skadelige elementet i denne debatten er det horrible gramatikknivået den vanligvis føres på.

Magnus Tellefsen



[PROTOTYPE]TM

BECOME ANYTHING. CHANGE EVERYTHING.



You are Alex Mercer, the PROTOTYPETM, the ultimate shape-shifting weapon. With no memory and no mercy, hunt your way to the heart of the conspiracy which created you, making those responsible pay!

12.06.09

WWW.PROTOTYPEGAME.COM

18+
www.pegi.info



PLAYSTATION 3

Games for Windows

XBOX 360

XBOX LIVE

ACTIVISION.

activision.com

© 2009 Activision Publishing, Inc. Activision is a registered trademark and Prototype is a trademark of Activision Publishing, Inc. All rights reserved. '3' and PLAYSTATION are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Windows, the Windows Vista Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies, and 'Games for Windows' and the Windows Vista Start button logo are used under license from Microsoft. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners. All rights reserved.

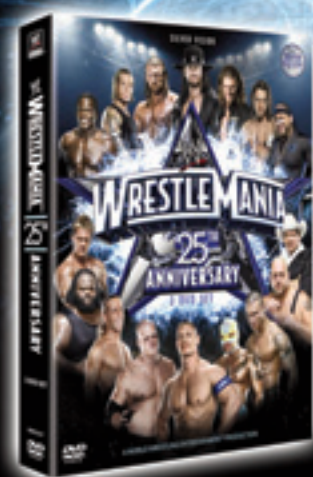


NÅ I NORGE!

WRESTLEMANIA

25TH ANNIVERSARY

ALSO AVAILABLE AS A LIMITED
EDITION VERSION AND IN BLU-RAY



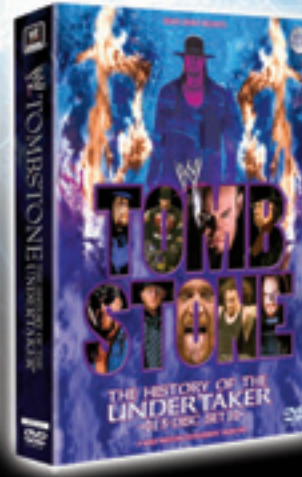
UTE 6 JULI!



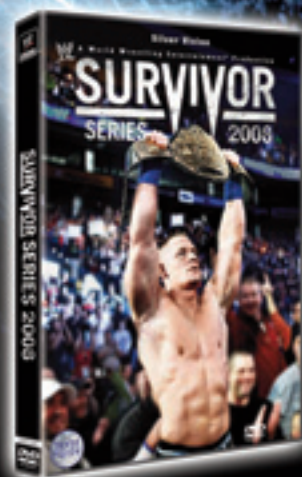
UTE NÅ!



UTE NÅ!



UTE NÅ!



UTE NÅ!

All WWE programming, talent names, images, likenesses, slogans, wrestling moves, trademarks, logos and copyrights are the exclusive property of World Wrestling Entertainment, Inc. and its subsidiaries. All other trademarks, logos and copyrights are the property of their respective owners. © 2009 World Wrestling Entertainment, Inc. All Rights Reserved.

VIDEONOVA.NO

SPACEWORLD



www.silveredition.com

GRITTS



er du etter noe interessant å bruke
er deg i morgendagens spillmarked.

GAMEREACTOR TESTER KOMMENDE SPIL

Ta en tur gjennom arkivet: www.gamereactor.no

MÅNEDENS FOKUS!

BRUTAL LEGEND

Mannen bak Grim Fandango og Day of the Tentacle kjemper for rock'n roll!



Mest ettertraktet

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



1 Tekken 6

PS3/Xbox 360

Street Fighter IV har gitt oss appetitt på mer, og vi mimrer glade Tekken-dager på 90-tallet mens vi ser på trailere og klipp fra det kommende slåssespillet på GRTV. Kampspillenes harytass, og storveis underholdning.



2 Beatles: Rock Band

PS3/Xbox 360/Wii

Vi elsker Metallica, men tanken på å synge i harmonier og de lekke nye instrumentene gjør at vi glæder oss enda mer til å spille klassiske popsanger med verdens største band. Vi har begynt å spare til langt hår...



3 Champions Online

PC/Xbox 360

Etter å ha spilt City of Heroes i mange år er vi klar for ny spenning med masker og stillongs. Med Champions Online ser Bill Roper og Cryptic ut til å rette opp i alt vi kunne klage på i City of Heroes, og det lover godt.

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



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



Penere enn originalen

Det er fortsatt Scimitar/Anvil-motoren som drar grafikklasset, og ifølge produsent Sébastien Puel er det store ting å glede seg til: "Kvaliteten og nøyaktigheten i det visuelle er en veldig stor del av serien. Det beste er at vi har lyktes med at forbedre det siden Assassin's Creed 1", sier han.



GTA-inspirert

I selve spillstrukturen er det store forandringer å spore. Ubisoft selv gir beskrivelser som kan minne om en GTA-aktig struktur på oppgavene, men med en moderne RPG-tvist av valg og avgjørelser.



SNIKMORDERENS RENESSANSE

Ambisjonene er ikke mindre når Altaïr gir plass til Ezio og sagaen om snikmorderne fortsetter.



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

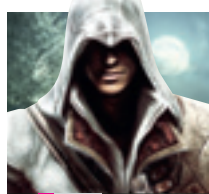
Assassin's Creed har vært et omstridt tema helt siden annonseringen av det første spillet. Forventningene om at hopping på hustak og snikmyrning av viktige korsfarere ville bli en makeløs opplevelse førte til mye skuffelse, og opplevelsen ble en smakssak hvor de færreste hadde en mening liggende i gråsonen. Noen elsket mystikken og atmosfæren, andre hatet det upolerte gameplayet og de ensformige oppdragene. De som likevel omfavnet den ambisiøse settingen, med alt av bibelske allusjoner og gjemte hentydninger à la Da Vinci-koden, fikk seg en smell i trynet av den brå slutten som ga få svar, men stilte desto flere spørsmål. En dristig taktikk av utviklerne bak et gameplaymessig kontroversielt spill.

Som et av de mest omdiskuterte prosjektene i spillhistorien, med mer enn seks millioner solgte kopier, ligger åpenbart presset blytungt på Ubisoft Montreal, hvor 450 ansatte heroisk kjemper med å sette sammen neste del i den planlagte trilogien. En kravstor fanskare forventer både mer av det samme pluss nok av nyvinning, og jeg vil tro at de færreste tolererer de generiske byene og den fornærmende slette Al'en en gang til. Likevel har originalen utvilsomt en masse kvaliteter som bare trenger finpusning.

Og det får dem. Hils på Ezio Auditore de Firenze, italiensk adelig og enda et av Desmonds opphav. Designerne hos Ubisoft fortjener virkelig skryt, for han er om mulig enda kulere enn Altaïr der han sniker seg omkring i den stiligste epoken av dem alle,

renessansen. Hvorfor har ingen utnyttet denne perioden før? Vær forberedt på en lærerik tur gjennom de travle italienske gatene - og hustakene- anno 1476, komplett med Niccolo Macchiavelli og Leonardo da Vinci. Sistnevnte skal til og med visstnok ha en mentor-aktig rolle i spillet. Det er aldri dumt å ha verdens mest berømte oppfinner i ryggen, og det skal være mulig å bruke da Vincis flygemaskin til å komme seg rundt i de forskjellige byene som denne gang teller Firenze, Venezia og Roma samt den Toscanske landsbygda. Og vips kjenner jeg en hel masse skepsis forlate kroppen.

Glem de hvitkledde munkene, Ezio kan nemlig gjemme seg i enhver folkemengde. Han kan også, i motsetning til sin mer primitive forfar bruke vannet som hjelpemiddel, både for



FAKTA

AMBISJONER

Målsetningen til Ubisoft er å bevare atmosfæren og mystikken, fremfor å gjøre som oppfølgere flest og pose på med stilisert action. Det lover godt, og ut fra det vi har sett og hørt hittil ser det absolutt ut til at de er på god vei til å etablere Assassin's Creed som en dyp og interessant spillserie.

å gjemme seg og som en ny måte å kvitte seg med vakter på en diskret måte på. I likhet med Hitman: Blood Money skal det være snakk om et etterlysningssystem, som tvinger Ezio til å dekke over sporene sine der han ferdes.

I det store og hele er det mye som skal stemme for at Assassins Creed 2 ikke faller i de samme fellene som eneren. På den annen side, slik er det jo alltid med ambisiøse prosjekter. Og dette er utvilsomt et av de mest stormannsgale prosjektene spillverdenen har sett. Vi slenger oss på hypen og ser frem til den storslagne oppfølgeren.

Marius Kvitberg Evjenth

TERMOMETER
GAMEREACTOR TAR TEMPERATUREN



En spennende setting og masse finpusning på gameplayet lover godt for oppfølgeren.



Kommer 4. KVARTAL

Oppdatert

Mange vil kjenne seg igjen i spillmekanikken og designet i Assassin's Creed 2, men Ubisoft Montreal jobber med å forbedre nesten alle aspekt ved spilleopplevelsen.



NY STRUKTUR Det er ikke lenger snakk om et fast antall drap, men en mer stykkevis fremgangsmåte gjennom ulike sideoppdrag som spilleren kan velge selv.



Jack Black
Hovedpersonen i Brutal Legend er spilt av Jack Black, kjent fra Tenacious D og en rekke Hollywood-filmer, og vi må innrømme at Eddie ser ut som en kryssning av Jack Black og Tim Schafer. Litt creepy.

Kommer **OKTOBER**

ROCKEOPERA I HELVETE

Vi ble med roadien Eddie Riggs til Helvete i det som mest sannsynlig blir årets morsomste spill.



BRUTAL LEGEND

Plattform X360/PS3 Utvikler DOUBLE FINE
Utgifter ER Sjanger ACTION/VENTYR

Brutal Legend er den episke historien om Eddie Riggs, stemmegitt av Jack Black, verdens desidert beste roadie.

Eddie kan stemme hver eneste gitar, bygge hver eneste scene og han har memorert hver eneste rockesang og rockealbumcover. Han er rett og slett den ultimate metalfan. Tim Schafer forteller at han har hatt lyst til å lage et spill med en roadie-figur i hovedrollen helt siden Day of the Tentacle, hvor roadien Hoagie spiller en sentral rolle.

- Jeg ville lage et spill inspirert av metallalbumcover og de episke tekstene til rockesanger. Jeg ville ta alt som var brutalt, kult og fett og stappe det inn i en spillverden, forteller Schafer, og utdypet historien i spillet: Under en konsert med bandet Eddie er roadie for går noe fryktelig galt. Han får et stilas over seg, og ligger slått halvt i hjel mens blod drypper ned på beltespennen hans. Eddie har alltid trodd at det bare var en dritkul beltespenne formet som et stygt demonansikt, men det viser seg at det egentlig er masken til demonen Ormagöden, også kjent som ilduhyrer, himmelkrematoren og ødeleggeren av den antikke verden. Ormagöden dukker opp på

scenen og brøler så høyt at hele bandet får hodene sine revet av. Publikum roper av glede, i tro om at det er en del av showet. Som svar på jublingen topper Ormagöden seg selv og brøler så høyt at han river et hull i tid, rom og dimensjon. Brutalt!

- Eddie blir transportert tilbake i tid til den middelalderiske 'Age of Metal'. Han finner ut at menneskeheten her har blitt gjort til slaver av demonen Doviculus og hans demonhær, og det er de dårlige nyhetene. De gode nyhetene er at det er 'fucking awesome', skryter Schafer.

Det vi fikk se av spillet imponerer absolutt. Eddie våkner opp og befinner seg i et slags tempel. Han er usåret, og scenen, bandet og publikumet er ingensteds å se. Isteden ser vi tre kappekleddede munkeaktige figurer som står og messer til 'mesteren sin' med sverd i hendene. De er selvsagt demoner, og de er ikke så blide over å se den svarthårede headbangeren. Eddie griper tak i en svær øks som er beleilig hogd ned i en sprekk i bakken, og hogger hodene av demonmunkene. Flere dukker opp, og Eddie griper etter gitaren sin. I den virkelige verdenen var gitaren bare et instrument som produserte fet musikk, men i den antikke rockeæraen er det et dødelig våpen som kan skyte kraftig pyroteknikk og lyn for å drepe folk. Så jevner han tempelet med jorden og rir ned fra et fjell av hodeskaller på et demonbeist.

FAKTA

TIM SCHAFFER
Mannen bak Brutal Legend, Tim Schafer, blir ofte omtalt som verdens morsomste spillutvikler. Han var involvert i utviklingen av The Secret of Monkey Island, før han selv lagde Day of the Tentacle, Full Throttle og Grim Fandango, samtlige regnes som klassikere innen eventyr-sjangeren. I dag driver han Double Fine Studios.

Actionsekvensene ser ut til å sitte som et skudd, med muligheten for komboer og solospilling på gitaren for å aktivere spesialangrep. Humoren så langt er tilnærmet perfekt, slik den alltid har vært i Schafers spill, og jeg er overbevist om at dette kommer til å bli årets feteste rockeopera i spillform!

Adrian Berg

TERMOMETER
GAMEREACTOR TAR TEMPERATUREN

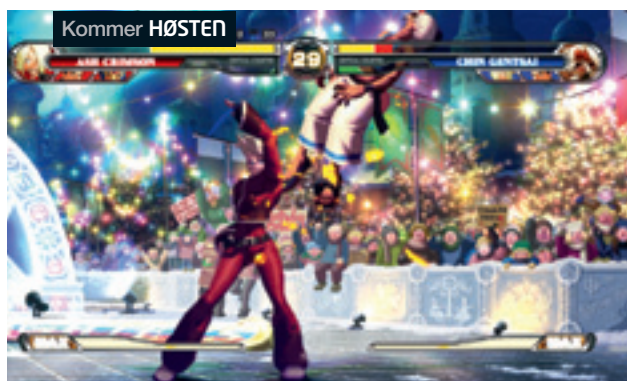
Vi kan ikke annet enn å stemme i med Tim Schafer og proklamere at dette ser "fucking awesome" ut!



RÅNEBIL. Eddie kan cruise rundt i Helvete i en superfet doing kalt The Deuce. I denne må han blant annet kjøre om kapp med demoner på motorsyklar.

FETT FOR FANSEN

SNKs klassiske fighting-serie The King of Fighters fortsetter livet i skyggen av Street Fighter.



LEKKER 2D Alle karakterer er håndtegnet i HD, og det ser veldig lekkert ut på bilde...



THE KING OF FIGHTERS: XII

Plattform 360/PS3 Utvikler SNK
Utgiver IGNITION Sjanger KAMP

SNK fortsetter å utfordre Capcom på fighting-scenen, og nå har de dusinet fullt i deres slåsseserie.

Systemet i The Kings of Fighters XII er forholdsvis enkelt: Sett opp et lag å tre slåsskjemper. Når førstemann går i bakken, så hopper neste fighter inn. Historie og setting får vi ikke noe av, her er det ren slåssing i sentrum.

The King of Fighters er en nisjeserie som fansen elsker. Og de kommer sikkert til å elske

King of Fighters XII også. Det handler om å lære seg kombinasjonene, komponere sitt stjernelag, og finslipe ferdighetene. Det er beat 'em up i sin reneste form, strippet for opplæringsdeler og histore.

For oss som ikke har noe nostalgisk forhold til serien blir dette litt i overkant innadvendt og nesten uforståelig. Sammenlignet med Street Fighter IV er dette mangelfullt på alle områder.

— Carl Thomas Aarum



Hvis man ikke har et nostalgisk forhold til denne serien er det vanskelig å se brijansen her.

HETETOKTER

Kan oppfølgeren til Lost Planet tine opp det stive og klønete kontrollsystemet i forgjengeren? Richard Imenes har testet.



LOST PLANET 2

Plattform XBOX 360 Utvikler CAPCOM
Utgiver CAPCOM Sjanger ACTION

Lost Planet var ikke akkurat kjent for sine varierte omgivelser, der var det snø og is overallt. I oppfølgeren er vi i tropisk jungel, og det betyr mer interaktive omgivelser og et spill som ser svært lekkert ut så langt.

Til tross for at miljøet er blitt mindre kjølig trenger man fortsatt den termiske energien for å overleve og man anskaffer dem på samme vis som før - ved å slakte fiender i hopetall.

Produsent Takechi som demonstrerer spillet for meg vil ikke røpe for mye om historien, men han forteller at de fokuserer mer på hvordan folkegruppene på denne planeten lever. De må kjempe om den termiske energien for å overleve, den er drivstoffet til alt utstyret de

benytter seg av som drakter, våpen og skjold.

Det er også stort fokus på samarbeid. Når man spiller er det alltid fire spillere på skjermen. Dermed er det plass til deg og tre venner. Skulle du mot formodning mangle både venner og internett, så vil disse kontrolleres av spillets kunstige intelligens.

Kontrolloppsettet er kun modifisert noe for å gjøre plass til nye egenskaper, forteller Takeuchi. Vi håper det betyr en litt mer smidig kontroll enn i forgjengeren, som føltes unødig stiv til tider. Uansett kan vi ikke annet enn å si at spillet ser lekkert ut, og samarbeidsmodusen virker svært gjennomført så langt.

— Richard Imenes



Selv om forgjengeren ikke nådde de helt store høydene virker dette mye mer lovende.

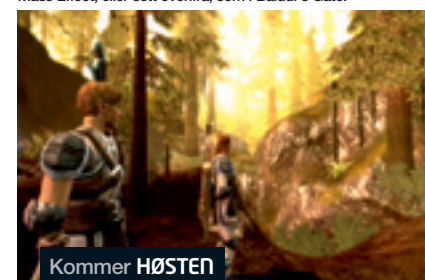


FAKTA

DIGRE BOSSER

Noe av det mest minneverdige fra Lost Planet var de digre bossene. Disse er selvsagt bevart i Lost Planet 2, og de fleste er for svære til å bekjempes alene. Det er litt av bakgrunnen for at Capcom har lagt så mye fokus på en flerspillerdel der opptil fire spillere må samarbeide om å legge bossene i bakken. På tide å bestille Gull-Live.

PERSPEKTIV Dragon Age kan spilles med actionkamera, som i Mass Effect, eller sett ovenfra, som i Baldur's Gate.



Kommer HØSTEN

KLASSISK

Dragon Age: Origins minner mye om Baldur's Gate 3.



DRAGON AGE: ORIGINS

Plattform PC/PS3/360 Utvikler BIOWARE
Utgiver ELECTRONIC ARTS Sjanger ROLLESPILL

- Målet med å lage Dragon Age: Origins for oss i Bioware er å la spillerene fordype seg i en fantasiverden av vold, lyst og svik. Men spesielt vold, sier Mike Laidlaw, ledende designer for Dragon Age: Origins.

I Dragon Age: Origins spiller man det som kalles en Grå Vokter, eller 'Grey Warden'. Disse er krigere, trollmenn og eventyrere som har sverget å beskytte verden fra ondskap - mer spesifikt beskytte verden fra monstre som kommer opp fra under bakken, kalt 'The Blight', ledet av en erkedemon.

Laidlaw sier at de ser på rollespillet Dragon Age som den åndelige oppfølgeren til Baldur's Gate-sagaen, og jeg får virkelig den gode Baldur's Gate-følelsen når jeg både ser, hører og spiller Dragon Age.

Det som jeg la mest merke til med Dragon Age, og som jeg simpelthen elsker, er det at Bioware gir spilleren friheten til å spille selv, som vi husker fra Baldur's Gate. Som spiller står jeg helt fritt til å velge hvordan jeg vil nærme meg en situasjon.

Så langt ser det ut til at Bioware opprettholder tradisjonen med en dyp historie blandet med masse frihet for spilleren.

— Adrian Berg



Det føles som en blanding av Baldur's Gate og Mass Effect, og vi ser frem til å fordype oss i mørk fantasy.

Kommer HØSTEN



Modding

En morsom funksjon i Lost Planet 2 er muligheten til å modifisere figurene sine, man kan sette sammen ulike modeller for bein, overkropp og hode og dermed bestemme utseendet på helten selv.

B E B I O N I C



18+



PLAYSTATION 3



XBOX 360

XBOX LIVE

© CAPCOM CO., LTD. 2008 ALL RIGHTS RESERVED. PLAYSTATION and PS3 are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. Windows, the Windows Vista Start button and Xbox 360 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.



Coming soon for
Games for Windows

CAPCOM



BIONIC
C O M M A N D O

www.bioniccommando.com



RED DEAD REDEMPTION

I solfylte San Diego sitter Rockstar og smir sitt neste storspill, **Red Dead Redemption**. Vi dro på besøk for å prøvespille cowboy-epoet.

Gisseldrama

En venn av Marston, Bonnie, er tatt til fange, og den eneste måten å få henne ut er et gisselbytte i hølet Tumbleweed. Vel fremme innser Marston at det er et bakhold, og må nå kjempe seg frem til Bonnie som balanserer på en liten stol med en renneløkke rundt halsen. En skurk sparker bort stolen hennes, og Marston har bare noen få sekunder på å komme til unnsetning.



Lek og moro i ville vesten

Ville vesten ville ikke vært ville vesten uten støvete salooner med roulettebord, menn i gang med et slag poker eller andre måter å miste pengene på. Blant annet finnes minispillet Five Finger Filet der man skal hugge en kniv mellom fingrene sine så kjapt man kan.

Vi har sett ham før. Den stumme, ensomme helten som kommer ridende på sin alltid like lojale ganger i en ubeskrivelig vakker solnedgang i et ørkenlandskap i nærheten av steinete fjell. Vi kommer derimot ikke til å få se ham i Red Dead Redemption, Rockstars andre forsøk på å tolke ville vesten og første gangen man får sjansen til å gjøre det helt selv uten innblanding fra andre.

I stedet for den vanlige, klisjéfylte helten, møter vi John Marston – et kriminelt råskinn med en forbryter-CV som gjør ham til en av verdens verste skurker og betydelig mer Angel Eyes (The Bad) enn Blondie (The Good) fra westernklassikeren "The Good, The Bad and The Ugly". Men skal det være ville vesten så skal det være ville vesten. Hver mann for seg selv, og Rockstar har aldri vært store på moralisering. I Red Dead Redemption er derimot ville vesten i ferd med å dø ut. Rettferdighet og industrialisering holder endelig på å ta igjen virkeligheten i USAa sørlige stater, og regjeringen satser mye på å innføre lov og orden.

For å lykkes med det har man Byrået. Det lever i dag under navnet FBI. John Marston verves mot sin vilje gjennom massiv påvirkning, og dras inn i et kaos der de gode ser ut til å være verre enn de onde og de onde bare er... onde, og virkelig kjemper for å få beholde sin gamle livsstil. Denne brytningstiden i begynnelsen av 1900-tallet var en spennende periode der nytt og gammelt kolliderte på brutalt vis. Rockstar San Diego griper sjansen til å by på sovnlige meksikanske landsbyer omgitt av hvitkalkede ringmurer, elendige sørstatshol og moderne samfunn i nord.

Red Dead Redemption er dermed et gigantisk spill sett utenfra, og overgår Grand Theft Auto IV i størrelse. Man får muligheten til å utforske alt ordentlig, og med tanke på frihet er det faktisk friere enn Nico Bellics eventyr. Man får nesten Elder Scrolls IV: Oblivion-vibber



For drittsekker og drittstøvler

Rockstars ville vesten er et ytterst ugjestmildt sted som har mye mer til felles med serier som Deadwood enn gamle klassikere som Bonanza og Kruttrøyk.

når man i rollen som John Marston galopperer til hest gjennom tilsynelatende uendelige ørkenlandskap, inngjerdet av kaktuser, sparsommelig vegetasjon og støvete veier.

Akkurat som i nevnte Oblivion venter det eventyr bak hver en krok. Du møter diligenser som kan ranes og ruinerte mennesker som trenger hjelp, snubler rett inn i bakhold, blir vitne til avrettinger og treffer andre cowboys på helt egne ærend. Alle kan de samhandles med og alle har de en egen agenda. Så for den som vil bruke tiden i

Red Dead Redemption på sideoppdrag har man nesten uendelige muligheter.

Rockstar har lagt ned enormt mye energi på å gjenskape ville vesten som den en gang så ut ved hjelp av bilder og besøk til uttørkede spøkelsesbyer som står igjen midt i ingenmannsland for å få alt så korrekt som mulig. Et normalt høl består derfor ikke av mye mer enn en saloon, et bordell, en bank og forferdelig mange begravellesbyråer. Det føles mektig å komme ridende inn til et slikt sted. Folk tipper forsiktig på hattene sien for å sjekke hvem nykomlingen er, og følelsen er ugjestmild og spent. Nye folk betyr normalt nye problemer for innbyggerne, som dermed ikke akkurat jubler for flere kriminelle lykkejegere.

Som i Grand Theft Auto IV hører alle disse menneskene hjemme et sted, og er ikke bare tilfeldig utplasserte. En fyr som sitter henslengt mot en vegg på en gyngestol og spikker på en trebit kan gjerne dukke opp senere på kvelden for et glass Jack Daniel's på den lokale saloonen. Du bestemmer helt selv hvordan du vil oppfattes av de andre gjennom handlingene dine, og det finnes aldri noe rett og galt. Loven er som sagt bare en gråsoner, og vil du forvandle en hel by til en spøkelsesby

KAMPENE I RED DEAD REDEMPTION GIR GTA IV OG GEARS OF WAR-VIBBER



Et riktig solid våpenutvalg

Alle våpen baseres på skyttere som faktisk ble brukt i den aktuelle perioden. Det inkluderer geværer, revolvere, hagler, snikskyttergevær, pistoler og flere typer økser, kniver og selvsagt lasso. Dessuten får man muligheten til å prøve nordstatenes fryktede håndholdte Gatling-maskingevær.



Ønd eller god? Velg selv...

Selv om man teknisk sett jobber for staten i Red Dead Redemption er man på flere måter verre enn de skurkene man er satt til å hankses med. I vanlig Rockstar-ånd står du helt fritt til å tolke loven akkurat slik du vil.



Originalhelten fikk sparken

Hovedpersonen Red Harlow fra det første spillet er ikke med i toeren. Red Dead Revolver var i grunn et Capcom-spill som Rockstar kjøpte opp midt i utviklingen. I Red Dead Redemption vil man begynne fra begynnelsen med en historie som føles mer Rockstar-aktig ut.

står det deg helt fritt.

Skytingen i Red Dead Redemption minner om en blanding av Grand Theft Auto IV og Gears of War, der man med ett enkelt knappetrykk kan dukke ned i skjul overallt, og i tillegg skyte i blinde. Rekylene fra de gamle skytterne er brutalt sterke, og Rockstar har lyktes med å gi revolverne en tyngre følelse enn noe annet spill tidligere har gjort. Det føles og høres bokstavelig talt ut som om man avfyrer minikanoner og man ser hvordan hele armen kastes bakover av trykket. På samme måte gir skudd som treffer også en mer realistisk effekt når fienden reagerer i forhold til der han blir truffet. Men gi opp gjør de ikke for de tar sitt siste åndedrag, så det innebærer at man sørger for at offeret er fylt med bly før man våger seg frem fra skjulestedet og lusker videre.

Selv om det på bildet finnes penere spill enn Red Dead Redemption er det detaljarbeidet og de mange småtingene som gjør at det i bevegelse føles fantastisk imponerende. I løpet av mitt besøk hos Rockstar fikk jeg blant annet se en skuddveksling i et høl som het Tumbleweed, for lengst forlatt og med bare vaklende hus som knapt kunne bære sin egen vekt. Å smyge seg inn i den gamle baren og kikke ut gjennom de skitne og ujevne vinduene ga en grafisk effekt jeg aldri har sett tidligere, og forsterker ekthetsfølelsen. Det samme gjelder når man rir over prærien og ser røyken som ligger igjen etter togene, dyr som løper omkring, gribber som sirkler over deg eller bare andre cowboys som rir forbi. Red Dead Redemption lever og ånder virkelig en type svett og gjennomskitten western.

Naturligvis har man mange muligheter for å skyte villt rundt seg i Red Dead Redemption, men det gjelder å sikte bra og spille taktisk. Gamle magasiner rommer få kuler, og de er helt autentisk gjengitt. Dessuten var ikke presisjonen den beste i de klassiske skytterne. Skuddvekslingene kan for øvrig takles på flere ulike måter, og du kan selv velge å enten skyte deg fram langs en hovedgate eller smyge deg gjennom bakgatene, noe Rockstar poengterer er en slags



Tidsbremsing

Under de verste skuddvekslingene kan man støtte seg på funksjonen Red Eye som faktisk også var med i forgjengeren. Med den kan man på Max Payne-lignende manér få tiden til å gå saktere for å få en fordel når hett bly suser rundt ørene.

signatur for dem, og ekstremt viktig i spillet deres. Man ender til og med opp i jakt med hest og vogn, der man må forsvare doningen mot forfølgere (blant annet i et sideoppdrag der man skal beskytte en selger av mirakelmedisin på flukt). I tillegg kommer forsvar av tog, som krever kamp i full galopp på hesteryggen, kamp med dynamitt og så klart kamper på tog og rene dueller, mann mot mann.

Det er eventyrlig lekkert å se Red Dead Redemptions romantiske, men brutalt realistiske skildring av det ville vestens oppløsning, og det føles virkelig som en spennende æra med en blanding av én sivilisasjon i oppløsning og en annen i sin spedte begynnelse. Nytt og gammel på voldsom og uførelig kollisjonskurs. Ennå gjenstår det mye arbeid i utviklingen av Red Dead Redemption, men Rockstar forsikrer oss om at vi sent i høst skal kunne spille det som forhåpentligvis blir en liten renessanse for en av de toffeste epokene i moderne historie, det ville vesten. Yihhaaaaaw!

_Jonas "Six Shooter" Mäki
(Oversatt av: Halvor "Månestråle" Thengs)

**EXTREME RACING EPIC SCALE
FEARSOME WEATHER**

FUEL™

75 VEHICLES **190 CHALLENGES**

14,000km²
arena

**ONLINE
MULTIPLAYER**

**70
CAREER
RACES**

"GAMING'S BIGGEST ENVIRONMENT YET!"
Official Xbox Magazine

"FUEL ISN'T JUST BIG, IT'S EPIC"
Official PlayStation Magazine

"AUDACIOUS... GORGEOUS"
- PC Zone



GameStop
power to the players™

GAME.so
what's play?™

discshop+se

CDON.COM

www.fuel-game.com

XBOX 360

XBOX
LIVE

POWERED BY
game spy

Games for Windows

PLAYSTATION 3

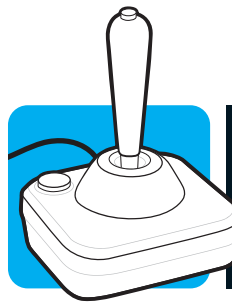
ASOBO
GAMES

codemasters™

7+
www.pegi.info

© 2008 THE CODEMASTERS SOFTWARE COMPANY LIMITED ("CODEMASTERS"). ALL RIGHTS RESERVED. "CODEMASTERS" IS A REGISTERED TRADEMARK OWNED BY CODEMASTERS. "FUEL"™ AND THE CODEMASTERS LOGO ARE TRADEMARKS OF CODEMASTERS. GAMESPY AND THE "POWERED BY GAMESPY" DESIGN ARE TRADEMARKS OF GAMESPY INDUSTRIES, INC. ALL RIGHTS RESERVED. ALL OTHER COPYRIGHTS OR TRADEMARKS ARE THE PROPERTY OF THEIR RESPECTIVE OWNERS AND ARE BEING USED UNDER LICENSE. DEVELOPED BY ASOBO STUDIOS S.A.R.L. AND PUBLISHED BY CODEMASTERS.

NYTT I SER



STOL PÅ VÅR DØMMEKRAFT

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

UAVHENGIGE, RETTFERDIGE SPILLTESTER

**NORGES
KULESTE
SPILLSIDE**
www.gamereactor.no



MÅNEDENS FOKUSSPILL

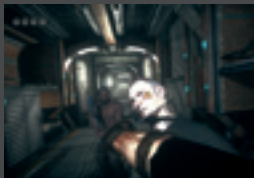
INFAMOUS

En katastrofeherjet by, en strømførende helt, og en rekke moralske valg i et av årets beste PS3-spill så langt.



GAMEREACTOR #69

Måtte du gi fra deg forrige magasin da Don Cato var på døra for å kreve beskyttelsespenge? Fortvil ikke, her er alle karakterene fra #69.



The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena 8/10
PC/PS3/360
The Wheelman 6/10
PC/PS3/360
Stormrise 3/10
PC/PS3/360
Peggle 9/10
XBLA



Gudfaren 2 7/10
PC/PS3/360
Patapon 2 9/10
PSP
Wanted: Weapons of Fate 6/10
X360/PS3
Persona 4 9/10
Playstation 2



Grand Theft Auto: Chinatown Wars 9/10
Nintendo DS
Henry Hatsworth: The Puzzling Adventure 9/10
Nintendo DS
Resistance: Retribution 7/10
PSP

GAMEREACTORS KARAKTERSKALA

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

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



THE SIMS 3

EA finpusser på verdens mest populære såpeopera. Treeren er større og bedre enn noensinne.

Plattform PC Utvikler MAXIS Utgiver ELECTRONIC ARTS Utgis LANSERT Antall spillere 1 Testet versjon PC Anb. alder 12+

Sjanger SIMULATOR



ALTERNATIV EKSTENS
Noe av det morsomste i The Sims 3 er å lage seg selv og sin familie og spille med dem. Her er undertegnede med barn og samboer. Mulighetene er der for å lage klassekamerater, venner og familie og terrorisere/kurtisere disse etter eget ønske.



FAKTA

KARRIERE

Som i tidligere The Sims-spill kan du gjøre karriere med Simmene dine. Grunnlaget blir lagt allerede i barndommen da flittig lekselesing åpner ferdigheter de får bruk for i voksenlivet. Det finnes mange ulike karrierer, og hver karriere har flere ulike belønninger. Dessverre får vi fortsatt ikke følge Simmene på jobb.

TIPS

SJEKK UT

The Sims 2 9/18 PC

Med et tonn tilleggspakker er det fortsatt mye moro å hente i forgjengeren.

Første gang jeg spilte The Sims kom spillet i en boks som veide omtrent like mye som en telefonkatalog. Og jeg skjønnte nesten ingenting.

Det har seg nemlig slik at jeg liker best konkrete mål i et spill. Drep den bossen for å komme videre. Få tre farger på rad for å fjerne ballene. Kjør fortere enn de andre bilene for å vinne.

Men i The Sims-spillene er det i stor grad du selv som utformer det spillet du spiller. Vil du lage en dramatisk såpeopera kan du gjøre det, og spille spillet som et sosialt eksperiment der du dytter folk inn og ut av forhold og observerer reaksjonene deres.

Vil du bygge hus og møblere og dekorere kan du det. Vil du spille det mer målrettet og prøve å skape glade simmer som får gode liv, kan du også det. Denne valgfriheten har tidligere vært forvirrende, men bare du er klar over den vil du oppdage et vidunderlig spill i The Sims 3, som er enda mer strømlinjeformet og lettere å komme inn i enn tidligere.

Erfarne The Sims-spillere er nok mest spent på den store nyvinningen i spillet, nemlig at spillerens hjem og byen han bor i er sømløst integrert i hverandre. Det betyr at du kan ta med deg simmene dine ut av hjemmet, besøke



BYPLANLEGGER Byen som følger med spillet er en standard amerikansk småby, og hvis du vil kan du flytte rundt på eiendommene, rive bygninger, og ommøblere som du vil.

naboer, rusle til butikken, ta en tur i parken, og så gå hjem igjen, alt uten en eneste innlatingsskjerm. Det høres kanskje ikke så imponerende ut på papiret, men det åpner opp en frihet i spillserien som hittil ikke har vært tilstede. Plutselig blir omverdenen mer levende, og når du møter kolleger fra jobben i parken, eller ser at naboen nok en gang driver og lusker i hagen din, så blir Sims-verdenen mer troverdig, mer interaktiv og mer underholdende

enn noen gang.

Nå må det nevnes at denne levende verdenen lider litt under spillets egen motor. Selv om motoren imponerer stort når man bygger hus og leker seg med simmene, ser det av og til litt rart ut utendørs når biler kjører gjennom hverandre og små grafikkfeil krydrer hverdagen. Men langt fra nok til å ødelegge spillopplevelsen.

The Sims 3 har også blitt litt mer fokusert

HVASKJERA?

Noen morsomme Sims 3-detaljer



TRANSPORT

Skal man dra på kino, fotballkamp eller handletur i Sims 3 kaster simmene seg gjerne inn i et kjøretøy. En bil eller drosje hvis man er voksen, sykkel hvis man er yngre. På denne måten kan simmene reise lange avstander på ganske kort tid.



SPASERTUR

Alternativt kan man gå fritt rundt i byen og utforske litt på egen hånd. Dette er en fin måte å bli kjent med nye mennesker på, eller oppdage forskjellige ting man kan gjøre. I parken finner man for eksempel sjakkbrett, og spiller man sjakk med andre blir figurene smartere og går opp i logikkferdighetene sine.



IDYLLISK BY

Startbyen i The Sims 3 er basert på en typisk amerikansk småby, og er et trivelig sted å være. Er du misfornøyd med utseendet på byen står du fritt til å være byplanlegger og rive ned og ommøblere på bygninger og eiendommer.



HUMORISTISKE DETALJER

Det er mange detaljer i The Sims 3. Setter du en sim foran datamaskinen kan det godt hende den begynner å spille Skate, som på bildet her. Skate finnes ikke til PC ennå, kanskje er det et hint fra Electronic Arts om at spillet vil få en PC-utgave snart?



MEKREMASHIN

Halve moroa i The Sims 3 er å lage sine egne figurer. Man kan ikke lage de ekstremt unormale og stygge, men noen fine avvik finnes jo. Det er for eksempel ikke noe problem å lage tykke transvestitter i trange badebukser. Som han her. Så var det å finne et passende hus til ham...

HEMMELIG Selv om man kan gå hvor man vil i byen, er det ikke alle bygg man får se inn i. Biblioteket under til høyre får man utforske, mens idrettsarenaen til venstre kun kan betraktes utenfra. Vi mistenker at fremtidige utvidelser vil åpne mange av disse bygningene med nye aktiviteter.



KATASTROFER

Jo flere ting man har, desto mer vedlikehold og reparasjoner. Du blir på en måte slave av tingene du eier, et anti-materialistisk budskap.



FEST Man kan som vanlig invitere venner og naboer på fester med ulike temaer. Bursdager og andre hendelser bør feires for å holde simmene glade.

enn før. Man har nå seks behov å følge opp for simmene sine, og jeg synes det er litt enklere og mer oversiktlig å få til et lykkelig liv for simmene sine enn det har vært tidligere.

Med tanke på alle tilleggspakkene som har preget seriene tidligere er det ganske mye innhold med fra start av i The Sims 3. Flere elementer fra populære The Sims 2-pakker er med i dette spillet, men av og til føler man at EA og Maxis nok har holdt en del tilbake. Men samtidig virker det som om The Sims 3 har en enda mer bunnsolid motor i bakgrunnen som kan ta i mot det EA måtte finne på i fremtiden av utvidelser.

Med en valgfri familie i din hule hånd er det helt opp til deg selv hva du vil satse på i The Sims 3, og det gjelder å finne noe å fokusere på for det er umulig å rekke alt. For noen kan det være morsomt nok å bare dytte simmene i riktig

MATLAGING En viktig ferdighet for å lage glade simmer er at de spiser ordentlig. Gleden av å lage god mat sprer over til hele huset, da alle har godt av et ordentlig måltid. Man kan også handle ulike ingredienser fra butikken.

retning av og til, mens andre vil inn og detaljkontrollere alt som skjer. Det er egentlig opp til deg. Interaksjonen mellom simmene og omgivelsene er uansett enda glattere enn tidligere. Langsiktig planlegging av karrierer og liv kan murre i bakhodet mens man gjør mer dagligdagse ting, og antall animasjoner, dialoger og reaksjoner er imponerende. Jeg slutter rett og slett aldri å bli overrasket over hva som skjer i byen min.

Jeg føler kanskje at jeg kunne ønsket meg litt mer i denne oppfølgeren, at det ligner litt for mye på The Sims 2 på mange områder, men samtidig synes jeg denne kritikken blir litt surmaget. Den åpne verdenen imponerer, simmene har enda mer personlighet enn før, og mulighetene til å forme spillet etter din egen spillestil er rett og slett bedre enn noensinne.

The Sims-serien er og blir et fenomen i spillssammenheng. En unik spillmekanikk som ingen har klart å kopiere, og er definisjonen på et sandkassespill. Det er tidsfordriv, i ordets rette forstand: ren lek, ren moro, og fabelaktig underholdning.

Jon Cato Lorentzen

KARAKTER 9/10

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

FABELAKTIG LIVSSIMULATOR

- Herlig levende by, bedre interaksjon mellom simmer
- Savner innsyn i enkelte bygg



FAKTA

TILLEGSPAKKER

Sims-spillene er legendariske for sine mange tilleggspakker, bare til toeren finnes det hele 18 pakker med ekstra møbler, figurer, funksjoner, lokasjoner og aktiviteter. Selv om The Sims 3 gir deg masse å leke med i grunnpakken, dukker det nok opp mye ekstra til treeren også.



BIONIC COMMANDO

Capcoms kultklassiker fyller 22 år, og hylles med en svenskprodusert oppfølger.

Plattform **PLAYSTATION 3/XBOX 360** Utvikler **GRIN** Utgiver **CAPCOM** Utgis **LANSERT** Antal spillere **1** Testet Versjon **PLAYSTATION 3 (PAL)** Anb. alder **18+**

Sjanger **ACTION**



DUM OG DUMMERE

Fiendene i Bionic Commando er ikke spesielt smarte, og surrer rundt som maur der de vokter ulike stasjoner. Deres styrke kommer av antallet, mer enn 2-3 bør du være forsiktig med da du fort blir skadet når mange skyter på deg samtidig.

Bionic Commando, den originale arkadeversjonen fra 1987, er en bisarr opplevelse. Spillet står som en klassiker, men har en kompromissløs vanskelighetsgrad, mye på grunn av at det mangler en hoppeknapp.

Svenske Grins oppfølger til det 22 år gamle spillet er ikke like kompromissløs. Helten Nathan Spencer har lært seg å hoppe, fått seg lange dreadlocks og heftige muskler. Dessverre har det blitt forbudt med bioniske modifikasjoner siden sist, og idet vi stifter bekjentskap med vår helt igjen sitter han i fengsel.

Men heldigvis har noen terrorister bombardert en by, som nå er full av terrorister. Av en eller annen grunn er Nathan Spencer den eneste som kan rydde opp i dette, så han får forlate fengselet og innta byen.

Som du kanskje allerede har skjont er ikke handlingen i Bionic Commando det mest sentrale. Svenskene som har laget spillet synes å være så opptatt av å ha alle mulige referanser til originaltittelen i orden at disse nesten går på bekostning av en normal historie. Det er terrorister og sinte militærsejere som snerrer ordre inn i øret ditt.

På sitt beste er Bionic Commando et



FAKTA

MIKE PATTON

Av en eller annen grunn finner vi Mike Pattons stemme i stadig flere dataspill. Et av de første spillene med Faith No More-vokalistens stemme var The Darkness fra Starbreeze. Etter det har han også vært med i Portal, der han fikk skrike og skråle som gal robot, samt Left 4 Dead, som skrikende og skrålende zombier, og nå sist i Bionic Commando. Denne gangen som heltens selv.

TIPS

SJERR UT

Prince of Persia **8/10**
PS3/XBOX 360/PC

Et spill der du kjemper mot ulendt terreng og mørke fiender. Elegant.



FALSK FRIHEIT Selv om byen virker gigantisk å utforske på bilder, er den i praksis avgrenset slik at du bare kan utforske et lite område. Usynlige vegger av radioaktivitet forhindrer deg fra å gå på hustak eller utenfor målområdet.

adrenalinrush av de sjeldne. Nathan Spencer er nemlig ikke så glad i å rusle som vanlige helter, han kan strekke ut den bioniske armen sin å gripe vegger, skilt, lyktestolper og svinge seg som Spider-Man fra gripetak til gripetak. På sitt beste er dette en fryd, men så bommer man, faller ned i vannet, og drukner og dør. Det klønete og stive siktekameraet er nemlig ikke spesielt tilpasset finsiktning på små punkter man skal skyte armen sin mot. Fysikken er heller ikke helt patent, det er litt for enkelt å miste farta eller slenge seg rett opp i lufta i stedet for rett frem. Resultatet er at man ofte ser mer ut som

en full gorilla enn en smidig krigsmaskin.

Når spillet i tillegg er fastlåst til mindre områder og ruter som skal følges, og at mye action foregår i altfor trange korridorer, fremstår Bionic Commando til slutt som en litt for ufokusert og ubalansert spillopplevelse.

_Jon Cato Lorentzen

KARAKTER 5/10

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

TUNGT OG FETT

- Flott ruinert by, adrenalinfylt svinging med armen
- Klønete kontrollsystem, frustrerende

TERMINATOR SALVATION

Svenske Grin lager et lisensspill. Og det synes.

Plattform **PC/PS3/X368** Utvikler **GRIN** Utgiver **WARNER** Utgis **LANCERT** Antall spillere **1-2** Testet versjon **PAL** Anb. alder **16+**

H usker du åpningsscenen fra Terminator 2? Der vi får se en voksen John Connor som leder for den menneskelige motstandsstyrken i en mørk og dystre fremtid. Skynet er i ferd med å snøre repet om halsen på det som er igjen av menneskeheten. Omtrent sånn føles det å spille Terminator Salvation.

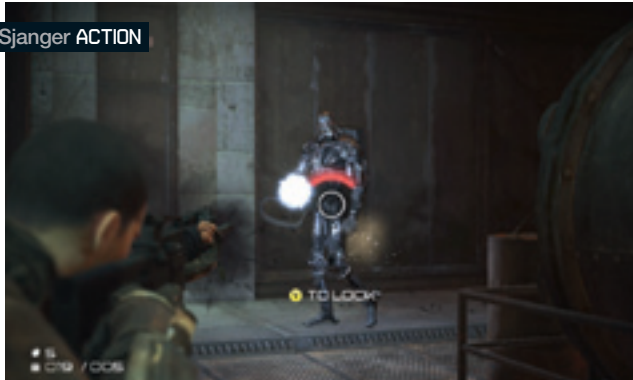
Spillversjonen av Terminator Salvation finner sted like før filmversjonen. Dommestad har vært og Skynet har tatt kontrollen over robotene. I skoene til John Connor skal du drive geriljakrig mot en nådeløs og iskald fiende. Og det er sånn passe gøy. Og sånn passe kjedelig.

Terminator Salvation er et simpelt og overfladisk actionspill. Banene er upersonlige, våpnene er generiske og den kunstige intelligensen er fraværende. Det er enkelt å flanke fribente T7er, og finne deres svake punkt på ryggen, og med en hagle er det ingen sak å ta ned små flyvende angrepsdroner. Verre blir det med T600 armert med miniguns. De skyter deg til konfetti om du ikke holder tunga rett i munnen. Her må du benytte utbrente biler og betongruiner som dekning og lobbe avgårde granater og plaffe løs med dine tyngste våpen, og er du riktig heldig, slipper du unna med livet i behold.

Og dette er det feteste med Terminator Salvation. Panikken når du har en nesten uovervinnelig T600 trampende i hælene, og det legendariske Terminator-temaet runger ut av høytalere. Det er til å bli helt lyrisk av. Men utover det fremstår dette som et simpelt lisensprodukt som er helt kurant underholdning for Terminator-fans og middelmådig tidtroyte for alle andre.

Det er som å spille Wanted: Weapons of Fate på nytt, men dette er litt dårligere. Et hardt dekning-til-dekning-system holder meg

Sjanger **ACTION**



T600 T600, som vi ser ovenfor, er en sint forløper til T800, spilt av gode gamle Arnold i Terminator 2. Både filmen og spillet dreier seg om tilblivelsen av T800.



FAKTA

TIDSLINJE

- Den første Terminator-filmen utspiller seg i 1984.
- Terminator 2 begynner med en scene fra 2029, men finner hovedsaklig sted i 1991.
- Hendelsene i Terminator 3: Rise of the Machines finner sted i 2004.
- Terminator Salvation-filmen handler om tilblivelsen av T800, spilt av Arnold Schwarzenegger i Terminator 2, og utspiller seg i 2018.
- Terminator Salvation-spillet finner sted to år tidligere enn filmen, altså i 2016.

på stø kurs gjennom hele den korte, ensformige og predefinerte spillopplevelsen,

Terminator Salvation er ikke et meningsløst drittspill, men det osrer filmspill lang vei, og har generelt lite friskt å by på. Eventyret kan spilles sammen med en kompis på delt skjerm, og det er vel omtrent så gøy man kommer til å få det sammen med denne nye spillversjonen av John Connor og co. Men resultatet er at spillet blir enda enklere, og for rutinerne gamere blir dette ren plankekjøring.

Allt i alt føles Terminator Salvation som en ytterst uinspirert spillopplevelse. Gameplayet er forutsigbart og enkelt, og gjør lite og ingenting for å gi oss en virkelig heftig spillopplevelse. Men likevel grei nok til å tilfredsstille en hard fanbase.

Carl Thomas Aarum

KARAKTER 4/10

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

EN FILMLISENS...

- Den klassiske musikken.
- Uinspirert hele veien gjennom.



T7 Den fribente roboten på bildet ovenfor heter T7 og krever litt klokt for å overvinne. Den har kun ett svakt punkt på ryggen, så for å ta knekken på den må man samarbeide. En må tiltrekke seg dens oppmerksomhet, mens den andre må flankere og ta den ut bakfra.

VIRTUA TENNIS 2009

Tennisserien til Sega står på stedet hvil.

Plattform **PS3/X368** Utvikler **SUMO DIGITAL** Utgiver **SEGA** Utgis **LANCERT** Antall spillere **1-4** Testet versjon **PS3 (PAL)** Anb. alder **3+**



REALISME Animasjonene til tennisspillerne i Virtua Tennis 2009 er upåklagelige. Det både ser og høres ut som en ekte tenniskamp.

Tennis gjør seg som videospill, det har fungert utmerket i spillform helt siden Pong erobret spillehallene på 70-tallet. Det er en enkel sport med enkle regler som lett overføres digitalt.

Men det gjelder å finne den rette balansen. Du kan lage fjåsetennis med brennende tennisballer som i Mario Tennis, eller beinhard simulasjonstennis som i Top Spin-serien. Virtua Tennis har lagt seg midt mellom disse to spillene, og i forgjengeren, Virtua Tennis 3, fant de en tilnærmet perfekt blanding av visuell realisme med et mer arkadepregt gameplay.

På overflaten virker Virtua Tennis 2009 som nøyaktig det samme spillet som forgjengeren, men etterhvert åpner det seg noen små endringer. 2009-utgaven har nemlig litt mindre arkadepreg enn tidligere. Der man før kunne slenge seg etter ballen over halve banen beveger spillerne seg mer realistisk nå, og posisjon har blitt enda viktigere for å lykkes med karrieren sin.

Personlig foretrekker jeg spillsystemet i forgjengeren, jeg synes det blir litt for stramt nå. Men er du mer simulatorspiller vil du helt sikkert sette pris på endringene.

For ellers er det lite nytt. Til tross for mer realistiske kamper reiser du fortsatt rundt og skyter tennisballer på blinker og sjørøverskuter i papp for å trene opp ferdighetene dine. Presentasjonen og menyene er så og si identiske.

Spillet har også flere kjente spillere fra virkeligheten, som Roger Federer, Rafael Nadal, Venus Williams og Maria Sharapova, som tennissans helt sikkert vil sette pris på å spille med eller mot.

Virtua Tennis 2009 er et solid tennisspill med mye underholdning, men er du veteran i forgjengerne er sjansen stor for at det vil minne for mye om en reprise enn et helt nytt spill. Og foretrekker du litt mer løssluppet arkadetennis fremfor simulasjon vil jeg heller anbefale forgjengeren. Et lite steg til siden for Virtua Tennis-serien, ikke noe mer.

Jon Cato Lorentzen

KARAKTER 7/10

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

UINSPIRERT MEN SOLID TENNIS

- Fine spillfigurer, bra tennismosfære
- Litt seig kontroll, småkjedelig karriere



INFAMOUS

Sucker Punch har forlatt den kriminelle vaskebjørnen til fordel for en elektrisk superhelt.

Plattform **PLAYSTATION 3** Utvikler **SUCKER PUNCH** Utgiver **SCEE** Utgis **LA NSERT** Antall spillere | Testet versjon **PLAYSTATION 3 (PAL)** Anb. alder 16+

Sjanger **ACTION**



KLATREMANI

Spillet minner litt om Crackdown som også lot deg klatre opp høye bygg og utforske fritt. Men vi kan også se referanser til Sly Cooper i spillet, det er noe med bevegelsene og tempoet som minner oss om vaskebjørnen.

Empire City er helt klart en by som har behov for en superhelt. Ikke nok med at en massiv eksplosjon river gjennom flere kvartaler av byen, den blir samtidig rammet av en epidemi som forvandler hyggelige innbyggere til skyteglade superskurker.

Cole ser ut til å kunne fylle Empire Citys behov for supermuskler. Han overlevde eksplosjonen til tross for at han befant seg midt i den – og han har utviklet en svært unik evne til å kontrollere elektrisitet. Men Sucker Punch har ikke diktert at man må være superhelten – du kan selv velge om du vil være Empire Citys frelser eller undergang.

Underveis i spillet blir man hele tiden presentert med valg som vil sende karmaen din i god eller ond retning. Er du for det meste god vil du i tillegg til å zappe blå lyn utvikle egne krefter som kun helter får. Velger du det motsatte vil du kunne zappe rødt og utvikle helt andre og slemmere krefter. Historien endrer seg også basert på om du er hyggelig eller ekkel, noe som gjør at man virkelig får følelsen av at handlingene man velger å gjøre har konsekvenser.

Byen er stor og detaljert og man kan kose seg i mange timer med å kaste seg fra bygning



FAKTA
ZEKE

Zeke er en slags partner til Cole i spillet. En mistroisk fyr som vanligvis er misfornøyd med staten og stadig fabler om konspirasjonsteorier. Etter eksplosjonen og karantenen er han helt sikker på at han har hatt rett i sine paranoide mistanker. Han er kanskje litt misunnelig på Cole som har fått superkrefter, men ser ellers ut til å trives godt i rollen som informasjonssanker.

TIPS

SJERR UT
Crackdown **8/10**
XBOX 360

Herlig superpolitispill i en åpen futuristisk verden full av leketøy.



GOD OG OND Fargen på elektrisiteten viser om du er god eller ond. Onde spillere vil få rødt lyn og onde superkrefter, mens de snille vil få blått lyn og gode krefter.

til bygning. Bykjernen er åpen for utforsking fra første minutt, men store deler av byen er uten strøm. Når du beveger deg inn på et område uten strøm vil Cole umiddelbart føle seg uvel og synet blir sløret.

Byen har en rekke fiender som du garantert ikke vil bli lei av å banke. Når du er på nippet til å rense en bydel for en type fiender, vil du bli tildelt en ny bydel med nye utfordringer og nye motstandere. Sucker Punch har funnet en god måte å utvikle vanskelighetsgraden på, så man føler at man hele tiden blir utfordret.

Dette er uten tvil et av de beste spillene så

langt i år. Kontrollen er superstram og du føler deg virkelig som en superhelt mens du hopper fra bygg til bygg. Timene raser av gårde uten at man helt vet hvor de ble av. Frihet, action og moralske valg står i kø i årets mest fengende actionspill på Playstation 3.

Richard Imenes

KARAKTER 9/10

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

ELEKTRISK LEKEPLASS

- Godt oppsatt kontroll, variert gameplay, valgfrihet
- Enkelte pop-ups og litt høyt animasjonstempo

POWERED BY STEAM...
FUELLED BY VENGEANCE.



DAMNATION

MAY 2009

GameStop

GAME.se

discshop.se

CDON.COM



18+

Games for Windows

XBOX 360

XBOX LIVE



PS3



codemasters™

© 2009 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters" is a registered trademark owned by Codemasters. "Damnation"™ and the Codemasters logo are trademarks of Codemasters. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are being used under license. Developed by Blue Omega Entertainment Inc. and published by Codemasters. Microsoft, Windows, the Windows Vista Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies, and "Games for Windows" and the Windows Vista Start button logo are used under license from Microsoft. "PS3", "PLAYSTATION", "PS2" and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

www.pegi.info



GHOSTBUSTERS

Spøkelsene er fortsatt på frifot i New York, idet filmserien Ghostbusters fortsetter i spillform.

Plattform **PLAYSTATION 3** Utvikler **TERMINAL REALITY** Utgiver **SCEE** Utgis **19. JUNI** Antall spillere **1** Testet versjon **PLAYSTATION 3 (PAL)** Anb. alder **12+**

Sjanger **ACTION**



GJENSYN

Fans av filmen vil umiddelbart kjenne igjen fiender, områder og utallige referanser til de to filmene. Men har du ikke noe forhold til Ghostbusters er det en viss fare for at du bare kommer til å klo deg i hodet når Marshmallow Man kommer trampende...

Da jeg var 12 år gammel var jeg stor Ghostbusters-fan. Jeg lagde til og med et eget kostyme til karneval, med en støvsuger monteret på en ryggsekk som skulle være min protonpakke. Jeg rundet Ghostbusters på Commodore 64 flere ganger, og sang av full hals til karaokeversjonen av Ray Parker Jr.-sangen på tittelskjermene.

Men det var da, og jeg skal ærlig innrømme at filmene, som mye annet fra 80-tallet, har mistet en god del av sjarmen sin siden da. Jeg trodde ærlig talt ikke at noen kunne tenke seg å lage et moderne dataspill basert på de gamle filmene.

Men spill har det blitt, og i Ghostbusters plukker vi opp handlingen på tidlig 90-tall, noen år etter den andre Ghostbusters-filmen. Som ny rekrutt i Ghostbusters-gjengen, blir du med Venkman, Stantz, Spengler og Zeddemore på spøkelsesjakt i New York.

Spennende nok er Ghostbusters laget nesten som en film. Manuset er skrevet av Dan Aykroyd, og omtrent samtlige skuespillere fra filmene har spilt inn dialogen til karakterene sine. Dette føles i bunn og grunn som



LIKHETSTREKK Spillfigurene er gjenskapt som tro kopier av skuespillerne.

FAKTA

GHOSTBUSTERS

Ghostbuster hadde kinopremiere i 1984, og ble en gigant suksess. Manus ble skrevet av skuespillere Dan Aykroyd og Harold Ramis, som også spiller to av spøkelsesjegerne. Manus til spillet er også skrevet av disse to, noe som gjør at spillet føles veldig autentisk i forhold til de to filmene. Ghostbusters var en av de største komediene på 80-tallet, og fikk en oppfølger i 1989 som dessverre ikke gjorde det like bra. Siden da har spøkelsesjegerne dukket opp som tegnefilmfigurer, og i hele fire videospill.

Ghostbusters 3, det er et vellykket forsøk på å lage en filmopplevelse i spillform.

Spillmessig er det ikke alt jeg er like fornøyd med. Å vandre rundt og fange spøkelsener er ikke så moro som jeg hadde trodd det skulle være. Som regel må man svekke styrken til spøkelsene med en protonstråle, før man bytter til en gripestråle, og så drar spøkelsen inn i en fangestråle. Det høres knøvlete ut, og det er det, og når det flyr mange spøkelsener rundt på skjermen er det både uoversiktlig og kaotisk. Det er rett og slett ikke det samme adrenalinrusket å skyte en mangefarget stråle på et spøkelse som ikke reagerer som å fylle en locust-soldat med varmt bly. Dessverre.

Heldigvis åpner dette seg litt mer når man kommer et stykke i spillet. Nye duppedinger og oppgraderinger bringer litt mer variasjon inn i spillet. Fysikkbaserte utfordringer dukker opp, og Terminal Realitys hjemmelagde spillmotor imponerer absolutt. Sammen med det morsomme manuset blir det mange hyggelige timer i selskap med spøkelsesjegerne.

Utviklerne vet at det er de kjente skuespillerne som bærer dette spillet, og ved å legge vekt på et solid manus og høy gjenkjennelesfaktor for alle som har sett filmene har de laget et filmisensspill som tar lisensen sin svært alvorlig. Sluttresultatet er et helstøpt spill som nok ikke når helt opp til storspillene i actionsjangeren spillmessig, men som står støtt på egne bein takket være et kjempemessig kildemateriale.

Jon Cato Lorentzen

KARAKTER 7/10

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

NOSTALGISK 80-TALLS-GJENSYN

- Morsom dialog, kule detaljer, morsom stemning
- Kaotiske kamper, treg styring



“PS”, “PlayStation”, “PLAYSTATION”, “PSS”, and “DOX” are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. “PS” is a registered trademark of Sony Corporation. “Blu-ray Disc” and “BD” are trademarks. Infamous ©2007 Sony Computer Entertainment America Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Sucker Punch Productions, LLC. All rights reserved. Broadband/Internet service required. Users are responsible for broadband access fees. Charges apply for some content. PlayStation@Network and PlayStation@Store subject to terms of use and not available in all countries and languages. Users under 18 require parental consent.

MISTAKES.
IT'S THE REASON
SOME SUPERHEROES
WEAR A MASK.

Game
reactor
9/10

BEING A HERO IS OPTIONAL

Download the free demo at the PlayStation@Store.

infamousthegame.com



PLAYSTATION 3



Sjanger MUSIKK



KOSMETISKE ENDRINGER

Noen forskjeller fra Guitar Hero World Tour er det i Guitar Hero Metallica. For eksempel kan du nå enklere se hvor bra du gjør det med barometeret til venstre for notesporet ditt. Men alt i alt føles dette nøyaktig som World Tour.

GUITAR HERO: METALLICA

Aerosmith var først ut, nå er det Metallica som får æren av å ha sitt eget Guitar Hero-spill. Carl Thomas har trommet til krampa tok han.

Plattform PS3/X360/PS2/Wii Utvikler NEVERSOFT Utgiver ACTIVISION Utgis LANSERT Antall spillere 1-4 Testet versjon 360 PAL Anb. alder 12+

Jeg er ikke noen stor fan av Metallica. Har aldri vært det. Jeg har såklart noen legendariske skiver, som **The Black Album** og **Master of Puppets** stående i hylla, men det må være minst ti år siden de har vært i CD-spilleren. Men man trenger ikke være noen fanatisk merch-samler for å hygge seg med Guitar Hero: Metallica. Man må bare

FAKTA

METALLICA

Metallica er et av verdens største rockeband, og ble stiftet i Los Angeles i 1981. Metallica har lansert ni studioalbum og to live-plater gjennom sin karriere. Bandet har vunnet ni Grammy-priser opp gjennom årene, og har hele fem plater på rad som har debutert på første plass på de amerikanske salgslistene, noe som er en rekord. Med over 100 millioner solgte plater på verdensbasis regnes Metallica som et av verdens største rockeband, og de har en stor fanbase også i Norge.

TIPS

SJEKK UT

Rock Band 2 18/18 X360, PS3, Wii, PS2
Kongen av musikkspillene med perfekt bandfølelse og spilleforståelse.

like en utfordring.

Guitar Hero: Metallica begynner pompøst og dramatisk. Med Ennio Morricone-musikk i bakgrunnen går James Hetfield, Kirk Hammett, Lars Ulrich og Robert Trujillo i sakte film mot sine respektive instrumenter. Nærbilder av metallbelagte rockesko og sinnarynker setter stemninga for showet braker løs med *For Whom the Bell Tolls*, etterfulgt av balladen *The Unforgiven*. Jeg begynner å spille trommene. På hard. Og jeg merker det med en gang. Etter en nylig gjennomkjøring av *World Tour* på hard er dette som å ta et steg tilbake. Jeg trommer meg lett gjennom sangene, som virker unødvendig nedstrippet og enkle til å være på denne vanskelighetsgraden. Det blir forutsigbart. Jeg trommer, men ser like mye ut av vinduet som på Tven foran meg. Jeg kjeder meg nesten litt, sånn helt i starten.

Og det blir verre. Når jeg kommer til det første ordentlige settet jeg skal spille, så er det som å gå rett inn på et nachspiel hos Jon Cato langt utpå morgenkvisten. Gammelmannsballader som *Turn*



SLAPPE LARS Heldigvis er notene til trommesporet stramme og presise, i motsetning til de halvslappe trommeferdighetene til Lars Ulrich.

the Page med Bob Seger and the Silver Bullet Band og Lynyrd Skynyrd's *Tuesday's Gone* er som et eneste langt og tregt gjesp. Et spill dedikert til den hardtslående musikken til Metallica skulle begynt som en knyttneve i trynet. I stedet begynner det som et visstent dask.

Vendepunktet kommer med Thin Lizzys legendariske *The Boys are Back in Town*. Jeg jobber med den lekne bassstromma, samtidig som jeg holder en stødig takt med skarptromme og hi-hat. Dette er glimrende trommehygge, og herfra blir det en hurtig stigende formkurve for Neversofts nyeste Guitar Hero-spill. *One*, *Fuel*, *Enter Sandman*, *Sad But True*, *Welcome Home (Sanitarium)*, *Master of Puppets*, *The Memory Remains* og *No Leaf Clover* (med fullt symfoniorkester) kommer som metallperler på en piggråd, og jeg koser meg som bare det. Dette er prima underholdning på alle instrumenter, og det er lite i denne sjangeren som kan overgå en gjennomspilling av disse klassikerne med fullt



DOUBLE BASSTRUMMER En ekstra basstrummepedal er viktig i enkelte av låtene, som i midtsporet her. Og det føles barskt å tromme med begge beina.



SAMME SYSTEM Spillsystemet er likt Guitar Hero World Tour, med de svakhetene dette innebærer. Det føles nemlig fortsatt som man spiller alene og ikke i band, selv om man har tre kompisar med seg i bandet.



band. Mot slutten av spillet kommer mer og mer av den sinte 80-talls aggresjonen frem, med Fight Fire With Fire, Battery, Dyer's Eve og Whiplash, og melkesyren setter seg i hi-hat-armen min bare jeg hører snakk om dem. Sangene er ikke så vanskelige å spille, de er bare så grådige raske at jeg har trøbbel med å holde følge på mitt lille plasttrommesett. Men der disse sangene er gøyest for de sinteste trash-trommisene der ute er Hammetts (og til dels gamle Dave Mustaines) gitarbehandling prima underholdning for alle plastgitarister der ute. Dette er virkelig låter som skiller klienten fra hveten når det kommer til gitarhelter - noen partier er så idiotvanskelige at det eneste som nytter er å spare opp maks Star Power, og krysse fingra.

Nytt i denne versjonen er muligheten for å koble til to basspedaler til trommene og virkelig slippe seg løs. Omtrent halvparten av låtene kan spilles med dobbel basspedal, og det gir alle trommeplade lekemusikanter en helt ny dimensjon av utfordring som personifiseres i



GJESTEARTIST King Crimson dukker opp som gjesteartist i spillet, som selvsagt inneholder alle fire medlemmene av Metallica.



FAKTA

NESTEMANN UT! Aerosmith var det første bandet som kom med et eget Guitar Hero-spill, etterfulgt av Metallica. Nestemann ut i serien er Guitar Hero: Van Halen, som kommer i høst... Konkurrent Rock Band er ikke noe dårligere, de kommer nemlig med The Beatles; Rock Band i høst. Men det vi lurer mest på er hvem som blir først ut med et eget Turboneger-spill!

TIPS

SJEKK UT: GH: World Tour 7/10 PS3, XBOX 360, Wii, PS2 Litt kjedeligere låter drar ned karakteren. Metallica-utgaven er fetere.

vanskelighetsgraden Expert +.

Det er småting som irriterer med Guitar Hero: Metallica. Jeg kan ikke begynne på en solo trommekarriere og slippe inn en gitarist og en bassist om jeg får besøk. De kan ikke droppe inn, hjelpe til med et par sanger, også droppe ut igjen. Da må vi begynne en ny band-karriere, og låse opp alle sangene en gang til. Videre kan jeg heller ikke importere sangene fra World Tour, og slenge disse inn i settene mine. Det går ikke. Og det irriterer. For i mitt drømmesett inngår både Sad But True og System of a Downs B.Y.O.B..

Alt i alt byr Guitar Hero: Metallica på en bunnsolid låtliste, med 28 Metallica-låter og 21 andre spor som bandbesetningen selv har valgt ut. Sanger og band som har vært inspirerende for gjengen som snart har 30 års jubileum. Resultatet er et spill som overgår det forrige kapittelet i serien, men trenger noen helt grunnleggende gameplayjusteringer før det når opp til Rock Band 2, som fortsatt er det beste bandspillet å oppdrive.

Carl Thomas Aarum

KARAKTER 8/10

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

TUNGT OG FETT

- Bra låtutvalg, ufordrende, masse Metallica-snadder
- Kan ikke importere/eksportere låter

POKÉMON PLATINUM

Vi fanger dem alle igjen og igjen og igjen og igjen...

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

Sjanger ROLLESPILL



SOLO ELLER PAR Som i Diamond og Pearl slåss Pokémonene dine alene eller i par.

D en endeløse sagaen om din kamp for å bli verdens beste Pokémon-trener fortsetter i Pokémon

Platinum, en så og si usynlig oppgradering av Pokémon Pearl og Diamond.

Pokémon Platinum er den naturlige forlengelsen (eller melkingen) av de to foregående Pokémon-spillene, en trend Nintendo startet med Pokémon Yellow i 2000. Konseptet er enkelt, Nintendo gir ut en helt ny utgave av Pokémon med jevne mellomrom i to ulike spill. Så venter de en stund og gir ut en slags remix av disse to spillene i ett spill, oppusset og med litt nytt innhold. Pokémon Platinum er dermed en remixversjon av Pokémon Pearl og Diamond.

Men det er dessverre veldig lite nytt her. Du er fortsatt en trener som får deg en Pokémon og skal reise rundt i en svær verden der du fanger ville Pokémon, trener dem opp, og bekjemper Gym-ledere som gir deg medaljer. Verdenen er identisk med Diamond og Pearl, utfordringene, Pokémonene og historien likeså. Mot slutten av spillet dukker det opp et nytt område, morsomt laget, men det er egentlig alt som er lagt til i spilllets hoveddel.

Joda, et par andre ting har også blitt pusset på: flerspillerdelen har blitt forbedret, man kan laste opp kampvideoer, og noen enkle minispill har blitt lagt til. Men det er ingen grensesprengende nyheter her som gjør at du som har mestret Diamond eller Pearl bør føle deg forpliktet til å starte på nytt i et spill som er 98% identisk til det du allerede har rundet.

På den annen side er spillet like uforskammet fengende som forgjengerne. Nintendo har klart det kunststykket å holde serien fersk, selv om gameplayet og grunnprinsippet knapt har utviklet seg på ti år.

Pokémon Platinum er en ny brukerdose for spillugne Pokémon-fans. Lite nytt, men finpusset og fornøylig som alltid.

Jon Cato Lorentzen

KARAKTER 7/10

Grafikk 7/10 Lyd 6/10 Gameplay 8/10 Holdbarhet 9/10

LØMMEMONSTRENE I FORM IGJEN

- Fengende gameplay, kult nytt område
- Tilnærmet identisk med Pearl og Diamond



PUNCH-OUT!!

Herlig nostalgisk slåssing i ny og moderne innpakning fra Nintendo.

Plattform **NINTENDO Wii** Utvikler **NINTENDO** Utgiver **NINTENDO** Utgis **LANSERT** Antall spillere **1-2** Testet versjon **PAL** Anb. alder **12+**

Les mer på www.gamereactor.no



Sjanger **KAMP**

Nintendo har måttet tåle mye kritikk det siste året for å ignorere deres lojale fanbase og kun satse på brede mainstream-spill. Fansen har lengtet etter mer Mario, mer Zelda, Donkey Kong og Starfox, men har blitt avspist med Wii Music og Wii Fit. Vel, ikke nå lenger. Punch-Out!! er spillet for alle dere som har gått og ventet på gammel Nintendo-storhet. Og alle andre.

Punch-Out er nemlig den perfekte gjenopplivningen av en klassisk spillserie. Alle de gamle karakterene er på plass i nye, oppussede versjoner. Men selv om jeg ikke har noe skikkelig nostalgisk forhold til originalspillet føler jeg meg aldri ekskludert.

Nok en gang iklær vi oss boksehanskene til Little Mac - den 17 år gamle bokseren fra Bronx i New York. 13 bokserere er rangert høyere enn unggutten, og din jobb er å hente hjem det gjeveste tittelbeltet og bli verdens beste bokser. Og dermed er treningen i gang.

Det er ikke rart folk har utviklet en naturlig skepsis til Wii-spill. Fraser som "klonete kontroll" og "lite responsiv styring" går igjen i mange Wii-spillanmeldelser. Men ikke i denne. For en sjelden gangs skyld kan jeg fortelle at kontrollen fungerer nesten helt perfekt.



FAKTA

SJARMBOMBE

Et bilde sier mer enn tusen ord, og figurene i Punch-Out er rett og slett vandrende karikaturer som det er umulig å ikke bli sjarmert av. De har alle sin unike personlighet, fra sleske Disco Kid som elsker å henge på diskoteker til tyske Von Kaiser med sin snurrebart og nedlatende kommentarer. Samtlige figurer er helt hysteriske, og det er en sann glede å bli kjent med hele persongalleriet.

TIPS

SJEKK UT

Fight Night Round 4
PS3/XBOX 360
Fight Night er mer simulator enn dette, og fireren kommer i juli.

2: EN ANNEN MENING

Av: Jon Cato Som: Spiser ører til frokost

Når man kaster realismen ut av vinduet har man frie tøyler til å lage noe som er moro, og det har virkelig Nintendo klart med Punch-Out. Jeg hadde trodd det skulle bli kjedelig i lengden å bokse kamp etter kamp, men dette er et spill som underholder på alle plan i lang tid. Fantastisk moro, og et kjempekult Wii-spill.

Konklusjon:
Sprudlende blanding av nytt og gammelt **8/10**

Allerede i første kamp mot den baguette-spisende franskmannen Glass Joe merker jeg at kontrollen er bunnsolid. Og jeg smiler.

For gameplayet i Punch-Out er enkelt og gammeldags. Motstanderne har et knippe bevegelser, og din oppgave er å se etter visuelle ledetråder og lytte etter lydhint som avslører hva som kommer. Og det er ganske enkelt å analysere motstanderne i starten. De første nivåene og de første par tittelbeltene er en tur i parken. Men så blir det verre.

Grafisk er det helt i toppsjiktet av spill til Nintendo Wii. En nydelig utført cel-shading-teknikk gjør at savnet av høyoppløst grafikk fordufter. Statisk kamera blandet med dramatiske vinkler og heftig perspektiv når Little Mac har fått et slag for mye - og tar en piruett før han henger i tauene - gir deg virkelig følelsen av å være i ringen.

Oppsummert er Punch-Out et perfekt Wii-spill. Det er morsomt og underholdende for flere spillere over kort tid, det er lekkert og innbydende, og det er god føde for harde gamere også. Og noe særlig mer enn det kan vi vel ikke forvente oss?

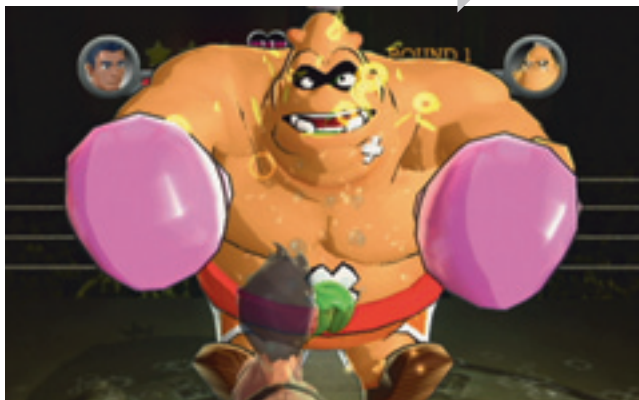
Carl Thomas Aarum

KARAKTER 9/10

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

SPRUDLENDE DENGEFEST

- Fin kontroll, minneverdige figurer, enkelt og genialt gameplay
- Mangelfull flerspiller, ingen onlinedel



Sjanger **STRATEGI**

RUTENETT For å forhindre zombieene fra å nå venstresiden av skjermen må du sette opp et plantebasert forsvar.

PLANTS VS. ZOMBIES

Zombiene kommer! Fort! Finn frem solsikkefrøene og vannkanna!

Plattform **PC** Utvikler **POPCAP** Utgiver **POPCAP GAMES** Utgis **LANSERT** Antall spillere **1** Testet versjon **PAL** Anb. alder **12+**

Jeg sier det først som sist, jeg skjønner ikke fascinasjonen med de såkalte "Tower Defence"-spillene. Jeg har spilt flere, både på PC og konsoller, og til og med telefonen min, uten at jeg skjønner hva det helt store er. Hvorfor det er så gøy å plassere ut forsvarsstyrker for så å sitte og se på at de skyter og slår og kaster ting på en rekke fiender som kommer marsjerende begriper jeg ikke. Runde etter runde med det samme på nytt og på nytt.

Så det var med en viss skepsis jeg satte meg ned med Plants vs. Zombies. Jeg beundrer Popcaps evne til å lage fengende spill av enkle konsepter, men jeg var allikevel skeptisk. Dette var tross alt i bunn og grunn et Tower Defence-spill.

Tre timer senere var all min skepsis borte. Jada, dette er i bunn og grunn et Tower Defence-spill, men der de andre Tower Defence-spillene er navlebeskuende, repeterende og for folk som liker å se på en rekke figurer bli skutt ned mens de selv tvinner tommeltotter er Plants vs. Zombies tilgjengelig, morsomt, utfordrende, avhengighetsskapende og variert.

Handlingen i Plants vs. Zombies er enkel. Du bor i et hus. Gata er full av zombier som vil spise hjernen din. Mellom gata og huset er en gressplen. Oppdraget ditt er å plante ulike planter som slåss med zombiene og forhindrer dem fra å nå huset ditt.

I motsetning til mange andre spill i sjangeren er du en aktiv deltaker. Solstråler og mynter må plukkes opp, og strategier endres fra minutt til minutt. Resultatet er et hektisk spill, like mye action som strategi til tider.

Plants vs. Zombies er rett og slett adrenalinfylt strategi av beste sort, og nok et eksempel på styrken til de nye nedlastbare "enkler" spillene. Fantastisk bra.

Jon Cato Lorentzen

KARAKTER 9/10

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

MAGISK TIDSSLUKER

- Avhengighetsskapende, perfekt balanse, god variasjon
- Savner flerspiller

DON'T MESS WITH THE MCCALLS



coming
July 09



CALL OF JUAREZ

BOUND IN BLOOD

www.callofjuarez.com

DEMO COMING TO XBOX LIVE® AND PLAYSTATION® NETWORK

16+

www.pegi.info

XBOX 360. XBOX LIVE

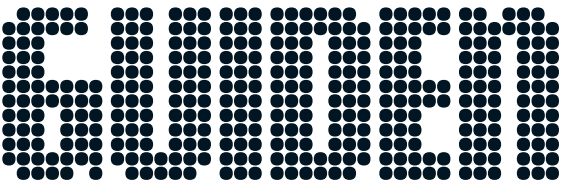
PLAYSTATION 3

PC DVD ROM

TECHLAND



UBISOFT



GAMEREACTORS KJØPEGUIDE

Vi hjelper deg i spillsjappa!

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

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



SONY PLAYSTATION 3

Sonys tredje spillkonsoll er markedets store muskelbunt!

INFO

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

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



GAMEREACTOR TOPP 15 PLAYSTATION 3

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

NR.	SPILLTITTEL	SJANGER	UTGIVER	KARAKTER
1	Little Big Planet Vi visste at det kom til å bli bra, men ikke så bra som dette. Har du PS3, må du ha Little Big Planet.	Plattform	Sony	10/10
2	Grand Theft Auto IV Mesterlig lekeklass med skytevåpen, fete biler og utrolig atmosfære. 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	Sony	9/10
5	NY Infamous En stor, åpen by og en elektrisk helt venter i dette lekne PS3-eksklusive eventyret.	Action	Sony	9/10
6	Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots En verdig avslutning på en fantastisk spillserie. Dramatisk, engasjerende og utrolig ambisiøst.	Action	Konami	9/10
7	Street Fighter IV En revitalisering av det klassiske slåssespillet, hypnotiserende avhengighetsskapende.	Slåssing	Capcom	9/10
8	Uncharted: Drake's Fortune Naughty Dogs blanding av Tomb Raider, Indiana Jones og heftig skyteaction lykkes på alle punkter.	Action	Sony	9/10
9	Call of Duty 4: Modern Warfare Intenst krigsspill som dropper klisjeen andre verdenskrig til fordel for terrorister fra dagens nyhetsbilde.	Action	Activision	9/10
10	Saint's Row 2 Gangsterparadiset, en lekeklass med biler, skytevåpen og vanvittig action. Ren moro.	Action	THQ	9/10
11	Race Driver: Grid Fabelaktig grafikk, ren kjøreglede og en utrolig intensitet. Codemasters er kongene av racing.	Racing	Codemasters	9/10
12	Bioshock Ett av verdens mest stemningsfulle spill, med skrekk og gru i undervannsbyen Rapture. Mesterlig!	Action	Take-Two	9/10
13	Skate 2 Vi elsker å rulle rundt i San Vanelona, mer av det samme og mesterlig gjennomført.	Sport	EA	8/10
14	Fallout 3 Det radioaktive eventyret har dybde nok til å holde deg trollebundet i ukesvis.	Rollepill	Ubisoft	8/10
15	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!

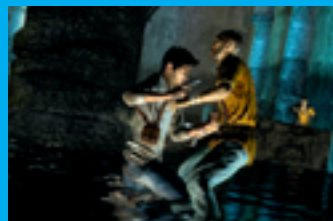
UNCHARTED: DRAKE'S FORTUNE

NAUGHTY DOG/SCEE

Hva skjer? Den Indiana Jones-liknende eventyreren Nathan Drake er i slekt med Sir Francis Drake, og er på jakt etter skatten hans på en diger øy i Stillehavet. Det eneste problemet er at en gjeng skyteglade kriminelle er på sporet av den samme skatten.

Beste øyeblikk: Måten spillet stadig tar pusten fra deg med deilige nye områder å utforske.

Til deg som: Vil ha en skikkelig Indiana Jones-følelse på konsoll.



ANBEFALES!

STREET FIGHTER IV

CAPCOM/CAPCOM

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

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

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



ANBEFALES!

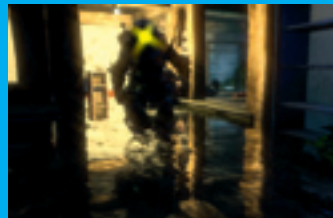
BIOSHOCK

2K GAMES/2K-TWO

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

Beste øyeblikk: Første gang du møter en Big Daddy. Lyden av fottene som tramper mot metall. Den massive skikkelsen. Skrekken.

Til deg som: Er ute etter et actionspill med mening. Bioshock satte en ny standard for historiefortelling i førstepersons skytespill, og er like fantastisk den dag i dag.



STYR UNNA!

STORMRISE

THE CREATIVE ASSEMBLY/SEGA

Hva skjer? I en veldig fjern fremtid skal du med et like fjern kontrollsystem kjempe i en krig om jordens siste ressurser, eller noe slikt. Grått og trist strategispill som prøver å kompensere for mangelen av mus og tastatur med en overkomplisert kontrollmekanikk.

Verste øyeblikk: Når du endelig får lov til å delta selv i slaget, og fort finner ut at du ikke har peiling på hva som skjer, hvorfor eller hvordan.

Velg heller: Command & Conquer: Red Alert 3 fungerer helt flott i konsollversjon, og har i tillegg både humor og sjarm.





PLAYSTATION PORTABLE

INFO

Produsent **SONY**
 Lansert **01.09.05**
 Medie **UMD/MS**
 Vekt **229 G**
 Mål **170x74x23**
 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 romaction.	Action	Microsoft	10/10
4	Mass Effect Episk såpeopera i verdensrommet, uovertruffen atmosfære og et briljant spillsystem. Forførende.	Rollespill	Microsoft	10/10
5	Gears of War 2 Mer action, mer blod, mer episk. Gears of War 2 er mer av alt, og en verdig oppfølger.	Action	Microsoft	9/10
6	Call of Duty 4: Modern Warfare Intenst krigsspill som dropper klisjeen andre verdenskrig til fordel for terrorister fra dagens nyhetsbilde.	Action	Activision	9/10
7	Street Fighter IV En revitalisering av det klassiske 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. Kjapt 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

PRINCE OF PERSIA

UBISOFT/UBISOFT

Hva skjer? Prinsen har fått en grafisk overhaling og leverer fin akrobatiske action i sitt nyeste spill. Lop, hopp, sving, kast, spring på vegger, slåss, full pakke.

Beste øyeblikk: Første gang du renser et helt område og ser de dystre og mørke omgivelsene endres til et frodig og fargerikt naturlandskap. Fantastisk.

Til deg som: Liker mystikk, eventyr og akrobatikk. Ikke like bra som Sands of Time, men bedre enn Warrior Within og The Two Thrones, og absolutt verdt en titt om actioneventyr er din greie.



ANBEFALES

MASS EFFECT

BIOWARE/MICROSOFT

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

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

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



ANBEFALES

SKATE 2

EA BLACK BOX/EA

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

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

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



! STYR UNNA!

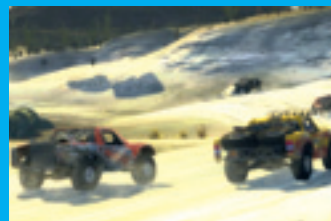
BAJA: EDGE OF CONTROL

ZXL GAMES/THQ

Hva skjer? Ørkenløp med kjappe biler burde være spennende, men i Baja sitt tilfelle ender det opp som en ganske så kjedelig spillopplevelse. Visstnok realistisk, men med en vanskelighetsgrad som gjør at du aldri ser noe annet enn støvet i kjølvannet av motstanderne en kilometer unna.

Verste øyeblikk: Når du taper et tretimersrace og begynner å filosofere over hva du egentlig har brukt de siste tre timene på.

Velg heller: Motorstorm er fortsatt den heftigste ørkenraceren, men Colin 04 er også et godt alternativ.





NINTENDO DS

INFO

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

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

GAMEREACTOR TOPP 5 DS

NR.	SPILLTITTEL	KARAKTER
1	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

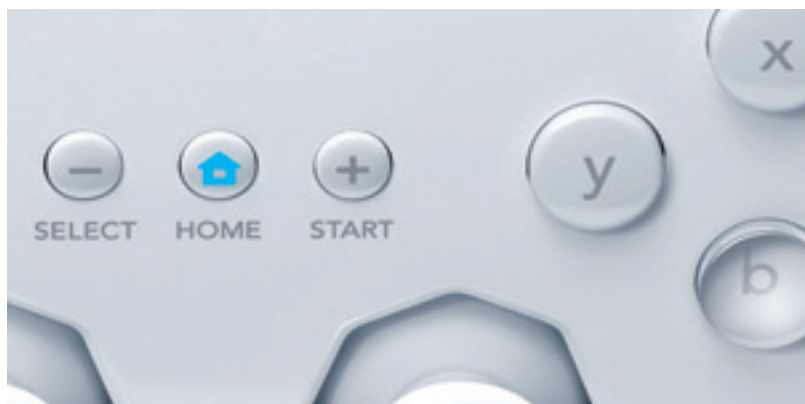
NINTENDO WII

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 viderekomne.	Eventyr	Capcom	9/10
5	NY Punch-Out!! En perfekt revitalisering av en gammel og klassisk spillserie. Et briljant Wii-spill.	Slåssing	Nintendo	9/10
6	No More Heroes Sær blanding av popkultur og punkprogrammering blir ett av tidenes kuleste spill. Sært og fengende.	Action	Rising Star	9/10
7	Wario Ware: Smooth Moves Hysterisk fjollede tullepill med høyt tempo og absurd logikk. Hektisk og morsomt!	Party	Nintendo	9/10
8	Super Paper Mario Et nostalgisk plattformeventyr med super humor og en deilig stemning. Mario i toppform.	Plattform	Nintendo	8/10
9	Zack & Wiki: Quest for Barbaros' Treasure Pek- og klikkeventyr med finurlig oppgaveløsning, sjarmende figurer og herlig bruk av Wiimoten.	Eventyr	Capcom	8/10
10	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
11	De Blob Det kanskje mest fargerike spillet til Nintendo Wii heter De Blob, og er ren lykke i spillform!	Plattform	THQ	8/10
12	Bully: Scholarship Edition GTA i skolegården, en fantastisk blanding av Harry Potter og Stompa med toff-i-trynet-holdning.	Action	Take-Two	8/10
13	Metroid Prime 3: Corruption Samus nyeste eventyr tar serien i nye retninger, og ender opp som et svært stemningsfullt romeventyr.	Action	Nintendo	8/10
14	Mario Strikers Charged Fotball uten offside og dommer. Action-sport på sitt aller beste, kjøpt og intenst.	Sport	Nintendo	8/10
15	Resident Evil 4: Wii Edition Ett av tidenes actionspill gjør seg svært godt på Wii. Nytt siktesystem gjør spillopplevelsen intens.	Action	Capcom	8/10

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

ANBEFALES!

SUPER MARIO GALAXY

NINTENDO/NINTENDO

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

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

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



ANBEFALES!

DE BLOB

BLUE TONGUE SOFTWARE/THQ

Hva skjer? En fargeklatt av et spill. Du er en blubbete liten fyr som skal bringe farge tilbake til en verden overtatt av tyranniske byråkrater. Glad-jazz og psykedeliske tagginger i et plattformspill som sjarmere fiatta av deg fra start til slutt.

Beste øyeblikk: Når den grå byen begynner å bli fargerik og full av liv.

Til deg som: Vil ha et hyggelig plattformspill. De Blob er et av de hyggeligste spillene vi har spilt, perfekt familiehygge, koselig, trivelig, et spill du bare har lyst til å gi en stor klenn til.



ANBEFALES!

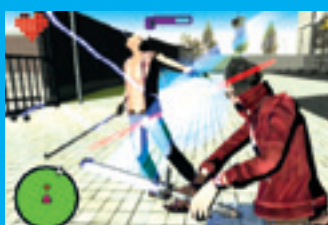
NO MORE HEROES

GRASSHOPPER MANUFACTURE/RISING STAR

Hva skjer? Den unge og überkule leiemorderen Travis Touchdown prøver å bli verdens beste leiemorder ved å eliminere sine konkurrenter. Det er duket for en surrealistisk blanding av slåsspill, filosofi og absurd action. No More Heroes er et fantasifullt spill laget med toff-i-trynet holdning, og ligner ikke på noe annet.

Beste øyeblikk: Første bosskamp med dvelende dialog og endeløs filosofering, herlig.

Til deg som: Vil ha et unikt actionspill. No More Heroes står alene i actionlandskapet.



STYR UNNA!

WII MUSIC

NINTENDO/NINTENDO

Hva skjer? Wii Sports var kjempegøy. Wii Fit var interessant. Wii Play var ikke så moro. Og Wii Music er søppel. Det holder nå, Nintendo! I Wii Music skal du lage musikk ved å svinge på armer og bein. Uppresist, monotont, og elendig midi-musikk er resultatet. Dette er ikke et spill, heller en babylege.

Verste øyeblikk: Når du oppdager at spillet ikke utfordrer ferdighetene dine i det hele tatt, men bare vil at du skal leke.

Velg heller: Rock Band og Guitar Hero på Wii byr på mye mer underholdning enn dette mølet.





I LOMMA DS: **GTA: CHINATOWN WARS**

ROCKSTAR/TRAKE-TWO

Hva skjer? Et av verdens største spill krympes og resultatet er en massiv og oppslukende håndholdt actionopplevelse.
Beste øyeblikk: Ditt første bilbrenn. Å måtte dirke, brenne og skru manuelt på trykkskjermen gjør det mer intenst og levende.
Til deg som: Vil ha et digert og episk vokseventyr på DS.



I LOMMA PSP: **PATAPON 2**

SONY COMPUTER ENTERTAINMENTS/CEE

Hva skjer? De krigshissige små øynene er tilbake i nok en sjarmerende blanding av dansespill og strategi. Igjen skal fiender bekjempes ved hjelp av en tromme.
Beste øyeblikk: Fever, når du klarer å holde rytmen over tid.
Til deg som: Trenger et utfordrende og annerledes PSP-spill. Dette er nemlig så annerledes som det kan bli.

PC / WINDOWS

Spillverdens mest populære plattform med mange muligheter.

INFO

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

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



GAMEREACTOR TOPP 15 PC / WINDOWS

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

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

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

ANBEFALES!

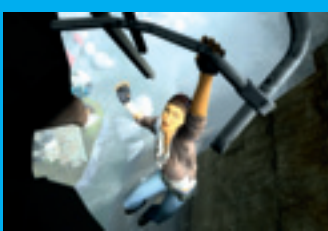
HALF-LIFE 2

VALVE/EA

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

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

Til deg som: Elsker en god historie, god grafikk og lek med fysikk. Half-Life-spillene er en av de sterkeste actionseriene på markedet, og resten av pakken er helt topp.



ANBEFALES!

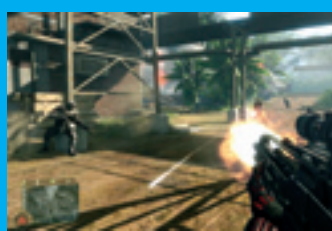
CRYSIS

CRYTEK/EA

Hva skjer? Romvesener og sure koreanere skal plaffes ned i hopetall ved hjelp av gunnere og en supermoderne teknisk nyvinning av en drakt. Stort og spennende eventyr som stadig overrasker med fremragende grafikk, massiv lyd og perfekt action.

Beste øyeblikk: Når du med hjelp av din nanodrakt deler ut uendelige mengder juling og viser slemmingene hvor skapet skal stå. Et fantastisk skue.

Til deg som: Vil ha et teknisk avansert spill som skal vise frem monstermaskinen din.



ANBEFALES!

LORD OF THE RINGS ONLINE

CODEMASTERS/ATARI

Hva skjer? Selv om World of Warcraft er mest populært i verden, har vi en forkjærlighet for Codemasters versjon av Tolkiens magiske verden. Det er noe jordnært og betryggende med den sublim grafikken, og Moria-utvidelsen i fjor høst fikk oss hekta på spillet nok en gang.

Beste øyeblikk: Første gang du utforsker Moria, eller Rivendell, eller et hvilket som helst annet favorittsted fra Midgard.
Til deg som: Vil ha lavere fjortisfaktor enn i World of Warcraft.



STYR UNNA!

LORD OF THE RINGS: CONQUEST

EA GAMES/EA

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

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

Velg heller: Lord of the Rings Online hvis du vil ha et rollespill som varer lenge. Battle for Middle Earth 2 hvis du er mer opptatt av strategi.





MÅNEDENS FOKUS

NORSK KRIG

Den mystiske motstandsbevegelsen trer frem i rampelyset

Max Manus

Sjanger **KRIGSFILM**
Utgis 17. JUNI
Tekst DAVID SHOVLVY

Dagens ungdom er bortskjæmte. De kalles dessertgenerasjonen. Eller curlinggenerasjonen om du ønsker et sportslig preg på det hele. Alt var bedre før, sier dem. Jeg kan bruke all spalteplassen jeg har på floskler og utslitte metaforer, men vil trolig ikke komme noen vei. Det jeg dermed kan si med sikkerhet er at jeg skulle ønske filmen Max Manus sto på pensum da jeg gikk på skolen. For historien om Max Manus og motstandsbevegelsen er en kraftig påminnelse om hvilken pris friheten vi i dag tar for gitt koster. Med det som bakgrunn tillater vi noen kunstneriske krumspring og filmatiske omskrivninger.

Max Manus (Aksel Hennie)

deltok som frivillig i den finske motstandskampen før krigen kom til Norge. Da tyskerne marsjerte nedover Karl Johan som om de eide den, var det ikke snakk om at han ville stå på sidelinjen med henda på hoftene. Han var heldigvis ikke alene. Rundt Max Manus bygges det et nettverk av unge motstandsmenn. Vi har den sindige og kyniske Gunnar Sønsteby (Knut Joner), den positive og en smule jålete Gregers Gram (Nicolai Cleve Broch) og en lang rekke andre tapre menn. De får opplæring og utstyr til å utføre operasjoner som hindrer tyskerens okkupasjon. Det overhengende spørsmålet er hvilken vei de skal velge, skal de gå stille i gangene og satse på propaganda, eller sette hardt mot hardt? Sistnevnte har en brutal bakside, ikke bare risikerer de sitt eget liv, men uskyldige

ordmenn settes også i fare. Max Manus finner fort ut at valgene han tar blir skjebnesvangre, men blir likevel ikke handlingslammet. Gestapo med den kompromissløse og kyniske Siegfried Fehmer (Ken Dukan) i spissen får virkelig mer enn nok å hanskens med.

Motstandsbevegelsesdelen av filmen fungerer utmerket, i tillegg får vi en ekstra dimensjon med Max sitt forhold til Tikken Lindebrække (Agnes Kittelsen). Det er troverdig og blir aldri for utsvevende og intetsigende.

Rent produksjonsmessig ligger Max Manus litt bak den danske historien om Flammen & Citronen, jeg føler at de treffer bedre med både det estetiske og filmmusikken. Uansett, Max Manus kommer til å bli den store DVD-suksessen i 2009 og anbefales på det varmeste. **8/10**



Dexter Sesong 2

Sjanger **DRAMA**
Utgis 24. JUNI
Tekst DAVID SHOVLVY

Nå kan vi endelig slappe av, for vår nye seriemorderfavoritt er tilbake i den blodige manesjen. Dexter Morgen (Michael C. Hall) og resten av Miamis politistyrke har sakte, men sikkert vendt tilbake til normalen etter at bråket rundet The Icetruck Killer (sesong 1) har lagt seg. Dermed kan sersjant Doakes, Babbista og resten av kompaniet fortsette med sine daglige rutiner, men det tar ikke lang tid før det er slutt på idyllen atter en gang. Miami blir igjen snudd på hodet da en ny seriemordersak dukker opp, og denne gangen er omfanget såpass stort at selv FBI blir trukket inn etterforskingen. Blodspruteekspert i politiet (og seriemorder) Dexter befinner seg selvsagt i begivenhetens sentrum - enten han liker det eller ikke.

Den nye saken er fengende, spennende og et velfungerende bakteppe for sesong. Vi kommer også tettere inn på Dexters barndom og flere tråder fra fortiden flettes inn i hovedpersonens allerede kompliserte hverdag. Alt i alt får fansen det de ønsker seg og litt til, så det er bare å la seg rive med. **8/10**



The Spirit

Sjanger **ACTION**
Utgis LANSERT
Tekst DAVID SHOVLVY

Hvis du har sett traileren til The Spirit har du nok allerede trukket paralleller til filmer som Sin City og 300. I hvert fall førstnevnte, og det er ingen overraskelse. For det første sitter Frank Miller bak kameraet og drar i spakene, denne gangen uten Robert Rodriguez, men fortsatt med det samme visuelle uttrykket og digitale teknikkene. Rollelisten er på sin side både lang og lett gjenkjennelig, men Hollywood-navnene klinger bedre på plakaten enn de leverer i virkeligheten. Verken Samuel L. Jackson, Eva Mendes eller Scarlett Johansson setter sitt preg på filmen. Den som trekker i trådene og får med seg en stjerne i boka er hovedrolleinnhaver Gabriel Macht. Han baner seg vei gjennom de mørke bakgatene og bekjemper kriminalitet i Central City som han aldri har gjort annet. The Spirit er hensynsløs og brutal, men til en viss grad også rettfærdig. Ujevn filmatisering av tegneserier med samme navn, og blir nok dessverre fort glemt nå som Sin City 2 lusker i kullisene. **5/10**



Twilight: Evighetens Kyss

Sjanger **DRAMA**
Utgis LANSERT
Tekst DAVID SHOVLVY

Jeg hadde høye forventninger til Twilight og håpet lenge at magien fra romanserien til Stephenie Meyers ville bli godt bevart. Prosjektet havner dessverre midt på treet, men vampyreposet ser i det minste slående ut. Rene, sterke farge og lekre bilder gir det estetiske en skikkelig boost, men historien og forholdet mellom hovedpersonene Edward Cullen (Robert Pattinson) og Bella (Kristin Stewart) blir litt veiket og pusete. Bella er en outsider på skolen og hun har ikke akkurat troen på at ting vil bli bedre av å flytte til den avsideliggende byen Forks. Hverdagen blir imidlertid mer interessant når hun møter Edward. Han er tilsynelatende perfekt - hvis du ser bort ifra at han er en vampyr. Twilight-interessen tok fullstendig av i USA, og deler av Europa har kastet seg på bolgen. Det betyr at oppfølgerfilmene vil komme på løpende bånd fremover. Elsk det eller hat det. Skal du først se en vampyrfilm i vår burde du heller vente på den svenske 'La Den Rette Komme Inn'. **6/10**



Yes Man

Sjanger **KOMEDI**
Utgis LANSERT
Tekst DAVID SHOVLVY

Carl Allen (Jim Carrey) er låst fast i en rutinepreget hverdag. Han ble dumpet av kjæresten for snau tre år siden og har siden den episoden råtnet bort i en kjedelig sykklus. Stå opp, gå på jobb, leie en DVD og så rett hjem til TVen. Da Carl treffer en gammel kjønning får han seg en liten vekker og blir overtalt til å delta på et selvhjelpsseminar. Mottoet på seminaret er så enkelt som det går an; Si, JA! Dette utløser naturlig nok en rekke morsomme hendelser. Vil du hoppe i fallskjerm? Ja. Lære koreansk? Ja, selvfølgelig. Det blir heller ikke helt uproblematisk på jobb da godeste Carl jobber i en bank med ansvar for alle som søker om lån...

Yes Man kunne fort blitt en platt forestilling med en overdose gjøgling, men resultatet er faktisk en svært trivelig romantisk komedi. En liten og artig twist har også blitt kastet inn i miksen. Jim Carrey er som sagt habil og han får god støtte av en søt og impulsiv jente spilt av Zooey Deschanel. Et dempet, men hyggelig 'ja' til Yes Man. **5/10**



Kort moro

Heart of Darkness har mye til felles med klassikeren Another World. Og fikk den samme kritikken, spillopplevelsen er nemlig ganske kort sammenlignet med lignende spill.

HEART OF DARKNESS

Gammel roman inspirerer moderne spill.

Plattform **PLAYSTATION/PC** Utvikler **AMAZING STUDIO** Utgiver **INTERPLAY** Utgitt **1998**

Noen spill får mer mening og verdi etter at du spiller dem om igjen, ser nye referanser eller trekker noen søkte paralleller til andre utgivelser. Det er det siste jeg skal gjøre her, og det er derfor jeg begynner i 2001 selv om Heart of Darkness ble gitt ut i 1998.

Eller, jeg tror faktisk jeg begynner i 1902, da den polske forfatteren Joseph Conrad ga ut romanen "Heart of Darkness" – en historie om ondskap og en reise gjennom et stadig mørkere landskap i Kongos jungel. Da Francis Ford Coppolas fantastiske filmadapsjon kom ut for andre gang som "Apocalypse Now! Redux" i 2001, hadde jeg allerede spilt "Heart of Darkness" på Playstation, og likhetene mellom filmen og spillet var såendte.

Andy, den lille gutten som mister hunden sin til Mørkets fyrste i spillet, gikk

gjennom en reise bemerkelsesverdig lik den kaptein Willard måtte gjennom for å finne oberst Kurtz dypt inne i jungelen i Coppola-filmen. Stemningen, mørket og den sterke musikken (Heart of Darkness var det første spillet som ble laget med musikk fra et symfoniorkester) gjorde alt for å hindre at tegneseriegrafikken skulle virke for lite skummel. Jeg var vettaskremt store deler av spillet, utelukkende fordi Amazing Studio hadde greid å få til en enorm atmosfære ved å bruke få virkemidler.

Mørkets fyrste gjorde alt for å forhindre at Andy skulle få tilbake hunden sin, og de mørke skyggemonstrene (tenk Desperantene i Harry Potter) kunne, sammen med et utalls ulike feller og hindre, drepe Andy på mange forskjellige måter. Heldigvis bestod stort sett hver skjerm av en ny checkpoint, så det var bare unntaksvis at man holdt på lenge



med samme utfordring som måtte løses for at man skulle komme seg videre i spillet.

Heart of Darkness var et glitrende spill til Playstation og PC, og finner du det i ei billigkasse i spillbutikken er det bare å slå til. Det vil du ikke angre på. Og selv om min søkte parallell til Joseph Conrads roman kanskje ikke holder helt vann, kan du jo prøve å se filmen eller lese boka selv, for så å se om du finner likheter i handlingen.

_Halvor Thengs

THE HORROR! THE HORROR! Jungelen er tett og klaustrofobisk i Heart of Darkness, akkurat som i Coppola-filmen Apocalypse Now!



DEN NYE BARBAREN

23. mai er det ett år siden det norskutviklede onlinespillet Age of Conan ble lansert. Mye har skjedd siden den tid, så vi tok en prat med den nye spillregissøren Craig Morrison.



1 FAKTA

CRAIG MORRISON

Craig Morrison er 33 år gammel og tok over sjefsstolen for Age of Conan: Hyborian Adventures da Gaute Godager forlot Funcom i fjor. Morrison har tidligere vært sjef for utviklingen av Anarchy Online, samt community manager for spill som Drømmefall, Anarchy Online og Age of Conan. Før han begynte i Funcom har han jobbet som associate editor i IGN Vault Network.

Craig Morrison – ta oss med tilbake til da du ble utnevnt til ny game director. Hvordan var det å ta over lederstillingen etter Gaute Godager?

- Det var en stor ære. Og en utfordring. Jeg gikk fra å jobbe med Anarchy Online, som er mye mindre, og med et mindre team, til å ta over ansvaret for en betraktelig større avdeling og et mer høyprofilert spill. Det var litt skummelt, selvsagt. Noe annet hadde vel vært unormalt. Men det var en stor ære å få lov til å jobbe med en så talentfull gjeng, og få muligheten til å styre vår flaggskiptittel og forsikre at vi beveger oss i riktig retning.

Det har skjedd mye med Age of Conan siden lanseringen – kan du oppsummere for oss?

- Vi har tatt til oss spillernes feedback etter lanseringen, jobbet med de aktuelle tingene, og fokusert på å levere en god og engasjerende spillopplevelse. Basert på de forventningene folk hadde til spillet ved lansering har vi jobbet med det sammen med communityet for å forsikre at vi kan gjøre Age of Conan til det folk ville ha i utgangspunktet. Vi har lagt til det nye PVP-systemet, og sett på mye annet nytt innhold, mer dynamisk innhold, og mer interessante opplevelser for spilleren. Med patcher som Ymir's Pass som vi slapp i fjor, begynte vi en bra ny historie, og i det hele tatt sett på hvordan vi kan gjøre dette til alt spillerne vil ha av Conans verden.

Dere har fått litt kritikk når det gjelder end level-innhold. Gjør dere noe konkret med det?

- Vi adresserer det på flere forskjellige måter. For litt siden lanserte vi en stor ny oppdatering med to level 80-oppdraagsområder; ett for enslige spillere og ett for grupper. Jeg er

virkelig stolt av hva teamet har fått til, for det er veldig dynamisk og interessant. Vi har tatt det til det neste nivået når det gjelder hva spillerne må tenke på underveis. I tillegg til det har vi jobbet hardt med raid-innholdet og forbedret raid encounters. På toppen av det så oppdaterer vi PVP-systemet for hver spilloppdatering, og det samme gjelder beleiringsystemet, hvor guilds på høyere nivåer kan slåss om territoriell kontroll.

På litt lenger sikt da, hvor er vi på vei?

- Tilbakemeldingen ved lansering viser at spillerne ikke følte at karakterutviklingen var meningsfull nok for dem, så vi jobber med en ny oppdatering som er klar for test-serverne nå snart. Her blir det et nytt gjendstands- og statistikk-system, hvor vi ser på kjerne-RPG-elementene og gir spillerne mer kontroll over karakterutviklingen. Det gjør gjenstandene mer meningsfulle og gir spilleren mer variasjon og fleksibilitet når de bygger og utruker deres karakter.

På enda lenger sikt ser vi på hvordan vi kan bygge ut community-elementene i spillet; guild-systemet, PVP-systemet, egentlig alle elementene som lar spillerne bli en større del av communityet i Hyboria.

Hvordan er det å være en spillutvikler i lille Norge?

- Jeg syns det er kjempebra. Jeg har vært her i fire år, og jeg elsker virkelig Norge. Det er en bra miks av talenter her. Vi er et multinasjonalt selskap – jeg tror vi er 36 eller 37 nasjonaliteter hos Funcom på Skøyen – men vi er et unikt norsk selskap likevel. Spillene våre er veldig unike når det gjelder historiefortelling og når det kommer til fokusert

på audiovisuell kvalitet. Jeg syns det er en veldig god atmosfære å jobbe i også. Jeg ville ikke jobbet noe annet sted akkurat nå.

Så, har du lært deg noe norsk da, etter fire år?

- Jeg forstår mer enn jeg gir inntrykk av. Det er veldig strategisk lurt av og til, å late som jeg ikke skjønner noe norsk. Men det er vanskelig, spesielt fordi vi har masse utenlandske kollegaer, og fordi dere nordmenn snakker så bra engelsk, så det kan være litt vanskelig. Alle hopper over til engelsk så fort de skjønner at jeg er engelsk. Men jo da, jeg har lært meg litt norsk.

Dere vant Gullstikka nå nylig. Hva betyr det for dere?

- Jeg er veldig ydmyk i forhold til det, for det er en ære å lede et så talentfullt og dedikert team. Det er flere hundre mennesker som har jobbet hardt med å lage Age of Conan. Det er ikke bare meg eller bare markedsføringsavdelingen, det er en laginnsats. All takken må gå til teamet jeg jobber med, for det er dem som gjør jobben min mulig. Når alt kommer til alt, så er det dem som lager alt innholdet. Det er dem som tilfredsstiller spillerne hver eneste dag med denne vidunderlige verdenen de har laget. Så disse prisene er til dem. For det er hyggelig å vite at det vi gjør, og all den jobben vi legger ned i det hver eneste dag faktisk blir satt pris på av spillere og av communityet der ute som faktisk koser seg med spillet.

TEKST: Carl Thomas Aarum

PUNCH-OUT!!

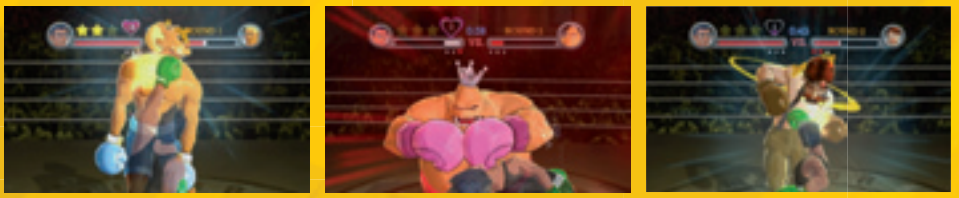


VINN TILBAKE TITTELBELTET PÅ Wii

Ta steget tilbake i ringen idet Punch-Out!! gjør comeback på Wii. Møt kjente motstandere som King Hippo, eller gjør opp med venner og familie i ringen. Med Wii Remote og Nunchuk får du en realistisk bokseopplevelse i det du lar kraftsalvene fly. Holder du Wii Remote sidelengs kan du styre på retro-måten med herlige en-to kombinasjoner som i de gode gamle NES og Super NES-dagene.

Uansett hvordan du bokser, alle motstanderene har tre utfordringer du må klare for å bli belønnet med en "punch-perfect performance". Led Little Mac til enda en verdensmester-tittel i Punch-Out!! Dette er boksing på sitt aller beste!

LANSERES
22. MAI!



Verdens
raskest
selgende
spillkonsoll!