

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

GRATIS
MAGASIN
Mai 2010
Nummer 78

Game real

Nordens største spillmagasin

ANMELDELSEN

*RED DEAD

ROCKSTAR
HAR GJORT
DET IGJEN

BULLET
STORM
VI HAR
BESØKT
EPIC

NOMAD
INNTAR
NEW
YORK

EKSklusivt!

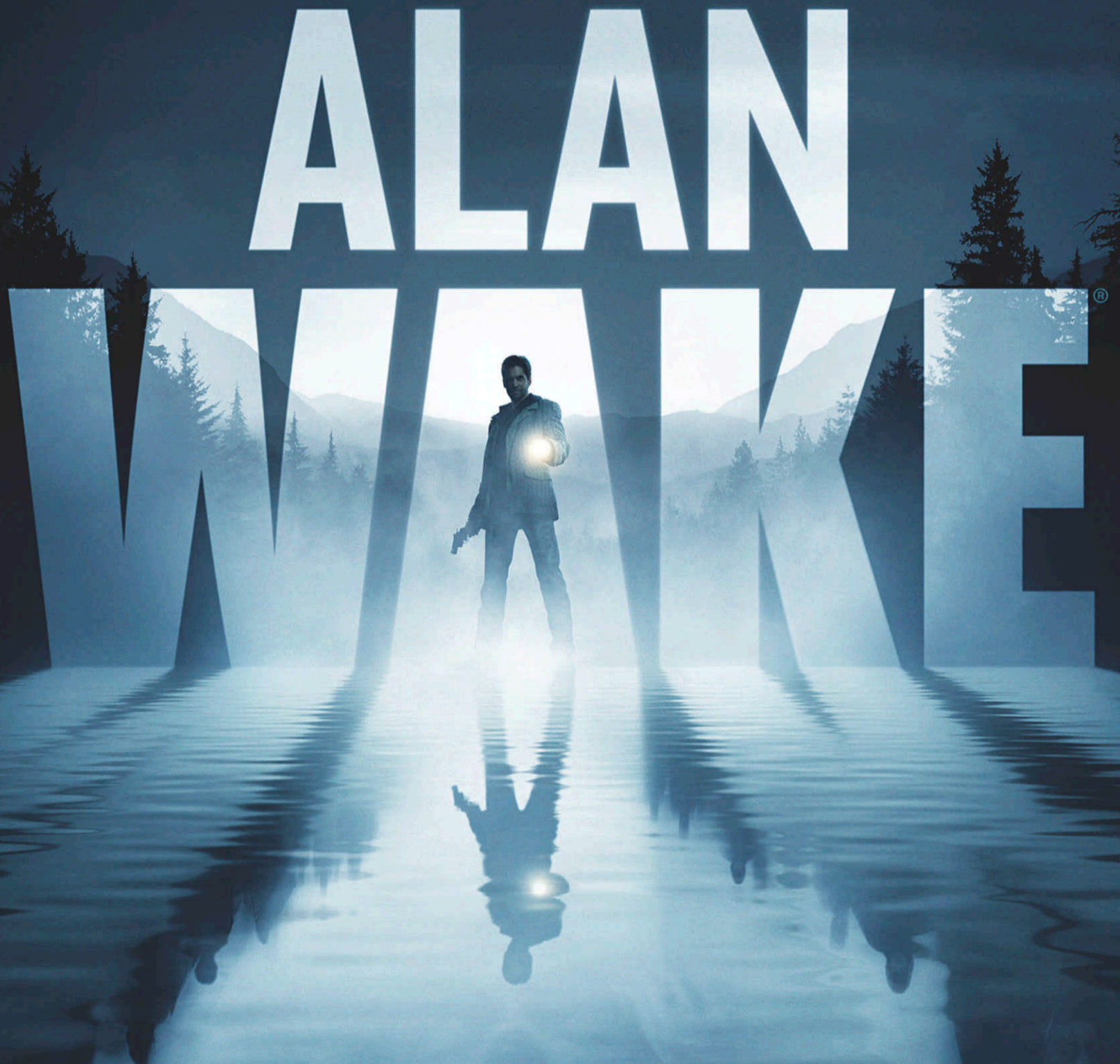
Vi har testet
Crysis 2

ALAN
WAKE
BRINK
RAGE



OUT NOW
THE CLOSER HE GETS TO THE TRUTH, THE CLOSER IT GETS TO HIM.

ALAN WAKE®



BEFORE YOU PLAY THE GAME,
WATCH THE PREQUEL.

BRIGHT FALLS

WATCH WEBISODES 1 & 2
AT XBOX.COM/ALANWAKE

16
www.pegi.info

Jump in.

 XBOX 360.

Kristian Nymoen, sjefredaktør



Frem med seksløperen!

Ventetiden er endelig over!

Universet vi kjenner fra en rekke western-klassikere har i flere tiår ropt etter en verdig spillmatrisering. Flere utviklere har sett potensial i western-settingen, men resultatet har variert fra uheldig til godkjent. En sjelden gang dukker det heldigvis opp et spill som endrer alle forventningene våre. Et spill som endrer standarden og posisjonere seg som et referansepunkt for fremtidige spill. I magasinet du nå holder i hånden kan du lese Nordens første anmeldelse av Red Dead Redemption, som nettopp er et slikt spill. Et spillkulturelt referansepunkt som er belønnet deretter.

I tillegg kan du lese en eksklusiv fem sider lang reportasje fra Star Wars: The Force Unleashed 2 som ser lovende ut, og holde deg oppdatert på resten av spillåret med over 20 forhåndstitter - inkludert unike bilder, selvsagt - av det som venter.

I dette nummeret må jeg også få rette en takk til involverte skribenter for alle bidrag, viltre diskusjoner, engasjementet og interessen for formidlingen vi driver med.

En helt spesiell takk til redaksjonssjef og sørlending Magnus Tellefsen, som skal ha mye av æren for dette nummeret av Gamereactor har funnet veien til leserne denne måneden. I en overgangperiode har han tatt ansvar, og til tross for leverandørenes evne til å holde ekstra tett på informasjon rett for E3-messen, sitter du med et spennende og innholdsrikt mai-nummer i hånden. Han kan mer enn å lage god pulverkaffe, han der Magnus Tellefsen.

God lesning!

Kristian

HVA SKJER?

Innholdet i Gamereactor #78

Vi har jukset i poker i Red Dead Redemption, veivet med lommelykta i Alan Wake og råkjørt i Split/Second!



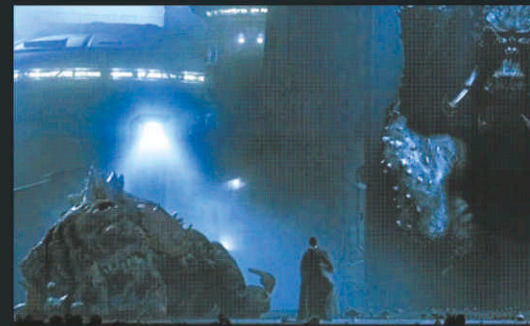
6 Bulletstorm

Kristina har tittet på Epics nye storsatsing. Forvent Harry humor og nydelig grafikk.



14 Crysis 2

Vi har fått en snikttitt på Electronic Arts' kommende storspill som etter sigende skal bli den endelige Halo-killeren!



22 The Force Unleashed 2

Jonas dro over dammen for å møte Lucasarts og få en eksklusiv titt på Star Wars-spillet. Vi feiret det med hele fem sider!



28 Red Dead Redemption

Et av årets mest etterlengtede spill er endelig her, og vi har spilt det. Les Måkis anmeldelse her i bladet!



30 Alan Wake

Remedy har ruget på den psykologiske thrilleren Alan Wake i en årrekke, men nå er det endelig klart for anmeldelse!

Førsteintrykk

- 14 Crysis 2
- 15 Test Drive Unlimited
- 16 Naughty Bear
- 16 Fallout: New Vegas
- 17 Monkey Island 2
- 18 Kane & Lynch 2
- 18 Dead Rising 2

Anmeldelser

- 28 Red Dead Redemption
- 30 Alan Wake
- 32 Skate 3
- 33 No More Heroes 2
- 34 Modnation Racers
- 35 Flåklypa Grand Prix
- 36 Split/Second

Faste seksjoner

- 04 Brev & Mail
- 06 Tempo
- 12 Kronikk
- 14 Førsteintrykk
- 28 Anmeldelser
- 38 Kjøpeguiden
- 43 DVD
- 45 Retro



46 Cliff Bleszinski

Vi møtte mannen bak Gears of War-spillene!

SJEFREDAKTØR Kristian Nymoen
(kristian@gamereactor.no)
REDAKSJONSSJEF Magnus Tellefsen
(magnus@gamereactor.no)
ANSVARLIG UTGIVER Claus Reichel
GRAFISK FORM Petter Hegevall
ILLUSTRASJONER Petter Hegevall
TEKNIKER Emil Hall
KORREKTUR Halvor Ø. Thengs

SKRIBENTER

Per Skoien
David Balmбра
David Skovly
Kim Roar Spørkel
Line Fauchald
Marius Kvitberg Evjenth

Aslak Borgersrud
Adrian Berg
Inger Kaastad
Halvor Ø. Thengs
Richard Imenes
Kristina S. Wiik
Martin Andresen
Vebjørn Koksvik

ADRESSE Boks 479 Sentrum, 0105 Oslo
INTERNETT Gamereactor.no
OPPLAG 30.000
TRYKK Colorprint
DISTRIBUSJON Posten Norge
ANNONSER Morten Reichel
(morten.reichel@gamereactor.net)
Bernt Erik Sandnes

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 forhåndsmøter. 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.

Gamereactor gis ut av Gamez Publishing

TESTET VERSJON

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

ANBEFALT ALDERSGRENSE

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

KONTAKT OSS

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

• "It's not a sea, it's an ocean"

brev@gamereactor.no
Gamereactor, Postboks 479 Sentrum, 0105 Oslo

COMMUNITY

Vanskelighetsgrad

Hvilken vanskelighetsgrad har dere på når dere runder spill som dere skal skrive anmeldelse av? Easy, normal eller hard?

Inns

/StrandF

Kjører alltid på normal. Da vet vi at easy er enklere og hard er vanskeligere. Enkelt og greit.

Final Fantasy Versus XIII

Jeg har sett video av dette spillet og synes det ser veldig bra ut. Men jeg lurer på et par ting:

1. Tror dere det kommer på Xbox 360?
2. Kommer det i det hele tatt til Norge?

/Pretenddrango

1. Foreløpig er Final Fantasy VS XIII

eksklusivt for PS3. Men det kan jo være at man har en tidsklusul i bildet - slik som tilleggspakkene til GTA IV.

2. Det gjør den nok. Men ikke med det aller første, gjetter vi.

Onlinehype?

Lurte på hva deres standpunkt er på at absolutt "alle" spill skal inneholde en online/flerspillerdel? Ser det er litt delte meninger om dette der ute, og at mange synes det burde være obligatorisk for å gjøre levetiden på spillet bedre osv...

Synes dere alt skal få en onlinefunksjon eller skal det være forbeholdt spill som har en reell arena for dette?

/Inshane

Om det ikke forbedrer spillopplevelsen, ser vi ikke noe poeng i å inkludere det, nei. Det gjelder forsåvidt alt, ikke bare flerspillerdel.

Forumsnakk



Ødelegg et ønske!

Skriv et ønske, og personen under deg skal innfri og ødelegge det samtidig. Personen som ødelegger ønsket må også legge ut et nytt ønske.
mathias9114

Spillet blir utgitt i morgen og får 10/10. Men det er anmeldt av en blind mann fra Estland.
Ivor

Du får en snill lillebror, som kaster alle spillene dine siden han mener at det ikke er godt for deg
Onkel Gerda

Mixed martial arts blir lovlig, men ikke før du dør, da de bruker deg som testobjekt for å lære seg sporten.
Vado

Du får en kul Audi Q7... med sykkelhjul
Tyranus

Du får briller med nattnsyn, men de er innebygd med solcellepanel
Bayne

Alle blir like originale, men problemene oppstår nå du dør!
A to the H

Du eier, men bare to kroner, fem pølser og PC-bag. Du sulter i hjel og sendes rett i ovnen til en kannibal.
The xbox 360 guy

Du blir millioner på Playstation Store. Synd at det var på den KrazstaisjinikanskePlaystation Store, der 1 million kroner tilsvarer 2 kroner! blyantkvesser

Bilen din blir EU-godkjent, men ikke av Statens Vegvesen. De tar inn bilen din og du får en bot på 1000000 kroner. For mord.
Ivor

Norge slutter med 50-øringer, og starter med 25-øringer.
JTB

Du får Spotify Premium, men moren din oppdager at det tappes penger fra kredittkortet hennes og hun hiver deg til naboens rabies-ekorn.
Eplemos

Du får en tannbørste, men den er laget av en gammel tussj og en kamels kjønnshår.
Bullmajor

Playstation 2 på Playstation 3?

Kan man spille Playstation 2-spill på Playstation 3?

/the Zelda guy

Hvis du har den første 60GB-modellen, går det foreløpig fint, men Sony utelot denne funksjonen i senere modeller.

Playstation 2 på Playstation 3?

Eg har spelt World of Warcraft i tre år no, og har endelig blitt lei. Leier etter eit nytt eitt mens eg venter på Star Wars: The Old Republic. Har prøvd Eve online, ikkje kjekt.

Nokre gode MMORPG-spel de kan komma på?
/pangeltveit

Warhammer Online, Aion, Champions Online og Age of Conan har alle blitt spilt hyppig av redaksjonen. De fleste har en gratis prøveperiode så du kan teste før du kjøper.

Alternative MMORPGS til WoW

Jeg gleder meg skikkelig til Mafia 2 og jeg tror at det kommer til å bli årets spill. Jeg blir gal av å vente, hva er det som skjer? Når kommer spillet ut?

/kenny00

Hei!

Vi gleder oss vi også! Det har i skrivende stund ikke kommet noen dato, men mye tyder på en lansering på sensommeren eller høsten. Den som venter, får se.

Forskjellsbehandling

Hvorfor fikk Call of Duty: Modern Warfare 2 minus for dårlig historie, men ikke Gears of War? Gears of War-historien har dere jo ofte sagt at er dårlig selv, men dere kommer vel med et småhissig svar uansett...

/zombiedeathray

Vi kommenterer stort sett de elementene som påvirker spillopplevelsen for oss. I MW2 trakk den ned helhetsinntrykket. I Gears of War var den helt grei, men verken spolerte eller forbedret spillet for oss.

Forskjellsbehandling

Hei dere i Gamereactor. Etter jeg har lest mye om Project Natal, virker det som at Microsoft ikke skal lage en ny Xbox-konsoll. Så mitt spørsmål er; Blir Project Natal den nye Xbox 360 eller skal Microsoft lage en ny Xbox "360"?
/zmattibergz

Microsoft skal nok lage en ny konsoll en gang, men ikke i umiddelbar fremtid. Det går imidlertid rykter om at en ny og tynnere maskin vil havne på markedet nærmere Natal-lansering, og at den vil selges sammen med kameraet. Vi får ganske sikkert vite mer om dette på årets E3 i juni.

Månedens brev

Gamere - dårlige eller geniale?

Nå sitter jeg og lurer litt.

Folk sier at det bare er late og usosiale mennesker som spiller. Er det virkelig sant? Spill kan faktisk være veldig sosialt! Bare tenk på hvor moro det er med en kveld med Buzz, eller en far til sønn fotballkamp i FIFA. Er det virkelig så usosialt? Online-spilling er jo faktisk med folk fra hele verden. Men det kan vel ikke regnes som sosialt?

Mange foreldre tenker at det ikke er bra for barna deres at de spiller for mye. Jo da, vi trenger litt luft og å bevege oss litt, men vi lærer jo litt av å spille og! For eksempel i Assassin's Creed 2, der lærer man mye om renessansen. I online-spill lærer man for eksempel mye engelsk.

Og er virkelig spill bare for barn og unge folk? Jeg tror ikke det. Mange spill er laget for voksne, og barn forstår ofte ikke helt hva spillet som har 18+ grense egentlig

handler om.

Men lager jo ikke 18-års-spill for barn. Utviklerne lager ikke et spill for voksne hvis de synes at bare unge mennesker burde spille. Dere i Gamereactor er jo voksne, og dere digger jobben deres.

Voksne folk kan se på film, og spill er egentlig som en film der man selv styrer handlingen! Tenk på de mulighetene! Så hvorfor er spill så barnslig? Og hvorfor tenker folk så dårlig om dem? Er det virkelig så usosialt?

/Parkour Gamer

Spilling kan være både sosialt og usosialt, og lærerikt eller ikke. Det blir for enkelt å komme med noen bastant beskrivelse når spill kan være så mye forskjellig, men det er ingen tvil om at det er mye positivt å hente der. Og vårt indre barn lever i beste velgående.



LEFERERIKKE SPILL Parkour Gamer har lært masse om renessansens Italia gjennom Assassin's Creed 2.

Reaksjoner



Splinter Cell: Conviction 9/10

Av en eller annen grunn VISSTE jeg at dette ville få 9/10...
PerPenger

Jeg syns demoen var veldig tam, men etter anmeldelsen og karakteren tror jeg at dette blir plukket opp på torsdag likevel!
brutak

Gleder meg enormt. Vært Splinter Cell-fan siden jeg var rundt 11 år gammel. Elsker serien. Om to dager holder jeg spillet i mine hender! quakecry

YESS!!!! Da er det bare å danse ned til Game på torsdag!
Track Death

... Av en eller annen grunn frister ikke SCC lenger, ihvertfall ikke til full pris.
Tror heller jeg venter. sleepy hoolow

Er sjukt bra! Henta det i posten idag. Har ikke spilt de tidligere spillene, men så langt så henger jeg med i historien en. sondje

Blir nok et kjøp etter hvert. Digger SC-serien! Synd at det ikke går an å plukke opp og flytte på kropp/lik, men det kommer nok en utvidelse som legger til denne funksjonen senere.
michael92

Det blir et kjøp så nær neste gang jeg får besøk, har jeg noe å gjøre. labejo

Microsoft er drittsekker! Først kjøpte de opp gta ekstra pakkene fra ps3, som kom først et år senere. Og nå tar de splinter cell vekk fra playstation...
zombiedeathray

Forhåndsbestilte dette i fjor sommer. Får det til 150 kr
AlanWake

Månedens blogg

WTF-overdose

JTB har gjort research om memer!

Etter mye undersøkelse rundt det nye fenomenet har det dukket opp en svært fascinerende historie som visstnok skal være opprinnelsen til uttrykket.

28. desember 2010 dro en gutt på 15 år på handletur etter å ha fått en del penger i julegave. Hva skulle alle de pengene brukes på? Og hva forbindes overdose med? Jo, dop! Men hvordan kan ordtaket "What the Fuck!" komme inn i en slik sammenheng? Det sies videre at gutten dro inn på en spillbutikk og kjøpte seg GTA IV til en lav pris, så det dermed ble mye penger igjen. Skulle de brukes til noe annet? Dette viste seg å være det eneste som ble innkjøpt for han dro hjemover igjen.

Etter hans hjemkomst ble det en del heftige onlinekamper med en rekke kompisar utover kvelden. Alle tre satt i et militærhelikopter mens 15-åringen var pilot. De fløy mot det som så ut til å være Chrysler-bygningen. I høy hastighet kom de enda nærmere for hvert sekund. Vennene hans skrek i headsettet at han måtte svinge vekk.

Likevel fløy de rett mot bygningen, uten noe respons fra deres pilot. Kort tid etter brakket det hele og helikopteret krasjet i bygningen. De mistet all fart, og skadealarmen ulte mens de dalte nedover. Skrikene fra alle sammen ble høyere. Ut fra mengden av skrikene ble det ropt med en dopoverdose-lignende stemme: "What the Fuck-overdose!". Gjengen i helikopteret lo av setningens idioti, til tross for at de burde skreket i det øyeblikket de krasjet i bakken med et smell.

Siden den dagen har fenomenet blitt tatt i bruk, spesielt i tilfeller der noe ikke gir mening eller ikke forstås. Stadig blir det finpusset med nye detaljer; som å vri hode sakte til siden mens man sier det i samme tempo som hodet vrir. Ellers blir det sagt i tidligere nevnte tilfeller uten noe ekstra å legge til.

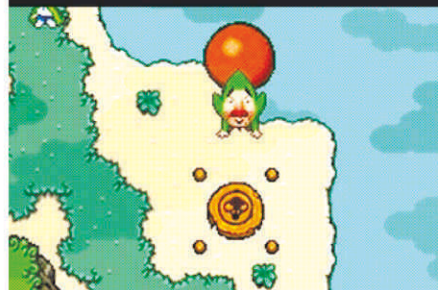
Hva er dine meninger om denne såkalte "What the Fuck-overdosen?" Vil du begynne å bruke uttrykket og spre det videre?

/JTB



JTBs blogg setter GTA i sammenheng med ordet "overdose", noe advokat Jack Thompson garantert setter stor pris på.

Månedens brukeromtale



Freshly Pickled: Tingle's Rosy Rupeeland 9/10

Du er 37, og du er singel. For du er Tingle. Men en dag blir livet ditt snudd på hodet. Det kommer en sympatisk Rupee-ånd og tilbyr deg paradiset. For å komme deg dit må du kaste rupees i en dam i Tingles hage. Lettere sagt enn gjort. For rupees er ikke bare penger for deg. Rupees er livet ditt, bokstavelig talt. Går du tom for dem, dør du, rett og slett. Og herfra starter galskapen.

Når dammen i hagen når et vist antall rupees, vokser den. For dette er ikke en vanlig dam, den er nemlig omringet av et tårn. Og når tårnet vokser, kan du nå nye områder. Dette innebærer alt fra jungler til frostlandskap, høye fjell til gårder. Jo lengre du kommer, jo mindre verdi får rupeene, så du må ty til stadig mer drastiske metoder og møte vanskeligere bossar for å tjene cash.

Bossene, ja. De er alle unike, noe som gjør dem alle kjempedyrt og overraskende. De tar en spin-off fra den ellers repetative oppbygningen, og til og med grafikken endrer seg.

Du utforsker alt mulig rart, og det er flere templer du kan oppsøke i spillet. De er kanskje ikke like storslagne som de i Zelda-serien, men de er fremdeles morsomme og originale. Du skaffer penger ved å jakte på skattekister, kjempe mot bossar, samle objekter og selge objekter, tegne og lage ulike retter ut av det du finner.

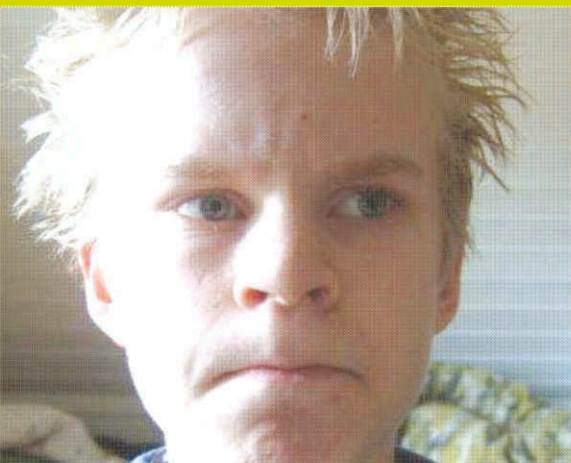
Jeg har aldri sett et slikt spill, og jeg likte den nyskapende oppbygningen. Du blir stadig overrasket, og med to ulike slutter og en bunnsolid historie er det vanskelig å mislike Tingles jakt på paradiset.

(Anmeldelsen er forkortet - red.)

/fiskebob

Månedens leser

Vi intervjuer en ny leser hver måned.



Mathias B. Herholdt

Alder: 15
Yrke: Skoleelev/student
Brukernavn på Gamereactor.no: DoGRoG

Hva er din største spillopplevelse?

Da jeg prøvde Fable for første gang. Lånte Xboxen til onkelen min og valgte Fable helt tilfeldig, og i flere timer etterpå satt jeg og storkoste meg med det. Jeg har vært fan siden.

Hva med den verste spillopplevelsen?

- Om jeg må velge må det bli Call of Duty: World at War. Likte enspiller- og nazi/zombie-modusen, men flerspillerdelen var forferdelig. Det ville vært morsommere med et rent nazi/zombie-spill.

Hvilket spill gleder du deg mest til?

Selvfolgelig Fable III. Peter Molyneux sier jo at

du kan bli konge eller dronning i spillet, og hvem vil vel ikke være det? Ellers gleder jeg meg veldig til Halo: Reach. Det kommer på en god andreplass.

Hvor ofte spiller du?

Hver dag, i alt fra kanskje ti minutter til flere timer i strekk. Det spørs hvilket humør jeg er i og om jeg har tid i det hele tatt, nå som eksamen er rett rundt hjørnet. Spill burde vært et muntlig fag!

Hva liker du best med Gamereactor.no?

- Communityet på nettsiden er helt fantastisk, bladet er perfekt og hele redaksjonen gjør en utrolig god jobb. Fortsett sånn!

TEMPO

NYHETER / TOMPRAT / RYKTER / LISTER

www.gamereactor.no

HEADSHOT +50



ACTION 2010

Ferske skjermbilder fra årets **hotteste** actionspill

Bulletstorm

Plattform PC / PS3 / Xbox 360 Utgiver EA Kommer 2011

Vi befinner oss i det 26. århundre og verden består ikke lengre av biler og store kjøpesentre. Universet er menneskets lekeplass og det å farte rundt i romskip er helt ordinært.

Den maskuline kjekkasen Grayson Hunt har begått mytteri mot leiemorderfirmaet Dead Echo, og en enorm konfrontasjon med hans forrige sjef ender med at de begge kræsjlender på planeten Stygia. Her får vi se Unreal 3-motoren i all sin prakt når den presenterer frodig vegetasjon, strålende lyssetting og storslått arkitektur.

Selve kjernen i spillet er det utviklerne kaller kreativt kaos. Grunnelementene er sparket og pisken Gray har med seg. Disse skal fungere som basisen for å sette opp stiftulle avslutninger. Spilleren skal i tillegg bruke miljøet

rundt seg som lekeplass. Utviklerne understreker at poengene man tjener opp vil ha en betraktelig nytteverdi for spilleren.

Det er ingenting å si på grafikken – den er sikleverdig. Historien har flere lag, og selv om vår overkompenserende hovedperson er litt av en karakter, har planeten Stygia mer enn nok å tilby.

Og det blir nok av skyting. Det er action i bølgevis, og mer enn nok blod. Det blir spennende å se hvor mange måter man kan henrette folk på, og nøyaktig hvor mange nye våpen det blir.

Synet av sola som går ned på den frodige planeten mens vår helt Gray kjemper intenst mot en kjøttetende plante, gjør det vanskelig å ikke planlegge en permanent relokasjon til Gears of Wars-utvikleren Epics nye actionverden når Bulletstorm lanseres i 2011.

_Kristina Soltvedt Wiik



Spark dem i baken

Et lite stykke ut i demoen fikk vi se hvordan man kunne bruke sparket og pisken til å utføre grunnleggende avslutninger, men også hvordan vi kunne spe på med geværbruk for å få maksimalt med poeng. Blant annet kunne man sparke en av motstanderne i skrittet for så å fullføre jobben ved å skyte ham i hodet da han knelte. Det fikk passende nok navnet Mercy, og tildelte spilleren 100 poeng. I løpet av demoen fikk vi se utrolig mange kreative måter å knerte fiender på, og det ser tilsynelatende ut som mulighetene er endelose. Spesielt når Bleszinski som er en av bidragsyterne til stadighet ble overrasket over måtene spillterne drepte folk på.



Karikert Brink har en særegen visuell utforming utvikleren håper vil skille det <fra mengden.



DEN NYE UTFORDREREN...

Splash Damage vil utfordre Modern Warfare og Bad Company med et handlingsdrevet onlinespill!

Brink

Plattform PC/PS3/Xbox 360 Utgiver EA Kommer Høst

Å satse på onlineskytespill i disse dager er ingen enkel oppgave. Hundrevis av titler havner årlig i skyggen av et par-tre storsuksesser, og det blir viktigere og viktigere å ha noe eget å melde. Brink har så absolutt det. I hvert fall om du spør utvikler Splash Damage.

Brink er i bunn og grunn et onlineskytespill, men med en rekke vrir og nyvinninger. Ved å holde inne en enkelt knapp kan man for eksempel hoppe opp på hustak eller vegger, og det ser unektelig elegant ut når man grasiøst spretter mellom bygningene på leting etter neste offer. Spillet velger selv nærmeste sted å lande basert på hvor du sikter, et system de har gitt det passende navnet SMART.

Historien blir fortalt gjennom et fast

persongalleri som følges gjennom spillets mange filmsekvenser. Splash Damage har gjort et poeng ut av at handlingen i Brink skal spille en sentral rolle, og man kan gjøre historierelaterte oppdrag uavhengig av om man spiller online eller alene. Forskjellen er at man sammen med venner kan danne et velfungerende team av forskjellige klasser som komplimenterer hverandre perfekt i kamp.

Områdene i spillet er enorme, og gjør det lett å variere taktikk og akrobatiske angrepsruter i jakten på skalper. I tillegg tjener man erfaringspoeng som kan disponeres på nye evner og våpen til spillfiguren sin.

Det er ingen tvil om at Splash Damage har en hard oppgave foran seg i kampen mot de store titlene, men vi har troen.

/Magnus Tellefsen

BULLETSTORM Gears of War-utvikleren med ny action-orgie



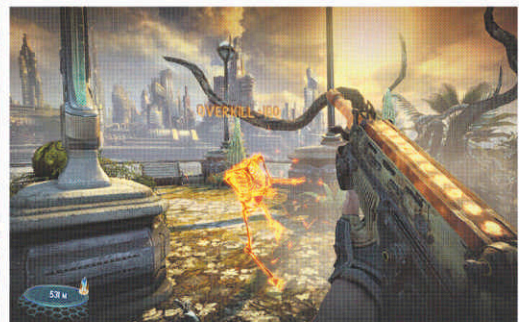
Variert ultravold

Det er vanskelig å ikke smile når vi ser hvor mange utrolig måter man kan sette opp avslutningene på. Det er en himmel av avsagde lemmer og dammer av blod, og for å toppe av det hele er det en plante som spiser opp fyren du nettopp drepte. Med storslagne bosskamper, eksploderende planeter og blodige mord er det bare å glede seg.



Rompirater på hevtokt

Grayson "Gray" Hunt og hans venn Ichi Sato har begått mytteri mot de Confederate-kontrollerte leiomorderne i Dead Echo, og er nå i ferd med å bytte status fra supersoldat til galaksens mest etter søkte mann. Svaret blir å konvertere til rompirat, men ti år etter møter de på Dead Echo-sjef General Serrano, og da bli det selvfølgelig bråk...



Ydmyk motstanderne

Bulletstorm har videreført Skill Shot-konseptet fra Unreal 3, der du skal knerte fienden etter alle kunstens regler. Uansett om du går for morsomt eller ydmykende må du perfektionere det for å sanke inn mye poeng, og er du kreativ nok blir du belønnet med flere oppgraderinger.



Rage går tilbake til røttene med action i fokus...

TEKNOLOGI I SÆRKLASSE

Doom-utvikler Id Software satser på at suksessoppskriften er spilltittel bestående av kun ett ord.

Rage

Plattform PC / PS3 / Xbox 360 Utvikler Id Kommer 2010

I motsetning til monstre på Mars i Doom blir vi i Rage servert en postapokalyptisk planet som er totalvraket av en mannevond meteoritt.

Ny og forbedret teknologi ligger bak spillet, og resultatet er at områdene man farer rundt i er designet manuelt og er unike. Kombinert med myke skygger og skarpe omgivelser gjør det Rage til en interessant, visuell opplevelse. Men det mest imponerende er å se spillet i bevegelse, når animasjonene flyter silkemykt blant røyk og eksplosjoner.

Det er den tradisjonelle skyteopplevelsen som er i sentrum, og skal vi tro utvikleren er det et spill som fokuserer på skytekamper i stedet for masse evner og tall å holde styr på.

Spilleren skal samle opp reservedeler som med riktig kunnskap kan bli all slags mekaniske hjelpere. En fjernstyrt leketøybil med dynamitt bak er jo ikke akkurat å forakte.

Når Rage kommer en gang i løpet av året kan vi se fram til flere timer med skyting, og med en så smidig utførelse kan man ikke unngå å ha det morsomt.

Når Id Software lanserer nye spill, følger det ofte med ny teknologi også. Denne gangen er ikke noe unntak, og Rage vil vise frem selskapets nye spillmotor Id Tech 5. Ikke bli overrasket om et enormt antall spill kommer til å bruke samme motoren om kort tid. Noe vi forsåvidt ikke klager på, for dette ser enormt pent ut.





Tålmodigheten settes virkelig på prøve når vi ser skjembilder som dette.

KRIGEN BESTAR

Gears of War 3

Plattform Xbox 360 Utgiver Microsoft Kommer 2011

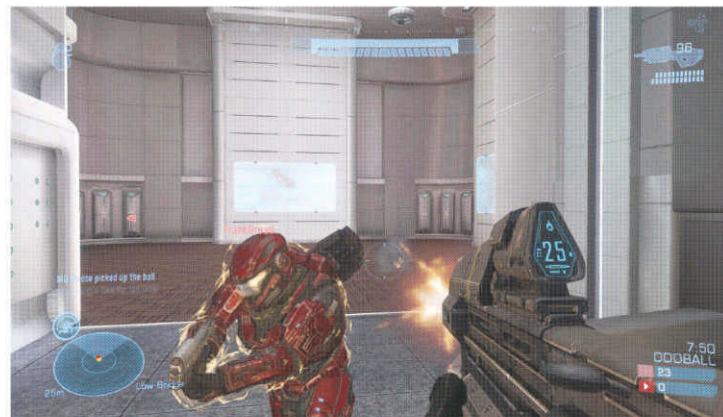
Det tredje tilskuddet i Gears of War-serien ble snikannonisert på Xbox 360-eiernes dashboard i april, da en reklame for Gears of War 3 på mystisk vis hadde funnet veien til skjermen.

Denne gang vil Gears of War 3 ha en samarbeidsdel for fire spillere, hvor blant annet figuren Anya vil bli spillbar. Spillet vil også ha nye våpen, som for eksempel Pendulum War Lancer og en dobbeltløpet hagle.

Vi vil få se Marcus Fenix og Dominic Santiago 18 måneder etter Jacintos fall, og krigen mot de forferdelige Locustene er fremdeles aktuell. Etter å ha grunnlagt New Jacinto viser det seg at Locustene har gått gjennom en mutasjon, og en ny trussel finner veien til riket. Marcus og Dom bestemmer seg for å komme tilbake, og sammen med Anya kjemper de side om side i Delta Squad.



HALO REACH Bungie strekker Halo-serien litt lenger

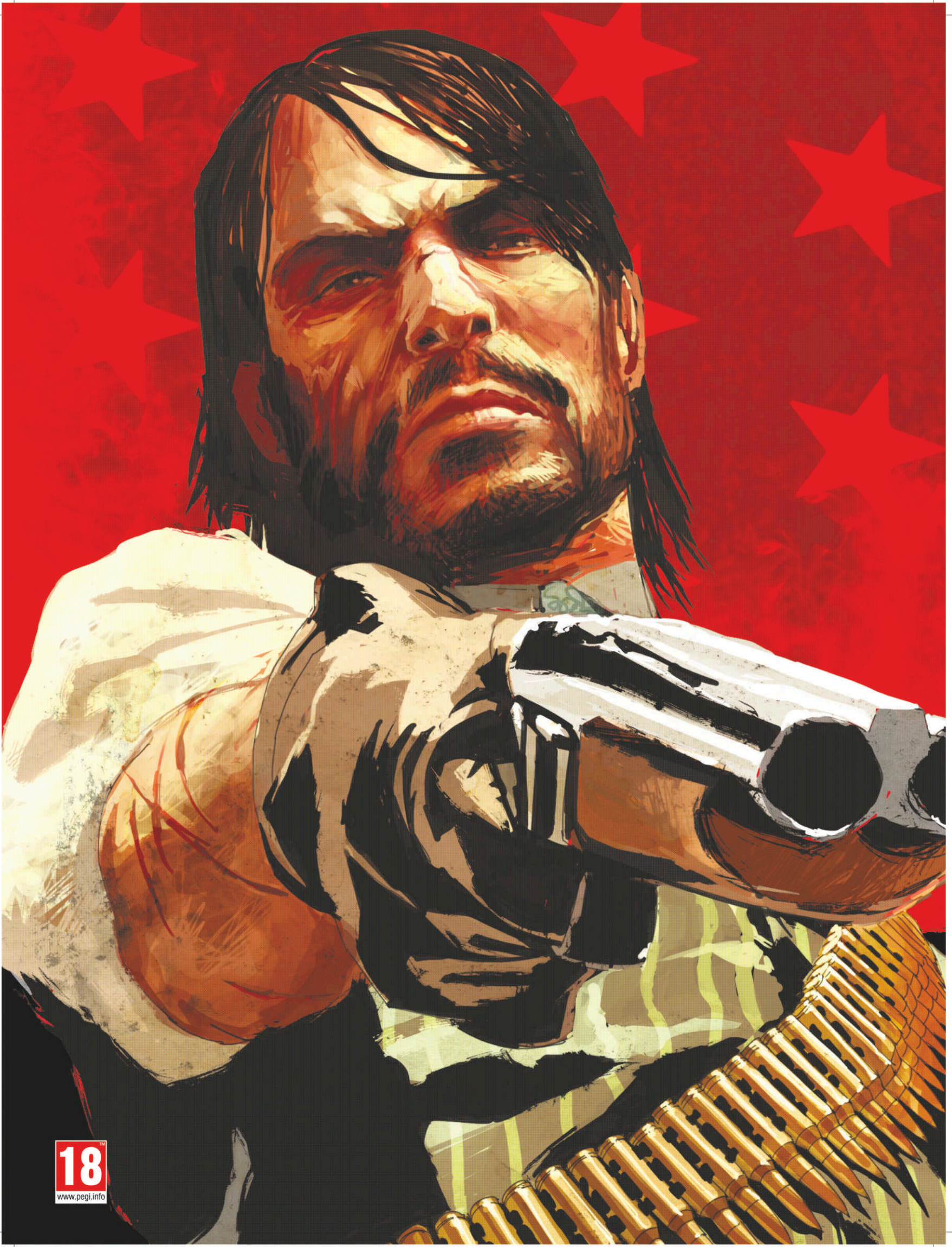


Historien bak begynnelsen

I skrivende stund har Halo: Reach-betæen blitt lansert og redaksjonen er i full gang med å teste nye funksjonaliteter og roller i stjerneutvikler Bungies store finale for deres snart ti år gamle spillserie.

Halo: Reach er forhistorien til det første Halo-spillet, og i tillegg til flere oppgraderinger og tekniske justeringer i spillmotoren har utviklerteamet gått tilbake til røttene for hente inspirasjon fra den oprinnelige visjonen. Det siste spillet i serien ser ut til å bli en vel så storslått opplevelse og imponerer tidlig med lekre visuelle detaljer.

Man trenger ikke mye spilletid med flerspiller-betæen for å legge merke til den høye produksjonsverdien i spillet, og vi gleder oss til å spille historiedelen i samarbeid med venner - med jetpack på ryggen.



18
www.pegi.info

FROM THE MAKERS OF GRAND THEFT AUTO

RED DEAD REDEMPTION™



OUTLAWS TO THE END
21 MAY

ROCKSTARGAMES.COM/REDDEADREDEMPTION



PS3
PlayStation 3



XBOX 360

XBOX LIVE



REAKSJON

Refleksjoner & reaksjoner
Les våre blogger på www.gamereactor.no

KLASSIKER

Det umåtelig populære skytespill Counter-Strike startet som en uprofesjonell mod av Valves Half-Life. CS gikk som en farsott verden over, og serien ble raskt tatt under vingene til Valve.



KJØR DEBATT!

Enig eller uenig med Aslak? Debatten fortsetter på: www.gamereactor.no

Er du en **HARDCORE GAMER?**

Aslak tråler nettet etter skjulte skatter, og det bør du òg.

Ja? Men i så fall, hvorfor spiller du ikke Flash-spill? Og Facebook-spill? Og Iphone-spill? Fordi du er hardcore, sier du? Sprøyt!

Den ekte hardcore gamer er ikke han som spiller Counter-Strike på sjuende året. Det er ikke han som har åtte velutstyrte figurer på level 80 i World of Warcraft. Og det er i hvert fall ikke han som sitter på forumet og insisterer på at man ikke kan spille skikkelig uten et par-tre gigabytes minne på grafikkortet.

Neida. De ekte hardcore gamerne - den virkelige avant garden, om du vil - er de som surfer hvileløst omkring på internett, natt etter natt, på jakt etter Flash-spill. De som hodeløst hopper på det nyeste meningsløse Facebook-spillet, eller uten blygsel bruker tier etter tier på tullele små titler til smarttelefonen sin.

For ingen skal lenger komme og fortelle meg at den virkelige spillutviklingen skjer i AAA-titler. Ikke prøv en gang å fortelle meg at ekte innovasjon skjer i bedrifter med hundrevis av ansatte, som er avhengige av å selge millioner av eksemplarer for å overleve. Nei, det er i spill som i det meste annet av kultur. De virkelig gode ideene finnes på grasrota, blant vanlige unge mennesker som er frie til å finne på hva de vil og forfølge sine geniale eller tåpelige ideer, uten at en eller annen eier skal komme og fortelle dem at de må ta færre sjanser.

Derfor prøver jeg å leite litt hver uke. Jeg prøver å finne de mest latterlige spillkonseptene og se om det kan være noe der inne som er verdt å ta vare på. Og det synes jeg du burde også. I hvertfall hvis du skal kalle deg hardcore.

Det er ingenting i veien med å oppdage

tidsreiser i dataspill med Ratchet and Clank. Men du skal vite at Braid gjorde det enda bedre, flere år tidligere. Det er på ingen måte noe negativt i å spille Portal. Men tenk så kul du føler deg om du har spilt Narbacular Drop først. Forgjengeren.

Det er rett og slett sånn nyvinninger oppstår. Trials HD, den store suksessen på Xbox Live Arcade i fjor, står på skuldrene til et tiår av uavhengige småspill basert på samme konsept, nemlig "motorsykkell møter plattformspill" i 2D. Samme med Defence Grid, det ekstremt populære (og ærlig talt jævlige kule) Tower Defence-spillet for samme maskin.

Så la oss slutte å se ned nettsider med tvilsomme navn som 1-2-3 spill. La oss slutte å kimse av Flash-, Java- eller browser-baserte småspill. La oss begynne å leite som gale arkeologer etter uoppdagede perler og mekanikk ingen har sett noe som likner på for. La oss begynne å akseptere Facebook-invitasjonene til spill som ser barnslige ut, og ikke legge dem fra oss før vi har kikket litt ordentlig på dem.

Og om du finner noen sånne fantastiske skatter, noen uslipte diamanter som fortjener å bli fort fram i lyset, om du finner enorme perler innerst i skjullet fra bønn av havet, om du finner en gruve blinkende gull innerst i dragens hule ... send meg en mail, a! Jeg har nemlig lyst til å spille det, jeg og.

Aslak Borgersrud

Start her

Aslak gir deg noen grunnleggende tips



Aslaks enkle tips for spillskattejakt

Det er lett å se tilbake i tid og påpeke hva som var hot for noen år siden. Det er en mye vanskeligere øvelse å si hva som er fett akkurat nå. Å finne de små og obskure spillene som vil sette spor i gigantiske AAA-titler om noen år til. Men siden jeg liksom er "ekspert" (en eller annen grunn må det jo være til at jeg får skrive her), kan jeg liksom prøve å komme med noen tips. Noen retninger du kan gå hvis du har lyst til å begynne å lete:

Tips 1: Facebook! (Uæææ!). Ja, jeg vet det, de derre forbannede meldingene om hvem som gjør hva i Farmville og Snowville og Knowville og hva det nå måtte være er ekstremt plagsomme. Men de spillene har ekstrem gjennomslagskraft. Det er lett å utvikle Facebook-spill, og det er enkelt for små utviklingsteam å få mange tilhengere. Dermed er det der nyvinningene skjer.

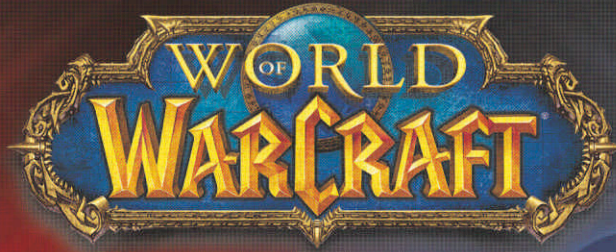
Tips 2: Jay is Games. En fantastisk webside for det de kaller casual games, altså spill som hvem som helst kan sette seg ned og spille når som helst. Uten å være sånne som har en tendens til å kalle seg "hardcore". Hvis du sjekker topplistene til Jay is Games vil du finne ut at det er enorme mengder spill der med spillmekaniske ideer som er kjempemorsomme, og som du aldri har prøvd for. Og hvis noe ser ut til å bli en trend på Jay is Games, da nærmer det seg mainstreamen med stormskritt.

Tips 3: Modding. Hjemmelagde spill basert på grafikkmotorer fra de største spillene, gjerne i fps-sjangeren, slutter ikke å være en av de viktigste kildene til kreativitet i spillbransjen. Et orlite spill du kanskje har hørt om som heter Counter-Strike, for eksempel, var opprinnelig en uprofesjonell modifisering av Half-Life. Og, som de sier: resten er historie.

Spillmatic?

Aslak skriver kronikker for Gamereactor, rapper i Gatas Parlament og har også sitt eget radioprogram om spill som du kan laste ned som podcast på www.spillmatic.no.

CREATIVE



HØR AZEROTH-VERDENEN SOM ALDRI FØR!



SOUND BLASTER®
WORLD OF WARCRAFT®
HEADSET



SOUND BLASTER®
WORLD OF WARCRAFT®
WIRELESS HEADSET

Det optimale MMO-spillhodesettet

Opplev lydene av Azeroth som aldri før med Sound Blaster® World of Warcraft® Wireless Headset og Sound Blaster® World of Warcraft® Headset med avansert lydteknologi og THX® TruStudio PC™. Få utrolig realistisk lyd via hodetelefonsurround uten sidestykke og teknologier for spillydforbedringer. Velg side med utbyttbare hodesettlinser med merket til din fraksjon og 16 millioner programmerbare belysningsfargealternativer.

**Sound
BLASTER**

soundblaster.com/worldofwarcraft

Følg oss på Facebook: www.facebook.com/SoundOfGaming

THX
TruStudio PC™

Finnes på:



SPACEWORLD

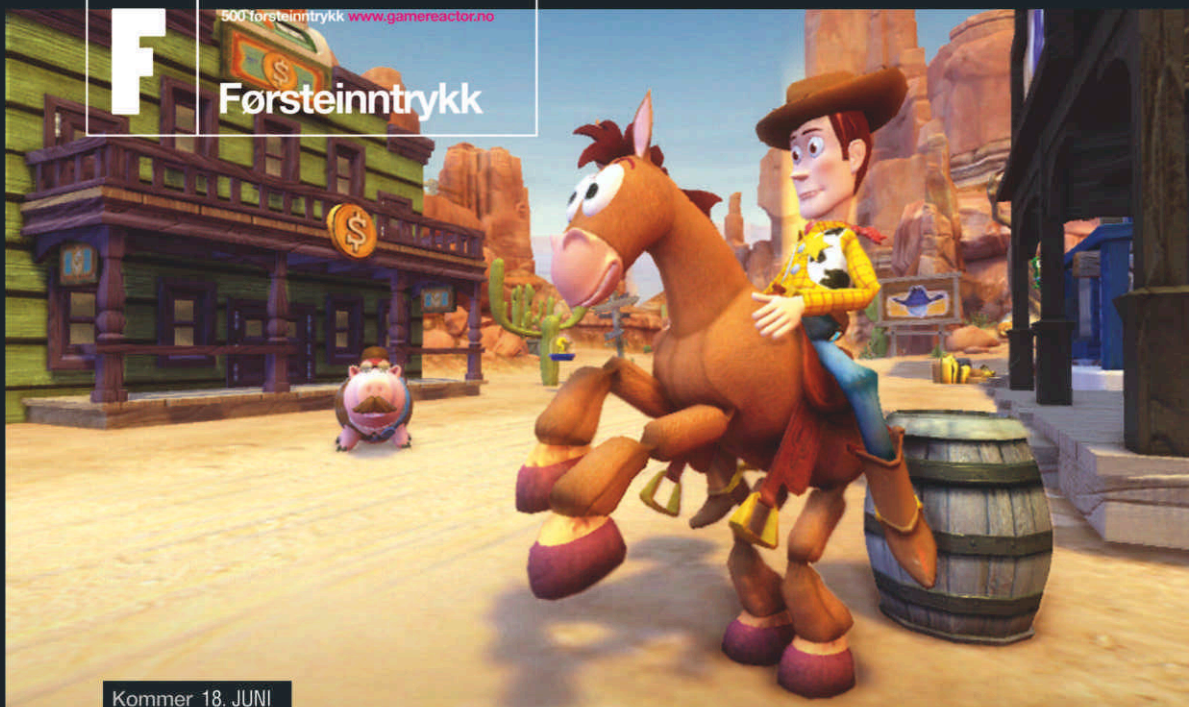
Blizzard.com

Creative.com

F

500 førsteinntrykk www.gamereactor.no

Førsteintrykk



Kommer 18. JUNI

Toy Story 3

Plattform **Alle** Utvikler Avalanche Software
Utgiver Disney Sjanger Party / Plattform

Til sommeren er Toy Story tilbake, og med det følger selvfølgelig et nytt spill. Ambisjonsnivået har imidlertid vært litt høyere enn det som er vanlig for denne typen spill, og Avalanche har laget en enorm sandkasseverden hvor du kan gjøre oppdrag, terrorisere kuer eller male bygninger rosa. Utover det har vi en historie som bygger på at Woody må redde sine lekevenner som har havnet i en barnehage med en skokk hyperaktive unger.

Avalanche Software tilbyr oss en skikkelig sjangermiks som byr på varierte oppdrag hvor du blant annet kan stoppe tog eller bygge en by. Ideen er at Toy Story 3, akkurat som filmene, skal være for både unge og gamle. Med en nydelig Pixar-grafikk har vi i redaksjonen troen, og vi håper at potensialet vi så i Toy Story 3 består til det ferdige produktet.

Jonas Mäki



KVASSERE HISTORIE

Crytek og EA har innrømmet at historien i Crysis ikke var veldig bra. Derfor har de fått med science fiction-forfatteren Richard K. Morgan på oppfølgeren, og skal vi tro utvikleren er det litt av en forandring vi har i vente. Følelsen av ødeleggelse og fortapthet er tydeligere, og det i vakker grafikk.

TANKER RUNDT FLERSPELLER

Hva tenker Crytek om flerspiller? Det har utvikleren dessverre fått munnkurv på. Ingen detaljer om spilllets historie, Nomad, Prophet eller andre personer har heller blitt. Men Crytek og EA har lovet oss å pirre vår nysgjerrighet ved en senere anledning, og vi venter i spenning.

Kommer Vinter



Crysis 2

Plattform **PC / Playstation 3 / Xbox 360** Utvikler Crytek
Utgiver EA Sjanger Action

TIL TONENE AV FRANK SINATRAS udødelige klassiker New York, New York ser vi storbyen i total kaos. Ruiner og ødeleggelse så langt øyet kan se, men likevel skammelig vakkert. Når natten senker seg over et postapokalyptisk New York kommer en flokk med helikopterenheter

susende gjennom luften, og vi ser angsten i soldatenes ansikter. En av dem speider febrilsk, og i mørket oppdager han plutselig vesener som får zombiene i I Am Legend til å minne om Barbie-dukke.

Crysis 2 ser fenomenalt ut. Det er ufattelig vakkert, og selv om konsollenes krefter ikke kommer i nærheten av hva en spill-PC kan takle er det fortsatt en grafisk og teknisk lekkerbisen det er snakk om. Blader faller fra trærne, skyskraperne tårner seg over hodet på en, mens kuleregner og ødeleggelse foregår overalt - uten at konsollene begrenser opplevelsen.

- En stor grunn til at det første spillet ble så

populært var alle mulighetene spilleren hadde med Nano-drakten. Så for vårt vedkommende var det logisk å ta de gode tingene fra det første spillet og bygge videre på dem. Spilleren vil ha fullstendig kontroll over drakten, som ikke lenger bare er et redskap, men en brikke i selve historien. Du vil få full mulighet til å skreddersy drakten din ved å oppgradere de forskjellige delene og tilpasse evnene du bruker mest. Utover dette jobber vi med å gjøre hele brukergrensesnittet lettere tilgjengelig, så du bruker mindre tid på å velge og mer tid på å få fiendene dine til å skjelve. Drakten vil blant annet ha 20 prosent økt energi, 60x optisk zoom, 32



Kommer Høsten

Test Drive Unlimited 2

Plattform PC / PS3 / Xbox 360 Utvikler Eden Games
Utgiver Atari Sjanger Racing

ATARI ER GLAD I KLASSIKERNE, og da de for noen år siden lanserte sjangeren Massively Open Online Racing med et helt nytt Test Drive-spill, var det til stor jubel fra publikum. Nå begynner Eden Games å nærme seg ferdigstilling av oppfølgeren til Test Drive Unlimited, og en rekke oppgraderinger loves.

I tillegg til å ha fullstendig kontroll over utseendet på bilen din kan du også pynte på ditt alter ego, sjåføren. Som før blir vi servert et enormt område å boltre oss i, denne gangen er det party-øya Ibiza, med over 3000 kilometer med veier å velge mellom, som står for tur.

Eden Games beviste med det første spillet at de behersker sjangeren utmerket, og vi har mildt sagt høye forventinger til oppfølgeren.

Magnus Tellefsen



prosent mer styrke og EMP-skjold, noe du garantert vil få bruk for.

Crytek har vært flinke til å lytte til folks erfaringer med Nano-drakten. Dommen var at de fleste brukte skjold og usynlighet, og Crytek har tatt de to aspektene og brukt dem som grunnmur. I Crysis kunne du bare bruke én egenskap om gangen, men i denne omgangen har de prøvd å vise draktens nye og forbedrede muligheter ved å la spilleren bruke flere av evnene på samme tid. Men vi blir forsikret om at dette ikke vil gjøre det for lett ettersom fiendene har blitt både sterkere og mer taktiske siden forrige gang.

Natten har senket seg over New York, men grafikkkvaliteten skinner fremdeles som sola. Manhattan fremstår som en gjennomsmadret slagmark mens vår

en klar utfordrer til Årets spill-tittelen.

helt løper fra biltak til biltak og bruker både skjold, usynlighet, styrke og mer. Bomber og granater flyr rundt oss, og eksplosjoner danner en vakker visuell ramme rundt voldsorgien. Fiendene er definitivt en utfordring, og akkurat da du tror kampen er over, spretter nok et

romvesen frem. Og det smeller oss brutalt i bakken, noe som setter i gang en filmsekvens vi dessverre ikke får lov til å se ferdig.

Musikken er massiv, og Crysis 2 ligger allerede som en klar utfordrer til Årets spill-tittelen. Alt fra historien og mulighetene med Nano-drakten til den grafiske høyden er allerede forseggjort og glitrende utført. Jeg kan ikke forestille meg hvordan spillet vil se ut om åtte måneder, men jeg kan definitivt skrive under på at det er en opplevelse du ikke må snyte deg selv for. Uansett.

Jonas Elfving



Kommer Juni 2010

Naughty Bear

Plattform **Playstation 3 / Xbox 360** Utvikler A2M
Utgiver 505 Games Sjanger Action

NAUGHTY BEAR VAR DEN **ENESTE** bjørnen på øya som ikke ble invitert i et visst bursdagsselskap, nettopp på grunn av sin rampete væremåte. Rampebjørnen lagde uansett en gave for anledningen, men ble møtt med hånlatter fra de andre bjørnene og måtte gå hulkende og slukoret hjem til sitt eget hus. Der bestemte rampebjørnen seg for å ta hevn over alle bjørnene. Hevntoktet utspiller seg etter sandkasseprinsippet og inneholder 30 varierte områder hvor den vesle sadisten kan utfolde seg. Rampebjørnen vil bruke triks og snikemanøvre for å lokke andre bjørner inn i farlige situasjoner, for deretter å fullføre attentatet - på nådeløs og sadistisk vis. Det gjenstår å se om vår lille pelskledd sinnenagge klarer å gjennomføre hevnen med et glimt i øyet, humor og en god dose personlighet.

Kristian Nymoen



GAMLE TAKTER, NYE MELODIER
En rekke systemer, våpen, utstyr og fiender vender tilbake i New Vegas, men Obsidian ser ut til å ha klart å tilføre nok nytt til at det likevel føles friskt.

HIMMELBLÅ
Etter over hundre timer i Fallout 3-spillene, hvor nesten absolutt alt har et svakt grønnskjær over seg, er det forfriskende å se en blå himmel og et par farger igjen, selv om det ryktes at gult blir det nye grønt i New Vegas.



Kommer 2010

Fallout: New Vegas

Plattform **PC / Playstation 3 / Xbox 360** Utvikler Obsidian
Utgiver Bethesda Sjanger Rollespill

- VI EKSPERIMENTERER MED FARGENE i Fallout: New Vegas, og vil gi spillet en annen stemning i ødemarken enn den vi hadde i Fallout 3, forteller Chris Avellone fra spillutviklerfirmaet Obsidian mens vi ser en nylaget spillfigur ta sine første steg i den lille byen Goodsprings i

begynnelsen av spillet.

I Fallout 3 så alt ut som det hadde et fint lag med grønt, radioaktivt støv over seg, men det er ikke tilfelle i New Vegas, ettersom atomkrigen aldri rammet Nevada-orkenen. Derfor får vi i stedet presentert en spillverden med både blå himmel og levende planter, noe som var så og si utryddet i Fallout 3.

Men selv med fine farger er New Vegas et skummelt sted å være. Spillet begynner med at man får to skudd midt i planeten og etterlates for å dø. Heldigvis dukker Victor – en robot med en lystig cowboy på en TV-skjerm som hode – opp og bærer deg til nærmeste lege.

Om Fallout 3 var en postapokalyptisk versjon av det amerikanske 50-tallet er New Vegas en western. Goodsprings er som tatt ut av en hvilken som helst Eastwood- eller Wayne-klassiker, og støvet som blåser rundt i gatene gir alt et tørt, gulaktig skjær.

Mye er likevel som før. Kampsystemet hvor man med et knappetrykk kan stanse tiden for å plassere skuddene sine, og måten du oppgraderer figuren din ved å velge enkelte grunnegenskaper og bygge opp forskjellige evner i SPECIAL-systemet er akkurat som i forgjengeren. Men New Vegas har også sin egen vri på en rekke av Fallout 3-elementene. Nærkampvåpen får et



Kommer Høsten

Monkey Island 2 Special Edition

Plattform **PC / PS3 / Xbox 360 / Iphone** Utvikler Lucasarts
Utgiver Lucasarts Sjanger Eventyr

LUCASARTS HAR ENDELIG skjont hvilke skatter de sitter på med sin enorme katalog av klassiske eventyrspill, deriblant Monkey Island, en av de mest ikoniske spillseriene noensinne.

I fjor lanserte selskapet en oppusset versjon av det første spillet i serien, og nå har turen kommet til Monkey Island 2: LeChuck's Revenge. Ny grafikk, orkesterinnspilt musikk, stemmeskuespill og et oppdatert kontrollsystem skal trekke nye spillere til serien, og som sist vil det være mulig å bytte mellom det gamle spillet og den nye versjonen med et enkelt knappetrykk.

Den klønete piraten Guybrush ser bedre ut enn noensinne, og vi gleder oss til et nostalgisk gjensyn med klassikeren.

Magnus Tellefsen



spesialangrep når du når et visst ferdighetsnivå, og en golfkølle vil for eksempel kunne benyttes til et stilfullt svingslag rett i ribbena på fienden. Det blir også mulig å åpne Pipboy og modifisere våpnene med deler man har plukket opp i ødemarken. En vanlig 9mm Colt-pistol kan for eksempel lett bygges ut med større magasin og kikkertsikte montert på toppen.

Noen ganger kan måten du har bygget opp figuren din påvirke spillet, for eksempel i egne samtalevalg om man har de relevante egenskapene godt nok bygget ut. Dette er ikke nytt i New Vegas, men det kommer til å bli brukt betraktelig hyppigere her, og hver eneste evne

man velger gir fordeler i gitte situasjoner. Andre figurer i spillet kommenterer gjerne også din kombinasjon av egenskaper, og om du for eksempel har fokusert mye på

En verden med blå himmel og levende planter...

styrke vil du raskt få høre at du ser kraftig ut.

Flere av de samme folkene som jobbet med de aller første Fallout-spillene er med i utviklingen, og de har jobbet grundig med å legge til en masse referanser til de

gamle klassikerne. Noe av det første man skal gjøre i Goodsprings er for eksempel å hamle opp med en liten gjeng med Geckos, de forvokste salamanderne som går på bakbena, som veteraner raskt vil kjenne igjen.

Det er tydelig at Obsidian har orden på Fallout-merkevarer. De har tatt det som fungerte i tidligere spill og forbedret det med gode ideer der det passer inn. Reisen gjennom New Vegas ser ut til å bli langt mer personlig og avhengig av valgene dine enn i Fallout 3, og vi gleder oss stort allerede.

Lasse Borg



Kommer 27. AUG

Kane & Lynch 2: Dog Days

Plattform **PC / PS3 / Xbox 360** Utviklere **IO Interactive**
 Utgiver **Square-Enix** Sjanger **Action**

TIDLIGERE I ÅR kikket vi på Kane & Lynch 2: Dog Days og dets unike, Youtube-inspirerte visuelle stil. Nå har vi fått prøve flerspillerdelen. Det dreier seg om en gjeng som skal gjennomføre et ran. De stjalne millionene deles mellom alle spillerne som når frem til flukt bilen, men blir du grådig kan du skyte en eller flere av dine medsamsvorne og ta pengene de bærer på. Ranet gjentas i flere runder, og vinneren er den som har stjålet flest penger.

Arcade Mode er en ny modus med samme grunnprinsipp, bare at man spiller med og mot maskinen. Man har tre liv, og vanskelighetsgraden stiger for hver runde. Samtidig fungerer Arcade Mode som trening for flerspillerdelen, så man kjenner til strategiene og prinsippene før man kaster seg ut på nettet. En smart idé til et allerede lovende spill.

Rasmus Lund-Hansen



MORSOMME KOMBINASJONER
 Chuck lar seg inspirere av objekter og bilder i spillverdenen, som for eksempel en filmplakat. Da får du kombinasjonskort, der du kan se hvilke elementer og våpen som kan kombineres. Når du har funnet den perfekte kombinasjonen må du komme deg ut og lete etter delene i de forlatte gatene.

KREATIVE ANGREPSMULIGHETER
 Antall zombier er virkelig imponerende, og det hjelper på stemningen at de udøde kroppene smuldrer sammen hvis du treffer på riktig sted. Et mellomhøyt snurreangrep kan gi en klassisk 50/50-skjæring, mens et høyt treff gir en Apache-skalpering. Bruken av realtid under avhugning er også skremmende tilfredsstillende.

Kommer 2010

Dead Rising 2

Plattform **PC / PS3 / Xbox 360** Utvikler **Blue Castle Studios**
 Utgiver **Capcom** Sjanger **Action**

JEG BEFINNER MEG I FORTUNE CITY, midt i den brede hovedgata i byen – nemlig The Silver Strip. Alle former for voksenunderholdning er innenfor rekkevidde. Strippeklubber, sexklubber, casinoer... Og la oss ikke glemme den ordentlige underholdningen - zombier.

Horder av levende døde. Hundrevis. Tusenvis. I dette området alene er det omtrent 1200 individer. De står i store klynger. Stonner, gisper, skriker. Ubehagelig, men kontrasten til det overdådige, Las Vegas-inspirerte miljøet er samtidig komisk. Plutselig presenteres jeg for spillets nye helt Chuck og en liten overraskelse. Se for deg hva man kan lage med en padleåre, et par motorsager og rull med gaffatape. Jepp.

Åresagen er et fint eksempel på hvordan man kan kombinere gjenstander for å lage nye våpen i Dead Rising 2. Når snikskytteriffler og revolvere ikke er til rådighet tar man det som er tilgjengelig. En bensindunk

og en tom vannpistol kan bli til en flammekaster, mens fyrverkeri og jernrør kan bli til en bazooka. Du er reneste MacGyver i zombieklyngen.

Humoren gjennomsyrrer alt. Føler man for å kle seg i stramme ola-shorts, damehatt og falskt skjegg mens du slakter zombier, er det absolutt tillatt. Jeg får vite at mantraet under utviklingen har vært "yes, you can", og jeg skjønner hva Blue Castle Games mener med det. Vil du blåse hodene av zombier med hagle, spreng dem med dynamittgubber eller kjøre motorcross med sagblader montert på hver side av sykkelkelen, får du lov til nettopp det. Noe som slår meg ved Dead Rising 2 er at



Kommer 11. MAI

AoC: Rise of the Godslayer

Plattform PC Utvikler Funcom
Utgiver Funcom Sjanger MMORPG

I DET MYTISKE LANDET KHITAI utforsker Funcom et område som aldri rakk å bli ordentlig ferdigdesignet av Conan-forfatter Robert E. Howard før han døde. Khitai er i kaos, og mørke krefter brer seg over landet.

Du er ikke lenger avhengig av kontaktpersoner for å reise gjennom sonene, og idet du løper gjennom det svært så troverdige landet ser du hvor eksepsjonelt vakker landskapet ser ut.

Du må også passe på hvilke grupperinger du opererer innenfor, ettersom dine handlinger har ringvirkninger i hvordan du oppfattes i andres krets. Hver av de 12 grupperingene har egne minihistorier, med belønninger for de som når toppen. I tillegg venter nye ridedyr, våpen, rustninger og oppdrag.

Line Fauchald



det føles vesentlig mer vestlig enn sin forgjenger. Spesielt når det kommer til styringen og våpenhåndteringen som fungerer mer som et amerikansk actionspill. Mindre tilfeldig, mer brukervennlig og mer tilpasset et høyere tempo.

Men den beste nyheten jeg fikk under mitt besøk hos Blue Castle var muligheten for samarbeid mellom to spillere. Man kan jobbe sammen gjennom hele eventyret med en kompis over Xbox Live og PSN uten begrensninger. Jeg og min partner kjørte rullestolrace, brukte zombier som bownlingkjegler og skapte allmenn ødeleggelse. Det blir spennende å se om alt dette

kaoset integreres i oppdragsstrukturen, en del av spillet jeg dessverre ikke fikk mulighet til å prøve under mitt besøk. Historien holdes hemmelig inntil videre, men vi

Drep flest mulig zombier på kreative måter...

får vite at det blir en mer konkurranseorientert flerspillerdel i stykkfordelt format. Her får du se en rekke spilltyper hvor fire spillere kan kjempe om æren. Til slutt begir man seg ut på et oppdrag der man skal drepe flest

mulig zombier på forskjellige kreative måter.

Skal jeg dømme fra det jeg fikk prøve av Dead Rising 2 under mitt besøk må jeg innrømme at det denne delen var den som imponerte minst.

Det endrer likevel ikke på det faktum at spillet som helhet viser store fremskritt. Senere i år vanker det kaskader av zombier, heftige våpen og nydelige samarbeidsmuligheter, som for alt jeg vet kan vise seg å bli et av de kuleste i sin sjanger.

Daniel Steinholtz



Blacklight: Tango Down

Plattform **PC / PS3 / Xbox 360** Sjanger Action Kommer 2010

Et virus som har mutert mennesker til groteske monstre har gjort fremtiden til et uhyggelig sted å være. Problemet skal løses med makt, og det nedlastbare Blacklight: Tango Down fokuserer på intense onlinekamper, stemningsfylte omgivelser og våpen som kan justeres ned til minste detalj.



APB (All Points Bulletin)

Plattform **PC** Sjanger Actionrollespill Kommer høsten

Livet i San Pano er hardt. En haug med kriminelle raner banker, bedriver hærverk og kontrollerer store områder. Heldigvis finnes det hardhendte politifolk som gjør sitt beste for å stoppe dem og få tilbake respekt for loven. Du velger selv hvilken side du vil hjelpe i det kuleste politi og rover-spillet noensinne.



Lara Croft and the Guardian of Light

Plattform **PC / PS3 / Xbox 360** Sjanger Action Kommer Juli

Guardian of Light er navnet på den første av flere nedlastbare Lara Croft-spill. Vi blir lovet mer arkadeaktig action, muligheten for å samarbeide gjennom hele eventyret og et splitter nytt spillsystem. Spilletiden vil være rundt seks timer og det skal ifølge Eidos kunne måle seg med fullprisspill når det kommer til innholdsmengde.



Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 2

Plattform **PS3 / Xbox 360** Sjanger Slåssing Kommer Oktober

Namco satser friskt i det kommende Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 2 som skal inneholde over 40 Naruto-kamper basert på den populære tegneserien. Blant de mange spillmessige nyhetene finner vi utvidet onlinestøtte og bedre muligheter til å benytte seg av en støttefigur under kampene.



Singularity

Plattform **PC / PS3 / Xbox 360** Sjanger Action Kommer 29. juni

Den kalde krigen raser, og et russisk eksperiment ved navn Element 99 gjør det mulig å manipulere tid og rom. Spol frem tiden for at en stengt tredor skal eldes, tørke ut og slå sprekker. Deretter er det bare å smyge seg gjennom, samtidig som man må passe seg for alle de russiske zombie-soldatene som dukker opp overalt.



Shrek Forever After

Plattform **Alle** Sjanger Actioneventyr Kommer 2. juli

I sommer dukker Shrek, Fiona, Donkey og kattepusen Puss in Boots opp igjen i Shrek Forever After. Og denne gangen kan fire spillere ta kontrollen over hver sin figur for å samarbeide gjennom eventyret og løse gåter og forhåpentligvis banke opp Rumpelstiltskin.



Splatterhouse

Plattform **Playstation 3 / Xbox 360** Sjanger Action Kommer høsten

Ikke de krollete dongeri-shorts setter Rick Taylor ut for å redde sin kidnappede kjæreste, noe som leder til en stusselig herregård. Heldigvis kommer Rick over en maske som gjør ham både sterkere og sintere. Alt utarter seg til et blodbad med massevis av våpen, kamper og ekstremt syk humor. Vi gleder oss.



Bionic Commando: Rearmed 2

Plattform **PS3 / Xbox 360** Sjanger Action Kommer Mars 2011

Svenske Fat Shark er i full gang med Bionic Commando: Rearmed 2. Denne gangen trues verden av et rakettangrep fra general Sabio. Samarbeid, nye våpen, nye funksjoner, bedre grafikk og et nytt NES-inspirert lydspor loves når Spencer og hans biotiske arm vender tilbake.



Green Day: Rock Band

Plattform **PS3 / Wii / Xbox 360** Sjanger Musikk Kommer 11. juni

Å følge opp The Beatles' neste band-baserte musikkspill er ingen enkel jobb. Fans av pop-punkerne Green Day bør likevel glede seg til Green Day: Rock Band, hvor 47 låter, eksklusive videoklipp og fotografier av bandet står på menyen. Vi venter i spenning.



Saw 2

Plattform **PS3 / Xbox 360** Sjanger Action Kommer høsten

Skrøkkfilmen Saw 7 kommer nå til høsten, og Konami prøver nå å komme opp i samme tempo med Saw-spillene. Saw 2 inneholder flere gåter hvor man må reagere raskt for ikke å bli tatt av dage av lugubre feller. I tillegg til et nytt kampsystem hvor omgivelsene kan brukes som våpen. Vi håper toeren blir bedre enn eneren.



Ninety-Nine Nights 2

Plattform **Xbox 360** Sjanger Action Kommer 2010

Det første spillet var kanskje ikke en storsuksess, men i oppfølgeren loves det intens action, ville kamper og enorme horder av fiender som skal slaktes ned med ellelville spesialangrep. Videre loves det nye figurer og en mer eventyrbasert vinkling, og det ser ut til at det kommer til å ha en generelt mørkere tone enn tidligere.



Demon's Souls

Plattform **Playstation 3** Sjanger Action Kommer 25. juni

I Demon's Souls kontrollerer du en ridder, barbar, magiker eller lignende for å slakte demoner i en mørk fantasy-verden. Innsamlende sjeler kan byttes inn mot våpen, rustning eller bedre egenskaper. Dette ekstremt lovende rollespillet har blitt hyllet for sitt dype kampsystem og enormt høye vanskelighetsgrad.



LOST PLANET 2™

KILL BIG

WWW.LOSTPLANET2GAME.COM

16
www.pegi.info

PlayStation Network



PS3
PlayStation 3

XBOX 360

XBOX LIVE

CAPCOM®

©CAPCOM CO., LTD. 2010 ALL RIGHTS RESERVED. "PS", "PlayStation", "PS3" and "PS" 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 and are used under license from Microsoft.

STAR WARS FORCE UNLEA SHED 2

Gamereactor tok morgenflyet til **San Francisco for å dra på hjemmebesøk hos Lucasarts.** Her fikk vi teste oppfølgeren til tidenes bestselgende Star-Wars-spill.



MISTER STARKILLER

Lucasarts' nykomling klar til dyst...

Hvem er jeg? Hvor er jeg? Spørsmålene er mange for hovedpersonen i Star Wars: Force Unleashed II idet han sakte våkner fra dvalen, tilsynelatende lenket til en muggen fengselscelle. Hvordan havnet jeg her? De som spilte forgjengeren vet at Starkiller gikk en martyrdod i møte i slutten av forrige spill, men denne personen ser altså helt ut som Starkiller. Jeg døde jo - og hvem er forresten den jenta som bestandig dukker opp i tilbakeblikkene?

Jeg sitter hos LucasArts i San Francisco på en uvanlig varm og fin vardag med over 20 grader i skyggen. Endelig får denne frostskaadede skandinaven sjansen til å smake på sommeren. Anledningen for besøket er selvfølgelig Star Wars: Force Unleashed II som vi ikke har hørt et kvekk om siden den fantastisk pene traileren som ble sluppet i forbindelse med Spike TV Video Game Awards tidlig i desember i fjor.

Men nå er det altså gitt grønt lys for et knippe utvalgte skribenter. Hayden Blackman, som har vært involvert i alle Star Wars-spillene, tar ordet. Han forteller at Star Wars: Force Unleashed var en vanskelig historie å bygge videre på, ettersom hovedpersonen faktisk døde i slutten.

Under utviklingen av Force Unleashed II lekte de derfor med flere ideer og tanker rundt en ny hovedperson. Det å gjenopplive Starkiller ville vært litt overstadig, og de syntes det var viktig å holde seg innenfor seriens rammer. Men både LucasArts og selveste George Lucas var veldig glade i Starkiller, og siden historien utspiller seg under klonerkrigen ble løsningen å kloner hovedpersonen fra forgjengeren.

For å understreke dette utspiller den første delen av eventyret seg på Kamino – vannplaneten med de merkelige romvesene som leverte kloner i episode nummer to. Klonene Angriper. Men selvfølgelig er det en twist: En Jedi-klone får ikke med evnene, og det lager et helvetes brak for rebellene. En armé under keiseren Palpatine ville vært vanskelig å beseire. Derfor står grunn-



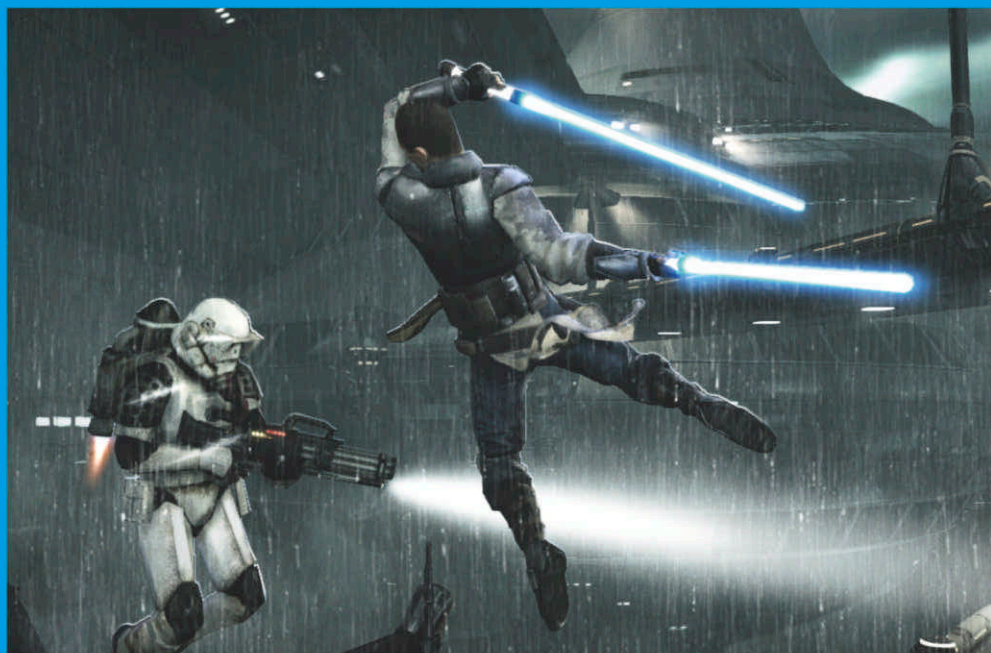
LUCARARTS SATSER VIDERE

George Lucas innså tidlig potensialet i spill, og etablerte allerede i 1982 Lucasfilm Games som senere skiftet navn til LucasArts. De utviklet egne titler som Ballblazer og Rescue on Fractalus tidlig på 80-tallet, men det var først på 90-tallet at de begynte å utvikle egne Star Wars-spill, og siden det har de kjørt på med en rekke salgssuksesser. Noen av de mest vellykkede er Battlefront-serien, Shadows of the Empire og X-Wing-spillene, men Star Wars: Force Unleashed fra 2008 er den største av dem.

leggende Jedi-opplæring på menyen i begynnelsen av spillet. Starkiller plages konstant av minnene fra sin store kjærlighet, Juno Eclipse fra det første spillet. Er han virkelig en kloner, og hvis han ikke er det, hva har egentlig skjedd med ham? Og hva er Darth Vaders rolle i det hele?

Disse spørsmålene danner grunnlaget for Star Wars: Force Unleashed II, da Starkiller brenner alle broer og begynner på eventyr nummer to, som altså utspiller seg på oya Kamino. Der er det fullt av vakter, stormtropper av ulike slag, og til og med et par av de tobente krigsmaskinene AT-ST. Dette betyr kule kamper, og gir oss en god anledning til å friske opp i rustne ferdigheter.

Starkiller har som sagt ikke begynt fra scratch



En av de største spillmessige nyhetene er Force Fury som gjør Starkiller både bedre og sterkere, og gir ham muligheten til å utføre kompliserte angrepskombinasjoner. Starkiller bruker i tillegg The Force til å rive alt mulig i filler. Stålbjelker bøyes, stein pulveriseres og glass knuses i et fyrverkeri av effekter.



denne gangen. Han starter som en virkelig grusom Jedi, og målet er naturligvis å bli så rå som mulig. Det ser man ganske tidlig. Kraften er denne gang enda mer somlost implementert i kampsystemet, og er en naturlig del av avanserte angrepskombinasjoner. Starkiller kaster med letthet stormtroppene rundt seg, klemmer i stykker TIE-Fightere som om de var laget av solvfolie, og med sine avsidige krefter hever han bokstavelig talt taket.

Flukten fra Kamino avrundes med et skikkelig dristig fall. Starkiller faller virkelig fra enorme høyder, og får slåss flygende i luften samtidig. Han bruker ikke engang Quick Time Events, som ofte er hva utviklerne tyr til for å forenkle spektakulære actionsekvenser. Tvert imot har man full kontroll over Starkiller hele tiden, og hele scenen er så usannsynlig kul at det er vanskelig å ikke glise bredt.

Og dermed er det slutt på visningen av Kamino. I stedet får vi øye på en ny planet ved navn Cato Neimoidia, som er godt kjent blant den seriøse Star Wars-fansen. Den er også berømt for sitt merkelige terreng, som liksom henger som omvendte broer under enorme mengder av naturlige fjellformasjoner. Et veldig merkelig sted, som samtidig ser helt fantastisk ut.



De doble lyssabelene gjør at tempoet i kampene økes betraktelig og det blir betydelig mer intenst. I tillegg har utviklerne denne gangen vært bevisste på å ikke bare pose på med fiender som i forgjengeren, for å få en bedre variasjon i tempo.

ET MONSTER SOM GLATT SPISER RANCORS TIL FROKOST...

De av dere som har surfet på www.gamereactor.no har kanskje sett den første traileren som ble vist ved annonseringen. Den viser Starkiller på vei til en arena med en jublende folkemengde, klar for slåss mot et dyr som

spiser rancors til frokost. LucasArts forteller at det er den største fienden i spillserien hittil, og sannsynligvis den største i spillhistorien generelt. Grunnen til at alle har samlet seg

på dette elendige stedet er publikumsfavoritten Kota, den blinde, livsfarlige jedi-generalen fra det første Force Unleashed.

Starkiller, som fortsatt lider av alvorlig hukommelsestap, håper at Kota skal kunne hjelpe han å pusle sammen bitene om seg selv

og Juno. Kota deltar noe motvillig i arenaspillene når Starkiller dukker opp. Kampene i arenaen er herlig episke, og innen man har drept det enorme monstret (og fått nok en achievement i boks) er det på tide med en pause.

Arenaslåssing er selvfølgelig ikke det eneste du gjør på Cato Neimoidia, men det gis flere anledninger til å inngå kompromisser. Oppgavene er konsekvente og vesentlig bedre enn i originalen - LucasArts demonstrerer blant annet hvordan man kan skape en vei oppover ved å bruke kraften til å styre en heis ut på utsiden av en bygning for å nå lenger opp. Det føles helt naturlig, og ikke som et anstrengt forsøk på inkludere gåter i spillet.

Med det er presentasjonen slutt, og jeg er allerede overbevist om at LucasArts denne gang kommer til å lykkes i å lage et spill som blir alt forgjengeren ikke var. Misforstå meg rett, jeg likte virkelig Force Unleashed, der

historien fremfor alt overgår den nye trilogien på alle måter. Men det ferdige produktet føltes til tider både framstresset, fullt av feil og til tider altfor ensformig.

Dette erkjenner LucasArts også når jeg får stilt et spørsmål om dette. I min bok er det alltid et godt tegn - da vet du at de er klare over feilene i grunnproduktet, som gjør det lettere å fikse opp i dem. I det hele tatt ser Force Unleashed II betydelig mer finpolert ut. Innlastningsskjermene er både færre og kortere, menyene er mye raskere og kampsystemet er nesten sømløst.

Starkiller er også utstyrt med to sverd i Force Unleashed 2, noe som gir betydelig raskere angrepskombinasjoner. Det, kombinert med hans nye, heslige åsyn, gjør at det føles mer aggressivt enn sist. Jeg får nesten God of War III-vibber av å se ham hugge seg gjennom alt fiendene kaster mot ham, og det er definitivt ikke noe dårlig tegn. For vi avslutter får vi en liten rundtur i LucasArts-bygget, der de forteller oss litt mer om miljøvariasjonen i eventyret. Blant annet kommer man til å få klatre ombord på et enormt skip som er isønderskutt av en ion-kanon. Det kan bli både stemningsfylt og hyggelig. I tillegg får Starkiller



Forgjengeren inneholdt en rekke svakheter, blant annet i dårlig utplasserte lagringspunkter og altfor vanskelige sekvenser. Det har det de jobbet hardt med å rette opp i for å gjøre Star Wars: Force Unleashed II lettere tilgjengelig og mindre frustrerende uten å nødvendigvis gjøre det mindre utfordrende.

besøke Dagobah, den oversvømte planeten hvor Yoda bor i originaltrilogien.

LucasArts ligger nesten latterlig vakkert til i et rolig område med perfekt utsikt over blant annet Golden Gate-broa. Det eneste som avslører hva som finnes innenfor veggene er en liten Yoda-statue som forbausende nok er både enkel og smakfull. Men innenfor veggene ligger nordparadiset. Her er korridorene overlesset med originaltegninger fra spill, science fiction-trivia og filmrekvisitter i hopetall.

I løpet av kort tid passerer jeg blant annet R2-D2 og C-3PO, den nedfrosne Han Solo (og mange skuffede Star Wars-fans' våte drøm – en nedfrossen Jar-Jar Binks – som indikerer en uventet stor grad av selvironi hos George Lucas), originalbildet av Vigo fra Ghostbusters II, en latterlig vakker Monkey Island-plakat, en perfekt kopi av Pirates of the Caribbeans Davy Jones, rekvisitter fra Jurassic Park og så mye annet kult at jeg virkelig må kjempe for å holde kleptomanen i meg i bånd. Alt toppes med et besøk i kinoen deres. Blant verdens beste, med så usannsynlig god lyd og fantastisk bilde at jeg må kjempe for å holde kroppsvæskene i sjakk når de drar i gang Force Unleashed II på den hvite duken.

Vi avslutter med en godt og givende spørrende med utviklerne, og jeg passer blant

annet på å spørre om dette med Quick Time Events og om de vil bli tatt i bruk i Force Unleashed II. Dette får jeg forklart at ikke passer inn, da man skal ha full kontroll over Starkiller hele tiden. Det kommer heller ikke til å bli noen kjøredeler eller lignende sekvenser.

Under spørreunden forteller jeg om de feilene jeg fant i forgjengeren, med spørsmål om hvordan de skal unngå å gjøre samme feil

denne gangen. Som jeg nevnte tidligere var de fullt klare over hvilke problemer som fantes i eneren. Da var riktignok teknologien ny, fristen var kortere og de har lært av sine feil. Denne gangen er konsollene mer kjente, grafikken er i stor grad forbedret og trenger bare å finslipes. Derfor

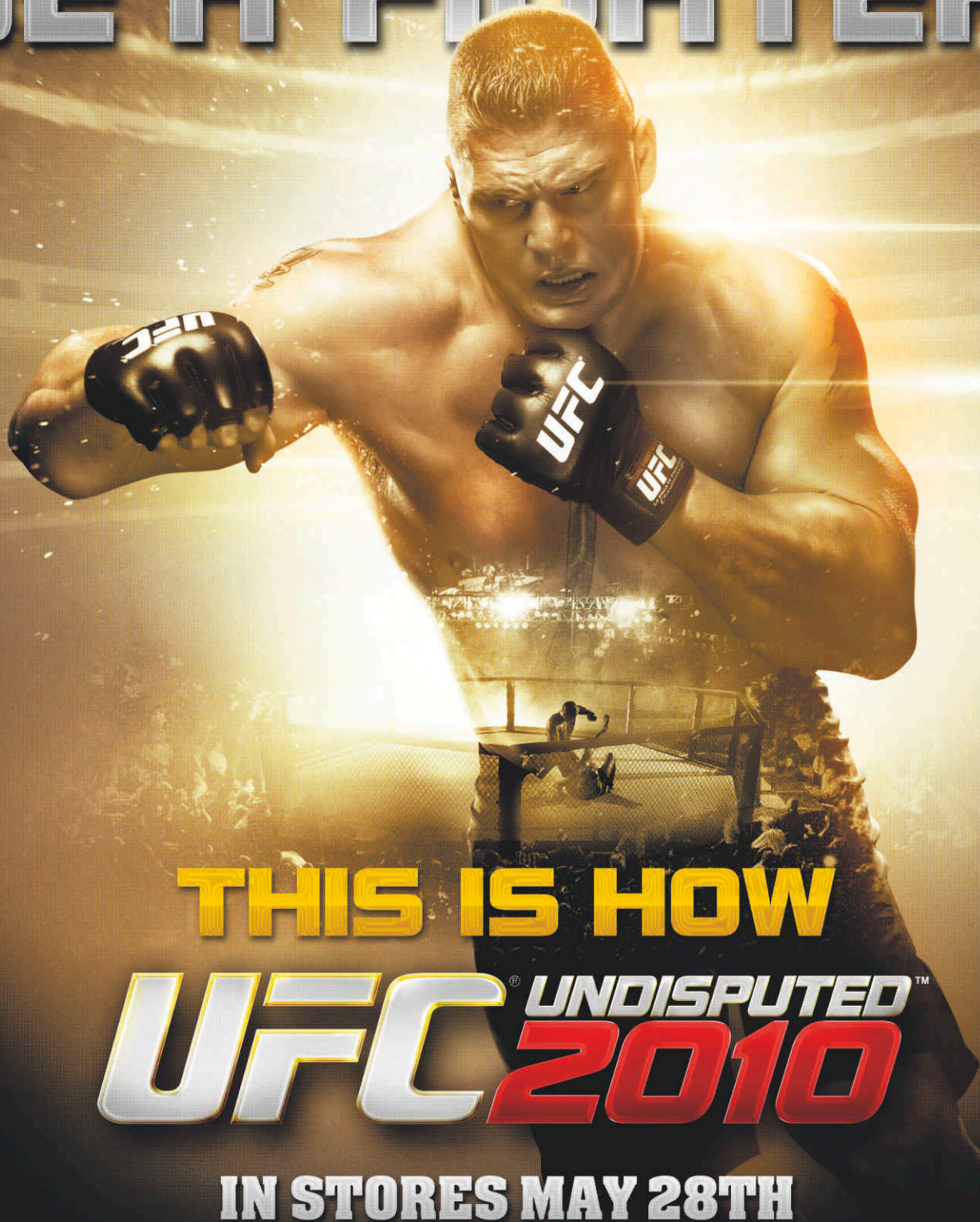
ligger alt til rette for et godt resultat innen lanseringen.

Jeg takker for meg, og etter en buffet i LucasArts' kantine er det på tide å reise tilbake til hotellet. En fridag i San Francisco, en av verdens beste byer, rekker jeg heldigvis å få før flyet drar tilbake til Sverige. Inspirert av LucasArts-besøket (og som den Star Wars-junkien jeg er) går jeg til innkjøp av et par sykt kule Adidas-sko med X-Wing-tema. Det er i det minste noe å hygge seg med før det svært så lovende Star Wars: Force Unleashed II dukker opp i hyllene.

Jonas Mäki

THE FORCE UNLEASHED II SER BETYDELIG MER FINPOLERT UT

SO YOU WANNA BE A FIGHTER!



THIS IS HOW

UFC[®] UNDISPUTED[™] 2010

IN STORES MAY 28TH



PS3
PlayStation 3



PlayStation Network

18

www.pegi.info

Ultimate Fighting Championship®, Ultimate Fighting®, UFC®, The Ultimate Fighter®, Submission®, As Real As It Gets®, Zuffa™, The Octagon™ and the eight-sided competition mat and cage design are registered trademarks, trademarks, trade dress or service marks owned exclusively by Zuffa, LLC and affiliated entities in the United States and other jurisdictions. All other marks referenced herein may be the property of Zuffa, LLC or other respective owners. Any use of the preceding copyrighted program, trademarks, trade dress, or other intellectual property owned by Zuffa, LLC is strictly prohibited without the express written consent of Zuffa. All rights are hereby expressly reserved. Game and Software © 2010 THQ Inc. © 2010 Zuffa, LLC. All Rights Reserved. Developed by YUKE'S Co., Ltd. YUKE'S Co., Ltd. and its logo are trademarks and/or registered trademarks of YUKE'S Co., Ltd. THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All Rights Reserved. All other trademarks, trade dress, service marks, logos and copyrights are property of their respective owners. "PS", "PlayStation", "PS3" and "PSN" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.

ZUFFA
Sports Entertainment



UFC
ULTIMATE FIGHTING
CHAMPIONSHIP

THQ

A

1700 omtaler: www.gamer

Anmeldelser



Vi har forsøkt å temme Rockstars fantastiske western-epos!

RED DEAD REDEMPTION

Plattform PC / XBOX 360 Utvikler ROCKSTAR SAN DIEGO Utgiver ROCKSTAR Kommer 21 MAI Antall spillere 1-16 Anbefalt alder 18

Alt til sin tid, heter det. I dette tilfellet har den amerikanske regjeringen akkurat bestemt at det ville vesten er ferdig med sin. Nå skal sydstatene siviliseres, skatt skal tjenes inn og det skal bli lov og orden i samfunnet. Men motstanderne er sterke; ranch-eierne foretrekker kvegtyver fremfor byråkrater og Westerns, og gangsterne gir seg ikke uten kamp.

Det er her du kommer inn i bildet. Du er John Marston. Han er en arrete cowboy-badass med en kriminell historie som desperat prøver å legge sitt gamle liv bak seg, men som blir tvunget til å bekjempe sine tidligere ledere og dens gjenger. Red Dead Redemption har på forhånd blitt beskrevet som et Grand Theft Auto i et western-miljø, men så langt jeg kan se er det mye mer enn som så.

Allerede i det øyeblikket man setter seg på hesteryggen, rykker i sporene og ser solnedgangen i ørkenlandskapet som er fylt av kaktuser og særegne klipper forstår man at



Gjengslagsmål

Rockstar har anstrengt seg litt ekstra med flerspillerdelen, hvor man får tilgang på hele verdenskartet og kan danne sin egen gjeng. Alt som er mulig offline, som å jakte eller plukke blomster, fungerer også online. Sammen kan man slåss mot andre gjenger via dødsmatcher eller ved å prøve å rane hverandre. Det beste spilltypen heter Goldrush, en smart variant av Capture the Flag, men med tunge sekker med gull og store mengder action.

dette er noe helt for seg selv. Tankene trekkes mot Elder Scrolls IV: Oblivion, idet jeg bakom hvert hjørne støter på nye hendelser, folk som trenger hjelp og dyr som må jages.

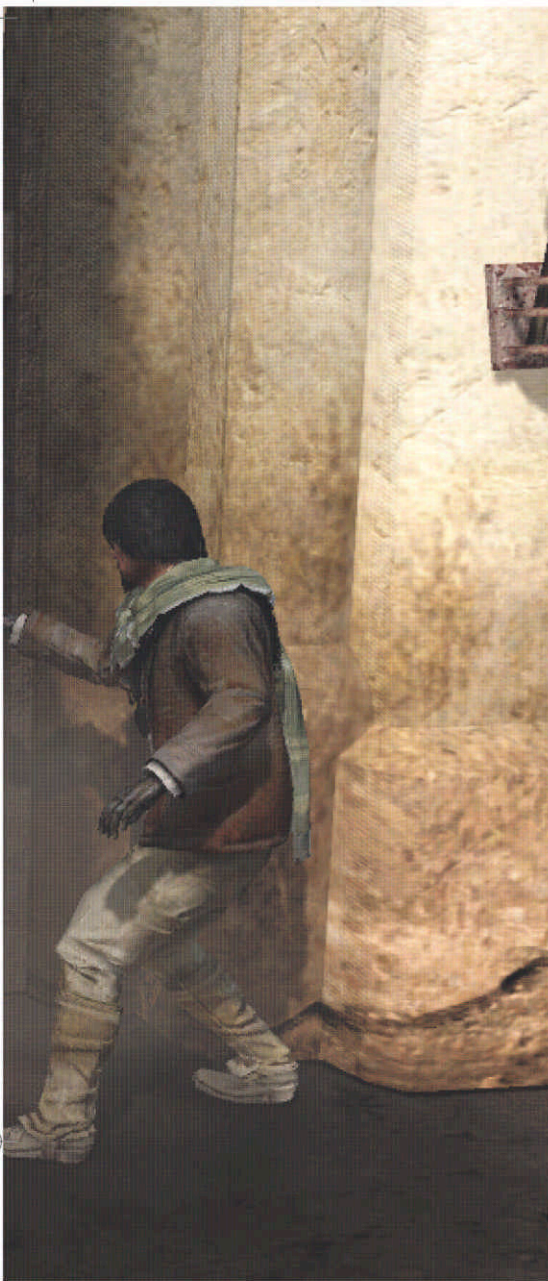
Følelsen er nesten overmektig. Hvor skal jeg begynne hen? Skal jeg hjelpe den gubben som holder på å bli hengt mens noen andre skal ha blitt ranet på hesteryggen, eller velger jeg å hjelpe den vakre bruden ved vogna i nød? Man har til og med et kart som er nedlesset med diverse ikoner. Du har etterlyste skurker som skal fanges, steder man kan ta et slag med partypoker, nattskift på en farm og gjemte skatter man kan finne. Ja, også er det også en velskrevet historie å følge for de som krever det.

Ettersom Red Dead Redemption tross alt handler om å temme det ville vesten blir det naturligvis en haug med skyting. Til forskjell fra de mer oppstyltede actionscenene i Grand Theft Auto IV minner Red Dead Redemption mer om Gears of War, med et cover-system

som tillater John Marsten å pepre ihjel motstandere i fleng mens han smidig gjemmer seg bak steiner og buskekratt. Det gjør kampene til en nytelse, og de er generelt større enn i noe annet Rockstar-spill. En minneverdig

**...ET MESTER-
VERK ABSOLUTT
ALLE BØR FÅ
MED SEG...**

sekvens er for eksempel stormingen av et enormt fort der man utrustes med en Gatling Gun og meier ned armeer av tobakstyggende slasker før man jakter ned de siste overlevende. Men det tar ikke lange tiden før du må forsvare deg, siden fortet får back-up momentant.



Jeg er stor fan av western-sjangeren, og John Marston føles virkelig som en klassisk John Wayne-helt det er lett å like. Gjennom å redde folk blir man raskere populær, og folk tar av seg hatten for deg når du treffer dem på gata. Berømmelse gjør dog også at man konsekvent blir utpekt av revolvermenn som anser seg som de raskeste i gjengen. Dette fører til flere fantastiske dueller, der svetten renner og nervetrådene er i hjelpenn. Rockstar har levert en verden som virkelig lever og ånder, og persongalleriet er intet annet enn enestående. Jeg får raskt mine favoritter – alt fra den steinharde bondedatteren Bonnie (god for to menn av Marstons størrelse), kvakksalveren Nigel West Dickens og Seth, som jeg liker best av dem alle.

En Gollum-lignende likskjenner graver opp forråtnede kroppar fra bakken, snakker med dem og bryr seg om dem. En mildt sagt frynsete sjel som er like korrupt som ekstern, men som viser seg å være til uunnværlig hjelp.

Det er nettopp dette som gjør Red Dead Revolver så unikt. Jeg tror hele tiden på det Rockstar forteller meg. Verden ånder og lever fremfor å snurre rundt meg, slik den ofte gjør i andre spill. Iblant tar jeg meg selv i å ri opp mot åsen bare for å se hvordan byen klarer seg uten min innblanding. Det er ikke bare en stor western-kulisse, det her er western på ordentlig. Det støttes opp av en helt fantastisk pen grafikk, både i forhold til design og teknikk.



Skytevåpen Red Dead Redemption foregår i 1910, og i tillegg til det forventede utvalget av revolvere og rifler finnes også et utvalg av avanserte skarpskyttergevær og halvautomatiske skytevåpen. I tillegg kan en lasso brukes til alt fra å fange villhester til gangstere på flukt fra lovens lange arm.

Blant annet er folks ansikter levende og uttrykksfulle, og arbeidet med animasjonene er gjort så grundig at Rockstar til og med har slengt på motion capture på hestene for å fange bevegelsesmønsteret perfekt. Ingenting har uteblitt. Til og med miljøvariasjonene er nydelige. Å besøke det forlatte Tumbleweed er en sterk opplevelse, så vel som det å ri på brosteinsgater i byen Blackwater mellom en haug av biler. Verden er betydelig større enn i Grand Theft Auto: San Andreas, og strekker seg fra solfylte, meksikanske ørkener til mørke groper, store fort, enorme skoger og vinterlige fjell.

I takt med at jeg kommer nærmere og nærmere mine forrige kumpaner, så innser jeg at Red Dead Redemption er blant det beste jeg noensinne jeg har spilt. Det kombinerer den vanskelige balansen av enorm frihet med en svært grusom historie, og med hardkokt action i tillegg føles det som et spill med rollespillelementer. Historien engasjerer, og jeg har full kontroll over skapelsen av mitt helt egne



Penga eller livet

Du kommer ikke langt uten penger i Red Dead Redemption. For å få til salt i groten kan man dra på jakt og selge dyreskinn, fange etterlyste banditter, jobbe som cowboy eller til og med plukke blomster. Med penger kan man øke våpenarsenalet sitt og skaffe seg forskjellige hjelpemidler, som å få en skredder til å sy sammen et pent antrekk som gjør deg mindre mistenkelig når du jukser i poker.

eventyr.

Red Dead Redemption er western på sitt beste, og når rulletekstene faller nedover skjermen etter rundt 30 spilte timer (og da har jeg knapt gjort en tredjedel av alle småoppdrag) er det nummeret før jeg ringer etter et green card for å skaffe en ranch ute i Arkansas, komplett med Black Angus-beboere og overdimensjonerte hatter.

★ Konklusjon:

Rockstar har ikke bare laget det beste western-spillet noensinne, men de har også brukt en voksen, velskrevet historie som på alvor engasjerer, berører og er sjangeroverskridende. Red Dead Redemption er et mesterverk absolutt alle bør få med seg.

Jonas Mäki

10/10



Med lommelykt skal ondt fordrives!

ALAN WAKE

Plattform XBOX 360 Utvikler REMEDY Utgiver MICROSOFT Kommer UTE NÅ Antall spillere 1 Anbefalt alder: 16

Jeg nok ikke alene om å ha gledet meg lenge til Remedy's hjertebarne Alan Wake - og da mener jeg LENGE. Spillet ble annonsert allerede på E3-messen i 2005, og siden det har det blitt gjort en rekke forandringer og oppgraderinger på spillet.

Vi følger altså den enormt suksessrike grosserforfatteren Alan Wake, som sammen med kona tar seg en pause fra storbylivet i New York for å nyte stillheten i Bright Falls, en avsideliggende landsby omgitt av majestetiske fjell. Med storslåtte naturopplevelser en armlengde fra inngangsdøra og mulighet for å stupe ut i det lokale tjernet fra verandaen tenner det et lite håp for at Alans frustrerende skrivesperre skal gi seg. Det er bare synd at Bright Falls har mer til felles med Twin Peaks enn noe annet, og at onde og mørke krefter for tiden ferierer i nevnte tjern.

Kona forsvinner sporløst, og med et saftig hukommelsestap setter vår helt ut på en redningsaksjon utenom det vanlige i en verden som ser ut til å være konstruert av hans eget hode. Ettersom Herr Wakes talent ligger i å skrive skumle historier tar det derfor ikke lang tid før heller ugriete konfrontasjoner begynner å melde seg. På veien gjennom eventyret



Alan Wakem Forever

Det så lenge ut til at Alan Wake aldri ville bli lansert på markedet. Spillet ble for første gang vist frem allerede i 2005, og siden det har det jevnlig dukket opp intetsigende konsept-tegninger og -videoer på nettet. Men nesten ingen bilder fra selve spillet.

Et av de største problemene med for mange utsettelser er at teknologien sakte, men sikkert blir umoderne, og Remedy har derfor sett seg nødt til å bygge opp spillet på nytt igjen. Et raskt blikk på grafikken i spillet er nok til å konstatere at det var en fryktelig god idé.

kommer han over ark med tekst han ikke husker å ha skrevet, men som beskriver alt som skjer - og ikke minst kommer til å skjje - i detalj. Hyggelig for taktikkene satt helt, ikke så hyggelig når de endte opp med å spolere handlingen for meg.

For det er sjelden man må være særlig kreativ for å ta knekken på de mange angriperne man møter på. Et stort antall innbyggere har nemlig blitt besatt av et altoppslukende mørke som beskytter dem mot alt av kuler Alan skyter etter dem. Ved å fiske frem lommelykta og fokusere en velrettet lysstråle midt i panna på dem slipper mørket til slutt taket, og de fremdeles mannevonde innbyggerne er åpne for knerting. Men i lykta trenger man batterier, og i likhet med kuler og patroner må det stadig fylles opp for å utgjøre noe særlig motstand for de besatte bygningene.

Og akkurat her kunne Alan Wake blitt en ekstremt ubehagelig og skummel opplevelse. Begrenset ammunisjon. Det fungerer alltid. Men i stedet får man så og si kastet det etter seg uansett hvor man snur seg. I likhet med nevnte ark som til stadighet forteller hva jeg har i vente fungerer denne ammo-flommen som en slags

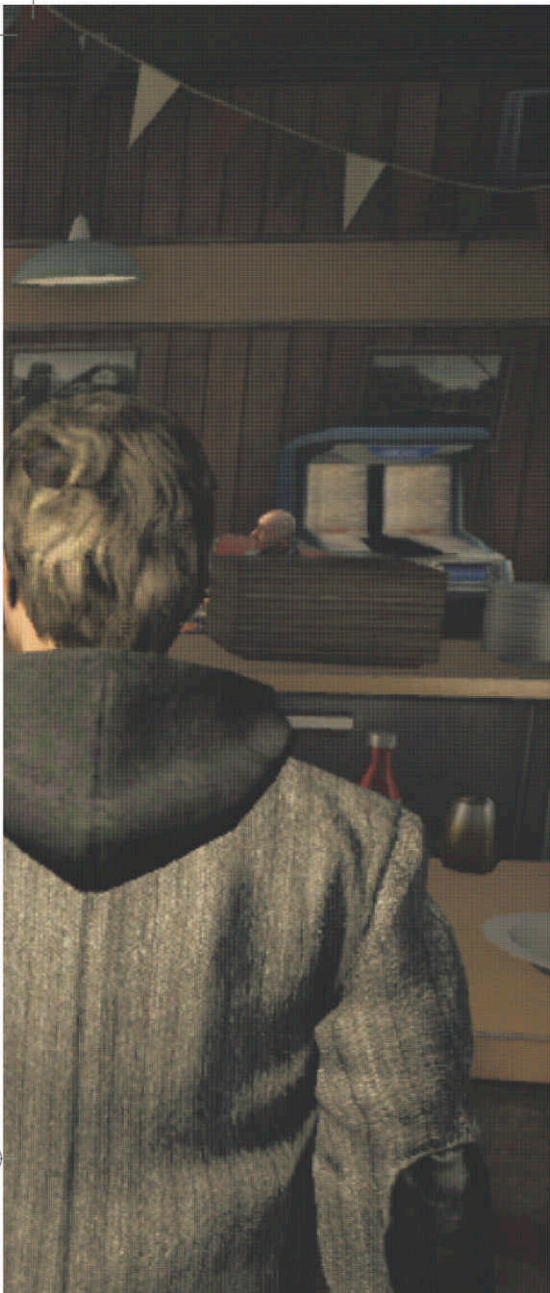
hånd å holde i fra utviklerens side. Jeg er alltid trygg, jeg føler meg aldri skikkelig utsatt. For jeg er rustet til beinet og har allerede lest hva som kommer.

Alan Wake er altså ikke et grosserspill, men det er for all del spennende til tider. Atmosfæren i spillet er helt fantastisk, og jeg sliter på stående fot med å komme på noe som kan måle seg med det på dette feltet. Når det blåser opp i skogen og man ser trærne rundt

EN HALVSLAPP PÅSKEKRIM AV TYPEN SOM VISES KLOKKA SYV...

seg svaie i vinden mens den plutselig ankomne tåken får stjernelyset til å danse en skyggedans på bakken rundt deg, og når mørke skikkelser kommer mot deg fra de dypeste krokene av skogen, da er det bare å klype seg i armen. En får frysninger av mindre.

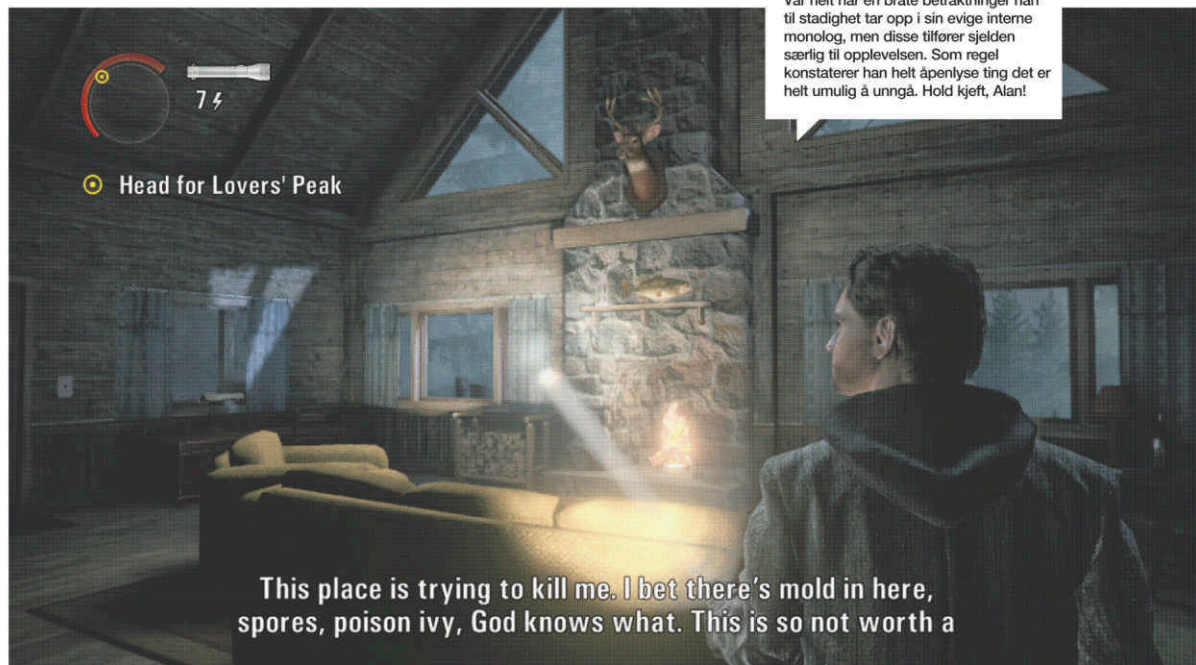
Og lys- og skyggeeffektene akkompagnerer



de utrolig vakre omgivelsene Bright Falls byr på gjennom hele oppholdet. Vi snakker solide naturopplevelser her. Brølende fossefall, blikkstilte tjern, fuktige huler og majestetiske utkikkstopper. Jeg ble aldri lei av å stoppe og se meg rundt i naturen Remedy har skapt i spillet.

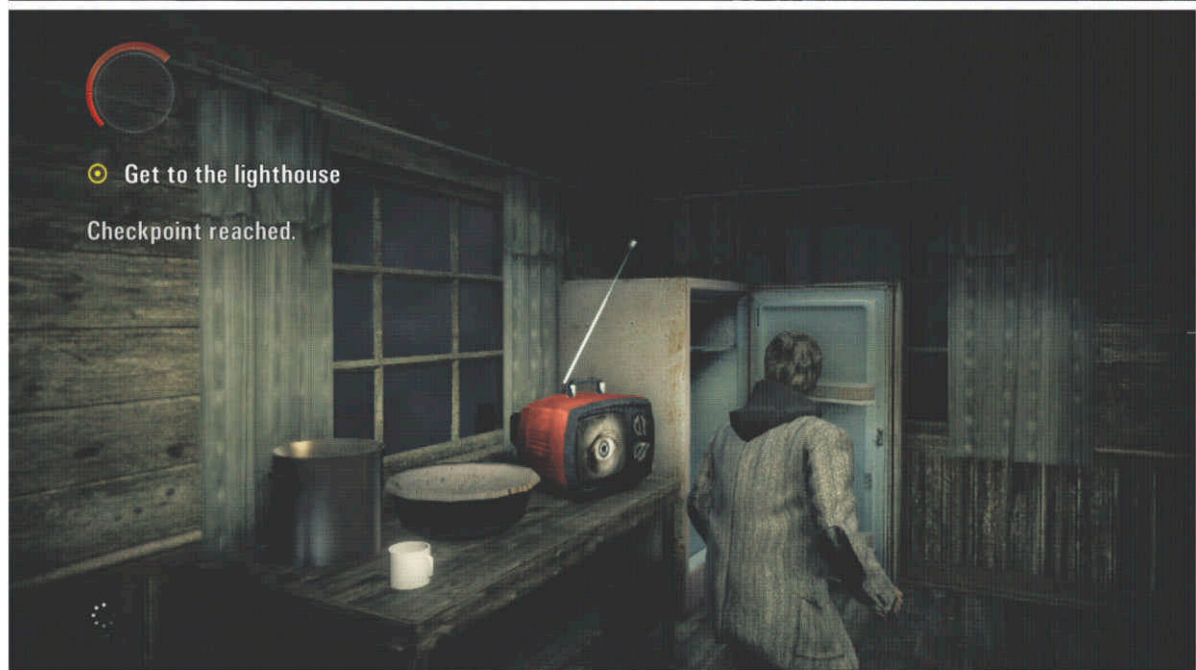
For å forlenge levetiden på spillet har Remedy slengt ut en rekke innsamlingsobjekter man skal lete etter, og selv om slikt ofte oppmuntrer til utforskning ødelegger det faktisk litt for rytmen i spillet. En ting er radioprogrammene man kan høre på eller de Twilight Zone-lignende minigrøsserne på byens mange TV-skjermer, men blinkende kaffetermoser blir for lavpannet. For det første ødelegger de til tider atmosfæren med blinkingen sin, for det andre fører det til at jeg i stedet for å momentant løpe ut av et brennende hus mens en bulldozer prøver å jevne det med jorda blir igjen for å gjennomsoke rommene etter kaffe først. SÅ godt er det ikke med kaffe.

Alan Wake er på sitt beste når man er i konstant bevegelse, enten man jager noen eller blir jaget selv. Men det er som et spøkelsesstog - om du hopper ut av vogna er det plutselig ikke så skummelt lenger. Gåtene i spillet begrenser seg til å finne spaker og strømaggregater, og et usedvanlig hjelpsomt radarsystem sørger for at du til enhver tid vet hvor du finner alt du måtte trenge. De er vel forsåvidt mer oppgaver enn gåter. Igjen blir vi



Motormunn

Vår helt har en bråte betraktninger han til stadighet tar opp i sin evige interne monolog, men disse tifferer sjelden særlig til opplevelsen. Som regel konstaterer han helt åpenlyse ting det er helt umulig å unngå. Hold kjeft, Alan!



Hyttekos Mye av handlingen i Alan Wake finner sted i skogen, hvor man ofte kommer over hytter som rommer skjulte ammunisjonslagre og termosar.

holdt i hånda av Remedy.

Sleng på at Herr Wake konstant overøser deg med unødvendige og overflødige betraktninger av den typen du helst vil gjøre selv, og du ser kanskje mønsteret som leder til mitt ene store ankepunkt ved hele Alan Wake: Remedy ser ut til å ha prestasjonsangst.

Eller, de virker i hvert fall livredde for å miste spillere underveis. Jeg døde et fåtall ganger, gikk aldri tom for batterier eller ammo, var alltid forberedt på alle konfrontasjoner og satt absolutt aldri fast i noen av de altfor få gåtene i spillet. Den ekstremt Stephen King-inspirerte historien er akkurat så lettfattelig at selv de tregeste i rommet får den med seg, mens byen som skamløst replikerer Twin Peaks til siste flis likevel har et interessant nok persongalleri til at man klarer å hygge seg likevel. Det er en Grandiosa-tilnærming av det som kunne vært et virkelig utfordrende - både mentalt og fysisk - gyserspill, men er redusert til en halvslapp påskekrim av den sorten som vises klokka syv på kvelden.



Minneverdige personligheter

Alan Wake er spekket med originale figurer som stort sett er gitt et høyst godkjent stemmeskuespill. Blant dem finner vi Alans agent, Barry Wheeler, som i tillegg til å bidra med de fleste humoristiske øyeblikkene gjør sitt beste for å hjelpe sin klient ut av forskjellige kniper. Stort sett fører det imidlertid til at han selv havner i trobbel.

★Konklusjon:

Spillet baserer seg i for stor grad på spillmekanikker som var i skuddet for 5-6 år siden, og som i dag oppleves utdatert. Likevel føles deler av spillet forfriskende og engasjerende. Det er tydelig at spillet har gjennomgått en god del skjønnhetsoperasjoner, men mens grafikken har fått alle ansiktsløftene har designdokumentet blitt påtvunget en uforsvarlig lang rekke fettsuginger. Jeg skulle gjerne sett litt mer gutsing fra Remedys side, og at de turte å overlate flere av opplevelsene til spillerne. Slik det er nå er det et vellaget og gjennomtenkt actioneventyr som mangler litt brodd, som bare nesten når opp til de virkelig gode opplevelsene.

Magnus Tellefsen

7/10



Electronic Arts' skateboard-simulator er tilbake!

SKATE 3

Plattform PS3 / XBOX 360 Utvikler BLACK BOX Utgiver EA Kommer UTE NÅ Antall spillere 1 Anb. alder 16

I den grad historien betyr noe i spill som dette ble jeg faktisk litt skuffet over Skate 2. Vi fikk servert en sutrete historie om det store, slemme firmaet som kjøpte opp eiendom og forbød all skating på området. Den dårlige stemningen gjennomsyret hele spillet. Jeg trodde nemlig vi var ferdige med den rebellgreia nå, og kunne konsentrere oss om sporten. I Skate 3 er heldigvis den gode, kameratslige stemningen fra eneren tilbake.

Du starter ditt eget skateboard-merke, og til det trenger du kjente skatere til å profilere merket. Flere oppdrag i enspillerdelen er lagspill med dine datastyrt venner, trolig for å forberede deg på onlinedelen.

Antall solgte skateboard fungerer som erfaringspoeng, og du øker salget ved å fullføre oppgaver alene eller med andre spillere online. Jo mer du selger, jo flere utfordringer åpner seg på kartet - det resulterer igjen i flere tilgjengelige byggeklosser når du lager din egen skatepark.

Hvis du har selve skate-kontrollene i fingrene fra før av, er det bare å hoppe over opplæringen. Den er veldig godt gjennomført, så selv om dette blir ditt første møte med serien er det ingen grunn til panikk. Her blir du holdt i hånda helt til du har lært det du trenger, og nye funksjoner som viser hvordan spillet registrerer og tolker bevegelsene dine er virkelig nyttige når du sliter med å lande et vanskelig triks.



Drømmeparken I Skate 3 kan du designe dine egne skateparker og dele dem online.

We are Devo

Musikken er en artig blanding av låter som passer utmerket til spillet. Her er det selvsagt din egen personlige musikksmak som gjelder, men lydsporet har mange godbiter. Og rent personlig er det ekstra stas at Mark Mothersbaugh fra Devo har vært involvert. Det er enkelt å hoppe over en låt med et par knappetrykk, eller slette den fra spillelisten hvis du aldri vil høre den igjen.

Bydelene i Skate 3 er designet som en skaters våte drøm. Det er fremdeles gøy å bare vimse rundt og utforske i timesvis, selv om de har tatt litt vel hardt i med ekstreme miljøer denne gangen. Det er unødvendig, for Skate trenger ikke et sånt sirkus for å hevde seg.

Grafikken har det ikke skjedd stort med siden sist, med det flyter derfor også nesten helt problemfritt. Unntaket er i skateparkene man lager selv.

Serien har alltid hatt et bra onlinemiljø, og nå har utvikleren satset på å tekkes nettopp disse spillerne. Et innebygd klansystem gjør at du kan lage ditt eget lag, for deretter å utfordre andre gjenger. Blant de nye spilltypene vil jeg

spesielt nevne Own the Lot, hvor laget ditt må bli det første til å mestre en rekke oppgaver innenfor et avgrenset område.

Laget ditt kan også presentere hjemmelagde skateparker, videoer og bilder på profilsiden, og når noe blir lastet ned tjener alle lagmedlemmene såkalte royalties på nedlastingen. Genialt. Jeg bare håper at det nye fokuset på lagkonkurranser ikke odelegger det unike miljøet i Skate, der tonen tilfeldige spillere imellom som oftest er svært hyggelig.

En stor skuffelse er at den lokale flerspillerdelen er borte. Den har alltid vært et fastpunkt på mine spillkvelder, for latteren sitter løst med en gang kompiser kliner tenna i fortauskanten. Å tvinge folk til å sitte i hver sin stue for å spille sammen er bare teit.

★ Konklusjon:

Med Skate 3 er serien tilbake der den skal være, og på tross av manglende lokal flerspillerdel er det nok å henge fingrene i for nye og gamle spillere. Tilfredsstillelsen du føler når du greier de vanskeligste oppdragene er ubeskrivelig, og "bare ett forsøk til" gjør at klokka plutselig har blitt fem om morgenen. Igjen.

Vebjørn Koksvik

8/10

Knallsterk oppfølger fra Grasshopper!

NO MORE HEROES 2: DESPERATE STRUGGLE

Plattform Wii Utvikler GRASSHOPPER Utgiver RISING STAR Kommer 28 MAI Antall spillere 1 Anb. alder 16

No More Heroes var en makt demonstrasjon i eksentrisk spilldesign, men for meg personlig nådde det dessverre ikke helt opp til forventningene. Det var et spill der den eksentriske spilldesigneren Suda 51s kunstneriske ambisjoner var i førersetet, mens spillbarheten havnet litt i skyggen. No More Heroes 2: Desperate Struggles retter opp i dette og prioriterer moroa foran alt annet.

I det første spillet hogde hovedperson Travis Touchdown med stål-katana i hånd seg til topps på United Assassins Associations liste over landets farligste leiemordere. Deretter forlot han toppen uten at vi som spillere aner hvorfor. I Desperate Struggle er

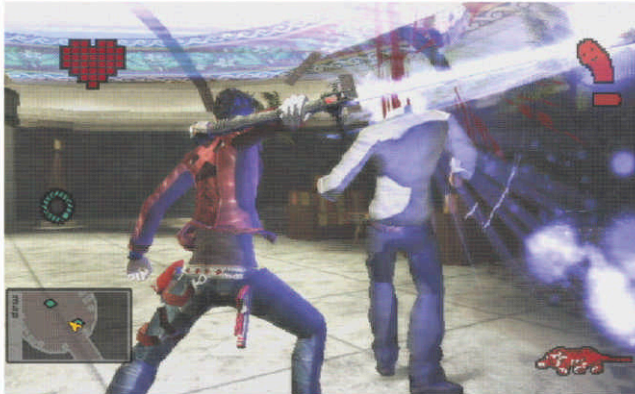
EN TEKNISK MILEPÆL OG EN STILMESSIG ATOMBOMBE

han imidlertid tilbake for å gjenerobre den. Og denne gangen er det ikke bare heder og ære som er motivasjonen - en utilgjengelig udåd skal hevnes.

Spillet fokuserer på et utall fargerike boss'er som alle må slås for at Travis skal nå målet sitt. Og alt fremtoner seg som et hyperaktivt og lett surrealistisk Shadow of the Colossus.

Grafisk er Desperate Struggle en teknisk milepæl og en stilmessig atombombe. Riktignok lugger det litt når det en sjelden gang dukker opp et uhorvelig antall objekter på skjermen på en gang, men det er ikke så ille at det overskygger spillopplevelsen.

Et større problem er imidlertid kamerakontrollen, som må sies å være i det slappeste laget. Det blir irriterende når resten



8-BIT All informasjon på skjermen blir presentert med retrovennlig 8-bit-grafikk



Ecstasy Gauge

Ved et visst antall drap får du opp en Jackpot-maskin, som ved full pott gir deg spesielle evner:

Darkside Mode: Et utvalg evner hvor du blant annet skyte ildkuler eller sakke fiendens tempo eller øke ditt eget

Tiger Mode: Gjør deg om til en tiger, der du med økt styrke kan massakrere fiender med marginene på din side.

Robot Rush Mode: Forvandle deg til en robot under robotkamper.

av spillet glir såpass fint.

Det er ikke til å stikke under en stol at Desperate Struggles til tider slår sprekker, men det er overhodet ikke nok til at det bør skremme noen vekk fra å teste det. For alt i alt er spillet et fargerikt og sårt etterlengtet graffiti-verk på den konforme spillbransjens pregløse betongvegg.

★ Konklusjon:

No More Heroes 2: Desperate Struggle er en oppfølger akkurat slik vi liker dem. Det er et av de spillene som klarer å overgå sin forgjenger på samtlige punkter, mens det bevarer den gjennomgående personligheten.

Viktor Eriksson

8/10



IRON MAN 2

Plattform DS Utvikler SEGA Utgiver SEGA Kommer 21 MAI
Antall spillere 1 Anb. alder 3



Stivt Iron Man 2 er et av de spillene som ser best ut på skjermbilder.

Som spillkritiker er det viktig å forholde seg innenfor visse rammer av nullstilling mellom slagene, men objektiviteten blir virkelig satt på prøve når det gjelder lisensierte spilltitler som Iron Man 2.

Den generelle oppfatningen er jo at det nesten er umulig å se en actionfilm uten vissheten om at et halvårlig lisensspill er på vei. Med denne kunnskapen innabords bestemte jeg meg likevel for å gi det et forsøk, og håpte virkelig på at jernmannen skulle havne på riktig side av veien denne gang. Dessverre endte han opp i grøfta.

Nok en gang inntreer du rollen som playboy-industrialisten Tony Stark, Iron Mans alter ego. Med Crimson Dynamo i hælene blir det vanskelig å holde verdenen ved like, og omgitt av gufne og triste omgivelser mister du rett og slett fokuset i en historie som i det minste kunne blitt litt underholdende. Fysikken til Iron Man gir meg klare referanser til Knerten, og det sier litt om en mann som skal være utstyrt med superkrefter til orene.

Du kan spille som War Machine eller Iron Man, noe som i det store og det hele vil si at du kan pludre på gata eller fiffe rundt i lufta. Og det er det som er greia; det er pludring og fifing med det aller meste, og verken superfart eller slagkraft blir utført med finesse eller energi.

Man kan imidlertid skimte et par gode forsøk der ute, som for eksempel de nye draktene du kan låse opp etter hvert. Hovedproblemet er at de mangler tyngde - noe som er ganske viktig ettersom mannen er laget av jern. Iron Man fremstår som en spurv idet noe kraftig treffer ham, og det virker ikke som at jerndrakten er av noen relevans i det hele tatt. Angrepene oppleves kjedelige og uten slagkraft, og du føler deg ikke tilstedeværende i det hele tatt.

★ Konklusjon:

Til tross for at du alltid blir bedre gjør det ikke mangelen på generelt engasjement mindre, og det er lite med Iron Man 2 som gjør at jeg faktisk får lyst til å iføre meg den røde drakta igjen. Game over - rett i lisensgraven.

Line Fauchald

3/10



Lag dine egne sjåførere og biler!

MODNATION RACERS

Plattform PS3 / PSP Utvikler UNITED FRONT GAMES Utgiver SONY Lanseres UTE NÅ Antall spillere 1-6 Anb. alder 3

Etter å ha skrenset meg gjennom en rekke middelmådige gokart-spill var jeg ganske skeptisk til Modnation Racers. Men som min mor alltid bemerket til de andre foreldrene: man skal ikke skue hunden på hårene.

På overflaten er Sonys nye gokart-satsning en velkjent oppskrift. I fargerike småbiler kjører man rundt på oppfinnsomme baner for å nå toppen av pallen. Underveis kan man plukke opp våpen for å sakke sine konkurrenter eller oppnå andre banefordeler, som for eksempel midlertidig fartsøkning eller beskyttelse mot angrep.

Et snedig grep i Modnation Racers i forhold til den obligatoriske referenten Mario Kart er at spilleren kan samle opptil tre utstyrepakker som oppgraderer våpnene ytterligere. Jeg skal ikke gå inn i dybden på hvilke våpen som gjør hva, men det er i hvert fall en fiffig detalj som nå føles altfor selvfølgelig til å utelate fra kommende spill i sjangeren.

Men det som virkelig skiller Modnation Racers fra mengden er alle tilpasningsmulighetene. Det handler nemlig om å skreddersy sine egne deler av spillet. Du begynner med å lage en avatar fra scratch, deretter et fartøy og til slutt muner kanskje skapergleden ut i en splitter ny bane.

Hele spillet foregår i en interaktiv meny der man kjører farkosten sin rundt til de forskjellige menyvalgene, og skapelsesberetningen fortelles selvfølgelig utifra området som heter



Mangfold Modnation Racers lar deg tilpasse alt fra sjåfør til doning, men det påvirker spilleopplevelsen i særdeles liten grad.

Gjør det selv

I Modnation Racers kan du som navnet kanskje tilsier modifisere og tilpasse alt mulig etter eget ønske.

Det er bare fantasien som setter grenser for utseendet på sjåførere, biler og egendesignede baner, og spillet har derfor ofte blitt betegnet som både "Trackmania for konsoll" og "Little Big Planet på hjul" av forventningsfulle spillere. To store titler det nok ikke klarer å nå helt opp til når alt kommer til alt.

Creation Zone. Ved å vinne løp og gjøre utfordringer vinner man mer utstyr og plukker opp valuta som kan brukes til å kjøpe kult stæsj i spillets Shop Zone.

Når alle spillets menyer er sydd sammen på en såpass sømløs måte er det for øvrig veldig trist å oppdage at lastetidene er over gjennomsnittet langvarige og blir etter hvert enormt frustrerende. Denne lille ufrivillige ekstrapausen gir dermed mer rom for å la seg irritere av spillets avsidig ensformige bakgrunnsmusikk.

Det største ankepunktet mitt er likevel verken lastetidene eller musikken, men hvor lite all denne modifiseringen egentlig gjør for spillet

som opplevelse.

Modnation Racers er på ingen måter venstrehåndsarbeide, men forsøk på humoristisk historiefortelling og tilpasningsmuligheter til tross er dette et fullstendig gement og forenklet bilspill. Der Mario Kart har etablert en steinstøtte av sjarm og lokal flerspillerappell, er Modnation Racers for meg et slitsomt alternativ som prøver på for mye uten å lykkes. Moroa med å kjøre gokart forsvinner i samme suppa, der arkadeaktig bilfølelse møter slingrete kosterkaft i en lite skjønn forening.

★ Konklusjon:

Modnation Racers er på ingen måter et lite gjennomført spill. Mulighetene er mange og flerspiller tilbudet er mangfoldig. Som en garvet gokart-spiller er det likevel uunnngåelig ikke å miste gnisten når kjørefølelsen minner mer om et badekar enn en stram gokart. Når jeg heller ikke eier en videre fascinasjon for Creation Zone-aspektet ved Modnation Racers er det vanskelig å sette en høyere karakter. Dette er uten tvil et "Little Big Planet på hjul", men beskrivelsen "Trackmania for konsoll" er et hånt mot Nadeos hellige ku og alt relatert.

Daniel Guanio

6/10

Caprino-klassikeren i håndholdt form!

FLÅKLYPA GRAND PRIX

Plattform NINTENDO DS Utvikler RAVN STUDIO Utgiver PAN VISION Lanseres 7 MAI Antall spillere 1 Anb. alder 3

Det er hele ti år siden forrige gang jeg fikk et skikkelig gjensyn med Solan, Ludvig og Reodor Felgen i spillformat. Som omtrent alle andre barn i tiårsalderen på den tiden vokste jeg meg enormt glad i Flåklypa-universet, og da Kjell Aukrusts kjente og kjære figurer fikk sitt inntog på PC-skjermen i 2000 var jeg og min fem år yngre bror like begeistret. Jeg husker fremdeles den irriterende høye hastigheten på postbåndet etter 14 000 passerte poeng. Nå er spillet tilbake for å omfavne en ny generasjon, og det i DS-format.

Jeg kan med glede konstatere at det er lite som har forandret seg i Kjell Aukrusts drømmeunivers. Ludvig er fremdeles like skeptisk og småsomlete, og Solan har beholdt sitt glade og friske åsyn. Jeg starter spillet i



Skamklist i skurtreskeren Ludvig og vennene hans er tilbake i lommeformat.

MINISPILLENE I FLÅKLYPA DS GLITRER...

Ludvigs sko, og får i løpet av de første minuttene et kjært gjensyn med postsorteringshuset. Nok en gang skal du legge posten i riktig sekk og sørge for at de blir fylt opp, og med økende hastighet får du flere og flere brev på desto mindre tid. Det føles godt å være tilbake – spesielt siden jeg endelig fikk bekreftet at jeg kunne komme over 14 000 poeng.

De aller fleste minispillene fra forgjengeren er der fremdeles. Det er som en reise i nostalgien, og jeg føler en viss varme idet jeg beveger meg vekk fra postkassa og videre mot epleanking. Jeg setter pris på at det er lite som har forandret seg, og DS-versjonen har minst like mye sjarm som PC-utgaven.

Nå som forrige gang skal du bygge opp



Ravn Studio

Drammens-baserte Ravn Studio er noe så sjeldent som en helnorsk spillutvikler med en rekke internasjonale utgivelser bak seg, og de jobber med plattformer som Xbox 360, Playstation 3, PC, Iphone og Nintendo DS. Slett ikke dårlig.

Ravn Studio så dagens lys da de fikk bevilget støtte fra NFI til å utvikle barnspillet Englekraesj, og de har i dag 12 faste ansatte. I spissen finner vi Tinka Town og Stine Wærn (bildet), som sammen eier og driver studioet.

Reodor Felgens II Tempo Gigante, og du vinner delene ved å vinne løp. Selv om det er andre måter å få fatt i bildelene på er det definitivt i minispillene Flåklypa DS glitrer – vi får stor variasjon innenfor den verdenen vi har å boltre oss i, og medaljekampen blir morsom fremfor påtvungen.

Vanskelighetsgraden varierer og går fra å være lett i begynnelsen og ganske vanskelig etter hvert. Det gjør at spillet passer for flere aldersgrupper, og Ravn har gjort et smart trekk med å fjerne de vanskeligste mekanismene fra forgjengeren og omgjøre de til "gå dit, finn nøkkelen"-løsninger.

★ Konklusjon:

Selv om det er noen minispill jeg savner er de viktigste spillene fortsatt intakte, og som forrige gang det er bare å glede seg til å forberede II Tempo Gigante til Flåklypa-biløpet.

Line Fauchald

8/10



ROOMS: THE MAIN BUILDING

Plattform DS Utvikler HUDSON Utgiver HUDSON SOFT Lanseres 21 MAI Antall spillere 1 Anb. alder 3



Labryrint Å finne utgangen er ikke alltid like lett

Hva er det som går og går og aldri kommer til døra? Jo, det er meg som spiller de siste brettene av det merkelige puzzle-spillet Rooms: The Main Building.

En kort introduksjon forteller historien om Mr. X som har blitt fanget i en annen dimensjon etter å ha mottatt en mystisk pakke på døren. Mr. Book, en snakkende bok, er raskt på pletten for å informere om at den eneste måten å komme seg bort fra denne dimensjonen er ved å ta seg gjennom en lang rekke rom. Og dette er ikke normale rom, skal vite.

Den beste måten å forklare det på er å sammenligne det med såkalte "tile puzzles", bilder som er delt opp i små brikker som befinner seg hulter til bulter i en kvadratisk ramme. Med kun ett tomrom tilgjengelig skal disse brikkene skyves og omstokkes for å til slutt danne et komplett bilde. Grunnprisset er det samme, men heldigvis har Hudson videreutviklet det betraktelig.

Ved å stokke rundt på de forskjellige rommene skal Mr. X til slutt ha en perfekt løype til utgangen, og med et etter hvert enormt utvalg hjelpemidler skal ulike hindre forseres. Disse hjelpemidlene er helt klart spillets sterkeste kort. Om man setter opp to rom med T-banestasjoner så de ligger på samme linje, kan man reise mellom dem og alle rom på veien. Med en telefon kan man ringe opp et annet rom som er utstyrt med samme dings og i beste Matrix-stil teleportere dit.

Og dette er de mest grunnleggende hjelpemidlene. Etter hvert må man tenke speilvendt, opp ned og så videre, og grundig planlegging, en stor del prøving, feiling og eksperimentering blir raskt helt nødvendig for å få vår helt frem til utgangen.

I korte intervaller er Rooms enormt underholdende, men en totalt uinteressant historie og en uniform grafisk utforming dempet entusiasmen min etter hvert.

★ Konklusjon:

Et morsomt spill som egner seg perfekt til tog- og bussturer, men på tross av økende kompleksitet og variasjon av hjelpemidler blir det rett og slett noe ensformig i lengden.

Magnus Tellefsen

7/10



Intens action i tidenes heftigste reality-show!

SPLIT/SECOND

Plattform PC / PS3 / XBOX 360 Utvikler BLACK ROCK STUDIO Utgiver DISNEY INTERACTIVE Lanseres 21. MAI Antall spillere 1-2 Anb. alder 7

I Split/Second følger vi en fiktiv reality-serie som skal teste evnene til verdens råeste bilførere. Og det fungerer overraskende bra som unnskyldning for å plassere spilleren i all slags mulig galskap og halsbrekkende situasjoner. Handlingen utspiller seg i kulisser som tilsynelatende ser ut som vanlige byer og baner, men som egentlig er en velregissert hinderløype skapt for eksplosiv TV-underholdning og bøyd metall.

Spillet starter med å vise en forsmak på den første episoden, og videosnutter med livsfarlige manøvre, eksplosjoner og annen galskap dekker innledningsvis skjermen. Musikken er tøff, bare overgått av en enda tøffere fortellerstemme, som sier akkurat det vi forventer skal bli sagt: «Er du på jakt etter raske biler og store eksplosjoner har du kommet til rett sted!» Etter de ekstreme videosnuttene og dramatiske musikken å dømme, virket det som om denne fortellerstemmen snakket sant, et par eksplosjoner senere og jeg er revet med - Ja selvfølgelig er jeg på utkikk etter raske biler og store eksplosjoner!

Split/Second virker mer som en eksplosiv virkelighet enn et fiktivt reality-konsept. Man trenger ingen doktorgrad får å lære seg kontrollsystemet, etter noen raske runder på opplæringsbanen sitter det mest grunnleggende. Tiden er inne for å lære seg det som skiller spillet fra mengden, det



Luftig svev De varierte banene legger opp til spektakulær kjøring.

Fokusert HUD

De siste årene har vi sett en rekke spill innenfor forskjellige sjangre som prøver å holde skjermen fri for distraherende tall og ekstrainformasjon som ødelegger for innlevelsen. Black Rock har plassert all relevant informasjon om antall runder igjen, posisjon i racet, Powerplay-meteret og så videre rett bak bilen, noe som gjør at man hele tiden kan holde øynene festet på midten av skjermen.

viktigste elementet i Split/Second, nemlig Powerplays.

Disse aktiverer farer som lurar i kullisene, hendelser både du og dine motstandere kan aktivere og som tilfører en ekstra dimensjon med spenning til løpene. Styrken og dynamikken i hele spillet ligger i at banen og byene er levende, og aldri er adrenalinet så høyt som når man med millimeterpresisjon unngår å bli totalvraket av den brennende bussen som ruller over asfalten.

De forskjellige hendelsene man aktiverer er ofte varierte og kreative, og det er like moro å utforske banene som det er å bruke Powerplays mer strategisk og effektivt etter

man har gjort seg bedre kjent. Mange er virkelig spektakulære, og de bidrar til den overdrevne og intense følelsen av å overlevd på mirakeløst vis.

Nøkkelen til suksess i i Split/Second er blant annet å skrense i svingene, ligge i luftstreket til bilen foran eller gasse litt ekstra rett før hoppet, ettersom det resulterer i at Powerplay-meteret fylles opp. For det er nettopp bruken av Powerplays som skiller en vinner fra en taper, hvor både presisjon og strategisk bruk vil være avgjørende for plasseringen.

Den visuelle innpakningen bidrar også til spenningen med en rekke virkningsfulle effekter som setter en ekstra spiss på opplevelsen.

★ Konklusjon:

Split/Second er ikke perfekt, men verken strømlinjeformet kunstig intelligens, noen blasse teksturer og litt lite dybde hindrer det i å være et ypperlig alternativ for rask og eksplosiv underholdning. For bare en real surpomp vil snu ryggen til denne eksplosive reality-produksjonen som ser ut til å ha et hinsides budsjett.

Kristian Nymoen

8/10

7
www.pegi.info

ModNation RACERS

TAKE YOUR IMAGINATION
FOR A SPIN

PS, PS3 and AOX are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "SONY" and "PS" are registered trademarks of Sony Corporation. "make.believe" is a trademark of the same company. "Blu-ray Disc" and "BD" are trademarks of ModNation Psp. "ModNation Racers" ©2010 Sony Computer Entertainment, America. Published by Sony Computer Entertainment, Europe. Developed by San Diego Studio, ModNation Psp. "ModNation Racers" ©2010 Sony Computer Entertainment, America. Published by Sony Computer Entertainment, Europe. Developed by United Front Games. "ModNation" is a trademark of Sony Computer Entertainment, Europe. All Rights Reserved. Broadband internet services 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 16 require parental consent.



THE GAME IS JUST THE START.
Start imagining...well, anything! Create your character and your kart and start racing on thousands of tracks made by players around the world. In fact, why not create a gravity-defying, missile-flying racetrack of your own?
modnation.com



PlayStation

SONY
make.believe

GUIDEN

For omtaler av alle anbefalte spill:
www.gamereactor.no

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.



Sonys nyeste konsoll er markedets store muskelbunt!

Sony Playstation 3

Informasjon

Utvikler **Sony**
 Lansert **23 mars 07**
 Media **Blu-ray**
 Signal **HDMI**
 Vekt **5 kg**
 Mål **325x98x274**
 Pris **3295 kr**

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 å 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	Red Dead Redemption Rockstars nye western-epos leverer på alle fronter, og vi er ikke i tvil: Dette bør skaffes!	Action	Rockstar	10/10
2	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
3	Grand Theft Auto IV Mesterlig lekeklass med skytevåpen, fete biler og utrolig atmosfære. Et must i enhver spillsamling.	Action	2K Games	10/10
4	Rock Band 2 Den nye rockekongen og verdens beste partyspill. Det beste musikkspillet på markedet i dag.	Musikk	Electronic Arts	10/10
5	Heavy Rain Et ambisiøst eksperiment, og historiefortelling av høy klasse. Kunstnerisk mesterverk!	Drama	Sony	9/10
6	Uncharted 2 Fabelaktig actioneventyr i episke omgivelser med Indiana Jones-aktig stemning.	Action	Sony	9/10
7	Call of Duty: Modern Warfare 2 Fabelaktig flerspillerdel med god variasjon og tilnærmet uendelig med muligheter.	Action	Activision	9/10
8	Bayonetta En hårete heks denger engler og demoner i det mest elegante actionspillet vi har spilt.	Action	Sega	9/10
9	Bioshock 2 Et fantastisk gjensyn med undervannsbymen Rapture, denne gangen som en Big Daddy.	Action	Take 2	9/10
10	Infamous En stor, åpen by og en elektrisk helt venter i dette lekre PS3-eksklusive eventyret.	Action	Sony	9/10
11	Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots En verdig avslutning på en fantastisk spillserie. Dramatisk, engasjerende og utrolig ambisiøst.	Action	Konami	9/10
12	Dragon Age: Origins Baldur's Gate-serien er tilbake i et episk rollespill fra veteranene i Bioware.	Rollespill	EA	9/10
13	DJ Hero En forfriskende fornyelse av musikkspillsjangeren. Fengende rytmer og heftig spillmekanikk.	Musikk	Activision	9/10
14	Street Fighter IV En revitalisering av det klassiske slåssspillet, hypnotiserende avhengighetsskapende.	Slåssing	Capcom	9/10
15	Batman: Arkham Asylum Nattens ridder rydder opp i verdens verste asyl. Sytskarp og stemningsfullt actioneventyr.	Action	Eidos	9/10

Gamereactor: 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.

ANBEFALT

Pixeljunk Shooter

PLATINUM GAMES/SEGA

Hva skjer? Pixeljunk Shooter byr på sine helt egne og originale spillmekanikker. Her er den største fienden omgivelsene. I stedet for irriterende vesen som prøver å odelegge for deg. På få baner er det mange hemmeligheter og nye opplevelser som står for tur, og det er en sann fryd å kjøre rundt i romskipet i den originale verdenen.

Beste øyeblikk: Å pavrike verden rundt til din helt egne, spesielle vapenpark med laserkanonen.

Til deg som: Vil ha et spill fra en serie som fortsetter å overgå seg selv, med originale baner og nydelig design.



ANBEFALT

INFAMOUS

SUCKER PUNCH/SONY

Hva skjer? I Empire City får du prøve deg som superhelten Cole, som kontrollerer elektrisitet. Men til forveksling fra andre spill i sjangeren får du selv velge om du skal redde eller odelegge byen, og gjennom hele spillet blir du presentert med valg som bestemmer hvordan karmaen din ser ut.

Beste øyeblikk: Når du innsir at grafikken faktisk er så pen som i introen hele veien gjennom spillet.

Til deg som: Liker klatring, skyting, sniking og gateløsing akkompagnert av uimotstaaelig vakker grafikk.



ANBEFALT

HEAVY RAIN

QUANTIC DREAMS/SONY

Hva skjer? I Heavy Rain får du sjansen til å jakte ned en Origamimorder. Vi får prøve oss som fire hovedpersoner, som alle har ulik grunn for å odelegge den livsfarlige morderen. Som arkitekt, journalist, privatdetektiv og FBI-agent må du ta valg som former historien på forskjellig måte.

Beste øyeblikk: Når du forstår at alle valgene du tar endrer skjebnen til personen du spiller.

Til deg som: Vil ha et actionspill utenom det vanlige, der du får en solid blanding av action, film og spill i ett.



UNNGÅ!

KATAMARI FOREVER

PUZZLE/NAMCO BANDAI

Hva skjer? Katamari Forever er blant de dårligste i serien til dags dato. Spillet går av med serien med et kjedelig gameplay, utdatert grafikk, dårlig humor og mangel på progresjon. I en psykedelisk og sukkersot verden får du en utdatert historie, der lite henger på greip.

Verste øyeblikk: Med en gang apringssekvensen kjører, og du lurer på hvem som har puttet hva i kaffen din.

Velg heller: Loco Roco Cocoreccho, som er en oppvisning i eklektisk, japansk spilldesign med god handling.





Playstation Portable

Informasjon

Utvikler **SONY**
 Lansert **1 SEP 05**
 Media **UMD/MS**
 Vekt **220 G**
 Mål **170x74x23**
 Pris **1395,-**

Sonys PSP kommer med en svær widescreen-skjerm og masse muskler under panseret. Det er som en liten multimediaskin 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	Loco Roco	9/10
4	Rock Band Unplugged	8/10
5	Motorstorm: Arctic Edge	8/10

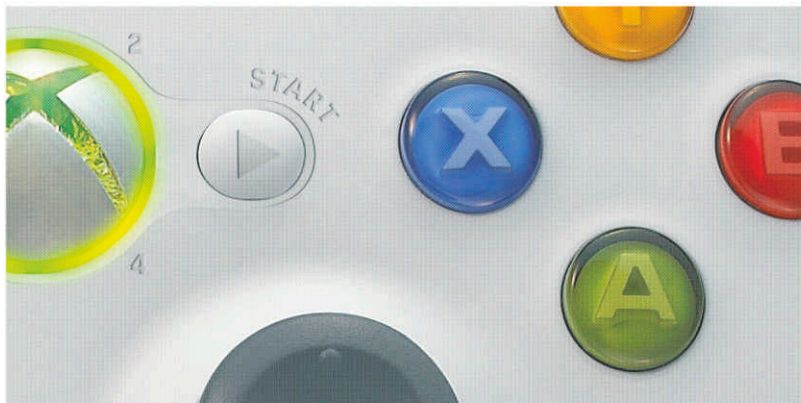
Microsofts konsoll har flest spill og den beste nettdelen!

Microsoft Xbox 360

Informasjon

Utvikler **MICROSOFT**
 Lansert **2 DES 05**
 Media **DVD**
 Signal **HDMI**
 Vekt **3,2 kg**
 Mål **309x83x258**
 Pris **1395 kr**

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	Red Dead Redemption Rockstars nye western-epos leverer på alle fronter, og vi er ikke i tvil: Dette bør skaffes!	Action	Rockstar	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 Vi hadde ikke trodd det var mulig, men Harmonix overgår seg selv nok en gang, og leverer saken!	Musikk	EA	10/10
4	Mass Effect 2 Commander Shepard er i storm i et mørkt og episk romeventyr med masse action.	Rollespill	EA	9/10
5	Call of Duty: Modern Warfare 2 Fabelaktig flerspillerdel med god variasjon og tilnærmet uendelig med muligheter.	Action	Activision	9/10
6	Bioshock 2 Et fantastisk gjensyn med undervannsbyen Rapture, denne gangen som en Big Daddy.	Action	Take 2	9/10
7	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
8	Bayonetta En hårete heks denger engler og demoner i det mest elegante actionspillet vi har spilt.	Action	Sega	9/10
9	Street Fighter IV En revitalisering av det klassiske slåssespillet, hypnotiserende avhengighetsskapende.	Slåssing	Capcom	9/10
10	Batman: Arkham Asylum Nattens ridder rydder opp i verdens verste asyl. Sylskarpt og stemningsfullt actioneventyr.	Action	Eidos	9/10
11	Splinter Cell: Conviction Sam Fisher er tilbake, og resultatet er om mulig enda mer hardtslående enn forrige gang.	Action	Ubisoft	9/10
12	Left 4 Dead 2 Zombie-massakren er like skummel og intens som før. Fantastisk samarbeidsspill.	Action	EA	9/10
13	DJ Hero En forfriskende fornyelse av musikkspillsjangeren. Fængende rytmer og heftig spillmekanikk.	Musikk	Activision	9/10
14	Halo Wars Actionstrategi skreddersydd for konsoll fungerer over all forventning. Kjøpt og moro.	Strategi	Microsoft	9/10
15	Battlefield: Bad Company 2 Alt kan destrueres! Krigsspillet som virkelig setter Call of Dutys enevelde på prøve.	Action	EA	8/10

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

ANBEFALT

PURE

BLACK ROCK STUDIO/DISNEY INTERACTIVE STUDIOS

Hva skjer? I Pure moter Mørstorm SSX, der sinnssyke hopp og en vanvittig bra fartsfølelse gir en perfekt racingfølelse. Her griseracer man med femten andre halvgale ATV-sjåfører over gjørme, orken og fjell, mens man lirer av seg vanvittige triks. Et av årets desidert feteste racingspill, uten tvil.

Beste øyeblikk: Hver eneste gang du klarer et supertriks. Du føler deg som en rockestjerne. Garantert!

Til deg som: Ønsker et lettbeint racingspill som ikke prøver å være verdens mest realistiske, men heller verdens mest underholdende.



ANBEFALT

SUPREME COMMANDER 2

GAS POWERED GAMES/SQUARE ENIX

Hva skjer? I motsetning til Supreme Commander er oppfølgeren en fryd å spille. Egner seg både for nybegynnere og mer erfarne sannstidsstrategister, der du får intense kamper og flere muligheter til å utvikle hæren din.

Beste øyeblikk: Når du virkelig har mestret og oppgradert hæren din, slik at det eneste du avhenger av er egen kampstrategi.

Til deg som: Vil ha et sannstidsstrategispill med annerledes design, flere nyanser og godt kampoppsett.



ANBEFALT

STREET FIGHTER IV

CAPCOM/CAPCOM

Hva skjer? Ryu, Ken, Chun Li og resten av gjengen braker sammen til nok en hardtslående gatekamp i Street Fighter IV. Grafikken er fantastisk lekker og herlig nostalgisk, der gameplayet er så nærme du kommer prikkfritt.

Beste øyeblikk: Da du får den aha-opplevelsen der du skjønner hvordan du blir skikkelig dritgod.

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



UNNGÅ!

PRISON BREAK

ZOOTFLY/DEEP SILVER ENTERTAINMENT

Hva skjer? Spillet er basert på den første sesongen av Prison Break, der vi får servert en lite sammenhengende, kaotisk historie som er full av hull. Den totalt lineære oppbygningen flyter over av unødigheter, der det meste er elendig.

Verste øyeblikk: Da vår helt snakker inn i sin "hemmelige" stemmeopptaker mens han står to meter unna medfanger og vakter. S-M-R-T.

Velg heller: Gå for Splinter Cell: Conviction, der du igjen inntar rollen som Sam Fisher. Fullstappet med action og en utimotstælig voldelig atmosfære er Splinter Cell: Conviction vært både tid og penger.





Nintendo DS

Informasjon

Utvikler Nintendo
Lansert 11 mars 05
Media Kassettkort
Vekt 236 g
Mål 149x85x29
Pris 1695,-

Nintendo DS har to skjermer, og den nederste er trykksensitiv. Dette gir utviklerne muligheten til å lage annerledes opplevelser. 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 Nintendo DS

Nr.	Spilltittel	Karakter
1	Chrono Trigger DS	10/10
2	The Legend of Zelda: Spirit Tracks	10/10
3	Mario & Luigi: Bowser's Inside Story	9/10
4	Might & Magic: Clash of Heroes	9/10
5	Pokémon Heart Gold/Soul Silver	8/10

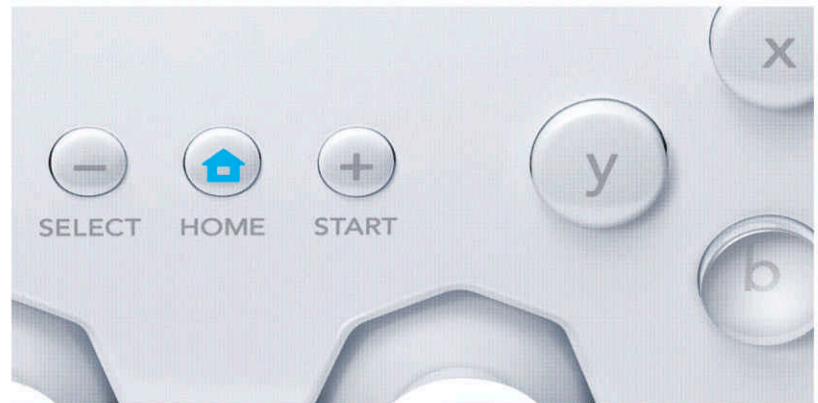
Nintendo revolusjonerer spillkontrollen med sin nyeste konsoll!

Nintendo Wii

Informasjon

Utvikler NINTENDO
Lansert 7 DES 06
Media DVD
Signal KOMPLEMENT
Vekt 1,2 kg
Mål 55,4x44x225
Pris 2395 kr

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 Nintendo 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	Little King's Story Sprudlende morsomt actioneventyr som minner om en blanding av Pikmin og Zelda.	Eventyr	Rising Star	9/10
5	Metroid Prime Trilogy En fabelaktig samling av tre knallbra actionspill. En essensiell spillserie med unik stemning.	Action	Nintendo	9/10
6	Punch-Out!! En perfekt revitalisering av en gammel og klassisk spillserie. Et briljant Wii-spill.	Slåssing	Nintendo	9/10
7	No More Heroes Sær blanding av popkultur og punkprogrammering blir ett av tidenes kuleste spill. Sært og fengende.	Action	Rising Star	9/10
8	The Beatles: Rock Band En uforbeholden kjærlighetserklæring til verdens største band, og et musikkspill for alle.	Musikk	EA	9/10
9	Rabbids Go Home De fjollede Rayman-kaninene overgår seg selv når de får boltre seg i sitt eget spill. Moro!	Action	Ubisoft	9/10
10	DJ Hero En forfriskende fornyelse av musikkspillsjangeren. Fengende rytmer og heftig spillmekanikk.	Musikk	Activision	9/10
11	No More Heroes 2: Desperate Struggle Travis Touchdown er tilbake, denne gangen etter hevn! Bedre enn forgjengeren på alle måter.	Action	Rising Star	8/10
12	Zack & Wiki: Quest for Barbaros' Treasure Pek- og klikkeventyr med finurlig oppgaveløsning, sjarmerende figurer og herlig bruk av Wiimoten.	Eventyr	Capcom	8/10
13	Red Steel 2 Fantastiske sverdkamper og kul musikk til den definitive oppgraderingen fra Red Steel.	Action	Nintendo	8/10
14	Dead Space: Extraction Nervepirrende skrekspill der maskinen styrer bevegelsene dine. Klausrofobisk og stemningsfullt.	Action	EA	8/10
15	New Super Mario Bros. Wii Deilig todimensjonalt plattformspill for opptil fire spillere. Men best alene.	Plattform	Nintendo	7/10

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.

ANBEFALT

Battalion Wars

KUJUNINTENDO

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

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

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



ANBEFALT

BULLY

ROCKSTAR GAMES/2K GAMES

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

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

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



ANBEFALT

BOOM BLOX

EAEA

Hva skjer? Masse blokker blir stilt opp, og du må kaste gjenstander på de for å få de til å rase. Ren fysikklek med mesterregissoren Steven Spielberg som sjefdesigner.

Beste øyeblikk: Når du oppdager at det på overflaten enkle spillet faktisk skjuler utrolig mye dybde, og du begynner å sanke inn gullmedalje etter gullmedalje.

Til deg som: Er ute etter et spill som kun er gjennomførbart på Nintendo Wii. Boom Blox er et perfekt eksempel på hvordan den bevegelsessensitive Wiimoten kan utnyttes fullt ut i et spill.



UNNGÅ

FRAGILE DREAMS

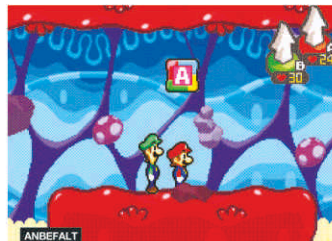
NAMCO BANDA/TRI-CRESCENDO/RISEING STAR GAMES

Hva skjer? Utstyrt med en kjepp og ei lommelykt reiser unggutten Sito rundt i en post-apokalyptisk verden på leting etter overlevende og en mystisk jente med sølvfarget hår. Et utdatert spill der alt går i minus 40 kilometer i timen, uten et eneste hint av overraskelser eller nyvinning i det hele tatt.

Verste øyeblikk: Den store skuffelsen idet du oppdager at også bossene mangler sjel og fantasi.

Velg heller: Det er mye morsommere å svinge med beam katanaen til Travis enn å bedrive meningslos veiving med trepinnene.





DS Mario & Luigi: Bowser's Inside Story

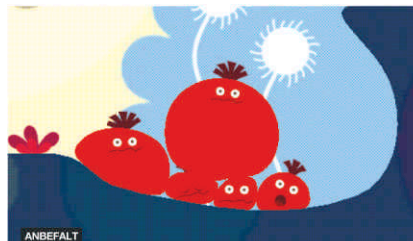
ALPHA DREAM/NINTENDO

Hva skjer? Mario og broren klarer nok en gang å havne i trøbbel, og denne gangen må de via innvollene til hovedfienden Bowser for å redde dagen.

Beste øyeblikk: Første gangen du tar deg selv i å le høyt av den vittige dialogen.

Til deg som: Er ute etter en uhyttelig kombinasjon av rollespill og plattformspill.

ANBEFALT



PSP LOCO ROCO

JAPAN STUDIO/SONY

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

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

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

ANBEFALT

Den største spillplattformen i verden har noe for enhver smak!

PC/Windows

Informasjon

Utvikler **FLERE**
Lansert **1973**
Media **DVD**
Signal **VARIABELT**
Vekt **VARIABELT**
Mål **VARIABELT**
Pris **VARIABELT**

Dette er verdens mest populære spillplattform til tross for at PCen i første omgang var tiltenkt rollen 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 Varvittig stort rollespill i en åpen verden. Fortsatt til gode å bli forbigått når det gjelder atmosfære.	Rollespill	2K Games	10/10
3	Crysis Grafikkmonstret satte også en ny standard for førstepersonspill på PC. Heftig jungelaction.	Action	EA	10/10
4	Napoleon: Total War En frittstående tilleggs pakke til Empire: Total War, hvor man inntar rollen som den lille franskmannen.	Strategi	Paradox	9/10
5	Mass Effect 2 Commander Shepard er i storform i et mørkt og episk romeventyr med masse action.	Rollespill	EA	9/10
6	Bioshock 2 Et fantastisk gjensyn med undervannsbymen Rapture, denne gangen som en Big Daddy.	Action	Take 2	9/10
7	Dragon Age: Origins Baldur's Gate-serien er tilbake i et episk rollespill fra veteranene i Bioware.	Rollespill	EA	9/10
8	The Sims 3 Økt frihet gir økt spillglede i EAs sosiale simulator.	Simulator	EA	9/10
9	Race Driver: Grid Fabelaktig grafikk, intens racing. Dette er et actionspill forkledd som et racingspill.	Racing	Codemasters	9/10
10	Call of Duty: Modern Warfare 2 Fabelaktig actionspill med en konsollbasert onlinemodus som fungerer helt utmerket.	Action	Activision	9/10
11	Batman: Arkham Asylum Nattens ridder rydder opp i verdens verste asyl. Sylskapt og stjerningsfullt actioneventyr.	Action	Eidos	9/10
12	NHL 2010 Hockeyspillet over alle hockeyspill. NHL 10 er en tilnærmet perfekt gjengivelse av sporten.	Sport	EA	9/10
13	Supreme Commander 2 Et nybegynnervennlig og bra strategispill fra Gas Powered Games.	Strategi	Square Enix	9/10
14	Napoleon: Total War Et heseblesende tillegg til Napoleon-serien, med gode flerspillermuligheter og forskjellige slag.	Strategi	EA	9/10
15	Splinter Cell: Conviction Sam Fisher er tilbake, og resultatet er om mulig enda mer hardtslående enn forrige gang.	Action	Ubisoft	9/10

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

ANBEFALT

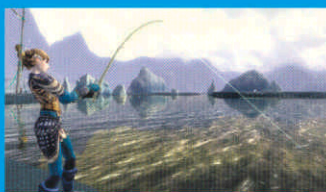
Lord of the Rings Online

TURBINE INC/TURBINE INC

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 subline grafikken, og Moria-utvidelsen i fjor host 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 fjortistfaktor enn i World of Warcraft.



ANBEFALT

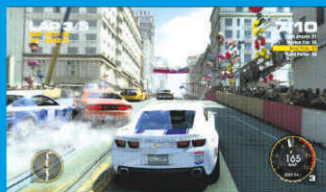
Race Driver: Grid

CODEMASTERS/CODEMASTERS

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

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

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



ANBEFALT

CRYSIS

CRYTEK/EA/VALVE

Hva skjer? Romvesener og sure koreanere skal plaffes ned i hopetall ved hjelp av gynnere 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: Til deg som vil ha et teknisk avansert spill som skal vise frem monstermaskinen din.



UNNGÅ!

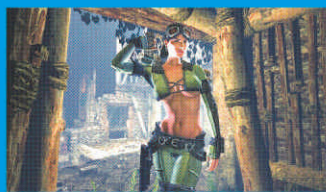
DAMNATION

BLUE OMEGA ENTERTAINMENT/CODEMASTERS

Hva skjer? Å blande cowboyspill med steampunk-teknologi høres i utgangspunktet spennende ut, men da må det gjennomføres med litt mer finesse enn i dette spillet. Blue Omega Entertainment har laget et ti år gammelt tredimensjonalt actionplattform-spill med stive og rigide kontroller, avleggs grafikk og null motivasjon for å spille videre. Ikke verdt å plukke opp i billiggassen en gang.

Verste øyeblikk: Når du innsir hvor gammeldags og mekanisk alt er lagt opp. Stivt og umoderne.

Velg heller: Call of Juarez: Bound in Blood er et mye bedre western-spill.



Naughty bear™

Stuffed with bad intentions.
Coming Soon.



© 2010 Artificial Mind and Movement Inc. Naughty Bear and logo are trademarks of Artificial Mind and Movement Inc. Developed by Artificial Mind and Movement. All rights reserved.
Published by 505 Games. 505 Games and the 505 Games logo are registered trademarks of 505 Games s.r.l. All rights reserved.

™, "PS3" and "XBOX" 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.

Flere omtaler: www.gameractor.no

F

Filmomtaler

HØYTSVEVENDE

Dramakomedie med en opplagt George Clooney i hovedrollen.

UP IN THE AIR

Sjanger Drama
Utgis 26. mai
Tekst David Skovly

I skrivende stund er all flytrafikk i Europa lammet av askeskyene som stiger opp fra Island, så da passer det bra å slappe av med en film fullstappet med flyplasser, innsjekking og effektive trillekofferter. Finn frem boardingkort og hodetelefonene.

Up In The Air handler ikke akkurat om rutefly og turbulens, men hovedpersonen Ryan Bingham (George Clooney) tar forretningsreiser i luften til et nytt nivå der han nærmer seg ti millioner bonuspoeng etter å ha flydd USA på kryss og tvers i flere år. Bingham jobber for et selskap som gjør drittjobben for andre firmaer. Skal du sparke halve staben, er det bare å ringe Bingham,

han gjør jobben raskt og kynisk.

I USA kom filmen midt i finanskrisen og var skremmende aktuell. Likevel fokuserer handlingen i filmen på forhold og ikke minst det å ta avstand fra dem. George Clooneys rollefigur har overbevist seg selv om at han ikke trenger noen andre enn seg selv. Ingen kone, ingen barn eller andre som kan gi ham dårlig samvittighet for å reise så mye. Han er storfornøyd med sin ungkarrolle helt til han treffer sin kvinnelige motpart. Alex (Vera Farmiga) er den første som tør å sette ham på plass. I tillegg rammes hans egen arbeidsplass av budsjettkutt, han får beskjed om at hans tid som flypassasjer er over, med mindre han melder seg frivillig til å stå for opplæringen av nyansatte Natalie Keeper (Anna Kendrick). Noe som

viser seg å være en større utfordring enn han hadde tenkt seg. For ved siden av at hun er et følelsesmenneske har hun også en visjon om å sette en strek over alt det Bingham verdsetter i sin jobbhverdag.

Regissør Jason Reitman har gjort mye riktig i Up In The Air. Balanseforholdet mellom humor og humor, følelser og forhold, og klisjeer og tvister blandes elegant sammen med et lydspor på aller overste hylle. Reitman opprettholder med andre ord sine gode statistikk når han følger opp Juno og Thank You For Smoking med et drama som aldri blir kjedelig eller forutsigbart. Trekloveret Farmiga, Kendrick og Clooney, med sistnevnte i spissen, spiller godt sammen og det var ingen overraskelse at de snuste på en Oscar. Vellykket drama. **9/10**



IN THE LOOP

Sjanger Komedie
Utgis Ute nå
Tekst David Skovly

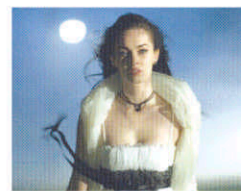
En politisk komedie høres kanskje ikke så veldig fristende ut, men In The Loop er satire på aller høyeste nivå og den er tidvis uvanlig morsom. Vi følger en delegasjon fra den britiske regjeringen som krasjer sammen med en delegasjon fra den amerikanske regjeringen. Det snakkes om å invadere en ikke navngitt nasjon, men ikke alle parter er like klare for krig, og da gjelder det å finne noen syndebukker som kan drites ut i media. Du er muligens fortsatt ikke overbevist, men tenk deg kombinasjonen av 30 Rock og The Office (den britiske versjonen) og du har In The Loop i et nøtteskall. For å få fullt utbytte av filmen er det en fordel om du har litt oversikt over relasjonen Storbritannia-USA og du burde være over gjennomsnittet interessert i film, for her hagler det nemlig med referanser. Uansett er In The Loop severdig ene og alene som følge av kommunikasjonsdirektøren Malcom Tucker, trolig den filmkarakteren jeg har ledd mest av det siste året. **9/10**



PARANORMAL ACTIVITY

Sjanger Gresser
Utgis Ute nå
Tekst David Skovly

Det enkle er ofte det beste. Nei, jeg snakker ikke om Rema 1000, men om handlingen i filmer, og da spesielt når vi beveger oss inn i grossersjangeren. Med Paranormal Activity har regissør Oren Peli truffet blink med et uvanlig lite budsjett, men desto smartere løsninger når det kommer til produksjon og markedsføring. I filmen treffer vi samboerne Katie og Micah som plages av noe de ikke helt kan sette fingeren på. Katie har følelsen av at noen eller noe befinner seg på soverommet deres nattetid, Micah tar bekymringene på alvor og rigger til et videokamera som filmer mens de får sin skjønnhetsøvn. Når de får se opptakene er det ingen tvil om at det blir en stund til neste gang de klarer å slappe av. Det gjelder for så vidt for oss som ser på via skjermen også. Er du lettskremt og har vanskelig for å glemme er det bare å styre langt unna, og når fristelsen blir for stor så sitter du der med en lang uke med søvnproblemer. Takk, skal du f*** meg ha, Oren Peli! **7/10**



JENNIFER'S BODY

Sjanger Gresser
Utgis Ute nå
Tekst David Skovly

Megan Fox spiller Jennifer i denne college-grosseren, og det er for å si det mildt vanskelig å si noe stygt om kroppen til Fox. I filmen Jennifer's Body derimot er det mye som kunne trengt litt plastisk kirurgi. For det blir lite blod (det er kanskje bra?) og lite innhold når Jennifer blir besatt av en demon og får en ny interesse for guttene på den lokale skolen. Her kunne vi i det minste fått noen spektakulære mord i Saw-stil, men må ta til takke med kjedelig action og enda kjipere dialog. Der det finnes ondt, finnes det godt, er det noe som heter. Her er det gode representert ved Jennifers bestevenninne Needy, spilt av unge og rutinerne Amanda Seyfried, hun gjør sitt beste for å bevare guttebestanden på skolen. Jennifer på sin side forholder seg ikke til jaktvoter og frister guttene inn i sin dødelige felle med, ja du gjettedet, kroppen sin. Styr unna, med mindre du er skikkelig forelsket i Megan Fox, men du er herved advart, sjansen er stor for at kjærlighet forsvinner med rulleteksten. **3/10**



MOON

Sjanger Science Fiction
Utgis Ute nå
Tekst David Skovly

Lyst til å jobbe på månen? Da kommer du nok til å tenke deg om en gang til etter å ha sett Moon. For det blir tydeligvis nødvendig å sende folk dit etter hvert. Bedriften Lunar Industries har funnet en måte å utvikle det de kaller Helium 3. Denne heliumvarianten er en energikilde helt fri for radioenergi og det er viktig. Operasjonen er i utgangspunktet heltautomatisert, men noen må overvære produksjonen og fungere som en type vaktmester. Sam Bell (Sam Rockwell) er mannen i månen og gnir seg i hendene ettersom hans treårskontrakt snart er fullført. I tre år har hans eneste tilstedeværende samtalepartner vært datamaskinen GERTY, her er det for øvrig Kevin Spacey som låner bort stemmen sin. Sam begynner å slite og mystiske ting starter å skje. Var han ikke alene likevel? Jeg liker den neddempe og skumle stemningen i Moon og anbefaler alle å ta seg en liten reise utenom det vanlige. Fun Fact: Filmen er regissert av sønnen til David Bowie. **8/10**

DISCOVER YOUR POWER
REALISE YOUR DESTINY

PRINCE OF PERSIA

THE FORGOTTEN SANDS™



www.pegi.info



UBISOFT

AVAILABLE ON :



© 2010 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Based on Prince of Persia® created by Jordan Mechner. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Prince of Persia and Prince of Persia: The Forgotten Sands are trademarks of Jordan Mechner in the US and/or other countries used under license by Ubisoft Entertainment. PS3, PlayStation and PS 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. Trademarks are property of their respective owners. Nintendo DS is a trademark of Nintendo.

RETRO

Gamle spillklassikere
Mer retrostoff på www.gamereactor.no



Moonstone

Blod, gørr og riddere!

Plattform AMIGA / PC Utvikler MINDSCAPE Utgiver MINDSCAPE Lansert 1991

Året var 1991 og Siri Bolstad stod og ventet på meg på fotballbanen. Vi hadde avtalt å møtes på løkka for litt fotballspilling en varm sommerdag, noe jeg så frem til ettersom hun i utgangspunktet var litt for jålete til sånn fotballspilling. Hun var min første kjæreste, og smittet meg med munnsår som jeg sliter med den dag i dag. Takk for det, Siri Bolstad.

Da jeg kom til banen var ikke Siri å se. Hun hadde dratt, og det var kanskje ikke så rart, siden jeg var over en time for sen. De fleste over 20 år vet at det var en uskreven regel at man aldri måtte være mer enn et kvarter forsinket. En regel mobiltelefonens inntog i allmenheten har gjort slutt på, men i 1991 var den altså gjeldende. Som dere sikkert skjønner glemte jeg tiden fordi jeg spilte Moonstone på Amiga 500. Moonstone, det brutale og blodige ridderspillet fra middelalderen, som på den tiden hadde så bra grafikk at man nesten kunne

forveksle det med virkeligheten. Spillet som ikke overlot en eneste dråpe blod til fantasien, idet sverdet hogg mot hodet til dyr, monstre eller rivaliserende riddere.

Og som liten tass var det ikke rart at jeg ble fascinert av Moonstone og voldseventyret ble raskt en favoritt. Spillet bestod av to fremtredende spillmekanismer, hvor den ene var turbasert utforsking, og den andre heftige og brutale kamper med likhetstrekk fra «Black Knight» kampscenen i Monthly Python and the Holy Grail. Etter hvert ble de avhogde lemmene og den overdrevne blodspruten så stimulerende at jeg til slutt ikke klarte å få med meg noen ting, men bare satt og blunket og hostet mot skjermen i ren begeistring. Utforskingdelen var også god, med fire spillere som etter tur bevegde seg rundt på et kart for å utforske alt fra skumle skoger, sumper, ødeland og festninger. Var man derimot bare en spiller tok like greit Amiga'n



Åndelig backup: Druider ved Stonehenge velsigner riddere som skal ut på månesteinsjakt.

over for de andre spillerne. Skulle jo egentlig bare mangle ettersom jeg hadde sånn ekstra minnebrikke på 512 kilobyte.

Det tok ikke lang tid før Snorre (en skikkelig tulling), naboen av en kompis av meg, begynte å spre rykter om at det var akkurat sånn en halshugging så ut i virkeligheten også. Han forklarte at han nemlig hadde sett det selv, eller retttere sagt en kompis av han hadde sett det - oppi skogen et sted.

Men lystløgnere og rasende

barndomskjæresten kan ikke ta noe vekk fra Moonstone som ypperlig spillminne. For meg, og forhåpentligvis mange andre også, står Moonstone igjen som et av de beste spillene på vår aldrende gamle Amiga 500.

_Kristian Nymoen

S

Flere intervjuer: www.gamereactor.no

Spillsnakk



ACTION I BLODET

Cliff Bleszinski, kanskje bedre kjent som CliffyB, har blitt et husholdningsnavn i bransjen for sine intense actionspill og velbrukte spillmotorer. Kristina fikk audiens hos actionkongen for å snakke om lua si, japanske rollespill og flislegging!

Heisann, Cliffy! Hvordan er det å endelig få prate om Bulletstorm?

- Det er skikkelig deilig. Vi gleder oss stort til å gi spillerne en ny opplevelse, og så klart gleder vi oss til å vise dem hva vi har jobbet med.

Kommer spillet på alle plattformer?

- Jeg tror ikke vi har planlagt noe annet. Men vi får se. I den tiden vi er i nå er det ofte mest logisk, med mindre du har en eller annen sinnssyk avtale med Microsoft eller Sony.

Føler du deg bundet til å lage actiontitler? Har du lyst til å prøve deg på nye typer spill, andre sjangre?

- Jeg har egentlig bare lyst til å lage japanske rollespill... Neida, jeg bare tuller.

Jeg trodde deg nesten der.

- Action er noe vi i Epic er flinke til, det er i DNA-et vårt. Det er noe vi kan. Jeg har tidligere snakket om rollespillelementer i skytespill, og det kommer du til å se fremover. Utforskning også, men i nærmeste fremtid kommer mye av det jeg jobber med definitivt til å inneholde actionelementer. Du kommer ikke til å se meg lage et RTS-spill eller noe rundebasert eventyr-møl. Jeg kommer ikke til å lage Heavy Rain.

Så du spiller Heavy Rain, altså? Liker du det?

- Ja, det vokser på meg. Selv om det er et veldig bra spill tror jeg fortsatt ikke de har gjort mye for å motbevise 'uncanny valley'-teorien. Det spillet har virkelig noen av de skumleste ungene jeg har sett. I hele mitt liv. Men likevel,

spillet holder min oppmerksomhet og scenen i starten der du løper rundt på kjøpesenteret etter barnet ditt syns jeg er veldig bra laget. Og det spenningsmomentet de bruker er veldig kult. Jeg har ikke kommet langt, har bare spilt de første timene, men spillet vinner meg sakte, men sikkert over.

Nå som du både har jobbet med stortitler som Gears of War og Bulletstorm, i tillegg til det nedlastbare Shadow Complex, har du en preferanse?

- Godt spørsmål. Nedlastbare spill er en fantastisk liten boble akkurat nå hvor du kan ta risikoer du ikke ellers kan ta når du lager stortitler. Dette gjelder ikke bare nedlastbare spill men også tilleggs pakker.

Når vi begynner med AAA-lanseringene er det slik at folk kommer til å bruke masser av penger for å få det i hyllene, og noen ganger må man minske risikoen ved å ikke ta den helt ut. Men når man lager et lite nedlastbart spill, kan man virkelig prøve seg på ting folk ikke har sett før. Jeg spilte P.B. Winterbottom og syns det var fantastisk bra; etter min mening bedre enn Braid.

Ta et spill som Borderlands som gjør det veldig bra, og se på tilleggs pakkene som har kommet til det. Det finnes deler der som ikke ser ut som det originale spillet i det hele tatt. Man kan ta en tilleggs pakke og gjøre ting man vanligvis ikke hadde kommet til å gjøre i det ferdige spillet, og den får sin egen identitet.

Jeg tror det er det samme med de uavhengige spillfestivalene, med ungdommen som kommer rett fra skolen som kan gjøre de

litt villere greiene, fordi det ikke er like mye risiko der.

Nå som skytespill har blitt en så bred sjanger, hva tror du kommer til å skille Bulletstorm fra mengden?

- Jeg tror det er alle mulighetene man har i spillet. At du får sjansen til å gjøre ting du ikke har gjort før. Ta Duke Nukem for eksempel. Det hadde jo så klart den mektige støvelen, men den ble ikke brukt til sitt fulle potensial. Du hadde ikke muligheten til å skli under fienden din og tenne på ham i samme bevegelse. Det at du kan kaste fiendene dine opp i lufta og sparke dem rundt, og at man i tillegg har en form for glimt i øyet-tilnærming gjør at får du et skikkelig bra utgangspunkt for et spill. Vanligvis tar folk de kjipe delene av pulp, men har en mer humoristisk tilnærming til det, og vi vil ikke ta det for langt. Vi kommer til å lage et morsomt, skittent og kult spill, og fortsatt beholde et solid glimt i øyet.

Kommer det til å bli en flerspillerdel?

- Det snakker vi ikke om akkurat nå, men jeg kan fortelle deg at det vil bli "noe". Det er viktig å få spilleren til å ønske å fortsette og spille.

Til slutt: Hva gjør Cliff Bleszinski på fritiden?

- I det siste har jeg prøvd å dekorere hjemmet mitt; jeg tror kanskje jeg er inspirert av oppussingen av studioet. Jeg er i en flisfase nå, hvor praktisk talt alt som er flis er kult.

TEKST & FOTO: Kristina Soltvedt Wik

"BURNOUT ON STEROIDS"
GAMEREACTOR



**TRIGGER
THE ACTION**

RELEASE I-BEAM



"BLOCKBUSTER"
OFFICIAL XBOX MAGAZINE



FROM BLACK ROCK STUDIO, THE CREATORS OF PURE



BEST RACING GAME

IN STORES
21.5.10

SPLIT/SECOND VELOCITY



XBOX 360



PS3



PlayStation Network



© Disney. "PlayStation", "PS3" and "Xbox" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment

Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft.