

PLAYSTATION 3 | WII | XBOX 360 | IPHONE | DS | PC

GRATIS  
MAGASIN  
August 2010  
Nummer 80

# Game reactor

Nordens største spillmagasin

www.gamereactor.no

## Zelda

STOR ARTIKKEL

Les alt om Nintendos  
grønkleddede alvetass

Dirt 3  
Portal 2  
Starcraft 2  
Singularity

100+  
SPILL

VI GUIDER  
DEG GJENN-  
NOM EN  
JUNGEL FULL  
AV FLOTTE  
OG MINDRE  
FLOTTE SPILL  
KJØPEGUIDEN

## Mafia 2

ANMELDELSE

Brutale gangsterkrabater i årets  
mest etterlengtede oppfølger

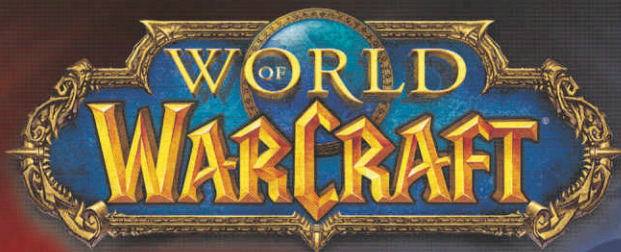


ROCK  
BAND3  
RAGE  
FORCE  
UNLEASHED II

Eksklusive forhåndstitter

XBOX 360  
KINECT  
NINTENDO 3DS  
FREMTIDENS  
SPILLKONSOLLER

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](http://soundblaster.com/worldofwarcraft)

Følg oss på Facebook: [www.facebook.com/SoundOfGaming](http://www.facebook.com/SoundOfGaming)

**THX**  
TruStudio PC™

Finnes på:



SPACEWORLD

[Blizzard.com](http://Blizzard.com)

[Creative.com](http://Creative.com)

Kristian Nymoen, sjefredaktør



## Stålsett deg!

Spillhøsten er i anmars, og det ser ut til å bli mye å gjøre for oss entusiaster...

La oss like så greit starte ballet med anmeldelsen av Mafia II, et av årets mest etterlengtede spill. Helt siden det første Mafia-spillet dukket opp til PC for åtte år siden, har småkriminelle dataslanger ropt etter oppfølgeren. Etter tre år med utvikling er tiden moden for lansering, og resultatet leser du på side 32. Videre er det ny teknologi som har fått kjørt seg i denne månedens magasin. Nintendos nye brillefrie 3D-vidunder og Microsofts nye bevegelseskontroll har vært under lupen og det vi har sett til nå ser riktig interessant ut.

I løpet av sommeren har vi gjennomgått noen endringer i redaksjonen. Etter ett års prima tjeneste har Magnus Tellefsen valgt å takke for seg, for å forfølge nye strabaser. Magnus har satt spor etter seg her i Gamereactor, og kommer til å bli savnet. Men ikke alt er mørkt. Daniel Guanio tar nemlig over som ny redaksjonssjef og han har allerede rullet å imponere oss med sitt faste festinnslag, roboten. Line Fauchald har også fått en fast plass i redaksjonen, og den selverklærte Tetris-dronningen ønskes herved velkommen.

For alle som ikke har brukt sommerdagene til å holde seg oppdatert på spillfronten, men heller dvasket seg langflat i sommersola, kan vi friste med en aldri så liten oppsummering av sommerens viktigste titler på side 37. Spillåret har så langt bydd på den ene lekkerbiskenen etter den andre, og med en spennende mørketid i anmars er det mye spillsnacks på horisonten. God lesning!

Kristian

# HVA SKJER?

Innholdet i Gamereactor #80

Vi har hørt Chet Baker synge i Mafia II, lett etter essensen av Zelda og spilt med gjerne koreanere...



### 06 Dirt 3

Her skal det bli mer grismokkede gjormekjøring i ulendt terreng.



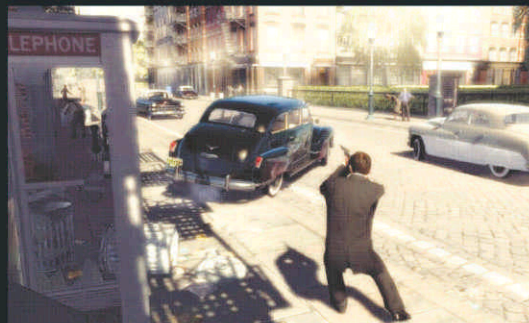
### 18 Rage

Deilig grafikkinferno for de av oss som er opptatt av piksler, overflatebehandling og grusomme monstre.



### 20 Zelda

Vi har gjort et dypdykk i en av tidenes mest populære spillserier for å finne essensen av det hele i denne nisiders artikkelen.



### 32 Mafia II

En anmeldelse vi simpelthen ikke kunne si nei til. Etter åtte år med venting er endelig tiden moden for mer slips og tyveri!



### 34 Starcraft II

Sterk og dyp romstrategi fra gutta i Blizzard. Hører vi en kollektiv jubel fra våre venner i øst?

#### Forsteintrykk

- 14 Rock Band 3
- 14 Portal 2
- 15 Epic Mickey
- 16 Force Unleashed II
- 18 Rage

#### Omtaler

- 32 Mafia II
- 34 Starcraft 2
- 36 Lost Horizon
- 38 War for Cybertron
- 38 Limbo
- 38 Singularity
- 38 Crackdown 2

#### Faste seksjoner

- 04 Brev & e-post
- 06 Nyheter
- 14 Forsteintrykk
- 32 Anmeldelser
- 38 Kjøpeguide
- 42 DVD
- 46 Spillsnakk



46 David Collins  
Stemmesjefen i Force Unleashed II

**SJEFREDAKTØR** Kristian Nymoen  
(kristian@gamereactor.no)  
**REDAKSJONSSJEF** Daniel Guanio  
(daniel@gamereactor.no)  
**REDAKSJONSMEDARBEIDER** Line Fauchald  
(line@gamereactor.no)  
**ANSVARLIG UTGIVER** Claus Reichel  
**GRAFISK FORM** Petter Hegevall  
**ILLUSTRASJONER** Petter Hegevall  
**TEKNIKER** Emil Hall  
**KORREKTUR** Halvor Ø. Thengs

**SKRIBENTER**  
Martin Liland  
Marius Kvitberg Evjenth  
Kim Visnes  
Adrian Berg

Halvor Ø. Thengs  
Richard Imenes  
Hans Frederik Bjarkøy  
Martin Andresen  
Berit Ellingsen

**ADRESSE** Boks 479 Sentrum, 0105 Oslo  
**INTERNETT** Gamereactor.no  
**OPPLAG** 40.000  
**TRYKK** Colorprint  
**DISTRIBUSJON** Posten Norge  
**ANNONSER** Morten Reichel  
(morten.reichel@gamereactor.net)  
Bernt Erik Sandnes  
(bernt.sandnes@gamereactor.no)

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

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

Gamereactor gis ut av Gamez Publishing

#### TESTET VERSJON

Alle anmeldelser i Gamereactor oppgir alltid hvilken versjon av et spill gilt 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](mailto:redaksjonen@gamereactor.no).

"Use jelly beans with rhinoceros"

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

# COMMUNITY

## Valve og mat

Jeg lurte på om dere har en teori rundt hvorfor Valve snakker så mye om mat i spillene sine? Lognaktige kaker, drømmeoster, russiske sandwicher og så videre, synes dere ikke dette er mystisk?

Og hvis dere skulle produsert en spillrelatert kokebok, hvilke(n) av Valve-rettene ville dere hatt med?

/Dead Gamer

Har du noen gang sett et bilde av Gabe Newell? Tror det forklarer en del.

Kaken fra Portal hadde definitivt blitt med i kokeboka, men med oppskriften til en annen rett. På den måten ville også oppskriften til kaken vært en løgn.

## Half-Life

Jeg har nylig skutt og sprengt meg gjennom det i overkant lange Half-Life, og har truffet på et lite dilemma. Jeg har planer om å spille Half-Life 2 nå, men bør jeg spille utvidelsene Opposing Force og Blue Shift til forgjengeren først? Har utvidelsene til Half-Life en historiemessig sammenheng med oppfølgeren?

/JBOX-360

Begge disse spillene du nevner viser bare historien fra et annet perspektiv, så det har ikke noe å si for historien til Half-Life 2. Jeg har ikke spilt disse utvidelsene selv. Kast deg i gang med Half-Life 2 du, der er det mye moro å hente.

## Vissomatte dersomatte

Spiser dere ofte hurtigmat, eller er det i overkant ekkelt?

## Månedens brev

### Hvorfor...

...er det så forferdelig mange spill som bruker Epic Games' Unreal Engine? I de siste årene har det (etter det jeg har fått med meg) blitt den mest brukte spillmotoren i dag. Jeg har ingenting imot det, men jeg lurer veldig på hva som gjør den så spesiell? Er den lettere å bruke og modifisere enn andre motorer (jeg beundrer virkelig hva DICE har gjort med Mirror's Edge)? Eller er den rett og slett bare

billigere enn alle andre? Det er noe jeg ville likt å vite.

/Tyranus

Epic har gjort Unreal Engine til såkalt Open Source, noe som betyr at hvem som helst kan laste ned verktøyet og bruke det til sine egne/sitt eget spill. Dette forklarer nok mye av saken!



POPULÆR Epic Games' Unreal Engine er fremdeles populær, selv om det er 12 år siden den gjorde sitt inntog i markedet for første gang.

## Forumsnakk



### Du leser/ser/ spiller for mye hvis du...

Når vet du at det er for mye av gode? Forklar dine teorier!  
ildalan

"Du har spilt for mye Counter Strike om du roper "Flash!" når du drar for gardinene og oppdager at det er lyst ute"  
Evil Teddy Bear

"Du har sett for mye på Ringenes Herre-filmene når du spør etter Kingsfoil Leaves på apoteket når du har skadet deg"  
Suppeelsker

"Du har spilt for mye Red Dead Redemption hvis du bruker en lasso for å fange en dame, for så å legge henne på togsykkene"  
HopeN

"Du spiser for lite sjokolade om du blir hyper av en liten bit sjokolade"  
The xbox 360 guy

"Du vet du spiller for mye Call of Duty når du står tre meter unna brødfjøla og prøver å skjære brød"  
fattigmann

"Du har sett for mye på Mission Impossible når du er på skolen og krabber under pultene for å nymne på temasangen"  
A to the H

"Du spiller for mye The Elder Scrolls IV: Oblivion hvis du spør etter helbredende drikker når du er deppa!"  
Superdaniel

"Du kjøper for mange spill når du kan kontonummeret til CDON utenat"  
Tommy Kvaernerud

"Du har spilt for mye Bad Company 2 når du står og prøver å odelegge naboens gjerde med en kniv"  
Ach Clawed

"Du har spilt for mye World of Warcraft om du leter etter kontaktpersoner med et gult utropstegn over hodet når du skal finne sommerjobb"  
DoGRoG

"Du har spilt for mye The Sims når du ringer til politiet og lurer de inn i et brennende hus"  
ZyrocZ

"Du vet du har spilt for mye Wii Sports når du tror det forbedrer ferdighetene dine i vanlig sport"  
dark samus nemesis

/CheesyJunk

Kristian har ingenting til overs for mat som tar under 60 minutter å lage, men jeg og Magnus setter pris på en kjappis. Subway er alltid en sikker vinner.

## PSN + spørsmål

1. Når du kjøper PSN+ for ett år, gjelder dette ut 2010, eller 365 dager fra datoen du kjøpte det?  
2. Eier du spillene du får gratis på PSN+ når abonnementet går ut?  
3. Kommer det flere godsaker til PSN+ i nærmeste framtid (jeg eier selvfølgelig LittleBigPlanet fra før)?  
4. Mens jeg er i gang, tror dere ryktene om Borderlands Game of the Year stemmer? I så fall, når tror dere det kommer?

/Onkel Gerda

1. 365 dager.  
2. Noen av dem. Noen vil du bare ha anledning til å spille mens du er medlem. For å se hvilke det gjelder må du sjekke vilkårene du skal godta/har godtatt. Eller sjekke med Sony/Nordisk film.  
3. Det gjør det helt sikkert. LittleBigPlanet er forresten et av spillene du får til odel og eie uansett om du forblir medlem.  
4. Tja... Jeg har allerede kjøpt alle utvidelsene, så en GotY-utgave av spillet vil ikke gagne meg. Men kanskje? Dog ikke før den utvidelsen de annonserte tidligere blir utgitt.

## Ace Attorney på Iphone

Vet dere om alle Phoenix Wright: Ace Attorney-spillene kommer på Iphone etter hvert.  
/the\_solid\_snake

Ingen flere spill i serien er foreløpig annonsert for Iphone, men om det selger greit skal du ikke se bort fra at det dukker opp flere kapitler etter hvert. Formatet passer i hvert fall utmerket for den type spill.

## Trekking av vinnere

Aloha! Jeg bare lurte på en ting. Hvordan trekker dere ut vinnere på konkurranser?  
/potetmosgutt

Hei du!

Til det har vi et "program", som velger ut vinnere av de som har svart riktig i konkurransen. La oss si at 800 personer har svart riktig, så trekkes vinnere fra mellom 1 til 800 - enkelt og greit. Derfor hender det at brukerne som ikke vinner så kjente for dere på forumet vinner.



## Reaksjoner



### Singularity 9/10

Fytti helse, det må jeg si var overraskende. Forventningene mine var på null, og jeg regna med at det kom til å bli en halvhjerta kloning av Wolfenstein og Bioshock. Den gang ei! **HitmansBulet**

Wow, regnet med 6 eller 7/, men dette var en overraskelse! **byantkvesser**

Har kjøpt spillet, men ikke fått prøvd det enda. Håper jeg ikke blir for skremt. **Kakashi sensei**

Hadde ikke forventet at det skulle være så bra! **Tyranus**

Karakteren overrasker ikke, men 8/10 på grafikk var overraskende med tanke på at de andre anmeldelsene jeg har lest mener spillet skuffer på det punktet. **Muscle Blade**

Unreal Engine er kjøpt. Men good atmosfære og historie gjør det verdt å skjekke ut. Får ta platinumen på Heavy Rain og runne Red Dead Redemption først isåfall. **BioBouy**

Forventet egentlig at spillet ville bli så standard og generisk som overhodet mulig. Der tok jeg feil gitt. **The Heretic**

Det virket jo ganske sweet. Selv om spillstilen min er svært lav for tiden og jeg bare spiller Call of Duty: Modern Warfare 2 når jeg kjeder meg må jeg si at dette fristet litt.. **Zook**

Litt kort men ellers ganske bra. Får en følelse av Wolfenstein når jeg bruker litt ekstra tid bare for å finne de ekstra hemmelige tingene som ligger spredt utover banene. **DEagleson**

## Månedens blogg

# For mange spill

Fantomena har for mye å gjøre!

Mens jeg skriver denne bloggen sitter jeg i godstolen foran min 32-tommers HDTV. Det er flott at det enda er et par uker til skolen og 10. klasse begynner. Jeg og foreldrene mine har bestemt oss for at det blir mindre spilling når skolen begynner igjen, så jeg får fokusert mer på skolen, lekser og jobb ettersom det tross alt er snakk om siste trinn på ungdomsskolen.

Men idet jeg ser på Xbox 360en og PlayStation 3en min og lurte på hva slags spill jeg skal begynne med dukker det opp en tanke eller to. Det er for mange spill jeg enda ikke har blitt ferdig med. Da mener jeg i forhold til historien, Trophies og Achievements.

Til høsten kommer det en god del spill jeg har veldig lyst på, som Assassin's Creed: Brotherhood, Mafia 2, Crysis 2, Call of Duty: Black Ops, Gran Turismo 5, LittleBigPlanet 2, Dead Rising 2, Medal of Honor, Halo: Reach og en rekke flere. Halo: Reach har jeg bestilt og Crysis 2 blir nestemann som står i forhåndsbestillingskøen. Ettersom at jeg er en enorm Crysis-fanatiker kommer jeg til å bestille

Crysis 2 for de andre, så lenge det snart får en lanseringsdato. I tillegg må jeg spare enormt mye for å få råd til alle spillene jeg har lyst på. Flaksen er at jeg i bunn og grunn kjøper spill og snacks for ukepengene mine.

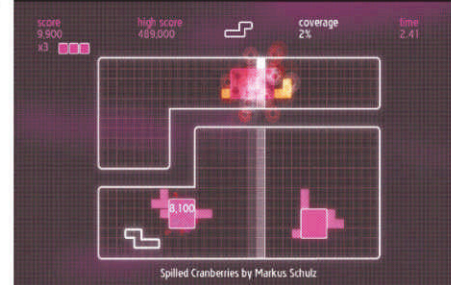
Men det er ikke de nye utgivelsene som er det store problemet. Problemet er alle spillene jeg ikke har tatt meg tid til å fullføre. I tillegg så kommer jeg jo til å få dusinvis med Trophies og Achievements når jeg blir ferdig med alle spillene. Jeg er NØDT til å få fullføre en god del av de 24 jeg ikke har fullført for høsten kommer, ellers blir alt et eneste kaos. Dessuten blir det vanskelig å bli ferdig med alt når skolen begynner.

Det er flere av spillene jeg ikke er ferdige med som blir ansett som mesterverk. Og jeg kan like godt skylde litt på flerspilleren i Halo 3, Bad Company 2 og Modern Warfare 2, siden det er de som har tatt opp tiden min. Men nå er jeg heldigvis lei dem - og Gudskjelov for det! **/fantomena**



Eskovsrede: Her går det villt for seg.

## Månedens brukertale



### Chime 9/10

Om du blander Lumines og Rez med en god dose Tetris får du Chime, et musikk-gåtespill uten sidestykke. Konseptet er veldig enkelt: plasser brikker i ulike fasonger og størrelser på et rutenett, og lag musikk. Moby, Philip Glass, Paul Hartnoll, Markus Schulz og Fred Deakin har alle bidratt med låter til spillet, men det er opp til deg å mikse og forme dem.

Hvert nivå har sin sang, og grunnmelodien spilles av mens du konsentrerer deg om hva du skal gjøre. En hvit linje beveger seg konstant fra høyre til venstre over skjermen i takt med melodien, og når den beveger seg over en brikke har fullført sangen. Hver brikke har sin karakteristiske lyd. Plasserer du brikker slik at de utgjør en form på 3x3 ruter på nettet skapes en quad som sakte fylles opp, og det er her gåtedelen kommer inn.

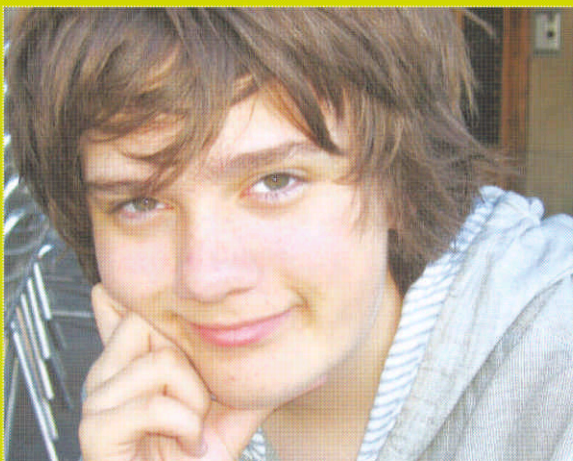
En quad kan bygges ut, og skaper du flere quads etter hverandre bygger du opp en kombinasjonsmultiplikator som mangedobler poengene dine. Når en quad har fylt seg opp blir den låst, for så å bli fjernet når enbeatline beveger seg over den, og spiller av et distinkt musikk-sample. Slik mikser og former du sangen som tilhører nivået. Når hele rutenettet i et nivå er fylt opp går du videre til neste nivå.

Chime er rett og slett bare veldig goy. Flerspiller hadde kanskje vært litt mye å forlange, men flere nivåer med flere låter hadde vært et bra tillegg til det hele. Til 400 Microsoft Points (cirka 30 norske kroner) er Chime absolutt ett godt kjøp. 60% av alle spillinntektene går forresten til veldedige formål, og god karma er alltid å foretrekke. *(Anmeldelsen er forkortet - red.)*

**/Magus**

## Månedens leser

Vi intervjuer en ny leser hver måned.



### Håkon Kvam Lyngstad

Alder: 15 Yrke: Skoleelev/spillanmelder hos Ungint

Brukernavn på Gamereactor.no: Ursa Minora

#### Hva er din største spillopplevelse?

Den første gangen jeg spilte gjennom Halo: Combat Evolved sammen med min bror. Etterpå hoppa vi rett på oppfølgeren.

#### Hvilket spill gleder du deg mest til?

Jeg gleder meg mest til Fallout: New Vegas. Fallout 3 er et av de beste spillene jeg noen gang har spilt, så det skal bli spennende å se hva som skjer i Vegas! Halo: Reach blir også ganske spennende.

#### Hvor ofte spiller du?

Jeg spiller mellom en og to timer om dagen. Det hender ganske ofte at jeg blir sittende litt lengre, mens det også er stunder jeg rett og slett ikke har tid til å spille.

#### Hva liker du best med Gamereactor.no?

Det at Gamereactor har såpass mange nyheter om spill og anmeldelser er noe av det jeg verdsetter mest med nettsida. Også er jo forumet det beste å diskutere spill på uten å måtte skifte språk fra morsmålet.



# TEMPO

NYHETER / SLADDER / RYKTER / LISTER

For daglige spillnyheter kikk på [www.gamereactor.no](http://www.gamereactor.no)



Plattform PC / PS3 / Xbox 360 Utvikler Capcom Utgiver Capcom Lanseres 2011

# DIRT 3

Denne gangen uten *Colin McRae*

**Codemasters** diskler opp med mer skitten rallycross for fartsblinde våghalsar

Vi var mange som trodde at Codemasters skulle vise frem Grid 2 for de avduket det tredje spillet i Dirt-serien. Men der tok vi feil gitt. Kanskje ikke helt uventet, ettersom Dirt 2 solgte i bøtter og spann og fikk en rekke freidige superlativer slengt etter seg. Vi håper på et intenst gjensyn med rallyskogene, og ser frem til nok en gang å slippe underlaget med et hissig grusmonster.

**FLERE BILER,  
FLERE BANER,  
FLERE EVENTER.  
HEDER OG ÆRE  
MED YOUTUBE-  
SKRYT**

Da Gamereactor heftet Codemasters med et improvisert Dirt 2-intervju, handlet vårt første spørsmål om de har tenkt å satse mer på rendyrket rally i det tredje spillet i serien. Svaret var et rungende ja. Heldigvis. Codemasters har lyttet til fansen og skummet igjennom et hundretalls anmeldelser for å kunne gi fansen det de lenge har ønsket seg i Dirt-serien - nemlig mer rendyrket rallymoro.

I Dirt 3 skal man i tillegg kunne frese rundt i snødekte landskap. For første gang i spillets historie kan man boltre seg med brekksladder og frekke manøvre mens snøfuggene daler ned, og det hele oppleves både friskt og troverdig.

En annen nyhet er at man skal kunne laste opp reprisene sine på Youtube med et enkelt knappetrykk. Perfekt for de av oss som liker å ligge litt over fartsgrensen, og samtidig skryte av det.

Spillet skal innholde dobbelt så mange doninger som forgjengeren, over hundre løyper i motsetning til Dirt 2s knappe 41 og det dynamiske værssystemet fra F1 2010 blir også inkludert.



“Man kan nå meske seg med brekksladder og frekke manøvre i voldsomt snøvær”



## STREET FIGHTER X TEKKEN

Slåssgiganter i fargesprakende drusefest...

Plattform **PS3 / Xbox 360** Utvikler **Capcom**  
Utgiver **Capcom** Lanseres **2011**

Ryktene har floret lenge. Fansen har bedt til høyere makter. Og nå er endelig tiden moden folkens, for Capcom og Namco har slått hodene sammen for lage den ultimate dengesimulatoren.

Vi vet ikke mye, egentlig. Vi vet at Capcom og Namco lager hvert sitt spill. I det ene dukker Capcoms klassiske rovere opp i Tekkens tredimensjonale verden. I det andre ønskes Ryu og gjengen velkommen til et stilistisk Street fighter 4-univers. To spill med andre ord, som i følge ryktene skal slippes neste høst.

**Brutal virkelighet** Venstre hånd sykehuset, høyre hånd gravlunden.



Selv om 3D for alvor er i vinden, kan det ikke kalles et nytt fenomen. Nintendo har eksperimentert med 3D tidligere, og allerede for 20 år siden ble det sluppet et spill under tittelen Famicom Grand Prix II: 3D Hot Rally. Dette måtte spilles med spesialtilpassede 3D-briller, men i 1995 kom Virtual Boy, som med sine doble skjermer kunne vise noe de selv kalte «ekte 3D». Til og med på Gamecube hadde Nintendo 3D-planer, da lanseringsspillet Luigi's Mansion opprinnelig var tilrettelagt for stereoskopisk 3D. Med Nintendo 3DS er tiden endelig inne, og nå skal visstnok teknologien ha kommet langt nok til å gjøre 3D tilgjengelig for alle.

## 3DS

### 1 En 3D-skjerm øverst

Den store nyheten med Nintendo 3DS er at den kan vise ekte, brillefri 3D-grafikk. Gamereactor prøvde den lille valpen under E3, og kan med hånden på hjertet si at teknologien fungerer utmerket. Her er til og med en spak som kan justere hvor stor bildedybde man ønsker. Fiffig!

### 2 Bakoverkompatibel

Nintendo 3DS blir bakoverkompatibel med Nintendo DS- og DSi-spill, samt SD-kort for lagringsfiler og liknende. Spillkassetten ser med andre ord helt lik ut.

### 3 Se på film i 3D

Nintendo har inngått avtaler med noen av de største filmselskapene for å kunne levere 3D-film, heriblant Disney og Warner. Avatar og Pixar-filmer blir med andre ord tilgjengelig fra starten av.

### 4 Spesialspak

Til forskjell fra Nintendo DS, har 3DS en implementert analogspak som Nintendo selv titulerer Slide Pad. Den har i tillegg både gyro og akselerometer, som fanger opp hvordan man fysisk beveger enheten. Til og med kameraet kan brukes som spillkontroll.

### 5 En kraftplugg

Utviklere verden rundt har tjaertret mye om at 3DS er et ordentlig beist, rent teknisk, og at den ender opp med å bli betydelig kraftigere enn Nintendo Wii.

### 6 3D-fotografier

Nintendo 3DS har to kameraer på utsiden av kroppen for å kunne fange dybdefotografi. Du kan for eksempel ta bilde av en lekker pastarett, og deretter imponere venner og bekjente med din nå tredimensjonale kokkelering.

### 7 Lanseringsplaner

Nintendo 3DS har ikke fått noen offisiell dato, men slippet beregnes til innen mars neste år. Prisen blir formodentlig på rundt 2500 kroner.

# 3DS Nintendo tror på en ekstra dimensjon

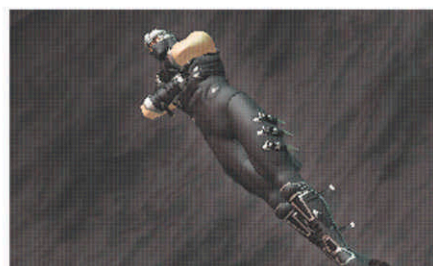
Det fløt lenge rykter om en ny Nintendo DS, og på E3-messen i juni stilte Nintendo opp med en ny bærbar 3D-maskin som imponerte stort. Takket være ekstreme mengder lys trenger vi ikke lengre bebrilles for å nyte 3D-effekten...



## Kid Icarus: Uprising

Sjanger: Action Utvikler: Project Sora

Nintendos største 3DS-tittel på E3 var Kid Icarus: Uprising. Engelen Pit er tilbake, og dukket opp på pressekonferansen for å be alle fans om unnskyldning for ventetiden på 20 år. Som vanlig er det den ondskapsfulle Medusa som står for motstanden, men Pit har heldig nok fått Palutenas vinger allerede fra starten av. Det kommer til å bli mye action og hurtighet i Kid Icarus: Uprising, og Nintendo begrunner at noe av valget hvilte på ønsket om å vise oss at 3D fungerer smidig også uten å få ting slengt opp i ansiktet. Det som tidligere var umulig og utydelig, skal nå gå som en dans på roser. Det Gamereactor fikk se virker ekstremt lovende, og vi ser med forventning frem til gjenforeningen med Pit.



## Dead or Alive 3D

Sjanger: Fighting Utvikler: Team Ninja

Tecmos storbystede karatejenter er tilbake for å dele ut tredimensjonal deng på 3DS, i seriens første håndholdte inntreden. Team Ninja lover både spenstig grafikk og lekre legger.



## Mario Kart 3DS

Sjanger: Racing Utvikler: Nintendo

Ingen Nintendo-konsoll er komplett uten et Mario Kart, og 3DS er ikke noe dårligere. Ved hjelp av 3D-effekten skal det i følge Nintendo bli enda flere bilsprell å forsyne seg av. Vi gleder oss.



## Ridge Racer

Sjanger: Racing Utvikler: Namco

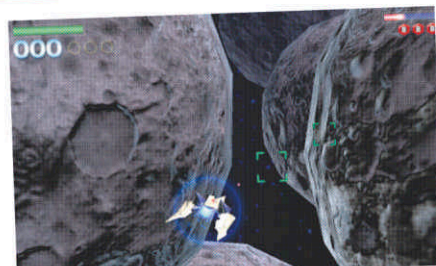
Vi vet egentlig ingenting om Ridge Racer til 3DS, foruten at det kommer til å være en salg blanding av den pletoeraen PSP-utgaver som allerede finnes. Nye kraftskrenser utloves.



## Paper Mario 3DS

Sjanger: Rollspel Utvikler: Nintendo

Den pannekakeflate, ikon-baserte spillverdenen i Paper Mario får en tredje dimensjon i Paper Mario til 3DS. Det skal være liten tvil om at papir kommer til å bli mer innbydende enn noensinne.



## Star Fox 64 3D

Sjanger: Action Utvikler: Nintendo

Lylat Wars 3DS er en nyversjon av det klassiske Lylat Wars til Nintendo 64, hvori grafikken vil bli bygget opp fra bunnen av. Det skal bli spennende å utforske fornyede horisonter med lommereven Fox.



## Super Street Fighter IV 3D Edition

Sjanger: Fighting Utvikler: Capcom

Gateslagsmålet tar steget videre inn i virkeligheten med Super Street Fighter IV til 3DS. Med samme gode spillbarhet skal det bli lommekjøkt å boltre seg i utadgående Ryu-konfrontasjoner.

# KINECT

## 1 Slankere Xbox 360

Xbox 360 S utkom forrige måned, en pianolakkert, slankere og mindre støyrik Xbox 360 med 250GB på baken. Trådløst nettverkskort har det også blitt gjort plass til, en hyggelig nyhet for oss som nettopp har handlet inn trådløst adapter til syv hundrelapper. Mindre kabelstyr blir det i hvert fall.

## 2 Den lille svarte

Kinect forvandler kroppen til en fullverdig styreenhet, slik at bevegelsene dine står i regi av hva som foregår på skjermen. Ingen knapper eller spaker trengs, her skal man svinge bilen med armene, sparke etter baller og danse i vei til rytmene fra Dance Central. At man kan ende opp med å dumme seg ut er bare et pluss.

## 3 Lanseringsplaner

Kinect slippes den 4. november, med veiledende pris på 1495 kroner og spillet Kinect Adventures i samme pakke. For 3095 kroner får man kjøpt Kinect med en Xbox 360 S Arcade.

## 4 En liten motor

Kinect kjenner igjen hvem som spiller og hvor man står, og ved hjelp av en liten innebygget motor vil den automatisk peile seg inn på plasseringen til kroppene i rommet.

## 5 Inbygget mikrofon

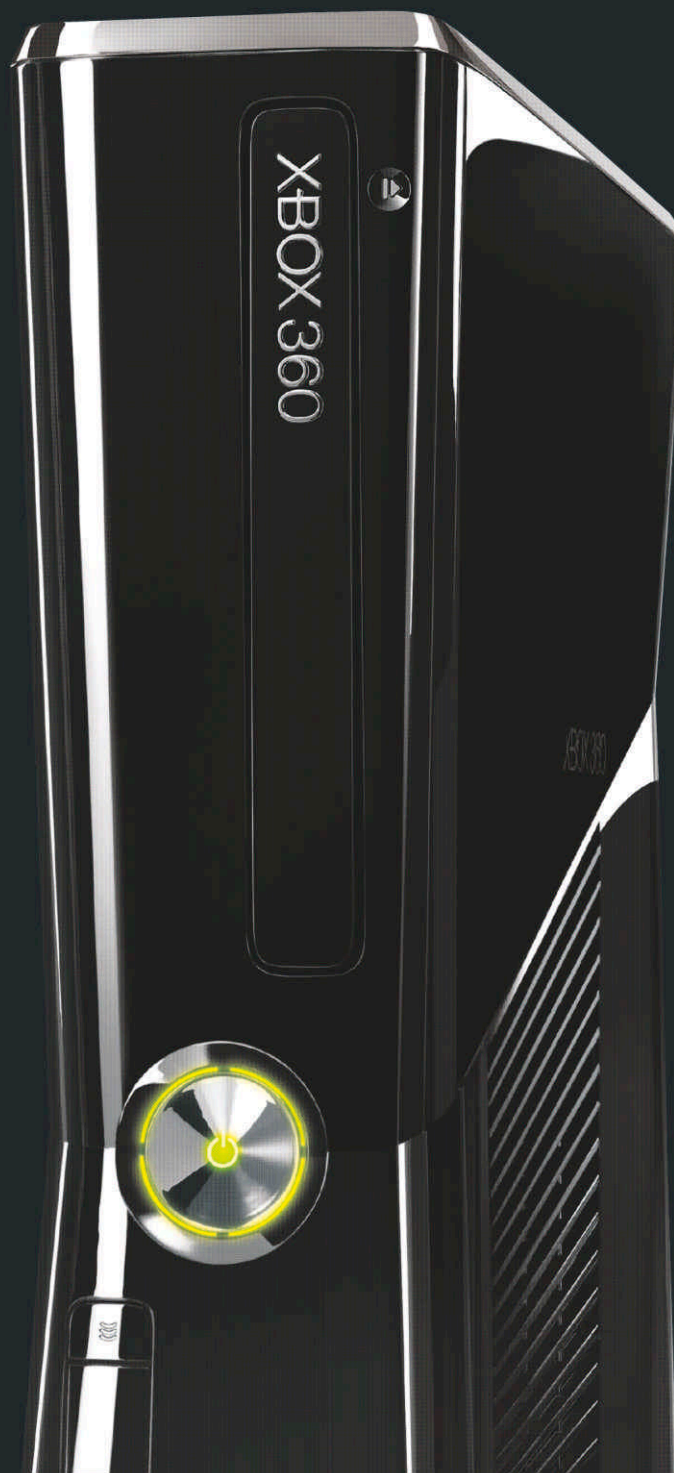
Det kreves ikke noe hodesett for å spille over Xbox Live med Kinect, da den har en innebygget mikrofon i kameraet. Denne mikrofonen filtrerer ikke bare bort bakgrunnsstøy, men fungerer også til å navigere menyene.

## 6 Spill flere

Man trenger bare én Kinect for å spille flere. Hvis du ber over noen venner til litt kameramoro, er ikke innretningen treg med å identifisere antall deltakere.

## 7 Ekstremt følsom

Kinect-kameraet består delvis av teknologi som har blitt brukt i militæret, og er derfor ekstremt følsom i oppfatningen i bevegelser. Den vet for eksempel om du er glad eller trist under spillet, noe som kan komme godt med i rollespill.



## Microsoft satser friskt

At Xbox 360 har blitt en suksess er det ingen tvil om, men konkurrenten Nintendo er fortsatt et hestehode foran på salgslistene. Med Kinect har storselskapet planer om å gå i strupen på Wii-skaperne, med spill som skal appellere til både bestemor, bestefar, kusine Petrine og grandtante Fiona. Microsoft har selv uttalt at kamerateknologien hovedsakelig er myntet på de store massene, og at bruk av bevegelser er noe vi mest sannsynlig ikke får se i kjernespill som Call of Duty og Grand Theft Auto. Med stemme- og bevegelsesstyring i Xbox-menyene er det likevel nok av avantgardistisk funksjonalitet å tumle i, som for eksempel å skrike "pause" når du trenger et avbrekk fra filmen.



# Kinect

## Microsofts bevegelseevolusjon

Med det kommende superkameraet Kinect, er det du som er kontrollen. Nå er det på tide å få sofagrisene ut av bingen...



### Dance Central

Sjanger **Musikk** Lanseres **November**

Utviklerne bak Rock Band-spillene og gründerne bak Guitar Hero-serien skifter belte, denne gangen uten bruk av noen instrumenter overhodet. Denne gangen heter spillet Dance Central, et dansespill som byr opp til svingom med hele 600 ulike bevegelser. Blant artister som skal bidra kan vi nevne Lady Gaga, Beastie Boys og Snoop Dogg. Du får informasjon om hva som skal gjøres av dansebevegelser ved hjelp av både ikoner og spillfiguren selv, siden det tross alt er opp til deg å boye, vende og vri kroppen i riktig takt for å kunne briljere på dansegulvet. Gamereactor-redaksjonen er enstemmige i sin dom: Dance Central var det definitivt beste Kinect-spillet under E3-messen; man blir svett, det er goy, og dansebasillen smitter fort.



### Kinect Sports

Sjanger **Sport** Lanseres **November**

I Microsofts egen konkurrent til Wii Sports vil man få konkurrere i flere forskjellige sportsgrener, deriblant bordtennis, fotball, bowling og idrettsgrener som spydkast og lengdehopp.



### Kinectimals

Sjanger **Sosialt** Lanseres **November**

I Kinectimals blir du servert ulike nurk på skjermen, klare til både klapp, kyss og klem. Ved hjelp av bevegelser kan du interagere med både omgivelser og kjæledyr - en real Nintendogs-killer, med andre ord.



### Forza Motorsport 4

Sjanger **Racing** Lanseres **2011**

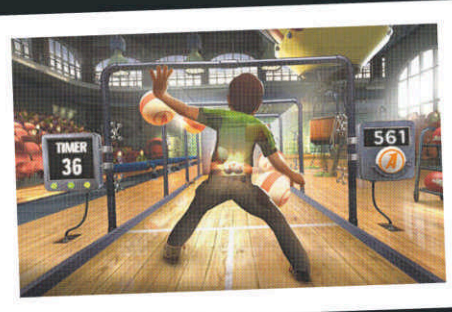
Istedenfor ratt og pedaler skal du råkøre med kroppen din. Ja, du hørte riktig. Å være Ferrari-sjåfør med bare armene virker noe klønete, men kanskje det er en vanesak? Vi stiller oss skeptiske.



### Kinect Joyride

Sjanger **Racing** Lanseres **November**

Med klare Mario Kart-vibber skal det skrenses og brekkes i denne Kinect-vennlige gokart-festen. I tillegg til finurlige baner i varierte omgivelser, er det gode muligheter til å tilpasse kjøretøyene dine. Legg merke til at avataren er på plass.



### Kinect Adventures

Sjanger **Sosialt** Lanseres **November**

Kinect Adventures er et av spillene som medfølger Kinect-pakken. Her får man fråse i en rekke forskjellige aktiviteter som kanopadling og tommerrenna. Dette er nesten som å være i en vaskeekte fornøyelsespark. Har dere husket billettene?



### Michael Jackson: The Experience

Sjanger **Musikk** Lanseres **November**

I det kommende Michael Jackson-spillet får vi boltre oss i herlige Jacko-trinn. Og her skal man ikke bare imitere bevegelsene til popkometen, men også låtene er det mulig å kvitte med til. Kinect har jo en innebygget mikrofon, vet du.



**16**<sup>TM</sup>  
www.pegi.info

NUCLEAR LAUNCH DETECTED...



# STARCRRAFT®

WINGS OF LIBERTY™



[www.STARCRRAFT2.COM](http://www.STARCRRAFT2.COM)

I BUTIKK 27 JULI



**STARKILLER**

Visste du at det opprinnelige navnet til Luke Skywalker var Deke Starkiller? Utviklerne av The Force Unleashed har med andre gått helt tilbake til førsteutkastet av Star Wars for å finne kodenavnet til Darth Vaders lærling. Starkillers fodenavn er riktignok Galen Marek, men det triller jo ikke like lekent i øret. I denne omgang er Starkiller en kloner, og sliter derfor med å erindre flere av hendelsene fra The Force Unleashed.

**FINPUSSET**

Spillet bygger naturligvis på samme grafikkmotor som forgjengeren, men både antall fiender på skjermen og fysikkmotoren Euphoria er tilspisset. Euphoria brukes også i Red Dead Redemption og GTA IV.

**KAMPKLAR**

Når man setter inn dødsstøtet på fotsoldater vil det fra tid til annen oppstå filmatiske kameravinkler, hvori Starkiller virkelig får vist sin tilbøyelighet til akrobatikk og finurlig sverdfekting.



**SJEFSOPPGJØR**

Boba Fett er en av flere kjente Star Wars-figurer som vil dukke opp i The Force Unleashed II. Leiemorderen blir hyret av Darth Vader for å jakte ned Juno Eclipse, forelskelsen til Starkiller fra det første spillet. Helten vår er også på leting etter Juno...

Kommer 26. OKT

## Star Wars: The Force Unleashed II

Plattform **Playstation 3 / Xbox 360** Utvikler Lucasarts  
 Utgiver Lucasarts Sjanger Action

**DA THE FORCE UNLEASHED BLE SLUPPET** i fjor var det intet mindre enn en vitamininnsprøytning for serien. En oppfølger var uunnagelig, og det er i den anledning Gamereactor var i London for å snuse på Starkillers tilbakekomst.

Alle som har spilt det første spillet vet at Starkillers reise endte i død og fordervelse. Alle som ikke har spilt det første spillet, vet nå det samme. Hovedfiguren svant hen under Vaders sorte hanske, til stor fortvilelse fra spillere kloden rundt. Utviklerne sier at en av de store utfordringene ved oppfølgeren var å finne en løsning på hvorfor Starkiller plutselig er tilbake, men etter en angivelig heftig diskusjon skal de ha kommet frem til en smidig forklaring som går ut på at læregutten i denne omgang er en kloner.

Utseendemessig er han identisk med vår tidligere kamerat, men hukommelsen og lojaliteten til Darth Vader

er det verre med. Når demoen begynner er Starkiller-klonen i følelsesmessig opprør, med minner som sakte men sikkert siger til overflaten. Det åpner med et brak, et panoramavindu splintres til stor smerte fra

## Fotsoldater kastes veggimellom...

glassmestere verden over, og Starkiller styrter ned kanten av skipet i fritt fall. Der man i flerrende hastighet navigerer gjennom rommet, og bruker Kraften til å



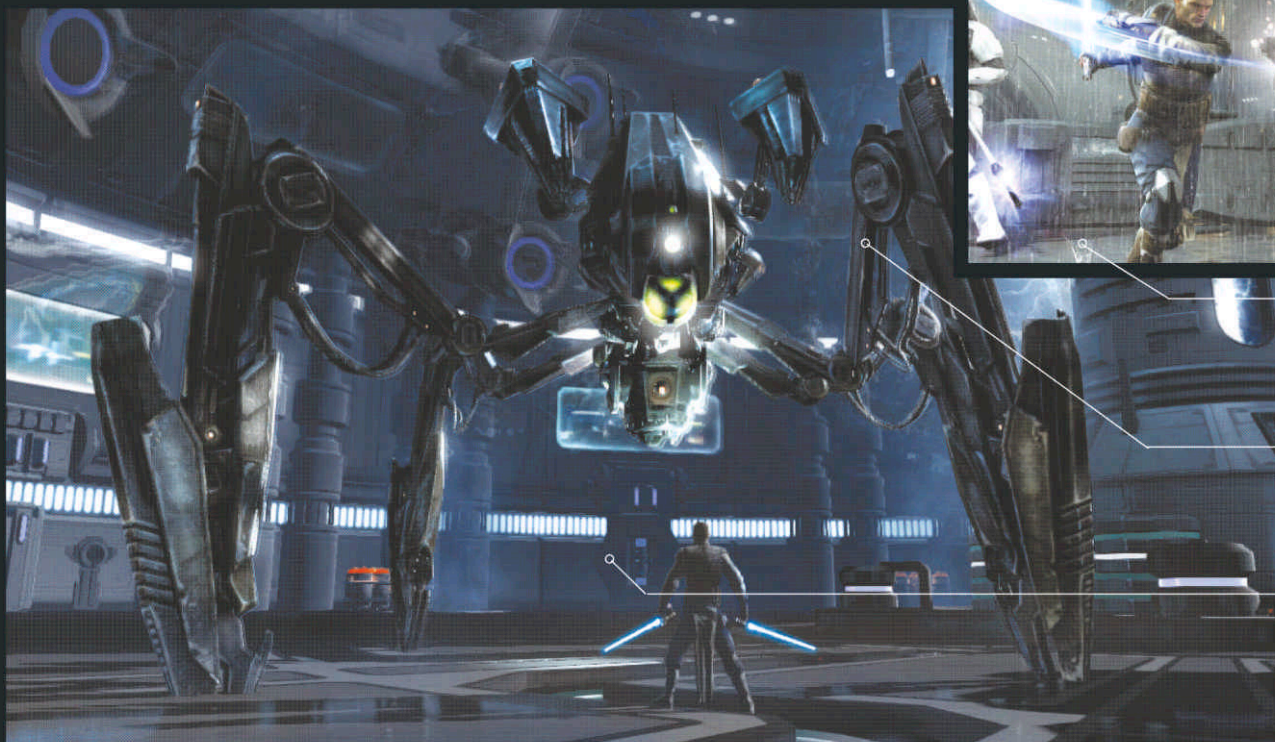
**FLYGUTT**  
Et nytt element i oppfølgeren er seksjonene hvor man får styre Starkiller i fritt fall. Å dissekere TIE-Fighters i luften var utvilsomt høydepunktet under vår spilløkt.



**DOBBEL MORO**  
I følge Voice Director David Collins var det et naturlig valg å utstyre hovedpersonen med to lysablar. Dette legger opp til flere spektakulære sverdkombinasjoner og angrepsmuligheter for spilleren.

**STORE KAMPER**  
Utviklerne har hatt som mål å blåse opp skalaen på sjefsfiendekampene, og vi fikk blant annet se en snutt der Starkiller må konfrontere et beist på størrelse med en skyskraper.

**MIDT I PLANETEN**  
En av de nye omgivelsene som ble rapet under London-arrangementet var Cato Neimodia, en kasinoplanet kun tuftet på forlystelse for Imperiets ansatte. Hva sier du til litt enarmet banditt? Apropos enarmet: det er mulig å separere både armer og ben i The Force Unleashed II.



ødelegge diverse hindringer med Force Lightning, er det umulig ikke å føle en viss dyptpøyende tilfredsstillelse.

Idet helten vår avslutter sitt frie fall ved å dundre gjennom glasstaket på romstasjonen, kastes fotsoldater og inventar veggimellom i en symfoni av løsøre. "Det er mye mer som er ødeleggbart i toeren, det har vi hatt fokus på," forteller David Collins, Voice Director for The Force Unleashed II. En nyhet som raskt introduseres er Jedi Mind Trick, muligheten til å forvirre de biologiske motstanderne dine med Kraften.

En liten skokk med Imperiets hissige ansatte dukker plutselig opp, men med to lysablar gjør jeg kort

prosess. Ved å bruke Kraften til å kaste dem i noen nærliggende innretninger, spretter motstanderne veggimellom på herlig filledukkevis.

Helhetlig hersker det likevel en umiskjennelig følelse av opptråkkede stier i demoen, og jeg folte aldri at jeg spilte noe nytt. Nå er jo dette en oppfølger, men her var det så knapt med spillmekaniske nyheter at jeg begynte å tvile litt på utviklernes dømmekraft. Kanskje har det noe å gjøre med det faktum at de samme problemene fortsatt er tilstede: kameraet er til tider ugreit, og de usynlige veggene er altfor synlige. Til tross for at produsent Cameron Suey spesifikt nevnte at disse

problemene er adressert i oppfølgeren.

Jeg er på ingen måte misfornøyd med det vi fikk prøve. Med gjesteopptredener fra klassiske Star Wars-personligheter som Boba Fett og Yoda, en identitetsforvirret Starkiller, og kjærlighetshistorien om Juno Eclipse, er det historien som for anledningen pirrer meg mest. At kampene på nåværende stadium føles som en repetisjon av situasjonene fra forgjengeren, kan lett motbevise ved nærmere prøvespilling, når nye angrep og krefter blir tilgjengelige. Vi ser frem til The Force Unleashed II.

**Daniel Guanio**



**STARKILLER**  
 Visste du at det opprinnelige navnet til Luke Skywalker var Døke Starkiller? Utviklerne av The Force Unleashed har med andre gått helt tilbake til førsteutkastet av Star Wars for å finne kodenavnet til fadersfigur. Starkiller ble faktisk avviklet i begynnelsen, men det triller jo ikke like lekent i øret. I denne omgang er Starkiller en kloner, og sliter derfor med å erindre flere av hendelsene fra The Force Unleashed.

**FINPLUSSET**  
 Spillet bygger naturligvis på samme grafikk-motor som forgjengeren, men den er oppdatert med de siste tekniske fremskrittene på skapningsfronten. Euphoria er tilpasset, Euphoria brukes også i Red Dead Redemption og GTA IV.

**KAMPKLAR**  
 Når man setter inn dedsstøtet på fotsoldater vil det fra tid til annen oppstå filmatiske kameravinkler, hvor Starkiller virkelig får vist sin finurlige sverdfektning.

**SJEFSPRØG-JOR**  
 Boba Fett er en av flere kjente Star Wars-figurer som vil dukke opp i The Force Unleashed II. Leiemorderen blir hyret av Darth Vader for å jakte ned Juno Eclipse, forelskelsen til Starkiller fra det første spillet. Helten var et også på listing etter Juno...



Kommer 26. OKT

## Star Wars: The Force Unleashed II

Plattform PlayStation 3 / Xbox 360 Utvikler Lucasarts  
 Utgiver Lucasarts Sjanger Action

**DA THE FORCE UNLEASHED BLE SLUPPET** i fjor var det intet mindre enn en vitamininnsprøytning for serien. En oppfølger var uunngåelig, og det er i den anledning Gamereactor var i London for å snuse på Starkillers tilbakekomst.

Alle som har spilt det første spillet vet at Starkillers reise endte i død og fordømmelse. Alle som ikke har spilt det første spillet, vet nå det samme. Hovedfiguren svant hen under Vaders sorte hanske, til stor fortvilelse fra spillere kloden rundt. Utviklerne sier at en av de store utfordringene ved oppfølgeren var å finne en løsning på hvorfor Starkiller plutselig er tilbake, men etter en angivelig, heftig diskusjon skal de ha kommet frem til en smidig forklaring som går ut på at lærergutten i denne omgang er en kloner.

Utseendemessig er han identisk med vår tidligere kamerat, men hukommelsen og lojaliteten til Darth Vader

er det verre med. Når demoen begynner er Starkiller-klonen i følelsesmessig opprør, med minner som sakte men sikkert siger til overflaten. Det åpner med et brak, et panoramavindu splintres til stor smerte fra

## Fotsoldater kastes veggimellom...

glassmestere verden over, og Starkiller styrer ned kanten av skipet i fritt fall. Der man i flerrende hastighet navigerer gjennom rommet, og bruker Kraften til å



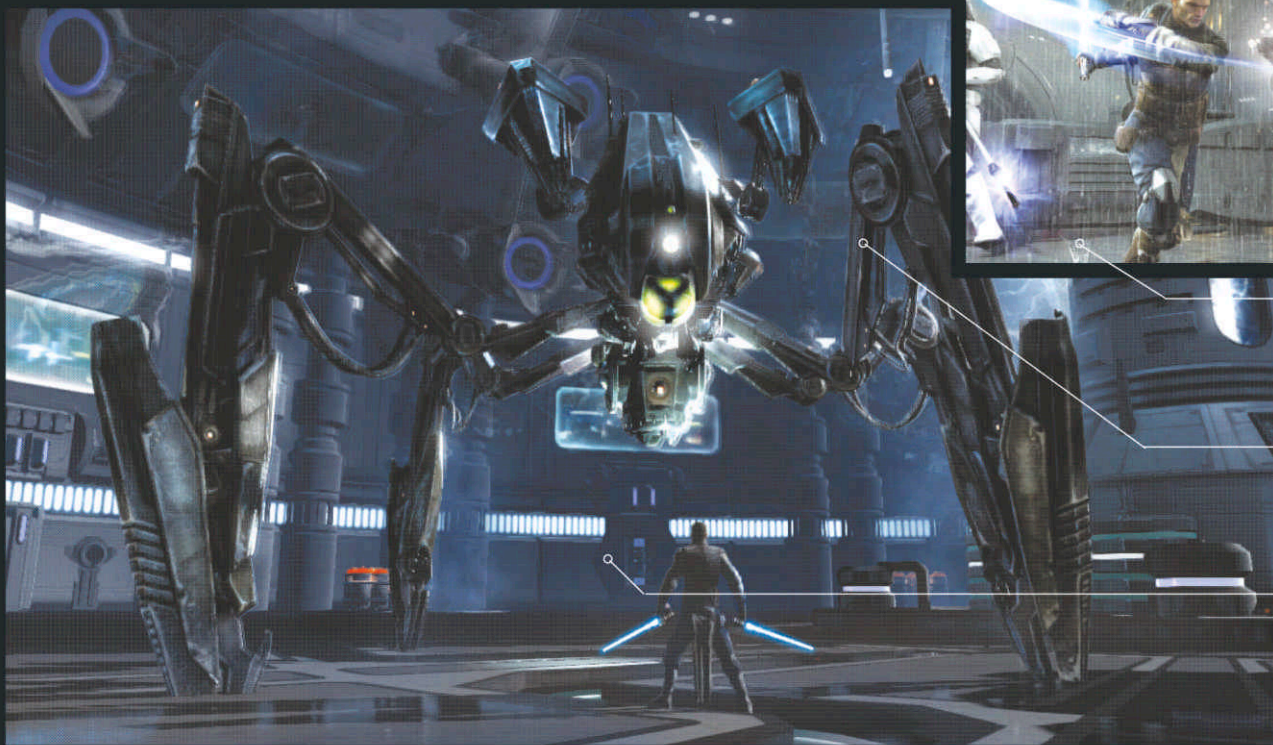
**FLYGUTT**  
Et nytt element i oppfølgeren er seksjonene hvor man får styre Starkiller i fritt fall. Å dissekere TIE-Fighters i luften var utvilsomt høydepunktet under vår spilløkt.



**DOBBEL MORO**  
I følge Voice Director David Collins var det et naturlig valg å utstyre hovedpersonen med to lysabaler. Dette legger opp til flere spektakulære sverdkombinasjoner og angrepsmuligheter for spilleren.

**STORE KAMPER**  
Utviklerne har hatt som mål å blåse opp skalaen på sjefsfiendekampene, og vi fikk blant annet se en snutt der Starkiller må konfrontere et beist på størrelse med en skyskraper.

**MIDT I PLANETEN**  
En av de nye omgivelsene som ble ropet under London-arrangementet var Cato Neimodia, en kasinoplanet kun tuftet på forlystelse for Imperiets ansatte. Hva sier du til litt enarmet banditt? Apropos enarmet: det er mulig å separere både armer og ben i The Force Unleashed II.



ødelegge diverse hindringer med Force Lightning, er det umulig ikke å føle en viss dyptpøyende tilfredsstillelse.

Idet helten vår avslutter sitt frie fall ved å dundre gjennom glasstaket på romstasjonen, kastes fotsoldater og inventar veggimellom i en symfoni av løssøre. "Det er mye mer som er ødeleggbart i toeren, det har vi hatt fokus på," forteller David Collins, Voice Director for The Force Unleashed II. En nyhet som raskt introduseres er Jedi Mind Trick, muligheten til å forvirre de biologiske motstanderne dine med Kraften.

En liten skokk med Imperiets hissige ansatte dukker plutselig opp, men med to lysabaler gjør jeg kort

prosess. Ved å bruke Kraften til å kaste dem i noen nærliggende innretninger, spretter motstanderne veggimellom på herlig filledukkevis.

Helhetlig hersker det likevel en umiskjennelig følelse av opptråkkede stier i demoen, og jeg følte aldri at jeg spilte noe nytt. Nå er jo dette en oppfølger, men her var det så knapt med spillmekaniske nyheter at jeg begynte å tvile litt på utviklernes dømmekraft. Kanskje har det noe å gjøre med det faktum at de samme problemene fortsatt er tilstede: kameraet er til tider ugreit, og de usynlige veggene er altfor synlige. Til tross for at produsent Cameron Suey spesifikt nevnte at disse

problemene er adressert i oppfølgeren.

Jeg er på ingen måte misfornøyd med det vi fikk prøve. Med gjesteopptredener fra klassiske Star Wars-personligheter som Boba Fett og Yoda, en identitetsforvirret Starkiller, og kjærlighetshistorien om Juno Eclipse, er det historien som for anledningen pirrer meg mest. At kampene på nåværende stadium føles som en repetisjon av situasjonene fra forgjengeren, kan lett motbevises ved nærmere prøvespilling, når nye angrep og krefter blir tilgjengelige. Vi ser frem til The Force Unleashed II.

**Daniel Guanio**



**BRITISK HOOLIGAN**

Med Rage lanserer Id Software en ny grafikkmotor som blir kalt Id Tech 5, som de selvfølgelig håper skal bli benyttet i mange fremtidige spill. Et annet spill ved siden av Rage som kommer til å bruke Id Tech 5, er Doom 4.

**TUMLEPÅSS**

Spillverdenen i Rage kommer til å bli megastor. Overalt dukker det opp mutert rask og pakk som streifer rundt med hjemmelagde våpen, og bare venter på å ta et jafs av pannebrasken din. Mutantene har et variert og grotesk design, så det skal bli artig å finne ut hva slags skade våpenarsenalet vil gjøre på more mutantkropper.

**IVRIG RABAGAST**

Med Rage sikter Id Software på å heve den visuelle standarden flere hakk. Grafikken er enormt detaljert og under E3 lot vi oss imponere stort. Id Software lover i samme slengen en bildeoppdatering på 60 bilder i sekundet.

Kommer: MARS

## Rage

Plattform **PC / Playstation 3 / Xbox 360** Utvikler **Id Software**  
Utgever **Bethesda** Sjanger **Mutantslakt**

**ID SOFTWARE** er ambisiøse i sitt nyeste skyteprosjekt, som kaster spilleren ut på en lite gjestmild planet med mutanter og banditter rundt hver en sving. Er Rage mer enn en grafisk perle eller har Doom-gutta flere ess opp i ermet? Vi har tatt en nærmere titt.

Id Software er kanskje ikke mest kjent for å lage store

spill med åpne miljøer, og korridorforsering à la Doom og Quake er gode eksempler på deres forkjærlighet til trange og klaustrofobiske omgivelser. I den anledning har Rage fått implementert en splitter ny grafikkmotor kalt Id Tech 5, som spiller videre på teknologien i Doom III. Nøkkelord denne gangen er Megatextures, en teknologi som går ut på å male store teksturer utover enorme områder, snarere enn å bygge opp landskapet som et lappeteppe. Fokuset på historie er også større, noe vi ikke er vant med fra disse gutta.

Den siste tiden har det vært mystisk populært med post-apokalyptiske settinger som for eksempel Fallout

3, Borderlands og The Book og Eli - for å nevne noen få - en bølge Rage-utviklerne for alvor slenger seg på. Universet vi blir kastet inn i er en undergangshistorie med mutanter og landeveisrovere rundt enhver krinkelkrok, og som menneskelig overlevende surrer du rundt i villmarken på jakt etter valuta og svar. Hele verdenen er en støvete ødemark uten særlig mye vegetasjon (dømt utifra det vi har sett hittil), så da er det jo nesten rett og rimelig at spilleren får tilgang på en stodig terrengbil for effektiv transport.

Bilkjøring er nemlig et stort fokusområde i Rage, noe som er essensielt med tanke på størrelsesordenen i



**MISTER RALLYCROSS**  
Id Software hevder de har blitt inspirert av Burnout- og Motorstorm-serien når det kommer til bilkjøringen. Ved å konkurrere, vinner man mynter som kan brukes til å oppgradere kjøretøyet.

**UTSTYR TIL OVERS**  
På samme måte som i Borderlands ligger det masse plunder igjen på fiendene etter de har blitt knørtet. Her er det bare å meske seg i tyvgods og annet snadder med et enkelt trykk på knotten.

**MEKK EGNE VÅPEN**  
I Rage skal man kunne fikle med både våpen og ammunisjon. Elektrisk ammunisjon til en ambrosje kan for eksempel felle en hel klynge med slyngler som står beleilig plassert i en vanddam.



universet. Det å farte rundt i de skitne omgivelsene med en robust terrengbil er imidlertid ingen dans på roser, og det vil oppstå situasjoner der banditter bak rattet prøver seg på spilleren med sine egne spesialtilpassede traller. Vibrasjonene fra kultfilmen Mad Max florerer; her kan man meske seg i en stemning der blod, sand og store våpen går hånd i hånd. Hvis du blir bedt om å komme deg fra A til Å er det ikke usannsynlig at det blir en voldsom avstikker ved en bokstav i mellom, her kan bilkampene bli virkelig hektiske.

Med enorme områder i høyoppløste teksturer er det tilleggsvis en sann fryd å ferdes i spillets majestetisk

utformede knauser og klipper, som med sine myke skygger og skarpe lyssetting legger an tonen for et særs innbydende univers. Her får man virkelig lyst til å sette

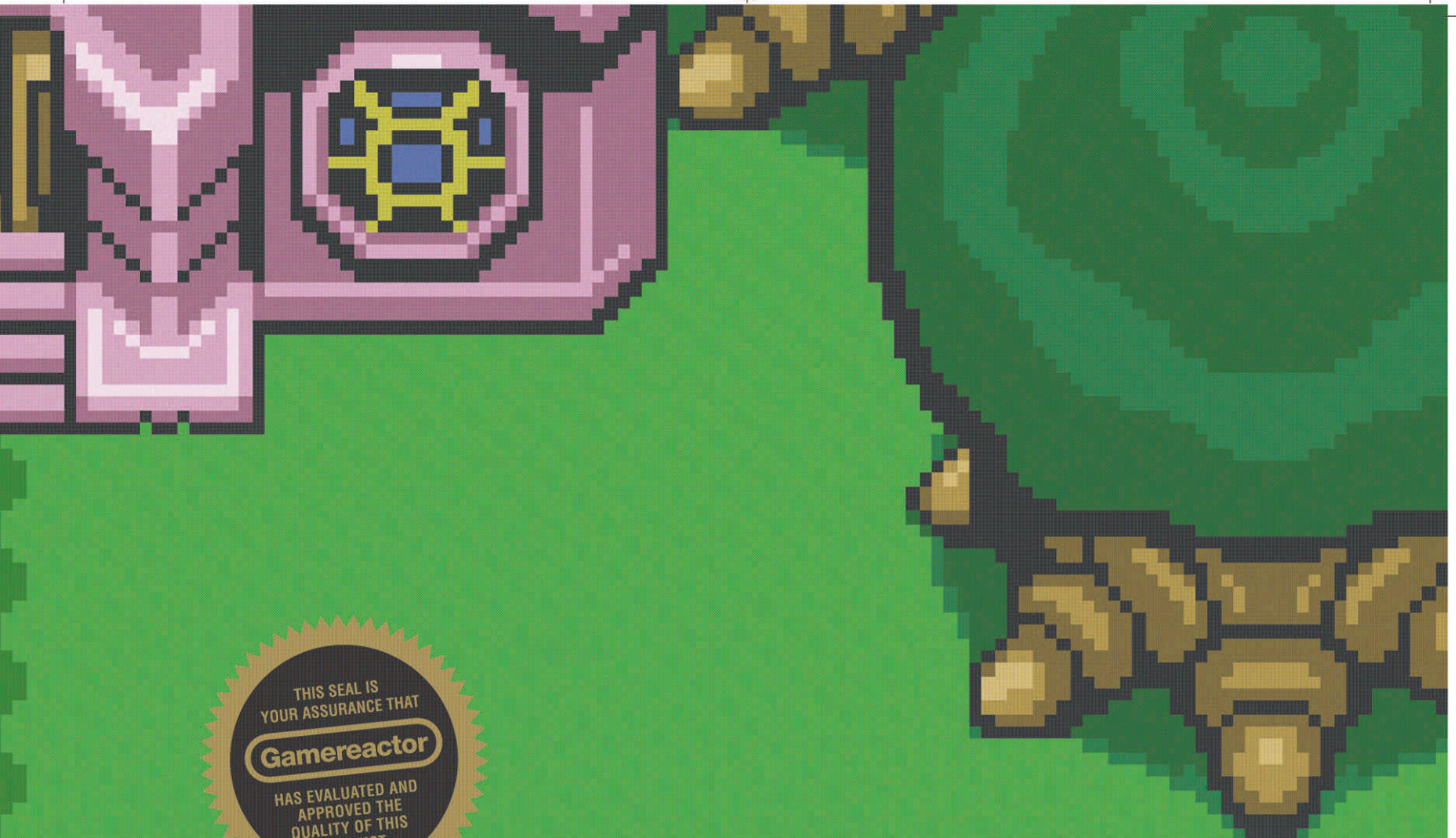
## Vibrasjonene fra kultfilmen Mad Max florerer...

kuler i både lår og panne på sleipe mutanter. Med en artig boomerangkniv skal du heller ikke se bort ifra at et og annet hode vil rulle langs landeveien: dette er brutalt!

Vi sier det igjen: Teknisk tung grafikk har alltid vært viktig for Id Software, og deres nyeste spill beviser nok en gang at disse gutta vet å verdsette det visuelle. Heldigvis har de tenkt på mer enn grafikk i sitt nyeste prosjekt, og med et innholdsrikt univers og høyoktan action skal vi ikke se bort ifra at Rage blir et av neste års aller største utgivelser. Vi krysser fingrene for at Rage vil servere noen frekke og freidige spilløyeblikk, og ikke bare være en visuell snadderbag.

Kristian Nymoen

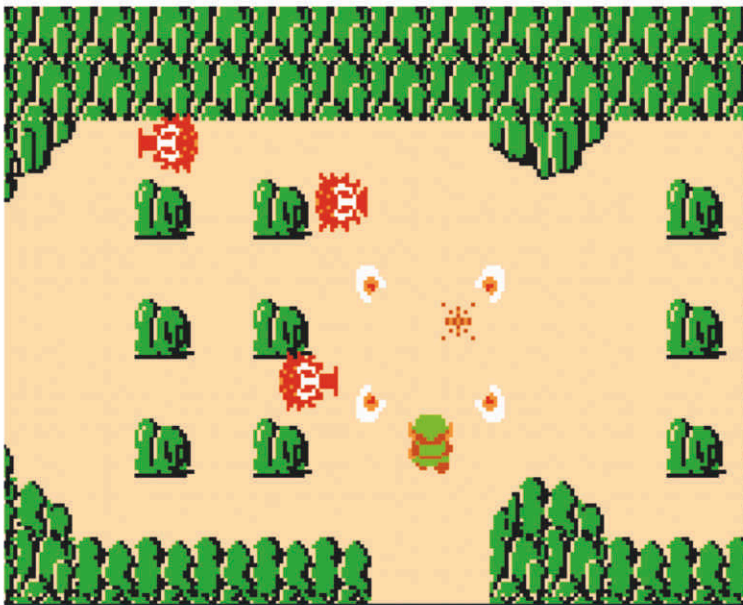




**-GAMEREACTOR-**  
presents

# ESSENSSEN AV ZELDA®

Historien om en av verdens mest populære spillserier...



### Enorm spillverden

The Legend of Zeldas åpne spillopplegg var unikt. Den vidstrakte, ikke-lineære verdenen åpnet for fri utforskning, som lot deg klarere templerne i ulik rekkefølge. Det gikk faktisk an å komme frem til Ganon uten å plukke opp sverdet engang.

Da skyvedørene gled igjen bak den unge Shigeru Miyamoto forvandlet det kjente familiehjemmet seg plutselig til en labyrint. Jo da, det var skummelt å gå inn, men mest av alt var det spennende. Det å gå seg bort var hverdagsmat for denne utforskeren, rutinert etter alle oppdagelsesferdene i de mange nabolagene i Kyotos utkant. Uten kart og kompass oppdaget han dype skoger, spøkelsesaktige ruiner og en bortgjemt sjø. Men han nølte da han fant grotten. Hit returnerte han flere ganger, men hver eneste gang mistet han motet. Heldigvis tok det ikke lang tid før guttungen grep tak i lykta og føk mot grotten med et bestemt blikk.

Resten er historie. Legendene om hvordan legenden skapte legenden. Shigeru Miyamoto vokste opp, og begynte med grafisk design hos Nintendo. Der lot han sine barndomsminner gjennomsyre hans fremtidige yrkestriumfer ved å la en kjempeape, en rørligger og en Hylian bli verdensstjerner. Skyvedørs-labyrinten og grotten ble spilltempler. Lykten ble virtuell. De mer åpne og ambisiøse ideene som ikke fikk plass i det lineære Super Mario Bros. ble nemlig avsatt til The Legend of Zelda – blant de få spillseriene som fortsetter å fengsle både spillere og anmeldere til TVen.

Historien om Link, Zelda, Ganon og Triforce har nådd svimlende høyder, noe både gjennomsnittsdømmen på nettsider som Metacritic og kjøpernes egne erfaringer støtter opp under. Det har riktignok gått noen tørkeperioder mellom de større stasjonære Zelda-titlene, men til gjengjeld har det vært få kvalitetsdaler å spore

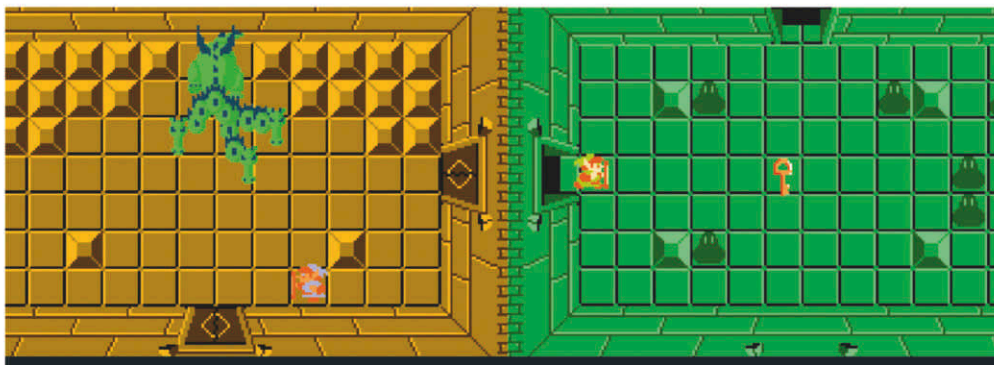


### Jakt på trekraft

Åtte fragmenter av visdommens trekraft måtte finnes frem for å kunne beseire Ganon. Innbyggere og feer hjalp oss på veien.

opp. Fansen snakker om "magi" – det spesielle med Zelda-spillene som har latt eventyreren vokse i hjertene deres. Spørsmålet er uunngåelig: Finnes det en såkalt Zelda-essens? I så fall, hva inneholder den?

Svarene er naturligvis flertallige, og de varierer fra person til person. I en intervjuiserie ved navn Iwata Asks fra 2006 ledet Nintendos VD Saturo Iwata omfattende diskusjoner med sitt team om fremtidige titler til Nintendo Wii. Alle medarbeiderne hadde sin egen teori på hva Zelda-essensen innebar. Keisuke Nishimori har sagt at "spillene alltid gir spilleren respons på hva en prøver å gjøre." Kentaro Tominaga dro frem spillenes mange sideoppdrag, mens Yoshiyuku Oyama mente at



**Stilisert design** Grafikken i The Legend of Zelda var stilistisk, fargemessig original och veldig stilbindende.

### Diabolske templer

Å finne frem i The Legend of Zeldas templer stilte store krav til både list og reaksjonsevne. Den som smekker inn spillet i dag bør forberede seg på tøffe kamper og vanskelige puzzles for å nå de gyfne Triforce-delene. Men de oppmerksomme merket kanskje en ledetråd: alle grottekart forestilte skapninger, være det seg en orm, drage eller en orn...

magien lå i ting som Links bumerangen. Atsushi Miyagi avsluttet ballet ved å konstatere at "så lenge Zelda-teamet har laget spillet, så er det Zelda".

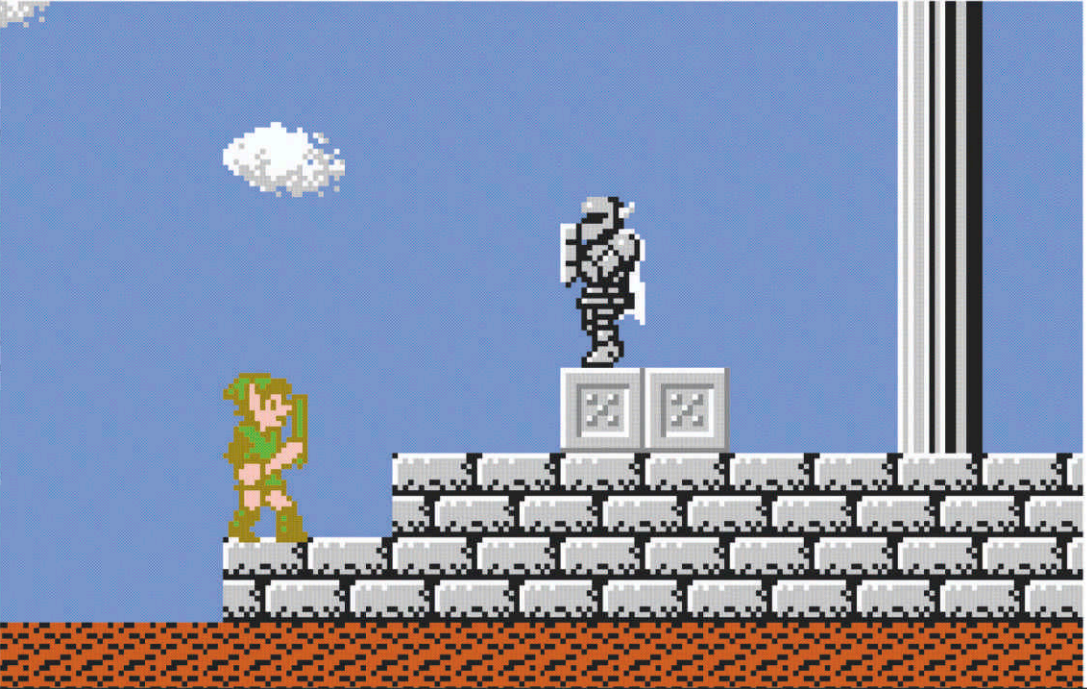
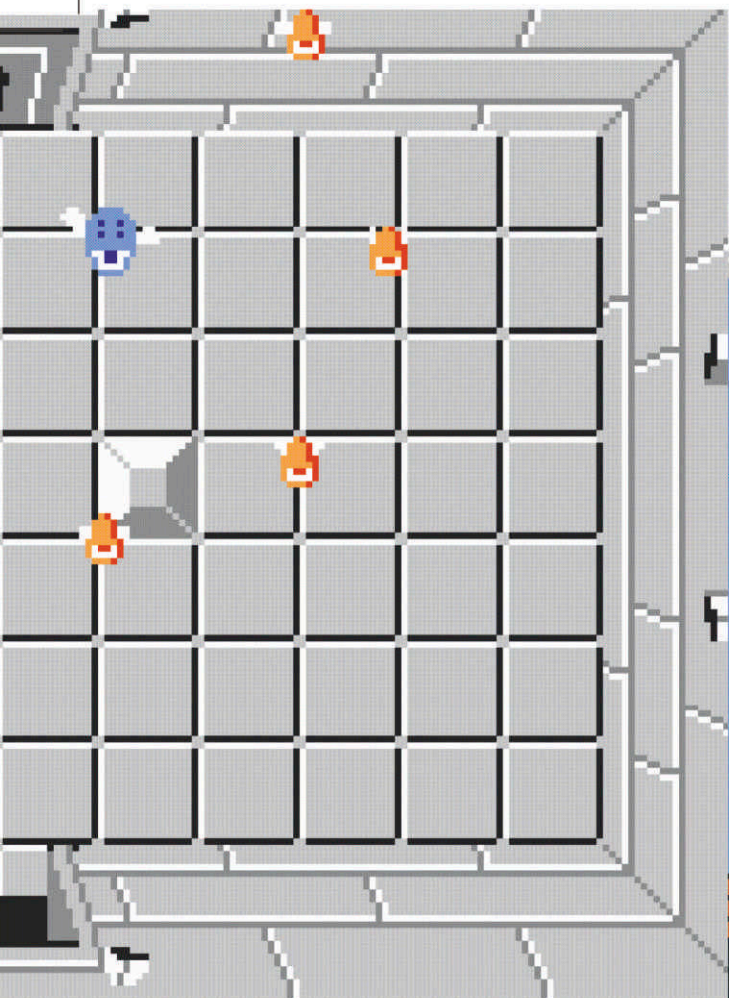
Skapernes synspunkter er interessante, men de mer inspirerende forklaringene finner man som regel i hva de som faktisk kjøper spillene mener. Som Nintendo selv har sagt finnes det like mange definisjoner av hva Zelda-essensen innebærer som det er kjøpere, men hos Zeldafansen kan man fortsatt finne en slags kollektiv forståelse av hva som gjør det så spesielt. Zelda-fans jeg har snakket med har ofte nevnt små detaljer når de har delt sine minner; det har til og med vært snakk om "ubetydelige" innslag der deres livssituasjon har vært en bidragsyter til totalopplevelsen.

Selv tilhører jeg den generasjonen som vokste opp i motsatt takt av Link. 23 år har gått siden min første stund med debutspillet, nemlig The Legend of Zelda fra 1987. Om det fantes en plan for å innlede et livslangt

## De ambisiøse ideene som ikke passet inn i Super Mario Bros. ble brukt i The Legend of Zelda

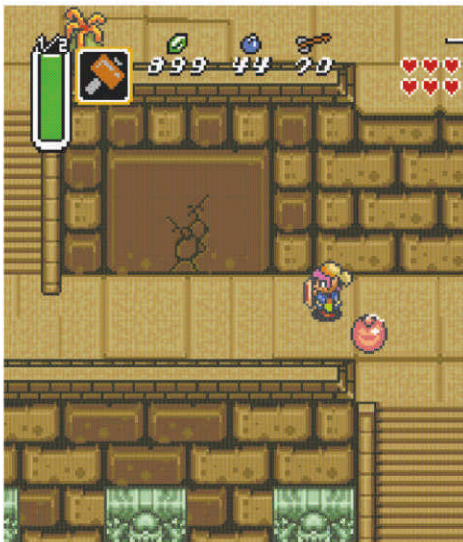
forhold mellom en seksåring og Zelda-serien kunne den ikke ha begynt på en bedre måte. En spilldiskett i gull ble selvfølgelig printet rett inn i hjemmebarkens nostalgiavdeling, men det var det spillmessige som satte seg fast. Musikken, den eventyrlige introen. Grotten med det første sverdet. Feene som hyllet Link med helende hjerter. Det var til og med en glans over selve navnet Zelda.

– Zelda Fitzgerald var kona til Francis Scott Fitzgerald.



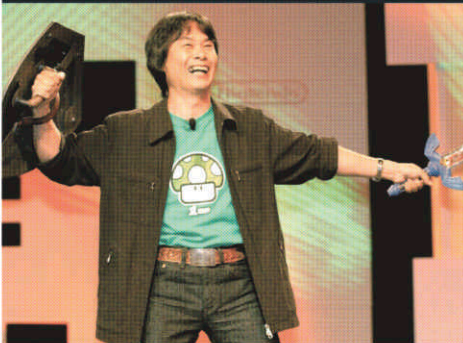
#### Links nye perspektiv

Fugleperspektivet ble erstattet av sideskrollende action i Links andre eventyr. Vi ble angrepet av usedvanlig tøffe fiender, og så oss nødt til å både hoppe, hugge og bruke skjoldet for å overleve. Dessuten var magi og trylleformler en stor del av opplevelsen.



#### En liten hage

Med The Legend of Zelda ville Miyamoto designe en miniatyrhage – et velkjent sted som kunne forandres med tiden.



#### Links hylende pappa

"Jeg er ikke Link. Men jeg kjenner han." Jubelen ville aldri ta slutt idet Shigeru Miyamoto entret E3-scenen med sverdet i hånda etter visningen av Twilight Princess.

Hun var en berømt og vakker kvinne, og jeg elsket klangen i navnet hennes; behagelig, men også betydningsfullt. Jeg tok meg rett til å bruke navnet hennes, har Shigeru Miyamoto fortalt.

Det var vanskelig å plassere The Legend of Zelda i en bestemt kategori. Var det et eventyr, en actiontittel eller et rollespill? Var poenget å drepe så mange Octoroks som mulig, eller var bare Hyrule en enorm labyrint som ventet på å bli løst?

Definisjonsspørsmålet ble enda vanskeligere idet Zelda II: The Adventure of Link ble utgitt, med sitt levelsystem og sine vriene actionøyeblikk. Til og med Nintendo var bekymret for at spillerne skulle bli forvirret av konseptet, siden de ikke ble konstant påminnet på hvor Link skulle gå. Effekten ble den totalt motsatte; spillerne elsket å utforske Hyrule, ta notater og tegne kart over de svært så komplekse templene. I tråd med hva Miyamoto selv hadde håpet på begynte tips og strategier å spre seg over skoler og arbeidsplasser med en lynende hastighet.

De åpne verdenene med butikker og innbyggere, grotter og skoger var det mest tiltalende med begge NES-spillene, men selv om del en og to hadde markante forskjeller forble utforskerglede som en trivelig og lett



#### Særegent Zelda

Adventure of Link skilte seg ut fra forgjengeren. Nøkkelmedlemmer i Zelda-teamet, som Takashi Tezuka og Koji Kondo, tok ikke del av utviklingsprosessen.

kunne fange en fe og spare den i en boks. Noe spennende var liirket inn bak hvert eneste hjørne, som gjorde at de beste øyeblikkene fant sted utenfor hovedhistorien.

De andre personene i A Link to the Past var for

## Det var med **A Link to the Past** at Nintendo skapte det beste spillet i serien til dags dato.

gjenkjennelig fellesnevner. Spesielt The Adventure of Link, som er ansett som både seriens sorte får og en soleklar fanfavoritt, imponerte med sine mange byer og den pirrende eventyrfølelsen.

Men det var ikke før The Legend of Zelda: A Link to the Past at Nintendo forfintet det eventyrlige konseptet for så å skape det beste spillet i serien til dags dato. Nintendos 16-bitere ga oss et større Hyrule enn noensinne, der vi fikk ta del i en ordentlig historie og kose oss med flere oppdrag, personer og grotter. Link kunne svømme. Han

eksempel blant det mest interessante med stortittelen. Den lysskye jenta som viste seg å være et monster, dvergsmeden som mistet broren sin og historien om den fløytespillende guttungen som forsvant hjemmefra bare for å bli forevige som et tre i mørkeverdenen – definitivt et av spillhistoriens tristeste øyeblikk. Det å overrekke sørgende fedre dødsbeskjeder er ikke hverdagskost, og det var definitivt med A Link to the Past at Zelda-serien virkelig vokste opp.

Det samme gjorde jeg. Jeg ble eldre, mens Link forble i

### Hjem til byen

Å sosialisere og samle ledetråder i Hyrules ulike byer har alltid vært en fornøyelse, da det har fungert som en avslappende kontrast til Zelda-spillenes intensive actionpartier. I A Link to the Past var ingen sidefigurer like hverandre, og de hadde alle en historie å fortelle. Du husker vel den syke gutten som lånte ut håven sin? Eller den skumle figuren i hatt som løp fra deg med en gang du kom i nærheten?



### Hønsenes hevn

Det var et fenomenalt øyeblikk. Etter årevis med hønemobbing fra Links side slo plutselig en hær av forbannede fjærkre ned på undertrykkelsen, og i et inferno av fjær og nebb ble det umulig å få øye på helten vår. Et påskeegg i egen klasse.

barndommen og tenårene. Det stigende aldersskillet gjorde meg dog ingenting. Det var verken det eller nostalgi som lenket meg fast til serien; det var spillenes kvaliteter. Både barn og voksne ble trollbundet av Zelda-spillene, mens forbrukere og konkurrenter forsøkte å sette fingeren på hva hemmeligheten var. Forklaringen, om ikke hele så i alle fall en del av den, er å finne i det Miyamotos team kaller Miyamoto-testen.

For å eksemplifisere dette tar vi utgangspunkt i The Legend of Zelda: Ocarina of Time fra 1998 – Links fenomenale debut i den tredje dimensjonen. Da produsent Eiji Aonuma fikk i oppgave å designe en bombesjappe i spillet ble han tvunget til å lage en dialog for butikkinnehaveren, som resulterte i noen tekstrader som rullet over skjermen idet Link besøkte handelen på kvelden. Det viste seg at dette ikke var den enkleste oppgaven å løse.

– Det første jeg skrev var "Velkommen til bombebutikken!". Logisk og bra, eller hva? Miyamoto droppet det momentant. Link er tross alt en gutt, som er ute midt på natten etter sprengstoff. Vi endte opp med "Er du ensom, gutt? Dette er en bombebutikk. Gå hjem nå. Eller, tja, butikkene har slitt litt i det siste, så du kan vel få handle litt. Men ikke gjør noen rampestreker", forteller Eiji Aonuma i den japanske dokumentaren Everything About Zelda.

Dette er et eksempel på den ubøyelige detaljomsorgen som har gjort Zelda-spillene til hva de er. Ved siden av alle de storslagne historiene, enorme bossene og

utfordrende templene var denne instinktive følelsen til stede hver eneste gang for å ramme inn helhetsopplevelsen. En så tilsynelatende liten detalj som at Link kunne fjerne busker og gress i The Legend of Zelda: A Link to the Past viste seg å bli brijjant nok alene. Innledningsvis kunne han bare slite opp buskene med rottene, men utstyrt med de bøyde Pegasus-skoene og sverdet kunne vi ploye gjennom store områder på noen få sekunder. Morsomt og tilfredsstillende på en



### Fantastisk underjordisk

Templene i A Link to the Past står som et eksempel på perfekt banedesign. De var bygd over flere etasjer, og for å komme oss på de forskjellige nivåene måtte vi i blant falle gjennom falluker.

uforklarlig måte.

Det finnes flere eksempler på godbiter av samme sort i serien. I The Legend of Zelda: Ocarina of Time kunne vi hygge ned alle treskilter vi fikk øye på for deretter å se dem dykke i vannet. I det undervurderte og surrealistiske The Legend of Zelda: Majora's Mask fikk vi ulike svar fra beboerne avhengig av hvilken maske Link var utstyrt med. Når vi drenerte en del av Hyrule utenfor vanntempelet i The Legend of Zelda: A Link to the Past kunne vi slenge tilbake en sprellende fisk i sjøen mot en belønning. Og når snømonsterparet i The Legend of Zelda: Twilight Princess klemte hverandre utstrålte det så mye kjærlighet at vi kunne plukke opp hjerter på gulvet.

Noe Zelda-serien fortsetter å minne oss på er at det er tingene som ligger utenfor rekkevidde som er mest attraktivt. Det gjelder ikke bare den uutholdelig lange ventetiden mellom hver tittel, men det fungerer også som en del av spillmekanikken. Nå snakker jeg selvfølgelig om templene. Aldri får har en låst dør føltes så ugjennomtrengelig og hånende som når vi har satt oss fast i en av spillseriens mange palasser, men til gjengjeld er triumfølelsen og selvsikkerheten som kommer i kjølvannet av å knekke koden usammenlignbar.

For den mest erfarne Zelda-spilleren ligger de grunnleggende taktikkene i ryggmargen; du må bombe hver eneste sprekk du får øye på, tenn alle lykter i et rom for å åpne en dør, sleng bumerangen for å nå flere mål samtidig. Men på grunn av spillseriens kontinuerlige introduksjon av nye våpen og oppdrag har selv



#### Fra barn til voksen

Ocarina of Time var et mesterlig, gripende og på alle måter briljant spill. Noe så trivielt som et barn i oppveksten var interessant nok for et spill, har Miyamoto fortalt i ettertid.

veteranene fått noe å bryne seg på.

Ved å senke tempoet i den relativt kompliserte og lange prosessen som ligger i å nå siste boss har Nintendo tvunget oss til å tenke. Det er et eventyr vi spiller, ikke et actioneventyr. Monstrene er aldri den store trusselen (som regel gir de seg etter et par klyvinger med sverdet) – problemet ligger i de utallige veggene og låste dørene vi støter på underveis. Forholdet mellom spilleren og tempelet blir desto mer intimt når vi tvinges til å bli enda lenger i palasset for å lure på hva neste trekk skal bli. Miyamoto har en forklaring på hvorfor spillerne fortsetter å fascineres av dette.

– Jeg tror alle liker å være problemløser. Det er som å studere – det kan være vanskelig og folk klager på det, men det er veldig tilfredsstillende. Spill gir deg muligheten til å oppleve dette på en interaktiv måte.

Selv har jeg sterke minner fra en seksjon i Palace of Darkness i The Legend of Zelda: A Link to the Past. Jeg var rundt ti år, og spilte sammen med storebror på Super Nintendoen jeg hadde spart penger til en sommer. Vi satt fast. Ifølge kartet skulle det være et rom i nærheten av det vi befant oss i, men like bortkomne som Link stirret vi bare inn i en kald, grå betongvegg. Til slutt fyrte vi løs en pil i øyet på den irriterende, mosegrønne og enøyde statuen midt i rommet. En kraftig rumling i gulvingen fikk

#### Det beste spillet noensinne

Zelda-spillene har alltid blitt ønsket velkommen med strålende kritikker. Spillserien står i Guinness Rekordbok, og i skrivende stund er det fremdeles The Legend of Zelda: Ocarina of Time som med sine 99 prosent som topper snittlisten på siden Metacritic.com. Den som kaller spillet det beste som finnes kan altså støtte opp påstanden med en strålende statistikk.



Morpha trengtes det en mengde med dobbeltsjekking, og det ble ikke mindre frustrerende av de mange blåskjellaktige skapningene og det faktum at Link måtte bytte sko annethvert minutt. Språksiden Urban Dictionary angir for øvrig Water Temple som et verb synonymt med "å bryte ned". Hensiktsmessig i setninger som "Herregud, som jobben på Vanntempelet har slitt meg ut i det siste".

Å løse gåter og puslespill i templer og i byene er min favoritt del av Zelda-serien, som etter min mening er en sentral del av Zelda-essensen. Templene har egentlig ingen paralleller, selv om utfordrere som Okami, Kameo eller Beyond Good and Evil har gjort sitt beste for å etterligne dem. Men etter å ha blitt spurt om saken har Miyamoto selv en noe annen oppfatning:

etter perfektjon fra teamet, men samtidig kan vi ikke unngå å tenke at karen burde gi seg selv litt mer ros...

Om man begynner å analysere historien i et Zelda-spill oppdager man raskt at den verken er spesielt dyp eller tankevekkende. Ambisjonene har nok ikke vært der, da de har vært investert i fortellertekniske styrker som stemning, miljøer, figurer og følelser. Dessuten har du en tematisk rød tråd som får en til å kikke bort fra eventuelle historiemessige fallgruver. Det handler om Links identitet, som fremstår som nervøs, forandrende og full av energi. Spillene havner alltid på de introspektive innslagene som kretser rundt det å kunne endre form, ta på seg andre ansikter og iblant kjempe mot seg selv også.

Allerede i Zelda II: The Adventure of Link fikk vi en forsmak på de indre kampene, det modne innholdet og en mørkere Link. Da han mot slutten av det åttende

## Dessuten finnes det en viss tematisk rød tråd som tillater noen historiemessige brister.

oss til å skvette, og synet av en vegg som sakte lagde vei for en gjemt trapp fikk oss til å gape.

Nei, jeg har ikke glemt det verste. Utfordringen som får Saw-filmenes dødsleker til å fremstå som en musefelle. Vanntempelet. Det forbanna Vanntempelet. I denne barbariske labyrinth, som definitivt er Ocarina of Times' og kanskje hele spillseriens vanskeligste, ble vi tvunget til å lede Link frem og tilbake, opp og ned mellom ulike oversvømte gulv for å endre på palassets nivåer.

For å komme et lite stykke nærmere sluttbossen

– Jeg tror ikke vi har designet de beste gåtene enda. Å løse problemer kan være ganske vanskelig. Det er som å stå foran et hull i bakken; om du stopper for å tenke litt forstår du alt, men om du blir nervøs går det ikke. Vi skal prøve å lage mer utfordrende puzzler fremover.

Miyamos uttalelse er besynderlig selvkritisk – det er nesten som om Charles Dickens skulle skammet seg over sine upersonlige romankarakterer eller at Led Zeppelin var flau over gitarpartiene i sine låter. Selvfølgelig har vi ingenting imot at Miyamoto streber



#### Masker og mystikk

Vi hadde tre dager på oss. En måne på kollisjonskurs truet verden, og Link ble tvunget til å forhindre det uunngåelige. Majora's Mask står fremdeles som seriens mørkeste.





#### En tegnet avvikler

Med The Legend of Zelda: Wind Waker rørte Nintendo skikkelig i gryten for å by på en annerledes opplevelse. Den tydeligste forandringen kom på det grafiske; den cel-dekkede verdenen som innebar et mindre realistisk utseende med klare farger og spenstige animasjoner. Innledningsvis skurret det for fansen, men når de fikk spillet i hånda fikk pipen en annen lyd.

palasset endelig kunne trekke pusten etter den lange kampen mot Thunderbird fikk vi endelig se Triforce. Deretter ble teppet dratt fra oss under bena, grotteveggene ble til skygger og bakgrunnen fikk en hatende lilla farge. Fra Links kropp rev hans egen skygge seg løs, og påbegynte umiddelbart en serie med aggressive angrep. Det å bokstavelig talt slåss mot sine mørke sider er et klassisk grep, men en så moden symbolikk var sjelden å se i spill, spesielt så tidlig som i 1988.

Identitetsforvirringen fortsatte i The Legend of Zelda: A Link to the Past, da Link fikk et første glimt av Dark World; den korrupte versjonen av Hyrule der folk som hadde tullet seg bort var forvandlet til fysisk forvridde gjenspeilinger av sine personligheter. En mann som konstant endret mening ble til en hoppende ball. En ivrig lykkejeger ble til et ubeskrivelig monster. Og Link... ble en rosa kanin. En skikkelig hare; en forvandling som gjorde at all tvil rundt Links egen tapperhet og hensikt forsvant.

I The Legend of Zelda: Ocarina of Time føk Link fram og tilbake i tid fra barndom til tenår, mens han i Majora's Mask nådde metamorfosen nye høyder da vi måtte spille ei stund som en treskikkelse mens vi gjemte vårt ansikt og endret formen på spilllets 24 ulike masker. I begynnelsen av Majora's Mask ser vi en scene der Link har lært seg Song of Healing, og idet vi i en drømmende sekvens kvitter oss med Deku-spikkeriet er vi vitne til

Zelda på sitt mest symbolske og stemningsfulle.

Her har du også Links transformasjon fra ulv til menneske i The Legend of Zelda: Twilight Princess, som i følge spillprodusent Aonuma var en referanse til pubertetsangst. Det er tydelig at hele Zelda-serien ikke bare skiller kampen mellom det gode og det onde, men de private kampene vi har på innsiden. Og midt i alt som skjer finner vi vår egen identitet, som har vokst og forandret seg i takt med utgivelsene som har kommet ut.

Det har også vært flere religiøse tolkninger av Zelda-spillene. Kokiri Forest og Deku-treet i The Legend of



#### En befriende vakker vannverden

I stedet for åpne enger og hesteridning bod Wind Waker på seiling over et enormt hav. Hyrule var ikke seg selv.

sentrum av hele Zelda-mytologien har vi selvfølgelig treenigheten Triforce. Og dette er bare den kristne tolkningen...

Det finnes dog noe ingen ord kan beskrive når det gjelder hva som definerer Zelda-formelen. Noe som ikke bare har pyntet opp, men også pustet liv i den magien Nintendo alltid har etterstrevd i utviklingen av Links eventyr. Vi snakker selvfølgelig om musikken. Koji Kondo & co's storslagne, rørende, lettbenete og angstfylte musikk som ofte har blitt mer interessant enn både grafikk og historie sammenlagt.

Det å knytte musikken til selve spillmekanikken har vært en del av Zelda-serien siden vi fant fløyten i det første spillet. Dette blomstret opp med Ocarina of Times' fløytespilling, mens det ble perfektionert i Wind Waker og Twilight Princess. Miyamoto selv har fortalt mye om musikkens betydning i spillserien, og ikke overraskende bruker han seriens mest musikalsk orienterte del som eksempel:

– Ocarina of time hadde den mest Zelda-aktige musikalske tonen. Musikken ekskluderte spilleren til

## i Wind Waker har en syndeflod dratt Hyrule til bunns, og i sentrum av hele Zelda-mytologien står selvfølgelig treenigheten Triforce

Zelda: Ocarina of Time kan sammenlignes med Edens Hage og kunnskapens tre. I samme spill gjør Link en Jonas da han undersøker interiøret i det gigantiske vanddyret Jabu-Jabu, mens vi i Wind Waker ser at det som kan ligne på en syndeflod har ødelagt Hyrule. I

verdenen som fantes på skjermen. Jeg så frem til å bruke en fløyte eller en okarina i et Zelda-spill, men det var ikke teknisk mulig å bruke det før Ocarina of Time, forklarer han.

Ettersom spilleren selv skulle få sjansen til å spille



#### Links portable fødsel

Links bærbare eventyr begynte på alvor med Link's Awakening til Gameboy, som også er Miyamotos personlige favoritt. Oracle of Ages og Oracle of Seasons kom i 1995.

#### Timeglass og bevegelsesskjerm

I The Legend of Zelda: Phantom Hourglass brukte man stylusen for å styre Link. Det som til å begynne med hortet ut som en begrensning ble til slutt en av de smidigste DS-kontrollene noensinne.

#### Som på skinner

Nintendo har aldri vært redde for å plassere Link i nye situasjoner. I The Legend of Zelda: Spirit Tracks ble han ingenior og toffet rundt som lokomotivfører.

#### Okarina i tre dimensjoner

Dette var et av de mange 3DS-spillene som ble avslørt under årets E3-messe. Foruten noen bilder har ingen detaljer sluppet ut, men et Hyrule i 3D høres lovende ut.





#### Reise til skyggesiden

Å reise mellom parallelle verdener gjorde vi allerede i *A Link to the Past*, men det var også effektivt brukt i *Twilight Princess*. Her besøkt Link Twilight Realms ubehagelige skumringslys, og delte ut både sverdsloyinger og ulvebitt.

begynnelsen av *Ocarina of Times*' tolv hovedlåter ga Miyamoto Kondo det småvanskelige oppdraget å skrive musikk som bare kunne innledes med fem toner fra den klassiske do-re-mi-skalaen. Men som kulturhistorien har

gitarspill, tett etterfulgt av vindspill og disharmoniske strykepartier. Det illevarslende, påtrengende stykket passet perfekt med spilllets skumringsverden, og den sammenlagte effekten ble et rastløst mareritt i lydform

tilfredsstillende lydeffekter som *Zelda*-spillene. Du har hundrevis av eksempler; støttespilleren Midnas besynderlige lyder, ekkofylte trappesteg, lyden av det svingende Mestersverdet... De fire tonene idet Link

## Links forvandling til ulv var ifølge produsenten Eiji Aonuma en referanse til pubertetsangst...

bevist i flere andre sammenhenger fører restriksjoner ofte til sangomsuste resultater, og Kondo kunne til slutt presentere fantastiske stykker som *Zelda's Lullaby*, *Epona's Song* og *Song of Storms*.

Måten disse stykkene brukes på i *Ocarina of Time* var raffinert nok til å vekke interesse i den akademiske verden også. Spillforsker Zach Whalen har sammenlignet okarina-låtene med "Wagners bruk av "leitmotifs" i en speilvendt versjon", da det er personene og stedene som definerer spillet. At det nettopp ble gjort om til en okarina-applikasjon til Iphone er sier også sitt om spilllets kulturelle betydning.

Hovedpoenget med *The Legend of Zelda* er forståelig nok et av spillverdenens mest kjente, og den eventyrlige storslagenheten står i samme popkulturelle bås som *Star Wars*- eller *Indiana Jones*-tematikken. At Kondo lyktes i å skape interessante variasjoner av disse (med seilingsmelodien i *The Legend of Zelda: Wind Waker* som flaggskip) gjennom årenes og spillenes gang er mildt sagt imponerende.

Som en enorm kontrast til disse varme, håpefulle låtene fantes også de mørkere og mer støtende motstykkene. Et av de mest ubehagelige musikkverkene jeg noensinne har hørt, ikke bare i spillsammenheng men på generell basis, er definitivt Kondos *Twilight*, som rullet i gang da vi besøkte den mørke verdenen i *The Legend of Zelda: Twilight Princess*. Stykket begynte med et halvkvalt orgelstykke og giftige åttedeler av et hissig

som David Lynch ville drept for. Fullstendig briljant.

Musikken og lydene utgjør altså en viktig del av *Zelda*-essensen. Få spill har dessuten hatt så karakteristiske og

åpner en velgjemt kiste dypt i et tempel formelig oversvømmes av triumf mens det hemmelighetsfulle plinget når vi løser spilllets tankenotter treffer hjerterota



#### Skyteglad spin-off

Link har ikke vært like mye utenfor sine egne eventyr som for eksempel Mario, men *Link's Crossbow Training* var ett av de få unntakene. Spillet fulgte med *Wii Zapper*-tilbehøret, og bestod for det meste av skytegalleriet i *Twilight Princess*-verdenen. Vi anser dette spillet som en parentes i *Zelda*-universet.





#### Nye leketøy

Billen er ett av de nye objektene i Skyward Sword. Den flyvende tingesten styres direkte med Wii-kontrollen, og kan brukes for å treffe fiender på avstand.

så det oser av tilfredsstillende og nostalgi.

Det som muligens mangler er orkestrert musikk av samme kaliber som den i Super Mario Galaxy-serien, og har vi flaks får vi smaken av dette i neste del av Zelda-historien med The Legend of Zelda: Skyward Sword. I denne Wii-tittelen som skal slippes i 2011 møter vi en voksen Link som bor i Skyloft, en svevende øygruppe ovenfor molmen. En annen verden, der ondskap og monstre regjerer, krever altså Links ekspertise. Med det kan vi glede oss til et nytt eventyr skal påbegynnes. Spillet hendelser utspiller seg før de i Ocarina of Time, men vi vet ikke hvor mange referanser det er å hente.

All forhåndsprat fra Nintendo rundt The Legend of Zelda: Skyward Sword har omhandlet sverdtkamper, Wii Motion Plus og hvordan dette knytter seg til spillets mekanikk. Vi skal kunne håndtere sverdet like presist som i Wii Sports Resort, bowle med bomber og skyte pil og bue med en økt presisjon. Wii Motion Plus-støtte i all sin heder og ære altså. Men det som er mest fristende er den impresjonistiske, Cézanne-lignende designen, samt løftet om å komprimere Zelda-opplevelsen og utnytte Wiis kraft i en større grad enn det som ble gjort i Twilight Princess. Mest av alt er det kanskje det å møte Link og Hyrule igjen som lokker, eller muligheten til å få begi seg ut på nye eventyr mens nostalgien bruser i årene. Og det er ved nostalgien vi skal lande.

– Iblant husker du et sted med nostalgi når det har gått noen år. Når du vokser opp og kommer tilbake til for eksempel en gate du syntes var gigantisk da du var yngre oppdager du at det så vidt er plass til en bil der. Det inkluderte vi i Ocarina of Time, som hadde flere

#### Total kontroll med Wii Motion +

Om de klassiske Zelda-forsinkelsene ikke slår til igjen kan vi glede oss til The Legend of Zelda: Skyward Sword i begynnelsen av 2011. Her finner Link et magisk sverd, som deretter forvandles til det legendariske Mestersverdet. Wii Motion Plus-tilbehør er påkrevd, og vi skal få styre bumerangen og nye våpen med stor presisjon. Dessuten får vi sprengte hjertebonuser med piler, for så å nagle dem fast til omgivelsene...

steder som ble for trange når du kom tilbake dit i eldre drakt, forklarer Miyamoto.

Miyamotos refleksjoner stemmer underholdende mye overens med hvordan vi som spillere ser tilbake på Zelda-serien. Om vi skal sammenligne dagens 3D-miljøer med det 22 år gamle The Legend of Zelda ser det ganske smått ut. Men på den tiden var det størst, best og vakrest, og dagens tiåringer som tok sine første steg i The Legend of Zelda: Twilight Princess opplever samme, men også en forskjellig, følelse fra den jeg fikk med min NES for 20 år siden. Kanskje skyldes det at deres opplevelse aldri kan toppes følelsesmessig, selv om framtidens spill er større, penere og på papiret bedre. På samme måte ligger Miyamotos skogseventyr hans hjerte nærmere enn hele Zelda-serien til sammen.

Så - har vi lyktes i å definere Zelda-essensen? Hva som er hemmeligheten bak spillets tiltrekningskraft? Det finnes to forklaringer. Den kjedelige er at spillet enkelt og greit er et heksebrygg av flere ytterst gjennomarbeidede ingredienser – engasjerende eventyrferder, enestående presentasjon, intelligent hjernegymnastikk,

suggesterende tematikk, nostalgi – og at summen av disse er så høy at kvalitetsnivået er uunngåelig. Men det krever mer enn det. En nype magisk pulver i brygget, viljen til å jobbe med detaljer uten å miste følelsen. Du har også den andre, litt morsommere forklaringen; at man ikke bare designer en grotte.

Idet den kalde stendøren smelte igjen bak han hadde han plutselig nådd slottets siste kammer. Å se øye mot øye med Ganondorf var dritskummelt. Men mest av alt spennende. Å slåss mot monstrene som definerte Hyrule var jo hverdagsmat for denne unge spilleren, som hadde blitt rutinet etter eventyrene i de tidligere Zelda-spillene. Men Ganondorf var vanskelig å beseire, og gutten prøvde seg flere ganger uten å få inn nok fulltreffere med sverdet. Men en dag tok han med seg en fe i et glass og utstyrte seg med et ekstra bestemt blick.

**Jonas Elfving**



#### En tavle kommer til liv

Den grafiske designen i The Legend of Zelda: Skyward Sword er en blanding av det tegnede Wind Waker, mens de mer realistiske titlene og fargepaletten gir oss assosiasjoner til store impresjoner som Cézanne.

# REAKSJON

Refleksjon & reaksjoner  
Les våre blogger på [www.gamereactor.no](http://www.gamereactor.no)

## Oppfølgersyndromet

Adrian Berg undres over hvorfor han til stadighet spiller tilnærmet identiske versjoner av eldre spill.



SOTE CHIBI-FIGURER. Skjerm bilde fra Pokémon Heart Gold og Soul Silver, som ble lansert denne sommeren til stor suksess.

### DISKUTER NÅ!

Diskuter, blogg og les mer om dette på [www.gamereactor.no](http://www.gamereactor.no)

**Hva er det som gjør oss slik? Er vi rett og slett enfoldige og lettlyrte?**

Harvest Moon, Animal Crossing, Pokémon-serien. Nyhetene er knappe, konseptet det samme, spillene selger.

I spillbransjen finnes det flere underligheter som jeg liker å kalle spillfenomener. Disse er uforklarlige abnormaliteter og snodige ting som jeg ikke har funnet igjen i noe annet marked eller underholdningsmedium. Et av disse fenomenene er fanatiske fanboys; og med det mener jeg altså folk som ikke bare er veldig opptatt av ett spill, men som er så forgudende at de er villige til å forsvare sitt hjertebarn med livet. Et annet fenomen er spillserier som går igjen i det uendelige.

I filmindustrien regnes det som vanlig logikk for både forfattere og produsenter å avslutte en serie, enten innen film eller tv, og ikke ta det for langt. Melking, som det heter på fint, ender sjeldent bra, og serier som blir utnyttet forbi smertegrensen får ofte rimelig pinlige dødsfall. Til og med voldsomt populære serier, uavhengig av medium, bør bli avsluttet før det går for langt. Bare se på Harry Potter-bøkene. Hvis Rowling hadde fått en kapitalistisk hjerneblødning og fortsatt serien helt til bok nummer 19, så hadde folk fort blitt lei.

Men som jeg nevnte innledningsvis så gjelder ikke dette for spillindustrien. Det virker av og til som virkelig hardbarkede spillentusiaster er

immune mot utmattelse. La meg gi dere noen eksempler: Final Fantasy, Pokémon, Call of Duty, Halo. Hvis en regissør i dag annonserer at han jobber med Iron Man 3, 4, 5 og 6, så tror jeg folk hadde gjort noen mindre filmer, og deretter hvisket ønsker om at vedkommende tuller. Halo 6 ville derimot blitt hilst velkommen med åpne armer. Er vi spillere virkelig så glad i enkelte spillserier at vi aldri får nok? Er vi så glad i enkelte figurer at vi driter i om historien blir strukket til slitepunktet?

Jeg begynte å tenke over dette fenomenet når jeg forleden dag spilte Pokémon Heart Gold. Jeg hadde det fantastisk gøy, ikke misforstå, men jeg begynte å fundere over hvor mange Pokémon-spill jeg egentlig hadde kjøpt opp gjennom årene. Jeg kom frem til at det var totalt fem stykker, noe som er helt vilt med tanke på hvor minimal forskjellen mellom hvert nye spill er. Enda verre blir det med tanke på at jeg stadig kritiserer de som hvert år kjøper seg et nytt Fifa-spill. Jeg er jo ikke akkurat bedre selv.

Hva er det som gjør oss slik? Er vi rett og slett enfoldige, eller lettlyrte? Det irriterer meg litt at det for visse spillserier går an å klatre seg opp i 13 utgaver uten å forandre noe særlig på hovedinnholdet, annet enn historien, slik som Final Fantasy. Som nevnt, i andre medium ville det rett og slett ikke funka.

Der er jo alltid det ordtakket om at man ikke skal reparere noe som ikke er ødelagt, men jeg er usikker på i hvor stor grad det gjelder i denne sammenhengen. For å snu litt om på det, så tror jeg at jeg ville blitt skikkelig skuffet hvis Square Enix annonserer at de var ferdige med Final Fantasy, eller hvis det viser seg at Reach er det aller siste spillet i Halo-universet.

Sannsynligvis er grunnen til at vi godtar repetisjon i populære spilloppfølgere av samme årsak som har gjort massive onlinespill så store. World of Warcraft hadde nok ikke fått halvparten så mange spillere, eller hatt halvparten så lang levetid, hvis ikke vi rett og slett vil at spill skal vare betydelig lengre utover enspillerdelen. Så det er det at et spill vi liker ikke tar slutt, enten i form av fortsettelser som byr på mer av det samme, eller at spillet i seg selv byr på uendelig gjenspillingsverdi, som får oss til å godta at hvert Pokémon-spill er nøyaktig det samme som det forrige. Jeg for min del storkoser meg med Pokémon Heart Gold, og krysser fingrene for mer Red og Blue.

Adrian Berg



[www.gamereactor.no](http://www.gamereactor.no)

### Fantasien setter grenser

Final Fantasy XIII forsøkte å ploye ny mark for serien, men endte opp med å være skuffende lineært. Det virket mer som et forsøk på å gjenskape følelsen fra FFVII.

### Det finnes fortsatt ingen kur mot Pokémon-feberen...

Da de første Pokémon-spillene ble lansert, henholdsvis Pokémon Red og Blue, tok det ikke lange tiden før fenomenet var et faktum. De to spillene het riktignok Red og Green ved lansering i Japan, men i Vesten ble de sluppet som to forbedrede versjoner, og tittelen ble endret. For noen år siden ble to oppussede versjoner av Red og Blue sluppet på Gameboy Advance, da med titlene Fire Red og Leaf Green. 200 millioner spill har blitt solgt siden den gang, til alt som kryper og går av spillkonsoller, og vinden ser ikke ut til å avta med det første. I sommer ble som kjent Heart Gold og Soul Silver lansert på Nintendo DS, nyversjoner av Gameboy Advance-spillene Silver og Gold. For å sette ting i et enda større perspektiv, ble Pokémon Platinum utgitt året før - en "Director's Cut"-versjon av de foreløpende Diamond og Pearl, begge to til Nintendo DS.

Alle spillene bygger på samme struktur: som en uerfaren unggutt blir man kastet ut i den store verden for å nå toppen av Pokémon-ligaen. Din følgesvenn bestemmes i begynnelsen av spillet, da i form av et valg som spilleren selv er nødt til å ta. De tre fundamentale elementene er gress, ild og vann, som alle har sine styrker og svakheter. Videre er man nødt til å trene opp kjæledyret sitt med nye angrep og bevegelser, samt styrkenivået. I bunnen ligger en rollespillstruktur, men sterkt forenklet i forhold til spill som Final Fantasy og Dragon Quest-serien. Hvorfor det ble en suksessformel er vanskelig å peke på, men tilgjengeligheten står nok i spiss.



'CLASSY, EPIC, LUSH, DETAILED, BELIEVABLE' - PC ZONE

'I'VE LITTLE DOUBT THAT THIS WILL BE ONE OF THE HIGHLIGHTS OF 2010' - VIDEOGAMER.COM

'AMBITIOUS, STYLISH AND LOVINGLY CRAFTED' - PSM3



18™  
www.pegi.info

© 1998-2010 Take-Two Interactive Software, Inc., and its subsidiaries. Mafia II developed by 2K Czech, 2K Czech, the 2K Czech logo, 2K Games, the 2K Games logo, Illusion Engine, Mafia, Mafia II, the Mafia II logo and Take-Two Interactive Software are all trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. "PS", "PlayStation", "PS3", "P3" and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. NVIDIA® and PhysX® are trademarks of NVIDIA Corporation and are used under license. All rights reserved. All other marks are property of their respective owners. All rights reserved.

PhysX®  
by NVIDIA



# MAFIA II

27<sup>TH</sup> AUGUST 2010

FOLLOW US ON:  [WWW.FACEBOOK.COM/MAFIA2GAME](http://WWW.FACEBOOK.COM/MAFIA2GAME)  [WWW.TWITTER.COM/MAFIA2GAME](http://WWW.TWITTER.COM/MAFIA2GAME) DEMO AVAILABLE AUG. 10 AT [MAFIA2GAME.COM](http://MAFIA2GAME.COM)



PS3  
PlayStation 3



PlayStation Network



XBOX 360

XBOX  
LIVE



2K  
GAMES

A

2000 anmeldelser: www.gamereactor.no

Anmeldelser



Livet som nyfødt gangster er definitivt ingen dans på roser.

# MAFIA II

Plattform PC / PLAYSTATION 3 / XBOX 360 Utvikler 2K CZECH Utgiver 2K GAMES Lanseres 27 AUGUST Antall spillere 1 Anb. alder 18

Mafia II har etterlatt et hull i sjelen min. Savnet er totalt. Suget etter en fortsettelse er overveldende. Jeg savner Vito, Joe og Henry. Utviklerne 2K Czech hadde det virkelig ikke bare i kjeften da de snakket om hvor hardt de hadde jobbet med å skape menneskelige, troverdige figurer som spilleren kunne relatere til og bli følelsesmessig involverte i. Mafia II er det mest filmatiske actionspillet jeg noensinne har testet, og er en spillmessig fryd verdt hver eneste krone. La meg forklare nærmere:

Her har du en ny-liberalistisk tanke om å ha et individualistisk syn på fremgang. Vito velger å ta kontroll over sin egen skjebne. Han er lei av krig, død og ødeleggelse, to år med gjenstridig kamp mot Musolinis tropper, men han trenger penger. Kjapt. Med det havner han nok en gang i en kriminell karriere. Før han vet ordet av det har han tjent mer på tre måneder enn det hans avdøde far gjorde gjennom hele sin karriere. Men så begynner korthuset å rase. Lojalitet blir testet, vennskap revet i stykker og



## Fokus på historie

Det blir snakket både høyt og lavt om hvor flinke Rockstar er til å skape en dynamisk og åpen spillstruktur. Det er til en viss grad hva som gjør Grand Theft Auto IV til det mesterverket det er. Men de kan også trå feil, noe de gjorde i Red Dead Redemption med en meningsløs, tynn og splittet historie. I Mafia II er historien det aller viktigste, og et 780 sider langt velskrevet manus leveres via de mange mellomsekvensene.

Vito blir oppmerksom på gangsterlivets bakside. Samtidig er ikke Vito en av de vanlige anti-heltene som så ofte tar kommandoen i slike historier. Vito er faktisk ansvarlig, omsorgsfull og sjenerøs, men han er drevet av en individuell forpliktelse om å nå sitt maksimale potensial uten å bli dynget ned i gjeld. Denne gang er det ikke mye som sitter igjen av den småsjarmerende humoren fra forgjengeren, så hans søken etter lykke og fremgang blir av det mer voldelige slaget. 2K Czech har designet spillet i en solrik 50-tallsidyll der de mørke kapitlene er så kullsvarte at selveste Riddick ville rygget tilbake. Mafia II er voldsomt og tungt. Spennende og stilistisk.

Det ville vært enkelt å definere Mafia II som en altfor lineær Grand Theft Auto-klone med mangel på substans. Ifølge papiret burde ikke et spill på 13 timer uten flerspillerdel ha nubbesjans til å slå Rockstars kritikerhyllende gangsterepos. Mafia II kunne godt ha blitt kjent som en veggpryd, med en perfekt designet 50-

talls by i USA var det eneste med et snev av verdi. Men det er så mye mer å hente. Det er ikke snakk om bare bryllkrem og tykke sigarettskyer. Daniel Vavra, manusforfatter og konseptsjef for utviklingen, har pratet høyt og

**RENT  
SPILLMEKANISK  
ER MAFIA II  
BRILJANT**

lavt om hvor vanskelig det er å skape menneskelige figurer med hjerne, hjerte og dybde i spillform. I Mafia II lykkes han med bravur, da man bare etter noen timer drømmer seg bort i, bryr seg om og tar seg av Vito som den joviale gangster-avataren han er. Hans



karismatiske og naive kompanjong Joe blir en bestevenn man stoler på gjennom tunge og lettere stunder, og deres forhold blir en viktig del av historiens progresjon.

Mafia II begynner i likhet med forgjengeren forsiktig. Tentativt. Et barslagsmål her, et biltyveri der. Vito starter mykt i sin karriere som gangster, og 2K Czech gjør helt rett i å styre historien på en mer fokusert måte. Hver mellomsekvens er som en belønning, regien er briljant og rent dramaturgisk er det nok bare Uncharted 2 som kan stille opp mot Mafia II.

Etter noen opprivende timer i blodpølen tilbyr Mafia-familiens overhoder Vito og Joe sjansen til å prøve seg på en storjobb. Mye står på spill, og går alt rett kan de bli tatt inn i familien. La Familia. Og det er her Mafia II eskalerer og åpner for et mye bredere

## 2: En annen mening: Jesper

2K Czech var klare på sine ambisjoner for spillet fra begynnelsen. De hadde ingen planer om å lage et sandkassespill med en åpen spillstruktur (som GTA), da de heller ville lage noe lineært med større fokus på historien. Etter ti timer synes jeg likevel at de burde tenkt annerledes. Friheten blir begrenset av jakten på neste mellomsekvens, og eventyret er altfor kort.

**Konklusjon:**  
Pent og atmosfærisk, men altfor kort.

**7/10**

**Visuell slagkraft** Mafia II er veldig pent, og tar over tronen som sjangerens peneste etter svenskutviklede Just Cause 2. PC-versjonen er naturligvis best, som ikke bare har korte lastetider, men også langt mykere kanter og høyere bildeoppløsning.



oppdragsutvalg. En bombe er plassert i et konferanserom, som deretter vil bli utløst på toppen av en skyskraper. Et slakteri som egentlig er et torturkammer skal brennes ned, og en bar må ødelegges så den rivaliserende gjengen skjønner tegninga. Alt dette er pakket inn i en utrolig vakker grafikk, som på sitt beste formidler en følelse av håp og tro – noe USA mistet mot slutten av krigen. Å krysse Brewer Street i bydelen Little Italy i en nystjålet kabriolet er en fantastisk opplevelse, som bare trumfes av et kommende oppdrag der jeg må skyte meg gjennom en Kina-restaurant for å finne ut hvem av Triade-gangsterne som er FBI-informant. Det er tøft, spennende og givende. Rent spillmekanisk er Mafia II briljant, da det er velsignet med en av de beste kontrollene sandkassespill noensinne har sett. Og ja, på dette området vinner det overlegent over spill som GTA IV, Just Cause 2 og Red Dead Redemption. Skyteduellene oppleves som



### Detaljnerding

Mafia II er stappet til randen med fascinerende detaljer. Bare det at Vitos pekefinger rorer seg med avtrykkeren i takt med avfyringen er imponerende. Du har også Joes gestikulering med hendene i bilen under de samtalene mellom ham og Vito under alle bilturene. Mafia II er fullt av slike små, men svært tidkrevende detaljer, som til slutt gjør at Empire Bay føles som en levende verden.

problemfrie, men er likevel spennende. Dekningssystemet er genialt i sin banale enkelhet og bilfysikken oppfyller alle ønsker. Å cruise langs Empire Bay føles akkurat så bra som jeg hadde håpet på. Lettkjørt, smidig og med en bilfølelse som fordrer til mye utforskning.

### ★ Konklusjon:

Mafia II er ikke perfekt. Det er for kort, det inneholder ikke nok til å ha en god gjenspillingsverdi og i blant blir transportetappene i overkant lange. Men samtidig er det fantastisk godt fortalt, usannsynlig pent og atmosfærisk til tusen. Jeg kan ikke annet enn å si meg forelsket.

**Petter Hegevall**

**9/10**

**Fritt vilt**

Spillstrukturen er i denne omgang mer fri, med oppdrag hvor spilleren får valget mellom hvilke delmål som skal utføres på hvilke tidspunkt. Ved fullførelse blir man heller ikke sendt strake veien til neste post, men får muligheten til å utforske Hyperion.

Etter 12 lange år vender strategikongen tilbake for nok en gang å innta flerspillertronen.

# STARCRRAFT 2: WINGS OF LIBERTY

Plattform PC / MAC Utvikler BLIZZARD Utgiver ACTIVISION Lanseres UTE NÅ Antall spillere 1-8 Anb. Alder 16

Mye har skjedd på 12 år. Hos Blizzard har de brukt dette tiåret på å lage den største RTS-satsningen de noensinne har gjort. Starcraft er tilbake i form av Starcraft II: Wings of Liberty, og dette er noe helt spesielt.

Det er ikke bare-bare å ta et spill som har definert en sjanger i 12 år, for så å komme opp med noe som vil løfte listen enda høyere. Starcraft er ikke bare et forbigående fenomen, men et spill som aktivt blir tatt i bruk den dag i dag, over et tiår senere. De som tvilholder mest på det gamle er nok sør-koreanerne, som vier TV-kanaler til kamper mellom sine landsmenn. Mens nordmenn sitter klistret til skjermen for å heie på favorittlaget i fotball, heier koreanerne på sin favorittspiller i Starcraft.

Så, hva er nytt egentlig? Vel, hovedkampanjen til spillet består av 26 oppdrag som alle spilles fra Terrans synspunkt. Spillet er ikke like lineært som forgjengeren. Den lar deg ta valg om hva du skal spille, og hvilke utfall historien skal få. Man må nok

**Flere enheter**

I et intervju med sjefsprodusent Chris Sigaty får vi høre at en av målene for oppfølgeren var å introdusere flere enheter på tvers av raser. 40-60 prosent av disse skulle byttes ut med nye, i tillegg til det nye innholdet, og fokuset på enspillerkampanjen har i mye større grad vært prioritert. Han sier: - Vi har også vært svært opptatte på de sosiale aspektene ved spillet.

vente på to tilleggspakker for å få spilt Zerg- og Protoss-kampanjene. Vi får igjen et gjensyn med Jim Raynor, Sarah Kerrigan og de andre fra Starcraft. Kampanjen er lagt fire år etter Starcraft: Brood War, og vi blir med en gang kastet ut i Raynors revolusjon mot den korrupte Terran-keiseren Arcturus Mengsk. Det går heller ikke lenge før både Zerg og Protoss gjør sin mektige entré.

Vi snakker ikke bare velkjente oppdragstyper som å bygge en base og så utsette fienden - alle oppdragene føles friske og oppdaterte. Det er mye strategi og forståelse for spillet som blir satt på prøve, samt mange utradisjonelle vrier på det du skal gjøre. Alt fra å beskytte konvoier mot Zerg, til å skaffe en spesiell type mineraler som ligger under lava som forsvinner, minutt for minutt. Det triste med kampanjen er at alle de kule enhetene og bygningene du får tilgang til, ikke er tilgjengelig når du ønsker å spille mot andre.

Flerspillerdelen er nok der Blizzard har lagt det meste av pengene sine. Det er derfor litt trist at det - selv med mange flotte endringer og tillegg - blir som å spille en mye penere utgave av et 12 år gammel spill. Om dette er fordi Blizzard ikke ønsker å ødelegge det de har, så er det klart at innovasjonen for det meste har blitt brukt i enspillerdelen av spillet, og ikke i flerspillerdelen. Endringer i byggerutiner, og tillegg av nye enheter for å krydre det hele, vil nok av mange sees på som litt svakt for et helt

**2: En annen mening: Michael**

Om det er den ekstremt veggde kampanjedelen, det flotte lydsporet og stemmeskuespillet, eller den brede flerspilleren som inspirerer til et kjøp, lar jeg være opp til den enkelte, men jeg vil absolutt råde alle med en hang til gode strategispill å prøve dette spektakulære spillet. Det er deilig å se et spillfirma som tør å erkjenne at noen ting ikke bør endres når de allerede fungerer som de er.

**Konklusjon:**

En ekte perle. Gammelt og nytt i fin harmoni.

**10/10**

ne omgang mer spilleren får elsmål som skal unkt. Ved er ikke sendt ost, men får te Hyperion.



nen.

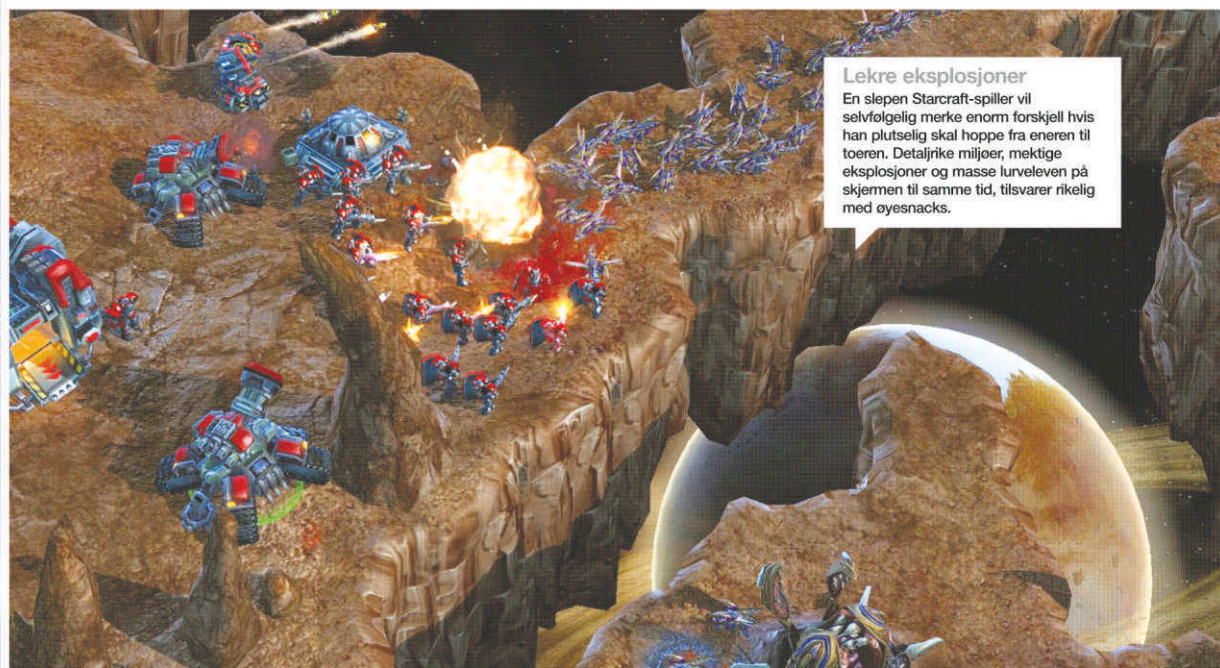
nytt spill. Men selv med det i tankene er dette den beste flerspillerdelen du har sett på 12 år.

Det er ikke uten grunn at Blizzard har spyttet masse energi, tid og penger inn i Battle.net. Det er dette systemet som gjør at Starcraft 2s onlinedel er så bra som den er. Knyttet opp mot Facebook kan du med noen enkle tastetrykk hente inn alle dine venner som også spiller over Battle.net. Når dette så er gjort kan du enkelt invitere dem til å delta i både laddermatches og egenlagde spill. Du får også utmerkelse når du spiller, samt en egen profil for å vise frem hvor bra og/eller dårlig du gjør det, både i enspiller og flerspiller.

Ettersom man blir bedre vil det være mulig å få tilgang på eksklusive titler og avatarer, for

## ... ALLE OPPDRAGENE FØLES FRISKE OG OPPDATERTE ...

ikke å snakke om medaljer. Alle som har spilt World of Warcraft vet hvor mange som er villige til å isolere seg fra omverdenen for å tjene opp noen skarve poeng eller oppnåelser, så det er ingen tvil om at denne typen ferdighetsmåling vil bidra til økt holdbarhet for et allerede



### Lekre eksplosjoner

En slepen Starcraft-spiller vil selvfølgelig merke enorm forskjell hvis han plutselig skal hoppe fra eneren til toeren. Detaljrike miljøer, mektige eksplosjoner og masse lurveleven på skjermen til samme tid, tilsvarer rikelig med øyesnacks.



Omfattende historie Starcraft 2 vil bli utgitt i tre deler, hvorav Wings of Liberty er den første. At Blizzard har lagt mye arbeid ned i historiedelen er det ingen tvil om.

evigvarende RTS-eventyr. En annen kul ting er de nye kommunikasjonsmulighetene på tvers av forskjellige økter. På denne måten kan du holde kontakt med kamerater og venninner under en pågående match, til tross for at vedkommende kanskje holder på med et annet spill. Det er følgelig ingen tvil om at nye Battle.net har hentet inspirasjon fra tjenester som Steam og Xbox Live, noe som i høyeste grad er positivt for en såpass enorm brukerbaser som Blizzards.

Det nye Matchmaking-systemet er heller ikke til å kimse av, selv om vi fikk bange anelser under betaversjonen. Her er de fleste sårene leget, og det er nesten alltid like lett å finne en verdig motstander.

Allerede nå er det flust av brukerskapte brett å meske seg i, et sikkert tegn på at Blizzard har gjort en god jobb med det nye brettverktøyet. Det blir ikke for drøyt å si at Starcraft 2 er på god vei til å nå samme nivå av brukertilpasning som Warcraft 3, som med modifikasjonen Defense of the Ancients (DotA) har kapret en såpass diger bit av Warcraft-kaka at den brukes



### Nytt Battle.net

En av flere snedige funksjoner i det nye Battle.net, er muligheten til å bli varslet om andre spillhendelser mens du er i gang med noe annet. Venter du på at lauset ditt skal gjøre seg klare i World of Warcraft, kan du for eksempel starte opp en runde i Starcraft 2 - og deretter få melding om når lagkameratene dine har dukket opp i Azeroth. Kommunikasjon på tvers av spilløkter og spillere har vært spesielt viktig i den andre iterasjonen av Blizzards onlinetjeneste.

i egne turneringer. Gode muligheter for å tilpasse kravene gjør at selv de av oss med pusekattmaskiner kan få lov til å kose seg med strategiaksjon på Terran, men med en megarigg kan du fortsatt nyte lekke eksplosjoner i detaljerte omgivelser. Starcraft 2 er pent.

### ★ Konklusjon:

Om du er storspiller av originalen vil du også se på oppfølgeren som en verdig arvtager. Starcraft II: Wings of Liberty er enkelt og greit det fans har ventet på. Og om du ikke har spilt Starcraft, så kan du glatt kaste deg inn i Starcraft 2 uten større problemer. Som Blizzard selv sier: "Enkelt å spille, vanskelig å mestre." Absolutt alt som har holdt oss glade i 12 år, vil nok fortsette å holde oss glade i 12 nye år.

Kim Visnes

# 9/10



**Pek-og-klikk i ekte eventyrånd, men uten det helt store nedslagsfeltet.**

# LOST HORIZON

**MAKTKÅTE  
NAZISTER OG  
TIBETANSKE  
SKATTER**

Plattform PC / XBOX 360 Utvikler ANIMATION ARTS Utgiver DEEP SILVER Lanseres 17. SEPTEMBER Antal spillere 1 Anb. alder 16

Innerst inne må vel de fleste innrømme at de elsker et godt, gammeldags skattejakteventyr. Indiana Jones og Da Vinci-koden har vist oss at denne oppskriften fungerer gang på gang, og godtroende som vi er lar vi oss suge inn, tygges rå og spyttes ut igjen, mindre opplyste enn noen gang. Og det føles herlig!

Lost Horizon er et lekkert og velstekt kjøttstykke vendt i en dels bitter, dels utsøkt marinade. Den tyske utvikleren Animation Arts har tidligere arbeidet med pek-og-klikk-eventyrene i Secret Files-serien, hvilket ble relativt godt mottatt.

Denne gangen skrus tiden tilbake til 1936 og vi plasseres i skoene til den engelske veteransoldaten Fenton Paddock, som beskjeftiger seg som en lite lukrativ smugler i den britiske kolonien Hong Kong. En rekke uforutsette hendelser gjør at han blir dratt inn i jakten på en mystisk nøkkel som åpner porten til det sagnomsuste Shambala, et mytologisk sted dypt inne i de tibetanske fjellene.

Det viser seg selvsagt at Paddock slett ikke er den eneste som søker Shambalas hemmelighet. Overtroiske og maktkåte nazister har nemlig også fått snusen i den tibetanske skatten.

Det umiddelbare inntrykket av Lost Horizon



Shambala Miljøene du får utforske er vakre og forseggjorte, men for det meste veldig statiske. Denne løsningen har dessverre gitt utviklerne lite frihet til å regissere spillets scenografi.

## Eventyrspill

Sjangeren pek-og-klikk har opplevd en helt uforutsett oppstandelse de siste årene, med gamle travere bak Monkey Island og Sam and Max-spillene i spiss for utviklingen. Det er ikke bare snakk om nyversjoner av de gamle klassikerne, men helt nye serier i episodeformat. Mye av dette er takket være digital distribusjon.

er at det er lekkert, men sliter litt med det rent tekniske. Grafisk er spillet tydelig foreldet og føles som et eventyrspill fra slutten av nittitallet. Tredimensjonale figurer beveger seg over todimensjonale, håndtegnede bakgrunner opplevd fra en tredjepersons synsvinkel.

De todimensjonale områdene har også gitt utviklerne lite frihet til å regissere scenene, noe som dessverre gjør opplevelsen mindre engasjerende enn hva den kunne ha vært.

Et av Lost Horizons sterkeste kort er stemmeskuespillet, som stort sett holder et

høyt nivå, og til tider er direkte imponerende. Den nærmest fraværende ansiktsmimikken gjør likevel at figurene virker noe livløse og at lengre dialogsekvenser er lite motiverende. Enkelte gode kuttsekvenser veier delvis opp for dette, men det kunne vært langt flere av dem.

Kjernen i pek-og-klikk-eventyrspill er gåtene, og som alt annet i Lost Horizon er disse utformet på tradisjonelt vis: Plukk opp en gjenstand, kombiner den gjerne med en annen gjenstand - og bruk den i en annen sammenheng et annet sted. Gåtedesignet er stort sett logisk og solid, selv om enkelte løsninger virker noe merkelige.

## ★ Konklusjon:

Lost Horizon vil aldri bli noen klassiker, men gjør likevel det meste på en tilfredsstillende måte. Til tross for å være teknisk utdatert, og en historiemessig cocktail av klisjeer, er ikke dette et hinder for en totalt sett god og underholdende opplevelse.

Martin Liland

**7/10**

## LIMBO

Plattform PC / XBOX 360 Utvikler PLAYDEAD  
Utgiver MICROSOFT Lansert UTE NÅ Antall spillere 1 Anb. alder 18



Limbo kom helt ut av det blå, spillet som nå høster lovord fra en unison spillpresse. Den danske indieutvikleren Playdead Studios står bak spillet, og nettopp det at utvikleren er uavhengig skinner gjennom i produksjonen.

Det er et lite stykke spillkunst vi møter i dette minimalistiske eventyret om den lille tassen som uredd imøtekommer de mest bisarre utfordringer i ferden for å finne sin bortkomne søster. Hvor både lyd og bilde har et designmessig særpreg som vitner om en klar artistisk visjon. Den sorte og hvite verdenen er en perlesnor av lyseffekter, dystre filtre og underliggende grøss. Limbo er et melankolsk, bisart og nydelig lite plattformspill som oser av atmosfære - et spill du absolutt ikke bør gå glipp av. **Kristian Nymoen**

9/10

## NAUGHTY BEAR

Plattform PS3 / XBOX 360 Utvikler ARTIFICIAL MIND Utgiver 505 GAMES Lansert UTE NÅ Antall spillere 1-2 Anb. alder 12



Naughty Bear er spillet om en teddy som gjerne vil være sammen med de andre bjørnene. Men de andre bjørnene liker ham ikke og gjør narr av ham så fort anledningen byr seg.

På den vesle øya "Perfection Island" får du dermed muligheten å uttrykke de plagsomt søte kosedyrene på forstyrrende mange måter. Du kan bruke våpen som du finner liggende rundt omkring på den lille øya til å stikke, skyte, hamre og banke bamsene i hjel. Det finnes dessverre kun syv forskjellige oppdrag i spillet, og disse syv oppdragene utspiller seg på de samme fem stedene som finnes på øya. Kombiner dette med ujevn kontroll og grafiske blunders, så er ikke vitsen så morsom likevel.

**Richard Imenes**

3/10

## DEATHSPANK

Plattform PS3 / XBOX 360 Utvikler HOTHEAD Utgiver EA Lansering UTE NÅ Antall spillere 1-2 Anb. alder 12



Møt Deathspank, en klisjéhelt av dimensjoner, som har dedikert hele sitt liv til å jakte på en mystisk gjenstand som kun går under navnet The Artifact. Hvorfor den er så ettertraktet er det ingen som aner, men interessant er den åkke som.

På veien støter han stadig vekk på merkelige personligheter som alle trenger hjelp med forskjellige snodige oppgaver, som å fikse riktig taco til en gammel smed, eller bokstavelig talt banke dritten ut av demoner for å bruke dem som gjødsel. Deathspank er et særdeles underholdende actioneventyr med fantastisk dialog, et vell av gode ideer og metaumor i bottevis. Dette er et spill som skiller seg positivt ut fra alt annet der ute - som forventet fra Monkey Island-skaperen Ron Gilbert.

**Magnus Tellefsen**

7/10

## CRACKDOWN 2

Plattform XBOX 360 Utvikler RUFFIAN GAMES Utgiver MICROSOFT Lansering UTE NÅ Antall spillere 1-4 Anb. alder 18



Det første som møter meg i Pacific City er kaos, kaos og enda mer kaos. Biler er veltet over, pistolskudd skinger mellom veggene og befolkningen løper for harde livet.

Du går fra å være en spire til en kampfmaskin på 300 kilo, og det er unektelig morsomt å hoppe 20 meter rett opp i lufta. Ruffian Games har imidlertid skrenket inn og forenklet det som kunne vært et utfordrende og belønnende spill, og har holdt seg til de trygge rammene fra forgjengeren. De reddes i stor grad av den svært gode flerspillerdelen, som utvilsomt vil få kjørt seg i løpet av de neste månedene. Det er verken håpløst eller forferdelig, men det er definitivt ikke fantastisk. Pluss for rollespillelementene, og den evige jakten på Agility Orbs.

**Line Fauchald**

6/10

## SINGULARITY

Plattform PS3 / XBOX 360 / PC Utvikler RAVEN Utgiver ACTIVISION Lansert UTE NÅ Antall spillere 1-16 Anb. alder 18



I Singularity får vi servert en parallell verdenshistorie hvor Russland får panikk under våpenkappløpet etter andre verdenskrig, og utvinner et nytt stoff kalt E99.

Ganske tidlig i spillet blir man følgelig utstyrt med en herlig dings som lar deg kontrollere tiden på en rekke forskjellige måter. Og variasjonen her er virkelig imponerende; du kan dra tilbake til 1950 når som helst, og endre noe slik at du merker effekten av det i nåtiden. Singularity er en veldig forseggjort tittel som tjener på at ingen regnet med noe annet enn nok et ordinært skytespill. Nye elementer og annet FPS-krydder er med på å heve opplevelsen mange hakk, båret oppe av et knallsolid kontrollsystem som ryggrad.

**Marius Kvitberg Evjenth**

9/10

## SHREK: FOREVER AFTER

Plattform PS3 / XBOX 360 / PC / WII Utvikler XPEC Utgiver ACTIVISION Lansert UTE NÅ Antall spillere 1-4 Anb. alder 7



Jeg kan med trygghet si at jeg ikke forventet noe særlig fra Shrek: Forever After. Selv har jeg blitt svært glad i Shrek, til tross for en dalende kvalitet i filmene.

Likevel er Forever After et godt eksempel på hvordan lisensierte spilltitler bør gjennomføres. Jeg spilte gjennom hele spillet med en venn, noe som resulterte i timer med latterbrøl og mindre pene gloser. Til tross for enkel mekanikk og noen kameraproblemer, stoppes jeg ikke fra å ville sette skrekken i noen bondetamper fra indre Duloc. Det er godt å se et barnespill fungere for et voksent publikum, i hvert fall hvis du er ute etter litt enkel moro. Shrek: Forever After kan anbefales til både små og store fans.

**Line Fauchald**

7/10

## PRO CYCLING MANAGER 2010

Plattform PC / PSP Utvikler CYANIDE Utgiver FOCUS Lansert UTE NÅ Antall spillere 1-2 Anb. alder 7



Sola steker utenfor, men det er på skjermen årets vakreste natureventyr foregår. Med Le Tour de France i gang i Frankrike er det nok en gang klart for mer Pro Cycling Manager.

PCM-serien har alltid hatt en fanskare med stor lidenskap for å forbedre spillet, og i år har Cyanide lagt til rette for dette ved å gjøre etappeverktøyet betydelig enklere. Jeg vil derimot heller se et større fokus på manager-delen for å gjøre opplevelsen mer dyp og taktisk. Alle de simulerte tilfeldighetene skal ikke vekk, men den totale kontrollen over eget lag kan bli mye større. PCM 2010 er et gjennomført spill med masse glede for sykkelskere, men ikke et stort steg for serien.

**Martin Andresen**

6/10

## WAR FOR CYBERTRON

Plattform PS3 / XBOX 360 / PC / WII Utvikler HIGH MOON Utgiver ACTIVISION Lansert UTE NÅ Antall spillere 1-10 Anb. alder 12



Jeg kan ikke skryte på meg å være redaksjonens mest bevandrede i Transformers-mytologien, men på lik linje med oteren har jeg da vitterlig evnen til å tilpasse meg nye miljøer.

War for Cybertron tar oss med til fortiden, det er opprørskrig på planeten Cybertron, og Optimus Prime har enda ikke fått ledertrøya på plass. Spillet er inndelt i to kampanjer, men å skyte gjennom begge handlingene bare for å få med seg historien er pent lite anbefalt. Historien er til tider mer åndløs og banal enn noe selv den mest garvede rocketekstforfatter kan greie å koke i hop, med klein dialog over hele linja. En morsom flerspillerdel trekker likevel opp, med et motiverende belønningssystem i spiss.

**Daniel Guanio**

6/10

# GUIDEN

For omtaler av alle anbefalte spill:  
[www.gamereactor.no](http://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 grafik kort fra Nvidia. Da maskinen først kom hadde mange utviklere problemer med utnytte potensialet under panseret, noe de heldigvis har mestret nå. Sonys online-tjeneste, Playstation Network (PSN) er helt gratis, men er foreløpig ikke like omfattende som betalingstjenesten Xbox Live. I tillegg til å spille spill kan man også se blu-ray-film, som er det nyeste filmformatet. Den første generasjonen med maskiner kan også spille PS2-spill.



## Gamereactor Topp 15 Playstation 3

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

Nr.	Spilltittel	Sjanger	Utgiver	Karakter
1	<b>Red Dead Redemption</b> Rockstars nye western-epos leverer på alle fronter, og vi er ikke i tvil: Dette bør skaffes!	Action	Rockstar	10/10
2	<b>Little Big Planet</b> 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	<b>Grand Theft Auto IV</b> Mesterlig lekeplass med skytevåpen, fete biler og utrolig atmosfære. Et must i enhver spillsamling.	Action	2K Games	10/10
4	<b>Rock Band 2</b> Den nye rockekongen og verdens beste partyspill. Det beste musikkspillet på markedet i dag.	Musikk	Electronic Arts	10/10
5	<b>Heavy Rain</b> Et ambisiøst eksperiment, og historiefortelling av høy klasse. Kunstnerisk mesterverk!	Drama	Sony	9/10
6	<b>Uncharted 2</b> Fabelaktig actioneventyr i episke omgivelser med Indiana Jones-aktig stemning.	Action	Sony	9/10
7	<b>Call of Duty: Modern Warfare 2</b> Fabelaktig flerspillerdel med god variasjon og tilnærmet uendelig med muligheter.	Action	Activision	9/10
8	<b>Bayonetta</b> En hårete heks denger engler og demoner i det mest elegante actionspillet vi har spilt.	Action	Sega	9/10
9	<b>Bioshock 2</b> Et fantastisk gjensyn med undervannsbymen Rapture, denne gangen som en Big Daddy.	Action	Take 2	9/10
10	<b>Infamous</b> En stor, åpen by og en elektrisk helt venter i dette lekne PS3-eksklusive eventyret.	Action	Sony	9/10
11	<b>Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots</b> En verdig avslutning på en fantastisk spillserie. Dramatisk, engasjerende og utrolig ambisiøst.	Action	Konami	9/10
12	<b>Dragon Age: Origins</b> Baldur's Gate-serien er tilbake i et episk rollespill fra veteranene i Bioware.	Rollespill	EA	9/10
13	<b>Singularity</b> Med en usannsynlig sterk atmosfære og innovativ spillmekanikk har Raven Software gjort oss mållose.	Musikk	Activision	9/10
14	<b>Batman: Arkham Asylum</b> Nattens ridder rydder opp i verdens verste asyl. Sylskart og stemningsfullt actioneventyr.	Action	Eidos	9/10
15	<b>Demon's Souls</b> I dette actionrollespillet møter du på spennende utfordringer, der det aller meste sitter som støpt.	Action	Namco Bandai	9/10

Gamereactor: 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](http://www.gamereactor.no).

### ANBEFALT

#### BAYONETTA

PLATINUM GAMES/SEGA

**Hva skjer?** Den hårete heksen Bayonetta er i krig med himmelen. Dermed må hun reise rundt i verden og denge engler veggimellom. Et hyperlegant actionspill med vakker animasjon og noen av de mest spektakulære actionscenene vi har sett. Dette er pakket inn i en psykedelisk historie som bare japanere klarer å finne opp. Helseprott og beintøft på en og samme tid.

**Beste øyeblikk:** Når nyansene i kampsystemet endelig sitter, og kampene minner mer om ballett enn slassing!

**Til deg som:** Vil ha et vakkert og estetisk actioneventyr med uendelig dybde. Japansk action på sitt beste.



### ANBEFALT

#### UNCHARTED 2: AMONG THIEVES

NAUGHTY DOG/SCEE

**Hva skjer?** Den barske utforskeren Nathan Drake er denne gangen på sporet av Marco Polos hemmelige skatt, som utvikler seg til en berg- og dalbane av et actioneventyr med noen av de vakreste omgivelsene, kuleste skuddvekslingene, og toffeste historiene vi har opplevd på en lang stund. En klassiker fra Jak & Daxter-utviklerne.

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

**Til deg som:** Elsker action og eventyr, som liker å bryne de små grå samtidig som du får skyte og hoppe. Mesterlig blanding!



### ANBEFALT

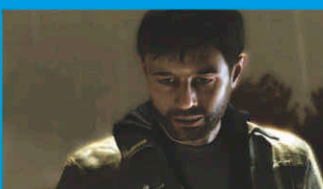
#### HEAVY RAIN

QUANTIC DREAMS/SONY

**Hva skjer?** I Heavy Rain får du sjansen til å jakte ned en Origami-morder. Vi får prøve oss som fire hovedpersoner, som alle har ulik gurnn for å ødelegge den livsfarlige morderen. Være det seg som arkitekt, journalist, privatdetektiv eller FBI-agent er det opp til deg å ta de vanskelige valgene, som alle former historien på hver sin særegne 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, spill og film i ett.



### UNNGÅ!

#### NAUGHTY BEAR

A2M/505 Games

**Hva skjer?** En skulle trodd det var mulig å lage et noe underholdende spill med en fandenivolsk bjørn i hovedrollen, men den gang ei. Dette er nemlig kosebamsesimulatoren fra helvete. Med irriterende stemmer, dårlige animasjoner og repetativ spillmekanikk blir det ikke bare tvunget til å forbli på Perfection Island til du er ferdig med de sju nivåene - du må til og med gjøre hvert oppdrag sju ganger.

**Verste øyeblikk:** Når du har myrdet 20 bamsar, og innser at det er det eneste du kan gjøre på hele oya.

**Veig heller:** Hvilket som helst spill, så lenge det er fritt for morderiske kosebamsar.





## 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 multimediamaskin som i tillegg til spill kan brukes til å se på bilder, surfe på nettet og se på film eller høre på musikk. Nye funksjoner og muligheter blir stadig lagt til i oppdateringer.

### Gamereactor Topp 5 PSP

Nr.	Spilltittel	Karakter
1	Patapon 2	9/10
2	God of War: Chains of Olympus	9/10
3	Loco Roco	9/10
4	Rock Band Unplugged	8/10
5	Metal Gear Solid: Peace Walker	8/10

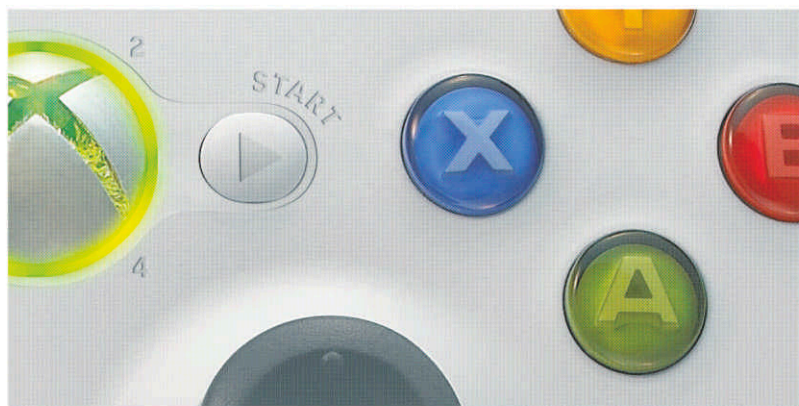
Microsofts konsoll har flest spill og den beste nettdelen!

## 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	<b>Red Dead Redemption</b> Rockstars nye western-epos leverer på alle fronter, og vi er ikke i tvil: Dette bør skaffes!	Action	Rockstar	10/10
2	<b>Grand Theft Auto IV</b> Mesterlig lekeplass med skytevåpen, fete biler og utrolig atmosfære. Et must i enhver spillsamling.	Action	2K Games	10/10
3	<b>Rock Band 2</b> Vi trodde ikke det var mulig, men Harmonix overgår seg selv nok en gang, og leverer sakene!	Musikk	EA	10/10
4	<b>Mass Effect 2</b> Commander Shepard er i stormfart i et mørkt og episk romeventyr med masse action.	Rollespill	EA	9/10
5	<b>Call of Duty: Modern Warfare 2</b> Fabelaktig flerspillerdel med god variasjon og tilnærmet uendelig med muligheter.	Action	Activision	9/10
6	<b>Bioshock 2</b> Et fantastisk gjensyn med undervannsbymen Rapture, denne gangen som en Big Daddy.	Action	Take 2	9/10
7	<b>Gears of War 2</b> Mer action, mer blod, mer episk. Gears of War 2 er mer av alt, og en verdig oppfølger.	Action	Microsoft	9/10
8	<b>Bayonetta</b> En hårete heks denger engler og demoner i det mest elegante actionspillet vi har spilt.	Action	Sega	9/10
9	<b>Street Fighter IV</b> En revitalisering av det klassiske slåsspeillet, hypnotiserende avhengighetsskapende.	Slåssing	Capcom	9/10
10	<b>Batman: Arkham Asylum</b> Nattens ridder rydder opp i verdens verste asyl. Sylskapt og stemningsfullt actioneventyr.	Action	Eidos	9/10
11	<b>Splinter Cell: Conviction</b> Sam Fisher er tilbake, og resultatet er om mulig enda mer hardtslående enn forrige gang.	Action	Ubisoft Montreal	9/10
12	<b>Left 4 Dead 2</b> Zombie-massakren er like skummel og intens som før. Fantastisk samarbeidsspill.	Action	EA	9/10
13	<b>DJ Hero</b> En forfriskende fornyelse av musikkspillsjangeren. Fengende rytmer og heftig spillmekanikk.	Musikk	Activision	9/10
14	<b>Singularity</b> Med en usannsynlig sterk atmosfære og innovativ spillmekanikk har Raven Software gjort oss mållose.	Action	Activision	9/10
15	<b>Limbo</b> I denne plattformeren skal du løse bottevis av gåter og nivåer, og det i en fantastisk designet verden.	Plattform	Microsoft	9/10

Gamereactor: Kjøpsguide er utelukkende basert på redaksjonens egne favorittspill, og har ingen sammenheng med offisielle salgslistor fra norske butikker. For flere og lengre innmeldelser anbefaler vi deg å besøke [www.gamereactor.no](http://www.gamereactor.no).

### ANBEFALT

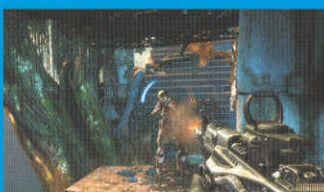
#### SINGULARITY

RAVEN SOFTWARE/ACTIVISION BLIZZARD

**Hva skjer?** I kamp mot fiendtlige russiske kampstyrker blir vi plassert på den mystiske øya Katonga-12, der en rekke eksperimenter i 1955 resulterte i det kraftige, dog ustabile, stoffet E99. Tidsperspektivet skifter fra 1955 til 2010, og i lekker drakt får vi et knirkefritt spill med en innovativ spillmekanikk og en knallsterk historie. Dette er skummelt, nervepirrende og uforutsigbart.

**Beste øyeblikk:** Når du for alvor begynner å oppgradere våpenarsenalet til dine fienders store forskrekkelse.

**Til deg som:** Vil ha et actionspill med dystre atmosfære som fanger fra introkvensens inntog på skjermen.



### ANBEFALT

#### BATMAN: ARKHAM ASYLYM

ROCKSTAR STUDIOS/EIDOS

**Hva skjer?** Lyrvingens jakt på Jokeren gjennom det gamle asyls kroker og krokar er noe av det mest underholdende vi har spilt de siste årene, noe vi understreket ved å gi det prisen for årets spill i fjor. Sniking, nevekamp og en rekke dippedutter hjelper deg å trosse Jokerens mange hindringer og medhjelpere, og persongalleriet er nok til å få en tegneseriefantast til å sikle hemningsløst.

**Beste øyeblikk:** Å bevege seg moysommelig rundt i rommene og plukke én og én vakt mens de andre blir reddere og reddere.

**Til deg som:** Liker action, sniking, en fantastisk historie - og ikke minst Batman.



### ANBEFALT

#### CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2

INFINITY WARD/ACTIVISION

**Hva skjer?** Selv om enspillerdelen er for kort og litt for ensopret actionorientert, er dette et forrykende spill. Og innse det, du spiller det jo egentlig ikke for å runde historien. Modern Warfare 2 er og blir et onlinespill, og det er først da spillet for alvor skinner. Fantastisk flyt, god balanse, og enorm variasjon. Et moderne skytespill og det ypperste innen sin sjanger.

**Beste øyeblikk:** Det er få ting som overgår følelsen av å være en del av et velsmurt krigsmaskineri i flerspillerdelen.

**Til deg som:** Liker action og lagspill samt konkurransedrevet underholdning.



### UNNGÅ!

#### CLASH OF THE TITANS

GAME REPUBLIC/NAMCO BANDAI

**Hva skjer?** Nok en gang fikk vi kjenne smerten av et halvdovent lisensspill, som i likhet med filmen ikke akkurat skimter mot stjernene. Her sitter vi igjen med uinspirerte kulisser mens du skal strebe deg gjennom en klonet fortalt historie som til og med lillesoster på fem kunne gjengitt bedre.

**Verste øyeblikk:** I øyeblikket du innsir at nok et spill har forduftet til lisensgraven for å hilse på Iron Man og G.I. Joe.

**Velg heller:** God of War-serien innfrir på alle områder Clash of the Titans ikke gjør, og du får styre Kratos på et mye bedre designet territorie. Samtidig får du smaken på hvordan gresk-inspirerte actionspill skal være.





## 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	Wario Ware: Do It Yourself	9/10
4	Might & Magic: Clash of Heroes	9/10
5	Flåklypa Grand Prix	8/10

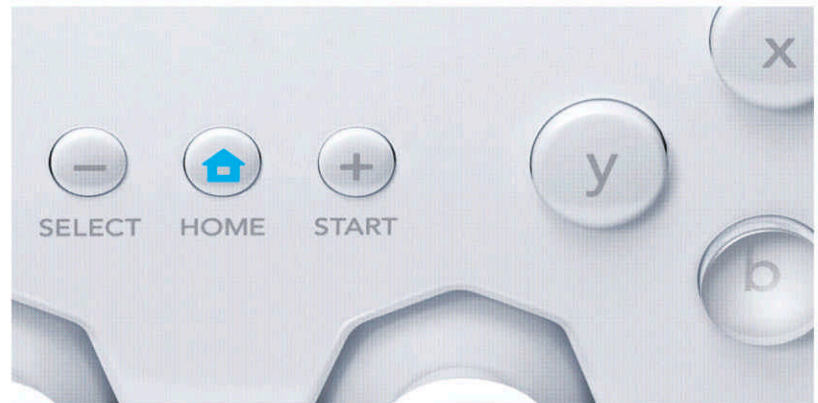
Nintendo revolusjonerer spillkontrollen med sin nyeste konsoll!

## Nintendo Wii

### Informasjon

Utvikler **NINTENDO**  
Lansert **7 DES 06**  
Media **DVD**  
Signal **KOMPONENT**  
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	<b>Super Mario Galaxy 2</b> Super Mario Galaxy 2 overgår forgjengeren, er ren spillmagi og vår Nintendo-favoritt.	Plattform	Nintendo	10/10
2	<b>Super Smash Bros. Brawl</b> Et levende Nintendo-museum med utallige timer innebygd underholdning. Perfekt for fire spillere.	Slåssing	Nintendo	10/10
3	<b>The Legend of Zelda: Twilight Princess</b> Links aller største eventyr hittil. Følger oppskriften til punkt og prikke, og lykkes på alle punkter.	Eventyr	Nintendo	9/10
4	<b>Little King's Story</b> Sprudlende morsomt actioneventyr som minner om en blanding av Pikmin og Zelda.	Eventyr	Rising Star	9/10
5	<b>Metroid Prime Trilogy</b> En fabelaktig samling av tre knallbra actionspill. En essensiell spillserie med unik stemning.	Action	Nintendo	9/10
6	<b>Punch-Out!!</b> En perfekt revitalisering av en gammel og klassisk spillserie. Et briljant Wii-spill.	Slåssing	Nintendo	9/10
7	<b>No More Heroes</b> Sær blanding av popkultur og punkprogrammering blir ett av tidenes kuleste spill. Sært og fengende.	Action	Rising Star	9/10
8	<b>The Beatles: Rock Band</b> En uforbeholden kjærlighetserklæring til verdens største band, og et musikkspill for alle.	Musikk	EA	9/10
9	<b>Rabbids Go Home</b> De fjølleite Rayman-kaninene overgår seg selv når de får boitre seg i sitt eget spill. Morø!	Action	Ubisoft	9/10
10	<b>DJ Hero</b> En forfriskende fornyelse av musikkspillsjangeren. Fengende rytmer og heftig spillmekanikk.	Musikk	Activision	9/10
11	<b>No More Heroes 2: Desperate Struggle</b> Travis Touchdown er tilbake, og denne gang vil han ha hevn! Fornøyelig og nydelig på alle måter.	Action	Rising Star	8/10
12	<b>Zack &amp; Wiki: Quest for Barbaros' Treasure</b> Pek- og klikkeventyr med finurlig oppgaveløsning, sjarmerende figurer og herlig bruk av Wiimoten.	Eventyr	Capcom	8/10
13	<b>Monster Hunter Tri</b> Capcom har slått på stortromma, og fylt spillet til randen med vanskelige oppdrag og vakre animasjoner.	Action/RPG	Capcom	8/10
14	<b>Sin &amp; Punishment: Successor of the Skies</b> Treasure byr på heftige kamper og nydelige kampsekvenser i det mest adrenalinfylte spillet på lenge.	Action	Nintendo	8/10
15	<b>Tiger Woods PGA Tour 11</b> EA fortsetter kumelkinga som aldri før, og byr på nye og velutførte golfeventyr med den omtalte stjernen.	Sport	EA	8/10

Gamereactor: Kjøpeguide er utelukkende basert på redaksjonens egne favorittspill, og har ingen sammenheng med offisielle salgslistor fra norske butikker. For flere og lengre anbefalinger anbefaler vi deg å besøke [www.gamereactor.no](http://www.gamereactor.no).

### ANBEFALT

#### SKY CRAWLERS: INNOCENT ACES

GRASSHOPPER/UBISOFT

**Hva skjer?** I en verden hvor alle kriger er utslettet er det private selskaper som står for moroa. Som jagerpilot i en slik privat skyvadron handler det å vinne kampen i lufta til en hver pris. Spillet er laget av utviklerne bak den anerkjente Ace Combat-serien, og ved hjelp av et svært innovativt og lettårt kontrollsystem utfører du raskt de vildeste akrobatiske manøvrene bare ved hjelp av et par tommebevegelser.

**Beste øyeblikk:** Å gjøre jeger til bytte i løpet av et lite øyeblikk.

**Til deg som:** Liker lettfeitelige flyspill med enkle og innovative kontroller.



### ANBEFALT

#### OKAMI

GLOVER STUDIOS/READY AT DAWN/CAPCOM

**Hva skjer?** Gjenfodt i ulvekroppen til solguden Amaterasu blir du sendt ut i den vakreste japanske villmarken noensinne for å knuse det åttehodede monsteret Orochi. Her reiser du fra område til område der du løser oppgaver mens du samtidig frelser verdenen du befinner deg i. Den spesielle grafiske målestilen er fantastisk godt utført, og fyller opp skjermen med nydelige bilder gang på gang.

**Beste øyeblikk:** Å forvandle de stygge områdene til unike blomsterenger som belønning.

**Til deg som:** Vil ha et Zelda-lignende spill i en fantastisk drakt.



### ANBEFALT

#### SUPER MARIO GALAXY 2

NINTENDO/NINTENDO

**Hva skjer?** For andre gang begynner vår aller kjære rollefigurer seg ut på eventyr i galaksen, og ikke overraskende klaffer absolutt alt. Nintendo har tatt det innovative ved forgjengeren til neste nivå, og gjort det til et av vår tids beste plattformspill. Et spill alle Wii-eiere med respekt for seg selv bør ha.

**Beste øyeblikk:** Når du utforsker nye planeter og steder, og fremdeles blir overrasket over hva den har å by på.

**Til deg som:** Søker et plattformspill som virkelig innfrir på hvert eneste område. Her stemmer alt fra spillbarhet til design, en bragd få oppfølgere kan skimte med. Her er det bare å ta på seg Marioluva å bli revet med.



### UNNGÅ!

#### NIGHTS: JOURNEY OF DREAMS

SEGA/SEGA

**Hva skjer?** Det virker som at Sega har virkelig arbeidet for å odelegge oppfølgeren til klassikeren Nights: Into Dreams fra 1996, og vi i redaksjonen er sikre på at sistnevnte sitter i skapet og sturer over sin håpløse etterfølger. Null frihet, personlighetsløse dialoger og dårlig design råder, som mest av alt får deg til å ville pølse Wiien langt, langt vekk.

**Verste øyeblikk:** Når du innser at du bare spiller for å holde en planet fra bakken.

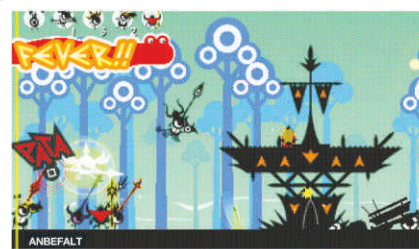
**Velg heller:** Nights: Into Dreams. Så du ikke glemmer hvor grovt Sega har mishandlet denne elendige oppfølgeren.





### DS Wario Ware: Do it Yourself

**Hva skjer?** Akkompagnert av den mest egoistiske i Mario-klanen får vi bygge egne baner og programmere unike spill, være det seg i Wario Ware-stil eller din egen.  
**Beste øyeblikk:** Når du lager ditt første virkelig gode spill.  
**Til deg som:** Vil ha et Wario Ware-spill som utfordrer på alle nivåer og får deg til å le.



### PSP Patapon 2

**Hva skjer?** Nok en gang får vi hilse på de gladmusikalske Pataponene, som vi møtte sist gang i den avhengighetsdannende og sjarmerende forgjengeren. Patapon 2 ligger et hakk over forgjengeren, som smeltet hjertene våre for to år siden. Herlig.  
**Beste øyeblikk:** Når du treffer alle taktene, og heller vil do enn å trykke feil.  
**Til deg som:** Elsker musikk med høyt tempo.

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	<b>Half-Life 2: The Orange Box</b> En utrolig samling gode spillopplevelser i tre forskjellige spill. Veldig mye valuta for pengene.	Action	EA	10/10
2	<b>The Elder Scrolls IV: Oblivion</b> Vanvittig stort rollespill i en åpen verden. Fortsatt til gode å bli forbigått når det gjelder atmosfære.	Rollespill	2K Games	10/10
3	<b>Crysis</b> Grafikkmonsteret satte også en ny standard for førstepersonspill på PC. Heftig jungelaction	Action	EA	10/10
4	<b>Napoleon: Total War</b> En frittstående tilleggs pakke til Empire: Total War, hvor man inntar rollen som den lille franskmannen.	Strategi	Paradox	9/10
5	<b>Mass Effect 2</b> Commander Shepard er i storform i et mørkt og episk romeventyr med masse action.	Rollespill	EA	9/10
6	<b>Bioshock 2</b> Et fantastisk gjensyn med undervannsbymen Rapture, denne gangen som en Big Daddy.	Action	Take 2	9/10
7	<b>Dragon Age: Origins</b> Baldur's Gate-serien er tilbake i et episk rollespill fra veteranene i Bioware.	Rollespill	EA	9/10
8	<b>The Sims 3</b> Økt frihet gir økt spilleglede i EAs sosiale simulator.	Simulator	EA	9/10
9	<b>Race Driver: Grid</b> Fabelaktig grafikk, intens racing. Dette er et actionspill forklødd som et racingspill.	Racing	Codemasters	9/10
10	<b>Call of Duty: Modern Warfare 2</b> Fabelaktig actionspill med en konsollbasert onlinemodus som fungerer helt utmerket.	Action	Activision	9/10
11	<b>Batman: Arkham Asylum</b> Nattens ridder rydder opp i verdens verste asyl. Sylskapt og stemningsfullt actioneventyr.	Action	Eidos	9/10
12	<b>NHL 10</b> Hockeyspillet over alle hockeyspill. NHL 10 er en tilnærmet perfekt gjengivelse av sporten.	Sport	EA	9/10
13	<b>Limbo</b> I denne puzzleplattformeren skal du løse bottevis av gåter og nivåer, og det i en fantastisk designet verden.	Plattform	Microsoft	9/10
14	<b>Singularity</b> Med en usannsynlig sterk atmosfære og innovativ spillmekanikk har Raven Software gjort oss målløse.	Musikk	Activision	9/10
15	<b>Splinter Cell: Conviction</b> Sam Fisher er tilbake, og resultatet er om mulig enda mer hardtslående enn forrige gang.	Action	Ubisoft Montreal	9/10

Remermerke: 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](http://www.gamereactor.no).

ANBEFALT

### LEFT 4 DEAD 2

VALVE/VALVE

**Hva skjer?** I Valves zombie-oppfølger er det sorstatene som får gjennomgå. Som en av fire overlevende må du slåss deg gjennom uendelige horder med blodtørstige vandode i et desperat forsøk på å bli reddet. Left 4 Dead 2 er et av de beste samarbeidsspillene på markedet og en uforbeholden hyllest til klassiske zombiefilmer.

**Beste øyeblikk:** Å være en del av et velsmurt lag der alle vokter ryggen på hverandre og hjelper hverandre. Left 4 Dead 2 er et spill som bringer deg nærmere vennene dine.

**Til deg som:** Elsker å spille online sammen med venner og digger zombier. Dette er nervepirrende og sosialt.



ANBEFALT

### THE SIMS 3

MAXIS/EA

**Hva skjer?** Livssimulatoren til Electronic Arts tar endelig steg ut av huset og inn i byen. I The Sims 3 får du alt det beste fra de foregående spillene, men også muligheten til å utforske byen du bor i. Som sosialt eksperiment er dette overlegent, og muligheten til å gjenske venner og bekjente og la de leve ut sine virtuelle liv slutter aldri å fascinere oss.

**Beste øyeblikk:** Å se barna til simmen din vokse opp.

**Til deg som:** Elsker såpeoperaer. The Sims 3 er en interaktiv såpeopera med masse drama og psykologi. Et ekte sandkassespill der du kan leke deg og gjøre hva du vil.



ANBEFALT

### LIMBO

PLAYDEAD/MICROSOFT

**Hva skjer?** Playdeads nye plattformspill kom som skudd fra åpen himmel, og byr på nye utfordringer bak hvert eneste veldesignede hjørne. Her er det nemlig snakk om en atmosfære som er til å ta og føle på, som er ulik de fleste andre vi har vært borti.

Playdead har gjort hver eneste del av spillet unikt, og gitt oss mersmak på den groteske og svært så gjennomtenkte verdenen de har presentert for oss.

**Beste øyeblikk:** Å akkurat rekke å unnsnippe en gigantsag idet du beveger deg fremover.  
**Til deg som:** Vil ha en tittel utenom det vanlige, som tilbyr en særegen stemning med skumle undertoner.



UNNGÅT

### PRISON BREAK: THE CONSPIRACY

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 lineære oppbygningen flyter over av unodvendigheter, der det meste er elendig.

**Verste øyeblikk:** Da vår helt snakker inn i sin "hemmelige" stemmeoptaker mens han går to meter unna medfanger og vakter.

**Velg heller:** Proov deg på Splinter Cell: Conviction, der du igjen inntar rollen som Sam Fisher. Fullstappet med action og vold gir Splinter Cell: Conviction deg valuta for pengene.



F

Flere omtaler: [www.gamereactor.no](http://www.gamereactor.no)

## Filmomtaler



# VAKKER GALSKAP

Burton går seg bort historiemessig, men visuelt går det rett hjem

## ALICE I EVENTYRLAND

Sjanger Eventyr  
Utgis Ute nå  
Tekst Anna Eklund

Stjerneskuddet Mia Wasikowska spiller Alice i det viktorianske England, som skal bortgiftes til en rødhåret engelsk snobb med abdomale problemer. Denne gang er Alice noen år eldre, men bortsett fra det kjenner vi til resten av historien: Alice snubler ned i et kaninhull og havner i et merkelig univers der alt er som ingenting og ingenting er som alt (for å bruke larven Absolems retorikk).

Burton har hentet materiale til historien fra både Alice in Wonderland og Alice in Mirrorland, for så å blande det godt sammen. Dessverre går det historiemessige nok en gang på bekostning av det visuelle - halvveis inn i filmen

blir hele handlingen en klassisk Narnia/Ringenes Herre-konstellasjon med to opposisjonelle grupperinger i en vag strid uten verken dybde eller finesse. Tidvis føles det lite gjennomarbeidet som en følge av at enkelte elementer burde hatt mer flyt og tyngde for å kunne bære helheten. Det føles rett og slett som om historien har blitt gjort tregere for å briljere med det visuelle. Og herre min hatt - det gjør den virkelig. Det florerer av absurde farger, hver minste lille del av Wonderland syder av liv og karakter. Fantasiuniverset har aldri vært mer tiltalende, men nå er det tross alt snakk om kulisstrollmannen Tim Burton.

Når det kommer til skuespillet er det i hovedsak Burtons bestekompis Johnny Depp som stjeler showet. Det har vært konstatert for, men jeg konstaterer det igjen:

Depp er en forbanna god skuespiller med blendende karisma. Bare stemmen hans i traileren ga meg frysninger rundt leppefestet. Det er en kjent sak at Burton pleier å velge sin livspartner Helena Bonham-Carter og kameraten Depp til hovedrollene, og noen ganger kan dette føre til at figurene deres tar litt mer plass enn nødvendig. I dette tilfellet merker man det mer enn vanlig, og det er ikke bra.

Summa summarum er dette et festlig sagaeventyr som gjør en uovertruffen prestasjon på det visuelle planet. Barna vil elske den, mens voksne som meg muligens føler seg en anelse sveket i lys av alt det ubrukte potensialet. Joda, det har resultert i en underholdende og smågal film i ekte Burton-ånd, men omsorgen for historien har dessverre ikke vært like stor. **7/10**



## REMEMBER ME

Sjanger Drama  
Utgis 25. august  
Tekst Daniel Guanio

Remember Me er et jordnært kjærlighetsportrett der Twilight-hunken Robert Pattinson spiller Tyler, en skadeskutt unggutt som sliter med forholdet til faren. Med forkjærlighet for poesi og sigaretter slentrer han gjennom hverdagen, kun holdt i aktivitet av den utilslørt single romkameraten. En dag møter han imidlertid Ally, en ordentlig sot jente som i ung alder bevitnet drapet på sin egen mor. Disse to uheldige skjebnene vikles naturligvis inn i hverandre, på godt og vondt.

Remember Me er rett og slett en ganske depressiv fortelling. Joda, på enkelte steder begynte jeg nesten å sippe ned slåbroken min, mens det andre steder var så total mangel på følelse at sippingen eskalerte. Filmen bør honoreres for å male et nådeløst og sorgelig bilde av moderne kjærlighet, men tilsvarende akkrediteres for sitt sjelløse dialogarbeid og totalt manglende driv. Man forventer hele tiden at Tyler er en relativt opppegående fyr, men blir stadig slått i bakken av Pattinsons mumlende, småkåte glis. **4/10**



## HOOLIGANS 2

Sjanger Drama  
Utgis Ute nå  
Tekst Kristian AHM

Dette er oppfølgeren til den engasjerende og brutale Hooligans, der Elijah Wood og Heath Ledgers uoffisielle tvilling Charlie Hunnam spilte hovedrollen. Filmen undersøkte det britiske fotballmiljøet med bravur, og ble en stor hit med en så brutal slutt at en oppfølger fremstod som umulig. Derfor ble jeg mer enn normalt overrasket da jeg fikk Hooligans 2 i hendene.

Og joda - det tar ikke lange tiden før det første store problemet oppstår: det forventes at man skal ha sympati med hovedpersonene. Til forskjell fra den første filmen, som ga oss et dypt og usminket bilde av hva som lå under det harde hooligan-eksterioret, får vi denne gang møte figurer som er endimensjonale og sjelløse.

At hovedpersonens handlinger er mer rettferdige enn det som skjer fra motsatt hold er for det første helt absurd. Som om det ikke var nok er også skuespillet pinlig dårlig, som bare reddes av de mange og blodige slagsmålene. **4/10**



## KICK-ASS

Sjanger Komedie  
Utgis 14. september  
Tekst Daniel Guanio

Kick-Ass er en superheltefilm uten superhelte, en historie om en helt normal og bebrillet gutt hvis eneste trick-of-trade er "the slightly elevated ability to take a beating". Dave Lizewski stiller seg det betimelige spørsmålet: Hvorfor er det ingen som prøver seg på å være superhelte? Alle har jo et ønske om det. Kompisen hans har svaret - "Because super powers don't exist. And if anyone tried, they'd be dead in, like, a day."

Heldigvis lar ikke Dave seg overbevise av dette resonnementet, og kjøper seg en gulgrønn våtdrakt på Ebay med to lekke staver som sklir inn i et futtall festet på ryggtaffen. Han finner opp artistnavnet Kick-Ass og drar ut i gatene for å utøve gode gjerninger mellom kl 22.00-02.00 på hverdager. Kick-Ass er en original, actionfylt og ikke minst morsom film som gjør alt det rette med en blitz av et glimt i øyet. Den harselerer og parodierer, og er en superheltefilm for de som ikke liker superheltefilmer. Hittil årsbeste for min del. **9/10**



## SHUTTER ISLAND

Sjanger Thriller  
Utgis Ute nå  
Tekst Line Fauchald

I denne psykologisk rystende Scorsese-thrilleren møter vi offiseren Teddy Daniels og hans kollega Chuck Aule, som sammen drar til Aschecliff sykehus for straffedomme med psykiske problemer. Her etterforsker de en pasient som er sporløst forsvunnet, men snart oppdager Teddy at virkeligheten ikke lenger er virkelig på den fryktinngytende Shutter Island.

Med en knallstram regi balanserer Scorsese hårfint på tangentene, og holder på interessen mens han konstant forvirrer oss med hva som er virkelighet og hva som er fantasi. DiCaprio og Scorseses forrige samarbeidsprosjekt var den fantastiske The Departed, og i Shutter Island ser du at arbeidsvennskapet har kommet for å bli. Denne gang er det imidlertid DiCaprio som høster mest lovord, da han med sin konfliktytne og sårbare Teddy gjør en glitrende jobb som er en Oscar-statuetten verdig.

Shutter Island er en glimrende psykologisk thriller, og en lett anbefaling i hostmørket. **8/10**

# RETRO

Gamle spillklassikere  
Mer retrostoff på [www.gamereactor.no](http://www.gamereactor.no)



## Ape Escape

Apejakt med styrespak

Plattform PLAYSTATION Utvikler SCE JAPAN STUDIO Utgiver SONY Lansert 1999

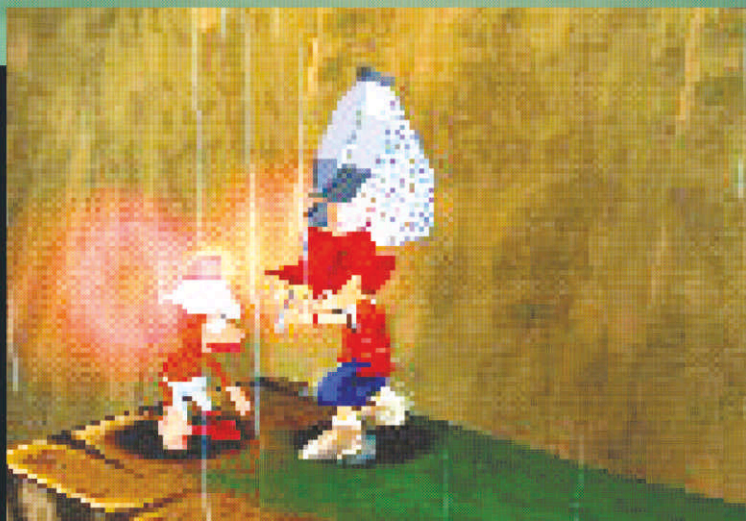
Skoleklokka ringer, tre gutter kaster seg på sparkesykkelen, triller ned Myklerudbakken, lurer døden et tosifret antall ganger og løper opp steintrappen i Labråttveien som med fanden i hælene. Svaret på hvorfor disse tre guttene på død og liv må komme seg hjem uten hensyn til vikeplikt og fotgjengere, ligger i esken med nedstøvede Playstation-spill et eller annet sted der åsene møtes.

Spillet heter Ape Escape og er for meg et av tidenes plattformspill i 3D, helt der oppe i de svimlende høyder med Super Mario 64 og bjørnen Banjo. Det er et kjent faktum at barndomsminner gjerne romantiserer fordums spillopplevelser til noe som kanskje ikke stemmer helt overens med virkeligheten i dag, og med tiden har nok Ape Escape bleknet i takt med mye annet.

Grunnen til at Ape Escape var så bra på sin tid – og ikke minst viktig – ligger i selve håndkontrolleren. Der Nintendo

introduserte ristefunksjon gjennom Rumble Pak, en tumor som ble koblet til på baksiden av kontrolleren, fulgte Sony opp med Dualshock. Som dere kanskje har skjönt, så er Ape Escape det første spillet som tok i bruk denne nye styringsenheten. Ikke bare kunne man løpe og svinge sverdet i hvilken som helst ønsket retning, man kunne også styre kameraet fritt rundt spillfiguren for å ta inn de herlige miljøene. Uten å stoppe opp. Spesielt godt husker jeg den hendige propellen som spillets professor var så snill å skjenke deg et stykke ut i spillet. "Spike, a new gadget has arrived!" var den magiske setningen vi alltid ventet på, for dette betød nytt snacks å leke seg med. Spike holdt propellen over hodet, vi roterte høyre styrespak så plastikkstøvet virvlet, og bakkekontakten opphørte i så mye som syv verdifulle sekunder.

Rent bortsett fra Dualshock-stotten er Ape Escape også et særdeles



Dagens fangst: Håven er det viktigste verktøyet i Ape Escape. Denne apen ligger tynt an.

gjennomført plattformspill.

Utgangspunktet er enkelt: en hvithåret ape får fatt i en ikke helt gjennomsnittlig hjelm. Han tar den selvfølgelig på, og blir med ett mye mer intelligent enn tidligere. Høyere intelligens tilsvarer tydeligvis stormannsgalskap, for Spectre (som han nå kaller seg) masseproduserer hjelmene og deler dem ut til sitt store nettverk av apeslektninger. Siden en verden regjert av aper ikke er tidenes mest fordelaktige scenario, blir Spike satt på saken med

håv og kjepp. En blondhåret globetrotter som kjeppjager aper i hjem er tydeligvis mer enn bare en god idé på papiret, og for dette takker vi de åpenbart japanske utviklerne og deres eventuelle hallusinogener. Selv om Ape Escape i skrivende stund er mer kjent for småskeive minispill på PSP og PSN, så synes jeg alle som leser dette bør tenke tilbake på seriens fødsel, i et aldri så lite øyeblikk

**—Daniel Guanio**

# ENSLAVED™

ODYSSEY TO THE WEST

THE ODYSSEY BEGINS  
OCTOBER 8



**16**<sup>TM</sup>  
www.pegi.info

XBOX 360

PS3  
PlayStation 3

Enslaved™, Odyssey to the West™ & © NAMCO BANDAI Games America Inc. All rights reserved  
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 Association.  
"B" and "PLAYSTATION" are registered trademarks and "PS" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc.  
© is a registered trademark of Sony Corporation. All rights reserved.



[WWW.ENSLAVED-THEGAME.COM](http://WWW.ENSLAVED-THEGAME.COM)



**namco**<sup>®</sup>



S

Flere intervjuer: [www.gamereactor.no](http://www.gamereactor.no)

Spillsnakk

# STAR WARS FORCE UNLEASHED



# STJERNER I KRIG

Vi har pratet om identitetsforvirring, Kraften, Deke Starkiller og doble lyssabler med David Collins, Voice Director for The Force Unleashed II. Han kan også forsikre om at Juno ikke er Starkillers søster...

**Så, nå som Starkiller er en klon, betyr det at vi er nødt til å lære alle de samme angrepene på nytt?**

- Nja. Han lærer noen av angrepene med en gang, det er en slags opplæringsdel når man flykter fra Camino, og her husker han forskjellige krefter gjennom tilbakeblikk. Plutselig husker han hvordan det er å bruke Force Lightning. Men ja, Starkiller er nødt til å lære noen av de samme bevegelsene på nytt.

**Men det blir vel mange nye angreps-kombinasjoner også?**

- Jepp! Hele nærkampsystemet er bygget opp fra bunnen av, med nye angrep og kombinasjoner tilrettelagt to lyssabler. Jedi Mind Trick og Force Fury er to av dem, der sistnevnte sender Starkiller ut i en slags sinnmodus som tillater ham å kaste AT-STs og fullstendig pulverisere fotsoldater med Force Lightning. Det er også flere fiender på skjermen samtidig.

**Hva med nye spillmekanikker, får vi bruke kjøretøy mon tro?**

- Vi har noen nye spillmodi, som for eksempel når man kontrollerer Starkiller i fritt fall (som vist i demoen, red.anm.), og det blir jo på en måte som å styre et fartøy. Vi har definitivt vurdert ideen om kjøretøy, blant masse annet, men fokuset i The Force Unleashed II ligger på interaksjon med fiendene, Euphoria, eksperimentering med Kraften. Ting som siktesystemet, kameravinklene og kunstig intelligens var ting vi ville fikse på, i tillegg til å blåse opp skalaen på sjefsfiendekampene.

**Historien er også noe dere fokuserte på i forgjengeren, og vi ble spesielt imponerte av blant annet ansiktsmimikken i filmklippene. Noe nytt her?**

- Det er noe "motion capture" i spillet. En

av de nye teknikkene vi brukte i denne omgang var å filme skuespillerne. Vi omringet dem med HD-kameraer, samlet alle sammen, og tok det opp i fellesskap. Vi hadde ett kamera fiksert på hver person i studio, hvorpå all filmen ble videresendt til animatorene våre.

**Ja, for spesielt Starkiller selv gjør en troverdig rolle.**

- Jepp. Sam Wetworth er en av disse skuespillerne. Da han besøkte animatorene, stilte de spørsmål som "kan du løpe ned gangen her?" og så videre. Alle bevegelsene i trailerne er "motion capture". Selvfølgelig ikke de tredoble baklengssaltoene, men gangen hans, ansiktsuttrykkene, alt er Sam. Som i den scenen vi viste med Yoda, alle de små rynkningene i ansiktet er lånt fra Sam Wetworth. Vi har virkelig benyttet oss av skuespillerens uttrykk i The Force Unleashed II.

**Starkiller er en klon i denne omgang. I forrige spill var fokuset veldig mye på konflikten mellom det gode og onde i personligheten hans, men denne gangen står han på bar bakke, vasket for tidligere minner. Blir vi nå kjent med en mer sympatisk Starkiller, vil spillet i hovedsak handle om hevn?**

- Nei, det handler egentlig ikke om hevn, men om identitet. Det er utgangspunktet for hele historien. Ideen var for oss veldig spennende – og det er den fortsatt. Det er et ordentlig mysterium, en Jediiridder har aldri blitt klonet før. Forutsetninger for dette, historiemessig, er at vi da blir kjent med en hovedfigur som potensielt er en helteskikkelse, men som ikke er helt sikker på hvem han er. Starkiller bryter løs fra Vaders grep for å lete etter svar. Det handler også veldig mye om Juno Eclipse, forelskelsen fra det første spillet. Hun er nøkkelen til identiteten hans, og Starkiller blir dermed nødt til å spore henne opp. Det er definitivt en kjærlighetshistorie

parallelt med hovedtråden.

**La oss håpe at Starkiller ikke går i Luke-fella, og oppdager at Juno er søsteren hans.**

- Haha, ja. Det ville vært pinlig. Jeg kan bekrefte her og nå at Juno Eclipse ikke er søsteren til Galen Marek! (Starkillers egentlige navn, red.anm.)

**Hva med noe av den nye teknologien vi har sett det siste året, har dere vurdert å implementere 3D, Kinect eller Move-funksjonalitet?**

- Vi har ingenting å annonsere angående dette, nei. Lucasarts annonserte et Star Wars-spill under pressekonferansen for Kinect, men når det gjelder The Force Unleashed har vi ingenting å si. Det er i hvert fall teknologi som føles veldig naturlig for merkevaren.

**Noe å annonsere vedrørende en oppfølger, blir The Force Unleashed en trilogi?**

- Vel... det kan jeg ikke si noe om. Jeg kan si så mye som at slutten i The Force Unleashed II vil overraske og glede mange. Produsenten vår Haden Blackman sa på et punkt "Jeg kan virkelig ikke tro at lisensgiverne i Lucasarts lar oss gjøre dette her", noe som sier litt om den friheten vi har fått.

**Jeg regner med at den største utfordringen blir å utstyre Starkiller med tre lyssabler.**

- Haha, ja, det er en av de store utfordringene fremover. Men symbolikken med to lyssabler passet åpenbart bra med Force Unleashed II.

**Det var alt jeg hadde å plage deg med i dag, takk for at du tok deg tid!**

- Bare hyggelig, takk for at du kom!

**Vær så god.**

TEKST & FOTO: Daniel Guanio



# REAL HAS NO OPTIONS

GAME.no  
wanna play?

IN STORES AUGUST 19, 2010

[KaneandLynch.com](http://KaneandLynch.com)

18  
www.pegi.info



PS3  
PlayStation.3



XBOX 360

XBOX LIVE

KANE & LYNCH  
DOG DAYS **2**  
伏天

© Square Enix Ltd. 2010. All rights reserved. SQUARE ENIX and the SQUARE ENIX logo are registered trademarks of Square Enix Holdings, Inc. KANE & LYNCH 2, DOG DAYS, EIDOS and the EIDOS logo are registered trademarks of Square Enix Ltd. HD and the HD logo are trademarks of HD Interactive A/S. All rights reserved. Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logo are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks and "PS3" and the PlayStation Network logo are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. The rating icon is a registered trademark of the Entertainment Software Association. All other trademarks are the property of their respective owners. All rights reserved.

