

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

GRATIS
MAGASIN
Sep 2010
Nummer 81

Game reactor

Nordens største spill

mereactor.no

HALO REACH

STOR ANMELDELSE

Bungies farvel til spillserien som
gjorde dem berømte





TOM CLANCY'S

H.A.W.X.2



Engage your target with extreme air combat manoeuvres



New features include take-off, silent UAV control, gunship attack, night missions and more



Jump straight into the action with 4 player story co-op or 8 player adversarial modes

IN STORES SEPTEMBER 3RD 2010 DEMO COMING SOON

www.hawxgame.com



Kristian Nymoen, sjefredaktør



Når bladene faller

På tide å sende dama på feriekoloni - høsten er tid for spilling.

En fargerik årstid har meldt sin ankomst og det går mot mørkere tider, men fortvil ikke: Det er nemlig nok av lysglimt å se frem til på spillfronten. Her er det bare å benke seg foran fjernsynet med en iskald leskedrikk og ciabatta. Bare pass på at sistnevnte ikke havner i sofaen under de heftige skytescene i Halo: Reach.

Anmeldelsen leser dere på side 28.

Tidligere i måneden tilbrakte jeg noen hektiske dager på spillmesse i Köln, for å inspisere flere av vinterens friskeste storspill. Kontoret ble overvåket av assisterende redaktør Daniel Guanio, som like så greit benyttet anledningen til å ta seg en velfortjent avstikker. Bra timing, Daniel. Etter en rekke hissige telefonsamtaler til Hankø Fjordhotell, har Daniel levd i sus og dus med agurkskiver over øyelokkene og babyolje på ryggtafelen, alt mens jeg løp rundt på rastløse messegulv. Redaksjonen har likevel gjort en strålende jobb med magasinet og nettsiden, hvor sistnevnte har hatt en økning på svimlende 20 prosent i løpet av de siste månedene.

Vi har også fått tre nye tilskudd i redaksjonen, og det er på sin plass med en lynintroduksjon av de nye herrene. Først ut er Ingar Takanobu Hauge, som er musiker med ekspertise på spillmusikk. Vi gleder oss til å høre Mario-sangen på neste redaksjonsfest. Alltid like ivrige Kim Kristiansen skal sørge for at vi får en enda bredere Iphone-dekning, og læreren Martin Liland har funnet veien vekk fra kateteret og inn i redaksjonen. Velkommen inn i varmen.

Kristian

HVA SKJER?

Innholdet i Gamereactor #81

Vi har knertet krek i Halo: Reach, tatt amkanonen fatt i rommet og testet kjøreferdighetene i F1 2010...



6 Playstation Move

Vi har lettet på baken og forvandlet kontoret til en vaskeekte fornøylespark.



20 EA Sports MMA

Vi har mesket oss med basketetak og dasket løs på kampsportutøvere i buret.



28 Halo: Reach

Bungie har utviklet sitt siste Halo-spill for Microsoft. Lever det opp til de skyhøye forventningene? Les vår anmeldelse.



34 Dead Rising 2

Det skal være mang en zombie å kveste i denne gorrote drusefesten. Vi serverer like så greit verdens første anmeldelse.



36 F1 2010

Vi har alltid ønsket oss en Formel 1, og med F1 2010 kan vi også eie en. Dette er en racingsimulator for kjernefansen.

Forhåndstiter

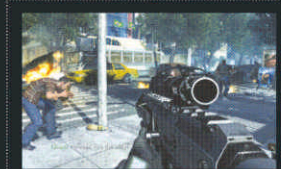
- 16 Rock Band 3
- 16 Amnesia
- 17 Epic Mickey
- 18 Enslaved
- 22 EA Sports MMA
- 24 Gran Turismo 5

Anmeldelser

- 28 Halo: Reach
- 30 Metroid: Other M
- 32 Toy Story 3
- 34 Dead Rising 2
- 36 F1 2010
- 37 Spider Man
- 37 Blue Dragon

Faste seksjoner

- 44 Brev & Mail
- 04 Tempo
- 13 Kronikk
- 16 Sniktitter
- 28 Anmeldelser
- 38 Kjøpeguiden
- 46 DVD



13 Det er bare et spill

Sytepaven Kim visnes er oppgitt over diskusjonen som pågår. Les kronikken...

SJEFREDAKTØR Kristian Nymoen
(kristian@gamereactor.no)

REDAKSJONSSJEF Daniel Guanio
(daniel@gamereactor.no)

RED. MEDARBEIDER Line Fauchald
(line@gamereactor.no)

ANSVARLIG UTGIVER Claus Reichel
GRAFISK FORM Petter Hegevall

ILLUSTRASJONER Petter Hegevall

TEKNIKER Emil Hall

KORREKTUR Halvor Ø. Thengs

SKRIBENTER

Kristina Wiik
Kim Visnes
Kim Kristiansen
Martin Liland

Ingar Takanobu Hauge
Adrian Berg
Richard Imenes
Martin Andresen

ADRESSE Boks 479 Sentrum, 0105 Oslo

INTERNETT Gamereactor.no

OPPLAG 30.000

TRYKK Colorprint

DISTRIBUSJON Posten Norge

ANNONSER Morten Reichel
(morten.reichel@gamereactor.net)

Bernt Erik Sandnes
(bernt.sandnes@gamereactor.no)

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

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

Gamereactor gis ut av Gamez Publishing

TESTET VERSJON

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

ANBEFALT ALDERSGRENSE

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

KONTAKT OSS

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

• "It's a cracker!!!"

TEMPO

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



Mortal Kombat

Plattform: Playstation 3 / Xbox 360 Utgiver: Warner Lanseres: Mars 2011

Mortal Kombat-gründer Ed Boon har kikket på Street Fighter IV og Tekken 6 i forløp til seriens gjenoppståelse. Her spilles det i to dimensjoner med tredimensjonale omgivelser, der hver knapp kontrollerer sitt respektive lem, hvor kampsystemet er totalfornyet i forhold til tidligere utgivelser. Slagsmålene er voldsommere enn noensinne, med nyheter som involverer såkalte X-Ray-angrep. Her får man se røntgenbilder av hvordan motstanderens skjelett og organer blir knust sonder og sammen.

GAMESCOM 2010

Gamereactor var på plass under Europas største spillmesse, og fikk testet en mengde kommende spill.

Gamescom har bare nådd sitt andre leveår, men har allerede blitt et av årets viktigste spillmesser. I fjor ble Playstation 3 Slim og Fable III vist frem for første gang, og når blikkene atter en gang rettes mot Tyskland, er det naturlig at Gamereactor tar seg turen. Det som møtte redaktøren i Köln var intet annet enn en blanding av bevegelsesfølsomme kontroller, lettkledde messeskrepper og rekke på rekke storspill.

Nintendo var ikke på plass denne gangen, men både Microsoft og Sony stilte sterkt. Bevegelsesfølsomme kontrollere kommer til å dominere spillbransjen en god stund til, og i den anledning fremviste Microsoft enda flere av Kinect-spillene sine, så vel som å avsløre en dato og pris for hele sulamitten. De 50 første spillene til Xbox Live-kompatible Windows

Phone 7 ble også navngitt, med alt fra Uno til Bejeweled. Sony viste frem to nye spill: Ratchet and Clank: All 4 One og Resistance 3. Det førstnevnte blir en avstikker i Ratchet-serien, hvor det vanker gåteloosning, plattformaction og samarbeid for opp til fire personer på samme skjerm. Man passet selvfølgelig på å vise frem den nye Move-kontrollen i bred manesje. Messens heteste spill var dog utvilsomt Bioshock: Infinite, der applausen sto i taket etter Irrational Games' velkomponerte introduksjonstrailer. Settingen er ny; ved å ta oss med fra havbunnen og opp til himmelen, har spenningen nok en gang tatt plass i magen. Gamescom 2010 var en riktig fornøylig affære, med masser av fet, tysk mat og trivelige spildemonstrasjoner. I kjølvann av sin lille ekskursjon, har redaktøren sverget at neste tur er så godt som bestilt.



GAMESCOMS HETESTE



Never Dead

Plattform: PS3 / Xbox 360 Utgiver: Konami Lanseres: 2011

Konami viste frem sitt nyeste prosjekt under Gamescom, kalt Neverdead. Dette er et actionspill i tredjeperson, der man skal daske demonpakk med pistol og sverd. Ødeleggbare omgivelser utloves, så vel som uansvarlig mye action og skrekk.



Killzone 3

Plattform: Playstation 3 Utgiver: Sony Lanseres: Februar 2011

Sony fokuserte på flerspiller når de viste frem Killzone 3 under Gamescom. Denne gangen får man blant annet bruke rakettryggsekker og fly omkring under kampene, samt ikke seg beintoffe, robotliknende exo-skjelett.



Bioshock Infinite

Plattform: PC / Playstation 3 / Xbox 360 Utgiver: Take 2 Lanseres: 2012

Etter å ha jogget rundt i Rapture på havbunnen, flytter Bioshock-serien opp til himmelen og den svevende byen Columbia. Året er 1912, og man inntar rollen som Pinkerton-agenten DeWitt. Oppdraget hans? Å redde sin kidnappede datter.



Fable III

Plattform: PC / Xbox 360 Utgiver: Microsoft Lanseres: November

Atter en gang skal vi få boltre oss i Peter Molyneux sin skrudd eventyrverden i Fable 3. Spillet virker en smule mørkere enn tidligere, og vi rakk akkurat å spille nok til å ønske mer. Vi oppførte oss selvfølgelig eksemplarisk, og anbefaler alle å gjøre det samme.



NBA 2K11

Plattform: PS3 / Xbox 360 Utgiver: 2K Games Lanseres: 2010

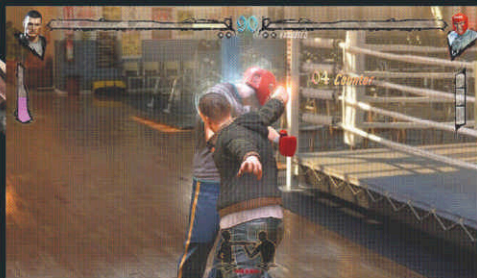
Basketsimulatoren briljerte med silkemyke animasjoner og en visuell glans uten sidestykke. Dette er det peneste sportspillet til dags dato, og vi gleder oss til kurvball i redaksjonslokalet. Hørte jeg noen si Michael Jordan?



Ratchet & Clank: All 4 One

Plattform: Playstation 3 Utgiver: Sony Lanseres: 2011

Insomniac viste frem det nye Ratchet & Clank på Gamescom. Som tittelen antyder kan man nå spille fire samtidig, enten over nett eller på samme skjerm. Blant spillbare figurer finner vi Ratchet, Clank, Nefarious og den eplekjekke Captain Qwark.



Fighters Uncaged

Plattform: Xbox 360 Utgiver: Ubisoft Lanseres: November

I Kinect-spillet Fighters Uncaged får vi leske oss med svette MMA-slagsmål i stua. På menyen står over 70 bevegelser, 21 brett og 12 ulike figurer. Det er til og med mulig å samarbeide på samme skjerm, i duettlagsmål.



Operation Flashpoint: Red River

Plattform: PC / PS3 / Xbox 360 Utgiver: Codemasters Lanseres: 2011

I Dragon Rising-oppfølgeren Red River dras man inn i en væpnet konflikt i Tadzjikistan. Codemasters lover fire forskjellige klasser, tilrettelagt samarbeidsspill for fire spillere gjennom hele enspillerdelen.



Virtua Tennis 4

Plattform: Playstation 3 Utgiver: Sega Lanseres: 2011

For å demonstrere hva Move er god for, har Sony alliert seg med Sega. Virtua Tennis 4 er blitt bygget opp fra grunnen av, følgelig for å funke optimalt med den nye bevegelseskontrolleren. Det blir spennende å levere Move-smasher på stuegulvet.

FORSKJØVET TIL 2011

Gamereactor lister opp storspill som opprinnelig lå an til lansering i 2010



Test Drive Unlimited 2

Plattform: PS3 / X360 Utgiver: Atari Lanseres: 2011

Oppfølgeren til Test Drive Unlimited skulle egentlig allerede vært ute, men Eden Studios valgte å gi hjertebarnet noen ekstra måneders finpuss.



Crysis 2

Plattform: PC / PS3 / X360 Utgiver: EA Lanseres: 2011

De som lengter etter Crysis 2 fikk seg et reallt slag under beltestedet da Crytek bestemte seg for å drøye grafikkperlen til mars 2011.



Rage

Plattform: PC / PS3 / X360 Utgiver: Bethesda Lanseres: 2011

Id har for planer å gjøre Rage til en av de peneste spillene noensinne. Grafikkambisjonene har dessverre forårsaket en utsettelse til september 2011.



Final Fantasy XIV

Plattform: PC / PS3 Utgiver: Square Lanseres: Mars 2011

Det magiske landet Eorzea venter på oss når Square igjen sender Final Fantasy i sjangeren onlinerollespill. Spillet drøyes til mars.

PS3 **HARDWARE** MOVE

Gamereactor har lekt seg med Sonys bevegelsesfølsomme, og gir deg våre inntrykk...

Spenningen var stor da den glamorøse Move-esken havnet på trappene utenfor kontoret, Sonys svar på Wii-fjernkontrollen og konkurrent til Microsofts påtroppende kamerakontroll, Kinect.

Den bevegelsesfølsomme staven skulle opprinnelig hete Wand, inntil noen lysende hoder fant det mer beskrivende å gå for Move. Rett ut av boksen er det ingen bølge av innovasjon som slår

Det som skiller Move fra Wii er imidlertid bruken av Playstation Eye, et kamera som medfølger i pakken

innover oss, noe som også bør være tilfellet for alle som er kjent med Nintendo Wii. Ved å peke og svinge kontrollen kan man imitere alt fra tennisracketer til gladiatorsverd, for ikke å nevne hjulvisp og krumkakejern. I den andre hånden holder man en tilleggskontroll med analog styrespak, tilsvarende Nintendos nunchuck. Det som skiller Move fra Wii er imidlertid bruken av Playstation Eye, et kamera som medfølger i pakken. Kameraet fungerer ikke bare som sensor for å fange opp spillerens bevegelser, men gjør det også mulig å erstatte Move-kulen med objekter på skjermen. Å dingle rundt med en diger pekefinger i skumgummi, er mer gøy enn det høres ut. Bit dere også merke i at kameraet har en innebygget mikrofon, noe som tilrettelegger for både stemme- og bevegelsesstyring på en og samme tid.



UTVIKLER Sony **SLIPPDATO** 14. September 2010
PRIS 995 kroner **SENSOR** Tredelt akselerasjonsmåler / Tredelt vinkelsensor **KNAPPER** 8 stk. / 1 analog avtrykker
BATTERITID Oppladbart Li-ion batteri (40 timer)

GAMEREACTOR.NO Les alt om Move og de kommende spillene til Sonys nye tryllestav.



BEST MED BALL

Den slikkepinnformede gummiballen på spissen av Playstation Move registrerer bevegelsene dine ved å fanges opp av Playstation Eye-kameraet. Leer du innretningen i så mye som en centimeter, gjengis dette i all sin presisjon på TV-skjermen. Den appetittige kulen fungerer som en egen lyskilde for å kunne interagere med kameraet, noe som blir ekstra gøy med flere spillere i rommet. Lysende baller med gummibelegg er tydeligvis mer enn bare en god idé på papiret...



Move-anmeldelser Vi karaktersetter de første Move-spillene.



Sports Champions

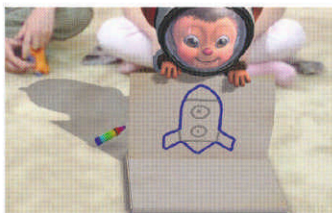
Utvikler Sony Sjanger Sport/Sosialt Lanseres 15. september

Det er umulig å ikke nevne Wii Sports når man snakker om Sports Champions. Ideen er ikke bare en troverdig kopi av den for lanseringsspillet til Wii, men også flere av aktivitetene er å kjenne igjen. Her skal det konkurreres i strandvolleyball, frisbeegolf, bordtennis, sverdkamp, boule og bueskyting, så vel som en tidløs gjengivelse av bordtennis. Som et komplett spill holder ikke dette, men pluss for muligheten til å gjøre underskru i bordtennis. **6/10**



Kung Fu Rider
Sjanger Racing Lanseres 15. september

I Kung Fu Rider skal man sparke gangstere i skrittet mens man ruller ned gatene på en tilsynelatende ordinær kontorstol. Herlig sprøtt konsept, men den klonete spillkontrollen ødelegger mye av mora. **4/10**



EyePet: Move Edition
Sjanger Sosialt Lanseres 15. september

EyePet Move er en nyttigviselse av spillet som tidligere ble utgitt med Playstation Eye-kameraet for et halvt år tilbake. Det er deilig å kunne spille uten hensyn til perfekte lysforhold og haltende respons. **7/10**



The Shoot
Sjanger Sosialt Lanseres 15. september

The Shoot er et tradisjonelt lyspistolspill der man følger en skinnelagt bane gjennom et gitt antall kulisser. Her får man peke og skyte på både cowboyer, romkryp og zombier, men i lengden blir det altfor tynt og ensformig. **4/10**



Start the Party
Sjanger Sosialt Lanseres 15. september

En samling minispill myntet på sosiale samlinger, som lar hver spiller ta opp et kamprop og en positur ved spilllets start. Antallet aktiviteter kunne med enkelhet vært høyere, men morsomt i godt lag. **6/10**

Kommende spill til Playstation Move

Frem til april 2011 planlegger Sony å slippe mer enn 20 spill til Playstation Move. På horisonten skimter vi blant annet Little Big Planet 2, som i brettdesigneren kan bli en fryd å spille med bevegelseskontrollen. I TV Superstars deltar man i ulike TV-programmer, mens Killzone 3 og Socom: Special Forces byr på skyteaction med tryllestav. Vi er nysgjerrige på hvordan kontrollen fungerer i de større spillene, som også inkluderer nyttigviselsen Resident Evil 5 Gold Edition.



Kroppskontroll

Trenden er soleklar. Det finnes ikke noe hetere enn å styre TV-spill med kroppen. Her er fire alternativer...



1 Wii Motion Plus
Nintendo Wii

Wii Motion Plus er et lite tilbehør som plugges inn på undersiden av Wii-fjernkontrollen, og bidrar til en mer presis gjengivelse av spillerens oppførsel. Tilbehøret inneholder en todelt gyro som hjelper konsollen med registrering av akselerasjon og sirkulære bevegelser, på samme presisjonsnivå som Move. Grand Slam Tennis, Red Steel II og Wii Sports Resort er blant spillene som støtter Motion Plus.

Utvikler Nintendo Lanseres Ute nå

2 Tony Hawk: Shred
PS3 / Xbox 360 / Wii

Fjorårets Tony Hawk Ride ble solgt i samme pakke som en helstøpt Skateboard-kontroll, utformet i plast og med infrarøde sensorer som skulle la spilleren simulere autentisk plankekjøring i stua. Ride floppet dessverre til den store gullmedalje, men Activision gir seg ikke med det første. Det kommende Tony Hawk: Shred skal bli et enklere spill enn Ride, tilsiktet et yngre (og mindre kritisk) publikum.

Utvikler Activision Lanseres Mars 2011

3 Xbox 360 Kinect
Xbox 360

I november skal snippen løsnes og hattene på hylla, når Microsoft tar opp kampen med Nintendo Wii og Playstation Move. Kamerakontrollen Kinect gikk tidligere under arbeidstittelen Project Natal, men er nå et ordspill på «connect» og «kinetic». RGB-kameraet muliggjør bevegelse i 3D-miljøer og stemmegjenkjenning, noe som i praksis betyr at man kun bruker kroppen som styringsenhet.

Utvikler Microsoft Lanseres 14. nov

4 DJ Hero 2
PS3 / Xbox 360 / Wii

I Rock Band 3 får vi endelig sjansen til å lefle med keyboard og synth-musikk, et flott komplement til gitaren, bassen og trommene i Harmonix veletablerte bandspill. Den frekkeste nyvinningen innen musikkspillsjangeren er derimot platetallerkenkontrolleren fra Activision, som medfølger tafse-spillet DJ Hero. Man trenger ikke lenger et svinedyrt scratchebord for å være DJ-regent i stua.

Utvikler Activision Lanseres Februar 2011



Null prosjektorstøtte

Nei, Move er ikke kompatibel med prosjektor. Lyset fra prosjektoren forstyrrer kamerasignalet, noe som gjør det umulig å spore lyskulen.





Svakere Mafia II-versjon Mafia II til Playstation 3 er merkbart blekere enn til Xbox 360 – og ikke minst PC, som utklasser begge. Trist, med tanke på at konsollen rent teknisk er betraktelig mer kraftig enn Xbox 360 (noe spill som Killzone 2, God of War III og Uncharted 2 er tydelige bevis på).

DISKUTER NÅ!

Diskuter, blogg og les mer spillrelatert stoff på www.gamereactor.no

Fortsatt slurvete Playstation 3-spill

Ghostbusters, Red Dead Redemption, The Orange Box, Bioshock, Army of Two: 40th Day og Mafia II. Rekken av uefne Playstation 3-spill begynner å bli lang...

Allerede ved lanseringen av Playstation 3, var det problemer med multiplattformsspilene. Ofte ble de sluppet senere enn Xbox 360-versjonen, og manglet den samme finpussen. Noen av ankepunktene var merkbart sløvere grafikk, flere tekniske svakheter og attpåtil manglende onlinestøtte. Den offisielle forklaringen gikk lenge ut på at innmaten i Playstation 3 er vanskeligere å hanske med.

Joda, dette er noe av sannheten - men langt ifra hele. Den store årsaken til hvorfor denne forskjellen fortsatt er i kraft, har sitt utspring i økonomiens verden. Playstation 3 og Xbox 360 har solgt nesten like mye, herav 38,1 millioner Playstation 3-konsoller mot 41,7 millioner fra Microsofts side.

Endog har det blitt langt over disken seks millioner PS3-enheter i Japan, i sterk

kontrast til ynkelige 1,5 for Xbox. At Microsoft ligger foran i Vesten er det derimot ingen tvil om, og spill som ikke slippes i Japan (blant annet Red Dead Redemption og Mafia II) har et klart større marked på 360. Rent statistisk er det bevist at 360-eiere bruker mer penger på spill enn Playstation-eiere, så vel som å foretrekke vestlige utgivelser fremfor de fra det fjerne Østen.

Deretter har vi det faktum at PC og Xbox 360 likner hverandre, rent hardwaremessig. Om man optimerer spillet for PC eller Xbox, får man delvis det andre formatet på kjøpet, mens prosessen er langt mer omstendelig for Playstation 3. Det er som sagt også lettere å utvikle spill til Xbox 360, med det resultat at Playstation-ekvivalentene forsinkes med et par uker. Som utvikler i Vesten har

man rett og slett mer å tjene på en polert 360-utgave. Ta for eksempel Call of Duty: Modern Warfare 2, som solgte

hele tre millioner mer på Microsofts plattform. For oss spillere blir konsekvensen at Sonys konsoll nedprioriteres når det kommer til multiplattformspill. Flere eksempler er The Orange Box, Ghostbusters, Red Dead Redemption, Ghostbusters, Bioshock 2 og til slutt Mafia II, hvori grafikken kom til kort på flere områder. At 2K Czech

inngikk en avtale med Sony om eksklusivt innhold til Mafia II, var tydeligvis ingen hindring fra å være urettferdig rundhåndet med den tekniske delen av PS3-versjonen. Synd, med tanke på at Playstation 3 i teorien er den kraftigste konsollen...

Xbox 360-slurv

Selv om det er langt vanligere med slurv-arbeid til Playstation 3, hender det at japanske utviklere tar seg noen friheter når det gjelder Xbox 360. Et ferskt eksempel er Final Fantasy XIII, som var betraktelig mer pjuskete til sistnevnte. Square Enix var selv så misfornøyd med resultatet at det forsøkte å snike inn Playstation 3-klipp i reklamen for Xbox-utgaven.

BRA SPILL, DÅRLIG FILM

Gamereactor lister opp de verste spillfilmene

Hollywood-fadeser av velkjente spillserier



Street Fighter: The Movie

Gamereactors mener 2/10 Lansering 1994

Street Fighter var det største av det største nittitallet. Ryu, Ken, Guile og Chun-Li var på alles lepper og tunger, noe som kjøpt ble snappet opp av sultne Hollywood-hoder. Filmadapsjonen av Capcom's banebrytende spillserie ble dessverre en fadese med fotavtrykk i filmhistorien som helhet, med en sjokkblond, tragikomisk og åpenbart belgisk Van Damme som brent inn på netthinnen. Resten av rollebesetningen har heller ingenting å si.



Super Mario Brothers: The Movie

Gamereactor mener 1/10 Lansering 2008

Dennis Hopper ble til Bowser ved å gre håret, og alle Goombas var tre meter lange skrekkgøler. Luigi var til og med 21 år yngre enn Mario, begge to ansatt som bussjåfører med røykånde. En av de verste spillfilmene gjennom tidene.



Max Payne

Gamereactor mener 4/10 Lansering 2007

Regissøren bak Behind Enemy Lines lovet et manus som på alle måter ville leve opp til Remedys stemningsfulle actionspill. Det vi fikk var derimot en overspillende Mark Wahlberg med altfor stor skinnjakke, og dialoger stivere enn 14 år gamle Kai-Johnny ved synet av Jessica Alba på internett. Filmen gjør på ingen måte Remedy noen tjenester.



Far Cry

Gamereactor mener 1/10 Lansering 2008

Uwe Boll er ikke kjent for å være en kunstner i sitt håndverk. Eller rettere sagt: Uwe Boll har stort sett regissert og produsert søppelfilmer fra ende til annen. Den forrige tragedien var filmatiseringen av Far Cry, der tøysetskeren Til Schweiger spurtet rundt i skogen, tilsynelatende på måfå. Boll - ta deg en bolle!



AT DET VAR?

Artige sitater fra spillbransjen

Dana White, UFC-president

“EA er en falsk bedrift, falske jævn*** som bare tenker på penger... UFC 2010: Undisputed kommer til å myrde drittspillet deres. EA Sports kan dra til hel***!”





Planlegg *dine* spillkjøp

TOPP
LISTE

Vinteren ser utrolig lovende ut, med mengder av etterlengtede utgivelser. 2011 ser heller ikke rent ille ut, med storspill på løpende bånd. Vi har listet opp de kommende måneders heteste spill.

01 MÅNED UNNA

Het spillhest tar igjen for en småttor spillsummer



1 Rock Band 3

Plattform PS3 / Wii / Xbox 360

Det er det mest ambisiøse musikkspillet i sjangeren. Noensinne. Med Rock Band 3 viskes grensene for virtuell og virkelig musikk gradvis mer ut, der en el-gitar med strenger og et fullblods keyboard står på instrumentlisten. Forvent også allsang i form av harmonier, som sett i The Beatles- og Green Day-spillene. Til høsten kommer drøyt 80 nye låter til å supplere de 1000 som allerede ligger tilgjengelig for nedlasting, og med den nye Pro-modusen skal det virkelige klinge mellom veggene. Rock Band 3 er ikke bare årets heteste musikkspill, men også et av de mest lovende spillene generelt. Husk å sende nabovarsel!



2 Medal of Honor

Plattform PS3 / PC / Xbox 360

Electronic Arts skal gjenreise Medal of Honor-serien for alvor, og med Afghanistan som utgangspunkt tar vi på oss rollen som beinhardes spesialsoldater fra Delta Force-

sambandet Wolf Pack Tier 1. Med en mer seriøs framtoning skal Medal of Honor gå i strupen på Call of Duty, dette blant annet ved å la Battlefield-skaperne Dice stå ansvarlig for flerspillerdelen.



3 Fable III

Plattform PC / Xbox 360

Allt det harde slitet i landet Albion kommer endelig til å bære frukter i Lionheads tredje del av Fable-sagaen. Som avkommet til helten fra Fable II får du sjansen til å regjere med

jernhånd eller silkehanske, dette gjennom å alliere deg med de rette og sabotere de som står deg i mot. Med rett blanding av disiplin og ydmykhet, kan du fort ende opp med å bli landets beste konge eller dronning. Husk at hvert valg har en konsekvens...



4 EA Sports MMA

Plattform PS3 / Xbox 360

Tanken? Å gi UFC 2010: Undisputed en god mengde deng. I EA Sports MMA skal mixed martial arts-fantasten få

alt hva han (eller hun) ønsker seg, i regi av et samarbeid med MMA-organisasjonen Strikeforce. Spillet oppsett låner innslag fra Fight Night, og alle vordende MMA-helter kan belage seg på å trenes opp av selveste Bas Rutten og Caesar Gracie. Horte jeg klokken ringe?



5 Enslaved

Plattform PS3 / Xbox 360

Heavenly Sword-utvikler Ninja Theory og utgiver Namco Bando, satser stort med det kommende Enslaved. Ifølge

utgiveren selv, skal det bli en storselger i samme klasse som Gran Turismo og Halo, noe spillet viser klart potensial til å oppnå. Majestetiske omgivelser og verdens mest spenstige hovedfigur lover bra. Sniktitten er bare noen sider unna.

02 MÅNEDER UNNA

Julehandelen 2010 kan bli en dyr affære



1 Need for Speed: Hot Pursuit

Plattform Playstation 3 / Xbox 360

Vinden i håret og politiet i sidespeilet – Need for Speed: Hot Pursuit var en sikker vinner i vår fartsblinde redaksjon. Nå er det endelig på tide med mer hensynsløs biljakt på brede amerikanske motorveier, noe som lover godt med Burnout-ansvarlige Criterion Games bak rattet. Lynrask kjørefølelse vil falle godt i jord hos alle fedrelandets søndagsjåførere, med politibiler og helikoptre hakk i hæl. Den nettbaserte flerspilleren henter inspirasjon fra Burnout: Paradise, hvilket betyr at man kan risikere å støte på en og annen kompis underveis i jakten. Vi setter en knapp på Lamborghini Reventon, og varmer opp den virtuelle langfingeren.



2 Dance Central

Plattform Xbox 360

I sommer fikk GRTV-teamet prøvedanse Dance Central på E3-messen i Los Angeles, og jammen rykket det ikke dansefoten på hele turen hjem. Da Jonas Elfving tittet innom

Harmonix forrige måned, ble ikke forventningene særlig mindre. Dance Central lar deg danse freestyle til svetten renner, med et spillsystem som det mest spennende vil gi fødsel til millioner av danselover og vrikketigresser.



3 Call of Duty: Black Ops

Plattform PC / PS3 / Xbox 360

Med Infinity Ward ute av spill, er det Treyarch som tar over roret som hovedutvikler for Call of Duty-serien. Etter det smått

uefne World at War er det en revansjesugen utvikler som tar fatt på oppgaven, og Call of Duty: Black Ops ser ut til å bli et actionspill i ypperste klasse. Den kalde krigen står for tur, men tilsynelatende på sitt mest brennhete.



4 Gran Turismo 5

Plattform Playstation 3

Polyphonys evighetsprosjekt har endelig sett lyset i tunnelen, med skyhøye forventninger på kjøpet. Et vell av lisensierte biler er selvfølgelig i fokus, denne

gangen med besøk av WRC og Nascar. Ved hjelp av fotorealisme, naturtro kjørefølelse og eksotiske baner fra verden rundt, har Sony nok en gang for planer å være lederstjerne i sjangeren. Sett deg godt til rette i kjørestolen - sniktitten leser du senere i bladet.



5 Donkey Kong Country Returns

Plattform Wii

Tittelen gjør det hele klart: En av Nintendos mest elskede maskoter i over et tiår gjør sin tilbakekomst i en hyllest til 2D-

klassikeren Donkey Kong Country. Kongen over alle aper lover tidløs plattformaction, bananer, piratkokodiller, samarbeidsspill og rullende tonner. Med Metroid Prime-skaper Retro Studios på saken, er det uunngeelig å ikke bli en smule opphisset.

05 MÅNEDER UNNA

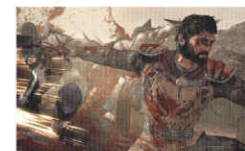
Våren 2011 står i actionspillenes fortegn



1 Bulletstorm

Plattform PC / Playstation 3 / Xbox 360

I februar kommer spillet som får kampene i Gears of War og Killzone til å fremstå som putekrig. I Bulletstorm (utviklet av folkene bak Painkiller-serien) er det raffinert arkadeaction som står på menyen, hvor utgiver Epic på et tidlig stadium inn en klar bestilling på eksplosjoner, blytunge våpen og brutale nærkampbevegelser - griselekker grafikk var en selvfølge. På sommerens E3-messe pisket og gjennomhullet vi til både brask og bram, med tidens frekkestes lasersnøre. Å gjøre slutt på militante muskelbeist med en helvolley mot horisonten, kan ikke beskrives som annet enn dypt tilfredsstillende.



2 Dragon Age II

Plattform PC / PS3 / Xbox 360

Istedendfor å lage en egen rollefigur, trer vi inn i skoene på den ubarberte Hawke, en mann (eller kvinne, dette er valgfritt) som på et eller annet vis greide å overleve Darksparn-

invasjonen i byen Lothering fra forgjengeren. Handlingen dreier seg om Hawkes flukt og resterende ti år lange liv, som utvisomt blir fylt med skjebnsvangre valg og strabaser. Vi forventer noe storslått.

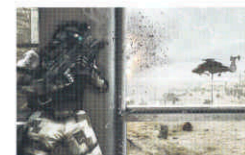


3 Marvel vs Capcom 3: Fate of Two Worlds

Plattform PS3 / Xbox 360

Med tanke på at Marvel-heltenes spill bruker å være smått skuffende tilstelninger, er

Capcoms nyeste storsatsning en særskilt velkommen glede. Iron Man, Hulk og Spider-Man får bryne seg på klassiske Capcom-helter som Ryu, Dante og Chris Redfield, i et slåsesspill som later til å bli en fargesterk inntert på flerspillerfronten.



4 Ghost Recon: Future Soldier

Plattform PC / PS3 / Xbox 360

I det femte Ghost Recon-spillet retter vi sikten mot framtiden, Midt-Østen, Nord-Europa og Asia, der ekstremister sprer skrekk og vold og urolighet. I

sedvanlig manér tar vi kommando over et topptrent firemannslag, som i denne omgang har fytt ryggsekken med "Optical Camouflage". Taktiske spøkelses ble plutselige enda mer taktiske.



5 Deus Ex: Human Revolution

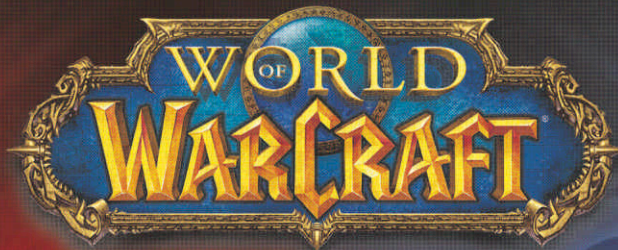
Plattform PC / PS3 / Xbox 360

Det er fortsatt en stund til utgivelsen av spillet som skal legge ordet cyberpunk på alles

lepper. Noe som bare får oss til å lengte enda mer. Human Revolution ligger an til å bli en verdig oppfølger til den for lengst klassikerstemplede originalen, hvori tung action, hacking og sniketakter blandes med gullsvart noir-renessanse av ypperste visuelle klasse.



CREATIVE



HØR AZEROTH-VERDENEN SOM ALDRI FØR!



SOUND BLASTER®
WORLD OF WARCRAFT®
HEADSET



SOUND BLASTER®
WORLD OF WARCRAFT®
WIRELESS HEADSET

Det optimale MMO-spillhodesettet

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

Sound
BLASTER

soundblaster.com/worldofwarcraft

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

THX
TruStudio PC™

Finnes på:



SPACEWORLD

Blizzard.com

Creative.com

TEMPONoe for alle
og enhver
på mørke
høstkvelder!

Essensielt

Disse godbitene bør du skaffe deg!
September - November 2010

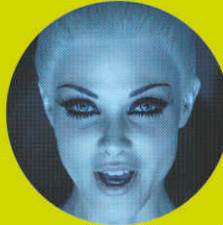
1

Lekestue for store og små

Toy Story 3



Finding Nemo var selve definisjonen på et middelmådig lisensspill, og Cars hørte hjemme på skraphaugen. Det samme gjorde Rattatouille og Wall-E. I ni av ti tilfeller har de lisensierte spillene fra Pixars kartotek vært en trist affære, men Toy Story 3 brøt sirkelen ved å bli et av de beste familiespillene vi har prøvd på lenge. Plattformerer er selvfølgelig basert på filmen, der du får prøve deg i Woody, Buzz eller Jessies sko. Du kan velge mellom Story- og Toybox-modus, og begge deler tilbyr haugevis av morsomme utfordringer. Her kan både unge sjeler og sutrete spillkritikere finne igjen lekegledden, være det seg som cowboy eller astronaut. I historiemodusen skal man lede Toy Story-gjengen gjennom ni nivåer. Hvert eneste nivå er døpt i en nydelig og fargerik grafikk, som virkelig tar opp tråden fra filmen. Spillkontrolleren er stram, og de varierte oppdragene gjør dette til en kongegod opplevelse. Og blir du lei av historieoppdragene kan du lage dine egne baner i Toybox-modusen. Bare så du vet det...

2 Høstens
filmnacks

I Spit on Your Grave, Tron Legacy & Red

I desember får Tron sin andre seiersgang på det store lerret. Disney har flekket opp sjekkeheftet, og fått med Jeff Bridges på det som kan være årets kuleste nytgivelse. Det hele begynner da Sam Flynn oppdager en hemmelig gang i sin fars gamle (og nedstengte) arkadehall. Dette viser seg å være en port til en virtuell dimensjon, og Sam får møte sin far igjen for første gang på 20 år. Sammen må de kjempe mot den kunstige intelligensen faren utviklet for 20 år siden.

Et annet lyspunkt i høstmørket er nylanseringen av skrekkløppen I Spit on Your Grave. Originalen, som kom i 1978, sanket oppmerksomhet for sin overdrevne grafiske vold. Dette problemet er så godt som ikke-eksisterende i 2010, da utpirkede øyne, gyselige tenner og avklipte fingre står på menyen. Det høres kanskje ekkelt ut, men mest av alt fremstår det som et lovende prosjekt. Lovende er også den DC-baserte filmen Red. Her leker Bruce Willis seg i rollen som Frank Moses – en pensjonert CIA-agent som trues på livet av sine tidligere arbeidsgivere. Med det begynner ballen å rulle, og en eksplosiv henrettelsesturné er i anmarsj.



3 Duppedittin alle sikler etter

Golden Eye 007 Wii Gold Classic Controller Pro

Det skal ikke mye til for å nøle litt på uttalen i dette tilfellet - Golden Eye 007 Wii Gold Classic Controller Pro høres rett og slett ut som et dårlig TV-Shop-produkt. Men egentlig er det snakk om en Nintendo 64-kontroller til Wii, som vil bli utsendt i en pakke med nyversjonen av Golden Eye 007. Denne kontrolleren er lastet med ergonomiske vinger og en ekstra lang ledning, da vi alle vet at James Bond har en forkjærlighet for nettopp det. Herligheten koster 499 kroner løst, og er definitivt et obligatorisk kjøp for alle Golden Gun-elskere.

4 Spesialutgaven
for enhver
actionfantast

Rambo: Extended Cut

tvilsom fryse.

Rambo er bosatt i Burma, der han jobber som reisende slangetemmer. En gjeng bistandsarbeidere ber om båtsskyss til et krigsherjet område, men Rambo velger å stille seg på bakbena. Snart kjenner han angren på kroppen, og befinner seg plutselig midt i den pågående krigen. Utstyrt med samme Hobbex-blad som i forgjengeren kaster han seg hodestups inn i en konflikt der kaliber 50, atombomber og sprengende piler er obligatorisk utstyr. Dette er Rambo på sitt beste, og det er vanskelig å ikke nyte selskapet hans.

Om du vil ha en brutal og briljant voldsfilm er definitivt Rambo: Extended Cut et viktig kjøp.



Rambo: Extended Cut er kanskje ikke stappet til randen med ekstramateriale. Vi har et par rolige scener som sakker ned tempoet litt og gir filmen større moralsk tyngde. Men hvem prøver vi å lure her? Det vi er ute etter i Stallones ultrablodige dødsmaraton er action og skyting, ikke viktige budskap og moralske dilemmaer. Rambo er Rambo, på både godt og vondt. Her får vi servert en halvgyselig, men supersjarmende 80-tallsfilm proppet til randen med overdreven videovold, datablod og en snuskete Sly med en noe

5

Forsterkeren som gir gjenklang i veggene

Sony STR-DH810

Er du en teknologislange? Har du allerede gått til innkjøp av en 3D-TV og en blu-ray-spiller? Bra. Da skal det nemlig ikke mye til før du kan heve spillopplevelsen fra bra til fantastisk. Det eneste du mangler er en forsterker til hjemmekinoen, som er utrustet med innebygd videoprogram og 3D-støtte. Denne oppgaven er ideell for STR-DH810, som kan bli din for snau 4995 kroner. DH810 er armert med fire HDMI 1.4-innganger med 3D-kompatibilitet, i tillegg til å støtte åtte kanaler med 100 watt utsendt strømstyrke til hver av dem. Og om du ikke vil koble på åtte høyttalere er det fullt mulig å frese på med litt ekstra stæsj til surroundsystemets viktigste høyttalere i stedet. STR-DH800 takler full HDMI-oppløsning og gir deg en lydopplevelse du ikke vil være foruten.





6 Ikke bare en Ipod-ladestasjon Pioneer XW NAC-3

Rød, svart eller hvit – denne Pioneer-dockingstasjonen er øyegodteri. XQ NAC-3 har et blått LCD-display som harmoniserer fint med de snertne LED-knappene. Designet er nydelig, og kombinerer stil med praktisk bruk. Her kan du nemlig lade to Ipodere eller Iphoner samtidig. Høyttalerne er av skyhøyt kaliber, og vi blir rett og slett bergtatt av musikken som strømmet ut derfra. For 4500 kroner får du en dockingstasjon med MP3-støtte og flere andre spennende funksjoner, der blant annet nettradioen, USB-tilkobling for eksterne enheter og muligheten til å strømme video til TV-en gjennom komposittkabler gjør denne Ipod-dockeren uvurderlig. Du kan til og med blande låtene du har på de to Ipodene og kryssavspille dem. Perfekt om du har date hjemme og vil samkjøre musikkonskene...



7 Det obligatoriske rattet

Logitech G27 Racing Wheel

Om du er en racingfanatiker av verdensklasse vet du hvor viktig det er med et godt ratt til noen timer med virtuell bilmoro. Logitech disket opp med det beste rattet på lenge med sitt G27 Racing Wheel, som er bygd av metall og lær. Det tilbyr en fantastisk god presisjon, og har fått markedets beste force feedback. Det kan bli ditt for bare 2999 kroner.



9 Blu-ray-fimer du må ha

Brooklyns Finest, The Messenger & Entourage Season 6

Antoine Fuqua, regissøren bak Training Day, er tilbake med sin første gode film siden... Training Day, Glem Shooter, Tears of the Sun, King Arthur og The Call. Med Brooklyns Finest operer Fuqua med sylskarp presisjon innenfor sitt spesialfelt – denne filmen huser korrupte politimenn, knarkere, elendighet og moralsk ufullkomne figurer.

Et annet blu-ray-høydepunkt er The Messenger, der Oscar-nominerte Woody Harrelson prøver seg i et følelsesladd krigsdrama.

Til slutt har vi den sjette sesongen av HBOs ultimate gutteserie Entourage, der vi nok en gang får vi følge Vince, Ari, Drama, E og Turtle på deres ferd mot Hollywood-toppen.



8 Den kuleste telefonen i gata

Apple iPhone 4

Det tok et hav av rykter og noen uker på venteliste før vi fikk tak i dette sveisne kreket. Og folkens – dette er imponerende saker. Eplekongene har ikke spart på kruttet i denne omgang (som de gjorde med 3GS) – Apple har forandret både design og innmat, og resultatet er en knalltøff telefon. Iphonen er ikke lenger lagd av plast, da det har fått et mer robust utseende med aluminiumsramme og glass. Vi får klare referanser til Leicas tidløse retro-kameraer av designet, og i likhet med sin forfar er det den geniale enkelheten som gjør den nydelig.

Men det aller beste med iPhone 4 er verken designet, den robuste kvaliteten eller det kraftig forbedrede kameraet. Det

er den nye IPS-skjermen som stjeler vår oppmerksomhet. Skjermen, som går under navnet Retina Display, tilbyr en skyhøy oppløsning på 960 x 640 piksler. Dette er perverst bra.

10 TV-en som får gråstein til å glitre Samsung UE55C9000



Det er ingen tvil – Samsungs grisedyre 3D LED er verdens beste 3D-skjerm for øyeblikket. Du får som kjent det du betaler for og en Samsung UE55C9000 selges for den nette sum av 48 995 kroner. Til gjengjeld får du en perfekt kombinasjon av enestående bildekvalitet og ultrarent, minimalistisk design. Rammen er lagd av børstet aluminium, og skjermens HDMI-innganger sitter i foten for å gjøre det enklere å gjemme ledningene. Får det blitt mer praktisk? Bildekvaliteten etterlater ingenting til fantasien, da fantastisk skarpe bilder kompletteres av formidable, jevne farger og herlig følsom 3D. Dette er rett og slett kremen av 3D-skjermene.



11 Gitaren alle vil plukke på

Logitech Wireless Guitar Controller

Har du rocket ihjel knappene på Guitar Hero-gitaren din? Da bør du sjekke ut Logitechs svar på problemet. Denne trådløse, oransjefargede herligheten har en behagelig tung følelse og et snedig design. De grunnleggende funksjonene er selvfølgelig med, men rosinen i poisa er hvor mye den føles som en ekte gitar. Knappene og resten av tilbehøret er i tillegg mer eksakte og stillegående enn originalen. Halsen er i ekte tre, og mot bunnen kan du skimte et skjær av metall. En luksusgitar for den sanne rockehelten.

REAKSJON

Refleksjon og reaksjoner
Les våre blogger på www.gamereactor.no

Slapp av, det er bare et spill!

Kim Visnes tar et oppgjør med umodenhet i spillmediet, og hvorfor vi ikke blir tatt seriøst.



RASISME Capcom ble anklaget for å fronte rasisme i actionspillet Resident Evil 5, der afrikanere ble omgjort til ravende galninger som følge av et virus.

DISKUTER NÅ!

Diskuter, blogg og les mer om dette på www.gamereactor.no

Spillindustrien har en lei tendens til å gjemme seg bak mantraet "Det er jo bare et spill".

Handlinger som er kontroversielle i spill, er som regel lukkede sår i både film og litteratur.

"Spill er kunst" vil nok de fleste spillskribenter, -utviklere og -utgivere skrike høyt om de blir spurt. Men, stemmer dette? For at noe skal være kunst, må det på et eller annet plan vekke en følelse, om dette er i form av sorg, sinne, glede eller redsel. Mange spill klarer dette til en viss grad, men hva med dypere reaksjoner? Spillindustrien har en lei tendens til å gjemme seg bak mantraet "Det er jo bare et spill". Vi er veldig flinke til selv å ufarliggjøre det vi elsker sånn at de utenforstående ikke ser på det vi gjør som kontroversielt, respektløst og nederdrettig. Er ikke dette egentlig poenget med et fortellermedium? Ønsker de ikke å starte en debatt - få oss til å tenke? Om ikke vi klarer å se på det vi gjør som noe annet enn "et spill", så vil jo ingen andre kunne gjøre det heller.

Det har vært mange banebrytende tanker og ideer innen spillindustrien. Og siden vi er et så ungt medium som vi fortsatt er, så vil det være mange banebrytende ideer og historier vi enda ikke har fortalt. Men man må jo starte et sted. Infinity Ward inkluderte den kontroversielle delen "No Russian" i Call of Duty: Modern Warfare 2, hvor du påtar deg rollen som en CIA agent som har infiltrert en

russisk terroristgruppe. Du inntar en flyplass for så å drepe de sivile. Den siste beskjeden du får av terroristsjefen er "Remember, no Russians". Så bærer det av sted med 10 minutter – i mange øynes – utspekulert og ondsinnet vold.

Hvorfor ville Infinity Ward inkludere dette i spillet? Et brett hvor din eneste oppgave er å drepe uskyldige mennesker som desperat prøver å komme seg vekk fra blodbadet? For min egen del satte det hele historien i perspektiv. Terrorisme er grusomt, og at du selv tar del i handlingen gjør at du ser på resten av historien annerledes. Du sitter der med en dårlig smak i munnen, og vegrer deg mot å trekke av mot de uskyldige. Med en gang debatten startet, begynte de fleste spillfanatikere å bruke argumentet "Det er bare et spill", som for å uskadeliggjøre hendelsen i spillet. Med disse fem magiske ordene, er det ikke lengre enn følelsesmessig påkjønning fordi, "hallo, det er bare et spill." Det blir i stedet bare et rop om oppmerksomhet og PR, ikke et narrotologisk virkemiddel.

Som "gamere" skulle vi faktisk stått for det Infinity Ward gjorde. Sekvensen er der for å sette ting i perspektiv, for å provosere, for å skape hat for terrorisme. Ikke for å være kontroversiell kun for å være kontroversiell. Det er på mange måter her vi som et medium har mye å lære. Filmer og bøker vekker følelser på en helt annen måte enn hva spill gjør. De forteller historien for hva historien er verdt, og en regissør vil sjelden måtte svare for sine handlinger. Om han eller hun faktisk er nødt, bruker de ikke ordene "Det er jo bare en film". Om vi først skal kunne bli tatt seriøst, må vi også kunne stå for de handlinger vi selv legger inn i spillene. Selv om det ikke virker slik, er gruppen eldre spillere langt større enn den pubertale massen. Det finnes nok av spillere med tilstrekkelig forståelse om klode og samfunn til å fremgi en følelsesmessig reaksjon på både kontrovers og dyptpøyende tematikk.

Ingen kan si at spill ikke er kunst. Men kunsten den fremstår som – eller prøver – er i form, ikke følelser. Vi er enda unge, vi lærer enda hva vårt medium kan gjøre. For at vi skal kunne ta neste steg, må vi nok stå for det vi gjør, og faktisk stille spørsmål om de andre mediene så fint klarer. Om vi ikke gjør dette, vil vi nok aldri kunne bli voksne, og vi vil aldri bli tatt seriøst. Det er ikke bare et spill.

Kim Visnes

www.gamereactor.no

Taliban, sådan

Forsvarsminister i Storbritannia, Liam Fox, langet for kort tid siden ut mot Medal of Honor. Det kommende skytespillet lar spilleren kontrollere Taliban-soldater i flerspillerdelen.

Hovedstrømninger i Det 20. Aartusenets Spillandskap.

Da litteraturkritikeren Georg Brandes på begynnelsen av 1900-tallet holdt en pompøs forelesningsrekke om hovedstrømninger i datidens litteratur, ettersøkte han hovedsakelig at litteraturen bidro til å "sette problemer under debatt". Med samtidens fokus på spillkontrovers som salgsmiddel og gratis reklame, burde Georg Brandes snu seg i graven og tvert om begynne på en ny serie med forelesninger. Nå bruker vi samfunnets problemer som salgstriks, ikke folkeopplysning, og den store, stygge ulven er nok en gang spillmediet. Om det først oppstår en debatt - som Liam Fox' nylige angrep på Medal of Honor - har det sitt utspring i hvorfor det er galt, hvorfor det er smakløst å la spilleren delta i handlinger knyttet opp mot virkelige tragedier og politiske motiv. At det oppsto stor medieoppmerksomhet rundt oppdraget "No Russian", er både negativt og positivt. Den negative siden har med å gjøre at spillet selger på kontrovers, ikke kontroversens verdi. Det positive er at spill som medie blir løftet frem og aktualisert - i hvert fall ikke forbigått. Det er ingen dum idé å gjøre folk klar over at også spill har potensiale til å ta opp temaer som gir oss nye tanker og meninger om samfunnet, foruten å være underholdning. Det bør være liten tvil om at det finnes rekke på rekke med spill som ikke ene og alene er laget for å gi spilleren reinspikka lek, men også har et budskap å komme med. Et spill med mening behøver ikke nødvendigvis å være et pretensios kunstprosjekt om ressursforvaltning i abstrakt figur - se på Starcraft.



Dette er hot!

Her er 20 perler vi anbefaler til *Iphone*

Appstore fortsetter å vokse, og spillkatalogen til Iphone begynner å revne langs sømmene. Vi gir deg 20 apps som er verdt å sjekke ut.

SPORT



Let's Golf!
29 kroner / Gameloft
Golf i lomma. Men hvor er Tiger?



X2 Football 2010
39 kroner / Exient Ltd.
Fingermoro på lommebanen!



Plants vs Zombies
17 kroner / Popcap Games
Hagearbeid er ikke nødvendigvis kjedelig.



Doodle God
6 kroner / JoyBits Ltd.
Vampyrer og mennesker i slaktemassakre.



Piczle Lines
Gratis / Score Studios LLC
Her får du Picross på japansk vis.

PUZZLE/STRATEGI



Avatar
30 kroner / Gameloft
Bra spill basert på filmen. Men er det i 3D?



Space Miner
11 kroner / Venian Entertainment Inc.
Sank mineraler og plaff ned fiender.



Fruit Ninja
6 kroner / Halfbrick Studios
Herlig fruktcocktail med kapping og deling.



Stair Dismount
6 kroner / Secret Exit Ltd.
Stjel fjeset til dine fiender og dytt dem ned trappa.



Pac-Man Championship Edition
17 kroner / Namco Bandai
Klassiker i lommeformat.

ACTION



The Incident
11 kroner / Matthew Comi
Se mot himmelen og sikt på stjernene.



Fastar!
6 kroner / Cat in a Box Games
Lop så fort du kan og drep alle firkanter du ser.



Monster Dash
6 kroner / Halfbrick Studios
Hopp og skyt monstre. Fantastisk!



Real Racing
29 kroner / Firemint
Griselekker bilfest for alle og enhver.



GT Racing: Motor Academy
29 kroner / Gameloft
Fartsbeist på fire hjul. Kan spilles på trikken.

PLATTFORM

RACING



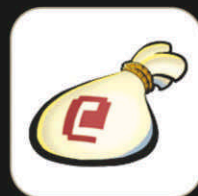
Need for Speed: Shift
49 kroner / EA
Godt gjennomført racing.



Aqua Moto Racing
12 kroner / Resolution Interactive
Wave Race i lomma.



Godville
Gratis / Mikhael Platov
Et rollespill der du slipper å spille.



100 Rogues
29 kroner / Fusion Reactions
Velg en klasse og drep det du ser.



Chaos Rings
69 kroner / Square Enix
Final Fantasy-inspirert rollespill.

EVENTYR/ROLLESPILL

Klipp ut i langs denne linjen, og spar det her!



AWARD WINNING PC GAMING AUDIO EXPERTISE
NOW AVAILABLE FOR XBOX 360®
 WWW.STEELSERIES.COM



COMPATIBLE WITH
XBOX 360
 XBOX LIVE COMMUNICATION



steelseries
SPECTRUM 5.1
 GAMING HEADSET

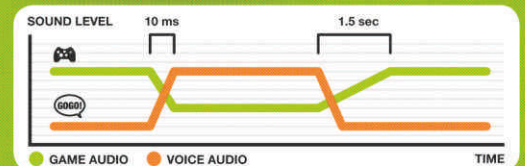


steelseries
SPECTRUM 4.1
 GAMING HEADSET



INKLUDERER STEELSERIES SPECTRUM LYDMIXER:

- Med selvstendig lyd- og stemmekontroll
- SteelSeries LiveMix tilbyr spillere en hurtigtast for å bedre balansen mellom Xbox LIVE® chat og spilllyd



SteelSeries LiveMix in action

GameStop
 power to the players®

steelseries
 professional gaming gear

S

800 sniktitter www.gamereactor.no

Sniktitter



Lanseres: 8. SEPTEMBER

Amnesia: The Dark Descent

Plattform **PC/MAC** Utvikler **Frictional Games**
 Utgiver **Frictional Games** Sjanger **Skrekk**

MANGE SKREKKFANS har sikkert kjennskap til kultperlen Penumbra: Overture, som både fikk oppfølgeren Black Plague og utvidelsespakken Requiem. Nå er Frictional Games tilbake i salen og til alles store glede er dette et grafisk eventyr i samme stil som Penumbra. Du spiller Daniel, en forvirret mann som har problemer med å huske både navn, mål og mening. Vi trer inn i Daniels sko da han kommer til bevissthet i et forlatt slott, og allerede fra begynnelsen sitter man på nåler. Historien virker både mystisk og forlokkende, noe som er essensielt i et spill av denne sjangeren. Amnesia er et av de mest lovende survival horror-prosjektene jeg har sett på flere år - skrekkelskere bør glede seg til september.

Kristina Wiik



TID FOR ROCK'N'ROLL

Rock Band 3 kommer også til å inneholde en Party Mode, i likhet med den mer avslappede spillmodusen i Guitar Hero 5. Her kan spillere fritt hoppe inn og ut av låten. Forandringene i karrieremodusen går ut på kortere turneer og meta-utmerkelse, altså delmål i enkeltvisninger.

SKRU OPP LYDEN

For de av oss som har ligget oppe om nettene og drømt om å være rockekometer, vil det nok være gode nyheter å høre at man i større grad kan skreddersy figuren sin. Men pass opp! Rockes det hardt nok kan man risikere å få naboen på nakken.

Lanseres: 28. OKTOBER



Rock Band 3

Plattform **Xbox 360 / Playstation 3** Utvikler **Harmonix**
 Utgiver **Electronic Arts** Sjanger **Musikk**

DEN 28. BLIR en hard dag for sutrepetriner. Du vet, de som alltid skal slå til med fordringen «skaff deg en ordentlig gitar i stedet». Det er nemlig akkurat dette vi akter å gjøre. Selv om Harmonix selv fortsetter å hevde at de kun lager et spill, vil Rock Band 3s nye

instrumenter, herav gitaren og keyboardet, være så nær virkeligheten som mulig. The Doors synger «Break on Through» idet jeg får teste noe som utvilsomt er nok et gjennombrudd i musikkspillsjangeren.

Det første jeg begynner å tafse på under testrunden min av Rock Band 3 hos Harmonix i Boston, er de to nye gitarmodellene. En av dem er i velkjent plast, mens den andre er ekte. Fender Mustang-replikaen har avsyndige 102 plastknapper, og Fender Squier Stratocoasteren er frekt utrustet med ordentlige strenger (samt muligheten til å koble den i en vanlig forsterker). Disse brukes i Rock Band 3s nye Pro-modus, der man

får boltre seg på hele gitarhalsen fremfor de fem sedvanlige knappene.

Og Pro-modusen er vanskelig. Veldig vanskelig – til og med på det enkleste nivået. Jeg får tilbakeblikk til jomfruturen min med det aller første Guitar Hero, da blikket mitt hoppet mellom skjerm og gitar i sporadisk tempo. På skjermen foran meg suser det symboler og sifre som eksempelvis ber meg slå den tredje strengen på det fjerde båndet. Tenk deg tablaturer som er vendt 45 grader med solen. Når man beveger seg opp på middels vanskelighetsgrad, dukker akkordene opp, representert av et eget språk der forskjellige former



Lanseres: VINTER 2010

Epic Mickey

Plattform **Wii** Utvikler **Junction Point Studios** Utgiver **Disney Interactive** Sjanger **Plattform**

EPISKE MUS er det ikke mange av, men det har tydeligvis Deus Ex-skaper Warren Spector valgt å gjøre noe med. Selv om den ikoniske gnageren har vært med i en del spill tidligere, har det ikke akkurat resultert i spillhistoriske fotavtrykk. I Epic Mickey har derimot Spector valgt å hente inspirasjon fra Mikkes mørkere fortid, begynnelsen på karrieren hans, og har av den grunn endt opp med et særdeles lovende plattformspill - både visuelt og spillmessig. Utstyrt med en magisk pensel er det Mikkes jobb å fukke både Spøkelseskladden og Doktoren, som tøyser det til i Cartoon World. Heldigvis kan penselen fjerne og legge til objekter i spilluniverset, en fiffig funksjon vi gleder oss til å teste.

Daniel Guanio



representerer fingergrepene.

Det som imponerer mest er hvor smidig fingerbevegelsene mine oversettes til sifre på skjermen. Jeg vet alltid hvor fingrene mine ligger, slik at grepet kan justeres om jeg gjør en feil. En pedagogisk detalj er i tillegg at navnet på akkorden står oppført på siden av grepområdet, hendig for oss gitarister på nybegynnerstadiet. Totalt sett føles de nye gitarene langt deiligere å bruke enn de eldre, og nesten så luksuriøse at man lar seg overbevise om at dette er mer enn et spill.

Keyboardet er også meget underholdende, og har gitt

Harmonix muligheten til å velge flere låter fra flere sjangre og tiår. Klaviaturet i The Doors 60-tallslek og synthene fra The Cure er en ren nytelse å spille, selv 20

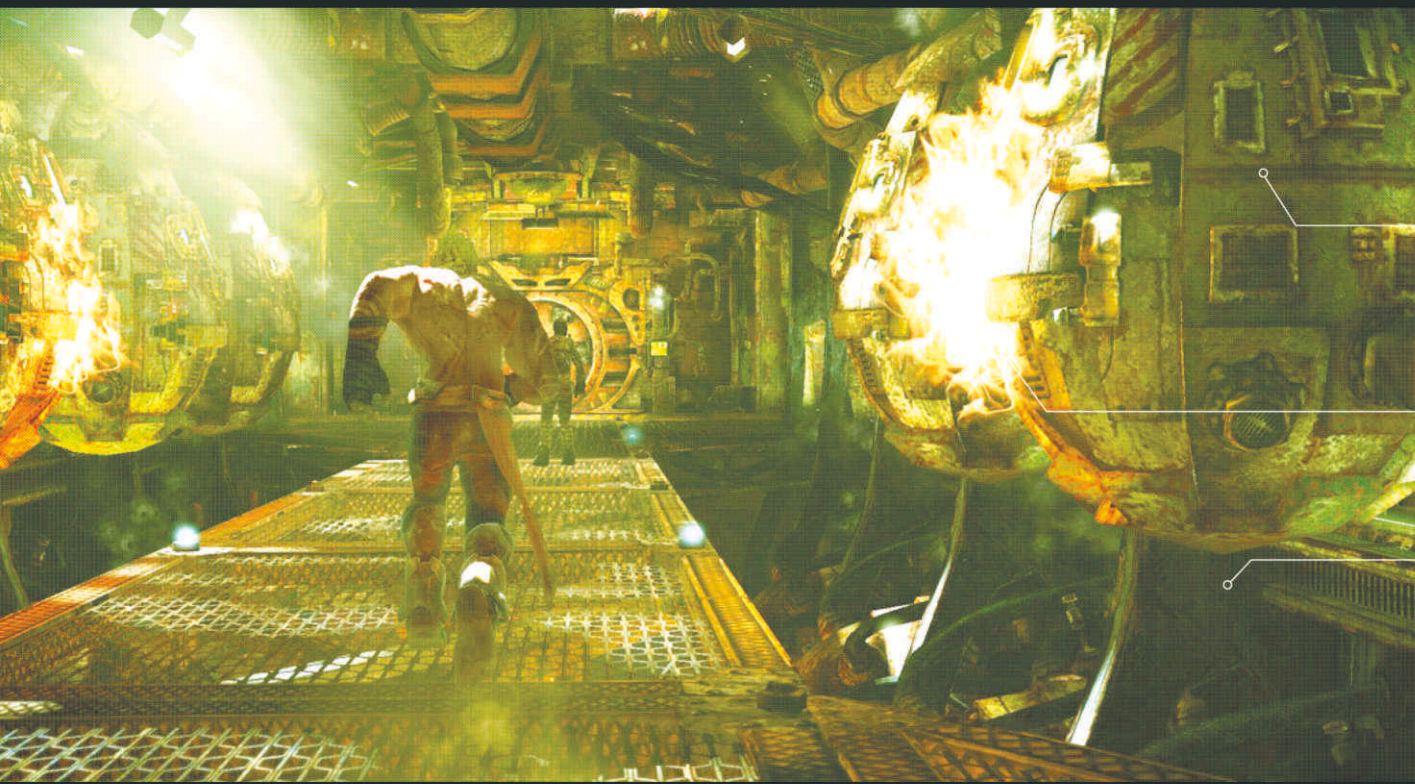
Fender Mustang-replikaen har avsyndige 102 plastknapper

år senere. Keyboardet brer seg over to oktaver, med en knapp for «overdrive» og notefilter på de lange tonene.

Også her kan du enten nøye deg med bare å plinkle iveri på rett tone innenfor riktig fargeområde, eller du kan spille på ordentlig.

Jeg forlater Harmonix med 5 prosent leddgikt, 95 prosent mersmak og Bohemian Rhapsody i en påtrengende loop på hjernebarken. Jeg vil bli bedre på keyboard, lære meg gitarlåtene på ordentlig. Jeg vil spille mer på de nye trommene med en ekstra symbol, og jeg vil synge flere sanger med harmonipartier. Fremfor alt vil jeg likevel håne alle dere sutrepetriner der ute. Nå er det på ordentlig.

Jonas Elfving



VELREGISSERT

Kamerabruken i Enslaved legger jevnt og trutt opp til storslåtte scenario. I det ene øyeblikket løper man stresset gjennom en faresone med kameravinkelen hakk i hæl, i det andre utforsker man praktfulle omgivelser i panorama. Enslaved er designet ned til fingerspissene.

APEMANN

Spilletts hovedfigur er Jackie Chan og Julius på Omega 3, en spennig mann som visstnok vokste opp i villmarken. Vi lot oss imponere av Monkeys bevegelsesmønster og kroppsmimikk.

KJEPPHØY

To angrepsknapper står til disposisjon, pluss muligheten til å beskytte seg og dukke unna. Nærkampsystemet kunne med fordel vært dypere, men takket være kamerabruken er kampene fortsatt stilige å se på.



MANGLENDE VEDLIKEHOLD

Den forkomne byen i Enslaved er en sann fryd å beskue, selv om det ofte hender at man føler seg veldig fengslet. Inntrykket av å følge en opptråkket sti flyter raskt til overflaten, noe som er dumt med tanke på de nydelige områdene.

Kommer 08. OKT

Enslaved: Odyssey to the West

Plattform **Playstation 3 / Xbox 360** Utvikler **Ninja Theory**
 Utgiver **Namco Bandai** Sjanger **Action/plattform**

GRØNT, FARGESPRAKENDE OG FRODIG. Det er forfriskende å oppleve et spill som Enslaved: Odyssey to the West; et spill som til tross for å bruke en post-apokalyptisk setting, ikke er verken gråspregt eller fylt med mennesker som har blitt drapsmaskiner over natta.

Jeg er intet mindre enn lutlei av å utforske sørgelige ruiner under en himmel av stål, drepe smitteofre med påfølgende bipolar tuberkulose, kvadriplegi, agorafobi eller sykloid psykose – jeg får nok gjennomført høstvær og dybdepsykiske lidelser i mitt eget, forblåste hjemland.

Følgelig har Heavenly Sword-skaperne Ninja Theory først og fremst sørget for at den visuelle biten av Enslaved sitter som et nakkeskudd, med både animasjoner og kamerabruk som umiddelbart gir mersmak. En rødhåret jente bryter løs, et slaveskip krenger og en heseblesende redningsaksjon ender i

totalhavari.

Her starter historien om Monkey og Trip, de to hovedpersonene i Enslaved. Den sympatiske og teknisk anlagte jenta Trip er nødt til å komme seg hjem – den

Smidige animasjoner..

veltrente og apekattaktige Monkey vil bare finne ut hva som har skjedd med byen. For å komme seg tilbake til familien, fester Trip et slavebånd rundt hodet til den



GODT GREP
Trip er avhengig av Monkey for å kunne komme helskinnet hjem. Her blir hun hjulpet over et minefelt, men ikke uten å bruke sin tekniske kyndighet til å kartlegge minene.



SKRAPHAUG
Å lage estetikk av søppel er ingen enkel oppgave, men Ninja Theory lykkes med oppgaven. Denne skrotstien er kun en av flere påfallende fenomener for en ivrig turgjenger.

BUTIKKTRIP
Jenta Trip medfølger en egen butikk under navnet Trip Shop, der det kan kjøpes oppgraderinger til Monkeys stav og andre hjelpsomme dikkedarer.

GÅTEDRYSS
Enslaved kan fort sende tankene til Uncharted-spillene på Playstation 3, men skiller seg ut ved å fokusere mer på plattform- og gåtedelen. Historien er for øvrig løst basert på en gammel kinesisk roman under tittelen "Journey to the West".

bevisstløse Monkey. Dør Monkey, dør Trip, og slik oppstår et noe motvillig samarbeid.

Dette samarbeidet er også noe av det viktigste i Enslaved som spillopplevelse. Spilleren er kun i kontroll over Monkey, med muligheten til å bruke Trip gjennom kommandoer og kontekstsensitive bevegelser. Som Monkey er du i tillegg nødt til å passe på at Trip ikke blir angrepet eller skader seg, da de som sagt er koblet sammen gjennom slavebåndet.

Det mest imponerende ved Enslaved er likevel presentasjonen, og hvordan spillet oppfører seg. Monkey hopper og spretter rundt i miljøene med

imponerende smidighet i animasjonene, og det er en nytelse å oppleve de finjusterte kontrollene. I tillegg til turgåing får vi selvfølgelig også et kampsystem å bryne oss på, med krigsroboter som ikke er vonde å be om litt hissig motstand. Gjennom Trip Shop kan man innvinne nye oppgraderinger til både våpen og Monkey selv, dette gjennom å samle glødende valuta spredd omkring i byen. To angrepsknapper står til disposisjon, pluss muligheten til å beskytte seg og dukke unna. Nærkampsystemet kunne med fordel vært dypere, men takket være treffgjengivelsen og kamerabruken er kampene fortsatt stilige å se på.

Enslaved: Odyssey to the West er med andre ord en av årets aller største utgivelser, som viser at Ninja Theory har gjort mer enn å tvinne tommeltotter i kjølvann av den blandede mottakelsen av Heavenly Sword. Rent overordnet er jeg bekymret for mangelen på frihet i omgivelsene, men med flere filmatiske scener (som der man blir jaget av en diger bjørnefelle) trenger det ikke å gå på bekostning av opplevelsen. Bli historien interessant ser vi på noe som bør være midt i blinken for fans av action, plattform og nydelig design.

Daniel Guanio

F1 2010

Formula 1™

"THE BEST F1 GAME IN YEARS" - Eurogamer

"STUNNINGLY BEAUTIFUL" - Official Xbox Magazine

"IT LOOKS SUPERB" - BBC Radio One

"CODEMASTERS GETS THE SPORT LIKE NO-ONE ELSE HAS" - IGN UK



F1 2010 COMING SEPTEMBER



Games for Windows LIVE



XBOX 360



PS3



PlayStation Network



codemasters

© 2010 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters" and the Codemasters logo are registered trademarks owned by Codemasters. An official product of the FIA FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP. This product is for HOME USE ONLY - no commercial use permitted. The F1 FORMULA 1 logo, F1 logo, F1 FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP logo, FORMULA 1, FORMULA ONE, F1, FIA FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP, GRAND PRIX and related marks are trade marks of Formula One Licensing BV, a Formula One group company. Licensed by Formula One Administration Limited. All rights reserved.

All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are being used under license. Developed by Codemasters. Published by Codemasters, Microsoft, Windows, the Windows Vista Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies, and "Games for Windows" and the Windows Vista Start button logo are used under license from Microsoft. "PS3", "PS3" and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

GAME.no
wanna play?

CDON.COM
DIN SKIVBUTIK PÅ NÄTET

GameStop
power to the players™



SPACEWORLD

KOMPLETT.no





BÅDE RING OG BUR
EA Sports MMA inneholder tre forskjellige regelverk og to ulike baner. Om man velger det amerikanske regelverket må man slåss i et bur (som for eksempel det i Strikeforce), mens de japanske reglene lar deg velge mellom Dreams sekskantede hvite bur eller en vanlig boksering.

FANTASTISK FOTARBEID
Den definitivt største svakheten i UFC Undisputed 2010 var den staute og robotaktige bokseringen. Ironisk nok er det her EA Sports MMA briljerer. Animasjonene er utrolig gode, mens Fightstick-funksjonen fra Fight Night-serien fungerer som en drom.



DREAM + STRIKEFORCE
UFC har truet med å sparke eller svarteliste alle kampsportutdover som er knyttet til organisasjonen, dersom de gir seg til lans for EA Sports MMA. Heldigvis finnes det nok av fightingstjerner i de andre organisasjonene til å gjøre det hele interessant.

Ute 21. OKT

EA Sports MMA

Plattform **Playstation 3 / Xbox 360** Utvikler EA
Utgiver EA Sjanger Sport

DET ER ET HALVT ÅR SIDEN jeg møtte UFC-president Dana White. Et halvt år. Den gang fikk jeg en halvtime med hovdingen, og han sparte absolutt ikke på kruttet da han forklarte hvorfor han hadde lagt EA for hat. EA Sports takket nemlig nei til å lage et mixed martial arts-spill basert på UFC-kjemper i 2007. Med det hoppet

THQ på toget, og et par år senere fikk vi UFC Undisputed 2009. Foruten å mangle flere viktige spillmoduser var det også flere irritasjonsmomenter å spore, og noe av det vi fikk servert var rett og slett pinlig. Likevel solgte det over fire millioner kopier, og Dana White var ikke knipen med superlativene da han forbannet EA. "Vet du hva? EA Sports er idioter. De kan dra til helvete, alle som en."

Enda mindre knipen var han da jeg etterlyste hans tanker rundt det kommende EA Sports MMA, og hvorvidt det kunne måle seg med UFC Undisputed 2010. Svaret vi fikk var iskaldt. "Nei. De har ikke sjans.

EA Sports kan holde seg til ishockey", svarte den gretne UFC-presidenten. Men nå har dagen kommet – dagen for å teste det sagnomsuste MMA-spillet

Jeg vet ikke om det var Dana Whites harde ord eller bildene fra spillet som gjorde det, men av en eller annen grunn har jeg stilt meg skeptisk til EA Sports MMA siden annonseringen. Men etter cirka fire timer med forhåndsversjonen ser jeg at skepsisen var nødvendig. EA Sports MMA føles allerede som et dypt, avansert, utfordrende og utrolig følsomt fightingspill, og EA utviser faktisk større forståelse for sporten her enn THQ gjorde i UFC: Undisputed 2010.



NÅR GREPET SITTER
 Arm- og benlås styres med hjelp av ren styrke når grepet sitter som det skal. Spilleren som har låst armen eller benet må trykke på B-knappen for harde livet mens motstanderen pepper løs på X-knotten.

KARRIERETRENING
 Karrieremodusen i EA Sports MMA får sin spede begynnelse i Pancrase-legenden Bas Ruttings gym. Her trenes du innenfor alle sportens kunster for din første amatørkamp. Om du lykkes som amatør har du en proftkarriere i vente, og til slutt en sjanse på beltet hos Dream eller Strikeforce.

VIL RYDDE OPP GRAFIKKEN
 Det er fremdeles en måned igjen til lansering av EA Sports MMA, og det kan skje mye med grafikken innen den tid. Som dere ser lider EAs spill av dårligere grafikk enn UFC Undisputed 2010. Men på den andre siden er animasjonene mye, mye bedre.



Det første som slår meg idet jeg trer inn i ringen er hvor utrolig godt animert EA Sports MMA faktisk er. K1-mesteren Alistair Overeem beveger seg som han gjør i virkeligheten, mens Pride-bøddelen Fedor Emelianenko svøper føttene over matta som den gigantiske plattformen han er. Det er bare å slenge spesialtriksene fra UFC-spillet i glemmeboka – EA har fanget essensen av å være slåsskjempe i EA Sports MMA, og de fleste figurene beveger seg med mer følsomhet enn i UFC Undisputed 2010. Du skal jobbe deg mot kroppen på motstanderen din ved å rulle, dukke og finte deg fremover. På stående fot er EA faktisk langt bedre enn

sin konkurrent. De er til og med bedre på Sprawl-delen, ettersom det er mye morsommere å klinke en i bakken og lykkes i EA Sports MMA. Samme lykkerus får du idet

Noen av slåsskjempe beveger seg med mer følsomhet enn i UFC...

situasjonen snus ved å blokkere en nedtagning. Spørsmålene oppstår på bakkenivå. Når du kjemper for posisjonen din og går ned i halvguard eller mount

fremstår det mer tilfeldig enn noe annet, da man må trykke på samme knapp hundre ganger for noe skjer. Det samme gjelder motstanderen når han prøver å reise seg opp eller låse den andre slåsskjempen i sin guard. Her ville jeg foretrukket en eliminering av det sjansebaserte spillsystemet til fordel for et par mer taktiske funksjoner. Det blir riktig nok bedre om man sikrer en submission for så å automatisk aktivere Focus-meteret. Dette får du høre mer om i den fete anmeldelsen neste måned.

Petter Hegevall



LANG UTVIKLINGSTID
Det har ikke akkurat gått unna i svingene for utviklingen av Gran Turismo 5. Ifølge sjefen selv begynte utviklingen allerede i 2004, og omlag 120 personer jobber nå på spreng med å ferdigstille spillet som har kostet svimlende 60 millioner dollar å utvikle.

STEREOSKOPISK 3D
At Sony satser for fullt på 3D er ingen hemmelighet, og nå skal vi også få en vaskeekte dybdeopplevelse i Gran Turismo 5. Det vi har sett av 3D til nå har absolutt vært imponerende. Håper bare vi slipper å bli bilsyke.

ALLE SKAL FÅ
Vi vet enda ikke nøyaktig hvor mange biler som er med i spillet. Sist vi sjekket var det mellom 950 til 1000. Det burde holde.

Kommer NOVEMBER

Gran Turismo 5

Plattform **Playstation 3** Utvikler Polyphony Digital
Utgiver Sony Sjanger Racing

VI VAR INVITERT til en fartsfylt forhåndsvisning av racinggiganten Gran Turismo 5, bak lukkede dører på spillmessen i Köln. Sjefen bak spillserien, Kazunori Yamauchi, holdt like så greit presentasjonen selv, og fortalte innledningsvis at koden var så fersk at den ble lastet ned på Hotellrommet tidligere samme dag.

Det ble servert et knippe bilder av spreke veteranbiler, noe som legger opp til muligheten for å gjenoppleve historiske racing-begivenheter - perfekt for fartsglade besteforeldre. Man kan suse rundt i en mengde klassiske biler som Ferrari, Jaguar, Ford og Lamborghini, så her burde det være noe for enhver smak.

Fra historiske doninger gikk fokuset over på en ny managerdel, hvor man kan gi sjåføren instruksjoner for å sørge for at de taktiske vurderingene er av høyeste klasse. Man kan blant annet velge om føreren skal være aggressiv for å satse på en forbi kjøring, eller konservativ for å unngå feil og holde fokuset oppe. Alt for å krysse

mållinjen som forstemann, selvfølgelig.

En banegenerator ble også demonstrert, hvor man kan justere diverse parametere etter ønske, og vips så tryller Playstation frem en splitter ny bane. Her kan man teste kjøreferdighetene på uployd mark, og er man fornøyd med resultatet, kan man med et tastetrykk dele banen med en venn. Det skal i hvert fall jeg.

Til slutt ble vi bebrillet for å ta en titt på en ny funksjon, der man kan ta 3D-fotografier i spillet. Selv om dette ikke er vesentlig for selve spillopplevelsen, må jeg innromme at det så vanvittig lekkert ut.

Kristian Nymoen

TRUTH IS THE FIRST CASUALTY OF WAR

**“BANBRYTANDE STRATEGISPEL TAR GENREN TILL NYA HÖJDER”
-AFTONBLADET-**

Combine deceptive strategies to conquer the battleground



Quickly zoom from the tactics board right down to individual units



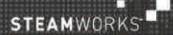
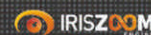
Outwit online adversaries in multiplayer and co-op modes



RUSE™

DON'T BELIEVE WHAT YOU SEE

WWW.RUSEGAME.COM



© 2010 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. R.U.S.E., IRISZOOM, Ubisoft, UBI.com, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Developed By Eugen Systems. Uses Scaleform GFx © 2010 Scaleform Corporation. "PS3" and "XBOX 360" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. Notice: Product offered subject to your acceptance of the Steam Subscriber Agreement (SSA). You must activate this product via the internet by registering for a Steam account and accepting the SSA. Please see <http://www.steampowered.com> agreement to view the SSA prior to purchase. If you do not agree with the provisions of the SSA, you should return this game unopened to your retailer in accordance with their return policy. All rights reserved.
A PERMANENT INTERNET CONNECTION IS REQUIRED TO PLAY THE PC VERSION OF THE GAME.



JOURNAL

En måned hos Gamereactor

Mange lesere lurer på hvordan livet på kontoret vårt er. Hvordan blir egentlig bladet satt sammen? Sitter vi bare og spiller hele dagen? Vi gir deg sannheten i vår egen dagbok!

NUMMER 81

Lurer du på hvordan bladet du holder i hånden ble til? Bli med sjefredaktør **Kristian Nymoen** og resten av redaksjonen bak kulissene i vår egen lille dagbok...

Det har gått i rekesmørbrød og reiser den siste måneden, men tro ikke at du slipper unna noen skarpe moteobservasjoner av den grunn. Journalen er tilbake med ukentlige strabaser og krumspring fra kontoret - så hold på hatten.

11/8

Madden fant veien til kontoret, og det fristet nok til en aldri så liten prøverunde. Etter å ha gruset Guanio, som ikke skjønnte et kvekk av verken regler eller kontrollsystem, ble han såpass opphisset at han sendte avgårde et tomt spillomslag til vår anmelder Kim Kristiansen. Den ivrige spillskribenten gikk umiddelbart igang med anmeldelsen av coveret. Anmeldelsen leser dere på side 33.

12/8

Apple-nissen kom deisende ned gjennom skorsteinen med en mystisk hvit pose under armen - hva kan dette være? Redaktøren håpet på en iPod Nano, men det viste seg fort å være en slags telefon og mp3-spiller kombinert.



Snakk om å få i både pose og sekk. Iphone er nå blitt en etablert plattform som selger flere spill enn både Nintendo DS og Playstation Portable tilsammen,

og som dere kan se på side 14, tar vi Iphone som spillplattform på ramme alvor.

13/8

Vi fikk en fin anledning til lette på baken, idet en fargesprakende, lett metallic boks ble levert på døren. Vi hadde håpet på sminkesaker og det seneste albumet til Lady Gaga, men til vår store overraskelse befant det seg en bevegelseskontroll i pakken. To faktisk!

Vi kastet oss over noen av de nyeste spillene, og inntrykkene leser du på side seks og syv.



Sånn skal det gjøres: Vi har hatt det litt for gøy med Move, men forbrant et par kalorier i samme stengen.

16/8

Daniel satt seg på flyet til Trondheim for å sitte i juryen under Nordic Game Awards. På flyet fikk han stifte bekjentskap med en stor kvinne i en litt mindre Hello Kitty-trøye, noe som definitivt gjorde turen verdt å oppleve. For ikke å nevne alle de gode spillene fra norske studenter som ble vist frem. Gratulerer, Owlboy!

17/8

Etter et tårevått farvel med gjengen på kontoret, bar det avgårde til spillmesse i Tyskland. Her skulle jeg få teste så og si alle storspillene vi har hatt i kikkerten, og vel så det. Ferdig innsjekkert på hotellet

var det bare å bade i Tysk luksus, og jammen lå det ikke et lite drops på puta. Middagen var i boks.

18/8

På messegulvet var det nok av lurveleven å ta av, og noen lekke kvinnelegger hadde også lusket seg inn i lokalene. Heldigvis møtte jeg et kjent fjes i Marius Steen fra Nordisk Film, og vi benyttet anledningen til å slå av en rask runde med FIFA 11. Vi bestemte oss for å spille på lag, og jeg lurte på hva i all verden denne PR-ansvarlige drev med, ettersom han aldri passet ballen. Snakk om ego! Det viste seg derimot at ballen hele tiden var i min besittelse. Flaut...



Stjernesmell: Redaktøren gikk på en lei tabbe, idet han holdt tett på ballen under en FIFA-match.

20/8

Atter en gang tilbake i fedrelandet setter jeg brien i halsen, idet Line dukker opp på kontoret med en splittet ny kjole. Jeg trodde først at det var den samiske nasjonaldagen, men det viser seg at det er snakk om en såkalt paisley-kjole. Brukerne på forumet ble imidlertid betatt av den fargerike fillerya, noe som resulterte i at Line måtte låse døren ekstra godt den samme kvelden.

21/8

Forrige måneds blad har havnet på kontoret, og en pakkeklar redaksjon har tatt på seg arbeidshanskene. Daniel og

Kristian rekker ikke engang å fordøye baguetten, før den fingernemme Pakkesjefen, Line Fauchald, får unnagjort det meste. Vi applauderer arbeidsjernet og premierer henne med en ekstra kjeks under deadline-tåka.

23/8

Bortsett fra det vanlige kjaset og maset, rakk vi å skvise inn en bedre lunsj i den ellers så tettepakke timeplanen. Denne gang gikk turen til Ica på Steen & Ström, der valget nok en gang falt på ferskvaredisken. Daniel fikk øye på to saftige lunsjkaker, men Kristian insisterte på en lekker pastarett i plastboks. Krangelen ble et faktum, men vi ble til slutt enige om å være uenige. Når handlerunden var ferdig, gikk vi hvert til vårt med lunsjkake og pasta på våre respektive kontorpulten.

27/8

Tiden var moden for å finne ut om Bungie hadde overgått tidligere meritter. Etter å ha jagd ut en liten jenteunge som hadde forvillet seg inn i demorommet, var det Halo: Reach som sto på plakaten. Det skuffet ikke. At kokken i Microsoft i tillegg hadde overgått seg selv ved å svinge sammen et nydelig rekesmørbrød, satte heller ingen demper på opplevelsen.



Valgets kvaler: Neimen, skimter jeg Lips?

Sjefens spilleliste Dette har redaktøren holdt på med denne måneden



Halo: Reach

Xbox 360/Microsoft

Hissige rombeist fikk smake redaktørens vrede under en heseblesende skytefest i Microsofts lokaler. De mange og overdrevne actionscenene falt i god smak, og omsider rakk jeg også å svare en nysgjerrig Guanio, som etter seks tapte annrop endelig fikk vite hvor bra spillet var.



Mafia 2

PC/360/PS3/ 2K Games

Stemmingsfylt gangsterdrama med fantastisk atmosfære. Selskapet med Vito - en italiensk sjarmør som sliter med å motiveres for et ærlig arbeid - har vært av den fornøyelige sorten. Raske biler, glitter og jenter er utvilsomt interessant for den ungen herren, som spinner seg lenger og lenger inn i mafia-sjefenes nett.



Split/Second: Velocity

PS3/KOEI

Luftige svev og gigantiske eksplosjoner er grunn nok til å borste støvet av dette bilkalaset. Her kan man i eksplosiv manér ta knekken på motstanderne, og det hele gjøres ved å fylle opp en måler for å utløse fellene. Det gjelder å skrense i svingene og ligge i kjølvannet av bilene foran, for man kan nyte de halsbrekkende scenene.

28/8

Dagen ble komplett da Ole-Kristian, vår sjefsmoderator, svippet innom for en kort prat. Det viste seg fort at han var uvanlig høy i hatten, ettersom Europa-turen resulterte i en vaskeekte Indiana Jones-hatt. Follekniv hadde han også, noe som kom godt med til åpning av godt sammenlimte konvolutter. Det er ikke helt ueffent å ha sin egen MacGyver i staben.

31/8

Når deadline-spøkelset viser sitt skumle ansikt og skuldrene står i spenn, er det hyggelig at skribent Kim Visnes kommer slentrende innom lokalet. Iphone-magnaten kom med flere saftige apps-anbefalinger som har gått oss hus forbi, og vi fikk oss et aldri så lite pusterom blant slagene.

2/9

Siste innspurt er igang, og vi bestemte oss for å smelle til med en kulinarisk opplevelse helt utenom det vanlige. Turen gikk - som dere kanskje skjønner - til McDonalds. Dessverre var ikke Ronald McDonald å se noe sted, men vi har jo heldigvis Daniel. Den velsmakende retten går under navnet Cheeseburger, som består av kjøtt mellom to brødløser og cheddarost derimellom. Vær obs på sylteagurken, som kan gi en uheldig bismak på kresne tunger. Line gikk for en Happy Meal, men ble dypt skuffet over den medfølgende premien. Redaktøren ga henne på ridderlig vis en kyllingklubbe som plaster på såret, og etter alt å dømme falt det i god smak hos den sultne krabaten.



Lunskjlar: Det var ikke bare Line som gledet seg til en smaksopplevelse på restaurant.



Battlefield: Bad Company 2

Wii/Nintendo

Det har også blitt et gjensyn med den intense slagmarken i Battlefield: Bad Company 2. Den nedlastbare samarbeidsdelen Onslaught har blitt den nye favoritten. Et kjærkomment tilskudd til et av årets beste actionspill, som gjør skytefesten et orlite hakk hvassere.

NEDLASTET

Virtual Console PSN Live Arcade iPhone



Scott Pilgrim vs the World

Plattform XLA/PSN Sjanger DRUSEFEST Antall spillere 1-4 Pris 100 KR Tekst LINE FAUGHALD

I Scott Pilgrim vs the World trer vi inn i en verden som får enhver arkadefantast til å hyle av glede. Som de fleste vet er spillet basert på tegneserien ved samme navn, med en ung Scott Pilgrim i sentrum av den arkadebaserte verdenen. De spillbare figurene er Steven Spills, Ramona Flowers, Kim Pine og selvfølgelig Scott Pilgrim. De forskjellige brettene huser ulike oppgaver og kamper, og ender alltid med et basketak mellom deg og en av de knuste hjertene fra Ramonas kartotek av ekskjærester. Her er det utfordringer som ville fått selveste

MacGyver ned i knestående, så det lonner seg ofte å spille med flere deltakere. Da fungerer nemlig både oppdragsstrukturen og kampoppsettet bedre, og tempoet stiger til himmels.

Alt i alt er Scott Pilgrim vs the World et friskt pust i spillverdenen, og lykkes på så godt som alle områder. Det grafiske arbeidet er av skyhøyt kaliber, der hver eneste piksel sitter som støpt på TV-skjermen. Akkompagnert av et nydelig lydarbeid og en makeløs flerspillerdel er Scott Pilgrim vs the World et kjøp som er verdt hver eneste lille krone. **8/10**



Monday Night Combat

Plattform XLA/PSN Sjanger ACTION Antall spillere 1 Pris 100 KR Tekst MARIUS EVJENTH

Monday Night Combat er en kombinasjon av gameshow og voldelig supersport, med egen rodblå logo og superbowl-aktige arenaer. Leken går ut på å smadre en hel bølge roboter, og i noen tilfeller andre deltakere. Den tegneserieaktige grafikken og den lekne fremtoningen komplementeres av et ganske enkelt spillsystem, med en kontroll som er simpel fremfor kompleks.

Likevel blir det ganske tamt i lengden. Suksessene til XBLA ligger nemlig i produksjoner som Braid og Limbo, som forenkler fremfor å fordumme. **6/10**



Lara Croft and the Guardian of Light

Plattform XLA/PSN Sjanger PLATTFORM Antall spillere 1 Pris 100 KR Tekst FREDRIK ERIKSSON

For første gang på 14 år står stilikonet Lara Croft på egne ben, og har lagt fra seg tilnavnet Tomb Raider. Det har hun erstattet med en urgammel kriger, som kan hjelpe henne over spikerfeller og hellige gravlunder for å slå klypa i granatkastere og edelstener. Spillet gir oss en fin balanse av arkadeaction og hjernestimuli. Felles for begge elementene er tempoet - det er alltid på topp.

Lara Croft and the Guardian of Light er intensivt, og er du ute etter et velfungerende, fargesprakende og stemningsfullt gåteeventyr, har du kommet til rett sted. En herlig avslutning på Xbox Live Summer of Arcade. **8/10**

A

1700 omtaler: www.gamereactor.no

Anmeldelser



Bungie takker for seg med det beste Halo-spillet noensinne.

HALO: REACH

Plattform XBOX 360 Utvikler BUNGIE Utgiver MICROSOFT Lanseres 15. SEPTEMBER Antall spillere 1 - 16 Anbefalt alder: 16

Skal innrømme at forventningene sto i taket den morgenen jeg trappet opp hos Microsoft, for nok et gjensyn med Halo-serien. Sløyfen var strøket og lissene stramme, idet jeg fant meg til rette i godstolen på Lysaker - en hard og minimalistisk stol. Her skal komfort vike for trendene, tenkte jeg. Etter et par bananer og en kaffekopp, var det derimot ingenting å utsette på humøret. Jeg hadde stålsatt meg for en dag fylt med heseblesende action, og det viste seg at hele det storslåtte eventyret skulle oppleves i en og samme smekk.

En menyskjerm fylt med overdådig natur introduseres, og umiddelbart drar de dramatiske og gjenkjennelige strykerharmoniene igang. Anledningen byr seg på å fundere litt rundt Halo-serien, og hvorfor jeg er så nysgjerrig på nettopp denne utgivelsen. Trolig er forventningene ekstra høye ettersom dette er siste gangen Bungie legger sine stødige utviklerfingre på et Halo-spill.

Helt siden det første Halo-spillet for 10 år



Co-op for fire

Kampaneejelden i Halo: Reach kan også oppleves i samarbeid med opp til fire venner - her er det bare å ta telefonen fatt for å samle kompisgjengen til en drusefest uten sidestykke. Utviklere i Bungie oppfordrer alle til å meske seg med eventyret sammen med vennegjengen, og for hver person som slenger seg på, øker vanskelighetsgraden en ørliten smule. Ikke ta med hvem som helst.

siden ble lansert på Xbox, har serien vokst og blitt stadig mer populær. Bungie satte standarden for skytespill på konsoll, og klarte på flere områder å revolusjonere sjangeren. Nå er gjengen som en gang startet det hele i ferd med å løpe sin siste etappe med spillserien. Det er knyttet en enorm dose med prestisje opp mot det hele, der sleipe tungter går så langt som å mene at Bungies ettermæle står på spill. Jeg forventer ikke noe mindre enn det beste Halo-spillet til dags dato - en verdig avslutning på solskinnshistorien - og Bungie skuffer på ingen måte.

For allerede idet kampriflen dukker opp for første gang på skjermen, er jeg lykkelig. Omgivelsene er vakrere enn noensinne, og jeg blir stående å skue over det storslåtte landskapet idet solstrålene filtreres gjennom duskregnet. Her skimtes majestetiske fjell i det fjerne, idet jeg tar beina fatt og følger trossene gjennom detaljert vegetasjon for å undersøke et område der et par soldater har forsvunnet

sporløst. Det viser seg raskt at gutta hadde opplevd en mildt sagt ubehagelig skjebne, og uten det hele store overraskelsesmomentet, starter bakholdsangrepet.

Frenetiske skrik høres rett før kulene hviner

MENNESKER OG ROMBEIST MØTES NOK EN GANG PÅ SLAGMARKEN

gjennom luften og skytefesten braker igang. Mennesker og rombeist møtes nok engang på slagmarken, og under skuddvekslingene er det ingen tvil - Halo er tilbake i storform. Den samme suksessformelen som har gjort spillserien så populær, er fortsatt fundamentet i



Halo: Reach, men det er imidlertid tilstrekkelig av nyvinninger og forbedringer til å gjøre det hele interessant nok en gang. Det er ganske enkelt penere, større og enda mer spektakulært enn tidligere - og det kan vi like.

Uten å røpe for mye av handlingsforløpet inntar du rollen som det siste tilskuddet i kremlaget, Noble Team. En hardbarket gjeng bestående av seks elitesoldater med vilje og ferdigheter uten sidestykke. Reach skal reddes fra den sikre undergang - og det med livet som innsats. Vi vet alle hvilken dystre skjebne som venter, ettersom historien i Halo: Reach er forløperen til de andre Halo-spillene. Til tross for dette forteller Bungie en vakker, dramatisk og mørk historie om heltemot og oppofrelse, idet menneskene kjemper en febrilsk kamp for sin eksistens.

En stadig kunstig intelligens sørger for god dynamikk og drøsevis med intense øyeblikk, da Bungie også har sørget for at flere romkrek

2. En annen mening:

Bungie har ønsket å levere den beste, mest omfattende og tyngste Halo-opplevelsen noensinne, som et farvel til serien de en gang skapte. Nå tar 343 Industries over utviklingen av Halo-serien, men Bungie har satt standarden så til de grader. Når vi tenker tilbake på Halo-serien om ti år, tror jeg det er den ulykkelige skjebnen om de oppofrende krigerne i Noble Team som kommer til å bli husket. *Jonas Mäki*

Konklusjon:
Et av årets desidert beste actionspill.

10/10



Flerspillermoro

Vi tar det nærmest for gitt at Halo: Reach blir en av onlinefavorittene i løpet av vintermørket. Med flere nye muligheter til å skreddersy karakteren og nye spilloppsett, ser det ut til at den gamle traveren på nytt vil vekke instinket i skytesultne konkurranselover.



Hett tips Holder man inne høyre skulderknapp tømmes magasinet i Halo. Dette kan lønne seg når det er flere fiender på skjermen til samme tid. Noen ganger må man belage seg på å lade om, men heldigvis skjer dette automatisk når magasinet er tomt.

enn tidligere stilles til disposisjon for å gjøre livet surt for deg og dine allierte. Flere fiender kommer også godt til rette når nye våpen og ferdigheter skal testes ut, og de er det flere av. Blant annet nye spesialevner som å kunne fly, sprinte raskere, aktivere skjold eller sende avgårde et hologram av seg selv - til full forvirring blant motstanderne. Vi får også prøve oss som pilot for et romskip i spillet, og stjernekrigen fungerte som et fint lite pusterom mellom de mer tradisjonelle actionsekvensene.

Lyden er halve opplevelsen, sies det. Og lydbildet i Halo: Reach er noe av det mest spektakulære jeg noensinne har hørt i et spill. Musikken kler virkelig omgivelsene, og blir man ikke fyrt opp til kamp med røffe toner på gitaren, setter enorme orkestrale komposisjoner spissen på de mer dramatiske øyeblikkene. Bungies egne huskomponist, Martin O'Donnell, har virkelig satt kronen på verket med denne lanseringen, til stående applaus fra redaksjonen. Musikken er simpelthen fantastisk. Det smeller også mer i våpnene enn i tidligere



Rabagast!

Her ser vi en av Noble Teams mer hissige tilskudd. Krabaten er pakket med tungt skyts, og er av typen som stiller spørsmål først etter at magasinet er tomt. Noe vi selvfølgelig setter pris på. I spillet kriger man side om side med flere av medlemmene i elitelaget, samt vanlige fotsoldater. De har alle unike egenskaper som krydrer slagscenen, og er god hjelp hvis motstanden blir for stor.

Halo-spill, og de kjennes tyngre og mer aggressive.

Uansett hvor storslått kampanjen enn måtte være i Halo, er det flerspillerdelen som kommer til å stå for levetiden. Halo 3 er fortsatt et av spillene som opplever mest slitasje over Xbox Live, og det med god grunn. Flerspillerdelen i Reach virker unektelig lovende, men det er i skrivende stund noe tidlig å uttale seg om den.

*Konklusjon:

Bungie leverer en verdig avslutning på Halo-eventyret med det hittil beste Halo-spillet. Det er lektere, større og simpelthen enda mer spektakulært enn tidligere. Et stemningsfylt skytespill proppet til randen av høyoktan action. Her er det ingen ting å lure på. Det er bare å knuse sparegrisen.

Kristian Nymoen

10/10

**Konklusjon**

Holder man inne skyteknappen i korrelasjon med styrekorsset, kan beistene møte sitt endelikt på spektakulært vis. Her setter Samus hardt mot hardt med håndkanonen, for å understreke at det tross alt er Ninja Gaiden-skaperne som har stått bak roret.

Den solitære dusørjegeren Samus Aran er tilbake i oppfølgeren til SNES-perlen Super Metroid

METROID: OTHER M

Plattform Wii Utvikler TEAM NINJA Utgiver NINTENDO Lanseres 3. SEPTEMBER Antall spillere 1 Anb. Alder 16

Nytt spill, nye tider. Det er ingen enkel sak å tilfredsstille gamle tilhengere og ferske spillere på en og samme tid. Utfallet er enten 1) de nye spillerne blir avskrekket av den tilårskomne tilnærmingen, legger fra seg spillet i frustrasjon og mæler inn Halo i drevet, eller 2) de gamle spillerne fryser på nesa av mangel på nostalgi og overflødig innovasjon, mens de - innpakket i sitt mest komfortable ullpledd - hiver seg ned i kjellerstua og messer en sakte bønn til alteret av fordums spillminner.

Metroid: Other M er ikke et av disse spillene. På mesterlig vis har Ninja Gaiden-folkene i Team Ninja fornyet Metroid-oppskriften med en rekke friske innslag i franchisen, så vel som å beholde seriens kjennetegn og stempelmerker med stødig hånd. Det første som møter meg i Other M er et langt større fokus på historiefortelling gjennom kuttsekvenser, der Samus for første gang har blitt stemmelagt. Stemmeskuespillet er jevnt over godt, selv om en del pinlig og

**Følgesvenner**

Samus slutter seg innledningsvis til en liten gruppe soldater fra Føderasjonen. Blant disse finner vi den glisende Anthony Higgs, som med replikken "Remember me?" utviste perlehumor i spillets første trailer fra E3 i 2009. Selv om vi fortsatt får utforske den forlatte romstasjonen i all ensomhet, møter vi titt og ofte på de andre soldatene i spesialstyrken. Kommandør Malkovich fungerer som oppdragsgiver.

pompøs dialog ødelegger litt av stemningen. Hadde ikke strupelyden til Samus vært så hypnotiserende og behagelig som den faktisk er, ville det vært slitsomt å følge melodramatikken uten å himle oppgitt med øynene.

Som en direkte oppfølger til Super Metroid er grunnlaget for handlingen godt sementert i Samus-sagaen, noe som også burde bidra til å glede alle verdens Metroid-connaissseurer. Etter å ha tatt knekken på Mother Brain i sluttkampen fra Super Metroid, våkner heltinnen opp på et skip merket den Galaktiske føderasjonen. Det går ikke lang tid før hun mottar et mystisk kall om hjelp - kodenavn Baby's Cry - fra en forlatt skute i det ytre rom. Instinktivt legger hun i vei mot skipet, hvor hun tilfeldigvis møter på en gruppe soldater fra føderasjonen. Blant disse får vi se noen kjente fjes fra fortiden, den bredskuldrede Anthony «Remember Me» Higgs og hennes tidligere kommandør Adam Malkovich. Sistnevnte byr

opp til romantikk, og det er deilig å få se litt mer følelser bak visiret.

Rent spillmekanisk er Other M en smart blanding av tredimensjonal utforskning i låst perspektiv. For de av oss som har spilt Ninja Gaiden, er det lett å kjenne igjen oppskriften, selv om Team Ninja har tatt skrittet videre med Other M. Ankepunktet ved å låse kameravinklene er å ende opp med klønete overganger i spillets omgivelser, men det er heldigvis et relativt sjeldent

2: En annen mening:

Other M tar serien i en helt riktig retning. Selv om det finnes en del irritasjonsmomenter, får vi plenty av hurtig action med presis spillkontroll. Historien er derimot ikke noe å hoppe i taket for, og jeg er en av dem som synes mystikken rundt Samus burde vært bevart. Mengder av klisjéfylt dialog gjør sitt for å trekke ned noe av helhetsinntrykket, selv om det er en modig avgjørelse å playe ny mark i en av Nintendos mest prestisjefylte spillserier.

Konklusjon:
Et verdig tilskudd i Metroid-sagaen.

7/10

knappen i
bruset, kan beistene
pektakulært vis. Her
t hardt med
derstrekke at det
n-skapene som

er Metroid.

frustrasjonsmoment. Til gjengjeld er flere av områdene en fryd å utforske, med stillbilder som virkelig yter bretttdesignet rettferdighet. Å komme styrtende ut av en labyrint med trange korridorer og inn i en diger lysning med krystallklart vann i kryssende elveløp, bidrar til en variasjon man sjelden har opplevd i Metroid-sammenheng. Rent grafisk er det et av de peneste Wii-spillene til dags dato. Dessverre er oppbygningen av spillet ganske enkel: en kontinuerlig strøm av merkelige skapninger er ute etter å drepe deg, og du må skyte dem før de når målet sitt. Ta gjerne i betraktning at dette kommer fra en fyr som aldri har vært helt betatt av Metroid-serien tidligere, da oppskriften i bunn og grunn er den samme.

DET ER DEILIG Å FÅ SE LITT MER FØLELSER BAK VISIRET

Det som skiller Other M fra tidligere utgivelser er derimot ikke bare perspektivet og stemmen til Samus, men muligheten til å gå inn i førsteperson til enhver tid. Wii-fjernkontrollen holdes sidelengs som en NES-kontroll, men for å finne brytere og hint i omgivelsene er man



Løsningsorientert

Det blir fort hektisk i Other M, med drapskåte utyske rundt enhver sving og kringelkrok. Mer viktig er sjefsfiendekampene, som for alvor setter den velutrustede kvinnen på prøve. De av oss med kakofobi bør holde tunga rett i munn.



Strålende Samus får fortløpende tilgang på nye strålevåpen gjennom Adam Malkovichs godkjenning. Flere av fiendene er kun sårbare for en viss type ammunisjon.

nødt til å peke kontrollen mot skjermen. Enkelte motstandere og sjefsfiender krever nettopp dette for å fås has på, siden det kun er mulig å avfyre raketter i førstepersonsmodus. De store kampene er definitivt høydepunktet i Other M, som til tider byr på en ordentlig utfordring for den garvede spiller. Innslag av filmatiske angrepsbevegelser med nikk til God of War gjør dem i tillegg stilige å se på, hvilket har mye å si for opplevelsen. Det hersker en gjennomgående god bruk av Samus' evner som akrobat, der vi endelig får bevisst hvor spenstig den fyrige lykkejegeren kan være. Den merkeligste nødløsningen i spillet må for øvrig være hvordan man tilegner seg oppgraderinger og utstyr. Etter å ha sluttet seg til soldatene fra den Galaktiske føderasjonen, er Samus nødt til å få godkjenning på hvilke funksjoner hun kan benytte seg av. Dette vil i teorien si at hun sitter på alle evnene fra tidligere spill, men ikke får lov til å bruke dem for Adam Malkovich sier så.



Samus Aran

Kvinnen bak rustningen har alltid vært innhyllet i mystikk, men i Other M får vi endelig utforske personligheten og fortiden til den uavhengige lykkejegeren. Blant tilbakeblikk finner vi karrieren hennes i den Galaktiske føderasjonen, hvor hun tjente under kommandør Adam Malkovich. Ting tyder på at sistnevnte var mer enn sjefen hennes, og kjærlighet er et velkomment innslag i den hittil intetsigende spillserien.

★ Konklusjon:

Men enkelte problemer til side: Metroid: Other M er i helhet et av årets aller sikreste kjøp til Nintendo Wii. Dialogen er tidvis så uførelig pompøs og unaturlig at selv Hellstrøm ville satt en kebab til livs, men kun irriterende hvis man foretrekker manus over alt annet. Fokuset på personen Samus er en kjærkommen tilblivelse, med interessante tilbakeblikk på dusørjegerens mangslungne fortid. Rent spillmessig sliter Other M med en del lange, ensformige sekvenser, men redder seg inn ved sjefsfiendekampene. Jeg hadde ikke spilt videre om det ikke var for å utforske mysteriet rundt den forlatte romfarkosten, men applauderer likevel viljen til å fornye serien uten å legge gamefansen i bakleksa.

Daniel Guanio

7/10



Spillversjonen av Toy Story 3 supplerer filmen på usedvanlig godt vis.

TOY STORY 3: THE VIDEO GAME

Plattform PS3/XBOX 360/WII Utvikler AVALANCHE STUDIOS Utgiver DISNEY INTERACTIVE Lanseres UTE NÅ Antall spillere 1-2 Anb. alder 3+

Lekefilmen Toy Story troner høyt der oppe på topplisten min, og satt som et blinkskudd da den først ble lansert for 10 år tilbake. Nå om dagen er det en kjennsgjerning at Pixar vet å lage god stemning, med filmer som Wall-E og The Incredibles.

At det står like bra til med spillene er derimot ingen skreven sannhet, og med søppelroboten friskt i minnet har det ikke vært under videre vurdering å prøve seg på flere Pixar-baserte filmspill. Av en eller annen grunn har jeg likevel vært særst positivt innstilt til spillversjonen av Toy Story 3, som den lekefantasten jeg er.

Det som først melder seg er en aldeles sneedig oppbygning av spillet. Istedenfor å følge filmens gang på slavisk filmspillvis, har utviklerne her valgt å ta utgangspunkt i publikummet sitt. De av oss som har sett filmen trenger dermed ikke å følge hele historien på nytt, mens de av oss som ikke har sett filmen bør komme seg på kino mens fuglene enda kvitrer. Spillet er nemlig lagt opp som en gjentfortelling av filmens gang, i regi av lekene selv. Menyene er bygget opp som et spillbrett, med alle kjente og kjære figurer pent dandert langs kanten. Sparegrisen Ham spiller rollen som eventyrprinsesse Märtha, og legger i vei om hva de opplevde under sitt tredje eventyr.

Om handlingen har jeg ikke lyst til å rope så mye, men det begynner i hvert fall med



Lekekasse Toy Box er en frittstående del av spillet, og her er det mye moro å hente i etterkant av den korte historiedelen. Her har Buzz Lightyear kjøpt seg en sportsbil i spillets lekebutikk.

Formular Pixar

Toy Story var Pixars første helafrens animerte spillefilm, og siden den gang har det bare gått oppover. Med Up, The Incredibles, Finding Nemo og Rottatouille - for å nevne noen - har det Disney-eide filmselskapet skrevet seg inn i historiebøkene. Studioet holder til i California, og var i en periode under ledelse av Apple-sjef Steve Jobs, men ble i 2006 kjøpt opp av Walt Disney Company til den nette sum av 7,4 milliarder dollar.

hormoner og løsrivelse. Som så mye annet. Kjernekarer Andy har blitt tenåring, skal forlate redet, og har av den grunn lite tid til å leke. Det ender med en tur til barnehagen Sunnyside, hvor den megalomane Teddy styrer med jernhånd. Idet han delegerer de nyankomne til spedbarnsavdelingen begynner det å demre for gjengen vår - dette er et sted hvor leker drar for å dø.

Dramatikk til side, Toy Story 3 er et herlig lite spill. I høysetet sitter variasjonen, med skyteoppdrag, plattformsprell og nervepirrende minispillseksjoner. I de fleste deler av spillet blir man nødt til å veksle mellom Jessie, Buzz og Woody for å løse diverse peanotter, mens

høydepunktet er Buzz Lightyears ensomme eskapader. Alle nivåer er mulige å gjennomføre med en kompis eller to i samme sofa, så det er bare å hive seg over telefonen i fall det skulle bli for mye stillhet.

Når du har gjort deg ferdig med historiedelen finnes en lekekasse å boltre seg i, og her er det mye å ta seg til. Byen er fritt lagt opp - man kan med andre ord fyke omkring hvor det fykes kan - men innbyggerne har også en del gjøremål å by på. Flere av disse er dessverre ganske ordinære, som å hente det og det til den og den. Et av oppdragene involverer faktisk så mye som å bevege seg noen skritt til høyre, og trykke inn en knapp for å fullføre gjøremålet. Selv med lekker grafikk og orkesterspor på øret, skal det mye til før det blir moro å spasere rett frem.

★ Konklusjon:

Problemene skygger likevel ikke over det faktum at jeg har hatt det alle tiders med de kjente og kjære dukkefigurene. Produksjonen er overraskende god, med orkesterspor og utsøkt plastikkgrafikk - Toy Story 3 kan med enkelhet anbefales til alle med et spor av lekenhet i skrotten.

Daniel Guanio

7/10



Forbryterduoen trekker ut på gatene i Shanghai.

KANE AND LYNCH 2: DOG DAYS

Plattform PLAYSTATION 3/XBOX 360/PC Utvikler IO INTERACTIVE Utgiver SQUARE ENIX Lanseres UTE NÅ Antall spillere 1-16 Anb. alder 18

Kane & Lynch: Dead Men hadde sine mangler. Samarbeidsmulighetene var klønete, skytemekanikken hørte hjemme i skammekroken og motstanderne var hjernedøde. Likevel vakte de eldre herremennene interesse, og en oppfølger har ruget i våre overskrifter siden 2009. På høy tid, spør du meg: de hadde mye å renovere.

Jeg starter ballet med å adressere den store elefanten i rommet: Ja, IO Software har ryddet opp i det meste av rotet fra forgjengeren. De som prøvde seg på Kane & Lynch: Dead Men minnes nok problemene jeg nevnte innledningsvis, og alle disse områdene har fått en overhaling av de sjeldne. Det rotete oppsettet har blitt erstattet med sylskarpe kontroller, og i løpet av den første



SHANGHAI! Den kinesiske byen blir på ingen måte presentert i henhold til turistbrosjyrene, med rennesteinskriminalitet og usminket pyramidevirksomhet rundt enhver sving.

**DET ER
BLODRØDT,
BEINHARDT
OG TIL TIDER
GUFFENT**

timen er det mye som frister ved det brutale miljøet i Shanghai. Det er blodrødt, beinhardt og til tider rent guffent. Og hurra for det.

Men det betyr ikke at resultatet er feilfritt. Fra første stund er det spillets dekningsystem som gjelder. Til å begynne med fungerer det helt greit - du glemmer deg bak en stolpe, du treffer. Du dukker opp bak en betongblokk, du treffer. Problemet oppstår når det blir både vanskelig og enkelt på samme tid. Til tider er det i overkant kronglete å gjemme seg bak noe, på samme måte som det ofte er for enkelt å komme seg ut av dekning. Opptil flere ganger i løpet av Kane & Lynch 2 ble jeg stående midt i kryssilden som et annet brødhode, uten evne til å komme meg ned på bakkeplan igjen. Men heldigvis



Mer flerspiller

Cops and Robbers lar deg spille mot politistyrken, der du skal komme deg vekk fra et ran uten å bli ferska. I Undercover Cop får man flere utfordringer, da spillerne skal finne ut hvem i gjengen som er politi. Fra start til slutt skal du fullføre et ran, men siden purken ikke er navngitt, må ranet gjennomføres etter planen. Det eneste du vet er at en på laget skal hindre deg fra å rømme, og om du ikke har rett i dine antagelser blir du selv merket som Svarteper. Fantastisk morsomt, og til tider vanskelig å gjennomføre.

slutter det ikke der. Mangelen på gode samarbeidsmuligheter var et stort problem i forgjengeren, og det har utviklerne virkelig ryddet opp i. Denne gangen tilbyr de både nettbasert og lokal co-op, som er et gigantisk steg fremover fra forløperen. Samarbeidsmulighetene gjør spillet rikere på alle måter, og er mye mer givende enn å sitte alene for å plaffe ned hjernedøde kjeltringer. I tillegg får man to nye flerspillermodier, nemlig Undercover Cop og Cops and Robbers.

* Konklusjon:

Totalt sett er ikke Kane & Lynch 2 fantastisk. Selv om det er flere steg over forgjengeren har IO Software slurvet med skippertakene, og endt opp med et spill som bare viser at det er på rett spor. Det er annerledes, underholdende og atmosfærisk, men innehar fremdeles noen problemer utvikleren må rette opp i.

Line Fauchald

7/10



MADDEN NFL 11

Plattform PC/PS3/360/DS/NW Utvikler SEGA Utgiver SEGA
Lanseres UTE NÅ Antall spillere 1-6 Anb. alder 7



Lækker grafikk Madden 11 imponerer med talrike og realistiske animasjoner.

Madden-spillene fra amerikansk fotball har kommet på løpende bånd helt siden slutten av 80-tallet. Mens vi her i Norge drar frem pumpa når ballen ikke er rund og kun tar på skulderputene ved spesielle anledninger, har Madden-serien en stor tilhengerskare på andre siden av dammen.

Som ved alle de andre årlige utgivelsene fra EA Sports, er det begrenset med revolusjonerende oppdateringer for hver utgivelse. Årets slagord er: "Enklere. Raskere. Dypere". Nyvinningene er selvfølgelig deretter: Automatiske taktikkvalg, kamper som blir unnagjort på halve tiden og forbedret kontroll over spillerne under spillets gang. Den nyervervelsen som har størst innvirkning under selve kampene er "GameFlow". Denne velger automatisk lagets neste taktiske trekk ut i fra kampens utvikling. Dette sørger for at oppgjørene blir avviklet betraktelig raskere enn tidligere, og er for nykommere en flott måte å lære seg spillet på. Det hender imidlertid at det automatiske valget kan virke riv ruskende galt, men i slike tilfeller er det ikke noe i veien for å overstyre "GameFlow". Dersom du føler du har den rette taktiske kunnskapen inne, kan dette systemet skrus av i hovedmenyen.

Annet nytt i Madden NFL 11 er at man nå kan spille på lag over nett. Opp til seks spillere kan møtes i kamper tre-mot-tre. Dere kan velge om dere vil kontrollere én spiller hver, eller om dere vil ha muligheten til å bytte mellom alle lagets posisjoner underveis. Dette er i mine øyne den aller beste nyvinningen med spillet. Å spille på lag med både venner og ukjente tilfører en ny dimensjon til spillserien. Særlig det å kunne kjempe side om side med to kamerater om ubestridt verdensherredømme er en helstøpt innertier. Så får fremtiden vise om enda flere kan møtes til dyst i senere versjoner.

* Konklusjon:

Selv om det er noen småting å pirke på, kommer vi ikke unna at Madden 11 et sportsspill av høy kvalitet. Grunnen til at jeg ikke hopper helt i taket er fordi EA Sports har lagt lista så vanvittig høyt med sine serier av sportsspill. Det er imidlertid ingen tvil om at Madden 11 er den beste gjengivelsen av amerikansk fotball på konsoll til dags dato.

Kim Kristiansen

8/10





DEAD RISING 2

Plattform XBOX 360 / PS3 / PC Utvikler BLUE CASTLE GAMES Utgiver CAPCOM Lanseres 28. SEPTEMBER Antall spillere 1 Aldersgrense 18

På papiret var det første Dead Rising genialt. Et sandkassespill fylt med zombier, der handlingen er lagt til et enormt kjøpesenter hvor omtrent alle gjenstander kan brukes som våpen. Det knallgode konseptet var imidlertid hemmet av en rekke svært dårlige designvalg, som endte med å gjøre spillet til en blandet affære. Ikke bare var man under konstant tidspress, det var også langt mellom hvert lagringspunkt. Å sette spilleren i en situasjon som krever å starte hele spillet på nytt, er aldri ideelt.

Enkelt sagt: Jeg inngår i den gruppen spillere som ble ulykkelig skuffet, og lempet raskt omslaget opp på ventehyllen. Heldigvis har Capcom vært lydhøre overfor kritikken, og Dead Rising 2 er klinisk rensert for alle de dårlige elementene fra det første spillet, samtidig som sjelen og kjernen er intakt. Noen nye elementer har det også blitt gjort plass til.

Dead Rising 2 foregår fem år etter forgjengeren. Verden har kommet seg etter sjokket fra den første zombie-invasjonen, og livet har på mange måter gått videre. Spillet



Tidsklemma?

En unødvendig stressfaktor i det første spillet, var tidsbegrensningen man hadde på å løse oppgaver. I Dead Rising 2 har man såpass god tid mellom historieopdragene at tidspresset aldri blir en stressfaktor. Man kan istedenfor gi seg i kast med sideopdrag – eller bare fjolle rundt på måfå. Alt i alt virker spillets tidsgrænse i denne omgang som et verktøy for å holde igang drivet, og ikke en pisk over spillerens rygg. Deilig med tid til å leke!

hovedperson, Chuck Greene, tjener til livets opphold ved å delta i brutale TV-program som Terror Is Reality, der fire bevegnede motorsyklister skal konkurrere om å drepe flest mulig zombier med sin påmonterte motorsag.

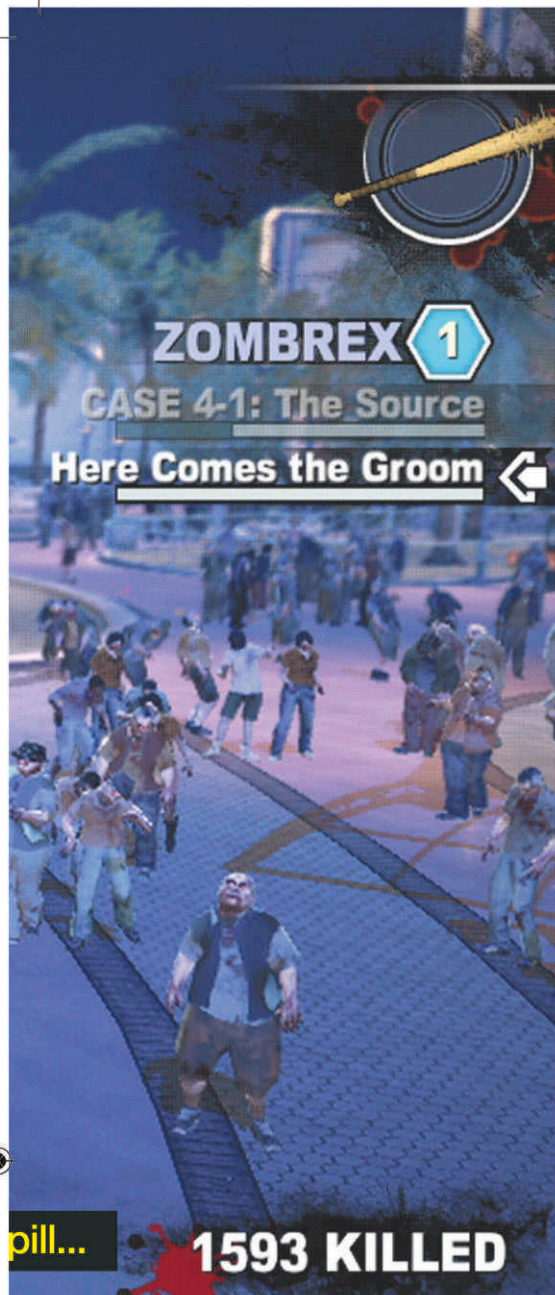
Etter at Chuck har deltatt i den siste sendingen av Terror Is Reality i kasinobyen Fortune City, begynner ting å gå galt. Zombiene fra programmet slipper på en eller annen måte løs, og helvete bryter atter løs. Chuck blir hengt ut i media for å ha sluppet løs de vandøde, en forbrytelse han selvfølgelig ikke er skyld i. Den forhenværende motorcrosskjøreren får 72 timer på å bevise sin uskyld og løse mysteriet, hvis ikke ruller militæret inn med tungt skyts. Vi er igang. Som tidligere foregår spillet innenfor en begrenset tidsramme, med det krav at oppdragene blir tilgjengelige på forskjellige tidspunkter. De er alle sammen valgfrie, men lar man være å gjøre et oppdrag vil det selvfølgelig bli lite historie å følge. Utover historieopdragene får man rikelig med sideopdrag å ta av – flere enn det er mulig å fullføre. Av den grunn er man nødt til å

prioritere: skal vi redde overlevende fra de frådende zombiemassene, undersøke mystiske hendelser på stedet, eller bekjempe spesielt utagerende psykoperter? Alt er frivillig, men det belønnes store summer Prestige Points (PP) for

**FORTUNE CITY:
DEN PERFEKTE
ARENA FOR ET
ZOMBIESPILL.**

å fullføre dem. Prestige Points er Dead Risings svar på erfaringspoeng, som ved innsamling kan brukes til nye evner, oppgraderinger og nærkampbevegelser. De overlevende omkring i Fortune City er for øvrig uvanlig flinke til å slå fra seg, og vi fikk faktisk rent lyst til å redde alle og enhver.

Også er det zombiene, da. Det er vandøde



Øvelse gjør mester

Det kan kreve store mengder ferdighet å komme seg forbi enkelte sjefsfiendekamper, og for noen vil nok frustrasjonen bli i meste laget. Man kan hendig nok velge å starte historien på nytt med alle oppgraderinger fra forrige gjennomspilling, og på den måten senke vanskelighetsgraden.

ZOMBREX 1
The Source
the Groom

1583 KILLE

pill... 1593 KILLED

ZOMBREX 1
CASE 4-1: The Source
Here Comes the Groom

1606 KILLED

nærmest overalt. Capcom har lovet så mye som 3000 zombier på skjermen av gangen, og selv om jeg ikke har rukket å telle, er det i hvert fall langt flere enn det er realistisk mulig å ta knekken på. Man lærer seg fort når en grønnsak står i veien og må dø, eller om man bare skal løpe elegant forbi. Fortune City er et paradys av kasinoer og forlystelsesbutikker; en perfekt arena for et godt zombiespill. Byens flotte farger, storslåtte arkitektur og utallige neonlys står i sterk kontrast til alt dødkjøttet.

Og ikke minst: de legger opp til mye kreativ eksperimentering. Alle klær kan brukes, alt kan brukes som våpen – fra sportsutstyr til verktøy til møbler – og en personlig favoritt er balltreet med spiker, som lett og hurtig ekspederer de levende døde med et vellydende dunk. Tilfredsstillende er det også å kutte av armer og ben med kombinasjonen slegge og brannøks. Oppskrifter på hva som kan kombineres, finner man via filmaplakater spredd omkring i byen, og man mottar i tillegg en ny bruksanvisning hver gang Chuck går opp i nivå. Det er derimot ikke nødvendig å vente på slike oppgraderinger, da det er mulig å bygge kombinasjonen uten

Stemming og flerspiller Selv om zombie-settingen kanskje er litt utvannet, så treffer spillet en perfekt blanding mellom skrekk, splatter, mystikk og sort humor – alt av det som er positivt ved sjangeren. Spillets nettbaserte flerspillerdel består av samarbeidsspill for to, samt TV-programmet Terror Is Reality for opp til fire spillere.

restriksjoner fra spillets side. Er du hypp på komboen kajakkåre og motorsag, behøver du ikke «få lov» av spillet først. Utover å være effektiv i kamp, kommer også spillets humor godt til syne – det er simpelthen vanedannende.

Hvis du elsker å drepe zombier, så er Dead Rising 2 nærmest det perfekte valget for deg. Men bare nærmest. Det er også lovlig mange lasteskjermer og frustrerende sjefsfiendekamper, hvilket bidrar til å trekke ned helhetsinntrykket. Mange spillere vil muligens legge fra seg spillet i rent sinne, siden spillet ganske enkelt ikke gjør nok for å forklare hvordan enkelte av kampene skal takles. Når det er sagt, har Dead Rising 2 endt opp med å bli alt hva det første spillet skulle være. Etter å ha sett en god zombiefilm, burde man ikke lete lenger enn Capcoms nyeste slaktekalas. Utviklerne har selv meddelt at de har hentet inspirasjon fra kjente zombiefilmer som Dawn of the Dead, Day of the Dead og 28 Days Later, men vi spekulerer også i hvorvidt de har tatt en titt på den britiske parodi-komedien Shaun of



Storeslem

Sjefsfiendekampene svinger mye i vanskelighetsgrad, og kan til tider være urimelig vanskelige. På klassisk dataspillvis finnes det som regel et eller annet mønster i bevegelsene deres, men det er ikke alltid like lett å dechiffrere. Noen av dem feies av banen med det samme, mens andre virker fullstendig uregelmessige. Dette kan være en kilde til mye svette og tårer, som er noe jeg helst sier meg frabedt i spill flest.

the Dead.

Et hyggelig tilskudd i serien er spillets nye samarbeidsmodus, som lar en venn eller venninne hoppe inn under spillets gang, uavhengig av hvor man befinner seg. Begge deltakere vil spille rollen som Chuck Greene, og kan holde oversikt over hva den andre spilleren driver med gjennom et ikon på kanten av skjermen. Skulle en av dere være så uheldig å bli livstruende skadet, er det mulig å rope på partneren sin for hjelp. Siden mat og drikke tilsvarer helse, kan måltidene deles spillerne imellom. Det er dessverre ikke mulig å spille lokalt i samme sofa.

★ Konklusjon:

Capcom leverer en fortreffelig oppfølger, som forbedrer originalen på stort sett alle områder. For zombiefans burde dette være dødt løp.

Rasmus Lund-Hansen

8/10



Utviklerne bak Colin McRae tester asfalten på Formel 1-fronten.

F1 2010

Plattform PS3/XBOX 360/PC Utvikler CODEMASTERS Utgiver CODEMASTERS Lanseres 30. SEPTEMBER Antall spillere 1-12 Anb. alder 3

For ett og et halvt år siden kom den magiske nyheten – Codemasters hadde kjøpt opp lisensen, og vi skulle få se hvem som virkelig kan bilspill. Forventningene mine har vært skyhøye, da spesielt med utviklerens erfaring innenfor sjangeren i bakhodet. De har alltid vært flinke gutter, og med en fenomenal Ego-motor sveiset i grunnmuren antok jeg at lite kunne gå galt.

Fokuset i F1 2010 ligger selvfølgelig på karrieremodusen. Her får du kjørt deg i tre, fem eller syv sesonger av Formel 1 på enten HRT-, Lotus- eller Virgin-laget. Hver sesong gir deg et nytt mål du må fullføre for å avansere til et bedre lag, og jo bedre du presterer, jo større blir belønningen. I tillegg setter hvert lag opp sine egne mål før et løp, da dine tidligere prestasjoner bestemmer hvor du bør befinne deg i løypa.

Det er mye å venne seg til i begynnelsen. Ulike baner fungerer på forskjellige måter, og dine resultater avhenger av alt fra dekkvalg til værforhold. På grunn av dette må du alltid justere bilen etter det som skjer på himmelfronten. Videre bestemmes alle innstillinger separat, med mindre du vil velge mellom forhåndsbestemte justeringer som blant annet gir deg maksfart uten downforce. Det tar en stund å venne seg til kjøringen, siden du alltid må tilpasse deg din bils styrker. Når man har kjørt med en Lotus i en hel sesong med bremsestrekker fra helvete er det



Fantastisk fartsfølelse Det går hett for seg i kurvene, og det er like fantastisk å kuppe svingene hver gang.

Fire nivåer

I F1 2010 har vi fire forskjellige vanskelighetsgrader. I den første introduseres flere og flere komponenter til spillet. På medium er skadesystemet mindre dekkende, mens ekspertmodus er hensynsløs i forhold til kontakt med andre biler. Fysikken er desto mer utfordrende, og du må behandle bilen med større varsomhet hver gang du øker vanskelighetsgraden.

noe helt annet å teste en McLaren, som skilr langs kurvene som en ål dyppet i vaselin.

Værendringene tilfører ikke noe nytt, bortsett fra hvor fort det går fra tørt til plaskvått på null komma niks. Her må det planlegges for alle penga, hvis ikke går det galt. Jeg tok min første pole position under tørre forhold, men selv om du klarer trikset i kvalifiseringsrunden er det ikke dermed sagt at saken er like biff når det virkelig gjelder. Til å begynne med er det flere sekunder mellom toppbilene og bunnslammet, og det er ingen dans på roser å beholde posisjonen du ønsker.

Det er også noen grove blundere å oppspore i F1 2010. For selv om grafikken

absolutt er godkjent, ligger den milevis unna det vi så i både Colin McRae: Dirt 2 og Race Driver: Grid. I tillegg har vi depot-stoppen, som er et kapittel for seg selv. Om man kvalifiseres blant de første ti må man nemlig bruke samme dekk i neste løp, og det blir problematisk om resten av feltet har samme dekk og går i depoten mens du er der. Jeg har havnet først i depot-køen flere ganger, og som regel er resten av bilistene hakk i hæl. Det har også skjedd at jeg har havnet i kø selv, mens teamet slipper andre biler foran. I virkeligheten har vi en regel som bestemmer når vi kan slippe inn en ny sjåfør i depot-rekken for å unngå kollisjon, men her blir man stående i 20 hjernelammende sekunder fordi du var litt treg på å komme deg inn i køen. Det skjer riktignok ikke hver gang, men når det først hender irriterer det så til de grader. Depot-strategien kan heldigvis bestemmes manuelt, så det gjelder å huske hvilke dekk som klarer hva.

★ Konklusjon:

Til tross for en noe blek grafikk er F1 2010 utrolig morsomt, innholdsrikt og utfordrende. Jeg liker virkelig kjørefølelsen, og er glad for at de holdt seg til den vante bilfysikken.

Jesper Karlsson

8/10

Spider-Man lider av alvorlige personlighetsforstyrrelser.

SPIDER-MAN: SHATTERED DIMENSIONS

Plattform PLAYSTATION 3/XBOX 360/WII Utvikler BEENOX Utgiver ACTIVISION Lanseres UTE NÅ Antall spillere 1 Anb. alder 12

Et mislykket inngrep fra Spider-Man får en relikvie til å gå i tusen biter, og virkeligheten slår sprekker. Activision har nemlig smekket fire spill i ett, da de har basert selve verket på fire forskjellige Spider-Man-serier. Vi drar på eventyrtokt med Amazing Spider-Man, bruker Symbioten til å slåss i den noe mer barnevennlige Ultimate Spider-Man, prøver oss i heftige actionscener i futuristiske Spider-Man 2099 mens vi bruker en forsiktigere Spidey til å smyge oss frem i Spider-Man Noir.

De har med andre ord slengt sammen en aldri så liten collage av Marvel-tegneserier for å få et unikt resultat, og det er akkurat slik det

MIN PERSONLIGE FAVORITT ER SPIDER-MAN 2099

føles. Activision har nemlig gjort et stort nummer ut av spillets originale tilnærming, og har proklamert både høyt og lavt at spillet er laget uavhengig av filmene. Endelig får vi leke med den ekte edderkoppmannen, og får en påminnelse om hvorfor vi likte han så godt i utgangspunktet.

Det frie oppsettet og de ensformige brettene fra de tidligere Spider-Man-spillene er borte, og erstattet med et lineært oppsett med massevis av slagsmål og nydelige bosskamper. Samme oppskrift som X-Men Origins: Wolverine fulgte, med andre ord. Hver edderkoppmann løser problemene på sin egen måte, med ulike varianter av gåter og utfordringer. Min personlige favoritt er Spider-Man 2099, som virkelig får kjørt seg i noen spektakulære sekvenser.



TRIVES I SKYGGENE Spider-Man Noir er en av de beste draktene å hoppe inn i. Her får vi action og atmosfære i samme, knallgode pakke.



Spider-Man

Edderkoppmannens 30-årsjubileum stod for døra da Spider-Man 2099 kom til verden. Det er her Miguel O'Hara får edderkoppplignende evner, og det gled som kjent rett inn i den lumse fremtiden. Derfra tok det ikke lange tiden for Marvel fikk økonomiske problemer, og serien havnet i søpla. Til nå har vi bare sett MIGUELS drakt i diverse gjesteroller, noe som gjør rollen hans i Shattered Dimensions til den største fremtreden siden 1996.

Spider-Man Noir bør også nevnes. I hans drakt får nemlig spillet en helt unik grafikkstil, som minner oss om de mange heltene som trives best i mørket. Noir-brettene trekker klare referanser til Batman: Arkham Asylum, og det er jo ikke akkurat den verste sammenligningen å få servert i fanget.

Men selv om det er kult å denge folk på ekte superheltvis, blir det til tider obstruert av det mindre følsomme kontrollsystemet. Dette kombinert med et kamera som ikke alltid deler din oppfatning om hva som er viktig å få med seg eller ikke, og som ofte som fører til at et par banditter faller utenfor radaren.

★ Konklusjon:

Spider-Man har fremdeles et stykke igjen før han kan måle seg med Batmans eventyr i Arkham Asylum, men Shattered Dimensions er like fullt det beste Spider-Man-spillet vi har prøvd på veldig lenge.

Jonas Mäki

7/10



BLUE DRAGON: AWAKENED SHADOW

Plattform DS Utvikler TRI-CRESCENDO Utgiver NAMCO Lanseres 04. SEPTEMBER Antall spillere 1-3 Anb. alder 7



Kampniet Hold fortet med opp til to venner over trådløst.

For tredje gang må verden reddes av en gjeng japanske unger med skyggemonstre. Det er på tide å bevæpne seg til tennene med sverd, magi, drager og minotaurer

Hendelsene i Blue Dragon: Awakened Shadow utspiller seg to år etter originalen. Med din egne modifiserbare figur havner du i byen Neo Jibral, der kjente skapninger fra Blue Dragon-universet lever en fiks og fin tilværelse. Men plutselig kommer et merkelig lysglimt for dagen, og feier med seg alle skyggemonstrene momentant. Du er den eneste med et monster i ranselen, og med det har du litt av et prosjekt foran deg.

Slåsskampene utføres for første gang i sanntid, og øker spildynamikken med ti hakk. Du har også mulighet for å ta med to kompisar i kampene, men siden alle har forskjellige styrker og svakheter må du belage deg på å gjøre noen taktiske valg underveis.

Jakten på nye våpen og gjenstander er en kjent drivkraft i rollespill, men i Awakened Shadow har utvikleren tatt det til neste nivå. Ved å bruke gjenbrukssystemet, som lar deg resirkulere gamle gjenstander, får du lage nye, sterkere saker som kommer godt med videre. I Awakened Shadow har du masse objekter å lete opp, og ved å kombinere dem kan du ende opp med flere morsomme våpen til kampene.

Det står verre til med kartsystemet, som bare viser et begrenset område der alt utenfor området er ekskludert fra kartet. Da mister du kjapt oversikten, og ender opp med å bli desorientert. Det lureste er å styre unna vinklingen på 360 grader, for da kan du virkelig rote deg bort i Neo Jibral. I tillegg har du den svake historien, som blir sterkt forstyrret av de mer eller mindre valgfrie sideoppdragene i spillet. Mengden av dagligdage gjøremål blir til tider såpass overveldende at hovedoppdraget havner i skyggen.

★ Konklusjon:

Blue Dragon: Awakened Shadow er et brukbart japansk rollespill, men det bringer dessverre ingen nyheter til bordet.

Kim Kristiansen

6/10

GUIDEN

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

Spillhyllene i butikkerne er stappfulle av fritidsser, men det er lenget fra alle spillene i butikker og på PC. Her er de beste som er utvalgt til 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 3 kg
Mål 325x98x274
PMS 0259 Nr

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, innbygd harddisk og et sterkt grafikkort fra Nvidia. Da maskinen først kom hadde mange utviklere problemer med å utnytte potensialet under panseret, noe de heldigvis har mestret nå. Sonys online-tjeneste, PlayStation Network (PSN) er helt gratis, men er foreløpig ikke like omfattende som betalingsløsningen 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

PS3-ASSEMBL: Panserbyggen på videarkader skal endeløse av hvordan hvordan vi gir spillere oppsettene, og hvor bra spillene faktisk er i dag.

Nr.	Spiltittel	Slanger	Utgiver	Karakter
1	Red Dead Redemption	Action	Rockstar	10/10
2	Little Big Planet	Plattform	Sony	10/10
3	Grand Theft Auto IV	Action	2K Games	10/10
4	Rock Band 2	Musikk	Electronic Arts	10/10
5	Heavy Rain	Drama	Sony	9/10
6	Uncharted 2	Action	Sony	9/10
7	Call of Duty: Modern Warfare 2	Action	Activision	9/10
8	Bayonetta	Action	Sega	9/10
9	Bioshock 2	Action	Take 2	9/10
10	InFamous	Action	Sony	9/10
11	Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots	Action	Konami	9/10
12	Dragon Age: Origins	Rollspill	EA	9/10
13	Marfa II	Action	2K Czech	9/10
14	Batman: Arkham Asylum	Action	Eidos	9/10
15	Demon's Souls	Action	Namco Bandai	9/10

ASSEMBL: Her er bildene av alle spillene som er anbefalt i denne kjøpeguiden. De er utvalgt til kjøpeguide hjelper vi deg å finne de 15 beste spillene på hvert format.



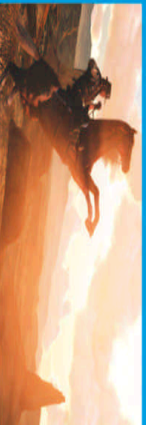
ANBEFALT

RED DEAD REDEMPTION

Hva skjer? I dette fantastiske westernposet slenger vi oss på hesteryggen i en dram av et sandkassespill. Som John Marston bekjemper man det overmøtete byråkratiet som råder i Sorstatene, være det seg alene eller med venner. Verdenen rundt pulserer og forandrer seg i takt med den briljant fortalte historien, og lot oss til syvende og sist forstå etter mer. Så nye, nye mer.

Beste øyeblikk: Idet du spander over byen enn å nyte en iskald Cola i sola.

Til deg som: Søker et westernspill med identitet og slangerbevissthet, som leverer på absolutt alle punkter.



ANBEFALT

SPLIT SECOND

Hva skjer? Blant eksplisjoner, halvbrekkelige actionsekvenser og annen galskap leker vi oss i banene fra Disney's seneste bilspill. Her er det action i bottevis, der alt fra kontrollsystem til skensing sitter som støpt. Utvikleren har sørget for å holde adrenalinnet på topp hele veien, da eksplisjonsfaser lurer bak hvert eneste hjørne. I tillegg får vi leke oss i heftige baner, som er omringet av fangevatniser. Herlig.

Beste øyeblikk: Når du lurer motstanderen din bort en aldri så liten tomme bensin.

Til deg som: Vil ha et heseblesende bilspill med varasjon og utfordring.



ANBEFALT

DEMON'S SOULS

Hva skjer? En eldgammel demen har blitt vekket til live under kongens søken etter makt, og kongeriket Boletaria har blitt oversvømmet av demoner sulne på inbyggernes sjeler. Du trer inn som tidenes oppdrag i vente under sjelsankingen. Demons Souls er blodig vanskelig, men rettferdig og stemningsfull til tross.

Beste øyeblikk: Når du endelig har klart å kjenne deg gjennom en brutalt kamp etter å ha mistet alle sjelene du har samlet.

Til deg som: Søker et actionspill med skyhøy vanskelighetsgrad og innovativ online- og flerspillermodus.



1 UUNNGÅ

GUITAR HERO: VAN HALEN

Hva skjer? Gitar Hero: Van Halen representerer alt som har gått galt med seriens utvikling de siste årene. Essensielle Van Halen-slagene er utelatt, spillet er så og si biotilt for ekstramateriale og bonus-informasjon om bandet, og halve låtlisten består av totalt urelaterte band som Blink 182 og Weezer. I tillegg er det utnyttet å eksportere sangene til Guitar Hero 5.

Verste øyeblikk: Når bandet går på scenen, og du legger merke til at alle medlemmene er annernt som Ivo Caprino-figurer.

Veldig heller: Gå for Guitar Hero: Metallica eller The Beatles: Rock Band i stedet.





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

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

ANBEFALT

SPLINTER CELL: CONVICTION

UBISOFT MONTREAL/UBISOFT

Hva skjer? Nok en gang sniker vi oss rundt i skyggene med traveren Sam Fisher, og det i et av hans beste eventyr noensinne. Her har kontrollmekanikken endelig gått seg til, og resultatet er et smidig actionspill som flyter utrolig godt. Vi får også se nye og interessante oppdrag, som virkelig gjør spillopplevelsen til en fryd. Det er som de sier - gamle helter skuffer aldri.

Beste øyeblikk: Når du klarer å henrette fire menn samtidig uten å bli ferska.

Til deg som: Er interessert i snikespill med innovative oppdrag, god historie og stramme kontroller.



ANBEFALT

DJ HERO

FREESTYLE GAMES/ACTIVISION

Hva skjer? Vi trodde ikke det skulle bli noe kult, men vi innrommer gjerne at vi tok feil. DJ Hero beholder grunnmekanikken fra Guitar Hero, men føles som et helt annerledes spill. Å mikse låter sammen mens man scratcher og legger på effekter er merkelig fengende. Spillet har en haug med kule mikser fra kjente artister, og kontrollen sitter som et skudd.

Beste øyeblikk: Når du beveger deg opp på Expert og begynner å mestre scratching i riktig retning.

Til deg som: Er litt lei av gitar og trommer, og vil ha et spill med litt mer hip-hop og elektronisk musikk.



ANBEFALT

MADDEN NFL 11

EA TIBURION/EA

Hva skjer? Madden NFL 11 er enklere og mer brukervennlig enn de tidligere versjonene, og denne gang har EA Tiburion lagt til automatiske taktikkvalg, kamper som blir unnagjort på halve tiden og forbedret kontroll over spillerne under spillingsgang. Du kan også spille på lag over nett, der opp til seks spillere kan møtes i kamper tre-mot-tre. For en gangs skyld er det faktisk flerspillerdelen som regjerer.

Beste øyeblikk: Når du ender opp med den perfekte Touchdown som et resultat av god strategiforing.

Til deg som: Er interessert i sportspill med gode flerspillervalg og nydelig grafikk.



UNNGÅ!

VELVET ASSASSIN

REPLAY STUDIOS/GAMECOCK

Hva skjer? Snikespill er spennende, men for å gjennomføres må spillet føles rettferdig. Det gjør ikke Velvet Assassin, der du er en Lara Croft-lignende agent under andre verdenskrig som skal snike deg mellom nazistene på jakt etter... ett eller annet.

Verste øyeblikk: De eviglange ventetidene, der du bare sitter og venter på at den dumme fienden skal gå runden sin slik at du kan snike deg forbi.

Velg heller: Gå for Splinter Cell: Conviction, eller et annet kapittel fra Sam Fishers dramatiske serie. Eventuelt kan du tvinne tommeletter mens du venter på Batman: Arkham City.





Nintendo DS

Informasjon

Utvikler Nintendo
Lansert 11 mars 05
Media Kassettkort
Vekt 235 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

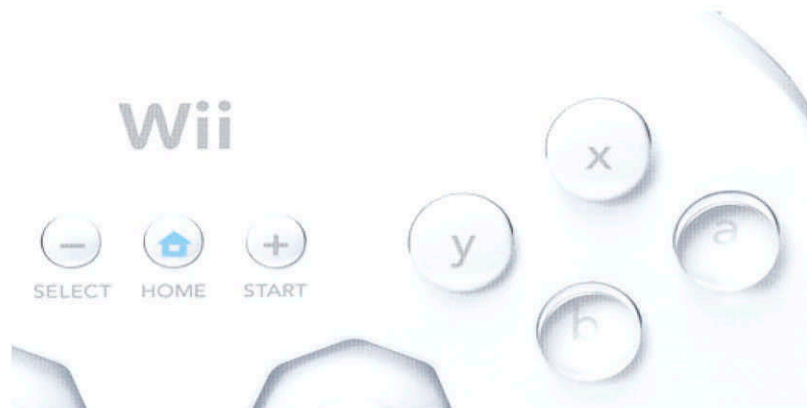
Nintendo revolusjonerer spillkontrollen med sin nyeste konsoll!

Nintendo Wii

Informasjon

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

Nintendos nyeste spillmaskin er ikke noe grafikkmonster, i praksis er den ikke noe særlig sterkere grafisk enn Gamecube. Heldigvis har dette lite å si for spillopplevelsen, som alltid har vært i fokus hos Nintendo. Wii har en bevegelsessensitiv håndkontroller som har revolusjonert spillbransjen, og som gjør spillopplevelsene helt nye. Med Wii-kontrolleren kan man selv svinge sverdet, slå golfballen og kaste spydet. Wii har blitt utrolig populær over hele verden, og var lenge den rimeligste nestegenerasjonskonsollen. Det er svært mange spill under produksjon til maskinen, og Nintendos egne titler er av den samme høye kvaliteten som firmaet alltid har vært kjent for.



Gamereactor Topp 15 Nintendo Wii

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

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

ANBEFALT

NO MORE HEROES: DESPERATE STRUGGLE

GRASSHOPPER/RISEING STAR GAMES

Hva skjer? Denne gang er vår alles kjære anti-helt Travis Touchdown er på hevn, da hans beste venn Bishop har blitt knertet av byens beste leiemorder. Men alt til sin tid. Den eksentriske spilldesigneren Suda51 har satt fokuset på historien og det visuelle denne gangen, og leverer et knallsterkt bidrag til Wiis actionhulle. Sjelden har det føltes så bra å partere noen med en beam katana.

Beste øyeblikk: Å nå så mange komboer at du forvandles til en tiger. Rawr.

Til deg som: Er ute etter en slaktesymfoni med trykk på historie og tempo.



ANBEFALT

BULLY

ROCKSTAR GAMES/2K GAMES

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

Beste øyeblikk: Første gang du kysser en jente. Eller en gutt. Ingenting er så digg som et nostalgisk tilbakeblikk på skoleromantikken.

Til deg som: Er misunnelig på GTA-eierne med sin Playstation 3 og Xbox 360. Bully er ingen dårlig erstatning, spesielt siden Jimmy Hopkins er Niko Bellics unge Wii-tvilling.



ANBEFALT

BATTALION WARS 2

KUJU ENTERTAINMENT/NINTENDO

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

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

Til deg som: Vil ha et spill som utfordrer både hjernebarken og skytefingeren. En god balanse av to sjangre, som mest av alt ligner på en kreativ og sjarmerende utgave av Battlefield: Bad Company 2.



UNNGÅ!

SONIC UNLEASHED

SONIC TEAM/DIMPS/SEGA

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

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

Veig heller: Prince of Persia. Prinsen er en smidig Sonic i menneskeform, som verken har blafarge på kroppen eller underfundige virus i magesekken.





DS New Super Mario Bros.

NINTENDO/NINTENDO

Hva skjer? Todimensjonalt gammeldags plattformaction med verdens beste plattformspillhelt. Essensielt.

Beste øyeblikk: Når du har rundet spillet og begynner jakten på alle hemmelighetene.

Til deg som: Vil ha det ultimate håndholdte plattformspillet, og som foretrekker dette fremfor Wii-versjonen.

ANBEFALT



PSP Loco Roco

SONY/SONY

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

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

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

ANBEFALT

Den største spillplattformen i verden har noe for enhver smak!

PC/Windows

Informasjon

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

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



Gamereactor Topp 15 PC / Windows

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

Nr.	Spilltittel	Sjanger	Utgiver	Karakter
1	Half-Life 2: The Orange Box En utrolig samling gode spillopplevelser i tre forskjellige spill. Veldig mye valuta for pengene.	Action	EA	10/10
2	The Elder Scrolls IV: Oblivion Vanvittig stort rollespill i en åpen verden. Fortsatt til gode å bli forbigått når det gjelder atmosfære.	Rollespill	2K Games	10/10
3	Crysis Grafikkmonsteret satte også en ny standard for førstepersonspill på PC. Heftig jungelaction på sitt beste.	Action	EA	10/10
4	Starcraft II: Wings of Liberty Blizzard Entertainment har ikke hvilt på laurbærene, og serverte oss en strategiperle vel verdert ventetiden.	Strategi	Activision	9/10
5	Mafia II Ti år med venting har resultert i en kriminelt god oppfølger, og i vakre kulisser er den en mafioso verdig.	Action	2K Czech	9/10
6	Napoleon: Total War En frittstående tilleggs pakke til Empire: Total War, hvor man inntar rollen som den lille franskmannen.	Strategi	Paradox	9/10
7	Mass Effect 2 Commander Shepard er i storform i et mørkt og episk romeventyr med masse action.	Rollespill	EA	9/10
8	Bioshock 2 Et fantastisk gjensyn med undervannsb byen Rapture, denne gangen som en Big Daddy.	Action	Take 2	9/10
9	Dragon Age: Origins Baldur's Gate-serien er tilbake i et episk rollespill fra veteranene i Bioware.	Rollespill	EA	9/10
10	The Sims 3 Økt frihet gir økt spilleglede i EAs sosiale simulator.	Simulator	EA	9/10
11	Race Driver: Grid Fabelaktig grafikk, intens racing. Dette er et actionspill forkledd som et racingspill.	Racing	Codemasters	9/10
12	Call of Duty: Modern Warfare 2 Fabelaktig actionspill med en konsollbasert onlinemodus som fungerer helt utmerket.	Action	Activision	9/10
13	Batman: Arkham Asylum Nattens ridder rydder opp i verdens verste asyl. Sylskapt og stemningsfullt actioneventyr.	Action	Eidos	9/10
14	NHL 10 Hockeyspillet over alle hockeyspill. NHL 10 er en tilnærmet perfekt gjengivelse av sporten.	Sport	EA	9/10
15	Splinter Cell: Conviction Sam Fisher er tilbake, og resultatet er om mulig enda mer hardtslående enn forrige gang.	Action	Ubisoft Montreal	9/10

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

ANBEFALT

MAFIA II

2K CZECH/2K GAMES

Hva skjer? Livet som nyfodt mafiosogangster er knallhardt i 2K Czechs nyeste actionlykkepille. Vi befinner oss i Vitos sko, som begir seg ut på et bandittoppdrag med konsekvenser. Vennskap odelegges og bånd knyttes for deretter å rives i filler. Den brutale virkeligheten er knusende og vond, men definitivt verdt å oppleve.

Beste øyeblikk: Å la brykkremten leske seg i sola mens du rommer fra politibilene i en nyervervet kabriolet. Euforisme av en annen dimensjon.

Til deg som: Bli så forelsket i forgjengeren at de ti årene i vente på Mafia II foltes som 20. Dette er nydelige saker.



ANBEFALT

STARCRRAFT II: WINGS OF LIBERTY

BLIZZARD ENTERTAINMENT/ACTIVISION

Hva skjer? Blizzard gjør opp for 12 års ventetid idet Zerg, Protoss og Terran for tredje gang er forente i det som virkelig kan betegnes som en tungvekt i strategigenren. Her får vi servert en fantastisk kampanjedel, i tillegg til en usannsynlig avhengighetsdannende flerspillerdel. Et måha for alle strategispillere med selvspekt.

Beste øyeblikk: Med en gang det går opp for deg hvor alvorlig nydelig Starcraft II: Wings of Liberty er på alle måter. Forgjengeren kan ta seg en bolle i forhold.

Til deg som: Har savnet å boltre seg los i strategiparadiset Blizzard en gang skapte.



ANBEFALT

SAINTS ROW 2

VOLITION/THQ

Hva skjer? Hvis Grand Theft Auto blir for seriøst for deg, er Saint's Row 2 spillet for deg. En GTA-klone fra start til slutt, med underbuksehumor, parodier, og ekstremt mye galskap. Teknisk sett ikke like bra som storebror, men veier opp for sine mangler i utseende med humor og sjarm.

Beste øyeblikk: Idet du ruller rundt i nabolaget for å sprute bæsj på hus med septikkbilene. Dette er selvfølgelig bare for å påvirke boligprisene.

Til deg som: Vil ha et spill som lar deg leke bajas hele tiden. Saints Row 2 er et spill som får deg til å smile og le konstant, nærmest uavhengig av hva du gjør.



UNNGÅ!

STAR WARS: CLONE WARS: REPUBLIC HEROES

KROME STUDIOS/LUCASARTS

Hva skjer? Republic Heroes er basert på animasjonsserien Clone Wars, og er et rotete og uengasjerende actioneventyr. Grafikken er skuffende dårlig sammenlignet med serien, og plattformelementene er rotete og frustrerende. Et av de verste Star Wars-spillene på mange år.

Verste øyeblikk: Skuffelsen du føler når den deilige Star Wars-musikken avløses av begredelig gameplay.

Veig heller: Star Wars: The Force Unleashed. Bedre action, bedre historie.



HALO

R E A C H



Remember the fateful moments that started a legend. Remember courage and sacrifice in the face of overwhelming odds. Remember the ones who gave us a chance. **Remember Reach.**

Halo® Reach. The game that will start it all. Humanity's desperate final fight begins here. Play as a member of Noble Team, an elite group of Spartan super soldiers trusted to defend Planet Reach at any cost, and protect humanity's greatest remaining secret from the Covenant...Earth.

 XBOX 360.



AVAILABLE 14.09.10.

Get ready for massive new environments, and new characters, weapons, and vehicles, all experienced through a new, more powerful game engine. **Pre-order now, and as a special bonus, get an exclusive code to unlock the unique in-game Spartan Recon Helmet.** xbox.com/haloreach

*Spartan Recon Helmet available on launch day. Limited-time offer available only at participating retailers in United Kingdom while supplies last. See retailer for full details. Bungie and the Bungie logo are registered trademarks of Bungie LCC and are used with permission. All rights reserved.

BUNGIE

Microsoft
game studios

XBOX
LIVE

16
www.pegi.info

Jump in.



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

COMMUNITY

Finland = Billig!

Har vært på en LANG bitur igjennom hele Finland, og rakk såvidt innom en GameStop-sjappe i Helsingfors. De solgte haugvis av spill jeg trodde var umulige å få tak i, både til Xbox og Playstation 1.

Men tilbake til det jeg skulle si. Mens jeg var der fant jeg et par spill som virka interessante, nemlig Heroes 3 og 4 (inkludert utvidelsespakker) og Dawn of War 2.

Sistnevnte er relativt nytt, men likevel fikk jeg alt for 18 euro. Sykt! Det endte selvfølgelig med at jeg slengte på en Deluxe Edition av Heroes 5 i tillegg. Så hvis du vil ha billige spill bør du stikke til Finland!

Da er planen klar. Jeg skal sitte i en sauna i Mummiland og spille billige konsollspill.

Månedens brev

Hvem er hardcore?
Jeg har tenkt lenge på hvilken krabat som faller innenfor kategorien "hardcore gamer". Det er mange forskjellige meninger om hvem det gjelder, men jeg klarer ikke å bestemme meg for hvor grensa går.

Er det han som alltid arrangerer LAN? Eller er det hun som har spilt Call of Duty: Modern Warfare 2 daglig siden det kom ut? Er det han som har gransket hvert eneste hjørne i de fleste sandkassespill? Kanskje det er han som burer seg inne med konsollparken mens sola glitrer utenfor? Eller vent, hva med jenta som spiller retrospill? Nei? Da må det vel være han som spiller onlineskytespill med dårlig nett og bærbar PC. Eller er det kanskje fanboyen over gata som troner hardcore-toppen?

Hva synes dere i Gamereactor? Når har du

Finntland!

Undres...

Jeg tok meg selv i å lure på hvordan dere i Gamereactor forholder dere til pauser når dere spiller. Tar dere hensyn til anbefalingen om et kvarters pause mellom hver time dere spiller? /Vossler Azetas

Jeg spiller sjelden i mer enn et kvarter, så det har ikke vært noe særlig til bekymring for meg.

Men seriøst, nei. Tar gjerne en kort pause undervørs, men følger ikke akkurat med på klokken.

Daniel Guanio

Jeg må bare si at å hyre Daniel er det smarteste dere kunne gjøre. Han har heist opp standarden til Gamereactors Community, og

gjort deg fortjent til tittelen? /Smæ

En hardkjerna spiller er en person med mye kunnskap om spill, og som gjerne spiller så mye at det preger tankevirksomheten hans/hennes i utstrakt grad. Min definisjon, selvfølgelig.

En fyr som hiver i seg Burn og potetgull mens han maratonspiller World of Warcraft eller Modern Warfare er ikke hardcore, men litt for ivrig til sitt eget beste.

BRED ERFARING med spill er nøkkelfordet, ikke flerfoldige timer i kjelleren med kompiser fra Trøndelag over Ventrilo.

Forumsnakk



Fortell hva du drømte i går natt!

Har kan man fortelle om alle kreative skapelse og morsomme drømmer, likki-kun

"Eg huska bare litt av drømmen min. Det var våkna eg og så lå eg på golvet. Recon Thunder

"Drømte for en stund siden at jeg klatret opp en loddrrett åker (fungerte som en fjellvegg), hvor jeg skulle stå for å komme meg videre. Med høydeskrekken min var det slettet ingen morsom opplevelse, og jeg ble så utslatt av at illisinte, gråe katter prøvde å få meg til å falle ned, ved hjelp av klørne sine. Skummelt!" Babalu

"Dagen før vi har gymnastikk hadde jeg et gymskolebrett i ryggen hjemme. Jeg hadde en gammel tulle hente dem, og går tilbake til gymmen. Har drømt det fire ganger på rad. Skummelt!" thrakes

"Jeg, Max Mekker, Alfa og han siste kisen fra Sesam Stasjon som spiller på gammeldagse Matscocoilo

"Jeg var på en strand, og plutselig kom det en hai. Den var veldig stor, helt foran halen, og den reagerte ikke i det hele tatt. Da jeg spurte hvorfor den ikke knafset han frekt med "de lukter Mittbrann"

"I natt drømte jeg at bygda jeg bor i ble sprengt til helvete med en atombombe. Koselig" KIM

"Jeg drømte at jeg kjørte en turbogressklipper nedover en bratt bakke på vinteren. Det var utrolig moro, helt til jeg kjørte ut på en matte vaske blod av gressklipperen til jeg våkna..." Turbo-Kåre

"Hadde en helt fantastisk drøm! Drømte at jeg spilte Mass Effect 3, mens jeg var midt i å spille. Det var så episk! Men så våkna jeg av moren min, som sa at jeg måtte støvsuge gangen... FUCK!" DoGROG

leverer genial humor i hver eneste nyhet han skriver.

Keep it going, Daniel. Du gjør en kjempesgod jobb!
/A to the H

Kan ikke si annet enn tusen takk, det var jo enormt hyggelig å høre! Det beste er å vite at det blir satt pris på :)

Gamescon

Skal Sony, Microsoft og Nintendo holde separate pressekonferanser? Og når på dagen vil de gå av stabelen? /Johanson88

Sony og Microsoft skal holde en pressekonferanse 17. august. Ingen tidspunkt er gitt enda, men hemmelighetskremmeriet er mye større på Gamescon enn på E3.

Nintendo skal ikke holde pressekonferanse, og det er absolutt ikke uvanlig for dem.

Generelt bør du ikke forvente deg masse nye annonseringer. Jeg tipper noen få nye spill og masse demoer.

Playstation 2-spill på Playstation 3?

Er det noen mulighet for å spille mine gamle, nostalgiske Playstation 2-spill på en Playstation 3 Slim med 120 Gigabyte? ;D /henrik95

Nei, Sony har valgt å gjøre dette umulig. Du kan jo investere i en Playstation 2, da...

Nintendo 3DS

Jeg lurte på om 3DS har fått en offisiell lanseringsdato enda? Eller en liten antydning til når vi kan vente oss å få den? Og selvfølgelig om noen har fått nyss om prisen. Jeg har ikke hørt/funnet noe om dette selv...

Og hva tenker redaksjonen om denne konsollen? Spennende?
/Andy1234

Det eneste jeg har hørt er at den kommer før mars neste år. Nintendo skal visstnok gi oss en dato den 19. september.

Prismessig har det vært snakk om rundt 2000 kroner, men foreløpig er det bare gjetting.

For min del blir dette et ganske sikkert kjøp, og vi gleder oss til å teste 3D uten briller.



SPILLEGLEDE Vår kjære redaksjonssjef fikk familiebessok fra Østlige strøk for litt siden. Det gikk som det måtte gå.



Reaksjoner



Verdens beste bærbare spill

Er ikke helt enig i listen. Synes den trenger litt flere rollespill.

Kakashi sensei

Jeg tipper Advance Wars på førsteplass. Just a hunch.

ZubiMar

Fy satan som jeg savner Links Awakening! Mitt absolutte yndlingsspill på Gameboyen, som dessverre ble frastjålet..

Crazy Eyed Gamer93

Tetris på førsteplass? Noen som tør å vedde imot?

gs1982

Jeg liker denne listen. :) dirty hitman

Håper på noen Zelda- eller Pokémon-spill på topp.

kvidogbleg

Oy-oy-oy. Ser ut til at det blir en Nintendo-preget topp. Zelda, Mario Kart, Layton. I'm just sayin'.

zonyy

Synes ikke God Of War: Chains of Olympus hører til her. Det mislykkes i å gjøre det bærbare spill skal gjøre. Et håndholdt spill skal ikke bare være en mindre versjon av actionfylte eventyrspill.

Cladeus

Jeg vedder et par hundringer på at dette blir topp 5:

5. Professor Layton and the Curious Village
4. Wario Ware: Mega Microgames
3. Super Mario Land
2. Tetris
1. Advance Wars

Æ e synsk sho.

R4zr

Phoenix Wright BØR være på neste liste... Ikki-kun

Flott liste, veldig mye jeg er enig med der! Spartan EXR

Månedens blogg

Oppfølgermas

Martin Lilland er ikke fornøyd med kvaliteten for tiden...

Det finnes få aktivitetsvalg som passer bedre en varm sommerkveld enn å sitte foran datamaskinen. Spesielt hvis du skal ploye gjennom det som er å oppspore av informasjon om kommende oppfølger titler man sikler etter. Favoritter som Dragon Age: Origins, Fallout 3 og Civilization IV melder seg fort i tankerekken, og det får meg til å tenke på hva som faktisk gjør en oppfølger til en god oppfølger.

Jeg elsker Dragon Age: Origins, og spesielt på PC. Faktum er at det klumsete forsøket på å porte det funksjonelle, taktiske PC-kampsystemet rett og slett ikke lot seg gjøre på konsoll. Xbox 360-versjonen var rett og slett en illeluktende gnom med syfilis både her og der, som er trist for et såpass gjennomarbeidet spill. Men massen vil ha konsollspill, og da er det sånn det blir.

Dagens dyre spillproduksjoner gjør at selv en veletablert produsent som Bioware ikke kan se bort fra salgstallenes klare tale. Kommersielt bør det satses på konsoll, det er det liten tvil om, men til hvilken pris? Det hintes om et mer actionorientert kampsystem, likt det vi kjenner fra rollespillhiten Mass Effect. En gledesnyhet for noen, mens det er innbitt vemmelose for andre.

Selger man sjelen for å toppe salgstallene? Det kan selvsagt tenkes. Det finnes to måter å

lage en oppfølger på. Man kan enten lage mer av det man allerede har gjort, eller man kan skape konseptet på nytt fra bunnen av.

Endringer i et velfungerende konsept kan være nødvendig, men også farlig. Skal du tukle med konseptet i Civilization-spillene blir du ikke mottatt med silkehansker av overkritiske fans. Likevel må man sørge for nok nyvinninger til å utvikle konseptet, samtidig som man unngår å ødelegge det som allerede virker. Det heter seg at man ikke skal fikse noe som er i orden, men det er ikke nødvendigvis tilfellet med dataspill.

Sid Meier har påpekt at spillere ikke alltid vet hva de vil ha. Han tror han vet det, men vet det likevel ikke. Meier har tidligere holdt en interessant presentasjon om spillerpsykologi, der han påpekte at det er designerens oppgave å tolke spillernes tilbakemeldinger for å finne ut hva de egentlig ønsker seg.

Spillere har ofte mange ideer. Problemet er den smale innsikten de har i samspillet mellom medium og mottaker - de vet ikke hva de vil forandre på, og i alle fall ikke hvorfor.

Suppe på spiker, spikersuppe med litt ekstra salt, eller suppe på noe helt annet? Den gyldne regelen er som regel en kombinasjon av alt.

/Martin Lilland



Oppfølgeravhengighet: Square Enix klarer ikke å gi seg med det første. Eller det andre. Eller det tredje.

Månedens brukeromtale



Elite Beat Agents 9/10

Elite Beat Agents' grunnlag stammer fra Osu! Tatakae! Quendan!. Du bruker pekepinnen for å trykke på forskjellige nummererte rundinger som dukker opp på skjermen, og det må gjøres i takt med musikken for å oppnå full beat-status. Det er veltenkt, og skaper flyt.

Du styrer tre agenter i smoking, som du styrer over 15 små historier. To av dem har samme vanskelighetsgrad, mens hovedagenten bytter mellom de to vanskeligste nivåene. I løpet av disse 15 historiene skal du redde skapninger i problemer, og det gjøres med noen frekke dansebevegelser. Alt er opp til deg, og feiler du går det galt.

Du jobber ut fra Hit-, Phrase- og Spin Markers, som stort sett går ut på å treffe sirkelene. I Hit- og Phrase Markers skal du treffe rundingene, mens Spin Markers krever at du snurrer sirkelen rundt flere ganger. På toppen av skjermen finner du Elite-O-Meter, der du kan lese av hvorvidt du har klart å behandle sirkelene på riktig måte. Det er i bunn og grunn slik spillbarheten er gjennom hele spillet, og det er virkelig snakk om store utfordringer til tider.

Grafikken er noe av det beste DS har sett, fordi det ikke har fokusert på å være en grafikkmaskin. Agentene ser bra ut, og de danser med flytende bevegelser. Musikken er for det meste veldig bra, med unntak av coverlåtene.

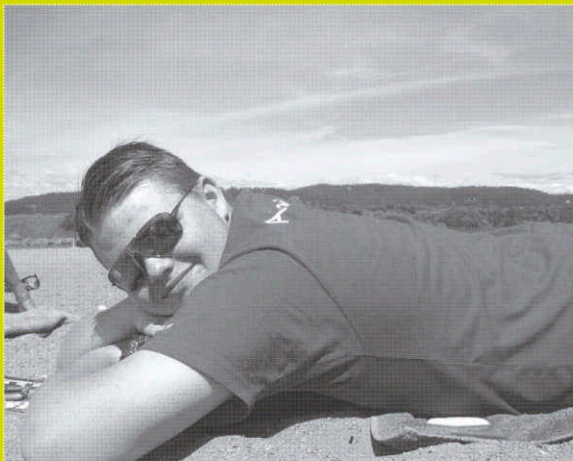
Det er generelt veldig vanskelig å komme på noe negativt med Elite Beat Agents. Det er godt laget, veltenkt og avhengighetsdannende - fantastisk.

(Anmeldelsen er forkortet - red. anm.)

/Predator

Månedens leser

Vi intervjuer en ny leser hver måned.



Torjus Blattmann

Alder: 16 Yrke: Skoleelev og storsjarmor
Brukernavn på Gamereactor.no: Gravkorset

Hva er din største spillopplevelse?

Min største (og første) spillopplevelse fikk jeg da jeg spilte Grand Theft Auto 2 på PC for mange år siden. Resultat? Mareritt. Mange, mange.

Hvilket spill gleder du deg mest til?

Jeg gleder meg enormt til Crysis 2 og Mafia 2. Fikk grafikkorgasme hver gang jeg så kompisene mine spille Crysis på PC, og ble i overkant misunnelig hver gang jeg tenkte på at det ikke fantes til konsoller.

Hvor ofte spiller du?

I sommer har jeg brukt PC-en mest. Men det er i

helgene det virkelig tar av for konsollene. Da går det vel med rundt 5-10 timer på spilling, med nesten alt av drikketilbehør til. Ellers er jeg ganske streng på hva jeg har i meg foran TV-en.

Hva liker du best med Gamereactor.no?

Forumet er fantastisk. Ferdig med den saken. Jeg liker svært godt bloggene fra enkelte medlemmer som jeg vet kan levere godt lesstoff. Spill- og filmmeldelsene er godt skrevet av folk som klarer å levere interessante anmeldelser uten å avsløre for mye. Alt i alt så er det egentlig svært lite å klage over når det gjelder Gamereactor. Til slutt vil jeg takke for å ha blitt månedens bruker! :)



FILM

HAN FINNER RO I TILVÆRELSEN VED Å SKAPE EGNE SMÅ HISTORIER...



Til Huttetuenes Land

Carrolsk, Milnisk og Inger Hagerupsk underholdning på sitt beste.



Skuespillere **Max Records, Catherine Keener, Forest Whitaker, James Gandolfini**
Utgiver **WARNER BROS. PICTURES**
Regissør **SPIKE JONZE**
Genre **DRAMA**
Ute **NÅ**
Tekst **DANIEL GUANIO**

DEN FANTASIFULLE GUTTEVALPEN Max har mye å stri med. Mangel på venner og oppmerksomhet fra nærmeste familie utgjør en ensom tilværelse, hvorpå virkelighetsflukt blir den eneste utveien. Ved å skape sine egne små historier og krumspring, finner han ro i tilværelsen. For et skjort barnesinn holder likevel ikke dette i lengden, og etter et siste desperat forsøk på å oppnå forståelse hos moren sin, skjer utbruddet.

For en sliten alenemamma blir uregjerligheten til Max den siste dråpen i glasset, der den påfølgende krangelen sender Max ut på rømmen. Historien vår begynner idet hovedpersonen flykter til sjøs i en liten seilbåt, og kommer ut for en voldsom storm - en storm som skyller ham frem til breddene på en ukjent øy. At den fort viser seg å være bebodd av et noe uortodoks stammesamfunn er tilsynelatende bare positivt for Max, som innnyder seg hos lokalbefolkningen med lite bekymring over at hårete, store beist er tvilsomt bekjentskap for småsneiper flest.

Jeg har aldri lest den opprinnelige fortellingen, men parallellene til Alice i Eventyrland er

åpenbare. Sammenligningen er naturligvis ikke negativ. Where The Wild Things Are byr på sin helt egen sjarm, med troverdige spesialeffekter, overdådige landskapsscener og en historie som treffer like godt hos voksne som barn.

Den barnlige fantasien til Max gjør ham til et naturlig knutepunkt for skapningene på øya. Hver av dem er en uskyldiggjort sjablong på lett gjenkjennelige personlighetstrekk, som gjør at filmen treffer vinnerformelen med glans.

Where The Wild Things Are er med andre ord ikke bare en knallsterk film for det yngre publikum, men et interessant skråblikk på livet generelt. Det høres kanskje svulstig ut, men det er disse nyansene som løfter både spill og film til toppnivå. Selv om historien er langt mindre besynderlig enn Alice i Eventyrland, byr den til gjengjeld på flere elementer av naiv, troskyldig humor og rørende scenario. Det er som å spørre et barn om hva monarkiet går ut på, og få svaret: «det er som pappa og mamma, bare at de får lov til å bo i et større hus».

9/10



Monstertrobbel

Til Huttetuenes Land stammer fra den kjente barneboken med samme navn fra 1963, skrevet og illustrert av amerikaneren Maurice Sendak. Til å begynne med skulle boken være fri for monstre, og heller inneholde hester. Forvilelsen ble stor da Sendak oppdaget at han ikke kunne tegne verken hingst eller ponni, og med det bestemte han seg for å lage monstre.

Spike Jonzes Til Huttetuenes Land er heller ikke den første adaptasjonen av den populære boken. I 1980 ble det brakt til scenen i operatormat, mens det også fikk animert kortfilm for en stund tilbake.



Clash of the Titans

Sjanger ACTION Ute NÅ Tekst DANIEL GUANIO

CLASH OF THE TITANS gir deg akkurat hva tittelen tilsier. Bakteppet er gresk mytologi, menneskene er i opprør med gudene på Olympen og store monstreskorpioner er tilsynelatende på sitt mest territoriale. Sam Wetworth spiller Zevs ukjente sønn, i en film som handler om å slakte enorme beist med mindre sverd.

Noen vil hevde at dette kun er en film for pubertal, actionelskende ungdom med hettegenser og snusleppe – men så er jo noen i overkant generaliserende. Clash of the Titans er akkurat det man skulle tro den er: en helafrens popkornfilm med plenty av digre slagsmål og spesialeffekter, lett anledet av en glansfull, skjeggete Liam Neeson og en Sam Wetworth som ikke nøler med å levere grovrøstede onelinere i lårkort skjørt. Å skrive om denne filmen uten å nevne Mads Mikkelsen er for øvrig på grensen til uvorent, da det danske stortalentet leverer langt over hva de andre skuespillerne lurer av seg. Kraftfullt og karlsig og tøffere enn toga. Clash of the Titans er stil over substans.

7/10



I Love You, Phillip Morris

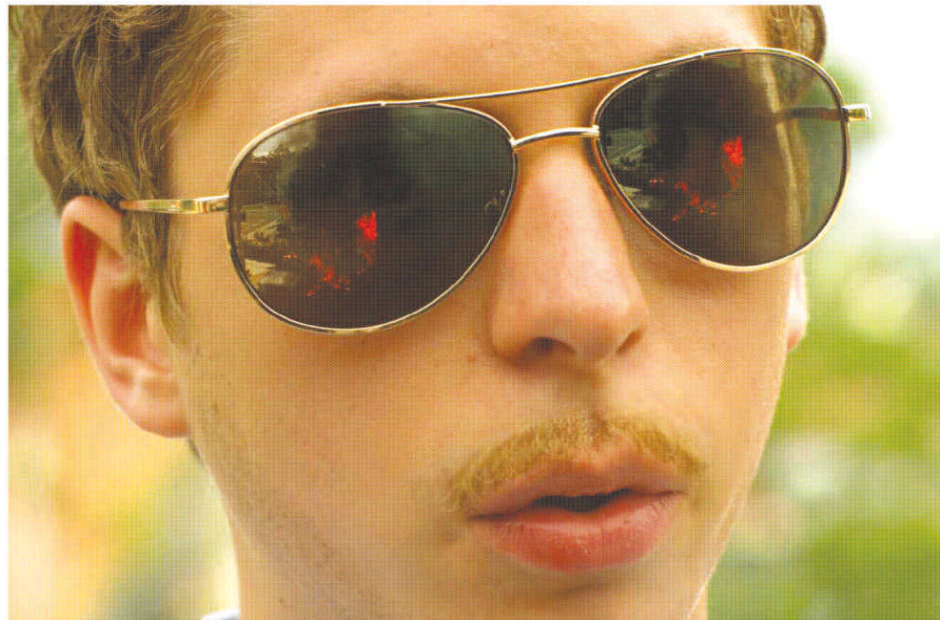
Sjanger KOMEDIE Ute NÅ Tekst LINE FAUCHALD

DET HAR IKKE SKORTET PÅ KONTROVERSER i kjølvannet av I Love You, Phillip Morris. De småkonservative amerikanerne satte kaffen i halsen av det profilerte homoseksuelle innholdet, og filmen fikk ikke lanseringsdato før denne måneden. Jammen på tide.

I I Love You, Phillip Morris, får vi se Jim Carrey på dødsleiet. Derfra tar han oss med på en eventyrferd gjennom livet som snart er forbi. Vi får se Carrey som lykkelig gift med kone og hus, helt til han innser at fremtiden er fri for kvinnelige kjønnsorganer. Han flytter til Miami for å leve livet som homofil småkriminell, da det viser seg at den lukrative livsstilen koster flekk. Plutselig ringer fengselsklokkene, og han møter sin store kjærlighet Phillip Morris.

Carrey minner oss på sin evinnelige komiske timing til stadighet i I Love You, Phillip Morris. Med snert og presisjon går han til det ytterste for å få tilbringe livet med sin Morris, og sluttresultatet er en og en halv time med nydelig, skarp og snedig homohumor.

8/10



UNG JOMFRUDOM Michael Cera vil miste møydommen for tusende gang, og stifter bekjentskap med barten i sitt siste indieeventyr.

Youth in Revolt

Regissør MIGUEL ARTETA Sjanger KOMEDIE Ute NÅ Tekst LINE FAUCHALD

DE FLESTE KJENNER MICHAEL CERA som den sjenerte og så smått incest-tenkende Michael Bluth i Arrested Development. Siden kyllingdans-dagene har han vært borti filmer som Juno og Nick & Norah's Infinite Playlist, som har gitt han få utfordringer i forhold til rollevalg. Ungfofen har vært parkert i Michael Bluth-lomma i et halvt tiår, men i Youth in Revolt bryter han ut av mønsteret. Og det på godt og vondt.

Vi får hilse på 16 år gamle Nick Twisp, som er på campingtur med sin mor og hennes noe tvilsomme kjæreste i ødemarka. Blant ølflasker og sigarettstumper er den Frank Sinatra-elskende Nick på ferieturen fra helvete, og ser mørkt på tilværelsen til han møter den vakre og usjenerte Sheeni. Etter mye om og men finner han ut at kvinnen i hans liv er opptatt, men det hindrer ikke de to fra å falle pladask for hverandre. Men det er ikke nok - Nick leser mellom kortene, og bestemmer seg for å danne et alter ego ved navn Francois Dillinger i forsøk på å imponere blondinen.

Dillinger er selvfølgelig alt Nick ikke er. Han har

dyp stemme, bart og bad boy-holdning, med en forkjærlighet for trobbel. Termostaten går i taket da han sender en brennende bil inn i en befolket restaurant, og det tar ikke lange tiden før han blir sendt til sin far i Ukiah. Men Sheeni har blitt sendt på kostholdsskole i California, og Nick begir seg ut på en 200 mil lang reise med sine to identiteter.

Dessverre er det lite som henger på greip i løypa. Personlig har jeg ingen problemer med Michael Ceras filmpersonlighet, såfremt filmen ikke tvinger hans medskuespillere på samme spor. Men her har regissør Miguel Arteta satt hele gjengen på samme lavmælte rolletilnærming, som til syvende og sist blir problematisk og lite historiefremdrivende. Det er bare å innse det - vi trenger ikke mer enn én Michael Bluth.

Men det er ikke her hovedproblemet ligger. Problemet er at de *prover for hardt*. Sarkasmen og handlingen går tapt bak seilene, til tross for motstykket vi får i den hardbarka Francois Dillinger.

6/10

Ny-lansering Vi anmelder Blu-ray-versjonen av en eldre film...



Lock, Stock & Two Smoking Barrels

Utgiver FOCUS FEATURE
Regissør GUY RITCHIE
Sjanger ACTION
Ute NÅ
Tekst LINE FAUCHALD

BLANT GUY RITCHIE'S STØRSTE FILMER

finder vi Lock, Stock and Two Smoking Barrels - en actionrettet historie om gjeld, kortspill, ran og antikke muskedundere.

Våre menn er Bacon, Soap, Tom og Eddie, som har kjent hverandre i årevis. Etter å ha overhørt sine naboer snakke om et ran planlegger de fire håneshodene å stjele fortjenesten, men det later til at skjebnen vil ha dem på andre trakter. Plutselig har de en børs eller to for mye, og etter hvert blir de jaget av både Pelle Politi og gangstersjefene.

Det skal sies at Guy Ritchie har gått på en smell eller to de siste

årene, da spesielt med den grusomme og pinlige Swept Away. Lock, Stock and Two Smoking Barrels finner sted lenge før Madonna-floppen, og viser Guy Ritchie på sitt aller, aller beste - altså på høyde med Snatch.

Visuelt er det snakk om en aldri så liten godtepose. Oppløsningen er i full HD, og gir oss kulisser verdig filmens historie. Lock, Stock and Two Smoking Barrels tar balletak på deg, og vil aldri forlate en actionfantasts hjerte.

9/10

THE BLITZKRIEG



“
**BEST
ZOMBIE
KILLER OF
ALL TIME**
”
J. Pipes



IT'S WHAT CHUCK WOULD DO 

To see The Blitzkrieg in action go to www.deadrising-2.com



Join the survivors at TAPEITORDIE.COM



DEADRISING 2



Jump in.

Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. DEAD RISING™ 2 ©CAPCOM CO., LTD. 2010 ALL RIGHTS RESERVED.