

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

GRATIS
MAGASIN
Oktober 2010
Nummer 82

Game reactor

Nordens største spillmagasin

www.gamereactor.no

BRINK
BLACK
OPS
CATA-
CLYSM

Brennhete sniktitter

NEW VEGAS
FIFA 11
PES 2011
VANQUISH
CASTLEVANIA

ANMELDELSER

MEDAL
OF HONOR
STOR
ANMELDELSE

TOKYO
GAME
SHOW
2010

VÅR RAPPORT

Vi har snust på
kommende
japanske utgi-
velser...

* VI HAR KÅRET
TIDENES 20
BESTE SPILL-
KONSOLLER



KONAMI



ADVANCED

- ANIMATION
- PLAYABILITY
- RESPONSE
- POWER
- REALISM
- ONLINE MODES
- MASTER LEAGUES



ENGINEERED FOR FREEDOM

Now with online master league, improved commentary, harder AI, stricter referees, more skillful keepers, realistic SFX and fantastic new skills, tricks and feints.

Find us on Facebook at facebook.com/PES

Available on the App Store



Wii

Games for Windows

XBOX 360

XBOX LIVE

PlayStation.2

PSP

PS3



Official Licensed Product of UEFA CHAMPIONS LEAGUE™. Official Licensed Product of UEFA EUROPA LEAGUE™. All names, logos and trophies of UEFA are the property, registered trademarks and/or logos of UEFA and are used herein with the permission of UEFA. No reproduction is allowed without the prior written approval of UEFA. adidas, the 3-Stripes logo, the 3-Stripes trade mark and Predator are registered trademarks of the adidas Group, used with permission. adiPURE, adiZERO and F50 are trademarks of the adidas Group, used with permission. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are used under license. ©2010 Konami Digital Entertainment. Windows, the Windows 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 Start button logo are used under license from Microsoft. "PS3" and "PSP" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS3" is a trademark of the same company. All Rights Reserved. Trademarks are property of their respective owners. Wii is a trademark of Nintendo. *UEFA Europa League not included in Wii, PSP and PS2 versions.

Kristian Nymoen, sjefredaktør



Statsbudsjettet er på plass

Nedlastbart innhold kan bli dyrere.

Forslaget til statsbudsjett for 2011 har nå blitt lagt frem, og nytt for oss spillinteresserte er innføringen av moms på digital distribusjon fra utenlandske tilbydere. Med andre ord kan det nå bli 25 prosent dyrere å kjøpe nedlastbart innhold og spill fra digitale butikker som Xbox Live, Playstation Network og Apples Appstore. Dagen da statsbudsjettet ble lagt frem, ble kontoret nedringt av spillentusiaster med kort lunte som lurte på hvordan dette henger sammen, noe som resulterte i en nærmere granskning av momsinnføringen for min del.

Nøyaktig hvordan utfallet av dette vil bli, er per i dag vanskelig å vite med sikkerhet. Steam har på sin side allerede en EU-avgift på den digitale butikken, så her vil ikke forbrukerne merke nevneverdig forskjell. Verdt å notere ned er at avgiftskronene vil havne i Norge, istedenfor EU-landene. Det er også vanskelig å vite om Microsoft og Sonys tjenester vil bli dyrere, ettersom man er usikre på om de allerede har bakt en margin inn i prisene de opererer med i dag.

For bransjen er det positivt å utjevne konkurransefordelene, og for staten er det heller ikke ugunstig å innføre ordningen som estimerer en inntekt på hele 150 millioner kroner.

Noe som kommer godt med nå som innkjøpsordningen til bibliotekene har fått seg en tidlig julepresang av finansnisse Sigbjørn: Nå kan endelig bibliotekene oppdatere spillkolleksjonen sin - sees der.

Kristian

HVA SKJER?

Innholdet i Gamereactor #82

Kan vi friste med verdens første anmeldelse av *Fallout: New Vegas*, kanskje? Bla deg videre til side 26...



6 Tokyo Game Show

En av årets største spillmesser har gått av stabelen. Vi har selvfølgelig vært på plass.



14 Call of Duty: Black Ops

Dette er spillet som allerede har rukket å slå rekorder med antall forhåndsbestillinger. Les vår eksklusive snikitt...



26 Fallout: New Vegas

Vi har verdens første anmeldelse av oppfølgeren til *Fallout 3*. Hva synes vi om livet i New Vegas? Les dommen her...



34 FIFA 11

FIFA 11 er et knallbra fotballspill med forbedringer på de fleste områder. Knyt på deg fotballskoene og les anmeldelsen.



36 Medal of Honor

Medal of Honor-serien er tilbake. Denne gangen er det krigføring i dagens Afghanistan som skaper kontrovers.

Forhåndstiter

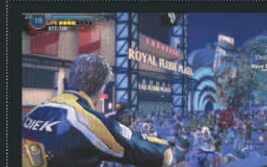
- 10 AC: Brotherhood
- 12 Brink
- 12 WoW: Cataclysm
- 13 Donkey Kong
- 24 Call of Duty

Anmeldelser

- 26 Fallout: New Vegas
- 38 Enslaved
- 29 NBA 2K11
- 30 Vanquish
- 32 Warriors of Rock
- 35 PES 2011
- 39 Castlevania

Faste seksjoner

- 46 Brev & Mail
- 06 Tempo
- 09 Kronikk
- 10 Sniktitler
- 26 Anmeldelser
- 40 Kjøpeguiden
- 44 Film



13 Reaksjon

Ingar ser nærmere på Japans spillindustri.

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 Kristianes
Martin Liland

Ingar Takanobu Hauge
Adrian Berg
Richard Imenes
Martin Andresen
Berit Ellingsen

ADRESSE Boks 479 Sentrum, 0105 Oslo

INTERNETT Gamereactor.no

OPPLAG 30.000

TRYKK Colorprint

DISTRIBUSJON Posten Norge

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

Bernt Erik Sandnes

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

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

Gamereactor gis ut av Gamez Publishing

TESTET VERSJON

Alle anmeldelser i Gamereactor oppgir alltid hvilken versjon av et 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.

• "Hey, listen! Hey, listen! Hey, listen!"

ENSLAVED

ODYSSEY TO THE WEST



WWW.ENSLAVED-THEGAME.COM

FOLLOW ENSLAVED ON



www.facebook.com/enslavedthegame



twitter.com/enslavedthegame

Featuring dramatic cut scenes co-directed by **Andy Serkis** (*Lord of the Rings, King Kong*), co-written by **Alex Garland** (*The Beach, 28 Days Later*), and music created by **Nitin Sawhney**.



ENSLAVED™, Odyssey to the West™ & ©2010 NAMCO BANDAI Games America Inc. All rights reserved. Created by Ninja Theory Ltd. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. Association. "D" and "PLAYSTATION" are registered trademarks and "PS" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. "S" is a registered trademark of Sony Corporation. All rights reserved.

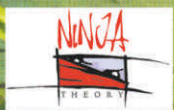
GAME.no
wanna play?

CDON.COM
DIN SKIVBUTIK PÅ NÄTET

GameStop
power to the players™



THE ODYSSEY BEGINS OCTOBER 8TH 2010



SPACEWORLD

KOMPLETT.no

TEMPO

NYHETER / SNAKK / RYKTER

For daglige spillnyheter: www.gamereactor.no



The Last Guardian

Plattform: Playstation 3 Utgiver: SCE Lanseres: 2011

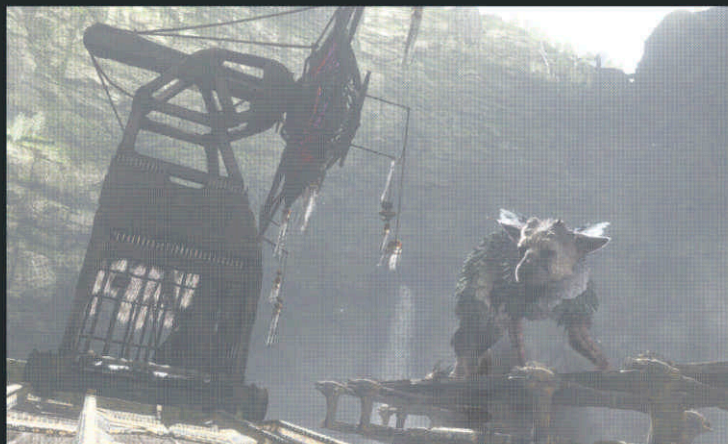
Det gikk langt om lenge og lenge om langt før vi fikk mer info om Team Icos neste storprosjekt, The Last Guardian. Siden avsløringen på fjorårets E3-messe har fans av utvikleren sittet med tenna på tork, men under årets Tokyo Game Show tittet Trico endelig frem. Det vi fikk se var en ny trailer, som viste tydelige fremskritt hva fabeldyrets og hovedpersonens animasjoner angår. Det så rett og slett langt mer naturtro og livaktig ut, men stort annet med info fikk vi ikke. Lansering er julen 2011.

TOKYO GAME SHOW 2010

Gamereactor dro til Tokyo for å snuse på asiatisk livsstil og kommende japanske utgivelser.

De store spillmessene sto nærmest i kø over sensommeren. Det var knapt tid til å hente seg inn etter Gamescom, før turen gikk til Japan og Tokyo Game Show. Den store messen er så å si en hjemmebane for japanske utviklere, noe som følgelig resulterte i rikelig med nyheter og store annonseringer (som du leser om på neste side). Det var selvfølgelig også spekket med mer informasjon om de spillene vi allerede kjenner til – Konami kunne blant annet avsløre at Metal Gear Solid: Snake Eater 3D slettes ikke var en teknologidemo, som mange trodde, men en fullstendig utgave av det gamle Playstation 2-spillet, nå skreddersydd for 3DS. Skaper Hideo Kojima slo fast at spillet blir lansert i 2011. Capcom løftet videre sløret for Dead Rising 2: Case West, et nytt selvstendig spill i miniformat, som tilfellet med allerede utgitte Case Zero. I denne fortellingen skal

Frank West fra det første spillet samarbeide med Chuck Greene om å komme til bunns i Fortune Citys zombiemysterium. Sony var heller ikke sene med å fortsette fremstøtet sitt for 3D i hjemmet, dette ved å lansere en ny systemoppdatering til Playstation 3 som nå klargjør konsollen for visning av Blu-ray i 3D. Capcom-sjef Keiji Inafune, som vi siterer senere i bladet, skapte i god tradisjon mer furore i den japanske spillbransjen, en bransje som i hans øyne ligger hele fem år bak den vestlige. Han fulgte opp med å si at han ikke bryr seg om noen av spillene som ble fremvist, men det gjør heldigvis vi. Rez-skaperens neste spill, Child of Eden, er blant de vi bryr oss mest om, et rytmisk og visuelt skytespill med praktfulle effekter og pur arkade i årene. Vi er nesten mer spent på dette enn Devil May Cry 5, som utforsker pubertetstiden til Dante og de demonene som gjerne hører denne perioden til.



DET HETESTE FRA TGS



Yakuza of the End

Plattform: PS3 Utgiver: Sega Lanseres: 2011

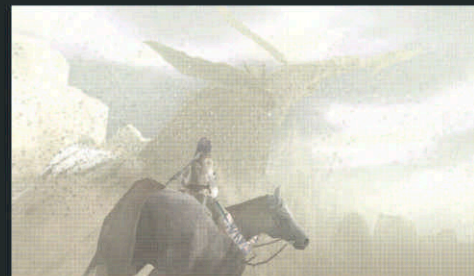
Yakuza of the End tar seriens tradisjonelle gangsterfortelling og blander det med spillbransjens mest populære trend for tiden: Zombier. Vandøde. Ja, Yakuza-serien har åpenbart fått nok gudfarintriger og prøver seg heller på blod, gørr og glede i tråd med Dawn of the Dead.



Project Dark

Plattform: PS3 Utgiver: Namco Bandai Lanseres: 2011

Hvis du likte eller elsket Demon's Souls, bringer vi godt nytt fra Østen. Utvikler FromSoftware avslørte nemlig et nytt spill under den ikke helt beskrivende tittelen Project Dark. Innholdet? Levende skjeletter og et monster med litt for mange tenner.



Team Ico Collection HD

Plattform: PS3 Utgiver: Sony Lanseres: Andre kvartal 2011

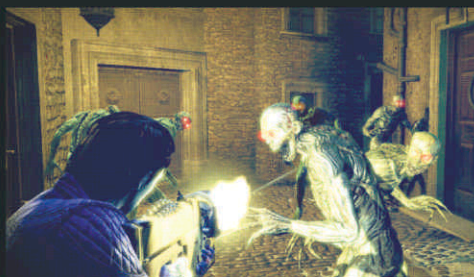
Det har gått rykter om det i lange tider, men nå er det endelig offisielt bekreftet: De to elskede og kritikerroste Playstation 2-spillene Ico og Shadow of the Colossus er på vei i oppussede HD-utgaver til Playstation 3. Også med 3D-stotte, da.



Asura's Wrath

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

Capcom er på vei med et nytt hugg og kutt-spill. Asura heter hovedpersonen, en rasende type som legger landskap øde og frembringer rykker i gudenes opphøyde panner. Traileren er blodig, lekker og en anelse forvirrende, men vår oppmerksomhet er fanget.



Shadows of the Damned

Plattform: PS3 / Xbox 360 Utgiver: EA Games Lanseres: TBA

Et nytt skrekkspill fra Electronic Arts, med store hoder som Suda 51 og Shinji Mikami i spissen. Dette blir en psykologisk thriller med inspirasjon fra punkrock, hvor hovedpersonen Garcia må farte til underverdenen for å redde sin elskede.



Devil May Cry 5

Plattform: PS3 / Xbox 360 Utgiver: Capcom Lanseres: TBA

Ninja Theory, som også stod bak Heavenly Sword og det dagsaktuelle Enslaved, har fått i oppdrag å skildre ungdomstiden til Dante. Sistnevnte har fått en splitter ny look som kanskje ikke faller i like god jord hos alle spillseriens tilhengere, men vi stoler likevel blindt på kompetente Ninja Theory.



Marvel vs Capcom 3: Fate of Two Worlds

Plattform: PS3 / Xbox 360 Utgiver: Capcom Lanseres: 1. kvartal 2011

Ingen messe er komplett uten nye Marvel vs Capcom 3-annonseringer. På Tokyo Game Show ble X-23 fra X-Men avslørt, samt Tron Bonne fra Mega Man. Både Spider-Man, Albert Wesker og Chris Redfield er allerede ombord. Dette blir et klaskelokal uten like.



Tekken Tag Tournament 2

Plattform: PS3 / Xbox 360 Utgiver: Namco Bandai Lanseres: Sommeren 2011

Namco avduket Tekken Tag Tournament 2, en serie som er tilbake etter nesten 10 års fravær. Det nye spillet skal blant annet by opp til dans med dynamiske arenaer og oter-aktige animasjoner. Sommeren 2011 er spillferie for fans av slåssespill.



Child of Eden

Plattform: PS3 / Xbox 360 Utgiver: Ubisoft Lanseres: 1. kvartal 2011

Skaperen av kultklassikeren Rez er tilbake med en rytmisk arkadepastisj som helt sikkert setter en ny standard for audiovisuelle spill; i samarbeid med Microsofts Kinect later dette til å bli neste års mest unike spillopplevelse.

FANGET PÅ TGS2010

GRTV-teamet vårt hadde hendig nok med seg et kamera på messen.



Sonys piker

På TGS finner man en messeskrepp klar ved hver konsoll, som gladelig viser deg hvordan spillene skal spilles. Her er det Sony som har stilt opp pikene sine på rekke og rad.



Cosplay er populært

Japan er cosplay-kulturens krybbe, noe som selvfølgelig betyr at TGS-messen var proppet med kostymeglade piker og herrer. Det er nesten litt bisart å se fotografene stille seg i kø.



Capcom-boden

I dette området kunne man kaste bort lommepengene på diverse spillrelatert juggel. Her står folk i kø for å slippe til i Capcom-butikken. Koen går hele veien rundt og igjennom.



Microsoft i Japan

Microsoft gjør et iherdig forsøk på å slå igjennom på det japanske markedet, blant annet ved å stille mannssterkt på TGS. Årets område var langt mer tett pakket enn i fjor.

PÅ BLU-RAY OG DVD NÅ!



THE A-TEAM
EXTENDED CUT

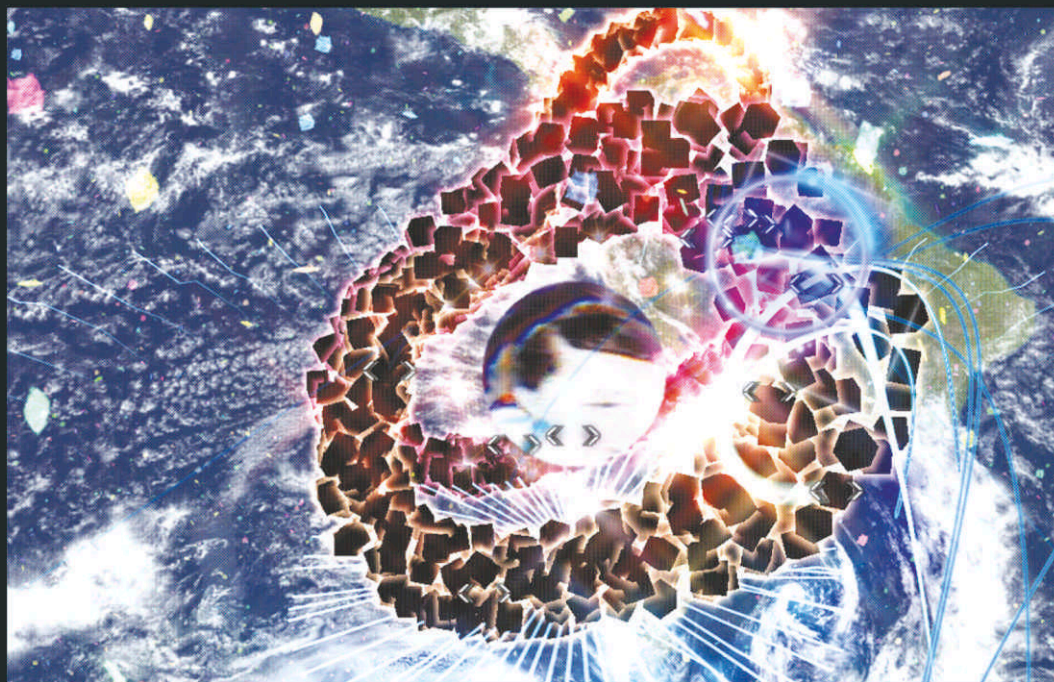


©2010 TWENTIETH CENTURY FOX. ALL RIGHTS RESERVED.

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

- Japanere lager forferdelige spill

Under årets Tokyo Game Show var Capcom-sjef Keiji Inafune nok en gang oppgitt over sine egne. Hvorfor?



EGENART Tross Inafunes skarpe tunge, er det fortsatt fra Japan vi får se de mest unike og særegne spillene. Her fra Child of Eden, som ble vist på TGS.

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

Ensidighet, stagnasjon og rutine ser ut til å være symptomene hos japansk spillindustri...

Vestlige spillutviklere har i mange år hentet inspirasjon fra japansk spilldesign. Nå er rollene byttet om, men til hvilken pris?

Alle bransjer har noen frittalende mennesker som syter og klager over tilværelsen, og som poengterer hvor mye bedre alt hadde vært hvis bare de fikk bestemme. Spillbransjen har hatt noen av dem opp igjennom årene, og Capcoms Keiji Inafune er for tiden den mest profilerte og høytalende fra den japanske spillbransjens side.

Inafune, mannen bak spillserier som Mega Man, Onimusha og Dead Rising, påstod under fjorårets Tokyo Game show at «Japans spillbransje er død.» I år uttalte Inafune at «Japanere lager forferdelige spill: Den japanske spillindustrien henger minst fem år etter den vestlige.» I utgangspunktet skyter Inafune seg selv i foten, japaner som han selv er. Det er likevel en detalj jeg ikke henger meg for mye opp i. Ved slike generaliseringer ligger det ofte en underforstått indikasjon på at man selv ikke definerer seg som en del av den gruppen man karikerer (som «typisk nordmann», «typisk japaner» e.l.).

Spørsmålet er derimot om mannen har rett. Lager japanere forferdelige spill? Henger Japans spillbransje etter Vestens?

At Inafune er frustrert over egen spillbransje er

forståelig. Hvilke store, revolusjonerende endringer har vi sett innenfor bransjen de siste årene? Hvilke omveltende paradigmeskifter har spillbransjen opplevd etter utgivelsen av Super Mario Bros. i 1985, introduksjonen av CD-mediet og bruken av 360 graders fri bevegelse? Nå til dags ser vi bevegelseskontroller i større og større grad, sant nok, men dette er for andre enn Nintendo fremdeles såpass nytt at det er for tidlig å felle noen dom. Sannheten er at spillbransjen har holdt seg forholdsvis lik de siste 10-15 årene. Nye gode spill og serier har selvsagt blitt utgitt i løpet av dette tidsrommet, men det er lite som har redefinert vår tanke om hva spillmediet egentlig er.

Selv om endringene har vært få i spillbransjen de siste ti-femten årene, har de vært færre i Japan enn i Vesten. Mens Vesten har sett nye, individuelle selskaper som Bungie, Valve, Bioware og Rockstar blomstre frem i all sin prakt, har japanske mastodonter som Square Enix, Capcom og Namco det siste tiåret spydd ut den ene tittelen etter den andre som langt på vei viser at selskapene har kjørt seg fast i et spor. Skillet mellom vestlige og japanske rollespill (henholdsvis RPG og JRPG) har blitt betraktelig tydeligere. Ensidighet, stagnasjon og rutine ser ut til å være symptomene hos japansk spillindustri, og kuren er uvis.

Inafune sier videre at han ønsker å studere vestlig kultur og lage spill som appellerer til Vesten. Her nærmer vi oss sakens kjerne. Problemet, både for Inafune og oss spillere, er ikke at japanere lager dårlige spill. Dårlige spill kan man lett lage uavhengig av nasjonalitet. Problemet er heller at japanere lager japanske spill. Spill er, i likhet med andre medier som film, musikk og litteratur, et kulturelt uttrykk. Det siste tiåret har det japanske spillmediet blitt mer bevisst på denne rollen, og skillet mellom spill og andre japanske populærkulturelle uttrykk som anime og manga har blitt mindre. At japanere derimot skal begynne å lage vestlige spill, blir like feil som at alle norske filmer skal lages etter modell av Hollywood (eller som når Norge skulle lage en komiserie etter modell av Seinfeld, og vi endte med skrekkeksempelen Mot i brøstet). Det er ingen grunn til å tro at spillbransjen burde være mindre kulturelt betinget enn andre medier.

Inafune: Japanere lager ikke forferdelige spill. De lager japanske spill som ikke er like trendsettende og nyskapende som før. Mangfold er uansett bredde.

Ingar Hauge



Hero attacks!

www.gamereactor.no**Rollespill?**

Japanske rollespill må se seg nødt til å stå for mye av kritikken vedrørende stagnasjon. Den engang så enorme sjangeren følger fortsatt den samme oppskriften som for 10 år siden - stort sett.

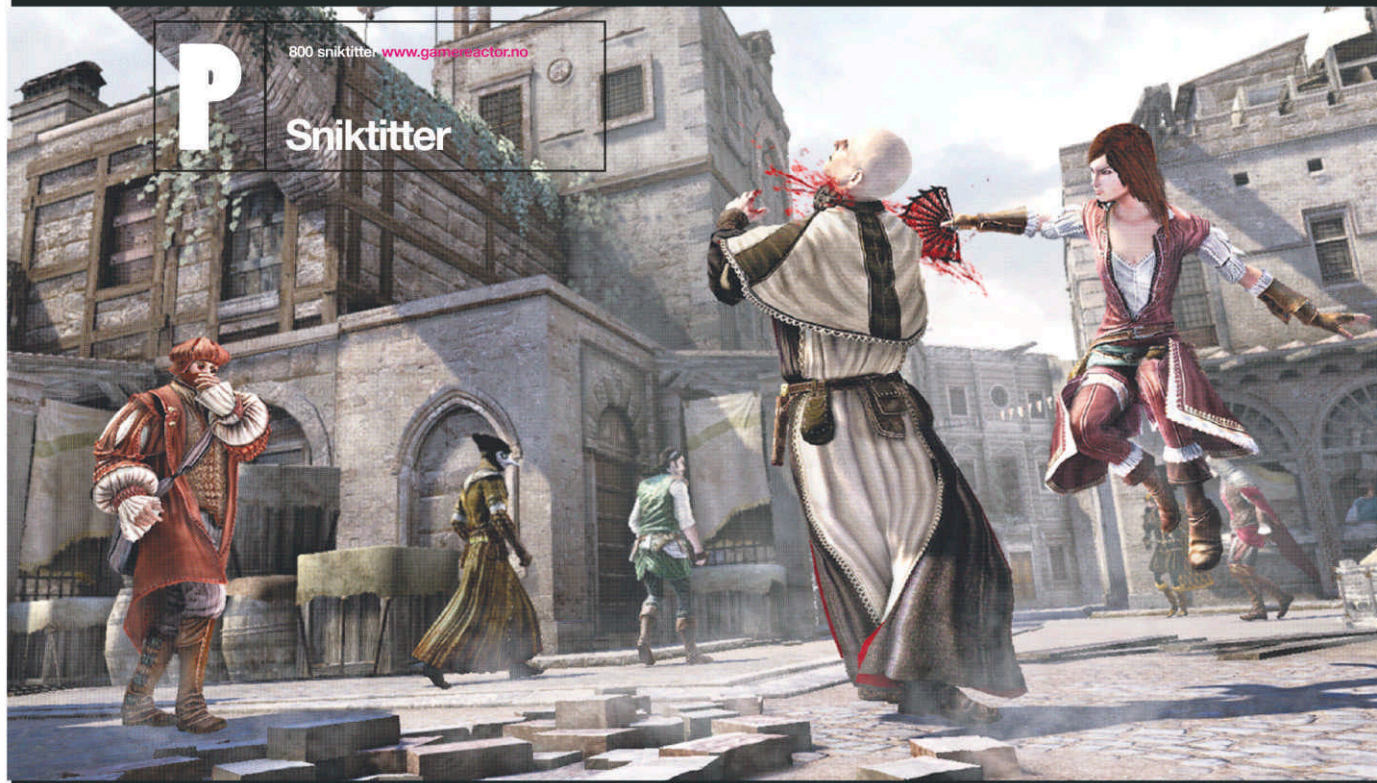
Turbasert vestlig innflytelse

Japan har latt seg inspirere av Vesten på flere områder enn i spill. Hører dere på japansk musikk kan det i enkelte tilfeller være pinlig å beskue i hvor stor grad artistene prøver å være vestlige, da hovedsakelig gjennom klesstilen. Blondt hår og store øyevipper er nokkelord i denne sammenheng - uten at vi her i Vesten skal anklages for å være fullstendig egenrådlige vi heller. Anime og manga fikk sitt store gjennombrudd en gang etter årtusenskiftet (japanske tegneserier), med sendetid på de største amerikanske barnekanalene og publikasjoner plassert så langt inn i kulturen som i dagligvarebutikker. I norske dagligvarekjeder som for eksempel Kiwi eller Rimi kan man finne manga i hyllene, som oftest i pocketbokformat. Også hele kulturen ved å kle seg ut som forskjellige data- og TV-spillfigurer har sitt opphav i Østens krybbe, nemlig Shinjuku-distriktet. Fenomenet kalles "cosplay", og er en sammenslåing av ordene "costume" og "play". Når Inafune uttaler at han i større grad vil tilpasse spillene sine den vestlige kulturen, gir ikke dette umiddelbart en positiv gjenklang. Joda, det viser at også japanske utviklere har evnen til å løfte blikket og skue lengre enn sitt egne kulturelle landskap, men er det virkelig til spillernes fordel å få Vesten fra begge kanter? Resident Evil-skaper Shinji Mikami står bak skytespillet Vanquish, et av de første spillene hvor utvikleren ene og alene har utnevnt vestlige utgivelser som inspirasjonskilde. " Dette er Gears of War og Uncharted, bare raskere". Det skal bli spennende å følge utviklingen.

P

800 sniktitter. www.gamereactor.no

Sniktitter



TÅRNENE

Borgia-tårnene har flere funksjoner enn å åpne nye stillinger i snikmorderyrket – de er også små miniturfdringer i seg selv. Hvert tårn er beskyttet av en Borgia-kaptein som må identifiseres og sloyes. Selve tårnet er et klassisk klatrepuslespill, som gir deg mulighet til å restituere områdets bygninger.

PENGENE

Når du ikke vil bruke pengene på Monteriggioni kan Ezio kjøpe og renovere sjappa til smibua, skredderhuset, stallen og andre butikker for å øke Roms verdi. Slik tjener du penger med stil.



BONUS

Hvert historieoppdrag belønnes med full synkronisering for å tilgjengeliggjøre et bestemt sekundært mål. De vi prøvde oss på belønne oss for å flå en person med et bestemt våpen, eller å gjennomføre en kamp uten å miste liv. Større gjenspillingsverdi, med andre ord.

UTE 18. NOV

Assassin's Creed: Brotherhood

Plattform **PC, Xbox 360, PS3** Utvikler Ubisoft Utgiver Ubisoft
Sjanger Action

DET MÅ HA VÆRT FLUST MED HESTER i renessansetidens Rom. I tidsrommet mellom Assassin's Creed 2 og Assassin's Creed: Brotherhood har nemlig våre behattede venner blitt modige nok til å spasere i byer og sprinte omkring smug og gater som

det høver og passer seg. Denne gang spiller faktisk hestene en større rolle enn noen gang. Ezio kan til og med stå på salen i full galopp, mens han hopper til nærliggende avsatter når det sommer seg. Man får også mulighet til å snikmyrde mens man sitter på hesteryggen, og om din heldige utvalgte også er utstyrt med en firebent venn kan du stjele kjæledeggen i samme slengen. Men hestelek er ikke det eneste nye i Brotherhood – vi tok oss en svingom med enspillerdelen, og spilte gjennom de to første kapitlene.

Innholdsmessig peker vektnåla mot det gamle

Rom, mens vendepunktet i Ezios kamp med Borgia-familien er grunnlaget for en ny snikmorder-modus.

Angrepene lenkes etter et vellykket mord...

Det er en overraskende stor oppgave vi har foran oss: jo flere Borgia-tårn man ødelegger langs Rom, jo flere Assassin Slots åpenbarer seg. Og denne byen er stor, folkens – mye større enn de vi prøvde oss på i



DET GODE, GAMLE

Om vi ser bort fra flerspilletillegget er vår eneste kritikk at hvert eneste element av spilloppsettet føles svært kjent. Men er det virkelig så ille?



VIRTUELL TRENING

Assassin's Creed: Brotherhood byr på virtuell trening, som er tilgjengelig hele tiden via menyen. Det nye tillegget byr på en rekke kamp- og snikutfordringer, som belønnes med bronse-, sølv- og gullmedaljer.

KOMBO-KONKURRANSE

Poengrekorder blir publisert på spilllets offentlige måltavler, og på den måten blir kombo-mekanikken en online-konkurranse mellom deg og dine venner.



forgjengerne.

Du ansetter aspirerende snikmordere ved å i første omgang spore opp og hjelpe dem. Den store premien er selvfølgelig tilbudet om å la de konfliktfylte borgerne hevne seg på Borgia-styret. Du styrer snikmorderflokkene ved hjelp av brevduer og gjemsteder, og sender dem ut på kontraktoppdrag over hele Europa. Erfaring høster nivåøkning, som samtidig høyner deres våpen- og rustningsevner.

Dine personlige kampmuligheter har også gjennomgått en forvandling til de bedre. Knivkastene og håndleddskanonene er byttet med sverd og flere

funksjoner med dolken, som lar deg bruke dem ved å holde nede angrepsknappen alene. Angrep blir også lenket etter et vellykket mord, så Ezio kan gli fra fiende til fiende ved et enkelt pek mot neste motstander. Denne kjeden fortsetter helt til du blir angrepet, bommer eller ikke har flere motstandere igjen. I komboene kan kanonen brukes sammen med sverdet for å drepe flere fiender samtidig, som resulterer i avsidig stilige og flytende angrepsmønstre. Denne lille endringen totalrenoverer kampsystemet, og gjør hver kamp til et kombojagende minispill.

Vi blir også introdusert for handelsgjenstandene. Dette er utallige og tilfeldige samlereobjekter som glass fylt med igler og stoffhylser. Disse må du selvfølgelig snikmyrde for å få tak i.

Et kikk på kartet hinner også til at Viana i Spania blir et spillbart område. Wikipedia avslører at den spanske byen er det siste hvilestedet for spilllets skurk, Cesare Borgia, men i skrivende stund vet vi ikke når byen blir åpnet for besøk.

Steve Hogarty



Lanseres 3. DES

Donkey Kong Country Returns

Plattform **Wi** Utvikler Nintendo Utgiver Nintendo
Sjanger Plattform

FOR 15 ÅR SIDEN kom Donkey Kong Country til Super Nintendo, og hver eneste Nintendo-fantast brølte av jubel. Med sin kombinasjon av de vanlige 2D-plattformtrekkene og nydelig detaljarbeid ble apekongen ønsket hjertelig velkommen igjen, og nå er det duket for nye eventyr med storsjarmøren.

Blant de velkjente elementene er tønnene, minevognene og bokstavsamlingene, men utvikler Retro Studios byr også på nye tilskudd med sine 3D-miljøer og et nytt spilloppsett.

Vi får også spille co-op, og om medspilleren din ikke er helt med på notene kan du plassere han på Donkey Kongs skuldre i de vanskeligere partiene.

Line Fauchald



FRA SAND TIL VANN

Mye har skjedd i Thousand Needles. Før Cataclysm var det en dyp kløft her med høye stenplataer, men nå er hele sonen oversvømmet. Shimmering Flats har blitt til et hav, og The Great Lift ved grensen til Barrens har brutt sammen.

DET NYE GAMLE

Om man ser bort fra de historiemessige endringene er det viktigste at man endelig får bruke sin flygende mount i den gamle verdenen. Dette har krevd et hav av justeringer i den gamle verdenen, og mange områder er helt nye.

DET FLYGENDE TEPPE

Det er endelig mulig å fly i de gamle delene av Azeroth. På dette bildet er det Undeads klassiske hjemby Undercity vi skuer fra skredderyrkets foretrukne flygende mount.

LANSERES 2010

World of Warcraft: Cataclysm

Plattform **PC, Mac** Utvikler Blizzard Utgiver Blizzard
Sjanger Nettrollepill

VERDEN ER I FORANDRING. Arthas ble beseiret i slutten av Wrath of the Lich King, og det vanker ikke flere trusler fra hans udøde scourge. Men det betyr ikke at fred og harmoni hersker i Azeroth. Siden slaget

ved Angrathar the Wrathgate har intense spenninger slått rot mellom Horde og Alliance, og de to faksjonene er i åpen krig.

Samtidig har Deathwing, lederen av de sorte drager, vendt tilbake etter å ha ruget i skjul siden orkanene ble beseiret i Den Andre Krig. Etterdrønningene som fulgte siden hans hjemkomst har vært så voldsomme at jordskjelv og vulkanutbrudd har endret Azeroths landskap for alltid.

Så ja, det er mye som skjer i Cataclysm. Blizzard later til å ha snudd hver eneste sten i det gamle grunnspillet, for så å renovere hver eneste detalj. Vi får

nye oppdrag og historier på solvfat, i tillegg til en massiv grafisk overhaling.

Endringene er intet annet enn enorme. Noen soner er ikke så annerledes, mens andre fremstår som helt nye. Barrens er delt av en gigantisk kløft, akkompagnert av flere oaser og et rikt planteliv. Det tidligere gustne og grå området Desolace har også gått gjennom en real make-over, med nye trær og friskt gress. Ogrimmar er tilbake som en skikkelig festning, mens Deathwing har tatt turen til Stormwind for å ramponere.

Demningen i Loch Modan har smeltet sammen, så



Lanseres 2011

Brink

Plattform **PC, PS3, Xbox 360** Utvikler **Splash Damage**
 Utgiver **Bethesda** Sjanger **Action**

BETHESDA OG SPLASH DAMAGE later til å høste frukter fra sitt samarbeid i det lovende Brink. Ifølge utvikleren er skyting, akrobatikk og skyhøy kunstig intelligens blant de viktigste ingrediensene i formelen.

Historien utspiller seg rundt The Ark, som ble bygget da Jorden gikk under. Det var ment som et kollektiv med plass til 5 000 innbyggere, som nå huser hele 50 000 sjeler. Med lite plass dannes spenning, og det tar ikke lange tiden før Resistance og Security er i full krig.

I spillet får vi bryne oss på fire forskjellige klasser, som skal oppfordre til lagspilling. Splash Damage ser ut til å ha full kontroll over den store flerspillerdelen, og vi gleder oss til å slå klypa i det ferdige resultatet i 2011.

Line Fauchald



den store sjøen i midten av sonen er så godt som uttørket. Horde har endelig kastet ut Alliance fra Hillsbrad, mens byen Southshore er nedsyttet i grønt slim midt i ødemarka.

Alt fra level 1-60 føles helt nytt...

Det opprinnelige World of Warcraft brukte haugevis av visuelle triks og optiske illusjoner man bare la merke til om en så de fra bakkenivå. De mange

bergene skjulte uferdige og tomme områder, som var nødvendige for å la spillerne boltre seg i et åpent landskap. Men nå har Blizzard endelig knyttet dem til historien, siden de har endret hele Azeroth uansett.

I praksis betyr det at hele opplevelsen fra level 1 til 60 er ny. I tillegg har utvikleren skjenket oss med to nye raser – gobliner på Horde-siden og de varulvaktige Worgens hos Alliance. De gamle klassebegrensningene er byttet ut til fordel for et nytt oppsett, så Taurens for eksempel kan bli Paladins og dvergene shamaner.

Nytt innhold venter også på den andre enden av

skalaen. Level-loftet er høynet til 85, med fem nye soner til spillerne som har rundet level 80. Vi har blant annet verdenstreet Nordrassil, som beskytter deg fra Ragnaros og den sunkne byen Vasjh'ir – en sone som er ankret under havets overflate. Vi får også besøke elementenes etasje i Deepholme, der Thrall og The Earthen Ring prøver å rette opp i skadene Deathwing har påført riket.

Cataclysm er World of Warcraft akkurat som vi kjenner det, men også med noe helt nytt og særegent.

Rasmus Lund-Hansen



ØKT INTERAKSJON

Der man tidligere kunne kalle inn et automatstyrt helikopter for luftstøtte, er Black Ops mer interaktivt. Her får man nemlig fly helikopteret på egenhånd, hvilket gjør bonusen enda dodeligere enn før. Om motstanderen også kaller inn et helikopter, blir resultatet en herlig duell i luften.

PIMP DITT VÅPEN. PLAYA

Til og med våpene er det mulig å skreddersy i Call of Duty: Black Ops. Både rent funksjonelt med bedre sikte, større magasin og så videre, men også gjennom å farge den etter eget ønske, risse inn «n00b» på kolben eller bare noye seg med en liten smiley.

9. NOVEMBER



PENNERE SIDEN SIST

Treyarch har jobbet videre med grafikken fra Modern Warfare 2. Black Ops ser riktig så lekkert ut, med 60 bilder i sekundet. Dette til tross for grafikkunge effekter som en rakettutskyting midt i kampens hete.

Call of Duty: Black Ops

Plattform **PC / Playstation 3 / Xbox 360** Utvikler **Treyarch**
 Utgiver **Activision** Sjanger **Action**

DEN KALDE FLERSPELLERKRIGEN. Blyspytteren føles liksom ikke helt komplett uten lasersikte, tenker jeg for meg selv etter å ha blitt skutt ned ved en enorm rakettrampe av en håndflirende franskmann. Det er dessverre fem nivåer opp og greit mange timers spilletid for jeg endelig kan montere noe slikt på børsa. Alt håp

er imidlertid ikke ute. Treyarch har innført et nytt valutasystem som ikke tvinger oss til å sprenge spillere for å få kloa i utstyr, men faktisk kan kjøpe det man ønsker, forutsatt at den virtuelle lommeboken strekker til. Som sagt som gjort – jeg rasker sammen noen mynter, kjøper siktet og begir meg ut på en vendetta som involverer å jage den samme franskmannen rundt om i alle brettets kroker og kroker, lett henført av et og annet «sacre bleu!». Dette valutasystemet er med andre ord en av de viktigste nyhetene i Call of Duty: Black Ops.

Tanken er å gi spilleren et friere system for å bygge sin egen opplevelse, istedenfor å følge rekkefølgen

utvikleren har lagt opp til. Dette setter alt på hodet og klarer det kunststykket å gjøre flerspillerdelen morsommere og mer vanedannende. Penger får man ikke bare ved å spille vanlige runder, men kan oppnås raskere hvis man gambler i såkalte Wager-matcher. Opp til åtte personer klasker sammen til en real pott som bare de tre beste spillerne får utbetalt ved spillet slutt. Dette, i kombinasjon med et videreutviklet rangsystem, bidrar sterkt til en økt følelse av konkurranseinstinkt. Å tape innebærer ikke bare å miste litt av stoltheten, men også litt av muligheten til å skreddersy spillopplevelsen. Wager-match blir derfor veldig prestisjefylte, med



TOPPHEMMELEG HISTORIE
Til tross for at det bare er en knapp måned til lansering, holder Treyarch historiekortene tett til brystet. Vi vet lite annet enn at det foregår under Den kalde krigen, med alt av hva konspirasjonsteorier dette medfølger. Treyarch lover i hvert fall et lengre eventyr enn Modern Warfare 2. Nøyaktig hvor mange timer det er snakk om, vet vi ikke.

DIN EGEN REGISSØR
Akkurat som i Halo: Reach finnes det en videomodus som lar deg ta bilder fra kampene, lage egne snutter og dele materialet med andre spillere.

strengt regler som oppmuntrer til seriøs spilling. Fire varianter finnes, der One in the Chamber og Gun Game er de som utmerker seg mest.

I førstnevnte har alle spillerne kun én kule i våpenet sitt. Her gjelder det å gjøre mest ut av det lille man har. Dreper man en motstander, kan ammunisjonen deres plukkes opp; dør du, er knyttnevene din siste utvei. One in the Chamber sliter langt mer på nervene enn i noe annet Call of Duty-spill. I Gun Game (kjent fra Counter Strike: Source) begynner man også kampen uten annet enn pistolen, men for hver gang du dreper en motstander, blir du tildelt et nytt og kraftigere våpen.

Den første som når nivå 20, vinner. Dette krever at du må endre strategi ved hvert våpenbytte, i et herlig

Jeg hadde likevel håpet på et nytt spillsystem med flere nyheter...

kappløp om toppen. Det kanskje mest slående når jeg spiller Call of Duty: Black Ops er imidlertid hvor likt det føles som Modern Warfare 2. Arven fra Treyarchs tidligere gjesketter i Andre verdenskrig er borte som

dugg for solen, og Infinity Wards knallstramme kontroll og hyttende militærlingo preger i større grad virkeligheten. Det er lett å forstå hvorfor utviklerne velger å labbe etter megasuksessen Modern Warfare 2, men jeg hadde likevel håpet på et nytt spillsystem med flere nyheter. Om du liker Modern Warfare 2 burde flerspillerdelen i Black Ops passe deg som hånd i vanten.

Jonas Mäki

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

XBOX LIVE



PS3



PlayStation Network



© 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. "PlayStation", "PS3", "PS3" and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

GAME.no
wanna play?

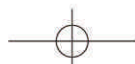
CDON.COM
DIN SKIVBUTIK PÅ NÅTET

GameStop
power to the players™



SPACEWORLD

KOMPLETT.no





Tidenes 20 beste konsoller

Nostalgi, spillklassikere, historisk betydning og hardwarearkitektur. Gamereactor har lagt blikket på tidenes 20 beste konsoller.

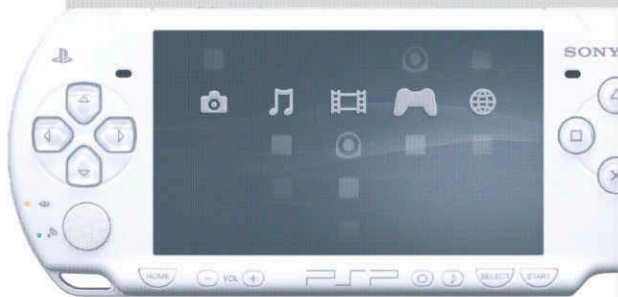
FOTO: MÅNS HEGEVALL



20

Den beste floppen noensinne Sony PSP

Helt siden Game Boy har Nintendo vært kongen av bærbar spill, og til tross for utallige konkurrenter opp gjennom årene, har de alle blitt forbigått av Mario-firmaet. Sony og deres PSP er en av de som klarte det best, med en teknisk tyngde som gikk i strupen på både Nintendo og alle tidligere konkurrenter. Støtten fra tredjepartsutviklere var stor, på samme tid som multimediemulighetene banet vei for en bredere bruk av håndholdte spillkonsoller. **Vårt beste spillminne:** Å fyre opp Ridge Racer for første gang, spille litt av Namco 22-utgaven under introen, for så å bli slått i bakken av den sylskarpe skjermen.



18

Segas underdog Sega Master System

Sega likte ikke det faktum at Nintendo var i ferd med å suge til seg veldig store deler av spillmarkedet, og utviklet derfor Sega Master System som et motangrep. Det viste seg ganske fort at Master System overkjørte NES når det kom til både grafikk og lyd, selv om spillutvalget lå milevis unna (ikke med det sagt at Sega Master System manglet gode spill i porteføljen). Segas konsoll hadde for øvrig et innebygget spill i maskinen, samt spillhistoriens styggeste omslag. **Vårt beste spillminne:** Første gangen vi entret inn i de magiske steppelandene i Phantasy Stars, en verden som hittil manglet sidestykke. Allerede etter få minutter skjønte vi at dette var noe helt nytt, noe vi aldri hadde opplevd tidligere. Dagens episke og massive onlinerollespill har ingenting å stille opp med når det gjelder følelsen av å krype gjennom grottene i Algols solsystem for første gang. Black Belt, Alex Kidd og Wonder Boy skal heller ikke glemmes.



17

En kubeformet sjarvbombe Nintendo Gamecube

Det er vanskelig å snu en nedadgående spiral. Spør Nintendo, som etter Nintendo 64 lanserte Gamecube i mai 2002. Da hadde Sony allerede opplevd enorm fremgang med Playstation 2, og Xbox hadde fanget teknologientusiastene. Gamecube ble det absolutte bunnpunktet for Nintendo, noe som satt igang rykter om at Nintendo planla å slutte med konsollproduksjon. Dette skjedde heldigvis ikke. Og uansett hvor dårlig det gikk med den lille kuben på salgslistene, rakk den å bygge et fint, lite bibliotek av toppspill. Her finner vi blant annet Zelda: Wind Waker, Metroid Prime, Animal Crossing og Resident Evil 4 (som senere ble konvertert til PS2 og PC). **Vårt beste spillminne:** The Legend of Zelda: Wind Waker. Å heve seilene og sette avsted ut på det åpne hav, mens fodeøya Outset Island gradvis forsvinner i det fjerne - ubetalelig. Vi er også nødt til å nevne selve håndkontrolleren til Gamecube, som fortsatt står igjen som den mest ergonomiske gjennom tidene.

19

En vidunderlig fiasko Sega Saturn

Nei, Saturn var ikke optimert for 3D-grafikk på samme måte som Sonys førstefødte. Den solgte dårlig (9 millioner) og ble fort druknet i glemselens hav. Men vi husker den, hjertelig, som ett stykk herlig spillhistorie, spekket med den samme uslokkelige sjarmen som gjorde Sega til verdens nest største spillutvikler. **Vårt beste spillminne:** Arkadekonverteringen av Virtua Fighter 2, samt drømmende våkenetter med Nights: Into Dreams.



16

Sann nostalgi CBS Coleco Vision

I 1982 fikk Coleco Vision sin debut, det magiske året for fans av TV-spill. Coleco hadde nemlig lisensiert Donkey Kong fra Nintendo, et spill de solgte sammen med konsollen. En kraftig lydchip og et bredt utvalg av spill, gjør Coleco Vision til tidenes sekstende beste konsoll. **Vårt beste spillminne:** Lady Bug, Cabbage Patch Kids, Frenzy og Centipede. Best var Looping, med et brett-design som holdt oss våkne med røde øyne. I to år.





15

Klumpete boks tok opp konkurransen Microsoft Xbox

Microsoft fikk blod på tann etter samarbeidet med Sega (Dreamcast bygget på et skreddersydd Windows-operativsystem), og resultatet ble begynnelsen på noe stort: Direct Xbox, Microsofts førstefødte. Xbox så ut som en liten kraftplugg av en klump, med spesifikasjoner som rent hardwaremessig spyttet hovedkonkurrent Playstation 2 presist inn i øyet. Den hadde innebygget nettverkskort, enorme håndkontroller og et imponerende spillkartotek. Vi glemmer aldri Xbox. **Vårt beste spillminne:** Det er vanskelig å tenke Xbox uten å erindre ringplaneten, Covenants, Pillar of Autumn og tilblivelsen av den nå verdensberømte spillhelten Master Chief.



14

En liten perle Neo-Geo

Ingen kompromisser. Dette var slagordet til SNKs grisedyre konsoll som glimtet med akkurat de samme spesifikasjonene som arkademaskinen under samme navn. Mens Super Nintendo-spillere fikk grøtete konverteringer av spill som Art of Fighting og Samurai Showdown, fikk de lykkelige (og økonomisk sikre) Neo-Geo-eierne arkadeopplevelsen rett inn i stua. På grunn av den hysteriske mengden minne i kassetten, kostet spillene over 2000 kroner stykket - helt frem til konsollens død i 2004. Aldri mer får vi oppleve en så fantastisk kompromissløs og gal spillmaskin. **Vårt beste spillminne:** King of Fighters '98, Last Blade 2 og Fatal Fury Special. Neo-Geo var den ultimate konsollen for fans av slåsspill.



13

Klassikerfarget Nintendo 64

Nintendo 64 må være den hyggeligste konsollen noensinne. Lett tilgjengelig, enkel å bruke, samt veldig pålitelig. Takket være de fire kontrollportene, den innovative håndkontrollen med analogspak, og en hel haug med spill stemplet Nintendo-sjarm i alle hjørner, samlet den mang en vennegjeng foran skjermen. Mario Kart 64, Goldeneye 007, Mario Party og Super Smash Bros er blant spillene som for alvor meislet ordet spillkveld inn i folks vokabular. **Vårt beste spillminne:** Super Mario 64 og The Legend of Zelda: Ocarina of Time; ikke bare de to beste spillene til konsollen, men de to beste spillene. Punktum.

10

Håndholdt barndom Nintendo Gameboy

Det spilte ingen rolle at Lynx og Game Gear skrotet med både farge og bakbelyste skjermer. Med klassisk anvendelighet knuste Nintendo fortsatt motstanderen. Trumfkortet var lang levetid på batteriet, overkommelig pris og såklart alle de suverene spillene. Konsollen ble et skolegårds- og arbeidsplassfenomen, og navnet Gameboy ble synonymt med bærbar spillglede. **Vårt beste spillminne:** Å slå sin egen rekord i den udødelige klassikeren Tetris, for så å nynne på kjenningsmelodien resten av dagen. Håndholdt perfektjon.



12

Viktig og stilrik Atari 2600

Selv om både Magnavox og Fairchild var tidligere ute, er det Atari som gjorde TV-spill til et verdensfenomen. Med sin udødelige, trepanelsbenedde superkonsoll under navn 2600, kan maskinen trygt kalles en av tidenes viktigste spillkonsoller. Luksusdesign og kvalitetsspill i hundrevis kjennetegner Atari 2600. **Vårt beste spillminne:** Pong, Pac-Man, Combat og Space Invaders. Fire tidløse arkadespill som har blitt imitert og nylansert utallige ganger i ettertid.



11

Drømmekonsollen Sega Dreamcast

Etter floppen med Saturn var Sega sugne på revansj. Dreamcast var løsningen, en drømmekonsoll som hadde alt: innebygget modem og håndkontroller. Med display. Sega skjermte bort spillerne med friske arkadespill, mektige rollespill og skamleke sportsspill. Av beklagelige grunner slo ikke konsollen an, som en påminnelse på hvor urettferdig spillbransjen kan være. **Vårt beste spillminne:** De hardtslående og fargerike slagsmålene i Powerstone og Soul Calibur, samt Ryu Hazukis halsbrekkende gaffeltruckløp i Yokosukas havn.



09 Osende av luksus Sony PlayStation 3

Den lekre designen, de kraftige komponentene og det fantastisk lydrikket bidro til en maskinvarereoplevelse som ånder (og fortsatt ånder) luksus. Sonys tredje var starten av historien for Blu-ray og et hjem for mange herlige eksklusive spilltittler. Gratis spilling over internett takker vi heller ikke nei til. **Vårt beste spillinne:** Brettbyggingen i Little Big Planet (Årets spill 2008), kampene på Helghan i Killzone 2 (Årets spill 2009) og gudslakten i God of War III - alle klassikere som vil bli husket i lang tid fremover.

08 Et storslått comeback Nintendo Wii

Få kan skryte av å ha forandret landskapet så radikalt som Nintendo. Med Wii hentet de fram det gamle trumfkortet nok en gang: innovativ spillkontroll. Foruten å skifte med bevegelsesfølsom teknologi, benet de vei for familievennlige spill til alle målgrupper, og reansjerte Gamecube som den mestselgende konsollen denne generasjonen. **Vårt beste spillinne:** Super Mario Galaxy. Nok en gang leverte Nintendo et av tidenes beste spill.



07 Onlinebriljans Xbox 360

Tross økende kvalitetsproblemer det første året, med en litem, rød ring vi kjenner så altfor godt til, har populariteten til Xbox 360 kun økt. Microsoft definerte spilling over nett med Xbox Live, gjorde bærebrytende grep med nedlastbare spill, inførte Achievement-poeng som standard og takket være et tilpasset utviklerverktøy ble de fleste multiplattformspillene bedre på den hvite og grønne. Legg til en lang rekke med storspill som Gears of War, Fable 2, Halo 3 og Forza 3, og du ender opp med en konsoll som har formet hele generasjonen. **Vårt beste spillinne:** Da vi satt opppe om nettene og ydmyket ilslinte, pubertale amerikanere i Halo 3 over Xbox Live, samt druset oss gjennom Gears of War med den beste kompisen tilgjengelig. For ikke å nevne da vi lastet ned Braid og innså at et uavhengig, nedlastbart spill nettopp kvalifiserte seg til tittelen årets spill.



06 Verdens beste konsollansering Super Nintendo

Nintendo tok fram kanonene i anledning Super Nintendo, med de beste lanseringsspillene noensinne, samt et tilbud om å få med Super Mario World, F-Zero, Pilotwings og Sim City i en og samme pakke. Kort etterpå kom Legend of Zelda: A Link to the Past, Street Fighter II og Super Probotector. Ren pikselmagi, og en gullalder for Nintendo. Super Nintendo hadde, på lik linje med Nintendo Wii, spill for alle. Designet på håndkontrollen er så tidløs at det brukes den dag i dag, henholdsvis på PlayStation 3 og Xbox 360. **Vårt beste spillinne:** Å finne den hemmelige Special World etter mange timers blodslitt i Super Mario World. Vi glemmer heller aldri det sinnssykt vanskelige slagsmålene i Street Fighter II, eller hundredelslaktene i Super Mario Karts Time Trial-modus. Ja, til og med Super FX-brikken og Starwing står høyt i minneboka, såvel som Donkey Kong Country.

05 Dobbeldominans Nintendo DS

Nintendo kunne nøyd seg med bare berøringskjermen for å kunne kalle DS for en innovativ konsoll. De flekset derimot til med dobbel skjerm, innebygd mikrofon og dermed ble utviklernes muligheter nærmest uendelige. Cirka 148 millioner solgte eksemplarer senere er praksisessen et faktum. Med all rett er Nintendo DS denne generasjonens mestselgende håndholdte konsoll. **Vårt beste spillinne:** Professor Layton and the Curious Village utnyttet DSens endeløse muligheter og ga spillerne flust av hjernetrin. Med vittig dialog, selvironi og ikke minst et hvelv av krevende gåter ble Layton en soleklar favoritt.



CREATIVE

THX
TruStudio PRO

Sound **TACTIC^{3D}**
BLASTER



PC | MAC

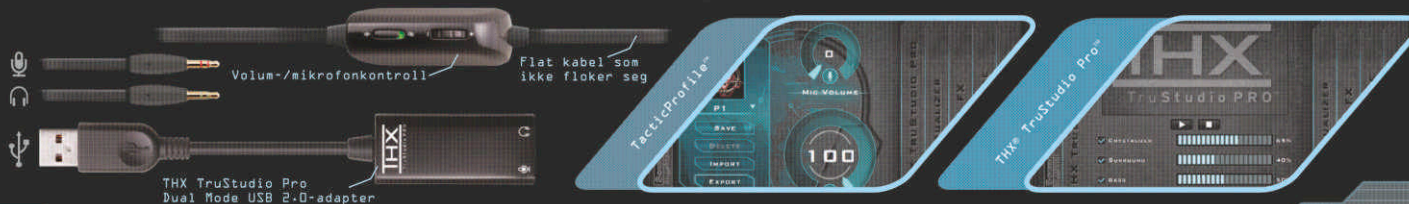
3D
SURROUND

VoiceFX



Mikrofon som kan kobles til og fra

Hev spillopplevelsen med THX TruStudio Pro Audio



Opplev utviklingen innen 3D-spilllyd med spillhodesettene Sound Blaster Tactic^{3D} Alpha og Sigma. Akustisk optimaliserte drivere kombinert med THX® TruStudio Pro™-teknologi forvandler hverdagslyd til en stor kinoopplevelse. Berøringsskjermprogramvare og TacticProfiles™ lar deg lagre og dele dine favorittinnstillinger, inkludert THX TruStudio Pro Surround™ for oppslukende 360°-hodetelefon-surround og VoiceFX-teknologi for fordreining av stemmer. Dual Mode-designen lar deg koble til via standard minikontakter eller bruke Dual Mode™-adapteren til å koble til USB-porten på en PC eller Mac for en fullstendig THX TruStudio Pro-opplevelse.



Alpha
Dual Mode 3D Surround-spillhodesett

- Tilpassede 40 mm-drivere for basslyd som får pulsen til å dundre
- THX TruStudio Pro Surround med tilpassbare TacticProfiles
- Lett og robust design for lange spilløkter

Sigma
Profesjonelt spillhodesett

- Høyoppløselige 50 mm-drivere for uovertruffen lydtytelse og altoppslukende kvalitet
- THX TruStudio Pro Surround med tilpassbare TacticProfiles
- Hodebånd med stålkerne for god tilpassing og maksimal holdbarhet



Forhandlere som deltar:



SPACEWORLD

soundblaster.com/tactic3d

04

Sonics rettmessige hjem Sega Mega Drive

Nintendo hadde streket ut Sega som konkurrent når Sega Mega Drive ble sluppet i 1990. Det skulle de aldri ha gjort. Sega gjorde alt rett, med de beste spillene, den peneste grafikken og et rått design på 16-bitrøveren sin. Etter fødselen av Mega Drive-ikonet Sonic, begynte ting å ta av. Sonic ble større enn Mikke Mus, og Sega ble spillbransjens nye superstjerner. Mega Drive er den kronede kongen av 16-bit. **Vårt beste spillminne:** Det første møtet med Sonic, fargespillet, den livsbejænde grafikken, det sjarmende designet og – ikke minst – den praktfulle musikken. For ikke å nevne samarbeidsspilling i Teenage Mutant Ninja Turtles - en stjerne var født.



03

Tidens største suksess

Sony Playstation 2

Nærmere 150 millioner mennesker kan vel aldri ta feil? Salgstallene for Playstation 2 taler for seg selv, hvilket gjør Sonys sorte vidunderbarn til tidens største konsollsuksess. Dette faktum lokket tilnærmet alle utviklere til å fokusere på Playstation 2, mens konkurrentene Gamecube og Xbox måtte se seg nødt til å stå i andre rekke. Spillbiblioteket til Playstation 2 er således på over 2000 titler, med flere toppspill enn på noe annet format. Konsollen er dog mer enn bare en vellykket spillkonsoll, men fortjener også noe av æren for hvorfor DVD erstattet VHS så raskt som den gjorde. Med spill som Eye Toy, Singstar og Buzz gjorde den i tillegg store ting for spill som bredere underholdning, som i sin omgang førte til en lang rekke pinlige vorspiel. **Vårt beste spillminne:** Den herlige følelsen av å kaste seg ut i Electronic Arts' sinnssvake stup i SSX Tricky, så vel som knallharde bataljer i Tekken 5. Vi minnes også det første møtet med de foruroligende Helghast i Killzone, pent oppfulgt av Kratos actionfylte krangel med gudene på Olympus. Nevnte vi The End i Metal Gear Solid 3?



02

Et gammelt familiemedlem Nintendo Entertainment System (NES)

Nintendos 8 bits-konsoll var et startskudd på flere måter. NES revitaliserte ikke bare markedet etter den store videospilldepresjonen i USA anno 1983, den introduserte også en genial håndkontroll og en flom av suverene spill. Alt fra det sideskrollende plattformeventyret i Super Mario Bros til andejakt i Duck Hunt bidro til å stadfeste Nintendos uomtvistelige kjennetegn: innovasjon og sjarme. NES var i bunn og grunn starten på alt. **Vårt beste spillminne:** «It's dangerous to go alone. Take this!» Dette var de første ordene som møtte oss i The Legend of Zelda, en advarsel om Hyrules farer. Med oss fikk vi et skinnende sverd, stort annet trengtes ikke for å utforske det enorme, åpne landet. The Legend of Zelda var ulikt alt annet. Det kilte i eventyrtrærne og rykket i utforskerfoten; det var ikke bare begynnelsen på en serie fantastiske spill, men sågar begynnelsen på en hel sjanger. Videre minnes vi de første spretthoppene i Super Mario Bros, latterkulene under intense dueller i Ice Hockey, og kampen mot King Hippo i den evige bokseklassikeren Punch-Out. RC Pro-Am, Tetris, Gradius, Metroid, Kid Icarus, Super Mario Bros 3, Contra, Mega Man 2, Castlevania, Bubble Bobble og Metal Gear er blant andre mesterlige NES-spill.



01 Maskinen som forandret alt Sony PlayStation

Etter nærmere 350 millioner solgte enheter i Playstation-familien, er det lett å glemme hvor usannsynlig dens fremtreden og tilblivelse faktisk var. I tidenes begynnelse var den opprinnelige planen at Sony og Nintendo skulle bli samarbeidspartnere, med det endelige målet å kombinere Super Nintendo med CD-teknologi. De to elektronikkjigantene hadde nok kompletterende kompetanse til at det virket lovende, men rettighetstrøbbel senket skuta før den fikk slått seil. I ettertid er det lett å se at havariet ga Sony blod på tann, til tross for monumentale feilsatsninger med 32X, CD-i, 3DO og Jaguar. Sony trodde åpenbart at de fortsatt hadde det som skulle til for å slå an på alvor, og ledet hen av Ken Kutaragi begynte

drømmehistorien om en nyopprettet, dedikert spilldivisjon og deres frittstående spillkonsoll. Sluttresultatet ble som vi alle vet en veldig avansert konsoll – for sin tid – med forutsetninger for helt nye grader av spillbarhet. For å bryte seg inn på et marked i fortegn Nintendo og Sega måtte det derimot mer enn megahertz til, noe som tvang Sony til å utforme konsollen med ett enkelt mantra i bakhodet: TV-spill kan være kult. Fra den enkle og ergonomiske håndkontrollen, til avgjørelsen om å henvende seg til et eldre publikum. Ridge Racer, Tekken, Resident Evil, Wipeout og Destruction Derby var blant de mange viktige byggsteinene i den lille revolusjonen. Med Playstation ble TV-spill mer enn barneromsunderholdning.



Vårt beste spillminne: Da Playstation langt på vei hadde imponert oss med sitt banebrytende design, sin griselekre grafikk og vel så det, dukket det opp én person som hadde større planer enn noen andre. Hans navn er Hideo Kojima, og med Metal Gear Solid leverte den smågale, men akk så geniale spillskaperen, en opplevelse som med sitt filmatiske tilsnitt og fokus på historie, hittil manglet sidestykke. Mest kreativt og minneverdig var møtet med Psycho Mantis. Under kampens hete tok han seg god tid til å holde et gjennomført foredrag om hvor mange ganger vi hadde lagret spillet og hvilke andre spill vi eide (gjennom å lese data på minnekortet). Han fortsatte med formaninger om at spilleren skulle legge ned håndkontrollen på gulvet, slik at

han ved hjelp av tankekraft kunne flytte den langs parketten (og jammen beveget den seg ikke ved hjelp av den innebygde ristefunksjonen). Som kronen på verket var nøkkelen til å beseire den maskeklede kjeltringen å bytte håndkontrollen til port nummer to, slik at han ikke kunne lese tankene våre. Andre uforglemmelige spillstunder har vi med kjeppjakt av apekatter i Ape Escape, Aeris død i Final Fantasy VII, dinosaumøtet i Tomb Raider, kjoterangrepet i Resident Evil, Piranha-klassen i Wipeout 2097 og førerkortprøvene i Gran Turismo. Det er alle de gode spillminnene som har gjort Playstation fortjent til hedersplassen på denne listen, så vel som tittelen Verdens beste spillkonsoll – noensinne.



FALLOUT: NEW VEGAS

En strålende rollespillfest med en blendende og forsterket historie.



Plattform PC / PS3 / XBOX 360 Utvikler OBSIDIAN ENTERTAINMENT Distributør BETHESDA Lanseres 22 OKTOBER Antall spillere 1 Alder 18

«War never changes». Ron Perlman innleder New Vegas og setter stemningen for Fallouts beinharder verden. Som vanlig er dette en hensynsløs og kynisk verden som ligger i støv etter å ha blitt bombet sønder og sammen. Menneskene er livredde og det har blitt i overkant mange muterte monsterbeist som trasker rundt i ruinene. I dette radioaktive helvetet bestående av sand, stein og fordervelse, skal du utrette underverk.

Fallout: New Vegas begynner med at du befinner deg stående på knærne med hendene bundet. En stilig herre i et pent antrekk opplyser deg om at du ikke har hatt uflaks, men at alt har vært planlagt helt siden starten. Dette er rett før han smeller en kule i hodet på deg og skuffer jord over restene. Det skulle kunne virke som en ulykkelig slutt, men det er heller bare begynnelsen på historien.

Å jobbe som kurer ble ikke akkurat slik du hadde forestilt deg. Istedenfor å levere fra deg en mystisk pakke, ble du ranet og etterlatt for



Smart system

Vi får også et gjensyn med Special-systemet, som dikterer spillerens egenskaper. Her finner vi ferdighetene for låsdirking, våpenhåndtering, dialog og så videre. Fordelssystemet har som mye annet blitt oppgradert, og det er mye spennende dilldall man kan tjene inn mens man spiller. Om du plaffer ned nok fiender får du tilgang til helt nye skadebonuser, som gjør at man belønnes for en varierende spillstil.

å dø. Dette er selvfølgelig før du våkner opp på en sykehusbære med livet i behold - og et kraftig hukommelsestap. Fallout: New Vegas starter sterkt, og deretter blir det bare bedre.

Jeg er glad for at handlingen utgjør en større del av spillet enn tidligere. Der Fallout 3 hadde en ganske enkel historie, er denne betydelig mer markant og tilstede gjennom hele eventyret. Veiene gjennom New Vegas er mange og historien sprer seg i større grad enn den gjorde i Fallout 3. Dessuten er fundamentet i historien bedre skrevet og byr på mer variasjon enn sist - til og med stemmeskuespillerne gjør en bedre jobb her enn i Fallout 3. Man merker at Obsidian har gjort dette tidligere, da de helt klart har inngått så få spillmessige kompromisser som mulig.

Vi kan i hvert fall ikke strides om at Fallout: New Vegas er en etterlengtet avstikker til Fallout 3. Spillmessig og visuelt er begge spillene identiske; Nevadas distinkte landskap virker nøyaktig som ødemarkene utenfor

HISTORIEN I FALLOUT: NEW VEGAS IMPONERER...

Washington DC. Dette er derimot ikke utelukkende negativt, heller tvert om. New Vegas kjennes iblant som en tilleggspakke, og noen ganger som et helt nytt spill. Denne miksen får meg til å føle meg bekvem og kjent med spillet, samtidig som jeg er forventningsfull og sugen på nye overraskelser.

Rent teknisk imponerer ikke New Vegas nevneverdig. Nå har den samme spillmotoren blitt brukt helt siden Elder Scrolls IV: Oblivion imponerte med den grønne og mektige middelalderverdenen. Fire år senere i et





Nye bråkmakere

Fallout: New Vegas preges som alltid av konflikt og denne gangen er det en gjeng med romeriket-stil som ypper seg. Hva som er utgangspunktet for moteståpunktet nevnes ikke i spillet. Men store mengder med bråk - det kan du regne med.



Velkjent design Det distinkte visuelle særpreget Fallout-serien tilbyr er tilstede. En kombinasjon av retro og en post apokalyptisk fremtid med amerikanske 50-tallsreferanser står sentralt i Fallout: New Vegas, men til tross for et spennende tema og atmosfære begynner grafikkmotoren å dra på årene. Det er en stund siden Oblivion imponerte oss med sine storslåtte omgivelser, og grafikkmotoren imponerer ikke like mye i dag.

skittent- og postapokalyptisk-tema, virker det ikke lenger like friskt og spennende.

Mens det tekniske har stått stille mellom Fallout 3 og Fallout: New Vegas, har heldigvis spillsystemet fått seg et par velkomne og ytterst trivelige tilskudd. Til å begynne med kan spilleren bryte ned ulike former for ammunisjon, for å lage nye varianter, ved en ny, spesiell arbeidsbenk. Våpenmodifikasjoner og andre forskjellige nødvendigheter kan nå snekres sammen i beste MacGyver-stil gjennom å kombinere ulike former for skrot man kan samle sammen i Nevadas ørken.

Ammunisjonen finnes dessuten i flere variasjoner avhengig av om du trenger å forårsake mer skade på offerets kroppsvæv eller trengte gjennom en pansret rustning, et system som gir mer dybde i rollespillopplevelsen. Dialogsystemet har også blitt endret en smule, og nå er kunsten å kunne være veitalende blitt betydelig viktigere - nok et tilskudd som fremmer variasjonen og åpner for nye muligheter.

Nytt i Fallout: New Vegas er også et statussystem som gir deg et bilde av hvor du står stilt i forhold til ulike grupperinger i Nevada. Nesten alt man gjør i løpet av eventyrets gang, vil få en konsekvens for en eller flere av spillets ulike grupperinger, og oppførselen din vil påvirke hvordan folk behandler deg. Her kan man bli alt fra en lokal helt, til bespottet. Jo bedre rykte du har, desto flere fordeler får du, men om alle skulle mislike deg, må du belage deg på å bli kjeppjaget. Alle de forenevnte forandringene er hver for seg ingen radikale endringer, men heller mange småsaker som til sammen bidrar til at Fallout: New Vegas kjennes friskt og morsomt selv for den mest innbitte Fallout-fanatiker.

Fallout: New Vegas bygger videre på fundamentet til et briljant spill, for så å raffinere. Likevel finnes det en akilleshæl som irriterer nok til at Fallout: New Vegas ikke når helt opp til nieren: tekniske småfeil. Selv om jeg ikke har støtt på feil som har gitt meg grunn til å forlate



Dumme venner

Tidligere har det vært litt kronglete å ha med seg medhjelpere. De har for det meste stått i veien, og har ikke hatt særlig mye interesse for å ta vare på sitt eget liv. Dette har nå blitt rettet opp med en splitter ny funksjon kalt Companion Wheel. Her kan du stille inn kameratens oppførsel under stridene og bytte utstyr underveis. Noe som gjør underverker, selv om medhjelperne på ingen måte er noen rakettforskere.

rommet, er de fortsatt irriterende, og også irriterende mange. Mennesker som skulle ha vært døde har snakket som aldri før, jeg har falt gjennom bakken flere ganger og spillet har ved flere anledninger krasjet ved lagring. Dette kommer sikkert til å lappes bort, men per i dag er det litt for mange småfeil til at jeg skal kunne belønne spillet med en høyere karakter. Et av årets absolutt beste spill. Bare synd at Obsidian ikke har fått tid til å finpusse det litt lenger.

* Konklusjon:

Fallout: New Vegas er et utspring som står på egne bein takket være flere strålende spillmessige tillegg og en lang mer sammenflettet historie. Hadde det ikke vært for alle de små tekniske feilene, hadde jeg med glede delt ut nieren.

Jesper Karlsson

8/10



Akrobatiske utfoldelser i et forfalt og gjengrodd New York.

ENSLAVED: ODYSSEY TO THE WEST

Plattform PS3/XBOX 360 Utvikler NINJA THEORY Utgiver NAMCO BANDAI Lanseres 08. OKTOBER Antall spillere 1 Anb. alder 16

Forrige gang Ninja Theory prøvde seg på et storspill, satt folk jubelen i halsen. Heavenly Sword fikk den ubarmhjertige oppgave som var å stadfeste for verden hvorfor Playstation 3 skulle rule gata som spillkonsoll, noe det ikke klarte. For en som plukket opp spillet i ettertid og hadde null forventninger overhodet, fikk pipa en annen lyd. Jeg gikk så langt som å elske Heavenly Sword, og har av den grunn sett med forventning frem mot Enslaved, Ninja Theorys revansje og storsatsning. Det handler først og fremst om en mann som tror han er en ape.

Navnet hans er Monkey, og han er fanget på et slaveskip i retning ubestemt. På samme skip sitter Trip, en fyrig rødhåret jenteramp som ikke er helt ulik Nariko fra utviklerens forrige spill. Like før skipet møter sin skjebne i en skyskraper signert New York, klamrer han seg fast, Trips utskytningskapsel styrer mot bakken og historien begynner omtrent på samme måte som Skapelsesberetningen: som en krangel mellom kvinne og mann.

Det er imidlertid ikke historien som veier tyngst her, men først og fremst det visuelle som gjør Enslaved de aller største tjenestene. Omgivelsene er forfalte, forvitrede og skriker om fordums storhetstid, omtrent på samme måte som Arnold Schwarzenegger i bar overkropp. Utsikten og skalaen får det regelrett til å krible i eventyrskoene. Den fargerike tilærmingen til det postapokalyptiske er frisk å



Skuddsikker Enkelte fiender kan ranes for våpnene sine, til fri bruk for Monkey.

Slavebånd

Slavebåndet markerer begynnelsen for hele historien. Dette er et hodeplagg som Trip ikke liker Monkey mot hans vilje, noe som følgelig tvinger den spenstige akrobatene til å hjelpe henne hjem igjen. Hvorfor tvinger? Trip er tilkoblet slavebåndet, og hvis Trip dør, er det over for dem begge. Skulle Monkey prøve å fjerne båndet uten Trips tillatelse, er det over og ut. Dette fører til at hele spillet dreier seg om forholdet mellom disse to.

oppleve, der det ellers så nistraste synet er gjengrodd av lianer, løvverk og små trær.

Dessverre er denne skalaen også noe av problemet med Enslaved som spillopplevelse – eller retttere sagt, denne illusjonen av skala. Det er hele tiden pinlig åpenbart hvor man er nødt til å ferdes, med blinkende steiner i veggen, således pent dandert frem mot en mystisk plassert stang. Det finnes ingen fare for å falle ned under spillets mange klatreturer, med tanke på at Monkey klistrer seg til gripepunktene som en blekksprut. Fokuset ligger på kameraføringen under sekvensene, følelsen av å balansere på en hårsbredd, men til forskjell fra Uncharted og Tomb Raider finnes det ingen

slingringsmann overhodet. Usynlige vegger er som kjent ikke et stort problem i spill som God of War eller Star Wars: The Force Unleashed, men her forholder de seg også usynlige. De mange usynlige veggene i Enslaved er paradokser i seg selv: de er til tider i overkant synlige.

★ Konklusjon:

Dette etterlater meg med en ganske blandet følelse om Enslaved. På den ene siden er det en storproduksjon med vakre omgivelser og en rekke scener som setter hjertet i halsen, på den andre en oppvisning i bretttdesign som får spilleren til å føle seg fanget og forlatt. Forholdet mellom Monkey og Trip er litt så som så, det bør ikke være noen overraskelse at det oppstår søt musikk på et eller annet tidspunkt. I enkelte scenario bryr man seg virkelig om den rødhårede jenta, i andre maser og klager hun som redaktøren på juleaften. Når alt kommer til alt scorer Ninja Theory på grafikk og spektakulære scener, men det uengasjerende bretttdesignet gir ingen spillerom overhodet. Dette er Fjordland-versjonen av Uncharted: velsmakende, men ikke det beste måltidet på bordet.

Daniel Guanio

7/10



Et skoleeksempel på presentasjon i et sportspill.

NBA 2K11

Plattform PS3/XBOX 360 Utvikler 2K SPORTS Utgiver 2K GAMES Lanseres UTE NÅ Antall spillere 1-10 Anb. alder ALLE

Selv om basket kanskje ikke er en av de mest populære sportsgrenene for oss nordboere, er NBA 2K11 sannelig et spill verdt å spørre øynene opp for.

Nytt ved årets utgave er et tilbakeblikk på NBAs storhetstid rundt det glade 90-tallet. Noe vi opplever gjennom stjernene over alle basketstjerner, Michael «Air» Jordan, ettersom vi nå kan knytte på oss Jordans basketsko og spille gjennom flere av legendens historiske øyeblikk. Her får man utfordringer som for eksempel å holde Atlanta Hawks' rival og scoringsakrobat Dominique Wilkins under 25 poeng, mens Jordan selv må ende kampen med over fem målgivende pasninger og selvfølgelig toppscorer. Eller kanskje det frister mer å avgjøre NBA-finalen i 1991 med Los



Høytsvevende Marc Gasol har beina godt plantet i bakken, klar til å få seg en skikkelig overhaling av Houston Rockets luftartilleri.

ET DUGG-FRISKT PUST I BASKETSPILL-SJANGEREN

Angeles Lakers og Magic Johnson? Flere av baskethistoriens gjevreste øyeblikk er representert, og utfordringene fungerer som et duggfriskt pust i basketballsjangeren, ettersom sporten også opplevde en storhetstid på rundt 90-tallet.

På banen er spillerne utstyrt med et rikt utvalg av animasjoner som sørger for flyelsmyke bevegelser og haugevis av spektakulære spilløyeblikk. Det er riktignok realisme som sitter i høysetet i NBA 2K11, og det forventes en viss basketforståelse for å kunne spille kampene på den måten de er ment å spilles. Det er en del formasjoner og strategi som gjør at spillet ikke er like intuitivt og lett å plukke opp som det kunne ha vært, men når man setter seg inn i systemene gir



Michael Jordan

Michael Jeffrey Jordan ble født og vokste opp i Brooklyn New York, og er ansett for å være tidenes beste basketballspiller. I tillegg til å ha prøvd seg som både profesjonell golf- og baseballspiller, er også Jordan kjent for sin kommersielle suksess på 80- og 90-tallet, hvor basketstjernen var en av de mest brukte personene for tunge aktører som McDonalds og Nike. Reklamene har trolig gitt Jordan flere hundre millioner dollar, og la oss for all del ikke glemme hans støttempende Air Jordans, og innsatsen i familiefilmen Space Jam.

det også en ekstra tilfredsstillende å mestre det.

Presentasjonen i spillet er den mest avanserte og spenstige i et sportspill noensinne. Kommentatorene snakker utfyllende om det meste som skjer på banen, kampene er smekklfulle av ellevilte tilskuere, maskoter, hurrajenter og liv på tribunen, samtidig som kamera gjør sitt for å skape følelsen av å overvære en vaskeekte tv-produksjon. Apropos tv-sending, midtveis i kampene og etter kampslutt blir vi servert en utsøkt høydepunktmontasje, med repriser fra kampen pakket inn i et fyrverkeri av effekter.

★ Konklusjon:

NBA 2K11 er et obligatorisk kjøp dersom man er en nostalgisk basketløve, med Bullscaps og Jordansko. For middels interesserte kan det tunge fokuset på realisme bli en smule for mye å bite over, selv om spillet og spesielt presentasjonen og atmosfæren er aldri så lekker.

Kristian Nymoen

9/10



EA SPORTS MMA

Plattform PS3/XBOX 360 Utvikler EA SPORTS Utgiver ELECTRONIC ARTS Lanseres 21. OKTOBER Antall spillere 1-2 Anb. alder 16



Tapout Sluggeren Dan "Hendo" Henderson sliter med brytegenskapene til Strikeforce tittelholder Jake Shields.

Mixed Martial Arts (MMA) er for tiden attraktivt i spillbransjen med to utgivelser i løpet av to snau måneder. Kampsporten som omtales som verdens raskest voksende sport, har også blitt populært til konsoll, hvor man nå kan "skvære opp" i mer realistisk former enn i tradisjonelle fightingspill.

Skulle du være relativt fersk på MMA-fronten finner man en grundig opplæringsdel i EA SPORTS MMA. Her kan man starte opp en karriere, skreddersy sin egen kampsportutøver med en lang rekke valg og innta legenden Bas Ruttens treningslokaler for en detaljert innføring i både den halsbrekkende kampsporten og kontrollmekanismene.

Spillet er bygget opp på en videreføring av spillmotoren som ble brukt i EAs Fight Night-serie. Noe som medfører at animasjoner, spillermodeller og den visuelle biten ser jevnt over imponerende ut. Man bruker høyre analoge styrespak til å utføre forskjellige slag og spark, og for jiu-jitsu og bryting på bakken benyttes de forskjellige knappene.

Kampsportsmotoren flyter bra med et høyt tempo og det tar aldri lang tid før det skjer noe spektakulært i åttekanteren. Det er umiddelbart fengende, og sammen en kompis legges ting til rette for et underholdende og adrenalinfylt basketak. Til tross for dette byr ikke spillet på all verdens dybde. Ofte blir kampene avsluttet på den samme brutale måten, og etter noen timer med kontrollen i hånda begynner øyeblikkene som tidligere var friske og tilfredsstillende, oppleves som mer repeterende. Selv om det er en avansert spillkontroll man trenger å lære seg, er ikke kampene like avanserte, og ofte føles de gode øyeblikkene som mer statiske og programmerte enn dynamiske og levende.

★ Konklusjon:

EAs første forsøk på sjangeren er helt klart godkjent. Det er en vanskelig sport å simulere ettersom kampene i virkeligheten ofte er svært uforutsigbare. EA SPORTS MMA har riktignok ikke lisenser til UFC, den gjevreste organisasjonen i sporten, men det er likevel nok av stjerner i de andre organisasjonene til å gjøre det hele interessant.

Kristian Nymoen

7/10





Resident Evil-skaperen disker opp med lynkjapp skyteaction.

VANQUISH

Plattform PS3/XBOX 360 Utvikler PLATINUM GAMES Utgiver SEGA Lanseres 22. OKTOBER Antall spillere 1 Anb. alder 16

Det begynner så bedagelig i et hvitt og sterilt Star Trek-rom. En manga-stereotyp av en offiser og hans sylskarpe lolita-assistent forklarer at jeg må trene. Sam Gideon står midt på gulvet i sin skinnende hvite hightech-rustning, og forklarer at han på ingen måte trenger denne treningen. Nesten med en gang jeg er ferdig med øvelsen og trykker på startknappen, slutter jeg meg til overstøytant Robert Burns og Bravo Company i en kaotisk kamp mot onde ultranasjonalistiske roboter. Man skulle tro en hånd krøp ut av skjermen og dasket meg hardt. Hva i alle dager var det som skjedde?

Svaret er Vanquish, det mest hyperaktive spillet jeg noensinne har testet, et spill der det avløses mer enn hundre skudd i sekundet og nervene står i spenn selv etter noen korte minutter i felten. Jeg blir fysisk sliten av å følge med. Det er lett å skjønne at Vanquish er et japansk actionspill – alt er hurtigere og smidigere enn i noe vi har sett fra Vesten. Tenk deg Gears of War etter 10 kopper kaffe, med et så beinhardt radarpar at selv Marcus Fenix og Dom Santiago framstår som lite annet enn Jehovas vitner med aktivt medlemskap i Speideren.

Vanquish er det første spillet fra Shinji Mikami siden han forlot Capcom til fordel for sitt egenopprettede Platinum Games. Dette er ikke bare mannen bak Resident Evil-serien, men også bidragsyteren til Viewtiful Joe, Devil May Cry og Ace Attorney-serien.



Enspillerfokus Vanquish har ingen flerspillerstøtte, til tross for at hele historien spilles side om side med overstøytant Robert Burns. Det er dog ingenting vi savner.

Gearsy?

Vi har tidligere omtalt Vanquish som Gears of War på speed, og den betegnelsen er det fremdeles hold i. I likhet med Epics storslagne actionepos er det snakk om et dekningsbasert tredjepersonsskytespill, men akkompagnert av en monstros tempookning er dette alt annet enn en blåkopi. Vår helt Sam, som for øvrig er utstyrt med miniraketter på beina, er kanskje litt for beintoff å svelge for noen, men det blir heldigvis aldri selvhøytidelig.

Vanquish foregår i en nær fremtid, der USA kriger med Russland og dets eksentriske og vanvittige diktator. Beistet har kokt vekk San Francisco fra jordens overflate med en god porsjon mikrobølger, og det er Sam og hans marinesoldater som skal inn ta og destruere det store romvåpenet før den gale russeren retter pekeren mot New York.

Løsningen er, som alltid, å slåss. Fienden formelig velter innover meg i en ustoppelig strøm, oppsatt på å tomme våpnene sine i retning Sam Gideon, lett geleidet av mindre og mer enorme bossen. Hadde det ikke vært for Sams drakt, ville Skjebnen vært skrevet før det første skuddet. Den lar meg sakne ned tiden

ved behov, skli langs bakken på knærne og bære en mengde hardtslående kruttpakker i ryggsekken. Arsenal et oppgraderes til stadighet, noe som gjør at våpnene stadig er like morsomme å bruke.

Fiffig nok kan våpnene oppgraderes uten å rote rundt i spillets menyskjermer – det hele skjer sømløst under spillets gang, både gjennom erfaring og oppdirking av forskjellige bokser under spillets gang.

★ Konklusjon:

Jeg har falt pladask for Vanquish. Shinji Mikamis nyeste spill er et fyrverkeri av store romskip som krasjlander på skotuppen din, 20 meter høye mekaniske monstre som sprenger alt innen synsvidde og tusentalls med roboter som dusjer deg med kuler fra sine mange stasjonære våpen. Alt på samme tid. Man slutter aldri å nyte det utsøkte arbeidet med grafikken, eller å la seg imponere av det totale forsinkelsesfraværet i bildeoppdateringen. Visst er stemmearbeidet helt bedrøvelig dårlig, med figurer som nærmest definerer ordet stereotyp, men samme det – lynhurtig og knallstram action utloves.

Jonas Mäki

8/10



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



COMPATIBLE WITH
XBOX 360
 XBOX LIVE COMMUNICATION



steelseries
SPECTRUM 4.0
 GAMING HEADSET

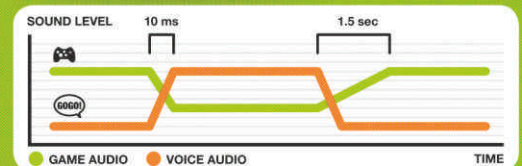


steelseries
SPECTRUM 4.0
 GAMING HEADSET



INKLUDERER STEELSERIES SPECTRUM LYDMIXER:

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



SteelSeries LiveMix in action



Rockeguden innkaller deg til sin tjeneste. Oppdraget? Å rocke hardt.

GUITAR HERO: WARRIORS OF ROCK

Plattform PLAYSTATION 3 / XBOX 360 / NINTENDO WII Utvikler NEVERSOFT Utgiver ACTIVISION Lanseres UTE NÅ Antall spillere 1-4 Anbefalt alder: 12

Det begynner å bli et par år siden musikkspillbølgen for alvor slo innover oss, og onkel Helmut sto bredbent og lettkledd i stuen med plastgitar i skrittet. Bare synet har nok brent seg inn på netthinnen til evig tid, men plastinstrumentene har gradvis funnet veien ned i kjellere og inn i kott. Rock Band 2 har holdt det gående med et imponerende nedlastbart musikkbibliotek, på samme tid som Guitar Hero-serien har gått så smått på trynet med en dedikert Van Halen-utgivelse og popsmørja Band Hero.

Men vent. Lyden av ekte gitarer og keyboard høres på Rock Band 3-horisonten, lyden av skiftende vinder i en gradvis bleknende sjanger. Med Harmonix pustende i nakken kom det derfor som en overraskelse at Warriors of Rock leverer langt over forventning; det snikende ubehaget av å stå i slåbroken med liksom-instrumenter og hodesett er atter på plass. Det føles igjen både grunnleggende feil og riktig på samme tid.



Rockebeist

Etter å ha spilt deg gjennom den respektive spillelisten til hver enkelt figur, oppnår de status som såkalte "rocke-krigere". Ikke bare endres utseendet deres radikalt, men de får også individuelle ferdigheter som gir deg ekstra poeng underveis i låten. Når karrieren er spilt ferdig, kan man spille gjennom alle låtene på nytt med opptil fire krigere på samme tid. Maks antall stjerner teller 40.

Hele den nyvunne appellen ligger i tittelen. I Warriors of Rock tas de kjente Guitar Hero-artistene på ramme alvor, tilkalt av den tilårskomne Rockeguden selv. En eller annen gang i en turbulent fortid, for lenge, lenge siden, ble Rockeguden fratrukket sin myteomspunne gitar, og bannlyst til forsteinet tilstand i evig tid. Heldigvis har han muligheten til å innta rollen som dyp, ansiktsløs rådgiver-stemme (stemmelagt av Gene Simmons), og veileder artistene våre gjennom sine respektive spillelister. Målet er å adle de forskjellige musikerne til riddere uten frykt og daddel, såkalte Warriors of Rock. Både stilarten og historien har mye til felles med Tim Schäfers Brütal Legend, som opprinnelig lå an til å bli utgitt av Activision (men ble snappet opp av Electronic Arts istedenfor). Neppe noen tilfeldighet.

Ideen om å gi hver artist sin egen låtliste, funker intet annet enn glimrende. Johnny Napalms spilleliste omfavner for eksempel

punkrock, pop punk og hardcore punk, mens Lars Umlaut blant annet fokuserer på heavy- og death metal. Dette legger opp til en variert musikkspillopplevelse med noe for enhver smak - kanskje til og med de høytstående

EN ANNEN NYHET ER DE FORSKJELLIGE «ARTISTKREFTENE»

predikanter som anser musikksmaken sin å være hevet over den sedate masse. Jeg kunne klart meg uten Areyu og Megadeth, men det er som sagt kategorisert etter hver enkelt musikers personlighet, noe som ikke bare rettferdiggjør det særs sprikende utvalget, men også gjør det mer spiselig.



En annen nyhet er de forskjellige «artistkrefte». En av figurene lar deg for eksempel samle Star Power dobbelt så fort, mens en annen beskytter notekomboen din mot en engangsforeteelse. Disse krefte blir enda mer utslagsgivende når artisten når sitt fulle potensiale som rockekriger, som er når hver låtliste er fullført med tilstrekkelig antall stjerner. Når Casey Lynch oppnår krigerstatus, gir hun mulighet til å beskytte seg mot hele to notemiss, som igjen gir mulighet til å nå lengre notekomboer. Spiller dere som band i den nye Quest-modusen kan det således oppnås hele 40 stjerner, med den rette kombinasjonen av krigere. Fiffifig.

Fint er det også å se at konsertene har fått en visuell finpuss, spesielt ansiktene til spillets figurer. Ansiktsmimikken er mer naturlig enn tidligere, med munnapparater som etterterper teksten med nålelyd presisjon. Dette er kanskje ikke noe man i stor grad vil legge merke til, men

2: En annen mening:

Jeg trodde det skulle styre og krøse. Med en så høyeste vanskelighetsgrad er det lurt å ta seg en pause i spillekten. Støle håndleddet er et nødvendig onde.

Konklusjon: En verdig avslutning for Neversoft.

7/10

Listevokalist

Flere av de kuleste låtene på listen er fra et musikalsk manntilt som spiller vokalist. Gooch er det derfor at bandet kan settes opp fritt, som i Guitar Hero 5. Dere kan være fire gitarister, hvis ønskelig.



Senebetennelse På de høyeste vanskelighetsgradene er det lurt å ta seg en pause i spillekten. Støle håndleddet er et nødvendig onde.

under spesialkonsertene har det definitivt sin verdi. Bohemian Rhapsody er ett eksempel på dette, hvori rockestjernene slår hodene sammen i firkløver og korer ival med Freddy Mercury av hjertens store lyst. Vi skulle gjerne sett flere av disse skreddersydde opptredene, selv om det av naturlige årsaker ville gått på bekostning av låtutvalget. Det er jo ikke alle band som gjør like mye ut av seg, eller hva Bellamy?

Når det gjelder flerspiller, er det heller tynt med nyheter. Vi har fortsatt band mot band over nett, lokal spiller mot spiller og Challenge-modus. Er man ikke lei av spillelisten i Guitar Hero 5, er det også mulig å importere alle sangene fra forgjengeren inn i Warriors of Rock. Forutsatt at du faktisk eier Guitar Hero 5.

★ Konklusjon:

Alt i alt er det karrieredelen – eller Quest Mode som den kalles – som hever Warriors of Rock over alle de andre Guitar Hero-utgivelsene. Låtlisten topper femmeren med alt



Revansjesugne?

Før utgivelsen av Tim Schäfer-spillet Brutal Legend, hadde Activision problemer med å se inspirerte actionspillet sterkt inspirert av Jack Black-spilleren Det endte med krammel, og rettighetene havnet hos Electronic Arts. Er man ekstra glad i Schäfer kan det dermed være en fordel å se på tematikken i Warriors of Rock basert på mange likheter med den i Brutal Legend.

fra Muse til Creedence Clearwater Revival, og de nye artistkrefte setter en frisk spiss på opplevelsen.

Et av høydepunktene er utvilsomt konseptalbumet 2112 (av Rush), som er gjengitt i all sin sammenhengende helhet ved et av spillets vendepunkt. Vi fikk dessverre ikke testet den nye gitarer som medfølger i pakken, men overleverer til nå med alt det juggetet vi allerede har liggende. Jeg gleder meg mer og mer til Rock Band 3, men Warriors of Rock fungerer som en lekker forrett i påvente av Harmonix' renessanse. Det skal bli vanskelig å ferdes i stua fremover, og det skal nok en gang føles helt riktig å blottlegge overkroppen med plastgitar i klypa. Eller ikke.

Daniel Guanio

8/10



Pro Evolution Soccer-serien er sterkt tilbake etter to svake år.

PES 11

Plattform PC / PS2 / PS3 / PSP / WII / XBOX 360 Utvikler KONAMI Utgiver KONAMI Lanseres UTE NÅ Antall spillere 1-10 Anb. alder ALLE

Pro Evolution Soccer ble i flere år ansett for å være det overlegne fotballspillet. Det var mye på grunn av en dynamisk spillmotor så velpolert, at selv tilfældigheter på banen virket troverdige nok til å kunne skje i en ekte fotballkamp. De seneste årene har imidlertid FIFA-serien etablert seg som kapteinen på den virtuelle gressmatta. Konami har tatt den negative utviklingen på alvor, og Pro Evolution Soccer 2011 lanseres med de største, og dristigste, endringene i seriens historie.

Og hvorfor er dette så dristig? Til og med garvede PES-spillere kjenner ikke igjen serien ved de første ballberøringene, mye på grunn av et totalrenovert pasningssystem. Med garvede spillere så mener jeg flere av verdens beste PES-spillere som jeg møtte under verdensmesterskapet i Spania i forrige uke. Det er et pasningssystem som krever en stadig hånd på kontrollen for å sende avgårde presise pasninger. Dette kan sikkert virke avskrekkende på noen, men desto mer belønnende når man mestrer det.

For etter å ha druset ballen opp på tribunen og klinket ballen utover sidelinjen et hundretalls ganger, begynner sakte men sikkert lissepasningene å sitte. Man besitter en frihet til å legge pasningen i akkurat det rommet man ønsker på banen, og med en presisjon som overgår alle andre fotballspill. Når man får dreisen på kontrollen og begynner å sende avgårde fløyelsmyke gjennombruddspasninger



Fantastisk virkelighetsfølelse Friheten er overstrømmende i PES 11, og overbeviser i både presisjon, pasningssystem og størrelsesforhold.

Master League

Master League Online tilbyr nye utfordringer, da brukerne kan spille mot andre spillere over nett. PES 11 er det første i serien som tar Master League-elementet online, og lar alle brukerne prøve seg mot hverandre. I kampen om de beste spillerne må du by mot andre managere, mens du også får bygge din egen lille tropp for å knuse de andre brukerne du måtte støte på. Dette er midt i blinken for kjernespillere av serien.

som sitter på lissetoppen til medspillerne, er det den mest engasjerende og troverdige fotballspillopplevelsen noensinne.

Tempoet i spillet er godt balansert og det er noe med størrelsesforholdene i Pro Evolution Soccer 2011 som virker helt riktig. Ingen andre fotballspill gir en så autentisk følelse av å smelle ballen avgårde fra 21 meter, for videre å se hvordan ballen slynger seg langs målnettet. Spillet er smekkefullt av nye animasjoner, og det nye fintesystemet fungerer suverent. Man har nå muligheten til å utføre en rekke fiffige driblinger ved bruk av høyre styrespak, men det er de orsmå bevegelsene på kontrollen - uten å bruke noen ekstra finteknapp eller annet dilldall

- som gjør dribling mest interessant. Spillet ser en smule penere ut enn tidligere versjoner og spesielt lyseffektene har blitt forbedret. Det er ikke like fargerikt og glansfullt som FIFA-serien, men har til gjengjeld en mer fotorealistisk stil.

Karrieredelen av spillet er fortsatt bittelitt gammeldags, og Konami skal absolutt ikke beskyldes for å holde oss i hånden gjennom denne biten. Det er lite som indikerer at det du gjør på banen er bra eller dårlig, noe som til tider kan være frustrerende. Man har ikke muligheten til å forlange at medspillerne skal sentre til deg, og dersom man blir satt på benken må man pent sitte å følge med på resten av kampen.

★ Konklusjon:

Pro Evolution Soccer 2011 er et glitrende fotballspill som serverer den mest realistiske fotballspillfølelsen noensinne. Selv om det mangler noe på presentasjonen og karrieredelen man finner i FIFA 11, byr det på den mest troverdige og realistiske fotballopplevelsen. Noe som for min del er det aller viktigste i et fotballspill.

Kristian Nymoen

9/10



Større karrieredel, bedre kroppskontakt, autentiske animasjoner. Velkommen til Fifa 11!

FIFA 11

Plattform XBOX 360 / PS3 / PS2 / Wii / PSP / DS Utvikler EA Utgiver EA Lanseres UTE NÅ Antall spillere 1-22 Anb. alder ALLE

Med forbedring og finpolering på det aller meste, ser Electronic Arts' FIFA 11 riktig så bra ut i år. Det som i høyest grad skiller årets utgave fra forgjengerne, er mer realistisk kroppskontakt ved dueller og skjerming av ballen, i tillegg til en knallsterk karrieredel.

Idet dommeren blåser i fløyten og kampen sparkes igang, er de velkjente FIFA-egenskapene lett gjenkjennelige. En rekke nye animasjoner glimrer med sin tilstedeværelse og flyten i spillet er bedre enn noensinne. Det er ganske utrolig å se hvor presise ballberøringene har blitt. Alt skjer med superresponsive, silkemyke bevegelser.

En ting jeg har savnet i tidligere FIFA-spill er nettopp en mer realistisk kontaktfysikk, og nå er det altså på plass med en snedig og vellykket adopsjon. Det er ikke bare i angrep dette skaper en bedre dynamikk, for idet man kjemper for posisjon før man skal opp i en hodeduell gjelder det også å bruke fysikken.

Pasningssystemet har det imidlertid ikke skjedd så altfor mye med. Joda, det er et tilgjengelig pasningssystem i FIFA 11, og med det mener jeg at dersom ikke pasningene er perfekt utført, finner de ofte veien til medspillerne likevel. Fordelen med dette er at spillet er enklere å mestre for de av oss som ikke bruker flere timer på fotballspill hver dag, mens ulempen er at man ikke har den friheten til å legge pasningene i akkurat de rommene man ønsker.



Nydelige animasjoner EA har virkelig slått på stortromma når det gjelder animasjonenes bevegelse, og leverer naturtro, flytende og responsiv fysikk.

Karrieremodus

Be a Pro Mode" og "Manager Mode" er slått sammen til den nye "Career Mode", hvor spilleren kan velge å være en spiller, manager, eller spiller-manager i over 15 sesonger. EA har fokusert på å gjøre karrieredelen så realistisk og ekstensiv som mulig, og skuffer virkelig ikke med de nye tilleggene. Blant dem er en budsjettberegner, der spilleren selv styrer bruksmengde ut av det gitte budsjettet. Her får vi mer fleksibilitet, og desto større frihetsfølelse.

Noe som derimot er virkelig er suverent dette året, er forbedringene som har skjedd i karrieredelen av spillet. Etter å ha lekt meg i flere timer med EAs Gameface, et nettprogram hvor man kan lage sitt eget ansikt basert på bilder seg selv, var jeg klar for teste ut ferdighetene på gressmatta. Denne spillmodusen er noe jeg har fått mer og mer sansen for i de siste årene, og i FIFA 11 får Electronic Arts utløp for mye av potensialet. Og folkens, dette blir man hekta på. Det eneste jeg vil er å spille en bitteliten runde til, for å låse opp nytt snop og forbedre egenskapene mine.

Og godt er det, for ved spillets start er nemlig ikke denne krabaten mye å skryte av.

Ingen dribleferdigheter, skyter som en padde og mister ballen i de fleste duellene. Her introduseres Bragder i spillet. Et systemet for å låse opp nye ferdigheter, utstyr og forbedre spilleren sin. Man må lykkes med alt fra sykkelspark, finter, innlegg, målgivende pasninger, skudd fra distanse - blant masser på masser av utfordringer - for å bygge opp proffen. Listen er lang. Det er simpelthen utrolig deilig å se hvordan belønningene tikker inn under kamper, og det er bare koselig å titte på listen over Bragder for å planlegge hvilke jeg skal gå etter i neste kamp.

Vi har nesten begynt å ta det for gitt at presentasjonen i FIFA-spillene er av ypperste klasse, og dette året er intet unntak. Et strålende lydspor er på plass, og en hendig liten nyvinning er muligheten til å spille som målvakt i spillet.

★ Konklusjon:

Alt i alt er FIFA 11 et fortreffelig fotballspill, som tilfredsstiller de fleste fotballfans. Her får du en herlig karrieredel, forbedret system for kroppskontakt, glatte animasjoner og responsiv kontroll. Men før du går til innkjøp, sørg også for å vurdere PES 2011, som er et vel så bra alternativ.

Kristian Nymoen

8/10



Realismen er siktet inn i EAs krigsepos fra Afghanistan.

MEDAL OF HONOR

Plattform PC / Playstation 3 / Xbox 360 Utvikler DICE / EA LOS ANGELES Utgiver EA Kommer 14. OKTOBER Antall spillere 1-11 Anbefalt alder 18

Mye har skjedd med Medal of Honor-serien siden det fikk sitt inntog i spillverden allerede i 1999. Vi har operert i andre verdenskrig i et helt tiår, både mot japanere og italienerne. Men nå har EA bestemt seg for å flytte serien til et mer kontroversielt miljø: den pågående krigen i Afghanistan.

Da jeg møtte EA Los Angeles' kreative leder Rich Farley i mars forsikret han meg om at situasjonen var behandlet med respekt, ydmykhet og realisme. Ingen urettferdighet å spore. Dette gjorde de ikke for å lage kontrovers. De ville lage et CNN-vinklet, realistisk bilde av hvordan livet som Tier 1-soldat var, fremfor å glorifisere tilværelsen de lever i. Respekt, respekt og atter respekt.

Vel. Jommen sa jeg smør.

Det har kommet for dagen at den amerikanske hæren tar avstand fra Medal of Honor. Det har de god grunn til. Om jeg var Tier 1-soldat ville nok jeg også vært ukomfortabel med stikkordene "følelseskald, selvreteferdig, lite innsiktsfull og smakløs". I det virkelige liv teller kanskje de amerikanske



Tier 1-intervjuer

Under utviklingsfasen bestemte Richard Farley og co seg for å intervju Tier soldatene selv og deres slektninger. Dette gjorde de for å skape en så virkelighetstro følelse som mulig, og de skal ha gått gjennom en serie lange samtaler for å unngå å fornærme noen i kjølvannet av utviklingen. Alle parter involvert skal ha vært fornøyd med sluttresultatet, selv om den amerikanske hæren faktisk tar avstand fra spillet og nekter å ta det inn i sine baser.

soldatene falne Taliban-soldater som nedtrufne kjegler i bowlinghallen, og det er kanskje nødvendig for å ikke bli altfor preget av situasjonen. Men det er ikke positivt. Faktum er at EA ikke maler et godt bilde av den amerikanske hæren i Medal of Honor, samme hvor "realistisk" de prøver å fremstille det. De har forvillet seg i det realistiske konseptet sitt, og satt fiendene i en bås som oser av mindreverdighet. Det er en underliggende smakløs følelse her, og den føler du på huden fra start til slutt.

Ta for eksempel våpenutvalget. Mens amerikanerne er utstyrt med en M16 har fienden en AK-47 i nevene. I realiteten er sistnevnte skytevåpen kraftigere, men i Medal of Honor er det helt motsatt. De forkler amerikanerne med våpen som er svakere enn motstanderens, mens det i spillet plutselig har mye mer slagkraft enn en AK-47. Det åpenbarer seg som et mysterium for meg, da de reklamerer så sterkt med sin "realistiske tilnærming". Hvorfor er de da så redde for å konfrontere tilfellet direkte når de skjuler

sannheten bak andre merkelapper uansett?

Men la oss ta det for det det er. Et krigsspill. Om du ser bort fra historien har EA virkelig truffet spikeren på hodet med sine områder, som fremstår som både forlatte, herjede og vanskelige. En hel gravplass av falne fly ligger langs slagmarkene, og

DE HAR FORVILLET SEG I SITT REALISTISKE KONSEPT...

bekmørke bygninger huser et mekka av fiender du ikke vil støte på. Det er mye som skjer her. Du passer på dine lagkamerater, og de har samme ansvar for deg. Dere kan be hverandre om ammunisjon, dytte hverandre opp på avsatser, hjelpe hverandre ned og arbeide sammen om å komme frem til neste





post på programmet. Lagfølelsen er der konstant, og du viker sjelden fra din posisjon for en egotripp. Den får du tross alt servert i gode doser over mikrofoner uansett.

Selv om det ser realistisk ut er bretttoppsett litt for lineært. Du vet ikke alltid hvor du skal gå og hvordan du orienterer deg, selv om lagkameratene dine som regel er ganske tett ved. I den ovennevnte flygravplassen finner du til tider åpne skrog du ikke kan gå inn i, som bare er irriterende. Heldigvis forblir følelsen av å være i et utseendemessig realistisk landskap, og det er virkelig en fryd å sette seg bak rattet i ATVen mens du runder hjørnene i de gjørme- og steinfylte fjellveiene i Afghanistan.

Kjøringen sitter for øvrig som smurt. EA har gjort det veldig enkelt å ferdes i fjellene, og kjørefølelsen er både rå og virkelighetsnær. Med på å forsterke atmosfæren er også mikrofonbruken, som forteller deg når lysene må slås av, når du må parkere, hvor du skal hoppe av og hvem du skal møte.

Skytesystemet fungerer godt, både med mitraliøse, maskingevær, fra helikopter eller i bil. Det er akkurat så kaotisk og altoppklukende som jeg forestiller meg det, og det gir meg en større følelse av å være i en vanskelig og kaotisk krig. EA har vært flinke med variasjonen i våpenarsenalet, og ved å veksle fra skyting i tårn til plafring i nærkamp gir det kampoppsettet flere nyanser. Du får



Spiller på realisme Vi støter på både kaotiske og vanskelige situasjoner i Medal of Honor. EA Los Angeles har virkelig jobbet hardt med å beholde virkelighetsgraden, men kan risikere å trække for langt over grensen.

operere i flere ledd, som del av et lag og som del av en felles agenda.

Det må også nevnes at tidsbyttet fra andre verdenskrig til den moderne tids Afghanistan kler Medal of Honor-serien svært godt. Det gir dem mulighet til å bruke flere våpen enn tidligere, for å skape den tidsriktige rammen de har strebet etter. Det er friskt og nytt, og viser at en serie til tider trenger totalrenovering for å klare å gjenoppfinne seg selv.

Også var det flerspillerdelen, da. Som de fleste har fått med seg er den komponert av Battlefield-skaperen Dice, og det er ingen grunn til å anta at det er solid håndverk her også. I alle fall på de fleste områder. Lagsystemet fungerer glitrende, og du kan spille mot hverandre eller på lag med to til 11 spillere. Kjernen i flerspilleren er at dine individuelle evner er ekstremt viktig for hva som skjer i laget som helhet, så hver fotsoldat har like mye å si. Til sist har vi Tier 1-modusen, der du spiller kampanjen på nett



DICE

Svenske Dice har slengt seg på krigsvogna, og stod for utviklingen av flerspillerdelen i Medal of Honor. Richard Farley forklarte hvor fornøyd han var med samarbeidet til Gamereactor i mars, og beskrev de to firmaene som en perfekt kombinasjon. Dice skal ha vært svært bevisste på å opprettholde den genuine følelsen soldatene har i slagmarken, og har sørget for å gjengi Taliban som de teknisk begavede soldatene de er.

alene for å forbedre tiden og poengsummen din. Selv syntes jeg ikke denne modusen tilbød særlig mye mer enn å forbedre dine posisjoner på poengtavlene, men når du har prøvd deg på spillet i en stund er det en god måte å forbedre evnene dine på.

★ Konklusjon:

Det er synd å se EA falle mellom sine historiemessige stoler på denne måten. Det er så mye å hente her, som blir skyggelagt av den dårlige beretningen om hvordan USAs "beskyttere" tenker og handler. Medal of Honor har mange poenger som kanskje trengte å se dagens lys, men når du ikke har noen god forklaring på hvorfor de er der mister de all sin betydning. Realisme? Ja takk. Men gjerne med en dose selvinnsikt.

Line Fauchald

7/10

NARUTO SHIPPUDEN ULTIMATE NINJA

STORM 2



NARUTO TAKES YOUR CONSOLE BY STORM !!!



- LIVE LEGENDARY BOSS BATTLES OF NARUTO SHIPPUDEN AS IF YOU WERE IN THE ANIME SERIES
- BATTLE FRIENDS ONLINE AND REACH THE BEST RANKING
- PLAY MORE THAN 40 CHARACTERS INCLUDING PAIN, KILLER BEE, AKATSUKI SASUKE, SENNIN NARUTO...
- TONS OF SPECIAL MOVES, DYNAMIC BATTLEFIELDS AND VARIOUS GAME MODES...



© 2002 MASASHI KISHIMOTO / 2007 SHIPPUDEN. All rights reserved.
 Game © 2010 NAMCO BANDAI Games Inc.
 Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies, and are used under license from Microsoft. Association.
 "B", "PlayStation", "PSP" and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
 Ⓢ is a registered trademark of Sony Corporation.

www.naruto-videogames.com

XBOX LIVE

XBOX 360

PS3

PlayStation Network





Spillet som får Team Jacob til å klynke og Edward-fans i tårer.

CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOW

Plattform PLAYSTATION 3 / XBOX 360 Utvikler MERCURY STEAM Utgiver KONAMI Lanseres UTE NÅ Antall spillere 1 Anb. alder 16

Man spiller som Gabriel, et velvoksnet mannebein som pines av sine tidligere valg, og tapet av sin livs kjærlighet. Skjebnens gang fører til at Gabriel får muligheten til å bringe sin elskede tilbake og samtidig hindre verden fra å gå til grunne.

Historien er et salig oppkok av tidligere spillopplevelser og byr ikke på noen uventede krumspring. Det skuffer litt at historien ikke lever opp til Castlevania-seriens tidligere prestasjoner, og trekker spillopplevelsen betydelig ned.

Omgivelsene i Lords of Shadow er imidlertid slående; sola skinner ned på de frodige skogsstiene og maler et fargerikt og estetisk bilde. Det er bare synd at de mange usynlige veggene og hindringene fører til at



BOSSKAMPER Tankene sendes umiddelbart til Shadow of the Colossus når man slåss mot de største kjempene. Flere av kampene har hentet skummelt mye inspirasjon fra Team Ico.

UENDELIGE KOMBINASJONSANGREP...

middelalderverdenen man utforsker mister litt av åpenheten. Det er derimot ikke noe som dreper skjønnheten av omgivelsene. Det er mange skjulte stier, og mer enn nok å utforske for å få hundre prosent i alle områdene. Plattformdelen fungerer utmerket med klatring, rappelling og balansering, og tar spilleren tilbake til de klassiske Castlevania-minnene.

Kampsystemet briljerer på sin side med uendelige kombinasjonsangrep, avstandsangrep og aggressiv knappemosing. Med krevende boss og armeer av blodtørste varulver blir kampene akkurat hektiske nok. Gabriel svinger et uttrekkbart kors som minner mektig mye om Kratos' sylskarpe egger. Utallige kombinasjonsoppgraderinger gjør det



Naturidyll

Selv om Castlevania hovedsakelig er kjent for sine dunkle og barokke omgivelser, får vi en langt større variasjon i Lords of Shadow. Den største forskjellen er imidlertid at storparten av spillet foregår utendørs. I bosskampene er dette et krav, da skalaen på disse konfrontasjonene uten tvil henter inspirasjon fra spill som Shadow of the Colossus og God of War. Som ansvarlig for regien i filmklippene står Hideo Kojima, skaperen av Metal Gear Solid. Lords of Shadow er kanskje et spill med fokus på slåssing, men historien tar uvanlig mye plass.

mulig for spilleren å skreddersy en effektiv angrepstaktikk, eller ganske enkelt bare trykke løs. Det lønner seg derimot å variere angrep og bli god til å unngå motstandernes grusomheter, da man blir belønnet i form av gjevnutvunnet liv.

★ Konklusjon:

Lords of Shadow er en ekstremt visuelt tilfredsstillende reise gjennom Middelalderen. Innslagene av gode bosskamper og et givende kampsystem hever spillkvaliteten, men det halter fortsatt litt noen steder. Gabriels historie er en resirkulert masse av tidligere spill og filmer, og brettdesignet hemmer ofte følelsen av å være i frie omgivelser. Hvilket er synd fordi omgivelsene virkelig er slående. Castlevania er intet must, men byr på et gøyalt kampsystem, vakre skoger og makter totalt sett å være et verdig tilskudd til den høyt elskede serien.

Kristina "Twilight" Wiik

7/10



KINGDOM HEARTS: BIRTH BY SLEEP

Plattform PSP Utvikler SQUARE ENIX Utgiver SQUARE ENIX Lanseres UTE NÅ Antall spillere 1 Anb. alder 12



SPECIALANGREP Nye Disney-figurer gir en hjelpende hånd i kampene. Her ser vi Lilo fra Lilo & Stitch.

Det begynner å bli en stund siden jeg har gledet meg til noe Square Enix har dratt gjennom kjøttkverna, men Kingdom Hearts-serien er en serie jeg aldri har mista trua på. Og det gjør jeg rett i - Birth by Sleep er det beste siden originalen.

Det er noen år siden jeg slåss meg gjennom den første Kingdom Hearts-tittelen til PS2, og med Birth by Sleep stod forventningene formelig i kø. Kingdom Hearts-elskere holdt kollektivt pusten for å se hvorvidt dette innfridde, og det er fantastisk å se at Birth by Sleep ikke hviler på laurbæra et sekund.

Til tross for at vi har sett litt av de samme elementene av historien i tidligere Kingdom Hearts-spill, er atmosfæren i dette rent forfriskende. I motsetning til de foregående Kingdom Hearts-spillene har man ikke en gruppe Disney-figurer man alltid slåss med, men heller enkelte kamper der de kommer for å hjelpe. Man drar altså til ulike verdener slik som man kjenner til fra de tidligere spillene, og møter så de ulike figurene fra diverse Disney-fortellinger. Noe Birth by Sleep skal ha skryt for, er innflettingen av de tre vennenes historie og Disney-hurvans allerede skrevne historie. Det virker ikke påtatt eller tvungent, og det er genuint spennende å se hvilken verden man skal til neste gang.

Mye av historien legger opp til livlige og pene omgivelser, og det er det heldigvis mye av. Fargene er utrolig skarpe, og grafikken generelt er ekstremt frisk og spenstig; akkurat slik som den skal være i Kingdom Hearts. Figurene ser også søtere ut enn noensinne, spesielt i filmklippene. Noen ganger blir kanskje det hele littegranne klissete, men det har likevel mørkere elementer, som hjelper litt på det sukkersøte belegget; sånt setter seg i tennene, vet dere.

★ Konklusjon:

Birth by Sleep er et ekstremt pent spill med herlig historiefortelling, og gjensyn med elskede Disney-figurer. Historiene flettes sammen på magisk Kingdom Heart-vis og skaper en fantastisk levende atmosfære.

Kristina Wiik

9/10



GUIDEN[®]

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

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



Sonys nyeste konsoll er markedets store muskelbunt!

Sony Playstation 3

Informasjon

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

Sonys spillkonsoll er den nyeste på markedet, og har dermed vår spillgenerasjons dyreste og kraftigste komponenter. Den har intet mindre enn åtte prosessorer (SPU), blu-ray-spiller, innebygd harddisk og et sterkt grafikort fra Nvidia. Da maskinen først kom hadde mange utviklere problemer med å utnytte potensialet under panseret, noe de heldigvis har mestret nå. Sonys online-tjeneste, Playstation Network (PSN) er helt gratis, men er foreløpig ikke like omfattende som betalingstjenesten Xbox Live. I tillegg til å spille spill kan man også se blu-ray-film, som er det nyeste filmformatet. Den første generasjonen med maskiner kan også spille Playstation 2-spill.



Gamereactor Topp 15 Playstation 3

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

Nr.	Spilltittel	Sjanger	Utgiver	Karakter
1	Red Dead Redemption Rockstars nye western-epos leverer på alle fronter, og vi er ikke i tvil: Dette bør skaffes!	Action	Rockstar	10/10
2	Little Big Planet Vi visste at det kom til å bli bra, men ikke så bra som dette. Har du PS3, må du ha Little Big Planet.	Plattform	Sony	10/10
3	Grand Theft Auto IV Mesterlig lekeplass med skytevåpen, fete biler og utrolig atmosfære. Et must i enhver spillsamling.	Action	2K Games	10/10
4	Rock Band 2 Den nye rockekongen og verdens beste partyspill. Det beste musikkspillet på markedet i dag.	Musikk	Electronic Arts	10/10
5	Heavy Rain Et ambisiøst eksperiment, og historiefortelling av høy klasse. Kunstnerisk mesterverk!	Drama	Sony	9/10
6	Uncharted 2 Fabelaktig actioneventyr i episke omgivelser med Indiana Jones-aktig stemning.	Action	Sony	9/10
7	Call of Duty: Modern Warfare 2 Fabelaktig flerspillerdel med god variasjon og tilnærmet uendelig med muligheter.	Action	Activision	9/10
8	Bayonetta En hårete heks denger engler og demoner i det mest elegante actionspillet vi har spilt.	Action	Sega	9/10
9	Bioshock 2 Et fantastisk gjensyn med undervannsbymen Rapture, denne gangen som en Big Daddy.	Action	Take 2	9/10
10	Infamous En stor, åpen by og en elektrisk helt venter i dette lekne PS3-eksklusive eventyret.	Action	Sony	9/10
11	Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots En verdig avslutning på en fantastisk spillserie. Dramatisk, engasjerende og utrolig ambisiøst.	Action	Konami	9/10
12	Dragon Age: Origins Baldur's Gate-serien er tilbake i et episk rollespill fra veteranene i Bioware.	Rollespill	EA	9/10
13	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
14	Batman: Arkham Asylum Nattens ridder rydder opp i verdens verste asyl. Sylskart og stemningsfullt actioneventyr.	Action	Eidos	9/10
15	Pro Evolution Soccer 2011 Konami tar sitt største steg hittil i PES-serien, og benker massene foran TV-en i ett år til.	Sport	Konami	9/10

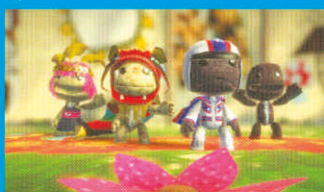
Gamereactors kjøpguide er utelukkende basert på redaksjonens egne favorittspill, og har ingen sammenheng med offisielle salgssteder fra norske butikker. For flere og lengre anmeldelser anbefaler vi deg å besøke www.gamereactor.no.

ANBEFALT

LITTLE BIG PLANET

MEDIA MOLECULE / SONY

Hva skjer? Det er egentlig opp til deg. Little Big Planet er et supersjarmerende plattformspill der alle kan lage sine egne brett fra bunnen av. Det er et utrolig kreativt verktøy, akkompagnert av et utomkelig lager nye brett via nettdelen til Playstation 3. Det er så godt som umulig å ikke bli sjarmert av Sackboy på sine mange eskapader, og vi blir rett og slett ikke lei. **Beste øyeblikk:** Når du oppdager at klokka er fire på natta, og ikke klarer å sove for du har lagt til litt mer på brettet ditt. **Til deg som:** Ønsker et fabelaktig kreativt og underholdende flerspillerpill med utrolig dybde.

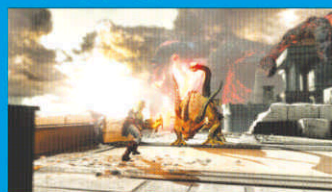


ANBEFALT

GOD OF WAR III

SONY SANTA MONICA / SONY

Hva skjer? Atter en gang blir vi satt i krigsguden Kratos' sko, som skal på nye eventyr i Olympen etter forgjengerens strabeser. Han er fortsatt ikke fornøyd med Zeus, og ender opp i kamp med både Poseidon og hans lakeier i jakt på hevnen. Sony Santa Monica har holdt fast ved de kjente God of War-elementene, og resultatet er et actionspill fylt til randen med monstre, storlagne kamper og blodfylte slagmarker. **Beste øyeblikk:** Når du endelig får gi Poseidon en god porsjon juling. **Til deg som:** Er glad i spill med heftige kamper og nydelig grafikk.



ANBEFALT

YAKUZA 3

SEGA / SEGA

Hva skjer? Gangsteren Kazuma Kiryu har tatt med seg datteren sin til Okinawa, der han starter et barnehjem og et nytt liv som en lovløyd borger. Problemet er de politiske konfliktene som skjer på oya, og det tar ikke lange tiden før Kiryu må flekke tennene i konflikt med mafiaen og landeierne. Her har vi en engasjerende historie med fantastiske figurer, som boltrer seg i et univers med en nydelig atmosfære. **Beste øyeblikk:** Når du klinker til med et brutalt spesialangrep mens blodet spretter mellom veggene. **Til deg som:** Vil ha et japansk spill med en original historie og stramt kampsystem.



STYR UNNA!

KATAMARI FOREVER

NAMCO BANDAI / NAMCO BANDAI

Hva skjer? I det rulleglade Katamari-universet blir vi overfallet av fanatiske figurer, psykedeliske farger og sukkersøt musikk. Når Kongen våkner med hukommelsestap etter å ha blitt truffet av en stjerne er gode råd dyre, og svaret blir å stappe en småplumpen Katamari i en stakkars robot. RoboKongen svarer med å utsette hele stjernevelvingen, og helvete bryter løs i gufne pastellfarger. **Verste øyeblikk:** Når du slår av Playstationen i fortvilelse, og innsir at til og med maskina er lei av Katamarierne. **Velg heller:** Little Big Planet. Det er både fargerikt og morsomt, og fritt for Katamarier.





Apple iPhone

Informasjon

Utvikler **APPLE**
 Lansert **JUNI 07**
 Media **DLC**
 Vekt **130 G**
 Mål **115x62x12**
 Pris **6995,-**

Apples lekke smartphone fortsetter å vokse i popularitet. Den lille kraftperlen egner seg godt til spillformatet, og er teknisk imponerende. På Apples eneste spilltjeneste, app-store, har du omkring en halv million småspill å laste ned. Og ikke bare det - flere av dem er gratis.

Gamereactor Topp 5 Iphone

Nr.	Spilltittel	Karakter
1	Rolando 2	10/10
2	Real Racing	9/10
3	Doodle Jump	9/10
4	Angry Birds	8/10
5	GTA: Chinatown Wars	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	Halo: Reach Bungie bruser med fjærene i både kampanjen og flerspilleren i sitt siste Halo-spill. Nydelig!	Action	Activision	10/10
2	Red Dead Redemption Rockstars nye western-epos leverer på alle fronter, og vi er ikke i tvil: Dette bør skaffes!	Action	Rockstar	10/10
3	Grand Theft Auto IV Mesterlig lekeplass med skytevåpen, fete biler og utrolig atmosfære. Et must i enhver spillsamling.	Action	2K Games	10/10
	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
5	Mass Effect 2 Commander Shepard er i storform i et mørkt og episk romeventyr med masse action.	Rollespill	EA	9/10
6	Call of Duty: Modern Warfare 2 Fabelaktig flerspillerdel med god variasjon og tilnærmet uendelig med muligheter.	Action	Activision	9/10
7	Bioshock 2 Et fantastisk gjensyn med undervannsbymen Rapture, denne gangen som en Big Daddy.	Action	Take 2	9/10
8	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
9	Bayonetta En hårete heks denger engler og demoner i det mest elegante actionspillet vi har spilt.	Action	Sega	9/10
10	Street Fighter IV En revitalisering av det klassiske slåssespillet, hypnotiserende avhengighetsskapende.	Slåssing	Capcom	9/10
11	Batman: Arkham Asylum Nattens ridder rydder opp i verdens verste asyl. Sylskarpt og stemningsfullt actioneventyr.	Action	Eidos	9/10
12	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
13	Splinter Cell: Conviction Sam Fisher er tilbake, og resultatet er om mulig enda mer hardtslående enn forrige gang.	Action	Ubisoft	9/10
14	Left 4 Dead 2 Zombie-massakren er like skummel og intens som før. Fantastisk samarbeidsspill.	Action	EA	9/10
15	Pro Evolution Soccer 2011 Konami tar sitt største steg hittil i PES-serien, og tenker massene foran TV-en i ett år til.	Sport	Konami	9/10

Gamereactors kjøpguide 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

HALO: REACH

BUNIGE / ACTIVISION

Hva skjer? Bungie innfrir så godt som alle forventninger i sitt siste Halo-eventyr, som tar sted for de andre spillene i Halo-kartoteket. Du inntar din plass i Noble Team, og begir deg ut på en dramatisk og mørk ferd da de skal redde Reach fra å gå under. Bungie byr på flere romkrek, større utfordringer og mer variasjon enn tidligere, der spesielt flerspillerdelen regjerer på toppen av kranssekaka. Dette er et nydelig stykke spill, der så godt som alt stemmer.

Beste øyeblikk: Når du gjør kal på ditt første rombeist med kamprifa.

Til deg som: Vil ha et romeventyr som utfordrer, engasjerer og forhekser.



ANBEFALT

F1 2010

CODEMASTERS / CODEMASTERS

Hva skjer? Codemasters har lagt fokuset i F1 2010 til karrieremodusen, og det bærer frukter. På enten HRT-, Lotus- eller Virgin-laget får du teste dine ferdigheter i tre, fem eller syv sesonger av Formel 1, der hver sesong gir deg nye mål å strebe etter. Alt bestemmes av dine kunnskaper innen kunsten når målene settes. F1 2010 er innholdsrikt og morsomt, og tilbyr også fire forskjellige vanskelighetsgrader for.

Beste øyeblikk: Når du sneier forbi den første svingen med seks biler hakk i hæl. Adrenalinrus!

Til deg som: Vil ha et bilspill med variasjon og innlevelse.



ANBEFALT

SKATE 3

BLACK BOX / EA

Hva skjer? Skateboard-simulatoren er tilbake i ny versjon, og har gjennomgått en kraftig forvandling. Her får vi tilbake den gode stemningen vi fikk i Skate, der du begynner med å starte ditt eget skateboard-merke. Du vokser deg store og større, og forbereder deg på flerspillerdelen ved å spille på lag med dine datastyrte venner i kampanjen. Utvikleren har også inkludert fire vanskelighetsgrader, og tilbyr variasjon og bredde gjennom hele spillet.

Beste øyeblikk: Når du tar det ræste triks og lykkes i Hardcore-modusen.

Til deg som: Vil ha et skatespill som innfrir både online og i kampanjen.



STYR UNNA!

BAND HERO

ACTIVISION / ACTIVISION

Hva skjer? Guitar Hero-seriens kommersielle lillebror er Band Hero, der nagler, pils og metallmusikk er byttet ut med liggloss, rusbrus og kommersiell listepop. En tannløs versjon av Guitar Hero med mer karaokevennlig sanger. Ellers er dette nesten nøyaktig likt Guitar Hero 5, men med mindre muligheter for å implementere nedlastbart innhold. Grusomt, forferdelig og nedverdiggende.

Verste øyeblikk: Å spille trommer til Spice Girls er ikke bare pinlig, det er direkte kjedelig.

Til deg som: Trenger en unnskyldning for å drikke rusbrus.





Nintendo DS

Informasjon

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

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

Gamereactor Topp 5 Nintendo DS

Nr.	Spilltittel	Karakter
1	Chrono Trigger DS	10/10
2	The Legend of Zelda: Spirit Tracks	10/10
3	Wario Ware: Do It Yourself	9/10
4	Might & Magic: Clash of Heroes	9/10
5	Flåklypa Grand Prix	8/10

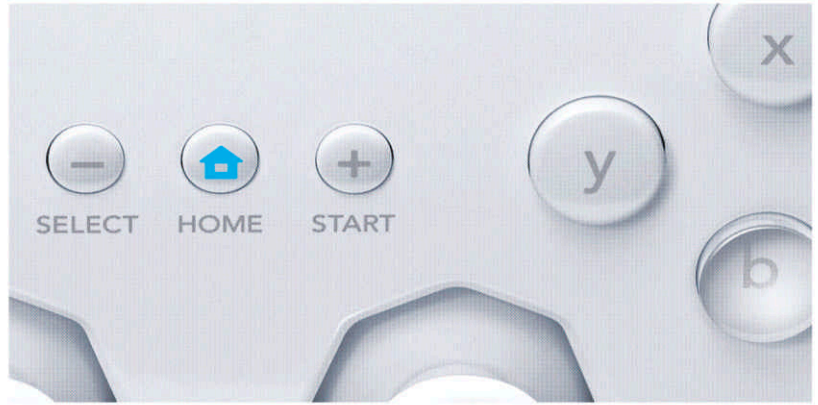
Nintendo revolusjonerer spillkontrollen med sin nyeste konsoll!

Nintendo Wii

Informasjon

Utvikler NINTENDO
Lansert 7 DES 06
Media DVD
Signal 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 bolte 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! Fornøyelig og nydelig på alle måter.	Action	Rising Star	8/10
12	Zack & Wiki: QFBT Pek- og klikkeventyr med finurlig oppgaveløsning, sjarmende 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: SOTS 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.	Sport	EA	8/10

Gamereactor kjøppguide 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

MONSTER HUNTER TRI

CAPCOM / CAPCOM

Hva skjer? Du starter med svært begrensede ferdigheter i Moga Village, som har lidd under et aldri så lite jordskjelv. Monstre lurar bak hver eneste krok, og det er din oppgave å skjerme befolkningen fra beistene i farvannet og langs fjellsidene. På ferden blir du sterkere for hver eneste lille rabagast du får, og det er ikke alltid en enkel sak. Ingen utfordring har en enkel løsning i spillet, som også er en aldri så liten grafisk skjønnhet.

Beste øyeblikk: Når du sløyer ditt første monster etter flere tapte forsøk.

Til deg som: Vil ha et actionrollespill til Wii som faktisk leverer.



ANBEFALT

SIN AND PUNISHMENT: SUCCESSOR OF THE SKIES

TREASURE / NINTENDO

Hva skjer? Til øreblodende japansk arkademusikk flyr eller løper du mellom husvegger og ildkuler i byen Nemolux. Som Isa eller Kachi skal du skambanke bakkekryp og fryktingytende monstre, og det i 120 kilometer i timen. Her får du variasjon og oppdrag i bottevis.

Beste øyeblikk: Når du unngår alle ildstrålene i en tunnel, for så å grisedenge din fiende.

Til deg som: Er ute etter et spill som både utfordrer og engasjerer mens blodpumpa går i hundre.



ANBEFALT

ZACK & WIKI: QUEST FOR BARBAROS' TREASURE

CAPCOM / CAPCOM

Hva skjer? Sjørøveren Zack og den magiske bjellen Wiki er ute på en omfattende skattejakt, der de må bruke hodet og fantasien for å slå klypa i de mange rikdommene som er gjemt i brettene.

Beste øyeblikk: Når man kommer i nærheten av et dyr og vifter febrilsk med håndkontrolleren for å gjøre dyret om til et verktøy.

Til deg som: Er ute etter et sjarmende eventyrspill som belønner kreativ bruk av hjernen fremfor skyting og action.



ANBEFALT

SKATE IT

EA MONTREAL / ELECTRONIC ARTS

Hva skjer? Skate revolusjonerte sjangeren på Xbox 360 og PS3, men Wii-versjonen er ikke noe særlig å snakke om. Upreis styring og et litt tomt og kjedelig spill gjør at dette føles som en skygge av storebror på de mer kraftige konsollene. Det er mangel på kontroll over alle ledd, og fremstår mest av alt som en sjellos kopi.

Verste øyeblikk: Når du tar deg selv i å savne en normal håndkontroll etter håndledet begynner å verke fordi du har vippt og vendt på Wiimoten i en times tid.

Veig heller: Shaun White er hakket bedre som ekstremsportspill, men vi savner 1080 på Wii!





PSP Metal Gear Solid: Peace Walker

KOJIMA PRODUCTIONS / KONAMI

Hva skjer? Snake, i et varmt klima i en iskald krig. En militærmakt med atomvåpen må elimineres i nye oppdrag.

Beste øyeblikk: Å verve nye lagmedlemmer mellom de beinharde spionoppdragene.

Til deg som: Liker bærbar spioneksellense.

ANBEFALT



Iphone Pocket Frogs

NIMBLEBIT / NIMBLEBIT

Hva skjer? NimbleBit har skapt verdens første parresimulator til Iphone, som i det store og det hele dreier seg om å ha den søteste frosken. Du skaper nye froskearter med forskjellige mønstre, som holder evolusjonen i gang.

Beste øyeblikk: Når du finner den perfekte frosketassen å parre med.

Til deg som: Vil ha et tidsfordriv som ikke nødvendigvis krever så mye.

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 Grafikkmonstret 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 en strategiparle vel verdert ventetiden.	Strategi	Activision	9/10
5	Civilization V Sid Meier sørger for flere sønløse netter, og har laget det mest formidable strategispillet i år.	Strategi	Firaxis	9/10
6	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
7	Napoleon: Total War En frittstående tilleggspakke til Empire: Total War, hvor man inntrår rollen som den lille franskmannen.	Strategi	Paradox	9/10
8	Mass Effect 2 Commander Shepard er i storform i et mørkt og episk romeventyr med masse action.	Rollespill	EA	9/10
9	Bioshock 2 Et fantastisk gjensyn med undervannsbyen Rapture, denne gangen som en Big Daddy.	Action	Take 2	9/10
10	Dragon Age: Origins Baldur's Gate-serien er tilbake i et episk rollespill fra veteranene i Bioware.	Rollespill	EA	9/10
11	The Sims 3 Økt frihet gir økt spilleglede i EAs sosiale simulator.	Simulator	EA	9/10
12	Race Driver: Grid Fabelaktig grafikk, intens racing. Dette er et actionspill forkledd som et racingspill.	Racing	Codemasters	9/10
13	Call of Duty: Modern Warfare 2 Fabelaktig actionspill med en konsollbasert onlinemodus som fungerer helt utmerket.	Action	Activision	9/10
14	Batman: Arkham Asylum Nattens ridder rydder opp i verdens verste asyl. Sylskart og stemningsfullt actioneventyr.	Action	Eidos	9/10
15	R.U.S.E. Eugen Systems fortsetter strategiåret med sitt glitrende R.U.S.E.. Nydelig!	Strategi	Eugen Systems	9/10

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

ANBEFALT

DRAGON AGE: ORIGINS

BIOWARE / EA

Hva skjer? Utviklerne bak Baldur's Gate-serien vekker det klassiske spillsystemet til live igjen i moderne innpakning. Dragon Age foregår i en mørk og brutal fantasy-verden der du og ditt lag med krigere må utføre oppdrag og utforske ruiner, grotter og villmark for å beskytte landet ditt mot en ond fiende.

Beste øyeblikk: Første gangen du ser konsekvensene av dine valg. Dragon Age: Origins lar deg påvirke spillverdenen i stor grad gjennom dine egne valg.

Til deg som: Elsker Baldur's Gate-spillene og vil fordype deg i et skikkelig omfattende rollespill.



ANBEFALT

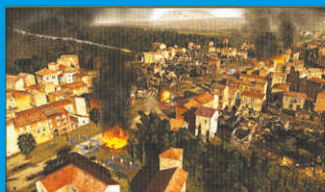
R.U.S.E.

EUGEN SYSTEMS / UBISOFT

Hva skjer? Det som skiller R.U.S.E. fra de mange andre sannhetsstrategispillene der ute er fokuset på mer action, og bruken av taktiske trumfkort. Disse utløser forskjellige spesialferdigheter, som gir deg større innsikt i hva fiendetroppene faktisk holder på med. I tillegg har utvikleren vektlagt et større overblikk i arealene, som gjør at du skuer flere angrepsmuligheter. Beviset på at et spill ikke må være grensस्प्रेngende originalt for å levere varene.

Beste øyeblikk: Når du sprenger din fiendes hovedbase til bloksberg.

Til deg som: Har lett etter et sannhetsstrategispill med større overblikk.



ANBEFALT

LORD OF THE RINGS ONLINE

TURBINE, INC. / CODEMASTERS

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

Beste øyeblikk: Første gang du utforsker Moria, eller Rivendell, eller et hvilket som helst annet favorittsted fra Midgard.

Til deg som: Vil ha lavere fjortisfaktor enn i World of Warcraft, uten å miste spilloppsettet.



STYR UNNA!

HARRY POTTER OG HALVBLODSPRINSEN

EA BRIGHT LIGHTS / EA

Hva skjer? Til tross for at utviklerne fikk et halvt år ekstra på å finpusse spillet da filmen ble forsinket, endte de opp med et eventyrspill av verste sort. Repeterende og smakjedelig, det er ikke dette vi forbinder med trollmannsstudier på Galtvort.

Verste øyeblikk: Den evige samlingen av ingredienser til dustete trylledrikker.

Velg heller: Et par av de eldre titlene er hakket bedre, så hvis du leter litt rundt i brukthyllene finner du nok noe. Men er du ute etter beinhardt og magisk action bør du nok heller vende nesa mot Witcher, som forheksar fra start til slutt.



FILM



PRINCE OF PERSIA ER EN HELT ORDINÆR EVENTYRFILM SOM HYLLER KLISJEENE...

SPILLPRINS BLIR FILMPRINS

Men prakten uteblir...



Skuespillere **Jake Gyllenhaal, Ben Kingsley, Gemma Arterton, Alfred Molina**
 Utgiver **WALT DISNEY PICTURES**
 Regissør **MIKE NEWELL**
 Sjanger **EVENTYR**
 Ute **NÅ**
 Tekst **DANIEL GUANIO**

SPILL TIL FILM er mer i vinden enn aldri før, både med fjorårets Max Payne og Uncharted-filmen på trappene. Spillfilmer har kanskje ikke oppnådd så mye hittil, men terrenget er i endring. Å anklage settingen og bakkeppet i Prince of Persia-spillene for å være uegnet til film, blir det samme som å sette Scarlett Johansson i hundehuset - det er med andre ord helt kurant av Hollywood-hoder å plukke opp den godt etablerte spillserien til filmadapsjon. For alle verdens jenter under 20 (og kvinner over 40) har det nok heller ikke gått ubemerket hen at Jake Gyllenhaal spiller den rampete prinsegutten, som smiler skjært nok til å velte den mest priprne av salens husfruer.

Historien begynner idet Prinsen og hans persiske brødre invaderer den hellige byen Alamut. For spillinteresserte er det kanskje interessant å vite at handlingen henter nøkkelelementer fra Warrior Within og The Two Thrones, selv om tittelen er den samme som Ubisoft-spillet fra 2003. Det ryktes i hvert fall at Alamut har bedrevet våpenhandel med Persias

fiender, hvilket er noe man bare ikke gjør. Krigshissing, på det mildeste. Etter prins Dastan og kompani lykkes med oppdraget, ender det i tvangsekteskap og Alamuts sakrale kniv i samlingen. Kniven viser seg derimot å være langt ifra et vanlig relikvie, og det er her historien om Sands of Time begynner.

Mer vil jeg ikke fortelle. Annet enn at kniven er magisk og skrur tiden tilbake. Prince of Persia: Sands of Time er kanskje ikke av samme kaliber som Pirates of the Caribbean, men det er definitivt en av de beste spillbaserte filmene. Noe som dessverre ikke sier så mye, takket være Uwe Boll-infiserte filmatiseringer som Alone in the Dark og Far Cry.

Prince of Persia er en helt ordinær eventyrfilm som hyller klisjeene, men med produksjonskostnader og skuespillerlønninger i taket. Resultatet er en film som ikke gjør deg noen andre tjenester enn å slå i hjel tiden din. Til den trygler om nåde.

6/10



Sandprinsen

Det aller første Prince of Persia-spillet ble utgitt i 1989 på Amiga. Handlingen i Prince of Persia: Sands of Time låner derimot elementer fra spillene Warrior Within og The Two Thrones, begge på forrige generasjonens konsoller (med unntak av en nyversjon til Nintendo Wii). Bak filmen står mastodontene Jerry Bruckheimer og Walt Disney Pictures, som også produserte Pirates of the Caribbean-serien. Sistnevnte er som kjent ikke basert på et TV-spill, men en attraksjon i Disneyland. I Prince of Persia spiller Jake Gyllenhaal hovedrollen, kjekkasen som også har spilt homofil i Brokeback Mountain og mentalt forstyrret tenåring i Donnie Darko.



PROFETEN

Sjanger DRAMA Ute NÅ Tekst LINE FAUCHALD

FENGSELSFILMER ER SOM GODTERI for regissører - de kan ikke unngå dem, og de klarer ikke å slutte å tenke på dem. Ikke så rart - fengselsdramaer tilbyr dybde og variasjon, der hverdagsdramatikken og konfliktene allerede er tilstede. I Profeten treffer regissør Jacques Audiard så det ljoemer.

Vi møter Malik - en fransk-arabisk straffedømt som skal være bak murene i hele seks år. Men han klarer ikke å holde seg unna gjengmiljøet i fengselet, uansett hvor mye han prøver å holde seg unna dramaet og klikkene som opererer der. Lederen av det hele, César, tvinger Malik til å begå drap på en av de innsatte i løpet av den første halvtimen. Herfra er Malik hans løpegutt, som i det stille har involvert seg i doplanning.

Denne filmen har blitt sammenlignet med klassikeren The Shawshank Redemption, og det med god grunn. Her får vi skuespill av skyhøyt kaliber, med en film som er så stramt regissert at man trekkes mot skjermen av ren magnetisme. Slik skal det gjøres.

9/10



THE BLIND SIDE

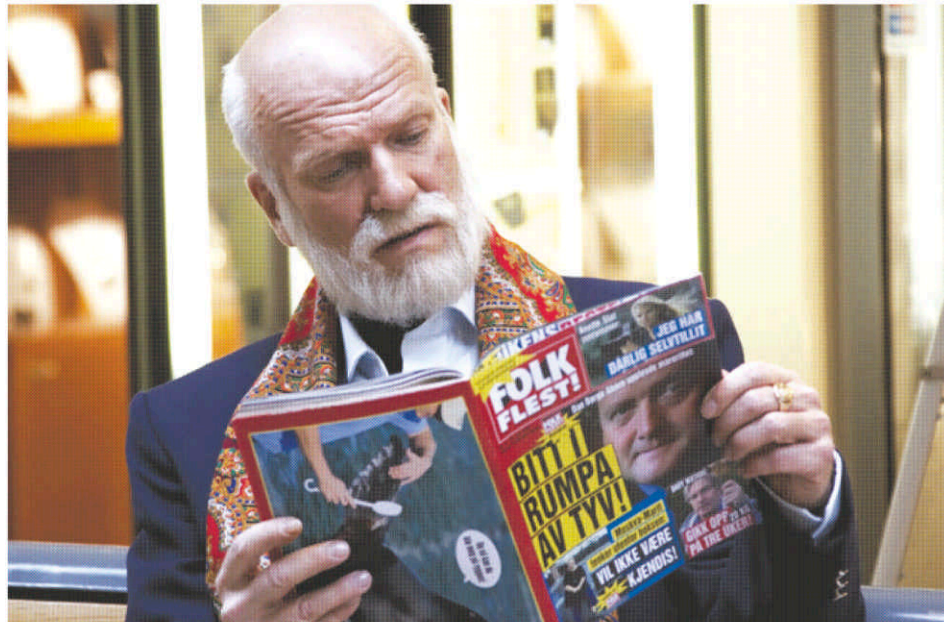
Sjanger DRAMA Ute NÅ Tekst LINE FAUCHALD

SANDRA BULLOCK BLE KJENT gjennom filmer som Speed og Miss Undercover, som ikke akkurat var Oscar-materiale. Oscar dro hun imidlertid i land med The Blind Side tidligere i år, der hun endelig stoler på noe annet enn Colgate-gliset og de stramme kjolene sine. Vel fortjent.

I den konservative, republikanske Tuohy-familien får vi møte interiørarkitekten Leigh Anne, en knallsterk dame med bein i nesa. En kveld ser hun den mørkhudede og overvektige Michael vandre langs gatene. Etter hvert bestemmer hun seg for å ta ham med inn i hjemmet sitt, for så å introdusere gutten til amerikansk fotball.

Herfra går dramaet fra å være ektefølt til å bli sødmefylt. Moralen dasker oss konstant i fjeset, der poenget er at vi for all del ikke må forhåndsdomme, siden "negere" også kan være snille. Regissøren vil se saken fra flere sider, men ender opp med å forklare hvor heldig en stakkars ghetto-gutt kan være. Hadde det bare vært flere blonde interiørarkitekter i verden.

5/10



ALLTID OPPDATERT — Neimen! Er det Moskva-Marit jeg ser?

EN HELT VANLIG DAG PÅ JOBBEN

Regissør TERJE RANGNES Sjanger DRAMA/KOMEDIE Ute NÅ Tekst KRISTIAN NYMOEN

EN HELT VANLIG DAG PÅ JOBBEN er filmatiseringen av Håvard Melnes' bok med samme tittel, som omhandler hans tid som Se & Hør-journalist. At hele Norges sladderblad benytter sleipe og utpekulerte triks slår trolig ikke ned som lyn fra klar himmel for de fleste av oss, men det er likevel særs underholdende å se Melnes' versjon av hvordan ting henger sammen.

Det er rett og slett få norske filmer som har fått meg til å trekke på smilebåndet i like stor grad som Terje Rangnes' dramakomedie. En kavalkade av Se & Hør-overskifter snurrer inn på skjermen innledningsvis i filmen, og jeg kunne ikke annet enn å flire idet overskriften «prikk lik Gollum» dukket opp. Jeg tok meg selv i å undre på hvem som har fått den merkelappen klistret i panna.

Se & Hør-filmen glimrer med en rekke lattervekkende øyeblikk, men samtidig fremstår aldri filmen som en rendyrket komedie. Det føles heller som man ler med i de utallige, håpløse situasjonene som oppstår. Essensen i filmen svirrer i stor grad rundt kronprinsesse Mette

Marits far, Sven O. Høiby, som med sin direkte og uhøytidelige personlighet kombinert med et alkoholproblem ender opp som hele Norges riksklovn. Se & Hør-journalist Håvard Melnes nærmest snubler over sørlendingen, som viser seg å bli særdeles verdifull for både hans karriere og bladsalg, og skandalemagasinet legger ikke fingrene mellom for hvordan sørlendingen fremstilles. På tross av dette er det et sorgmodig og varmt portrett av Sven O. Høiby som kommer frem i filmen, med en fremragende Ingar Helge Gimle som stråler i rollen som monarkiets urokkråke.

En helt vanlig dag på jobben er en melankolsk og varm film, som byr på et spennende innblikk bak lukkede dører i den kalkuleerte og kyniske «Folk flest»-redaksjonen. Med en stram regi, minneverdige øyeblikk og ypperlige skuespillerprestasjoner var filmen en sann nytelse fra start til slutt.

9/10

Nylansering Vi anmelder Bluray-versjonen av en eldre film...



GJØKEREDET

Utgiver UNITED ARTISTS
Regissør MILOŠ FORMAN
Sjanger DRAMA
Ute NÅ
Tekst LINE FAUCHALD

JACK NICHOLSON hadde sitt gjennombruddsøyeblikk på 70-tallet med filmen The Shining. I Gjøkeredet kom han friskt tilbake, og viste at det som skjer bak lukkede dører i mentalsykehus ikke nødvendigvis er en lek.

Nicholson befinner seg i skoene til Randle Patrick McMurphy. Han er en aldri så liten fengselsfugl, som nylig har blitt slengt bak gitteret etter å ha blitt dømt for voldtekt. Livet bak de grå veggene frister ikke lenger, og plutselig har han loyet seg helt inn på galehuset.

På galehuset er det imidlertid andre regler som gjelder. Her er det

sykepleieren Mildred Ratched som er sjefen, som undertrykker sine pasienter ved å gjøre dem forlegne i gruppeterapi eller ved å gi dem en noe kreativ pilldose. De andre mannlige innsatte frykter sykepleieren mer enn mannen med ljaen, og McMurphy bestemmer seg for å sette sykepleieren i skammekroken en gang for alle.

Gjøkeredet tilbyr et morsomt, dramatisk og velspilt blikk på livet bak murene, som ikke bestandig er like lett. Og hvem vil vel ikke se Jack Nicholson på sinnssykehus?

8/10

brev@gamereactor.no

Gamereactor, Postboks 479 Sentrum, 0105 Oslo

COMMUNITY

Ghost Recon Alpha

Hello!

Har dere noe informasjon om når multimillion prosjektet Ghost Recon: Alpha kommer? Kanskje veldig nærme utgivelse av Future Solder, akkurat som Assassin's Creed: Linage gjorde med Assassin's Creed 2? Den virker bare utrolig lovende etter traileren å dømme.
/Tyranus

Yello!

Det siste vi hørte om prosjektet var traileren som ble vist på Comic-Con i august. Ghost Recon: Alpha har ikke fått noen lanseringsdato enda, men jeg vil anta at det faller i nærheten av Ghost Recon: Future Soldier. Vi venter i spenning!

NBA 2K 11

Vil det komme en anmeldelse av dette eller NBA Live 2011? Spiller kommer om en drøy måned så hadde vært greit med raskt svar. :D
/A to the H

Kristian skriker "SELV FØLGELIG!" fra hjørnet sitt, med en noe fornærmet mine over fjeset. Så, ja. Selvfølgelig.

Playstation Move

Nylig så jeg en reklame av nye Playstation Move på Viasat 4. Selv har jeg tenkt å kjøpe Move, men så hørte jeg på reklamen at den bare fungerer på 320 GB-versjonen av Playstation 3. Jeg har skiftet harddisken, og har nå 500 GB og ikke 40. Lurer derfor på om Move vil fungere på min Playstation 3? Jeg kommer til å bli veldig, veldig trist om jeg går glipp av Playstation Move. :(

Månedens brev

Et kjedelig problem!

Hei!

Jeg har kjedet meg i et par uker nå, så jeg tenkte at jeg snart må kjøpe meg et nytt spill eller to. Etter å ha sett litt på E3-oppsommeringene og hvilke spill som kommer snart fant jeg ut at det er helt SYKT mange bra spill på vei. Jeg vet rett og slett ikke hvilke spill jeg skal kjøpe! De jeg har i tankene er Starcraft 2, Fable 3, RUSE, Crysis 2, Brink, Black ops, Mafia 2, Rage, Fallout: New Vegas, Dead Rising 2, FIFA 11 og mange, mange fler.

Men det verste er at jeg kjøpte en ny, fet PC før sommerferien, som har ført til at jeg bruker PCen min mindre og mindre. Men nå er Playstation Move ute, og det har jeg gledet meg lenge til. Men jeg vet ikke helt om jeg vil kjøpe Move og dens tilhørende spill, eller kjøpe flere titler til PCen.

Har dere noen tips om de viktigste spillene som kommer og som er på markedet nå? På forhånd takk! ^^
/Lill

Hei du!

Selv gleder jeg meg veldig til Brink, Crysis 2, Fable III og Fallout: New Vegas. Kristian og Daniel er i Halo: Reach-rus for tiden, mens Line prøver seg som mafioso i Mafia II.

Vi har hatt en lekestund eller to med Playstation Move siden kontrolleren landet på kontoret, og vi hadde veldig mye gøy med tryllestaven fra Sony. Om du er ute etter PC-spill bør du sjekke ut R.U.S.E., Mafia II og Starcraft II: Wings of Liberty, som alle egner seg veldig godt til formatet.



INGEN GRUNN TIL BEKYMRING Denne krabaten har store problemer...

Forumsnakk



Hvilke sjeler ville du sett i heftig kamp?

"John Marston ville diktet Wolverine til døde."
Tyranus

"Mac vs PC: PC! De fikk Steam først..."
DoGRoG

"Hva med en kamp mellom Batman og Luke Skywalker? Den tror jeg ville vært ganske jevn..."
Ursa Minora

"Varmt eller kaldt? Liker helst varmen fordi hver gang det er kaldt ute prøver astmaen å drepe meg..."
DoGRoG

"Jackie Chan VS Jet Li"
Magalu

"Sam Fisher vs Solid Snake: Sam Fisher. Solid Snake er japansk..."
Foxhunter

"Grandiosa VS Big One: Grandis! For den er god, selv om den er kald!"
GozMit

"Batman VS Iron Man: Tough call. Siden begge mangler virkelige superkrefter er det vanskelig å velge en vinner. Selv om Iron Man er min favoritt, ville jeg tro at Batman hadde stukket av med seieren. En EMP så er vel Iron Man ute av spill? Og Batman har jo definitivt pengene til den slags teknologi."
Decyfer

"Chuck Norris VS MacGyver VS Gud: Chuck Norris ER jo Gud, men han har skikkelige problemer mot MacGyver. Krigen holder på i tusenvis av år som en skyttergravskrig bestående av flygende IED'er (Improvised Explosive Device), pinner og sko. Det er ikke vi som vet hvem som vinner..."
The xbox 360 guy

"Lars Monsen VS Bear Grylls: Grylls ville dengt livsknitten ut av Monsen..."
the Zelda guy

"Army Rangers VS Special Air Service: SAS. Da kan de bare skynde på flyselskapet med samme navn. ^^"
GozMit

/Killjoy_94

Det fungerer nok ypperlig. En harddisk har ikke noe å si på den slags.

WTF!!! GUYS!!!

Jeg skulle bli med i den Halo: Reach konkurransen, så kom denne meldingen opp:

"Beklager, aldersgrensen for denne konkurransen er 16 år."

Hva i helv%#! Jeg blir 16 om en liten måned! Går det an... Jeg får jo ikke deltatt i noen morsomme konkurranser. =(
/simidude

Hei!

Vi forholder oss til aldersmerkingen fra PEGI, og kan derfor ikke sende ut spill med høy aldersgrense til de som er yngre. Trøst deg med at du bare har en måned igjen!

Call of Duty: Black Ops

Hei!

Jeg lurte på om du vet hvilken aldersgrense Call Of Duty: Black Ops kommer til å få?
/CallOfDutyFanboy

Jeg setter pengene mine på 18 år. Har forresten god statistikk hos tippeselskapet Betsson.

Snodig

Heisann.

På den høyre spalten, som ligger i midten av siden, får vi se en oversikt over de to nyeste magasinene. Problemet er at den bare viser mai- og juni-utgavene. Er det noe feil med nettverket mitt eller er ikke siden oppdatert enda?

Keep up the good work!
/Wrexius

Det er nok dessverre vi som ikke har fulgt helt med i timen og ikke fått oppdatert dette ennå. Beklager det, og satser på å endre det med lynets hastighet!

Månedens leser

Drar dere ut på intervjuer selv eller sender dere spørsmålene når dere velger månedens leser?
/Polen Shot

Hei!

Vi sender spørsmålene på mail eller via brev på nettsiden.



Reaksjoner



Kingdom Hearts: Birth by Sleep 9/10

Liker Japanske rollespillfigurer, men ikke Disney. Så dette blir nok ikke noe kjøp.
Vegard Mowinckel

Hmmm, kanskje når det går ned i pris...
the Zelda guy

Spillet får lett 10/10 i min bok, det eneste som var negativt var lock-on til tider, men dette er så sjelden at det ikke gjør mye.
Soraki

Dette er et must for PSP-eiere!
Smæ

9/10!? AWESOME!!!!!!
greewel

Oi, dette ser fett ut! Noe jeg bør få meg til neste sommerferie?
Onyck

Leonard Nimoy er stemmeskuespiller. Bare det alene holder til at jeg kjøper det.
Ine

Kingdom Hearts er en fantastisk serie. Synd jeg ikke har PSP. Vurderer å skaffe meg dette! Er jo et knallspill dette her vet du.
Sommerstad97

Tror jeg kjøper meg en PSP bare på grunn av dette.
J-boy

Jeg må si det frister, men jeg mangler PSP og Kingdom Hearts III frister uendelig mange ganger mer.
Ash Ketchum

Kingdom Heart 2 var et av de beste rollespillene jeg har spilt. Det er synd det ikke kommer noen til Playstation 3 dette året. Jeg vil ha Kingdom Hearts 3! Men ellers ser dette ganske bra ut!!!
Losten79

Hvem kan hate Disney?
Zyrocz

Månedens blogg

Spill som medium

Jonaskram forstår seg ikke på skeptikerne.

Jeg kommer sikkert til å trække på et par tær nå, men jeg tror spill har samme funksjon som barneleker. Leker for unger. Spill som et medium gjør ingenting, eller eventuelt ekstremt lite for å bidra til samfunnet vårt. Det utdanner ikke mennesker til å bli kløktige medlemmer av vårt lille samfunn, og det lærer oss ingen ferdigheter. På den annen side er det heller skadelig og usunt for oss som mennesker. Vel, dette er nok det jeg ville ha sagt om jeg var en total retardert idiot med sokker på ørene.

"Spill er kultur", sier spillsideene, og jeg kan ikke se for meg at noen vil stikke hull på den påstanden. Spill ER kultur, og kultur er en viktig del i å identifisere oss som rase og individer. Du ser ytterst få klage over krimbøker eller filmer som skadelige og slosing med tid, som så mange gjør. Hvorfor er det slik?

Jeg tror det har noe med vår fremmedfrykt å gjøre. Spill er et relativt nytt medium i forhold til film, musikk, kunst og bøker, og gamle sjeler som vokste opp med de ovennevnte elementene setter seg ofte i forsvarsstilling når noe nytt kommer på markedet.

Spill har blitt mer akseptert i det siste fordi

folk forstår at spilling som et medium har kommet for å bli. Kunst, film, musikk, bøker og spill har sine likhetstrekk. Man trenger dem for å unngå å knekke i det daglige liv. Det burde de fleste oppegående mennesker vite fra før.

Det kan også være at vi er redde for å bli fortapte i mediet. Det er lett å knytte seg til personene i spill, være det seg om de er egenproduserte eller ikke. Plutselig legger du mer vekt på det du gjør i din virtuelle virkelighet, og det er selvfølgelig skremmende å føle at du oppnår noe når du egentlig bare sitter på ræva. Selv om det ikke er usannsynlig å ende opp slik kommer man ikke bort fra at det samme kan skje i alle medier. Det er like lett å fortape seg i bøker og TV-serier som i Call of Duty. Så hvorfor er spill plutselig så skummelt? Kan det ha noe å gjøre med fremmedfrykten jeg nevnte tidligere?

Spill er bare en annen side av samme mynt. Å påstå at spill er barneleker er ignorant. Det er som å si at Mona Lisa er uviktig og at Citizen Kane er bortkastet tid, bare fordi du ikke får noe ut av det.

/Jonaskram



KULTURFENOMEN? Super Mario er kanskje ingen Mona Lisa, men han forblir en kulturskatt i våre øyne.

Månedens brukeromtale



The Conduit 8/10

Historien i The Conduit begynner med et fremblikk, der du våkner av en stemme som skriker navnet ditt. Idet du våkner ser du at det er mye som ikke stemmer, og etter å ha møtt på et par romvesener er det ikke rent lite som skurrer. Det tar ikke lange tiden før du støter på en portal, som fører deg tilbake til begynnelsen av historien som Agent Michael Ford. Ditt oppdrag er å sløye terroristen Prometheus. Men alt er ikke gull og grønne skoger, og snart befinner du deg i en konspirasjon med overraskelser luskende rundt hvert hjørne.

I enspillerdelen finner du masse ekstra innhold ved hjelp av verktøyet ASE. Den finner alt fra hemmelige beskjeder og usynlige fiender, som øker spillbarheten så til de grader.

Nettdelen er god og variert, og tilbyr flere forskjellige moduser. Dessverre sliter Wiien med å finne spillere, så en må smøre seg med en god dose tålmodighet. Heldigvis fungerer vennsystemet bra, og støtten for Wii Speak gir deg flere kontaktmuligheter.

Grafisk er spillet blant de penere du kan trekke frem til Wii, men maskinen er rett og slett ikke god nok til å lage realistiske bilder. Designet trekker heldigvis opp, da områder og våpen er unikt designet og ulikt alt annet jeg tidligere har sett. Et godt eksempel på dette er våpenet Hive Cannon, som er en eneste stor klump med eksplosive insekter som ammunisjon.

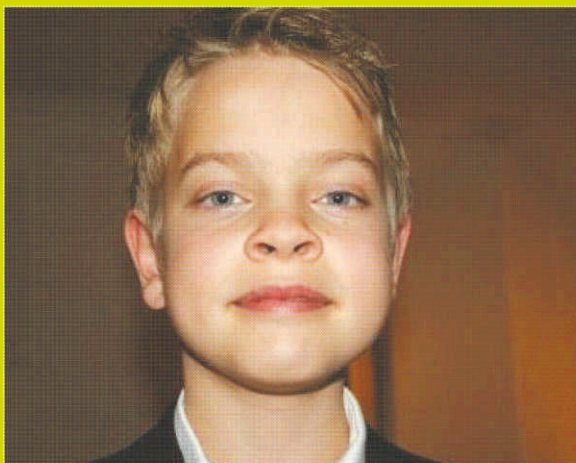
Til tross for sine svakheter er The Conduit et vellaget spill, som alle med en forkjærlighet for Wii eller FPS bør gå til anskaffelse av. Det vil du ikke angre på.

(Anmeldelsen er forkortet - red. anm.)

/Kakashi sensei

Månedens leser

Vi intervjuer en ny leser hver måned.



Marcus Christiansen

Alder: 15 Yrke: Skoleelev
Brukernavn på Gamereactor.no: MationMac

Hva er din største spillopplevelse?

Det må være da jeg spilte Crash Team Racing i barndomsårene. Jeg elsket spillet, og prøvde det med storebroren min. Det var den første to-spilleropplevelsen vi hadde.

Hva med din verste spillopplevelse?

For to år siden, da jeg skulle gå og kjøpe The Sims 3. Da spurte ekspeditrisen meg om jeg hadde med meg foreldre, men det hadde jeg ikke. Jeg var 13 år, og aldersgrensen var 12. Aldri har jeg blitt så plaget av høyden min.

Hvilket spill gleder du deg mest til?

Nå er det Little Big Planet 2 som ligger høyest på ønskelisten. Jeg elsker det første spillet, og tror jeg kommer til å tilbringe enda mer tid med oppfølgeren.

Hvor ofte spiller du?

Spiller noen timer om dagen, men orker ikke spille i lengre perioder.

Hva liker du best med Gamereactor.no?

Jeg liker vel egentlig alt med bladet, men det jeg liker best er at lesere får sjanse til å komme med i bladet med et bra innlegg til nettsiden. Å få være med i et av mine favorittblader er vel en ære?



MER SKREMMENDE ENN NOEN GANG!



HVEM VIL OVERLEVE TERROREN?

ROONEY MARA
(Urban Legends: Bloody Mary)

KYLE GALLNER
(The Haunting in Connecticut)

KATIE CASSIDY
(Taken)

THOMAS DEKKER
(Terminator: The Sarah Connor Chronicles)

KELLAN LUTZ
(Twilight Series)

JACKIE EARLE HALEY
(Watchmen) AS FREDDY KRUEGER

NESTEN TO TIMER MED
EKSKLUSIVT EKSTRA-
MATERIALE PÅ BLU-RAY™

PÅ BLU-RAY™ OG DVD
27. OKTOBER

NEW LINE CINEMA PRESENTS A PLATINUM DUNES PRODUCTION "A NIGHTMARE ON ELM STREET" JACKIE EARLE HALEY KYLE GALLNER ROONEY MARA
KATIE CASSIDY THOMAS DEKKER KELLAN LUTZ MUSIC BY STEVE JABLONSKY EDITED BY GLEN SCANTLEBURY PRODUCTION DESIGNER PATRICK LUMB DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY JEFF CUTLER PRODUCER JOHN RICKARD
EXECUTIVE PRODUCERS MIKE DRAKE ROBERT SHAYE MICHAEL LYNNE RICHARD BRENER WALTER HAMADA DAVE NEUSTADTER STORY BY WESLEY STRICK SCREENPLAY BY WESLEY STRICK AND ERIC HEISSERER
PRODUCED BY MICHAEL BAY ANDREW FORM BRAD FULLER DIRECTED BY SAMUEL BAYER

nightmareonelmstreet.com

www.warnerbrosnordic.com

NEW LINE CINEMA



© 2010 New Line Productions, Inc. Distributed by Warner Home Video. All rights reserved.

FILMEN KJØPER DU HOS

playcom



MUSIKKVERKET