

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

**GRATIS
MAGASIN**
November 2010
Nummer 83

Game reactor

Nordens største spillmagasin

www.gamereactor.no

HOT PURSUIT

**ELLEVILLE
BILJAKTER**

**EPIC
MICKEY
ARTIKKEL**

ANMELDELSER

**BLACK
OPS
ROCK
BAND 3**

++



Slightly Mad Studios avslører

SHIFT 2 UNLEASHED

30 DAYS OF NIGHT: DARK DAYS

Årets selvsagte
Halloween
film!

"DARK DAYS
makes Twilight look
like nursery school."
- Ryan McLellan,
Ain't It Cool News



PÅ BLU-RAY™ & DVD

LEFDAL
ELEKTROMARKED
ALLTID BILLIG - ALLTID FORNØYD



Kristian Nymo, sjefredaktør



Kroppskontroll inntar stuene

Nå skal alle bli med på spillingen...

Det virker som sprek hardware-ytelse betydde mer før i tiden. Microsoft og Sony var inne i en beinhard kamp om å tilby den råeste maskinvaren og grafikken. En kamp som skulle bli vanskelig for Nintendo å følge. Men Nintendo mistet ikke håpet av den grunn og valgte heller å differensiere seg med en innovativ løsning - en ny måte å spille på. Bevegelseskontrollen var skapt.

Nintendo traff en langt bredere målgruppe enn kun kjernespielerne. Disse nye kontrollene som man bare veivet og pekte med ble en snakkis blant mange, jungeltelegrafer var igang og nysgjerrigheten pirret folket - alle ville prøve Wii. Det ble en suksess for Nintendo.

Det skulle ta Sony og Microsoft snau fem år å lansere sine bevegelseskontroller, med en enklere og mer tilgjengelig måte å spille på. Begge aktørene tilbyr spennende teknologi, og tilbudet ved lanseringen gir en god indikasjon på hva vi kan forvente oss i fremtiden. Det vil trolig ikke være mange kjernespieler som kaster seg over de nye bevegelseskontrollene med det første, men jeg mener at markedet for den mer «familievennlige» måten å spille på er såpass stort at det vil kunne leve et liv på siden av den tradisjonelle kontrollmetoden.

En ting er sikkert: Spill har etablert seg som en viktig del av hjemmeunderholdningstilbudet, og med et langt bredere tilbud kommer det til å vokse seg enda større.

Kristian

HVA SKJER?

Innholdet i Gamereactor #83

Vi har en eksklusiv avsløring av neste års heteste bilspill, og har gått bak kulissene med Warren Spector.



22 Artikkel: Epic Mickey

Vi var i Texas for å ta en prat med Warren Spector om det kommende musespillet.



08 Shift 2: Unleashed

Les vår verdenseksklusive artikkel på et av neste års mest realistiske racingspill...



26 Call of Duty: Black Ops

Vi har tatt turen til Los Angeles for å anmelde Treyarch viktigste actionspill. Makter de å føre serien videre på egne bein?



30 Rock Band 3

Vi har rocket sokkene av det beste musikkspillet til dags dato. Les anmeldelsen lenger ute i bladet...



31 Fable III

Eventyrfabelen er tilbake, bedre enn aldri før. Vi har nok engang besøkt Albion og latt oss fortrylle...

Forhåndstitter

- 18 Red Faction
- 18 Killzone 3
- 19 Gears of War 3
- 20 Test Drive Unlimited 2

Anmeldelser

- 26 Call of Duty: Black Ops
- 28 Hot Pursuit
- 30 Rock Band 3
- 31 Fable III
- 33 Football Manager 2011
- 34 AC: Brotherhood
- 36 007 Blood Stone

Faste seksjoner

- 04 Tempo
- 17 Reaksjon
- 18 Sniktitter
- 26 Anmeldelser
- 38 Kjøpeguiden
- 42 Film
- 46 Community



13 Reaksjon

Daniel drofter filmatisering av spill.

SJEFREDAKTØR Kristian Nymo
(kristian@gamereactor.no)

REDAKSJONSSJEF Daniel Guanio
(daniel@gamereactor.no)

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

ANSVARLIG UTGIVER Claus Reichel

GRAFISK FORM Petter Hegevall

ILLUSTRASJONER Petter Hegevall

TEKNIKER Emil Hall

KORREKTUR Halvor Ø. Thengs

SKRIBENTER

Kristina Wiik
Kim Visnes
Kim Kristiansen
Martin Liland

Ingar Takanobu Hauge
Adrian Berg
Richard Imenes
Martin Andresen
Ole-Kristian Lima Anfinsen

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 spillyheter, 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 Game Publishing

TESTET VERSJON:

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

ANBEFALT ALDERSGRENSE

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

HONTAKT OSS

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

» "Viva la Revolución!"

Bevegelses- evolusjonen er på plass

Kamerasensoren har ankommet lokalene, og Microsoft imponerer.

Spenningen var stor da Kinect havnet på trappene, Microsofts bidrag til bevegelses-revolusjonen som for øyeblikket herjer bransjen. Har Nintendo Wii fått en verdig konkurrent? Hvordan måler den seg mot Sonys nye tryllestav, Move? Spørsmålene er det selvfølgelig for tidlig å besvare, men tendensen er klar: Ja. Så absolutt.

Det begynner med en introduksjon av hvordan man bruker Kinect-sensorens grunnleggende funksjoner, som i navigering og plassering av kroppen. For å nyte presisjonen til sitt fulle, er man nødt til å stå noen meter unna, gjerne med god plass til bein og armer. Det tar ikke lang tid før man føler seg komfortabel med kontroll-metoden og blir revet med i både dansetrinn, ballspill og spenstige aerobic-øvelser. Det er deilig å slippe kontrollen for en gangs skyld, spesielt når man lar seg lure til å brenne kalorier i samme slengen. Your Shape er et av spillene som imponerte oss mest, ettersom det ga oss et lovende innblikk i hva teknologien er istand til. Ubisoft-spillet leste armlengde, skulderbredde og beinmål før vi visste ordet av det, og gjennom øvelser innad i spillet fikk man skreddersydd treningsopplegg for den enkelte. Nå kan juleribben og medisterkakene inntas med god samvittighet, samt en pølse eller to. Oppdateringen for stemmekontroll har fortsatt ikke blitt sluppet, men i teorien er her også innebygget en mikrofon i kameraet. Med denne kan man navigere menyer ved hjelp av høiing eller skriking, men normal stemmebruk er nok mest fordelaktig. Fra begynnelsen av kan du riktignok bruke mikrofonen til å føre samtaler over Xbox Live - i fall det skulle friste å hyle gjennom rommet for å kommunisere. Kinect Sports ble raskt en slager i redaksjonslokalet, med fysisk krevende sporter som bordtennis og bowling. Perfekt til sosial spilling der én eller flere deltakere tør å by på seg selv, uegnet for den lyssky og ukoordinerte. Det blir spennende å følge Kinect i fremtiden.

UTVIKLER Microsoft LANSERES 10. november PRIS 1299 kroner





Kinectimals

Utvikler Frontier Developments Sjanger Kosedyrsimulator Lanseres 10. november

Har du noen gang ønsket deg et kjæledyr, men blitt hindret av lumske allergier? Kinectimals handler i det store og hele om å leke med søte pusedyr av forskjellige slag. Her er ikke verdens farligste rovdyr noe særlig farlige, men desto søtere. Idet man stryker hånden langs pelsen på en liten tiger, kan man ikke annet enn å la seg smelte. Sjarmerende konsept, men kjedelig i lengden. **6/10**



Dance Central

Vi har alle en liten danselove i magen, men de fleste av oss tar hensyn og lar den forbli bortgjemt. Nå skal dette forandres, med Dance Central fra Harmonix. Vi har forelsket oss fullstendig i spilllets dansetrinn - dette er fremtiden for partyspill. **9/10**



Kinect Sports

Her skal det konkurreres i et lite utvalg artige idrettsgrener, alle myntet på enkle bevegelser. Spesielt volleyball ligger an til å bli en slager i stua, der man hopper og smasher for harde livet. Pinlig alene, enda mer pinlig blant venner, men likevel utrolig moro. **8/10**

Kommende spill til Kinect

Det kommer til å slippes en rekke Kinect-kompatible spill i nær fremtid, foruten de titlene som lanseres i forbindelse med konsollen. Utgivelser som Sonic Free Riders, Fighters Uncaged og Dr. Kawashima's Body and Brain Exercises preger slippelistene, men aller mest spennende er derimot Child of Eden: et psykedelisk musikkspill fra skaperen av Rez, Tetsuya Mizuguchi. Vi håper på en rekke originale og Kinect-skreddersyde spill - samt mindre sport.



Your Shape: Fitness Evolved

Et komplett treningsprogram til konsollen hjemme i stua er ingenting å kimse av. Your Shape imponerer med skreddersyde øvelser og presis analyse av spillerens kropp. Kinect-sensoren kommer virkelig til sin rett i spillet som faktisk kan hjelpe på formen. **9/10**



Kinect Adventures

Klar for eventyr? Ikke helt. Kinect Adventures er en samling gode og ikke fullt så gode minispill, som for eksempel Rallyball. I sistnevnte spiller man som målvakt for å teste refleksene, med klasking av baller i fokus. Ikke forvent noe mer enn et par timers moro. **5/10**



Og dette er konkurrentene

Det er brennhett å komme seg opp av sofaen for å spille, og tilbudet er noe for enhver.

1 Wii Motion Plus Nintendo Wii

Wii Motion Plus er Nintendos lille ekstratilbehør som forbedrer presisjonen i den opprinnelige Wii-fjernkontrollen. Nøyaktigheten tilsvarer den i Playstation Move, men hittil er det ikke allverdens med spill som støtter dingsen. Wii Sports Resort var den første utgivelsen som beviste hvor presis kontrolleren kan være, med sverd kamp og bueskyting som flaggbærere for teknologien. På nyåret kan vi forvente Wii Remote Plus, en fjernkontroll med innebygget Motion Plus i skaftet.

Utvikler Nintendo Lanseres Ute nå

2 Playstation 3 Move Sony Playstation 3

Playstation Move er Sonys offensiv i bevegelseskrigen, en hendig liten stav som toppes av en lysende gummikule. Via et aksellerometer i kontrolleren og et lysfølsomt kamera som fanger opp mønsteret til Move-kulen, er presisjonen på 1:1 et faktum. I alle fall ifølge Sony. Utviklerne går i godt opptråkkede stier etter fire år med tilsvarende spillkontroll på Nintendo Wii, men ikke uten å dra nytte av det som gjør Move så unikt: Selve kameraet. Med dette får man gjengitt objekter på skjermen, og kun fantasien setter grenser for hva tryllestaven kan forvandles til. Hva med en liten frosk?

Utvikler Nintendo Lanseres Ute nå





K O M M E R

Batman: Arkham City

Gothams yndlingsanstalt har blitt en helt egen bydel, der kjeltringene er på frifot...

Jada, jada. Jokeren er kanskje beseiret for øyeblikket, men Arkham Asylum er like fullt ihjelherjet. De utrivelige psykopatene som var innelåst bak tykke stenvurer har ikke lenger noe sted å gjemme seg, og forbryterne lusker rundt ethvert hjørne i den dystre byen. Quincy Sharp, tidligere fangevokter på Arkham Asylum, har påberopt seg æren for Jokerens nederlag, og i løpet av årets gang har han blitt borgermester av Arkham City.

Borgermesteren vil fjerne galningene ved å kjøpe opp en stor del av Gotham Citys mer lugubre kvartal. Hans ønske er å bygge høye murer rundt området, der forbryterne kan ferdes som de selv vil innenfor sperringene. En billig løsning. Two-Face har dog ingen planer om å holde seg til Sharps plan, og fabler om å drepe Catwoman.

Batman beholder en sunn skepsis til borgermesterens slagplan. Vår helt har tross alt hatt en romanse med Catwoman tidligere, og akter ikke å la ekskjæresten bli et offer for Two-Face. Med dette friskt i minnet beveger han seg til Jordens farligste avlukke: Arkham City.

Utviklingen av Batman: Arkham City ble igangsatt med en gang forgjengeren ble lansert. Likevel kommer det ikke før neste år, og til lansering skal Rocksteady legge inn flere funksjoner og finslipse Arkham City til brilljans.

E K S K L U S I V T

Femte gir i Shift 2: Unleashed

Slightly Mad Studios girer opp, og byr på en mektig imponerende oppfølger...

Det er spenning i luften når Andy Tudor, produsenten fra Slightly Mad Studios, snakker om irritasjonen rundt den blandede mottagelsen av Need for Speed: Shift. Heldigvis var ikke Gamereactor en av de som kalte spillet urealistisk. For det var det ikke. I alle fall ikke om du slo av effektene. Shift var en dugbar simulator – en ganske god en, faktisk. Langt fra perfekt, men det var en fin start på en viktig avstikker i den populære racingserien.

– Smaken er som kjent som baken, men vi ble utrolig irriterte når kritikere kalte Shift for et arkadespill. Spesielt når de hyllet både Forza og Gran Turismo for deres realisme i samme slengen.

Jeg ser hvor han vil. Dekkfysikken i Forza Motorsport 3 er riktignok overlegen den vi får servert i Need for Speed: Shift, men sistnevnte hadde til gjengjeld en troverdig kjørefølelse med balansert fysikk. Det viste seg at Slightly Mad Studios første spill solgte i bøtter og spann, og EA var raske med å gi grønt lys til en oppfølger. Flere millioner falt pladask for Need for Speed: Shift, og verdenspressen var unisone i at utvikleren fortjente sjansen. Heldigvis hungret Slightly Mad Studios etter å rette opp i flokene fra det første spillet, og ambisjonsnivået er himmelhøyt. De vil være best – så greit er det.

– Det er veldig, veldig mange gode racingspill på markedet, og vi er ikke de eneste med samme målsetting. Vårt ønske er å simulere racingopplevelsen som en helhet, ikke bare farten og følelsen av å flytte tyngden fra punkt til punkt. Vi vil at spilleren skal få de samme følelsene som ekte racingkjørere. De skal kjenne vibrasjonene, intensiteten, motorenes brumming og kaoset på kroppen.

Utvikleren fortjener en klapp på skulderen for å opprettholde ambisjonsnivået. Etter min mening overdrev de en smule med den kaotiske intensiteten i Need for Speed: Shift, men uansett hvordan man vrir og vender på det er racingopplevelsen i Forza-spillene og Gran Turismo-serien for finpolert til å representere sjangeren. Man får ikke et skikkelig innblikk i hvordan det er å kjøre en 1500 kilo tung GT-bil på Brands



Hatch i de seriene. Alle som har satt foten i en bil som går i 200 kilometer i timen vet hvordan det skal høres ut, hvordan det føles og hvor intenst det er. Det skal ikke være enkelt å nå førsteplassen på podiet – i virkeligheten skal du fokusere på sporvalg, vekslingsvalg og bremsepunkter i tillegg. På det området løste Need for Speed: Shift en oppgave få andre racingspill med simulatoretrekk har klart. Men som nevnt ble de revet med, og overdrev visse punkter mens andre ble ignorert. Mitt første spørsmål er dermed hva Need for Speed: Shift 2: Unleashed har gjort med dekkfysikken, og EA-produsent Marcus Nilsson er på pletten med svaret:

– Absolutt alt bedre i Need for Speed: Shift 2: Unleashed. Alt. Vi har jobbet beinhardt med både grafikk og oppsett, og har også satt søkelyset på innholdsmengde, nettdelen og dekkfysikken. Det var flere som kommenterte at det ikke var



Salgstall, Need for Speed

god nok kontakt med underlaget i forgjengeren, og det har vi fokusert på nå.

Jeg ender opp med en Calsonic-sponset Japan GT-GTR, og deiser ned i en D-Pont-stol. Den er styrt hydraulisk, og er utrustet med Logitechs G27-ratt. Det første jeg ber dem om er å fjerne de fleste hjelpemidlene, men før noe blir gjort møtes jeg med stor skepsis av både Nilson og Tudor.

– Er du sikker? Skal du virkelig ta jomfruturen uten stabilitetskontroll og antispinn-system? Det er greit for oss, men da har du bare deg selv å takke om noe går galt.

Fem lattermilde Slightly Mad Studios-representanter står på perlerad bak meg, og forbereder seg på et dødskræsje uten like. Men latteren uteblir. De hadde nok ikke regnet med at den ryggseike gutteslampen fra Gamereactor egentlig er en slavisk simulator-nerd, som har 19 uker med Real Mod 2.0 på PC i

ryggsekken. Jeg gjennomfører et ålreit første løp, uten behov for superlativer. Jeg kan tross alt Spa-banen ut og inn. Den sitter i ryggmargen - i GTR 2 brukte jeg godt over 50 timer på den. Min sjette rundetid denger ut den beste tiden på banen, i alle fall ifølge spilllets halvpastiske lagringsfil.

Gleden er dog kortvarig, for idet jeg klatrer ut av stolen verker det i både armer og bremsefot. Det desidert største minuset med Need for Speed: Shift var den vinglete dekkfysikken, som vanskeliggjorde lokaliseringen av tyngdepunktene. Bilene skled blant annet for langt til siden når man rundet kurvene, men PC-spillerne fikk heldigvis flere justeringsmuligheter med Tire Mod-oppggraderingen. Slightly Mad Studios har fokusert på å luke ut problemene i oppfølgeren, og Andy forklarer hva de har gjort med stor entusiasme:

Hvem fanken vil kjøre en Polo på Suzuka-banen?



TOPPLISTEN

Hvem er konkurrentene? Her er seks rivaler...

Forza Motorsport 4

Xbox 360 / September 2011



Bomben slapp på E3 i 2010. Forza 4 kom på storskjerm, og flere millioner bilspilfanatikere gikk i taket av glede. På skjermen bak produsent Dan Greenawalt var det et nytt fokusskifte å spore, da vanskelig baneracing var byttet på Kinect-tilpasset partyracing med liksom-ratt. Du kommer faktisk til å kunne kontrollere Forza 4 uten både ratt og håndkontroll. En stygg, stygg tanke – det var ikke bare vi som satte kaffen i halsen når det ble kjent. Heldigvis går det an å spille det med håndkontroller og ratt også, og om vi dømmer av det vi har sett til nå har Turn 10 byttet grafikkmotor. Forza 4 har en planlagt lansering i 2012, og er en av de større utfordrere til Shift 2.

GTR 2

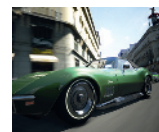
PC / Lansert i september 2006



Det var Blimey! Games som utviklet de første tre spillene i GTR-serien til den svenske spillutgiveren Simbins (GTR, GTR 2 og GT Legends). Da GT Legends var i boks ble Blimey solgt til det nyetablerte Slightly Mad Studios, som begynte arbeidet med Need for Speed: Shift etter utviklingen med GTR. Per i dag står kanskje Simbin uten nøkkelutviklere, men GTR 2 er fremdeles et av tidenes beste racingsimulatorer. Det har mye å gjøre med den flittige fanskaren, som brenner gummi på daglig basis i Simbins oktanfylte racingfest. GTR 2 leverer fremdeles enestående dekkfysikk, mens det også har en god fartsfølelse.

Gran Turismo 5

Playstation 3 / 21. november



Det har tatt Sony fem år og ni måneder å få kjæledeggene hos Polyphony Digital til å ferdigstille det monstrøse gigantprosjektet Gran Turismo 5. Rettere sagt fem år, ni måneder og 660 millioner dollar. Det har blitt forsinket fem ganger i løpet av tre år, store deler av innholdet har blitt forkastet og tillegg har blitt integrert på løpende bånd. Tanken er å produsere den ræeste, mest helhetlige og mest polerte racingopplevelsen som noensinne har sett dagens lys. 1040 biler, 60 baner, fem racingdisipliner, åtte ulike moduser og over en million ulike trim- og styling-ideer. Det er mye, det. Men kan kjorefølelsen hamle opp med Need for Speed: Shift 2: Unleashed?



– Fysikkmotoren og fysikksimuleringen i Shift var egentlig svært avanserte – de var nok blant de mest avanserte fysikkinnetningene i et racingspill noensinne. Mot slutten av utviklingen balanserte vi fysikken, så den skulle være utfordrende uten å være for vanskelig. Likevel var det flere som var misfornøyde med dette, og skrek seg hese over mangelen på realisme. Dette har vi fikset og nedpolert i Shift 2.

20 minutter senere har jeg kræsjet Nissan-bilen, mens det ene fremhjulet har trillet av. Men konkurransen er ikke over. Det går ikke an å verken starte på nytt, spole tilbake tiden eller trykke select. Elite-delen av Shift 2 er ikke bare brutalt vanskelig, men også troverdig og urovekkende. Andy gliser, og jeg faller pladask for det høye selvtilitsnivået som fyller studioet. De vet at Shift 2: Unleashed er basert på et

Motstanderbilene har bedre kunstig intelligens i Need for Speed: Shift 2...

solid fundament, som kommer til å gjøre dem konkurransekraftige i sjangeren igjen. Shift solgte tross alt bedre enn Forza 3. Dere tenker kanskje at de har glemt at Gran Turismo 5 står for døren, men Andy innehar en knusende ro i forhold til emnet.

– Jeg er en spillnerd, og jeg kommer nok til å kjøpe Gran Turismo 5 når det kommer ut. Med det sagt forstår jeg virkelig ikke hvorfor Sony bruker så mye tid på å inkludere småbiler, mini-busser og vanlige personbiler i spillene sine. Hvem fanken vil kjøre en Polo 1,1 for eksempel Suzuka-racet?

Shift 2: Unleashed kommer også til å inneholde et stort nettsystem ved navn Driver Network, som ser utrolig innholdsrikt ut. Shift 2 kan spilles gjennom det nye kameraet Helmet Cam, der man ser viserne og hvordan hodet beveger seg når bilen kjører.

Den kunstige intelligensen til motstanderbilene har gått gjennom en kraftig forvandling. Andy Tudor innrømmer at det vanskeligste aspektet med utviklingen ligger her, og jeg er storforneymet med jobben som er gjort. Skadene på bilene er også mer realistiske denne gang, og det er intet annet enn lekkert å se dekk løsne og deler bli most sønder og sammen mens bilene slynger seg langs banen.

Presentasjonen er over, og etter en kort oppsummering er det på tide å raske sammen sakene og styre skroget i retning nord. Jeg likte virkelig det første spillet, og etter å ha sett alle forbedringene har jeg forventninger i hundrevis. Nå er jeg gira til våren.

/Petter Hegevall

Shift 2: Unleashed kommer til PC, PS3 og Xbox 360 i 2011.

Race Driver: Grid 2

PC, PS3, Xbox 360 / 2011



Codemasters hamret inn den siste spikeren i kista på F1 2010 til PC, Playstation 3 og Xbox 360 nylig. I ei stund trodde vi det var studiets hovedteam, nemlig Grid-kameratene, som puslet med Formel 1-spillet, men i ettertid viser det seg at hjemmene bak var Swordfish-gutta.

Hovedteamet jobbet nemlig med en hemmelig oppfølger i over ett år. Colin McRae's Dirt 3 er ute av bildet, da det ble annonsert for ei stund siden. Det kan bare bety en ting - Codemasters har en Grid-oppfølger på lanke. Selv om Race Driver: Grid er mer arkadeaktig enn Shift er det likevel en verdig rival til Shift 2: Unleashed, spesielt for den mer usikre delen av fanskaren...

Iracing

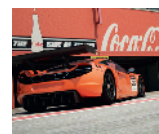
PC / Lansert i august 2008



Papyrus Games-hovding David Kaemmer er blant simulatorsjangerens fremste, og har spill som GP Legends og Nascar Racing 2003 under beltet. I september 2004 etablerte de Iracing Motorsports, som pumpet ut treningsverktøyet og racingspillet Iracing fire år senere. Fansen var fra seg av glede, og det var vi også. Iracing er en abonnentbasert simulasjonstjeneste, som utvikleren innehar i samarbeid med Microsoft Games. Iracing er fremdeles den mest fullendte simulatoren når det gjelder fysikk, og flertallet av de internasjonale racingstjernene bruker Iracing som treningsverktøy. I dag inneholder spillet Nascar/stockcar-racing, samt open wheel-classer som GP2.

Rfactor 2

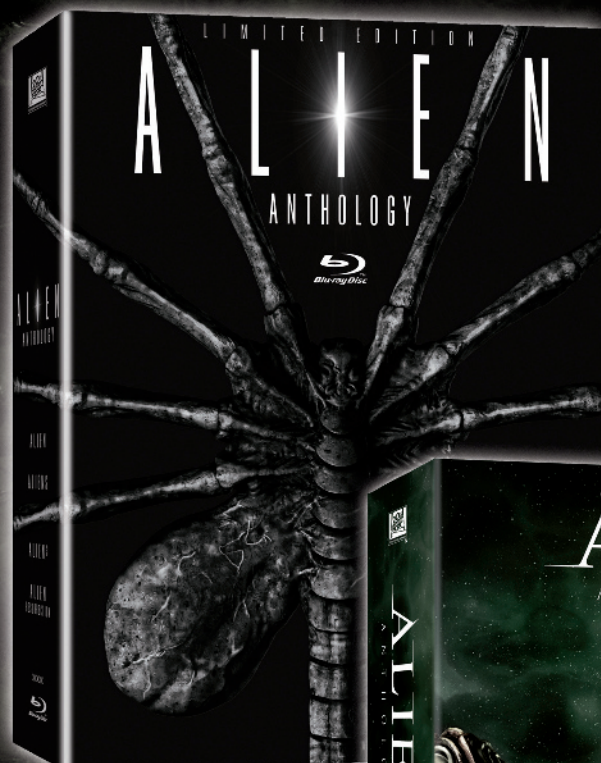
PC / Desember



Imagine Space Incorporated jobber på sprek for å bli ferdig med oppfølgeren til den umåtelig populære racingsimulatoren Rfactor. Rfactor 2 er forhåpentligvis ferdig i løpet av noen måneder, og i oppfølgeren lover utvikleren blant annet realistiske væreffekter, et mer avansert lysssystem og ordentlig shadow maps på deler av spillens teksturer. Rfactor er i likhet med GTR 2 og Iracing populært på grunn av den enorme mengden amatørmoduser. Det samme gjelder PC-versjonen av Need for Speed: Shift, som blant annet ble fikset for å føles som GTR 2 og Rfactor.

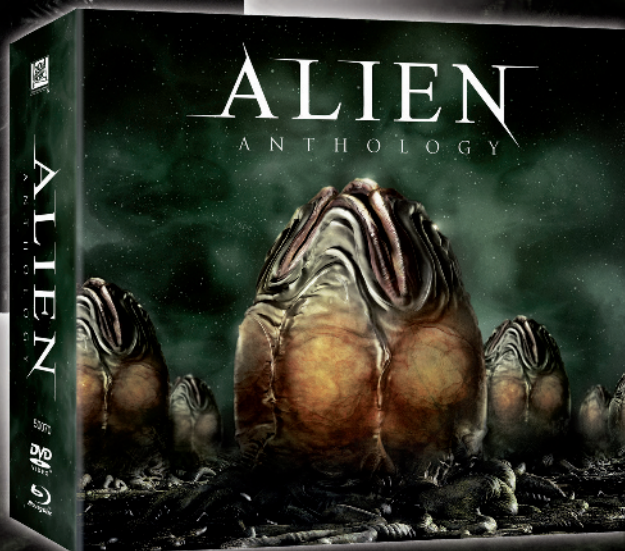
DEN ULTIMATE SAMLEBOKSEN

Endelig på Blu-ray



"In space no one can hear you scream, but on earth everyone will hear you scream in delight when you get your hands on this sensational Blu-ray boxset"

Home Cinema Choice



Inneholder alle fire filmene, både i opprinnelig kinoversjon og som Director's Cut

Inkluderer over 4 timer med helt nytt og eksklusivt bonusmateriale, og 60 timer ekstramateriale samlet

Den fantastiske interaktive menyen MU-TH-UR Mode lar deg skreddersy opplevelsen



BEGRENSET
OPPLAG!



Kjøp den i din nærmeste faghandel!



Lengde 199 cm Vekt 104 kg Yrke Generell toffing Spesialitet Mord, juling og kvinner Kjent fra Duke Nukem, Duke Nukem 3D

Duke Nukem

3D Realms machokonge har ligget i lang dvale, men gjenoppstår endelig neste år

Han er en enkel mann, Duke. Livets største gleder er en sigar, en halvnaken kvinne og et grovkalibret våpen som lager altfor mye lyd. Mer trenger han ikke for å trives, og slik har det alltid vært. Helt siden Dukes utømmelige og uslokkelige aggresjon ble sparket igang, har sleipe skurkelømmeler på regelmessig basis gått inn for å forstyrre hertugens eftermiddager. Hvis Sylvester Stallone ved et sykt og forstyrrende tilfelle hadde besvangret Arnold Schwarzenegger, ville avkommet deres hoppet i halmen med Dolph Lundgren og blitt Dukes mor. Han lever og ånder for våpen, ild, død, tyggegummi og en lang

rekke tidløse replikker som selv Dante sliter med å gjenfortelle. Først i Duke Nukem 3D kom han til sin fulle rett, hvori helikoptermassakre og fjellproporsjonerte overarmsbiceps tillot muskelprinsen å legge en hel armada av invaderende rombeist for fote. Det krevdes 162 400 kuler og 300 obscøne utspill for å spikre igjen kisten over beistene på den tid, men i senere tid har det bare gått oppover.

Greven har derimot gjort mer enn å redde verden, da han i tillegg til å jakte på presidentkandidatur, har dukket opp i flipperspill og skrevet selvbiografien «Why I'm So Great». Duke Nukem ble opprinnelig sauset sammen i hodene til Todd Replogle og George Broussard (Apogee Software) og inspirasjonen har som sagt blomstret fra filmheltene i Rambo og Evil Dead. Tanken var å parodierte alle actionstuter fra Hollywood med så lite selvhøytidelighet som mulig, noe utviklerne kan sies å ha lykkes med. I dag er Duke et kulterklært ikon fra en svunnen tid, der alt som skulle til var flau replikker, en syndeflod av testosteron og en frisyre som ville snudd seg i graven.

Seks grunner til å elske Borderlands



TOPPLISTEN

Borderlands

er fortsatt helt sjef. Vi forteller hvorfor!

1

Brorskapet

Det å begi seg ut i ødemarka med en kompis ble en spennende oppdagelsestokt i Borderlands. Det er fremdeles døds Kult å eliminere fiender som har herjet i ens spillerdelen, selv om vi gjerne vil slippe å krangle om våpen...

2

Smekker grafikk

Blandingen av tegneserieduftende cell-shading og dampende ødemark er fremdeles utsøkt å se på. Borderlands knallsterke miljøer har sin helt egne estetikk, uavhengig av om vi utforsker søppelhauger eller slåss mot beist.

3

Strøkne utvidelser

Takket være utvidelsene har våre eventyr i Pandora blitt lengre og enda bedre. Sist ut var ekstraoppdragene i Claptrap's New Robot Revolution, men det vi husker best er spinnville Mad Moxxis jakt på ny make i Underdome Riot.

4

Kvasse våpen

Borderlands største fordel var den enorme våpenmengden, og takket være skrapboksene var det ting å hente overalt. Dette førte til flere unike funn, og det å finne for eksempel en kraftig snikskytterbørse gjorde oss sjeleglade.

5

Frekke fiender

Fiendefloraen i Borderlands er ekstremt variert, og alt fra de uendelige småmonstrene til de iltre bandittene er morsomme å pøye ned. Det skal en spesiell person til for å mislike maskerte dverger med uendelig ammunisjon og aggresjon.

6

Kule claptraps

Wow! You're not dead! Det var noe spesielt med de snakkende metallhaugene og deres kjepphøye replikker. Når robotene ikke ga oss oppdrag fant vi dem selv i spillets mange grotter når vi trengte reparasjon. Det lønte seg.



WWW.GAMEREACTOR.NO

Gran Turismo 5 ble ikke rasket med i dette nummeret. Men vi har flere anmeldelser å by på, og både **Rock Band 3** og **Fable III** er å finne på nettsiden mens du leser dette.

ANNONSERT

Asura's Wrath

Naruto møter God of War når Capcom byr på voldsballlett

En illsint gud blir tappet for krefter, og tar hevn ved å gjenopplive hele Panteon. Høres det kjent ut? Naruto-utviklerne Cyber Connect 2 har nok stjålet mer enn en side fra manuset til Kratos' eventyr, men samtidig er det krydret med haugveis av østlig mystikk og anime-estetikk. Asura, som egentlig er et kjent begrep for en gjeng forbanna guder i buddhistisk og hinduistisk mytologi, er her en ignorert gud på hevntokt. Han oppdager at han må kanalisere sin aggresjon for å bli sterkere, og ender opp med å hamle opp med alle smågudene som tør å prøve. Asura's Wrath skal også by på en dramatisk historie i kapitelform.





3 smarte telefoner
I fronten mot iPhone 4



1 En lyssterk rabagast
Samsung Galaxy S
5995 kroner / Samsung

Det første man skimter på Samsung Galaxy S er den fantastiske skjermen, som har en lysstyrke som kan brenne hull i hodet på den beste. Android 2.1 er rosinen i pølsa i denne syltynne godsaken, som kan strutte stolt med en 4-tommers skjerm og en håndfull med spesialutviklede applikasjoner og gode spill. Blant dem kan vi nevne Asphalt 5, Dungeon Hunter og Nova.

2 Nokias revansj
Nokias N8
4995 kroner / Nokia

Nokia er på hevtokt, og vil få revansj med sin siste versjon av Symbian-systemet. Borte er den trøtte og kjedelige følelsen fra tidligere blundere, da Nokia slår sprekker i andre smarttelefoner med et 12 megapiksel-kamera med Carl Zeiss-optikk. Dette, kombinert med et større fokus på applikasjoner og spill, skal overbevise iPhone- og Android-kundene til å vende tilbake. Men har våre finske venner flaksen i baklomma?

3 Størrelse betyr noe
HTC Desire HD
5995 kroner / HTC Electronics

HTC starter på bunn, og har skrappt sammen en skjerm på hele 4,3 tommer. Android 2.2 gjør det lettere å ordne flere ting på en gang, mens du samtidig kan nyte flash-basert innhold på nettet. I tillegg vil du finne igjen telefonen din og styre den via en webtjeneste om den skulle komme på avveie. Takket være en nydelig presentasjon kan du nyte spill som Guns 'n Glory og Fable III: Kingmaker.

CREATIVE®

THX
TruStudio PRO™

Sound
BLASTER

TACTIC^{3D}



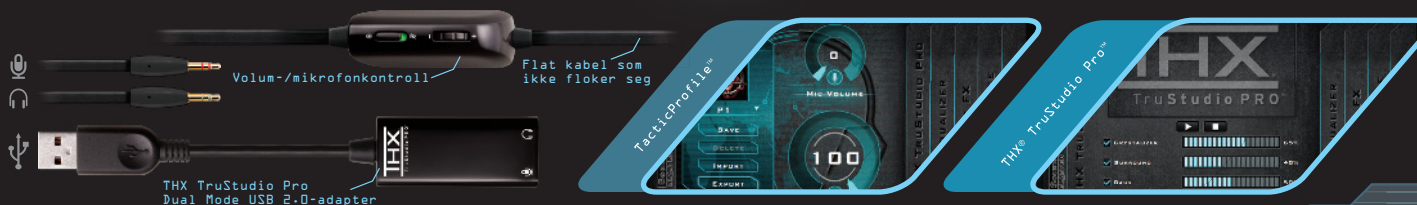
PC | MAC



VoiceFX



Hev spillopplevelsen med THX TruStudio Pro Audio



Opplev utviklingen innen 3D-spillyd 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 opptakende 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 lydytelse og altopplukende kvalitet
- THX TruStudio Pro Surround med tilpassbare TacticProfiles
- Hodebånd med stålkjerne for god tilpassing og maksimal holdbarhet



Forhandlere som deltar:



Spillet bak filmen bak boken

Spillmatisering av film har pågått siden mediets fødsel; nå vender filmskaperne nesene mot spillenes verden.



MAKS WAHLBERG Max Payne er kronksempelen på hvordan et atmosfærisk og historiedrevet spill kan floppe totalt i filmformat.

DISKUTER NÅ!

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

Det handler ikke bare om å formidle en mangslungen beretning, men også en meningsfylt.

Det var en gang et spill som ble en bok, for så å havne på det store lerretet. Snipp, snapp, snute, og så hadde eventyret nettopp begynt.

Det er for lengst erklært en kjennsgjøring at spillmatisering av filmer som regel ender i bedrovelige opplevelser. Ofte har det å gjøre med at spillet på død og liv skal slippes i korrelasjon med filmpremieren, noe som følgelig tvinger utviklerne til å kyle ut en utgivelse som kanskje ikke er like ferdig som den burde ha vært. Det kan selvfølgelig være flere årsaker inne i bildet; det finnes tilfeller der oppdraget rett og slett har blitt tildelt et mindre utviklerstudio, for å senke kostnader. Det selger jo på navnet og lisensen uansett, ikke sant? I løpet av de to siste årene har imidlertid trenden vist tegn til å endre seg, være det seg snakk om spill som kun er basert på filmen eller delegering av forskjellige utviklere til de forskjellige formatene. Noen slipskleddede herrer i dress har muligens innsett at en god film fortjener et godt spill. Eller vice versa. Ja, for det går jo begge veier. Max Payne og Prince of Persia er to eksempler på spill som har vist seg å være aktuelle for filmformatet (selv om Max Payne endte i Max Pain for det betalende publikum). Fremover står både Bioshock, Gears of War og Uncharted på kinohorizonten. Dette må da bety noe? Annet enn

kinosaler overrepresentert av spillentusiaster.

Det vi kan tolke utviklingen som, er – enkelt nok – utvikling. Utvikling for spillmediet, hva historiefortelling og presentasjon angår. Mang en spillskribent- og kritiker har bemerket at Uncharted er det mest filmatiske spillet de noen gang har hatt gleden av å teste. Jeg er enig. Selv om vi fortsatt har spill som f eks Metal Gear Solid og Final Fantasy, hvis historie hovedsakelig fortelles gjennom filmklipp blottet for vekselvirkning, later vindene i større grad til å blåse i retning av interaktiv formidling. I Uncharted-spillene er vi i egenhendig kontroll over alle de storslåtte og actionfylte scenene, snarere enn å betrakte dem i bedøvet chipsrus. Og når presentasjonen i tillegg er såpass vakker, animasjonene så naturtro, balansen mellom skriptet og tilfeldig hendelse så hårfin, da sitter vi igjen med et inntrykk av – nettopp – film. Her ligger grunnen til at spill som Bioshock og Uncharted har fått en plass på lerretet: integrert historiefortelling. I dette henseende er Half Life en av bautaene. Ikke bare er spillet blottet for avbrytende filmsekvenser, men hovedfiguren er stille som en mus. Gordon Freeman verken tjatter, laller, maser, skravler eller prater. Hele historien fortelles gjennom spillerens handlinger og dialogen mellom de øvrige figurene. Når noen først henvender seg til Gordon, er det for å gi en beskjed eller ordre. En beskjed eller ordre myntet på ingen andre enn deg.

Det er positivt å se at spillene endelig makter å fortelle en historie verdig det store lerret, og ikke bare omvendt. Film glimrer fortsatt med større kulturell kapital enn spill, og som et kunstuttrykk med langt større betydning i det store og hele. Litteratur er fortsatt synonymt med et glass vin eller tre. Problemet ligger, i større grad hos publikum enn spillskaperne. Nå som spill blir bredere og bredere mottatt kan vi imidlertid håpe på noe større. Økt aksept, nedslagsfelt og kulturell viktighet utover det å være underholdning. Et bevis på dette vil være et spill basert på en bok, som deretter filmatiseres. Et bevis på dette vil være en kunstkritiker med en kontroll i hånden. Det handler ikke bare om å formidle en mangslungen beretning, men også en meningsfylt. Og når filmregissører oversetter spill til film, er første steg tatt. Hittil er det kun snakk om popkornfilmer eller feilslåtte Boll-smørjer, men det er et steg. Nå spiller vi filmen før vi har sett den. Velkommen til fremtiden.

Daniel Guanio



www.gamereactor.no

Spill(e)film

Prince of Persia: The Sands of Time rullet på norske kinoer for ikke så lenge siden. Mye av estetikken fra spillet var bevart, men nok en gang falt historien mellom to stoler. Savnet vi kontrolleren?

Gears of Literature, The Book Unleashed, Novel Effect - når spill blir til bok

Også litteraturens verden får besøk av spill iblant, selv om det aldri når lengre enn butikkene som selger nerdestaffasj og fantasynips. Storspill fra både Bioware, Epic og Lucasarts er å finne i bokhyllene på for eksempel Outland, og har alltid for mål å utdype den historien vi allerede har spilt. En av bøkene fra Gears of War-universet (ja, det finnes flere) tar for seg handlingen i forkant av det første spillet, i fall man ikke fikk nok av den allerede gripende og mangslungne hovedberetningen (...). Forfatteren av manuset til Star Wars: The Force Unleashed ble prisbelønnet for innsatsen sin med spillet, men er kanskje mindre kjent for boken under samme tittel. I disse tilfellene ser man derfor at historien best fortelles i sin opprinnelige form, og at litteraturen havner på andre plass. Tidligere i år ble Den guddommelige komedie spillmatisert av Electronic Arts, til skrekk og gru for litteratur verden rundt. Hva skjer når en av verdens største spillprodusenter slår kloa i et av verdenslitteraturens mest betydningsfulle verk? Vi får et spill som handler om å slakte demonbabyer med ljå - på langt nær like relevant til menneskets natur enn hovedverket, altså. Om man faktisk skal se på spill som fortjener litterær behandling, kan det være lurer å snu seg mot Biowares romsåpe i Mass Effect-universet. Mass Effect-spillene opererer med et eget leksikon som dykker imponerende langt ned i detaljer om hver minste planet og rase, noe som ikke kan ha vært annet enn plukk og miks for forfatterne bak prologen. Halo kan vi diskutere ved en senere anledning...

F100 sniktitter www.gamereactor.no**Sniktitter**

Lanseres 25. MARS 2011

Red Faction: Armageddon

Plattform Xbox 360 / Playstation 3 Utvikler Volition
Utgiver Activision Sjanger Action

I DET KOMMENDE Red Faction skrur alt opp et lite hakk. Handlingen utspiller seg 45 år etter det forrige spillet, og rett etter at slavene befris på Mars stilles menneskeheten på nytt overfor en ny trussel. Hvem skulle tro det? Det originale Red Faction var en pioner med ødeleggbare brett, og dette går utvikleren videre med i Red Faction: Armageddon. Vi er spesielt interessert i det nye våpenet med det snedige navnet Magnet Gun. Et fysikkvåpen som virker å være like genialt som det er enkelt. Det dreier seg om å først skyte på et punkt for så å skyte på et annet, hvorav det første punktet slenges med full kraft mot det andre. Her skal det altså være mulig å kaste hele bygninger på fattige små marsboere. Dette kan bli moro.

Kristian Nymo



MECH MECH MECH

Aggressive roboter er hakket verre enn - vel - alt annet, men i Killzone 3 får man heldigvis muligheten til å etterape maskinene. Gjør dere klare til å hoppe inn i Mech-drakten.

STEREOSKOPISK

Killzone 3 er Sonys flaggskip for 3D-spilling. Hele spillet er bygget opp med stereoskopisk 3D i tankene, og skal visstnok best oppleves med store briller og svindyr TV-skjerm.

BLØDENDE LEKKERT

Forgjengeren står fortsatt igjen som et av tidenes peneste spill, og Killzone 3 ser ikke noe dårligere ut. Forandringene er kanskje ikke så enkle å skjønne, men omgivelsene later til å bli mer varierte.

Lanseres FEBRUAR 2011

Killzone 3

Plattform Playstation 3 Utvikler Guerrilla Utgiver Sony
Sjanger Action

GUERRILLA VANT MANGE Playstation-hjerter i fjor når de slapp det som fort kan kalles en av årets største FPS-bomber. Til tross for akseptabel pressemottagelse av forgjengeren, ble spillet aldri den store suksessen. Men her skulle det vise seg at Killzone 2 var klar for å ta igjen alt det tapte.

Personlig er det noe som virkelig griper meg med Killzone-universet. For min del er det nesten utrolig hvordan et så dødt, livløst og nedslaktet univers kan bli så levende på en TV-skjerm. Så dystert og ødelagt, men samtidig så levende at det nesten kommer hoppende ut av skjermen for å ta kvæler på deg. Med andre ord, en perfekt arena for flerfoldige timer med flerspiller-moro.

Killzone 2 var faktisk det første FPS-spillet på lang tid hvor jeg har satt meg ned med flerspillerdelen og moret meg i mange timer etter jeg har vært ferdig med hoveddelen. Jeg setter normalt best pris

på å spille alene med en god historie som puster deg i nakken, men i Killzone 2 ble jeg sittende igjen og føle meg så delaktig i denne heftige konflikten at det nærmest føltes naturlig å fortsette opplevelsen over nettet.

Og det er ikke ofte man ser at en fysikkmotor fra en såpass heftig enspillerdel omtrent bare blir flyttet direkte over i flerspillerdelen, uten de store begrensningene som normalt kommer. I Killzone 3 er dette gjort så nåløyd som mulig. Grafikken er akkurat den samme som du vil oppleve når du spiller alene, og fysikkens regler fortsetter å være som de var under enspillerdelen.



Lanseres Q4 2011

Gears of War 3

Plattform **Xbox 360** Utvikler Epic Games
Utgiver Microsoft Sjanger Action

DEN BRUTALE KRIGEN mellom mennesker og beist skal nå bli mer rettferdig over nettet, ettersom spillet kommer til å benytte seg av dedikerte servere. Det skal bli mindre forsinkelser for alle og fortrinnet ved å være vertskap i kampene er visket vekk. I tillegg er det en lang rekke nye og groteskt overdrevne måter å avslutte fiendene på. Et nytt poengsystem er på plass, samt nye måter å se gjennom vegger og orientere seg. Det ser virkelig ut som Gears of War 3 er i rute, og flerspillerdelen ser sterkere ut enn aldri før. Epics Cliff Bleszinski har fortalt at det tredje spillet skal inneholde mer av alt, men vi håper likevel på at lovnaden om mindre nettverksforsinkelse innfris. Vi kan også glede oss til å kjempe side om side med Anya, situasjonsrapportøren fra de to forrige spillene.

Kristian Nymoen



Granater blir tatt av vinden og tonner flyr veggimellom. Og ikke minst – hvert skudd teller. Du formelig merker at motstanderen tar imot bly når du fyrer av, og måten disse animasjonene blir animert på i sanntid er egentlig en fryd

Og ikke minst – hvert skudd teller..

for øyet i seg selv. Det er ikke vanskelig å se at Guerrilla er bedre forberedt denne gangen. De har tatt den gode grunnmuren fra flerspillerdelen til Killzone 2, og videreført

denne til en modell som spillerne garantert kommer til å elske. Her er det rask og brutal FPS-moro som står i fokus, med en vekslende flyt som ikke ligner på noe annet jeg har spilt.

Når dette blir kombinert med tungt fokus på å bygge et stort samfunn rundt det hele, ser det så altfor lovende ut. Killzone 3s flerspillerdel vil gjøre det enda enklere for deg som ønsker å spille sammen med en gruppe – eller klan – over tid. Det er enkelt for dere å opprette en klan, planlegge og arrangere spilling, invitere andre til å være med å spille. Her er det sosialt spill som står i sentrum.

Som i fjorgjengeren, har du muligheten til å låse opp

en haug med medaljer, sløyfer og våpen, som belønning for din økende prestasjon. Totalt kan du som spiller klatre opp 45 nivåer. Det er her opp til deg hvordan du ønsker å legge opp spillestilen din. Du kan velge mellom 6 forskjellige klasser, som hver har sine respektive egenskaper, fordeler, ulemper og muligheter for våpenkombinasjoner.

Enklere kan det ikke sies: Jeg gleder meg til fansen og de virkelige spillerne får lagt sine hender omkring denne lekke godbiten. Flerspillerbetaen ga definitivt mersmak, og treeren ser ut til å bli et kalas av en utgivelse i februar. Søk dekning!

Hans Frederik Bjarkøy



2011

GODE VÆREFFEKTER

Med realistiske væreffekter mener de at blant annet kraftig regn påvirker følelsen av underlaget. Det ville dog ikke vært en komplett livstilsracer om utviklerne ikke dro det enda lengre. Regnet kan derfor bidra med en skikkelig vask etter en lengre tur i felten, for så å fremkalle panikk når den takløse Ferrarien din fylles med vann.

SPORTBIL ELLER FIREHJULSTREKK?

Når man suser langs Hawaii- og Middelhavets solstekte landskap er det ikke obligatorisk med luksuriøse sportsbiler. De som virkelig vil sjekke ut omgivelsene bør skaffe seg en firehjuling som takler offroad-terrenget. Sats heller på en Audi Q7.

ALLE GODE TING ER TO

Det første spillet var basert på en briljant idé. Svakheterne lå i den livløse verdenen og de ensformige konkurransene, som gjorde at Test Drive Unlimited aldri sniffet på toppkarakterene.



Test Drive Unlimited 2

Plattform **PC / Playstation 3 / Xbox 360** Utvikler **Eden**
 Utgiver **Atari / Sjanger Racing**

NESTE ÅR ER DET DUKET for å friske opp bilen og smekke gassen i bånd – da byr nemlig Eden opp til en sosial kjøreopplevelse i sydlige miljøer. Innen den tid har flere konkurrerende spill, som er både penere og mer realistiske, funnet veien til butikkhyllene, men utviklerne lar seg ikke skremme av den grunn. Deres trumfkort

ligger nemlig i det enorme nettsamfunnet.

Fire år har gått siden det første spillet, og skal vi tro utvikleren har årene blitt brukt på finurlig betatesting og gjennomgående gransking av tidligere floker. Edens mål har nemlig vært å forbedre og bygge ut så mye som mulig, og utfra det vi har hvilt øynene på er det mye som lokker. Jeg sier i alle fall ikke nei takk til en langstrakt og fjong verden med klubber langs gatene. Deres funksjon strekker seg nemlig lenger enn å være sosiale møtesteder – medlemmene i konkurransene kan også organisere løp mot rivaliserende klubber. Utvikleren har definitivt blitt inspirert av rollespillelementene i sitt nye

racingspill, og da Gamereactors Jonas Elfvig møtte Eden-produsent Nour Pollin forleden var han alt annet enn hemmelighetsfull rundt sin nye idégrube.

– Hovedmålet med klubbene er å la spillerne møte hverandre på ulike knytesteder så de kan konkurrere mot hverandre. Men vi har også integrert en samarbeidsmulighet her, så brukerne kan jobbe sammen mot et felles mål. Oppsettet er identisk med det du ser i klaner eller laug i nettrillespill, og i Test Drive Unlimited 2 vil du kunne skape og delta i disse gruppene som du selv ønsker.

Et av de nyeste og mest lovende spillelementene går



SAMLER ERFARING

Det later til at ingen sender ut et bilspill uten erfaringspoeng og nivåtrær. Test Drive Unlimited 2 er intet unntak i så måte, bortsett fra at den lar spilleren samle poeng innenfor fire hovedkategorier. Det dreier seg om konkurranser, sosiale interaksjoner, bilsamling og lignende, samt utforskning av veier og spesifikke steder.

STORT BILUTVALG

Dodge Viper SRT10, Dodge Charger SRT8, Aston Martin DBS, Ford Mustang GT, Ford GT, Koenigsegg CCR Edition og Audi TT RS er bare noen av bilene du kan finne. Og ja, Ferrari er med denne gangen også.

under navnet Follow the Leader. Som tittelen tilsier er det snakk om et tempolop, der en spesifikk leder blir utnevnt for hvert lag. Lederen er den eneste som har styring på når neste sjekkpunkt dukker opp, og oppgaven er å veilede deltagerne ved bruk av vedkommendes kjøreegenskaper og stemmeveiledning. Dette kan bli svært så morsomt så lenge du har en medspiller som er med på leken, og om dere er en god kombinasjon er det lagt opp til store doser motivasjon og glede. Men Eden har flere overraskelser på lager, og en av dem er muligheten til å navngi baner selv. Utvikleren vil nemlig lansere spillet med et utall baner du

selv kan døpe, så alle som lengter etter en bane med navnet Rock 'n Road og Atraktion har dobbelt så mye

300 mil med variasjon ligger foran oss...

å glede seg til.

Nettdelen er både ambisios og lovende, men i en så konkurransefylt sjanger er det umulig å bane vei uten å forbedre enspillerdelen i tillegg. Det er Eden fullt klar over, og blant de nye tilleggene er den ungdommelige

middelhavspørlen Ibiza. Fokuset ligger med andre ord fremdeles på sol og varme, og de har til og med modellert den hawaiianske øya etter satellittbilder for å få den så realistisk som mulig. Det har betalt seg, for den nye øya og det nye fokuset på offroad-kjøring gir større variasjon. Hele 300 mil, faktisk.

Men vi er fortsatt litt bekymret, for det er diskutabelt hvor mye en utvikler kan endre på fire år. Deres siste spill var tross alt kalkunen Alone In the Dark. Men om alt går som det skal ligger vi an til en riktig så fin start på racingåret 2011.

Christofer Olsson



STORSLAGEN MUS

Rasmus tok turen til Texas for å treffe **Junction Point** og de kreative kreftene bak **Epic Mickey**. Velkommen til Cartoon Wasteland.

Året er 2005. Den legendariske spilldesigneren Warren Spector, som har spill som *Deus Ex*, *System Shock*, *Thief* og *Ultima Underworld* på samvittigheten, forlot nylig Ion Storm til fordel for sitt nylig grunnlagte utviklerhus, Junction Point. Han går på rundgang mellom de store utgiverne for å legge frem en nytteklekket spillidé – et episk fantasyrollespill. Agenten hans foreslår at de besøker Disney, og selv om Spector umiddelbart betviler at de vil ha noen som helst interesse for ideen, tar han likevel turen til et møte med toppfolkene.

Ting ser ikke lyst ut med en gang, men idet Spector begynner å legge ut om konseptet, famler Disney-folkene med mobiltelefonene sine. Spector tror naturligvis det er fordi han kjeder dem til døde, men i virkeligheten sitter de på en særst spennende idé som de enda ikke har funnet noen til å gjennomføre – inntil de møtte Warren Spector. Og deretter er rollene

plutselig byttet om. Disney spør forsiktig Warren Spector om de kan dele en idé med ham – en idé som handler om Mikke Mus. I denne ideen befant det seg to ting som umiddelbart tente Spector og tvang frem et klart JA fra den aldrende spillskaperen. Den ene er settingen, kalt Cartoon Wasteland, en verden bebodd av bortglemte tegneseriefigurer. Den andre er muligheten til å bringe Disneys første tegnefilmfigur – Oswald the Lucky Rabbit – tilbake fra glemselens hav.

Vi spoler klokken frem til 2010. Jeg befinner meg i Austin, Texas, på besøk hos Junction Point med en utvalgt skare spilljournalister. Vårt ærend er å lefle med Disney Epic Mickey, resultatet av møtet mellom Disney og Spector fem år tilbake. Warren står foran oss og forteller entusiastisk om sitt nyeste hjertebarn. - Vet noen av dere hvem Oswald er?, spør han. Som den eneste i lokalet svarer jeg ja, men må raskt påpeke at det har sin årsak i en tidligere presentasjon av Epic

Mickey. Med et stort smil begir Warren seg ut på en forklaring av historien bak Oswald: I 1927, før Walt Disney grunnla sitt eget filmstudio, jobbet han hos Universal. Der var her han oppfant kaninen Oswald, som øyeblikkelig ble tidens største tegnefilmstjerne og en hit uten like. Walt Disney og Universal kolliderte derimot året etter, noe som førte til at tegnefilmskaperen ble besvangret av en ny idé og fødte Mikke Mus - rettighetene til Oswald forble hos Universal (ser man bort fra ørene har disse to figurene en slående likhet). Resten er som kjent historie. Mikke Mus ble verdens mest kjente tegneserieikon, og Oswald svant hen i folks erindring.



Historien bak Spector og fortellingen om verdens djerveste mus.

Tiden har kommet. Nå skal Oswald vise ansikt, for første gang på lenge. Disney Epic Mickey blir hans første opptreden siden 1928, et faktum Warren stolt påpeker når den lille kaninen hopper frem i spilllets introsekvens. Oswald er den første innbyggeren i Wasteland, og erklærer seg derfor konge. Fra sin plass i denne verden følger han bittert Mikkes suksess på utsiden, da det tross alt er han, og bare han, som burde vasset i berømmelse og anerkjennelse. På samme tid er han i full gang med å gjøre Wasteland til et snodig sted for resten av innbyggerne – innbyggere som blant annet involverer sort/hvitt-utgaver av Svartepetter, Klaus og Klara Ku. I dette henseende reiser han derfor en slags kopi av Disneyland-parkene, for å gjøre opp for sine egne brister. Selve verdenen er skapt av trollmannen Yen Sid, som i åsyn av potensielle farer legger sin siste hånd på verket. Mikke makter likevel å forville seg inn i verkstedet gjennom et magisk speil, og når trollmannen går til sengs danser musene på bordet. Eller rettere sagt, leker med trollmannens magiske maling. Før Mikke vet ordet av det, har han skapt et mystisk og ondt vesen under navn Phantom Blot, men idet han febrilsk prøver å viske ut skikkelsen, kommer han iveri for å søle fortykker utover trollmannens miniatyrmodell av Wasteland. Phantom Blot slipper unna og Mikke flykter tilbake gjennom speilet. Årene går, Mikke glemmer hendelsen.

En natt fyker den mystiske Phantom Blot tilbake til Wasteland, som nå ligger i ruiner etter Mikkes musestreker og Blotens innflytelse. At Mikke må inn og rette opp i alt spetakkelet han egenhendig har stelt istand, burde si seg selv. Agendaen: beseire Phantom Blot, redde Wasteland og underveis komme til forsoning med sin glemte halvbror, Oswald. Eventyret kan begynne. Junction Point har to mål med Disney Epic Mickey, forteller Warren (ja, som vi nå er på fornavn med). Det ene er selvfølgelig å restituere Oswald, mens det andre er å gjøre Mikke Mus til



WARREN SPECTOR

Warren Spector er en ganske prominent herre i spillbransjen. Han startet karrieren med å lage rollespill (den typen med papir og blyant), og jobbet senere hos Origin og Electronic Arts, hvor han blant annet sto i spissen for Ultima Underworld. Navnet hans ble derimot først legendarisk da han markerte seg hos Ion Storm Austin med de hedersbetegnede spillene Deus Ex og Thief: The Dark Project. Sectors designfilosofi om valg og konsekvens har hatt stor innflytelse på resten av bransjen, og kan blant annet sees Fable-spillene.

en spillhelt på lik linje med Master Chief (som «Mikke saktens kan jule opp»), Mario og Link fra Zelda-serien. Jeg kan ikke la være å smile når han nevner de to største Nintendo-heltene, med tanke på at Disney Epic Mickey, rent spillmessig, minner veldig om dem begge. Ingen dum kombinasjon. Wasteland er en tegneserieverden, noe som i prinsippet betyr at alt er laget av maling og blekk. Fortynnerkatastrofen, som spilllets figurer omtaler Mikke-ulykken som, har ført til at deler av spillverdenen forsvant som dugg for solen. Det illustreres gjennom alt fra gjenværende lykestolper, bruk av tønner som vegger, gulv og dører. Gjennom bruk av sin magiske pensel er Mikke nødt til å gjenskape disse gjenstandene, kalt Toon



Objects. Han kan også bruke fortykker til å fjerne dem igjen.

- Dette er kanskje det første spillet noensinne som lar spilleren fjerne gjenstander fra omgivelsene, for så å bringe dem tilbake igjen, sier Warren. - Jeg har spurt alle vi har vist frem spillet til om de har kjennskap til en spilltittel hvor man kan gjøre nøyaktig det samme. Ingen har kommet på noe hittil.

Wasteland er en glorete og sporadisk verden. I spilllets historie har som sagt Oswald prøvd å gjenskape Disneyland-parkene etter beste evne, noe som i praksis betyr at hvert brett tar utgangspunkt i en scene fra en tegnefilm eller et sted i Disneyland. Mean Streets er for eksempel Wastelands utgave av Main Street USA-kvarteret i de virkelige Disney-parkene. Både ved enden og bak hus i sidegatene, har innbyggerne spikret opp store planker og malt dem over med motiver av skyfri himmel og husfasader, alt for å gi inntrykk av at byen er større enn den faktisk er. Med unntak av Mikke er alle innbyggerne i Wasteland fullt bevisste over at de er tegneseriefigurer, noe som leder til en rekke artige øyeblikk. Junction Point har gjort seg enormt med umak for å meisle spilllets stemning og visuelle stil. Utgangspunktet er at alle figurer og gjenstander skal være hentet



Når Mikke skal reise mellom de forskjellige delene av Wasteland, skjer dette gjennom plattform Brett i 2D. Disse er det mange av, og alle som enhver tar utgangspunkt i klassiske kortfilmer fra Disney. Her på bildet ser vi Steamboat Willie, Mikkes første film. Andre bygger på Oswalds gamle filmer, som for eksempel Oh What A Knight. Disney har for øvrig publisert begge filmene på Youtube.



Den store skurken i Epic Mickey heter Phantom Blot. Navnet stammer fra den figuren vi her hjemme i Norge kjenner som Spøkelseskladden, men utover dette deler de ingen likheter. Warren håper at norske oversettere finner et nytt navn på figuren.

fra et eller annet Disney-produkt – her har grafikerne virkelig finkjemmet Disneys arkiver for inspirasjon. Warren formidler meg en anekdote som utgjør et perfekt eksempel på dedikasjonen deres: da en konsepttegner på et tidspunkt

konsulterte ham med en tegning av en tønne. Joda, det var en fin og flott tegneserietønne, ingen tvil om det. - Men er den fra en Disney-film?, spør Warren. Tegneren må erkjenne at nei, den har han selv designet. Sekunder

senere er han tilbake ved tegnebrettet med ordene «finn meg en Disney-tønne!» klingende mellom ørene. Ingen detalj er for liten.

Det samme gjelder for figurenes stemmer. Det meste av dialogen i Epic Mickey foregår i tekstform, akkompagnert av små bjefje- eller

pipelyder fra den snakkende figuren. Likevel har man hentet inn alle de faste stemmeskuespillerne fra Disneys mange filmer og serier. Hvis figuren er tilknyttet en offisiell stemme, skal den offisielle stemmeskuespilleren bli brukt. Dette har også bydd på noen utfordringer, siden Oswald tross alt stammer fra tiden før tale ble introdusert i film. Han har aldri ytret et ord på det store lerret, og Disney har derfor samarbeidet med Junction Point om å caste skuespilleren bak Oswalds stemme. Dukker Oswald opp i en senere sammenheng, vil følgelig den samme stemmeskuespilleren bli brukt - selv om han ikke har noen spesielt store replikker i spillet. Når man går rundt i Junction Points lokaler er det for øvrig lett å se at utvikleren er et Disney-eid selskap (oppkjøpt i 2007).

Møtelokalene har alle navn etter Disney-figurer (det minste selvfølgelig under merkelappen The Minnie Room), flatskjermene på veggene viser kontinuerlige kortfilmer og Spector-slagordet

«Playstyle Matters!» står prominent skrevet i Disney-font hvorenn man kan skue. Overalt er det memorabilia i form av leketøysfigurer, plakater, bøker og så videre, men det man kanskje ikke vet, er det faktisk at stort sett hele samlingen stammer fra Warren Spectors egne kolleksjon. Da Disney-folkene tilbake i 2005 mente at de hadde funnet den rette mannen til oppdraget, ante de virkelig ikke hvor rett de hadde. Warren Spector har vært svoren Disney-fantast siden barnsben av. Hans eget kontor er også proppet med Disney-effekter av ulikt slag; figurer, plakater, bøker og tegneserier (jeg kan blant annet skimte en tysk Jumbo-pocket på skrivebordet). Han ber ofte besøkende journalister om å gjette hvilken gjenstand i rommet som er mest sjelden, men det mest imponerende er at samlingen strekker seg langt utover dette. Spillskaperen har gått så langt som å kjøpe et ekstra hus til alle effektene sine – et hus familien hans kaller «the house that Mickey built» - og i løpet av samtalen får jeg lære at han for øyeblikket er på utkikk etter et tredje. - Jeg er ingen rik mann, sier Warren, - kun en dum en. Og mens Warren uttrykker glede over de fornuftige boligprisene i Austin, sitter jeg kun og gleder meg over at musen er tilbake i toppform.

Rasmus Lund-Hansen

SAMLINGEN HANS ER FAKTISK SÅ STOR AT HAN HAR KJØPT ET EGET HUS



Treyarch følger i fotsporene til Modern Warfare 2, men ikke uten å trække opp sin egen sti.

CALL OF DUTY: BLACK OPS

Plattform PLAYSTATION 3 / XBOX 360 / PC Utvikler TREYARCH Utgiver ACTIVISION Lanseres 9. NOVEMBER Antall spillere 1-16 Anbefalt alder: 18

Det er ingen enkel stafettpinne å overta. Den er glatt, tung og ble formelig kastet etter dem. Da Modern Warfare-utvikler Infinity Ward gikk dukken, valgte Activision å gi Treyarch det neste store oppdraget; utvikleren som hittil har stått bak det ikke helt imponerende Call of Duty 3 og World at War. Med Call of Duty: Black Ops viser imidlertid utvikleren at kjølvannet til Modern Warfare 2 slettes ikke er for mye å svelge, og leverer likeså godt et skytespill med potensial til å bli årsbeste.

Til å begynne med kan jeg rope at alle med lang fartstid i Infinity Wards forrige, raskt vil føle seg hjemme i skoene til Black Ops. Temposkiftene, de skriptede actionsekvensene og hele spillfølelsen vitner om at den nye utvikleren har lagt mer enn et par blikk på Modern Warfare 2. Det første som slår meg er derimot hvor mye mer fokus det er på historieformidling i Black Ops. Vi befinner oss i Den kalde krigen, Castro er på sitt mest aggressive og handlingen fortelles ikke



3D-støtte

Call of Duty: Black Ops er det første spillet til Xbox 360 som støtter stereoskopisk 3D. Da vi besøkte Treyarch i oktober fikk vi såvidt testet ut funksjonen, som ikke kan sies å være annet enn litt så som så. Effekten av å se ned kolben kan ta noe tid å venne seg til, men støvet og sandkornene som virvler i luften på slagmarken kommer virkelig til sin rett. Det kan riktignok bli slitsomt i lengden.

gjennom glorete satellittbilder med vinduer av dialog. Her får vi tilbakeblikk, monologer og attpåtil en særdeles frisk tvist mot slutten av spillet. Det lusker intet Oscar-kandidatur rundt nærmeste hjørne, men Treyarch makter å trekke spilleren med på et aldri så lite mysterium med psykologisk tilsnitt. Det er særs uoriginalt, men det gjør jobben sin langt bedre enn i tidligere Call of Duty-spill.

Gjennom enspillerdelen trekkes vi med på en heisatur gjennom en russisk konsentrasjonsleir, Vietnams våte jungler og et havarert skip på Antarktis. Blant annet. Variasjonen i omgivelsene er det ingenting å si på, noe som heldigvis også gjør seg gjeldende for mer enn det visuelle. Intense skuddvekslinger på store slagmarker brytes opp av sakte kravling gjennom gruver, ispedd helikopterflyvning og kommandering av UAV-fly. En spesielt minneverdig seksjon innebærer å guide en gruppe soldater gjennom et russerspeklet isøde fra himmelen, for så å bli

kastet inn i førsteperson og kampens hete når dere blir oppdaget. I det støvet legger seg, zoomer kameraet ut og man får igjen kontroll over den varmesøkende kikkerten på undersiden av flyet. Bruk av perspektiver på

ALT ER I HØYESTE GRAD TILRETTELAGT FOR SPILLEREN

denne måten er definitivt spennende, spesielt med en såpass rask veksling som her.

Slike sekvenser definerer Black Ops som opplevelse. Alt er i høyeste grad tilrettelagt for spilleren – det vil si, her er det ingen frihet overhodet – men utviklerne har skjont at skreddersydd action har minst like stort



potensial som den spilleren lager selv. Når man plutselig blir overfalt av en illsint vietnameser med mord i blikket og må trykke på X-knappen for harde livet, blir man ikke mindre panikkslagen ved å tenke at det samme kommer til å skje neste gang man spiller igjennom brettet. Å spille Black Ops er som å spille en actionfilm der helten alltid overlever den sikre død med millimetermargin.

Til forskjell fra Medal of Honor går underholdningsverdien på bekostning av realismen, noe som på langt nær er en negativ ting. Graden av brutalitet i spillets skriptede nærkamp- og henrettelsesangrep er derimot noe jeg ikke kunne la være å fnyse av. Black Ops er et knallstramt skytespill fra før av, og trenger ikke ty til nærbilder av en kniv i halsen for å skape reaksjon. Disse scenene er så sporadiske at man har all grunn til å anklage dem for å være spekulative, men kan til fordel skrus av ved spillets start (noe omtrent ingen på hele kloden kommer til å gjøre).

Men la oss nå ikke hvile på verken laurbær eller ripsbusker. Etter Call of Duty 4: Modern Warfare har seriens flerspiller blitt en langt viktigere del av spillopplevelsen for de fleste. Og selv om jeg ikke er en av dem som har spilt seg til Prestige, kan jeg med sikkerhet si at Black Ops forbedrer og viderefører flerspillerdelen med glans. Dette er hovedsakelig takket være det nye valutasystemet, som lar spillere kjøpe nytt utstyr uten



Vietkingcong

Oppdragene i Vietnam er blant spillets mest hektiske, da utviklerne virkelig har fått frem kampviljen- og den utilslorte drapslysten hos Vietcong. Her strømmer de på i amerikanske skyttergraver med dødsforakt til den store gullmedalje.



Snabba cash Valutasystemet sørger for at en lavt rangert spiller kan bruke bedre utstyr enn hva nivået tilsier.

nødvendigvis å ligge høyt på nivåskalaen.

Kombiner dette med den nye Wager-modusen, og Black Ops-anstalter for rehabilitering av avhengighet er ikke langt unna i terrenget. I disse kan man satse mindre eller store penger i en pott, som etter hver kamp deles ut til de tre mest vellykkede spillerne. Dette er nok ikke noe for deg med lav selvtilit, men presset som oppstår når en gruppe konkurransekåte spillere kolliderer i skytetåka blir fort mer intenst enn irisen til selveste Zac Efron.

Er ikke tradisjonell, konkurransebasert flerspiller din greie, har også Treyarch valgt å følge opp sin egen zombie-modus fra World at War. I denne omgang spiller man som fire presidenter under angrep fra horder av vandøde, og må komme seg dypere og dypere inn i brettet for å overleve. Metoden er enkel: tjen kreditt gjennom å skyte zombier og reparere barrikader, som igjen kan brukes på døråpning og nye våpen. Det er ingen Left 4 Dead-killer, men likevel en modus som tilbyr



Gun Game

Spillmodusen Gun Game er kanskje mest kjent fra Counter Strike-miljøet, men jammen gjør den ikke sitt inntog i Black Ops også. I denne spillvarianten jobber man seg opp med forskjellige våpen for hvert drap, for å være førstemann til kulespytter nummer 20. Spesielt moro er det om du spiller godt nok til å hevde deg med M16 mens resten av gjengen sitter fast på Makarov-nivå.

nok dybde til å holde på oppmerksomheten i flere timer. Litt gammeldags retromoro er for øvrig i vente for de av dere som finner tidenes påskeegg i spillets menyskjermer.

*Konklusjon:

For godt til å være sant? Med Call of Duty: Black Ops dilter Treyarch etter Infinity Ward på samme måte som den kule gutten i gata dilter etter de litt eldre. Med nok arbeid oppnår han aksept, tilpasser seg og blir en del av gjengen. Black Ops gjør alt det riktige om igjen, men ikke uten å bidra med sine egne små justeringer som forbedrer spillbalansen uten å forstyrre den. Enspillerdelen byr på en nærmest thriller-aktig historieformidling, flerspillerdelen introduserer valuta til spillsystemet og region sitter strammere enn tights i regnvær. Bravo!

Daniel Guanio

9/10



Elleville biljakter i Criterion's tolkning av politi og røver.

NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT

Plattform PC / PS3 / XBOX 360 Utvikler CRITERION Utgiver EA Lanseres UTE NÅ Antall spillere 1-8 Anb. alder 7

Det har vært knyttet store forventninger til *Need for Speed: Hot Pursuit*, spesielt ettersom det kritikerroste utviklerstudioet Criterion står bak spillet. Burnout-skapene legger sine lekne utviklerfingre på en av bilspillsjangerens største merkevarer, med et rundhåndet budsjett til disposisjon. Elleville biljakter med politi og fartsforbryter har vært et av de mest spennende elementene i *Need for Speed*-serien, og i *Hot Pursuit* har Criterion valgt å fokusere på disse -pusset og polert med sin suksessformell for kollisjonsrelatert moro.

Det hele utspiller seg i overdrevent vakre amerikanske omgivelser i det fiktive Seacrest County. Her suser man gjennom kystlandskaper med havgapet på den ene siden og tropisk skog på den andre, før man i neste øyeblikk befinner seg på vei opp en fjellside. Det er totalt overdrevent og sender tankene tilbake til arkadeklassikeren *Outrun*, hvor landskapet også endret seg fullstendig i ett og samme løp. Et solid hint til hva *Need*



Filmatisk

Det er til tider en utrolig snedig bruk av saktefilm-effekter og kameraføring i *Need for Speed: Hot Pursuit*. Visse situasjoner oppleves velregisserte og nesten som hentet ut av en Hollywood-film. Det blir en filmatisk snert over actionsekvensene, og bidrar til å øke intensitetsnivået flere hakk. De samme triksene blir også brukt under kollisjoner, og nærbilder av bilvrak som deiser nedover asfalten mens gnistene spraker til alle kanter er særs iøyefallene.

for *Speed: Hot Pursuit* er: Et arkadedrevet bilspill med større fokus på det spektakulære enn det realistiske. Og det fungerer glimrende.

Før man får muligheten å klemme pedalen i bønn dukker en Hollywood-inspirert snutt opp på skjermen, for å sette den rette, intense stemningen. I dette tilfelle er det en fartsforbryter som er på rømmen fra en bråte politibil. I mengden av røde og blå lys er det riktignok en som ser hvassere ut enn de andre. Det er deg. Kamera finner posisjon bak bilen og jakten er igang. Denne gangen går ferden gjennom grønnkledd furuskoger på en regntung asfalt, med en fargepallett og lyseffekter som et visuelt drops det nesten ikke finnes maken til. Nærmest en vaskeekte naturopplevelse. Hvem trenger marka nå?

For å ta knekken på skurken har man flere verktøy tilgjengelig. Det er selvfølgelig mulig å daske inn i råkjøreren ved å kjøre fort og holde gode linjer gjennom svingene, men i de

SOM ET VISUELT DROPS DET IKKE FINNES MAKEN TIL...

fleste tilfeller jakter man på en like sprek bil som man selv besitter, så hjelpemidlene kommer godt med. La meg først nevne at man fyller opp en turbomåler ved å sneie andre biler med en hårsbredd, kjøre i motsatt kjørefelt og andre halsbrekkende manøvre. Men det er mer effektivt å benytte spesielle egenskaper som å plassere veisperringer, spikermatter, elektromagnetisk puls eller kalle inn et politihelikopter. I dette tilfelle var det en veisperring som rystet motstanderen nok til at han sakk ned. Bak ham kommer jeg i 250



Svenske omgivelser Halveis inn i utviklingsprosessen spurte Burnout-utvikler Criterion om svenske Dice (Battlefield, Mirror's Edge) kunne hjelpe til med designet av de ulike miljøene. Resultatet ble slående.

kilometer i timen for å gjøre slutt på hans dager som fartssynder. I øyeblikket det smeller tar saktefilmeffekter over føringen, og sørger for at få detaljer blir overlatt til fantasien. Utrolig tilfredsstillende og brutalt lekkert.

Like underholdende er det også å være på rømmen fra politiet, hvor man kan benytte andre hjelpemidler som radarforstyrrer og flere snarveier for å snike seg unna. Det er en rekke forskjellige spilloppsett, med alt fra politi og røver til mer tradisjonelle løp, og muligheten for at onkel politi står langs

veibanen for å måle farten - for så å kaste seg med i løpet - gjør alt sammen mer spennende.

Spillet drives videre av et poengsystem hvor man samler poeng underveis i løpene, og etter målstreken er krysset. Her får man belønninger, nytt utstyr, flunkende nye biler som kan brukes videre i spillet. Etter endt løp deiser bestetiden din opp på en rangeringsliste over nettet, og det tar ikke lang tid før man ser at kompisen din har slått deg med et par sekunder. Criterion har fokusert mye på å gjøre opplevelsen mer sosial - selv når man ikke spiller sammen. De har forstått at det ikke er like interessant å være nummer 373.000 på verdensranking som det er å knuse kompisens bestetid, og dette systemet er såpass godt integrert i spillet at det blir nesten like spennende å konkurrere med venner som mot den kunstige intelligensen.

Selv om Need for Speed: Hot Pursuit er knakende godt bilspill, har det også et par riper i lakken. Den kunstige intelligensen har en tendens til å bli noe forutsigbar og



Burnout-arven

Det er ikke vanskelig å kjenne igjen Criterion's suverene arkade-elementer i Need for Speed: Hot Pursuit. Det er riktig nok ikke "Takedowns" i spillet, men den samme følelsen er heller ikke langt unna når man klasker støtfangeren inn i siden på en politibil og nyter synet av vraket som skrøner utenfor veien. Den velkjente turbofunksjonen er også på plass, og selv om den ikke er like kraftig som i Burnout-serien, er det et hendig verktøy for både å vinne løp og presse motstanderen ut av løypa.

strømmlinjeformet, og til tross for at det er realtvis diskret, er det nok til at en merker det. Ettersom man kommer lengre inn i spillet blir Hot Pursuit-løpene (der politiet er involvert) i større grad et spørsmål om å overleve enn et dedikert billøp, selv om det er god variasjon rundt det hele.

★ Konklusjon:

Need for Speed er en heseblesende arkaderacer for ekte adrenalinjunkies. Det er for deg som liker å kjenne suget i magen og klumpen i halsen, mens du suser inn og ut mellom trafikanter med klampen i bänn og politiet i hælene. Simulasjonfans vil nok ikke bry seg nevneverdig om dette spillet, men for alle andre er det bare å kaste seg frådende ut i jakten på verdens største fartsbot.

Kristian Nymoen

9/10

2: En annen mening: Petter Hegevall Gamereactor SE

Kjørefølelsen er seig og firkantet. Fartfølelsen er blek og trist, kollisjonene irriterende og motstanderbilens kunstige intelligens kjennes fattig. Visst er grafikken lekker og Autologifunksjonen er riktig velgjort, men i all helhet er dette en stor skuffelse.

Konklusjon: Både Blur og Split/Second er bedre spill.

5/10



Harmonix gjenoppliver musikkspillsjangeren og tar den ett skritt videre.

ROCK BAND 3

Plattform PS3 / XBOX 360 / WII Utvikler HARMONIX Utgiver ELECTRONIC ARTS Lanseres UTE NÅ Antall spillere 1-4 Anb. alder 12

Her hadde det passet veldig bra å åpne anmeldelsen med forskjellige låttitler. Det er like vanskelig å velge her, som det er under den faktiske spilllokten. «Break on Through» og gjennombrudd, kanskje? Rett på sak med «The Hardest Button to Button»? Eller «Killing Loneliness» for å understreke Rock Band som sosial spillopplevelse? Ah, vent. Ida Maria sier det utvisomt best. Oh My God.

Harmonix har med Rock Band 3 rodd seg langt opp på land med så mye, men én ting er mer imponerende enn noe annet: at man i et så mettet marked makter å slippe et spill som både føles friskt og spennende. Siden Guitar Heros gjennombrudd for (bare!) fire år siden, har massene blitt oversvømt med musikkspill der vi trykket kjente noter, bladde oss gjennom en evighet av låter for å finne noe som passet alle, og ble tvunget til å reflektere over hvorvidt Aerosmith og Green Day har noen som helst relevans den dag i dag.

Det har vært en lekeplass, men med et underlag av kvikksand. At det er Harmonix som drar oss opp av sanden, er i så måte helt logisk.

Etter å ha skapt, eller kanskje rettere sagt revolusjonert en sjanger (Guitar Hero), har Boston-studioet gjort lite annet enn å forbedre den (Rock Band), blitt prisbelønt for sin innsats med The Beatles: Rock Band og fortsetter for øyeblikket med den mest riktige utviklingen: ett steg nærmere realisme.



Læringskurve Keyboardet er et splittet nytt instrument, og hvis man våger seg ut på Pro-modusen må enhver belage seg på noen timer med tilvenning.

Proffgitar

I Pro-modusen omgjøres den vanlige motorveien av noter til noe som kan minne mer om et autentisk tablatur, der notene vises på skjermen med et siffer ved siden av hver respektive streng, klart og tydelig. Selv om hjernen må gå på høy- gir når man får beskjed om å plassere fingrene på den tredje strengens fjerde bånd, er oppsettet helt logisk og overkommelig. Ønsker man å lære seg ordentlig gitarspilling er det imponerende nok mulig gjøre dette gjennom treningsmodusen i Rock Band 3.

Rock Band 3 er en ambisiøs musikktrener. Selv om mange aldri kommer til å bry seg om hvordan man angriper en C-moll på gitar, finnes muligheten. Noen menyvalg fra Easy og festfokuserede fredagsmoduser finnes en guide til hvordan man faktisk kan lage egen musikk. En fantastisk bredde. Dette har følgelig sitt utspring i Mad Catz nye instrumenter, keyboardet og gitaren. Den siste dukker opp i to versjoner: en Fender Mustang-replika med 102 knapper og strenger, samt en Fender Squier som kan kobles inn i forsterker.

Videre er keyboardet et velkomment tilskudd som tillater Harmonix å velge en helt annen type låter. Uavhengig om du liker

Lenons Imagine, Roxettes The Look eller alt av The Doors, kommer du til å skjønne at ting har skjedd. I begynnelsen føles det kanskje ikke like rocka å hamre løs på en minisynt, men man kommer fort inn i det.

Det er i tillegg mer smidig enn noensinne å sortere låtbiblioteket sitt og lage spillelister, samt at Rock Band 3 har oversikt over hvilke låter du foretrekker. Rock Band 3 fortsetter å forenkle menysystemet med separate menyskjermer for hver spiller nederst på skjermen, og med ett enkelt trykk på Start kan man enkelt hoppe ut av låta hvis fiskesuppen skulle sette seg i halsen.

* Konklusjon:

Rock Band 3 er mer eller mindre perfekt, og definitivt en milepæl i sjangeren. En torn i foten er fortsatt det faktum at man må ut med en hel del penger for å oppleve spillet til sitt fulle, selv om man selvfølgelig har anledning til å bruke sine gamle instrumenter. Tilgjengeligheten, låtarkivet, ambisjonene, dybden og fremfor alt underholdningsverdien, stadfester det faktum vi hele tiden har håpet på: Rock Band 3 er det beste musikkspillet hittil. Hvor veien går herfra, er en svimlende tanke.

Jonas Elfving

10/10



Fremad, arbeidere! Revolusjonen har ankommet Albion.

FABLE III

Plattform XBOX 360 Utvikler LIONHEAD Utgiver MICROSOFT Lanseres UTE NÅ Antall spillere 1-2 Anb. alder 16

Frighet, likhet, brorskap lød det under den franske revolusjonen, og nå har opptøyene kommet til Albion. Endelig er den høyt elskede Fable-serien tilbake og denne gangen kan vi boltre oss i et rike preget av tungindustri og et folk på randen av revolusjon.

60 år har gått siden Albions siste helt reddet verden, og tiden har jammen ikke stått stille. Albion har blitt snudd på hodet av de mer moderne tider og Bowerstone har fått en ansiktsløftning av dimensjoner. Landet styres nå med jernhånd av den avdøde heltens arvtager. Du spiller som søsteren (eller broren) til landets maktinnehaver og vi innser allerede svært tidlig at vår kjære bror spiller skitne kort.

Lumskheter lusker i Albion; et undertrykt, fattig og sultende folk skriker etter en leder som kan gjøre det rette og bringe fred til riket. Din bror styrer med ild i blikket og mister ikke ansikt til tross for folkets lidelser. Til å begynne med står du på sidelinjen av det hele, men når din bror gjør det hele personlig ved å be deg velge mellom din venns død og en uskyldig byboers død, er barrieren brutt. Hjulene settes i gang og allerede med denne avgjørelsen formes de langsiktige konsekvensene av valget ditt.

Det er nå åpenbart at din bror må avskaffes, at folket trenger en ekte helt og at en kommende revolusjon er uunngåelig. Dermed må du begi deg ut på en reise for å samle allierte, bygge opp tillit til folket og



Kraftangrep Holder man inne X-knappen utfører man såkalte "flourishes", som i praksis er ekstra kraftige fremstøt som titt og ofte blir gjengitt i kule vinkler og sakte kino.

Magistrat

En av nyhetene i Fable III er muligheten til å kombinere to forskjellige formler. Med tilgang på trylleri og ildkuler og virvelvind, står man fritt frem til å herje motstanderne med ildstormer. Magisystemet er ellers helt identisk som i forgjengeren, der B-knappen står for både avstands- og sirkelangrep. Oppgraderingsmulighetene for magiformlene begrenser seg til skademengde og radius, mens våpnene forandrer utseende etter hvordan man oppfører seg i spillet.

samle nasjonen for å velte den nåværende lederen.

Historien i Fable II ble kritisert for flere ting, blant annet at slutten ba på et antiklimaks, at det var en litt kort hoveddel og at det var for få valg. Molyneux har tydeligvis tatt alt dette til seg, for i Fable III skinner historien sterkest av alt. På den lange reisen til tronen avgir man visse løfter til byer man hjelper, eksempelvis i byen Brightwall der man avgir et løfte om å restaurere dets universitet for å vinne tilliten til folket og få en ny alliert i kampen til toppen. Disse løftene er på ingen måte tomme, og når man kommer til makten forventes mye av deg som leder. Uten å rope hele plottet kan jeg si at

Fable III byr på svingom etter svingom; det har både uventede plotvridninger, ekstremt vanskelige valg og en hel masse arbeid for å fremstå som en bra monark for folket.

Et av spillets ess i ermet er for øvrig dets totale mangel på tidkrevende menyer som ofte kan være slitsomme i store rollespill. For å gjøre det hele ryddig og oversiktlig har Lionhead nå lagt til et fristed (The Sanctuary). Ved å trykke på start blir man umiddelbart transportert til dette rommet, og her har spilleren oversikt over bekledding, våpen, ulike magiske angrep, samt alle andre saker og ting som vanligvis skulle befinne seg i ulike menyer. Jeg sier ganske enkelt halleluja, pris Molyneux og eventuelle andre som kom på denne genistreken.

★ Konklusjon:

Fable III har ingen store feil som ødelegger spillopplevelsen. Hoveddelen er fantastisk vellaget og mulighetene man har ved spillets slutt er nesten endeløse. Om man vil boltre seg i oppdrag, få en hel masse barn eller bare løpe rundt og skape kaos; alt er mulig. Hvis du har en 360 og en TV kommer du ikke unna denne perlen. Helt enkelt Fableaktig.

Kristina Wiik

9/10



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



COMPATIBLE WITH
XBOX 360®
 XBOX LIVE® COMMUNICATION



steelseries
SPECTRUM 2.0
 GAMING HEADSET

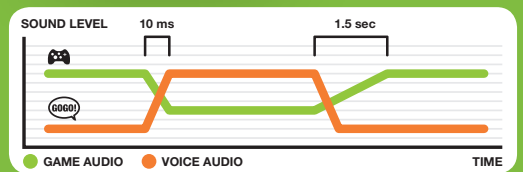


steelseries
SPECTRUM 2.0
 GAMING HEADSET



INKLUDERER STEELSERIES SPECTRUM LYDMIXER:

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



SteelSeries LiveMix in action

Alle studenters største mareritt er tilbake med glans.

FOOTBALL MANAGER 2011

Plattform PC Utvikler SPORTS INTERACTIVE Utgiver SEGA Lanseres UTE NÅ Antall spillere 1 Anb. alder 3+

Eksamensmonstret for alle fotballfans er tilbake. Football Manager-serien er noe som alle med elsk for sporten kan bruke titalls timer på. I fjor fikk vi servert kvalitet, men lite innovasjon. Derfor stilte jeg med litt middels forventning i påvente av hva Sports Interactive hadde i ermet for årets versjon.

Det første som fanget min oppmerksomhet er det nye nyhetssystemet. Det føles mer som et oversiktlig mail-program, enn hva vi har fått servert før. Det samme kan sies om brukergrensesnittet generelt. Det er enklere å sluse i seg all den informasjonen som Football Manager bombarderer deg med.

Deretter var det klart for å sjekke ut hvordan det nye hinderet for å skaffe spillere fungerer, nemlig agenter. Og skal si jeg ble

FORHANDLINGENE KAN VARIERE FRA AGENT TIL AGENT...

positivt overrasket. I forhandlinger får man et lønningsforslag som man må ta med en klype salt. Dette er spillerens ønske, altså noe som fort er noe høyere enn hva de egentlig kan akseptere. Forhandlingene kan variere i forhold til hvordan agenten er. Noen har god tålmodighet, mens andre liker ikke å sitte stille i mer enn to sekunder. I tillegg må du bestemme deg for hvor mye penger som skal gå til agenten selv. Dette tilfører også noe annet nytt, nemlig agentenes konstante mas om at deres klienter er tilgjengelig for salg. Store klubber får til stadighet brev og mailer fra desperate agenter som vil selge spillerne sine. Slik merkes virkelig i FM 2011. Det går nesten ikke én dag uten å få noen anbefalinger fra stakkarslige agenter.



PENERE Grafikken har også fått seg noen oppdateringer. Feiringer har blitt lagt til, samt noen flere animasjoner og værefekter.



Taktisk

Enda en herlig ny funksjon er muligheten til å forberede laget til kamp. Formasjoner kan bli drillet inn og du kan velge om det skal fokuseres på en spesifikk del av spillet. Ikke en veldig dyp funksjon nå, men absolutt noe som skulle vært lagt til for lenge siden. Jeg ser fram til hvordan dette kan bli forbedret til neste år, for her ligger det en del potensial. Dette er et element som helt sikkert vil følge serien videre, og utviklerne er kjent for å lytte til all tilbake-melding fansen har å komme med.

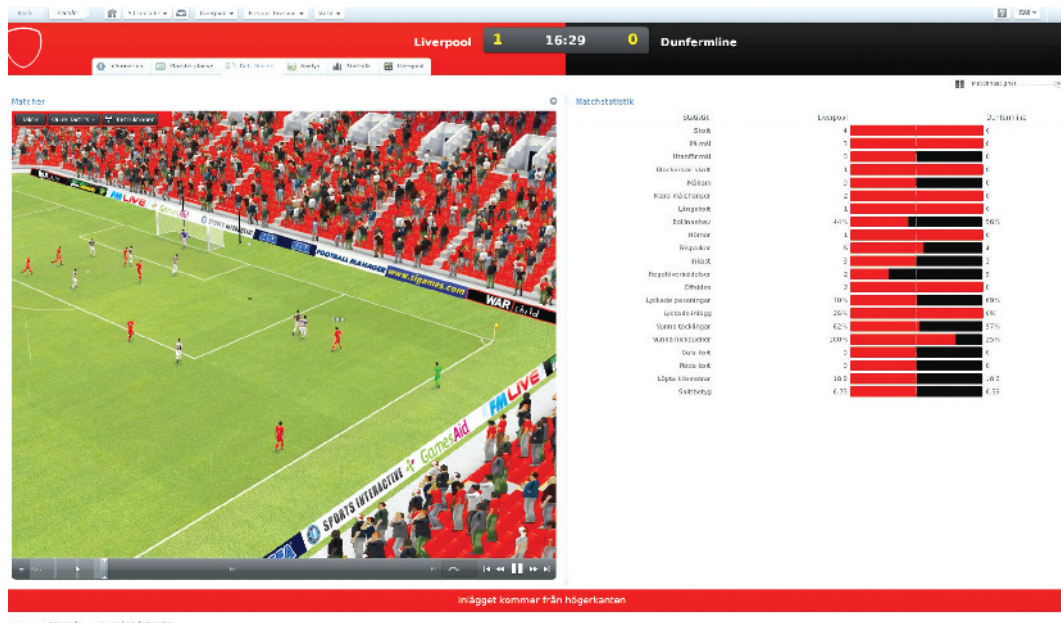
Etter den første signeringen var unnagjort var det klart for pressekonferanse. En funksjon som alltid har vært kjedelig etter du hadde gjort unna de to-tre første. Slik er det dessverre i år også, selv om vi var lovet noe helt annet. Det er flere spørsmål, men det føles bare som enkle omformuleringer av de samme spørsmålene. Grått og demotiverende. Nei, det her blir assistenten sin jobb.

★ Konklusjon:

Football Manager 2011 tar nye steg i riktig retning, enda flere enn hva vi fikk se i fjor. Det nesten komplette spillet blir stadig bedre. Forbedret brukergrensesnitt åpner for nye spillere. Agentene gjør overgangene mer autentisk. Kampforberedelsene gir en ny dimensjon taktisk. Det er klart det finnes forbedringspotensial, men det er vanskelig å være negativ mot en slik positiv opplevelse. Jeg vet, som i fjor, at jeg vil bruke utallige timer på Football Manager 2011.

Martin Andresen

9/10



STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED II

Plattform PC/PS3/360/DS/WII Utvikler LUCASARTS Utgiver LUCASARTS Lanseres UTE NÅ Antall spillere 1 Anb. alder 16



LYNKJAPP Og overskuddet gikk til Trøgstad Elverk.

Jeg har en liten teori om at alt knyttet til Star Wars som har II involvert i tittelen er forbannet med Kraftens mørke side. Episode II er den klart dårligste av filmene. Knight of the Old Republic II var en skuffelse i forhold til forgjengeren. Og The Force Unleashed II? Vel...

Igjen får vi stifte bekjentskap med Starkiller, Darth Vaders hemmelige lærling. Etter forrige spillers begivenheter blir Starkiller holdt i isolat på kloningsplanetet Kamino. Med Starkiller som forsøkskanin har Darth Vader som mål å gjøre det ingen har klart før (men som har blitt gjort senere i Star Wars-universets kronologi): Å kloner en jedi, for dermed å skape en hær av lydige jedikrigere. Starkillers kloner sliter derimot mentalt med bruddstykker av minner om begivenhetene fra forrige spill. Dette resulterer i at Starkiller rømmer fra Darth Vader og Kamino for å lete etter de eneste to personene han husker fra sitt "forrige liv": Jedimester Rahm Kota og Starkillers store kjærlighet, Juno Eclipse.

Eneren fortalte en tålelig spennende historie fra en mørk periode i galaksen. Oppfølgeren makter aldri å komme i nærheten av engasjement. Til enhver tid føles historien påtatt og mållos, og føles like mye uten sjel som en feilslått kloner. Starkiller selv virrer rundt uten særlig mål og mening, bortsett fra å ødelegge alt av Imperiet som kommer i hans vei. Det kunne vært moro nok det, i tråd med forgjengerens policy om å gå bananas med Kraften. Men takket være manglende variasjon og få bosskamper, forsvinner spenningen to timer uti det seks timer lange spillet.

★ Konklusjon:

The Force Unleashed II kunne ha rettet opp i forgjengerens feil og mangler og blitt en enda mer underholdende affære. I stedet bringer den med seg gamle overtredelser og legger til nye misgjerninger. Spillet sliter med samme identitetskrise som hovedpersonen, og undertegnede sitter med et håp om at serien kan pakke seg vekk til en galakse langt, langt borte.

Ingar Takanobu Hauge

5/10



Ny angrepsmetode

Ubisoft har lagt om angrepsstrukturen og trykket ligger på luft- og skyteaksjoner. Ved å hoppe fra avsatsen og tak til er det lettere å unngå gigantiske slagsmål med tempelridderne, siden dermed ikke rekker å hente assistent.

Ubisoft prøver lykken med Ezio for tredje gang, og leverer nesten varene.

ASSASSIN'S CREED: BROTHERHOOD

Plattform PLAYSTATION 3 / XBOX 360 / PC Utvikler UBISOFT Utgiver UBISOFT Lanseres 18. NOVEMBER Antall spillere 1 Anb. Alder 18

Da Assassin's Creed II kom ut i fjor fikk det en delt mottagelse. Det første spillet var repeterende, og oppfølgeren fortsatte i samme spor med unntak av noen endringer. Ubisoft forbedret kampsystemet, mens historien og sideoppgavene ble forsømt. Men utvikleren gir seg ikke, og prøver en ny taktikk i Ezios andre eventyr. Er alle gode ting tre? Både ja og nei.

Assassin's Creed er som kjent delt i to historier - den ene viser leiemorderens nåtid, mens den andre fokuserer på oldtiden. For min del har spenningen i den moderne delen manglet siden vi var fanget hos Abstergo i Assassin's Creed, men denne gang får emnet oppmerksomheten det fortjener. Desmond Miles og gjengen er fortsatt på flukt fra Abstergo, og har slått seg ned i Ezios landsby Monteriggioni for anledningen. Neppe tilfeldig. Desmond har vanskelig for å holde styr på minnene, og blander fiksjon med virkelighet som en gammel travet med mild demens. Ved å kludre med Desmonds virkelighetsforståelse



Virtuell trening

I Assassin's Creed: Brotherhood har du alltid tilgang til virtuell trening via menyen. Her kan du trene deg opp i alt fra sanking til kampmetoder, og du blir belønnet med medaljer fra gull til bronse utfra innsatsen din. De høyeste poengsummene blir publisert på de offisielle rangeringslistene, som gjør at drapsrekke og kombinasjonsangrepene blir en løpende nettkonkurranse mellom deg og dine venner.

klarer Ubisoft endelig å flette de to historiene sammen uten å miste interessen verken i eller utenfor Animus.

Men for all del - hovedvekten ligger på Ezio og hans eventyr i 1400-tallets Italia. Siden forrige gang har Borgia-hæren brent Monteriggioni til grunne, og under korstoget rasket de med seg både Edens eple og onkel Marios hode. Ezio befinner seg plutselig i hjertet av Roma, som blir styrt med jernhånd av tempelridderne. Vår oppgave? Å styrte Cesare Borgias styre ved å reorganisere leiemorderklikken.

Ubisoft har snakket høyt og lavt om den forbedrede kunstige intelligensen, og tatt forgjengerens gluphetsnivå i betraktning hadde de strengt tatt bare en vei å gå. Vaktene er utstyrt med blikk som ville gjort selv den mest klarsynte falk misunnelig, og av den grunn er det vanskeligere å både følge etter og eliminere dem.

Kampsystemet har også fått en opprusting, som tilbyr større frihet for både fiendene og Ezio. For vår del betyr det økt fokus på luftangrep og

sammenhengende drapsrekke, mens tempelridderens tyngde ligger på kontring og kjapp nedstikking. Det nytter altså ikke å svare med kontring lenger, og det er det heller ingen grunn til når skademengden blir større av spesialangrep og skytevåpen.

Våpenarsenalet har for øvrig også vokst. Ubisoft skjønte vel at de ikke ville klare seg på dolker for tredje gang, og ved å legge til blant annet skjulte pistoler og giftpiler har de endret angrepsstrukturen. Ved å stole mindre på sverdet

2: En annen mening: Mikael Sundberg, Gamereactor SE

Ezio høres kanskje like guffen ut nå som forrige gang, men selv om spillet har sine småfeil er det ikke nok til å vippe Assassin's Creed: Brotherhood av pinnen. Dette er et storlaget eventyr, som er proppet til randen med masse action og fenomenale akrobatiske øyeblikk. Nett delen er også svært godt utbygd.

Konklusjon: Sterkt eventyrspill med stor verden. Spennende! **8/10**

uren,
ngrep.
målet
en de
anse.



åpner de for et friere oppsett, så du ikke nødvendigvis må snike deg frem for å myrde. Introduksjonen til luft-, skyte- og langdistanseangrep vitner om en verden i forandring, og gjør at Assassin's Creed-universet føles friskere.

Men selv om det er mye nytt i Brotherhood er det flere svakheter som henger igjen. De utallige faktaboksene om Italias bygg og personer er der fremdeles, og som forrige gang føler jeg at de forvirrer historien fremfor å forsterke den. I tillegg er stemmespillet like brutalt dårlig - greit nok at de skal snakke gebrokkent, men dette er på grensen til pinlig.

Men dette er ikke det største problemet. Ubisoft har ikke lært noe av kritikken de fikk på

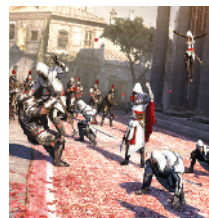
HER ER DET MYE NYTT, MEN FLERE SVAKHETER HENGER IGJEN...

sideoppdragene, som igjen mangler tilknytning til historien. Det har de det gigantiske Roma å takke for - Ubisoft mener tydeligvis at størrelse er alt, og har fylt byen (som er tre ganger større enn Firenze) med ubetydelige oppdrag og personligheter. Om man først skal lage en lekeplass bør man fylle det med spennende gjøremål fremfor 50 oppdrag uten mål og

mening. De føles påtvungne, og flyter rett og slett ikke godt nok til å fortjene plassen de får.

Våre fribente venner tar også større plass i oppfølgeren, og åpner for kamp på hesteryggen. Dessverre er ikke dette kamplementet like finpolert som det burde vært, og vanskeliggjør ofte fremfor å hjelpe. Interessant blir det heldigvis når flere parter er utstyrt med hest, da vi får fektning i ekte middelalderstil. Det er det vi vil ha - ikke sakte galoppering fra fruktboden til våpenhandelen.

Design- og lydmessig er det også flere likheter med forgjengeren. Her er det få eller ingen nyheter å hente, og designet kunne stammet fra hvilken som helst scene fra Assassin's Creed II. Ja, det er pent, og ja, det er detaljert - men vi har sett det før. Det er samme hustak, samme klatremekanikk og samme plattformelementer - og dessverre er Ezio like klundrete som han akk så ofte var i forgjengeren. Men til gjengjeld flyter det så det synger når det først treffer, og hadde Ubisoft finpusset dette ville jeg kanskje vært mindre



Fraksjonene

Hovedhistorien i Assassin's Creed-serien bygger på konflikten mellom leiemordere og templeridderne, og finner sted på 1100-tallet til 2012. Krangelen er roffestet i jakten på Edens Eple, som lar en person bestemme tankene til en eller flere personer om gangen. Templeridderens mål er å beskytte mennesket fra seg selv ved å forby fri vilje og bestemme for dem, mens snikmorderne står for å bestemme selv innenfor egne grenser.

lysten på større forandringer.

Jeg fikk dessverre ikke mulighet til å teste flerspillerdelen, men det høres uenkelig interessant ut å leke katt-og-mus med flere leiemordere. Spørsmålet er hvor godt det gjennomføres, men vi satser på at Ubisoft har kontroll på dette elementet.

*Konklusjon:

Sammenlagt er Assassin's Creed: Brotherhood akkurat det jeg forventet: et actionspill som innfrir punktene i sjekklista, uten å gi meg det lille ekstra. Spillet formelig skriker etter balanse, og hadde Ubisoft lagt litt mer hjerte i sideoppdragene ville de stått sterkere. Mer fokus på variasjon neste gang, Ubisoft - alle gode ting må ikke nødvendigvis være tre.

Line Fauchald

7/10



Bond i bøtta med James Bånn, men ikke uten en hel del hodeløs skyting.

007: BLOOD STONE

Plattform PS3/XBOX 360 Utvikler BIZARRE CREATIONS Utgiver ACTIVISION Lanseres 5. NOVEMBER Antall spillere 1-16 Anb. alder 16

Blood Stone kaster deg rett inn i en historie om arrete skurkestereotyper, biologiske masseødeleggelsesvåpen og frekke biler. En russer ved navn Pomerov spiller skitne kort under bordet, med den type stormannsgale planer vi har lært å forvente av Bond-skurker: Han vil drepe alle verdensledere. Gjerne på så kort tid som mulig.

Bond-piken i spillet heter Nikole Hunter, men gjør ikke særlig mye annet ut av seg enn å være stemmelagt av Joss Stone. Etter at Daniel Craig tok over som Bond, James Bond, har Bond-skreppene vokst bein i nesa (Quantum of Solace, Casino Royale), men Nikole Hunter er risikoa allergikeren som omfavner og jubler i etterkant av strabasene, mens alle lurer på hvor hun befant seg da det egentlig skjedd.

Som spillanmelder kan man gjøre kort prosess og kjøpt dekonstruere opplevelsen med faglig finesse: skyting, bilkjøring, nærkamp. Det krever ikke engang et trent øye eller særlig med tid for å kunne stadfeste hvor blodfattig Blood Stone faktisk er. Som skytespill i tredjeperson byr det på et tradisjonelt dekningsystem, to håndfull våpen å velge imellom, og – ikke overraskende – flerfoldige timer med skyting. Allerede i første minutt har man skutt 10 hoder på 10 soldater; soldater som tydeligvis ble flasket opp på dødsforakt. Noen av dem stormer mot deg som ville fans, andre gjør sitt beste for å unngå



Hør, hör Lydsporet i 007 Blood Stone er spillets fremste kvalitet. Her blir man oppvartet med klassisk Bond-musikk og overdådige orkestrale komposisjoner med trompet i spissen.

En neve smerte

Noe av det morsomste med spillet er å storme mot rekke på rekke med stokkdumme soldater og hamre los på slåknappen. James Bond er topptrøtt i CQC, og knekker nakker og håndledd raskere enn man kan si "Jason Bourne". Ved å slå skurkene i ansiktet tjener man noe som kalles Focus Shots, en snarvei ikke helt ulik "Mark and Execute" i Splinter Cell: Conviction. Å spasere inn i et rom med fire soldater, legge to av dem i bakken med judogrep, for så å avfyre et lynkjøpt Focus Shot på de to resterende - herlig.

dekningsmulighetene ved å stå rett opp og ned. Den kunstige intelligensen oser av tidlig 2000-tall, da vi fortsatt synes det var gøy å felle bølge på bølge med fiender som på mystisk vis manifesterte seg i det ene, lille hjørnet av brettet. Blood Stone er enkelt sagt en kollasj av enkle og utdaterte spillmekanikker, noe som gjør det enda mer frustrerende for meg å innrømme at det faktisk har vært litt gøy.

Bond-fanatiker har jeg lenge vært. Der folk kan se Bond-scener og fryse av hvor lite i kontakt de er med virkeligheten, er jeg såpass lallet inn i Bond-fantasiaen at dette kun gir mening. Dette er ikke fjollete, folkens - dette er et Bond-øyeblikk. Det er sånt James Bond

driver med. Takket være et knippe virkelig intense og frenetiske actionscener i Blood Stone, henført av ekte Bond-musikk med dramatiske strykere, har jeg derfor blitt pinlig forført av de sekvensene hvor spillet faktisk skinner. Være det seg biljakt over en russisk innsjø som slår stadig større sprekker eller å jage en ukjent leiemorder over regnvåte tak i Shanghai – spillet er ikke totalt blottet for glede. Autosiktfunksjonen sørger på sin side for at hodeskudd kan gjennomføres med den ene hånden godt bortgjemt i sofakroken, noe som går hardt utover spillers levetid. Her har du 5-6 solide timer med middelmådig action foran deg, ikke medregnet flerspillerdelen.

* Konklusjon:

Men jeg skal gi deg det, virtuelle Daniel Craig. Når du bruker nærkampangrep i smoking, er påpasselig med å ende hver biljakt ved å sveve ut fra en rampe og kollidere den dyre bilen din i motstanderen, når du med millimetermargin unnslipper et underjordisk drillbor som dukker opp helt uten forvarsel... da er du en grei type. I et helt greit spill. Interessert? Kjøp det i så fall billig. Veldig billig.

Daniel Guanio

5/10

Game reactor

PLAY®

COME PLAY!

Les det nye e-magasin med
spennende anmeldelser av
spill og film til hele familien...



THIS SEAL IS
YOUR ASSURANCE

Gamereact

HAS EVALUATED AND
APPROVED THE
QUALITY OF THIS
PRODUCT

mer på www.grplay.no

GUIDEN®

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

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

Sonys nyeste konsoll er markedets store muskelbunt!

Sony Playstation 3

Informasjon

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

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



Gamereactor Topp 15 Playstation 3

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

Nr.	Spilltittel	Sjanger	Utgiver	Karakter
1	Red Dead Redemption Rockstars nye western-epos leverer på alle fronter, og vi er ikke i tvil: Dette bør skaffes!	Action	Rockstar	10/10
2	Little Big Planet Vi visste at det kom til å bli bra, men ikke så bra som dette. Har du PS3, må du ha Little Big Planet.	Plattform	Sony	10/10
3	Grand Theft Auto IV Mesterlig lekeklass med skytevåpen, fete biler og utrolig atmosfære. Et must i enhver spillsamling.	Action	2K Games	10/10
4	Rock Band 2 Den nye rockekongen og verdens beste partyspill. Det beste musikkspeillet 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 flerspillerdelt 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	Rock Band 3 Harmonix passer på tronen, og leverer det beste musikkspeillet siden Rock Band 2. Fantastisk!	Musikk	EA	9/10
15	Demon's Souls I dette actionrollespille møter du på spennende utfordringer, der det aller meste sitter som støpt.	Action	Namco Bandai	9/10

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

ANBEFALT

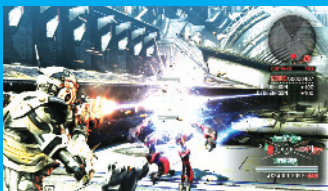
VANQUISH

PLATINUM GAMES / SEGA

Hva skjer? I en nær fremtid kriger USA med Russland og dets eksentriske og livsfarlige diktator. Resident Evil-skaperen er tilbake med lynrask skyteaction, og gir oss en oppvisning i heftig skuddveksling i skoene til Sam Gideon. Hyperaktive roboter går kappgang for å massakrere deg og den hvite rustningen din, og sørger for at nervene står i hjelpenn fra første sekund.

Beste øyeblikk: Når du redder deg selv fra en saftig gjennompepring ved å skli langs gulvet mens skoene dine spytter ut kuler.

Til deg som: Er ute etter et japansk spill med samme, om ikke høyere, tempoføring enn Gears of War.



ANBEFALT

FIFA 11

EA / EA

Hva skjer? EA har forbedret og endret det aller meste med Fifa i år. Resultatet er et fotballspill med mer realistisk kroppskontakt og en kruttsterk karrieredel som vil skape hengighetsproblemer for fotballfansen. Utvikleren har også kostet på seg en rekke nye animasjoner, som øker flyten i spillet til tusen. I tillegg får vi sylskarpe ballerøringer og et forbedret pasningsystem.

Beste øyeblikk: Når den første godlåta strømmer ut av høyttalerne. Vi tar aldri presentasjonen i Fifa for gitt, og i år er intet unntak.

Til deg som: Vil ha et fotballspill perfekt egnet for kompiskvelder.



ANBEFALT

KILLZONE 2

GUERRILLA / SONY

Hva skjer? De brutale Helghast-soldatene har blitt presset tilbake til hjemplanet, og som soldat i ISA-armeen er du med i invasjonstyrken. Keiser Scolar Visari skal knekkes en gang for alle, og ikke en eneste rødoyd soldat skal stå igjen. Et smidig dekningsystem og intense kamer gjør dette til et obligatorisk kjøp for PS3-eiere.

Beste øyeblikk: Det første kapittelet, idet skipet med deg og troppen lander på en strand full av fiender. Som å se Normandie på en fremmed planet.

Til deg som: Ønsker et frenetisk og intenst skytespill. Det blir rett og slett ikke mer actionfylt enn dette.



! STYR UNNA!

ARMY OF TWO: 40TH DAY

EA MONTREAL / EA

Hva skjer? Salem og Rios er tilbake med blinggevær og skumle masker for å ordne opp i nok en konflikt. Det heller smaklose samarbeidsspillet vi husker fra 2008 har blitt desto mer smakløst i oppfølgeren. Andre actionspill har dessuten forbigått Army of Two i forhold til spillbarhet for lenge siden.

Verste øyeblikk: Når du tror du gjør et godt moralsk valg i en av de mange moralsekvensene, bare for å bevitne katastrofale resultater. Meningsløst.

Velg heller: Modern Warfare 2 eller Borderlands, som oppfyller actionkriteriene i tillegg til å levere en hjelpent skyteopplevelse.





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	Betyg
1	Rolando 2	10/10
2	Real Racing	9/10
3	Doodle Jump	9/10
4	Angry Birds	8/10
5	Cut The Rope	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 netttjenesten Xbox Live er et imponerende argument for Xbox 360. Microsoft har slitt med en del kvalitetsproblemer med maskinvaren, men dette har de ordnet opp med i de nyeste modellene, som også har blitt utstyrt med en HDMI-utgang.



Gamereactor Topp 15 Xbox 360

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

Nr.	Spilltittel	Sjanger	Utgiver	Karakter
1	Red Dead Redemption	Action	Rockstar	10/10
Rockstars nye western-epos leverer på alle fronter, og vi er ikke i tvil: Dette bør skaffes!				
2	Grand Theft Auto IV	Action	2K Games	10/10
Mesterlig lekeplass med skytevåpen, fete biler og utrolig atmosfære. Et must i enhver spillsamling.				
3	Rock Band 2	Musikk	EA	10/10
Vi hadde ikke trodd det var mulig, men Harmonix overgår seg selv nok en gang, og leverer sakene!				
4	Mass Effect 2	Rollespill	EA	9/10
Commander Shepard er i storform i et mørkt og episk romeventyr med masse action.				
5	Call of Duty: Modern Warfare 2	Action	Activision	9/10
Fabelaktig flerspillerdel med god variasjon og tilnærmet uendelig med muligheter.				
6	Bioshock 2	Action	Take 2	9/10
Et fantastisk gjenynn med undervannsbyen Rapture, denne gangen som en Big Daddy.				
7	Gears of War 2	Action	Microsoft	9/10
Mer action, mer blod, mer episk. Gears of War 2 er mer av alt, og en verdig oppfølger.				
8	Bayonetta	Action	Sega	9/10
En hårete heks denger engler og demoner i det mest elegante actionspillet vi har spilt.				
9	Street Fighter IV	Slåssing	Capcom	9/10
En revitalisering av det klassiske slåssespillet, hypnotiserende avhengighetsskapende.				
10	Batman: Arkham Asylum	Action	Eidos	9/10
Nattens ridder rydder opp i verdens verste asyl. Sylskapt og stemningsfullt actioneventyr.				
11	Mafia II	Action	2K Czech	9/10
Ti år med venting har resultert i en kriminelt god oppfølger, og i vakre kulisser er den en mafioso verdig.				
12	NY! Fable III	Rollespill	Microsoft	9/10
Det tredje eventyret i Albion er mer fabelaktig enn noen gang. Nydelige saker.				
13	Left 4 Dead 2	Action	EA	9/10
Zombie-massakren er like skummel og intens som før. Fantastisk samarbeidsspill.				
14	DJ Hero	Musikk	Activision	9/10
En forfriskende fornyelse av musikkspillsjangeren. Fengende rytmer og heftig spillmekanikk.				
15	Rock Band 3	Musikk	EA	9/10
Harmonix passer på tronen, og leverer det beste musikkspillet siden Rock Band 2. Fantastisk!				

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

ANBEFALT

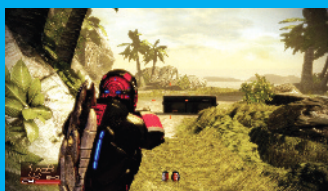
MASS EFFECT 2

BIOWARE / EA

Hva skjer? Det er to år siden Commander Shepard overvant Geth-rasen i Mass Effect, og nå står han ovenfor en enda større utfordring. Bioware har rettet opp så og si luket vekk alle ulempene fra forgjengeren, og de sitter igjen med et fantastisk mørkt og atmosfærisk romeventyr som griper tak i deg fra første minutt uten å gi slipp.

Beste øyeblikk: Det nye kampsystemet sitter som et skudd, og gjør det ekstremt tilfredsstillende å bekjempe fiender.

Til deg som: Vil ha et dypt romeventyr. Mass Effect 2 har kanskje flere actionelementer enn rollespillelementer, men balansen er helt på topp. Et av de beste i sin sjanger.



ANBEFALT

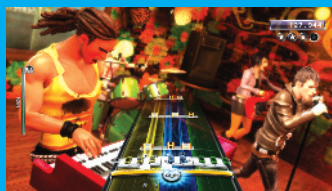
ROCK BAND 3

HARMONIX / EA

Hva skjer? Harmonix løfter musikkspillsjangeren til et nytt nivå, og introduserer både keyboard og 102-knappede rockegitarer til serien. Her er alt både friskt og spennende, med en enorm dybde og en imponerende mengde gode låter. Et obligatorisk kjøp for alle med en forkjærlighet for sjangeren.

Beste øyeblikk: Når du endelig får en vrien melodi til å sitte så det synger. Og tro oss - det er absolutt ikke like enkelt i praksis som det ser ut.

Til deg som: Leter etter det beste musikkspillet til dags dato. Dette er lekke saker, folkens.



ANBEFALT

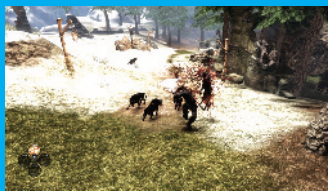
FABLE III

LIONHEAD STUDIOS / MICROSOFT

Hva skjer? Den ufattelig populære Fable-serien kommer tilbake i form av en kraftig revolusjon. 60 år har gått siden forrige tur til Albion, og siden da har hele byen blitt snudd på hodet. Broren din styrer Albion med jernhånd, og du må samle folket på din side for å avskaffe lederen. Kampene er mer varierte, menysystemet forenklet og presentasjonen finpusset til siste ledd. Fabelaktig fra Molyneux.

Beste øyeblikk: Når du og hæren din endelig er klare til å denge løs på din brors armé.

Til deg som: Er på leting etter et lett tilgjengelig rollespill med en sterk historie. Dette går utover nattesovnen.



STYR UNNA!

IRON MAN 2

SEGA / SEGA

Hva skjer? Jemmannen har hoppet på lisensvogna, og havner i grøtta så det lommer veggimellom. Du er Tony Stark, omgitt av gufne og triste omgivelser i en grusomt kjedelig historie. Utvikleren har ikke bare gjort Iron Man kjedelig - de har også produsert en Iron Man uten verken tyngde eller jern, da både angrep og forsvarsmekanismer falmer som et løv på høsten. Håpløst.

Verste øyeblikk: Når du prøver å bruke dine krefter mot en steinkloss, og opplever at du faktisk er helt tappet for jern. Uten at det er meningen.

Velg heller: Batman: Arkham Asylum. Superheltemoro på ordentlig.





Nintendo DS

Informasjon

Utvikler Nintendo
 Lansert 11 mars 05
 Media Kassettkort
 Vekt 235 G
 Mål 149,85x29
 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 boltre seg i sitt eget spill. Morø!	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: Quest for Barbaros' Treasure Pek- og klikkeventyr med finurlig oppgaveløsning, sjarmerende figurer og herlig bruk av Wiimoten.	Eventyr	Capcom	8/10
13	Monster Hunter Tri Capcom har slått på stortromma, og fylt spillet til randen med vanskelige oppdrag og vakre animasjoner.	Action/RPG	Capcom	8/10
14	Sin & Punishment: Successor of the Skies Treasure byr på heftige kamper og nydelige kampsekvenser i det mest adrenalinfylte spillet på lenge.	Action	Nintendo	8/10
15	Tiger Woods PGA Tour 11 EA fortsetter kumelkinga som aldri før, og byr på nye og velutførte golfeventyr med den omtalte stjernen.	Sport	EA	8/10

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

ANBEFALT

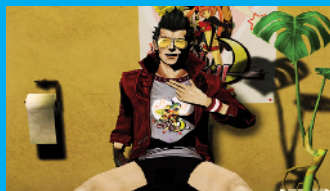
NO MORE HEROES

GRASSHOPPER / RISING STAR GAMES

Hva skjer? Den unge og überkule leiemorderen Travis Touchdown tar opp konkurransen om å bli verdens beste leiemorder. For å overta tronen må han eliminere sine 11 konkurrenter, og dermed er det duket for en surrealistisk blanding av slåssespill, filosofi og absurd action. No More Heroes er et fantasifulle spill med en toff-trynet-holdning, og er ulikt absolutt alt annet på markedet.

Beste øyeblikk: Boss-kampene, som alle glimrer med sin dvelende dialog og endeløse filosofering.

Til deg som: Vil ha et unikt actionspill som står fjellstøtt på egne bein.



ANBEFALT

LITTLE KING'S STORY

GING / RISING STAR GAMES

Hva skjer? En liten konge samler et lite kongerike, for så å skape en diger hær du bruker for å erobre resten av verden. Little King's Story er et fantastisk actioneventyr, med elementer fra Harvest Moon, Pikmin og Zelda-spillene blandet i en deilig mikstur. Et herlig eventyrspill med strategielementer og masse sjarm.

Beste øyeblikk: Hver gang man erobrer et nytt område og får tilgang til nye bygninger og styrker.

Til deg som: Liker eventyrspill med en unik japansk vri. Little King's Story poser ut nye opplevelser i tide og utide, og holder deg interessert utrolig lenge.



ANBEFALT

THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS

NINTENDO / NINTENDO

Hva skjer? Du trenger ikke være en ringrev innenfor Zelda-universet for å vite at serien alltid omhandler Link, som skal redde prinsessen og halve kongeriket fra onde krefter. Denne gangen ser vi den grønnkledde krabaten i sitt største og mest omfattende eventyr noensinne, der stemningen er satt fra første sekund. Et solid actioneventyr fra start til slutt.

Beste øyeblikk: Når du blir kjent med Links nye skikkelser for første gang i den andre dimensjonen.

Til deg som: Trenger et eventyr som varer i flere uker.



STYR UNNA!

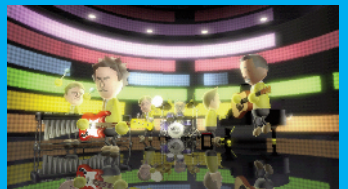
WII MUSIC

NINTENDO / NINTENDO

Hva skjer? Wii Sports var kjempegøy. Wii Fit var interessant. Wii Play var ikke så moro. Og Wii Music er søppel. Det holder nå, Nintendo! I Wii Music skal du fremprodusere musikk ved å svinge på armer og bein. Resultatet er ikke overraskende upresist og monotont, og det vi ender opp med er midl-musikk av Danskebåt-standard. Dette er ikke et spill - dette er underholdning for babyer.

Verste øyeblikk: Når du oppdager at spillet ikke utfordrer ferdigheter i det hele tatt. Her skal du bare leke.

Velg heller: Rock Band og Guitar Hero på Wii er hundre ganger mer givende enn dette lurvelevenet.





PSP Toy Story 3

AVALANCHE SOFTWARE / DISNEY INTERACTIVE

NINTENDO / NINTENDO

Hva skjer? Du spiller som Woody, Buzz eller Jesse i lekeverdenen vi kjenner fra filmen. Her er det både plattformelementer og dramatik i det som må være årets beste familjespill.

Beste øyeblikk: Når du klarer å manøvrere Buzz gjennom asteroideskuren.

Til deg som: Vil ha et filmspill med kvalitet.

ANBEFALT



IPHONE Cut The Rope

ZEPTOLAB / CHILLINGO

Hva skjer? Gjemt i små pappesker finner vi en frosk på jakt etter snop. Ved å bruke tapetkniven til å skjære tau skal du samle stjerner og til slutt skjenke et drops til den sultne frosken.

Beste øyeblikk: Når du endelig forstår hvilke tau som skal kuttes i hvilken rekkefølge. Cut The Rope er både utfordrende og annerledes.

Til deg som: Vil ha hjernetrim i en lekker og morsom forpakning.

ANBEFALT

Den største spillplattformen i verden har noe for enhver smak!

PC/Windows

Informasjon

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

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



Gamereactor Topp 15 PC / Windows

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

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

Gamereactor: Kjøpsguide er utelukkende basert på redaktørens 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

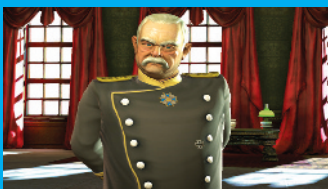
CIVILIZATION V

FIRAXIS / 2K GAMES

Hva skjer? Strategikongen Sid Meier er tilbake i Civilization V-universet, og sørger nok en gang for vidåpne glugger i de sene nattetimer. Som kjent skal du erobre verden fra steinalder til moderne tid, og blant de nye tilleggene er det sekskantede kartet og økt kulturbetydning. Civilization V forenkler strategiforings uten å gå på bekostning av dybden, og etterlater deg med en formidabel opplevelse.

Beste øyeblikk: Når du finner den perfekte balansen å styre og forhandle på.

Til deg som: Trenger et lett tilgjengelig strategispill med flere lag, Civilization V er stappfullt av dybde og variasjon.



ANBEFALT

PRO EVOLUTION SOCCER 2011

KONAMI / KONAMI

Hva skjer? Realismen er siket inn i Konamis motpæl til Fifa 11, og resultatet er mer hardtslående enn noensinne. Utvikleren har totalrenovert passingsystemet, og gir en virkelighetstro opplevelse med bottevis av utfordringer. Spillet er også komplett med nye animasjoner, i tillegg til et fintesystem som sitter som støpt.

Beste øyeblikk: Når du endelig klarer å sette lissepassingen på foten til medspilleren og druser ballen i kassa.

Til deg som: Soker et fotballspill med et innovativt passingsystem og perfekte størrelsesforhold.



ANBEFALT

OBLIVION: THE ELDER SCROLLS

BETHESDA / TAKE-TWO INTERACTIVE

Hva skjer? Bethesdas klassiker begynner kanskje å dra på årene, men det er fortsatt like engasjerende. Du er helten i et storslått rollespill med utrolig atmosfære, der du har frihet til å gå hvor du vil og gjøre så og si hva du vil. Lekker og morsomt.

Beste øyeblikk: Når du rommer fra fengselet. Sola står opp, og du ser en gigantisk verden der du kan gå hvor du vil. Episk.

Til deg som: Er ute etter et spill som vil holde deg fanget foran konsollen i mange uker i vinter. Gammelt? Joda, men Oblivion: The Elder Scrolls er fremdeles utrolig spillbart og avhengighetsdannende.



STYR UNNA!

STORMRISE

THE CREATIVE ASSEMBLY / SEGA

Hva skjer? I en veldig fjern fremtid skal du, med et enda fjernere kontrollsystem, kjempe i en krig om jordens siste ressurser. Tror vi da. Stormrise er et grått og trist strategispill, som prøver å kompensere for mangelen av mus og tastatur med en overkomplisert kontrollmekanikk. Her er det bare å styre unna.

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

Velg heller: Command & Conquer: Red Alert 3 gnistrer i forhold, og har i tillegg både humor og sjarm.





**ANIMASJONENE
ER MAKELØSE...**

DRAGETEMMEREN

Så du trodde drager ikke kunne temmes? Tro om igjen!



Stemmer Jay Baruchel, Gerard Butler, Christopher Mintz-Plasse, Jonah Hill, America Ferrera, Craig Ferguson
Utgiver DREAMWORKSA
Regissør CHRIS SANDERS
Sjanger EVENTYR
Ute NÅ
Tekst LINE FAUCHALD

DRAGETEMMING HAR HELDIGVIS ikke tatt av i Norge, men på vikingøya Berk er det en aldri så liten hverdagssyssel. Den eneste som ikke får delta i strabesene er stammesønnen og klodrianen Hicc-up. Han tilbringer derfor våkenetter ute med kanonen, og en natt treffer han endelig en Night Fury - verdens farligste drage. Men når han finner den igjen senere klarer han ikke å drepe den, og blir bestekompis med dragetassen mens han samtidig blir tvunget med på drageleir. Vennskap knyttes og drager temmes, og plutselig er Toothless og Hicc-up uadskillige.

Dreamworks har doktorgrad i å lage animerte sjarmbomber, og Dragetemmeren er intet unntak. Fra Antz i 1998 til Shrek i 2001 har de levert stødige filmer med mer eller mindre samme formel: en tilsynelatende veik hovedperson, som til tross for å bli feildømt av både familie og beboere redder kongeriket med prinsessa i behold. Sånn sett er vel ikke Dragetemmeren særlig forskjellig fra sine forfedre, men det trenger den heller ikke være. Dreamworks kan håndverket sitt - de vet hva som fungerer, og de vet hvordan man utfører

det. Dragetemmeren er nok et eksempel på at man ikke trenger å endre på en vinnende oppskrift.

Filmen var blant de mange som ble vist i stereoskopisk 3D på kino, og av god grunn. Animasjonene er nemlig makeløse. Alt fra de lange skjeggene til de formidable flyvescenene er til å miste pusten av, og suger deg inn i drageuniverset med pomp og prakt. Eminent er også lydsporet, som er komponert av John Powell. Vi går fra atmosfærisk småbyidyll til fartsfylte dragesymfonier, og setter en lekker liten ramme rundt det vi blir fortalt.

I likhet med Dreamworks' andre filmer er Dragetemmeren stappet med likandes figurer, være det seg den hardbarka sinnataggen Astrid eller den strenge, men gode faren.

Men de virkelige scenetyvene her er Hicc-up og Toothless. Hver eneste scene preges av sjarm og glede, og da jeg skrudde av filmen var jeg grønn av misunnelse. Jeg vil også ha en drage som bestevenn.

9/10



Dreamworks

Det amerikanske selskapet Dreamworks startet sin karriere for alvor med kinoslageren Antz i 1998, som tjente inn nesten 200 millioner dollar. Siden den gang har de vært involvert i filmer som Shrek, Shark Tale, Madagaskar, Over Hekken, Biefilmen og Kung Fu Panda, og er kjent for å lage noen av de beste familiefilmene på markedet. I perioden 2004-2009 bestemte studioet seg for å kutte ned til to animerte filmer i året for å holde kvalitetsnivået oppe. I 2009 besluttet de seg imidlertid for å gå over til å lage 3D-animerte filmer ved hjelp av verktøyet InTru3D. Samme år ble det kjent at de skulle lage fem filmer for hvert andre år som gikk, og startet med tre filmer i år.



SPLICE

Sjanger SCIENCE-FICTION Ute NÅ Tekst DANIEL GUANIO

DU VET IKKE HELT HVA DU HAR I VENTE i forkant av valget om å se Splice. Tittelen tilsier at genmodifikasjon står sentralt, men utover dette kan det være alt fra en horror til sci-fi. Jeg velger å stadfeste at den befinner seg et sted midt imellom. Forskerparet Clive (Adrien Brody) og Elsa (Sarah Polley) er som forskere flest: de får pålagt restriksjoner av styret, gjør opprør mot restriksjonene og spleiser frem en skapning med gener fra homo sapiens og diverse dyr. Elsa faller dessverre offer for morsinstinktet sitt, og den lille monsterbabyen blir en erstatning for barnet de så lenge har vurdert å skaffe. Herfra beveger vi oss langt ut på de moralske gråletter – eller kanskje bare direkte perverse, med tidenes mest forstyrrende samleie og voldtekt. Om det er noen moral her, er den at man aldri skal spleise et dyr og et menneske for så å ha sex med det, og i tillegg ta høyde for at hormonelle forandringer ikke nødvendigvis utarter seg som de pleier. Splice er i det minste interessant.

6/10



NIGHTMARE ON ELM STREET

Sjanger SKREKK Ute NÅ Tekst LINE FAUCHALD

GJENNOM ÅRENE HAR VI VEL sett de fleste variantene av filmer i skrekksjangeren, og slutten på de oppriktig gode filmene tok slutt med en gang Moby begynte å surre på radioen i år 2000. Regissørene foretrekker derfor å massakrere klassikere fremfor å gjøre noe nytt, og det er akkurat det Samuel Bayer har gjort med Wes Craven-verket fra 1984. Det skulle han aldri ha gjort.

De fleste kjenner vel til Freddy Krueger – mannen som sløyer deg i drømmene dine. Han er på jakt etter sine tidligere barneskoleelever, og slakter dem på rekke og rad i drømmeland. Men det skal mye til for å hankses med den vakre Nancy og den nerdete Quentin, som selvfølgelig har dype, dype følelser for hverandre. Mm.

Det er ikke mange overraskelser som venter i Nightmare on Elm Street, og det forventer jeg ikke heller. Sjangeren er så godt som fortapt. Men jeg forventer jo som alle andre å bli skremt – ikke å gapskratte av de patetiske forskjellene som utspiller seg på skjermen. Dette er ikke dårlig – det er rett og slett ubekvemt pinlig.

3/10



Mann for sitt skit – Frys! Tullepolitil!

COP OUT

Regissør KEVIN SMITH Sjanger KOMEDIE Ute NÅ Tekst DANIEL GUANIO

SERIØS POLITIMANN, tullele politimann. Buddy-cop-sjangeren strålte i sin glanstid på 80-tallet, men likevel har regissør Kevin Smith funnet det for godt å gjenopplive den – uten å gjenoppfinne den. Historien er like enkel som den er vanskelig å godta: Jimmy (Bruce Willis) må betale for datterens bryllup ved å selge sitt mest dyrebare baseballkort, men gjør det kunststykket å la seg bli rundstjålet av en småkriminell gateslyngel (Seann William Scott). Etter å ha blitt suspendert for å ha løst opp et halvt år med etterforskning av narkokartetlet på østkysten, er ikke gode råd dyre. Kortet skal finnes, bryllupet skal reddes og den nye mannen til kona skal jammen få svelge langt mer enn stoltheten sin når han foreslår å betale for stedatterens seremoni.

Herfra forløper resten av filmen som et koldtbord dekket med barnslig og lavpannet humor, piffet opp med en del genuint morsomme scener som involverer småkjeltringen Dave. Scott, også kjent som Stifter fra American Pie-filmene, er så å si den eneste som fyrer opp under latteren, og burde i

så måte stått flere meter høyere opp på lønningslisten. Med tidenes mest fårete smil og påtrengende holdning, klarer William Scott å tvinge frem latteren fra noe så billig som å herme etter hovedfigurene.

Filmens høydepunkt er utvilsomt da Dave skrur på sjarmen og beveger Paul med en kløktig og inspirerende tale om solnedgangens endeløse skjønnhet og verdi, for så å inngå et spontant men dypt vennskap med den sårbare politimannen. Han hvisker morsomme ting i Pauls øre, de kniser som skolejenter, og Jimmy snøfter. Man blir genuint skuffet når Dave forsvinner ut av søkelyset, og slik burde det strengt tatt ikke være.

Cop Out står igjen som et testamente på hvorfor sjangeren møtte sitt endelikt i utgangspunktet, og forblir utvilsomt en skamlett på Bruce Willis' ellers så imponerende karrieretavle. Vi venter heller på en buddy-cop-film med en viss Will Ferrell og Mark Wahlberg.

4/10

Nylansering Vi anmelder Blu-ray-versjonen av en eldre film...



Skjønnheten og Udyret

Utgiver WALT DISNEY PIC.
Regissør KIRK WISE
Sjanger EVENTYR
Ute NÅ
Tekst LINE FAUCHALD

OM DU ER ET BARN av 90-tallet var du så heldig å få med deg de store Disney-klassikerne: Aladdin, Lovenes Konge, Den Lille Havfruen og selvfølgelig Skjønnheten og Udyret. Sistnevnte er for de fleste et kjært minne fra fordums tid, og satte standarden både lyd- og bildemessig for Disneys filmer.

Historien dreier seg om det litre udyret i det forheksede slottet, som faller for den vakre landsbypiken Belle. Men livet er ikke rosenrødt – i alle fall ikke når slottet ditt blir angrepet av en barsking med øyne for samme kvinne.

Skjønnheten og Udyret var og er et

glimrende stykke film, som representerte en ny tid for animasjonsfilmene. Det ble lov å vise mørke følelser, som var en mektig forandring fra det muntre mønsteret.

Tegningene fra originalen var allerede eminente, men med Blu-ray-utgaven får vi virkelig se hvorfor det heter nylansering. Bilde- og lyd kvaliteten er overveldende i 1080p, og kombinert med en uslåelig historie blir du dratt inn i en verden du ikke vil ut av. Den har styrke til å medrive enhver kyniker, og trollbinder deg fra start til slutt. En drøm fra Disney.

9/10



**NÅ FÅR JEG LOV
TIL Å VENDE
TILBAKE TIL
RØTTENE MINE.
DET HAR VÆRT
FANTASTISK...**

Epic Spector

Vi møtte Warren Spector for å slå av en prat om hvordan det er å spillmatisere verdens mest berømte mus.

Disneys Epic Mickey vokste frem fra en idé som Disney selv foreslo – hvor mye av spillet stammer fra deres opprinnelige plan, og hvor mye av det er signert deg og dine utviklere?

- Det er noen fundamentale elementer som kommer fra det opprinnelige opplegget – det var geniale ideer, og det ville vært tullete å ikke bruke dem. Helt spesifikt kan jeg nevne ideen om en verden av glemte og forkastede konsepter kalt Wasteland, som Mikke blir trukket inn i av Spøkelseskladden, og den geniale introduksjonen av Oswald the Lucky Rabbit. De var alle sammen en del av den opprinnelige ideen. Man skal dog huske at det er enorm forskjell på en idé og utførelsen av den. Folkene i Junction Point har utarbeidet alle detaljene, selv om vi har fått et fantastisk utgangspunkt av de kreative folkene hos Disney.

Epic Mickey bringer tilbake Oswald for første gang på rundt 80 år. Dere skriver Disney-historie med dette spillet. Som livslang Disney-fan, hvordan føles det for deg?

- Jeg vet ikke helt om jeg kan beskrive følelsen. Jeg føler meg oppriktig stolt hver gang introen ruller og jeg ser Oswald dukke opp på skjermen i en ny Disney-historie for første gang siden 1928. Jeg kan huske da Disney for første gang spurte om jeg var interessert i å lage et Mikke-spill, og jeg tenkte: «da blir vi i hvert fall en fotnote i historien». Det er en stor ting for meg og teamet, vi er beærede.

Introsekvensen i Disney Epic Mickey begynner med en gjenskapning av Mikke Mus-kortfilmen Thru the Mirror, nøyaktig gjengitt bilde for bilde. Finnes det flere av denne typen hyllester? Og hva er den mest obskure referansen dere har bakt inn i spillet?

- Det er MANGE flere av denne typen hyllester – alt for mange til å nevne her. Men den mest obskure referansen? Hmm. Når jeg tenker meg om er det nok Oswald. Eller kanskje gremlinsene.

Dine tidligere spill, enten det var sci-fi, cyberpunk, steampunk eller fantasy-univers, har alle gått for en mer skitten og realistisk stilart, hvorpå Disney Epic Mickey er et tegneseriespill. Hvordan har denne

overgangen vært? Hvordan oppleves forskjellen?

- Jeg har elsket skiftet til en mer ikonisk, mindre realistisk stil. I de dager da jeg utviklet brettspill var jeg kjent som en morsom fyr, en tegneserietype, men jeg har ikke hatt muligheten til å gjengi dette i elektroniske spill. Nå får jeg lov til å vende tilbake til røttene mine. Det har vært et fantastisk temposkifte – og en sårt tiltrengt variasjon etter årevis med alvorlige og realistiske spill. Jeg håper at de av dere som har spilt mine tidligere spill vil se at gameplay-ideene fra mine eldre spill også er tilstede.

Du har tidligere jobbet med rollespill, flysimulatorer, skytespill, snikespill og forskjellige krysninger. Finnes det en sjanger som du ikke føler deg komfortabel i?

- La oss nå se hvordan vi klarer oss med Disney Epic Mickey innen vi antar at jeg kan lage plattformaction. Jeg synes det er morsomt å prøve nye ting og utforske hvorvidt det passer med nye tilnærminger til etablerte spillsjangre og stilarter. Det er nok dere som må fortelle meg om sjangrene jeg ikke mestrer, jeg er åpen for stort sett alt!

Slagordet «Playstyle matters!» står skrevet på veggene deres overalt i lokalet. Kan du utdype hva dette betyr? Og hvordan relateres dette til Disney Epic Mickey?

- Det betyr at spillerne skal få lov til å uttrykke seg selv gjennom sine egne valg i spillet. Hvis du kommer deg igjennom et spill – la oss bare bruke Epic Mickey som eksempel – og ødelegger alt du støter på, skal dette føre til reaksjoner fra figurene i spilluniverset, i motsetning til en spiller som maler alt i ens vei. Spillere som stopper opp for å hjelpe figurer i nød skal få en helt annen opplevelse enn de som ruser videre og tenker «jeg har ikke tid til å hjelpe, jeg skal redde verden!». Ideen bak mottoet er at spill ikke ene og alene handler om hvor snedige og kreative designerne er, men også hvor snedig og kreativ spilleren kan være. Du tar valgene, vi viser deg konsekvensen av disse valgene (helst uten å dømme deg for disse valgene!) og ved spillets slutt skal din opplevelse, din historie, være differensiert i forhold til andre spilleres opplevelse. Du får lov til å fortelle din egen utgave av Mikkes historie om å redde Wasteland og frølse

Oswald.

Mekanikken med maling og fortynner er tilsynelatende et splitter nytt spillelement – muligheten for å la spilleren fjerne gjenstander i omgivelsene og rekonstruere. Hvor kom denne ideen fra?

- Vi har i årevis sagt at et av de store problemene som spillutviklere stadig står overfor, er hvordan man begynner å lage spillverdenen. Virkelig interaktive og dynamiske verdener. En av programmørene i Junction Point, en gutt ved navn Matt Baer som jeg har jobbet med i rundt 10 år, kom på tanken om å la Mikke tegne og viske ut. Vi ville minne sjefsmusa om at han er en tegneseriefigur ved å gi ham kontroll over sin egen substans – blekk og maling – hvilket er naturlig. Hvis man vil lage et spill med valg og konsekvens er man nødt til å la spilleren gjøre det motsatte av å skape. Dette førte til (over lengre tid enn det tar å gjengi her) at ideen om å bruke fortynner ble en realitet. All æren går til Matt – han gikk i bresjen for implementasjonen av ideen, og hvorfor det er så viktig for spillopplevelsen som det er.

Hvilken del av Disney Epic Mickey er du mest stolt av eller tilfreds med?

- Jeg synes teamet har gjort et fantastisk arbeid med å fange essensen av Mikke Mus. Hvordan han ser ut, hvordan han beveger seg, alt. Og jeg tror Oswald kommer til å bli stående som en stjerne i ettertid. Det jeg er mest stolt av er derimot hvordan spillet ikke føles som noe annet. Mange vil sammenligne det med Mario, andre med Zelda, og avhengig av hvordan de spiller kan dette vise seg å stemme. Spilleren har en enorm frihet til å velge sin egen opplevelse. Det liker jeg veldig godt.

Til slutt, Disney Epic Mickey har ikke blitt sluppet enda, men om kort tid. Vet du hva neste prosjekt for deg og Junction Point vil være? Har du en formening om et eventuelt neste spill?

- Akkurat nå slapper vi av og prøver å nyte utgivelsen av Epic Mickey, men ikke uten å idémyldre i hensikt fremtidige spill. Hold et øye med oss!

Rasmus Lund-Hansen

COMMUNITY

Kjøp av enkeltblader

Hei!

Grunnet flere årsaker fikk jeg verken tak i Gamereactor nummer 81 eller 80, og jeg har dermed et hull i samlingen som strekker seg tilbake til Gamereactor nummer 25. Er det mulig å betale for kjøp av enkeltblader?

/Paisley

Oii! Det er synd at du ikke klarte å skaffe deg disse numrene. Dessverre har vi ikke noe salg på enkeltblader, så det jeg ville ha gjort er å høre med folk på forumet.

Kanskje de kan avse sitt eksemplar eller sende avgårde et ekstra?

Ellers kan det hende at det finnes noen spillbutikker som har noen blad liggende. Lykke til på din søken etter disse bladene!

Leserbrev

Synes dere burde besvare flere!
/Noral

Jepp - vi er i full gang!

Et irriterende problem

Jeg har et stort problem. Jeg får nemlig ikke sett de nye videoene deres, som blant annet Fable III og Star Wars: The Force Unleashed 2. Det blir bare lyd og mye grønn flimring. Har dere en eventuell løsning på problemet?

/Dala

Ut fra det vi hører tror vi du mangler en codec, eller at du bruker et annet filmavspillingsprogram.

Bursdag!

Skjer det noe spesielt på Gamereactor-siden når man har bursdag? :)

Månedens brev

Hva er en god anmeldelse i dag?

Jeg har spilt spill i en mannsalder, og lest både gode og dårlige anmeldelser. Gjennom årene som har gått har jeg så godt som alltid klart å gjøre meg opp et bilde om hvordan spillet er, hvordan det fungerer og alt spillet inneholder ved å lese en anmeldelse.

Likevel roper flere og flere spilljournalister høyt om hvor dårlige dagens anmeldelser er. Mitt spørsmål er hvorfor de mener dagens formel er så dårlig? Har dere spurt leserne og spillere om hva vi ser etter?

Jeg vil vite om et spill er bra eller ikke, ikke hvorvidt det er moralsk forsvarlig. Dersom for mange av disse tingene skal påvirke en anmeldelse er jeg redd for at dere blir et moralsk politi som forklarer om det er "riktig" å spille slike spill fremfor å forklare hva som gjør det bra.

Det er mulig jeg er helt på jorden, og mange vil nok si at det odelegger spillbransjen og dens seriositet, men la oss ikke glemme

hva vi snakker om her: Dataspill, ment som et underholdningsverktøy for barn og voksne.

/BlackCrows29

Hei og takk for utfyllende leserbrev!

Akkurat denne debatten ble for alvor sparket i gang for rundt et halvt år siden, men har stilnet siden den gang. I hovedsak handler det om å heve spillenes kulturelle kapital ved å sette dem inn i en større kontekst med flere referanserammer, da gjennom å - i større grad - trekke paralleller eller drøfte andre nærliggende kulturinnflytelser.

Enkelte hoder ettersøkte enkelt og greit dypere analyse av spillets verdi i en større sammenheng, utover det rent forbrukerveiledende. Svaret vårt er å gå dypere til verks i egne artikler, og la anmeldelsene forbli som de har vært.

Så ja: vi er helt enige med deg.

Forumsnakk



Hvilke jenter liker dere best?

Trädens navn sier alt!
Hvilke jenter gir deg den litt vridende følelsen rett over magesekken ved første blikk?
pekey

- Jeg liker jenter som ikke lyver, som sier ting som de er. Tror ikke de finnes, så jeg må nok bli homo.
Levaiaathan

- Smarte brunetter. Ikke sånne blonde sminketroll det kryr av.
Polen Shot

- Alyson Hannigan, anyone? Hun er ganske fin.
Warwigan1

- I like 'em big bootie bitches, big big bootie bitches!
serious_gamer

- Vel. Jeg liker jenter jeg. gnyg

- Jenny Skavlan, ey!
blyantkvesser

- Jeg liker jenter som...
Morrigan fra Dragon Age!
Joeminator

- Jeg må innrømme at Rikku i FFX ikke er å fryse av. Hun er spesielt herlig i cut-scenen. Ellers så er jeg nesten alt etende så lenge de er pene og snille.
zonyy

- Jeg har ingen mal akkurat.
ES

- Jeg liker dama best, hun er mektig søt!
johannes-bakken

- Liker at jentene er like høye som meg... Da slipper man å bøye seg ned for å gi henne en klem og så videre.
Skillmarsen

- En deilig blondine er forresten heller ikke å forakte, kommer jeg på her jeg sitter.
-sebastian-

- De må ha hjernen i behold for å si det sånn!
Faunvik

- Jeg synes dere setter høye krav!
Inss

Game on!
/henrik95

Ikke noe mer enn at brukerne selv kan gratulere hverandre. Hva med å skrive en blogg der du forteller de andre at du har bursdag? Da begynner det å regne gratulasjoner, vet du.

Gamereactor: The Magazine

Hvordan finner jeg ut når abonnementet mitt går ut? Har ikke lyst til å kjøpe et nytt abonnement når jeg ikke må.

/naonaw

Du kan sende en mail til

nette.bruun@gamereactor.dk og spørre. Da får du svar på når abonnementet ditt går ut.

Kake!

Liker dere kake?
/Snakebite97

Vi i redaksjonen elsker kaker, og sikler i tide og utide etter Madammens lekre kaker. Nam!

Ikke mobb meg for dette!

Jeg har klødd meg i hodet flere ganger over dette, men aldri spurt. En gang må vel være den første, så here we go:

Hva står AI for, og hva er det?
/Venom140

AI er synonymt med kunstig intelligens. Det vil si om hvordan utvikleren har klart å programmere spillets fiender på en god og troverdig måte når du er i kamp. Dårlig AI kan for eksempel være at spillets fiender står rolig og ser på at du skyter de, eller at de ikke glemmer seg for dine dødelige kuler. I bilspill kan dårlig AI bety at du vinner løpene altfor lett. I krigsspill er kanskje soldatene for dårlige til å forsvare seg. Håper dette hjalp!

Call of Duty: Black Ops!

Hei!

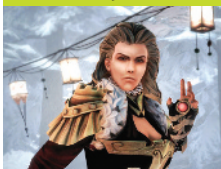
Har dere snøring på hvem hovedskurken i Black Ops er??! Jeg gleder meg skikkelig til spillet kommer ut!

Jeg håper dere svarer! Det er alltid fint å vite litt mer om hva jeg har i vente. Moahahaha...
/Sommerstad97

Jeg trodde det var best å nesten ikke vite noe om spillet før man prøver det? Da blir jo alt en overraskelse, men jeg tror selveste Guanio spiller en stor rolle i det kommende Call of Duty.



SYTEPAVER Spillanmeldere kan være noen ordentlige grinebitere til tider.



Fable III

Veldig god anmeldelse, som gjorde at jeg fikk veldig lyst på et spill jeg ikke helt vet om jeg har tid til.

Petrol

MUST BUY!! NOW! I only need to get some money first: S

Parkour Gamer

Blir ei bra helg. Håper spillet er bedre enn 2eren. Det var kjedelig.

Taxta

Fantastisk anmeldelse! Jeg gleder meg så utrolig mye til fredag

KickassNorwegian

sikle

Smæ

Yes! Fantastisk score, håpet på det. Ikke at det hadde betydning, skal skaffe det uansett.

Crazy Eyed Gamer93

Ble akkurat ferdig med Fable 1, så dette passer meg så og si PERFEKT.

C-boy J-kins

Dette får 9 i grafikk, men New Vegas får 5???

Biobouy

Enda et spill som jeg vil ha! Novemberstormen har virkelig kommet og lommeboken er ikke lykkelig (men det blir jeg)

Makyran

Noen som føler seg ekstremt snille, eller bare har en Xbox 360 de vil bli kvitt? Damn, er i slike tilfeller jeg har lyst til å tomme lommeboken.

dark samus nemesis

Det skal i hus, men nå skulle jeg prøve å unngå å kjøpe flere spill før etter jul. Gud, hvorfor kommer det så mye bra da!

Uwood

Kanskje det faktisk klarer å gi meg den magiske følelsen fra enem?

kvidogbleg

Ble ikke noe særlig underholdt av Fable 2, så tror jeg står over.

sonic og link

Pirat eller kjøp?

Drakenbourgh er fortvilet!

Året er 2010, og jeg sitter på en ny pc til mangfoldige tusen kroner. Den er fullstendig oppdatert. Med det friskt i minnet prøver jeg å starte et spill jeg har kjøpt i butikken for flere hundre kroner. Det virket for en uke siden. Men nå? Nå har jeg sittet i en time og opparbeidet meg et usunt stort sinne, mens naboen driller i veggen og Steam gir meg den samme beskjeden om og om og om og om igjen - incomplete installation. WTF?!?!

Feilsøking gir meg bare flere problemer, og alt som skal virke virker. Brannmuren blokkerer ingenting, og nettet er oppe. Jeg starter maskinen på nytt, og... Incomplete installation. WAAAAAAAAAAAAAAAAAGH!! Trenger jeg en oppdatering på Steam (en tjeneste jeg overhodet ikke vil ha noen forbindelse til) eller er det noe galt med min maskin (yeah, right)?

Jeg skriver et klagebrev til Firaxis, der jeg forlanger pengene mine tilbake eller en kopi jeg kan kjøre uten Steam. Det står ikke på pakken at jeg trenger internett for å spille spille, bare at jeg trenger det for å verifisere og registrere det ved

første gangs bruk. Jeg truer med brev til forbrukerombudet, men kommer det til å hjelpe? Nepppe.

Det er møkk som dette som virkelig får meg til å tenne på alle pluggen. JEG har kjøpt et spill, og ikke fått valuta for pengene. Muligens på grunn av en serveroppdatering i en eller annen obskur småby i de forente stater. Og fordi jeg har kjøpt dette produktet blir også bruksmengden overvåket av et eller annet organ i en eller annen annen småby, som trolig er plassert på Cayman-øyene.

Det føles som anti-piratreklamen på DVDene jeg kjøper - hadde jeg piratkopiert ville jeg sluppet dette stresset. Så hvorfor i all verden skal jeg gidde å kjøpe noe når det koster meg masse tid og penger jeg ikke har? Da kan jeg jo like greit laste det ned gratis og uten problemer?

Spillbransjen skyter seg selv i foten. Og jammen er det bra, for om de ansvarlige var her nå ville jeg skutt dem i foten jeg også!

/Drakenbourgh



Piratvirksomhet Ville kaptein LeChuck kjøpt spillet, mon tro?



Darksiders 8/10

Historien er basert på dommedagsteoriene. De syv segl er brutt, og de fire ridderne av dommedag skal ri. Dessverre var det kun en tusseladd som ble informert om at seglene var brutt, og han heter War. Problemet er at de syv segl ikke egentlig er brutt, som skaper et inferno av krig mellom engler og demoner.

Spiloppsettet er så godt som perfekt. Ulike knappetrykk resulterer i grenselose sving, som er heidundranes kult og ekstremt dødelig for fiendene dine. I tillegg er det bottevis med templer, hodebry og grenselos action. Det er som en herlig blanding av Zelda og God of War, uten å stjele hensynsløst.

Knappene kan du bruke til mye rart, og du har flere godsaker i sekken når demonen Vulgrim kommer bak deg. Etter hvert begynner du nemlig å sanke sjeler, ikke ulikt de røde kulene i God of War. Disse sjelene kan man bruke til å kjøpe våpen, magi eller nye angrep. Det øker mulighetene, og holder meg interessert. Dessverre så er møteplassene man møter Vulgrim på altfor vanskelige å finne, så du ender opp med å spare til du finner han.

Men som alle andre spill er det ikke helt knirkefritt, og etter å ha herjet i en stund savner jeg mer variasjon. I tillegg opplevde jeg at hoppe- og flyvefunksjonen var plagsom og full av tabber.

Sammenlagt leverer likevel utvikleren et prestisjefullt spill, fullt av detaljer som gjør dette til en individuell tittel og ikke sønnen til God of War. De har tatt ideen og gjort den til sin egen, og det med glans. Det er dessverre noen sentrale feil å spore her, som gjør at spilopplevelsen ikke blir fullkommen.

(Anmeldelsen er forkortet - red. anm.)

/Requestcat in pace

Månedens leser

Vi intervjuer en ny leser hver måned.



Kjetil Fantoft Alvestad

Alder: 14 Yrke: Student og gledespreder
Brukernavn på Gamereactor.no: Polen Shot

Hva er din største spillopplevelse?

Det er godt til å være Pokémon Red på Gameboy Advance. Hadde kjøpt en lampe man kunne feste på Gameboyen, slik at jeg kunne spille det under dynen når jeg egentlig skulle ha lagt meg. Moren min ante ikke hvorfor jeg var så trøtt om dagen. Desverre slutta spillet å virke etter en mislykka linkkabel-økt med en kamerat.

Hva er din verste spillopplevelse?

Det må bli Prototype. Forventingene var skyhøye, men da jeg endelig fikk kloa i det og startet det opp ble jeg skuffet. Forferdelig spill!

Hvilket spill gleder du deg mest til?

Det er selvfølgelig Call of Duty: Black Ops! Etter det grufulle Modern Warfare 2 blir det deilig med et nytt spill fra Treyarch.

Hvor ofte spiller du?

På hverdager kan det bli alt fra 0 minutter til 2 timer, med tanke på hvor mye lekser jeg har den dagen. I helgen kan det lett bli mer.

Hva liker du best med Gamereactor.no?

Hvor skal jeg begynne? Bladet er fantastisk, med ferske nye anmeldelser og beta-tester. Kjøpeguiden har også hjulpet meg med mange kjøp som jeg er storfornøyd med, og communityet på nettsiden er helt utrolig bra!

ROBERT RODRIGUEZ PRESENTS

PREDATORS



PÅ BLU-RAY OG DVD NÅ!



©2010 TWENTIETH CENTURY FOX. ALL RIGHTS RESERVED.