

GRATIS
MAGASIN

Mai 2011
Nummer 88

Game reactor

Nordens største spillmagasin

www.gamereactor.no

DIRT 3

ANMELDELSE

Vi har anmeldt den mørkvakre treeren

TRACK MANIA 2

FIFA 12

Vi besøkte EA Sports

SPILLENE
SOM
FORSVANT

DEL 2

EN REKKE
LOVENDE
SPILL SOM
UTEBLE

ANMELDELSE

LA NOIRE

Team Bondis ambisiøse thriller er en fortellermessig triumf

EKSKLUSIVT! BRINK

Norges første anmeldelse

3 MEDARBEIDERE

Les mer om redaksjonen på www.gamereactor.no



Petter Hegevall

Petter er Gamereactors svenske redaktør og layoutansvarlig. Han har jobbet i Gamereactor i 10 år og står bak L.A. Noire-anmeldelsen vår, i tillegg til å være totalt hektet på hjemmelagde burgere er han også en ihuga MMA-fan.



Lee West

Ikke la den skumle sveisen lure deg. Lee er en god mann på innsiden. Den danske redaktøren har troligvis Gamereactors kuleste navn, noensinne. Han er også en overvrig bruker av party-emoticonet. Jobber de i det hele tatt i Danmark?



Arttu Rajala

I mumiens land er det Arttu som er sjef. Bak tøffe solbriller skjuler det seg en lystig Portal 2-spiller, som for tiden ikke snakker om stort annet enn L.A. Noire. Vi går ut ifra at 30-åringen gleder seg som en 10-åring til krimthrilleren.

LEDER

Gamereactor nummer 88 / mai 2011



På tvers av landegrensene

Det er ingen hemmelighet at vi er i besittelse av flere av landets mest entusiastiske spillskribenter i Gamereactor. Hardbarkedede gamere med lite til overs for en god natts søvn. Akkurat sånn som vi liker det. Men Gamereactor består ikke bare av en spillinteressert norsk redaksjon. Derfor synes jeg det er på høy tid at dere får hilse på et knippe kolleger fra våre naboland. Dette gjør du ved å vri hodet noen orsmå centimeter til venstre.

I dette nummeret har det nordiske samarbeidet vært spesielt viktig ettersom flere av sommerens største spill har funnet veien til kontoret faretruende tett opp mot deadline. For å kunne tilby lesere nordens første anmeldelser av spill som Dirt 3, The Witcher 2, Brink og sist men ikke minst L.A. Noire, har det vært nødvendig å dele noe anmeldelser på kryss av landene. Jeg ønsker selvfølgelig å kunne tilby deg som norsk leser av bladet anmeldelser skrevet av norske skribenter, ettersom det da kan være lettere for deg å bli kjent med en anmelder med tilsvarende spillsmak din egen, men med den høye mengden eksklusive tekster som har kommet tett på tidsfristen blir det vanskelig. Nesten umulig.

Som plaster på såret blir det naturlig å si at våre kolleger i nabolandene har årevis av erfaring og er regnet som de beste samfunnsborgere i sine respektive land. Nesten. Derfor klarer vi fortsatt å formidle, kritisere og dele spillopplevelsen uten å miste essensen i tekstene underveis. Vi har et nært samarbeid og mengder av meningsytringer på tross av landegrensene, og er tilfreds over å kunne tilby deg anmeldelser av de største spillene først her i magasinet. Jeg setter også pris på om du avlegger et besøk eller to på nettsiden vår for å lese spillstoff og diskutere med likesinnede der.

Denne måneden er det L.A. Noire som pryder omslaget vårt. Et spill som har pirret nysgjerrigheten vår i lang tid med sin 50-talls atmosfære og nyskapende spillelementer. Vi delte ut vår høyeste karakter til de to foregående Rockstar-spillene (Red Dead Redemption og Grand Theft Auto IV), så det var bare naturlig at forventningene var av skyhøye proporsjoner. Jeg ble derfor overrasket idet Petter fortalte at han etter noen timers spilling mente spillet fortjente karakteren 7/10. Ifølge Petter tok L.A. Noire seg riktignok opp i løpet av spillets gang og endte på en høyere karakter. Omtalen leser du på side 32.

Ha en riktig god 17. mai - hilsen oss i Gamereactor!

Kristian Nymoen, sjefredaktør

LES MER PÅ GAMEREACTOR.NO

Sjefredaktør Kristian Nymoen
(kristian@gamereactor.no)

Redaksjonssjef Daniel Guanio
(daniel@gamereactor.no)

Journalist Line Fauchald
(line.fauchald@gamereactor.no)

Journalist Morten Bækkelund
(morten@gamereactor.no)

Ansvarlig utgiver Claus Reichel

Layout/Design Petter Hegevall

Opplag 35 000 eksemplarer

Antall lesere 78 000 (MMI 2009)

Skribenter

Kim Kristiansen / Ole Kristian Anfinnsen / Ingar Takanobu Hauge / Adrian Berg / Kim Visnes / William Thorstensen Karlsen / Martin Andresen / Robin Høyland

Adress Gamereactor Norge

Rådhusgata 9 / 0150 Oslo

Telefon +47 922 48 299

Internet www.gamereactor.no

Abonner www.gamereactor.no

Utgivelser 10 per år

Trykk StiboGraphics Danmark

Papir My Brite Matt, 70g (Svanemerket)

Distribusjon Posten Norge

Annonser Bernt Erik Sandnes

(bernt.sandnes@gamereactor.no)

Markedssjef Morten Reichel

(morten@gamereactor.dk)

Gamereactor tar ikke ansvar for innsendt materiale som sendes inn uopfordret. Eventuelle priser som nevnes i bladet er veiledende, og redaksjonen påtar seg ikke 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, Gamestop og Game. Du finner også bladet på flere videregående skoler, bibliotek, hobbybutikker og kjøpesentre. Har du problemer med å få tak i magasinet, kan du bestille abonnement via www.gamereactor.no, magasinets nettside. Her kan du også lese daglige spillnyheter, anmeldelser, eksklusive reportasjer, intervjuer og forhåndsomtaler. På Gamereactor.no kan du også helt gratis bli medlem av vårt community, og skrive blogg og omtaler, samt delta i vårt forum, og kontakte oss i redaksjonen.

Gamereactor gis ut av Gamez Publishing A/S

Testet

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

Anbefalt aldersgrense

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

Kontakt oss

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

Tempo



FOKUS

Sonic Generations

Viktor dro til Barcelona for å feire 20-årsdagen til et av verdens største spillikoner. Han har spilt Sonic Generations, og snakket med en av verdens mest elskede og hatede spillutviklere.

Tyve år har gått siden det blå pinnsvinet gjorde sitt inntog i bransjen. Han begynte sin karriere med en rekke utrolig populære og fantastiske Mega Drive-spill, men har i etterkant levert en bråte spill med laber kvalitet. Da jeg møtte Takashi Iizuka, Sonics adoptivpappa, under krabatens 20-årsfeiring i Barcelona, visste jeg ikke om jeg ville slå eller klemme ham.

Iizuka-san tok over roret for Sonic Team etter Yuji Naka, og har i prinsipp vært hovedansvarlig for alle Sonic-spill fra og med Sonic Adventure. Han er altså ansvarlig for elendige titler som Sonic Heroes, Sonic Unleashed og Shadow the Hedgehog, mens han også har definert hele undertegnede spillbarndom med Dreamcast-perlen Sonic Adventure.





FOKUS

MARIOS ANATOMI

Vi tok en prat med designeren Jason Freeny, mannen bak de siste års mest imponerende spillskulpturer...

Jason Freeny er beskjeden, ydmyk og interessant. Hans lekre og noe morbide dissekeringer av våre mest kjære spillhelter har gjort sitt inntog på mang en spillnettside, og bestillingene renner inn for den New York-baserte kunstneren.

Gamereactors layoutansvarlige tok en prat med ham for å finne ut hvordan kunstneren går til verks når han skal granske Mario, Ratchet, Sackboy og Yoshi på innsiden.

Hvordan kom du på ideen?

- Jeg jobbet tidligere som leketøysdesigner og fikk ideen en dag da jeg klippet i stykker en dukke for å studere den på innsiden. Jeg startet mitt prosjekt med å dissekere skulpturer i fjor.

Hvordan arbeider du når du lager skulpturene, hvilke materialer bruker du?

- Først og fremst handler det om å finne det rette leketøyet. Figuren må være mellom ni og 24 centimeter høy, laget av vinyl og av typen Rotocast. Jeg begynner med å hule

ut figuren for så å bygge en ramme som jeg kan ha putte inni for gjør figuren sterk og stødig. Deretter designer jeg det som skal være inni, som skjelettet og innvollene. Jeg jobber utelukkende med en farget plastmasse som formes og siden bakes i ovn. Prosessen gjentas flere ganger for hver skulptur.

Hvilke spillfigurer har du laget hittil?

- Jeg spiller ikke så veldig mye lenger. Jeg er nok blitt litt for gammel. Men som ung spilte jeg veldig mye og da gikk det mest i Galaga, Battle Zone og Burger Time. I dag spiller jeg noen få spill sammen med sønnen min, og koste meg med Kirby's Epic Yarn så sent som i fjor.

Hva er du utdannet som?

- Jeg er utdannet som industridesigner på høgscolenivå, og det var under studietiden kjærligheten for å lage skulpturer ble tent.

moistproduction.blogspot.com

SONICS UJEVNE REPERTOAR

De siste fem årene har vært en berg-og-dalbane for Sega-maskoten.



Sonic & The Secret Rings

Wii-eksklusivt spill med bra tempo, horribel musikk og bevegelseskontroller.



Sonic Rivals 2

Samarbeidsspill til PSP som bød på god grafikk, men dårlig brettdesign.



Sonic Unleashed

Middelmådig forsøk på å gjøre pinnsvinet mer voksent. Veldig ubalansert.



Sonic & The Black Knight

Dårlig spillkontroll i et veldig merkelig konsept. Dette ble man bare sliten av.



Sonic & Sega Racing

Sjarmende og pent Mario Kart-kloner som gjorde jobben sin.



Sonic The Hedgehog 4

Til å begynne med, en frekk retroflørt. Avslutningsvis, ekstremt frustrerende.



Sonic Colors

Over gjennomsnittlig Sonic-utfukt med pen grafikk og oppfinnsomme brett.



Sonic Free Riders

Bedrøvelig, stygt og upresist Kinect-spill som aldri burde ha blitt sluppet.



Sonic Generations er en oppsummering av pinnsvinets karriere så langt. Et spill som blander gammelt med nytt, som ikke er redd for å besøke utallige nostalgiske kamre for å ringe inn sitt 20-årsjubileum. Historien omhandler Sonics nye nemesis, som har revet universets forholde til tid og rom i fillebiter. Dette vil si at sonene og verdenene fra tidligere Sonic-utgivelser er spredd for vinden, og at tiden som helhet holder på å ødelegges for alltid.

Men den ondskapsfulle fienden har ikke oddsen i sin favor - han har nemlig to stykker Sonic å bekjempe. Den klassiske Sonic fra Mega Drive-tiden og den moderne Sonic fra Dreamcast til i dag. De jobber sammen i {Sonic Generations} for å redde tid og rom ved å løpe gjennom 20 år av maskotens historie.

På spørsmål om hvem som står bak historien forklarer Iizuka at Sonic Colours-forfatterne Ken Pontac og Warren Graff er ansvarlige. Det lover altså veldig godt, spesielt med

tanke på hvor smart og morsomt Sonic Colours-manuset var. Selv om manuset som helhet hviler i passasjervognen i forhold til spilloppsettet er det mye potensiale å hente her. Det minner nesten litt om Epic Mickey, og jeg håper Sonic Team gir oss mulighet til å utforske denne verdenen.

Selve spillmekanikken i Sonic Generations er oppdelt i klassiske Sonic og moderne Sonic, som har forskjellig spillestil i sine baner. Klassiske Sonic spiller gjennom dem på tradisjonelt 2D-nivå, og kontrolleres enkelt med styrekorset og en knapp. Moderne Sonic spilles som en oppdatert versjon av Sonic Colours, og blander 2D- og 3D-miljøer. Under pressemøtet får vi prøve pinnsvinene i en nytolkning av den største baneklassikeren av dem alle, altså Green Hill Zone.

Selv om jeg føler meg hjemme med 2D-Sonic har Sonic Team en stor oppgave i å leve opp til de ikoniske Mega Drive-spillene. Likevel føles det mer riktig enn feil, og

utvikleren har endelig innsett hvor viktig pinball-fysikken er. Den gir farten og plattformbrettene en naturlig følsomhet vi ikke så i retrofløten Sonic the Hedgehog 4: Episode 1.

Den lille smakebiten jeg fikk av {Sonic Generations} i Barcelona oppsummerte på mange måter mitt forhold til spillet og figuren i de siste 20 årene. Hatkjærlighet. Jeg ble forbannet og småforelsket på samme tid.

Forbannet fordi Sonic Team er redde for nye ting. 20-årsjubileumet består for det meste av klassiske brett i nytolket drakt. Men jeg er forelsket også. Dette er et Sonic-spill som for første gang på lenge vekker følelser og noe som minner om spilleglede. Til og med når jeg holder i kontrolleren.

Viktor Eriksson

Sonic Generations slippes i løpet av 2011 til PS3 og Xbox 360



Udødelig trend

For 20 år siden var lagringspunkter kun en fjern drøm, og vi døde som fluer.

Som barn føltes det ikke rart å spille gjennom 19 brett for å prøve meg på det samme kronglete hoppet for ente gang. Det var snarere en selvfølge. I Trojan (NES) døde jeg 6000 ganger innen jeg i det hele tatt nådde tredje brettet, og i Ghoul's N Ghosts nådde dødsantallet seks siffer uten at jeg rakk å få så mye som et glimt av sistebossen.

Det gikk ikke an å lagre, det fantes ingen effektive juksekode og internett var enda ikke oppfunnet. Man døde mye før i tiden. Nesten konstant. Å dø var liksom bare noe man regnet med måtte skje hele tiden. Det fostret oss old school-spillere til tålmodige Power Players. Trodde vi.

Idag er det helt annerledes. Alle mislykkes, ingen dør. En stor trend blant spillutviklere har iløpet av de seneste årene vært å plukke bort eller skjule dødsfallene i spill som Batman: Arkham Asylum, Prey, Prince of Persia og Spider-Man: Shattered Dimensions. Ingen dør. Alle mislykkes.

■ EVIG LIV

I Spider-Man: Shattered Dimensions, Batman: Arkham Asylum og Prince of Persia (2009) var det alltid et spindellev, en gripehake eller alv som reddet deg fra den sikre død. Smidig, men litt forstyrrende.

I Arkham Asylum (9/10) skyter Batman automatisk iveri en gripehake om han skulle komme utfor å trille ned en høyde eller et juv.

I Shattered Dimensions (7/10) redder Spider-Man seg opp ved å skyte automatisk spindellev, i fall spilleren skulle trykke feil ved et avgjørende hopp. I det fem år gamle Prey (8/10) fra Human Head Studios dør ikke hovedpersonen, men blir istedet fraktet til en underverden når helsemåleren når bunn.

I denne underverdenen kan han skyte spøkelses med pil og bue for å gjenopplive seg selv, uten egentlig å dø. Halo introduserte oppladbar skjold, som i dag er standard vare i alle actionspill av rang. Trenden er tydelig.

Spilleren vil ikke bare bli holdt i hånden og føyet gjennom brettene slik som i Call of Duty-serien, de vil i tillegg – uansett hvor retningsløse de er – slippe å dø. Det er jo egentlig ganske greit.



Oppfølgeren til Wii er avslørt!

Nintendos nye konsoll er et kraftig beist...

Den nye konsollen skal etter sigende hete Nintendo Feel, og kommer til å bli vist frem i spillbar form på spillmessen i Los Angeles. Det blir altså ikke bare trailere, filmsnutter og lignende, men mulighet til å prøvespille konsollen om få uker.

Ovenstående informasjon er bekreftet av Nintendo, men flere andre spennende opplysninger kommer fra troverdige kilder:

- Designet på Feel skal være en hyllest til Super Nintendo, med et utseende som skal minne mye om den legendariske konsollen.
- Nintendo Feel blir omtrent like stor som en Xbox 360.
- Nintendo Feel blir den kraftigste konsollen på markedet.
- Prisen skal ligge på rundt det samme som Sony og Microsofts bevegelseskontroller-bundles.
- Det skal være lett å konvertere spill fra Xbox 360 og PC til Stream.
- Håndkontrollerne er som bærbare enheter. Så lenge du har tilgang til wifi kan du streamme spillene fra baseenheten hvor enn du skulle måtte befinne deg i verden og spille dem på håndkontrollen.
- Nintendo støtter Blu-ray. Noe som gjør at Microsoft plutselig står igjen alene med det minste lagringsformatet. Hva hender med størrelsen på spillene nå?
- Wii er helt ekskludert i Feel-konseptet. Nintendo vil ikke at Stream skal bli forvekslet med Wii-navnet, som kan ha en avskrekkende effekt på mer dedikerte spillere.
- Bevegelseskontroller og 3D skal optimaliseres til Stream. Nintendo jobber med både Headtracking, skjermer å ha foran øynene og håndkontrollerne er dessuten mer presise enn Move-kontrollerne, med samme pekefunksjonen som Wii samt en lignende Sensor Bar.



TRACKMANIA 2

Den helsprø baneraceren Trackmania er tilbake med brask, bram og nypolet lakk.

Trackmania 2 ble annonsert under Paris Game Festival allerede ved slutten av 2009, nærmere bestemt september, men har siden den gang ligget godt bevart i utviklerens lukkede kister. Med årets E3-messe innen rekkevidde har det heldigvis begynt å dukke opp livstegn fra Ubisofts prosjekt om å videreføre Nadeo-arven. Som bildene tilsier har det blitt spyttet betraktelig mer penger inn i denne utgivelsen enn i tidligere utgaver, men det er viktig å bite seg merke i det faktum at Trackmania 2 er en vaskeekte oppfølger. Hittil har Trackmania-serien overlevd på utvidelser og små forbedringer, men Trackmania 2 er - som Stabburet ville sagt det - full pakke. Vi vet foreløpig ikke så altfor mye om spillet, men det loves en ny og mer omfattende brettdesigner i form av ManiaPlanet, et slags nav for all interaksjon med nettsamfunnet, samt kraftig oppdatert grafikk. Som, igjen, bildene vitner om. Av annen tilgjengelig info er den som forteller oss at det vil bli mulig å spille på lag i en form for samarbeidsdel, men nøyaktig hva denne går ut på kan vi fortsatt ikke si med sikkerhet.



LES MER PÅ GAMEREACTOR.NO

Silent Hill: Downpour

Xbox 360, Playstation 3 / 4. kvartal

Det åttende tilskuddet i Silent Hill-serien skal visstnok returnere til seriens røtter. En rømt fange havner i småbyen Silent Hill, hvor det som vanlig er lite som stemmer. Med et psykologisk tilsnitt vil historien forsøke å krysse under huden på spilleren, og valgene man foretar seg underveis vil få konsekvenser. Hovedpersonen kan kun bære med seg ett våpen om gangen, disse ødeleggbare og i begrenset opplag. Gåter og paranoia står dermed i fokus, til fensens lettelse.



Driver: San Francisco

PS3, Xbox 360 / 2. september

Driver 2 var det første Playstation-spillet som lot deg tre ut av bilen og spasere rundt i byens 3D-omgivelser. GTA var først ute, men i 2D. Etter nummer to har det dessverre gått jevnt nedover for den klassiske serien, Parallell Lines det siste som kan kalles en mild suksess. Forsinket fra i fjor, men i rute til årets spillhyller, er Driver: San Francisco. Vi vet lite annet enn at det vil foregå i San Fran'.

Star Wars: The Old Republic

PC / 4. kvartal

Gutta i Bioware vet hva de driver med. Foruten å ha Mass Effect 3 i stopeskjeen har de også et massivt nettrollespill på gang. Tittelen tilsier at spillet er i samme serie som Knights of the Old Republic-spillene, men foruten navnet er det få spillmessige likheter. The Old Republic skal skille seg ut fra alle andre MMORPG-er på markedet ved å fortelle historien gjennom stemmelagt dialog.

NDE!

2011 ligger an til å bli et fantastisk spillår. Vi tar tempen på kommende storspill.



Resistance 3

Playstation 3 / 6. september

Chimera-rasen er hardnakkede. Invasjonen vil ingen ende ta. I Resistance 3 fortsetter menneskehetens kamp i stereoskopisk 3D, med nye elementer som... eksplosive gjenstander i omgivelsene. Velkommen etter, Insomnia. Rent bortsett fra denne bomben av en nyhet, snakkes det om improviserte våpen, New York og et verktøy kalt Mutator. Sistnevnte slipper løs en dødelig, biologisk tåke.

Shadows of the Damned

Playstation 3, Xbox 360 / 21. juni

Suda 51 og Resident Evil-skaper Shinji Mikami kan ikke sies å være annet enn et drømmelag. I Shadows of the Damned forteller de historien om Garcia Hotspur, en veldreid kjekkas med én, og kun én ting på agendaen: å redde sin vakre kjæreste fra Helvetes glohete avgrunner mens han på stilig vis avretter de beist som måtte stå i hans vei. Punk rock og psykologi er nøkkelord i prosjektet.

Ghost Recon: Future Soldier

PC, PS3, Xbox 360 / 2011

Morsomt. Handlingen i Ghost Recon: Future Soldier skal visstnok ta plass i Midt-Østen, Asia og Norge. Lille Norge. Konseptet er fortsatt å lede et diskret firemannslag inn på fiendtlig mark, utstyrt med det nyeste av det nyeste innen krigsteknologi. Blant nyhetene finner vi den ekstremt praktiske "optical camouflage", som i praksis lar deg bli usynlig og kverke motstanden usett.

Krise!

Et Sony i hardt vær

Kredittkortsvindler havner i avisene på ukentlig basis. Noen får skimmet kortet i bankautomaten på Ica, en annen har handlet på nett uten å ha fått varene sine mens den siste har latt barna bruke kredittkortet og endt opp med 50 000 i minus. Det er så absolutt ulemper med kredittkort, men til syvende og sist er det både billigere, sikrere og fremfor alt mer miljøvennlig enn å bruke kontanter.

Likevel er det flust av mennesker som nekter å bruke kredittkort, som er skeptiske til å handle over nett. Og her kommer Xbox Live Marketplace og PSN inn i bildet. Det er akkurat det samme som å legge igjen opplysninger over nett, men tjenestene gjør at det ikke fremstår slik. Og når store bedrifter som Sony og Microsoft garanterer at våre penger og personlige opplysninger er godt bevart er det lett å føle seg trygg.

Illusjonen av sikkerhet har fått et milliontalls mennesker til å legge ut kredittkortinformasjonen sin på respektive tjenester. Det fremstår som en sikker og lettvinnt måte å gjøre det på, og slik har det alltid fremstått. Men nylig tok en eller flere hackere kål på Sonys PSN-system, der de fikk tak sensitive person- og kontoopplysninger. Sony ble dermed tvunget til å stenge hele PSN på ubestemt tid for å bygge et nytt og sikrere system.

Et firma som spesialiserer seg på datasikkerhet stilte seg spesielt negativ til saken, og forklarte at skadene kunne ligge på hele 150 milliarder kroner. Sony er ikke engang verdt 200 milliarder. Jeg tviler sterkt på at det dreier seg om så store summer, men det er jo ikke positivt at aksjekursen falt med åtte prosent i forrige uke. Et selskap i fritt fall.

Hva som skjer med Playstation 3 og Sony etter dette gjenstår å se, men vi kan regne med at ringvirkningene av kjempeskandalen vil henge igjen i flere år. Og siden Playstation 3 har vært Sonys store flaggskip blir det interessant å se hva som skjer fremover.

Vil dette si at den nye maskinen kommer tidligere? Kanskje den vil komme senere for å fjerne ulempene med Playstation 3? Det gjenstår å se, men jeg er rimelig sikker på at vi aldri vil se et hackerangrep av slike dimensjoner igjen. Dette bør bransjen lære av - sikkerhetsbruddet er nemlig utrolig stort.

Artikkelen leses i sin helhet på www.gamereactor.no/artikler





FØRSTE KIKK PÅ EA SPORTS' FIFA 12

Vi reiste til Vancouver for å besøke utviklerne bak det uhyggelig populære sportsspillet **Fifa 12**...

Aaron McHardy, mannen som har ansvaret for spillbarheten i **Fifa 12**, er nærmest umulig å stoppe når han begynner å snakke om spillserien. Han har selv spilt fotball på høyt nivå, og er særdeles dedikert. Mannen formelig oser av fotball, og han vet godt hva han snakker om – og snakker, det gjør han. Som journalist trenger man bare å gi ham et stikkord før han raser avsted. Smilet er bredt, vennlig og veldig smittende. Han benytter uhemmet hele kroppen for å understreke og forklare alle nye finesser. Ut av gliset kommer det også lovord om at **Fifa 12** er det beste i

spillseriens historie.

Han kan glise med god samvittighet. McHardy er nemlig mannen bak essensielle forbedringer de siste årene hva spillbarhet angår. Det er i stor grad disse som har gjort **Fifa**-merkevaren så sterk at den dominerer markedet for fotballspill. Da **Fifa 10** ble lansert måtte selv ihuga **Pro Evolution Soccer**-fans anerkjenne kvalitetsnivået. McHardy er også mannen bak **Personality Plus**, som ble introdusert i **Fifa 11**, og det skal vi få mye mer av i årets utgave.

- Et problem med de tidligere **Fifa**-spillene er at vi



NEED FOR SPEED: THE RUN

Nytt racingspill benytter seg av kritikerrost spillmotor...

Det nylig annonserte **Need for Speed: The Run** skal ifølge **Electronic Arts** bli det "kuleste bilspillet noensinne". Med lynkjapp undergrunnsracing i hårnålsbrede gatesvinger skal **EA Black Box** ta i bruk **Dices Frostbite Engine 2.0** (som også brukes i **Battlefield 3**) for å gjøre det 18. tilskuddet i den langlevende bilspillserien enda mer halsbrekkende enn den forrige. Det eneste vi foreløpig vet er at det skal fokuseres tungt på historie. I det første klippet som er sluppet kan man såvidt høre navnet **Jack** bli

nevnt, og en kan undre seg over om dette er helten. Også bilfysikken utpreger seg i meldingene hittil. Med **Frostbite**-motoren er det tydeligvis mulig å simulere veigrep, kollisjonsfysikk og vekt bedre enn de gjorde i **Hot Pursuit**, hvilket unektelig høres lovende ut. I skjermbildet til venstre kan man også se at helikoptre er innblandet, tilsynelatende i form av politistyrker og/eller andre rivaler. Etersom **The Run** skal strekke seg fra **San Francisco** til **New York**, regner vi med et racingeventyr i ekte roadtrip-stil.



Utviklerne lover en forbedret fysikmotor, som skal gjøre forsvarsspillet langt mer utfordrende og spennende. Kollisjonsmodellen øker realismen, hvor til og med et dytt i skulderen får konsekvenser på matta.

ikke har gjort det morsomt nok å spille forsvar. Når man mister ballen trykker man bare inn forsvarsknappen og jager blindt etter spilleren som har ballen. Det er først når man har kriget ballen tilbake at mora starter. Dette har vi endret i Fifa 12, hvor målet har vært å gjøre forsvarsspilling like morsomt som å angripe, forteller McHardy.

I Fifa 12 har selskapet valgt å introdusere en flunkende ny fysikmotor. EA Sports har jobbet med denne i to år, og selv sier de at det er den største og viktigste forandringen siden Fifa 07. De har altså startet med blanke ark, og årsaken stammer fra det McHardy nevnte tidligere. De har dessuten et skyhøyt ambisjonsnivå, som gjorde at systemet gradvis avdekket flere begrensninger enn muligheter.

Angrepsspillet har også fått en ansiktsløftning. Tidligere har angrepet lidd av såkalte dødsoner, altså områder hvor det er nærmest umulig å tråkle seg gjennom. Her har de tilført litt kreativitet, slik at angrepsspillet skal bli er variert. De har løst det ved å legge til enda en løpehastighet. Det gjør det mulig å holde ballen nærmere kroppen mens man dribler, og skjerner den fra motstanderen. Ved å variere tempoet blir det nå mye lettere å parkere forsvaret, selv foran boksen.

En av de største forandringene i Fifa 11 var Personality Plus. Dette bød på en større differansiering blant spillerne. Det var større forskjell på fysikk, teknikk, utholdenhet og lignende. Dessverre var det mest på spillerinformasjonen og i det visuelle den store forskjellen lå. Det var lite i selve spillbarheten som var forbedret. En spiller som Peter Crouch burde jo helt



klart ha en fordel i hodespillet, men slik ble det vel egentlig ikke. Personality Plus er nå omdøpt til Pro Player Intelligence, og her skal forskjellene komme klarere frem. Crouch er nå mer bevisst på sin høyde, og vil prøve å benytte hodet oftere. Hans lagkamerater har også blitt mer tilbøyelige til å spille på hodet hans, samtidig som lange innkast inn i feltet skal søke hans hode i større grad. Dette høres nesten for godt ut til å være sant. Dessverre fikk vi ikke se noen eksempler på dette. Men hvis det stemmer at spillerne er mer bevisste på sine kvaliteter, så kan vi kanskje vinke farvel til spillere som vimser rundt på måfå.

McHardy blir igjen engasjert når vi snakker om dribling, taklinger og skader. De har utviklet det de kaller Impact Engine, som sørger for en bedre flyt i spillet. Denne motoren legger inn informasjon fortløpende på områder og situasjoner. I praksis betyr det at kontakt og skader blir registrert umiddelbart, slik at det påvirker spillet på en mer presis måte. Det vil også minimere grafiske glipper, der vi tidligere har sett at kroppsdeler glir gjennom hverandre uten å få noen følger.

Fifa 11 bød på mange nye grafiske detaljer, og disse har man videreutviklet i Fifa 12. Samtidig introduseres et helt nytt menysystem og en ny presentasjon av selve spillet. Vi snakket med Mike Day, som er Art Director for Fifa. Han fortalte at den største utfordringen har vært å få presentasjonen av selve spillet til å sitte. Grafiske detaljer handler bare om å finpusse og gjøre detaljene enda tydeligere. Presentasjon handler mer om å fange selve essensen av spillet og kampene.

Mike Day viste også frem en ny menystruktur, som var veldig annerledes fra det vi kjenner. Det har blitt langt mer oversiktlig å navigere seg rundt i menyene, ettersom de nå har valgt et vertikalt grensesnitt fremfor et horisontalt. Menyene var noe uferdig under presentasjonen, men det fremstod virkelig som et interessant tilskudd og som en forbedring til serien. Alt jeg kan si er at det populære fotballspillet ser ut til å være i rute, og at det som ble vist frem lover godt for fans av serien.



SSX

Sjanger SPORT Utvikler EA CANADA
Utgiver EA Slippes JANUAR 2012
Antall spillere 1 Alder 3+

SSX er et snowboardspill som handler om å tøyne strikken så langt som overhodet mulig. Ikke nok med at du kan gjennomføre de mest halsbrekkende manøvre og stunts, men også spinnvill nedfarter blir preget av bråkete hindre som snøras og andre farlige hendelser.

I de foregående spillene ble bakkekjøringen begrenset til en smal del av nedfarten. I denne omgang skal vi få leke oss med et mye bredere område av fjellskrenten, som vil gi en langt bedre flyt i spillet. Man kan samhandle med omgivelsene i større grad enn tidligere. Alt man ser kan kjøres på, og flere av gjenstandene kan også brukes som rampe for å utføre svevende stunts. Det er ganske enkelt tilrettelagt for å kunne leke seg i løypen.

SSX vil bestå av tre deler: «Race it», «Trick it» og «Survive it». EA Sports ville ikke avsløre mye om disse forskjellige spillmodusene på nåværende tidspunkt. Men navnene gir en tydelig indikasjon på at det dreier seg om løp på tid, trikking og poengsamling, samt en overlevelsesdel der fjellskrenten byr på øredøvende farer og utfordringer.

Fysikkmotoren har også fått en real overhaling. Utviklerne viste oss noen snutter som sammenlignet fysikkmotoren med tidligere spill i serien. Forskjellen var stor. Der man i de foregående spillene stod bom fast ved samhandling med diverse gjenstander, bevitnet vi at det nye spillet oppfører seg langt mer smidig.

Spillet blir utviklet med slagordet «Shred the World», som ifølge utviklerne markerer at de ikke bare ønsker å hente den populære spillserien tilbake fra nostalgis verden, men også at de virkelig vil plassere SSX-serien på kartet igjen. Det vi har sett så langt vitner om at SSX har gode sjanser til å bli en overdreven og leken utforkjøring, som besitter flere av de kjære gamle spillelementene som bidro til å gjøre serien så populær i utgangspunktet. Forbedret grafikk i vakre snødekte fjellskrenter, troverdig fysikk og en velfungerende flerspillerdel skal løfte spillserien til et nytt nivå.



Spillene som ② forsvant

Hvert år legges det ned lovende og mindre lovende spillprosjekter. Her er spillene som forduftet, fordunset, forløp i intet og aldri så dagens lys...

CLASSIFIED

1998.01.01-2011.04.05



Gamereactor var på besøk hos Konami på samme tid som Coded Arms Assault ble annonsert og vi ventet alle spent på det ferdige spillet.



Ettersom Coded Arms Assault utspilte seg i cyberspace, ble alle fiendene til ettall og nuller idet de gikk i oppløsning.

Coded Arms Assault

Konamis cyberspace-spill forsvant i... cyberspace

Plattform **PS3** Utvikler **KONAMI** Sjanger **ACTION**

Hvordan starter man opp en ondskapsfull bedrift i fremtiden? I cyberspace, såklart. I Konamis Playstation 3-eksklusive actioneventyr skulle man ikke seg rollen som superhacker og fyre løs på alle de ekle sikkerhetsprogrammene i den digitale infrastrukturen. For å hjelpe seg skulle man ha mulighet til å ta med seg tre kamerater i co-op, samt virus for å infestere programmene.

Coded Arms Assault var både grisepent og stilfullt, og med tanke på at alt foregikk i cyberspace kunne omgivelsene forandre seg på et blunk. Konami hadde til og med ferdigstilt en flerspillerdel for opp til 16 spillere for Coded Arms Assault i 2006 plutselig forsvant fra alle lanseringslister. Deretter fikk vi ikke vite mer enn at spillet var nedlagt for godt.



Nøyaktig hvorfor Coded Arms Assault ble lagt ned, vet vi ikke. Konami sier ingenting.

Indiana Jones

Plattform **PS3 / XBOX 360** Utvikler **LUCASARTS** Sjanger **ACTION**

Lucasarts jobbet hardt, men spillet forsvant som ved et piskeslag...

Det var i begynnelsen av 2006. Ved begynnelsen av en ny konsollgenerasjon. Da vi fikk høre ryktet om at Indys pisk igjen skulle snerte virtuelle skinker, begynte vi først å gni oss i hendene, for deretter å felle et par centiliter med gledestårer.

Og så ble det bekreftet: et nytt Indiana Jones-spill var faktisk på vei, Lucasarts sto oppført som utvikler og actioneventyret skulle slippes til Playstation 3 og Xbox 360. George Lucas skulle skrive manus (kanskje ikke direkte lovende, men i hvert fall bevis på et slags engasjement) og de skrot i lange baner om de fantastiske animasjonene, Euphoria-motoren fra

Natural Motion (senere brukt i Force Unleashed, GTA IV og Red Dead Redemption), og handlingen var planlagt å utspille seg ett år etter hendelsene i Indiana Jones and The Last Crusade.

Vi ble lovet å møte på både gamle fiender og fortrolige venner fra de originale filmene. Så gikk tiden. Lange forsinkelser inntraff, akkompagnert av løfter om at man kunne slappe av, utviklingen gikk smidig. Det viste seg derimot at Lucasarts foretrakk jedi-krigere fremfor arkeologer og alt kruttet ble ladet opp i The Force Unleashed istedet.

Da så den fjerde Indiana Jones-filmen fikk grønt lys

for produksjon, trodde vi at dette ble et insentiv for å ferdigstille spillet, men dette skjedde heller aldri ikke. Sommeren 2009 dukket Indiana omsider opp.

Spillet hadde blitt til noe helt annet, ble sluppet til Wii og Playstation 2. Navnet var Indiana Jones & the Staff of Kings, og spillet en middelmådig affære som fikk oss til å lengte enda litt mer etter den tapte HD-Indy vi ble lovet i det herrens år 2006. «Choose wisely...»



Intet Indy-spill uten håndgemeng. Foruten den trofaste pisen og revolveren skulle Indiana Jones være fylt til randen med knokepoker og radbrekking.



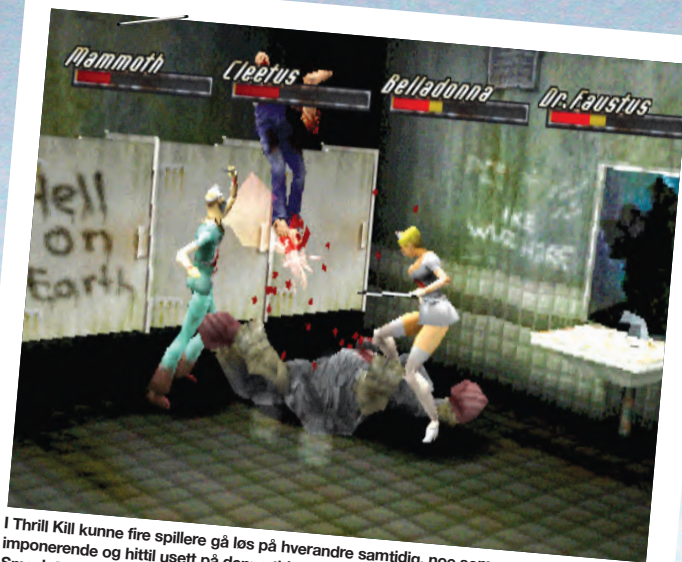
Indiana Jones skulle utspille seg i 1939.



Ved begynnelsen av denne generasjonen med konsoller, skrot Lucasarts av de fantastiske, ødeleggbare omgivelsene som bare Playstation 3 og Xbox 360 kunne levere. Til og med avanserte animasjoner der Indy reagerte på omgivelsene, ble lovet.



Kostymevalget var mildt sagt spekulativt og tilnærmet alle plaggene henspilte på sex og ulike fetisjer.



I Thrill Kill kunne fire spillere gå løs på hverandre samtidig, noe som var teknisk imponerende og hittil usett på denne tiden. Omtrent som et blodig og råttent Super Smash Bros.

Thrill Kill

Det masochistiske fightingsspeillet møtte sitt endelige kun uker før lansering...

Plattform **PLAYSTATION** Utvikler **PARADOX DEVELOPMENT** Sjanger **FIGHTING**

Thrill Kill var et ekstremt voldsomt spill til Playstation som ble lagt ned i 1998. På denne tiden var det en teknisk drøm å la fire spillere slåss mot hverandre samtidig, i samme rom. Spillet tok sted i en byversjon av helvete og de spillbare figurene var alle fordømte sjeler som slåss for å få en andre sjans i den menneskelige verden.

Marukka, Hemmelighetenes Gudinne, avholdt en turnering der premien var gjenfødelse på Jorden. Thrill Kill opererte med kostymer tungt inspirert av masochisme og ulike former for fetisjer, mens

amputerte bein, avkuttete hoder og bevegelser med seksuelle antydninger fikk navn som Bitch Slap og Swallow This. Spillet ble utviklet av Paradox Development, under Midway Studios Los Angeles.

Det hadde bygget seg opp et tårn av forventninger i forkant av lansering, det ble snakket om «det nye Mortal Kombat» og utgiver Virgin Interactive lå an til å tjene en saftig profitt. Virgin Interactive ble derimot kjøpt opp av EA Pacific sommeren 1998.

Spillet var ferdig og så godt som klart for å

selges, men ble stoppet av EA allerede noen uker før lansering. Selskapet ville nemlig ikke utgi et så overdrevent voldsomt spill, da dette kunne skade ansiktet deres utad i bransjen.

Videre forklarte de at spillet var så himla sadistisk at de heller ikke ville selge Thrill Kill videre til et annet selskap. Den dag i dag er det likevel ikke noe problem å få tak i det dystre fightingsspeillet gjennom såkalte «bootleg»-utgaver.

Lord of the Rings: White Council

Ville EA heller levere blodfattig Battlefront-kopi enn et autentisk sandkasserollespill?

Plattform **PC / PS3 / XBOX 360** Utvikler **EA Redwood** Sjanger **ROLLESPILL**

The Lord of the Rings: The White Council var opprinnelig et ambisiøst rollespill under utvikling av EA Redwood Shores. Spillet het til å begynne med Project Gray Company, og skulle utspille seg i en stor og åpen fantasiverden som var inspirert av både de originale bøkene av J. R. R. Tolkien, og de nyere Hollywood-filmene.

I spillet skulle man få muligheten til å spille som menneske, dverg, alv eller hobbit. Straks dette valget var tatt ble en massiv verden åpnet opp der man fikk muligheten til å bevege seg fritt rundt og møte en rekke spennende karakterer. Historien skulle bli drevet fremover gjennom forskjellige hovedoppdrag kalt Story Quests, men man skulle også få muligheten til bryne seg på ulike sideoppdrag, eller skape sin egen historie i den omfattende spillverdenen. Det overordnede målet var å jobbe seg opp som en stor helt blant de allierte styrkene, og høste anerkjennelse hos det hvite rådet.

Spillet ble først annonsert i juli 2006, men det skulle ikke gå mer enn et drøyt halvår før Electronic Arts annonserte at spillet var satt på ubestemt pause i februar 2007. Til grunnleggelse oppga EA kun "interne problemer". I stedet gikk EA inn i et samarbeid med Pandemic Studios for å lage det som skulle bli The Lord of the Rings: Conquest. Dette spillet kom ut i 2009 men var ikke et åpent rollespill slik The White Council skulle bli, men var heller et actionrettet spill som hentet inspirasjon fra Pandemics Star Wars: Battlefront-spill.



Menn med skjegg er barske, uavhengig av høyde. Trollmannen til høyre er trolig Gandalfs mindre vellykkede dobbeltgjenger, Randolph. Grafikken i bildet tilsier at størrelsen på spillet gikk på tross av tekstur og oppløsning.

Shenmue Online

Yu Suzukis nettrollespill forsvant i opphavsrettens skjærsild...

Plattform **PC** Utvikler **JC ENTERTAINMENT** Sjanger **NETTROLLESPILL**

Det var på mange vis Shenmue-fansens våte drøm. Å kunne bevege seg fritt, leve, vokse og interagere med tusenvis av andre i en drømmeaktig nettversjon av Yu Suzukis elskede spillverden.

Og slik ble det nesten, til tross for intern strid. Utviklingen av Shenmue Online ble påbegynt i 2003 av koreanske JC Entertainment, og Yu Suzukis daværende Am2-team hos Sega. Det ble pratet om en ambisiøs historie, tusenvis av oppdrag, kontekstsensitive hendelser (Quick Time Events),

muligheten til å kjøpe, eie og selge utstyr og to spillbare byer: Hong Kong og Macau.

Men... det gikk ikke veien. JC Entertainment trakk seg etter at spillet ble prøvespilt av 1000 utvalgte, kinesiske beta-testere. Grafikkstilen og atmosfæren ble godt likt, men den tekniske biten var langt under par og spillverdenen var spøkelsesaktig tom.

Sega lovet å fullføre arbeidet med Shenmue Online, men støtte på alvorlige problemer da det viste seg at JC Entertainment eide 50 prosent av

det totale innholdet i spillet. I et helt år prøvde Sega med Yu Suzuki i spiss å vinne tilbake retten om å bruke JC Entertainments materiale, men uten fremgang.

De tre klanene (ledet av Sha Hua, Xiu Ying og Wu Ying), Ryo og reisen gjennom Hong Kongs neonopplyste gater ble aldri noe av, og det er kanskje like greit. Shenmues gode navn og rykte hadde nok ikke vært det samme hvis Online ble en fiasko.



Tross rykter om nedleggelse, dukket spillet opp på China Expo 2006 med kraftig oppdatert grafikk og nytt lydspor.



Ifølge flere innblandede ble Shenmue Online lagt ned i slutten av 2006. Sega vegrer seg for å bekrefte dette.



Shenmue Online skulle ta i bruk såkalte Quick Time Events. Disse ble introdusert i originalspillet.

Pirates of the Caribbean

Det meget lovende Armada of the Damned fikk aldri kastet anker...

Plattform **PC / PS3 / XBOX 360** Utvikler **PROPAGANDA GAMES** Sjanger **ACTION**

Tanken var å lage noe mer enn et bakstreversk lisensspill. En mer ambisiøs innsats enn et pengesultent beist født fra filmens uheldige underliv. **Pirates of the Caribbean: Armada of the Damned** var ikke tilknyttet noen av de populære, ungdomsrettede Disney-filmene, men brukte sin egen historie og hovedperson - Kaptein Sterling - som du fikk utforme selv. Akkurat hvordan din egen pirat ble oppfattet av omverdenen sto sentralt i **Armada of the Damned**, avhengig av om du oppførte deg respektabelt eller avskyelig (eller noe midt imellom).

Vi skulle få utforske Karibiens idylliske øyer og rives med i friske vinder på mektige skip, skip som for øvrig skulle styres «på unikt vis aldri tidligere sett i et spill». PR-snak, javisst, men fortsatt forlokkende.

Grafikken så riktig velpolert og vakker ut, med alt fra glitrende kanoner til myldrende landsbyliv. De gamle Turok-utviklere Propaganda Games virket å være dynket i arbeidsglede overfor sin nye sandkasseverden, men **Pirates of the Caribbean: Armada of the Damned** gikk på grunn da Disney offentliggjorde omstruktureringer for omkring en

måned siden.

Propaganda fikk beskjed om å sette **Pirates**-spillet på hold og fokusere på **Tron: Evolution**. Synd, med tanke på at **Armada of the Damned** var det mest lovende **Pirates of the Caribbean**-spillet noensinne.



Kaptein Sterlings utseende, våpen, angrep, oppdrag og hvordan spillet sluttet: alt i **Armada of the Damned** skulle være avhengig av hvordan du valgte å oppføre deg i spillets univers.



Drøyt et dusin **Pirates of the Caribbean**-spill har blitt sluppet siden filmene slo igjennom, men resultatet har aldri blitt en innertrent kvalitetsmessig.

Elveon

10Tacles alvespill gikk dukken sammen med selskapet...

Plattform **PC / PS3 / XBOX 360** Utvikler **10TACLE** Sjanger **ACTION**

Utviklingen av Elveon ble påbegynt allerede i 2004 hos 10Tacles slovakiske studio, men siden det tyske moderselskapet gjorde nok en helmiss igjen i 2008, har vi ikke hørt et pip. Men hva var egentlig Elveon, hva går vi glipp av? Studioets egne beskrivelse sier «utførlig fantasysaga» i en verden befolket av alver. Kanskje ikke helt unikt.

Den lille tvisten i Elveons tilfelle er at gudene har forlatt bildet og alvene må tilpasse seg livet etter at navlestrengen er klippet.

Nøyaktig hvorfor gudenes utvandring førte med seg krig og frykt fikk vi aldri vite, men uten kaos og monsterslakt, intet spill. For den som lot seg fengse under utviklingsperioden kan vi meddele at det er

lite håp om at Elveon noensinne vil se dagens lys. Problemene begynte nemlig å hope seg opp da utvikleren ble lagt ned - slikt har en tendens til å skje når selskaper legges ned og foretak synker i bakken.

Allerede i 2007 ble det snakket om forsinkelse og innstilte messevisninger. Tidlig 2008 ble det planlagt at britiske Climax skulle ferdigprodusere spillet, men selv om selskapet fortsatt lever, har de tilsynelatende gjort alt annet enn å lage Elveon (Silent Hill-nyversjoner og XBLA-utgivelser, blant annet). Når alt kommer til alt kan det se ut som Gudene forlot mer enn bare Naon.



Elveon betyr «alveboken», noe du mest sannsynlig ikke bryr deg om i det hele tatt. Du vil bare svinge dette sverdet inn i nærmeste kropp.



Valget av spillmotor falt på Unreal Engine 3, noe som garanterte at den tekniske biten aldri ville blitt Elveons svakeste punkt.

Resident Evil 2 Beta

Capcom fikk kalde føtter da Beta viste seg å være for likt originalen...

Plattform **PLAYSTATION** Utvikler **CAPCOM** Sjanger **ACTION**

Det var ganske uforklarlig. Capcom var så mye som 80 prosent ferdige med Resident Evil 2, før de helt plutselig fikk det for seg å kaste alt på døren og starte på nytt. Hvorfor? Sjefene i Capcom uttrykte en uro over at oppfølgeren liknet for mye på det første spillet, og utviklergruppen rykket tilbake til start. Resident Evil 2 Beta (også kalt Resident Evil 1.5) var meget annerledes enn det spillet som ble sluppet.

Foruten forskjellige bakgrunner og omgivelser, ble den kvinnelige hovedpersonen Elza byttet ut. Hun hadde ingen relasjon til Chris, hvilket gjør at handlingen er radikalt annerledes enn når man spiller med Claire i det ferdige spillet. Zombiene i Resident Evil 2 Beta var mer varierte, da kroppsbygning, kjønn og hudfarge bidro til å skille dem fra hverandre.

Det fantes dessuten zombier som foretrakk å krype istedenfor å gå, samt noen tørste rakkere som sprang mot spilleren i eksplosiv hurtighet. Resident Evil 2 ble jo bra uansett, men det er likevel litt vemodig at vi aldri får erfaring med dette stykket skrekkspillhistorie.



I Resident Evil 2 Beta var grafikken mer klumpete enn i det ferdige spillet. Fargene var sterkere og zombiene besto for det meste av overvektige politimenn.



Flere folk fra det opprinnelige Goldeneye-teamet var med i utviklingen av nyversjonen, og det så dermed ut til å bli den definitive tilbakekomsten for serien. Slik ble det åpenbart ikke og Activision laget heller et eksklusivt Goldeneye-spill til Wii.

Golden Eye 007 Re-Make

Comebacket kom ikke...

Plattform **XBOX 360** Utvikler **RARE** Sjanger **ACTION**

Det var et rettssirkus uten like. Nintendo eide Goldeneye-spillet, Microsoft eide utvikleren (Rare) og Electronic Arts eide James Bond-lisensen.

Til slutt så det heldigvis ut til å være løst, og en nyversjon av Goldeneye ble annonsert til Xbox Live Arcade. Alt det originale innholdet skulle være inkludert. Akkurat som i Nintendo 64-klassikeren hadde utviklerne selv scannet inn ansikter til bruk på spillets fiender, og Rare lovet mulighet til å veksle mellom originalgrafikk og oppusset.

I 2007 dukket de første bildene opp, da spillet etter sigelig var under utvikling. På veien dukket det dessverre opp problemer. Uten videre kommentar fjernet Rare spillet fra hjemmesiden, og det ble isedet annonsert en HD-versjon av Perfect Dark. Poff. Den ekstremt lovende Goldeneye 007-nyversjonen ble borte. For alltid.

This is Vegas

Det som skjer i Vegas, forblir i utviklernes datamaskiner...

Plattform **PC / PS3 / XBOX 360** Utvikler **SURREAL SOFTWARE** Sjanger **ACTION**

Las Vegas er en ideell by å bruke i et spill.

Ingrediensene er jo like ubetalelige som varierte: neonlys og absurde casinohoteller. Glitter og glam, penger og syndig leveste. Selv om vi nyter zombier i Dead Rising 2s Fortune City eller utforsker en post-nukleær versjon i Fallout, er byen stadig forlokkende.

Derfor kan det bare beskrives som synd og skam at actionspillet This is Vegas ble lagt ned for godt. Tanken var nemlig god. Surreal Software snekret sammen en spillverden proppet med nestenparodiske,

satiriske oppdrag i USAs fremste lekeplass. I et Grand Theft Auto-liknende sandkasseopplegg skulle vi fange skurken Preston Boyer, han som ville gjøre Las Vegas familievennlig. For en skurk.

Vi fikk aldri sjansen til å samle respektpoeng gjennom å gjøre Vegas enda mer forbudt med vin, kvinner, sang og eksotiske biler.

Som med mange andre forsvunne spill hadde nedleggelsen årsak i penger. This is Vegas skulle til å begynne med utgis av Midway og ble utviklet av Surreal Software. 40 millioner dollar ble viet prosjektet, men

etter økonomiske vanskeligheter ble de tvunget til å selge deler av selskapet til Warner Bros Interactive, som tok over de fleste av Midways prosjekter – inkludert This is Vegas.

Warner la ned spillet fordi de ikke hadde troen på konseptet og Surreal ble satt til å sysle med andre bedrifter. Resultatet ble en av de dyrreste nedleggelsene i spillhistorien. Budskapet er: å erobre Vegas kan komme til å koste deg skjorta...



De som har besøkt Vegas i virkeligheten, skulle kunne kjenne seg igjen i This is Vegas. Flere hoteller og klubber hadde blitt bygget opp til å etterligne virkeligheten, men med et par komiske innslag.



Redwood Falls

Alan Wake-liknende småbyskrekke ble tatt av skrekken...

Plattform **PS3** Utvikler **KUJU ENTERTAINMENT** Sjanger **SKREKK**

Nytenkende skrekkspill er ikke helt vanlig i dagens landskap, selv om Alan Wake lykkes med et par nye grep. Redwood Falls kretset rundt stedet Redwood, Alaska, og minnet en del om Remedys plagede forfatter. Redwood Falls var en iskald, men behagelig liten landsby, slik det har for vane å være i Alaska.

Men om enn hvor idyllisk og trivelig den lille byen virket, ruget den selvfølgelig på en mørk hemmelighet. Denne hemmeligheten viste seg i form av forvridde mennesker og transformert natur.

Ganske fort ble trærne utrustet med skarpe og utrivelige grener, mørket ble dypere og ekkoene av skrik i høyeste grad merkbare.

Dette var derimot ikke alt, da en gjeng karer av militær rang, samt et enormt budsjett fra høyeste hold, også ville være med å leke.

Vips, helten vår satt i fella. Skrekk i førsteperson pleier å være ganske vanskelig å utføre, men Kujus ambisiøse prosjekt skiltet med lekker grafikk, tett atmosfære og en spillbarhet som faktisk bød på noe nytt.

Til forskjell fra alle andre spill på markedet var ikke målet å skyte alle fiendene i fillebiter, men istedet bruke feller og ild til å overleve.

Utviklingsperioden varte kun i fire månedere, og til tross for at flere utgivere likte det de så, var det intet napp å få. Redwood Falls ble lagt ned da pengene ikke strakk til.



Det ene monstret var vidrigere än det andra, gemensamt hade de dock att de en gång var helt vanliga människor och djur.



Innen Alan Wake ble lansert klarte noen å få fatt i en intern demovideo fra Redwood Falls, døde den Alan Wake Gameplay og skape full furor på Youtube.



Utviklerteamet bak Eight Days besto av 63 personer, knapt halvparten av dem hos Sony London. Den andre halvdelens jobbet med Getaway 3.



Bildene overfor er fra traileren som ble vist under E3 2006. En trailer som senere ble avslørt å være «pre-rendered», akkurat som med Killzone 2.

Eight Days

Singstar-utviklerne ville prøve seg på action i åtte delstater...

Plattform **PLAYSTATION 3** Utvikler **SONY LONDON** Sjanger **ACTION**

Det er vanskelig å glemme E3 2006 og Sonys bejublete pressekonferanse. Playstation 3 ble vist i sin fulle prakt. En overlykkelig Ken Kuturagi sto på scenen med en PS3-kontroll i hånden og på skjermen bak ham rullet det filmklipp fra kommende spill til konsollen.

Tekken 6, Killzone 2, Gran Turismo 5, Resistance og... Eight Days. Eight Days var et ambisiøst og konseptmessig lovende actionspill fra Sonys Singstar-studio. Historien var todelte og handlet om én snill figur – og én slem. Begge to mulig å velge

ved begynnelsen av eventyret. Begge hadde samme agenda: å stå i spiss for krigen mot et ondskapsfullt syndikat.

Den snille hovedpersonens mål var å redde sin kidnappede datter, mens den flintskallede skurkens motiv (bildet) var å hevne seg på de som stjal selskapet hans.

Eight Days tok i bruk en dynamisk døgnsyklus som hadde utgangspunkt i konsollens systemklokke. Tanken var at spillet skulle være svart som natten hvis man valgte å spille etter leggetid,

og vice versa. Det var også planen å la Eight Days utspille seg over 8 dager i 8 delstater, hvilket ville gjort Eight Days til det største actionspillet noensinne, med tanke på byer.

Sonys sjefer likte derimot ikke spillets mekanikker og avskydde det faktum at Eight Days manglet nettfunksjonalitet. Spillet ble lagt ned, og PS3-eiere kunne ikke gjøre noe med det. Trist.



Heist inneholdt visserlig en del håndgemeng og pang-pang, men en stor del av spillet gikk også ut på å planlegge og finne rette medarbeidere til kuppene.



Etter et vågalt kupp kreves en godt planlagt flukt, og i Heist måtte man bruke kloktige kjøreegenskaper og våpen for å komme seg helskinnet unna.

Heist

Det åpne bankranerspillet ble arrestert av Dirt 2 og Operation Flashpoint...

Plattform **PC / PS3 / XBOX 360** Utvikler **INXILE ENTERTAINMENT** Sjanger **ACTION**

San Francisco, ved slutten av 60-tallet.

Bankranere av den mest rutinererte sorten trenger en leder som kan klekke ut mesterplaner og lede ligaene til kriminell fremgang. Mestertyven er selvfølgelig deg, og med en god porsjon strategi og dristig bilkjøring skal byens banker få svi på hvelvet.

Dette Getaway- og Grand Theft Auto-liknende opplegget utgjorde Heist, et Codemasters-prosjekt som var i utvikling hos The Bard's Tale-skaperne Inxile Entertainment. Tvisten var at vi skulle få kontroll over alle britene underveis i bankranet, plassere rett mann på rett plass, håndtere

folkemassene og fikle med sikkerhetskameraene.

Det lød ikke dumt. Tvert imot – det lød riktig så genialt. Vi så frem til å gjenskape det perfekte ran og få kloa i det ultimate bankranetrofeet, The San Francisco Mint.

Med en god porsjon amerikansk vestkyst under hippietiden, såklart. Heist ble dessverre aldri noe av. Den bistre virkeligheten vant over den lovende fiksjonen.

Utgiver Codemasters hadde nemlig et problem. De internt utviklede spillene Colin McRae: Dirt 2 og Operation Flashpoint 2 viste seg å gå bra, mens de eksternt utviklede spillene fikk svi. Mellom linjene

kunne man lese at Heist ikke holdt mål, da Codemasters kommenterte nedleggelsen med at man i fremtiden kun ville fokusere på «kvalitative titler». Dette er et eksempel på hvor vanskelig det er for nye spillserier å i det hele tatt få sjansen til å blomstre, med tanke på at oppfølgere alltid er sikre kort.

Codemasters avgjørelse var velbegrunnet, men for å tenke langsiktig og skape variasjon i bransjen håper vi så inderlig ikke at så altfor mange spill går samme veien som Heist.

Halo Universe

Microsoft la ned hele spillet og utviklerne bak...

Plattform **XBOX 360** Utvikler **ENSEMBLE STUDIOS** Sjanger **NETTROLLESPILL**

Allerede i 2005 dukket det opp rykter om at Ensemble Studios jobbet på et stort rollespill. Et nettrillespill, sågar. Mer visste vi ikke, og ettersom Ensemble aldri hadde hatt noe med Halo å gjøre, gled ryktene forholdsvis stille forbi. I 2006 ble det til tross annonsert et strategispill vi i dag kjenner som Halo Wars, på samme tid som ryktene om et Halo-rollespill igjen steg til overflaten.

Sent i 2007 ga Ensemble Studios en hel masse mennesker fyken, samtidig som vi fikk vite at et stort prosjekt møtte veggen, uvisst hvilket. Det skulle drøye helt til sent i 2008 innen vi fikk vite mer, da Microsoft medga at de hadde tenkt til å legge ned Ensemble Studios.

På dette tidspunktet var Halo Wars fortsatt i støpeskjeen, men alle de nå arbeidsløse ansatte tok selvfølgelig med seg erfaring og CV for å imponere fremtidige arbeidsgivere. Og her ble det avslørt, Halo Universe. Et nettrillespill satt til Halo-universet, tilsynelatende mer komplisert enn noe annet Halo og på god vei i utviklingsprosessen.

Hvorfor det til slutt ble lagt ned vil ikke Microsoft svare på, men Ensemble-representanter har i etterkant vært selvkritiske og meddelt at det var vanskelig å holde deadlines og at gruppen jobbet lite effektivt. Dette ledet visstnok til både spilllets og utviklerens undergang.



Noen informasjon om hvordan Halo Universe skulle fungere rent spillmessig, finnes dessverre ikke. De få bildene som fant veien til internett etter nedleggelsen av Ensemble Studios viser likevel at spillet skulle operere med typiske rollespillmenyer, spilllets karakteristiske helsemålere og frodige, grønne Halo-omgivelser.

Anmeldt



DIRT 3

360 PS3 PC

Sjanger RACING Utvikler CODEMASTERS Utgiver CODEMASTERS Lanseres 23. MAI Antall spillere 1-8 Anb. alder 3+

Møkkvakker bilkjøring i ulendt terreng. Dirt 3 er finslipt rally for entusiastene!

Det er ingen hemmelighet at jeg er en person som bruker litt for mye penger på nye og tekniske ting. Ikke nødvendigvis fordi jeg vil ha det nyeste og smarteste, men fordi jeg synes det er spennende. Ingenting er bedre enn følelsen av å få noe helt ukjent til å fungere.

Av den grunn var jeg kanskje ekstra klar for å starte konsollen og plugge i HDMI-kabelen da Dirt 3 landet på kontoret. Jeg er vant til at utviklere presenterer sine nyeste opplevelser i lekker HD-oppløsning, men idet Dirt 3 rullet over skjermen ble jeg målløs. Det ser ut som at engelske Codemasters har funnet en måte å fordoble oppløsningen og antall piksler som fyker gjennom HDMI-kabelen min.

Jeg er ikke glad i å starte en anmeldelse med grafikkpreik, for som regel fungerer den som en bonus. Noe som gjør resten av spilllets elementer bedre. Men det er så godt som umulig å ikke bli bergtatt av Dirt 3s utseende, for bildet og detaljmengden er helt ubegripelig. Det gjør seg godt sammen med utviklerens lekre menyer og innpakning.

Denne gang har de valgt å sortere karrieremodusen og menysystemene fra hverandre, selv om det har vært et slags varemerke for utviklerens mange bilspill. Her får vi i stedet et mer normalt menysystem. Innlevelsen er dog mindre enn før, til tross for at du blir akkompagnert av konstant agentstnakk, mekanikersjargong og profesjonelle kjørere mens du finner frem. De viser i stedet en større



1 EN ANNEN RUTE

Nye elementer i Dirt 3 kommer i form av snø og kjøring om natten. Dette gjør nemlig en enorm forskjell. Tar du utfordringen?

2 LYTTERVERNLIG

Codemasters vet ikke bare hvordan en bil skal høres ut - de har også fått mer frihet i forhold til lydsporet. Resultatet er en lekker miks av elektroniske numre, som stammer fra originale kunstnere som Hudson Mohawke.

designforståelse, der de har sørget for å holde det oversiktlig og lett tilgjengelig. Denne lekse har flere av utviklerne i samme sjanger glemt.

Tilføyselsen av Gymkhana er et friskt tilskudd, da du får delta i den vanvittige triksekjøringen som ble populær ved hjelp av kjøreren Ken Block. Alt foregår på små og lukkede baner, som er krydret med et dross flyhopp, powerslides og ting som skal kjøres i stykker. Alt foregår selvfølgelig på tid. Rekkefølgen er som regel forhåndsbestemt,

... DET ER UMULIG Å IKKE BLI BERGTATT AV DIRT 3

og derfor er det ikke bare dine evner med gassen, håndbremsen og rattet som blir satt på prøve. Hukommelsen og evnen til å holde hodet kaldt under tidspress er like viktig.

En av elementene som alltid har kjennetegnet utviklerens bilspill er den knivskarpe styringen. Codemasters er enkelt og greit verdensmestre i å tolke bilens vekt, kontakten med underlaget og fysikken gjennom en kontroll (uavhengig av om du spiller med ratt eller pedal). Bifølelsen er akkurat slik du forventer at den skal være, og

LES MER PÅ GAMEREACTION.NO



3 KARRIEREFOKUS

Denne gang har de valgt å sortere karrieremodusen og menysystemene fra hverandre, selv om det har vært et slags varemerke for utviklerens mange bilspill.

4 VARIASJON

Du får prøve alt fra standard WRC, Group B og Super Rally til Rallycross, Trailblazer, Landrush og nykomlingen Gymkhana. En fantastisk nyhet er muligheten til å kjøre forskjellige løp i biler fra bestemte tidsperioder.

det gjelder om du så kolliderer med en mur eller om du blir sendt over en skrent. Du er aldri i tvil om at feilen er din. Om det går helt galt har du selvfølgelig mulighet til å spole tilbake til rett før uhellet, og dermed redde situasjonen.

Selv om Dirt 3 har mange kvaliteter fremstår det likevel som en forbedring av noe vi allerede har prøvd. Om du har spilt Colin McRae: Dirt 2 for vet du altså hva du får. Det er imidlertid ikke synonymt med at du ikke blir grepet av opplevelsen igjen, eller at forbedringene ikke rettferdiggjør et nytt spill. Men det er vanskelig å komme seg unna at spranget fra Colin McRae: Dirt 2 til Dirt 3 ikke er like stort som det de tok fra Colin McRae: Dirt til Colin McRae: Dirt 2.

Det er ingen tvil om at Codemasters har havnet på toppen av rally-tronen, da den talentfulle utvikleren har stålkontroll på alle elementene som trengs for å lage et actionfylt rallyspill. De er flinkere enn alle andre bilspillutviklere i verden. Om du

8 er sulten på mer er det i alle fall mye å hente i Dirt 3, som passer for alle med en virtuell rallykjører i magen.

Thomas Blichfeldt



MORTAL KOMBAT

PS3 XBOX 360

Sjanger FIGHTING Utvikler NETHERREALM Utgiver WARNER BROS Lanseres UTE NÅ Antall spillere 1 Anb. alder 18+

Det var en tid før 1992 hvor spill ikke hadde aldersmerking. Så kom Ed Boon og John Tobias med Mortal Kombat. Et slåsspill som lot deg banke opp motstanderen din, for så å ta livet av disse på groteske måter.

Noe som ikke kjennetegner et slåsspill er historiedelen. Dette er noe som i de fleste spill kan fullføres på under 30 minutter. I Mortal Kombat har dog NetherRealm valgt å gå en annen retning. Historiedelen er delt opp i kapitler, der hvert kapittel dreier seg rundt en bestemt karakter - hovedsakelig de "gode" i spillet.

DET DESIDERT BESTE SLÅSSPILLET PÅ MARKEDET I DAG...

Du starter som Johnny Cage, beveger deg så gjennom Sonya, Scorpion, Sub-Zero, Smoke og så videre. Slik går det til du står der helt til slutt som Raiden mot Shao Kahn.

Det som gjør Mortal Kombat så spesielt er måten du slåss på. De fleste spill lar deg blokkere ved å trykke spaken vekk fra motstanderen, her er det den egen knapp for å blokkere. De har også to knapper for slag og to for spark, samt en for kast. Hvor de gamle spillene var vanskelige å vende seg til, har NetherRealm denne gangen valgt å gjøre spillet mer vennlig mot de av oss som ikke er helt rå med knappkombinasjoner og det å huske de virkelig store slåsskombinasjonene.

Det er mye dybde, og mye å lære, til tross for tilgjengeligheten. Hvor noen nok kommer til å "spamme" spesialangrep, så kan disse lett kontres ved å blokkere samt bruke litt av energien din til å bryte deg ut av dem.

Akkurat som det første spillet i 1992, har NetherRealm lagd en vinner, og det er ikke veldig mye som er feil med dette spillet. På mange måter er det alt en Mortal Kombat-fan kan ønske seg og vel så det.

9 Det desidert beste slåsspillet på markedet i dag.

Kim Visnes



L.A. NOIRE

PC PS3 X360

Sjanger ACTION / EVENTYR Utvikler TEAM BONDI / ROCKSTAR Utgiver TAKE 2 Lanseres 20. MAI Antall spillere 1 Anb. alder 18

GRS
FAVORITT!

I jakten på Black Dahlia-morderen har vi latt oss fortrylle av Team Bondis krimfortelling.

Morgensolen siger inn gjennom persiennene på Los Angeles Police Departments hovedkontor. Den nyutdannede krigsveteranen Cole Phelps retter opp hylsteret sitt, iklær seg politihatten og spaserer ut døren til en av de mest ambisiøst utformede spillbyene noensinne. På radioen forteller Billy Holidays rufsete stemme om en hjerteskjærende hendelse. På andre siden av gaten roper en velkledd dame i stiletthæler etter taxi. Vi befinner oss i Los Angeles anno 1947.

LA Noire har vært i utvikling i en periode på fem år. Team Bondi har i løpet av denne tiden samarbeidet med tre av Rockstars største team for å slepe oss gjennom tidsmaskinen til en fortryllende epoke, til en by som akkurat er iferd med å definere sin egen identitet. Los Angeles 1947 preges av korrupsjon, rasisme, sjåvinisme, homofobi og jødehat. Politiet styrer byen. Politikerne skyr ingen midler for å vinne frem med avgjørelsene sine.

I Hollywood blomstrer bedriftene og amerikansk film er en brennhet eksportvare. Cole, hovedrollen i LA Noire, er en ryddig fyr med høye ambisjoner. Han vil gjøre verden til et bedre sted. Med stor moral og uomtvistelig begrep om politietiske retningslinjer, driver han kollegaene sine til vanvidd. Cole tar ingen snarveier, bryter ingen regler. Samtidig er og har han en plaget sjel som gjentatte ganger kommer til syne gjennom



1 UTSØKT GRAFIKK

Grafikken i LA Noire er penere enn både Grand Theft Auto IV og Mafia II. Detaljrikdommen er helt utrolig og byen er autentisk designet.

2 SKUESPILL

Ensemblet i LA Noire består av mengder med Hollywood-skuespillere, fem av dem kjent fra TV-serien Mad Men. Michael Uppendahl, en av regissørene bak Mad Men, har også assistert med dramaturgien i spillets mellomsekvenser.

historien. På mange måter minner han om Raymond Chandlers gamle detektivklassiker Philip Marlowe. På mange måter, ikke like mye. Til å være hovedrolle i en noir-historie er Cole en ualminnelig feilfri og nobel type, hvis alkoholvaner, språk og sigarettmisbruk knapt har noe å gjøre med sjangeren slik vi kjenner den.

LA Noire unngår elegant de verste klisjeene fra filmsjangeren gjennom intelligent manusarbeide og fantastisk skuespill.

MELLOMSEKVENSENE KNUSER ALL MOTSTAND...

Los Angeles er nedsenket i tunge skygger, forbrytelsene er som regel knyttet til sex og dop, men på samme tid osrer den også av klasse. Dette er både en klassisk politihistorie i et solfylt Hollywood som en bekmørk fortelling om korrupsjon. Historien er delt opp i fem kapitler. Hver del av LA Noire handler om lovbrudd av ulik natur, mens Cole rennomeres og klatrer på karrierestigen innad i politivesenet.

Etter den innledende timen begynner ledetrådene fra en rekke bestialske kvinnemord å nå et klimaks, og det går ikke lang tid før



3 POLITIYRKET

Iblant kan LA Noire føles ensformig. Finn ledetråder, jag forbrytere. Begynn på nytt. Samtidig gir det også en umiskjennelig følelse av realisme.

4 LEDETRÅDER

En viktig del av LA Noire er å finne ledetrådene som gjør at man senere kan stille ulike spørsmål til de mistenkte. Det gjelder å saumfare ethvert åsted og nilese Coles journal for hele tiden å ha en oversikt over hendelsene i spillet.

Cole mistenker at byen har en seriemorder for føttene. Politisjefens tvil og Coles late partner tvinger den ambisiøse politimannen til å gi slipp på flere løse tråder og fokusere på flere hurtige domsavgjørelser. Alt for å berolige byens politiske ledere.

LA Noire er et eventyrspill med sandkassestruktur som effektivt mikser inn momenter fra gamle klassikere som Police Quest med mer nytenkende innslag å la Heavy Rain. Team Bondi har krydret de mer lineære sekvensene med en deilig følelse av frihet. Los Angeles er, i sin helhet, klar til å utforskes. Vel verdt å vite er også at byen er gjengitt med imponerende trofasthet til arkitektur, klesstil, kjøretøy, musikk, interiør og tale.

Bilkjøringen og sideoppdragene innenfor byens grenser sender tankene til Mafia II, og dette i kombinasjon med eventyrellementer som åstedsgranskning, forhör og diverse gåter, gjør LA Noire til en herlig blanding av vellykkede spillkomponenter. Eventyrets første timer handler om Coles tid som gatepoliti og hans innsats på avdelingen for trafikkrelatert kriminalitet.

Det handler om å samle ledetråder og jage småskurker, mens man senere i spill begir seg ut på dypere vann og således blir trukket inn i en enorm konspirasjon som kan sette hele byen på høykant.

Med den spesialutviklede Motion Scan-teknologien har Bondi lykket med å skape de beste filmsekvensene jeg noen gang har opplevd i et spill, en livsviktig detalj i fortellingen som knuser all tenkbar motstand per dags dato. Ansiktsanimasjonene i spillet gir oss mulighet til å delta i autentiske forhör hvor vi er nødt til å lese ansiktsuttrykk og kroppsspråk for å avsløre eventuelle løgner.

LA Noire er en 18 timer lang kvalitetsthiller som begynner i rolig tempo, nesten avslappet og monotont, men tar seg opp, aksellererer og eskalerer til en gripende, interessant, variert og ekstremt spennende historie som konstant belønner spilleren. Og

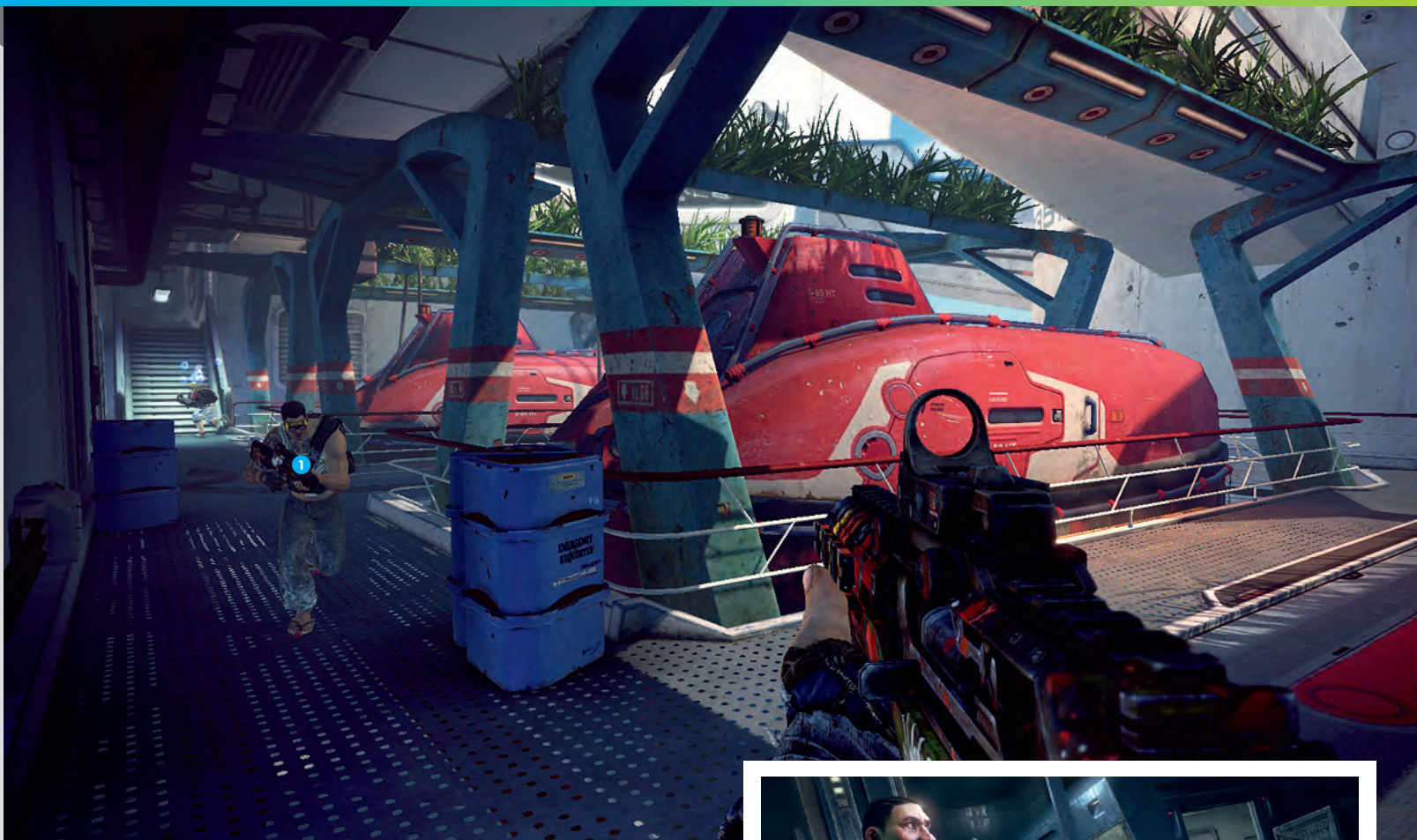
9 dette er, mer enn noe annet, et eventyr du absolutt ikke bør gå glipp av.

Petter Hegevall

BRINK

PS3 X360 PC

Sjanger ACTION Utvikler SPLASH DAMAGE Utgiver BETHESDA Lanseres UTE NÅ Antall spillere 1-16 Anb. alder 16+



Det starter med et valg. Redde verden, eller flykte? Redde The Ark, eller fly vekk fra den? Mitt første valg blir å slutte meg til motstandsbevegelsen – de med hjemmesnekrede våpen og ikke fullt så strenge krav til uniformen. Historien ruller i gang og jeg får se et filmklipp med Brother Chen, som smatter på en sigar før han avgir en tordentale til sine tilhengere.

Vi må fly, slår han fast. Jeg bretter opp ermene, plukker opp håndkontrolleren og setter meg godt til rette. Etter å ha tilpasset spillfiguren min ned til minste detalj er jeg klar til å teste skuddarmen. Slagmarken er altså The Ark, en flytende by der mangelen på ressurser har ført til en blodig krig. Historien fremstår som ambisjos, og de to fraksjonene er

SLAGMARKEN ER THE ARK, EN FLYTENDE BY DER MANGELN PÅ RESSURSER HAR FØRT TIL EN BLODIG KRIG...

troverdige. Vel inne i spillet er det imidlertid skuddvekslinger og samarbeid som står i fokus.

Brink fungerer godt når man spiller med andre, og alle blir som en del av samme maskineri. De fire forskjellige klassene

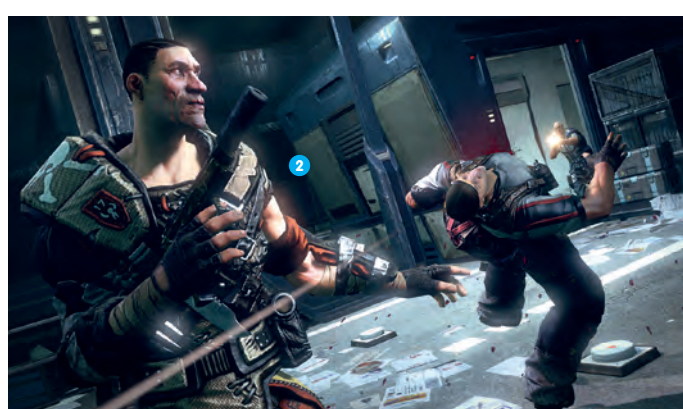


1 KLASSEKAMP

Man kan spille som soldat, sanitet, ingeniør og spesialagent; ganske stereotype figurer som er godt kjent for den som har spilt Battlefield eller World of Warcraft.

2 ALLE SKAL FÅ

Ingeniøren kan forbedre sine kameraters våpen gjennom en såkalt «buff», mens den sluspiionen kan kile seg ut som fienden og gjøre lumsk bakholdsangrep. Alle trenger alle.



du kan spille som utfyller hverandre på en god måte, og den rette balansen skaper underholdene og jevne kamper. Samtidig synes jeg en følelsen man får når man blir drept er en god målestokk for denne typen spill. For meg var det en 50-50% sjanse for at jeg løp tilbake til krigen med nytt giv eller et stille sukk.

Med tanke på Splash Damages online-CV er det ikke rart at flerspilleropplevelsen mot menneskelig motstand er Brinks fremste side. Opplevelsen blir nemlig en helt annen når man spiller alene. Hovedårsaken til dette er de håpløse datastyrte lagkameratene dine, som løper rundt som forvirrede høns og rask forsøpler slagmarken med sine livløse kropp. Brink er ganske enkelt laget for å bli spilt med venner, og da helst 15 stykker.

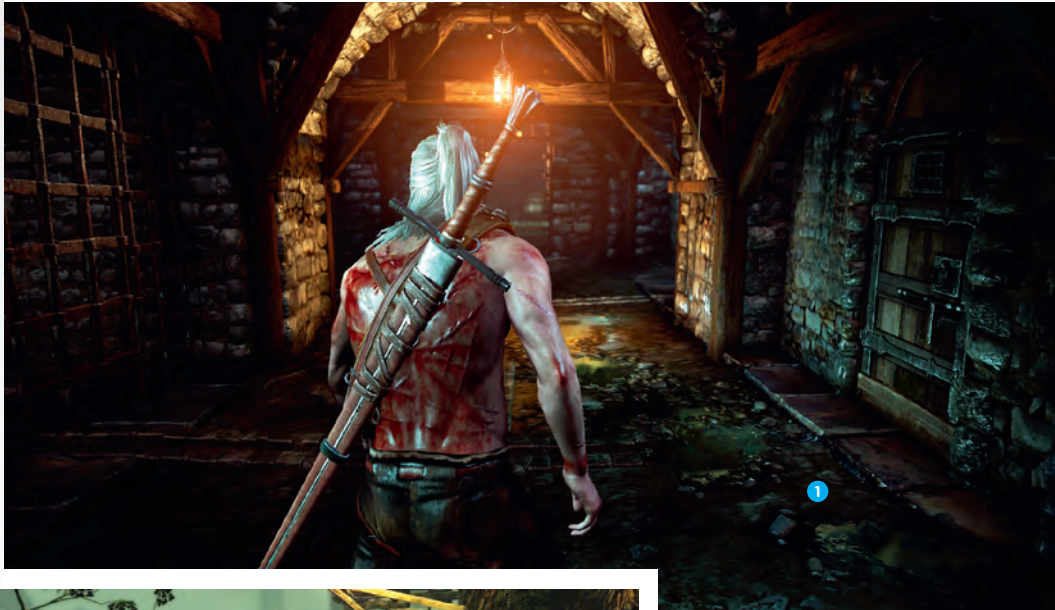
Jeg hadde store forventninger til Brink, og spillet innfrir så absolutt på mange områder. Men det viktigste av dem alle – kampviljen, og det kritiske punktet rett før man får slippes tilbake til kampens hete etter man har dødd, håndteres bedre hos mange av konkurrentene i sjangeren.

7

Jonas Elfving

THE WITCHER 2

PC Sjanger ROLLESPILL Utvikler CD PROJECT RED STUDIO Utgiver NAMCO BANDAI
Lanseres UTE NÅ Antall spillere 1 Anb. alder 18



1 KRIG ER ALT

Å lete etter oppdrag og eventyr i The Witcher 2 er betydelig mer involverende enn å følge en blinkende pil til et blinkende punkt. Her skaper du din egen historie gjennom å prate med folk og lete i terrenget.

2 SVERD + SVERD

Geralt bærer nesten alltid på to ulike sverd. Ett i sølv for å bekjempe mytologiske beist, og ett i stål for å slakte menneskelig motstand. Valget av sverd er viktig om du ønsker å overleve.

Jeg huker meg ned i gresset. Ser sporene på bakken, hennes spor. Udyret jeg har forfulgt. Hun er nærmere. Jeg stiger opp en høyde, trekker frem ett av mine to sverd.

Det i sølv, det som dreper fascister. Lette skritt i natten. Forsiktig klatring, slik at utstyret ikke rasler i beltet. Jeg ser henne. Hun skal dø. Jeg plukker frem en flakong med gul væske fra beltet. I all stillhet lar jeg den renne ned halsen. Kjenner litt på effekten. Deretter tar instinktene over. The Witcher 2: Assassins of Kings er akkurat så mørkt og dyrisk som fantasy kan bli.

Med sitt utspring i den polske forfatteren Andrzej Sapkowskis bøker er dette et fantasyrollespill som har tatt et steg bort fra sjangerens konvensjonelle elementer og istedet har valgt å skrive sin helt egen regelbok. Og som den skrives. Det første The Witcher var på mange måter et interessant rollespill, men det er i oppfølgeren at utvikler CD Projekt virkelig lever ut sine visjoner om det perfekte fantasyrollespillet.

Som spiller inntar du rollen som den tøffe Geralt, en såkalt Witcher: landets mutantætt, og en dedikert monsterjeger. Geralt er en ensom ulv, en antihelt døpt i samme vann som Clint Eastwoods Mannen uten navn. En morder dømt

til et evig liv som outsider, og som kun lever når busta fyker og blodet spruter.

I Assassins of Kings befinner han seg nok en gang i trøbbel. Anklaget for et mord han ikke har begått må han ut for å renske sitt gode navn og rykte.

The Witcher 2 er spillet alle PC-entusiaster har ventet på siden Crisis. Et spill som viser det enorme forspranget plattformen faktisk har. Systemkravene som følger med på kjøpet er følgelig nok til å få selv den kraftigste datamaskin til å se rødt, men det spiller ingen rolle. Pant flasker, ran en bank eller selg moren din. Du må rett og slett spille The Witcher 2 med full grafikk slik at du får med deg de massive slagene, de frodige skogene og de

ENDELIG FINNES EN KAMPANJEDEL FOR HVER GRUPPERING I SPILLET...

uhyggelige monstrene i all sin prakt.

CD Projekt har i tillegg forbedret og finjustert spillsystemet nærmest til det perfekte. Innovasjon og variasjon skinner igjennom og gir multitalentet Geralts rikelig med muligheter til å ta fiendene av dage. Samtidig er spillet så dypt og engasjerende at jeg ikke kan annet enn å forelske meg i spillverdenen. Mest av alt fordi Geralts eventyr er noe helt eget. Det er ikke en sedvanlig etterlikning av Tolkien.

Ikke et hemmelig møte i et kritt hvitt slott i horisonten. The Witcher 2 er en vakkert

9 koreografert slåsskamp. Og er ett av årets aller beste spill.
Viktor Eriksson



OUTLAND

PSN

Sjanger PLATTFORM Utveklare HOUSEMARQUE GAMES Utgiver UBISOFT Lanseres UTE NÅ Antall spillere 1 Anb. alder 3+

Når jeg fikk beskjed om å anmelde dette spillet hadde jeg aldri hørt om det før, og jeg hadde ingen anelse om hva det gikk ut på.

Med nyvunnen nysgjerrighet satt jeg meg straks ned med spillet og fikk fort svar på mange av spørsmålene mine. I spillet møter vi en mann som har visjoner om en langvarig konflikt mellom de øvrige gudene, og som på en eller annen måte føler at han er den eneste som kan sette en stopper for det en gang for

HISTORIEN I OUTLAND ER INSPIRERT AV SPIRITUELLE FOLKEEVENTYR...

alle. Gjennom spillet vandrer han gjennom en rekke ulike settinger - eller kapitler - for eksempel en jungle og underverden, og han blir stadig møtt av uhyggelige utfordringer.

Den lyriske fortellerteknikken med en dyp og tydelig fortellerstemme ga meg inntrykk av at historien i Outland er inspirert av spirituelle folkeeventyr fra Afrika eller Asia, ispedd noen dryss med fantasy. Sistnevnte skyldtes rett og slett den fortreffelige grafiske stilen og det lekke designet der fantastiske og nesten litt abstrakte bakgrunner og dekorasjoner, unik lys- og skyggesetting og sterke farger satte sitt preg på landskapet.

Med plattform overalt, slåssing med fiender og velkjente plattformelementer i klassisk 2D-stil vil nok Outland spillmekanisk se ut som et ganske vanlig plattformspill for de fleste. Men når man har kommet litt lenger ut i spillet vil man nok merke at dette er noe ganske annet enn en Mario-klone, og at hovedkonseptet heller er dratt ut av baken til det japanske arkade-skytespillet Ikaruga. Vår alles kjære helt får tidlig i spillet tilgang til å være både blå (lys) og rød (mørk), og ganske raskt blir dette spillet mest sentrale element, da fargekodene er nøkkelen til de fleste av hindringene, fiendene og gåtene i omgivelsene.

Outland er en unik liten perle jeg virkelig vil anbefale deg å investere i, og med sin unike sjarm, setting og atmosfære, tør jeg faktisk å

8 påstå at dette kan bli et av de virkelig bedre nedlastbare spillene i år.
Alexander Lange

LEGO PIRATES

PS3 X360 WII

Sjanger PLATTFORM Utvikler TT GAMES Utgiver LUCASARTS
Lanseres UTE NÅ Antall spillere 1-2 Anb. alder 3+



LEGO Pirates følger den klassiske oppskriften vi har sett siden LEGO Star Wars i 2005: Man tar en kjent filmserie og gjør den om til et familievennlig spill hvor alt består av LEGO. I ekte Mr. Bean-stil er all dialog fraværende, og historien fortelles gjennom situasjonskomedie, meningsløse lyder og gestikulasjon. Denne gangen går turen til det karibiske hav på 1700-tallet, hvor sjørøvere hadde en helt annen klasse og stil enn dagens wannabes uti Adenbukta.

Her skal vi følge eventyrene til Jack Sparrow (unnskyld, jeg mente *kaptein* Jack Sparrow), Will Turner, Blackbeard, Barbosa og Davy Jones

ALLEREDE FRA FØRSTE STUND MERKER MAN HVEM SOM ER HVEM...

gjennom samtlige av Pirates of the Caribbean-filmene. I forbindelse med den kommende fjerdelfilmen On Stranger Tides er også denne inkludert i spillet, slik at man kan få en forsmak på filmens handling og progresjon.

«It's not enough to make the Legos move; they also have to capture your heart.» sier Howard i en episode av The Big Bang Theory. Dette har Traveller's Tales mestret på overraskende god måte til tross for fraværende dialog. Allerede fra første stund merker man hvem som er hvem.

Her handler det ikke bare om utseende til enkeltpersonene, men også om det enkle stemmeskuespillet og ikke minst om



1 SJØRØVERKRAFT

Med serier som Star Wars og Harry Potter føltes det naturlig at omgivelsene bestod av klosser man kunne manipulere og bygge, men at sjørøvere kan levitere objekter? Skeptisk...

2 NATURTRO PLAST

Den forbedrede grafikk-motoren som vi først så i LEGO Star Wars III sørger for å bringe LEGO-Karibien til liv i stua. Lys, skygge og vann føles ekstremt naturtro, og sørger dermed for å bringe sjørøverstemningen til liv. Det samme gjør også utvalget av filmmusikken til Klaus Badelt og hans læremester Hans Zimmer

kroppsspråket. Den småbrisne sjanglingen til alles Johnny D er umulig å ta feil av, og scener hvor den samme kapteinen løper avgårde akkompagnert av paniske rop er lattervekkende. Flere av filmens scener er lett gjenkjennelige og gjenskapt på ofte humoristisk vis.

Spillmekanisk sett handler det fremdeles om å bevege seg gjennom forskjellige nivåer og løse små oppgaver for å komme seg videre. Her skuffer dessverre LEGO Pirates på samtlige måter. Nyhetene mangler, oppgavene er som regel av et altfor enkelt og repeterende slag, og altfor ofte sørger null kamerakontroll for at oppgaveløsingen blir vanskeligere enn nødvendig. Lengden på spillet er heller ikke mye å skryte av. Kommer du først inn i spillmekanikken er historien som regel kortere enn i filmene.

Jeg hadde vel kanskje håpet på det lille ekstra i møte med kaptein Jack Sparrow & Co. i LEGO-form, og mener at en smule innovasjon er ikke for mye å forlange av en

7 spillserie som etter hvert begynner å lukte sur melk.

Ingar Takanobu Hauge



SOCOM 4

PLAYSTATION 3

Sjanger ACTION Utvikler ZIPPER INTERACTIVE
Utgiver SONY Lanseres UTE NÅ Antall spillere 1 Anb. alder 18

Socom 4: Special Forces er et tredjepersons taktisk militærskytespill som skal gi deg muligheten til å teste egenskapene dine som lagleder.

Kamera befinner seg over skulderen til spillfiguren. Med enkle instruksjoner kan man sende lagkameratene til forskjellige posisjoner, beordre dem til å angripe fiender, eller følge deg. Ordrene gis ved hjelp av de ulike retningene på den digitale styrespaken. Man styrer to lag, enkelt illustrert som blått og gult lag, hvor høyre og venstre retning på styrespaken gir ordre til de forskjellige lagene.

Denne kontrollmekanikken er enkel og intuitiv, men likevel føler man ikke at man har god kontroll over laget. Dette er mye på grunn av den lave kunstige intelligensen i spillet. Ofte

... MYE PÅ GRUNN AV DEN LAVE KUNSTIGE INTELLIGENSEN I SPILLET

forstår ikke lagkameratene mine hvilke ordre jeg ønsker å gi dem. De kan for eksempel ikke gå til et visst punkt, men peger jeg noen meter til siden, reagerer de og begir seg avsted.

Ettersom utgiveren har fokusert så mye på den taktiske actionbiten, er det et paradoks at det ved flere anledninger er langt mer fristende å spille som en Rambo.

Tilfredsstillelsen av å gjøre taktiske manøvre er langt mindre i Socom 4: Special Forces, enn det er å plukke ned fiender kun ved å sikte og skyte. Heldigvis er dette ganske givende, mye på grunn av snertne lydeffekter og utsøkte dødsanimasjoner. Toydukkefysikken er overbevisende. Dersom fienden kommer løpende mot deg og blir truffet i kuleregnet, faller de snublende om på bakken. Blir de truffet i hodet faller de om med bein og armer i naturlige posisjoner. Det er kort og godt troverdig. Skyteelementene er på plass.

Socom 4: Special Forces er med andre ord bedre som et actionspill enn taktisk militæraction. Det ser fint ut, lyder godt, har tilfredsstillende skyteelementer, men også en

6 god dose med bristende spillmekanikker.

Kristian Nymoen



PORTAL 2

PS3 X360 PC

Sjanger ACTION / PUZZLE Utvikler VALVE Utgiver ELECTRONIC ARTS / VALVE Lanseres UTE NÅ Antall spillere 1-2 Anb. alder 12

I 2007 overrasket utviklerne i Valve oss med et spillkonsept vi aldri før hadde sett maken til. Det hele spant rundt idéen om å komme seg gjennom en rekke prøvelser, bestående av testkamre som satt de små grå på prøve. Kun bevæpnet med et portalgevær skulle man teleportere seg gjennom alle rommets fasader for å komme seg helskinnet gjennom en rekke testløyper.

Aldri før hadde vi løst gåter på denne måten i et førstepersons spill. Aldri før hadde vi sett et slikt snedig brettdesign. Portal var rett og slett et skoleeksempel på hvor mye et godt brettdesign utgjør for et spill. Den ene snedige gåten overgikk den andre. Og der tilfredsstillelsen ved tradisjonelle førstepersons spill ofte kommer i form av en velplassert kule i fiendens kropp, kommer den tilfredsstillende følelsen i Portal idet du akkurat har mestret utfordringen, knekt gåten og gjerne også på spektakulært vis. Nå, snaue fire år senere, er oppfølgeren endelig her.

Det er ikke kun selve gåtene som gjør Portal 2 til et spill som skiller seg fra mengden, stemningen og atmosfæren er også unik. Spillet har personlighet. Valve benytter seg i stor grad av en herlig dialog og en god klype med humor. Underveis i Portal 2 ble jeg faktisk like interessert i å følge replikkene til den bitre roboten Glados, og den mer joviale og småklonete roboten Wheatley,



1 STEVE MERCHANT

Den andre vesentlige roboten, eller skal vi si «personen» i Portal 2, går under navnet Wheatley. En småklonete liten robot som hovedsakelig består av et stort øye, fullt av mindreverdigheitskomplekser og klossete adferd. Denne lille sjarmbomben er stemmelagt av Steve Merchant, kjent fra den britiske The Office-serien.

2 VITTIGPETRINE

"Testresultatet er inne. Du er et forferdelig menneske. Det er ikke noe jeg sier, men dokumentasjonen taler for seg selv."
... jepp, Glados er tilbake, bitrere enn noensinne.

som jeg ble i å løse gåter.

Gåtene består i stor grad av fysikk, samt det å tenke i dimensjoner og rom. I likhet med forgjengeren starter de første nøttene med å innføre de mest obligatoriske teknikkene for å komme seg gjennom testkammeret og videre til det neste. Jeg vil ikke røpe for mye av disse eller beskrive dem i detalj, ettersom dette overraskelsesmomentet fint kan oppleves på egenhånd.

Portal 2 starter i det enkle, og blir etterhvert en reise som virkelig får satt de små grå på prøve. I tillegg til å skyte portaler og bevege seg selv og gjenstander

VALVE BENYTTET SEG I STOR GRAD AV HERLIG DIALOG MED EN GOD KLYPE HUMOR...

gjennom rom, er det også noen nye elementer på plass i spillet. Noe av det mest elementære er en ny geleaktig maling i flere farger som alle har ulike egenskaper.

Den første fargen man får leke seg med er blå, som gjør at du kan sprette og hoppe høyere. Deretter rød farge som lar deg sprinte fortere - gjerne etterfulgt av en rampe som ofte resulterer i flere luftige svev. Den siste fargen er hvit og gir deg muligheten til å skyte portaler i vegger, gulv og tak, der det opprinnelig ikke var mulighet til å skyte portaler.

Portal 2 er et spill som skiller seg fra mengden. Det gir en tilfredsstillende følelse å løse de intrikate gåtene, som takket være strålende brettdesign holder seg utfordrende og interessante gjennom hele spillet. Valve leverer dialog og humor i særklasse, og for meg var det helt umulig å ikke la seg bli sjarmert sønder og sammen av robotenes personlighet. Sleng på en strålende samarbeidsdel på toppen av det hele, og Portal 2 lever opp til forventningene.

9

Kristian Nymoen

Blu-ray

For flere blu-ray-anmeldelser:
www.gamereactor.no



Tangled

Forlokkende kjærlighetshistorie i fabelaktig Disney-drakt.



Skuespillere **Mandy Moore, Zachary Levi, Donna Murphy, Ron Periman, Jeffrey Tambor, Brad Garrett**

Utgivere **WALT DISNEY INTERACTIVE**

Regi **NATHAN GRENO, BYRON HOWARD**
Sjanger **EVENTYR**
Lanseres **8. JUNI**
Kodeks **MPEG-4 VC-1**
Lyd **DTS-HD 5.1**
Ratio **1.85:1**

HAR DU NOEN GANG HØRT historien om Rapunzel? Du vet, den der den vakre prinsessen sitter fastlåst i et tårn og aldri klipper håret sitt. Den der håret hennes blir så langt at prinsen kan bruke det som klatretau og besøke henne i tårnet. Til tross for at denne prinsen har mulighet til å klyve inn i tårnet, kan dessverre ikke prinsessen klyve ut. Hun har fått streng beskjed om å holde seg inne.

I Disneys versjon, på norsk oversatt til *To på Rømmen*, forløper handlingen litt annerledes. Prinsen er ingen prins, men en tjuvradd – og prinsessen vet ikke at hun er prinsesse. Det er på tide å oppleve historien om igjen, modernisert og Disneyfisert.

Og jammen, historien *oppleves* virkelig om igjen. Tangled er intet mindre enn en *opplevelse*, takket være dagens teknologi. Blanding av håndtegnet og animert tilrettelegger for slående vakre bilder. At filmen vises i 3D – og heldigvis er laget med 3D i tankene – gjør det hele enda mer spektakulært.

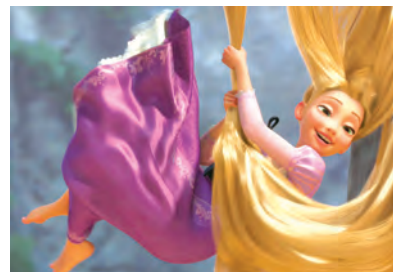
Med Tangled viser ikke bare Disney at de kan konkurrere med selskaper som Dreamworks og

Pixar, men at evnen deres til å gjenfortelle klassiske eventyr er drevet av uovertruffen ekspertise. Alt det oppskriftsmessige er på plass: Rapunzel viser seg å være mer enn bare en sart, fortvilet pappajente, Flynn er mer enn bare en simpel landeveisrover, og fiendens mest rennomerte hest, erke stolte Maximus, blir fort en sentral figur på reisen.

Lattervekkende og sentimentale scener går hånd i hånd, filmen spiller på alle tangentene våre slik Disney-magien som regel gjør, men dette er også filmens største svakhet. Oppskriften følges så tett at man sjelden blir overrasket når kurven er på vei ned og opp. Jeg blir kanskje ikke overrasket over hva som skjer på skjermen, men jeg lar meg like fullt engasjere. Et ordentlig, skikkelig eventyr er bare pent nødt til å ha en lykkelig og klassisk slutt, hvis ikke hadde det ikke vært et eventyr. Tangled er nettopp dette: et storslått eventyr med alle de riktige ingrediensene, kledd opp i keiserens nye klær.

9 Dommen ligger på en hårfin balanse mellom 9 og 10.

Daniel Guanio



Historien om Rapunzel

Eventyret om Rapunzel stammer fra Tyskland, og er å finne i samlingen til Brødrene Grimm. Det få vet er at eventyret er en modernisert versjon av den franske fortellingen Persinette, som så dagens lys i 1968. Vi møter Rapunzel, som har vokst opp i et skyhøyt tårn. Men det hindret henne ikke fra å treffe hennes livs kjærlighet, altså prinsen. Det ville ikke trollkvinnen vite av, og dyttet ham ned fra tårnet så han blindet seg på tornene. Etter flere år med vandring i blinde finner han henne til slutt igjen, da hennes tårer reparerer synet hans.



The Fighter

Sjanger DRAMA Lanseres 22. JUNI Ratio 1.85:1 Lyd DTS-HD 5.1

THE FIGHTER OMHANDLER BOKSEREN Micky Ward (Mark Wahlberg), som har levd i skyggen av storebroren Dicky Eklund (Christian Bale) så lenge han kan huske. Eklund ble nemlig superstjerne i hjem-byen da han sendte selveste Sugar Ray Leonard ned for telling.

Micky trenes av sin bror, som er rusavhengig og ustabil. I kapteinstolen til Team Ward sitter deres mor (Melissa Leo), en kontrollerende og pengedrevet leder. Etter en kamp der Micky blir kastet til ulvene bryter han med familien. Samtidig lager HBO en dokumentar om rusmisbrukeren Dicky, som han selv tror skal omhandle hans comeback i bokseringen. Hans ustabile oppførsel får ham til slutt på kant med loven, og han må i fengsel.

Det er i utgangspunktet to spennende historier, basert på sanne hendelser. Men jeg sitter igjen med et forvirret inntrykk. Christian Bale og Melissa Leo leverer solide tolkninger, men filmen mangler en tydeligere retning. Det er historien om Dicky Eklund som er interessant, men det flyter langt fra sømløst.

6

Tor Erik Dahl



Blue Valentine

Sjanger DRAMA Lanseres 8. JUNI Ratio 1.66:1 Lyd DTS-HD 5.1

LIVET SKAL IKKE VÆRE LETT, SIES DET. Det er i alle fall tilfellet for Dean (Ryan Gosling) og Cindy (Michelle Williams), som prøver å få den harde hverdagen som foreldre og ektefeller til å fungere. Vi møter dem på ekteskapets bristepunkt, mens vi også blir kjent med deres tidligere dager da forelskelsen ennå var der.

Blue Valentine er vanskelig å se på. Den utforsker hverdagsproblemer enhver person i et parforhold kan identifisere seg med, og gjør den skremmende realistisk. Deres lykkelige øyeblikk står i sterk kontrast til deres nåværende situasjon, der innestengt aggresjon og følelsen av å snart miste alt står i sentrum.

Gosling og Williams avleverer en glimrende skildring av et ekteskap i krise. Det er sårt å se hvor hardt de prøver. I tilbakeblikkene ser vi Cindy ofre og forme hverdagen etter sin avslappede ektefelle, som oppdager at han befinner seg på et synkende skip flere år for sent.

8

Blue Valentine er absolutt ikke et eventyr - det er en fasit på hvordan man ødelegger et forhold.

Line Fauchald



The Green Hornet

Sjanger ACTION Lanseres 25. MAI Kodeks AVC Lyd DTS-HD 5.1 Ratio 2.35:1

NEI, GREEN HORNET HAR ingenting med Green Lantern å gjøre. Det trodde nemlig jeg. Joda, Green Hornet er til sammenligning basert på en tegneserie, men her finnes ingen superkrefter eller overnaturlige elementer av interplanetarisk slag. Årets filmatisering skryter av 3D-støtte i store typer, men ingenting tilsier at filmen er laget med dette i tankene. Green Hornet kan nytes like godt i 2D som i 3D. For nytes - det kan den. I hovedrollen spiller den alltid så sjarmerende Seth Rogen - sjarmerende på sitt brautende og bamsete vis - mens den asiatiske makkeren, Jay Chou, kanskje er mindre kjent for allmennheten. Verdt å nevne er også innslagene av en aldeles nydelig Cameron Diaz, gitt rollen som hardtarbeidende assistent.

Britt Reid (Rogen) er en klassisk rikmannsgutt som fester seg gjennom tilværelsen på farens sparegris. Som eier av Los Angeles' største avis er det naturligvis en del å ta av her. Når faren dør blir uheldigvis/heldigvis livet hans snudd på hodet, mye takket være farens bilmekaniker og kaffekoker Kato (Chou). Britt oppdager nemlig at Kato ikke bare fikser bilene og koker kaffen, men også lager bilene

han fikser og konstruerer kaffemaskinen som koker kaffen. Kato er i tillegg et kampsportgeni av Jackie Chan-kaliber, hvorpå de to raskt blir venner. Konspirasjoner innad i farens avis gir Britt ideen om å ta loven i egne hender, og vips - den maskerte hevneren Green Hornet er født. I og med at Britt egentlig ikke er særlig nevenyttig på noen områder blir det opp til makkeren Kato å være actionhelten, noe som fungerer godt. Blandingen av action og komedie er fint inntvinnert, spesialeffektene er pene og som kampsportnerd må jeg påpeke at koreografien på Katos kung-fu er over gjennomsnittet hva Hollywood-filmer angår. Det er tydelig at skuespiller Jay Chou har erfaring med kampsport utover filmkarrieren.

Å kunne hvile blikket på en synlig eldre, men likevel slående vakker Cameron Diaz, er heller ikke å forakte som et avbrekk mellom actionsekvensene. Green Hornet vil ikke høste priser for verken regi eller manus, men fra hjertet av gutteklubben grei

priser jeg den for egen maskin: dette er et popkornkalas på sitt beste.

Daniel Guanio

Relansering Vi anmelder blu-ray-versjonen av en eldre film...



Platoon

Sjanger DRAMA / ACTION
Lanseres UTE NÅ
Ratio 1.85:1
Lyd DOLBY SR

"THE FIRST CASUALTY of war is innocence." Platoon er intet annet en et mesterverk fra Oliver Stone. Filmen mottok Oscar for beste film, regissør, beste klipp og beste lyd. Det er altså mye som taler til filmens fordel når den endelig kommer på Blu-Ray.

Vi møter Chris Taylor, i Charlie Sheens skikkelse. En soldat som frivillig reiser til Vietnam, i god tro om at USA gjør Vietnam og verden en tjeneste. Han erfarer straks at hans tilstedeværelse i troppen er uønsket. Som nykomling har han ikke den tyngden som skal til for å forstå hvilket helvete denne krigen er.

Taylor får tidlig føle krigens grusomheter på kroppen, og hans rettferdighetssans gjør at han havner i en moralsk drakamp mellom sine overordnede, Sgt. Barnes (Berenger) og Sgt. Elias (Dafoe). Den ene er nådeløs og ukuelig, mens den andre er en vennlig lagspiller.

Platoon er spekket med gode rolletolkninger, spesielt fra Sheen, Berenger og Dafoe.

Oliver Stone tjenestegjorde selv i Vietnam, og historien er løst basert på egne erfaringer. Dette er en intens og ærlig skildring.

Tor Erik Dahl



Online

Sjekk hva som har skjedd iløpet av måneden på www.gamereactor.no

Unike magasin anmeldelser

Jeg leser Gamereactor-magasinet hver måned, og forleden så jeg at anmeldelsene i bladet er akkurat de samme som på nettsiden. Hvorfor kan dere ikke skrive anmeldelsene av spill og annet stoff annerledes i magasinet? For eksempel inkludere mer stoff og en klassisk 1-10 poengsum, der dere inkluderer pluss og minus. Hva med å gjøre bladet mer eksklusivt, i stedet for å bruke en bærbar nettside?
/Farvai0

Selv om vi setter vår stolthet i å lage et godt magasin er det bare én av mange arbeidsoppgaver vi har her i redaksjonen. Det hender ofte at vi skriver separate anmeldelser for magasin, i og med at disse er kortere og tilpasset bladformat. I forrige utgave var det derimot ikke slik.

Topplistene i magasinet

Dere har en toppliste på tyve eller fem spill på de mest kjente plattformene i de siste fire sidene av bladet. Hvordan avgjør dere hvem som fortjener plass på lista? Må dere ta hensyn til omtalene som tidligere er gitt av forskjellige anmeldere, eller er dere totalt uavhengige?
/yong boy

Til en viss grad forholder vi oss til omtalene, men det viktigste er uansett hvilke spill vi som redaksjon ønsker å anbefale videre. I hovedsak bruker vi kjøpeguiden som en slags motvekt til salgslistene, slik at vi kan trekke frem spillperler vi mener alle burde ta en titt på.

Amerikanske spill

Vil spill jeg bestiller fra amazon.com, som betales i dollar, fungerer på min europeiske Playstation 3-konsoll?
/Ja-2

Før HDTVene kom brukte Amerika og Europa forskjellige fargesystemer, altså NTSC-systemet i Amerika og PAL-systemet i Europa. Fordi HD-konsollene også måtte være kompatible med eldre TVer gjør forskjellen seg til en viss grad seg gjeldende

også for de nye konsollene.

Dersom du bruker en gammel (ikke-HD) TV, vil du ikke kunne spille amerikanske spill på konsollen din. Dersom du bruker en moderne HDTV vil det derimot så vidt jeg har forstått det være mulig.

Når det er sagt har amerikanske spill en annen regionkode og vil derfor normal ikke kunne brukes på europeiske konsoller.

Ta heller en titt på den britiske amazon.co.uk. Disse spillene bruker samme regionkode og fargesystem som de norske. Husk imidlertid at du må betale 25% i toll for alle varer som koster mer enn 200 kr.

Steam og Portal 2

Jeg har skaffet meg Portal 2, og elsker det. Jeg har det på PC/Steam, og lurer på hva som skjer om jeg kjøper det til Playstation 3 også. Jeg har hørt at man får Portal 2 gratis på PC om man kjøper det til Playstation 3. Tror du jeg kan gi den utgaven jeg får på PC gratis til en venn?
/MartLar

Det er et godt spørsmål. Det er riktig at PC/MAC-versjonen av Portal 2 følger med PS3-versjonen, og vanligvis har Valve gitt deg muligheten gi bort ekstra kopier av et spill i gave.

Samtidig har ikke Steam vært på konsoll før nå, og jeg er usikker på i hvor stor grad systemene er blitt integrert.

Jeg ville forhørt meg med Steams hjelpetjeneste før jeg gikk til innkjøp av noe.

Lei av spill

Jeg har en venn som som har spilt siden tidenes morgen, men nå sier han at begynner å bli lei av å spille. Hva skal jeg si til han for å muntre han opp igjen?
/Jonasj_94

Har man spilt mye er det ikke uvanlig at man har lyst på en liten pause. Forhåpentligvis har ikke interessen hans forsvunnet, hvilket vil si at han sakte men sikkert begynner å spille igjen - bare mindre enn han kanskje har gjort til nå.

MÅNEDENS BREV

BEGRENSET SMAK

koriboy synes spillere bør se nærmere på spill med god historie...

Hva tenker dere om ungdommens forhold til spill? Jeg er tenåring selv, og må si jeg er oppgitt over spillerne på min egen alder og deres forhold til mediet.

Bare tanken på å "pwne" noen "n00bs" over nett gjør at sikkelet renner nedover de kvise kinnene til den gjennomsnittlige norske spilleren. Spør den samme personen om hva hans yndlingsspill er, og svaret er gjerne noe sånt som Call of Duty: Black Ops.

Flere av de gjennomsnittlige spillerne har for vane å glemme spillets kampanjedel. For her skal det meies ned andre brukere i botter og spann, med så digert arsenal som tenkes kan. Det er artig å spille med eller mot andre spillere over nett, men at det virkelig er så fantastisk kult kan jeg ikke begripe.

Jo da, realistisk krigføring med utallige lemlestelser er fett nok det, men det blir lite inspirerende i lengden. Har utviklerne helt glemt at videospill kan formidle en interessant handling og samtidig føles nytt? Ikke rart jeg blir ledd opp i trynet når jeg slår fast at jeg foretrekker det historiedrevne og ambisiøse Half-Life fremfor et meningsløst action-epos.

Av og til lurer jeg på om disse små og store spillperlene, med nye, interessante, og forfriskende elementer havner i skyggen av alle de hardbarkedde FPS-spillene med meningsløs historie uten endestykke...

/koriboy



FORUMSNAKK

PSN-katastrofen i kommentarer

De har endelig tatt han som hacket PSN. Barack Obama annonserte det i går.
/gs1982

Sony Online Entertainments databaser er også hacket. Så selv om de hadde hashede passord kan man legge til ytterligere 22 millioner brukerkontoer som har blitt kompromitert hos Sony.

/Strategist

Jeg leste på en nettside at Anonymous, som

hacket PSN, gjorde det for å hevne seg på Sony. De ville ikke at vi skulle bli blandet inn i det. Sony har brukt milliarder på å få opp nettet igjen. Jeg synes litt synd på dem.
/MassakereNielsen

Hater virkelig hackere. Hva er poenget? Skape problemer? Hva oppnår de med det? Hva er så digg med å ødelegge for et firma? Når man hacker, og det får så store konsekvenser som dette, er det faktisk ekstremt kriminelt...

/Parkour Gamer

Er litt kriminelt at Sony har et ræva

sikkerhetssystem også.

/Crazy Sock Knocker

Xbox Live. <3
/rb93

Så lenge de vil erstatte pengene til folk som blir rammet er det greit for meg.

/terryacer

Det ser ut til at Playstation 3 blir en økonomisk flopp. Sony begynte ikke å tjene på konsollen før tidlig i fjor, og med PSN-krisen vil de absolutt gå i minus. Konsollen er egentlig

konkurs.

/Twixi

Synes litt synd på Sony. De har vært ute i hardt vær en stund. Jeg anså dette som et hendig uhell frem til nå, men hvis sikkerheten var så på trynet dårlig fortjener de nesten ikke min sympati. Jeg velger dog å gi den til dem, fordi de har en fantastisk konsoll og produkter generelt (mobiler, kamera, TV). Behandlingen av sikkerhetsbruddet er likevel ekstremt kritikkverdigg.

/joelspeanuts



VIKTIGHETEN AV META-INNHOLD

Synthetic6 diskuterer ekstrarfunksjoner i spill...

Jeg leste en interessant artikkel av Hilary Goldstein forleden, som har skrevet om spill i spill og hvordan dette kan ødelegge handlingen og spillets egentlige mening. Goldstein refererer til en del spill der Achievements/Trophies og meta-innhold spiller en større rolle, som i Heavy Rain og Mass Effect 2.

Han mener dette innholdet fungerer som distraksjoner, og at følelsen av å bli dratt inn i en gripende historie forsvinner. Man blir plutselig klar over at man kun spiller et spill, og den følelsesmessige kontakten forsvinner. I stedet jobber man for å få ekstrapoeng og å samle inn betydningsløse gjenstander.

Hva synes dere om dette? Kommer det i veien? Eller tilfører det en ekstra, nødvendig

dimensjon?

Personlig synes jeg innsamlinger og lignende ofte kommer i veien, og ødelegger realismen. Men jeg er ikke enig i at valgmuligheter i spill bremser historien. Selv om man ofte velger hvilken vei man skal gå så er det ikke nødvendigvis det man gjør i første gjennomspilling. Jeg tok hvert valg ut fra det jeg syntes var moralsk riktig, uten å ta hensyn til noe annet. I neste gjennomspilling er det imidlertid annerledes, da mer av det jeg foretar meg er planlagt. Jeg trenger ingen for å måle hvor snill og slem jeg er: det skal handlingen formidle.

Meta-innholdet bør tilføye noe til historien. Å samle 101 flagg i Assassins Creed er for eksempel helt håpløst. Likevel har de små øyeblikk som tilfører mye til omgivelsene. Achievements og Trophies kan være kjempemorsomme (som i Gears of War-serien) og jeg har ikke noe imot dem. De skaper gjenspillingsverdi, spesielt i spill som kan spilles flere ganger med nye utfall.

/Synthetic6

MÅNEDENS LESER



FREDRIK HAUGERUD PEDERSEN

Alder 16
Yrke Skoleelev
Brukernavn Ach Clawed

Hva er din største spillopplevelse?

Da jeg som seksåring slo Pokémon-ligaen i Pokémon Blue for første gang, for så å fange Mewtwo rett etterpå. Gode tider.

Hva er ditt yndlingsspill?

Det er utvilsomt Halo 3. Det var spillet som åpnet øynene mine for spilling over nett. De hadde god MatchMaking, Custom Games, Forge, Theater og mulighet til å spille i samarbeidsmodus både lokalt og over Xbox Live, og det gjorde det til spillet jeg har både brukt

mest tid på og kost meg mest med.

Hva liker du best med Gamereactor.no?

Det er den absolutt beste av de norske spillredaksjonene, uten noen som helst ved siden av når det kommer til å levere daglige nyheter og flere gode anmeldelser i uken.

Det må også nevnes at nettsamfunnet er noe av det beste jeg noen gang har vært borti.

MÅNEDENS BRUKEROMTALE



DD: FIRST WAVE

Sjanger ROLLESPILL Utviklere TRENDY ENT.
Utgivere TRENDY ENT. Lanseres UTE NÅ
Antall spillere 1 Anb. alder 13

Det at folk liker å samarbeide i spill er ikke noe nytt, ei heller at folk liker å beskytte seg selv eller noe annet mot slemme skapninger som bare ønsker deg død. Her skal orker knertes, krystaller beskyttes, vennskap og samarbeid stiftes, og helter skal dannes. Jeg har kost meg glugg ihjel med et av de beste og mest ambisiøse nedlastbare spillene på lenge!

First Wave åpner for spilling på tvers av konsoller, som vil si at jeg kan knerte bølger av slemminger sammen med andre eller alene. Forskjellige figurer kan sette opp ulike typer tårn, hvis hensikt er å stoppe de iltre monstrene. De kan plasseres hvor som helst, og hver av klassene har fem vidt forskjellige utgaver å plassere.

Men det som først og fremst skiller dette fra vanlige Tower Defence-spill, og som gjør at det hele føles så friskt, er at du selv kan påføre fienden direkte skade. Etter hvert som man slakter monstre, vil man stige i nivå og få mulighet til å plukke opp bedre utstyr. Etter hvert får vi en aldri så liten helt å leke oss med. Når man stiger i nivå får man også utvikle ferdighetene til tårnene og deg selv, og det er her rollespillelementene virkelig skinner frem.

I starten har du bare én bane å spille på, og for å få nye må man fullføre en runde på hver enkelte bane man låser opp. Det har seg nemlig slik at hver runde, eller bølge, består av to faser: kampdelen og byggedelen. I byggingmodusen skal alt forberedes for kampen som kommer etterpå. Her må du samle opp mana, sette opp og oppgradere tårn og klarere slottet for inntoget av monstre. Når man har gjort det kan man aktivere kampen via en av krystallene, som er kjernen i spillet. Det er nemlig disse som skal beskyttes for enhver pris, ikke helten.

Dungeon Defenders: First Wave er utvilsomt et av de beste spillene jeg har prøvd på lenge. Du lever deg inn i universet på en helt unik måte, og sammen med noen kamerater er dette en utrolig kompleks og fantastisk underholdende opplevelse.

9

/192

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.



Sony's nyeste konsoll er markedets store muskelbunt!

SONY PLAYSTATION 3

INFORMASJON

Utvikler SONY
Lansert 23. MARS 07
Media DVD
Signal HDMI
Vekt 2,9 - 5 KG
Mål 325x98x274
Pris 2499,-

Sony's 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. Sony's 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
01	Red Dead Redemption Rockstars nye western-epos leverer på alle fronter, og vi er ikke i tvil: Dette bør skaffes!	Action	Rockstar	10/10
02	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
03	Grand Theft Auto IV Mesterlig lekeplass med skytevåpen, fete biler og utrolig atmosfære. Et must i enhver spillsamling.	Action	2K Games	10/10
04	Rock Band 3 Den nye rockekongen og verdens beste partyspill. Det beste musikkspillet på markedet i dag.	Musikk	Activision	10/10
05	Elder Scrolls IV: Oblivion Varvitt stort rollespill i en åpen verden. Fortsett til gode å bli forbigått når det gjelder atmosfære.	Rollespill	Bethesda	10/10
06	Uncharted 2 Fabelaktig actioneventyr i episke omgivelser med Indiana Jones-aktig stemning.	Action	Sony	9/10
07	Killzone 3 Et av de beste skytespillene på Playstation 3, som overgår de fleste når det gjelder intens krigføring.	Action	Sony	9/10
08	Heavy Rain Et ambisiøst eksperiment, og historiefortelling av høy klasse. Kunstnerisk mesterverk!	Action	Sony	9/10
09	Bioshock 2 Et fantastisk gjensyn med undervannsbymen Rapture, denne gang 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	Portal 2 Valve overgår seg selv igjen, og leverer tidenes portaleventyr med våre yndlingsroboter. Helstøpt!	Gåte	Valve	9/10
13	Mortal Kombat En griselekkre opplevelse med masse nostalgi. Et knallgodt alternativ til alle som liker brutal slåssing.	Fighting	Warner Bros.	9/10
14	Batman: Arkham Asylum Mørkets ridder rydder opp i verdens verste asyl. Sylskarpt og stemningsfullt actioneventyr.	Action	Eidos	9/10
15	Crysis 2 Vakkert grafikk og flere valgmuligheter venter deg og Nano-drakten i Cryteks etterlengtede actionperle.	Action	EA	9/10

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

ANBEFALT

NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT

CRITERION / EA

Hva skjer? Criterion leverer endelig den gode følelsen vi har lett etter siden Burnout, og sikrer både action og adrenalin i sitt racingspill. Her kan du leke deg som både politi og fartstyv, og det fungerer ypperlig i alle ledd. Fartsfølelsen er på topp, og byr konstant på nye utfordringer.
Beste øyeblikk: Idet du klinker til med et skikkelig kræsje i siden på tjuven du skal fange. Dette er Need for Speed akkurat slik vi vil ha det.
Til deg som: Vil ha et actiondrevet bilspill.



ANBEFALT

MORTAL KOMBAT

NETHERREALM / WARNER BROS. INTERACTIVE

Hva skjer? Netherrealm har gjort undre med seriens siste tilskudd, der historiedelen er delt opp kapittelvis etter hver figur. Vi får dybde i form av de mange slåsskombinasjonene, mens rontgenangrep og varierte miljøer setter tonen for det det suverene fighting-spillet. Grafikken er et kapittel for seg selv.
Beste øyeblikk: Når du har lite liv og slenger ut et reddende spesialangrep i siste sekund.
Til deg som: Trenger et Mortal Kombat-spill som går tilbake til røttene. Spillet flommer over av nostalgi, og vil falle i smak for alle med kjærlighet til serien.



ANBEFALT

KILLZONE 3

GUERRILLA GAMES / SONY

Hva skjer? En heseblesende, intens, halsbrekkende, eksplosiv, overdreven, actionfylt, blodig, knallhard og ekstrem skytespillopplevelse av øverste hylle. Killzone 3 tar opp tråden fra forgjengeren, forlenger og forbedrer den, legger til varierte omgivelser, titalls nye våpen og en flerspillerdel med flere nyvinninger.
Beste øyeblikk: Når du får tre inn i en av de tøffe jetpackene, så du kan pepre løs på Helghastene med bly fra deres eget utsyr.
Til deg som: Elsker nydelig grafikk, godt justert action og politisk renkespill.

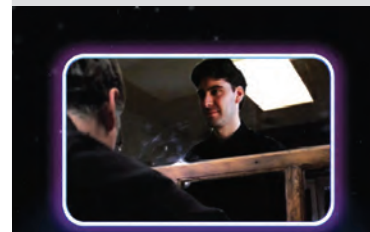


STYR UNNA!

YOOSTAR 2: IN THE MOVIES

BLITZ GAMES STUDIOS / NAMCO BANDAI

Hva skjer? I Yoostar 2 skal du og vennene dine prøve skuespillergenet i 80 filmklipp, som i all sannhet dreier seg om kleine scener klippet ned til to sekunder. Bak står en haltende teknologi, som preges av dårlig lyd, bilde og respons.
Verste øyeblikk: Når du blir fratrukket poeng for ekko fra TVen. Vi blir faktisk straffet for spillets mangelfulle teknologi.
Velg heller: Scene It eller Buzz. Yoostar 2 er en gimmick, som mangler den dybden og tekniske finessen man trenger for å lykkes.





SONY PSP

INFORMASJON

Utvikler SONY
 Lansert 1. SEP 2005
 Media UMD/MS/DLC
 Vekt 189 G
 Mål 170x74x19
 Pris 1399,-

PSP har noen år på baken, men også et spillbibliotek som huser flere klassikere. Spillene ligger på UMD-disker, et format som det til og med lages langfilmer til. PSP Slim & Lite og Go er de seneste modellene. PSP har også en nettleser, samt Wi-Fi når du spiller på Playstation Network.

Gamereactor Topp 5 PSP

Nr.	Spilltittel	Karakter
1	God of War: Chains of Olympus	9/10
2	Grand Theft Auto: Liberty City Stories	9/10
3	Loco Roco	9/10
4	Patapon 3	8/10
5	Metal Gear Solid: Peace Walker	8/10

Microsofts konsoll har flest spill og den beste nettdelen!

MICROSOFT XBOX 360

INFORMASJON

Utvikler MICROSOFT
 Lansert 2. DES 05
 Media DVD
 Signal HDMI
 Vekt 2,9 KG
 Mål 270x75x264
 Pris 2090,-

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 utviklere har klart å få mye ut av Microsofts maskin så langt. Den formidable nettsjeneren 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
01	Half-Life 2: The Orange Box En utrolig samling gode spillopplevelser i tre forskjellige spill. Veldig mye valuta for pengene.	Action	EA	10/10
02	Halo: Reach Bungie leverer varene i sitt siste Halo-spill, der spesielt flerspilleren er helt uovertruffen.	Action	Microsoft	10/10
03	Grand Theft Auto IV Mesterlig lekeklass med skytevåpen, fete biler og utrolig atmosfære. Et must i enhver spillsamling.	Action	2K Games	10/10
04	Elder Scrolls IV: Oblivion Vanvittig stort rollespill i en åpen verden. Fortsett til gode å bli forbigått når det gjelder atmosfære.	Rollespill	Bethesda	10/10
05	Red Dead Redemption Rockstars nye western-epos leverer på alle fronter, og vi er ikke i tvil: Dette bør skaffes!	Action	Rockstar	10/10
06	Rock Band 3 Den nye rockekongen og verdens beste partyspill. Det beste musikspillet på markedet i dag.	Musikk	Activision	10/10
07	Mass Effect 2 Commander Shepard er i storform i et mørkt og episk romeventyr med masse action.	Rollespill	EA	9/10
08	Portal 2 Valve overgår seg selv igjen, og leverer tidens portaleventyr med våre yndlingsroboter. Helstøpt!	Gåte	Valve	9/10
09	Crysis 2 Vakkert grafikk og flere valgmuligheter venter deg og Nano-drakten i Cryteks etterlengtede actionperle.	Action	EA	9/10
10	Bioshock 2 Et fantastisk gjensyn med undervannsbymen Rapture, denne gangen som en Big Daddy.	Action	Take2	9/10
11	Gears of War 2 Mer action, mer blod, mer episk. Gears of War 2 er mer av alt, og en verdig oppfølger.	Action	Microsoft	9/10
12	Call of Duty: Black Ops Treyarch tar storeslem med sitt krigsventyr, og sikrer sene nattekvalder med nettspilling. Sterkt!	Action	Activision	9/10
13	Mortal Kombat En griselekkre opplevelse med masse nostalgi. Et knallgodt alternativ til alle som liker brutal slåssing.	Fighting	Warner Bros.	9/10
14	Batman: Arkham Asylum Mørkets ridder rydder opp i verdens verste asyl. Sylskapert og stemningsfullt actioneventyr.	Action	Eidos	9/10
15	Left 4 Dead 2 Zombie-massakren er like skummel og intens som før. Fantastisk samarbeidsspill.	Action	EA	9/10

Gamereactors kjøpsguide 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

BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2

DICE / EA

Hva skjer? Dice gir oss et fantastisk krigsspill, med vakker grafikk, ødeleggbare omgivelser, spennende våpenarsenal og god atmosfære. Det skader heller ikke at flerspillerdelen er i særklasse. Her er det samarbeid som gjelder. Det liker vi.
Beste øyeblikk: Idet du går løs på diverse hus og bygninger med granatkasteren og nyter synet av hvordan alt raser sammen. Deilig destruktiv moro.
Til deg som: Simpelthen er på utkikk etter den beste flerspilleropplevelsen på konsoll.

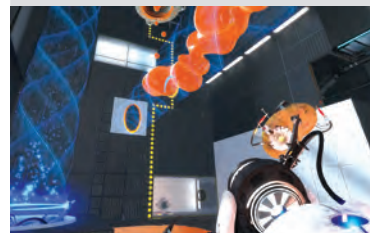


ANBEFALT

PORTAL 2

VALVE / VALVE

Hva skjer? Valve sørger for å levere alle varene og mer til i Portal 2, der vi får selskap av den sprudlende roboten Wheatley. Vi går gjennom testkammer etter testkamper med et smil om munnen, da laserstråler, lysbroer og avfyringsramper gjør reisen desto mer spennende. Humoren og sarkasmen sitter som støpt, som alt annet i Valves nyeste spillserie.
Beste øyeblikk: Når man smekker inn den første portalen. Endelig er vi tilbake!
Til deg som: Leter etter et gåtespill med likandes figurer og en strålende historie.



ANBEFALT

FABLE III

LIONHEAD STUDIOS / MICROSOFT

Hva skjer? Den ufattelig populære Fable-serien kommer tilbake i form av en kraftig revolusjon. 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 nattesøvnen.



STYR UNNA!

STOKED: BIG AIR EDITION

BONGFISH / NAMCO BANDAI

Hva skjer? Stoked: Big Air Edition er laget for snøbrettkjørere, og har en mer realistisk tone enn SSX-serien. Dessverre vil det si at det er mye kjedeligere, med ensformige løyper og dårlig kameraføring. Det hjelper heller ikke at utfordringene sender meg inn i koma.
Verste øyeblikk: Når kameraet zoomer inn på figuren din midt i luften, så det blir umulig å domme bakkeavstanden.
Velg heller: SSX kommer til nyåret, og om det holder like høy standard som de tidligere spillene venter en storslått opplevelse.





NINTENDO DS / DSI

INFORMASJON

Utvikler Nintendo
Lansert 11. mars 05
Media Kassettkort
Vekt 235 G
Mål 149x85x29
Pris 1399,-

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.	Speltittel	Karakter
1	Chrono Trigger	10/10
2	The Legend of Zelda: Spirit Tracks	10/10
3	Professor Layton and the Curious Village	9/10
4	Wario Ware: Do It Yourself	9/10
5	Okamiden	8/10

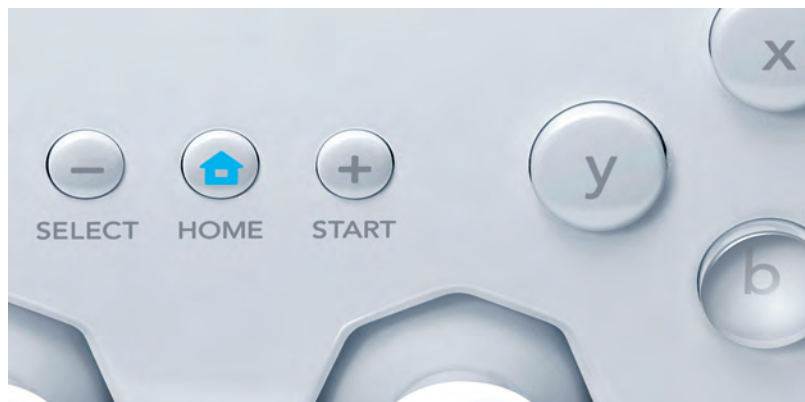
Nintendo revolusjonerer konsollverdenen igjen!

NINTENDO WII

INFORMASJON

Utvikler NINTENDO
Lansert 7. DES 06
Media DVD
Signal KOMPLEMENT
Vekt 1,2 KG
Mål 55,4x44x225
Pris 1599,-

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 også blitt utrolig populær over hele verden. 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.	Spiltittel	Sjanger	Utgiver	Karakter
01	Super Mario Galaxy 2 Super Mario Galaxy 2 overgår forgjengeren, er ren spillmagi og vår Nintendo-favoritt.	Plattform	Nintendo	10/10
02	Super Smash Bros. Brawl Et levende Nintendo-museum med utallige timer innebygd underholdning. Perfekt for fire spillere.	Slåssing	Nintendo	10/10
03	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
04	Okami Solguden Amaterasu fascinerer i sitt vakre univers, og viser sine rivaler hvordan et eventyr skal være.	Eventyr	Capcom	9/10
05	Little King's Story Sprudlende morsomt actioneventyr som minner om en blanding av Pikmin og Zelda.	Eventyr	Rising Star	9/10
06	Metroid Prime Trilogy En fabelaktig samling av tre knallbra actionspill. En essensiell spillserie med unik stemning.	Action	Nintendo	9/10
07	No More Heroes Sær blanding av popkultur og punkprogrammering blir ett av tidenes kuleste spill. Sært og fengende.	Action	Rising Star	9/10
08	Epic Mickey Disneys favorittmus maler og fortyner en fortapt tegneserieverden med bravur.	Plattform	Disney	9/10
09	Donkey Kong Country Returns Vår yndlingsprimat er tilbake i full vigør, og gjør det for alvor morsomt å samle bananer.	Plattform	Nintendo	8/10
10	Zack & Wiki: Quest for Barbaros' Treasure Pek- og klikkeventyr med finurlig oppgaveløsning, sjarmende figurer og herlig bruk av Wiimoten.	Eventyr	Capcom	8/10
11	Kirby's Epic Yarn Den rosa sjambomben er tilbake med et nøste garn til forsvar, og fortryllet oss i sin myke stoffverden.	Plattform	Nintendo	8/10
12	De Blob Fargeklaten Blob maler om en fargelos verden til det ugjenkjennelige. Veldig kreativt og uhyre morsomt.	Plattform	THQ	8/10
13	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
14	Ivy the Kiwi? Den spretne fuglen Ivy vil hjem, og vi hjelper henne gjennom strabasen ved å tegne lianer.	Plattform	DTP Ent.	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

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

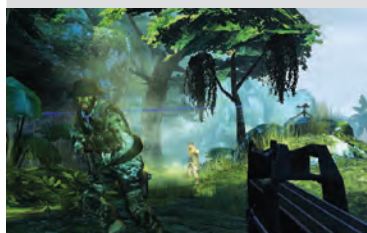
ANBEFALT

GOLDENEYE 007

EUROCOM / ACTIVISION

Hva skjer? James Bond smeller til som aldri før i Goldeneye 007. 64-klassikeren gjør seg fantastisk godt på Wii, og klarer mesterstykket å levere en ny opplevelse som fremdeles er tro mot det gamle. Historien er helstøpt, og tilfører en herlig Bond-nostalgi vi ikke har sett på lenge.

Beste øyeblikk: Når du hører den vante Bond-musikken idet du sløyer den første fiendeflokken ved å sprengne en bensintank.
Til deg som: Har lett etter et skikkelig Bond-spill siden James Bond: Nightfire fra 2002. Atmosfæren er til å ta og føle på.



ANBEFALT

MONSTER HUNTER TRI

CAPCOM / CAPCOM

Hva skjer? Du starter med svært begrensede ferdigheter i Moga Village, som har lidd under et gigantisk jordskjelv. Monstre lurar bak hver eneste krik og krok, og det er din oppgave å skjermefolkningen fra beistene i farvannet og langs fjellsidene. Her er det ingen ufordringer som har en enkel løsning, og det helstøpte kampsystemet bidrar til en fantastisk opplevelse.

Beste øyeblikk: Når du kvitter deg med ditt første monster etter flere tapte forsøk.
Til deg som: Vil ha et actionrollespill til Wii som faktisk leverer.



ANBEFALT

IVY THE KIWII?

PROPE / DTP ENTERTAINMENT

Hva skjer? Din oppgave er å føre den nusselige og hjemløse fuglen Ivy hjem til sin mor, og på ferdien må du guide det lille krekret gjennom forskjellige hindre. Siden Ivy flyker i en rett linje fremover er det duket for å tegne både vertikale, horisontale og diagonale linjer for å dytte den lille fuglen i riktig retning. Du kan også bruke dem til å lage egne nivåer.
Beste øyeblikk: Når du endelig kommer deg ut av et piggedekket rom ved å tegne perfekt vinklede lianer. Prøv og feil!
Til deg som: Vil ha et plattformspill der du selv bestemmer forholdene.



STYR UNNA!

HARRY POTTER AND THE DEATHLY HALLOWS

EA BRIGHT LIGHT / EA

Hva skjer? Deathly Hollows mislykkes på så mange grunnleggende punkter at man rett og slett blir svimmel av å sette dem i rekkefølge. Spillkontrollen er klønete, grafikken er nitrist og angrepoppdragene er grusomt kjedelige. Dette er et makverk av dimensjoner, og får oss til å gråte oss i søvn.
Verste øyeblikk: Når du skjønner at du har mistet to timer av livet ditt til et spill utviklet av mennesker uten kompetanse.
Velg heller: Bayonetta. Et verdig alternativ for deg som liker hekseri og magi.





APPLE IPHONE / IPAD

INFORMASJON

Utvikler APPLE
 Lansert JUNI 07
 Media DLC
 Vekt 130 G
 Mål 115x62x12
 Pris VARIERER

Apples lekke smarttelefon 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 / Ipad

Nr.	Spilltittel	Karakter
1	Plants vs Zombies	10/10
2	Superbrothers: Sword & Sworcery	9/10
3	Infinity Blade	9/10
4	Angry Birds	8/10
5	Cut the Rope	8/10

Den største spillplattformen i verden har noe for enhver smak!

PC WINDOWS

INFORMASJON

Utvikler FLERE
 Lansert 1971
 Media DVD
 Signal VARIERER
 Vekt VARIERER
 Mål VARIERER
 Pris VARIERER

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 grafik kort 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
01	Half-Life 2: The Orange Box En utrolig samling gode spillopplevelser i tre forskjellige spill. Veldig mye valuta for pengene.	Action	EA	10/10
02	The Elder Scrolls IV: Oblivion Vanvittig stort rollespill i en åpen verden. Fortsett til gode å bli forbigått når det gjelder atmosfære.	Rollespill	2K Games	10/10
03	Crysis 2 Vakker grafikk og flere valgmuligheter venter deg og Nano-drakten i Cryteks etterlengtede actionperle.	Action	EA	9/10
04	Starcraft II: Wings of Liberty Blizzard Entertainment har ikke hvilt på laurbærene, og serverte oss en strategiperle vel verdt ventetiden.	Strategi	Activision	9/10
05	World of Warcraft: Cataclysm Blizzard gir oss den beste utvidelsen på lenge, og gjør det nytt og spennende å utforske Azeroth igjen.	Nettrollspill	Blizzard	9/10
06	Total War: Shogun 2 Foydalistiske Japan trenger strategisk hjelp for å komme helskinnet ut av massive kriger.	Strategi	Sega	9/10
07	Mass Effect 2 Commander Shepard er i storform i et mørkt og episk romeventyr med masse action.	Rollespill	EA	9/10
08	Bioshock 2 Et fantastisk gjensyn med undervannsbyen Rapture, denne gangen som en Big Daddy.	Action	Take 2	9/10
09	Dragon Age: Origins Baldur's Gate-serien er tilbake i et rollespill fra veteranene i Bioware. Spennende fra start til slutt!	Rollespill	EA	9/10
10	Portal 2 Valve overgår seg selv igjen, og leverer tidens portaleventyr med våre yndlingsroboter. Helstøpt!	Gåte	Valve	9/10
11	Civilization V Episk strategispill om verdensherredømme. Perfekt for natteravnere med historie- og krigsinteresse.	Strategi	2K Games	9/10
12	Mafia II Ti år med venting har resultert i en kriminelt god oppfølger, og i vakre kulisser er den en mafioso verdig.	Action	2K Czech	9/10
13	Call of Duty: Black Ops Treyarch tar storeslem med sitt krigsventyr, og sikrer sene nattekvalder med nettspilling. Sterkt!	Action	Activision	9/10
14	The Sims 3 Økt frihet gir økt spilleglede i EAs sosiale simulator, som har forbedret seg på alle punkter.	Simulator	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

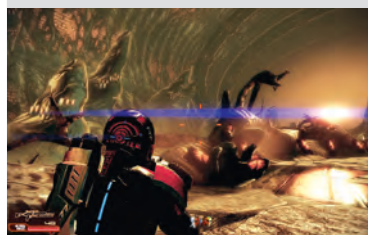
Gamereactors kjøpguide er utelukkende basert på redaksjonens egne favorittspill, og har ingen sammenheng med offisielle salgslistor fra norske butikker. For flere og lengre anmeldelser anbefaler vi deg å besøke www.gamereactor.no.

ANBEFALT

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 lukket 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. Det sitter som et skudd, og er utrolig smidig.
Til deg som: Vil ha et dypt romeventyr. Mass Effect 2 har kanskje flere actionelementer enn rollespillelementer, men er likevel balansert.

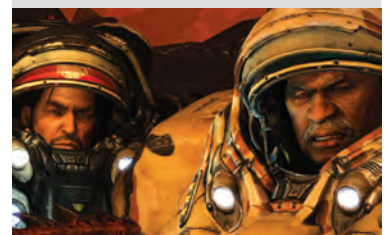


ANBEFALT

STARCRRAFT II: WINGS OF LIBERTY

BLIZZARD / BLIZZARD

Hva skjer? Blizzard gjør opp for 12 års ventetid idet Zerg, Protoss og Terran for tredje gang forenes i det som virkelig kan betegnes som en tungvektet strategisjangeren. Her får vi servert en fantastisk kampanjemodus, i tillegg til en avhengighetsskapende flerspillerdel.
Beste øyeblikk: Med en gang det går opp for deg hvor alvorlig nydelig Starcraft II: Wings of Liberty er. Forgjengeren kan ta seg en bolle.
Til deg som: Har savnet å boltre seg i strategiparadiset Blizzard en gang skapte.



ANBEFALT

LEFT 4 DEAD 2

VALVE / VALVE

Hva skjer? ! Valves zombie-oppfølger er det sørstatene som får gjennomgå. Som en av fire overlevende må du slåss deg gjennom uendelige horder med blodtørstige vandøde i et desperat forsøk på å bli reddet. Left 4 Dead 2 er et av de beste samarbeidsspillene på markedet og en uforbeholden hyllest til klassiske zombiefilmer.
Beste øyeblikk: Å være en del av et velsmurt lag der alle vokter ryggen på hverandre og hjelper hverandre. Left 4 Dead 2 er et spill som bringer deg nærmere vennene dine.
Til deg som: Elsker zombie og nettspilling.



STYR UNNA!

PRISON BREAK: THE CONSPIRACY

ZOOTFLY / DEEP SILVER ENTERTAINMENT

Hva skjer? Spillet er basert på den første sesongen av Prison Break, der vi får presentert en lite sammenhengende og kaotisk historie som er full av hull. Den totale lineære oppbygningen flyter over av unødvendigheter, der det meste er elendig.
Verste øyeblikk: Da vår helt snakker inn i sin "hemmelige" stemmeopptaker mens han står to meter unna medfanger og vakter. S-M-A-R-T.
Velg heller: Gå for Splinter Cell: Conviction, med Sam Fisher i hovedrollen.

