

GRATIS
MAGASIN
August 2009
Nummer 71

Verdens største spillmar

reactor.no

HØSTEN ER HER
Hva skal du spille?
Vi har gått gjennom listene og plukket ut de ti heteste spillene som kommer i høst!

**HALO 3:
ODST**
SPECIAL
LES ALT
FRA VÅRT
BESØK HOS
BUNGIE

***DIRT
2**
VI HAR
KJØRT
VILLMANN!

OMTALEN

BATMAN ARKHAM ASYLUM

VI HAR LAGT OSS
INN FRIVILLIG!

**LEFT
4 DEAD 2**

ZOMBIENE ER TILBAKE!
STORT INTERVJU MED VALVE!



[PROTOTYPE]TM

BECOME ANYTHING. CHANGE EVERYTHING.



You are Alex Mercer, the PROTOTYPETM, the ultimate shape-shifting weapon. With no memory and no mercy, hunt your way to the heart of the conspiracy which created you, making those responsible pay!

12.06.09

WWW.PROTOTYPEGAME.COM

18+
www.pegi.info



PLAYSTATION 3

Games for Windows

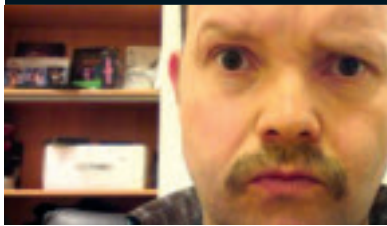
XBOX 360

XBOX LIVE

ACTIVISION

activision.com

© 2009 Activision Publishing, Inc. Activision is a registered trademark and Prototype is a trademark of Activision Publishing, Inc. All rights reserved. '3' and 'PLAYSTATION' are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Windows, the Windows Vista Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies, and 'Games for Windows' and the Windows Vista Start button logo are used under license from Microsoft. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners. All rights reserved.



LYKKE TIL!

Første gang jeg møtte Carl Thomas jobbet jeg som redaktør i et fagblad som het Manual. Carl Thomas var ung. Veldig ung. Og redaktør for Norges eneste spillblad.

Etter seks år har Carl Thomas valgt å gi seg. Ikke fordi han er lei av spill eller hater å sitte på samme kontor som meg hver dag. Ok, musikken min er han kanskje ikke så glad i, men ellers har vi hatt atten fine måneder sammen siden jeg startet.

Carl Thomas har jobbet i Gamereactor hele sitt voksne liv. Han har vært med på å lage 70 magasinutgivelser. Fra Gamereactors spede start da distribusjonen foregikk via en varebil og majoriteten av artikler og omtaler var oversatt fra dansk og svensk, til det vi har i dag: et norsk spillmagasin skrevet av norske skribenter for norske lesere.

Carl Thomas har mye av æren for denne utviklingen. Han har vært klippet og ryggraden i magasinet hele veien, og ført det med stø hånd gjennom flere kriser.

At han nå velger å gi seg på topp, er forståelig. Man kommer til et punkt der man føler at man har gjort det man kan, og man leter etter nye utfordringer. Carl Thomas vet at bladet er i trygge hender, og forlater nå skuta for å studere markedsøkonomi på BI. Han er fortsatt ung og har hele livet foran seg, men har en arbeidserfaring og CV som få andre kan vise til.

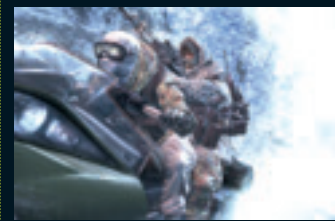
Jeg ønsker Carl Thomas lykke til med studiene, og takker for alt han har gjort for Gamereactor opp gjennom årene. Dette bladet hadde mest sannsynlig ikke eksistert i dag uten ham.

_Jon Cato

HVA SKJER?

Innhold i Gamereactor #71

Vi har bekjempet Covenant i Halo: ODS, drept zombier i Left 4 Dead 2 og lagt oss inn på Arkham Asylum.



08 SPILLHØSTEN

Til tross for at mange spill er utsatt til 2010 er det mer enn nok godbiter som skal lanseres i høst. Vi presenterer de ti vi gleder oss mest til!



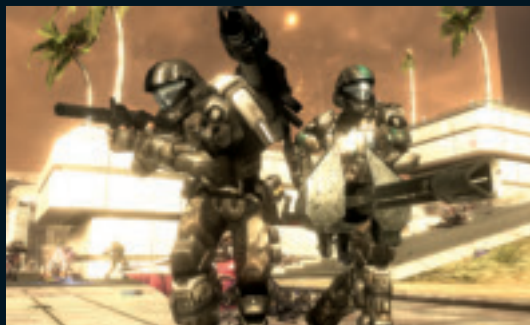
18 SPLINTER CELL

Sam Fishers hevn tokt mot de som drepte datteren hans må dessverre vente til 2010. Les alt om det nye spillet.



22 LEFT 4 DEAD 2

Adrian Berg besøkte Valve og forsøkte å overleve mot horder av zombier i New Orleans. Les hans rapport fra prøvespillingen.



24 HALO: ODS

Vi har prøvd oss som marinesoldat i Halo-universet. Les alt om tilleggspakken som ble et fullverdig spill.



30 BATMAN: ARKHAM ASYLUM

Redaktøren har lagt seg inn på asyltet. Ikke så stor overgang fra redaksjonslivet, faktisk.

BETATESTER

- 18 Splinter Cell
- 20 Dirt 2
- 21 DJ Hero
- 21 Metroid: Other M
- 21 Modnation Racers
- 22 Left 4 Dead 2
- 23 Mini Ninjas

OMTALER

- 30 Batman: Arkham Asylum
- 32 Fight Night Round 4
- 34 Wii Sports Resort
- 35 G.I. Joe
- 36 Call of Juarez
- 37 Harry Potter
- 37 Transformers
- 37 Guitar Hero: Greatest Hits

FASTE SEKSJONER

- 04 Community
- 06 Nyheter
- 10 Profilen
- 11 GRTV
- 14 Kronikk
- 17 Beta
- 29 Omtaler
- 38 Kjøpeguiden
- 42 Journalen
- 44 DVD
- 46 Spillsnakk



43 FAT PRINCESS

SJEFFREDAKTØR Jon Cato Lorentzen
(jon.cato@gamereactor.no)
REDAKSJONSSJEF Magnus Tellefsen
(magnus@gamereactor.no)
ANSVARLIG UTGIVER Claus Reichel
GRAFISK FORM Petter Hegevall
ILLUSTRASJONER Petter Hegevall
TEKNIKER Emil Hall
KORREKTUR Halvor Ø. Thengs

SKRIBENTER

Kristian Nymo
Thor Benjamin Brekken
David Skovly
Kim Roar Spørkel
Berit Ellingsen
Marius Kvitberg Evjenth

Ingar Sandvær
Adrian Berg
Robin Høyland
Halvor Ø. Thengs
Richard Imenes
Hans Frederik Bjørkøy
Martin Andresen

ADRESSE Boks 479 Sentrum, 0105 Oslo

INTERNETT Gamereactor.no

OPPLAG 40.000

UTGIVELSER 10 nr/år (pause i januar og juli)

TRYKK Colorprint

DISTRIBUSJON Posten Norge

ANNONSER Morten Reichel

(morten.reichel@gamereactor.net)

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

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

Gamereactor er et Nordisk gratismagasin som produseres av fire uavhengige redaksjoner i Norge, Sverige, Finland og Danmark. Gamereactor er å finne i mer enn 600 butikker i Norge, inkludert Gamestop, Elkjøp, Expert, Spaceworld, Platekompaniet, Mix og Game. Du finner også bladet på flere videregående skoler, bibliotek, hobbybutikker og kjøpesentre. Har du problemer med å få tak i magasinet, kan du bestille abonnement via www.gamereactor.no, magasinets nettside. Her kan du også lese daglige spillnyheter, anmeldelser, eksklusive reportasjer, intervjuer og forhåndsamtaler. 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.

TESTET VERSJON

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

ANBEFALT ALDERSGRENSE

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

KONTAKT OSS

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

» "FREEBIRD!"

LETT

BLI HØRT PÅ GAMEREACTORS BREVSIDE



SKRIV & VINN
Et valgfritt spill!

Hver måned vinner det beste leserbrevet et valgfritt spill fra rotekassa på kontoret vårt. Har du noe på hjertet? Send et brev til brev@gamereactor.no.

PSPgo

Hei! Det er en ting jeg har lurt på som jeg håper dere her i GR kan svare på. Har PSP Go muligheten til å spille vanlige PSP-spill eller kan man bare kjøpe spill over nettet og dermed ikke få spilt PSP spill som ikke finnes på PSN? Det er vel også en mulighet at de kan legge ut alle PSP spillene som har kommet så langt for salg på PSN? Jeg er veldig usikker på dette så jeg håper dere kan svare.

_ESPECTRO

PSPgo har ingen UMD-spiller, så den kan ikke spille de spillene som er på UMD-disker. Med PSP Go kan du bare spille de spillene du laster ned, mens på vanlig PSP kan du spille både de spillene du laster ned, og de som er på UMD-disker. Det vil nok komme noen eldre PSP-spill på PSN når PSP har blitt lansert, men de vil neppe gjenutgi alle sammen.

Resident Evil 6

Jeg bare lurte på om det vil komme et Resident Evil 6? Hva tror dere? Hva sier magefølelsen deres?

_JONASJ_94

Magefølelsen sier at det kommer. Helt garantert.

I h*lvete, da, kjøpeblad?

Nå nylig var mitt faderlige opphav og jeg i byen for å handle inn sushi-ingredienser. Jeg fant ut at mens jeg likevel var der kunne jeg se etter mai/juni-nummeret av bladet. Jeg fikk følgende forklaring i butikken: "Vi har etterlyst Gamereactor en stund nå, og det forrige bladet promoterte noe ledelsen ikke likte (en Gamestop-reklame), så vi fikk ikke lov til å gi det ut. Og nå er bladet gått over fra gratismagasin til kjøpeblad." Da må jeg spørre: Seriøst? Tar dere betalt for magasinene nå? Det er vel i all sannhet ganske lurt av dere,

FORUMSNAKK



TIDENES VERSTE SPILLFIGUR?

En av dem som har fått meg til å gi opp et spill er hunden i det klassiske lypistol-spillet Duck Hunt. Ja jeg er fullstendig klar over at dette spillet kom før min tid, men jeg har prøvd det, og det er en handling jeg angrer sårt på i dag.

_DARK SAMUS NEMESIS

Hu derre gjerne kjerringa som bor i skauen i GTA SA. Mer irriterende spillfigur skal du lete lenge etter!

_SITHLORD

Cortana fra Halo-serien! Hvorfor må Master Chief slåss gjennom tykt og tynt for å redde en datamaskin? Og når du går så blir plutselig alt blått og begynner å gå i slowmotion mens hun sier noe man ikke klarer å oppfatte. Herregud jeg hater henne!

_MIND FREAK

Mest irriterende spillfigur ever? I'm not mentioning names, but here's a hint: "HEY!!! LISTEN!!!!!"

_ZUBIMAR

Ja, Navi er irriterende. Selvfølgelig den ugla i Legend of Zelda: Ocarina of Time som er mest irriterende, og DEFINITIVT den verste spillfiguren... Noensinne. Han bare snakker, og snakker, og snakker litt mer, og så trykker du på feil alternativ, og så sier han det samme igjen, og igjen, og igjen... Jeg sier ikke mer. Ugla er den mest irriterende spillfiguren noensinne.

_DEAD GAMER

Mest irriterende må være Moira Brown i Fallout 3. Psykopatisk, hysterisk jente med pipestemme som sender deg ut på farlige og sinnssyke eksperimenter.

_IHARAL3

Dom Santiago eller Cloud Strife. De ræste bad-ass'ene jeg vet om.

_KENNIDA J

Jeg hater Dimitri i Grand Theft Auto 4, he is an asshole.

_PREBALAND

Jeg hater han muldvarpen i Animal Crossing som kommer når du ikke lagrer! Han kan brenne!

_HURRICANEBS

Apene i Twilight Princess! Den irriterende lyden de lager, de VINKER og følger etter deg! Jeg satt meg fast i det tempelstet også, og når jeg kom meg videre glemte jeg å lagre, så jeg måtte gjøre det på nytt! Igjen: DEN IRRITERENDE LYDEN!

_JOMPAPA

men noe uventet... Er dette sant?

_KAZE THE WINDLORD

Nei, bladet er fortsatt gratis for forbrukerne. Men vi synes det er leit at butikkjeder kaster flere tusen blader i søpla fordi de ikke liker en logo som dukker opp i en annonse for et spill. Spesielt når vi samtidig må si nei til andre butikker som ønsker å motta bladet. For å unngå dette har vi inngått avtaler med butikker, kjeder og biblioteker som betaler en liten sum for å motta bladet i et helt år. Alle butikker som vil kan motta bladet, hvis din lokale butikk ikke har Gamereactor så si gjerne fra til betjeningen at du vil kjøpe flere spill der hvis de tar inn Gamereactor.

Gratulerer!

Jeg vil gratulere Jon Cato spesielt! Jeg så debattinnlegget i Aftenposten mandag 29/06 (noe usikker på datoen) i kulturdelen. Spill som søppelkultur het den.

Først og fremst synes jeg det var en veldig god artikkel, godt skrevet og med mange gode argumenter. Men så synes jeg også at det var fantastisk å se at det i dagens samfunn er klart for en åpen debatt om spill som kultur og spill-industrien generelt. En hel side i Aftenpostens kulturdel skrevet av Gamereactors egen redaktør Jon Cato!

Ja, det har vært en del anmeldelser og slikt i aviser før, men jeg har ikke sett stort til større innlegg om spill og rundt spill. Det er et skritt i riktig retning etter min mening, selv om temaet i artikkelen jo var at spillindustrien nok går feil vei i samfunnet.

Jeg synes det var et godt innlegg og gratulerer med en av de beste (og første) artiklene i en større norsk avis! Du tar skrittet Jon Cato, så får bare resten av industrien følge etter!

_GAME BOY

Redaktøren rødmer og takker for skrytet.

PSP2?

Hei nå hadde jeg endelig bestemt meg får å kjøpe PSP Go, men så dukker rykter om PSP2 opp igjen. Da lurer jeg på hva dere tror. Tror dere at det er en bløff? Når tror dere den kommer ut? Hva tror dere prisen blir? Jeg vet at dere ikke har fått info om dette, men deres gjetninger er mye bedre en mine.

_ONKEL GERDA

Vi TROR den kommer, at den er på et tidlig stadie i produksjonen, vi TROR den kommer i 2011 og at den vil koste 2499,-. Det tror vi.

Jo! Jeg er med i bladet! Men hva er det?

_DOGROG

Si det? Dette er siste selvrefererende brev vi tar med i bladet. Det holder nå. Finn på nye nytt.

MANEDENS BREV

Voldelige tendenser?

Jeg har lagt merke til at de fleste spillene som de fleste liker har 16 til 18-årsgrænse. Jeg er i denne aldersgruppen og jeg koser meg når jeg får rive folk i flere biter i Prototype. Men jeg lurer på hvorfor. Hvorfor skal jeg like dette? Det er stygt og brutalt og folk blir påvirket av det. Jeg har blant annet lest om en 16 år gammel gutt som skjøt sine foreldre og bare faren unngikk døden, og dette gjorde han fordi han ikke fikk spille Halo 3 den dagen (Halo 3 et 16-årsgrænse spill som ikke er voldelig i det hele tatt når du tenker på Madworld, Prototype osv.) Men hvorfor er det slik? Hva er det inni hjernen vår som gjør at vi blir påvirket? Hvordan hadde spillverden vært uten vold?

_BENNI-E

Gutten som drepte foreldrene sine fordi han ikke fikk spille Halo 3 var neppe en balansert og oppegående gutt. Her har det ligget en lang konflikt og ulmet, og hadde ikke krangelen om Halo utløst voldshandlingen kunne det like godt vært krangelen om TV-kanalen eller desserten som førte til handlingene. Det er klart at man blir påvirket av spill som man blir påvirket av alle andre kulturtrykk, men de aller, aller fleste av oss klarer å skille mellom fantasi og virkelighet, og våre handlinger i spill gjenspeiler seg ikke i våre handlinger i virkeligheten. At spill er årsaken til drap og voldshandlinger er en altfor enkel og tabloid konklusjon på kompliserte problemer.

BEST!
VINNER AV
ET VALGFRIIT
SPILL



PÅVIRKET? Debatten om man blir påvirket av spillvold og hvilken innflytelse den har på barn og unge raser videre. Benni-E er bekymret fordi han har det moro i Prototype.



CARL THOMAS TAKKER FOR SEG I GAMEREACTOR

Du kommer til å være en manglende puslebrykke i GR-crewet!
 _VIXZORJUS

Du har gjort en kjempegod jobb i GameReactor!
 _PERPENGER

Det kommer til å bli rart uten deg. Lykke til med din nye jobb Carl Thomas. Husk at du vil bli savnet.
 _SMAE

Du har gjort en megajobb! Synd at du drar fra GR, men det er ingenting å gjøre med det. Håper du får det fint på BI og som skribent for VG.
 _MATSCOOLOID

Nei! Du kan da ikke forlate oss, CT.
 _IKKI-KUN

Du vil bli savnet dypt, det vet du sikkert. Men en ting jeg vil at du skal vite er at Gamereactor ikke blir det samme uten deg og det er det sikker mange som synes også.
 _CRY KID

Synd. Lykke til videre! Har vært morsomt å lese det du har skrevet.
 _MAJESTY

Takk for alle de flotte gratismagasinet du har bidratt på, og lykke til videre!
 _TRADETOWN

Jeg vil savne anmeldelsene og bloggene dine Carl Thomas. Virkelig trist at du må "reise" fra oss.
 _HITMANSBULLETT

Skal bli rart å se deg dra, du har alltid vært en del av GR. Fatter ikke helt hvordan du kan gi fra deg en sånn jobb, da! Må være en drom...
 _FILIMONKI

Takk for alt Carl Thomas, skjønt, det eneste håndfaste minnet jeg har er da du grusta meg i Gears of War på lanseringen av toeren. Det glemmer jeg aldri, så du kommer alltid til å være i tankene mine.
 _ZUBIMAR

HARDCORE? BAH!

Brukeren Pepperoniman vil ha mer gøy i spill.

Publisert 9. JULI 2009 Flere blogger fra denne brukeren GAMEREACTOR.NO/BLOG/PEPPERONIMAN

Ja! Jeg er offisielt lei av alt som heter hardcore gaming!

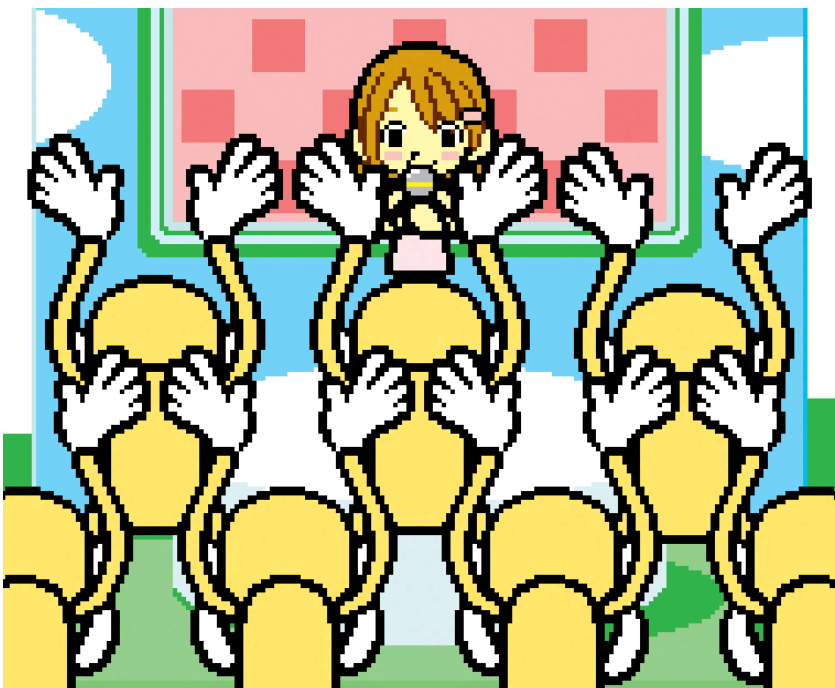
Oioioi! En dristig åpningssetning her Pepperoniman? Definitivt, men nok er nok! Jeg har kjent en merkelig følelse når jeg spiller i det siste. Når jeg løper rundt og stikker motorsager inn i ryggen til folk i Gears of War, eller når jeg skyter Ryu's Metsu Hadoken rett inn i trynet på Zangief! Det er vel og bra.. Men det er liksom ikke... GØY!

Så jeg er på GR og sjekker ut noen nye anmeldelser av spill, og jeg klikker meg inn på Rhythm Paradise. Jeg ser en god karakter og noen fargerike screens og tenker: "Hmm.. Dette ser jo okay ut?" Så besøker jeg Onkel youtube og ser EN (Bemerk EN) Gameplay-video, og jeg smiler! Jeg smiler fra øre til øre! Jeg har ikke sett noe så simpelt, men likevel

så genialt siden... Jeg aner ikke! Rytmen tar meg mens jeg sitter og ser på! Og hodet mitt gynger og føttene tramper. Dette ser bare sinnsykt... GØY UT!

GØY er ordet som mangler i hodet mitt når jeg spiller GoW! Jeg trodde jeg hadde mistet interessen for gaming! Men jeg må visst bare komme meg unna de store "Hardcore" titlene for å spille noe som kanskje ikke har noen dypere mening, avansert spillmekanikk eller skinnende pikslar. Men som underholder meg i sin enkelhet og spillbarhet!

Det får meg til å tenke på Wario Ware: Smooth moves! Der jeg veiver med armene som en gærning! Dukk opp og ned, uten noen hensikt, bortsett fra kanskje å få litt flere poeng på måleren. Og det er... Moro.
 _PEPPERONIMAN



REN MORO! Pepperoniman er lei av at alle spill skal være tøffe, kule og fete. Han vil rett og slett ha det gøy og smile når han spiller. Og da anbefaler vi varmt Rhythm Paradise på DS som får selv de kaldeste steinaksiter til å smile bredt.



Rollercoaster Tycoon 9/10

Velkommen til spillet der det meste av lyden er skriking!

RollerCoaster Tycoon går ganske enkelt ut på å bygge og ta hånd om en fornøylespark. Du kan bygge forskjellige attraksjoner, og du skal holde gjestene dine glade og tjene masse penger. Den eneste spillmodusen i RollerCoaster Tycoon er å spille seg gjennom en park med et oppdrag som kan være å ha et visst antall gjester i parken, eller å bygge ti forskjellige attraksjoner, bygge opp parken, eller bare opprettholde stedet. Oppdragene varierer ikke veldig, og hvis du ønsker å ignorere oppdraget er det fullstendig greit. Men det som er bra med spillet er at hvis du fokuserer bare minimalt på oppdraget, men fortsatt bygger opp parken og gjør det du vil kan man fortsatt klare målsettingen for den banen du er på.

Du må passe på ganske mye i RollerCoaster Tycoon. Er gjestene glade? Har du nok penger? Fungerer alle attraksjonene dine? Er parken din ren? Man må ha mekanikere som holder attraksjonene dine gående, feiemenn som holder parken ren og en vakt som stopper vandalisering av parken din.

RollerCoaster Tycoon er et veldig bra spill og har utrolig gjenspillingsverdi med mange baner og variasjoner over hvordan man kan klare det. RollerCoaster Tycoon er et fantastisk på mange måter. Eldre vil kanskje ikke finne det like bra som andre, men jeg belønner spillet med 9/10 fordi det er gøy og et litt annerledes spill å spille.
 (Anmeldelsen er forkortet - red.)
 _JOEY_ODD

MÅNEDENS LESER Vi intervjuer en ny leser hver måned.



MARTIN LUCAS EICK
 Alder: 14 Yrke: Student
 Brukernavn på Gamereactor.no: "F0xHunter"

HVA ER DIN STØRSTE SPILLOPPLEVELSE?
 - Det må vel ha vært den første gangen jeg spilte Jak & Daxter: The Precursor Legacy. Egentlig en gave jeg kjøpte til broren min, utelukkende fordi jeg skulle spille det. Det er den beste gaven jeg har gitt ham! Dette var det første spillet som virkelig trollbandt meg, det hadde en troverdig atmosfære, en kul historie, og toffe hovedpersoner. Det er et spill jeg ikke klarer å slutte å elske!

HVA SPILLER DU AKKURAT NÅ?
 - Nå går det mye i Braid og Left 4 Dead, Valves nyeste spill. Å slakte zombier sammen med

venner på LAN har aldri vært så gøy! Dessuten lager jeg baner til det, noe som også forlenger levetiden til spillet.

HVORDAN VAR DET Å HA ARBEIDSIKE I GAMEREACTOR?
 - Fantastisk! Bare det å få møte redaksjonen var kjempemorsomt! Jeg var jo på GR under E3, så det ble mye nyhetsskriving, noe som passet meg midt i blinken! Da fikk jeg jo vite nyhetene litt for alle andre på GR, noe som også var en fin bonus.

HVORFOR LESER DU GAMEREACTOR?
 - Hovedsaklig på grunn av kvaliteten på tekstene deres. Dere skriver bra; morsomt og lett. En annen ting jeg liker er Community-sidene deres. Dere bryr dere om leserne deres.

GMN



ANNONSERT

Natal-spill fra Rare

Den britiske utvikleren Rare, mest kjent for Banjo-Kazooie og Kameo på Xbox 360, er i gang med et spill som støtter den nye kamerateknologien Natal til Xbox 360. Ifølge Microsoft er Rare en nøkkelspiller når det gjelder Natal-programvare...



Nytt Castlevania på vei

Castlevania: Lords of Shadow ble annonsert under årets E3-messe. Her skal man styre Gabriel, som er et medlem av Brotherhood of Light som er en gruppe hellige riddere. Gabriel er ute etter å hevne sin døde kone, og reiser verden rundt og kjemper mot tyranner.

NYHETER/RYKTER/LISTER Daglige spillnyheter: www.gamereactor.no



UTSATT TIL 2010

Sommeren har vært preget av et hav av utsettelser. Flere av årets mest etterlengtede spill har blitt rammet.

Det er ikke noe nytt at etterlengtede spill blir utsatt. Tvert imot, de færreste spill klarer å overholde lanseringsdatoen sin, og blir utsatt både en og to og tre ganger før det endelig når butikkhyllene.

Likevel virker det som 2009 har blitt preget av flere utsettelser enn noensinne. Etter en imponerende E3-messe i Los Angeles i juni, der den ene stortittelen etter den andre ble vist frem for glade gamere, kom den sure svien da det viste seg at majoriteten av spillene som ble presentert på pressekonferansene viser seg å være titler som ikke kommer før i 2010.

E3-messen var opprinnelig en handelsmesse hvor forhandlerne fikk muligheten til å se hvilke spill som kom frem mot julesalget, og planlegge innkjøpene sine deretter. Nå har E3 blitt en



I FRÅTA

SISTE NYTT?

Like før vi gikk i trykken fikk vi beskjed om at også Splinter Cell: Conviction må vente til neste år. Ryktene vil også ha det til at M.A.G. ikke røkker julesalget. For siste nytt om de spillene du ventet på anbefaler vi deg å besøke nettsiden vår for å holde deg oppdatert.

maktkamp mellom de ulike konsollprodusentene hvor det er om å gjøre å ha sterkest mulig kort på hånden når messa

Dermed må vi bare akseptere at mange av godsakene som en liten uke i juni virket så forlokkende nære og fristende ikke blir å dukke

E3 var opprinnelig en handelsmesse hvor forhandlerne fikk muligheten til å se hvilke spill som kom frem mot julesalget...

åpner.

Etter skuffende pressekonferanser i fjor er det derfor ikke overraskende at de store produsentene i år slo i bordet med mange store og spennende spill. Men til gjengjeld har de brent kruttet for tidlig ettersom svært mange av disse fortsatt har lang utviklingstid igjen før de havner i butikkhyllene.

opp under juletreet i år.

Likevel er det mange spennende spill som kommer i år. Når du har felt noen tårer og sørget ferdig over alle de utsatte spillene vi har ramset opp på sidene her kan du bla om til neste side og se vår gjennomgang av de spillene vi gleder oss mest til i år.

_Jon Cato Lorentzen

Nytt Zelda annonsert

Nintendo ville ikke vise noe spillbart, men benyttet årets E3-messe til å annonsere et nytt Zelda-spill til Nintendo Wii. Den japanske spillgiganten holder som vanlig kortene tett inntil brystet, og vil ikke røpe noe som helst om innholdet i det nye spillet.



Final Fantasy XIV

Onlinerollespillet Final Fantasy XI, som fortsatt har dedikerte spillere på PS2 og PC, får endelig en oppfølger. Den ble annonsert av Square Enix i sommer, og skal etter planen komme til neste år på Playstation 3 og PC. Det ryktes også om en 360-versjon.

Sims 3: World Adventures

Ingen ble overrasket da Electronic Arts tidligere i sommer annonserte den første tilleggsapakken til The Sims 3. Pakken har fått tittelen World Adventures, og lar simmene dra på feire og lære nye ferdigheter fra hele verden. Lansering i november.



Crackdown 2

Til tross for at studioet bak Crackdown er i full gang med onlinespillet APB, benyttet Microsoft anledningen på E3 til å annonsere Crackdown 2. Det er det nyoppstartede skotske utviklerstudioet Ruffian Games som skal lage oppfølgeren for Microsoft.



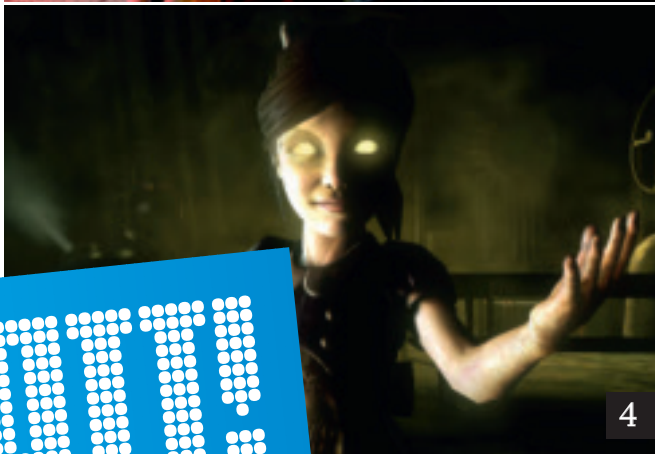
1



2



3



4



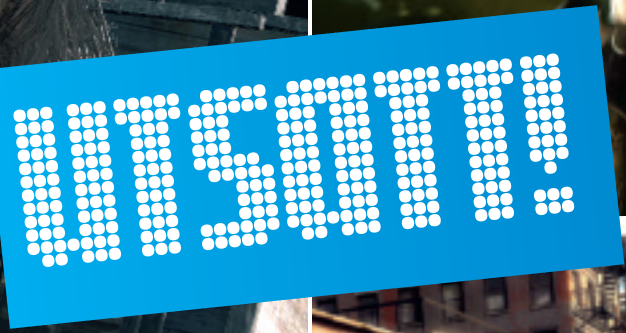
5



6



7



DISSE MISSER JULESALGET

En rekke etterlengtede titler som skulle komme i høst har blitt utsatt til 2010. 1. Red Dead Redemption (PS3/360) fra Rockstar. 2. Splinter Cell: Conviction (360) fra Ubisoft. 3. Heavy Rain (PS3) fra Sony Computer Entertainment. 4. Bioshock 2 (PC/360/PS3) fra Take-Two. 5. Max Payne 3 (PS3/360) fra Rockstar. 6. Mafia 2 (PC/360/PS3) fra Take-Two. 7. Singularity (PC/360/PS3) fra Activision.

NOTISER

MOLYNEUX FORFREMME

Peter Molyneux, den karismatiske sjefen for Lionhead Studios som står bak spill som Fable 2, Black & White, Syndicate og Populous, har takket ja til jobb som Creative Director i Microsoft Games Studios. Det betyr at han vil overse produksjonen av alle kommende spill fra Microsofts europeiske spillstudioer.

AVATARER OG MIIR I GH5

Activision kommer til å ha støtte for at spillerne kan bruke sine egne avatarer og miir når de spiller Guitar Hero 5. Som kjent kan alle 360-brukere lage en figur som ligner på seg selv, og det samme kan man på Nintendo Wii. Nå kan altså disse samme figurene innta scenen i Guitar Hero 5 og rocke løs på gitar og trommer.

5 MILLIONER RESIDENT EVIL 5

Capcom har meddelt at det ble solgt over fem millioner eksemplarer av skrekkeventyret Resident Evil 5 på fem måneder. Dette er rekord for et enkeltspill i Resident Evil-serien. Hvem som skal lage oppfølgeren er ikke klart, ryktene vil ha det til at flere produsenter i Capcom ønsker å overta roret for neste spill.

FILMER PS3-SPILL

Hollywood filmatiserer spill som aldri før. Sist ut er at Sony-spillene Uncharted og Infamous begge skal bli filmatisert. Infamous lages av Sony selv, og har allerede fått både manusforfatter og produsent. Mer skeptisk er vi til Uncharted, som har fått samme manusforfatter som skrev Kane & Lynch og Hitman 2.

FIRE FRA NORGE I FIFA

Neste FIFA-spill kommer i oktober, men allerede nå har Norge vunnet en aldri så liten seier i spillet. Hele fire norske band, Casiokids, Datarock, Røyksopp og The Whitest Boy Alive, stiller med musikk i spillet. Svenskene har bare to: Adiam Dymot og Peter, Bjørn and John. 4-2 til Norge allerede for avspark!



ØNSKELISTA!

Lurer du på hva du skal spille i høst? Vi har listet opp de ti heteste spillene som kommer før jul i år!

Vil du lese mer om samtlige av spillene på denne listen? Surf inn på: WWW.GAMEREACTOR.NO, Norges største og mest innholdrike uavhengige spillcommunity!



Plattform PC/PS3/XBOX 360 Utgis 18. NOVEMBER

01 Modern Warfare 2

Infinity Ward har gitt oss noen av de beste actionopplevelsene vi har hatt med en håndkontroll i hånden, og best av alle er Call of Duty 4: Modern Warfare. Denne høsten vender de tilbake med det som på forhånd ser ut til å bli seriens absolutte høydepunkt. Moderne krigføring over hele verden, heseblesende actionscener, nye våpen, og en vanvittig realistisk grafikk. Vi gleder oss. Stort.

ASSASSIN'S CREED 2

Plattform PC/360/PS3/PSP Utgis NOVEMBER

02 Det kan virke som om Ubisoft selv har innsett at det originale Assassin's Creed var en litt ensformig affære, for oppfølgeren ser ut til å gjøre alt riktig. Denne gangen reiser vi til renessansen og inntar den kalkfargede kappen til Ezio, og nok en gang skal vi ut på en snikmords-turné. Den vakre italienske byen Venezia danner bakteppet for det som ligger an til å bli et av de lekreste spillene denne høsten, og med den geniale hjernen til Leonardo da Vinci på laget kan det vel ikke gå galt?



NEW SUPER MARIO BROS. WII

Plattform NINTENDO WII Utgis NOVEMBER

03 New Super Mario Bros. til Nintendo DS er en av Nintendos mest innbringende affærer til den håndholdte maskinen, og nærmer seg 20 millioner solgte spill på verdensbasis. Det er ikke overraskende at de tar med seg konseptet til Wii. Og det ser inni granskauen gøy ut. I en perfekt blanding av samarbeid og konkurranse får vi løpe gjennom fargerike nivåer på TV'en, og vi gleder oss til kniving og samarbeid med rørleggeren.

SCRIBBLENAUTS

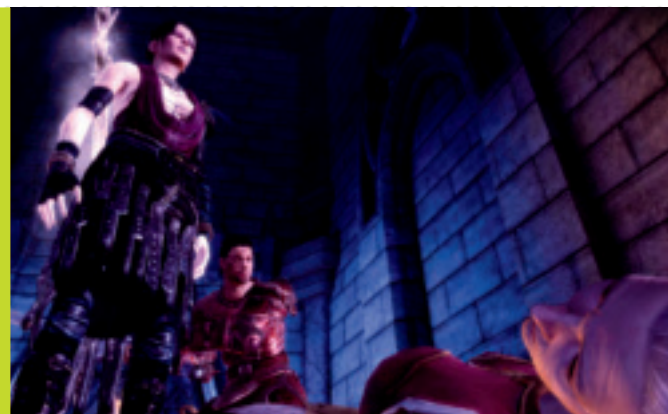
Plattform NINTENDO DS Utgis NOVEMBER

04 Glem Metal Gear Solid Rising, Peace Walker, Project Natal og Metroid: Other M. Spillet som virkelig blåste sokkene av oss på årets E3-messe heter Scribblenauts. I stedet for å utfordre avtrekkerfingeren, reaksjonsevnen og andre simple fysiske mekanismer, er det her fantasien som blir satt på prøve. Skriv inn navnet på en ting, og tingen dukker opp i spillet for å hjelpe deg. Fantastisk påfunn og fantastisk kreativt. Vi ser frem til å bli utfordret!

DRAGON AGE: ORIGINS

Plattform PC/360/PS3 Utgis NOVEMBER

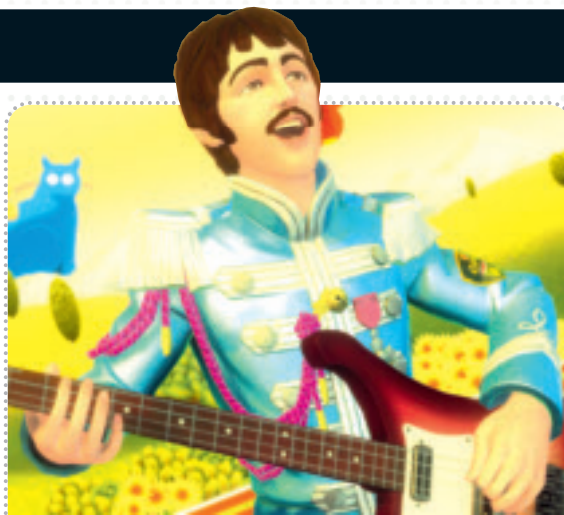
05 "Målet er å la spillerene fordype seg i en fantasiverden av vold, lyst og svik. Men spesielt vold." Allerede her var vi solgt til Mike Laidlaw og resten av Biowares kommende spill. Og det kan vel ikke sies ofte nok: det dreier seg om den åndelige oppfølgeren til legendariske Baldur's Gate her. Med Mass Effect har også BioWare bevist at de evner å dra action-rollespill-sjangeren inn i den neste generasjonen. Jordnær fantasy av den skitne og mer realistiske sorten med et grundig rollespill-system som rygggrad.



BRÜTAL LEGEND

Plattform 360/PS3 Utgås 16. OKTOBER

06 Selv om det bare hadde vært Jack Black i hovedrollen, hadde Brutal Legend vært et meget etterlengtet spill. Når i tillegg spillgeni Tim Schafer sitter ved roret, er dette et av høstens aller heteste tidsfordriv. Sammen har de to makkerne laget et perfekt metall-eventyrspill spekket med humor, og vi kan vel ikke be om mer? Vi får bare håpe at Activision Blizzard ikke klarer å stoppe utgivelsen...



THE BEATLES: ROCK BAND

Plattform PS3/360/Wii Utgås 9. SEPTEMBER

07 Mens Activision pøser ut Guitar Hero-spill hver måned, laster vi jevnt og trutt ned låter til Rock Band og har nå over 400 fabelaktige sanger samlet på vår 360 her på kontoret. Og nå gleder vi oss til å leke med The Beatles. Spillelistene med det engelske bandet har gått på repeat her på kontoret. Perfekt sommermusikk som har fulgt oss gjennom regntunge og solfylte dager de siste månedene. Og sanger som gjør seg bra i Rock Band. Enkle harmonier, delige melodier.

RYKTER

PS3 SLIM?

Sony skal etter sigende ha lagt inn en bestilling på Playstation 3-komponenter som skal være nok til å bygge en million PS3-konsoller, dobbelt så mange som ble produsert på samme tid i fjor. Ryktene svirrer nå om det handler om en ny stortittel som vil øke PS3-salget betraktelig mot jul, eller om de rett og slett driver og bygger en helt ny modell.

THIS IS VEGAS I LIVE?

Det er en liten evighet siden sist vi hørte noe fra det tidligere Midway-utviklede This is Vegas, noe som i spillverdenen som oftest tyder på at noe er fryktelig galt. Warner Bros har overtatt tittelen, og uttalte nylig at spillet fremdeles er i produksjon. Men de ville ikke fortelle noe mer, og dermed våger vi ikke å holde pusten. Vi frykter at kansellert-spøkelset ikke har sluppet taket helt ennå.

PS3 NEDPRISING?

Selv om Sony gang på gang tilbakeviser ryktene om en snarlig nedprising av Playstation 3, renner det stadig veik vann på mølla som holder ryktemaskineriet gående. Den nevnte storbestillingen av komponenter kombinert med ryktene om at Sony nå har redusert produksjonskostnadene med opp til 70% må jo bety noe?

BRÜTAL LEGEND UTSETTES?

Activision og Electronic Arts slåss så busta fyker om hvem som egentlig eier Tim Schafers kommende rocke-epos Brutal Legend. Spillet er opprinnelig planlagt for en oktober-utgivelse, men en domstol kan nå utsette datoen for å få det juridiske på plass først. Heldigvis har dommeren allerede uttalt at han anser saken til Activision som smal, og leverer de små sjansene til å vinne. Så vi krysser fingrene og satser på episk rockereaction i oktober.

SKEPTISK TIL PSP GO

Det nye platteløse systemet i Sonys kommende håndholdte konsoll PSP GO har skapt forargelse blant forhandlerne. Når spillene ikke kan kjøpes på et fysisk format, er det fint lite for forhandlerne å tjene penger på i denne lanseringen, og etter ryktene er det flere spillforhandlere og kjeder som vurderer å droppe å selge PSP GO og heller satse på de eldre PSP-modellene.

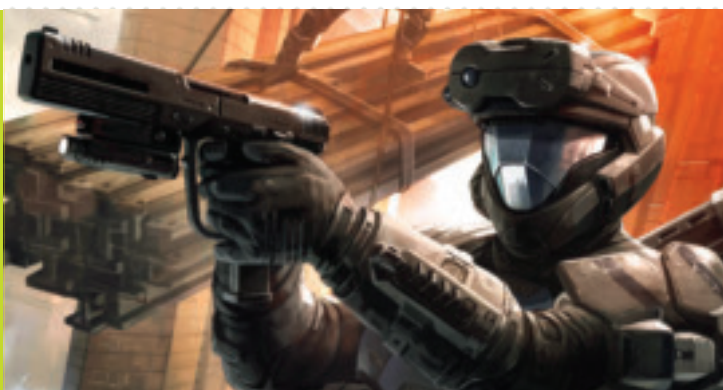
INGEN VIDZONE I NORGE

I juni ble musikkvideotjenesten Vidzone lansert i Europa. Med Vidzone kan man streamme over 10.000 musikkvideoer via sin Playstation 3, og også lage spillelister som kan brukes på fest. Men vi i Norden får ikke tilgang til tjenesten ennå. Ryktene vil ha det til at Sony trenger lokal reklame i tjenesten for de lanserer den, og vi kan derfor se langt etter musikkvideoer på Playstation 3 med det aller første. Sist vi snakket med den nordiske PS3-distributøren hadde de nemlig ingen dato å gi oss...

HALO 3: ODST

Plattform XBOX 360 Utgås 25. SEPTEMBER

08 Nok en gang får vi oppleve Halo-universet fra et annet perspektiv enn gjennom Master Chiefs visir. I Halo 2 fikk vi spille som Arbiter, og denne gangen inntar vi krigsutrustningen til helt vanlige soldater - ikke overmenneskelige krigsmaskiner. Nå kan du ikke hoppe flere meter, du kan ikke bevege deg like raskt og smidig, og du kan ikke håndtere to våpen samtidig. Men som en toptrent Orbital Drop Shock Trooper har du mange andre fordeler. Vi melder oss til tjeneste!



FORZA MOTORSPORT 3

Plattform XBOX 360 Utgås 30. OKTOBER

09 Med en hysterisk ambisiøs onlinedel som er både velkonstruert og teknisk nyskapende ser Forza Motorsport 3 ut til å bli den ultimate racingopplevelsen i høst. Videre kommer selvsagt en kraftig forbedret fysikkteknologi med detaljerte utregninger for blant annet dekk og differensialer, i tillegg til en helt ny grafikkmotor og over 400 biler. Joda, dette er spillet alle bilentusiaster må ha i høst. Enten du liker bilporno i form av totalt realistiske stunt og hjemmelagde bilfilmer, eller er ute etter hardkokt realisme med et detaljnivå av en annen verden.

LEFT 4 DEAD 2

Plattform PC/XBOX 360 Utgås NOVEMBER

10 Zombie-apokalypsen har nådd sørstatene i USA, sammen med en gjeng nye og farlige fiender. I det store og hele skal Left 4 Dead 2 utspille seg som originalen, men nye fiender, mer variasjon og helt nye baner er mer enn nok for oss til å begi oss ut på nye zombie-eventyr. Dø, zombie!



INTERNETT

NYHETER PÅ GAMEREACTOR.NO

ALT FRA MESSENE

To store spillmesser går av stabelen i løpet av sommeren, og vi følger dem begge med argusøyne. Med kamera og mikrofon har vi trådet messegulvene og flere titalls timer med intervjuer, trailere, presentasjoner og gameplayvideoer ligger oppå på våre nettsider. I tillegg finner du reaksjoner, blogger, nyheter og artikler så du ikke skal gå glipp av noenting!

KONKURRANSER

Hver måned legger vi opp nye konkurranser på Gamereactor.no. Vi skaffer alltid finfine premier og deler ut alt fra kinobilletter, tegneserier, spill til kule gadgets og dingser. Pass på å surfe innom konkurransesiden med jevne mellomrom så du ikke går glipp av noe!

MAGASINET I PDF-FORMAT

Har du gått glipp av noe i et eldre magasin? Nysgjerrig på fjorårets spill? Nesten 40 blader ligger i PDF-format på nettsiden, klare til nedlasting så du kan nyte dem i ro og mak på din PC.



PROFILEN: SAMUS ARAN

Ja til likestilling! Verdensrommet kuleste dusørjeger er en snartenkt kvinne.

ARMERT UTFORSKER

INFORMASJON

Navn **SAMUS ARAN**
 Lengde **181 CM**
 Vekt **65 KG**
 Yrke **DUSØRJEGER**
 Hobby **TELLE PENSER**
 Kjent fra **METROID**

Ui snakker om en liten revolusjon. En merkedag. Game Informer kåret hendelsen til den største overraskelsen i et dataspill noensinne. Vi snakker om da Samus gikk ut av kampdrakten sin for første gang.

Kvinnelige spillhelter eksisterte nemlig ikke i 1986. Da var det menn som var helter og kvinner som skulle reddes. Og alle trodde man styrte en mann i Metroid. Inntil noen klarte å fullføre spillet raskt nok, og ble belønnet med at

Samus tok av drakten sin og avslørte at det var en dame på innsiden.

I dag har Lara Croft og en haug med andre jenter sørget for at det er bedre likestilling mellom kjønnene i spillenes helteroller, men Samus var likevel foregangskvinnen. Og hun lever i beste velgående.

Etter omfattende eventyr i Metroid Prime-trilogien, skal Team Ninja ta seg av det neste eventyret til Samus. Og her skal vi for første gang få et dypdykk inn i bakgrunnen til vår

stumme heltinne.

Vi vet nemlig ikke stort. Hun mistet foreldrene sine til rompirater, og Chozo-rasen tok seg av henne under oppveksten på planeten Zebes. Det var den samme rasen som ga henne kampdrakten sin.

Samus vervet seg i federasjonspolitiet, men sluttet i jobben etter at hennes kommandant Adam Malkovich ble drept. Siden har hun levd som interplanetarisk dusørjeger.

_Jon Cato Lorentzen



MÅNEDENS FOKUS

Tyskland kaller, og vi svarer. Vi drar på nok en spillmesse i august.

GAMESCOM

Europas største spillmesse er i gang!

Som dere kan lese i kronikken under, er vi på vei til Gamescom i Tyskland. Rettene sagt Köln. Denne messen tar over for gode gamle Games Convention i Leipzig, og vi er spent på hvordan den nye messen blir.

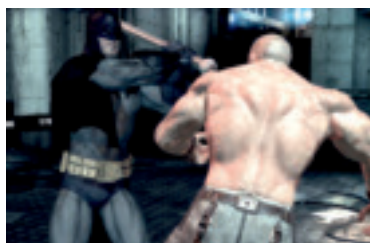
Noen av dere har kanskje fulgt med på våre blogger fra turen våre, og nå prøver vi å utvide bloggene til en serie programmer fra Köln hvor dere får innblikk i hva som skjer bak kameraet. Sjefen vår, Claus, som klager over flyturer med MD-80, Petter Mårtensson som elsker å presse kroppen sin inntil svette tyske messebesøkende, og Bengts forsøk på knallhard diktatur og regi. Og gå for all del ikke glipp av scenene der kameramannen glemmer å starte lydopptaket. AFV kan bare gå og legge seg!



INTERVJU

PETER MOLYNEUX

Vi gleder oss alltid til vi skal filme intervjuer med Peter Molyneux, som alltid er glad og entusiastisk. Nå har Molyneux fått stillingen som Creative Director i Microsoft Europa, og vi har selvsagt intervjuet ham. Mannen bak Dungeon Keeper, Black & White og Fable forteller om prosjekt Natal og fremtiden for Microsofts egenproduserte spill.



ANMELDELSE

BATMAN: ARKHAM ASYLUM

Batman er populær både på lerretet, i tegneserieform og som spillfigur. Han er så populær at en av oss i redaksjonen har en småsexy Batman-drakt hjemme i klesskapet som bare benyttes ved spesielle anledninger. Og det er det denne måneden. Thomas Blichfeldt er nemlig helt i hundre over Batmans nyeste spill, der straffanger og sinnslidende får deng av superhelten.



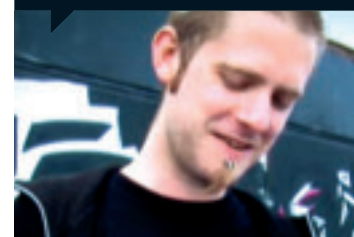
INTERVJU

LOST PLANET 2

Digga du ikke Lost Planet? Ikke rart, det hadde sine åpenbare mangler. Men produsenten Jun Takeuchi lover bot og bedring i oppfølgeren, som nå foregår i varme tropiske omgivelser. Varmt blir det på spillmessa i Tyskland også, der vi har avtale om å intervju Takeuchi. Vi håper på et svett møte med den japanske utvikleren i trange intervjuelokaler.

3 KJAPPE

Vi går bak kameraet, og tar en prat med de som lager Gamereactor TV!



PETTER MÅRTENSSON
Programvert

Hvem er du?
- Petter Mårtensson, skribent i svenske Gamereactor og programleder for GRTV News.

Har du spilt alle MMO som finnes?
- Nei, men ikke si det til noen. Jeg har et image å opprettholde.

Fansen din hater halstorklene dine?
- Noen gjør det, men jeg beklager. Jeg elsker dem. Sackboy FTW!

IDEER? FORSLAG? TILBAKEMELDING?

DU KAN PÅVIRKE HVA VI SKAL LAGE...

Har du ris eller ros til programmene våre? Er det noe du vil se mer eller mindre av? Da kan du legge igjen en kommentar på det aktuelle programmet. Vi leser gjennom alle og svarer etter beste evne. Alle forslag tas i mot med takk.



KRONIKK Andreas forteller om hverdagen på GRTV-redaksjonen



GRTV-GJENGEN
Andreas, Bam og Emil. En av de har ikke bukser på. Klarer du å gjette hvem?

FERIEN ER OVER

På tide å reise bort igjen...

Nå er sommeren snart over, og vi har vært på ferie, musikkfestivaler og nytt solen når den har kikket frem bak skyene. Ja, vi innrømmer det litt motvillig, det er deilig å komme seg vekk fra de 40 varme-gradene på kontoret vårt i noen dager.

Men det er godt å komme i gang igjen også. Vi har hatt et par endringer her i sommer. Vår norske kameramann har forlatt redaksjonen for å lage dokumentarer. Han rakk dog å leve ut sin livslange drøm (hvis man kan ha en slik i en alder av 21) om å besøke E3-messen. Emil har også bestemt seg for å vende tilbake til skolebenken, og etter en uke på Gamescom nå i august

kommer han til å takke for seg. Vi kan ikke gjøre annet enn å takke begge to for et godt og entusiastisk år.

Selv har jeg begynt å prøve meg foran kameraet med min første gadget-omtale. Jeg var så heldig å få lov til å teste en lekker LCD-skjerm, og må ærlig innrømme at det var morsommere enn jeg hadde trodd å stå foran kamera. Forhåpentligvis får jeg lov av sjefen til å gjøre det mer i fremtiden.

Om en uke drar vi til Gamescom i Tyskland, som har overtatt for GC i Leipzig. Husk å følge med på programmene våre derfra!

Andreas Hvid

TEKKEN 6™

THE #1
FIGHTING GAME
IS BACK!



12
www.pegi.info



PLAYSTATION 3



XBOX 360 LIVE

AVAIL



AVAILABLE FALL 2009



TEKKEN™ & © 1994-2009 NAMCO BANDAI Games Inc.
Published by NAMCO BANDAI Games Europe Ltd.
Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. Microsoft
"PS" and "PLAYSTATION" are registered trademarks and "PS" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. © is a registered trademark of Sony Corporation. All rights reserved.

WWW.TEKKEN.COM



TILBAKE TIL ARBEIDSLIVET Magnus Tellefsen har tatt et steg opp i karrierestigen og overtatt som redaksjonssjef i Gamereactor etter Carl Thomas Aarum.

Hils på redaksjonssjefen

Magnus Tellefsen forteller om veien fra butikkansatt til redaksjonssjef i Norges største spillblad!

Hei, mitt navn er Magnus, og at du nå holder dette nummeret av Gamereactor i hendene betyr at jeg har overlevd min første deadline som redaksjonssjef i Gamereactor, noe jeg anser som en personlig seier. Ikke dårlig.

Jeg har fått mange spørsmål om hvordan man ender opp i en jobb av dette slaget. Selv om min historie på langt nær er typisk, er det i hvert fall én måte å gjøre det på. Om du er blant dem som har lekt med tanken om jobb som spillskribent, følg med:

Jeg vokste opp i Kristiansand med en litt over gjennomsnittlig interesse for spill, og flyttet til Oslo for snart ti år siden. Bare noen måneder etter min ankomst til hovedstaden startet mitt nå relativt lange opphold i spillbransjen, da jeg fikk en jobb i spillavdelingen i Akers Mic. Det var forresten her jeg for første gang jobbet sammen med Jon Cato.

Da han noen år senere sluttet for å jobbe i bransjebladet Manual, overtok jeg spillansvaret for kjeden. Det var på

denne tiden jeg fikk min første skrivejobb, i KONTROLL, et spillbilag til fjortisbladet TOPP. Her skrev også Jon Cato, sammen med blant annet Kjell Gunnar og Jarle fra Spider-Man.

Etter litt over tre år i Akers Mic, fikk jeg tilbud om å jobbe i nevnte Spider-Man. Det er, som sikkert en del vil være enig i, et tilbud av typen man takker ja til. Jeg overtok etter hvert jobben til Jon Cato i Manual, og brukte kveldene etter jobb til å skrive eller oversette artikler om krumspring i spillbransjen.

Spider-Man-kjeden ble etter hvert kjøpt opp av gigantkjeden Game, og jeg fikk i denne perioden stadig flere frilansoppdrag som spillskribent. Jon Cato sluttet etter hvert i Faro Journalen for å jobbe som redaktør i Gamereactor, og inspirert av de evige kranglene vi nesten daglig hadde over disken i butikken, overtalte han meg til å begynne å levere inn kronikker til bladet.

Sommeren 2008 var jeg 29 år gammel, og skjønnte at det nå var på tide å en gang for alle finne ut om det var noe

hold i barndomsdrømmen om heltidsjobb som skribent. Jeg ga meg selv to år. Gikk det ikke innen det, var jeg villig til å la meg omskolere til hva det måtte være.

Jeg flyttet dermed hjem til Kristiansand for et halvt år, og brukte tiden på å jobbe for familiebedriften mens jeg tok en innføring i lingvistikk og skrivekunst på Universitetet i Agder. På kveldene leverte jeg inn frilanssaker til ymse blader, blant annet de nevnte kronikkene til Gamereactor. Da Jon Cato kom til meg og hintet om at det muligens snart ville bli en åpning i bladet, meldte jeg selvfølgelig min interesse.

Spol frem noen måneder: Nå sitter jeg og ser tilbake på nesten ni år i spillbransjen; ni år som nå altså har ledet meg til denne jobben. Fra og med i morgen er jeg redaksjonssjef for Norges største og beste (og eneste) spillblad, og igjen jobber jeg sammen med Jon Cato. Jeg er klar til å starte nok et kapittel i mitt tilsynelatende uendelige opphold i denne merkelige bransjen.

Om du synes dette høres ut som en

fryktelig stressende og omstendelig prosess, kunne du ikke tatt mer feil. Disse årene har vært de morsomste og mest lærerike årene av mitt liv, og jeg ville aldri vært dem foruten. Det er galskap at noen i det hele tatt fant det for godt å gi meg lønn for å henge med kompis og snakke spill hele dagen, for så å dra hjem og skrive artikler som blir lest av tusenvis av mennesker.

Jeg ser, som du nok nå har fått med deg, virkelig frem til å sette i gang, og det er ikke uten ydmykhet at jeg nå skal prøve å følge i fotsporene etter selvste Mr. Gamereactor himself: Carl Thomas. Siden han først begynte å skrive for bladet for rundt hundre år siden har han lagt beundringsverdig mye tid og krefter i virket sitt. Jeg er fullt innstilt på å følge hans eksempel, og lover å gjøre mitt beste for å opprettholde standarden han etterlater seg. Og etter så mange år med ren lek og moro er det kanskje på tide at jeg bretter opp ermene og føler at jeg faktisk jobber for pengene...

Magnus Tellefsen



Wolfenstein™

"THE GODFATHER OF FIRST-PERSON SHOOTERS RETURNS"

XBOX 360 THE OFFICIAL MAGAZINE



7TH AUGUST 2009



PLAYSTATION 3



Games for Windows



XBOX 360

XBOX LIVE



ACTIVISION®

© 2009 Id Software, Inc. All rights reserved. Published and distributed by Activision Publishing, Inc. under license. Wolfenstein™ is a trademark and ID® is a registered trademark of Id Software, Inc. in the United States and some other countries. Activision.com is a registered trademark of Activision Publishing, Inc. All rights reserved. 2 and PLAYSTATION are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Windows, the Windows Vista Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies, and Games for Windows and the Windows Vista Start button logo are used under license from Microsoft. All other trademarks and trade names are the property of their respective owners. All rights reserved.

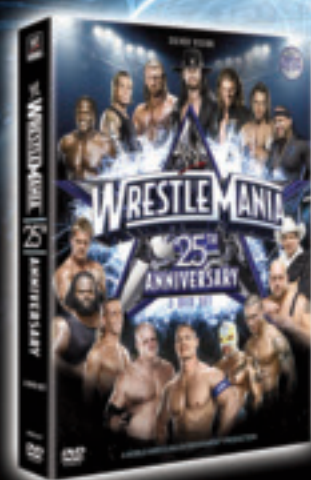


NÅ I NORGE!

WRESTLEMANIA

25TH ANNIVERSARY

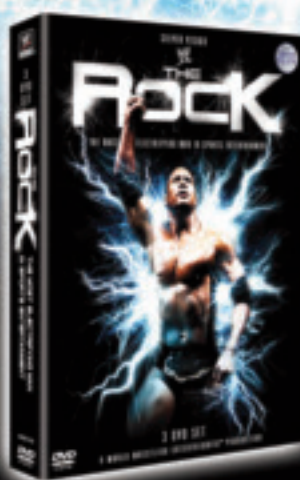
ALSO AVAILABLE AS A LIMITED
EDITION VERSION AND IN BLU-RAY



UTE 6 JULI!



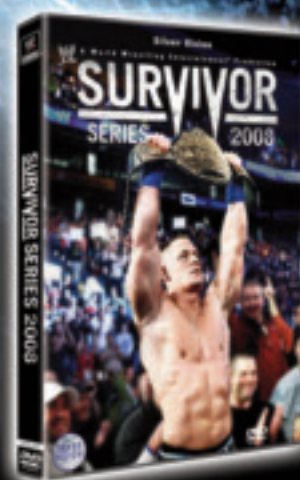
UTE NÅ!



UTE NÅ!



UTE NÅ!



UTE NÅ!

All WWE programming, talent names, images, likenesses, slogans, wrestling moves, trademarks, logos and copyrights are the exclusive property of World Wrestling Entertainment, Inc. and its subsidiaries. All other trademarks, logos and copyrights are the property of their respective owners. © 2009 World Wrestling Entertainment, Inc. All Rights Reserved.

VIDEONOVA.NO

SPACEWORLD



www.zilverulaa.es

REACTOR



STOL PÅ VÅR KUNNSKAP

Venter du på et spesielt spill eller bare kikker du etter noe interessant å bruke pengene på i fremtiden? Gamereactor guider deg i morgendagens spillmarked.

GAMEREACTOR TESTER

Ta en tur innom arkivet: www.gamereactor.no



MÅNEDENS FOKUS!

SPLINTER CELL: CONVICTION

Sam Fisher er arbeidsledig, forbanna, og på jakt etter datterens morder...



Mest ettertraktet

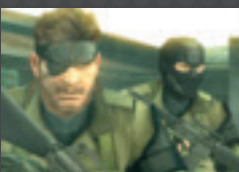
Hver måned prøver vi å bli enige om de spillene vi lengter mest etter her i redaksjonen.



1 Red Dead Redemption

PS3/Xbox 360

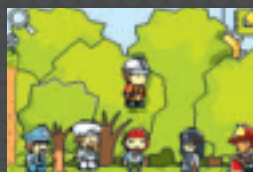
Call of Juarez ga oss mersmak, og vi vil tilbake til tiden der man skjøt først og spurte etterpå. Og ingen behersker åpne spillverdener bedre enn Rockstar. Glem Kruttroyk og Bonanza, dette blir et brutalt westernepos.



2 MGS: Peacewalker

PSP

Selv om vi helst hadde sett at gjensynet med Snake skjedde på en stasjonær konsoll, må vi innrømme at PSP-eventyret ser svært spennende ut. PSP går en ny vår i møte, med Solid Snake som fanebærer for konsollen.



3 Scribblenauts

Nintendo DS

Årets mest originale spill? Scribblenauts vant hjertet til mang en journalist under årets store spillmesse i Los Angeles, og vi er frelst vi og. Man skriver inn ord for å skape gjenstander som brukes til å løse gåter. Smart og genialt.

I hvert nummer ser vi på spill som ikke er helt ferdige ennå. Hvor mye vi lengter etter det ferdige spillet angir vi med vårt termometer. Dette må selvfølgelig ikke forveksles med de karakterene vi setter i anmeldelsene, men er et hint om hvor spillet er på vei.

GAMEREACTORS TERMOMETER



WWW.GAMEREACTOR.NO Vil du lese mer om kommende spill, eller over 400 andre betatester? Surf innom vår nettside på www.gamereactor.no



Brutalt beist

Den iskalde hemmelige agenten vi kjenner fra tidligere Splinter Cell-spill er erstattet med en desperat og brutal Sam Fisher ute på et personlig oppdrag. Kampsystemet lar deg bruke omgivelsene til å dele ut deng, og offentlige toaletter er fulle av passende målskiver for skurker.

Kommer 2010 GRTV Se mer på Gamereactor.no/grtv

HEVNTOKT!

Sam Fisher har mistet kona og datteren. Den hemmelige agenten er ute etter hevn!



SPLINTER CELL: CONVICTION

Plattform 360/PC Utvikler UBISOFT
Utgiver UBISOFT Sjanger ACTION

Da vi først stiftet bekjentskap med Splinter Cell: Conviction i 2007, var det et klart tegn på at Ubisoft hadde gått langt vekk fra sitt opprinnelige opplegg. Den gråsprenkte men erfarne og uhyre smidige NSA-agenten Sam Fisher befant seg plutselig i et helt annerledes landskap, fri for alarmer og grønne briller med tre linser.

Til og med lys og skygge-konseptet var borte, nå var fokuset flyttet til en jaget manns kamp mot systemet. Konnotasjonene til Jason Bourne og enkelte sesonger av 24 var tjukke og ikke til å overse, mens gameplayet så ut som noe mellom Assassin's Creed og Headhunter. Og i mine øyne, ikke spesielt imponerende. Det vi fikk se den gangen involverte Sam Fisher i en klønete kamp hvor han slengte kasser i fjeset på noen slemminger, og utover meget oppdatert grafikk var det dårlig med sommerfugler i denne magen.

Men så forsvant plutselig promoteringen og nyhetene, og selv om Ubisoft holdt tett var det

etter hvert ingen tvil om at prosjektet var ført tilbake til tegnebordet. Der hadde de det åpenbart travelt, for det Splinter Cell: Conviction som dukket opp igjen i mai i år er noe helt annet. Spekulasjoner går på at det originale spillet lignet for mye på nettopp Assassin's Creed, med muligheten for å gjemme seg i folkemasser og det generelle gameplayet. Nå blir det åpenbart andre boller, og det vi har sett hittil virker utrolig spennende.

Som kjent døde Sams datter i en bilulykke i løpet av Double Agent, og plottet i Conviction dreier seg om at vår aldrende helt ikke kjøper forklaringen om fyllekjøring. Tvert imot får han nyss om at det hele var nøye planlagt, og plutselig kan han ikke stole på noen, spesielt ikke de hemmelighetsfulle sjefene hans i NSA. Han slutter, til massiv misnøye på toppen. Man sier liksom ikke bare opp en slik jobb. Og der har vi nok en av flere årsaker til at gameplayet denne gang skifter mellom å jage og å bli jaget.

Det virker som mye av snikeelementet er tilbake, og som frilansagent uten regjeringen i ryggen må man ty til egne metoder - MacGyver-style. For eksempel er den optiske kabelen borte, så Sam bruker en bit knust glass fra



UTEN BRILLER Splinter Cell-serien er kjent for Sams maske med tre grønne lys, men denne er borte i Conviction. Sam må likevel belage seg på mye sniking, men denne gangen får han hjelp av omgivelsene som sikrer at han har et overtak på fiendene.



speilet på bilen sin. Mange har frydet seg over "Mark & Execute"-manøveren, som skal være et smart og effektivt verktøy i nærkamp. Det nye systemet er så smart at det skiller mellom forskjellige blinkers prioritet, og vil alltid foretrekke at du skyter taklamper før hodeskaller. Sam kan denge folk inn i speil og andre ubehageligheter for å skaffe informasjon, (i samme stil som grovt undervurderte Punisher på Xbox) og skyte fra en hengende posisjon. Den klassiske lys/skygge-tematikken som serien er så kjent for blir en minst like viktig del av spillet denne gangen også, og i denne gata er det også noen oppdateringer på lur. Når Sam oppdages men klarer å gjemme seg igjen - antakelig et hyppig scenario - vil en silhuett komme til syne på veggen og representerer det fiendene går ut fra for å finne ham. Dermed kan man som spiller bruke dette for å overliste motstanderen. Når man finner seg innhyllt i skygger vil området rundt spilleren vises i gråtone for å symbolisere dette, mens fienden vises i normale farger, og er en lettere blink.



FAKTA

SAM FISHER

Den aldri hemmelige agenten debuterte i Splinter Cell i 2002, og har siden vært med i hele fem spill. Sam ble født i 1957 og har jobbet i C.I.A. og Navy Seals. I spillserien har vi fulgt han som ansatt i Third Echelon, en underavdeling av NSA. Fisher giftet seg i 1984 med Regan Burns, men mistet kona til kreft fem år senere. Før det rakk de å få en datter sammen, Sarah, som ble drept i en ulykke i 2007. Men var det egentlig en ulykke?...



Det virker naturligvis friskt og nytenkende, og ikke minst får det en dobbel betydning ettersom Sam er drevet til randen av galskap, men jeg

MENNESKELIG SKJOLD Som i flere andre actionspill kan Sam bruke fiendtlige soldater som levende skjold, slik at han selv slipper å ta skade.

"Pent" er i grunn et veldig dekkende ord for hele Splinter Cell: Conviction, og med tanke på at dette er en serie som i grunn aldri har stagnert og blitt kjedelig, er det lite grunn til å tvile på dette heller. Vi gjetter på en suksess når dette kommer til høsten.

._Marius Kvitberg Evjenth

TERMOMETER
GAMEREACTOR TAR TEMPERATUREN



Mange nye valg for Sam Fisher, men de føles friske, gjennomtenkte og spennende.

Som kjent døde Sams datter i en bilulykke i løpet av Double Agent, og Conviction handler om at vår aldrende helt ikke kjøper forklaringen om fyllekjøring.

En av de mest påfallende visuelle nyvinningene er stort fravær av grensesnitt; tips og oppgaver samt plottrelevante ting blir vist som diger skrift på vegger og andre overflater.

kunne ikke la være å stusse en smule over konsekvensene dette kan få for innlevelsen i spillet. Jeg føler at dette kan gå begge veier, men pent så det ut uansett.



Besatt!

Sam Fisher er innbitt og besatt, noe som blir forsterket ved at oppdrag og spor projiseres med diger skrift rett på omgivelsene. Det minner om tvangstanker, og minner oss på hvor forandret Sam har blitt.

**Ekstremt lekker**

Lys- og partikeleffektene i Grid er løftet til et nytt nivå i Dirt 2. Spillet ser rett og slett utrolig lekkert ut, og skademodellene på bilene er fantastisk gjennomført. Ren grafikkporno.

Kommer 25. SEPTEMBER

RACE DRIVER: DIRT

Folka bak fjorårets beste racingspill slår til igjen. Vi har prøvekjørt Dirt 2 og elsker det så langt!

**DIRT 2**

Plattform MULTI Utvikler CODEMASTERS
Utgever CODEMASTERS Sjanger RACING

Etter fem minutter med Dirt 2 får jeg den samme godfølelsen jeg hadde i fjor sommer. En sommer som gikk med til brutale asfaltløp i action-racingspillet Race Driver: Grid. Codemasters har gjentatt oppskriften fra i fjor, i et spill som virker skitnere og enda mer fysisk.

Det er Xbox 360-versjonen som har dukket opp i postkassen, en langt fra ferdig versjon, men det skulle man ikke tro. Allerede i menyene skinner dette kvalitet lang vei. Jeg manøvrerer mellom valg ved å bevege meg rundt i området til racingteamet mitt. Det er detaljert og lekkert, musikk spiller i bakgrunnen og publikum vandrer rundt. Jeg går inn i campingvogna mi, og studerer kart og TV-skjermen.

Det er lekkert og profesjonelt, og gir meg også en ekstra innlevelse i spillet. Jeg føler meg som en racerbilsjåfør allerede før jeg har kjørt mitt første løp. Som foregår på en sandbane bygd opp i London. Rundt London-fabrikken som ble verdensberømt da den havnet på coveret av en Pink Floyd-skive. Syv andre sjåfører er like sugne på førsteplassen som meg, og jeg trækker gassen i bønn og begynner å kjempe meg mot førsteplassen.

En kamp som skulle vise seg å bli verre enn

først antatt. Det grusete underlaget er langt glattere enn jeg er vant til fra Race Driver: Grid. Allerede i første sving skrenser jeg sidelengs inn i rekkverket.

“Ok, ingen fare”, tenker jeg, og trykker gassen inn igjen for å ta igjen feltet, men jaggu har ikke bilen blitt påvirket av uheldet. “Minor Wheel Damage” står det på siden av skjermen, og bilen skjener svakt mot siden. Ikke nok til at jeg føler jeg må gi opp løpet og starte på nytt, men akkurat nok til at jeg må være litt ekstra påpasselig.

Jeg tar snart igjen feltet, men det er ikke helt enkelt å komme seg forbi, jeg knuffer og presser litt, smetter forbi på innsiden av en bil. Foran meg ser jeg en annen bil som feilberegner en sving og går rundt, jeg bremses ned, og smyger meg forbi fronten hans mens han står og spinner i grusen. Det går fremover, sakte men sikkert. Men det holder. Det blir tredjeplass. Pengepremie og erfaringspoeng.

Dirt 2 minner meg om Race Driver: Grid på veldig mange måter. Det har den samme kule holdningen, de samme fysikktunge bilene, og de samme intense kapplopene. Bilfysikken er kanskje ikke hundre prosent realistisk, men det spiller ingen rolle. Dette er actionracing, ikke simulasjon, og jeg liker det.

Etter noen flere løp går jeg opp i nivå, og får prøve meg med andre kjøretøy på nye baner.

FAKTA**COLIN MCRAE**

Dirt-serien het opprinnelig Colin McRae, oppkalt etter en skotsk rallysjåfør. Colin McRae døde i et helikopterkrasj i september 2007. Codemasters har nå droppet navnet hans fra spillserien, men gjør ære på skotten i spillet. Blant annet er den første bilen du får kjøre en bil som tidligere ble kjørt av skotten.

Over sanddyner i Mexico og på grusveier i Kroatia. Lette strandbiler som flyr over hoppene og tunge rallybiler som slædder gjennom svingene.

Dirt 2 har lekkert grafikk og en fantastisk presentasjon. Dette blir årets beste racingspill. I hvert fall frem til Forza 3 kommer.

_Jon Cato Lorentzen

TERMOMETER
GAMEREACTOR TAR TEMPERATUREN

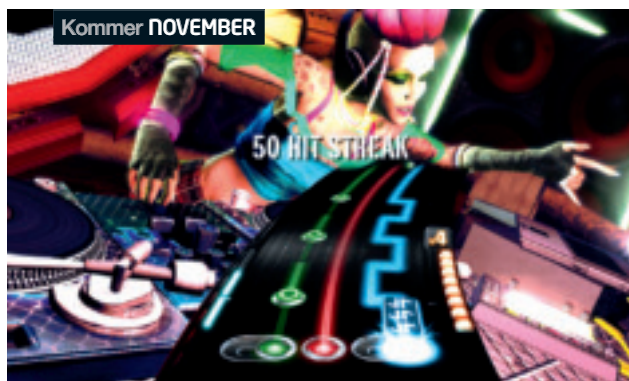
Ekstremt lekkert og adrenalinfylt. Dirt ser ut til å treffe inertier med actionracingen sin.



ULIKE BILER Kjørestilen din må tilpasses bilen du kjører. Litt som i Motorstorm, men med enda mer intensitet og nerve.

PLATERYTTERHELT

Ikke bli sjokkert nå. Platerytter er faktisk et godkjent norsk ord for DJ. Sammen med platekusk.



Kommer NOVEMBER



DJ HERO

Plattform PS2/PS3/360/Wii Utvikler NEVERSOFT
Utgiver ACTIVISION Sjanger MUSIKK

I en uendelig melking av Gitar Hero-franchisen skiller DJ Hero seg ut med å gå i nye og spennende retninger.

Forståelig nok var mange skeptiske da Activision annonserte DJ Hero. Med utallige Gitar Hero-oppfølgere og utvidelser planlagt, ble dette avfeid som nok et simpelt forsøk på å cashe inn på suksessen.

Men gledelig nok skiller spillet seg såpass mye fra gitartrykkingen i de andre spillene at det

faktisk ser forlokkende ut. Ved å spille to låter på en gang skapes en helt ny sang, en såkalt mashup, og ved hjelp av crossfaderen (en spake som styrer hvilken sang som spilles) og DJ-platen med tre knapper skal man skape søt musikk.

Litt teit på papiret, men gameplayvideoene fra spillet imponerer. Dette er langt fra ekte DJ-kunst, men som et dansbart avbrekk fra utallige instrumentspill kan dette stå støtt på egne ben.

—Jon Cato Lorentzen

TERMOMETER

GAMEREACTOR TAR TEMPERATUREN



Du blir kanskje ingen superstar DJ av å spille dette, men fete låter og kult gameplay frister.

KNAPPER? Tre fargede knapper indikerer hva man skal gjøre, sammen med en crossfader.

NINJA METROID

Puppefikserte og ultravoldelige Team Ninja får leke seg med en av Nintendos største actionlisenser.



METROID: OTHER M

Plattform Wii Utvikler TEAM NINJA
Utgiver NINTENDO Sjanger ACTION

Et av Nintendos trumfkort på årets E3-messe i USA var et helt nytt Metroid-spill. Men overraskelsen var stor da det ble annonsert at Team Ninja, mest kjent for ultravoldelige Ninja Gaiden og puppefikserte Dead or Alive, skulle stå for utviklingen.

I Metroid: Other M har de tenkt å ta det beste fra Ninja Gaiden- og Metroid-serien i samme produkt. Team Ninja er kjent for sin nådeløse vanskelighetsgrad i spill, uten at det betyr at Metroid: Other M kommer til å bli like beinhardt som Ninja Gaiden. Men at det blir actionfylt er det ingen tvil om.

Handlingen foregår etter Super Metroid og for Metroid: Fusion, og vil for første gang gå i

dybden på hovedpersonen Samus. Hvem er hun egentlig? Hvordan ble hun dusørjeger? Spørsmål fansen har spekulert i siden Super Metroid belønnet deg med å få se Samus uten drakt for snart tyve år siden.

Mens Metroid Prime-serien har foregått i tre dimensjoner og fra synsvinkelen til Samus, går Metroid: Other M tilbake til røttene. Spillet foregår i klassisk todimensjonal synsvinkel, selv om bakgrunner og fiender er tredimensjonale beveger man seg på en akse.

Kombinasjonen Team Ninja og Nintendo er unik og spennende, og resultatet ser ut til å bli helt unikt i spillsammenheng så langt.

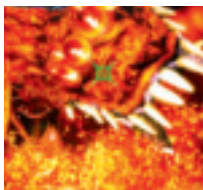
—Martin Andresen

TERMOMETER

GAMEREACTOR TAR TEMPERATUREN



Med Team Ninja bak roret ligger alt til rette for heseblesende action og en dyp historie.

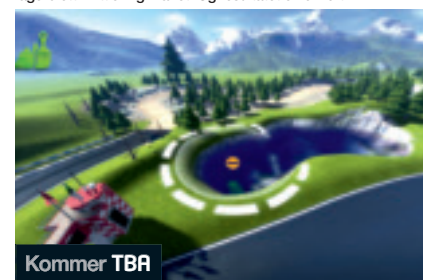


FAKTA

BOSSHAMP

Metroid-serien har alltid vært berømt for sine fabelaktige bosskamper. Digre utenomjordiske beist i alle former og farger har blitt utryddet opp gjennom årene av vår kjære romheltinne. Metroid: Other M ser ikke ut til å være noe unntak. I den første traileren deler Samus gladelig ut deng til en rekke digre og voldsomme beist.

ENKELT Å bygge bilbaner i Modnation Racers er enklere enn å lage brett i Little Big Planet. Og resultatet er lekkert.



Kommer TBA

BILBYGGER

Little Big Planet møter Mario Kart i Modnation Racers.



MODNATION RACERS

Plattform PS3 Utvikler UNITED FRONT GAMES
Utgiver SCEEE Sjanger RACING

Etter å ha fått presentert Modnation Racers på E3 var det på tide å dra frem Little Big Planet igjen. Modnation Racers er Sackboys bortkomne bror, glad i oktan, frihet og racing.

Modnation Racers bygger nemlig på de prinsippene som jeg personlig forelsket meg i da jeg satt foran skjermen med Little Big Planet. Det handler om å skape det du selv vil, bruke din egen fantasi og være gud i din egen verden. Og ikke minst – dele det broderlig med dine venner!

Spillet vi snakker om kan fort minne om ting vi tidligere har sett i Mario Kart. Det er urealistisk morroracing, som satser på å underholde.

Men selv om racingmotoren ser solid nok ut er det banebyggeren, som lar spilleren skape sine helt egne brett som imponerer mest. En slags blanding av skaperverktøyet i Little Big Planet og Trackmania, som lekende lett lar spilleren bygge omfattende og avanserte veier som deretter kan kjøres på og deles med venner.

Med Little Big Planet ga Sony oss friheten til å lage vårt eget plattformspill. Neste år gleder vi oss til å lage vårt eget racingspill.

—Hans Frederik Bjarkøy

TERMOMETER

GAMEREACTOR TAR TEMPERATUREN



Kreativitet i spill er fabelaktig, og Modnation ser ut til å være akkurat passe lekent og fritt.

Kommer 2010



BLANDA DROPS

Metroid: Other M ser ut til å foregå i to dimensjoner, og blander actionfylte skytesekvenser med nevekamper og digre bosskamper. Tempoet i traileren er høyt.



ZOMBIESLAKT 2.0

En av fjorårets kuleste flerspilleropplevelser returnerer med nye figurer, våpen og oppdrag.



LEFT 4 DEAD 2

Plattform XBOX 360/PC Utvikler VALVE
Utgiver ELECTRONIC ARTS Sjanger ACTION

Jeg vet ikke hva det er, men jeg synes zombier er helt fantastiske. På en grotesk og hjernespisende måte, selvsagt. Det sier seg selv at jeg elsker Left 4 Dead, og det burde vel da også være en selvfølge at en oppfølger lyder som musikk i mine ører.

Jeg er glad, det er jeg, men jeg forstår godt mye av den kritikken som er blitt rettet mot Valve. For de av dere som ikke har fulgt med på debatten, er det mange fans som mente det var

...en mutert hillbilly i blå olabukse, med en liten underutviklet krøplingarm og en svær muskelarm...

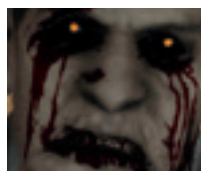
dårlig av Valve å komme med en oppfølger med så lite nytt innhold. De mente at det samme kunne blitt lansert som en nedlastbar pakke, og ikke som et fullverdig spill. De følte seg snytt.

Left 4 Dead 2 byr på et helt nytt galleri av personer man kan spille, i helt nye beliggenheter i fuktige og hete New Orleans.

Personene man kan spille er minst like originale som i førstespillet, og man har valget mellom en sleazy forretningsmann i hvit Miami Vice-dress, en ung afroamerikansk dame, en ung hillbilly med caps eller en overvektig afroamerikaner med en litt rar t-skjorte.

I tillegg til helt nye scenarioer satt til New Orleans og omegn er det en del nytt innhold. Man kan i Left 4 Dead 2 bruke nærkampvåpen som øks, motorsag og ikke minst stekepanne. Der er også en ny fiendetype, kalt en charger. Denne er en slags mutert hillbilly i blå olabukse, med en liten underutviklet krøplingarm og en svær muskelarm som han bruker til å springe

på folk med. En skikkelig stygging altså. Det finnes en ny spillmodus som er sømløst implementert i de nye scenarioene, og denne kalles for 'gauntlet'. Jeg blir fortalt at i gauntlet så stopper aldri fiendene å komme, og en gauntlet-sekvens kan være et helt brett, eller bare et lite område. Spillerne må komme seg



FAKTA

FANSEN RASER

Da Left 4 Dead 2 ble annonsert på E3 i juni, var det mange fans som ble sinte. Årsaken er at det forrige spillet ble lansert i november i fjor, og fansen ble lovet masse utvidelser og nytt innhold. Nå frykter de at det første spillet blir ignorert på bekostning av innhold til oppfølgeren. Valve har lovet at begge spillene vil få nytt innhold.

FORTAPT I SUMPEN Spillet foregår denne gangen i New Orleans og sørstatene. Et av de mest skumle områdene er en regnfull sump, stappet med myrzombier. Her er det lite bygninger å klatre i, og tempoet er høyt.



Kommer NOVEMBER



Håndvåpen

I Left 4 Dead 2 kan man bruke håndvåpen til å stoppe zombiehordene. Alt fra balltre til stekepanner og motorsager kan tas i bruk.



TAKTIKKER Taktikk og samarbeid var nøkkelen i Left 4 Dead, og det samme gjelder i oppfølgeren. Er du ute etter å slåss mot andre bør du se etter et annet nettspill, her er du pent nødt til å være en lagspiller for å lykkes.



Dogslys

Der forgjengeren foregikk i mørke og om natten, er toeren satt til dagtid. Valve hevder opplevelsen blir like skummel til tross for lyset.

GAUNTLET De nye "gauntlet"-områdene byr på uendelig med zombier. Her gjelder det bare å komme seg helskinnet gjennom, stopper du opp blir du fort omringet.

spilte Left 4 Dead 2 sammen med en dross andre journalister i kanskje tre timer, og tiden forsvant ut av vinduet fordi vi hadde det så gøy. Left 4 Dead 2 er kjempegøy, akkurat på samme måte som førstespillet var et genialt spill da det først kom ut. De som velger å kjøpe oppfølgeren kommer garantert ikke til å klage over lite innhold når de begynner å spille, og de som velger å boikotte det kommer til å gå glipp av en vanvittig bra spillopplevelse.

Det er lite nytt innhold, ja, men det er også et Left 4 Dead-spill, og det er følgelig kjempegøy å spille. Mange vil sikkert klare seg helt fint med førstespillet, men det vil jo til slutt bli naturlig å kjøpe oppfølgeren for å få det lille ekstra innholdet og de nye banene, uansett hvor skeptisk man er. Min personlige opplevelse av spillet var at det har akkurat nok nytt til at jeg kommer til å vurdere å kjøpe det. Jeg elsker førstespillet, og jeg elsker det jeg fikk prøve av Left 4 Dead 2. Men mest av alt ble jeg overbevist av de mange mange episke spilløyeblikkene. Å stå trengt oppi et hjørne med ingenting annet enn en stekepanne eller rett og slett skyte meg vei gjennom et hav av zombier, er rett og slett ubetalelige øyeblikk, i ekte Left 4 Dead-stil.

Adrian Berg

TERMOMETER
GAMEREACTOR TÅR TEMPERATUREN



Like gøy som førstespillet og vil gi mange timer med underholdning, men litt lite nytt innhold.

BRANNMANN SAM Det gjelder å tenke fort når zombiene flokker seg rundt deg. Flammer er en effektiv måte å kvitte seg med en svær gjeng, bare husk neseklype. Brent zombie lukter ille.

taket på en buss, og en liten bug gjorde at zombiene stod og omringet bussen og brølet istedenfor å klatre oppå den slik de bruker. Bug eller ikke bug, det var en totalt håpløs situasjon, i ekte zombiefilm-ånd.

Det som er nytt med Left 4 Dead 2 er for det meste småting. Noen hekser vandrer nå rundt i brettene, slik at man kan være uheldig og springe rett på dem. Spesielle typer ammunisjon dukker opp, for eksempel kuler som tenner fyr på fiendene. Som sagt skjønner jeg kritikken Valve har fått. Mange småting er egentlig ikke nok til å forsvare et fullverdig, fullprisspill. Men på den annen side så godtar vi jo det samme fra andre utviklere.

Når det kommer til stykket velger jeg å la skepsisen min overstyres av magesfølelsen. Jeg



FAKTA

VALUE

Valve ble startet i 1996, og ble superstjerner med sitt første spill, Half-Life. Spillet revolusjonerte sjangeren med førstepersons skytespill med sin involverende historie. Oppfølgeren Half-Life 2 ble en like stor revolusjon og ble hyllet for å innføre realistisk fysikk i actionspill-sjangeren.

NINJAKOS

Danske IO Interactive satser på tegnefilmninjaer fremfor Agent 47.



MINI NINJAS

Plattform MULTI Utvikler IO INTERACTIVE
Utgiver UBISOFT Sjanger ACTIONEVENTYR

Danske IO Interactive er mest kjent for Hitman-spillene, der den skalla leiemorderen Agent 47 spankulerer rundt og tar livet av fiendene sine. Med den iskalde mordserien på samvittigheten var det mange som ble overrasket da danskene annonserte et nytt spill med barnevennlig tegnefilmgrafikk og små koselige ninjiaer i hovedrollen.

Jada, jeg var skeptisk jeg og. Ninjaer er liksom Ryo Hayabusa, blod og vold og lynraske reflekser. De første bildene fra IO Interactives minininjaer, med fargerik tegneseriegrafikk og små nusselige ninjafigurer var langt fra nok til å overbevise meg om at dette ble bra.

Men så dukket en tidlig versjon av spillet opp i postkassa, og nå er jeg solgt. Mer eller mindre.

Mini Ninjas er nemlig noe langt mer enn et simpelt actioneventyr med barnevennlig grafikk. Det er spor av Zelda og Dark Cloud her, og såpass høye produksjonskvaliteter at jeg har nytt hvert sekund jeg har tilbrakt på de tre nivåene jeg har fått tilgang til.

Med tilgang til magi, muligheten til å skifte mellom ulike ninjiaer med forskjellige ferdigheter, produksjon av trylledrikker, evnen til å forvandle seg til dyr, båtpadling og roing, ble Mini Ninjas en ekstremt omfattende og positiv overraskelse for meg. Dette ser ut til å handle om langt mer enn evige slåsskamper. Det lille jeg har spilt så langt ser ut til å være en forsmak på et langt mer voksent og omfattende spill enn den relativt enkle grafikken gir uttrykk for.

Jeg har forelsket meg i de små ninjaene. Den stramme spillkontrollen, den store variasjonen og den lekne tegnefilmgrafikken har resultert i et meget lovende spill.

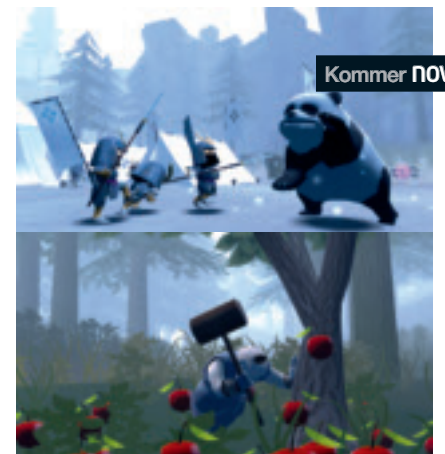
Jon Cato Lorentzen

TERMOMETER

GAMEREACTOR TÅR TEMPERATUREN



Flott variasjon, stram spillkontroll, herlig grafikk. Dette lover svært godt.



Kommer NOV

VARIASJON I løpet av 30 minutter med spilling fikk vi ta kontroll over en panda, samle ingredienser til trylledrikker, fiske, slåss og bruke magi. Det er mye moro i Mini Ninjas



HALO ODST

Det skulle egentlig bli en utvidelsespakke til Halo 3, men endte opp som et helt eget spill. Vi har prøvd livet som vanlig marinesoldat i **Halo 3: ODST**.



Helsegevinst

Det har etter hvert blitt standard å ha en helsemåler som automatisk fyller seg opp, så også i Halo-spillene. Men ettersom man bare er en helt vanlig soldat i Halo 3: ODST får man ikke regenerert helsa slik som Master Chief. I stedet vender Bungie tilbake til førstehjelpsskrin fra gamle dager, samt en slags utholdenhetsmåler. Det blir interessant å se hvordan det blir å spille på tradisjonelt FPS-vis igjen.



Gruntmassakre

De små gruntene i Halo-universet falt som regel som fluer når man styrte Master Chief, men i ODST byr de på betraktelig større motstand.



Det kom som litt av en overraskelse da Bungie fortalte at de ikke var helt ferdige med Halo 3. Halo 3: ODST startet som Halo 3: Recon og var egentlig bare en utvidelse. Men etter hvert som tiden gikk og spillet begynte å fylles mer opp, skiftet det karakter fra utvidelse til fullbåret og selvstendig spill.

Kronologisk befinner vi oss omtrent ved begynnelsen i Halo 2. En gruppe ODST-soldater, villige til å la seg bli skutt ut av romskip ned på fremmede planeter (altså ganske hardbarka folk), gjør seg klare til nytt oppdrag. Men som så ofte går ikke oppdraget helt etter planen. Covenant-krysseren de skulle lande på farer inn i hyperrommet og etterlater seg en enorm eksplosjon som sprer ODST-soldatene for alle vinder. Det er opp til spilleren, i rollen som soldaten med kodenavnet The Rookie, å finne ut hva som har skjedd.

Og allerede etter noen få minutter er det klart at denne opplevelsen blir noe annerledes enn den man fikk i Halo. Først og fremst fordi hovedpersonen er en annen. Master Chief kunne skryte av å være en ekte cyborg iført avansert kamprustning. The Rookie er et vanlig menneske. Et vanlig menneske med kamptrening og lekre våpen, men fortsatt bare et menneske. Dette har direkte innflytelse på gameplayet. The Rookie kan ikke hoppe like høyt, og han kan heller ikke slå med sleggekraft. Dermed blir tilgangen til kamper også en helt annen. Selv om den svakeste Grunt kanskje ikke er mer faretruende i The Rookies sko, er det viktig å passe på. Brutes er store og ondskapsfulle, og selv en enslig Brute kan være litt av en munnfull, spesielt når nærkamp med den er like effektivt som å pisse ut en skogbrann.

Lars Bakken, en av Bungies banedesignere på ODST, forteller at dette er en nøye planlagt forskjell. - Det er forskjell på Master Chief og ODST-soldater. Spillet føles fortsatt som Halo, men vi ville likevel ha med noen små elementer som skiller seg fra den klassiske Halo-formelen. Man tar skade om man faller fra store høyder, ingen skjold og så videre, sier Bakken.

Et annet nytt element er ODST-soldatenes hjelmer. Her har de faktisk en fordel som Master Chief ikke har. Ved å trykke på X aktiveres hjelmens VISR-funksjon. Dette er bare et annet ord for "nattesyn". Omgivelsene lyser opp, mens fiendene rammes inn av røde linjer. Allierte har grønne linjer rundt seg.

Det som likevel virkelig påvirker gameplayet er helsen til The Rookie. Det er en trend innen actionspill at



Forbedret HUD

Selv om man er svakere enn Master Chief i spillet, er en ting forbedret: HUD-en. Den er krystallklar og oversiktlig, og til god hjelp under kamp.

helten har regenererende helse. Det hadde Master Chief, men The Rookie har det ikke. I stedet har Bungie laget et utholdenhetssystem. Han kan ta imot en viss mengde bly uten å ta skade, og deretter går det utover helsen. Mens utholdenheten gjenvinnes av seg selv, er all skade permanent. Det vil si: Helt til man finner et førstehjelpsskrin.

The Rookie har i første omgang tilgang til en maskinpistol og en Magnum. Begge våpnene er lyddempede, men de er ikke like nyttige. Magnumen er utstyrt med kikkertsikte og er på den måten en fin hilsen til den beryktede pistolen fra Halo 1. Den er utrolig handy for felling av Grunts og Jackals, mens den overfor Brutes er nærmest for en sprettert å regne. SMGen virker også av en eller annen grunn nesten ikke. Du skyter på Grunts, Jackals og Brutes, og det har nesten samme effekt som å kaste papirkuler mot et rasende godstog.

Men så har man jo mange av de andre herlige våpnene i Halo-universet. Både Spartan-Lasere, snikskytterrifler og Brutes plasmarifle, som vi sist så i slutten av Halo 2, er tilgjengelige.

Actionmessig står ikke Halo: ODST tilbake for de tradisjonelle Halo-spillene. The Rookie får lov til å gå rundt alene i New Mombasas regnfulle natt, til den ualminnelig stemningsfulle





Varierte våpen

Våpenbalanse er noe Bungie kan, og de har tatt med seg kunnskapen sin til Halo 3: ODST. Hvert våpen har sin funksjon, og strategien ligger i balansen mellom de to våpnene man har med seg.



Flyvende djevl

Den mest irriterende fienden i Halo-spillene er de flyvende gresshoppene som virrer rundt og plager deg. Dessverre er de tilbake i ODST.



Lagarbeid

Master Chief fikk av og til soldater med seg på oppdrag, men disse døde fort underveis. I ODST er du ingen supersoldat, og er derfor avhengig av å samarbeide med dine lagkamerater for å overleve.

lyden av en enslig saksofon. Samtidig er det masser av action i spillet. The Rookies oppgave er nemlig å finne spor etter lagkameratene sine. Når han finner et spor, får spilleren hjelp via flashbacks til å finne ut hva som har skjedd. Foruten The Rookie består ODST-laget hans av soldatene Dutch, Buck, Mickey og etterretningsagenten Dare. Hvert flashback setter spilleren i en av soldatenes jernbeslåtte kampstovler, og byr på et vell av situasjoner. Ett av oppdragene satte spilleren i forsvarsposisjon, der man måtte kjempe mot den ene bølgen av fiender etter den andre mens man nervøst fulgte med på at ammunisjonen nærmet seg null. Et annet gir spilleren en Spartan Laser, og her er følelsen av makt et gjennomgående tema.

- Joe Staten (forfatter og regissør av både mellom-sekvenser og spillets manuskript) ville skape en mer personlig fortelling, forklarer Lars Bakken.

- Han ville understreke at dette er vanlige mennesker, og det gjør man ved å la spilleren ta kontroll over hver figur. Ved å kunne se historien utspille seg fra de forskjellige personenes synspunkt har vi samtidig kunnet eksperimentert med hvordan den fortelles. Oppdragene i spillet skal ikke nødvendigvis spilles i rekkefølge, så vi måtte samtidig sørge for at historiebitene var forståelige uansett hvordan de ble satt sammen.

Savner man bakgrunnsinformasjon eller et dypere innblikk i historien, vil ODST på samme måte som Halo 3 gjorde det gi deg terminaler der man kan finne flere detaljer. Disse er samtidig gjemt veldig godt, så de fungerer som en belønning til spillere som virkelig utforsker omgivelsene. Med tanke på historien har det siden Halo: Combat Evolvet eksistert bøker og tegneserier som har gitt dypere innsikt i Halo-universet. De har bydd på nye figurer, fiender og historier. En av figurene som har dukket opp i bøkene men av en eller annen grunn ennå ikke har tatt spranget til spillverdenen, er The Covenants ingeniører. De er svevende, gassfylte skapninger som blir sendt av sted for å undersøke fremmed teknologi. Disse er nå endelig med i spillet, noe som kommer til å få Halo-fansen til å juble. Ettersom dette er fredelige vesener uten egentlige angrepsevner, er de blitt utstyrt med flere defensive egenskaper.



Flerspiller

Firefight er den største flerspillerdelen i Halo 3: ODST. Den fungerer likt Horde-modusen i Gears of War 2, og handler om at du spiller på lag med kompisene dine i kamp mot uendelig med Covenant-soldater.

Halo har til nå vært synonymt med flerspiller. I Halo 3: ODST vil den primære flerspillervarianten være Firefight. Firefight fungerer på samme måte som Gears of War 2s Horde-modus gjør. Du må sammen med vennene dine kjempe mot bølge etter bølge av spillets fiender. Til å begynne med har man fem liv på deling, men etter hver avsluttet runde belønnes man med flere liv og opplading av våpnene. Det er kanskje ikke den mest originale tilføyelsen noensinne, men det er morsomt og spennende.

Utenom fiendene, som kommer i alle spillets varianter, krydres opplevelsen med bruk av de forskjellige effektskapende kraniene. Akkurat som i Halo 2 og 3 vil kraniene endre visse faktorer, som for eksempel at fiendene alltid løper bort fra granater eller at Grunts eksploderer når de blir skutt i hodet.

Halo 3: ODST er et interessant prosjekt. Først og fremst fordi det forkaster mange av elementene som oppfattes som faste bestanddeler av Halo-opplevelsen. For det andre fordi historien er interessant bygget opp. The Rookies søken etter kameratene sine i kontrast til de andres actionfylte kamper mot masser av fiender fungerer godt, og støtter hverandre. Den perfekte miksen mellom action og utforskning ser ut til å skape en flott ramme rundt et av hostens mest spennende actionspill.

Asmus Nergaard (oversatt av: Halvor Thengs)

Gamereactor og Microsoft presenterer

Delta i feiringen
av Halo-seriens
fødselsdag og
vinn kule
premier!



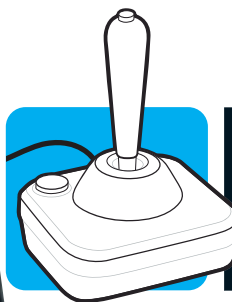
Halo nation

Nordens nye Halo 3-community

www.gamereactor.no

ANMELTE

UAVHENGIGE, RETTFERDIGE SPILL
Læs over 1600 anmeldelser: www.gamereactor.no



STOL PÅ VÅR DØMMEKRAFT

Hver måned tester våre erfarne anmeldere de nyeste spillene. Vi tester alle spill nøye slik at du unngår minefeltene i spillbutikkene.

MÅNEDENS FOKUSSPILL

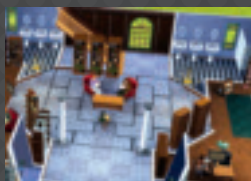
BATMAN: ARKHAM ASYLUM

Den mørke superhelten har endelig fått et spill som tar legenden seriøst. Resultatet er et av årets feteste actionspill.



GAMEREACTOR #70

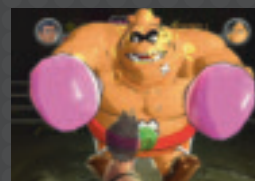
Er du like gammel og senil som redaktøren vår? Da har du helt sikkert glemt karakterene fra forrige nummer. Her er de:



The Sims 3 9/10
PC
Bionic Command 5/10
PS3/X360
Terminator: Salvation 4/10
PC/PS3/X360
Virtua Tennis 2009 7/10
PS3/X360



Infamous 9/10
PS3
Ghostbusters 7/10
PS3/PS2
Guitar Hero: Metallica 8/10
Multi



Punch-Out!! 9/10
Nintendo Wii
Plants vs. Zombies 9/10
PC
Pokémon Platinum 7/10
Nintendo DS

GAMEREACTORS KARAKTERSÅLA 1/10 Selvpining 2/10 Elendig 3/10 Fryktelig 4/10 Dårlig 5/10 Middels 6/10 Okay 7/10 Bra 8/10 Meget bra 9/10 Fantastisk 10/10 Mesterverk

WWW.GAMEREACTOR.NO Vil du lese mer enn 1600 anmeldelser? Besøk www.gamereactor.no



BATMAN: ARKHAM ASYLUM

Nattens ridder i sitt mørkeste eventyr noensinne. Velkommen til Arkham Asylum.

Plattform PS3/XBOX 360/PC Utvikler VOLITION Utgiver EIDOS Utgis 28. AUGUST Antall spillere 1 Testet Versjon PS3 (PAL) Anb. alder 16+

Sjanger ACTION Les mer på www.Gamereactor.no



SMIDIGE KAMPER

Kampsystemet i Batman er perfekt balansert, og det ser faktisk ut som de nyeste filmene når Batman slåss. Det er enkelt å kontre angrep, og holder man tunga rett i munnen er det ikke noe problem å slåss mot ti skurker samtidig.



FAKTA

LYNVINGEN

Batman har utviklet seg til å bli en av de mest populære superheltene. Mye takket være at han ikke har superkrefter, bare kløkt og duppedingser. I tillegg har hans opphav, den maskerte hevneren som skal hevne drapet på sine foreldre, gjort at mange har ønsket å utforske hans psyke. Dette kom sterkest til uttrykk i tegneserien Arkham Asylum, skrevet av Grant Morrison.

TIPS

SJERK UT

Prototype 8/19
PS3/XBOX 360

En mer brutal og direkte superhelt, med overdreve og voldsomme krefter.

Det er få superhelter som har inspirert så mange kreative mennesker som Batman. Han startet som en enkel tegneseriefigur, en nattens hevner som på 30-tallet brukte kløkt og makt til å fange skurker.

Sytti år senere er mørkets ridder mer vital enn noensinne. Etter å ha blitt gjenoppfunnet et dusin ganger i tegneserier, TV-serier og kinofilmer, elsker vi fortsatt å se den lærkleddede hevneren rydde opp i Gotham. Kanskje kjenner vi oss mer igjen i Batmans etterhvert så brutale og Hollywoodifiserte verden enn i de mer fantasifulle universene til overmenneskelige Spider-man og Supermann.

Uansett er det lenge siden vi fikk et godt spill med Batman, selv om mange har prøvd seg, og jeg skal ærlig innrømme at jeg ikke hadde de store forhåpningene til dette spillet. Nok en billig lisens puttet på ett eller annet generisk actionspill, tenkte jeg idet jeg puttet spillet i maskinen.

Noen timer senere måtte jeg pent bite i meg disse ordene. Batman: Arkham Asylum er et lekker, stilsikkert og gjennomført actioneventyr fra start til slutt, som spillmessig føles som en velsmakende lapskaus av markedets beste actionspill med en dose Zelda-krydder på toppen.

Allerede fra første scene osrer spillet



DUNDELT Arkham Asylum er ikke noe lystig sted, og vi lurar egentlig på hva sykehusadministrasjonen tenkte når de installerte stålguv og betongvegger på et sted som skal pleie sinnslidende. Ukoselig og småskummelt.

atmosfære, idet vi som Batman eskorterer Jokeren inn i Arkham Asylum. Jokeren har latt seg fange overraskende enkelt, og Batman aner at noe er på ferde.

Og ganske riktig: etter ti minutter er Jokeren løs, og fengselet overtatt av en armé med lakeier og skurker. Fangevoktere er drept, leger er tatt til fange, og Jokeren kontrollerer asylet.

Den fabelaktige stemningen fra introduksjonen følger spillet hele veien gjennom. Volition har klart å utforme det

gigantiske asylet til et svært ubehagelig og skummelt sted. Spillet foregår på en diger øy med flere bygg og avdelinger, alle med sitt eget særpreg. Men alt henger samtidig sammen på en lekker måte. Det er en helhetlig verden vi beveger oss frem og tilbake i. En skummel en sådan, med masse å utforske og oppdage. Strukturen minner om Zelda: det er hele tiden områder og gjenstander utenfor rekkevidde, helt til Batman får den nødvendige duppedingsten som gir ham tilgang. Som transport-

DENGETID

Slik slåss vi på asylet!



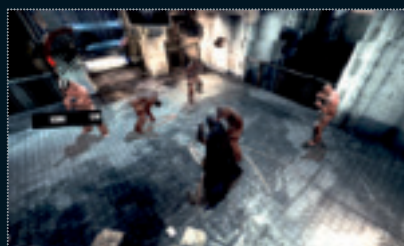
UTFORDRINGER

Ved å finne Riddlers trofeer og løse hans oppgaver kan man løse opp ulike utfordringer og ekstraoppdrag, noe som forlenger levetiden på spillet betraktelig. Enkelte brett er en fryd å vende tilbake til for å spore opp alle hemmeligheter.



STRAFFANGER

Opprinnelig syntes vi det var rart at det var så mange kraftige skurker og lakeier i sinnsykehuset. Vår erfaring er at folk som er innlagt som regel ikke er blodtørstige bolere. Men saken er at Jokeren har sabotert det beryktede Blackgate Prison, slik at alle straffangene midlertidig har blitt overført til Arkham Asylum.



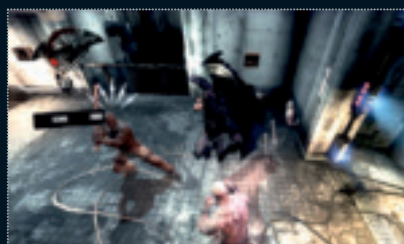
MASSEKAMP

Batman bruker først og fremst knyttnevne til å bekjempe Jokerens lakeier. Han er en mester i kampsport, og da spesielt kontringer. Kampene blir fort en øvelse i å reagere rett, slå hvis det er en åpning, kontrere når en fiende angriper, svimeslå bevapnede motstandere, og unngå å bli truffet av strambatonger.



PASIFIST

Batman bruker verken skytevåpen eller slagvåpen. Han har dupperingsene sine, og ellers er det spark og slag som gjelder. Av og til tar han våpen fra fiendene, som over her, men kaster de fort fra seg og går tilbake til sin egen kampstil. Det er forfriskende å spille et actionspill der heltene aldri bruker skytevåpen.



BRUTALT

Selv om spillet ikke bruker blod er kampene brutale. Flittig bruk av sakte film får slagsmålene til å se ut som en slags moderne dans, og av og til avsluttes en rekke slag med et hardt spark eller slag mot hodet som får skurken i bakken for godt. Voldsballett. Brutalt, men pent.

UTFORSKING Arkham Asylum er omfattende, faktisk en hel øy med flere bygg, og det er en fryd å utforske. Det er hemmeligheter overalt, Riddler har nemlig gjemt unna trofeer og gåter som må løses, noe som fort kan utvikle seg til å bli en besettelse.



DETEKTIVSYN Batman kan når som helst innta detektivsynet sitt, som sporer opp skurker, herteslag, ledetråder og bevismateriale.

lina, gripekroken, eller sprengstoff. Nøkkelgjenstander som gjør at tidligere utilgjengelige områder plutselig åpner seg. Det er en klassisk spillstruktur som kler spillet svært godt og som gjør det til en fryd å gjenutforske gamle områder med nytt verktøy i beltet.

En stor del av Batman: Arkham Asylum går med til å kjempe mot skurker. Jokeren har som sagt en hel armé av lojale undersåtter som mer enn gjerne vil ta livet av Batman. Kampene foregår som regel med knyttneve og spark, og flyter helt fabelaktig. Der andre actionspill ofte har endt opp med stive og irriterende slåsskamper som bryter opp spillets flyt, er kampene i Arkham Asylum silkeglatte og naturlige. Kampsystemet er i utgangspunktet enkelt med få knapper å beherske, men en jevn innføring av nye fiendetyper og aktivt bruk av blokkering og kontringsangrep gjør at man aldri går lei. Det ser dessuten svært lekkert ut, siden koreografien er helt på topp.

Batman er heller ikke glad i skytevåpen, så når man møter armerte skurker er man avhengig av å snike seg rundt og overrumple dem, for man tåler ikke mange rundene med bly før man går i bakken. Også dette fungerer flott, mye takket være vår helts detektivsyn som lar ham se skurker gjennom veggene og raskt få oversikt over store områder.

Det samme synet brukes for å samle inn spor og gjøre detektivarbeid. En flott hyllest til Batmans røtter mesterdetektiv, og et av flere elementer som bidrar til å gjøre spillet enda mer variert.

Det er nettopp greia med Batman, det er

TRE GALNINGER!



Smilende psykopat JOKER

Jokeren, også kjent som Jack White, er erkefienden til Batman, og står bak opprøret i Arkham Asylum. Jokeren har planlagt det hele bra, og elsker å plage Batman.



Forelsket og forvirret HARLEY QUINN

Kjæresten til Jokeren, tidligere psykolog som ble forelsket da hun forsket på Jokeren, og som nå har viet livet sitt til å tjene ham. Sexy og skummelt samtidig.



Mutert muskelmann BANE

Kraftig superskurk som med et hemmelig bolestoff får eksplosive krefter og et rasende sinne.

akkurat variert nok til at det holder på interessen min time etter time. Å gå rundt fra rom til rom for å slåss med skurker kunne fort blitt repeterende, men Batman: Arkham Asylum blir aldri kjedelig. Spillstrukturen er stram, og neste mål er aldri så utilgjengelig eller komplisert at det føles som et ork å spille videre. I tillegg er alle områdene stappet med hemmeligheter: alt fra intervjuopptak sykehusets leger har gjort med pasientene til Riddler-trofeer og obskure gåter som kan løses for å få nye belønninger. Spillet er stappet med hemmeligheter, og du får virkelig lyst til å fingranske hver kvadratmeter av fangeoya for å finne alle sammen.

Sleng på en historie som henger på grep. Ikke den samme historien som i tegneserien - den hadde ikke gjort seg i spillform, men en historie med klare referanser og respekt for tegneserien. Den er stappet med superskurker og dramatik, og foruten at skuespilleren som stemmelegger Batman høres altfor kjedelig ut, er den spennende fra start til slutt. Konklusjonen? Ett av årets aller beste actionspill, med Batman i bedre form enn han noen gang har vært.

_Jon Cato Lorentzen

KARAKTER 9/10
Grafikk 9/10 Lyd 9/10 Gameplay 9/10 Holdbarhet 9/10

BRUTAL BATMAN I STORFORM

- Masse å utforske, herlig atmosfære, godt kontrollsystem
- Litt tamt stemmeskuespill



FIGHT NIGHT ROUND 4

Kim Roar har snørt på seg boksehanskene og denget løs på Mike Tyson i EAs nye boksespill.

Plattform PS3/360 Utvikler EA SPORTS Utgiver ELECTRONIC ARTS Utgis LANSERT Antall spillere 1-2 Testet versjon XBOX 360 Anb. alder 16+

Sjanger ACTION



REALISME

Fight Night-serien har alltid vært kjent for sin realistiske gjengivelse av boksesporten, og Fight Night 4 når nye høyder grafiskmessig. Bevegelser, reaksjoner og fysikk sitter som en prikk, og du kan nesten kjenne slagene på kroppen fra sofaen.

Etter å ha kneet og albuet motstandere i svime i UFC 2009 Undisputed, var jeg redd for at de feite boksehanskene i Fight Night Round 4 skulle virke myke og puslete. Den antakelsen ble raskt glemt. På de rette hendene er en boksehanske hard som stein.

Det hele begynner med en opplæringsdel for kontrollene i spillet, som for øvrig er noe annerledes enn i de foregående titlene. De små endringene tar litt tid å vende seg til for en veteran, men kontrollen fungerer bra. Hurtigheten i kombinasjonene er iøyefallende forbedret, og når man først mestrer kontrollen er det virkelig tilfredsstillende å pumpe løs på motstanderen.

Som ventet er det grafiske i Fight Night 4 hevet til et helt nytt nivå. Spillet er det første i serien som har med Mike Tyson i persongalleriet, og når han raser ut av hjørnet på jakt etter knockout, er det nesten som å se ham i levende live. Fotarbeidet, bevegelsen på overkroppen, slagteknikken; alt det visuelle sitter i Fight Night Round 4, og skjermoppdateringen er god som gull.



PRIKK LIK Spillfigurene er skremmende like de ekte atletene.

FAKTA

FIGHT NIGHT

Fight Night-serien oppstod allerede i 1985, i et Commodore 64-spill som ble gitt ut av U.S. Gold her i Europa. Spillet ble ingen stor suksess, og i 2004 ga EA ut det første spillet i sin egen serie med samme navn. Spillet revolusjonerte boksespillene ved å legge kontrollsystemet til de to analoge spakene, slik at man hemet etter ekte boksebevegelser når man spilte i stedet for å bare trykke løs på noen knapper. Fight Night 4 er det fjerde spillet i serien, etter at EA i fjor mislykkes med komi-boksespillet Facebreaker.

Lydmessig leverer det også. Kommentatorene gjør en god jobb, og dersom man i enkeltkampmodus setter opp en drømmekamp mellom eksempelvis Mike Tyson og Muhammad Ali, så er kommentarene faktisk tilpasset. Og for oss som har drømt om å se Ali og Tyson brake sammen er det fantastisk å få oppleve kampen med profesjonelle kommentatorer.

Fantasikamper er vel og bra, men gameplay-elementet som veier tyngst i Fight Night Round 4 er som vanlig karrieremodus. Nå er riktignok karrieremodus omdøpt til "Legacy mode", men innholdet er det samme.

Treningsdelen av spillet er etter mitt skjønn en av spillets største svakheter. Det er riktignok

flere realistiske treningstyper enn noen gang tidligere, men i balansens navn har EA gjort noen ulogiske vendinger for ikke å gjøre noen treningstyper mer effektive enn andre.

Et annet element som skuffer stort er det faktum at det fremdeles er kontringsboksing som egner seg best for å få en knockout. Dersom man som Mike Tyson fosser i motstanderen og suser løs med en slagserie er det mer eller mindre garantert at man blir skjelven i knærne.

Selv om Fight Night Round 4 ikke er tilstrekkelig nyskapende til å løfte taket er det et solid produkt. Det er uten tvil den beste boksesimulatoren som er laget. Grafikken er bedre, tempoet høyere og slagene hardere i dette erketyperiske spillet.

Kim Roar Spørkel

KARAKTER 8/10

Grafikk 9/10 Lyd 8/10 Gameplay 7/10 Holdbarhet 7/10

FORTSATT UBESIERET

- ☑ Gode kontroller, høyt tempo, vanvittig grafikk
- ☑ Repeterende trening, blir tvunget til kontringsboksing

THE CONDUIT

Nintendo Wii har endelig fått et skikkelig skytespill.

Plattform NINTENDO WII Utvikler HIGH VOLTAGE Utgiver SEGA Utgis LANSERT Antall spillere 1-12 Testet versjon PAL Anb. alder 16+

Les mer på www.gamereactor.no



Sjanger ACTION

The Conduit følger den mystiske agenten Michael Ford som kjemper mot utenomjordiske vesener i Washington. Agent Ford begynner spillet som en ganske vanlig agent som utfører oppdrag for en mystisk regjeringsorganisasjon, men blir snart involvert i intriger og en historie som, for å være helt ærlig, ikke er så fryktelig engasjerende. Men det spiller ingen rolle

Dette er nemlig på mange måter det nærmeste vi kommer Goldeneye og Perfect Dark på Wii. Og Goldeneye er en klassiker som har betydd mye for skytespill på konsoll. Rare klarte nemlig å tilpasse hele spillopplevelsen til håndkontrolleren, slik at man for første gang ikke følte at man manglet mus og tastatur når man spilte et slikt spill på konsoll. Den myke og flytende bevegelsen av figuren, fiendene som tilpasset seg styringen din og ikke reagerte lynraskt som i PC-spillene, og en nerve og oppdragsstruktur som skulle påvirke utallige spill i ettertid. Rare brukte samme teknikk i den fabelaktige "oppfølgeren" Perfect Dark, men bommet totalt med 360-oppfølgeren Perfect Dark Zero.

I mine øyne er The Conduit den åndelige oppfølgeren til Perfect Dark.



FAKTA

PERFECT DARK 2

Det er nesten urovekkende hvor mye The Conduit minner om Rares gamle klassiker Perfect Dark. Både atmosfæren, våpenutvalget og historien har mye til felles med Rares gamle klassiker på Nintendo 64. Mens Rare tabbet seg ut på Xbox 360 og ødela hele Perfect Dark-serien med Perfect Dark Zero, minner The Conduit mer om en ekte oppfølger til Joanna Darks eventyr.

TIPS

SJEKK UT

Metroid Prime 3 8/10 NINTENDO WII
Samus Aran i et litt Halo-inspirert actioneventyr. Klassisk romopera.

Å kontrollere Agent Ford er en drøm. Ja, du må sitte og peke på skjermen, ja det er faktisk litt slitsomt i lengden, men det føles også naturlig. Det tar en halvtime å venne seg til det, omtrent like lang tid du brukte på å lære deg Goldeneye i sin tid, og så sitter det. Bevegelsene er myke og fokuserte. Å sikte er enkelt: target-knappen hjelper deg å treffe, zoomer inn går som en drøm, samme med sirkling, dukking og håndangrep.

Kontrollen sitter som den skal, og spillet klarer også å holde på interessen min fra start til slutt. Og det er litt pussig, for The Conduit har ingen fargerik fjærprakt å lokke med, ingen unike salgargumenter eller teknologiske nyvinninger. Det er et standard korridor-skytespill, der man går fra a til b til c og til utgangen, og skyter fiender på veien. Det føles på en måte litt gammeldags og klassisk; der andre førstepersonspill lokker med uendelig frihet, digre kjøretøy eller gigantiske onlineslag, gjør The Conduit det enkelt. Men fokusert.

Dessverre er ikke hoveddelen av spillet så altfor lang. Erfarne spillere vil nå slutten på 7-8 timer. Heldigvis kompenseres High Voltage for dette ved å ha en omfattende onlinedel i spillet. Dette kommer garantert til å bli det mest spilte Wii-skytespillet på nettet. Igjen er følelsen fra Perfect Dark og Goldeneye bevart.

The Conduit er et spill det er lett å kritisere hvis man skal sammenligne det med muskelbergene på Playstation 3 og Xbox 360. Men sannheten er at spillet er et solid skytespill med et unikt kontrollsystem som fungerer utmerket.

Jon Cato Lorentzen

KARAKTER 8/10

Grafikk 9/10 Lyd 8/10 Gameplay 9/10 Holdbarhet 7/10

GAMMELDAGS SKYTEACTION

- ★ Solid kontroll, oppfinnsomme våpen, heftig flerspiller
- Kort enspillerdel, småkjedelig historie



Sjanger EVENTYR

NY STIL Spillet kan spilles med gammel eller ny grafikkstil. Den nye følger tegnefilmstilen til de nyeste spillene.

TALES OF MONKEY ISLAND

Guybrush Threepwood gjenoppstår i kamp med en skrikende hval.

Plattform PC/WII Utvikler TELLTALE GAMES
Utgiver LUCASARTS Utgis LANSERT Antall spillere 1
Testet versjon PC Anb. alder 7+

Det hele er ganske surrealistisk. For det første hadde jeg aldri sett for meg en ny og verdig oppfølger til serien. For det andre ville jeg aldri i mine vildeste fantasier drømt om at Lucasarts frivillig skulle låne bort lisensen til andre utviklere. Det blir som om McDonald's skulle frigjøre Big Mac'en for konkurrentene sine.

Men nå har det altså skjedd; Telltale Games, med Dave Grossman (en av de originale Monkey Island-utviklerne) bak roret, har fått muligheten til å fortsette Guybrush Threepwoods krumspring på det karibiske hav. Og det er tydelig at de ikke har tatt lett på oppgaven.

Allerede i første scene av spillet får vi et gjensyn med Guybrush, hans kjære Elaine, erkerival og vandød/zombie/spøkelsespirat LeChuck. Herlig nostalgiske gjensyn.

Humoren i dialogen er godt gjennomført, og stemmeskuespillerne gjør sitt for å forsterke opplevelsen.

Det er også her vi først får muligheten til å teste ut det nye kontrollsystemet. Borte er muligheten til å peke hvor vi vil gå. I stedet holder du inne venstre museknapp og drar musen i retningen du vil bevege Guybrush.

Om spillet ikke alltid er like morsomt som man skulle ønske, og selv om gåtene til tider kunne fått vanskelighetsgraden sin justert, vitner dette første kapittelet om at vi har noe stort i vente. Telltale har bevist gjennom Sam and Max-spillene at de hører på tilbake-meldinger fra publikum når de utvikler spillene sine, og jeg tviler ikke et sekund på at neste kapittel vil rette opp i disse små barnesykdommene. Dette er uansett blant de beste eventyr-alternativene på markedet, og med tanke på at samtlige seks kapitler koster rundt en 200-lapp til sammen, burde det ikke være noe å lure på en gang.

Magnus Tellefsen

KARAKTER 8/10

Grafikk 9/10 Lyd 9/10 Gameplay 7/10 Holdbarhet 7/10

GAMMEL MAGI I NYTT SPILL

- Skarp humor, kul start på historien, verdig oppfølger
- Slutter litt raskt, litt ujevne gåter



Sjanger **SPORT**

Stage 1

Range **15 m**

0 Pts.

Wind **1 mph**

FAVORITTEN

Redaksjonens favorittøvelse er bueskyting. Her skal man holde kontrollen og nunchucken som en ekte bue. Stramme strengen, sikte, og slippe for å sende pila avgårde. Ekstremt presist og utrolig nervepirrende.



WII SPORTS: RESORT

Wii Sports er tidenes mest solgte spill. Oppfølgeren er større, bedre og en fantastisk flerspilleropplevelse.

Plattform **NINTENDO WII** Utvikler **NINTENDO** Utgiver **NINTENDO** Utgis **LANSERT** Antall spillere **1-4** Testet versjon **WII PAL** Anb. alder **7+**

Det finnes 45 millioner Wii Sports i hjem verden over. 45 millioner familier har spilt Wii Sports. Har plukket opp en Wiimote og plutselig oppdaget at de kan spille dataspill. Genitrekket med det originale Wii Sports var at alle umiddelbart forsto hvordan de skulle golfe, spille tennis og bowle. Spillet fungerte som en utmerket opplæring i

FAKTA

WII SPORTS

Mye av grunnen til at det finnes over 45 millioner Wii Sports i verden er at spillet følger med alle solgte Wiimaskiner i USA og Europa. Dette gjorde Nintendo for å gi spillere en grei måte å lære seg å bruke den nye bevegelseskontrollen Wiimote. Wii Sports hadde bare fem øvelser, mens Wii Sports Resort byr på tolv stykker, samt variasjoner innad i hver øvelse. De tolv grenene er: sverdkamp, bueskyting, wakeboarding, vannscooter, frisbee, golf, bowling, basketball, falkskjermhopping, sykling, padling og bordtennis.

TIPS

STYR UNNA

Big Beach Sports **1/10 WII**
Samme type spill med masse strandport, men helt uten sjarm og spillbarhet.

bevegelseskontrollen til Wii.

Men spillet manglet dybde. Selv om enkelte fortsatt har ukentlige konkurranser i bowlingdelen av Wii Sports, gikk sjarmen fort over i de andre grenene. Med bare fem ulike grener var det rett og slett for lite variasjon til å holde på interessen.

Her gjør Wii Sports Resort en mye bedre jobb. Med hele tolv øvelser, der brorparten er fabelaktige konkurransegrenene, er dette et spill som kommer til å holde på interessen lenge. Så lenge man har venner å spille med, vel og merke.

Wii Sports Resort er nemlig i bunn og grunn et festspill, laget for sosial moro. De færreste øvelsene her er laget for å spilles alene. Det handler om å konkurrere og slå hverandre ned i stovlene. Der man i Wii Sports kunne skyldte på unøyaktig kontroll når man fikk juling gang på gang, er det ikke like lett å skyldte på dette i Wii Sports Resort.

Den er nemlig ekstremt nøyaktig, takket være Wii Motion Plus som følger med i pakka. Enten man svinger sverd, kaster frisbee eller styrer et fly føles responsen fra mine bevegelser nøyaktig og

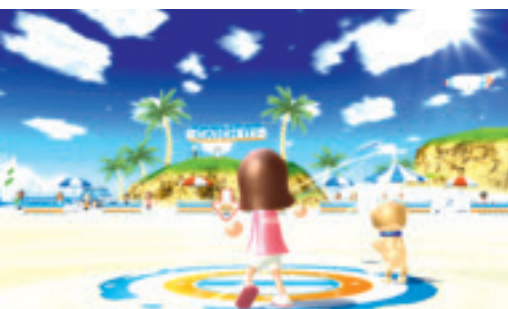


PILOTWINGS? Den siste øvelsen i spillet lar deg fly et fly. En slags miniversjon av Pilotwings der ferieøya med nabøyer kan utforskes i detalj med masse hemmeligheter å oppdage. presis.

Wii Motion Plus fungerer som en drøm, selv om spillet er veldig glad i å minne oss på at vi kan rekalkibrere kontrollen når som helst ved å legge den på bordet. I noen få øvelser kan det gå litt fort i svingene så man ender opp med en noe merkelig respons på skjermen, men skjer dette kan man bare trykke på +, legge kontrollen på bordet, og vips er den stilt inn riktig igjen.

Øvelsene i Wii Sports er for det meste underholdende. Sverdkamp var en av de jeg var mer skeptisk til, men som endte opp som en av de mest underholdende. Sverdet følger mine bevegelser, og jeg må slå der motstanderen har åpninger. Den tilfredsstillende dunkelyden når jeg treffer fienden med tresverdet får meg til å trekke på smilebåndet, og når han endelig går i vannet i sakte film akkompagnert av lyden av krigstrommer gliser jeg bredt.

En annen fabelaktig øvelse er frisbee. Det høres kanskje ikke så spennende ut å kaste en frisbee til



SKRU Å kaste frisbee er herlig nøyaktig, med håndledet ditt kan du få til de mest utrolige kast. Å sanke den perfekte poengsummen blir fort en besettelse.



TEKNIKK Padling var ikke så moro i starten, men når vi begynte å få teken på teknikken tok øvelsen seg betraktelig opp. Her gjelder det å holde tunga rett i munnen og bruke jevne og kraftige bevegelser.



en hund, men det tok ikke mer enn et par kast før jeg var hekta. Frisbee-spillet handler om å sanke poeng, skru plata gjennom en ballong før den nærmer seg sentrum av målområdet der en liten hund løper til og fanger den, rett i 100 poengsonen. Jeg ble umiddelbart hekta på å jakte poeng, og mot et par kompis er dette en gren som vekker de aller verste konkurranseinstinktene.

Over til bueskyting, som igjen fungerer perfekt med Wii-kontrolleren. Hold kontrollen rett opp og ned i venstre hånd, trykk Z på nunchucken, dra den tilbake og slipp knappen for å skyte. Etter et par skudd har du glemt at du holder et par plastdingser og tror at du står med en ekte bue i hånda.

Og igjen, det nytter ikke å skylde på håndkontrollen. Her er det bare deg selv og dine egne ferdigheter som avgjør hvem som vinner, ikke hvem som kan trykke raskest eller har mest flaks. Desto større glede når man vinner, og desto mer fortvilende når man taper.

De mest skuffende øvelsene er helt klart



TERAPI Fallskjermhopping er en av de mer avslappende øvelsene, her skal man bare lage formasjoner med andre hoppere og smile. Beroligende og deilig.



FAKTA

MII-MORO

Øya Wuhu Island er befolket av Mii-er, de hjemmelagde figurene man lager for å representere seg selv og vennene sine. Og det er et smart trekk. Hvis du har, som oss, lagt inn venner og familie og kjendiser som Miier på maskinen din, vil du ende opp med å spille basket mot mora di, og kanskje bordtennis mot Hitler! (Alle har vel laget en Hitler-Mii?)

TIPS

SJEKK UT:

Mario & Sonic at the Olympic Games 5/10
Wii, DS

Mer tradisjonelt sports-spill med kjente figurer.

wakeboarding og sykling. På et wakeboard skal man gjøre triks bak en båt, men man ender opp med å bare svinge til høyre og venstre og løfte kontrollen hver gang man skal hoppe. Triksene utføres av seg selv, og det eneste man må passe på er å lande rett. Det føles mest som et uferdig spill. Det samme med sykkelspillet der man skal vifte kontrollen og nunchucken opp og ned for å simulere et par pedaler, samtidig som man svinger med dem. Rotete og frustrerende.

Men dette er bare to grener, og de andre ti er alle av høy kvalitet. Med en håndfull som er helt glimrende. Wii Sports Resort tar steget fra å være en samling minispill som demonstrerer bruken av Wiimote til å bli et fullverdig sportsspill med stor variasjon. Det handler om å konkurrere, om sosial spilling, og om å slå sine egne og venners rekorder. Wii Sports Resorts har nok belønninger og hemmeligheter til å holde på interessen lenge, og kommer til å bli det naturlige spillet å spille sammen når man har venner og bekjente på besøk.

Jon Cato Lorentzen

KARAKTER 8/10

Grafikk 7/10 Lyd 5/10 Gameplay 8/10 Holdbarhet 8/10

HERLIG KONKURRANSESPILL

- Herlig i flerspiller, god presentasjon, solid sportsopplevelse
- Litt tamt alene

G.I. JOE

Tåpelig tegnefilm blir tåpelig spillefilm og tåpelig spill.

Plattform MULTI Utvikler ELECTRONIC ARTS
Utgiver ELECTRONIC ARTS Utgis 30. AUGUST
Antall spillere 1-2 Testet version PS3 Anb. alder 16+



Sjanger ACTION

FYSIKK? Fysikken er ikke-eksisterende i G.I. Joe. Alle beveger seg som marionetter.

På 80-tallet var det Transformers og He-man som herjet hver helg. G.I. Joe ble liksom aldri det helt store.

En forherligelse av krigshandlinger med superheltlignende amerikanske soldater i kamp mot slemminger slo heldigvis ikke altfor bra an i norske hjem.

Derfor er heller ikke premissene for dette spillet så gode her i landet. Jeg kan ikke tenke meg annet enn at filmen blir en gedigen flopp, og spillet likeså. Dette er nemlig masseprodusert makkverk.

Spillmessig minner det om et hakkete Playstation 2-spill. Figurene beveger seg i rykk og napp og skal skyte skyte skyte på fiender, tønner, esker, dører, tårn, geværposter og bunkere. Alt skal skytes og sprenges, mens den ene plagsomme bifiguren etter den andre prater om en handling ingen bryr seg om på sambandet.

Dette er rett og slett ikke gøy. Autosiktet sikter på alt annet enn det du vil treffe, dekningsystemet er bare forvirrende, og det letteste er bare å løpe rett frem mens man holder inne skyteknappen og håper på det beste.

Et formildende element er at man kan spille to stykker i samarbeid. Det er klart det blir morsommere med en kompis på samme måte som det er litt morsommere å tømme en utedass sammen med en kompis i stedet for å gjøre det alene.

G.I. Joe er laget som et barnespill, men vettugt nok har PEGI sett det som det krigsforherligende makkverket det er, og gitt det en 16-årsgrense. Dermed blir det totalt skivebom. Voksne mennesker kan umulig være interessert i å spille dette. Uansett hvor mye G.I. Joe-fan du er vil du ikke finne mye å glede deg over i dette spillet, som er lettvinnt hastverksarbeide bare laget for å cashe inn kjappe penger på kinofilmen.

Jeg hadde det ikke moro med G.I. Joe. Det er ikke utfordrende, det er ikke moro, og det er ikke bra laget. Grafikkfeil, ikke-eksisterende fysikk og kunstig intelligens føyer seg bare inn i en lang rekke irritasjonsmomenter som ødelegger dette actionspillet.

Jon Cato Lorentzen

KARAKTER 2/10

Grafikk 2/10 Lyd 5/10 Gameplay 3/10 Holdbarhet 2/10

TRÅGISH GAMMELDAGS ACTIONSPILL

- Morsomt å treffe igjen enkelte figurer
- Elendig kontroll, elendige oppdrag, totalt smakløst konsept



CALL OF JUAREZ: BOUND IN BLOOD

Å være cowboy er langt fra noen dans på roser. Bare spør McCall-brødrene.

Plattform 360/PS3/PC Utvikler TECHLAND Utgiver UBISOFT Utgis LANSERT Antall spillere 1-12 Testet versjon 360 PAL Anb. alder 16+

Sjanger ACTION



STEMNINGSFULLT

Techland har klart å tilføre en unik stemning til spillet. Det føles som en skitten Western, med hardbarka figurer og en desperat historie. Skuddvekslingene har tyngde og våpnene føles autentiske. Godt jobbet av det polske studioet.

Jeg stopper opp et øyeblikk på en liten høyde for å kikke meg rundt. Det golve landskapet er perfekt gjengitt, akkurat som jeg husker det fra utallige westernfilmer. Nedenfor ligger en by med et fengsel. I fengselet sitter en banditt - en banditt som jeg skal få ut. På bakken ser jeg bare knusktørr sand og de brune skinnstøvlene mine - og skyggen av gribbene som sirkler over meg. Som et illevarslende tegn på det som er i ferd med å skje.

Call of Juarez: Bound in Blood er oppfølgeren til 2006-tittelen Call of Juarez, og det er nok en gang polske Techland som sitter ved roret. Allerede her vil kanskje mange rynke på nesa, for western er vel ikke Polens fremste eksportartikkel? Men den etterhvert så rutinerte utvikleren gjør skam på all skepsis, og leverer et av de beste westernspillene som er laget.

I Bound in Blood er det først og fremst historien og karakterene det dreier seg om. Vi følger McCall-brødrenes vei gjennom det ville vesten; mens de deltar i den amerikanske borgerkrigen, deserterer og reiser hjem til familiegården, blir lovløse menn som dreper for penger, reiser til Mexico på jakt etter sagnomsust indianergull og banker hverandre

TIPS

SJekk UT

Call of Juarez 7/10 PS2
Førgjengeren er ikke så polert som oppfølgeren, men har likevel en fengende historie.



FAKTA

WESTERNFEBER

Mens spillutviklere har kastet seg over andre verdenskrig med utallige spill fra kampen mellom nazistene og de allierte, er westernsettingen sjelden kost i dataspill. Call of Juarez-serien er et sjeldent unntak, og i 2010 kommer også Rockstar med sin egen vri på Westernsjangeren. Mens Call of Juarez er et mer tradisjonelt skytespill ønsker Rockstar å gi oss en GTA-opplevelse i ville vesten med Red Dead Redemption.



DUELLER I god westernstil må man selvsagt duellere av og til. Her må man posisjonere seg fornuftig mens man venter på at kirkeklokka skal slå. Fra da av handler det bare om raske reaksjoner.

helseløse over fristerinner de møter på veien. Med et velskrevet og troverdig manus i bunn er Bound in Blood et av de bedre førstepersons-skytespillene når det gjelder historie og driv. Jeg satt klistret fra start til slutt.

Rent spillmessig følger det også opp. Det er på ingen måte noen stor innovator i sjangeren, men jobber videre med velkjente mekanikker. Dekningssystemet føles naturlig, og sakte filmmodusen er inspirert. Solide saker.

Er du på utkikk etter et dugelig western-

spill, så trenger du ikke lete lenger. Bound in Blood er det beste westerspill til dagens konsoller, og helt klart et av de beste westernspillene som er laget.

Carl Thomas Aarum

KARAKTER 8/10

Grafikk 8/10 Lyd 8/10 Gameplay 8/10 Holdbarhet 8/10

HEFTIG WESTERN

- Flott historie, fin grafikk, bra western-følelse
- Tidvis stiv animasjon



Sjanger ACTION



BOMI KRASJ! Det smeller mye i Transformers, men kampene er mer statiske og langt mindre spektakulære enn actionpompografien i filmene.

TRANSFORMERS

Hvordan underutvikle et fabelaktig konsept.

Plattform PS3/360 Utvikler LUXOFLUX Utgiver ACTIVISION Utgis LANSERT Antall spillere 2-8 Anb. alder 7+

Jeg har så lenge jeg kan huske vært en stor fan av Transformers. Jeg satt klistret som liten pjokk da G1-episodene gikk i reprise på TV3, og jeg hadde en haug med leker som er, vel, lekt opp. Sitrinen i kroppen var derfor total da den første filmen kom i 2007, og jeg ble slett ikke skuffet. Jeg så nylig Rise of The Fallen, og ble ikke skuffet denne gangen heller.

Det er ingen nyhet at blockbustere blir fulgt opp med spillversjoner. Men disse er som regel preget av slurr og hastverksarbeid for å rekke en umulig deadline.

I Transformers' tilfelle er det ekstra synd. Bare tenk på potensialet som ligger i konseptet - hele universet er nesten skreddersydd for spillmediet. Og det er nettopp det som gjør at Transformers 2: Rise of The Fallen går ekstra hardt på trynet. Spillet i seg selv er nemlig ikke så hakkendes ille, men det er når man tenker på hva det kunne ha vært at gråten tar meg.

De som har spilt det første spillet, vil merke at hele pakka er påfallende lik denne gangen. Konseptet er mer eller mindre det

samme, bortsett fra at den smått interessante åpne sandkassesettingen er byttet ut med ganske små arenaer som prøver å jukse seg til et inntrykk av frihet og valgmuligheter, noe som varer helt man støter på de stygge blå "usynlige" veggene som kaster skam på et spill laget i 2009.

Som regel handler det om å finne noe eller noen, reparere satellittantenner eller beskytte en bygning, alt mens du konstant angripes av fienden. Hissig bruk av autosikting hjelper deg godt på vei til å fullføre oppdragene.

Transformers, fantastisk som det er, fortjener et skikkelig spill. Det har enda til gode å komme. Kanskje må vi komme oss over finanskrisen, men så lenge noe er laget som et hundre prosent sleipt kommersialisert produkt, vil kvaliteten alltid være lavmål.

Marius Kvitberg Evjenth

KARAKTER 5/10

Grafikk 5/10 Lyd 8/10 Gameplay 5/10 Holdbarhet 4/10

KUNNE BLITT MYE BEDRE

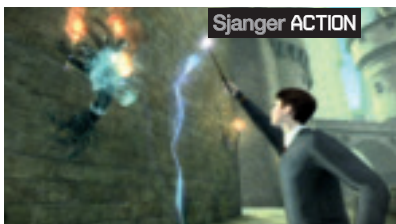
■ Brukbar grafikk, gjennomført flerspillerdel

■ Resirkulært gameplay, lite samsvar med filmen

HARRY POTTER

Og Halvblodsprinsen.

Plattform MULTI Utvikler EA GAMES Utgiver EA Utgis LANSERT Antall spillere 1 Testet versjon Wii Anb. alder 12+



Sjanger ACTION

REPETUS! Ting repeterer seg ofte i Harry Potter.

Spillet om Harry Potter og Halvblodsprinsen bygger ikke mye på historien i boka. Bare sentrale momenter er der, dette er mer en samling minispill med en usynlig historie i bakgrunnen.

Plattformelementene fra tidligere spill er borte. I stedet må jeg lage trylledrikker hvert tyvende minutt. Fly gjennom magiske ringer som Supermann. Duellere i det uendelige.

Harry Potter er lett å spille og blir aldri avansert. En ung Harry Potter-fan vil sluke dette rått. Men litt mer erfarne gamere vil fort bli lei av de uendelige repetisjonene og det halvhjertede hovedspillet.

Martin Andresen

KARAKTER 4/10

Grafikk 5/10 Lyd 7/10 Gameplay 4/10 Holdbarhet 4/10

FOR SIMPELT

■ Grei Harry Potter-stemming, god lyd

■ Utrolig repeterende, upresis kontroll, altfor enkelt

GUITAR HERO: GREATEST HITS

Activision har samlet de kuleste låtene fra de eldste spillene i en pakke.

Plattform MULTI Utvikler NEVERSOFT Utgiver ACTIVISION Utgis LANSERT Antall spillere 1-4 Testet versjon XBOX 360 Anb. alder 12+



Sjanger MUSIKK

Det å anmelde nye Guitar Hero-spill begynner å bli en tanke forutsigbart. Alle vet liksom hva det går i. Alle kjenner til spillmekanikken. Det føles etter hvert som å anmelde en ny låtpakke til Singstar hvor konkusjonen alltid blir den samme: Liker du låtlisten er kanskje dette noe for deg.

Og sånn er det langt på vei med Guitar Hero: Greatest Hits. For rent spillmekanikk er det ikke mye nytt. Det er bare kosmetiske og små strukturelle ulikheter her og der, og til syvende og sist er dette ting som ikke påvirker spillbarheten i noen særlig grad.

Guitar Hero: Greatest Hits henter inn gamle favorittlåter fra Guitar Hero, Guitar Hero II, Guitar Hero III, Guitar Hero Encore: Rocks the 80s og Guitar Hero: Aerosmith. Å plukke låter fra disse spillene er imidlertid ikke helt uproblematisk. For premisene er noen helt andre nå enn da det første spillet kom til Europa i 2006. Da var det

FAKTA

GUITAR HERO

Guitar Hero-serien ble skapt av utviklerne Harmonix og Red Octane. Harmonix stod for selve spildelen, som baserte seg på musikkspillene Frequency og Amplitude på Playstation 2, mens Red Octane lagde plastgitarerne. Spillserien tok kritikkerne med storm fra det første spillet, og etterpørselen etter spillet ble over all forventning. Harmonix lagde en oppfølger, før de forlot franchiseen for å utvikle Rock Band-serien. Det er nå Activision og Neversoft, mest kjent for Tony Hawk-spillene, som lager Guitar Hero-spillene. Serien er fortsatt populær, og det kommer hele syv ulike spill og varianter av serien bare i år.

eneste kriteriet at sangene var kule å spille på gitar. Det var alt det dreide seg om. Gitar. Men mye har skjedd siden den gang. Rock Band har kommet og tvunget hele sjangeren inn i en ny fase. En fase med enda mer plastinstrumenter i stua.

Og etter å ha trommet meg gjennom Greatest Hits, så er det ikke til å stikke under en stol at dette først og fremst er samlingen for deg som fortsatt holder deg til plastøksa. Noe gledelig gjensyn kan ikke garanteres for harde liksom-musikanter.

Mange av låtene har nemlig fått helt nye noteblad, så du kan ikke spille deg gjennom Panteras Cowboys from Hell på autopilot slik du husker den fra gamledager. Her må den øves inn på nytt. Det er i og for seg helt OK, men når jeg føler at Neversoft har gjort en dårligere jobb med noteplasseringen enn Harmonix gjorde i seriedebuten sin, sitter jeg igjen med en kjipt følelse av at alt var bedre før.

Rock Band 2 er et mye bedre spill, men ikke fordi Guitar Hero er dårlig. Det er fordi Rock Band 2 er eksepsjonelt bra. Jeg føler også at Guitar Hero: Metallica var en bedre og mer solid samling låter, satt inn i en smartrere helhet.

Carl Thomas Aarum

KARAKTER 7/10

Grafikk 6/10 Lyd 8/10 Gameplay 8/10 Holdbarhet 7/10

GITARREPRISE

■ Guitar Hero er alltid gøy med kompis

■ Litt dårlige noteark, føles som en reprise



GAMEREACTORS KJØPEGUIDE

Vi hjelper deg i spillsjappa!

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.

Besøk www.gamereactor.no hvis du vil lese lengre anmeldelser på spillene du leser om i Gamereactors kjøpeguide.



SONY PLAYSTATION 3

Sonys tredje spillkonsoll er markedets store muskelbunt!

INFO

Produsent **SONY**
 Lansert **23.03.07**
 Medie **BLU-RAY**
 Signal **HDMI**
 Vekt **5 KG**
 Mål **325x98x274**
 Pris **FRA 3599,-**

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



GAMEREACTOR TOPP 15 PLAYSTATION 3

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

NR.	SPILL TITTEL	SJANGER	UTGIVER	KARAKTER
1	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
2	Grand Theft Auto IV Mesterlig lekeplass med skytevåpen, fete biler og utrolig atmosfære. Et must i enhver spillsamling.	Action	2K Games	10/10
3	Rock Band 2 Den nye rockekongen og verdens beste partyspill. Det beste musikkspeillet på markedet i dag.	Musikk	Electronic Arts	10/10
4	Killzone 2 Et teknisk mesterverk og den mest intense krigsspillopplevelsen vi har opplevd.	Action	Sony	9/10
5	Infamous En stor, åpen by og en elektrisk helt venter i dette lekne PS3-eksklusive eventyret.	Action	Sony	9/10
6	Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots En verdig avslutning på en fantastisk spillserie. Dramatisk, engasjerende og utrolig ambisiøs.	Action	Konami	9/10
7	Street Fighter IV En revitalisering av det klassiske slåssespeillet, hypnotiserende avhengighetskapende.	Slåssing	Capcom	9/10
8	Uncharted: Drake's Fortune Naughty Dogs blanding av Tomb Raider, Indiana Jones og heftig skyteaction lykkes på alle punkter.	Action	Sony	9/10
9	Call of Duty 4: Modern Warfare Intenst krigsspill som dropper klisjeen andre verdenskrig til fordel for terrorister fra dagens nyhetsbilde.	Action	Activision	9/10
10	Saint's Row 2 Gangsterparadis, en lekeplass med biler, skytevåpen og varvittig action. Ren moro.	Action	THQ	9/10
11	Race Driver: Grid Fabelaktig grafikk, ren kjøreglede og en utrolig intensitet. Codemasters er kongene av racing.	Racing	Codemasters	9/10
12	Bioshock Ett av verdens mest stemningsfulle spill, med skrekk og gru i undervannsbymen Rapture. Mesterlig!	Action	Take-Two	9/10
13	Skate 2 Vi elsker å rulle rundt i San Vanelona, mer av det samme og mesterlig gjennomført.	Sport	EA	8/10
14	Fallout 3 Det radioaktive eventyret har dybde nok til å holde deg trollebundet i ukesvis.	Rollespill	Ubisoft	8/10
15	Disgaea 3 Ekstremt avansert og omfattende strategi spekket med absurd crazyhumor. 100+ timers spilletid.	Strategi	Ubisoft	8/10

GAMEREACTORS kjøpeguide er utalukende 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.

ANBEFALES!

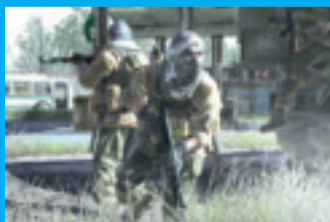
CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE

INFINITY WARD/ACTIVISION

Hva skjer? Terrorister herjer i Russland og Midtøsten og du får leke britisk og amerikansk soldat. Imponer med heseblesende action fra start til slutt, silkeny grafikk, og en gripende historie.

Beste øyeblikk: En desperat kamp i midtøsten mot gigantiske odds, avsluttes med et grusomt nederlag i form av en atombombeeksplosjon.

Til deg som: Vil smake på en ypperlig actionopplevelse, og få med deg historien for oppfølgeren lanseres i høst.



ANBEFALES!

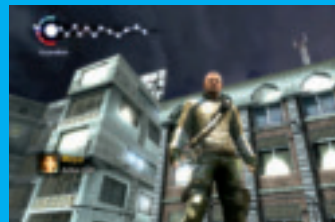
INFAMOUS

SUCKER PUNCH/SCEE

Hva skjer? Med nyvunne superkrefter forsøker du å finne din plass i en terrorrammet by. Du kan få innbyggerne til å elske eller hate deg mens du prøver å nøste opp trådene bak den mystiske bombeeksplosjonen i sentrum av byen.

Beste øyeblikk: Når du oppdager hvor lekende lett du kan manøvrere opp og ned vegger og fra tak til tak takket være et hjelpsomt kontrollsystem.

Til deg som: Vil ha et sjarmerende og variert actionspill på Playstation 3. Infamous er laget med glimt i øyet.



ANBEFALES!

SKATE 2

EA BLACK BOX/ELECTRONIC ARTS

Hva skjer? San Vanelona er gjenoppbygd og dermed er det frem med rullebrettet igjen. Uheldigvis er ikke Mongo Corp. som eier det meste av byen, så glad i skateboardere, men det spiller liten rolle. Rull, hopp, triks og spinn til krampa tar deg.

Beste øyeblikk: Første gang du ser introen og med et smil om munnen kan konstatere at Skate 2 har den samme autentiske undergrunns-følelsen som forgjengeren.

Til deg som: Vil ha et spill som både byr på tøffe utfordringer men også muligheten til å chill i timesvis foran skjermen.



STYR UNNA!

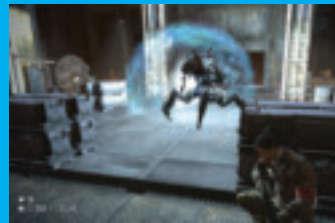
TERMINATOR SALVATION

GRIN/WARNER BROS. INTERACTIVE

Hva skjer? Robotene har overtatt planeten, og som John Connor må du kjempe mot maskinene i spillet basert på filmen. Svenske Grin har kopiert fra spill som Gears of War, men har ikke klart å finne en god balanse, og resultatet er pinlig hastverksarbeide.

Verste øyeblikk: Når du dør for tyvende gang fordi kameraet og kontrolleren nekter å gjøre det du ber om. Frustrerende.

Velg heller: Det finnes nok av skytespill som kan anbefales foran dette, Killzone 2, Resistance 2 eller Infamous er alle langt mer tilfredsstillende.





PLAYSTATION PORTABLE

INFO

Produsent **SONY**
 Lansert **01.09.05**
 Medie **UMD/MS**
 Vekt **220 g**
 Mål **178x74x23**
 Pris **1299,-**

Sonys PSP kommer med en svært widescreen-skjerm og masse muskler under panseret. Det er som en liten multimediamaskin som i tillegg til spill kan brukes til å se på bilder, surfe på nettet og se på film eller høre på musikk. Nye funksjoner og muligheter blir stadig lagt til i oppdateringer.

GAMEREACTOR TOPP 5 PSP

NR.	SPILLTITTEL	KARAKTER
1	Patapon 2	9/10
2	God of War: Chains of Olympus	9/10
3	Daxter	9/10
4	Loco Roco	9/10
5	Rock Band Unplugged	8/10

MICROSOFT XBOX 360

Den bråker som en støvsuger, men har et fabelaktig spillutvalg.

INFO

Produsent **MICROSOFT**
 Lansert **02.12.05**
 Medie **DVD**
 Signal **HDMI**
 Vekt **3,2 kg**
 Mål **399x83x258**
 Pris **1599 KR**
 (ARCADE), **1995 KR**
 (PREMIUM), **2985 KR**
 (ELITE)

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 prosessor-kjerner (3,2 Ghz) og et grafikkort fra ATI. Til tross for at de fleste ekspertene mener at Playstation 3 har litt mer krefter enn Xbox 360 gjenstår det å se de store forskjellene, ettersom utviklerne har klart å få mye ut av Microsofts maskin så langt. Den formidable netjenesten Xbox Live er et imponerende argument for Xbox 360. Microsoft har slitt med en del kvalitetsproblemer med maskinvaren, men dette har de ordnet opp med i de nyeste modellene, som også har blitt utstyrt med en HDMI-utgang.



GAMEREACTOR TOPP 15 XBOX 360

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

NR.	SPILLTITTEL	SJANGER	UTGIVER	KARAKTER
1	Grand Theft Auto IV	Action	ZK Games	10/10
2	Rock Band 2	Musikk	EA	10/10
3	Halo 3	Action	Microsoft	10/10
4	Mass Effect	Rollespill	Microsoft	10/10
5	Gears of War 2	Action	Microsoft	9/10
6	Call of Duty 4: Modern Warfare	Action	Activision	9/10
7	Street Fighter IV	Slåssing	Capcom	9/10
8	Saint's Row 2	Action	THQ	9/10
9	Race Driver: Grid	Racing	Codemasters	9/10
10	Halo Wars	Strategi	Microsoft	9/10
11	Skate 2	Sport	EA	8/10
12	Fallout 3	Rollespill	Ubisoft	8/10
13	Fable 2	Rollespill	Microsoft	8/10
14	Left 4 Dead	Action	Valve	8/10
15	Prince of Persia	Action	Ubisoft	8/10

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

ANBEFALES

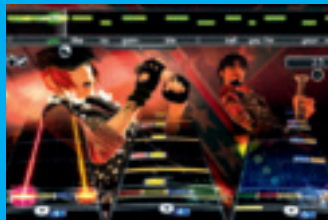
ROCK BAND 2

HARMONIX/ELECTRONIC ARTS

Hva skjer? Folka bak Guitar Hero-spillene har tatt steget videre, og lar nå fire stykker leke rockeband foran skjermen. Prisen for full pakke med alle instrumenter er stiv, men til gjengjeld er dette det ultimate festspillet på markedet i dag, og har tidenes feteste låtutvalg i et musikkspill.

Beste øyeblikk: Når du griper mikrofonen sammen med gitaren og klarer å få fem stjerner på en låt.

Til deg som: Vil ha et musikkspill som bare fortsetter å gi. Med over 500 neclastbare låter er dette det ultimate musikkspillet.



ANBEFALES

HALO 3

BUNGIE/MICROSOFT

Hva skjer? Master Chief kjemper fortsatt om menneskehetens skjebne i spillseriens episke konklusjon. Stor dramatik, fantastiske landskap og heseblesende action. Fantastisk rom-action!

Beste øyeblikk: En desperat kamp mot en gigantisk Scarab, et firebent kjøretøy stappfullt av Covenant-soldater. Følelsen når du endelig får maskinen på knærne er ubeskrivelig.

Til deg som: Teller dagene til Halo: ODST kommer. Dette er perfekt opplading for man igjen skal ut i kamp mot Covenant.



ANBEFALES

RACE DRIVER: GRID

CODEMASTERS/UBISOFT

Hva skjer? Du er en ung og seierssulten racerbiljåfør som lager ditt eget racingteam og begynner å bygge opp din egen karriere. Bilstallen øker, og du kjemper om poeng på tre kontinenter via intense og actionfylte bilrace.

Beste øyeblikk: Å suse mot en sving i maks hastighet, for så å bremse bittelitt og ta svingen med en perfekt brekkslædd. Og tro oss: du kommer til å holde pusten!

Til deg som: Vi venter fortsatt på et spill som skal overgå Grid i intensitet. Kjøp dette for markedets kuleste racingopplevelse.



! STYR UNNA!

VELVET ASSASSIN

REPLAY STUDIOS/GAMECOCK

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

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

Velg heller: Gå for Splinter Cell: Double Agent, eller tynn tommelotter mens du venter på neste Sam Fisher-kapittel.





NINTENDO DS

INFO

Produsent **NINTENDO**
 Lansert **11.8.3.05**
 Medie **CARTRIDGE**
 Vekt **265 G**
 Mål **149x95x23**
 Pris **1199,-**

Nintendo DS har to skjermer, og den nederste er trykksensitiv. Dette gir utviklerne muligheten til å lage annerledes spillopplevelser. 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 DS

NR.	SPILLTITTEL	KARAKTER
1	Chrono Trigger DS	10/10
2	New Super Mario Bros.	9/10
3	The Legend of Zelda: Phantom Hourglass	9/10
4	Professor Layton and the Curious Village	9/10
5	Grand Theft Auto: Chinatown Wars	9/10

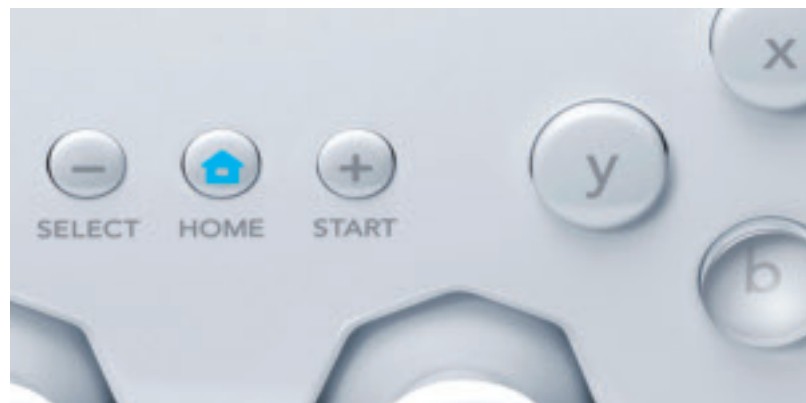
NINTENDO WII

Nintendo revolusjonerer spillkontrollen med sin nyeste konsoll.

INFO

Produsent **NINTENDO**
 Lansert **07.12.06**
 Medie **DVD**
 Signal **COMPONENT**
 Vekt **1,2 KG**
 Mål **55,4x44x225**
 Pris **2199,-**

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



GAMEREACTOR TOPP 15 Wii

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

NR.	SPILLTITTEL	SJANGER	UTGIVER	KARAKTER
1	Super Mario Galaxy Super Mario 64 var fantastisk, Super Mario Galaxy er enda bedre. Plattformspillenes konge.	Plattform	Nintendo	10/10
2	Super Smash Bros. Brawl Et levende Nintendo-museum med utallige timer innebygd underholdning. Perfekt for fire spillere.	Slåssing	Nintendo	10/10
3	The Legend of Zelda: Twilight Princess Links aller største eventyr hittil. Følger oppskriften til punkt og prikke, og lykkes på alle punkter.	Eventyr	Nintendo	9/10
4	Okami Et magisk spill med en magisk ulv og en magisk malepensel. Zelda for viderekomne.	Eventyr	Capcom	9/10
5	Punch-Out!! En perfekt revitalisering av en gammel og klassisk spillserie. Et briljant Wii-spill.	Slåssing	Nintendo	9/10
6	No More Heroes Sær blanding av popkultur og punkprogrammering blir ett av tidenes kuleste spill. Sært og fengende.	Action	Rising Star	9/10
7	Wario Ware: Smooth Moves Hysterisk fjollete tullepill med høyt tempo og absurd logikk. Hektisk og morsomt!	Party	Nintendo	9/10
8	Super Paper Mario Et nostalgisk plattformeventyr med super humor og en deilig stemning. Mario i toppform.	Plattform	Nintendo	8/10
9	Zack & Wiki: Quest for Barbaros' Treasure Pek- og klikkeventyr med finurlig oppgaveløsning, sjarmende figurer og herlig bruk av Wiimoten.	Eventyr	Capcom	8/10
10	Mario Kart Wii Kart-serien er bedre enn den har vært på lenge. Nye ferdigheter, nettracing og like frenetisk som før.	Racing	Nintendo	8/10
11	De Blob Det kanskje mest fargerike spillet til Nintendo Wii heter De Blob, og er ren lykke i spillform!	Plattform	THQ	8/10
12	Klonoa Sjarmende og barnevennlig plattformspill basert på et gammelt Playstation-spill.	Plattform	Namco-Bandai	8/10
13	Metroid Prime 3: Corruption Samus nyeste eventyr tar serien i nye retninger, og ender opp som et svært stemningsfullt romeventyr.	Action	Nintendo	8/10
14	Mario Strikers Charged Fotball uten offside og dommer. Action-sport på sitt aller beste, kjøpt og intenst.	Sport	Nintendo	8/10
15	Resident Evil 4: Wii Edition Ett av tidenes actionspill gjør seg svært godt på Wii. Nytt siktesystem gjør spillopplevelsen intens.	Action	Capcom	8/10

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

ANBEFALES!

PUNCH-OUT!!

NEXT LEVEL GAMES/NINTENDO

Hva skjer? Det er old-school lynkjapp reaksjonsfest idet en gammel klassiker får moderne drakt. Utmanøvrer motstanderne ved å vente på riktig signal og dukk til siden for å unngå slag med millimeterpresisjon og lynraske reflekser. Utfordrende glad-boksing så langt fra virkeligheten som man kommer. **Beste øyeblikk:** Etter lang trening har du endelig knekt koden, og reagerer perfekt på motstanders bevegelser, for så å knuse ham i bakken med en uppercut. **Til deg som:** Vil ha et humoristisk spill som utfordrer refleksene.

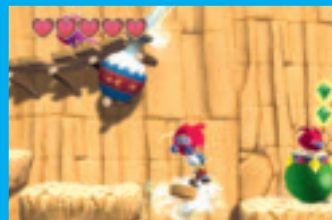


ANBEFALES!

KLONOA

NAMCO-BANDAI/NAMCO-BANDAI

Hva skjer? Den langørete Klonoa er på jakt etter krystaller i et tradisjonelt todimensjonalt plattformspill med tredimensjonale bakgrunner. Klonoa hever seg over mengden ved å være sjarmende i alt det gjør. Lekker grafikk, vennlig gameplay, og et spill hele familien kan kose seg med. **Beste øyeblikk:** Når verden rundt deg våkner til live idet kameraet beveger seg i tre dimensjoner mens du løper fremover. **Til deg som:** Vil ha et litt gammeldags plattformspill som sjarmere fra første til siste hopp.

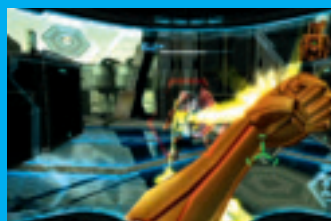


ANBEFALES!

METROID PRIME 3

RETRO STUDIOS/NINTENDO

Hva skjer? Det tredje kapittelet i trilogien om Samus Arans utforsking i verdensrommet tar en ny vri, idet vi for første gang ikke slåss alene men sammen med allierte. Utypisk Metroid, men likevel en flott oppsummering av tre knallbra actionspill. **Beste øyeblikk:** Å hoppe fra platå til platå baklengs, mens man skyter unna jagende sci-fi-fugler og unngår bunnløse juv er mer givende enn man skulle tro, takket være et superstramt kontrollsystem. **Til deg som:** Liker action og eventyr, for det er masse utforsking i Metroid-spillene.



STYR UNNA!

BIG BEACH SPORTS

THQ/THQ

Hva skjer? Iølgen av billige spill som skal cache inn på Wiis popularitet er dette ett av de verste. Ufattelig stygg grafikk i et spill der man skal kaste frisbee og leke på stranda. Simpelt gameplay, frustrerende småspill og rett og slett bortkastede penger. Styr unna for enhver pris. **Verste øyeblikk:** De stygge figurene er egentlig det som tar kaka. Vi fatter ikke hvordan det er mulig å ha et så dårlig figurdesign. **Velg heller:** Wii Sports Resort eller Mario & Sonic at the Olympic Games.





I LOMMA DS: NEW SUPER MARIO BROS.

NINTENDO/NINTENDO

Hva skjer? Todimensjonalt gammeldags plattformaction med verdens beste plattformspillfelt. Essensielt.
Beste øyeblikk: Når du har rundet spillet og begynner jakten på alle hemmelighetene.
Til deg som: Vil ha det ultimate håndholdte plattformspillet, og som ønsker å lade opp i forkant av Wii-versjonen som er på vei.



I LOMMA PSP: ROCK BAND UNPLUGGED

HARMONIX/ELECTRONIC ARTS

Hva skjer? Harmonix har vendt tilbake til røttene med Rock Band Unplugged, som er en moderne versjon av kultklassikerne Frequency and Amplitude.
Beste øyeblikk: Når du lærer deg å holde liv i alle instrumentene gjennom hele låten.
Til deg som: Liker musikk og elsker å jakte på poeng.

PC / WINDOWS

Spillverdens mest populære plattform med mange muligheter.

INFO

Produsent **FLERE**
 Lansert **1971**
 Medie **DVD**
 Signal **FLERE**
 Vekt **VARIERENDE**
 Mål **VARIERENDE**
 Pris **VARIERENDE**

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



GAMEREACTOR TOPP 15 PC / WINDOWS

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

NR.	SPILLTITTEL	SJANGER	UTGIVER	KARAKTER
1	Half-Life 2: The Orange Box En utrolig samling gode spillopplevelser i tre forskjellige spill. Veldig mye valuta for pengene.	Action	EA	10/10
2	The Elder Scrolls IV: Oblivion Vanvittig stort rollespill i en åpen verden. Forsatt til gode å bli forbigått når det gjelder atmosfære.	Rollespill	2K Games	10/10
3	Crysis Grafikkmonsteret satte også en ny standard for førstepersonspill på PC. Hefdig jungelaction.	Action	EA	10/10
4	Mass Effect En vakker romopera fra folka bak Knights of the Old Republic. Hardcore sci-fi og herlig rollespill.	Rollespill	EA	10/10
5	NY The Sims 3 Økt frihet gir økt spilleglede i EAs sosiale simulator.	Simulator	EA	9/10
6	Race Driver: Grid Fabelaktig grafikk, intens racing. Dette er et actionspill forkledd som et racingspill.	Racing	Codemasters	9/10
7	Call of Duty 4: Modern Warfare Intenst krigspill som forlater andre verdenskrig til fordel for moderne våpen og terroristjakt. Polert!	Action	Activision	9/10
8	Supreme Commander Et dypt strategispill med omfattende muligheter. For hardcore fans av sanntidsstrategi.	Strategi	THQ	9/10
9	Company of Heroes Fabelaktig gjenskapelse av andre verdenskrig i actionstrategi-form. Intenst og givende.	Strategi	THQ	9/10
10	Bioshock Uovertruffen guffen undervannstemning i undervannsbymen der alt gikk galt. Intenst.	Action	Ubisoft	9/10
11	Lord of the Rings: Mines of Moria Ringens brorskap har forlatt Rivendell og begynt på den lange og farefulle veien mot Mordor...	Onlinerollespill	Codemasters	9/10
12	Football Manager 2009 Det er så avhengighetsskapende at det burde vært forbudt i dette landet.	Simulator	Sega	9/10
13	World in Conflict Fantastisk enspillerdel og en solid multiplayerdel gjør World in Conflict til en bunnsolid strategiopplevelse.	Strategi	Vivendi	8/10
14	Left 4 Dead Fire overlevende må samarbeide for å komme seg helskinnet gjennom zombie-apokalypsen.	Action	Valve	8/10
15	Fallout 3 Det kommer tregt i gang, men for et eventyr det er når dette post-apokalyptiske mesterverket først starter.	Rollespill	Ubisoft	8/10

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

ANBEFALES!

THE SIMS 3

MAXIS/ELECTRONIC ARTS

Hva skjer? Simmene kan endelig bryte ut av husene sine og fritt utforske byen og nabolaget sitt. Familiemedlemmene kan gå i parker, på besøk, i butikken, på biblioteket og på kino. Mikroverdenen ble plutselig mye større og mer levende.
Beste øyeblikk: Når du begynner å leke med rammebetingelsene og studerer simmenes reaksjoner. The Sims 3 er et sosiologi-studie, og å følge en familie er merkelig avhengighetsskapende.
Til deg som: Savner tiden da du lekte med dukkehus.

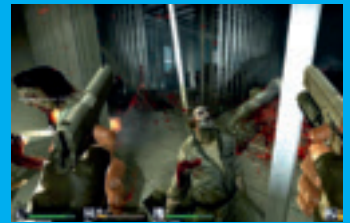


ANBEFALES!

LEFT 4 DEAD

VALVE/ELECTRONIC ARTS

Hva skjer? Zombie-apokalypsen er over oss, og som en av fire overlevende må du komme deg i sikkerhet. Samarbeid er alfa og omega, så hvis du ikke liker å kommunisere med headsetet kan du holde deg langt unna.
Beste øyeblikk: Når du og tre kompisar klarer å holde horden unna lenge nok til å unnsnippe i god behold. Spesielt når du når høyere vanskelighetsgrader og hver eneste kule og helsepakke blir livsviktig.
Til deg som: Liker å spille online, liker å samarbeide med andre, og klarer å være en del av et team.

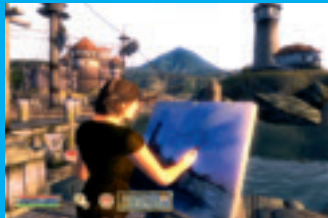


ANBEFALES!

THE ELDER SCROLLS: OBLIVION

BETHESDA/TAKE-TWO

Hva skjer? Det begynner å dra litt på åra, Bethesdas klassiker, men er fortsatt like engasjerende. Du er helten i et episk rollespill med utrolig atmosfære og friheten til å gå hvor du vil og gjøre så og si hva du vil. Lekker og morsomt.
Beste øyeblikk: Når du rømmer fra fengselet, sola står opp, og du ser en gigantisk verden som lar deg gå hvor du vil. Episk.
Til deg som: Er ute etter et spill som vil holde deg fanget foran skjermen i mange uker. Gammelt, jada, men utrolig spillbart.

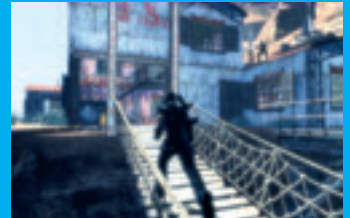


! STYR UNNA!

DAMNATION

CODEMASTERS/CODEMASTERS

Hva skjer? I en verden som blander cowboyer og western-klišeer med teknologi og steampunk, ligger alt til rette for en original spillopplevelse. I stedet får vi en oppvisning i dårlig spilldesign, elendig grafikk og elendige plattformelementer. En katastrofe i spillform.
Verste øyeblikk: De livløse animasjonene. Det føles som om du styrer en stiv barbie-dukke som skyter andre barbie-dukker.
Velg heller: Call of Juarez er et mye bedre westernspill, og det kommende Red Dead Redemption ser veldig lovende ut.





SLIK LAGDE VI BLADET! For daglige blogger: www.gamereactor.no

EN MÅNED HOS GAMEREACTOR

Vi får mange henvendelser fra lesere som vil vite hvordan vi lager bladet hver måned. Her kan du lese alt som har skjedd den siste måneden på Gamereactor-kontoret.

HVASKJERA? Sjefredaktør Jon Cato Lorentzen skriver om livet på Gamereactors kontor, og hvordan bladet du nå leser ble til.

Ui har vært på ferie alle mann. Carl Thomas har forlatt oss, og vi har fått en ny redaksjonssjef.

Sommeren er vanligvis en rolig tid i spillbransjen, men med E3 i juni, utskiftinger i staben, og en bunke nye spill i juni og juli har det vært nok å gjøre her i Gamereactor.

1/6

E3 sparkes i gang. Vi har vår gjeng på plass over Atlanterhavet med kamera og mikrofon. I mellomtiden følger vi i den norske redaksjonen messa hjemmefra. Med direktesendte pressekonferanser er det ikke noe stort problem å få med seg de store annonseringene og trendene fra årets show. Microsoft er først ut med en imponerende oppvisning der det ene storspillet etter det andre ruller over skjermen, fulgt opp av kjendiser som Steven Spielberg og Paul McCartney. Det hele toppes med det "intelligente" kameraet Natal, som blir den store snakkisen resten av messa. En av de mest imponerende presse-konferansene jeg har sett fra E3 noensinne.



Hideo Kojima i fiendens leir. PS3-fansen var på gråten.

2/6

Nintendo følger opp Microsoft ved å skuffe fansen som som vanlig har skyhøye forventninger. Det holder ikke med et nytt Metroid fra Team Ninja, en

oppfølger til Super Mario Galaxy og et New Super Mario Bros for fire spillere til Wii. Fansen vil ha mer, mer, mer.

3/6

Sony avslutter de tre store pressekonferansene med en mer solid presentasjon enn de har hatt på mange år. Flere gode titler presenteres etter hverandre, og det hele avsluttes med Sonys svar på Nintendos Wii-mote, en slags tryllestav som skal brukes sammen med Eyetoy-kameraet. Dessverre tok Microsoft mye av piffen ut av Sonys egen dings. Men en solid visning som ga publikum fornyet tro på PSP og håp om at PS3 endelig kan få et spillbibliotek som kan matche Xbox 360.



Sony satser friskt på PSP med ny modell.

5/6

E3 er endelig over for denne gang, og vi kan puste lettet ut. Vår arbeidsukeelevator Martin Lucas Eick har skrevet nyhetssaker til krampa tok ham, og med mer enn 200 nyhetssaker i løpet av E3-uka på Gamereactor.no tar vi velfortjent helg.

10/6

Vi er allerede i full gang med augustnummeret. En utrolig blek august så og si uten spillanseringer gjør at vi må begynne å planlegge ganske detaljert allerede. En tur for å se på Halo: ODS

får fylle noen sider, sniktitter på en del E3-høydepunkter, samt mange faste sider utgjør så langt skjelettet av magasinet.

15/6

Carl Thomas reiser avgårde til Sicilia på ferie, og jeg styrer skuta alene.

29/6

Carl Thomas er tilbake, og det er min tur til å ta ferie. Ferien starter i Göteborg med besøk på Liseberg og opplevelses-senteret Universum. Over 30 graders varme gjør dette til en svært trivelig miniferie. På vei tilbake fra Liseberg oppdager vi at vi valgte helt feil hotell. Neste gang skal jeg bo på Hotel Alien! Garantert!



I samme kvartal som Hotel Predator...

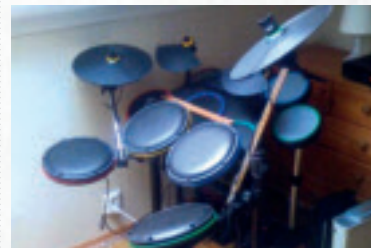
3/7

Nattkjøring over fjellet til Halsnøy rett ved Stord, hvor sommerferien min skal fortsette på en liten hytte i strandkanten. Å kjøre bil om natten er deilig. Da slipper man tungtrafikken og campingvognene og kan seile avgårde i ro og mak.

18/7

Jeg kommer tilbake fra ferien for å jobbe, men resten av familien skal være på hytta en uke til, så da er det bare å finne frem trommesettet og Rock Band 2 og

skru volumet til 11 hver kveld. Etter fem timers tromming svetter jeg som en gris i sommervarmen. Jeg leste en gang at en trommeslager i et rockeband forbrenner like mye kalorier under en konsert som en fotballspiller i Premier League gjør i løpet av en kamp, og det tror jeg gjerne. De ekstra kiloene jeg dro med meg hjem fra ferie svettes bort på en uke.



Begynner å få nok trommer i spillstua nå...

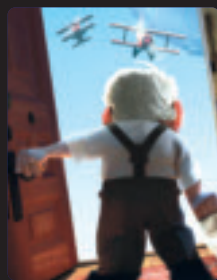
21/7

Alene på jobb mens Carl Thomas har sin siste ferieuke i London. Rart å tenke på at neste uke blir den siste uken jeg skal jobbe sammen med Carl Thomas, som har vært med å lage Gamereactor helt siden blad #2 for hele seks år siden. Det er litt vemodig, men samtidig moro å se hvordan Carl Thomas virkelig brenner for studiene han skal starte på. Med den arbeidserfaringen han tar med seg fra seks år som skribent, redaktør og redaksjonssjef stiller han med helt unik erfaring og bakgrunn når han om tre år skal ut på arbeidsmarkedet igjen.

27/7

Carl Thomas er tilbake på jobb, og vi kaster oss over magasinproduksjonen for fullt. Betatestensene faller på plass, og de siste omtalene begynner å bli klare. Batman dukker endelig opp, og vår avstemning om hvilket cover vi skal

SJEFENS SPILLELISTE Dette har redaktøren holdt på med denne måneden



UP! DISNEY/PIXAR

I sommer klarte jeg å snike sønnen min inn på en pressevisning av den nye Pixar-filmen Up! Og for en film. I tillegg til å ha et helt nydelig bilde med teksturer og teknikker jeg aldri har sett for i animasjonsfilmer, byr den på en hjertevarm historie. Pixar klarer faktisk på en fantastisk smakfull måte å presentere voksne problemstillinger slik at barn og kan relatere til dem. Det hjelper

også at hovedpersonen er en greiten gammel gubbe som jeg kan kjenne meg godt igjen i.

Up! er nok en fabelaktig film fra Pixar, som virkelig har funnet storfornem igjen etter den begredelige Cars.



MAD MEN SESONG 2 LIONS GATE TELEVISION

En av mine nye yndlingsserier handler om reklamemannen Don Draper som utformer reklamekampanjer på starten av 60-tallet. Det høres kanskje ikke så spennende ut, men serien har en bunnsolid stil som får en til å lengte tilbake til et ryddigere århundre der reklameplakatene så ut som små kunstverk.

Alt er ikke gull og grønne

skoger, den tidsriktige beskrivelsen av epoken fører med seg syke holdninger til rasisme, homofile, røyking og kvinner. Det er faktisk ikke mer enn 50 år siden, og både sjokkerende og underholdende å se hvilke holdninger som rådet på den tiden.



FALLOUT 3 BETHESDA/TAKE-TWO

I sommerferien har jeg benyttet anledningen til å reise tilbake til Washington etter atomkatastrofen. En bunke tilleggspakker lokket meg tilbake til ødemarka, og der ble jeg kveld etter kveld.

Den post-apokalyptiske verdenen i Fallout 3 er kanskje klišefyllt i spillsammenheng, men for en utrolig stemning som råder mens man rusler rundt i

ødemarken, livredd for å havne i et bakholdsangrep. Tidligere i år leste jeg Cormac McCarthys bok The Road, som har mye til felles med Fallout-spillene, og som ga meg et nytt perspektiv på spillet. Anbefales til alle Fallout-fans.

bruke resulterer i hele 300 kommentarer og masse engasjement blant leserne. Moro.

29/7

Pulten til Carl Thomas står tom, og jeg legger inn noen overtidstimer for å få magasinet a jour. Samtidig presenteres vår nye redaksjonssjef Magnus Tellefsen på nettsiden, og leserne sender inn over hundre spørsmål til intervjuet som skal publiseres på gamereactor.no mandag.

31/7

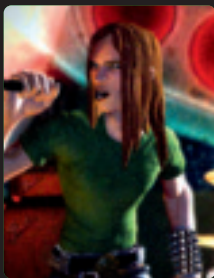
Kommer litt senere enn normalt på jobb, da jeg kjører ut til Sandvika Storsenter og stiller meg i kø halvannen time for å sikre meg en iPhone 3Gs. Jeg vet, det er litt geeky å stå i kø for å kjøpe en mobiltelefon, men hva kan jeg si? "I'll buy anything if it's shiny and made by Apple!" som en entusiastisk forbruker en gang sa i en videoreportasje på The Onion. Den nye telefonen er i hvert fall fet, raskere og lekrere enn den gamle importerte USA-modellen jeg har brukt før. Jeg er fornøyd.



Ny telefon, ny giv!

3/8

To dager til deadline, og Magnus begynner i sin nye jobb. Arbeidsoppgavene er allerede planlagt av meg, og Magnus kommer fort inn i sakene. Jeg fullfører Batman-anmeldelsen, og slakter G.I. Joe, et av de mest smakløse spillene jeg har spilt i år. Magnus fikser nyheter og setter seg inn i publiserings-systemet mens vi venter i spenning på beskjed fra Danmark om det kommer flere annonsesider. Snart ferdig nå. Snart ferdig...



ROCK BAND 2 HARMONIX/ELECTRONIC ARTS

Det ble også tid til trommetimer i Rock Band 2 i sommer. Jeg er litt for glad i å laste ned nye sanger, og oppdaget at jeg egentlig ikke har spilt alle jeg har hentet ned ennå.

I tillegg gikk jeg til innkjøp av nytt trommesett til spillet i vår. Ion Drum Kit utvider leketrommene som følger med til å bli et ekte trommesett. Tre

symbaler, tre tammer og en skarptromme gjør spilleopplevelsen enda mer engasjerende enn før, nå føler jeg meg faktisk som en ekte trommeslager. Rock Band fenger fortsatt like mye som før, utrolig nok.



Sjanger EVENTYR

VALGFRITT Grafikken i Monkey Island er selvsagt pusset opp til moderne standard, men synes du Guybrush og de andre kler tegnefilmstilen dårlig kan du når som helst bytte tilbake til den originale grafikken.

THE SECRET OF MONKEY ISLAND

Lucasarts klassiker gjenoppstår med ny grafikk og tale.

Plattform XBOX 360 Utvikler LUCASARTS Utgiver LUCASARTS Tekst MAGNUS TELLEFSEN

Monkey Island-serien satte i sin tid standarden for en bråte pek-og-klikk-spill som skulle dominere store deler av 90-tallet. LucasArts har nå sluppet det første spillet i serien i en ny utgave hvor grafikken er pusset opp, et nytt kontrollsystem for Xbox 360-versjonen er utviklet, musikken og lydeffektene er spilt inn på nytt, og alle personene i spillet har nå stemmer.

Vi befinner oss ett eller annet sted i Karibien. Guybrush Threepwood ønsker fremfor alt å bli en mektig sjørøver. For å oppnå dette

må han stjele, dra på skattejakt og ikke minst havne i fekteduelle hvor den som kommer opp med de beste fornærmelsene vinner.

Historien er velskrevet, og dialogen holder et svært høyt humoristisk nivå. Grafikken har fått seg en kraftig overhaling, og bakgrunnene er stort sett nydelige. Kunstnerne har forandret lite på det originale designet, og heller fokusert på å oppgradere detaljnivået og legge til små subtile animasjoner.

The Secret of Monkey Island er et viktig stykke spillhistorie, og bør spilles av alle. **9/10**

PORTFORBUDD Det finnes ikke publikum i Tour de France...

Sjanger SPORT



BLODIG Blodet flyter fra tegneseriefigurene i Fat Princess.

Sjanger ACTION



TOUR DE FRANCE

Dette spillet trenger doping!

Plattform 360 Utvikler CYANIDE
Utgiver FOCUS HOME ENT. Tekst JON CATO LORENTZEN

Etter å ha fulgt litt med på Tour de France i sommer bestemte jeg meg for å prøve meg som lagleder i det offisielle spillet på Xbox Live Arcade.

Men det angret jeg på nå. Ikke nok med at spillet ser ut som det er laget for første generasjons 3D-kort til PC, det henger ikke på grep spillmessig heller.

I en mølge skal du gi ordre til sykklistene dine, men manglende grensesnitt gjør at alt bare er kaos.

Sprintetapper må man sykle selv, med verdens tregeste kontroll. Styr unna! **2/10**

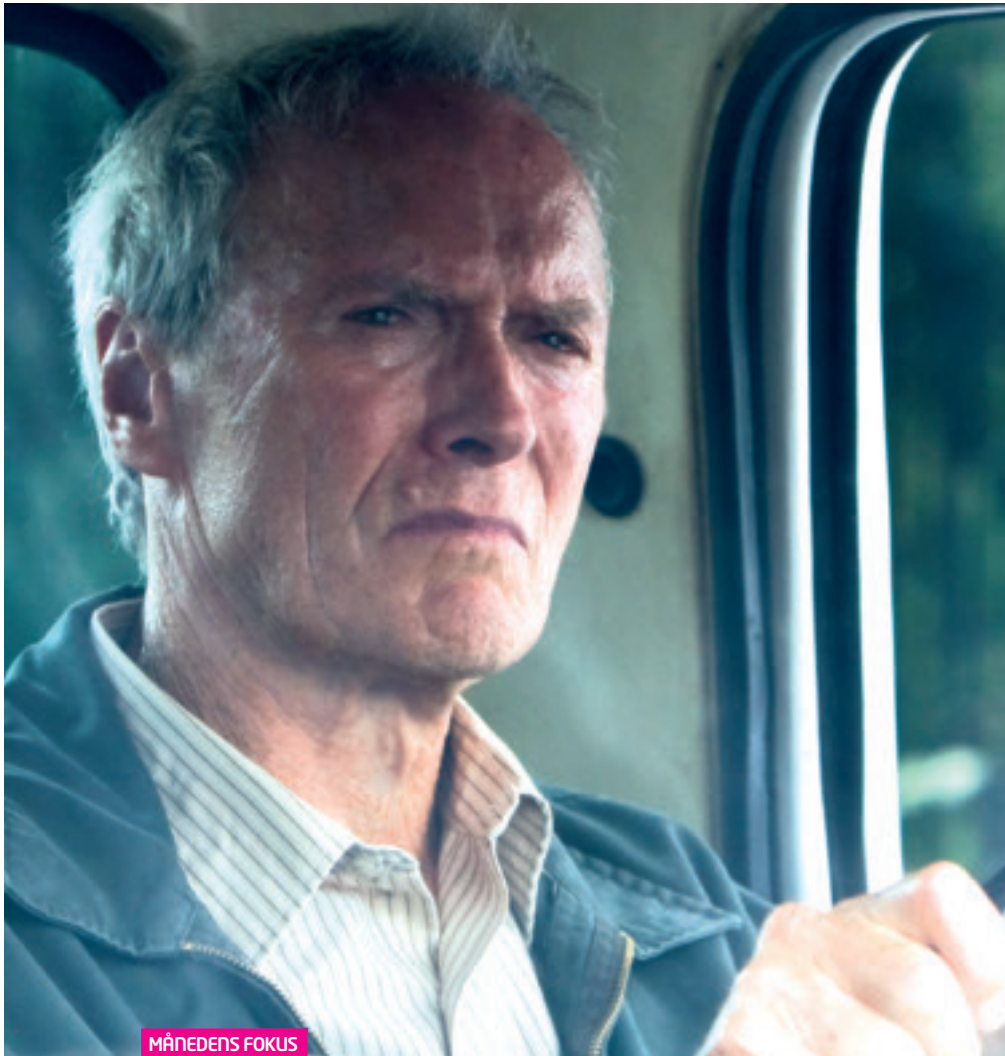
FAT PRINCESS

Kaotisk flerspillerfest på PSN.

Plattform PLAYSTATION 3 Utvikler TITAN STUDIOS
Utgiver SCEE Tekst JON CATO LORENTZEN

Fat Princess har blitt opphøyet som det kuleste nedlastbare spillet til Playstation 3 noensinne, men det er ikke så fett som man hadde håpet på.

Spillet er et kaotisk flerspiller spill der man skal redde en prinsesse og bære henne hjem til slottet sitt. Ulike figurtyper gjør at man kan angripe, helbrede, samle ressurser og så videre, men spillet i seg selv er så kaotisk at dype strategier må vike for konstante overfall og beleiringer. Lagarbeid er vanskelig, og hele spillet ender opp som en hyperaktiv variant av Gauntlet. Sjarmerende, men ufokusert. **5/10**



MÅNEDENS FOKUS

SINNATAGGEN!

Clint Eastwood er tilbake. Sint, tøff og steinhard!

Gran Torino

Sjanger **DRAMA**
Utgis LANSERT
Tekst DAVID SHOVLVY

Gran Torino er en sagnomsust bilmodell med legendestatus, men la oss heller konsentrere oss om den levende filmlegenden Clint Eastwood. Mannen og myten. Etter en årrekke som kjekkas-vigilante i diverse western- og krigsfilmer (Per un pugno di dollari, Where Eagles Dare og Kelly's Heroes) har Eastwood med årene trukket seg mer og mer tilbake. Regissøren Clint Eastwood har allerede en imponerende CV toppet med Mystic River (2003) og Million Dollar Baby (2004). I sistnevnte figurerer han som i Gran Torino, på begge sider av kameraet. Med Gran Torino viser Clint Eastwood at han fortsatt har krutt igjen.

Walt Kowalski (Eastwood) er en pensjonert bilmekaniker

med en fortid som soldat i Korea-krigen. Kona har nylig gått bort og hans forhold til barn og barnebarn er mildt sagt tynnslitt. Den ene sønnen kjører en japanskprodusert bil, mens det eldste barnebarnet er mest interessert i hva hun vil arve når bestefaren går i graven. Det er heller ikke til å skyve under en stol at Walt er en rasist med stor R, dermed er det duket for problemer når hans tidligere så velkjente nabolag nå nærmest utelukkende består av Hmong-innvandrere fra Sørøst-Asia.

Hans amerikanske verdier og stolthet blir utsatt for en skikkelig kulturkrasj idet Walts verden møter naboenes. Til hans store overraskelse viser det seg at han har mer til felles med innvandrene enn sitt eget kjøtt og blod. Dermed blir alle hans bastante sannheter satt på en alvorlig prøve, samtidig som fortiden

innhenter han og familien.

I Gran Torino vandrer Clint Eastwood rundt med en mimikk som kan drepe, han ser rett og slett dritsur og høres dritsur ut 24-7. Til tross for det bærer han på en viss sjarm, jeg blir litt glad i den gamle grinebiteren som lirer av seg den ene rasistiske uttalelsen drøyere enn den andre. Walt Kowalski diskriminerer ikke, han hater alle like mye og da er det tydeligvis helt okay. Det er nesten litt komisk hvordan de han klarer å gjøre narr av "alle" folkeslag og raser. Her er ingen glemt. Politisk korrekt til fingerspissene.

De sterke karakterene er hovedgrunnen til at filmen er et vellykket Eastwood-prosjekt. Deres reise sammen med en alvorlig konflikt er kjernen som gjør Gran Torino til et av årets overraskende høydepunkt. **9/18**



The Wackness

Sjanger **DRAMA**
Utgis LANSERT
Tekst DAVID SHOVLVY

Det er klart for sommerferie. Året er 1994 og Luke Shapiro (Josh Peck) er endelig ferdig med High School. Sola steker, Biggie Smalls er det hotteste på radioen og Lukes sommerjobb som hasjlinger går sakte fremover.

The Wackness er på mange måter en tradisjonell oppvekst-skildring. Midt i det dypeste New York City jakter en ung og usikker Smalls er det hotteste på radioen og Lukes sommerjobb som hasjlinger går sakte fremover. The Wackness er på mange måter en tradisjonell oppvekst-skildring. Midt i det dypeste New York City jakter en ung og usikker Smalls er det hotteste på radioen og Lukes sommerjobb som hasjlinger går sakte fremover.

Det tar litt tid for The Wackness setter seg, men i likhet med tunge hip hop-beatsene får vi se litt dybde etter hvert. I tillegg til musikken er skuespillerne høydepunktet. Både den rutinerte Kingsley og unge Peck leverer varene (sistnevnte bokstavelig talt), pluss på med gode biroller fra Method Man og Mary-Kate Olsen(!) og du er i havn. Ikke wack i det hele tatt. **7/18**



The International

Sjanger **THRILLER**
Utgis LANSERT
Tekst DAVID SHOVLVY

Jeg hadde høye forventninger til The International. En thriller med Clive Owen og Naomi Watts der de reiser rundt i verden på kryss og tvers på jakt etter lysskye bankmenn - samtidig som de selv blir jaget. Lett å like rett og slett. Dessverre treffer The International en del fartsdumper underveis, det blir aldri sitrende spennende eller underholdende actionfylt. Litt skuddveksling får vi selvfølgelig, men det blir litt for lite og litt for sent.

Clive Owen innehar hovedrollen som Interpol-agenten Louis Salinger. Målet hans er å avsløre The International Bank of Business and Credit, en bank som er innblandet i det meste av trobbel det er mulig å komme over.

Problemet til The International er at den faller litt mellom to stoler, vi får verken action-thrilleren a la Jason Bourne eller den intelligente europeiske thrilleren vi hadde forventet ettersom manuset og historien er for svak. Alt i alt en seig thriller som funker en rolig søndags-ettermiddag. **5/18**



Role Models

Sjanger **HOMEDE**
Utgis 25. AUGUST
Tekst DAVID SHOVLVY

De såkalte "Dick-flick"-filmene har gått sin seiersgang på amerikanske kinoer de siste årene. Superbad, Knocked Up, I Love You, Man, lista er uendelig lang. Role Models havner også i denne kategorien og det er gjengangerne Paul Rudd og Sean William Scott som sitter med hovedrollene. Bordet er dekket og klargjort for guttekomikk. Jeg kan avsløre med en gang at jeg lo mye i løpet av Role Models, og det er jo i bunn og grunn en god attest.

Danny (Rudd) og Wheeler (Scott) promoterer en energidrikk på ungdomskoler og har det de i statene kaller en dead-end-job. Med det i bakhodet, samt litt andre problemer vikler den dynamiske duoen seg inn i trøbbel. De blir arrestert og kan velge mellom fengsel eller 150 timer samfunnstjeneste under parolen til Sturdy Wings - Et reservepappa-program. Her starter også de morsomme hendelsene å rulle, ingen store overraskelser, men flust med kjenne replikker og mannelig sosialisering på lavt og barnslig nivå. **6/18**



Mad Men sesong 2

Sjanger **DRAMA**
Utgis LANSERT
Tekst DAVID SHOVLVY

Den første sesongen av Mad Men var et friskt pust på serie-scenen i fjor, nesten medisins for oss som elsker å fordype oss i en verden med menneskelige karakterer og umenneskelige valg.

Vi befinner oss fortsatt i det dypeste dypet av reklamebransjen. Don Draper (Jon Hamm) og kompaniet drikker fortsatt drinker til lunsj og kurtiserer sekretærene når de kjeder seg. Mannsjåvinismen trumper alt som heter likestilling og det er vanskelig å ikke gjøre annet enn å trekke på smilebåndet. Don Draper er kongen av menn. I hvert fall på utsiden. Det er her produsentene bak serien gjør seg fortjent til lønna, baksiden av medaljen portretterer genialt gjennom manus, foto og regi. Det er ikke uten grunn at Mad Men haler i land den ene Emmy- og Golden Globe-prisen etter den andre. Likte du den første sesongen er det bare å kjenne sin besøkelsestid; det er den samme pakka med nye intriger og spennende sidespor. **8/18**

VINN EN!

MASSEVIS AV KNALLTØFFE KONKURRANSER
Sjekk ut: www.gamereactor.se



EA SPORTS

VINN SPILLPAKKE!

Ta sjansen, delta i konkurransen og vinn tre sportspill fra EA!

Fyll i rett svar under:



Hva het Muhammed Ali før han byttet navn?

Cassius Clay Michael Stinter Ali Muhammed

Hvor gammel er Tiger Woods?

35 31 33

Hvor mange Wimbledon vant Björn Borg?

5 3 7

Motivasjon:

Fortell oss kort hvorfor akkurat du er verdig til å vinne sportspakken fra EA:

.....
.....
.....
.....
.....

Navn og adresse

Digital distribusjon er ikke helt oppe å kjøre ennå, så vi trenger å vite hvor vi skal sende premien din hvis du vinner:

Navn:

Adresse:

Postnummer & sted:

Telefonnummer:



ZOMBIE- ZJEFEN

Gamereactor møtte Valves markedsjef Doug Lombardi på et utested i London, og han var mer enn villig til å svare på våre spørsmål om zombier og vandøde.

Hvorfor tror du at zombier er en så fet dataspillfiende?

- Jeg tror det er rett og slett fordi de er så morsomme å drepe. Zombier er horder med snublende og stønnende monstre man bare kan meile ned. De er kanonføde, og det er moro å skyte dem.

Ble du overrasket over den negative reaksjonen fra enkelte fans da dere annonserte Left 4 Dead 2?

- Ja, jeg ble litt overrasket. Vi forventet det ikke i det hele tatt.

Hva er din favoritt zombie-film, og hvorfor?

- Åh, den var vanskelig. Der er jo så mye forskjellig. Jeg liker egentlig best de eldre klassikerne, de som var 'low tech' med mye mindre budsjetter enn hva man har i dag. Jeg synes det er gøy å se hva de fikk til med to – tre kameraer og noen liter jukseblod. Men jeg har ingen konkrete favoritter, da er det lettere om du spør meg hva favorittspillet mitt er.

Det passer bra at du sier, for mitt neste spørsmål er: hva er ditt favoritt zombiespill?

- Her også er det mye bra å velge mellom. They Hunger-modifikasjonen til Half-Life er jo en fin klassiker, men jeg må faktisk si at Plants vs. Zombies er min favoritt. Jeg elsker det de har gjort med det spillet, og hvordan de bruker zombiene.

Hvorfor valgte dere New Orleans som beliggenhet til Left 4 Dead 2?

- Det virket bare så perfekt. New Orleans har jo fra før av en veldig skummel, nesten hjem søkt historie. Helt i starten, da byen ble grunnlagt, visste de ikke at New Orleans egentlig lå under havoverflaten, så de gravla de døde under bakken som vanlig. Når likene så senere ble presset opp igjen av vannet og ble skylt ut i elvene og fløt rundt, skjønte folk ingenting. Senere, når de innså at de ikke kunne gravlegge folk på vanlig måte, begynte de å ha døde kroppene over bakken i krypter og mausoleum. Jeg synes det er stilig at det faktisk er gravplasser man kan gå rundt i hvor man er omringet av stenkister med døde mennesker.

Byen er også veldig variert, med forskjellige typer geografi og arkitektur som vi kunne benytte oss av; sumplandskap og flotte bygater og mer. Og så tror jeg ikke noen har laget spill om New Orleans på samme måte som vi har, så det er jo en bonus.

Hva ville du gjort hvis du befant deg midt i en zombie-invasjon?

- Enkelt, jeg hadde kastet meg etter nærmeste stekepanne og gjort meg klar!

Hvor opptatt er du av zombier, sånn generelt?

- Personlig er jeg bare mildt opptatt av zombier, men mange av de andre på teamet er skikkelig fanatiske om alt som er udødt. Men jeg

har lest Max Brooks sin zombie-overlevelsesguide, så jeg vet jo litt...

Hvis du først ble infisert, hvilken type Left 4 Dead-zombie ville du blitt?

- Boomer.

Hvorfor?

- He he, fordi de er morsomme. Boomerer er farlig, men den kan også få folk til å le. Og så lar Boomerer de andre zombiene gjøre grisearbeidet mens han bare vakler rundt, og det liker jeg.

Zombie-spill er vel kanskje ikke like godt representert i spillverden som mange andre sjangere. Kunne du tenkt deg å sett flere zombiespill på markedet?

- Ja, veldig. Zombiespill er jo mye gøyere enn for eksempel spill om andre verdenskrig. Zombiespill er morsomme og spennende, og blander ofte humor sammen med skrekk, og det er ikke så mange andre spilltyper som gjør. Jeg synes at spillindustrien har jaget etter realisme altfor mye. Realisme er jo ganske kjedelig. Det er mye gøyere å jobbe med det overnaturlige, slik som zombier og romvesen.



Disney
**AARON
STONE**

ON TV. ONLINE. EVERYWHERE.



HELT NY TV-KANAL!



12. SEPTEMBER

WWW.DISNEYXD.TV



©Disney

Canal 5

Get

RiksTV

