

GRATIS  
MAGASIN  
Sep 09  
Nummer 72

# Game reactor

Nordens største spillmagasin

www.gamereactor.no

## \* PROFESSOR LAYTON

NØK EN MORDSAK MED  
VÅR FAVORITTPROFESSOR

LEK MED  
FANTASIEN

## SCRIBBLE NAUTS

ANMELDELSEN

## The Beatles: Rock Band

HARMONIX  
IMPONERER

STOR ARTIKKEL

Action og  
racing

Teamet bak  
Rage snakker  
om muterte  
fiender, våpen  
og optimal  
spillbalanse...



\\22.09.09



16

www.pegi.info


XBOX LIVE.

Microsoft game studios

BUNGIE

HALO.XBOX.COM/HALO3ODST

Jump in.



I 30 ÅR HAR THE COVENANT PLAGET VÅR SIVILISASJON. UTSLETTET VÅRE BYER OG ØDELAGT VÅRE PLANETER. NÅ ER DET SLUTT. DET SLUTTER MED DEG. MELD DEG FRIVILLIG OG KJEMP SIDE OM SIDE MED DE MEST EKSTREME KRIGERE MENNESKEHETEN NOEN GANG HAR SETT: THE ODST. HOPP RETT I DET - MED BENA FØRST. OG NÅR THE COVENANT VENDER BLIKKET MOT HIMMELEN OG SER VÅR STRAFF FALLE NED PÅ DEM. VIL DE FORSTÅ AT MENNESKEHETENS SISTE ÅNDEDRETT IKKE ENKELT LAR SEG KVELE - OG DE VIL KJENNE FRYKTEN.

GJØR KLART FOR FALL

**HALO 3**  
**ODST**  
ORBITAL DROP SHOCK TROOPER

GERARD BUTLER

GAMER  
GAMER

WHO'S PLAYING YOU?

PÅ KINO I SEPTEMBER

I SAMARBEID MED:

Game  
reactor  
WWW.GAMEREACTOR.NO

XBOX 360

CCV 020



Jon Cato Lorentzen, sjefredaktør



## Ekstrem oppussing!

Vi sparker i gang årets spillhøst med et friskt nytt design i magasinet.

Det er nå halvannet år siden jeg begynte i Gamereactor, og i løpet av den perioden har mye skjedd i magasinet. Seksjoner har kommet og gått, og vi prøver hele tiden å fornye oss. Jeg trenger ikke å bla lenger enn et par år tilbake i gamle nummer av Gamereactor før bladet virker helt utdatert, design- og layoutmessig.

Derfor er det med stor glede at vi i dette nummeret legger om utformingen av sidene ganske dramatisk. Mange lesere vil kanskje ikke legge merke til det, men alt fra skrifttyper til grafikk har blitt endret, fjernet eller modifisert. Finn frem forrige nummer og sammenlign med dette, og du vil oppdage en rekke forskjeller i hvordan sidene er utformet.

Sammen med det nye designet innfører vi noen små endringer i innholdet. Flammene forsvinner fra betatestene, som nå har blitt døpt om til førsteinntrykk. Vi forsøker heller å fortelle deg mer om hva som venter deg i de kommende spillene i stedet for å komme med en subjektiv dom om hvor mye vi gleder oss.

Om vi har fjernet delkarakterene fra omtalene våre. Det føles rett og slett for gammeldags i dag å gi karakterer for lyd og grafikk og abstraksjoner som spillbarhet og holdbarhet. Når var sist du leste en filmomtale som delte ut karakter for skuespill, regi og holdbarhet?

Mange endringer, noen drastiske, andre små. Men alt til det bedre. Enig eller uenig? Kom gjerne med tilbakemeldinger til vår postkasse: [brev@gamereactor.no](mailto:brev@gamereactor.no).

Jon Cato

# HVA SKJER?

## Innholdet i Gamereactor #72

Vi har spilt håndholdt, lekt oss med The Beatles, svidd gummi i Dirt 2 og løst gåter med professoren.



### 08 Rage

Vi har pratet med Id Software om deres nyeste grafikkmonster Rage.



### 16 World of Warcraft

Les alt om den nye tilleggs pakken til World of Warcraft, som snur opp ned på den etablerte spillverdenen Azeroth.



### 22 Håndholdt

De håndholdte konsollene har aldri vært kraftigere eller mer populære. Vi forteller deg alt om de tre nyeste på markedet.



### 32 The Beatles: Rock Band

Jon Cato påstår at han er så gammel at han har opplevd The Beatles i konsert. Derfor fikk han anmelde spillet.



### 35 Wet

Høstens tøffeste kvinnelige spillheltinne gikk til vår tøffeste kvinnelige skribent. Kristina Wiik har anmeldelsen!

#### Førsteintrykk

- 16 World of Warcraft: Cataclysm
- 16 Demon's Souls
- 17 New Super Mario Bros. Wii
- 18 Borderlands
- 20 Alan Wake
- 21 Silent Hunter 5

#### Omtaler

- 32 The Beatles: Rock Band
- 34 Dirt 2
- 35 Wet
- 36 Mini Ninjas
- 36 Need for Speed: Shift
- 37 Scribblenauts
- 37 Guitar Hero 5
- 37 Champions Online

#### Faste seksjoner

- 04 Brev & Mail
- 08 Nyheter
- 11 Seks grunner
- 12 GRTV
- 16 Førsteintrykk
- 32 Anmeldelser
- 38 Kjøpeguide
- 44 DVD



46 Josh Randall  
Mannen bak The Beatles: Rock Band

**SJEFREDAKTØR** Jon Cato Lorentzen  
([jon.cato@gamereactor.no](mailto:jon.cato@gamereactor.no))  
**REDAKSJONSSJEF** Magnus Tellefsen  
([magnus@gamereactor.no](mailto: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

Kim Visnes  
Adrian Berg  
Robin Høyland  
Halvor Ø. Thengs  
Richard Imenes  
Hans Frederik Bjarkøy  
Martin Andresen

**ADRESSE** Boks 479 Sentrum, 0105 Oslo  
**INTERNETT** [Gamereactor.no](http://Gamereactor.no)  
**OPPLAG** 40.000  
**TRYKK** Colorprint  
**DISTRIBUSJON** Posten Norge  
**ANNONSER** Morten Reichel  
([morten.reichel@gamereactor.net](mailto:morten.reichel@gamereactor.net))  
Bernt Erik Sandnes  
([bernt.sandnes@gamereactor.no](mailto: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, Hobbybutikker og kjøpesentre. Har du problemer med å få tak i magasinet, kan du bestille abonnement via [www.gamereactor.no](http://www.gamereactor.no), magasinet nettside. Her kan du også lese daglige spillnyheter, anmeldelser, eksklusive reportasjer, intervjuer og forholdsomtaler. På Gamereactor.no kan du også helt gratis bli medlem av vårt community, og skrive blogg og omtaler, samt delta i vårt forum, og kontakte oss i redaksjonen.

Gamereactor gis ut av Gamez Publishing

#### TESTET VERSJON

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

#### ANBEFALT ALDERSGRENSE

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

#### HONTAKT OSS

Vil du kontakte oss i redaksjonen, kan du sende en mail til [redaksjonen@gamereactor.no](mailto:redaksjonen@gamereactor.no).

"Might I interest you in a puzzle while you're waiting?"

# COMMUNITY

## Nye aldersgrenser?

Hei Gamereactor. Jeg bare lurte på om dere kunne forklare meg hva de nye aldersgrensene på spill betyr? De gule, grønne og røde aldersgrensene som har dukket opp, altså. /STMana

**Aldersgrensene er de samme som før, det står fortsatt et tall i boksen som angir hvor gammel du bør være for å spille spillet (3, 7, 12, 16 eller 18). Fargen er lagt til å for at det skal være lettere å se hvilken kategori spillet er i. Barnespill (med 3- og 7-årsgrænse) har grønn bakgrunn, ungdomsspill (12- og 16-årsgrænse) har gul bakgrunn, mens voksenspill for de over 18 har rød bakgrunn.**

## Rune Rudberg?

Er det bare meg, eller ligner redaksjonssjef Magnus Tellefsen litt på Rune Rudberg på

redaksjonsbildet på nettsiden?  
/Taxta

**Hm. Når du sier det så er det faktisk en viss likhet. Og Magnus som alltid har lurert på om han er adoptert...**

## Filmtjeneste på Playstation 3

Dette er en trist dag for meg, filmtjenesten på PS3 er ikke annonsert her i Norge. Jeg ble lovet i et nettmøte med Nordisk Film at filmtjenesten til PS3 skulle komme mot slutten av 2009 her i Norge. Vet dere noe om hvorfor vi ikke får denne tjenesten? Vi har jo filmtjeneste på Lyse Kabel-TV o.l. så teknisk er det jo mulig.  
/Drake78

**Det er nok flere grunner til dette. Individuelle avtaler med filmtutgiverne i hvert land må på plass, og ettersom Norge bare utgjør noen få prosent av PS3-basen i**

## Månedens brev

### Burde oppfølgere anmeldes separat?

Burde en oppfølger i en spillserie anmeldes for seg selv? For si at et spill gjør alt hundre prosent riktig, og oppfølgeren gjør akkurat det samme, bare med nye baner og lignende. Hvis toern er like genial som enern, burde ikke det også få toppscore?

Jeg kan forstå argumentet med at: "Hvis alle spill i en serie er helt like, blir det repetitivt, lite interessant og kjedelig." Men hva om hvert spill er like gøy? Hva om hvert eneste spill i en serie er helt like, unntatt banene, men alle er fantastiske spillopplevelser?

Først tenker man kanskje at hvis et spill er identisk med sine forgjengere, får det lav karakter for lite oppfinnsomhet og utvikling.

Men så skjønner man det at hvis det hadde vært det første spillet i serien du

hadde spilt, ville det vært et mesterverk. Og at noen mennesker bruker anmeldelser som retningslinjer for å finne ut hvilket spill man skal kjøpe. Dermed går kanskje mange folk glipp av et kjempebra spill, fordi det er likt sine forgjengere.

Som sagt ser jeg både argumenter for og mot å anmelde oppfølgere individuelt, men jeg har seriøst ikke peiling på hva jeg ville gjort. Hva mener dere i Gamereactor?  
/Hamletss

**Kommer egentlig ikke på noen spill som faller i den fella du beskriver ovenfor, hvis spillet har en fortsettende historie er det vanskelig å anmelde oppfølgeren uten å referere til forgjengeren. De færreste oppfølgere er bare nye baner.**



**HJERNEVASKING** Hamletss foreslår at anmeldere vasker hjernen og glemmer alt om forgjengeren når de skal anmelde en oppfølger til et spill som kanskje ligner litt for mye på forløperen.

## Forumsnakk



### Hvem skal du stemme på ved stortingsvalget?

Selv skal jeg stemme SV. Jeg mener likestilling er svært viktig, og kom igjen dal Vi lever i 2009 - det er på tide vi mennesker begynner å samarbeide og sammen starter å utforske verdensrommet og det ukjente.  
Tøysekoppen

Jeg skal ikke stemme. Ikke nå, ikke i fremtiden. Kunne ikke brydd meg mindre om politikk. Jeg gir blanke i hva som skjer med landet så lenge jeg og mine klarer oss.  
TommyK

Jeg skal stemme FRP for de er det eneste partiet som har en fornuftig innvandringspolitikk  
Fantegutt

Venstre er det eneste partiet som interesserer meg.  
Sersjant Drittsekk

FRP. Jeg har fått nok av avgifter og annet møl.  
Kengro

Stemmer jeg AP fortsetter de i regjering med SV, noe jeg ikke vil bidra til. Stemmer jeg Høyre er det en sjanse for at de går sammen med FRP, noe jeg heller ikke vil støtte. Kanskje det blir Venstre...  
Leviathan

Jeg vet ikke helt, det står mellom Rød Valgallianse og Demokratene.  
The Heretic

Jeg ville stemt SV. De står for den ideologien jeg mener er den beste for folket.  
Remote

Hadde jeg kunnet stemme hadde jeg gått for RV, jeg er generelt enig i politikken deres.  
NintendoFreak

Så lenge FRP ikke vinner er jeg glad.  
Onkel Gerda

Hvis jeg hadde vært myndig ville jeg stemt på Sosialistisk Venstreparti. Jeg er for sosialisme i en viss grad, og synes miljøvern og klimatiltak er viktig. Er egentlig generelt enig i politikken deres, men jeg har ikke noe mot NATO.  
Gamer123

Jeg skal i alle fall stemme FRP. For det første representerer de mange ting jeg er enig i, pluss at onkelen min er formann i FRP Akershus. Og han er jeg også enig med!  
Turbo-Kåre

**Europa havner vi nok langt ned på listen over land som blir prioritert i første omgang.**

## Gamereactor former fremtiden!

Har dere tenkt på hvordan dere faktisk er med på å forme fremtiden til barn og ungdom rundt om i hele landet? Det er faktisk sant!

Mange som leser Gamereactor følger jo deres anbefalinger slavisk. "Batman fikk bra karakter, da kjøpes det. G.I. Joe fikk bare 2/10, da dropper jeg det."

Slik er dere med på å velge hvilke spill og filmer barn og unge spiller og ser på. Og tenk hva dere kan gjøre med den makten!

Hvis dere hadde gitt alle spill som kom til høsten lav karakter, ville spill-salget i Norge falt betraktelig! Dere har - tror jeg i alle fall - uante krefter hva angår kjøp og salg. Et spill skjebne ligger faktisk i deres hender.

Dere har virkelig stor makt innenfor spill, og jeg må si at dere har rett hver eneste gang! Takk for at dere leder spill-Norge til de titlene som fortjener det og lar de som ikke er verdt papiret kvitteringen er skrevet på en gang, ligge igjen til billigsalget tar knekken på dem!  
/Andreas-Fox

**Takk for fin tilbakemelding. Vår jobb er å gi vår ærlige mening om spillene som kommer, for å hjelpe dere lesere med å finne de spillopplevelsene som vil gi dere mest moro.**

**Hvor mye makt vi har til å påvirke salget vet vi ærlig talt ikke. Enkelte spill som vi har gitt høye karakterer har knapt solgt mer enn et par hundre eksemplarer i Norge, mens andre som vi har slaktet har solgt mange tusen. Det er flere faktorer som teller inn når folk skal ta en kjøpsavgjørelse. Men at vi kan være med på å få folk til å kjøpe og spille spill som de kanskje ellers ville oversett, er en god følelse.**

## Synging i musikkspill

I dag prøvde jeg for første gang å syng i Guitar Hero Metallica. Jeg spiller til vanlig på hard/expert med gitar, så jeg prøvde meg først på medium med sang. Det gikk rett og slett ikke bra. Jeg tapte etter bare ett minutt eller noe. Så etter det prøvde jeg heller på easy, og det gikk jagggu meg ikke noe bedre. Akkurat nå sitter jeg og synger på beginner, og alle sangene går kjempebra.

Er det en av dere i redaksjonen som vet hvordan jeg kan forbedre den forferdelige sangstemmen min? Eller er jeg født med det, og er nødt til å leve med det resten av mitt liv?  
/Dogrog

**Det går an å trene opp en sangstemme, men det krever mye øving. Husk å syng slik at du dytter stemmen din til fronten av munnen, pust med maven, og ikke drukne stemmen bak i halsen. I tillegg kan du holde en finger foran det ene øret ditt av og til, da hører du lettere om du synger rent. Vil du seriøst bli bedre, begynn i kor!**

# Pizzatest

Strife Cloud anmelder frossenpizza.

## Wolfenstein - 5/10

Synes dette spillet er røtt, jeg. Spesielt lydeffektene. De får 10/10 av meg. Hvis du ser bort fra den ganske skuffende grafikken er dette et utrolig spennende og underholdende spill. **Alonzo**

Trodde Wolfenstein skulle være bra. Men ser ikke slik ut...  
**Gunmenator**

Trodde faktisk dette skulle bli veldig bra, men så fell kan man ta. Jeg hadde nok likt det da. Kjenner jo meg. Klarer å se noe bra i nesten alle spill. Ikke misforstå meg, Gamereactor, men mange ganger slakter dere jo faktisk ganske bra spill som hadde fortjent bedre. Alle har forskjellige meninger da, men likevel.  
**Smæ**

Andre kritikere har gitt det mye bedre. Til dere som tviler - en venn av meg sier at spillet er røtt!  
**Crazy Eyed Gamer93**

Her er Gamereactor tilbake med sin rare spillsmak igjen. Spillet ligger på rundt 75% på både Metacritic og Gamerankings.  
**Zyrocz**

Har ikke hørt så mye om Wolfenstein, Hørtes ganske dårlig ut. Blir ikke et kjøp.  
**Jayz X**

Testa det på jobb i dag. Jeg synes egentlig det var ganske underholdende, i alle fall det lille jeg prøvde. Jeg har egentlig absolutt lyst til å teste det videre, men føler ikke for å betale full pris for det.  
**SirEld**

Jeg synes heller ikke spillet var noe særlig. Har testet konsoll- og PC-versjonen, og ville ikke en gang gitt det 5/10. Mer rundt 3/10.  
**HitmansBullet**

**Ifølge reklamen til Pizza Originale Milano er denne pizzaen bakt i steinovn, som selv i dag gir den beste smaken. Stemmer det at selv om vi har høyteknologiske komfyrer, så er det fortsatt steinovn som er best? Strifey gir deg svaret.**

Hva kan man forvente når man kjøper en italiensk pizza? Jeg forventer i alle fall en sprø bunn, en fyldig og god tomatsaus, og få, men utvalgte ingredienser. Pizza Originale Milano treffer på alle punktene her. Tomatsausen smaker godt og ser rød ut, kjøttdeigen er perfekt krydret og jalapenoen setter en ekstra spiss på hele måltidet. Bunnen er, som det skal være når vi snakker om italiensk pizza, god og sprø. Det er tydelig at den er forhåndsstekt i steinovn. Selv om pizzaen på ingen måte kan sammenlignes med hjemmelagde italienske pizzaer (bortsett fra bunnen), er pizzaen full av gode referanser til det italienske kjøkkenet og du kommer garantert til å kose deg med smaken.

Sitatet "Det er ikke størrelsen som teller, men smaken" kommer virkelig til sin rett i dette tilfellet. Milano er nemlig ikke store greiene. Den dekker så vidt en vanlig middagstallerken og er akkurat stor nok til å mette en vanlig gamer på tyve år.

Milano kommer i en helt grei pappeske med bilde av pizzaen på, sammen med

logoen og bilde av litt grønnsaker. Designet er enkelt og greit, og klarer å friste undertegnede til å smake. Boksen åpnes enkelt på den ene siden og pizzaen ligger innpakket i plast. På baksiden av esken er det en brukervennlig bruksanvisning som forklarer hvordan du skal gå frem for å oppnå best mulig resultat. Det eneste minuset på pakken kommer i bruksanvisningen. Det står ingen plass at plasten på pizzaen skal fjernes - kun at emballasjen skal fjernes, som lett kan tolkes som at kun pappen skal vekk - noe som kan føre til kjipe situasjoner for enkelte forbrukere.

Det jeg liker best med Milano er følelsen jeg får når jeg sitter med et stykke i hånda og kjenner lukten av pizza strømmende på. Det er en følelse som vanskelig kan la seg beskrive på papir og som må oppleves.

Alt i alt byr Pizza Originale Milano på mye kjent og lite nytt. Det merkes godt at frossenpizza er blitt hverdagsmat, da den ikke er like spennende som hjemmelaget. Vi har smakt det meste før, men hva gjør vel det når totalpakken man får er et smakfullt produkt som smaker like godt på en tirsdags formiddag som fredagskveld. Pizzaen passer for alle, og er en god grunn for å unne seg litt ekstra en gang.

**/strife cloud**



Strife Cloud har brukt den samme tilnærmingen mange spillanmeldere bruker når de skal anmelde spill når han har anmeldt Pizza Originale Milano.



## Guitar Hero: Greatest Hits 6/10

Jeg skal innrømme at da jeg så for ca et halvt år siden at det skulle komme et Guitar Hero med de beste låtene fra alle Guitar Hero spillene for World tour ble jeg veldig spent. Dette måtte bare skaffes, tenkte jeg da. Med store forventninger har jeg nå spilt gjennom hele spillet på Gitar i en blanding av Expert og Hard.

Jeg starter på de letteste låtene på Expert og synes bl. a "I love Rock n Roll" virker veldig morsom å spille til jeg har spilt den to ganger, og er drittlei og spiller meg litt videre. Jeg er ikke akkurat noen Gud i Guitar Hero og må derfor allerede på tredje nivå sette ned vanskelighetsgraden til Hard sånn at jeg fortsetter å få fem stjerner på alle låtene jeg spiller meg gjennom. Men der er problemet allerede. Jeg får fem stjerner. Helt til det nest siste nivået får jeg lett fem stjerner på alle låtene uten å måtte spille en eneste låt om igjen. Det blir rett og slett for enkelt.

Når jeg så til slutt kommer til den siste låten som er "tada! Through The fire and Flames av Dragonforce, en låt fryktet av de fleste og som har fått mange til å gi opp, så klarer jeg den med fire stjerner på første forsøk på Hard!?

Spillet er for lett. Siden Guitar Hero III: Legends of Rock (Som er det spillet lengst tilbake i serien som jeg har prøvd) mener jeg at disse spillene bare har blitt enklere og enklere. Ikke fordi jeg har blitt mye bedre som spiller - jeg sliter fortsatt hvis jeg prøver meg på GH III - men de nyere spillene er rett og slett enklere, noe jeg synes trekker ned litt.

(Anmeldelsen er forkortet - red.)

**/ACh clawed**

## Månedens leser Vi intervjuer en ny leser hver måned.



### Bjørnar Sandvold

Alder: 19 Yrke: Student  
Brukernavn på Gamereactor.no: Suppeelsker

#### Hva er ditt favorittspill?

- Det har blitt mange favoritter etter hvert, men et av de spillene som har betydd mest for meg, må være Age of Empires II. Det spillet er nærmest perfekt i sin enkelhet og passer for alle, enten de er hardcore-gamere eller bare vil slappe av litt en fredagskveld. Glem grafikk, glem alle flotte finesser, det er spillbarheten som står i fokus.

#### Hvor ofte spiller du?

- Nå for tiden tar studiene fryktelig mye tid, så det er nok bare snakk om noen ytterst få timer i uka. Jeg kan fortsatt bli hekta og sitte mange

timer i strekk da, men det hører til sjeldenhetene.

#### Hva er din største spillopplevelse?

- Det må nok fortsatt være da jeg for rundt ti år siden i det fantastiske "Diver's Dream" til Playstation. Svømte for livet inne i et skipsvrak for å komme meg unna en gigantisk hummer som ville drepe meg. Jeg satt og hyperventilerte mens svetten piplet fram i panna. Utvilsomt noe av det mest nervepirrende jeg har vært borti innen spillmediet.

#### Og den verste?

- Rollespillet "Enclave" fra 2003. Jeg og en kamerat testet det i et kvarter, gikk ut, helte tennvæske på det og slapp en fyrstikk. Det ble ofret til spillgudene.

# TEMPO

NYHETER / TOMPRAT / RYKTER / LISTER

For daglige spillnyheter [www.gamereactor.no](http://www.gamereactor.no)

## NY GRAFIKKTEKNOLOGI

Rage er basert på John Carmacks nye grafikkteknologi kalt id Tech 5. Den nye spillmotoren er ifølge Id selv usannsynlig bra til å tegne opp store detaljerte utendørs-områder, noe vi allerede har fått demonstrert i bildene fra spillet. Hvorvidt Rage klarer å slå Crysis grafikkmessig får vi svaret på til neste år.

# Rage

Crysis kan **pakke sammen**.  
Rage vil overta grafikktronen.

**D**et har vært under utvikling i snart tre år allerede. Rage er det nye spillet fra utviklerne som står bak spill som Doom II, Quake 3: Arena og Wolfenstein 3D. I Rage befinner vi oss i en postapokalyptisk fremtid der det meste av menneskeheten er utryddet etter at en asteroide kræsjet med jorden.

Som toptrent soldat og eneste overlevende fra en såkalt ark som skulle redde nøkkelpersoner fra den amerikanske regjeringen skal du klare deg i en brutal verden. Lover og regler er nemlig ikke-

eksisterende i samfunnet som har oppstått i kjølvannet av asteroidekatastrofen.

Underveis møter man andre overlevende, både mennesker og ulike skikkelser, deriblant mutanter som har blitt påvirket av stråling.

Rage føles på forhånd som en slags blanding av Crysis og Mad Max, idet spilllets helt er kledd i en nanodrakt som gir ham en rekke frekke evner. Vi forventer beinhard action og en åpen og dynamisk spillstruktur satt til gigantiske utendørsområder. Krydret med noen ville billøp over ørkenlagte områder.

## BURNOUT OG MOTORSTORM

For å bevege seg rundt i spillverdenen trenger man en buggy. Denne er en firehjulsdrevet toptrimmet liten sak som kan oppgraderes utover i spillet for pengene man tjener på oppdrag. Kjøreopplevelsen skal være inspirert av spill som Motorstorm og Burnout, og mange av actionsekvensene i spillet skal oppleves bak rattet.

#### SAMME STRUKTUR SOM FAR CRY 2

Rage er lagt opp på samme måte som Far Cry 2. Det vil si at man har direkte tilgang til en enorm spillverden der man kan gå akkurat hvor man vil. Rundt omkring stoter man på oppdragsgivere som betaler godt om du utfører noen lysskye oppgaver for dem.

#### WELLSPRING - FRISONEN

Ett av områdene i Rage har våpenforbud, og fungerer dermed som en frisone der man kan handle inn ammunisjon, helbrede seg og hamstre inn vann og andre nødvendigheter. Stedet heter Wellspring, og minner oss litt om den store fristaden i Waterworld. Bortsett fra at den ikke ligger og flyter ute i havet, da.

#### KLASSISKE SKYTEVÅPEN

Rage kommer til å inneholde tolv ulike våpen, inkludert standardvåpen som hagle, maskingevær, granatkastere, revolvere og pistoler. Id Software lover oss et par overraskelser, og har allerede ropet et nytt hjemmelaget våpen som fungerer som en knivbasert boomerang.

Utviklerne bak Quake jobber knallhardt med å fullføre sitt neste spill, et postapokalyptisk mareritt med Mad Max-referanser.



## Intervju med Id Software **Rage**



### Minneverdige figurer

Vanligvis pleier ikke Id Software å lage spill der figurene man møter byr på noe særlig personlighet. Som oftest skal man bare skyte de ned så fort som mulig. Men Rage-verdenen er full av ulike typer som man må bli kjent med og jobbe for. Heren på bildet er en sirkusdirektør med mange jern i ilden og mye urent mel i posen. For første gang satser Id Software stort på dialog og manus.

Vi tok en prat med **Matt Hooper**, Lead Designer Id Software

### Hvordan vil du kort beskrive Rage?

- Å si at spillet inneholder en bredde som tidligere Id-titler ikke har hatt er en underdrivelse. Rage er i grunnen et rent actionspill, men stappet med valgfrihet og varierte spilløyleblikk. Men til syvende og sist handler det om tung action, selv om man sitter bak rattet i bilen sin.

### I Far Cry 2 ble kjøresekvensene kjedelige transporteapper. Hvordan integrerer dere kjøretøyene i Rage?

- Vi har vært veldig nøye i oppbyggingen av spillverdenen i Rage for at kjørepartiene ikke skal føles som transportetapper. Å kjøre buggy i Rage og plaffe ned angripende banditter er utrolig moro. Akkurat like morsomt som å gå ut av bilen for å skyte mutanter.

### Carmacks uttalelser om at PS3-versjonen av Rage får dårligere grafikk enn Xbox 360- og PC-

### versjonen har vakt oppsikt og debatt. Kan du utdype?

- Ja, altså, det stemmer ikke helt. En eller annen avis feilsiterte oss, og hele PS3-greia blåste opp til noe det aldri har vært. Playstation 3 er vanskeligere å jobbe med enn våre andre plattformer (PC og Xbox 360), men de ulike versjonene kommer til å se helt identiske ut når de er ferdig.

### Det har også vært snakk om at det ikke er plass til spillet på én DVD-plate. Er det sant?

- På Xbox 360 kommer spillet til å lanseres på to eller tre DVD-plater.

### Til våren skal dere vise frem Doom 4. Kan du fortelle litt om det spillet?

- Nei, helst ikke. Det føles alltid feil å prate om et spill uten å ha noe å vise frem. Neste år skal vi både prate om og vise dere Doom 4.



### 3 verdiløse spesial-utgaver

Alle storspill med respekt for seg selv kommer i en samlerutgave. Men ikke alle er like kule...

#### Halo 3: Legendary Edition (1500 kroner)

Et skrekkelig eksempel på tulleste samlerutgaver er Halo 3: Legendary Edition. Microsoft ble grepet av stormannsgalskap og pakket spillet og to plater med ekstramateriale i en diger plasthjel. Hjelmen så ikke bare ekstremt leketøysaktig og billig ut, prisen på pakken ble tre ganger høyere enn normalprisen for spillet, og det såkalte "limited edition"-stempelen var langt fra så begrenset som man skulle tro. Samlerutgaven ble prisdumpt kort tid etter lanseringen...

#### Viva Piñata: Special Edition (699 kroner)

Spesialutgave, kun tilgjengelig i en begrenset periode. Løgn og fanteri. For en ekstra hundrelapp fikk man med noen demoer og det første Viva Piñata-spillet på kjøpet. Og den begrensede salgstiden var ikke mer begrenset enn at tilbudskurvene i butikkene fortsatt er fulle av spillet som nå selges til 99,- kroner.

#### Saints Row 2: Collector's Edition (795 kroner)

Gangster-parodien ble nesten en parodi på seg selv med denne råtne samlerutgaven. Du trodde du fikk en fet pistol, men det viste seg å være en billig plastplate bak coveret. Sleng med en elendig billedbok, et meningsløst kart og et USB-minne med altfor lite lagringsplass og du har nok en bortkastet spesialutgave.

# 06

## grunner til at Little Big Planet fortsatt hersker!

På tite a børste støvet av plattformspillet...



01

### Vanvittig innholdsrikt

Etter et år på markedet har Little Big Planet nå over en million hjemmelagde nivåer, og mange er av like høy kvalitet som de banene som fulgte med spillet. Det er så mange baner ute til spillet at man kan sitte i flere år og spille uten at det noen gang tar slutt...

02

### Sjarmerende ikonisk

Den lille tøydunken er den mest uimotståelige spillfiguren vi har møtt på lenge. Kjempeenkel og ikonisk, og utrolig hyggelig å leke med. Med full frihet til å bevege armene og ansiktsuttrykkene oppstår det mange humoristiske situasjoner på skjermen sammen med kompisar.

03

### Mulighetenes spill

Little Big Planet videreutvikles hele tiden med nye spillmuligheter. Til jul kom fargepistolen sammen med Metal Gear-tema, og en rekke innholdspakker med nye dingser å leke med slippes jevnlig. Snart får man også muligheten til å lage vannbaserte nivåer.

04

### Fantastisk design

Spillet ser rett og slett lekkert ut!



05

### Kongelig kreativitet

Little Big Planet er et spill som får oss til å ønske oss flere timer i døgnet. Å spille hjemmelagde baner inspirerer oss til å lage våre egne nivåer, og for en gangs skyld er det bare fantasien som setter grenser. Nivålageren stiller store krav til presisjon, og vi sitter rett som det er til langt på natt.

06

### Fett community

Å bygge egne baner blir enda morsommere når man deler de med resten av LBP-spillerne, og får tilbakemeldinger på det man gjør. Å vinne en deathmatch er kult nok, men å få en kommentar som sier at banen du lagde var dødsul er noe helt annet, og nesten avhengighetsskapende.

Det sies at...

**Sony allerede har en ny PSP-modell på gang kalt PSP-4000 til tross for at PSP Go ennå ikke er lansert. Rocksteady jobber vistnok med Hitman 5 og ryktene vil ha det til at Apple har en stasjonær konsoll under utvikling samt at Volition jobber på Saints Row for PSP...**



## STILSKIFTE?

### Nathan Drake, Uncharted

Kle deg som Naughty Dogs actionhelt!

Er du lei av å bli mobbet på skolen for din håpløse klesstil? På tide å bytte ut de tynnslitte 501-buksene dine? Gamereactor hjelper deg med nye klesstiler basert på kule spillfigurer. Først ut er Nathan Drakes kule eventyrstil.

- 1 Nick Lachey-frisyre**  
Den enkleste måten å få Nathan-sveisen er å klippe det halvkort, rundt seks cm, og så vaske håret uten shampoo for du går og legger deg.
- 2 Brun cardigan**  
Nathan bruker en brun bestefarsgenser, og du kan finne en helt lik en på Nelly.com.
- 3 Gul long-sleeve**  
Under din brune cardigan skal du ha på deg en gul langmet t-skjorte, som enklest kan plukkes opp på JC.
- 4 Skinnbelte med beltespenne**  
Et brunt skinnbelte med en diger beltespenne er påkrevd, noe du kan plukke opp blant annet på Tiger of Sweden.
- 5 Utvaskede jeans**  
Utvaskete dongeribukser er ikke spesielt lekkert, men vil du se ut som Nathan så har du ikke noe valg. Let litt rundt på H&M eller Jack & Jones, så finner du nok noen som passer.



**MÅ NEDENS FOKUS**

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

**Spillkjendiser!**

Vi jakter glamour blant tåfis og svette.

Spillmesser er alltid stappfulle av spillbransjens største kjendiser. Vi nevner på løpende bånd: Peter Molyneux, Peter Moore, Peter Pilgård... Heil Vent litt! Ok, det er kanskje ikke så voldsomt mange av de da.

Men de få store personlighetene i bransjen sørger vi for å snakke med når vi først reiser på messe. I Tyskland forrige måned fikk vi en prat med Tim Schafer, mannen bak gamle Lucasarts-klassikere som Day of the Tentacle, og aktuell med det kommende rockespillet Brutal Legend. Vi tok også en prat med Ray Muzyka fra Bioware som har masse doktorgrader på CV-en sin, og som stod bak Mass Effect. Og han var mer enn villig til å vise oss toeren i Tyskland.

Også japanske utviklere hadde forvillet seg til Tyskland. Jun Takechi, som står bak Resident Evil 5 og Lost Planet, pratet villig om sine nye spillprosjekter. Alt sammen kan du se på GRTV!



**INTERVJU**

**Mass Effect 2**

Ja, vi gleder oss til romoperaen. Veldig! Og det gjør du også. De gode minnene fra det første spillet nekter å slippe taket, og under årets Games Convention viste Ray Muzyka fra Bioware gladelig frem toeren, som vi mer enn gjerne snuste på. Vi må nok vente helt til neste år for vi kan utforske spillet ordentlig, men i mellomtiden kan du få en smakebit på GRTV.



**ANMELDELSE**

**Colin McRae Dirt 2**

Colin McRae er død, men spillene hans lever videre. Colin McRae Dirt 2 er så lekkert at vi får lyst til å kline med TV-skjermen vår. Og klikker du deg inn på GRTV denne måneden får du sjansen til å se Thomas Blichfeldt tungekysse med flatskjermen sin mens han prøver å forklare deg hvorfor Codemasters nyeste racingspill er sjef.



**REPORTASJE**

**Fra messegulvet**

Drømmer du om å reise på en spillmesse? Da bør du klikke deg inn på GRTV. Fra hver messe vi drar til prøver vi å lage en liten reportasje som viser deg hvordan det er å bevege seg blant svette og tåfislukt på harde betonggulv. Petter Mårtensson guider deg gjennom Europas største spillmesse, der tyskere står i timeslange køer for å få et glimt av drømmespillet sitt.

**3KJAPPE**

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



**Andreas Hvid**

GRTV-fotograf/klipper

Hva er den mest vanlige tabben fra programlederne?

- Når de ikke hører på mine instruksjoner. Stå der. Se dit. Hvor vanskelig kan det være?

Hvilke muskler verker mest etter en lang dag med messefilming?

- Øremuskelen. Bernt og støy er en farlig kombo.

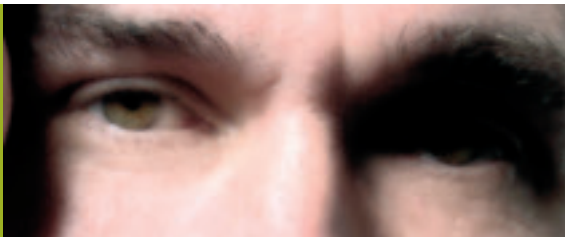
Hva er ditt beste minne fra GRTV?

- Opptakene fra Gamereactors julekalender. Jeg sier ikke mer!

**Gå for all del ikke glipp av...**

Intervju med Peter Molyneux

Han har et vanskelig etternavn, men han er en av spillbransjens største visjonærer, og nylig forfremmet til kreativ sjef for Microsofts europeiske spillavdeling. Og vi snakker med ham på hver eneste messe vi besøker.



**KRONIKK** Andreas forteller om hverdagen i GRTV-redaksjonen

**Tysk tropevarme**

Nok en messe overstått...

**D**en tyske spillmessen Gamescom er vel overstått, og vi vendte hjem med baggen full av videobånd med intervjuer, reportasjer og bloopers.

Diktatoren Bengt pisket oss rundt i tre dager og forsøkte å slå rekorden i antall programmer filmet på en dag. Og jaggu klarte vi ikke 24 programmer i løpet av torsdagen, noe som gjorde Bengt overtykkelig mens vi andre gråt oss i søvn da vi endelig kunne slenge skrotten i hotellsenga.

Til tross for hardt arbeid synes vi Gamescom fungerte mye bedre enn den forrige tyske messen i Leipzig.

Ikke minst fikk vi anledning til å helse redaktorene for nystartede Gamereactor i Tyskland. Skuffende nok nektet de å stille opp i läderhosen og bukseseler til opptakene våre, og de klodde seg bare i hodet da vi forsøkte å imitere mesterdetektiven Derrick. Derimot kunne de ivrig forklare oss at det lokale "Kölsch"-ølet var en dårlig vits sammenlignet med deres eget lokale brygg.

Men nå er vi altså tilbake i Danmark og sitter og klipper sammen alle opptakene for harde livet mens vi ser datoene for Tokyo Game Show nærme seg med stormskritt. Ut på tur, aldri sur!  
**\_Andreas Hvid**



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](http://www.gamereactor.no)



www.pegi.info



XBOX  
LIVE

Jump in.



# NEED FOR SPEED SHIFT

DRIVE FASTER.

NEEDFORSPEED.COM  
UTE I BUTIKK 17.09



© 2009 Electronic Arts Inc. EA, the EA logo, Need for Speed and the "n" icon are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. Pagani, Zonda F, Zonda R and designs are trademarks and/or other intellectual property of Pagani Automobili and are used under license to Electronic Arts. Nissan and the names, logos, marks and designs of the Nissan products are trademarks and/or intellectual property rights of NISSAN MOTOR CO., LTD. and used under license to Electronic Arts Inc. Porsche, the Porsche crest, 911 and Carrera are registered trademarks of Dr. Ing. h.c. F. Porsche AG. Licensed under certain patents. Trademarks, design patents and copyrights are used with the approval of the owner. Audi Inc. The trademarks, copyrights and design rights in and associated with Lamborghini, Lamborghini Venit Bull and Shift device are used under license from Lamborghini. Audi, Bentley, the BMW logo, Volkswagen and other trademarks are trademarks of BMW AG and are used under license. Ford, Ford logo and trademarks are registered trademarks owned and licensed by Ford Motor Company. General Motors trademarks used under license to Electronic Arts. The names, designs, and logos of all products are the property of their respective owners and used by permission. 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. All other trademarks are the property of their respective owners.

**F**400 sniktitter [www.gamereactor.no](http://www.gamereactor.no)**Førsteintrykk**

KommerOKT

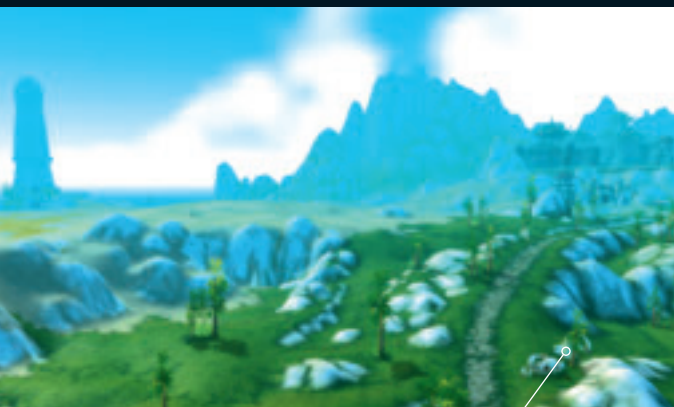
**Demon's Souls**Plattform **PS3** Utvikler From Software Utgiver Atlus  
Sjanger Rollespill

**NÅR JEG HØRER AT** at flere spillinteresserte bekjente har importert et japansk Playstation 3-spill og er fullstendig hekta, skjønner jeg at noe spesielt er på ferde.

Demon's Souls er utviklet av From Software, som er mest kjent for rollespillserien King's Field på Playstation. I Demon's Souls er man en eventyrer som utforsker områder og kjemper mot monstre. Ganske standard fantasy, med andre ord.

Men så var det vanskelighetsgraden da. Ifølge de som har spilt det er den nådeløs, og spillet har en bratt lærekurve. Men som med mange andre vanskelige spill blir man fullstendig hekta når man har lært seg konseptene. Så hekta at jeg nå har venner som ikke snakker om annet enn Demon's Souls og ulike våpen og taktikker. En nådeløs blanding av Oblivion og japanske rollespill.

Jon Cato Lorentzen

**KLIMAENDRING**

Gamle områder har fått mange kosmetiske endringer i den nye oppdateringen. Her kan du selv se hvordan Desolace har gått fra å være en ugjestmild ørken til å bli grønn og frodig.

**WORGEN**

Den nye Alliance-rasen heter Worgen, og er en slags varulver som kan skifte form mellom mennesker og ulv. I motsetning til monstrene fra Duskwood og Silverpine har de bygget et eget samfunn.

**GILNEAS**

Hjemområdet til Worgen-rasen heter Gilneas, og ligger bak Greymane Wall i Silverpine Forest. Byen har vært isolert fra omverdenen i mange år, og en bitter borgerkrig mellom Worgene har herjet i en årrekke. Nå er de klar til å hjelpe Alliance i kampen mot Horde.

Kommer2010

**World of Warcraft: Cataclysm**Plattform **PC/Mac** Utvikler Blizzard Utgiver Activision  
Sjanger Nettrollespill

**Å SPILLE WORLD OF WARCRAFT** har vært litt som å vokse opp på nytt. Da spillet kom ut i 2004 var det infantilt, det var mange ting med spillet som fikk folk til å rive seg i håret. Ingen raid frames, lange instanser, og det faktum at du måtte skaffe 39 andre spillere for å kunne gjøre

noe moro når du endelig nådde nivå 60. Dette endret seg i den første tilleggspakken, The Burning Crusade. Her introduserte Blizzard en del innovasjoner, og et attunement-system som fikk deg til å enten kapitulere helt eller gro hår på brystet som en ekte mann. Du måtte gjennom mye tull for å få lov til å raide blant annet Karazan på nivå 70.

I Wrath of the Lich King begynte Blizzard sakte men sikkert å gå tilbake til røttene, nivået gikk opp til 80, kurven for casual-spillere ble senket en del, og vi sitter med et bra polert spill. Mye bedre enn før i tiden.

Så hva nå? Blizzard har aldri vært redd for å gjøre

ting som er helt uventet. De har heller ikke vært reddet for at folk skal hate det, selv om ingen ender opp med å hate noe de gjør i lengden. I Cataclysm vil Blizzard bokstavelig talt endre alt. Azeroth, som du har tilbrakt de siste fem årene i, vil ikke være det samme ved neste tilleggspakke.

Greit nok, Blizzard øker nivået til 85, legger til to nye raser – Worgen for Alliance og Goblins for Horde, samt gir deg ny jobb i form av arkeologi. Det er fine ting dette, men det mest interessante er at de nå endrer hele Azeroth.

Barrens har blitt delt i to av et jordskjelv. Desolace



## New Super Mario Bros. Wii

Plattform **Nintendo Wii** Utvikler **Nintendo**  
Utgiver **Nintendo** Sjanger **Plattform**

**MED NEW SUPER MARIO BROS. WII** prøver Miyamoto seg på flerspiller for fire spillere i et tradisjonelt Mario-spill. Opptil fire kompiser kan samarbeide om å nå slutten av brettet, men samtidig konkurrere om å samle mest mulig mynter underveis. Men til tross for fokuset på flerspiller har Nintendo droppet onlinespilling. Dermed må du belage deg på å ha tre kompiser sammen med deg foran fjernsynet for å nyte spillet fullt ut.

Så langt er det annonsert fire spillbare figurer, Mario, Luigi og to ulike Toads.

Nintendos patenterte hjelpesystem debuterer og i dette spillet. Det betyr at du kan be spillet hjelpe deg om du sitter fast et sted, og maskinen vil ta over kontroll over figuren din.

**Robin Høyland**



er nå en vakker oase. Og en av de beste nyhetene: du kan nå fly i hele spillet, ikke bare Northrend og Outland!

Blizzard har tenkt seg nøye om, og funnet ut at spillet som det er i dag bare er et evig kappløp for å komme

## Du kan nå fly i hele spillet...

seg til toppnivået. Folk er lei av den gamle verdenen, og raser bare gjennom den på jakt etter nivå 80. Og av den grunn ønsker de nå å endre ting slik at vi alle får en frisk

start.

Alle, uansett om du kjøper Cataclysm eller ikke, vil få alle de nye sonene, oppdragene, utstyret og opplevelsen av å spille noe helt friskt og nytt. Jeg føler jeg blir helt friset når jeg tenker på det. Dette er en genistrek fra Blizzard. De har forstått hva som må til for å gjøre spillet interessant igjen, hva som skal til for at de som har sluttet skal komme tilbake. Og at de som fortsatt holder ut skal få noe nytt og spennende å bryne seg på. Jeg kunne spyttet ut masse teknobabbel om ting som har endret seg, Som at vannet nå ser penere ut enn noen gang, at de har fjernet masse statistikk fra våpen og

utstyr for å minske lærekurven, eller at områder vil endre seg mens du gjør oppdrag i området du er i. Poenget i det store og hele er at dette blir en av de største innovasjonene som har blitt gjort i et nettrillespill til dags dato. Ingen har våget å gjøre noe lignende av åpenbare grunner. Hvem vil vel tvinge folk til å lære noe de har gjort i fem år på nytt?

Blizzard gambler med sin største franchise, dette kan fornye spillet eller ødelegge det helt. Som Blizzard selv sier ønsker de å finne veien tilbake til røttene med Cataclysm. Vi krysser fingrene for at de klarer det.

**Kim Visnes**



#### FIRE SPILLBARE FIGURER

Man kan velge mellom fire spillbare figurer i Borderlands, hver med sine unike egenskaper. Fra venstre, Mordecai, som liker snikskyting, Lilith, en såkalt Siren, som kan bruke magi. Roland er ekspert på lederskap og kan helbrede, mens Brick er et vandrende muskelberg.

#### BRICK

Den største spillbare figuren i spillet. Brick elsker å bruke knyttnevene til å banke opp fiendene, og har poten til sin avdøde hund i et smykke.

#### SAMARBEID

Borderlands kan spilles alene, men fungerer best sammen med andre spillere over nettet. Fire stykker kan samarbeide og hjelpe hverandre i spillets historiefel.



#### VÅPENFEST

Gearbox har lagt mye arbeid ned i våpenmekanikken i spillet, og man kan lage og modifisere våpen i det uendelige. Ifølge utviklerne er det mulig for spillet å lage over tre millioner varianter av skytevåpen...

Kommer 25. OKT

## Borderlands

Plattform PC/Playstation 3/Xbox 360 Utvikler Gearbox  
Utgiver Bethesda Sjanger Actionrollespill

**POST-APOKALYPTISKE VERDENER** er dagligdags for oss som spiller dataspill. Hvor mange ganger har vi ikke kjempet oss gjennom en verden rammet av en katastrofe, skutt mutanter og samlet ammunisjon på jakt etter frelse og fred?

Borderlands føyer seg pent inn i rekken av spill basert

på en nær fremtid der man må kjempe for å overleve. Men i motsetning til konkurrentene kjører Gearbox tungt på en ganske unik blanding av rollespill og action.

Under koloniseringen av andre planeter kræsjet et digert koloniskip på en snødekt planet. De overlevende etablerte en koloni rundt vraket av romskipet, og klarte å overleve en ti år lang vinter. Nå har våren kommet, snøen har tint, og en rekke vesener har våknet fra vinterdvalen sin. Midt oppi dette sitter du som eventyrlysten soldat.

Ved første øyekast minner Borderlands mest av alt om et standard førstepersons skytespill med en

usedvanlig lekker grafikk. Bildene på siden her kan egentlig ikke formidle hvor pent spillet er, når de tegnefilmaktige figurene beveger seg ser det rett og slett superlekkert ut.

## Borderlands har flere millioner våpen

Men til tross for fokuset på våpen (som det skal finnes flere millioner av, ifølge utvikleren) og action er det et bunnsolid rollespill i bunnen her. Gearbox selv påstår



**VÅRLØSNING**  
Kolonistene på planeten har levd med snø og vinter i ti år. Nå har våren kommet, og en rekke ekle monstre har våknet fra vinterdvalen...



not placed  
Skagzula killed

**EKSPLOSIVT**  
Med et ekstremt variert våpenarsenal er mulighetene for å ødelegge omgivelsene nærmest uendelige. Biler og farkoster lar seg villig sprengre hvis de blir skadet nok.

**KJAPP ACTION**  
Selv om Borderlands har rollespillmekanikk i bunnen er det mer actionorientert enn spill som Fallout 3 og Mass Effect. Dine egne reaksjoner teller like mye som dine tallbaserte ferdigheter.

**ROLLESPILL**  
Tall og erfaringspoeng er viktige elementer i Borderlands. Man kan ikke bare gjøre figuren sin sterkere, også våpen og gjenstander kan bygges ut, forsterkes og modifiseres.

at spillet er en blanding av klassikeren Diablo og et skytespill, og det er absolutt lett å se hvorfor de mener det. Selv om man befinner seg i en diger verden med et spesifikt kart over ulike lokasjoner, blir landskapet mellom lokasjonene tilfeldig generert. Det betyr at man kan utforske så mye man vil og aldri støte på samme område igjen, på samme måte som de ulike kartene i Diablo ble tilfeldig generert av maskinen.

Et annet unikt element i Borderlands er samarbeidsmodusen. Gearbox vil at du skal spille sammen med kompisene dine over nett, og har gjort det enkelt å gå inn og ut av hverandres spill. Uansett hvor

langt du har kommet i historien kan du bli med og hjelpe kompisene dine i hans gjennomspilling, eller han kan besøke deg i ditt spill. Erfaringspoeng du får, skatter du finner og nye våpen som dukker opp kan du selvsagt ta med deg tilbake til ditt eget spill. Der vi tidligere har spilt co-op med andre i rene actionspill ser vi virkelig frem til å få ta med vår egen figur og fortsette å bygge ham opp mens vi hjelper andre på nettet.

For å oppfordre til samarbeid har Gearbox også gitt ulike egenskaper til de fire spillbare figurene, slik at man får mest utav spillet om man er fire stykker. I ekte rollespillstil har man en sterk krigertype som tåler mye

skade, en snikskytter som angriper på avstand, en magiker og en støttespiller. Det høres kanskje kjedelig ut å være støttespilleren, men med solide ferdigheter innen lederskap og helbreding kommer undertegnede garantert til å velge seg Roland som sin figur i spillet.

Borderlands er et ambisiøst prosjekt som står og faller på hvordan det klarer å balansere actionelementene med rollespillreglene. For mye tallfikkling i bakgrunnen kan skremme bort de actionglade, mens for mye action kan skremme bort rollespillerne. I neste nummer får du dommen.

**Jon Cato Lorentzen**



#### LYS OG VARME

Nei, ikke Åge Aleksandersen-låta, men nøkkelen til å overleve nattetid i Alan Wake. De overnaturlige fiendene i spillet er nemlig sensitive ovenfor lys, og man må rette lommelykten mot dem for å skade dem. Man kan også lage lysteller.

#### DAG OG NATT

De fleste områdene i Alan Wake kan utforskes til ulike tider på døgnet, og skifter dermed både atmosfære og utseende. Lys og skyggeeffekter skaper masse stemning, og den Twin Peaks-aktige settingen kler spillet godt.

#### A. WAKE

Helten vår er en forfatter med skrivesperre fanget i en slags drømmeverden basert på romanene han her skrevet.

Kommer 2010

## Alan Wake

Plattform Xbox 360 Utvikler Remedy  
Utgiver Microsoft Sjanger Actioneventyr

**ALAN WAKE BLIR AV REMEDY** presentert som en psykologisk thriller hvor hovedpersonen er en bestselgende forfatter. Mens den finske utvikleren satset tungt på action med Max Payne er Alan Wake i mye større grad en historiedrevet spillopplevelse der Wake leter etter kona si i småbygda Pride Falls.

Handlingsforløpet gjenspeiler en thrillerbok Wake har skrevet tidligere. Hans fantasi og nedskrevne fiksjoner blir virkelighet.

Hovedskribent Sam Lake i Remedy lover oss fin variasjon mellom natt- og dagscener, hvorpå dagen benyttes til å utforske bygda samt samle historietråder fra lokalbefolkningen, og natten... Vel. Om natten er det mørkt, og da blir det skummelt. Forhåpentligvis. Wake har nemlig vært dum nok til å skrive skrekkbøker, og plutselig står han ovenfor sine egne skapninger i nattemørket.

Omgivelsene virker troverdige, og med litt finpussing

tror jeg ikke grafikken vil være det som eventuelt feller Alan Wake. Den mørke, dystre atmosfæren ser ut til å være skildret godt, noe som er utrolig viktig i sjangeren Remedy begir seg ut på. Som forventet innrømmer Lake at for spillere med kjennskap til Remedys tidligere spill vil det være likheter, men lover likevel en mer variert og dypere spillopplevelse. Atmosfære og stemning står sentralt i Alan Wake.

Etter utallige utsettelse lover nå Remedy at spillet faktisk er ferdig, og at alt som gjenstår nå er finpuss. Vi gleder oss til å se et blankpolert produkt om få måneder.

**Thor Benjamin Brekken**

Dare you take on the challenge of Cursed Mountain

# Cursed Mountain™

September  
2009



Use the Wii Remote™ to release the cursed spirits trapped in limbo.



Mimic natural movements, such as climbing, running and pushing away enemies.



Brave your way across the desolate peaks of the Himalayas.

Take on the role of a fearless mountaineer as you climb the Himalayas on a quest to find your lost brother and discover ancient secrets of the Tibetan Monks. Battle extreme and hazardous conditions as you come face to face with a hidden evil deep in the icy glaciers.

16  
www.pegi.info

DEEP SILVER

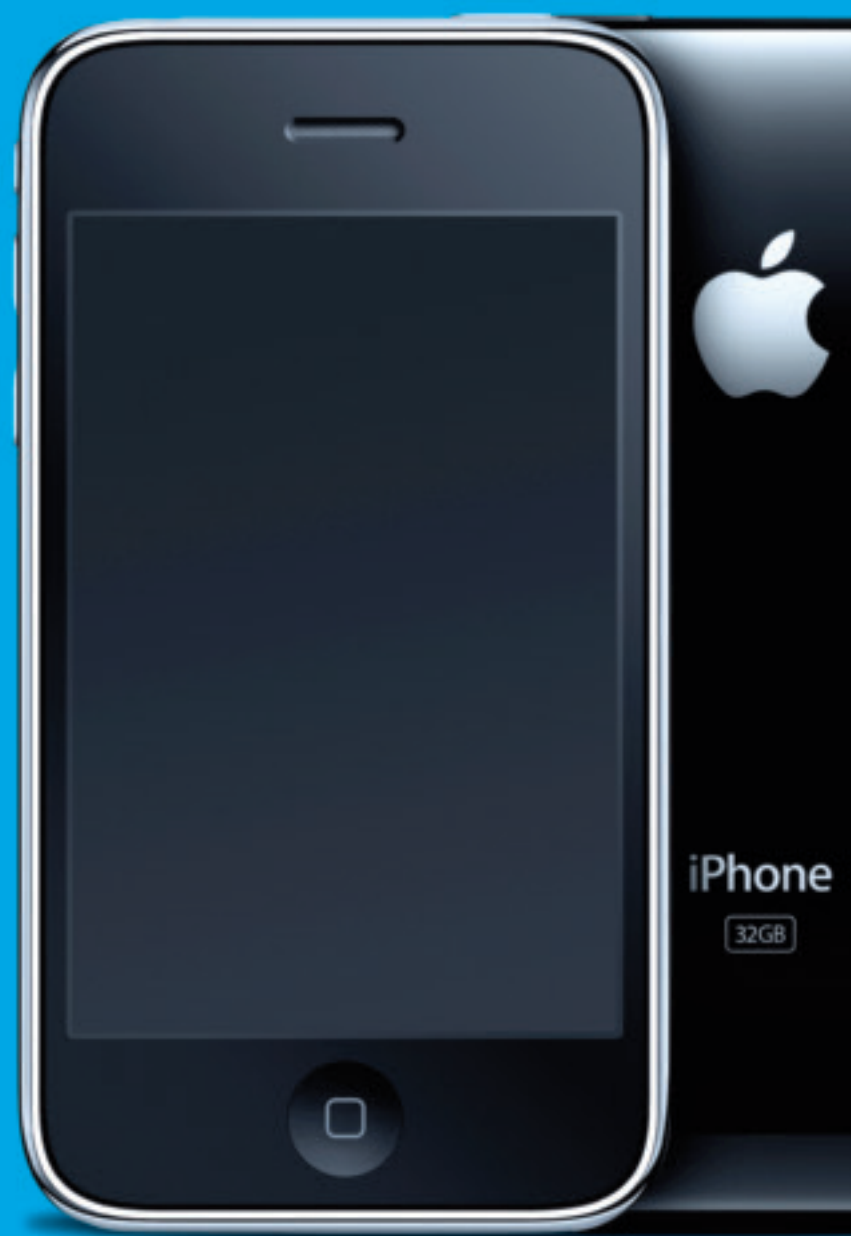
Wii™

# Fremtiden

Med en oppdatert DS, ny PSP, og Apples kraftige spilltelefon, står de håndholdte spillene sterkere enn noensinne. Vi guider deg i håndholdtmarkedet!



# en i lomma



SONY

# PSP GO!

Etter 15 år med total bærbar dominans fra Nintendo ble **Sony PSP** lansert og brøt det mangeårige monopolet. Med fem år på baken satser Sony nå friskt med **PSP Go**.



## Spesifikasjoner

**Utvikler:** Sony  
**Pris:** 2495,-  
**Lanseres:** 1. Oktober  
**Farge:** Svart  
**Lagringsmedia:** Flash-minne  
**Tilkoblinger:** Bluetooth, wifi, USB  
**Batteritid:** 3-6 timer  
**Kamera:** Nei  
**Bilde:** 3,8"-skjerm, 480x272 piksler  
**Farger:** 16,77 millioner  
**Størrelse:** 128x69x16,5 mm  
**Vekt:** 158 g

» Go kommer i oktober «

# SONY SKIFTER GIR

## Litt gammelt, litt nytt, litt lånt og litt blått.

Ja, sånn kan det oppsummeres. PSP har allerede blitt lansert i tre ulike varianter, og etter ryktene er det enda en variant i horisonten. Men i fokus denne høsten er PSP Go, som tar de beste elementene fra de gamle PSP-modellene inn i helt ny maskinvare. Det betyr at vi beholder den deilige digre skjermen, samt de gode knappene og styrekrysset. Men Sony har tenkt fremover og har kvittet seg med UMD-drivverket. Dermed er det slutt på å kjøpe fysiske spill i butikken med. I stedet handler man spillene digitalt og trådløst på nettet og laster de ned direkte til maskinens innebygde flash-minne.

Sony kvier seg ikke for å låne fritt fra konkurrentene sine, og satser nå stort på sin egen nettbutikk for spill og programmer til PSP Go. Her vil både fullprisspill som også lanseres på UMD-plater i butikkene dukke opp, i tillegg til småspill som vil bli betraktelig rimeligere. Applikasjoner og nytteprogrammer vil også dukke opp, og planen er å ha både filmer og TV-serier nedlastbare i nær fremtid.

Og det blå da? Det er noe så enkelt som blåtann-støtte, som bare øker tilkoblings- og delingsmulighetene ytterligere sammenlignet med de eldre modellene.

PSP Go er mindre og smidigere. Den har bedre tilkoblingsmuligheter og bedre batteritid ettersom maskinen bruker langt mindre strøm når den slipper å spille av diskbaserte spill. Men fornøyelsen er langt fra gratis. Du får faktisk to Xbox 360-maskiner for prisen av en PSP Go.

## Fremtiden til Go

Resident Evil, Grand Theft Auto og et nytt bærbart Motorstorm

Når PSP Go lanseres kommer Sony til å ha en hel haug med klassiske PSP-spill tilgjengelig for kjøp og nedlasting i nettbutikken. Dessuten har Sony oppmuntret mange utviklere til å satse knallhardt på konsollen i tiden fremover, noe som betyr at vi får spill som Resident Evil, Grand Theft Auto, Metal Gear Solid og Motorstorm i løpet av de neste månedene. En filmtjeneste er også under utvikling og skal lanseres i 2010, og er du tegneseriefan kan du også glede deg over at du kan kjøpe og laste ned Marvel-serier til konsollen. PSP Go har høye ambisjoner og klare fremtidsplaner.

## Fire grunner til at du bør skaffe deg en PSP Go!

### 1 Fantastisk skjerm

PSP har en skjerm på 3,8" med høy oppløsning som egner seg like bra til filmtitting som spilling. Skjermen i PSP Go er dessuten skarpere enn i de gamle modellene. Samtidig er den litt mindre enn hos forgjengerne, men fortsatt større enn skjermene til hovedkonkurrenten Nintendo DS. Baklyset er også helt topp, og gjør at man kan spille selv om man er utendørs i dagslys. En lekker høyteknologisk skjerm.

### 2 Stort spillutvalg

Per i dag finnes det over 1000 PSP-spill på markedet, deriblant toppspill som Grand Theft Auto: Vice City Stories, Metal Gear Solid: Acid, Burnout Dominator og flere Buzz-spill. Sony kommer til å relansere alle de beste spillene for nedlasting til PSP Go, slik at man for en billig penge kjapt kan fylle opp det 16 gigabyte store flash-minnet med kvalitetstitler. I tillegg satser Sony stort på små uavhengige lavprisspill.

### 3 Fet online-støtte

Ettersom maskinen ikke lenger kan lese UMD-plater har Sony bygd ut hele onlinestøtten til konsollen. Man kan nå laste ned både filmer, spill og tegneserier direkte til konsollen sin. I tillegg har maskinen innebygd støtte for Skype, samt en svært god nettleser. Og flere tjenester er planlagt i fremtiden. Vi spår enda mer samkjøring med PS3, og til og med muligheten til å kommunisere direkte med PS3-spillere.

### 4 Innebygd jukebox

PSP har alltid kunnet spille av mp3-filer, men med PSP Go satser Sony mer enn noensinne på musikk. På sikt har Sony lovet at man skal kunne kjøpe og laste ned både musikkfiler og musikkvideoer, og en ny tjeneste kalt Sensme er også integrert i maskinen. Sensme analyserer musikken du hører på og anbefaler deg lignende band som du kan sjekke ut. En fin måte å utvide sitt musikkrepertoaret.

## Kommende perler

Vi lister opp de fire mest etterlengtede spillene til PSP



Jak and Daxter

Des

Fansen har mast og mast om et nytt Jak & Daxter, og i november er det endelig premiere på The Lost Frontier. Et plattformspill som ser like sjarmende ut som de gamle klassikerne. 40 prosent av eventyret skal foregå i ulike flymaskiner og kjøretøy.



MGS: Peace Walker

Mars

Vi elsker Metal Gear Solid 3 og har bedt til høyere makter om en oppfølger. Og nå har Hideo Kojima hørt oss, for Peace Walker kommer i starten av 2010. Spillet er en direkte oppfølger til Metal Gear Solid 3, og ser lekkert ut. Og for første gang kan man spille gjennom kampanjen med en venn!



Gran Turismo

Okt

Vi har ventet på Gran Turismo på PSP i snart fem år, og nå kommer det endelig. Gran Turismo PSP skal inneholde alle banene som var med i Gran Turismo 4, sammen med fysikkmotoren fra det kommende Gran Turismo 5. Sleng på 800 biler, og vi snakker om verdens feteeste bærbare racingspill!



Little Big Planet

Okt

Media Molecule har droppet flerspillerdelen i PSP-versjonen av det supre PS3-spillet, men ellers er Little Big Planet på PSP helt intakt med den samme glade grafikken og fokuset på fysikk. Man kan fortsatt lage sine egne baner, eller laste ned tusensvis av andre hjemmelagde baner.

# NINTENDO DSi

Akkurat idet vi trodde at hele Jordens befolkning hadde kjøpt seg Nintendo DS, overrasket Nintendo oss med **Nintendo DSi**. Maskinen trengte bare to måneder på å slå alle tidligere salgsrekorder...

”DSi har to kameraser”



# 108 MILLIONER SPILLERE

## Nintendo fortsetter å dominere

Ryktene vil ha det til at Microsoft jobber med et bærbart beist av en maskin. Sonys PSP har muskler som få kan matche, og enkelte hevder at Iphone 3GS er teknisk mer avansert enn Nintendo Wii. Det bryr Nintendo seg lite om, når de lager en håndholdt konsoll gidder de ikke måle muskler med konkurrentene. De kjører sin egen taktikk. Og med Nintendo DS har de lyktes over all forventning med planen sin.

Til tross for at maskinen har dårligst oppløsning på skjermen, verst 3D-grafikk, og svakere prosessor enn mange mobiltelefoner, har den trykksensitive skjermen tatt en hel verden med storm. Nintendo satser for fullt på å lage gode og varierte spillopplevelser, i stedet for å fokusere for mye på å ha den mest avanserte teknologien under panseret, og det har vært nøkkelen bak den store suksessen til Nintendos håndholdte.

Når Nintendo bestemte seg for å følge opp DS Lite, bygde de Nintendo DSi - en bærbar maskin med skarpere skjerm, større minne, bedre nettmuligheter og to innebygde kameraer. I tillegg til mulighet for nedlasting av spill via egen nettbutikk og avspilling av musikkfiler.

Resultatet ble over all forventning. Maskinen har slått alle salgsrekorder, og selger ennå som varmt hvetebrød. Nintendos tak på det håndholdte markedet er like sterkt som alltid.

## Alle bruker DSi Ware

Logg på og last ned en haug med billige småspill!

Konsollene har forlenget fått sine egne systemer for å kjøpe og laste ned store og små spill direkte til konsollene, og dette er også integrert i DSi med DSi Ware, Nintendos egen bærbare nettbutikk. Her kan man laste ned gratisprogrammer, småspill til rundt 20 kroner, og større spill til rundt 80 kroner. Allerede er det masse moro å hente her, for eksempel Flipnote som lar deg lage dine egne animasjonsfilmer med tegninger, fotografier og lyder, ulike kalendere og kalkulatorer, og en bunke kreative småspill. I fremtiden vil det dukke opp musikkprogram, matlagingstips, demoer og lignende.

## Fire grunner til at du bør skaffe deg en DSi!

### 1 Større og bedre skjermer

Nintendo DS har alltid hatt litt små skjermer som ikke har vært like skarpe som på PSP. På Nintendo DSi er de større enn tidligere, og de to 3,25"-skjermene er også lysere og med langt skarpere bilde. Grafikken i spillene ser derfor hakket bedre ut på en DSi. Nintendo har også gitt de en såkalt antirefleksbehandling, slik at man skal slippe å se gjenskinnet av sitt eget bleke ansikt mens man spiller.

### 2 Innebygd nettleser

Skulle du surfe på nettet med Nintendo DS måtte du kjøpe nettleseren Opera på en egen kassett. Lite RAM i DS og DS Lite gjorde surfing treg, noe som har blitt rettet opp på DSi. Ikke bare er nettleseren integrert i maskinen, den har også fått betydelig mer RAM som gjør at det går overraskende greit å surfe på nettsider. Vi anbefaler deg selvsagt å sette [m.gamereactor.no](http://m.gamereactor.no) som startside.

### 3 Godt utbygd minne

Nintendo DSi kommer med et innebygd minne på 256 megabyte som brukes til lagring. Dette holder til en haug med applikasjoner og nedlastbare spill fra Nintendos egen DSi Ware-tjeneste. Men har du lyst til å ta med deg masse musikk på maskinen din kan du putte i et SD-kort som utvider kapasiteten betraktelig. Maskinen tar vanlige SD-kort, og disse finnes i størrelser helt opp til 32 GB.

### 4 Morsomme kameraspill

Det er ikke bare barn som synes det er morsomt å leke med kameraene på DSi, med alle manipulasjonseffektene er det mye artig fotofikling man kan få til. I tillegg er det flere spill som bruker kameraet. DSi Ware-spillet Wario Ware: Snapped spilles ved å røre på seg foran kameraet, og mange fremtidige DS-spill har allerede fått annonsert unike funksjoner med kameraet hvis man spiller dem på DSi.

## Kommende perler

Vi lister opp de fire mest etterlengtede spillene til DS



Zelda: Spirit Tracks

Des

Spirit Tracks ser ganske enkelt unikt ut. Link som lokomotivfører på skattejakt ser ikke bare moro ut, det ser ut til å bli en helt spesiell opplevelse. Å styre båt var herlig i Phantom Hourglass, vi forventer minst like mye moro når Link tøffer avgårde i damplokomotivet sitt.



Scribblenauts

Okt

Et helt unikt oppgavespill der ditt eget vokabular er nøkkelen til å komme seg videre. Du kan rett og slett tilkalle hva du måtte ønske bare ved å skrive ordet. Trenger du en stige, skriv "stige" og den dukker opp på skjermen. Tusenvis av ord er gjengitt visuelt.



Kingdom Hearts 358/2 Days

Nov

Actionrollespillet med det litt for kompliserte navnet foregår en eller annen gang mellom det første og andre spillet i serien. Vi får styre Roxas, som er et alter ego til den gamle hovedpersonen Sora, i et eventyr som utspiller seg i ulike Disney-verdener blandet med japansk galskap.



Mario & Luigi: Bowser's Inside Story

Okt

Brodrene Marios eventyr på GBA og DS er svært fornøyelige actionrollespill, og Bowser's Inside Story ser ut til å være like sprøtt som forgjengeren. Bowser har funnet ut hvordan han kan krympe fiendene sine, og dermed blir de to brodrene slukt og må finne veien ut av dragens innvoller.

# APPLE IPHONE 3GS

Til tross for knallhard konkurranse dominerer **Apple** markedet for MP3-spillere. Med Iphone tok firmaet over smartphone-markedet, og med **Iphone 3GS** sitter vi plutselig med en fullgod bærbar spillemaskin!

” 3GS har mer kraft enn Wii ”

## Spesifikasjoner

**Utvikler:** Apple  
**Pris:** 6000-8000,-  
**Lansert:** 19. juni  
**Farge:** Svart/hvit  
**Lagringsmedie:** Flash-minne  
**Tilkoblinger:** Bluetooth, GSM, 3G, wifi  
**Batteritid:** 5-16 timmar  
**Kamera:** 3 megapiksler  
**Bilde:** 3,5" skjerm, 320x480 piksler  
**Farger:** 260 000  
**Størrelse:** 115,5x62,1x12,3 mm  
**Vekt:** 133 g

iPhone

32GB

# APPLE VIL UTFORDRE

## Apple vil slåss mot de store

Apple har de siste årene hatt samme plan som Nintendo, nemlig å produsere produkter som skaper et enormt kjøpesug. Så får det heller være at produktene mangler en del funksjoner, eller ikke er like teknisk avansert som konkurrentene. Hemmeligheten ligger i designet og brukervennligheten. Det fungerte utmerket for Apple i 1998 med datamaskinen iMac som forlot disketter og alle mulige ledninger og koblinger og lagde en maskin tilpasset folks behov og ikke teknologierdenes nysgjerrighet.

Den samme tankegangen brukte Apple da de utformet iPhone. Standardfunksjoner som 3G og MMS var ikke med i den første modellen, men til gjengjeld revolusjonerte de brukervennligheten og måten vi bruker mobilen på. Og telefonen ble en suksess som nå har kommet i to nye og oppgraderte versjoner.

Sist ut er iPhone 3GS, som ikke bare er en lekker telefon og en smart lomme-datamaskin, den har også prosessorkraft nok til å kjøre avanserte spill. Apples egen nettbutikk App Store er fylt til randen med billige og uavhengige småspill til mobilen, men også mer avanserte spill fra de store utgiverne. Ifølge flere utviklere har iPhone 3GS kraftigere maskinvare enn både PSP og Nintendo Wii, og Apples billige lisens for å utvikle programmer til telefonen gjør at tusenvis av små og store utviklere og studioer verden over jobber med nye spennende spill og programmer til telefonen.

## Overlegen nettbutikk

To milliarder nedlastede applikasjoner fra App Store

Apple er allerede verdens ledende distributør av digital musikk via iTunes Store, og de har brukt samme infrastruktur i App Store, der man kan kjøpe spill og programmer til telefonen sin. På under ett år har App Store gått fra å ha 500 applikasjoner til å ha over 100 000 ulike programmer. Og hundrevis av nye dukker opp hver uke. Så langt har det blitt lastet ned over to milliarder applikasjoner fra nettbutikken, alt fra gratis tulleprogrammer til seriøse business-applikasjoner og spill. App Store har en bredde i utvalget sitt som Sony og Nintendos nettbutikker kan se langt etter med det første.

## 4 grunner til at du bør skaffe deg en iPhone 3GS

### 1 Lekker brukervennlighet

Akkurat som operativsystemet OS X har Apple vektlagt brukervennlighet med iPhone. Å pløye gjennom en lang brukermanual for å lære seg telefonen er ikke nødvendig, alt er intuitivt og reagerer akkurat slik du forventer det skal gjøre. Å bruke fingrene til å manøvrere, skrive og surfe på nettet føles etter noen timer helt naturlig, og samtlige smartphone-utviklere i verden kopierer nå Apples idéer for harde livet.

### 2 Alt-i-ett-maskinen

Det spiller egentlig ingen rolle om du vil se på film, høre på musikk, skrive notater, navigere deg gjennom en fremmed by, sende email, fotografere, filme, surfe på nettet, spille eller ringe en venn. iPhone 3GS er en alt-i-ett-telefon som faktisk mestrer alle oppgavene bra. Applikasjoner hjelper deg med alt fra valutakonvertering til slipsknytning, og det brede utvalget med spill gjør at du aldri mer trenger å kjede deg på bussen.

### 3 3G-støtte

Joda, både DSI og PSP Go kan kobles på trådløse nett når man skal laste ned nye spill og applikasjoner, men iPhone 3GS har 3G-støtte. Det betyr at du kan laste ned hva du vil så og si overalt i Norge, og ikke er avhengig av å finne et trådløst nett i nærheten som du får koble deg på. Mobilitet er nøkkeldet til 3GS, og snart føler du deg på nettet uansett hvor du måtte befinne deg.

### 4 En tullende tjukkak

Det Loco Roco-lignende Rolando minner ved første øyekast om Sonys Barbapappa-lignende PSP-spill, men det er likevel merkbart forskjellig og et av de beste spillene til iPhone. Det første Rolando-spillet var kjempemorsomt, men oppfølgeren er tilnærmet perfekt. Fabelaktig design, utfordrende, kreativt og full av fantastisk humor og spillbarhet. Et foregangsspill for andre iPhone-spill.

## Kommende perler

Vi lister opp de fire mest etterlengtede spillene til DS



Rally Master Pro

Nov

Mobiltelefonspillet Rally Master Pro har fått topp kritikk, derfor er det ikke så rart at vi ser frem til iPhone-versjonen som ikke bare har fått oppgradert grafikken men også nytt innhold. Actionrally spredd utover 27 lovende baner i ulike verdensdeler, med utrolig lekker grafikk.



Portal

Nov

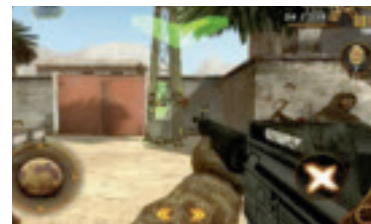
Valve selv er ikke direkte involvert i denne versjonen, men det vi har sett så langt av iPhone-versjonen virker ekstremt vellaget. Et par elementer har blitt modifisert for å tilpasse spillet til iPhone, men alle de fantastiske hjernetrimspoppene er bevart. Kakejakten starter i november!



Worms

Okt

Nei, Team 17 har ikke introdusert noe nytt i iPhone-versjonen av det klassiske Worms, men det spiller ingen rolle. Worms er et av de beste partyspillene som er laget, og det ser vellaget og pent ut i iPhone-versjon. Trykkskjermen bør passe spillets kontrollsystem helt perfekt.



Modern Combat: Sandstorm

Sep

Det er nesten så man er redd for at iPhone skal smelte når man ser Modern Combat: Sandstorm i aksjon. Det mest grafisk avanserte spillet til iPhone er et klassisk førstepersonspill i samme ånd som Call of Duty med høyt tempo og stram kontroll. Vi gleder oss!



# WANTED

Experience the style of a unique retro film visual treatment with stylized characters, and an original 70's inspired soundtrack

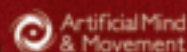
18  
www.pegi.info

# LOCK and LOAD

Become Rubi Malone, a gun-for-hire equipped with an arsenal of acrobatic moves, over the top sword kills, and dual pistols. Experience the freedom to shoot anytime, anywhere in an adventure spanning three continents.

Over-the-top acrobatics, fantastic aerial sword attacks and high body count combine for the ultimate interactive action experience

Seamlessly blend three types of gameplay with a 360 degree slip-aiming gun targeting system, sword fighting, and acrobatic ability



**A**1700 omtaler: [www.gamereactor.no](http://www.gamereactor.no)**Anmeldelser**

by you can drive my car

by you can drive my car

4x



**Elegant. Ærbødig. Respektfullt. En kjærlighetserklæring i spillform.**

# THE BEATLES: ROCK BAND

Plattform PLAYSTATION 3/XBOX 360/WII Utvikler HARMONIX Utgiver ELECTRONIC ARTS Lanseres UTE NÅ Antall spillere 1-4 Anbefalt alder: 12

Det er forholdsvis enkelt å være en surmuler når man skal anmelde dette spillet. Det går lett an å slenge *The Beatles: Rock Band* opp på obduksjonsbordet og klinisk ta spillet fra hverandre og påpeke en rekke svakheter og irritasjonsmomenter. La oss ta dem først som sist.

The Beatles er nemlig en helligdom som ingen får kødde med. Absolutt ingen. Apple Corps sitter med rettighetene til det meste som har med The Beatles å gjøre, og vokter dem som statshemmigheter. Du finner ikke The Beatles på iTunes eller Spotify, og når var sist du så en CD med The Beatles i tilbudskurven? The Beatles behandles som en helligdom og det gjenspeiler seg i *The Beatles: Rock Band*.

Allerede i tittelen skjønner jeg at Harmonix har måttet inngå mange kompromisser når de har utviklet dette spillet. Mest sannsynlig har Apple Corps stilt et ultimatum om at The Beatles-navnet må stå først i tittelen. Et av mange ultimatum som følger spillet fra start til



## Museum

Er du Beatles-fan er *The Beatles: Rock Band* drommespillet. Ikke bare på grunn av den flotte musikken, men også på grunn av alle detaljene og referansene. Man kan lese opp sjeldne fotografier og filmer, blant annet konsertoving og lydopptak av den første juleplaten bandet sendte til medlemmene i fanklubben sin. Og mellom låtene er det ofte autentiske lydopptak fra studioinnspillingene.

slutt.

For det er gjort små endringer fra det tilnærmet perfekte spillsystemet i *Rock Band 2*. Mest markant er det på trommene, der man ikke lenger får seksjoner der man spiller trommer fritt for å aktivere overdrive. I stedet må man bare treffe en blinkende symbol. Årsaken til dette er selvsagt at Apple Corps ikke vil at spillerne skal rote til sangene ved å spille urytmisk tull på trommene.

Man kan heller ikke spille med sine egne figurer. Eller eksportere sangene til harddisken og spille dem i *Rock Band 2*. The Beatles: *Rock Band* er stramt regissert; hver sang skal fremføres med Beatles-medlemmene, på riktig scene og med riktig lyd. Bråkelydene når man bommer på instrumentene har blitt tonet ned for å ikke forstyrre de originale Beatles-sangene for mye. Det er tydelig at Harmonix har inngått svært mange kompromisser for å få tilgang til originalopptakene med The Beatles.

Og der var surmulingen over. For mens jeg

har ruslet rundt i regnet i Oslo og tenkt kaldt og analytisk på *The Beatles: Rock Band*, forsvinner all min negativitet som dugg for solen så snart jeg kommer hjem og spiller.

Når du plukker opp gitaren, trommestikkene

**ET SKATT-  
KAMMER FOR  
ALLE SOM ER  
FAN AV THE  
BEATLES**

eller mikrofonen og starter en av låtene i spillet er alt tilgitt. *The Beatles: Rock Band* er nemlig, til tross for alle nådeløse krav fra Apple Corps, et spill laget med så mye omtanke og kjærlighet for kildematerialet at det er umulig å ikke bli smittet av entusiasmen og forelskelsen til Harmonix. Dette er et spill om verdens mest

8<sup>+</sup> 482,602



legendariske band, og de blir behandlet som de legendene de faktisk er. Det er en ærbødig hyllest til The Beatles, et skattkammer for alle fans av bandet, og et uhyre lekkert og attraktivt spill for alle som har et snev av musikkinteresse.

Det er først og fremst låtene som bærer dette spillet. Selv har jeg aldri vært en stor fan av bandet, jeg har ikke en eneste Beatles-CD, men idet jeg står og spiller gitar og trommer til sangene, føler jeg meg glad. Det er klassiske rytmer og melodier, og det lyder bra. Jeg koser meg med den ene klassikeren etter den andre, og oppdager Beatles-låter jeg ikke har noe forhold til, men som jeg elsker etter et par timer. Det er ikke uten grunn at The Beatles har fått legendestatus. Kanskje var de på rett sted til rett tid, men de leverte varene bedre enn noen andre i sin samtid.

Låtene akkompagneres av lekker grafikk. I spillets historiedel følger man bandet fra

## 2. En annen mening:

Akkurat som Guitar Hero: Metallica ble The Beatles: Rock Band en positiv overraskelse for meg. Jeg er ikke noen stor fan av noen av bandene, men i spillform har jeg det skikkelig moro med både Ulrichs ustødig takt og Ringos småsinna poprytmer. The Beatles: Rock Band er svært pent laget, og er et homogent og velgjort spill stappfullt av låter som er genuint morsomme å spille. \_Peter Hegevall

**Konklusjon:**  
Lekker design og morsomt å spille

8/10

### Fantasisfullt

Etter Abbey Road sluttet The Beatles å turnere, noe som bød på utfordringer for Harmonix da de skulle visualisere mange av låtene i spillet. I stedet for konsertscener har grafikerne gått amok med småpsykedeliske fantasier.



Tidsriktige likhetstrekk The Beatles-medlemmene utvikler seg gjennom spillet, og mye omtanke har gått med på å gjenskape dem mest mulig autentisk. Her er Sir Paul McCartney slik han så ut da bandet hadde sin berømte konsert på toppen av Apple-bygningen.

debuten på The Cavern Club i Liverpool til deres siste konsert på taket av Apple-bygningen. For å løse utfordringen med at bandet sluttet å turnere har grafikerne i Harmonix gått amok i psykedeliske drømmesekvenser i spillets siste halvdel. De musikkvideolignende sekvensene i bakgrunnen er så lekke at jeg faktisk til tider hadde problemer med å holde øynene på notekartet.

Som om ikke låtene og det visuelle skulle være nok, har utviklerne fylt på med belønninger i form av sjeldne videoklipp, en innspilling av Beatles første juleplate, prøveopptak til Sullivan-showet i USA og lignende. For Beatles-fans er dette skikkelig snadder, og motiverer virkelig til å klare spillets utfordringer.

For Rock Band-fanatikere kan nok vanskelighetsgraden virke litt lav. Autist-heavy i 180 BPM er nok fraværende her, og jeg hadde ingen problemer med å klare samtlige sanger med ok score på Expert. Men det plagde meg ikke, for låtene er så ekstremt fengende å spille.



### Strengt krav

Apple Corps ble opprettet i 1968 av The Beatles for å ivareta og investere de enorme pengesummene bandet tjente. Alternativet var å betale pengene i skatt. Siden da har Apple Corps ivarett musikkarven til The Beatles, og vokter den strengt. Dette har resultert i at Harmonix og MTV Games har måttet følge en rekke strenge retningslinjer for å få lov til å bruke originalopptakene og bandmedlemmene.

Samtidig byr spillet på nye utfordringer med harmonier, som lar to spillere kore vokalisten med egne mikrofoner. Dette er noe som krever overraskende mye trening. Men desto morsommere når tre stykker korer perfekt.

Jeg må innrømme at etter å ha spilt The Beatles: Rock band føles Rock Band: AC/DC og Guitar Hero: Metallica rett og slett som amatørmessig hastverksarbeid. Harmonix har laget en kjærlighetserklæring i spillform, og jeg har falt pladask.

### ★ Konklusjon:

The Beatles: Rock Band setter en ny standard for hva vi forventer oss av et musikkspill viet til et band. En musikalsk skattekiste av et spill.

Jon Cato Lorentzen

9/10



Codemasters beviser nok en gang at de er kongene av actionracing!

# DIRT 2

Plattform PC/PS3/XBOX 360 Utikler CODEMASTERS Utgiver CODEMASTERS Lanseres UTE NÅ Antall spillere 1 Anb. alder 12

**Race Driver: Grid er favoritt-racingspillet her i redaksjonen. Det er svett og actionfylt, og hvert eneste løp ender opp som et adrenalinrush. Og derfor slåss vi hard om hvem som skulle få lov til å anmelde Dirt 2.**

Dirt 2 føles nemlig som en blanding av Race Driver: Grid og Colin McRae: Dirt. Det tar de beste elementene fra begge de to spillene: rallyfølelsen fra Dirt med den brutale fysikkbaserte racingen til Grid. Og det lykkes veldig bra.

Som vanlig starter man som en ung og uerfaren sjåfør som må vinne løp og berømmelse for å tjene penger slik at man kan bygge ut bilstallen og få tilgang til stadig flere løp og konkurranser.

Starten er vel verdt å snakke litt om, for Codemasters har nemlig strukket seg langt for å virkelig få deg til å føle deg som en racerbilsjåfør. Du begynner i backstage-området på en racerbane, omgitt av crew og konkurrenter og racingfans. Her kan man gå inn i traileren sin og velge løp, stille inn funksjoner, spille flerspiller, og så videre. Det er atmosfærisk og velprodusert, og minner mer om et snowboard-spill enn de mer ryddige og blankpolerte menyene vi er vant til i racingspill, og gir deg en innlevelse tradisjonelle menyer ikke greier å formidle.

Kjørefølelsen i Dirt 2 er helt suveren. Codemasters viser nok en gang at de blander arkade og simulasjon i en perfekt miks. Bilene



**Ørken** Mange av banene foregår på ørkenunderlag, som er glatt og humpete for bilene. Å kjøre fort føles risikabelt og farlig, og det er herlig.

## X-games

Colin McRae Dirt 2 baserer seg på X-games-versjonen av rallysporten. I Norge er vi mer kjent med den mer trauste og tradisjonelle WRC-varianten der brodrene Solberg suser avgårde gjennom skogen. X-Games er mer ekstremt sport-basert og henvender seg mot en yngre målgruppe. Kjente sjåfører som Ken Block akkompagnerer deg gjennom hele spillet, og man får virkelig følelsen av å være en del av rallymiljøet.

føles tunge og svingene må beregnes nøyaktig, men spillet er ikke like nådeløst og bremseglad som de mer simulatoraktige racingspillene. Det handler om å slædde aktivt, bølge de andre bilene litt, og ta sjanser. Når speedometeret nærmer seg toppen og bilen raser forbi trær og sanddyner mens den vipper litt opp og ned over noen humper, føler du hele tiden at du er på nippet til å miste kontrollen. Det er denne følelsen, av å hele tiden presse seg selv og bilen til det ypperste, som gjør kjøropplevelsen i Dirt 2 så deilig. Og som er helt i tråd med Colin McRaes berømte sitat: "Hvis du er i tvil, trå gassen i bønn".

Og skulle du være så uheldig å gå rundt i

svingen eller krøsjie i en murvegg, har Codemasters heldigvis inkludert tidsspolingen fra Race Driver: Grid som lar deg spole tiden noen sekunder tilbake hvis uhell inntreffer.

Rent grafisk er spillet ekstremt lekkert. Røyk og partikkeffekter, kombinert med fabelaktig bakgrunnsgrafikk gjør dette til et av de aller peneste racingspillene jeg har spilt. Man føler rett og slett varmen fra ørkensanda og fuktigheten fra den indonesiske jungelen fra den sylskarpe grafikken.

Til tross for at spillet har en rekke ulike typer løp savner jeg litt mer variasjon i biltyper, de ulike bilene føles veldig like.

Dirt 2 er nok en demonstrasjon av Codemasters' nesten perfekte forståelse av hva som gjør et racingspill morsomt. Og det ligger farlig nær en nier i karakter.

## ★ Konklusjon:

En herlig racingopplevelse som kun forringes av et atmosfærisk menysystem som er så grafikkungt at de lange innlastingstidene mellom hvert løp tærer på tålmodigheten. Men racingsekvensene er helt suverene og fulle av adrenalinfylt actionracing.

Jon Cato Lorentzen

# 8/10

## Wet er actionspillenes svar på en Quentin Tarantino-film!

# WET

Plattform PS3/XBOX 360 Utvikler A2M Utgiver BETHESDA Lanseres 18. SEP Antall spillere 1 Anb. alder 18

Det fins ikke ord for hvor vilt bra planlagt Wet er. Bare knappe måneden etter at Tarantino slapp sin nyeste filmis Inglourious Basterds slippes Wet. Hvorfor er dette relevant, undrer du og gjør deg klar til å skrive et sint, men godt begrunnet leserbrev til redaksjonen. Jo, min gode venn, nettopp fordi Wet er Tarantino i spillform. Skyting så det holder, blod så du vrir deg, og umenneskelig pen dame i hovedrollen. Ka-ching, jenter og gutter. Jeg tør påstå det eneste spillet mangler er speedmetal og mer pupp!

Rubi er en veldreid ung dame med kun ett mål for øyet: få fingrene på det sjefen trenger og drepe alt som stopper henne. Du spiller altså en leiemorder, om du ikke hang med. Historien spillet baserer seg på er grei, helt

## 70-TALLS PULP OG GOD GAMMELDAGS HARD ACTION!

grei. Veldig standard, veldig lite engasjerende, og for å slå spikeren ned i den allerede gjennomvåte kista; ekstremt forutsigbar. Men la oss ikke dvele for mye på det negative. Wet er nemlig tøft så det holder.

Som den heite leimorderdama blir du sluppet ned i et møte med noen tilfeldige forretningsfolk som tar en koffert du må ha. Du skal så jage den ene overlevende gjennom flere kapitler, nettopp fordi den kofferten er omtrent like viktig som oksygen. Innledningsvis blir du kjent med de mange akrobatiske triksene Rubi kan gjennomføre. Blant annet kan du gli lekent langs bakken mens du plaffer ned ventende mennesker og hoppe ned fra diverse tak og balkonger i samme stil.



QTE Spillet er glad i såkalte quicktime events, der man skal trykke på rett knapp til rett tid. Disse er godt integrert i actionscenene, og føles ikke påtatt eller billige.



### Tøff i trynet

Tittelen Wet er egentlig en forkortelse for Wetworks, som er en referanse til en spasing som har gått skeis og ender i total katastrofe. Spillets actionsekvenser er tøffe så det holder, men historien mangler snert og nerve. Til tider blir historien så overflødig at man bare lengter etter neste sekvens hvor man selv kan få ta kontrollen over Rubi igjen. Siden spillet leker så mye med Tarantino sin stil hadde det gjort seg med den velkjente svarte humoren og den upassende men samtidig svært passende dialogen.

Wet har tatt på seg Tarantino-hatten for anledningen og spillet preges derfor av 70-talls pulp og god gammeldags hard action. Se for deg en Tarantino-film med en utrolig lekker, mystisk og meget hardslående dame i hovedrollen og akkurat litt for mye blod og gørr. A2M har virkelig tenkt ut et lekkert konsept for spillet. Det er nettopp derfor det er litt synd når omgivelsene faller litt gjennom. Spillet mangler den morbide sjarmen Tarantino byr på, og gir noen ganger følelsen av at du befinner deg i en kulisse, og ikke en stor verden med endeløse muligheter. Til tross for dette har spillet sine høydepunkter.

### \* Konklusjon:

Wet kunne trengt en bedre historie og litt mer variasjon, men det er uansett et deilig og gørrerte spill med en herlig 70-talls-stil, leken Tarantino-action og lekke animasjoner.

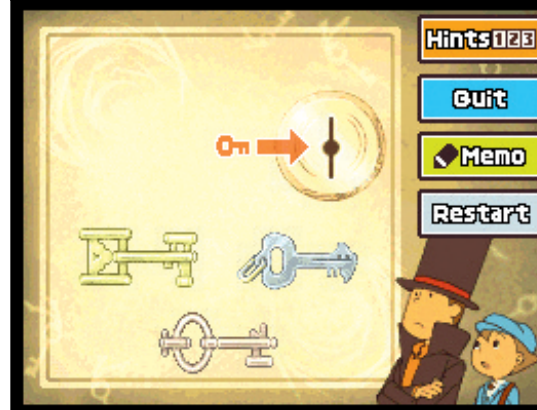
Kristina Soltvedt Wiik

# 7/10



# PROFESSOR LAYTON & PANDORAS BOX

Plattform NINTENDO DS Utvikler LEVEL 5 Utgiver NINTENDO Lanseres 25. SEP Antall spillere 1 Anb. alder 7



Hvilken nøkkel? Professor Layton og hans assistent prøver å finne riktig nøkkel til en mystisk lås.

Vi kåret Professor Layton and the Curious Village til årets håndholdte spill i fjor, og nå er den gåteglade professoren og hans assistent tilbake med et nytt mordmysterium.

For erfarne gåteløserere er det lett å finne frem i Laytons nye eventyr. Spillet kontrolleres på nøyaktig samme måte, og igjen må man utforske ulike atmosfæriske lokasjoner for å finne gåter som må løses slik at ulike mysterier kan nøstes opp.

Denne gangen er det en kollega av Layton som har blitt drept på grunn av en mystisk gammel kiste som det hviler en forbannelse over, og professoren bestemmer seg for å komme til bunns i mysteriet.

I motsetning til forrige spill som var satt til en landsby foregår mye av handlingen i Pandoras Box ombord på et tog, slik at man får besøkt flere steder underveis.

Spillstrukturen er nøyaktig som den var i forgjengeren: let etter mynter og gåter mens man rusler rundt. Jeg synes kanskje at enkelte gåter mangler litt snert i forhold til oppgavene i forgjengeren, men de fleste er likevel både underholdende og utfordrende. Lokasjonene er hakket mer variert enn tidligere, og både musikk og grafikk er helt på topp når det gjelder atmosfære.

Flere nye minispill dukker også opp, blant annet et kamera som skal repareres, en hamster som skal trenes, og te-oppskrifter som skal finnes opp. Bizarre påfunn på papiret, men en fin avveksling i spillet når hjernen din verker etter all gåteløsningen.

### \* Konklusjon:

Å gå på eventyr med professoren er fortsatt like koselig som før, selv om oppfølgeren kanskje ikke har den samme wow-faktoren som forgjengeren. Et herlig spill som er perfekt tilpasset Nintendo DS.

Jon Cato Lorentzen

# 8/10

Utviklerne bak Hitman-serien byr på hyggelig barneaction!

# MINI NINJAS

Plattform PC/PS3/WII/XBOX 360 Utvikler IO INTERACTIVE Utgiver EIDOS Lanseres UTE NÅ Antal spillere 1 Anb. alder 7

Det første som popper frem i hodet mitt når jeg hører IO Interactive er den særdeles voksne snikmorderserien Hitman, og kanskje actionspillet Freedom Fighters.

Familievennlige, små og sukkersøte tengeserieninjaer med komisk store hoder er absolutt ikke noe man normal assosierer med den danske spillutvikleren. For nå, tydeligvis.

Møt Hiro, som sammen med sine innledningsvis bortkomne ninjaverter setter ut for å bekjempe den onde samuraien som er godt i gang med å endevende den naturlige balansen. Ved å forvandle søte små Hakkebakkeskogen-dyr til vel så søte små og slemme samurai, bygger han opp en enorm hær som skal tjene hans formål om verdensdominans.

## MORSOMME FIENDER OG NYDELIG DESIGN

Hiro starter spillet med et begrenset utvalg av kampteknikker og trylleformler, men gjennom spillets gang lærer han nye ferdigheter ved å bekjempe fiender og finne bortgjemte altre. Etterhvert får han selskap av andre ninjager som har egne unike egenskaper. Allerede etter kort tid har man et stort utvalg trylleformler og komboer tilgjengelig, men man oppdager raskt at de færreste er særlig nødvendige for å komme seg helskinnet gjennom spillet.

Mini Ninjas er ufattelig sjarmerende på mange måter, og kanskje først og fremst visuelt. Landskapene man sniker seg rundt i er for det meste svært enkelt utformet, men fulle av visuelle finesser som gjør utforskningen sjarmerende og hyggelig.



Bosskamp I god actionspill-tradisjon har spillet en rekke utfordrende bosskamper. Disse er ikke altfor vanskelige.



### Dansk ninja

Den danske utvikleren IO Interactive er mest kjent for sin spillserie med Agent 47, den skallede leiemorderen som har tatt livet av hundrevis av skurker og småkriminelle i løpet av sin karriere. Hitman-serien ble filmatisert i Hollywood i fjor, uten å skape de helt store bølgene i film dalen. Det forhindret likevel ikke Hollywood å kaste seg over et annet spill fra IO Interactive kalt Kane & Lynch, som vistnok skal filmatiseres til neste år. Hvorvidt IO Interactive vil få Hollywood-suksess med Mini Ninjas gjenstår å se, det kunne nok blitt en festlig tegnefilm.

Eventyrellementene i spillet begrenser seg for det meste til utforskning av områder i jakt på bortgjemte hemmeligheter, og relativt enkle bosser man må finne svakhetene på. Jeg savner en historie som motiverer til å fortsette fra område til område. Hele spillet går i grunn ut på at den onde samuraien først setter ut en boss i en by mens han ler ondt. Deretter må man først tar seg gjennom et naturlandskap, så snike seg gjennom en liten landsby, for til slutt å bekjempe bossen. En kort filmsekvens følger, hvor den onde samuraien hytter med neven og knurrer, før han plasserer en ny boss i en ny identisk by, og man begynner på den samme regla igjen.

### \* Konklusjon:

Til tross for åpenbare svakheter sjarmerer mininjaene meg til tider glugg ihjel. Morsomme fiender og nydelig design gjør dette til en hyggelig opplevelse.

Magnus Tellefsen

# 7/10



# NEED FOR SPEED: SHIFT

Plattform PC/PS3/XBOX 360/WII Utvikler SLIGHTLY MAD STUDIOS Utgiver EA Lanseres 17 SEP Antal spillere 1 Anb. alder 7



GTR Utviklerne bak Need for Speed: Shift har tidligere jobbet med simulatorserien GTR med SimBin.

Å lage et bilspill høres kanskje ikke ut som en spesielt vanskelig oppgave: Sleng sammen litt biler, noen baner og kanskje noen lettkleddede damer – så er man godt på vei. Vel. Kanskje ikke helt med dagens standard. Need for Speed-serien har forlatt arkaderacing til fordel for realisme.

Etter å ha fått vurdert mine kjøreferdigheter av spillet, er det på tide å begynne. Det første løpet med den nye bilen er alltid spennende. Bilene står oppstilt ved startlinja. De ser svært bra ut og reflekterer omgivelsene, men virkeligheten ville visst at refleksjonene på bilen ikke ville hakket. Ellers er alt animert bra. Lydbildet gir virkelig følelsen av at man står på en startlinje med ti andre biler som vil vinne løpet. Når det starter gjelder det naturligvis å ha rett turtall før man suser avgårde. Fysikk har blitt et viktig element i NFS nå, så bilen har en tyngde og en masse som ikke holdes på veien

## DE GRAFISKE EFFEKTENE ER HELT PÅ TOPP!

av magiske skinner. De grafiske effektene er også helt på topp, med tunnelsyn og andre visuelle effekter som forsterker opplevelsen.

Problemet er at fysikken virker litt bedre i andre racingspill. Og det gjør mye annet også. Shift prøver å ta igjen forspranget satt av Forza, Dirt, Grid og Gran Turismo, men har ikke helt funnet tempoet til de andre ennå.

Shift er uten tvil et betydelig bedre spill enn det Undercover noen gang var og er i og for seg et bra spill, men jeg sitter likevel med følelsen at jeg kunne spilt et annet spill og hatt det mer morsomt.

### \* Konklusjon:

Need for Speed: Shift er et modig steg i en ny retning for den velkjente racingserien, men det føles som EA er bittelitt for sent ute med å snu den dårlige trenden NFS-spillene har hatt i noen år nå. En lekker og solid racingsimulator som sliter litt med å nå opp til konkurrentene. Richard Imenes

# 6/10



Fantastisk kreativt, utfordrende og lærerikt!

# SCRIBBLENAUTS

Plattform NINTENDO DS Utvikler STH CELL Utgiver WARNER Lanseres 9. OKTOBER Antall spillere 1 Anb. alder 12

**Stjernen henger i noen ballonger over et stup. Hvordan skal du få tak i den? Det er helt opp til deg.**

Å løse fysikkbaserte gåter har vi gjort før i The Incredible Machine. Det unike med Scribblenauts er at det ikke finnes noen begrensninger. Du skriver inn navnet på en gjenstand, og den dukker opp fra løse luften og kan brukes til å løse oppgaven. Hvis du trenger en hårføner, en laserpistol, en zombie, en pizza og en flyplass for å få tak i stjernen, er det bare å skrive i vei. Det du skriver ned dukker opp på skjermen som en gjenstand.

Spillet er delt opp i ti verdener som igjen er delt opp i en rekke action- og puzzlebaserte baner. Puzzle-banene gir deg en konkret oppgave du må løse, mens actionbanene går ut på å få tak i en stjerne.

Hvordan du får tak i stjernen eller løser oppgaven er som sagt helt opp til deg. Etter hvert kommer man til å oppdage gjenstander som blir til universalløsninger; en drage er for eksempel ypperlig til å drepe noe som står i veien. Men utfordringen og mora ligger i å klekke ut nye løsninger. Om du klarer en bane kan du også utfordre deg selv til å klare den to ganger til uten å bruke noen av

gjenstandene du allerede har brukt. Skikkelig hjernetrim.

Scribblenauts er stappet med innhold. De

**PERFEKT LOGIKK SOM OVERRASKER OG GLEDER.**

220 banene varer lenge, og det er også mulig å laste ned nye baner.

★ **Konklusjon:**

Perfekt logikk som overrasker og gleder. Pedagogisk, morsomt og ekstremt kreativ oppgaveløsning som krever en aktiv og livlig fantasi.

**Mikael Sundberg**

**9/10**

## GUITAR HERO 5

Plattform PS2/PS3/WII/360 Utvikler NEVERSOFT Utgiver ACTIVISION Lanseres UTE NA Antall spillere 1-4 Anb. Alder 12



Guitar Hero 5 er alt det Guitar Hero: World Tour prøvde å være. Neversoft har endelig funnet formen.

Guitar Hero: World Tour hadde preg av å være hastverksarbeide satt sammen i full fart for å konkurrere med Rock Band, og ble aldri like fengende som konkurrenten. Men i Guitar Hero 5 har Neversoft klart å forbedre alt.

Først og fremst ser det uhorvelig mye bedre ut. Grafikken er polert, lyssettingen er forbedret og klippene fra scenen og musikerne ser rett og slett bra ut, og gjør at jeg lever meg inn i spillet.

Samtidig har Neversoft slengt inn en rekke utfordringer og nye påfunn. Noen fungerer bra, som band moments der alle må treffe notene sine for å aktivere en bonus, eller frispillingen, mens andre er ren skivebom.

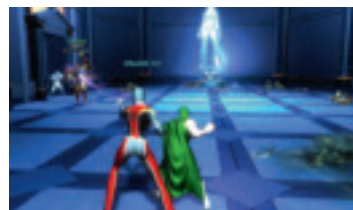
Helt klart det beste Guitar Hero-spillet siden Guitar Hero II.

**Jon Cato Lorentzen**

**7/10**

## CHAMPIONS ONLINE

Plattform PC Utvikler CRYPTIC Utgiver ATARI Lanseres LANSERT Antall spillere 1-1000 Anb. alder 12



Variasjon er stikkordet i Champions Online. Du har nesten ubegrensede muligheter når det gjelder utseendet og kreftene til din hjemmelagde superhelt i dette nettrollespillet fra folkene bak City of Heroes.

Kampene er kjappe og intense, med mer til felles med actionspill enn andre nettrollespill. Spillet er gjennomført i typisk superheltstil med humor og klisjeer som vi gjenkjenner fra klassiske superhelthistorier.

En fiffig funksjon er at man også må utforme sin egen erkefiende som man må slåss mot i løpet av spillet.

Champions Online er like tilgjengelig som City of Heroes var i sin tid. De som har spilt City of Heroes vil kjenne igjen mye, mens nye superhelter vil finne et av de kjappeste, mest intense og varierte kampsystemene blant dagens nettrollespill.

**Berit Ellingsen**

**7/10**

## SPYBORGS

Plattform NINTENDO WII Utvikler BIONIC GAMES Utgiver CAPCOM Lanseres 25 SEPT Antall spillere 1-2 Anb. alder 12



Hjernen bak Capcoms nye actionspill Spyborgs heter Michael Stout, og dette er hans første spill på egenhånd siden han ga seg etter et mangeårig opphold hos Ratchet & Clank-utvikleren Insomniac.

Det første som slo meg da jeg begynte å spille, var den slående likheten til de nevnte Ratchet & Clank-spillene, både visuelt og spillmessig. Kampene er intense og til tider overraskende krevende. Det meste i brettene kan ødelegges, og du får erfaringspoeng for å gjøre nettopp det.

Kvalitetsmessig er det lite å ta Spyborgs på; kontrollene sitter greit, fiendene er varierte og grafikken bra. Kampene har en tendens til å bli i overkant kaotiske på det mest intense, men dette er helt overkommelig.

Alt i alt fungerer Spyborgs bra som et samarbeidsspill med fokus på intense kamper og store bossar.

**Magnus Tellefsen**

**7/10**

## ONE PIECE: UNLIMITED CRUISE 2

Plattform NINTENDO WII Utvikler GANBARIAN Utgiver NAMCO BANDAI Lanseres 30 OKT Antall spillere 1 Anb. alder 12



**One Piece Unlimited Cruise 2: Awakening of a Hero** er andre og siste del av den 3D-baserte actionrollespillserien for Wii satt til den japanske tegneserieverdenen.

Kaptein Monkey D Luffy og de andre Straw Hat-piratene i mannskapet hans er alle spillbare. Slåssing er det mye av, så det er fint å se at utvikleren har lagt arbeid i å holde disse interessante.

Men der stopper også det meste av variasjonen. Områdene man utforsker er kjedelig utformet, og når man må slåss hvert tiende sekund mister også kampene sin sjarm.

De ulike minispillene der man samler frukt, insekter, fisk og så videre blir også fryktelig ensformige i lengden.

Dette er et spill laget kun for den harde One Piece-kjernen.

**Magnus Tellefsen**

**5/10**

# GUIDEN®

For omtaler av alle anbefalte spill:  
[www.gamereactor.no](http://www.gamereactor.no)

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



Sonys nyeste konsoll er markedets store muskelbunt!

## Sony Playstation 3

### Informasjon

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

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



## Gamereactor Topp 15 Playstation 3

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

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

**Remmenote:** Kjøpeguide er utelukkende basert på redaksjonens egne favorittspill, og har ingen sammenheng med offisielle salgslistor fra norske butikker. For flere og lengre anmeldelser anbefaler vi deg å besøke [www.gamereactor.no](http://www.gamereactor.no).

### ANBEFALT

#### BATMAN: ARKHAM ASYLUM

ROCKSTEADY / EIDOS

**Hva skjer?** Jokeren og hans voldelige kumpaner har tatt over Gothams største sinnssykehus. Batman er fanget midt oppi det hele, og må som vanlig bruke klokt og knyttnever for å rydde opp i galehuset. En herlig actionfest med atmosfære og en god historie.

**Beste øyeblikk:** Når du etter noen timer begynner å betvile din egen forstand. Batman: Arkham Asylum er nervepirrende og voldsomt atmosfærisk.

**Til deg som:** Digger de nye Batman-filmene og drømmer om et actionspill som tar figuren like seriøst.



### ANBEFALT

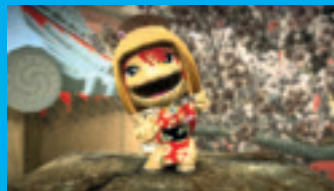
#### LITTLE BIG PLANET

MEDIA MOLEKULE / SCEE

**Hva skjer?** Det er egentlig opp til deg. Little Big Planet er et supersjarmerende plattformspill der alle kan lage sine egne brett helt fra scratch. Et utrolig kreativt verktøy, og et utømmelig lager nye brett via nettdelen til Playstation 3.

**Beste øyeblikk:** Når du oppdager at klokka er fire om natta, men du likevel nekter å legge deg fordi du må bare legge til litt mer på brettet ditt. Brettspakeren er et verktøy som bare fortsetter å gi.

**Til deg som:** Ønsker et fabelaktig kreativt og underholdende flerspillerspill, med utrolig dybde. Ett av spillene som virkelig gjør PS3 til en unik maskin.



### ANBEFALT

#### FALLOUT 3

BETHESDA / TAKE-TWO

**Hva skjer?** Den uunngåelige atom-apokalypsen har slått til med full styrke, og etter å ha bodd i en atombunkers hele livet, er tiden inne for å utforske verden utenfor betongmurene og jerndørene.

**Beste øyeblikk:** Det øyeblikket du kommer ut av bunkeren og all ødeleggelsen og atomkatastrofens virkelighet slår mot deg som en sløge. En vakker sanderrevet verden.

**Til deg som:** Vil dykke ned i et post-apokalyptisk rollespill med mutanter, ødeleggelse og enorm dybde. Fallout 3 er et spill som kan spilles på mange ulike måter med mange ulike taktikker.



### UNNGÅ

#### TRANSFORMERS: REVENGE OF THE FALLEN

LUXOFLEX / ACTIVISION

**Hva skjer?** Oppfølgeren til den første filmsuksessen ble en bråkete kalkun, og spillet basert på filmen ble ikke stort bedre. Ok grafikk, tidvis interessant, men en blek skygge av hva det kunne ha vært. Vi foretrekker den gamle Atari-utgivelsen til PS2 som tok mytologien på alvor.

**Verste øyeblikk:** 1992 ringte og ville ha tilbake de usynlige veggene! Burde ikke vært nødvendig med slikt i dag.

**Velg heller:** Transformers til PS2 fra Atari, en oversett perle av et actionspill med de gode gamle robotene i forkledning, og et mye mer solid actionspill.





## Playstation Portable

### Informasjon

Utvikler **SONY**  
 Lansert **1 SEP 05**  
 Media **UMD/MS**  
 Vekt **220 G**  
 Mål **170x74x23**  
 Pris **1395,-**

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     |

Microsofts konsoll har flest spill og den beste nettdelen!

# Microsoft Xbox 360

### Informasjon

Utvikler **MICROSOFT**  
 Lansert **2 DES 05**  
 Media **DVD**  
 Signal **HDMI**  
 Vekt **3,2 kg**  
 Mål **309x83x258**  
 Pris **1395 kr**

Microsoft var først ute med sin konsoll i 2005 blant det man kaller "neste generasjon". Xbox 360 er - som Playstation 3 - et kraftig beist som har tre prosessorjerner (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 net tjenesten 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   | <b>Grand Theft Auto IV</b><br>Mesterlig lekeplass med skytevåpen, fete biler og utrolig atmosfære. Et must i enhver spillsamling.                     | Action     | 2K Games    | 10/10    |
| 2   | <b>Rock Band 2</b><br>Vi hadde ikke trodd det var mulig, men Harmonix overgår seg selv nok en gang, og leverer sakene!                                | Musikk     | EA          | 10/10    |
| 3   | <b>Halo 3</b><br>Master Chiefs tredje eventyr holder pulsen på topp hele veien gjennom. Fantastisk romasjon.  | Action     | Microsoft   | 10/10    |
| 4   | <b>Mass Effect</b><br>Episk såpeopera i verdensrommet, uovertruffen atmosfære og et briljant spillsystem. Forførende.                                 | Rollespill | Microsoft   | 10/10    |
| 5   | <b>Gears of War 2</b><br>Mer action, mer blod, mer episk. Gears of War 2 er mer av alt, og en verdig oppfølger.                                       | Action     | Microsoft   | 9/10     |
| 6   | <b>Call of Duty 4: Modern Warfare</b><br>Intenst krigsspill som dropper klisjeen andre verdenskrig til fordel for terrorister fra dagens nyhetsbilde. | Action     | Activision  | 9/10     |
| 7   | <b>Street Fighter IV</b><br>En revitalisering av det klassiske slåssespeillet, hypnotiserende avhengighetsskapende.                                   | Slåssing   | Capcom      | 9/10     |
| 8   | <b>Batman: Arkham Asylum</b><br>Nattens ridder rydder opp i verdens verste asyl. Sylskarp og stemningsfullt actioneventyr.                            | Action     | Eidos       | 9/10     |
| 9   | <b>Saint's Row 2</b><br>Gangsterparadis, en lekeplass med biler, skytevåpen og vanvittig action. Ren moro.  | Action     | THQ         | 9/10     |
| 10  | <b>Race Driver: Grid</b><br>Fabelaktig grafikk, ren kjøreglede og en utrolig intensitet. Codemasters er kongene av racing.                            | Racing     | Codemasters | 9/10     |
| 11  | <b>Halo Wars</b><br>Actionstrategi skreddersydd for konsoll fungerer over all forventning. Kjøpt og moro.   | Strategi   | Microsoft   | 9/10     |
| 12  | <b>Skate 2</b><br>Vi elsker å rulle rundt i San Vanelona, mer av det samme og mesterlig gjennomført.  | Sport      | EA          | 8/10     |
| 13  | <b>Fallout 3</b><br>Det kommer tregt i gang, men for et eventyr det er når dette post-apokalyptiske mesterverket først starter.                       | Rollespill | Ubisoft     | 8/10     |
| 14  | <b>Fable 2</b><br>Er du verdens frelser, eller ondskapens fyrste? Eller bare en pengegrisk hushai? Du bestemmer.                                      | Rollespill | Microsoft   | 8/10     |
| 15  | <b>Left 4 Dead</b><br>Fire overlevende må samarbeide for å komme seg helskinnet gjennom zombie-apokalypsen.   | Action     | Valve       | 8/10     |

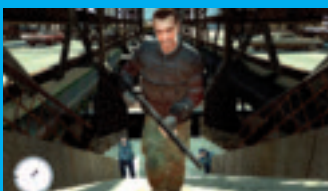
Bemerkning: Røpogulde er utelukkende basert på redaksjonens egne favorittspill, og har ingen sammenheng med offisielle salgslistor fra norske butikker. For flere og lengre anbefalinger anbefaler vi deg å besøke [www.gamereactor.no](http://www.gamereactor.no).

### ANBEFALT

## GRAND THEFT AUTO IV

ROCKSTAR / TAKE-TWO

**Hva skjer?** Du er Niko Bellic og har kommet til USA og Liberty City på jakten etter det gode liv. Men med ditt søskenbarn Roman havner du midt i et gigantisk gangsterdrama, der du blir en kateball mellom forskjellige kriminelle gjenger. Med nye nedlastbare episoder blir eventyret bare større og større. **Beste øyeblikk:** Spillet er stappet med minneverdige scener, men det som slår en først er når en skjønner hvor diger og omfattende byen man får leke seg i er. **Til deg som:** Ønsker deg et spill du kan forsvinne inn i og som stiller høye krav til spillene du spiller. GTAIV er noe av det ypperste man får av interaktiv underholdning.



### ANBEFALT

## STREET FIGHTER IV

CAPCOM / CAPCOM

**Hva skjer?** Ryu, Ken, Chun Li og resten av gjengen braker sammen til nok en hardslående gatekamp i Street Fighter IV. Grafikken er fantastisk lekker og herlig nostalgisk, og gameplayet er praktisk talt prikkfritt. Dette er et slåssespill som både nybegynnere og veteraner kan finne mye moro i. **Beste øyeblikk:** Da du får den aha-opplevelsen og skjønner hvordan du kan bli skikkelig dritgod. **Til deg som:** Vil ha det beste slåssespeillet. Det har en fantastisk dybde, men er likevel så enkelt at man skjønner seg på det etter bare litt trening. Dermed er terpingen i gang...

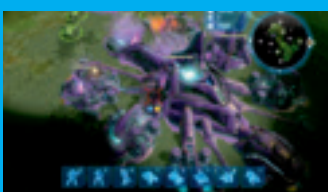


### ANBEFALT

## HALO WARS

ENSEMBLE STUDIOS / MICROSOFT

**Hva skjer?** Master Chiefs Halo-univers har alltid betydd førstepersons-action, men i Halo Wars har Ensemble Studios oversatt hele spillserien til et strategispill til konsoll. Vi snakker actionstrategi, med en ekstremt bra balanse. **Beste øyeblikk:** Når du vinner din første online-kamp. Det er så mye prestisje og ære involvert at det er en fantastisk befielse å strategisk utmanøvrere en menneskelig motstander. Man føler seg som et bedre menneske etterpå. **Til deg som:** Liker action og strategi. Halo Wars er forenklet og nedstrippet, men veldig moro både offline og online.



### UNNGÅ!

## HARRY POTTER OG HALVBLODSPRINSEN

EA GAMES / ELECTRONIC ARTS

**Hva skjer?** Til tross for at utviklerne fikk et halvt år ekstra på å finpusse spillet da filmen ble forsinket, endte de opp med et eventyrspill av verste sort. Repeterende og småkjedelig, det er ikke dette vi forbinder med trollmannstudier på Galtvort. Nok en lisens som burde utnyttas bedre med en mer kreativ spilltittel. **Verste øyeblikk:** Den evige samlingen av ingredienser til dustete trylledrikker. Snorkus kjedelig. **Velg heller:** Et par av de eldre titlene er hakket bedre, let litt rundt i brukthyllene så finner du nok noe.





# Nintendo DS

## Informasjon

Utvikler Nintendo  
Lansert 11 mars 05  
Media Kassettkort  
Vekt 295 G  
Mål 149x85x29  
Pris 1695,-

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

## Gamereactor Topp 5 Nintendo 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 revolusjonerer spillkontrollen med sin nyeste konsoll!

# Nintendo Wii

## Informasjon

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

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



## Gamereactor Topp 15 Nintendo Wii

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

| Nr. | Spilltittel   | Sjanger   | Utgiver      | Karakter |
|-----|---|-----------|--------------|----------|
| 1   | <b>Super Mario Galaxy</b><br>Super Mario 64 var fantastisk, Super Mario Galaxy er enda bedre. Plattformspillenes konge.                                 | Plattform | Nintendo     | 10/10    |
| 2   | <b>Super Smash Bros. Brawl</b><br>Et levende Nintendo-museum med utallige timer innebygd underholdning. Perfekt for fire spillere.                      | Slåssing  | Nintendo     | 10/10    |
| 3   | <b>The Legend of Zelda: Twilight Princess</b><br>Links aller største eventyr hittil. Følger oppskriften til punkt og prikke, og lykkes på alle punkter. | Eventyr   | Nintendo     | 9/10     |
| 4   | <b>Okami</b><br>Et magisk spill med en magisk ulv og en magisk malepensel. Zelda for viderekomme.   | Eventyr   | Capcom       | 9/10     |
| 5   | <b>Punch-Out!!</b><br>En perfekt revitalisering av en gammel og klassisk spillserie. Et briljant Wii-spill.   | Slåssing  | Nintendo     | 9/10     |
| 6   | <b>No More Heroes</b><br>Sær blanding av popkultur og punkprogrammering blir ett av tidenes kuleste spill. Sært og fengende.                            | Action    | Rising Star  | 9/10     |
| 7   | <b>Wario Ware: Smooth Moves</b><br>Hysterisk fjollete tullepill med høyt tempo og absurd logikk. Hektisk og morsomt!                                    | Party     | Nintendo     | 9/10     |
| 8   | <b>Super Paper Mario</b><br>Et nostalgisk plattformeventyr med super humor og en deilig stemning. Mario i toppform.                                     | Plattform | Nintendo     | 8/10     |
| 9   | <b>Zack &amp; Wiki: Quest for Barbaros' Treasure</b><br>Pek- og klikkeventyr med finurlig oppgaveløsning, sjarmende figurer og herlig bruk av Wiimoten. | Eventyr   | Capcom       | 8/10     |
| 10  | <b>Wii Sports Resort</b><br>Større, bedre og mer presist. Med en storslagen samling konkurransespill.   | Sport     | Nintendo     | 8/10     |
| 11  | <b>Mario Kart Wii</b><br>Kart-serien er bedre enn den har vært på lenge. Nye ferdigheter, nettracing og like frenetisk som før.                         | Racing    | Nintendo     | 8/10     |
| 12  | <b>De Blob</b><br>Det kanskje mest fargerike spillet til Nintendo Wii heter De Blob, og er ren lykke i spillform!                                       | Plattform | THQ          | 8/10     |
| 13  | <b>Klonoa</b><br>Sjarmende og barnevennlig plattformspill basert på et gammelt Playstation-spill.   | Plattform | Namco-Bandai | 8/10     |
| 14  | <b>Metroid Prime 3: Corruption</b><br>Samus nyeste eventyr tar serien i nye retninger, og ender opp som et svært stemningsfullt romeventyr.             | Action    | Nintendo     | 8/10     |
| 15  | <b>The Conduit</b><br>Den åndelige oppfølgeren til Perfect Dark, stram kontroll og heftig action.   | Action    | Sega         | 8/10     |

### ANBEFALT

## WII SPORTS RESORT

NINTENDO / NINTENDO

**Hva skjer?** Oppfølgeren til spillet som fulgte med maskinen innfrir alle forventninger. Mer dybde, flere øvelser og et vanvittig konkurranseinstinkt. Wii Motion Plus øker presisjonen til kontrolleren, og resultatet er et av de aller beste spillene du kan spille sammen med kompiser på Nintendo Wii.

**Beste øyeblikk:** Når all øvingen og konsentrasjonen i bueskytingen gjør seg utslag i perfekte skuddserier. Det er intenst og krevende.

**Til deg som:** Vil ha et engasjerende spill som er morsomt for hele familien. God variasjon i øvelsene gjør at Wii Sports Resort byr på noe for alle og enhver.



### ANBEFALT

## THE CONDUIT

HIGH VOLTAGE / SEGA

**Hva skjer?** Det som skulle gjøre Nintendo Wii til en ekte actionspillkonsoll lykkes kanskje ikke 100 prosent i konkurranse med det beste 360 og PS3 har av action, men til gjengjeld byr The Conduit på fabelaktig gammeldags skyteaction med presis kontroll og skikkelig Perfect Dark-stemming. I tillegg til den beste onlinedelen i et Wii-spill.

**Beste øyeblikk:** Når den tette kontrollen sitter som et skudd, og du ikke lenger savner to spaker eller mus og tastatur.

**Til deg som:** Savner et skikkelig første-personers skytespill til Nintendo-maskinen din. Dette innfrir med klassisk gameplay og gode kontroller.



### ANBEFALT

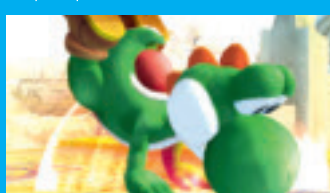
## SUPER SMASH BROS. BRAWL

CAPCOM / CAPCOM

**Hva skjer?** Hva skjer når du samler alle de mest kjente Nintendo-figurene til et gigantisk slagsmål? Jo, du får et av de beste spillene noensinne. Lynraske reflekser og kyniske strategier må til for å denge tre kompiser ut av brettet slik at du alene står igjen som seierherre. Legg til et tonn med Nintendo-historie, og du har et interaktivt slåsse-museum!

**Beste øyeblikk:** Å klare å vippe tre motstandere av pinnen til tross for at du har over 100% i skade. Klassisk!

**Til deg som:** Digger Nintendo og ønsker deg et episk spill med masse Nintendo-historie.



### UNNGÅ!

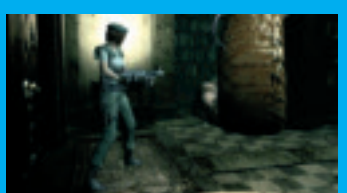
## RESIDENT EVIL: ARCHIVES

CAPCOM / CAPCOM

**Hva skjer?** Det første Resident Evil-spillet er en klassiker i sjangeren, men alderdommen har innhentet spillet. Dette er rett og slett en relansering av Gamecube-spillet, med elendig styring og ingenting nytt. Et desperat forsøk på å tjene raske penger fra Capcom med en populær lisens.

**Verste øyeblikk:** Når du nok en gang vender tilbake til herregården og oppdager at alt er som før. Stivt, gammeldags og ekstremt tungvint.

**Velg heller:** Resident Evil 4: Wii Edition er et mye bedre valg, og Umbrella Chronicles er heller ikke så ille.



Remaster: Kjøpeguiden er utelukkende basert på redaksjonens egne favorittspill, og har ingen sammenheng med offisielle salgslister fra norske butikker. For flere og lengre anbefalinger anbefaler vi deg å besøke [www.gamereactor.no](http://www.gamereactor.no).



### DS Chrono Trigger

SQUARE ENIX / SQUARE ENIX

**Hva skjer?** Et innovativt japansk rollespill der du forserer tid og rom for å redde livet til hjemplaneten din. Masse sjarm og spilleglede.

**Beste øyeblikk:** Spillet er et eneste stort øyeblikk fra første måkeskrikene til de fantastiske bosskampene.

**Til deg som:** Vil prøve det beste japanske rollespillet som er laget.

ANBEFALT



### PSP Loco Roco

SCEI/SCEE

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

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

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

ANBEFALT

Den største spillplattformen i verden har noe for enhver smak!

# PC/Windows

## Informasjon

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

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



## Gamereactor Topp 15 PC / Windows

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

| Nr. | Spilltittel  | Sjanger    | Utgiver     | Karakter |
|-----|--|------------|-------------|----------|
| 1   | <b>Half-Life 2: The Orange Box</b><br>En utrolig samling gode spillopplevelser i tre forskjellige spill. Veldig mye valuta for pengene.            | Action     | EA          | 10/10    |
| 2   | <b>The Elder Scrolls IV: Oblivion</b><br>Varvittig stort rollespill i en åpen verden. Fortsatt til gode å bli forbigått når det gjelder atmosfære. | Rollespill | 2K Games    | 10/10    |
| 3   | <b>Crysis</b><br>Grafikkmonstret satte også en ny standard for førstepersonspill på PC. Heftig jungelaction.                                       | Action     | EA          | 10/10    |
| 4   | <b>Mass Effect</b><br>En vakker romopera fra folka bak Knights of the Old Republic. Hardcore sci-fi og herlig rollespill.                          | Rollespill | EA          | 10/10    |
| 5   | <b>The Sims 3</b><br>Økt frihet gir økt spilleglede i EAs sosiale simulator.   | Simulator  | EA          | 9/10     |
| 6   | <b>Race Driver: Grid</b><br>Fabelaktig grafikk, intens racing. Dette er et actionspill forkledd som et racingspill.                                | Racing     | Codemasters | 9/10     |
| 7   | <b>Call of Duty 4: Modern Warfare</b><br>Intenst krigsspill som forlater andre verdenskrig til fordel for moderne våpen og terroristjakt. Polert!  | Action     | Activision  | 9/10     |
| 8   | <b>Supreme Commander</b><br>Et dypt strategispill med omfattende muligheter. For hardcore fans av sanntidsstrategi.                                | Strategi   | THQ         | 9/10     |
| 9   | <b>Batman: Arkham Asylum</b><br>Nattens ridder rydder opp i verdens verste asyl. Sylskapt og stemningsfullt actioneventyr.                         | Action     | Eidos       | 9/10     |
| 10  | <b>Company of Heroes</b><br>Fabelaktig gjenskapelse av andre verdenskrig i actionstrategi-form. Intenst og givende.                                | Strategi   | THQ         | 9/10     |
| 11  | <b>Bioshock</b><br>Uovertruffen guffen undervannstemning i undervannsbyen der alt gikk galt. Intenst.  | Action     | Ubisoft     | 9/10     |
| 12  | <b>Lord of the Rings: Mines of Moria</b><br>Ringens brorskap har forlatt Rivendell og begynt på den lange og farefulle veien mot Mordor...         | MMO        | Codemasters | 9/10     |
| 13  | <b>Football Manager 2009</b><br>Det er så avhengighetsskapende at det burde vært forbudt i dette landet.   | Simulator  | Sega        | 9/10     |
| 14  | <b>World in Conflict</b><br>Fantastisk ensplayerdel og en solid multiplayerdel gjør World in Conflict til en bunnsolid strategiopplevelse.         | Strategi   | Vivendi     | 8/10     |
| 15  | <b>Left 4 Dead</b><br>Fire overlevende må samarbeide for å komme seg helskinnet gjennom zombie-apokalypsen.  | Action     | Valve       | 8/10     |

Gamereactor: Kjøpsguide er utelukkende basert på redaktørens egne favorittspill, og har ingen sammenheng med offisielle salgssteder fra norske butikker. For flere og lengre anmeldelser anbefaler vi deg å besøke [www.gamereactor.no](http://www.gamereactor.no).

ANBEFALT

### RACE DRIVER: GRID

CODEMASTERS / CODEMASTERS

**Hva skjer?** Du er en ung og seierssulten racerbilsjåfør som lager ditt eget racingteam og begynner å klatre på karrierestigen. Bilstallen øker, og du kjemper om poeng på tre kontinenter via intense og actionfylte bilrace med en fysikk og nerve få andre racingspill kan skilte med.

**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:** Synes superrealisme er kjedelig, og er ute etter en mellomting. Race Driver er actionfylt, intenst og deilig, og et perfekt balansert racingspill.



ANBEFALT

### FOOTBALL MANAGER 2009

SPORTS INTERACTIVE / SEGA

**Hva skjer?** Det altoppslukende sportsspillet i sin beste versjon hittil. I Football Manager 2009 handler det om å lede sitt eget fotball-lag til seier. Vi snakker ekte lag og ekte spillere, samt en ekstremt detaljert database. Timene flyr unna, ekteskap oppløses, og tårer og gledesrop avløser hverandre når du spiller Football Manager 2009.

**Beste øyeblikk:** Vinne Champions League med et eller annet obskurt lag du har ledet fra 4. divisjon til Premier League. Det får voksne menn til å gråte av glede.

**Til deg som:** Elsker fotball. Dette er essensielt for alle fotballfans.



ANBEFALT

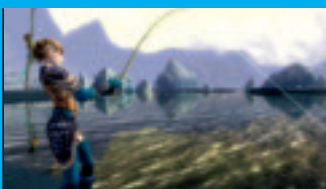
### LORD OF THE RINGS: MINES OF MORIA

TURBINE / CODEMASTERS

**Hva skjer?** Selv om World of Warcraft er mest populært i verden, har vi en forkjærlighet for Codemasters versjon av Tolkiens magiske verden. Det er noe jordnært og betryggende med den sublim grafikken, og Moria-utvidelsen i fjor høst fikk oss hekta på spillet nok en gang. Atmosfærisk og hakket mer modent enn det mer barnlige Warcraft-universet.

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

**Til deg som:** Vil ha lavere fjortisfaktor enn i World of Warcraft.



UNNGÅ!

### STORMRISE

CREATIVE ASSEMBLY / SEGA

**Hva skjer?** I en veldig fjern fremtid skal du med et like fjernt kontrollsystem kjempe i en krig om jordens siste ressurser, eller noe slikt. Grått og trist strategispill som prøver seg på tre dimensjoner, men som mister helt styringen underveis og ender opp som det totale kaos.

**Verste øyeblikk:** Når du endelig får lov til å delta selv i slaget, og fort finner ut at du ikke har peiling på hva som skjer, hvorfor eller hvordan. Stormrise ville revolusjonere kontrollen, men endte opp som bare rot.

**Velg heller:** Command & Conquer: Red Alert 3 er så bra som sjangeren noen gang har vært, og har i tillegg både humor og sjarm.



## MIDGARD GAMING CASE

„Midgard“ - home of mankind and protected by Thor, God of thunder, and his hammer. Signaling the strength of divinity and mercy, but at the same time propitiating the hardware you built in. Combined design and features such as black coated SECC and steel mesh are spotlighting your chassis when your system is built. Furthermore this chassis is supplied with 2 x 120mm pre-installed fans (orange blade and black, transparent housings), but another 5 fans can be mounted in different areas for best possible airflow.



**XIGMATEK**

## KEID 20 GAMING HEADSET

The Mionix Keid 20 is a comfortable, high quality headset, specifically developed for gaming. The 50 mm driver is optimized for clear and precise sound. The large-size ear pads have an ergonomic design and are equipped with a special memory foam that forms after your ears. The headband is flexible and auto adjusts to your head. The ergonomic design, superior comfort and an optimized sound makes Mionix Keid 20 to a perfect choice for long sessions of intensive gaming.



## STEELSERIES 9HD GAMING MOUSE PAD

SteelSeries 9HD is a hard plastic composition specifically engineered for professional gamers who demand extremely consistent precision, accuracy and stability. The finely textured surface consists of tens of thousands of light reflecting microscopic points, optimized to enhance the tracking capabilities of next-generation gaming mice.

- HD surface offers superior tracking
- Finely textured plastic composition
- Steady glide, medium friction



## STEELSERIES XAI LASER LASER GAMING MOUSE

SteelSeries Xai is a tool - not a gadget. The SteelSeries Xai Laser Mouse features state of the art technology and groundbreaking technical specifications. The technology, shape, size, weight and surface of the SteelSeries Xai were designed with one purpose: to enhance the users performance.

- Best-in-class technology: 100-6001 CPI, 12,000 FPS
- High definition sensor sporting 10.8 MegaPixels Per Second
- Advanced on mouse menu system on built-in LCD display
- Use the same settings as pro gamers with gamer profiles
- Advanced macros through 8 programmable buttons



## NH-U12P SE2 CPU COOLER

Recommended by more than 150 leading international websites and magazines, Noctua's NH-U12P series has become a benchmark in premium quality quiet cooling. The new NH-U12P SE2 now comes with two NF-P12 fans for further improved performance and adds support for LGA1155 as well as LGA1366 via the latest SecuFirm2™ multi-socket mounting system. Topped off with Noctua's award-winning NT-H1 thermal compound, the NH-U12P SE2 forms a complete quality package that continues the NH-U12P series' legacy of superb quiet cooling performance.



## CM STORM SCOUT GAMING CASE

- Fierce exterior design inspired by military weapons.
- Reinforced carrying handles for fast and efficient mobilization.
- Menacing all black interior and window side panel
- Stealth panel for tuning your lights.
- StormGuard™ - security system for guarding your peripherals.



## PC 350 PRO GAMING HEADSET

Whether battling evil aliens or fighting guerilla warfare, a fraction of a frame separates winners from the rest. Hearing and being heard can make or break a game.

PC 350 marks the beginning of a new era in the gaming headset technology, by adding a never before experienced dimension of reality to gaming providing the most accurate sound positioning and sound quality available in the market. Thanks to Sennheiser's expertise as a global leader in electro-acoustics, PC 350's sound perception is so precise, that you will literally feel like you're in the game.

- Closed type, circumaural PC gaming headset
- Superior passive attenuation of ambient noise
- Frequency response optimized for Binaural Perception
- Large size ear cups for comfortable wearing
- Large size microphone for highest intelligibility
- Optimized for Binaural Perception
- Passive attenuation of up to 32 dB
- Patented DuoFit Diaphragm technology
- Collapsible for easy transport
- Volume Control with microphone mute
- Connects to virtually any PC sound card



**For more information please contact your local dealer.**

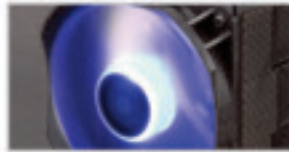
**PCB DISTRIBUTION**  
A HARDWARE COMPANY



Optimally designed aluminum fins disperse heat away from the CPU via 5 heatpipes, while the high capacity 120mm fan quickly cools the heatsink for stable operation of high performance CPUs.



PWM Fan with Auto/Manual Control includes PWM Mate, the world's first RPM controllable PWM fan speed controller, with the options of 3-Speed Auto or Manual Control Modes.



Ultra Quiet 120mm Blue LED Fan Switching noise eliminated 120mm fan incorporated for ultra quiet operation and Blue LEDs for cool aesthetics.

### CNPS10X EXTREME CPU COOLER

Low-noise 120mm Blue LED CPU cooler that has powerful cooling performance.

- Dimensions: 136(L) X 100(W) X 160(H)mm
- Weight: 920g
- Materials: Fins: Aluminum / Base: Copper
- Heatpipes: 5 x U-shaped heatpipes
- Fan: PWM 120mm Blue LED Fan
- Fan RPM: 1,000 - 2,100rpm ± 10 %
- Noise: 20.0 - 39.0dBA
- Fan Bearing: 2 Ball-Bearing
- Nominal Fan Voltage: 12V
- Fan MTBF: Over 50,000 hrs

CPU Supported: Pentium 4, Celeron D, Pentium D, Core 2 Duo, Core 2 Quad, Core 2 Extreme, Pentium Dual-Core, Core i7, Sempron, Athlon 64, Athlon 64 FX, Opteron, Dual-Core Opteron, Phenom, Athlon 64 X2 Dual-Core, Phenom II

# ZALMAN



**NEW!**

### TWO HUNDRED MID-TOWER GAMING CASE

A head-on collision of value and kickassness, the Two Hundred by Antec is our most affordable gaming case yet. Get the awesome features you expect from Antec, plus brand new features like a built-in hot swap SATA hard drive caddy! The Two Hundred also introduces a CPU cutout for installation of CPU coolers, a perforated front bezel for maximum air intake, plus a whopping ten drive bays! And with menacing style that'll strike fear in the hearts of men, the Two Hundred's got it all. So don't spend an arm and a leg. Sever an arm and a leg (off your opponent!) with the Two Hundred.

- Front-loaded hot swap 3.5" SATA hard drive caddy
- CPU cut-out allows for easy installation of CPU coolers
- Bottom-mounted power supply isolates heat and noise
- Perforated front bezel delivers maximum air intake
- Front-loaded HDD cage for up to 6 hard disk drives
- Cable management ties help keep your case tidy
- 1 x top special 140mm TwoCool™ fan

### CP-850 850 WATT CONTINUOUS POWER

The CP-850 features a unique design with an advanced cooling system, exclusively compatible with some of Antec's most cutting-edge Gamer and Performance One enclosures, including the Twelve Hundred, P183 and P193. By breaking the mold of standardized power supply size restrictions, the CP-850 design is able to provide an excellent price-to-performance ratio. A silent rear 120mm Pulse Width Modulation (PWM) fan and dual PCB layout also ensure optimal cooling performance and reliability.



**NEW!**

- NVIDIA™ SLI™ ready certified
- Advanced hybrid cable management improves airflow and reduces clutter
- Meets 80 PLUS certification standards
- Safety protection circuitry prevents damage resulting from short circuits
- SATA connectors for Serial ATA drive

**Antec**  
Believe it.



### G11 GAMING KEYBOARD STAY IN THE GAME

Stay on top of your game with the Logitech® G11 keyboard. Backlit characters on all keys help you play all night and 18 programmable G keys let you create custom macros for all of your games. Also features two full-speed USB ports and media control keys. USB only. For Windows® XP and Vista



### G9 LASER MOUSE TUNE FOR THE WAY YOU PLAY

The G9 Laser Mouse is built with advanced customisation technology to tune performance, look and feel. Interchangeable grips, weight tuning and a dual-mode scroll wheel give you personalised comfort and control. A 3200 dpi gaming-grade laser engine with full-speed USB and onboard memory profiles improve your gaming performance.



### G25 RACING WHEEL REAL METAL. REAL LEATHER. REAL RACING.

Simulator-grade force feedback, 900 degree steering and 6-speed shifter - Some of the Logitech® G25 Racing Wheel features, including a 28cm (11") leather-wrapped stainless steel frame wheel and full pedal set with accelerator, clutch, and brake. Now it's not the wheel's fault if you don't win. For PC, PlayStation®2 and USB only.



**NEW!**

### BETA CLASSIC SERIES MIDTOWER STEEL CHASSIS

Announcing the BETA, a mid-tower steel case that delivers gamers a chassis designed for tremendous value without sacrificing performance. Built for maximum expandability, BETA expansive jet black interior provides ample room for 4 external 5.25" drives, 5 HDD racks, and fits large 10.5" performance graphics cards. NZXT continues their expertise in effective cooling by offering BETA users expanded cooling that directly cools video cards and CPU with 4 120mm fans (1 front, 1 rear, and 2 side) and a meshed front panel that improves airflow. The front 120mm fan can fit thicker fans like the Scythe Ultra Kaze that can help maximize airflow. Additional features like screwless installation for 5.25" drives/hard drives and top mounted USB/Audio enhance ease of installation and convenience for gamers.

### PANZERBOX CLASSIC SERIES ALUMINUM ATX CHASSIS

Panzerbox features the best airflow in its class, boasting two 190mm and one 120mm fans that churn out a combined 300 CFM. The Panzerbox's pure aluminum design makes it a light and luxurious option for travel and LAN parties and the welded chassis enhances strength and support. Dual radiator support and full expandability with room for high performance 10.5" cards, 4 hard drives, 3 5.25" drive bays, and oversized heatsinks offer gamers and enthusiasts even more options to increase performance while a removable motherboard tray makes upgrades easy and painless.



**NEW!**

**NZXT.**  
CRAFTED GAMING ARMOR

**PCB DISTRIBUTION**  
A HARDWARE COMPANY

For more information please contact your local dealer.



## VELLYKKET KRIM

Stieg Larssons roman klarer seg bra som spillefilm.

### MENN SOM HATER KVINNER

Sjanger Thriller  
Utgis Ute nå  
Tekst David Skovly

"Boka er mye bedre enn filmen!". Du har sikkert hørt det uendelig mange ganger før, men til tross for å være en klisjé er det også en påstand full av sannhet. For det er sjelden at filmatiseringen av en roman lever opp til forventningene du har bygget opp på forhånd. Nå er ikke Menn Som Hater Kvinner unntaket som bekrefter reglen, men det er likevel en film som står stødig på egen ben.

I filmen hopper vi rett inn i en fullstappet rettsal der den gravende journalisten Miikael Blomkvist (Michael Nyqvist) står tiltalt for ærekrenkelse av en fremtredende finansstopp. Han får fengselsstraff og blir uærlig i riksmidlene som en uærlig journalist. Blomkvists

venner og familie er i likhet med hovedpersonen overbevist om at han har blitt lurrt trill rundt. I romanen er dette et forholdsvis sentralt tema og vi kommer tett innpå redaksjonen i magasinet Millennium, men i filmen har produsentene valgt å kun ha dette som et bakteppe og årsak til senere hendelser. Det er et smart trekk, for det betyr at vi får se mer til Lisbeth Salander (Noomi Rapace).

Unge Salander har hatt en trøblete barndom og gir, for å si det mildt, et noe skremmende førsteinntrykk. Men du skal som kjent ikke skue hunden på hårene.

Lisbeth Salander er nemlig en svært dyktig researcher i det private selskapet Milton Security. La oss legge til at hun også er en hacker av dimensjoner. Veiene til våre hovedpersoner krysses da Blomkvist får et mystisk

oppdrag av Henrik Vanger, en av Sveriges fremste industrimagnater som nå har pensjonert seg.

Romanen Menn Som Hater Kvinner skildrer tidvis brutale og hensynsløse handlinger, det overrasker meg litt at det mørke aspektet også finnes i filmen. Det spares ikke på konfekten, og et par scener burde nok de med sarte sjeler spare seg for. Ellers en tomme opp til Michael Nyqvist og to stykker til Noomi Rapace. De utfyller hverandre godt og tolker karakterene til Larsson bedre enn forventet.

Alt i alt er dette en god start på trilogien, og når vi legger til at Menn Som Hater Kvinner er den "kjedeligste" av de tre burde forventingsbarometeret stige flere hakk. Jeg gleder med til å se de to gjenstående delene på kino i løpet av høsten. **8/10**



### PRISON BREAK S. 4

Sjanger Action  
Utgis 23. september  
Tekst David Skovly

Michael Scofield (Wentworth Miller) og broren Lincoln (Dominic Purcell) er fortsatt på flukt, er det ikke på tide at de slår seg til ro? Jo da, for nå er Prison Break endelig inne i sin siste sesong. Det burde vel strengt tatt endt med den første, mens leken var god. Den moysommelige planleggingen, de tøffe karakterene og den spektakulære rommingen holdt i massevis. Ikke rart at Prison Break slo an blant tv-publikummet, men mye vil ha mer og det har ledet til sidespor av dimensjoner. Gutta ble jo faktisk fengslet enda en gang. Da i et fengsel av en annen verden, hvor de innsatte styrte med jernhånd. Så da måtte jo gjengen rømme igjen. Rett skal være rett, avslutningen på sesong tre var spennende og dette opprettholdes når vi følger vår venners kamp mot "Selskapet" og det sagnomsuste apparatet Scylla.

Prison Break vil nok kun bli husket for Michael Scofield og hans geniale plan om å redde broren fra et liv bak murene. Det er på tide at de får slappe av, eller kan de det? **7/10**



### PAUL BLART: MALL COP

Sjanger Komedi  
Utgis Ute nå  
Tekst David Skovly

Kevin James er morsom. Det er fakta. Hvis du ikke er overbevist etter utallige sesonger med Kongen av Queens får du sjekke ut stand-up showet hans kalt Sweat The Small Stuff. På den andre siden har han ikke kommet helt til rette på filmfronten. Verken Hitch med Will Smith eller I Now Pronounce You Chuck & Larry med Adam Sandler har fungert optimalt. I Paul Blart: Mall Cop er Kevin James kvitt sidekick-rollen og styrer skuta på egenhånd. Det gir resultater i form av veltrimmede lattermuskler.

Paul Blart: Mall Cop skildrer livet til den dedikerte kjøpesentervakten Paul. Drømmen hans er en stilling i delstatspolitiet, men en kropp bygget for sofaen står i veien. Dermed må han gjøre det beste ut av situasjonen og han velger å beskytte kjøpesenteret med livet som innsats. Noe de fleste syntes er latterlig, helt til den dagen en gjeng kriminelle inntar Pauls høyborg.

Enkel og grei komedie uten de helt store overraskelsene vi håpet på. **6/10**



### GOSSIP GIRL S. 2

Sjanger Drama  
Utgis Ute nå  
Tekst David Skovly

Jeg likte den første sesongen av Gossip Girl, det er ikke akkurat noe jeg skryter av, men jeg er heller ikke redd for å innrømme det. Lett underholding med intriger og et par morsomme hendelser. Det skal ikke mer til for å glede en enkel sjel.

Vi vender tilbake til New York og våre venner på Upper East Side like etter sommerferien og finner raskt ut at det har hendt litt av hvert siden sist. Et par feriefølter og en familieskandale for å nevne noe. Den største forandringen er det den yngste i ensemblet som står for. Unge og uskyldige Jenny har vokst seg til og gjør et opprør med alt og alle.

Ellers er Blair, Serena, Nate, Chuck og Dan i full gang med det siste skoleåret. Det betyr turer til diverse colleger, mer dramatik og nye skandaler.

Problemene står i kø og Gossip Girl leverer selvfølgelig de ferskeste ryktene. I lengden (hele 25 episoder a 45min) blir det litt mye frem og tilbake og dveling ved de samme romansene. Gossip Girl byr på store doser med ungdommelige intriger på høyt nivå. XoXo. **6/10**



### KNOWING

Sjanger Sci-fi  
Utgis Ute nå  
Tekst David Skovly

Jeg har en forkjærlighet for katastrofefilmer, det er fascinerende og skremmende på en gang, samtidig som årsakene og konspirasjonsteoriene ofte er ufrivillige komiske. I Knowing treffer vi professoren John Koestler (Nicolas Cage) som vikler seg inn i et nett av faretruende hendelser og tallkombinasjoner med skjulte meldinger. Forviklingene starter ved en skole hvor en 50 år gammel tidskapsel blir åpnet, og som seg hør og bor får sonnen til Koestler et brev fra kapselen som viser seg å være skremmende fremsynt.

Knowing kan deles inn i tre hoveddeler rent kvalitetsmessig, åpningen er lovende og spennende. Midtveis begynner det å skli ut i alle retninger og man mister litt grepet på hva det egentlig handler om. Dette fører til at det i avslutningen gjøres noen raske vendinger kun for å komme til målet, som i seg selv ikke er så mye å skryte av. Det er synd, for spessialeffektene er kule, Nicolas Cage gjør en god figur og potensialet er definitivt her. **4/10**



# TEKKEN 6



## NORDIC CHAMPIONSHIP 09

READ MORE ON:

[WWW.GAMEREACTOR.DK/TEKKEN6](http://WWW.GAMEREACTOR.DK/TEKKEN6)

[WWW.GAMEREACTOR.FI/TEKKEN6](http://WWW.GAMEREACTOR.FI/TEKKEN6)

[WWW.GAMEREACTOR.SE/TEKKEN6](http://WWW.GAMEREACTOR.SE/TEKKEN6)

[WWW.GAMEREACTOR.NO/TEKKEN6](http://WWW.GAMEREACTOR.NO/TEKKEN6)



Flere intervjuer: [www.gamereactor.no](http://www.gamereactor.no)

Spillsnakk





# BEATLEMANIA

Spillbransjen har gått forbi platebransjen i omsetning, og da er det ikke rart at The Beatles inntar spillverdenen med et helt eget spill. Vi har tatt en prat med sjefdesigner Josh Randall.

## **Hvordan kom idéen om et Beatles-spill i gang?**

- Alt begynte da Van Toffler, sjefen for MTV Networks Music Group, og George Harrison møttes da de begge var på ferie med familiene sine. Georges sønn, Dhani, er en ivrig fan av Harmonix og deres tidligere meritter i musikkspillsjangeren. Etter denne samtalen begynte Paul DeGooyer fra MTV Games og Alex Rigopoulos fra Harmonix å samarbeide med plateselskapet til Beatles, Apple Corps, for å gjøre drømmen til virkelighet.

## **Hvilke utfordringer støtte der på under utviklingen av spillet?**

- En av de største utfordringene var å få brukt de originale master-innspillingene i spillet. I tillegg til å fjerne alle sekvenser hvor sangene normalt ender med at volumet gradvis senkes, har vi gått tilbake til flerspors-innspillingene til hver sang for så å isolere hvert instrument for seg. Vi bruker dette til å fortelle deg om du har spilt riktig eller ikke; enten hører du instrumentet ditt, eller så gjør du det ikke. I noen tilfeller måtte Giles Martin hos musikkstudioet Abbey Road utvikle måter å skille instrumentene fra hverandre når de opprinnelig var spilt inn på samme spor, og på den måten konstruere separate spor som tidligere ikke eksisterte.

Den største utfordringen på det grafiske området var å lage John, Paul, George og Ringo - fire av de lettest gjenkjennelige ansiktene i verden. Alle vet hvordan de ser ut, hvordan de beveger seg og så videre, så det var vanskelig å finne den riktige balansen mellom realisme og stiliserte 3D-modeller. Vi studerte timevis med opptak og utallige bilder for å gjenskape dem i spillet.

Et annet problem var å finne ut hva vi skulle

gjøre med dem etter at bandet sluttet å turnere. Vi kom opp med ideen om å la bandet reise til imaginære "drømmelandskap" i denne delen av karrieren. Surrealistiske landskap inspirert av musikken deres. Dette var helt nytt for oss, men vi tok utfordringen. Vi lagde over 20 komplette musikkvideoer for The Beatles - en bragd i seg selv.

## **Hvordan vil de relativt enkle låtene til The Beatles utfordre erfarne Rock Band-spillere?**

- Med hver eneste Harmonix-tittel prøver vi å tilføre innovasjon og utfordring for spilleren. Det originale Rock Band var det første band-baserte spillet som lot spillere traktere bass, gitar, trommer og vokal. Rock Band 2 perfektionerte opplevelsen og introduserte eksportering av sanger fra tidligere spill. Det nye i The Beatles: Rock Band er tredelte harmonier, noe som er vanskeligere enn en skulle tro - og selvfølgelig drømmelandskapene.

## **I Guitar Hero-metallica kan man låse opp info og videoer og lignende. Hva belønnes spilleren med i The Beatles: Rock Band?**

- Når man spiller historiedelen av spillet, åpnes det opp memorabilia i form av eksempelvis aldri før viste fotografier. Flere ting åpnes opp etter hvert som du spiller bedre. Apple Corps og Harmonix ble enige om at spillet ikke skulle føles som en historietime, men vi ville likevel inkludere noen morsomme historiske småting til reisen gjennom spillet. Det er noen virkelig kule ting gjemt bort der inne!

## **Hadde du noen som helst anelse om at du en gang skulle jobbe med The Beatles da du og**

## **Harmonix i sin tid lagde Frequency, som er en slags forgjenger til Guitar Hero- og Rock Band-spillene?**

- Vel, jeg husker å ha spøkt med Harmonix-sjef Alex om at vi en dag ville lage et Beatles-spill. Jeg lo av det da, for jeg trodde aldri at det skulle skje. Jeg tror han lo fordi han visste at det VILLE skje.

Vi har lært masse siden Frequency, og vi har brukt årevis på å forbedre håndtverket vårt og finpusse ideene våre. Det tok mange år med hardt arbeid å ende opp der vi er i dag. Jeg er utrolig takknemlig for muligheten til å jobbe med The Beatles: Rock Band. Det er en drøm som har gått i oppfyllelse for hele firmaet.

## **Har du noen favorittsang?**

- Min personlige favoritt er nok Sgt. Pepper's Lonely Hearts Club Band. Jeg har elsket den låta og hele albumet, for så vidt, siden jeg var barn.

## **Har Paul McCartney og Ringo Starr vært direkte involvert i utviklingen av spillet?**

- Tilgangen Harmonix har fått på kildemateriale gjennom hele utviklingen har vært overveldende, og vi er uendelig takknemlige for støtten, entusiasmen, tilbakemeldingene og visjonen Paul McCartney, Ringo Starr, og også Yoko Ono Lennon, Olivia Harrison og hele Apple Corps har bidratt med.

## **Hvem i The Beatles ligner du mest på? John, Paul, George eller Ringo?**

- Hmmmmmm....Jeg kan ikke sammenligne meg med de folka, så det tør jeg ikke svare på.

TEKST: Jon Cato Lorentzen

# BATMAN

ARKHAM ASYLUM

WELCOME TO THE MADHOUSE



Game reactor

9/10

"Brutal Batman in i stormform"



MOVE IN THE SHADOWS AND STRIKE FEAR AMONGST YOUR ENEMIES



UTILIZE BATMAN'S DETECTIVE SKILLS AND CUTTING-EDGE FORENSIC TECH TO GATHER EVIDENCE AND CLUES



UNLEASH BRUTAL COMBOS WITH THE INNOVATIVE FREEFLOW™ COMBAT SYSTEM



CONFRONT GOTHAM CITY'S MOST NOTORIOUS LUNATICS, INCLUDING THE JOKER, HARLEY QUINN, BANE, POISON IVY, AND KILLER CROC



PLAYSTATION 3



Games for Windows LIVE



XBOX 360



rocksteady

eidos

BATMAN: ARKHAM ASYLUM Software (c) 2009 Eidos Interactive Ltd. Developed by Rocksteady Studios Ltd. Published by Eidos Interactive Ltd. Rocksteady and the Rocksteady logo are trademarks of Rocksteady Studios Ltd. Eidos and the Eidos logo are trademarks of Eidos Interactive Ltd. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. All rights reserved. BATMAN and all characters, their distinctive likenesses, and related elements are trademarks of DC Comics (c) 2009. All Rights Reserved.

BATMAN and all characters, their likenesses, and related elements are trademarks of DC Comics. © 2009. All Rights Reserved.

WBIE LOGO, WB SHIELD:™ & © Warner Bros. Entertainment Inc. (S09)

WWW.BATMANARKHAMASYLUM.COM