

PLAYSTATION 3 | WII | XBOX 360 | PSP | DS | PS2 | PC

**GRATIS
MAGASIN**
November 09
Nummer 74

Gamereactor

Nordens største

gamereactor.no

**BIO
SHOCK 2**
VI HAR TESTET

**BEST
2009**

VI HAR
KÅRET VÅRE
FAVORITT-
SPILL I 2009!
TOLV SIDER
MED ÅRETS
BESTE!

Gamereactor Guide

NEW SUPER
**MARIO
BROS.**

SJARMDUOEN
ER TILBAKE!

**LEFT 4
DEAD 2**

VI ANMELDER!

ANMELDELSEN

**ASSASSIN'S
CREED 2**

UBISOFTS LEIEMORDER
INNTAR ITALIA

I AM THE WRATHFUL GOD OF COMBAT


DICK MARCINKO

ROGUE WARRIOR





Bethesda
SOFTWARES
a ZeniMax Media company

 Games for Windows

 XBOX 360

 XBOX LIVE



PS3
PLAYSTATION 3





Grand Theft Auto CHINATOWN WARS

OUT NOW
FOR THE PSP™

"Not only one of the most inventive GTA games ever, but one that can stand shoulder to shoulder with its brethren as one of the best games in the series' history."

- GamesMaster

"...Grand Theft Auto: Chinatown Wars is a triumph..."

- Eurogamer

"...the most impressive GTA I have ever played on any console..."

- The Sun

18

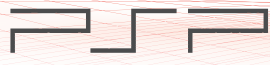
www.pegi.info

www.rockstargames.com/chinatownwars

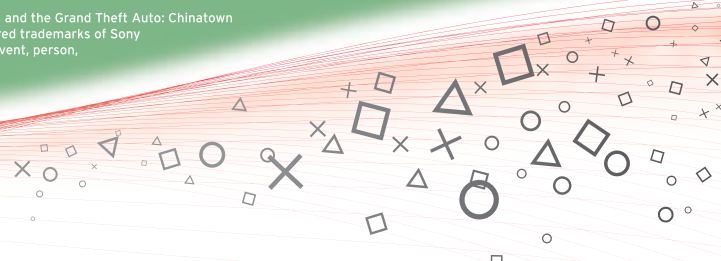


Out Now for the PSP™ (PlayStation®Portable) and PSP™ go

© 2007-2009 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, Rockstar Leeds, Rockstar North, the Rockstar Games R logo, Grand Theft Auto: Chinatown Wars, and the Grand Theft Auto: Chinatown Wars logo are trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software. B, PlayStation, PSP and PSP are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. The content of this videogame is purely fictional, is not intended to represent or depict any actual event, person, or entity, and any such similarities are purely coincidental. The makers and publishers of this videogame do not in any way endorse, condone or encourage engaging in any conduct depicted in this videogame.



PlayStation®Portable



Jon Cato Lorentzen, sjefredaktør



God jul!

Det er fortsatt november, men jeg benytter anledningen til å takke for i år!

Saken er nemlig den at jeg om en knapp uke går ut i fødselspermisjon for å være hjemme med min yngste sønn frem til januar. Så for meg blir det en ekstra lang juleferie i år, og jeg håper å være ferdig med julegaver før første desember. Og ikke minst kanskje få pløyd meg gjennom et par av spillene jeg har gått glipp av i år.

Det er nemlig en del. I forkant av dette nummeret samlet vi redaksjonen sammen for å kåre årets beste spill i en masse ulike kategorier. Det er tradisjon for årets siste nummer, men ikke alltid like lett. Det gjenstår nemlig ennå et par spill som vi ikke har fått anmeldt i år. Fordelen med å være et internasjonalt medie er at vi har folk i andre land som har hatt tilgang til de få spillene som gjenstår i år, slik at vi har kunnet få en komplett oversikt til slutt.

Så var det bare å krangle om hvem som skulle vinne og hvem som skulle tape. Og den store vinneren i år ble - kanskje noe overraskende - Batman: Arkham Asylum.

Vi forstod det kanskje ikke helt da vi spilte det på sensommeren, og spillet er litt tregt i starten. Men etter noen timer løst det og jeg var fanget i det mørke universet til vår maskerte hevner.

Men det var først da vi gjenbesøkte spillet for noen uker siden at det slo oss for et imponerende stykke håndverk det er. Fra start til slutt, Batman: Arkham Asylum utstråler en selvsikkerhet og tro på seg selv at vi enkelt kårer det til årets aller beste spillopplevelse. Til tross for hard konkurranse fra større og mer profilerte titler. Gi det en sjanse hvis du ikke allerede har spilt det.

Jon Cato

HVA SKJER?

Innholdet i Gamereactor #74

Vi har spilt den siste resten av spillene som lanseres i år, og kårer årets beste. Nå venter juleribba!



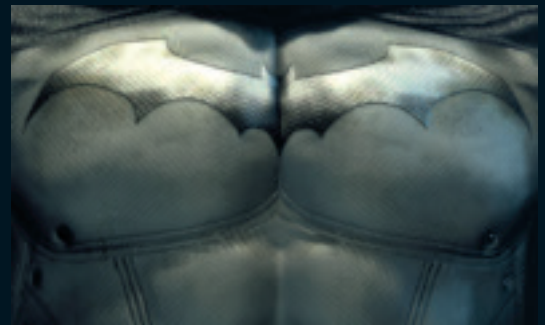
8 Skate 3

Som første nordiske medie fikk vi besøke EA i Vancouver for å prøvespille Skate 3.



20 Mass Effect 2

Jon Cato trosset snøen i Edmonton, Canada, for å besøke Bioware og spille Mass Effect 2.



22 Årets spill

Hvilken boss var fetest? Hva var det kuleste onlinespillet? Hvem hadde best hårsveis? Vi har kåret årets spillopplevelser 2009.



34 Assassin's Creed II

Ubisoft har flyttet leiemorderen fra Midt-østens ørkenlandskap til renessansens Italia. Magnus har anmeldt!



36 Bayonetta

Vi tyvstarter 2010 og gir deg anmeldelsen av spillet som starter det nye året med et smell!

Førsteintrykk

- 18 Command & Conquer 4
- 18 Bioshock 2
- 19 Epic Mickey
- 20 Mass Effect 2

Omtaler

- 34 Assassin's Creed II
- 36 Bayonetta
- 37 Modern Warfare 2
- 37 Dragon Age: Origins
- 38 New Super Mario Bros. Wii
- 38 Resident Evil: Darkside Chronicles

Faste seksjoner

- 06 Brev & Mail
- 08 Tempo
- 10 GRTV
- 12 Reaksjoner
- 14 Kronikk
- 18 Førsteintrykk
- 34 Anmeldelser
- 40 Kjøpeguide



46 Bioware
Vi har møtt Baldur's Gate-skapemil

SJEFREDAKTØR Jon Cato Lorentzen
(jon.cato@gamereactor.no)

REDAKSJONSSJEF Magnus Tellefsen
(magnus@gamereactor.no)

ANSVARLIG UTGIVER Claus Reichel

GRAFISK FORM Petter Hegevall

ILLUSTRASJONER Petter Hegevall

TEKNIKER Emil Hall

KORREKTUR Halvor Ø. Thengs

SKRIBENTER

Kristian Nymoen
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

OPPLAG 40.000

TRYKK Colorprint

DISTRIBUSJON Posten Norge

ANNONSER Morten Reichel
(morten.reichel@gamereactor.net)
Bernt Erik Sandnes
(bernt.sandnes@gamereactor.no)

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

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

ANBEFALT ALDERSGRENSE

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

HONTAKT OSS

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

• "It's-a-me! Mario!"

COMMUNITY

Dobbel pris på Xbox Live?

Kommer Xbox Live til å koste dobbelt så mye (1200 kroner) fra og med januar 2010?

/ViperFakeCasting

Etter det vi kjenner til kommer Xbox Live til å koste dobbelt så mye som halvparten av det det koster i dag fra og med januar neste år.

Ekte biler i Grand Theft Auto?

Hvor mye tror dere Rockstar må betale for at de kan få ekte biler i GTA-spillene? Eller vil ikke bilprodusentene at bilene deres skal bli relatert til drap og lignende? For det hadde vært utrolig kult om det neste GTA-spillet hadde ekte biler (og like mange deler til bilene som Need for Speed-serien har).

/-Wraith-

Greia med Grand Theft Auto-spillene er at

de kan sees på som en parodi på samfunnet vårt. Rockstar bruker ikke ekte radiokanaler, ekte byer, ekte våpen eller ekte biler. De parodierer heller biler og byer og hendelser fra den virkelige verden, så vi tror ikke de er interessert i å ha med ekte bilmodeller.

Konsollavslutning

Jeg og en kompis krangler om det er farlig for konsollene og diskene å avslutte spillet med av/på knappen på konsollene med disken i. Jeg gjør det, kompisen min tar ut disken og skrur av spillet/konsollen i menyen.

Hva er riktig?

/Gablebla

Det er bare å slå av med knappen, vi har aldri opplevd at det kan skade platene. Det viktigste du kan gjøre for å forhindre ripper er å aldri flytte på maskinen mens den er på og det er plater inni den.

Månedens brev

Splitscreen!

Hei der i Gamereactor! Jeg har et spørsmål om Splitscreen!

Det hender nemlig at jeg har besøk, eller skal på besøk til noen av kameratene mine for å spille litt god gammeldags Far Cry: Predator med splitscreen på Xbox 360.

Etter en stund begynner det å bli litt kjedelig og vi leter i bunken etter spill. Men det er da det går opp for oss: Det er jo nesten ingen spill hvor du kan spille splitscreen!

Vi kaster oss over Call of Duty 5 for å spille Nazis vs Zombies, men der kan man bare være to! Kanskje litt ODST? Neida, i Firefight og samarbeid er det også bare støtte for to!

Call of Duty 4? går ikke å spille Online her nei, gutter!

Spillene flyr rundt oss idet vi prøver å finne flere alternativ!

Grand Theft Auto IV? Nei. Left 4 Dead? Nei. Operation Flashpoint: Dragon Rising? Nei! Saints Row 2? NEI! Far Cry 2? NEEEEIIIIII!

Det eneste som vi kan spille er Call of Duty 3 og Halo 3! Og sistnevnte hater kameratene mine å spille.

Så hva skjer egentlig for tiden? Har utviklere gitt opp splitscreen i håp om å få flere online? Så folk kjøper flere Xboxer å spille på? Er det latskap?

/StumpyTheClown

Det skyldes nok først og fremst at det nå er større muligheter for å spille online enn det var i gamle dager, og at alt arbeidet med å lage moduser for fire spillere ikke lønner seg da kun et fåtall av spillerne bruker denne funksjonen. Dessverre.



KUN FOR TO! StumpyTheClown savner tiden da fire kompisser kunne dele en skjerm i et konsollspill, og lurte på hvorfor ingen nye skytespill har støtte for dette.

Forumsnakk



Anime-anbefalinger

I denne tråden kan vi tipse hverandre om animeer som er verdt å ta en titt på. Jeg starter med School Life. Så nettopp første episode og den var veldig morsom. Anbefales. Ruyzaki

Gintama! Mest humor og har mange parodier av andre animeer. Har også av og til action arcs som er EPIC! Spreeky

Darker than Black er en genial serie som må sees! Decyfer

Ginga Nagareboshi Gin! Episk Shonen-manga med en av de beste historiene jeg har sett, dog det tar litt tid for å bygge seg opp (et par episoder). Ikki-kun

Må bare anbefale en anime som heter Colorful til alle sammen. Den er veldig lite kjent og jeg fant den ved et uhell, men den er drittmorsom.

For å si det sånn så handler Colorful om menns evige jakt på den ekstra lille titten eller touchen (når det gjelder damer da, selvfølgelig)

Første episode er litt svak, men andre og utover er episke. Narache

Anbefaler Yu-Gi-Oh 5D til alle som liker Yu-Gi-Oh kortspillet. Fantastisk serie som faktisk har en akseptibel historie. Selvfølgelig anbefaler jeg også Death Note. Bedre serie skal du lete lenge etter. Kakashi Sensei

Hetalia Axis Powers. Ingenting er mer random, sinnsykt morsomt! Handlingen er under første og andre verdenskrig og alle landene er en individuell person. Noe av det morsomste jeg noen gang har sett! Ildian

Noen must er jo: Naruto, One Piece, Bleach, Death Note, Code Geass og Full Metal Alchemist. Ellers burde alle også prøve Fairy Tail, det er bare fire episoder så langt. Ash Ketchum

Naruto og Naruto Shippuden, ellers anbefaler jeg Death Note og One Piece, sonic og link

GTO
hack shack

Picross

Det var en stund dere skrøt vilt og uhemmet av dette spillet på Nintendo DS, og etter å ha spilt det på 123spill fant jeg ut at dette er min samling verdig. Saken er at jeg ikke kan finne det i noen butikk. Er det i det hele tatt utgitt i Norge eller er det bare jeg som ikke leter bra nok? Hvis det ikke finnes i Norge, så er vel DSen sonefri?

/bjabbe

Det er utgitt i Norge, men er nok ute av produksjon. Du får helt sikkert tak i det på Ebay. Spillet og maskinen er sonefrie, så det er bare å bestille i vei og glede deg til et av verdens beste spill.

PS3-kontroll på PS2?

Er kanskje et dumt spørsmål, men går det an å bruke en Playstation 3-kontroller på Playstation 2 på ett eller annet vis? Jeg liker de analoge skulderknappene når jeg spiller bilspill, skjønner dere!

/thevik

Har ikke hørt om noen dings som lar deg gjøre dette, men selv om det fantes ville jo ikke det analoge signalet fra skulderknappene fungere i PS2-spill da de ikke er laget for å spilles med analoge trykknapper.

Begynne på Metal Gear?

Hei! Siden jeg har hørt så mye bra om Metal Gear Solid 4, tenkte jeg jeg skulle kjøpe det. Men er det sånn at siden dette er nr fire så kommer jeg ikke til å skjøne spillet? Kommer jeg til å ha det gøy med det?

/exenpipp

Du kommer nok til å ha det gøy, men spillet har utallige referanser til de tre første Solid-spillene, så skal du ha fullt utbytte av alt i spillet lønner det seg å spille de først.

O jul med din glede!

Hei på dere i redaksjonen! Hvilke spill tror dere kommer til å ligge under de fleste Norske juletrær i år?

/brawler111

En snikende mistanke om Fifa som vanlig, selvfølgelig, men vi skal nok ikke se bort fra at også Call of Duty 4: Modern Warfare 2 og Assassin's Creed 2 finner veien til mange av de tusen hjem akkurat den dagen. Og selvfølgelig Sims 3. Alltid Sims.

Demon's Souls?

Når kommer Demon's Souls til Norge, og vil det komme en anmeldelse på Gamereactor i nær fremtid?

/fsssh0ter

Det er ikke satt noen europeisk dato ennå, men vi tipper starten av 2010. Anmeldelsen vil komme samtidig.



18+ for Modern Warfare 2

Så bra at det er "anbefalt" aldersgrense da. Eller har de endret på det?
nintendofreak

Where there is a will there is a way. Frykt ikke, småtasser!
Rampage Jackson

Krig er for voksne menn, ikke små, skitne gutter.
blackroque

Meh, får sikkert tak i det likevel
P-Dude

Synes alle skytespill egentlig burde være sånn. Det er kun dei 15-17 årige ungene som har spilt for mye skytespill som tar med seg en pistol på skolen. Alle skytespill burde vært 18+.
Canertocks

Foreldrene mine bryr seg ikke om aldersgrenser uansett.
Recon Thunder

Haha, blir ikke noe problem å få dette!
kjetti1213

Lurer på hvorfor. Er det dismemberment som i World at War? Eller er det andre grunner som at det er mer intens eller noe slikt? Jeg får kjøpt det uansett så det er ikke der unntagning.
RexRuudy

Er ikke noe stort problem. Klarte å lirke World at War ut av mammaen, så klarer vel dette også. Problemet er vel å finne et nytt egnet hjemmested for spillet.
Paisley

Skal få brutten til å kjøpe det!
slank96

Jeg SKAL ha det uansett! Får lov av foreldrene mine, og jeg har aldri blitt påvirket av 18+ spill tidligere.
Petrol

Homofilm

Fuglemannen trosset fordommene.

For en del år tilbake kom en film ved navn **Brokeback Mountain**. Ja det er "den homofile cowboyfilmen", bare kom over det. Og uansett hvor mye vennene mine avviser anbefalingen min til denne filmen er det ikke til å komme forbi at filmen er veldig god.

En dag kom jeg over filmen i en butikk. Etter hvert bestemmer jeg meg for å gi filmen en sjanse til tross for at jeg risikerte å bli kalt homofil på skolen, selv om det ellers aldri har vært et problem å bli kalt det. Jeg tar med meg DVD-en bort til kassen hvor det står en hyggelig dame og smiler. Jeg gir henne filmen og hun begynner med en gang å nøle. Hun ser på filmen, så på meg. Til slutt lar hun meg betale og jeg går fornøyd hjem.

Da jeg satte på filmen hadde jeg ingen forhåpninger. Jeg trodde ikke den skulle være dårlig, filmen har fått god kritikk, men jeg trodde heller ikke den kom til å bli en favoritt. Mitt førsteinntrykk av filmen var: God musikk, gode skuespillere og andre helt normale trekk ved en film. Filmen var både morsom og underholdende.

Jeg visste at på et eller annet tidspunkt kom disse to mennene til å gjøre noe

ukristelig. Jeg ventet tålmodig, til det kom til en scene der de sov i et telt sammen. Og helt plutselig begynner de å gjøre noe som kan ligne på slåsskamp. Etter hvert viste det seg at det ikke var akkurat det de gjorde. Scenen var merkelig, men jeg synes også det var veldig godt gjort. Tross alt er disse mennene egentlig heterofile.

Til slutt ble filmen ferdig, og jeg satt igjen med en god følelse faktisk. Det var en historie om et veldig sterkt forhold, og jeg angret ikke på kjøpet. Jeg likte filmen veldig godt og stemte 8 på IMDB. Jeg hadde egentlig aldri trodd den kom til å bli så bra, og neste dag fortalte jeg om filmen til noen på skolen. Svarene deres et par lange okei, eller "8! Hva i helvete!?" Men inni meg tenkte jeg bare: "De går alle sammen glipp av noe".

Så ikke døm denne filmen på ryktet den har. Ikke tenk på homofili når dere ser den. Grunnen til at jeg likte den var nok at jeg ikke satt og tenkte homo, homo, homo, homo, hele tiden. Jeg sier ikke at dere skal tenke hetero heller, tenk heller på forholdet. Jeg likte filmen godt og anbefaler den veldig mye.
/Fuglemannen



Til tross for at vennene truet med å stemple ham som homofil trosset Fuglemannen fordommene og ga filmen Brokeback Mountain en sjanse. Det angret han ikke på.



Brütal Legend 9/10

Spillverdens morsomste spillutvikler er tilbake med det etterlengtede rockespillet Brutal Legend. Men lever det opp til forventningene?

Spillet handler om Eddie Riggs - en roadie basert på musikeren og skuespilleren Jack Black. Under en konsert kollapser scenen over Eddie, og det drypper blod på hans tilsynelatende magiske beltespenne. Dette resulterer i at han blir sendt til alternativ verden - en verden der omgivelsene er preget av metalsjangeren. Inspirasjonen er hentet fra platecoverne og musikk til blant annet Iron Maiden, Manowar og Ozzy Osbourne.

Ved første øyeblikk er Brutal Legend et blodfylt tredjepersons actionspill, men det er så mye mer enn det. I viktige deler av spillet, blir kampene utført i skikkelig RTS-stil. Du kommanderer styrkene dine til å få kontroll over ressurser i form av «fans», for så å få mulighet til å produsere flere styrker.

Repetive kamper og taktikker som ikke er i nærheten med å lykkes, gjør RTS-delen til et stort irritasjonsmoment som du helst styrer unna.

Heldigvis er spillet fylt med masse humor, og jeg garanterer at du vil le deg gjennom det samtidig som du vil komme til å felle noen tårer. Med strålende stemmeskuespill, gode lydeffekter og, såklart, utrolig gjennomtenkt låtvalg, er spillet straks tilgitt for sine feil.

Til tross for den dårlig gjennomførte strategidelen, er kampsystemet godt.

Alt i alt er Brutal Legend et følelsesladet, humoristisk og rocka actionspill som innfridde mine forventninger.

(Anmeldelsen er forkortet - red.)
/Gamer123

Månedens leser

Vi intervjuer en ny leser hver måned.



Tommy Kværnerud

Alder: 21 Yrke: Serietegner
Brukernavn på Gamereactor.no: TommyK

Hva er din største spillopplevelse?

- Vanskelig å velge, men Monkey Island-spillene må nevnes. De vekket spillinteressen min, med fantastisk humor, story og uforglemmelige figurer. Spesielt Mr. wannabe-pirat Guybrush Threepwood. Plukker de stadig ned fra hylla for et gjensyn.

Hvilket spill gleder du deg mest til?

- Leser sjelden om kommende spill for å gjøre den kjipe ventetiden lettere, men man kan ikke unngå å bli noe utålmodig med spill som Assassins Creed 2, Mass Effect 2, Bioshock 2 og Fable 3 på vei.

Hvor ofte spiller du?

- Det går i perioder, noen ganger kan det gå uker mellom hver gang, men nå har jeg fått dilla på achievements igjen og spiller veldig mye. Alle titlene som kommer fremover vil nok ikke minke på tiden foran skjermen.

Hvorfor spiller du?

- Det er god underholdning, for ikke å snakke om hjernetrim. Også er det en fin aveksling fra tegningen.

Hva liker du best med Gamereactor.no?

- Forumet og de som bruker det! Har lært vanvittig mye om alt mulig ved å lese blogger og delta i diskusjoner. Det sammen med at anmeldelsene hjelper meg å prioritere spillkjøp, gjør at jeg bruker masse tid på siden hver dag.

TEMPO

NYHETER / TOMPRAT / RYKTER / LISTER
For daglige spillnyheter www.gamereactor.no

INKLUDERENDE BY

Storbyen San Vanelona er byttet ut med Port Carverton. Det største lyspunktet i den nye byen er at de knallharde lovene som slo ned på skåting i San Vanelona ikke eksisterer her. Byen er mye mer vennligstilt mot skatere, så du slipper å bruke halve spilletida di på å stikke av fra sure vakter.

FLERSPILLERFOKUS

I Skate 3 er det flerspillerdelen som står i fokus. Å lage et team sammen med kompiser og slåss om ære på nettet er det som gjelder. Selv om vennene dine ikke er logget på kan de likevel dukke opp i datastyrt form når du spiller for deg selv.

Skate 3

I det tredje spillet i Skate-serien vil EA gjerne at du skal være **social!**

Da det første Skate-spillet dukket opp, vippet det elegant og brutalt Tony Hawk-serien ned fra tronen, og ble umiddelbart kåret til det beste skateboard-spillet noensinne.

Oppfølgeren forbedret det første spillet på alle måter, og i det tredje spillet ønsker EA Black Box at du skal være sosial og kreativ.

Etter å ha klatret karrierestigen i det første spillet og etablert deg som berømt skater, var det kampen mot myndighetene og sikkerhetsvaktene som stod i fokus i det andre spillet, der du oppnådde å bli både

berømt og enda mer berømt.

Og hva gjør alle berømte skatere? De lanserer sine egne merkevarer. I Skate 3 handler det om å selge brett, og det gjør du ved å utføre kule triks.

I tillegg lønner det seg å ha sitt eget crew. De fleste utfordringene er nå tilpasset for å takles av en liten gjeng. På nettet kan man gå mot andre gjenger og kjempe om å erobre områder, eller gjøre de feteste triksene.

Fra enslig aktivitet til lagsport? På vårparten av 2010 får vi svaret på om EA lykkes med ambisjonene sine.

FORBEDREDE ANIMASJONER

I Skate 2 fikk vi endelig lov til å gå av brettet, men den stive og trege lopingen til figuren vår imponerte ingen. I Skate 3 er det hele mye mer somlost og elegant, figurene løper realistisk, og ikke minst spurter de opp trapper lynraskt.

NYE TRIKS

Selv om de aller fleste triksene som går an å utføre i virkeligheten allerede er inkludert i spillserien, dukker det opp et par nye i porteføljen i treeren. Såkalte Darkside-flips og Underside-grinds, der man snur brettet opp ned og står på hjulsiden med beina når man slider, for eksempel.

TRE OMRÅDER

Den nye byen Port Carverton er delt opp i tre områder. Startområdet er universitetet, med moderate utfordringer. Downtown øker vanskelighetsgraden noe, mens det siste området er i et skipsverft. Her kan man rulle rundt i gamle skipsvrak og gjøre de mest halsbrekkende manøvrene.



Julekalender!

Humor i ordets løseste forstand hver dag!

Vender Retro-santa tilbake? Blir det gjensyn med den rotteliggende sau'en Cesar? Eller blir det 24 episoder med tulleopptak og bakomfilmer fra året som gikk? Vi aner ikke, men venter i spenning på 1. desember for å få svar. Da kommer nemlig en gammel tradisjon i Gamereactor-sammenheng: vår helt egen julekalender. Her kommer Benke og Petter til å telle ned dagene mot jul mens de snakker om spill, får gjester på besøk, og forsøker etter beste evne å være morsomme. Det er ikke alltid de lykkes, men det er lov å både le med og av julekalenderen.

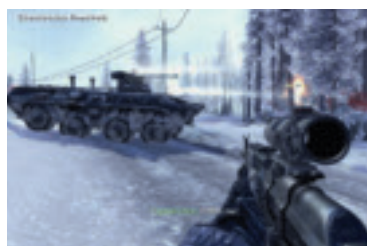
Med et nytt avsnitt hver dag blir det uansett noe å se frem til. Om du skulle ha spesielle ønsker om noe du alltid har hatt lyst til å se i GRTV-klippene, er det bare å legge igjen en kommentar under klippene, så skal vi gjøre vårt beste for å oppfylle dem. Men vær forsiktig med hva du ønsker deg, det kan hende det går i oppfyllelse!



INTERVJU

Aliens vs Predator

Vi møtte teamet bak spillet under en pressevisning, og etter alt å domme ser det ut til å bli en testosteronfylt actionfest av den gamle skolen satt til universet fra GRTV-teamets favorittfilmer fra 80- og 90-tallet. Se intervjuet om de blodtørstige H.R. Giger-monstrenes kamp mot de dvaskke predatorene på nettsiden vår i løpet av de kommende ukene.



ANMELDELSE

COD: Modern Warfare 2

De fleste har vel fått med seg at det første Modern Warfare-spillet lenge var kongen på haugen blant skytespill på nettet, og Infinity Ward og Activision har hevet lista med en toer det lukter svidd av. Vi har testet Call of Duty: Modern Warfare 2 og laget en liten vide oanmeldelse som gir dere våre ærlige inntrykk fra det brutale krigsspillet.



ANMELDELSE

Assassin's Creed 2

En av årets største titler som kom i november, og det er ikke få som har ventet på denne oppfølgeren. Det første Assassin's Creed var elsket og hatet. Toeren loves å være større, vakrere og dypere enn forgjengeren, og lurert du på om Ubisoft har lyktes kan du jo lese anmeldelsen vår i dette bladet, og deretter ta en titt på vide oanmeldelsen på nettsiden. Arrivederci!

3KJAPPE

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



Bengt Lemne

GRTV-redaktør

Hva er ditt favorittminne fra Tokyo Game Show?
- Cosplayerne, selvfølgelig.

Howdan forbereder du deg til et GRTV-opptak?
- Forberede? Jeg improviserer alt. Det viktigste er å puste normalt og ikke være nervøs om en snakker med sine store idoler.

Hvem kommer på de skrulete ideene til julekalenderen?
- Det er resultatet av ett år med kreativ jobbing, research og publikumstesting.

Gå for all del ikke glipp av...

Kostymeball eller transvestittparty?

Har du gått glipp av vår reportasje fra Tokyo med gale japanske fans som kler seg ut som sine spillhelter? Da bør du klikke deg inn på GRTV og finne klippet snarest. Absurd bra kostymer og smaspro japanere venter på deg...



KRONIKK

Andreas forteller om hverdagen i GRTV-redaksjonen

Et førjulsmareritt

Svineinfluensa og julekalenderjobbing står på GRTV-planen!

Vi har allerede jobbet med julekalenderen i en måned nå, og selv om vi som alle andre har lovet oss selv å få julegavehandelen overstått før november, har tid og penger gått til å komme seg gjennom oktober som som alltid er stappfull av spill som skal testes.

Op da oktober endelig var overstått, ja da kom svineinfluensaen på besøk til redaksjonen. Det endte selvfølgelig med en hel uke i karantene hjemme for ikke å smitte de andre på kontoret. Nå er det første på planen å få de siste intervjuene ut på siden før vi går i gang med det vi har ventet på i hele år.

Ja, det stemmer, vi er i gang med desember

måneds fantastiske julekalender! Nå mangler det bare å få lagt en siste hånd på studioet, klargjøre resten av grafikken, få avtalene på plass og skrive ferdig replikkene til de modige to herrerne som skal stå foran kamera, så er alt klart til en måned med daglig filming og klipping.

Julekalenderen er nok det mest krevende vi gjør hele året, men også noe av det morsomste. Det gir en masse frihet, og ikke minst får Bengt muligheten til å utøve sin bisarre humor på daglig basis. Hva mer kan en stakkars kameramann ønske seg?

God jul fra hele GRTV-redaksjonen!

Andreas Hvid





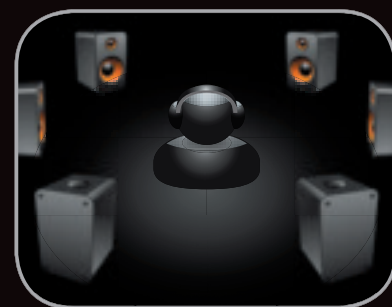
SOUND BLASTER ARENA SURROUND
USB GAMING HEADSET

FATAL1TY PROFESSIONAL SERIES
GAMING HEADSET MK II

LYDEN AV SPILLING

DET ER TID FOR SERIØS SPILLING!

Sound Blaster Arena Surround USB Gaming Headset med kraftig X-Fi-teknologi og støtte for EAX gir deg 3D-plasseringssurroundlyd som er så effektiv at det er som å se i mørket. Kombinert med VoiceFX for å fordreie stemmen din og Silencerteknologi som eliminerer bakgrunnsstøy, er Sound Blaster Arena Surround det absolutte førstevalget for kravstore spillentusiaster. Designet for komfort og garantert jevn lyd kvalitet med USB-tilkobling for optimal ytelse under intensive konkurranser.



Illustrasjon av X-Fi CMSS-3D

ANDRE SPILLHODESETT:

FATAL1TY PROFESSIONAL SERIES GAMING HEADSET MK II

- Silencer*-teknologi for klarere talechat
- Kan legges sammen for kompakt oppbevaring
- Innebygd volumkontroll



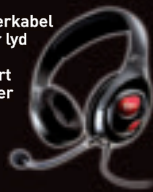
FATAL1TY USB GAMING HEADSET

- X-Fi-programvare for enestående spilllyd
- USB-tilkobling for jevn lydytelse
- Innebygd volumkontroll



FATAL1TY GAMING HEADSET

- 40 mm-neodymdrivere som gir ypperlig lyd
- Oksygenfri kobberkabel for ekstremt klar lyd
- Gled deg over maksimal komfort og lange spilløkter



* Denne funksjonen krever lydkort i Sound Blaster X-Fi Titanium-serien



KA-ME-HA-ME-HA!



DRAGON BALL RAGING BLAST

ドラゴンボール レイジングブラスト

NEXT LEVEL TENKAICHI !



DRAGON BALL REVENGE of King Piccolo

LIVE GOKU'S ORIGINAL ADVENTURE !



DRAGON BALL Z ATTACK OF THE SAIYANS

THE NEW SAIYANS SAGA !



TILFELDIGHETER

Aslak drømmer om at spill må bli flinkere til å belønne lykketreff og tilfeldigheter...



KJØR DEBATT!

Enig eller uenig med Aslak? Debatten fortsetter på: www.gamereactor.no

Livet er et FLIPPERSPILL!

Hvor ble lykketreffene av i dataspillene?

Jeg vil gjerne slå et slag for "Serendipity". Et fint ord som dessverre ikke finnes på norsk. Det betyr noe sånt som "tilfeldighetenes positive spill". Det er det mye av i livet ditt. Men for lite i dataspill.

Du veit, noen ganger går det bra sjøl om du gjorde noe dumt. Noen ganger kan du drite deg ut, bæsje på spaden, og likevel ende opp med applaus, stormende jubel og med flere poeng enn italienske banker har lire (før euro kom og fukka opp hele metaforen).

Tenk deg et flipperspill. Noe av det enkleste og beste spillfolk har kommi opp med, gjennom tidene. Du veit stort sett hva du skal gjøre: Skyt kula opp i små metallbaner på spillebordet. Treff treffpunkter som gir poeng. Av en eller annen grunn er det vanskelig. Du treffer ikke alltid der du skal, og for mange (de fleste?) er flipper bare en evig kamp om å holde kula i spill, uten tanke på poeng.

Men sjøl om du aldri treffer den loopen du prøver på treffer du ett eller annet fett. En annen loop! Eller en sånn dings som får kula di til å sprette fram og tilbake dritfort, mens poenga går i taket! Eller kanskje du ved en feil sender kula ned i et lite høl som tar vare på den i noen minutter. Til du får spillhistoriens beste belønning gjennom tidene: Multiball!

I biljard er det på samme måten. I blant kan du bare kline til og se hva som skjer. Og ganske ofte går det bra. I hvert fall skjer det noe kult du ikke hadde tenkt på.

Og på en måte er det sånn i livet også. Du veit, livet. Livet selv. Du hadde tenkt til å sjekke

opp hu derre jævlige pene Gurine på skoleavslutninga i åttende klasse, men siden du tryna i trappa og slo beinet, så dreit han derre jævla Preben deg ut. Gurine lo bare, mens du havna på legevakta. Hvor du traff Lisa, som hadde forstua armen og var ordentlig snill. Og fin. Og så kom dere på samme opptreningscenter etterpå, før dere blei sammen. Og nå sitter du der, med fire unger og leilighet på Ammerud, mens du smiler fra øre til øre. Multiball!

Biljard og flipper er håndfaste spill. Gammeldage, sånne som kan finnes på danskebåten. Likevel er det liten grunn til å kimse. Begge har holdt seg populære lengre enn Counter-Strike, for å si det mildt. I alminnelige dataspill, derimot, er det lite

Noen ganger kan du drite deg ut, bæsje på spaden, og likevel ende opp med applaus...

serendipity.

Uncharted 2: Jævlige fett spill. Bra historie. Men ekstremt lineært. Det er ikke en gang mulig å velge hvilken vei man skal klatre opp en vegg. Det er aldri flere enn en mulig vei å gå.

DJ Hero: Morsom affære hvor du skal bruke crossfaderen som om den var din ekstra finger. Men du får bare bruke den akkurat sånn som utviklerne har tenkt. Ingen rom for kreativitet.

Er det lov å håpe på litt mer kreativt spillerom i fremtiden?

Aslak Borgersrud

Håpet lever

Hvordan ser fremtiden ut?



Gimme Friction, Baby!

Kan jeg, i GTA VIII, håpe på at et streifskudd treffer en tilfeldig forbipasserende mann, som demed havner i rullestol og må slutte i jobben som brudirektør i Liberty City, noe som igjen fører til at en ny og dårligere brudirektør begynner, vedlikeholdet blir dårligere, og brua kolliderer? Uten at det er skripta på forhånd og nøye uttenkt av Dan Houser? Det hadde vært ganske kult.

Kan vi, i Brütal Legend 4, som kanskje kommer rundt 2020, håpe på at et tilfeldig spill riff utløser en helt annen reaksjon enn den som var tenkt? Plutselig spiller du YMCA-riffet, og den guddommelige kjekke frontfiguren Hank blir dødelig forelsket i sin egen roadie, og begge ender sine dager lykkelige og bakstakende i en love shack-turnebuss?

Er det i det hele tatt lov å håpe?

Ja. Det er det. Noen eksempler finnes. Fotball, for eksempel. En god crossball kan fort skape en målsjans sjøl om den ikke traff der den egentlig skulle. En corner kan gå inn, sjøl om den treffer bakhodet på midtstopperen. (For ikke å snakke om badeballens potensial som bråkmaker.) Og så har du jo Tekken. Der kan tilfeldig trykking i høyt tempo fort være det som trengs for å ta knekken på en overlegen motstander.

Men det er ett enlig spill som beviser poenget bedre enn noe annet. Et unikum i spillhistorien! Et stykke spillmatisk poesi, hvor du skal sende av gårde en ball, la den sprette i andre, og med hjelp av både presisjon og tilfeldigheter opptjene poeng. Et opus! Et epos! Et mesterverk!

Jeg snakker selvfølgelig om Gimme Friction Baby.

Gimme Friction Baby har nemlig serendipity. Det mangler bare multiball.

Aslak Borgersrud

Spillmatic?

Aslak skriver kronikker for Gamereactor, rapper i Gatas Parlament og har også sitt eget radioprogram om spill som du kan laste ned som podcast på www.spillmatic.no.

JONI
HOSTESS
THE BALLAD OF GAY TONY

grand theft auto

Episodes From
Liberty City™

TWO COMPLETE GAMES THE BALLAD OF GAY TONY AND THE LOST AND DAMNED

18
www.pegi.info

ONLY ON
XBOX 360

OUT NOW

www.rockstargames.com/episodesfromlibertycity

XBOX
LIVE.



© 2006-2009 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, Grand Theft Auto, Episodes from Liberty City, the R logo, the Grand Theft Auto logo and the Episodes from Liberty City logo are trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. All other marks and trademarks are properties of their respective owners. All rights reserved.

Jump in.

XBOX 360.

For more information please contact your local dealer.



NEW!

**ORIGENAE M10
MINI HTPC ENCLOSURE**

The sleek M10 is the smallest enclosure in the OrigenAE family of products measuring in at only 106mm in height and 240mm in width. The M10 boasts a form factor that provides an aesthetic and performance potential that is unmatched. Whilst the M10 is petite in size it does not sacrifice the performance of the system in order to achieve this, with the quality 150W power supply included you have the ability to install a powerful system inside the enclosure.

Origen^{ae}

For more information please contact your local dealer.

**SENNHEISER PC 350
A NEW ERA IN THE 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 during long gaming sessions
- Large size microphone for highest intelligibility
- Patented DuoFit Diaphragm technology
- Adaptive buffer damping
- Collapsible for easy transport
- Volume Control with microphone mute
- Connects to virtually any PC sound card



SENNHEISER



**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 LGA1156 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.



OCZ
Technology



**OCZ DDR3 PC3-12800/1600MHZ / AMD BLACK EDITION
AOD READY / CAS 8 / 4GB DUAL CHANNEL**

OCZ's AMD Black Edition is tested and qualified specifically for AMD's latest "Black Edition" CPUs for ultimate performance and stability. Featuring the unique AMD "OverDrive™" (AOD) feature, users can unleash the remote stored profiles directly from AMD when used with 790FX / 790GX motherboards, giving users a performance edge with instant "plug and play" functionality. This highly advanced feature "AOD" detects your OCZ Black Edition RAM when used in conjunction with certified motherboards and AMD Black Edition Phenom CPUs, then the data is sent to a remote server to download the correct profiles to get your system up and running at its peak.



**SILENT PRO M SERIES
500, 600 OR 700W**

Silent Pro M series delivers up to 50A of power on a single +12V rail, enough power to start up a car. Ample connectors including PCI-e 6 + 2 pins ensure compatibility with the latest high-end systems. The power supply operates at minimal noise levels thanks to Cooler Master's silent formula. This silent formula which comprises of patented hybrid copper plus aluminum heat sink, anti-vibration padding and intelligent fans.



**HIS 5870
1GB (256BIT) GDDR5**

- The World's 1st DirectX 11 Product. Full DirectX 11 support.
- ATI Eyefinity - Run up to 3 displays from a single graphics board
- ATI Stream - accelerate many applications beyond just graphics.
- Nearly 3 teraFLOPS of computing power!
- Max Resolution: 3 x 2560x1600!!
- ATI CrossFireX™ multi-GPU support for highly scalable performance
- Dynamic power management with ATI PowerPlay™ technology
- HIS delivers Faster, Cooler, Quieter plus the best quality product!

HIS
Faster, Cooler, Quieter!

For more information please contact your local dealer.

PCB DISTRIBUTION
A HARDWARE COMPANY

For more information please contact your local dealer.



CNPS10X EXTREME CPU HEATSINK

HEATSINK SPECIFICATIONS

- Dimensions 133(L) X 76(W) X 151(H)mm
- Weight 730g
- Materials Fins: Aluminum / Base: Copper
- Heatpipes 5 U-shaped heatpipes

ZM-STG2 SPECIFICATIONS

- Color Gray
- Thermal Conductivity 4.1W/mK
- Temperature Stability -40°C ~ +150°C (-40°F ~ +302°F)
- Specific Gravity @23°C 2.88

CPU Supported: Pentium 4, Celeron D, Pentium D, Core 2 Duo, Core 2 Quad, Core 2 Extreme, Pentium Dual Core, Core i7, Core i6, Sempron, Athlon, Athlon 64, Athlon FX, Athlon 64 FX, Opteron, Dual-Core Opteron, Phenom, Athlon X2, Athlon 64 X2, Phenom II, Athlon II



Dual Fan Support

The heatsink is designed to accommodate one or two fans according to the user's preference. (120mm fan must be purchased separately)



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.



New high performance thermal grease ZM-STG2 maximizes heat transfer from the CPU to the base of CNPS10X FLEX for intensified cooling performance.

ZALMAN

For more information please contact your local dealer.

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 5 hard disk drives
- Cable management ties help keep your case tidy
- 1 x top special 140mm TecCool™ 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.



- 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 customization technology to tune performance, look and feel. Interchangeable grips, weight tuning and a dual-mode scroll wheel give you personalized 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.



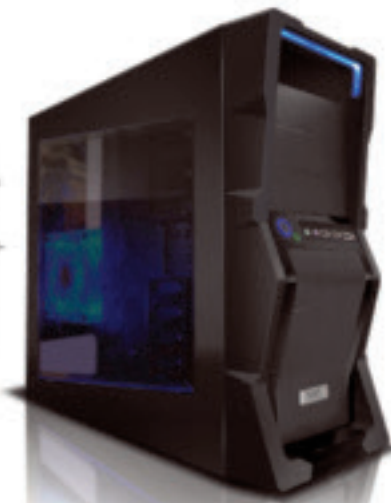
BETA CLASSIC SERIES MIDTOWER STEEL CHASSIS

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.

M59 CLASSIC SERIES

MID TOWER BLACK INTERIOR CHASSIS

Announcing the M59 gaming chassis. M59 delivers optimal airflow with 5 powerful fans with the option to station two fans on the top (life bearing side 120mm LED fan and rear 120mm exhaust included), side intake for GPU cooling, a mesh front panel and a bottom mounted PSU draws cooler air from the bottom of the case. The sleek aesthetics are highlighted by an all black interior and smoked clear window along with a 5.25" stealth bay gives a clean, but powerful presence.



NZXT.
CRAFTED GAMING ARMOR

PCB DISTRIBUTION
A HARDWARE COMPANY

For more information please contact your local dealer.

F400 sniktitter www.gamereactor.no

Førsteintrykk



KommerMAR

Command & Conquer 4: Tiberian Twilight

Plattform **PC** Utvikler **Electronic Arts Los Angeles**
 Utgiver **Electronic Arts** Sjanger **Strategi**

C&C 4 TAR ET STEG vekk fra den gamle modellen for sannstidsstrategispill. På mange måter har spillet hentet inspirasjon fra Dawn of War 2. Konvensjonell basebygging har blitt tonet ned, og spillere flest trenger bare å forholde seg til hovedbygningen sin, som er bevegelig.

- I Command & Conquer 4 er det mer fokus på kamp og action. Basebygging har blitt tonet ned, og man velger klasse ut fra hvordan man liker å spille, forteller Joe Kucan, som spiller selveste Kane i spillserien til Gamereactor.

Sjansen er der for at EA beveger seg så langt vekk fra den klassiske RTS-sjangeren at spillet blir ugjenkjennelig for fansen. Men vi får tro at EA Los Angeles vet hva de gjør.

Adrian Berg



PLASMIDER

Som i forgjengeren kan plasmider, det vil si overnaturlige krefter, utvikles og forsterkes. Når man kombinerer flere sammen kan det ha svært ekspllosive resultater som gjør mye skade på fiendene.

ONLINE

Nytt i Bioshock 2 er muligheten til å spille mot andre på nett. Syv ulike spillmoduser finnes, og opptil fire spillere kan slåss mot hverandre.

SAMME GRAFIKK

Bioshock hadde knallbra grafikk da det kom, men grafikk blir fort utdatert. Det virker som oppfølgeren bruker den samme grafikkmotoren, og det merkes tydelig. Spillet virker litt slitent og upolert, og vi håper at 2K Marin rekker å pusse det litt opp før lanseringen.

Kommer9.FEB

Bioshock 2

Plattform **PC / 360 / PS3** Utvikler **2K Marina**
 Utgiver **TakeTwo** Sjanger **Actopm**

TI ÅR HAR GÅTT I RAPTURE siden hendelsene i det første spillet. Ti lange år byen har brukt på utvikling av nye genmodifikasjoner og på å vokse seg sterkere. Og det er et skumlerer sted enn noensinne, et sted hvor Jack fra forgjengeren aldri ville overlevd.

Denne gangen inntar man i stedet rollen som Subject

Delta, den første vellykkede Big Daddy-prototypen. Den første som knyttet bånd med en Little Sister, som vi husker at sammen med Big Daddys samarbeidet for å opprettholde økosystemet i Rapture. Det er en unik følelse, ikke minst fordi han i motsetning til sine likemenn er utstyrt med fri vilje. I sin antikke dykkerdrakt er han dessuten diger, respektfull og fryktelig sterk. Med andre ord godt tilpasset det nye Rapture. Den vesle jenta han er så sterkt knyttet til har forsvunnet, og hun spiller en betydelig rolle for hele Rapture. Man er med andre ord ikke den eneste som leter etter henne.

Slemmingen i Bioshock 2 heter Sofia Lamb, en

tidligere politisk rival av Andrew Ryan, og som får Ryans gamle fiende Atlas til å virke som en pusekatt. Lamb er på mange måter en direkte motsetning av Ryan; der Ryan hadde et ekstremt egosentrisk syn på menneskeheten, er Lamb en utilitarist som bryr seg om hva som er best for alle. Hun styrer med jernhånd, og er kapabel til å senke store deler av byen for å hindre deg.

Dette ser jeg eksempler på i en innledende ingame-presentasjon av spillet. Rør sprekker, dører gir etter og glass knuses når en hel seksjon av Rapture til slutt bryter sammen. Tusen tonn vann flommer inn, og hadde det ikke vært for dykkerdrakten hadde det vært game



Kommer2010

Epic Mickey

Plattform **Nintendo Wii** Utvikler **Junction Point Software**
 Utgiver **Disney Interactive Sjanger** Plattform

ET DISNEY-SPILL MED MIKKE MUS vekker vanligvis null reaksjoner hos hardbarka gamere, men når Warren Spector, mannen bak Deus Ex står bak, retter vi oss opp i ryggen.

Epic Mickey foregår i en verden befolket av glemte Disney-figurer. Avdanka helter og bitre skurker som gjerne vil tilbake i søkelyset igjen. Den kunstneriske retningen er bisarr og smått psykedelisk, og som Mikke Mus kan vi bli redningen til alle de forsmådde figurene.

Dette gjøres ved å skape og ødelegge. Ved hjelp av en pensel kan Mikke konstruere nye elementer på de ulike nivåene, og med malingtynneren kan han viske ut og ødelegge.

Nivåene er åpne, og Mikke kan selv velge hvordan han skal løse dem.

Idéen er god, og Spector elsker åpne spill med valgmuligheter, så vi har stor tro på at dette blir et episk eventyr neste høst.

Jon Cato Lorentzen



over allerede her. Dette er også en god introduksjon til hvordan vi denne gangen utforsker Rapture. I sekvenser som denne forlater man de tørre korridorene, og spaserer rundt under vann. Presentasjonen får de

Vi har noe spesielt å se frem til...

oppmøtte journalistene til å bryte ut i samlet applaus, og jeg kan ikke annet enn å la meg rive med. Det ser utrolig heftig ut.

Det er en lettelse å se at Bioshock 2 kommer til å beholde sin intelligente og komplekse tone, de fargerike personlighetene og det smakfulle designet. Det er en plass som får de aller fleste spillverdener til å blekne i sammenligning. Nå har de i tillegg lagt til moralske dilemmaer hvor spilleren må ta visse valg som får konsekvenser.

Nytt for toeren er deet at det kommer til å inneholde en modus for fire spillere. Og her har 2K hyret inn Unreal Tournament-skaperne Digital Extremes for å sikre et så godt resultat som mulig for både en og flere spillere når spillet slippes i februar.

Kan Bioshock 2s flerspillerdel konkurrere med de store; Halo 3, Killzone 2 og Call of Duty: Modern Warfare 2? Nei, neppe. Det har likevel en stor sjanse til å finne en nisje og skaffe seg en betydelig fanskare blant de mange onlinespillene som er tilgjengelig.

Når jeg forlater Rapture for denne gang, og letter fra amerikansk jord dagen etter, er det med en vemodig følelse i kroppen. Jeg vil bli igjen. Både i Rapture og det solfylte California. Men en ting kan jeg i det minste trøste meg med: Vi har noe spesielt å se frem til i det kommende vintermørket.

Daniel Steinholz



ROMSTASJONEN OMEGA
I Mass Effect foregikk mye av handlingen på en romstasjon kalt Citadel, der lov og orden hersket. I oppfølgeren blir romstasjonen Omega en sentral plass, et sted som er den rake motsetningen til Citadel. Tenk Mos Eisley i Star Wars: A New Hope.

COMMANDER SHEPARD
Selv om det lenge verserte rykter om at Shepard, hovedpersonen fra det første spillet, skulle dø, er de nå avkreftet. Man kan til og med fortsette spillet med lagringsfilen og figuren sin fra det første spillet.

DEG SELV?
Liker du ikke utseendet til Shepard kan du selvsagt erstatte ham med en figur du lager selv. Historien blir den samme.



GAMLE KJENNINGER
Flere av Shepards allierte fra det første spillet dukker opp på nytt igjen, denne gangen med nye historier og sideoppdrag. Her er Garrus Vakarian, som du møter igjen på den nye romstasjonen Omega.

Kommer 28. JAN

Mass Effect 2

Plattform **PC / Xbox 360** Utvikler **Bioware**
Utgiver **Electronic Arts** Sjanger **Actionrollespill**

MASS EFFECT HAR FORTSATT EN HØY STJERNE hos mange. I kjent Bioware-stil fikk vi oppleve en dramatisk historie i et gjennomtenkt univers. I motsetning til Biowares forrige science-fiction-spill Knights of the Old Republic var dette et univers definert og skapt av Bioware selv. Med fysikkbaserte forklaringer på

teknologi, omfattende politikk, og en gjennomtenkt bakgrunnshistorie.

- Hele ånden i spillet er stort sett den samme i oppfølgeren. Men vi har forbedret alle aspekter i spillet, så enkelte elementer kan kanskje føles litt annerledes enn forgjengeren, forklarer spillets game director, Casey Hudson. Samtidig plukker han opp kontrollere, og jeg ser Commander Shepard i mørke omgivelser. Han er på en romstasjon kalt Omega.

- Romstasjonen Omega er på mange måter den rake motsetningen til The Citadel i det første spillet. The Citadel var et vakkert og idyllisk sted, Omega er det

motsatte. Det er en like stor romstasjon, men er mer forbryterorientert, og et ideelt sted for å havne i litt tøffere situasjoner, forteller Hudson.

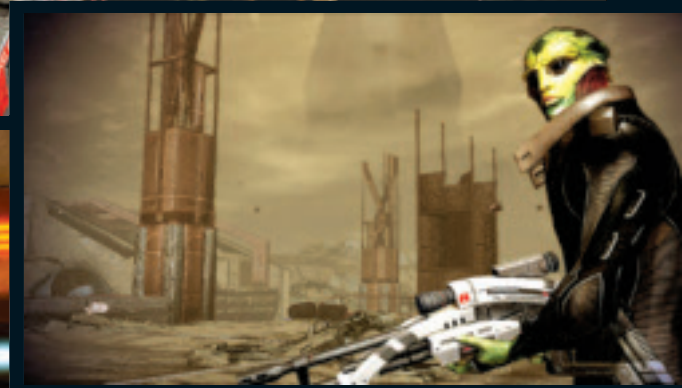
Og det er noe som kommer til å prege hele spillet.

Vi har forberedt alle aspekter i spillet..

Der Shepard i det første spillet kjempet for å stoppe Reaper-invasjonen, etterforsker han nå forsvunne kolonier. Men gjengen han har med seg er ikke like



LAGBASERT
 Man går fortsatt rundt i en gruppe på tre, men nytt i oppfølgeren er at man nå kan gi individuelle ordre til sine to kompanjonger på slagmarken.



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

FORBEDRET INTELLIGENS
 Fiendene i Mass Effect var som regel dumme som brød. I oppfølgeren har hver fiende et eget reaksjonsmønster, og de gjør sitt beste for å komme rundt deg på sidene.

EFFEKTFULLT
 Mens de fleste våpnene føltes litt for like i forgjengeren, byr oppfølgeren på mye mer lek med fysikk og effekter. Fiender kan tennes fyr på eller fryses til is, og slenges veggimellom av eksplosjoner.

likandes som før. Galaksen skal nemlig tråles etter de mest hardbarkede leiesoldatene som kan skaffes, og dermed blir steder som Omega et mer naturlig sted å oppsøke fremfor trygge Citadel.

I spillet har Hudson flyttet Shepard inn i en bar, og snart er en dialogsekvens i gang. Jeg husker de litt stive samtalene fra Mass Effect, der figurene stiller seg opp litt stivt foran hverandre og prater i vei. I Mass Effect 2 har Bioware regissert disse sekvensene annerledes. Figurene beveger seg rundt og poserer og gestikulerer, kameravinklene skifter og det hele er mer dramatisk.

- Av og til under samtaler dukker det opp et action-

ikon. Det betyr at du kan gjøre en handling i løpet av samtalen hvis du trykker på trigger-knappen fort.

Etterpå er det min tur å prøve spillet, og jeg blir kastet rett inn i en kamp mot noen robotsoldater. Kontrollen minner meg om det første spillet, men virker mer finpusset og responsiv. Effekten av de ulike våpnene føltes tyngre og kraftigere enn før. Fiendene kastes i været av granatene, og en av mine kompanjonger fryser fiender til is med ammunisjonen sin. Isstatuer som veltet og kan knuses.

Det pøser på med fiender, og jeg skyter løs. Selv om det ligger et rollespillsystem i bunnen som avgjør

effekten av handlingene, føles det mer som om mine egne ferdigheter er viktigere denne gangen.

- Kampsystemet har det blitt jobbet mye med. Det er forbedret på alle områder. Det har fortsatt rollespillsystemet i bakgrunnen, men i dette spillet brukes systemet mer til å beregne kraften og effekten av ferdighetene dine.

Min altfor korte test av Mass Effect 2 er over, og jeg sitter igjen med følelsen av å ha spilt en verdig oppfølger til den klassiske romoperaen. I 2010 får vi det endelige svaret.

Jon Cato Lorentzen



GR PRESENTERER

ÅRETS SPILL 2009

DEN KOMPLETTE LISTEN



1.

BATMAN: ARKHAM ASYLUM

Batman har hatt suksess i tegneserier og filmer, og nå endelig i et skikkelig spill.

■ **PLATTFORM** Playstation 3 / Xbox 360 / PC **UTVIKLER** Rocksteady Studios **GAMEREACTORS VURDERING** 9/10

Etter lang debatt var det avgjort. Nattens ridder tok prisen i år. Og det er fullt fortjent.

Selv om *Batman: Arkham Asylum* verken kan kalles revolusjonerende eller nyskapende, er det årets mest givende spillopplevelse. Fra du tar dine første steg i det beryktede asylet med en opplagt Joker ved din side, til du tar farvel mange timer etter, er dette et spill som nekter å slippe taket og som konstant vet å belønne deg for innsatsen din.

Atmosfæren er på topp. De mørke og ugjestmilde korridorene i det gigantiske galehuset oser atmosfære. Overallt er det hint om hva som har skjedd. Informasjon om de innsatte. Tegn på hva som venter deg.

Kontrollen er også stram. Batman føles sterk. Solid. Truende og farlig. Det silkeglatte kampsystemet har en flyt som få actionspill klarer å matche. Det er en

fyrd å ende opp i et masseslagsmål og ta imot slag og spark med sine egne motangrep.

Spillstrukturen er også perfekt. Hele tiden er det gjenstander utenfor rekkevidde. Mål du ikke kan nå. Til du får en ny gjenstand, og brikkene faller på plass. Hvert område har gåter som skal løses, hemmelige premier som må finnes. For de som elsker å runde spillene sine 100 prosent er *Batman* en ekte gullgruve.

Batman er et spill som skinner like bra ved andre eller tredje gjennomspilling. Det er da de små nyansene begynner å skinne gjennom. Når du skjønner hvor mye arbeid som har gått inn i nivådesignet, utformingen av de ulike figurene, og kjærligheten til kildematerialet. Et fantastisk spill for alle *Batman*-fans, og årets beste actionspill for alle andre.

2.

MODERN WARFARE 2

Den nye flerspillerkongen inntar tronen!

■ PLATTFORM PC / PS3 / Xbox 360
 UTVIKLER Infinity Ward
 GAMEREACTORS VURDERING 9/10

Forventningene var enorme, men Infinity Ward innfridde. Kanskje var kampanjen en smule kort, og historien kunne vært bedre regissert, men som alle Modern Warfare-spillere vet er det flerspillerdelen som er hjertet og sjelen her.

Og her er det rett og slett ingen konkurranse. Fantastiske muligheter for å bygge opp sin egen soldat med våpen, ferdigheter og unike kjennetegn kombinert med et tempo og en flyt vi ikke har opplevd tidligere i et onlinespill.

Med et fabelaktig belønningssystem i flerspilleren som stadig låser opp nytt utstyr og gevinster, samt en herlig samarbeidsmodus der du og en kamerat kan erobre en rekke utfordringer, er dette det mest sosiale actionspillet på markedet. Og årets nest beste spill.



ÅRETS SPILL 2009

FOR MER OM ALLE SPILLENE WWW.GAMEREACTOR.NO

3.



UNCHARTED 2: AMONG THIEVES

Et magisk actioneventyr

Nathan Drake ble stjerne over natten i PS3-spillet Uncharted, og oppfølgeren forbedrer alt som var bra i det første. Fantastisk historie, grafikk, skuespill og en teknisk prestasjon av de sjeldne.

■ PLATTFORM Playstation 3 UTVIKLER Naughty Dog GAMEREACTORS VURDERING 9/10

4.



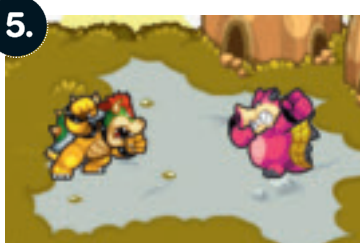
STREET FIGHTER IV

Brutalt comeback

Etter utallige super- og alpha-varianter hadde vi egentlig gitt opp hele serien, men Street Fighter IV klarte å revitalisere alt. Spillmekanisk er dette videreutviklet fra den klassiske toeren, og grafisk er det helt overlegent. Taktisk og actionfylt.

■ PLATTFORM PC / PS3 / Xbox 360 UTVIKLER Capcom GAMEREACTORS VURDERING 9/10

5.



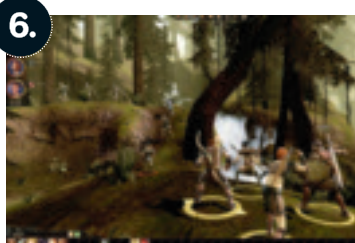
MARIO & LUIGI: BOWSER'S INSIDE STORY

Brødrene krymper og vokser

I sitt nyeste actionrollespill er brødrene Mario & Luigi i bedre form enn noensinne. Morsomt konsept, fabelaktig gjennomført. Moro i alle ledd.

■ PLATTFORM Nintendo DS UTVIKLER Alphasoft GAMEREACTORS VURDERING 9/10

6.



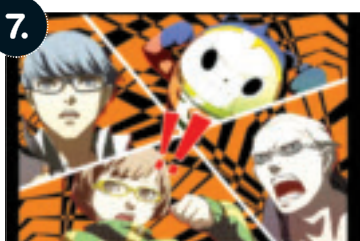
DRAGON AGE

De gamle er eldst

Etter mange år med ulike prosjekter vender utvikler Bioware tilbake til røttene i det som best kan betegnes som en oppfølger til klassiske Baldur's Gate 2. Et omfattende gruppebasert rollespill-system med en voksen historie satt til en mørk og dyster fantasiverden.

■ PLATTFORM PC / PS3 / Xbox 360 UTVIKLER Bioware GAMEREACTORS VURDERING 9/10

7.



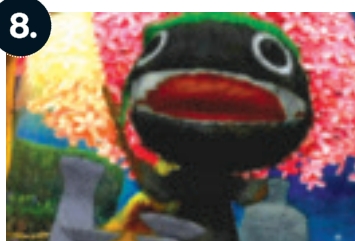
PERSONA 4

Rollespillklassiker

Det er fortsatt liv i Playstation 2. Persona 4 er nærmest et perfekt japansk rollespill der du som skoleelev må bekjempe demoner fra en annen dimensjon samtidig som du leser til eksamen. Fabelaktig blanding av sosiale aktiviteter og klassiske rollespillelementer.

■ PLATTFORM Playstation 2 UTVIKLER Atlus GAMEREACTORS VURDERING 9/10

8.



LITTLE KING'S STORY

Sjarmerende spillhybrid

Little King's Story er en blanding av Pikmin, Zelda, Harvest Moon og en dross andre spill. Et digert og omfattende strategisk eventyrspill, underholdende fra start til slutt!

■ PLATTFORM Nintendo Wii UTVIKLER Cing GAMEREACTORS VURDERING 9/10

1.

BRÜTAL LEGEND

Platecoverkunst og metal-estetikk!

■ PLATTFORM Playstation 3 / Xbox 360
 UTVIKLER Double Fine
 GAMEREACTORS VURDERING 7/10

Inspirert av Frank Farzettas platecover gir Double Fine oss en inngangsbillett til en fantastisk verden dedikert til rock og heavy metal. En verden der det er mer moro å cruise rundt i rånekjerra og nyte de inspirerte omgivelsene enn å faktisk gjøre oppdragene man får. Forsterkere, ambolter, gitarer, økser og hodeskaller pryder fjellsider og skoger. Episke statuer og egne områder viet til forskjellige undersjangere av rock og metal er prikken over i-en. Enhver headbanger kan føle seg hjemme her, og Tim Schafer og Double Fines største triumf med Brütal Legend er helt klart verdenen de har skapt.

ÅRETS DESIGN 2009

FOR MER OM ALLE SPILLENE WWW.GAMEREACTOR.NO

2.



THE BEATLES: ROCK BAND

Psykedelisk øyegodteri

Fra en steril og grå start i the Cavern Club blomstrer det visuelle i The Beatles: Rock Band i takt med bandets musikalske utvikling. Mot slutten av spillet befinner vi oss i psykedeliske drømmelandskap som perfekt akkompagnerer bandets magiske og tidløse musikk.

■ PLATTFORM PS3 / Xbox 360 UTVIKLER Harmonix KARAKTER 9/10

3.



MADWORLD

Sin City-inspirert voldsetetikk

Sin City-tegneserien klarte å lage en fantastisk stemning med svart og hvitt, og Madworld prøver på det samme. Men med beksvart humor og en ekstremvold vi ikke har sett maken til i spill. Estetisk og vakkert, men vi ønsker oss spillet til en annen konsoll med bedre oppløsning.

■ PLATTFORM Nintendo Wii UTVIKLER Platinum Games KARAKTER 7/10

4.



UNCHARTED 2

Tidenes vakreste spillverden

Uncharted 2 er ikke bare umåtelig vakkert, det har et gjennomtenkt design på alle nivåene. Oppi alle de teknologiske effektene har Naughty Dog full kontroll over hva de ønsker å formidle med den lekne grafikken. Alt fra frose fjelltopper til klam jungel ser ut som det skal.

■ PLATTFORM PS3 UTVIKLER Naughty Dog KARAKTER 9/10

ÅRETS NEDLASTBARE 2009

FOR MER OM ALLE SPILLENE WWW.GAMEREACTOR.NO

1.



SHADOW COMPLEX

Gears of Metroid

Epic Games tok et steg tilbake fra Gears of War-serien og leverte oss i år en hyllest til de gamle Metroid-spillene i spillet Shadow Complex. Gammeldags todimensjonal plattformaction i en fantastisk innpakning. Stram kontroll og genial spillbarhet. En umiddelbar klassiker.

■ PLATTFORM Xbox 360 UTVIKLER Chair Entertainment KARAKTER 8/10

2.



TRIALS HD

Fenomenal finmotorikktest

Trials HD virker så enkelt, Gass og brems. Len deg frem eller tilbake. Men under overflaten lurar et av de mest avhengighetskapende spillene som er laget. Med en beinhard vanskelighetsgrad mot slutten og evig kamp om best poengsum blant vennene dine på vennelista.

■ PLATTFORM Xbox 360 UTVIKLER RedLynx KARAKTER 8/10

3.



PLANTS VS. ZOMBIES

Det ultimate Tower Defence-spillet

Konseptet er absurd: Du må dyrke planter som skal slåss mot zombier. Men utførelsen er perfekt, Plants vs. Zombies er noe så sjeldent som et variert og perfekt balansert strategispill som er enkelt nok til at alle kan spille det. Advarsel: du blir hekta!

■ PLATTFORM PC UTVIKLER Popcap Games KARAKTER 9/10

ÅRETS MAKEOVER 2009



50 CENT

50 Cent: Blood on the Sand

Det første spillet med 50 Cent var helt utrolig dårlig. Rapperen fremstod som verdens kjipeste actionhelt, og vi hadde null forventninger til oppfølgeren. Gleden var derfor stor da Fiddy over natta hadde blitt forandret til en hardtslående og beintøff actionhelt som utfordrer selv Marcus Fenix når det kommer til maskulinitet. Undervurdert!

ÅRETS TAPER 2009



PRINCE

Katamari Forever

Huffda. Vi var glad i den pilleformede prinsen da vi først stiftet bekjentskap med ham på Playstation 2, men etter å ha spilt utallige spillvarianter med ham siden da, har han ikke utviklet seg det grann. Rulle rulle rulle: Vi er lei! Gi oss noen nye utfordringer, det er kjedelig å rulle sammen stjerner. Gjør noe nytt, Namco, eller dropp hele greia!

ÅRETS FIENDE 2009



JOKEREN

Batman: Arkham Asylum

Sjelden har det klødd så mye i fingra etter å få tak i en fiende som i Batman: Arkham Asylum. Jokerens konstante nærvær gjennom TV-skjermer og kommunikasjonsanlegg følger vår helt gjennom hele eventyret med ertende kommentarer og raseriutbrudd, og det sylskarpe manuset gjør dialogen hans både levende og manisk irriterende samtidig.

1.

ÅRETS TEKNIKK 2009



UNCHARTED 2: AMONG THIEVES

Pen, penere, Uncharted 2. Naughty Dog har laget en grafisk perle!

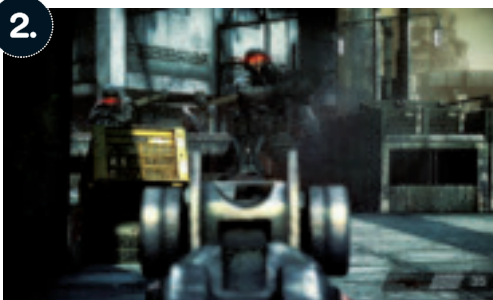
■ PLATTFORM Playstation 3 UTVIKLER Naughty Dog GAMEREACTORS KARAKTER 9/10

Allerede i den dramatiske åpningssekvensen demonstrerer Naughty Dog at de har full kontroll over det tekniske i Playstation 3. De har ikke bare klart å lage en utrolig naturtro og realistisk grafikk, de har gjort den levende. Blader svaier i vinden, flagg og vimpler blafrer i storbyen. Røyk og skygger oppfører seg naturlig. Vi får inntrykk av å boltre oss i en levende verden, et spillbilde

av vår egen virkelighet.

Men det slutter ikke der. Uncharted 2 har en fortellerstil og virtuelle skuespillerprestasjoner som gjør spillfigurene mer livaktige og realistiske enn vi har opplevd i noe annet spill. Dette er så nærmest vi kommer en Hollywood-film i spillform. En sensasjonell teknisk prestasjon fra Naughty Dog.

2.



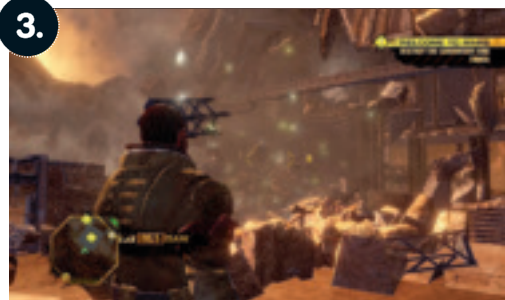
KILLZONE 2

Nederlandsk grafikkporno

Til tross for at mye av spillet finner sted i grå og brune krigsområder er Killzone 2 et teknisk mesterverk som få andre skytespill matcher. Lys- og skyggeeffekter av en annen verden, og et tonn med filtre gjør at vi føler lukten av krittuslam og støvet fra orkenplaneten i halsen.

■ PLATTFORM Playstation 3 UTVIKLER Guerrilla Games KARAKTER 9/10

3.



RED FACTION: GUERRILLA

På Mars kan alle høre oss sprengre

Spillegleden i Red Faction: Guerilla kommer ikke av oppdragene eller historien, men rett og slett den enorme friheten du har til å ødelegge og sprengre så og si alt. En spillmotor som lar oss plassere sprengstoff og blåse digre bygg og broer til himmels av hjertens lyst. Herlig!

■ PLATTFORM PS3 / Xbox 360 UTVIKLER Volition BETYGE 8/10

FOR MER OM ALLE SPILLENE WWW.GAMEREACTOR.NO

ÅRETS VÅPEN 2009



BATARANG

Batman: Arkham Asylum

Det finnes kanskje mer spektakulære og voldsomme våpen, men Batarangen er 2000-tallets Rambo-kniv. Slå ut fiender, kutt tau, aktiver strømbokser - den har tilnærmet uendelig med bruksområder. Batmans trofaste våpen er en essensiell del av årets beste spill.



1.

HALO 3: ODST

Marty O'Donnell overgår seg selv i ODST

■ PLATTFORM Xbox 360
 UTVIKLER Bungie
 GAMEREACTORS VURDERING 8/10

Halo var et revolusjonerende skytespill da det debuterte på Xbox 360, og musikken må ta sin del av æren. Marty O'Donnells dramatiske komposisjoner skapte et perfekt lydbilde til Master Chiefs eventyr, og har resultert i remikser og egne konserter viet til spillet.

I Halo 3: ODST våger O'Donnell å eksperimentere mer enn vanlig med jazz og roligere melodier; mer til ettertanke enn som oppbygging av actionsekvenser. Det sitter som et skudd, og gir deg en følelse av ensomhet og et internt drama som de andre spillene i serien savner.



2.

BRÜTAL LEGEND

Legendarisk soundtrack

Vanligvis belønner vi bare egenkomponert musikk i denne kåringen, men vi gjør et unntak for Brütal Legend. Ettersom verden er viet til heavy metal gjenspeiler det gigantiske soundtracket omgivelsene helt perfekt. Et perfekt og variert utvalg av episk metal-musikk.

■ PLATTFORM PS3 / Xbox 360 UTVIKLER Double Fine KARAKTER 7/10



3.

PERSONA 4

Følelser via subtile toner

Persona 4 er et spill med mange følelser. Følelsen av å stå alene, å være en fremmed på nytt sted, og jakten på tilhørighet. Og følelsene blir forsterket av Shoji Meguros lavmælte musikk. Musikk som fester scener fra spillet til hjernen din i lang tid fremover.

■ PLATTFORM Playstation 2 UTVIKLER Atlus KARAKTER 9/10



4.

GTA: CHINATOWN WARS

Chipmusikk og eksperimentell synth

Vi var spente på hvordan Rockstar skulle få plass til radiokanaler i DS-versjonen av GTA, og det løste de på en fortreffelig måte. Radiokanalen tyter ut merkelig og eksperimentell chipmusikk og dubstep, i noe som minner om en hyllest til fordums spillmusikk på C64.

■ PLATTFORM DS / PSP UTVIKLER Rockstar Leeds KARAKTER 9/10



1.

GTA: LOST AND DAMNED

Den amerikanske drømmens skyggeside

Etter Niko Bellics eksplosive eventyr i Liberty City, fikk vi servert en ganske annen opplevelse med Johnny Klebitz og motorsykkelgjengen hans. Her befinner vi oss på skyggesiden av Liberty City, i en dystert fortelling om et brorskap i oppløsning. Johnnys heroinavhengige kjæreste Ashley står frem som en av de mest troverdige og sårbare spillfigurene vi har møtt.

■ PLATTFORM Xbox 360 UTVIKLER Rockstar KARAKTER 8/10



2.

DRAGON AGE: ORIGINS

En levende og troverdig fantasiverden

Dragon Age: Origins foregår i fantasiverdenen Ferelden, et område stappet med mytologi og historie. Hvor enn du utforsker i Ferelden får du følelsen av at alt henger sammen. Alt har en årsak og alt får konsekvenser. Mørkt og dystert til tider, med utrolige mengder dialog som gir enda mer liv og troverdighet til Ferelden. En tradisjonell fantasy-historie som unngår alle klisjeene.

■ PLATTFORM PC / PS3 / Xbox 360 UTVIKLER Bioware KARAKTER 9/10



3.

BATMAN: ARKHAM ASYLUM

Mørk galskap i spillform

Å lage en spillversjon av Garth Ennis' intense tegneserie ville vært umulig. Heldigvis har Rocksteady gjort det rett og valgt å ta utgangspunkt i tegneserien og heller utformet spillet slik de selv ønsker. Resultatet er et dypdykk ned i Gothams mørkeste kjellere, i en historie som gjør det uhyggelige asylet til et levende mareritt du ikke klarer å våkne fra.

■ PLATTFORM PC / PS3 / Xbox 360 UTVIKLER Rocksteady KARAKTER 9/10

1.



WOLFENSTEIN

Nazisme + okkultisme burde være en sikker vinner

Hurra! Endelig skulle vi vende tilbake til Wolfenstein-universet. Okkulte, overnaturlige nazister og eksperimentelle våpen virket så utrolig lovende. Men så endte det opp som en slags Half-Life 2-mod med verdens mest unødvendig åpne spillverden. Etter mange timers traurig tråkking frem og tilbake i en utdødd by var vi rett og slett lei. Wolfenstein burde vært et over-toppen-skytespill med vold og humor, det endte opp som et tannløst og forglemmelig standard skytespill som fort gikk i glemmeboka.

■ PLATTFORM PC / PS3 / Xbox 360 UTVIKLER Raven Software KARAKTER 5/10

2.



EAT LEAD: MATT HAZARD

Spillparodien vi lo av, og ikke med

Stakkars Matt Hazard. Med en oppfinnsom bakhistorie og mange kreative sprell i trailerne var vi overbevist om at dette skulle få liv i lattermusklene våre. Skuffelsen vår var derfor gedigen da sluttresultatet ble mindre morsomt enn en episode av Mot i brøstet. Pinlig dialog og utrolig dårlige forsøk på humor ødela det som i utgangspunktet var en god idé. Når det spilltekniske i tillegg føltes ut som et avleggs Playstation 2-spill, var det egentlig ingen vei tilbake. Matt Hazard ble en flopp og en skuffelse på alle punkter.

■ PLATTFORM PS3 / Xbox 360 UTVIKLER Vicious Cycle BETYGE 4/10

3.



BIONIC COMMANDO

Et lovende comeback med skuffende resultat

Det knallvanskelige arkadespillet Bionic Commando fra 80-tallet har vært en kult-klassiker lenge, og det var derfor høye forventninger til svenske Grin's oppfølger, laget i tett samarbeid med Capcom. Og det virket så lovende på forhånd. Høye skyskrapere og luftige svev med den bioniske armen. Men seig og utdatert kontroll sammen med et uinspirert nivådesign ødela alle de gode minnene vi hadde om forgjengeren og etterlot oss med et helt standard actionspill.

■ PLATTFORM PS3 / Xbox 360 UTVIKLER Grin KARAKTER 5/10

ÅRETS SKUFFELSE 2009

ÅRETS VERSTE 2009

FOR MER OM ALLE SPILLENE WWW.GAMEREACTOR.NO

1.



G.I. JOE

Lekesoldater og leketerrorister

G.I. Joe var aldri en god idé i utgangspunktet. Selv på 80-tallet med den kalde krigen som bakteppe føltes det aldri helt stuerent med en tegnefilmserie for barn om elitesoldater og terrorister. Og i 2009 føles det bare enda mer feil. Sleng på verdens råteste spillmekanikk, og årets største kalkun er et faktum.

■ PLATTFORM Alle UTVIKLER EA KARAKTER 2/10

2.



STORMRISE

Strategi ute av kontroll

The Creative Assembly lager geniale strategispill på PC, så vi hadde høye forhåpninger da de lovet å revolusjonere sjangeren på konsoll. Men revolusjonen uteble, istedet fikk vi servert et komplett uforståelig kontrollsystem som vi aldri klarte å finne ut av, pakket inn i utdatert grafikk.

■ PLATTFORM Multi UTVIKLER Cr. Assembly KARAKTER 3/10

3.



KATAMARI FOREVER

Nok rulling nå, takk

Katamari Forever er nok et spill der prinsen må rulle rundt for å samle inn nok gjenstander til å lage nye planeter. Altså nøyaktig det samme spillet som sist. Eller gangen før der. Eller gangen før der igjen. Eller... du skjønner sikkert. Vi er lei av å spille det samme spillet på nytt og på nytt. Skjerpings, Namco!

■ PLATTFORM PS3 UTVIKLER Namco Bandai KARAKTER 2/10

4.



SONIC AND THE BLACK KNIGHT

Sonic synker stadig dypere

Huff. Da vi først hørte at Sonic skulle besøke Kong Arthur og slåss med sverd trodde vi det var en aprilspøk. Gid det var så vel. I dette makkverket flyr du rundt i superhastighet og veiver håndkontrollen ukontrollert i fem timer.

■ PLATTFORM Wii UTVIKLER Sega KARAKTER 3/10

ÅRETS LYD 2009

1.



KILLZONE 2

Teknisk perfekt gjenskapelse av en slagmark

Killzone 2 har ikke bare overlegen teknisk grafikk, også på lydsiden briljerer spillet. 5.1-lyden er krystallklart definert, og lydeffektene er ikke massebåndproduserte geværlyder og eksplosjoner. Mitraljøsene braker og brøler så du nesten kjenner rekylen i hendene, og lyden av artilleri fra fiendene får oss nesten til å kaste oss ned på bakken. Lydmiksen er nærmest perfekt, og vi hører tydelig forskjell fra omgivelsene når vi er i trange korridorer eller i åpent landskap. Har du et dyrt surround-anlegg er dette den ultimate testen av innstillingene dine når du har lyst til å brife for kompisen.

■ PLATTFORM Playstation 3 UTVIKLER Guerrilla Games KARAKTER 9/10

ÅRETS STØRSTE 2009



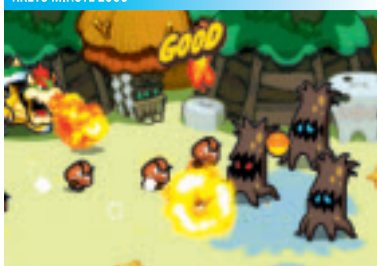
FORZA MOTORSPORT 3

400 biler og uendelige muligheter

400 biler, over 10.000 deler, og tusenvis av styling-tilbehør. For ikke å snakke om muligheten til å lage helt unike dekals. Og da har vi ikke en gang snakket om alle onlinemulighetene, som overgår alt annet på markedet. Stor, større, Forza!

■ PLATTFORM Xbox 360 KARAKTER 7/10

ÅRETS MINSTE 2009



MARIO & LUIGI: BOWSER'S INSIDE STORY

Brødrene krymper i stort eventyr

Små rørfeggere med store opplevelser. Mario & Luigi: Bowser's Inside Story er egentlig et ganske stort og omfattende spill, men vi synes det faktum at brødrene har krympet til organisme-størrelse mest sannsynlig gjør dem til verdens minste spillhelter. Og derfor er denne prisen fullt fortjent. Mini-Mario og mini-Luigi i storform.

■ PLATTFORM Nintendo DS KARAKTER 8/10

ÅRETS SVEIS 2009



GENERAL LIONWHYTE

Brütal Legend

Lederen for The Hair Metal Militia må selvsagt ha en sveis han kan skytte av, og General Lionwhyte fremstår som glamrockens førstemann i Tim Schafers morsomme actioneventyr. Håret står ut til alle kanter, og er faktisk så luftig at generalen kan bruke det til å fly med når nøden er størst. En herlig skurk i et herlig spill.

■ PLATTFORM PS3 / X360 UTV. Double Fine KARAKTER 7/10

1.

ÅRETS ONLINE-SPILL 2009



CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2

Onlinekrigen er over. Modern Warfare 2 er seierherre.

■ PLATTFORM PC / Xbox 360 / PS3 UTVIKLER Infinity Ward GAMEREACTORS KARAKTER 9/10

Vi forstår PC-spillernes frustrasjoner over alt som mangler i PC-versjonen av spillet, men på konsoll overgår Modern Warfare 2 alt som finnes av skytespill. De mange ulike spillmodusene, kombinert med de tilnærmet uendelige mulighetene for å bygge opp figuren og våpnene dine, gjør dette til et av de mest tilfredsstillende skytespillene man kan bryne seg med på

nettet.

Den kule Spec Ops-modusen, der du og en kamerat kan gå sammen om å beleire broer, beskytte områder og snike seg forbi patruljer, er et perfekt tillegg til de intense nettkampene.

Årets største online-opplevelse, og et spill som kommer til å dominere langt inn i 2010.

2.



FORZA MOTORSPORT 3

Kjøp, selg og konkurrer

Forza Motorsport har bygd opp et vanvittig community der du kan kjøpe og selge, bytte og konkurrere. Har du toptrimmet en bil kan du selge innstillingene. Finner du et kult design kan du kjøpe det. Og ikke minst kan du konkurrere i mange forskjellige typer billøp mot andre. Enorme muligheter!

■ PLATTFORM Xbox 360 UTVIKLER Turn 10 KARAKTER 7/10

3.



BATTLEFIELD 1943

Klassikeren i oppusset og modernisert utgave

Battlefield 1942 er en udødelig klassiker som tok PC-spillere med storm for mange år siden. Til tross for oppfølgeren Battlefield 2 som foregår i moderne tid, har mange gode minner fra 1942. Og i 1943 er det mimretid. Billig og nedlastbart, men fy så fengende.

■ PLATTFORM PS3 / Xbox 360 UTVIKLER DICE KARAKTER 8/10

FOR MER OM ALLE SPILLENE WWW.GAMEREACTOR.NO



ÅRETS GAPSKRATT 2009

PUNCH-OUT!

Hysterisk boksekomedie

Vi hadde ikke så høye forhåpninger til relanseringen av det gamle boksespillet, men Nintendo innfridde på alle punkter. Ikke bare har spillet et superstramt kontrollsystem, det har store mengder humor. Vi elsker de ekstreme personlighetene vi skal slåss mot, de fantastiske spesialbevegelsene, og de fjollete introfilmene. Latterbombe!

1.



RABBIDS GO HOME

Anarkistisk plattformaction

■ PLATTFORM Nintendo Wii
UTVIKLER Ubisoft
GAMEREACTORS KARAKTER 9/10

Vi var egentlig gått lei av de hysteriske kaninene som plagde Rayman via en bunke minispill i de to forrige spillene, og hadde ingen forhåpninger til dette spillet.

Men det skulle vise seg at i Rabbids Go Home har Rayman blitt dumpet, og spillet gjort om til et slags plattformspill med actionelementer. Med Michel Ancel som utvikler (kjent fra Beyond Good & Evil) har kaninene blitt et hysterisk morsomt actionspill for små og store. Monty Python-humor kombinert med fengende gameplay.

2.



DJ HERO

En frisk vri på en sliten sjanger

Plastgitarene våre har begynt å samle støv. Med utallige Guitar Hero-utgivelser i året har vi gått lei. Derfor er DJ Hero så utrolig befriende. Fet musikk fra ulike sjangere blandet i hop, og den kule DJ-kontrolleren er rett og slett deilig å leke med. Party!

■ PLATTFORM PS3 / Xbox 360 / Wii UTVIKLER Freestyle KARAKTER 9/10

3.



WOLVERINE

God of War-aktig actionfest

Vi hadde ikke spesielt tro på spillversjonen av den småkjipte Wolverine-filmen, men jaggu tok vi ikke feil igjen. Spillet er en rå og brutal actionfest, med velfortjent 18-års-grense. God of War-aktig gameplay med tøff-i-trynet-holdning så det holder!

■ PLATTFORM PS3 / Xbox 360 UTVIKLER Raven KARAKTER 8/10

4.



TORCHLIGHT

Mens vi venter på Diablo 3

Vi elsker det når små uavhengige spillperler tar oss på senga. Torchlight er et slik spill. I bunn og grunn en ren klone av Diablo-serien, men gjennomført med selvsikkerhet i alle ledd. Og et slikt spill du bare må spille litt til før du legger deg.

■ PLATTFORM PC UTVIKLER Runic Games BETYG 8/10

ÅRETS OVERRASKELSE 2009

ÅRETS HANDHOLDTE 2009



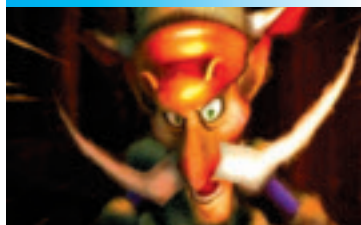
MARIO & LUIGI: BOWSER'S INSIDE STORY

Herlig actionrollespill

Vi har alltid vært glad i rollespillene med Mario og broren, og Bowser's Inside Story er det beste hittil. Fantastisk historie med masse kreative krumspring med lekker grafikk, topp musikk og masse humor!

■ PLATTFORM DS UTVIKLER Alpha Dream KARAKTER 9/10

ÅRETS SIDEKICK 2009



HOWSER

Little King's Story

Den stormannsgale Howser (oppkalt etter Bowser) fungerer som din rådgiver i Little King's Story, og for en gal mann han er. Fråden står om munnen hans idet han råder deg til å beleire, erobre og ødelegge alle andre riker. Han er krigshissig og korttenkt, med intense øyne og en masete stemme. En gal imperialist som rådgiver? Ja takk.

■ PLATTFORM Wii UTVIKLER CING KARAKTER 9/10

ÅRETS UTVIDELSE 2009



GTA: LOST & DAMNED

Tilbake til Liberty City

Etter å ha fullført Grand Theft Auto IV med Niko Bellic var det med vemod vi sa farvel til Liberty City. Men så kom returbilletten i form av et nytt kapittel, og for en utvidelse. Plutselig fikk vi oppleve Liberty City fra en helt ny vinkel, som motorsyklisten Johnny Klebitz. Fantastisk historie og geniale oppdrag i en fenomenal utvidelsespakke.

■ PLATTFORM Xbox 360 UTVIKLER Rockstar KARAKTER 9/10

ÅRETS COMEBACK 2009



STREET FIGHTER IV

Lekreste slåssespilllet noensinne

Etter Street Fighter II har vi liksom aldri klart å komme inn i Street Fighter-spillene igjen. Men med fireren har Capcom pusset opp spillet i alle ledd, i tillegg til å legge til et nytt kontringssystem. Resultatet? En grafisk lekkerbisk som har fått nye og gamle spillere hekta igjen. Gammeldags gameplay i moderne innpakning.

■ PLATTFORM Multi UTVIKLER Capcom KARAKTER 9/10

1.



LEFT 4 DEAD 2

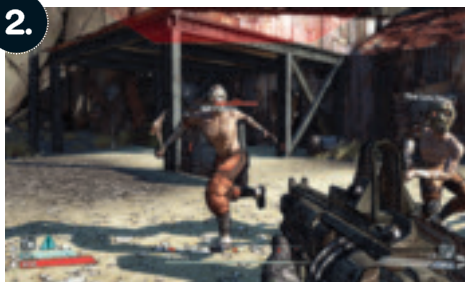
Samarbeid eller bli spist av sultne zombier!

■ PLATTFORM PC / Xbox 360
 UTVIKLER Valve
 GAMEREACTORS KARAKTER 9/10

Vi elsker Left 4 Dead, og vi elsker oppfølgeren. Utrustet med stekepanner, el-gitarer og ninjasverd står vi rygg mot rygg mens zombiene kommer stormende mot oss. Som i forgjengeren er samarbeid alfa og omega. Vi klynker i mikrofonen idet nok en bakgate må forseres, og vi klammer oss til våre virtuelle venner idet vi hører en svak stønning rundt neste hjørne.

Left 4 Dead 2 forbedrer så og si alt i forgjengeren, og er årets morsomste samarbeidsspill. Intenst, nervepirrende, skummelt og ekstremt underholdende. Vi går rett og slett ikke lei.

2.



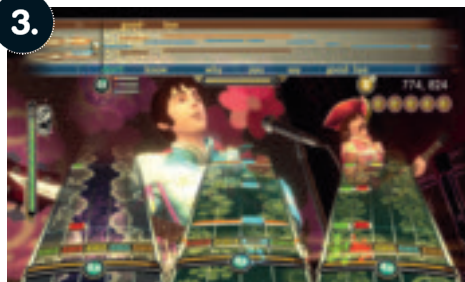
BORDERLANDS

Fire venner med 17 millioner våpen

Den bleke, tegnefilmaktige verdenen i Borderlands byr på hundrevis av oppdrag som kan løses sammen med fire venner. Og det er gøy. Modifiser våpen og ferdigheter, og bli en velsmurt kampmaskin sammen. Fett visjonært spill med mange timer underholdning.

■ PLATTFORM PC / PS3 / Xbox 360 UTVIKLER Gearbox KARAKTER 8/10

3.



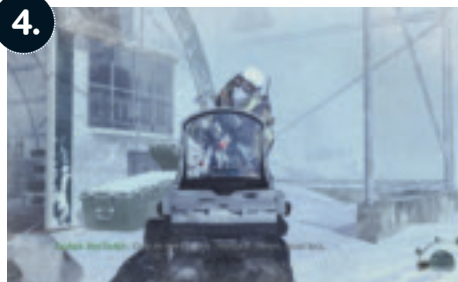
THE BEATLES: ROCK BAND

Gjenforen verdens største band i stua di

Verdens mest populære band i verdens beste musikkspill. The Beatles: Rock Band lar deg ikke bare spille bandets klassiske låter, med tre mikrofoner kan dere også synge i harmonier. Vanskeligere enn det høres ut, og vanvittig gøy.

■ PLATTFORM Multi UTVIKLER Harmonix KARAKTER 9/10

4.



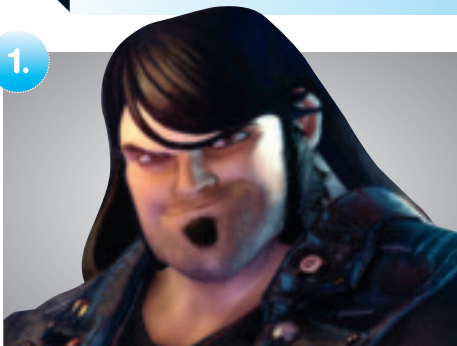
MODERN WARFARE 2

Vi elsker Spec Ops

Selv om de fleste er opptatt av å utkjempes episke slag mot hverandre i Modern Warfare 2, har vi tilbragt urimelig mye tid i samarbeidsmodusen Spec Ops. Alltid nye stjerner å erobre, og vi krysser fingrene for mange nye oppdrag som nedlastbart innhold.

■ PLATTFORM PC / PS3 / 360 UTVIKLER Infinity Ward KARAKTER 9/10

1.



EDDIE RIGGS

Brütal Legend

Eddie Riggs er ikke bare verdens beste roadie med full kontroll over alt som skal på en scene, han har også hjertet på rette sted. I Brütal Legend kjemper han på metal-folkets side, og med sin trofaste rånekjerre befrir han steindrager, denger glamrockere og slåss mot demoner. Jack Black gjør en fabelaktig jobb som årets aller kuleste spillhelt.

■ PLATTFORM PS3 / Xbox 360 UTVIKLER Double Fine KARAKTER 7/10

2.



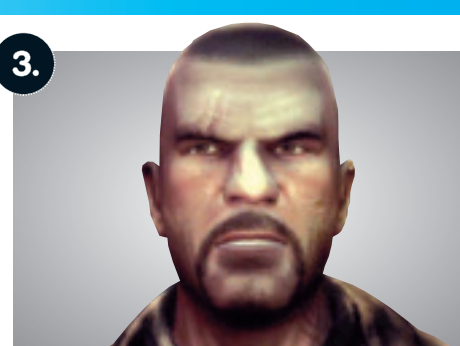
NATHAN DRAKE

Uncharted 2: Among Thieves

Vi forelsket oss i Nathan Drake i hans første eventyr. Og etter å ha spilt oppfølgeren er vi klar for å gifte oss med ham. Nathan Drake er den perfekte spillhelt: han har glimt i øyet, er kjapp i replikken, og er jordnær nok til at vi klarer å identifisere oss med ham. Harrison Ford og Indiana Jones kan bare grave seg ned, Nathan Drake er den nye arkeologhelten!

■ PLATTFORM Playstation 3 UTVIKLER Naughty Dog KARAKTER 9/10

3.



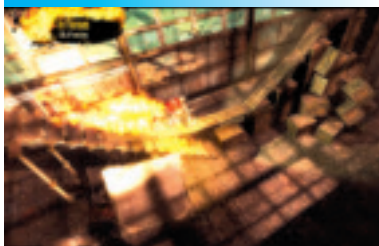
JOHNNY KLEBITZ

GTA: The Lost and Damned

Niko Bellic var en troverdig figur i sin jakt på den amerikanske drømmen i GTA IV, men vi fikk adskillig mer sympati for Johnny Klebitz. Johnny forsøker å holde gjengen sin samlet, hjelpe sin narkomane eks-kjæreste, og leve et fredelig liv. En sympatisk mann med gode verdier, som blir revet i filler av omgivelsene sine. Drama av ypperste klasse.

■ PLATTFORM Xbox 360 UTVIKLER Rockstar KARAKTER 8/10

ÅRETS UTFORDRING 2009



TRIALS HD

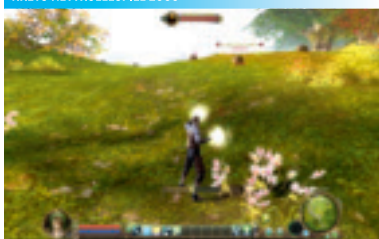
Beinhard milimeterpresisjon

Det starter enkelt. Du brummer opp og ned bakker. Hopper litt, lener deg tilbake, og lander perfekt. Men så skjer det noe. Plutselig bruker du en time på å klare et nivå. Hoppene må utføres med milimeterpresisjon, og du prøver igjen og igjen og igjen.

Og når du endelig har mestret alle nivåene, må du begynne poengjakten. For du kan jo ikke godta at kompisene dine på Live leder? Dermed er marerittet i gang. Milimeterpresisjon og finsliping av hvert eneste nivå. Dag etter dag, uke etter uke...

■ PLATTFORM Xbox 360 UTVIKLER Redlynx
KARAKTER 8/10

ÅRETS NETTROLLESPILL 2009



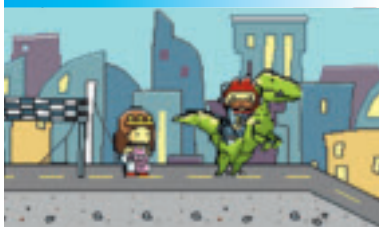
AION

Vakker koreansk fantasi

Med den enorme populariteten til World of Warcraft, er det ingen overraskelse at konkurrentene kopierer over en lav sko. Aion bygger fundamentet på klassiske nettrollepillmekanikker, men utmerker seg med sin fabelaktige fantasifulle grafikk. Dette er et tidkrevende spill for deg som elsker å utvikle figuren din over lang tid. Originale innslag som at man kan fly, og en kul bakgrunnshistorie for verdenen du befinner deg i gjør at dette føles friskt og tradisjonelt samtidig.

■ PLATTFORM PC UTVIKLER NCSoft KARAKTER 9/10

ÅRETS MEST ORIGINALE 2009



SCRIBBLENAUTS

Genial idé i lekent spill

Den lille utvikleren 5th Cell fant ut at de skulle lage et spill der alt spilleren skrev inn dukket opp som en gjenstand i spillet. Som sagt, så gjort. I Scribblenauts skal du løse en rekke utfordringer, og til å hjelpe deg kan du bruke hva du vil. Kun fantasien setter grenser. En virtuell lekeplass.

■ PLATTFORM Nintendo DS UTVIKLER 5th Cell
KARAKTER 9/10

1.

ÅRETS BOSS 2009



SCARECROW

Batman: Arkham Asylum

■ PLATTFORM PC / PS3 / Xbox 360 UTVIKLER Rocksteady GAMEREACTORS KARAKTER 9/10

Gode boss-kamper kan bære eller briste et spill. En middelmådig boss med et svakt punkt som skal utnyttas kan fort bli et antiklimaks som du har gledet deg til å bekjempe lenge.

Det er kanskje fordi sekvensene med Scarecrow er så uventet at han gjør så sterkt inntrykk i Batman: Arkham Asylum. Plutselig befinner vi oss i en marerittaktig

verden der vi ikke klarer å skille virkelighet fra fantasi. Med en gigantisk Scarecrow luskende i bakgrunnen, klar til å rive vår lærkleddede helt i fillebiter.

Sekvensene med Scarecrow er intense og minneverdige, fra å utforske asyllets korridorer går vi over til å utforske Batmans verste mareritt, og vi puster lettet ut når Scarecrow endelig er bekjempet.

2.



BLACK BARON

Madworld

Den burleske volden i Madworld når sitt humoristiske høydepunkt idet Black Baron entrer scenen. Den voldsglade halliken skal introdusere nye måter å drepe fiender på, og får gjennomgå hver gang idet hans blodtørstige hører lar ham få teste ut mekanikkene personlig. Hysterisk morsomt.

■ PLATTFORM Wii UTVIKLER Platinum Games KARAKTER 7/10

3.



STAY PUFT MARSHMALLOW MAN

Ghostbusters

For alle over 30 ble en drøm til virkelighet i år. Ikke bare fikk vi ta på oss den grå Ghostbusters-drakten, vi fikk til og med skyte protonstråler mot den gigantiske Marshmallow Man midt i New Yorks gater. Ghostbusters er kanskje ikke årets beste actionspill, men moro, det er det.

■ PLATTFORM PC / PS3 / Xbox 360 UTVIKLER Terminal Reality KARAKTER 7/10

FOR MER OM ALLE SPILLENE WWW.GAMEREACTOR.NO



ÅRETS IDRETTPRESTASJON 2009

FIFA 10

Bedre og bedre år for år

Fjorårets utgave av FIFA viste seg å være bedre enn noensinne, og årets versjon tok springfart og satset enda hardere. Resultatet er tidenes beste fotballspill. Autentisk og realistisk, med et knallbra kontrollsystem. Pro Evolution Soccer har til de grader blitt forbikjørt.



Ubisoft har flyttet fokus fra arabisk middelalder til italiensk renessanse

ASSASSIN'S CREED II

Plattform PLAYSTATION 3 / XBOX 360 / PC Utvikler UBISOFT MONTREAL Utgiver UBISOFT Lanseres UTE NÅ Antall spillere | Anbefalt alder: 18

Ordet "renessanse" kommer fra det italienske ordet *rinascimento* som betyr gjenfødelse, noe som er svært forenelig med mine forhåpninger for oppfølgeren til det vakre - men akk, så uferdige - *Assassin's Creed*.

I *Assassin's Creed II* er leiemorderen Altaïr byttet ut med adels sønnen Ezio Auditore i renessansens Italia, hvor han jakter på de ansvarlige bak konspirasjonen som førte til henrettelsen av hans far og brødre. Med et utvidet kampsystem, enorme byer, mer variasjon i oppdragene og en historie som i større grad fokuserer på hovedpersonen Ezio, er alt duket for at Ubisoft Montreal skal fikse opp i forgjengerens åpenbare svakheter.

Vi befinner oss altså i 1600-tallets Italia, og i løpet av spillets gang får vi besøke et knippe forskjellige renessansebyer i landet, blant annet Firenze, en by jeg selv har besøkt to ganger i det virkelige liv. Det er tydelig at Ubisoft har lagt enormt mye ressurser i research rundt tidsepoken, noe de ikke har



Virtuell realitet

I det forrige spillet var det litt for mye handling lagt til nåtiden, i stedet for å fokusere på den historiske delen av spillet. Denne gangen er den overliggende handlingen tonet ned, og vi fokuserer nesten utelukkende på Ezios eventyr i Italia. I starten av spillet får vi faktisk lov å styre Ezio bare noen sekunder gammel. Det første vi gjør er å bevege beina og armene til en Ezio som baby. Fin introduksjon.

tenkt å la deg glemme, heller.

For hver eneste gang du besøker et område popper muligheten til å lese historiske fakta opp, og hver bidige person i spillet har en eller annen historisk betydning man kan velge å lese om i menybildet. For all del - ekstrainformasjon er kult nok det, og det gjør ikke noe at personene til tider har rot i virkeligheten, men det hele føles litt krampeaktig, og det virker som om utviklerne er livredde for at dyrekjøpt research skal gå til spille. Faren for å kjøre seg fast i historien er høy når man hele tiden skal forholde seg til faktiske hendelser og personer.

Akkurat som Altaïr er Ezios foretrukne reiserute via byens mange hustak fremfor de folkerike gatene, og det definitive høydepunktet fra det første spillet, klatremotoren, er nok en gang i sentrum. Siden sist har dog spill som *Batman: Arkham Asylum* og *Uncharted 2: Among Thieves* hevet lista for denne mekanikken betraktelig, og det gjør at *Assassin's Creed II*s mest sentrale

spillbarhetslement virker noe utdatert og unøyaktig i forhold til dagens standard.

Men misforstå meg rett: Når det først gliir, er det en sann fryd å sprette fra tak til tak, henge seg i en blomsterkrukke som på hendig vis

KAMPSYSTEMET ER DERIMOT SVÆRT GODT FORBEDRET

svinger deg rundt et hjørne, for så å elegant lande på en takbjelke og fortsette ut av syne for en hver illsint soldat som måtte være dum nok til å prøve å ta deg igjen. Men på sitt verste er Ezio den største klossmajoren i verden, og når han ikke ufrivillig kaster seg i døden fra høye bygninger, nekter han å slippe

ANGLE VISION
GENTLE PUSH



taket på en eller annen parkbenk han har bestemt seg for å henge fast i mens 20 soldater hugger løs på ham med det de har av skarpe gjenstander.

Kampsystemet er derimot svært godt forbedret, og når Ezio endelig har funnet det for godt å slippe nevnte parkbenk kan han avvæpne soldater han kontrer med bare hendene, og kan i tillegg plukke opp våpnene deres og bruke dem til å utføre helt egne angrep. Det er fremdeles mulig å banke 20 soldater i strekk ved å stå stille og vente på at de skal angripe, for så å kontrere og dermed drepe dem, men det forbedrede kampsystemet gjør at man kan lage rene voldsballer om man bare gidder å gå inn for det. Jeg skal innrømme at jeg etter hvert i spillet sluttet å rømme områdene etter et stort drap, fordi det var lettere å slakte alle enn å stikke av, men det tar seg i det minste bra ut.

Hoveddrapene, om jeg kan kalle dem det,

2. En annen mening:

Ubisoft lovet mangt og mye før de lanserte Assassin's Creed II, og de har helt klart laget et bedre spill enn forgjengeren. Handlingen føles mer interessant, det er et litt mer variert spill, og grafikken føles mer levende. Vi snakker om et konseptuelt lekkert spill og jeg digger å gallopere i vei på hesten min med sværdet i hånda klar til å hugge ned fiender.

...Daniel Steinholz

Konklusjon:
Lekkert design og bra spillbarhet.

8/10



Klatremus

I år har vi spilt masse spill med klatring og akrobatikk, Infamous, Prototype, Uncharted 2 og Batman. Sammenlignet med disse virker kontrollsystemet i Assassin's Creed II litt utdatert og usmidig.



Senebetennelse Av en eller annen grunn insisterer Ubisoft på at vi må holde inne den bakerste skulderknappen for å løpe og galoppere, noe du kommer til å gjøre i 90 prosent av spillet. Resultatet var en svært vond langfinger etter over 20 timers spillet. Bruk frontknappene neste gang, Ubisoft!

omhandler personene som står bak den tidligere nevnte konspirasjonen, og det kreves litt ekstra forarbeid før man får lov til å kaste seg over dem. Forarbeidet består som oftest i å rekognosere sammen med en kontakt, stjele en forklledning som lar deg komme nær innpå målet ditt, eller lignende oppgaver. Disse fungerer greit til å bygge opp forventningene dine, selv om selve gjennomførelsen av drapet som oftest kommer etter en nesten komisk jakt hvor man med massevis av soldater jagende bak seg løper etter en panisk adelsmann som lirer av seg et par innleste strofer i ny og ne. Det slo meg flere ganger i løpet av spillet at Benny Hill-låta Yakity Sax hadde vært perfekt i disse sekvensene.

Disse hoveddrapene var det jeg likte definitivt best i det første Assassin's Creed, men jeg oppnådde rett og slett ikke den samme tilfredsstillelsen i etterfølgeren. For det første er det altfor mange av dem, og det blir brukt betraktelig mindre tid på å bli kjent med offeret for det hele er over. For det andre tilfører de



It's-a-me! Ezio!

Stemmeskuespillet er svakt i Assassin's Creed II. Ezio selv er ok, men ellers er det blanda drops. Vi får servert alt fra overdreven Mario-engelsk til mafiosolignende dialekter hentet rett fra Sopranos.

Bekymringsverdig mange snakker også som Niko Bellic fra Grand Theft Auto IV, selv om hans dialekt har fint lite med Italia å gjøre. Kanskje på tide med et dialektkurs for Ubisoft Montreal?

sjelden historien noe særlig, annet enn at man får utdelt et nytt mål. I det forrige spillet hadde de korte dialogene man hadde med de døende ofrene betydning for hvordan man tolket handlingen, og for hvert drap ble det klarere og klarere at noe skurret. I Assassin's Creed II lirer de stort sett bare av seg et par standard slemmingstrofer før Ezio gir dem et kort ord for dagen på italiensk.

*Konklusjon:

Assassin's Creed føles utdatert. Det virker som Ubisoft har siktet for lavt, og ikke hengt med på utviklingen de siste årene. Til tross for dette demonstrerer spillet solid håndverk i alle ledd, men er ikke helt den renessansen vi hadde ventet oss.

Magnus Tellefsen

7/10



Devil May Cry-skaperen med tidenes sykeste actionspill!

BAYONETTA

Plattform PS3 / XBOX 360 Utvikler PLATINUM GAMES Utgiver SEGA Lanseres 8. JANUAR Antall spillere 1 Anb. alder 18

Bayonetta, ja. Hva skal jeg si? Dette er den typen spill som er vanskelig å forklare. Man vet liksom ikke helt hva det er man egentlig holder på med når man spiller Bayonetta, men jeg får gjøre mitt beste.

Jeg spiller en kvinne som heter Bayonetta, en heks med en pistol i hver hånd, og et par ekstra innebygd i stiletthælene sine. Hun elsker kjærlighet på pinne og har ett oppdrag: å drepe alle engler hun kommer over. Det er ikke akkurat engler som du forestiller deg med harpe og vinger, men rare monstre som minner om noe hentet fra egyptisk og gresk mytologi.

Spillet er designet av Kamiya Hideki, mannen bak den velkjente actionserien Devil May Cry. Jeg må ærlig innrømme at jeg aldri har vært en stor fan av Devil May Cry, så jeg ble overrasket over hvor pladask jeg falt for Bayonetta. Spillmessig er det veldig likt Devil May Cry: man har slag og spark, samt skytevåpen. Etterhvert får man også tilgang til andre våpen som en katana, haglgjevær, samt hansker av metall.

Noen ting er dog unike. Man kan bruke heksetid som får tiden til å gå saktere for fiendene mens du er like kjapp og smidig som før. Det finnes også spesialangrep og såkalte klimaksangrep, ekstreme angrep med ekstreme resultater som jeg unner deg å oppleve selv.

Bayonetta har, som Devil May Cry-serien, høy vanskelighetsgrad. Jeg vegrer meg



Overraskelser Uforutsigbarheten er en av spillets største styrker. Alt kan skje i Bayonetta, og Platinum Games elsker å overdrive og overraske hele tiden.

Platinum

Platinum Games ble opprettet av tidligere Clover Studio-ansatte. Her jobber utviklere som tidligere har stått bak klassikere som Viewtiful Joe, Okami og Devil May Cry. Under Platinum Games har de blant annet gitt ut det kontroversielle Wii-spillet Manhunt som kom tidligere i år.

Bayonetta er laget av Kamiya Hideki, som stod bak det første Devil May Cry-spillet, og som har fått æren av å revitalisere kamp-eventyr-sjangeren.

normalt mot utilgivelige spill der man knapt tåler et lite knuff fra en boss før man faller død om. Men jeg klarer likevel å digge Bayonetta, mye fordi spillet er gavmild når det gjelder å dele ut sjekkpunkter som sørger for at jeg slipper å gjøre så mye på nytt når jeg dør. For det gjør jeg ofte.

Man kan selvsagt spille på laveste vanskelighetsgrad, men dette forenkler spillmekanikken såpass mye at jeg egentlig ikke anbefaler det. Det blir rett og slett for simpelt, og spillet blir redusert til tilfeldig knappemosing.

Bayonettas største styrke er at det er fullstendig overdrevet og vanvittig fra start til slutt. I mesteparten av spillet satt jeg og

vennene mine og måpø av de absurde actionsekvensene, fiendene og omgivelsene. Det får faktisk God of War til å se ut som Sesam Stasjon til tider. Kanskje ikke når det kommer til grafisk vold, men resten. Grafikken er noe av det peneste du vil se på lenge, og det er distinkte forskjeller mellom de forskjellige dimensjonene. Figurdesignet er spesielt, men Shimazaki Mari har gjort en fantastisk jobb ved å lage noe abstrakt, men fortsatt beholde menneskelige trekk som gjør at det hele faktisk virker ekte.

Musikken er både episk og pompøs, og helt vill. Platinum Games har til og med lagt inn noen små påskeegg i form av musikk fra andre Sega-spill. Så hør godt etter når du spiller. Stemmeskuespillet er gjennomført, og Bayonetta har en veldig posh engelsk dialekt som passer henne veldig bra.

* Konklusjon:

Det spiller ingen rolle om du liker spill som Devil May Cry eller ikke, dette er et fenomenalt engasjerende spill med mye energi. Det er sært og til tider litt vel japansk, men dette gjør bare at spillet føles friskt og morsomt hele tiden.

Kim Visnes

9/10

Infinity War fortsetter krigen mot terror!

MODERN WARFARE 2

Plattform PC / PS3 / XBOX 360 Utvikler INFINITY WARD Utgiver ACTIVISION Lanseres UTE NÅ Antall spillere 1-32 Anb. alder 18

Fem år har gått siden elitesoldatene i Modern Warfare jaktet på terrorister i Midt-østen og Russland, og nå fortsetter kampen mot Makarov og hans nådeløse terroristgjeng.

Spilletts historiedel er kort og intens, men vinner neppe noen pris for originalitet. Den er full av hull og logiske brister, og Infinity Ward prøver hardt å overraske og sjokkere oss. Alt for hardt. Jeg klarer rett og slett ikke å engasjere meg i kampanjen. Som en god soldat gjør jeg som jeg blir fortalt mens jeg i stor grad lar den pompøse militærdialogen mellom oppdragene gå inn det ene øret og ut det andre.

Men selve oppdragene er så intense og heseblesende at jeg fort glemmer den småkjedelige historien. Det handler om krig og



VÅPENFETISJ Det er med mange ulike våpen i Modern Warfare 2, så mange at det kan være vanskelig å merke forskjellen på en del av de.

SPILLETS HISTORIEDEL ER KORT OG INTENS...

skuddvekslinger, og det går hardt for seg. Fra første sekund i det første oppdraget kastes du rett inn på slagmarken med kuler susende rundt ørene og rop og skrik fra alle kanter. Og slik fortsetter det i femte gir med klampen i bånd helt til det tar slutt seks timer senere.

Da er det på tide å begynne på spillets hoveddel, nemlig den ekstremt godt gjennomførte flerspillerdelen. Bunken med oppdrag som kan gjennomføres sammen med en kompis i Spec Ops-modusen er godt balansert, og utrolig fengende tidsfor driv.

Men der spillet virkelig skinner er når du lager din egen soldat og begir deg ut i spillets nettdel hvor man kjemper med og mot andre spillere fra hele verden.

Den fantastiske flyten fra ensplayerdelen er



Sjokkerende?

Infinity Ward prøver hardt å sjokkere oss i spillet, blant annet med en omstridt scene der vi spiller en CIA-agent som har infiltrert en terrorgruppe som plaffer ned en hel haug med uskyldige sivile på en russisk flyplass. Man kan trykke på avtrekkeren og selv skyte på de panikkslåtte menneskene om man ønsker det.

Problemet er bare at scenen føles malplassert og unødvendig, og den bidrar ikke til å løfte historien. Det føles spekulativt og som et desperat forsøk på å sjokkere oss.

bevart på nett, og resulterer i at responsen og kontrollen rett og slett føles bedre enn i konkurrerende spill. Våpenbalansen er også god, og områdedesignet virker gjennomtenkt.

At man kan sette opp sin egen kriger, med favorittvåpen, våpentilbehør, selvvalgte granater og unike ferdigheter som at man kan løpe litt raskere, lade litt hurtigere, sikte litt bedre, og så videre, gir nettdelen en helt unik følelse. Modern Warfare 2 er den tetteste og mest intense onlineopplevelsen i år, og kommer til å stå som det beste onlinespillet i mange måneder fremover.

★ Konklusjon:

Kampanjedelen er litt for kort, men fungerer egentlig bare som en oppvarming for flerspillerdelen. Dette er akkurat så omfattende, polert og fengende som vi hadde håpet på.

Jon Cato Lorentzen

9/10



DRAGON AGE: ORIGINS

Plattform PC / 360 / PS3 Utvikler BIOWARE Utgiver EA Lanseres UTE NÅ Antall spillere 1 Anb. alder 18



STRATEGISK Det lønner seg å pause spillet ofte og detaljstyre laget sitt i kampene.

Vi er ikke få som har ventet i spenning på Dragon Age: Origins. Da legendariske Bioware annonserte at de jobbet med den åndelige oppfølgeren til Baldur's Gate-serien var det mange - meg inkludert - som holdt på å dåne av ekstase.

I anledning Dragon Age har Bioware skreddersydd sin egen fantasiverden, Ferelden, med en unik historie og dype konflikter. Rundt det hele svever en følelse av råskap og brutalitet. Ferelden er skittent og middelaldersk, og jeg kan garantere deg at du aldri har besøkt en fantasiverden like realistisk og gjennomført som denne.

Du velger selv hvem du skal være i Dragon Age ved å velge en av seks opprinnelsehistorier, og ut fra valget ditt vil du få en veldig forskjellig spillopplevelse. Folk du møter vil behandle deg forskjellig, og en person du møter som venn i en gjennomspilling kan bli en fiende neste gang på grunn av valg du har tatt.

Spillet fungerer på samme måte som de gamle Baldur's Gate-spillene. Du setter sammen et lag bestående av fire personer, som reiser rundt i verden for å løse oppdrag. Konstant henger en trussel om invasjon av en demonrase over landet, og hovedmålet ditt er å samle sammen en hær for å stoppe invasjonen.

Dragon Age føles komplett, polert og gjennomtestet til det er helt fritt for feil og alt blir silkemyykt. Musikkens side i spillet er en fryd for øret. Symfoniske melodier skaper stemning på akkurat de rette stedene, og frysninger til akkurat riktig tid i en heftig kamp.

★ Konklusjon:

Dragon Age: Origins er verdt å ta en titt på uansett hvilke typer spill du liker. Den mørke og voksne historien vil suge deg inn og trollbinde deg, og den nesten feilfrie blandingen av episk handling, heftige kampsekvenser og et persongalleri man blir håpløst forelsket i er noe alle bør kunne seg selv å oppleve.

Adrian Berg

9/10

Todimensjonalt plattformspill for opptil fire spillere

NEW SUPER MARIO BROS. WII

Plattform NINTENDO WII Utvikler NINTENDO Utgiver NINTENDO Lanseres UTE NÅ Antall spillere 1-4 Anb. alder 3

New Super Mario Bros. på Nintendo DS selger fortsatt som varmt hvetebrød. Det er et obligatorisk kjøp for alle som kjøper ny DS. På norske salgslistor ligger spillet fortsatt på førsteplass for formatet. Derfor er det ikke rart at Nintendo gjerne vil gjenta suksessen på Nintendo Wii.

New Super Mario Bros. Wii er rett og slett en slags oppfølger til Nintendo DS-versjonen. Nok en gang er Mario på jakt etter prinsessa som nok en gang har blitt kidnappet av Bowser. Alt som normalt, med andre ord. Spillet er lagt opp til at man må utforske åtte verdener delt opp i flere mindre plattformnivåer som må erobres for å nå et slott der verdenens sjefsskurk gjemmer seg. Klarer du de to slottene i hver verden får du reise videre til neste verden.

Spillmessig er dette som å gå inn i en

MED FIRE SPILLERE ER DETTE UTROLIG FRUSTRERENDE

tidsmaskin som sender oss tilbake til 1990. Spillet er et todimensjonalt plattformspill, en sjanger som så og si er utdødd i dag. Og ingen lager plattformspill som Nintendo. Det er mange inspirerte nivåer her med kreativt nivådesign. De to nye kostymene - en pingvindrakt og en helikopterhjelm - gir Mario nye ferdigheter som fører til nye løsninger på klassiske problemer.

Likevel føler jeg at Nintendo har gått på autopilot her. Historien er slapt fortalt, det grafiske er hentet rett fra DS-versjonen, og spillet føles til tider mer som et bestillingsverk fra aksjonærene i Nintendo enn et Mario-eventyr laget fra hjertet.

Antagelig har Nintendo skjont dette underveis, for spillets store og unike



Klassisk Nivåene følger klassisk Mario-oppskrift, med snøverden, ørkenverden, vannverden, og så videre...

salgsargument er at opptil fire spillere kan spille New Super Mario Bros. Wii samtidig, en funksjon som virker lagt til i ettertid. Med fire spillere er dette nemlig en utrolig frustrerende og kaotisk opplevelse.

Kaos kan være moro med flere spillere, men New Super Mario Bros. Wii handler om å mestre utfordringer og dyp presisjon, og med fire spillere er det rett og slett umulig å få til noe som helst uten å bli dyttet, skubbet og sparket i døden hele tiden.

Nivåene er heller ikke tilpasset fire spillere. Jeg savner oppgaver som man må være flere for å løse, som å stå på fire knapper eller koordiner angrep mot en boss. Det er det samme spillet som man spiller alene, bare mer rotete og frustrerende.

★ Konklusjon:

New Super Mario Bros. Wii er et ypperlig plattformspill for en eller to spillere. Det fungerer dårlig med mer enn to, men er likevel et av de beste todimensjonale plattformspillene som er å få i dag.

Jon Cato Lorentzen

7/10



Nye ferdigheter

Gjennom to nye drakter får Mario og vennene nye ferdigheter.

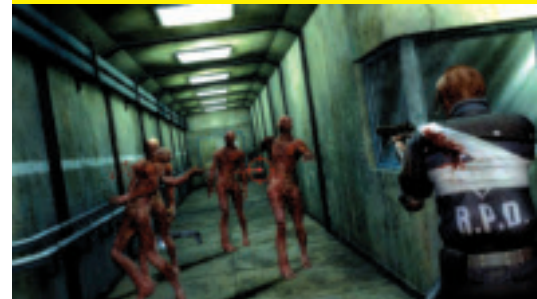
Helikopterdrakten lar deg fly høyt opp i luften og dale sakte ned, mens pingvindrakten lar deg kaste iskuler som fryser fiendene til is, og skli på magen. Minisoppen fra DS-spillet er også tilbake, sammen med en isbløst som gir deg iskuler i stedet for ildkuler.

I flerspillerdelen kan man være Mario, Luigi og to ulike Toads. Alle disse har samme kontroll og samme ferdigheter, noe som er merkelig. Det hadde vært mye mer interessant om de ulike figurene hadde ulike individuelle ferdigheter som må brukes for å løse oppgaver på nivåene.



RESIDENT EVIL: THE DARKSIDE CHRONICLES

Plattform NINTENDO WII Utvikler CAPCOM Utgiver CAPCOM Lanseres 27 NOV Antall spillere 1-2 Anb. alder 18



VARIERT Grafikken varierer mellom bra og mindre bra, men designet er hele tiden klassisk Resident Evil.

Sjangeren lypistolspill burde skifte navn til Wiipistolspill, for etter å ha fått et nytt liv på Nintendos konsoll er det ene likere det andre. Mengder av fiender skal meies ned ved å peke og klikke på skjermen.

Darkside Chronicles retter seg mot to grupper spillere. Den første målgruppen vil ha lettspilt action som varer over et par kvelder. De vil skyte zombier med en kompis uten å løse finurlige gåter og oppgaver. Den andre gruppen er Resident Evil-veteranene som elsker historien i serien og vil finne ut mer om den lugubre organisasjonen Umbrella. Og begge blir tilfredsstillt.

Darkside Chronicles fungerer akkurat som forventet. Levende døde faller i hopetall for

LEVENDE DØDE FALLER I HOPETALL FOR MINE FØTTER...

mine føtter. De snubler mot meg som zombier seg hør og bør, og kulene mine stopper dem. Sikt og skyt. Sammen med en venn blir det enda morsommere, for spillet er tydelig lagt opp til at man bør være to.

Man kan oppgradere våpen og tidvis velge veien man vil gå, og elsker man høye poengsummer kan man perfektionere nivåene.

Spillets største ulempe er at man ser alt gjennom hovedpersonens øyne, og han beveger hodet hele tiden. Noe som kan forstyrre siktingen.

★ Konklusjon:

Darkside Chronicles er et solid actionspill som byr på god underholdning et par kvelder. Det er deilig å slippe å tenke for mye av og til, og bare plaffe løs på hjernedøde zombier som stormer mot en. God presentasjon og Resident Evil-følelsen er absolutt bevart.

Love Bolin

7/10



Zombiene er tilbake i årets beste samarbeidsspill

LEFT 4 DEAD 2

Plattform **PC / XBOX 360** Utvikler **VALVE** Utgiver **EA** Lanseres **UTE NA** Antall spillere **1-4** Anb. alder **18**

Det er ingen enkel oppgave å lansere et førstepersons skytespill rett i kjølvannet av **Call of Duty: Modern Warfare 2**. Heldigvis for Valve er **Left 4 Dead 2** så annerledes som det kan få bli. Her handler det om å overleve en zombie-apokalypse sammen med tre venner.

Det skal sies først som sist at **Left 4 Dead 2** bare er komplett når virkelige mennesker inntar rollene i spillet. Jeg spilte mesteparten av spillet sammen med en kompis, og vi måtte belage oss på den kunstige intelligensen til å kontrollere halve laget. Dette hadde ofte fatale konsekvenser, og selv om våre datastyrte medhjelpere stort sett oppførte seg upåklagelig, kunne de ende opp med å svikte når det virkelig gjaldt.

Det er fascinerende hvordan Valve har lagt opp lydbildet i spillet. Musikken er som oftest ikke-eksisterende, og den dukker stort sett bare opp når det er trøbbel i gjære. Ofte er alt man hører den svake susingen i trærne fra vinden, atmosfærisk og realistisk.

Visuelt er spillet helt fantastisk. De tåkebelagte myrene, den gamle kirkegården, det nedlagte tivoliet, kjøpesenteret og den stormherjede industribyen er alle perfekte baktepper for et guffent zombie-mareritt.

Valve viser igjen at de virkelig har forstått zombie-sjangeren, og deres evne til å bygge opp scenarioer som både er originale og helt

VALVE VISER IGJEN AT DE FORSTÅR SJANGEREN

vannvittig klisjefylte på en gang mangler sidestykke i spillbransjen.

★ Konklusjon:

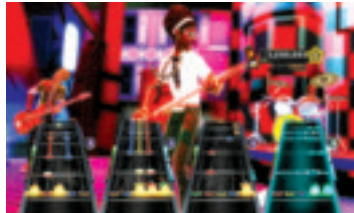
Left 4 Dead 2 er årets kuleste samarbeidsspill. Vi kunne kanskje ønsket oss litt mer nytt i forhold til forgjengeren, men det er fort glemt når spillet er på sitt mest blodige og intense.

Magnus Tellefsen

9/10

BAND HERO

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



Band Hero er som det kule rockebandet som plutselig ble kommers for å selge flere plater.

Sell-out, kalles det, og i spillsammenheng kommer du ikke nærmere enn dette. **Band Hero** er en mykere versjon av **Guitar Hero**, full av grelle rosa og lilla farger, og snillere figurer og grafikk. **Guitar Hero** for hjernevaskede jenter som er oppdratt av populærkulturen til å elske enkel popmusikk.

Låtutvalget er nemlig fælt. Masse amerikansk pop-rock som er ukjent på våre breddegrader. Spillmessig er det omtrent helt identisk med **Guitar Hero 5**, bare med en ny karøkemodus.

Band Hero er som bastardungen til **Guitar Hero** og **Singstar** som møtte hverandre på fest og endte opp med litt roting og klåing og et uønsket barn. En tannløs og pinlig spillopplevelse, og en hån mot jenter som liker rock.

Jon Cato Lorentzen

3/10

RABBIDS GO HOME

Plattform **WII / DS** Utvikler **UBISOFT**
Utgiver **UBISOFT** Lanseres **UTE NA**
Antall spillere **1-2** Anb. alder **7**



De to Wii-spillene med **Rayman** og de hyperaktive kaninene var to flotte samlinger med småspill. Men vi gikk fort lei av dem. Heldigvis har **Rabbids Go Home** adskillig mer kjøtt på beinet.

Spillet er laget av Michel Ancel, mest kjent for **Beyond Good & Evil**, og er et actionorientert plattformspill der man styrer to kaniner med en handlevogn på jakt etter alt mellom himmel og jord som skal brukes til å bygge en bro til månen.

Det høres merkelig ut, og det er det også. Spillet er pakket inn i herlig **Monty Python**-aktig humor, med sigøynerytmer som konstant pisker det spro radarparet videre på jakten etter nytt skrot.

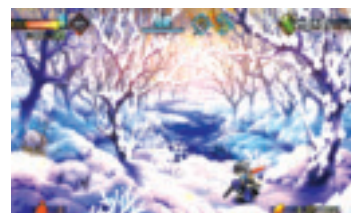
Bra kontroll og sprø historie gjør dette til en liten sjarvbombe av et spill. Enkelt, ja. Men fy så fengende og deilig å spille noe enkelt og konsentrert igjen.

Jon Cato Lorentzen

9/10

MURAMASA

Plattform **NINTENDO WII** Utvikler **VANILLAWARE**
Utgiver **RISING STAR** Lanseres **UTE NA**
Antall spillere **1** Anb. alder **12**



Et av årets vakreste Wii-eventyr er her, i et sjarmerende gammeldags kampspill med plattformelementer.

Muramasa er et erkejapansk spill, der man som en samuraikriger skal bevege seg i et todimensjonalt landskap. Det unike er at man har flere ulike typer sverd man kan skifte mellom i kamper, hvert med ulike egenskaper.

Bakgrunnene og animasjonene er umåtelig vakre, i skikkelig anime-stil. Det japanske er også bevart, ettersom både dialog og musikk er fra den originale japanske versjonen.

Muramasa har et klassisk spilldesign der man beveger seg i todimensjonale landskap og kjemper mot horder av fiender. Kontrollen er stram og god, og spiller man på den høye vanskelighetsgraden er det mye å mestre her når det gjelder kampteknikker. Et flott og gammeldags actioneventyr.

Jon Cato Lorentzen

7/10

JAK AND DAXTER: THE LOST FRONTIER

Plattform **PSP** Utvikler **HIGH IMPACT GAMES**
Utgiver **SCEE** Lanseres **UTE NA**
Antall spillere **1** Anb. alder **12**



Våre helter **Jack** og **Daxter** har slitt med å finne sin plass. Fra plattformspill til racingspill til solo-opptredener med **Daxter**. Nå er de tilbake på **PSP**.

I **Jak and Daxter: The Lost Frontier** blir vi kjent med **Eco**. Det går ikke en eneste scene i spillet uten at vi får høre noe om dette stoffet som våre venners verden bygger på. Trøbbel er i gjære, og våre to venner må rydde opp.

Jak har mistet sin oransje maskot i den lilla gørra igjen, og resultatet er en **Daxter** i monsterform som vi skal møte i utvalgte scener. Scener med en helt usannsynlig vanskelighetsgrad som tøyser strikken min mer enn det som er helsemessig forsvarlig.

Artig spillglede på sitt beste, men ujevnt. Og slett ikke den oppvåkningen vi hadde håpet på for radarparet.

Hans Frederik Bjarkøy

6/10

GUIDEN®

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

Spillhyllene i butikkene er stappfulle av fristelser, men det er langt fra alle spill det er verdt å bruke penger på. Med vår månedlige 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	Little Big Planet Vi visste at det kom til å bli bra, men ikke så bra som dette. Har du PS3, må du ha Little Big Planet.	Plattform	Sony	10/10
2	Grand Theft Auto IV Mesterlig lekeplass med skytevåpen, fete biler og utrolig atmosfære. Et must i enhver spillsamling.	Action	2K Games	10/10
3	Rock Band 2 Den nye rockekongen og verdens beste partyspill. Det beste musikkspillet på markedet i dag.	Musikk	Electronic Arts	10/10
4	Uncharted 2 Fabelaktig actioneventyr i episke omgivelser med Indiana Jones-aktig stemning.	Action	Sony	9/10
5	Call of Duty: Modern Warfare 2 Fabelaktig flerspillerdelt med god variasjon og tilnærmet uendelig med muligheter.	Action	Activision	9/10
6	Killzone 2 Et teknisk mesterverk og den mest intense krigsspillopplevelsen vi har opplevd.	Action	Sony	9/10
7	Infamous En stor, åpen by og en elektrisk helt venter i dette lekre PS3-eksklusive eventyret.	Action	Sony	9/10
8	Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots En verdig avslutning på en fantastisk spillserie. Dramatisk, engasjerende og utrolig ambisiøs.	Action	Konami	9/10
9	DJ Hero En forfriskende fornyelse av musikkspillsjangeren. Fengende rytmer og heftig spillmekanikk.	Musikk	Activision	9/10
10	Street Fighter IV En revitalisering av det klassiske slåssespiellet, hypnotiserende avhengighetsskapende.	Slåssing	Capcom	9/10
11	Batman: Arkham Asylum Nattens ridder rydder opp i verdens verste asyl. Sylskapt og stemningsfullt actioneventyr.	Action	Eidos	9/10
12	Saint's Row 2 Gangsterparadis, en lekeplass med biler, skytevåpen og vanvittig action. Ren moro.	Action	THQ	9/10
13	Race Driver: Grid Fabelaktig grafikk, ren kjøreglede og en utrolig intensitet. Codemasters er kongene av racing.	Racing	Codemasters	9/10
14	NHL 10 Hockeyspillet over alle hockeyspill. NHL 10 er en tilnærmet perfekt gjengivelse av sporten.	Sport	EA	9/10
15	The Beatles: Rock Band En uforbeholden kjærlighetserklæring til verdens største band, og et musikkspill for alle.	Musikk	EA	9/10

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.

ANBEFALT

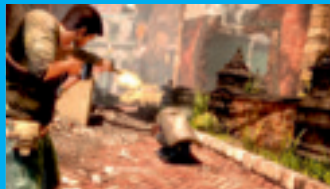
UNCHARTED 2: AMONG THIEVES

NAUGHTY DOG/SCEE

Hva skjer? Den barske utforskeren Nathan Drake er denne gangen på sporet av Marco Polos hemmelige skatt. Det utvikler seg til en berg- og dalbane av et actioneventyr med noen av de vakreste omgivelsene, kuleste skuddvekslingene, og toffeste historiene vi har opplevd på en lang stund.

Beste øyeblikk: Allerede i første minutt, når du skadeskutt klatrer opp et tog som henger ufor et stup, skjønner du at dette blir en magisk spillopplevelse.

Til deg som: Elsker action og eventyr, og liker å bryne de små grå samtidig som du får skyte og hoppe. Mesterlig blanding!



ANBEFALT

FALLOUT 3

BETHESDA/TAKE-TWO

Hva skjer? Den uunngeelige 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 jerdorene. Et åpent rollespill med fantastisk atmosfære og masse utvidelsespakker.

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

Til deg som: Vil dykke ned i et post-apokalyptisk rollespill med mutanter. Nå endelig med nedlastbart innhold på PS3.



ANBEFALT

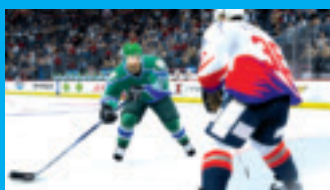
NHL 10

EA SPORTS/ELECTRONIC ARTS

Hva skjer? Hockeysporten har de siste årene vokst i popularitet i USA, og heldigvis har hockeyserien til Electronic Arts fulgt etter. NHL 10 er en tilnærmet perfekt gjenskaping av sporten, og er fartsfylt, detaljert og fengende. Selv om du ikke er noen stor fan av hockey er dette lett å plukke opp og merkelig lett å bli glad i.

Beste øyeblikk: Ditt første mål. Det er trangt, vanskelig og lynkjapt, og første gang du får til angrepsspillet, finter ut keeperen, sender ut pasningen og klinker den i krysset er deilig.

Til deg som: Digger sportsspill. Du trenger ikke være spesielt opptatt av hockey for å falle for denne perlen.



UNNGÅ

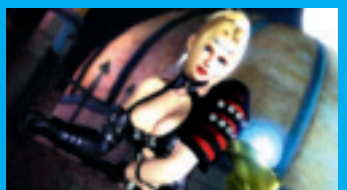
NINJA GAIDEN SIGMA 2

TEAM NINJA/TECMO

Hva skjer? Den puppeglade ninjaen Ryu Hayabusa er nok en gang ute etter dragesverd og blodige utfordringer. I denne relanseringen av Xbox 360-spillet kan man spille som flere ulike hovedpersoner, samt i en samarbeidsmodus. Men spillet føles slitent og gammeldags, og kan ikke måle seg med forgjengeren.

Verste øyeblikk: Kampene er, til tross for lynkjapp og ganske presis kontroll, repeterende og uengasjerende i lengden. For mye av det gode.

Velg heller: Infamous er kanskje ikke japansk, men det har en bedre historie, og mye mer fengende kamper.





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	Loco Roco	9/10
4	Rock Band Unplugged	8/10
5	Motorstorm: Arctic Edge	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 netttjenesten Xbox Live er et imponerende argument for Xbox 360. Microsoft har slitt med en del kvalitetsproblemer med maskinvaren, men dette har de ordnet opp med i de nyeste modellene, som også har blitt utstyrt med en HDMI-utgang.



Gamereactor Topp 15 Xbox 360

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

Nr.	Spilltittel	Sjanger	Utgiver	Karakter
1	Grand Theft Auto IV Mesterlig lekeplass med skytevåpen, fete biler og utrolig atmosfære. Et must i enhver spillsamling.	Action	2K Games	10/10
2	Rock Band 2 Vi hadde ikke trodd det var mulig, men Harmonix overgår seg selv nok en gang, og leverer saken!	Musikk	EA	10/10
3	Halo 3 Master Chiefs tredje eventyr holder pulsen på topp hele veien gjennom. Fantastisk romasjon.	Action	Microsoft	10/10
4	Gears of War 2 Mer action, mer blod, mer episk. Gears of War 2 er mer av alt, og en verdig oppfølger.	Action	Microsoft	9/10
5	Call of Duty: Modern Warfare 2 Fabelaktig flerspillerdel med god variasjon og tilnærmet uendelig med muligheter.	Action	Activision	9/10
6	Street Fighter IV En revitalisering av det klassiske slåssespeillet, hypnotiserende avhengighetsskapende.	Slåssing	Capcom	9/10
7	Batman: Arkham Asylum Nattens ridder rydder opp i verdens verste asyl. Sylskarp og stemningsfullt actioneventyr.	Action	Eidos	9/10
8	NHL 10 Hockeyspeillet over alle hockeyspill. NHL 10 er en tilnærmet perfekt gjengivelse av sporten.	Sport	EA	9/10
9	DJ Hero En forfriskende fornyelse av musikkspillsjangeren. Fengende rytmer og heftig spillmekanikk.	Musikk	Activision	9/10
10	Halo Wars Actionstrategi skreddersydd for konsoll fungerer over all forventning. Kjøpt og moro.	Strategi	Microsoft	9/10
11	The Beatles: Rock Band En uforbeholden kjærlighetserklæring til verdens største band, og et musikkspill for alle.	Musikk	Microsoft	9/10
12	Left 4 Dead 2 Zombie-massakren er like skummel og intens som før. Fantastisk samarbeidsspill.	Action	EA	8/10
13	Fallout 3 Det kommer tregt i gang, men for et eventyr det er når dette post-apokalyptiske mesterverket først starter.	Rollespill	Ubisoft	8/10
14	Skate 2 EAs Skate-serie fortsetter å imponere. Avslappende fingerferdighetsspill.	Sport	EA	8/10
15	Fable 2 Er du verdens frelser, eller ondskapens fyrste? Eller bare en pengegrisk hushai? Du bestemmer.	Rollespill	Microsoft	8/10

Bemerkning: Kjøpgulde 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.

ANBEFALT

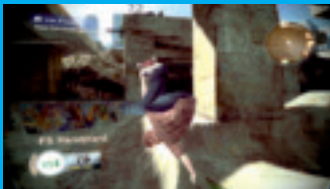
SKATE 2

EA SPORTS / ELECTRONIC ARTS

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

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

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



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. Gammeldags gameplay i moderne design.

Beste øyeblikk: Idet du får den berømte aha-opplevelsen og skjønner hvordan du kan bli skikkelig dritgod. Et dypt slåssespill, på alle måter.

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

GEARS OF WAR 2

EPIC GAMES/TAKE TWO

Hva skjer? Menneskeheten er lei av å forsvare seg og forsøker å slå tilbake mot de blodtørstige Locustene. Dermed er det duket for nok et heftig actioneventyr med Marcus Fenix og vennene hans. Mer muskler, mer våpen, mer blod og mer episk i en grafisk perle med barske hovedpersoner og toff action.

Beste øyeblikk: Når du ruller over fjellsidene på toppen av en diger tanks, rett inn i et bakholdsangrep. Fra vakker fjelltur til kamp på liv og død på to sekunder.

Til deg som: Er ute etter et episk, omfattende og dødstoft actionspill med en megaheftig onlinedel.



UNNGÅ!

STAR WARS THE CLONE WARS: REPUBLIC HEROES

KROME STUDIOS/ACTIVISION

Hva skjer? Basis for dette Star Wars-spillet (det finnes mange av de) er den animerte Clone Wars-serien som går på diverse barnekanaler. Dessverre har ikke spillskaperne klart å gjøre dette spillet til noe mer en en ren lisensutnyttelse. Kjædelig og lite inspirert action.

Verste øyeblikk: Når Star Wars-folelsen forsvinner like fort som den kom idet du innser at dette ikke er så gøy som du trodde.

Velg heller: The Force Unleashed er et mye bedre Star Wars-spill.





Nintendo DS

Informasjon

Utvikler Nintendo
Lansert 11 mars 05
Media Kassettkort
Vekt 235 G
Mål 149,85x29
Pris 1695,-

Nintendo DS har to skjermer, og den nederste er trykksensitiv. Dette gir utviklerne muligheten til å lage annerledes opplevelser. Nintendo DS er markedets mest solgte håndholdte konsoll, men har ikke like sterk maskinkraft som PSP. 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	Mario & Luigi: Bowser's Inside Story	9/10
4	Scribblenauts	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 anbefal-liste avhenger av hvilken karakter vi ga spillet opprinnelig, og hvor bra spillet fortsatt er i dag.

Nr.	Spilltittel	Sjanger	Utgiver	Karakter
1	Super Mario Galaxy Super Mario 64 var fantastisk, Super Mario Galaxy er enda bedre. Plattformspillets konge.	Plattform	Nintendo	10/10
2	Super Smash Bros. Brawl Et levende Nintendo-museum med utallige timer innebygd underholdning. Perfekt for fire spillere.	Slåssing	Nintendo	10/10
3	The Legend of Zelda: Twilight Princess Links aller største eventyr hittil. Følger oppskriften til punkt og prikke, og lykkes på alle punkter.	Eventyr	Nintendo	9/10
4	Little King's Story Sprudlende morsomt actioneventyr som minner om en blanding av Pikmin og Zelda.	Eventyr	Rising Star	9/10
5	Metroid Prime Trilogy En fabelaktig samling av tre knallbra actionspill. En essensiell spillserie med unik stemning.	Action	Nintendo	9/10
6	Punch-Out!! En perfekt revitalisering av en gammel og klassisk spillserie. Et briljant Wii-spill.	Slåssing	Nintendo	9/10
7	No More Heroes Sær blanding av popkultur og punkprogrammering blir ett av tidenes kuleste spill. Sært og fengende.	Action	Rising Star	9/10
8	The Beatles: Rock Band En uforbeholden kjærlighetserklæring til verdens største band, og et musikkspill for alle.	Musikk	EA	9/10
9	Rabbids Go Home De fjollede Rayman-kaninene overgår seg selv når de får boltre seg i sitt eget spill. Morø!	Action	Ubisoft	9/10
10	DJ Hero En forfriskende fornyelse av musikkspillsjangeren. Fengende rytmer og heftig spillmekanikk.	Musikk	Activision	9/10
11	Super Paper Mario Et nostalgisk plattformeventyr med super humor og en deilig stemning. Mario i toppform.	Plattform	Nintendo	8/10
12	Zack & Wiki: Quest for Barbaros' Treasure Pek- og klikkeeventyr med finurlig oppgaveløsning, sjarmende figurer og herlig bruk av Wiimoten.	Eventyr	Capcom	8/10
13	Wii Sports Resort Større, bedre og mer presist. Med en storslagen samling konkurransespill.	Sport	Nintendo	8/10
14	Dead Space: Extraction Nervepirrende skrekkspill der maskinen styrer bevegelsene dine. Klaustrofobisk og atmosfærisk.	Action	EA	8/10
15	New Super Mario Bros. Wii Deilig todimensjonalt plattformspill for opptil fire spillere. Men best alene.	Plattform	Nintendo	7/10

ANBEFALT

SUPER MARIO GALAXY

NINTENDO/NINTENDO

Hva skjer? Verdens beste rorlegger må nok en gang redde prinsessen, og denne gangen går ferden ut i universet i et av de mest kreative, fantasifulle og eventyrlige plattformspill noensinne. Et perfekt romjulspill som enhver Wii-er simpelthen er nødt til å spille.

Beste øyeblikk: Når man lander på en ny planet og nok en gang blir overrasket over alle ideene, påfunnene og oppgavene som gjemmer seg rundt hvert eneste hjørne.

Til deg som: Er ute etter det ultimate innen plattformspill, en magisk spillopplevelse som neppe blir overgått med det aller første. Et sikkert kjøp.



ANBEFALT

PUNCH-OUT!!

NINTENDO/NINTENDO

Hva skjer? Little Mac ønsker å bli verdens beste bokser, og for å nå sitt mål må han bekjempe en rekke skurulle hardtslående bokser. Fantastiske karakteristiske figurer som utstråler egenart og sjarm i bottevis, sammen med et klassisk responsbasert gameplay gjør dette til en intens og klassisk opplevelse.

Beste øyeblikk: Når du bryter koden til motstanderen din og reagerer med perfekte motangrep mot alt han kommer med.

Til deg som: Savner den tiden da man kunne ofre realisme for spillbarhet. Tegnefilmgrafikken er litt lureri, dette er knallvanskelig og old-school.



ANBEFALT

HARVEST MOON: TREE OF TRANQUILITY

NATSUME/NATSUME

Hva skjer? Tilbake på bondegården igjen. I dette nyeste kapittelet i Harvest Moon-serien må man nok en gang drive en gård med dyr og potetåker, samt et lokalmiljø å forholde seg til. Alt i alt er dette konseptmessig likt de gamle spillene i serien, men mer sjarmende enn serien har klart å være på lenge.

Beste øyeblikk: De første dyrene du får ansvar for vil alltid inneha en litt spesiell plass i hukommelsen.

Til deg som: Vil ha et avslappende og rolig spill der du kan skape noe fremfor å odelegge noe. Kjerneremekanikken i Harvest Moon belønner dedikasjon og hardt arbeid.



UNNGÅ!

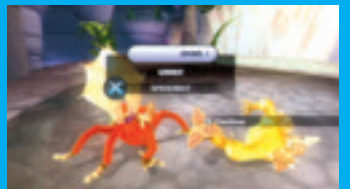
SPORE HERO

MAXIS/ELECTRONIC ARTS

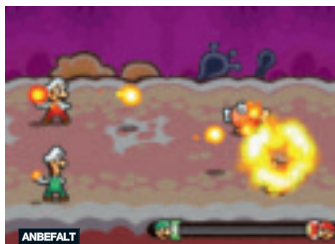
Hva skjer? PC-spillet som kom i fjor ble ikke den vanvittige suksessen EA hadde håpet på. Wii-versjonen er mer et komorientert plattformspill, men er dessverre betraktelig verre enn originalen. Grafikkfeil, rotete kontrolloppsett, og uendelig med kamper for å gjøre vesenet sitt sterkere venter på deg i dette forglemmelige spillet.

Verste øyeblikk: Når du oppdager at dyret ditt forsvinner inn i vegger og legger igjen feil fotspor bak seg. Det er mange slurvefeil i Spore Hero.

Velg heller: Mario Galaxy for et godt plattformspill, eller Little King's Story for et bra actioneventyr.



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



DS Mario & Luigi: Bowser's Inside Story

ALPHA DREAM/NINTENDO

Hva skjer? Mario og broren blir slukt av Bowser og må klare å finne en måte å slippe unna på samtidig som de er nødt til å hjelpe Bowser med å overvinne fiender.
Beste øyeblikk: Den fantastiske humoren gjør at du kommer til å gapskratte.
Til deg som: Liker Mario og utfordrende actionrollespill. En god humoristisk miks.

ANBEFALT



PSP Rock Band: Unplugged

HARMONIX / ELECTRONIC ARTS

Hva skjer? Det beste musikkspillet på konsoll tar steget over på håndholdt og ender opp som et hypnotiserende rytmespill der man må spille alle instrumentene for å holde sangen i live.
Beste øyeblikk: Når du begynner å mestre glatte overganger fra instrument til instrument.
Til deg som: Liker musikk.

ANBEFALT

Den største spillplattformen i verden har noe for enhver smak!

PC/Windows

Informasjon

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

Dette er verdens mest populære spillplattform til tross for at PCen i første omgang var tiltenkt rollen som arbeidsredskap. PCen kommer i mange forskjellige utgaver og med mange forskjellige konfigurasjoner. I dag er det mulig å kjøpe dyre bærbare maskiner som klarer å kjøre noen av plattformens tyngste spill på samme måte som de gode, gamle stasjonære PCene. PCen har som plattform en rekke muligheter konsollene ikke har, men er til gjengjeld også ofte offer for masse patcher (rettefiler) til formatets mange spill, ettersom de mange konfigurasjonene kan føre til problemer med enten 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	Half-Life 2: The Orange Box En utrolig samling gode spillopplevelser i tre forskjellige spill. Veldig mye valuta for pengene.	Action	EA	10/10
2	The Elder Scrolls IV: Oblivion Varvittig stort rollespill i en åpen verden. Fortsatt til gode å bli forbigått når det gjelder atmosfære.	Rollespill	2K Games	10/10
3	Crysis Grafikkmonstret satte også en ny standard for førstepersonspill på PC. Heftig jungelaction.	Action	EA	10/10
4	Mass Effect En vakker romopera fra folka bak Knights of the Old Republic. Hardcore sci-fi og herlig rollespill.	Rollespill	EA	10/10
5	Dragon Age: Origins Baldur's Gate-serien er tilbake i et episk rollespill fra veteranene i Bioware.	Rollespill	EA	9/10
6	The Sims 3 Økt frihet gir økt spilleglede i EAs sosiale simulator.	Simulator	EA	9/10
7	Race Driver: Grid Fabelaktig grafikk, intens racing. Dette er et actionspill forkledd som et racingspill.	Racing	Codemasters	9/10
8	Call of Duty: Modern Warfare 2 Fabelaktig actionspill med en konsollbasert onlinemodus som fungerer helt utmerket.	Action	Activision	9/10
9	Street Fighter IV En revitalisering av det klassiske slåssespillet, hypnotiserende avhengighetsskapende.	Slåssing	Capcom	9/10
10	Aion: The Tower of Eternity En koreansk variant av World of Warcraft, med fantasifull grafikk og fengende gameplay.	Nettrollespill	Atari	9/10
11	Batman: Arkham Asylum Nattens ridder rydder opp i verdens verste asyl. Syskarpert og stemningsfullt actioneventyr.	Action	Eidos	9/10
12	NHL 10 Hockeyspillet over alle hockeyspill. NHL 10 er en tilnærmet perfekt gjengivelse av sporten.	Sport	EA	9/10
13	Bioshock Uovertruffen guffen undervannstemning i undervannsbyen der alt gikk galt. Intenst.	Action	Ubisoft	9/10
14	Left 4 Dead 2 Zombie-massakren er like skummel og intens som før. Fantastisk samarbeidsspill.	Action	EA	8/10
15	Football Manager 2010 Det er så avhengighetsskapende at det burde vært forbudt i dette landet.	Simulator	Sega	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.

ANBEFALT

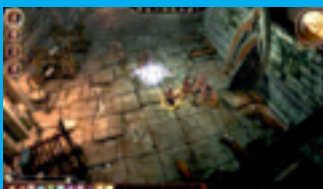
DRAGON AGE: ORIGINS

BIOWARE/ELECTRONIC ARTS

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

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

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



ANBEFALT

MASS EFFECT

BIOWARE/ELECTRONIC ARTS

Hva skjer? Biowares ambisiøse romopera er et utrolig engasjerende rollespill med minneverdige figurer og atmosfæriske planeter. Med en oppfølger på vei i februar, passer det godt å friske opp kunnskapene med å gjenta romreisen med Commander Shepard. Et spill som virkelig tar sin sci-fi seriøst, og som gir deg en romopplevelse du aldri vil glemme.

Beste øyeblikk: Når du endelig får kontroll over ditt eget romskip og plutselig har en hel galakse som du kan utforske i ditt eget tempo

Til deg som: Elsker sci-fi og rollespill. En herlig kombinasjon.



ANBEFALT

FOOTBALL MANAGER 2010

SPORTS INTERACTIVE/SEGA

Hva skjer? Sports Interactive hevder at en gjennomsnittlig Football Manager-spiller bruker over 240 timer på spillet. Og vi tror de gjerne. Dette er nemlig et helt overlegent spill for alle som er glad i fotball. Ved å ta over kontrollen over ditt eget fotballag, velge taktikker og kjøpe og selge spillere, kan nettopp du lede favorittlaget til ligaseier og Champions League-finale.

Beste øyeblikk: Din første ligaseier. Nesten verdt å vekke kona for, selv om klokka er halv fire om morgenen.

Til deg som: Liker fotball og driter i å ha et aktivt sosialt liv.



UNNGÅ!

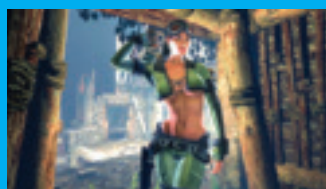
DAMNATION

BLUE OMEGA ENTERTAINMENT/CODEMASTERS

Hva skjer? Å blande cowboyspill med steampunk-teknologi høres i utgangspunktet spennende ut, men da må det gjennomføres med litt mer finesse enn i dette spillet. Blue Omega Entertainment har laget et ti år gammelt tredimensjonalt actionplattform-spill med stive og rigide kontroller, avlegs grafikk og null motivasjon for å spille videre. Ikke verdt å plukke opp fra billigkassen en gang.

Verste øyeblikk: Når du innser hvor gammeldags og mekanisk alt er lagt opp. Stivt og umoderne.

Velg heller: Call of Juarez: Bound in Blood er et mye bedre westernspill. Sammen med de gamle Desperados-spillene.





HOMO HUMOR

Homofobe amerikanere møter sitt verste mareritt

BRÜNO

Sjanger Komedie
Utgis Ute nå
Tekst David Skovly

Du husker selvfølgelig Borat. Vel, Borat var såååå 2006, nå er det Brüno som topper filmplakaten. I likhet med Borat er han en gammel kjenning fra Cohens elleville HBO-serie 'Da Ali G Show'. Brüno er en homofil motereporter og selvutnevnt stilikon fra Østerrike. I likhet med andre østerrikske kjendiser vil han nå erobre verden, og hva er vel mer naturlig enn å dra til stjernenes hovedstad Los Angeles. Det blir med andre ord en reise lik den Borat dro på for tre år siden.

Som en rekke andre berømtheter har Brüno en personlig assistent, underdanige Lutz (Gustaf Hammarsten) har uhemmet tro på sin sjef og bygger han opp

hver gang ting går galt – og det er ofte. Lutz er for øvrig strålende i rollen som sidekick. Den utilsiktede komiske duoen sliter litt med å finne veien til berømmelse, men gir ikke opp håpet av den grunn. Brüno prøver seg blant annet som programleder, statist, fredsmegler og talkshow-gjest. Gang på gang mislykkes Brüno og som et siste stunt finner han ut at hans homofile legning må legges på hylla. Amerikanerne kan kun elske Brüno hvis han er hetero og det er dem som skal hjelpe han å bli det.

Brüno er en berg-og-dalbane av en film, i det ene øyeblikket fremkalles krampelatteren og i det neste en lang ufrivillig flaupause. Noen av påfunnene er hinsides det du tenkte var mulig og er sjokkerende på en morsom maner som går selv Borat i nærheten. Problemet

er filmens troverdighet, det er flere ganger jeg lurer på det hele er avtalt spill, og regissert skjult kamera er som kjent ingen lattervekker. Dermed kan innslagene deles på midten, de som virker troverdige er strålende og de andre heller kjedlige. Turen i villmarken med de garvede jegerne og møte med religiøse homofobes merkes i latternuskulene, mens intervjuet med Idol-dommer Paula Abdul fort går i glemmeboken. Sacha Baron Cohen er tross alt blitt en kjent mann, at han skal kunne gjøre som han vil i Hollywood uten at noen oppdager det virker ikke særlig sannsynlig.

Borat er kanskje gammel vare, men på lerret er han fortsatt kongen. Brüno er mer hoffnaren som er morsom i små doser. Pinlig, komisk og sjokkerende men ujevn underholdning. **6/10**



HARRY POTTER OG HALVBLODSPRINSEN

Sjanger Eventyr
Utgis Ute nå
Tekst David Skovly

Etter de første Harry Potter-filmene startet diskusjonen om hvorvidt skuespillerne skulle byttes ut med yngre ansikter. Produsentene endte på status quo og vi følger fortsatt den samme utgaven av Harry, Ronny og Hermine. Treklovet blir eldre og dermed blir også problemene "mørkere" og mer omfattende.

Selveste Voldemort er på krigsstien og det er verken trygt å oppholde seg i gompe- eller trollmannsverdenen. Til og med på Galtvort kjenner de ondskapen feste sitt grep, og Humlesnurr forbereder Harry på at noe stort vil hende. Denne delen av Harry Potter og Halvblodsprinsen er spennende og redder filmen fra å bli en kalkun. For det er også kjærlighet i luften på Galtvort. Vi snakker High School Musical-vibber møter tenåringsklisjeer.

Her kunne mer enn halvparten av innholdet forsvunnet i klippemaskinen. Mot slutten svinger heldigvis Harry Potter og co inn på riktig spor, men da ender selvfølgelig filmen uten svarene vi søkte. **5/10**



ENGLER OG DEMONER

Sjanger Action
Utgis Ute nå
Tekst David Skovly

Robert Langdon (Tom Hanks) slapper av med en treningsøkt i Harvard sitt basseng der han er professor i religiøs symbolikk. Han er intetanende om at en beholder med antimaterie har blitt stjålet fra forskningssenteret CERN og at det står i sammenheng med det dramaet som utspiller seg i Vatikanstaten. Men i likhet med hendelsene i Da Vinci-koden sitter Langdon på kunnskap som kan hjelpe det italienske politiets etterforskning.

Dette er den andre romanen til Dan Brown som blir filmatisert, personlig likte jeg Engler Og Demoner bedre enn Da Vinci-koden i bokform. Som filmer er de jevnbyrdige, Roma og Vatikanstaten funker utmerket som kulliser, samtidig som bakhistorien om det hemmelige samfunnet Illuminati er fengende og interessant. Svakheten er det Hollywood-regissør Ron Howard som står for, regien blir litt tannløs og for ryddig i kantene. På plussiden finner vi skuespillerne Ewan McGregor og Stellan Skarsgaard. Tommelen opp for begge to. **8/10**



PUBLIC ENEMIES

Sjanger Drama
Utgis 25. nov
Tekst David Skovly

Public Enemies var en av de filmene jeg hadde størst forventinger til i år. Dessverre ble det ikke helt det politi- og rovereventyret jeg hadde ønsket meg. På papiret ser det hele unektelig bra ut, for det første er det den begavede regissøren Michael Mann som trekker i trådene bak kameraet. Med filmer som Heat og Collateral på samvittigheten sier det seg selv at sammen med skuespillerne Johnny Depp og Christian Bale utgjør de et slagkraftig mannskap. John Dillinger (Johnny Depp) blir etter en rekke spektakulære bankran utnevnt til "Public Enemy Number One" i USA av FBI. De setter også sin beste agent på saken – Melvin Purvis (Christian Bale). Dermed er jakten i gang.

Public Enemies er absolutt en god film, men som thriller har den litt for mange dødperioder og litt for få actionsekvenser. Scenene der vi følger den selvsikre og karismatiske bankraner Dillinger står igjen som høydepunktene. Bunnsolid, men hadde håpet på mer action. **8/10**



THE BIG BANG THEORY SESONG 2

Sjanger Thriller
Utgis Ute nå
Tekst David Skovly

Vi vender tilbake til romkameratene Sheldon og Leonard. De selvutnevnte nerdene får fortsatt tiden til å fly ved å blant annet spille Age of Conan og løse avanserte fysikknotter. Innimellom blir de avbrutt av vennene Howard og Rajs påfunn, som innbærer alt fra mindre uhell til større katastrofer. Naboen Penny, som nå nærmer seg status som fullverdig medlem, sliter fortsatt med å finne seg jobb som skuespillerinne, samtidig som hennes privatliv ikke eksisterer.

Oppskriften er fortsatt lett humor blandet med nerding på høyt nivå. Karakterene er lette å like og utvikler sakte, men sikkert nye sider ved seg selv. I sesong 2 stjeler Sheldon showet og bærer de fleste episodene i og med at han gjerne er grunnen til konflikter og absurditeter. I tillegg til finner han opp en ny og avansert ut gave av stein, saks, papir. Forbred deg på å lære reglene til stein, saks, papir, øgle, Spock. Ja, vi snakker Star Trek. 1337! **8/10**



the twilight saga
new moon

20.11.2009

Twilight sagaen kommer til Habbo

Sjekk inn på Habbo Hotell
hvor du kan møte og chatte med
Twilight fans fra hele landet!

Hvis du ikke glitrer, er jeg ikke interessert!

Jeg kan ikke tro at du prøver å gjøre inprint på min beste venn!

HABBO.no



TM & © 2009 Summit Entertainment, LLC. All Rights Reserved.





Flere intervjuer: www.gamereactor.no

Spillsnakk



RPG-KONGENE

Dr. Ray Muzyka og Dr. Greg Zeschuk gir oss noen av verdens beste rollespillopplevelser med firmaet sitt Bioware. Møt skaperne av Baldur's Gate, Knights of the Old Republic og Dragon Age.

Hva slags målsetting hadde dere da dere stiftet Bioware?

- Vi startet firmaet fordi vi var glad i dataspill. Vi er begge utdannet som leger, men vi var begge glad i spill. Spesielt rollespill. Da vi startet opp og begynte på Baldur's Gate så hadde vi sett at det var et tomrom i spillmarkedet for et slikt spill. På den tiden var det mange som erklærte at rollespill var en døende eller utdødd sjanger, men vi hadde vokst opp med spillserier som Wizardry, Ultima, Bard's Tale og Wasteland. Og vi så også at stadig flere lagde spill med elementer fra rollespill som utforskning, progresjon og muligheten til å utforme hovedpersonen sin selv. Så vi satte oss egentlig fore å lage et bra rollespill og bevise at alle tok feil.

Faktisk tok alle feil, for 1998 ble et stort år for rollespill. Tidlig på året kom Diablo ut, og så kom vi ut med Baldur's Gate litt senere. Plutselig ble rollespill en het sjanger igjen.

Hva ønsker dere å oppnå med spillene deres?

- Vi har en del målsettinger vi jobber ut fra. Vi ønsker å lage de beste historiedrevne opplevelsene i verden når vi lager et spill. Vi vil lage spill som engasjerer deg følelsemessig, historier og områder som får deg til å føle noe. For hvert spill vi lager må vi lage noe bedre enn vi har laget før. Vår grunntanke er at vi vil at spillerne skal føle noe når de spiller, vi vil at de skal få et forhold til figurene i spillet, de skal bry seg om kampene, om utforskningen, om spillverdenen. Og jeg tror vi fortsatt har våre beste spill foran oss i tid.

Mange Baldur's Gate-fans mener det ikke har vært noe rollespill som har klart å gjenskape stemningen fra de to spillene siden da. Hvorfor

tror du ingen har klart å lage et like godt likt rollespill som Baldur's Gate 2?

- Fordi de spillene er vanskelige å lage. Det er en varvittig oppgave, og en gigantisk investering av tid og penger. I tillegg blir det mer omfattende å lage slike spill rent teknisk for hvert år som går. Hvis du ser på Bioware så har vi utviklet oss jevnt siden Baldur's Gate, det samme kan du se hos konkurrentene våre, som Bethesda med Fallout 3, for eksempel. Det er ekstremt vanskelig for en fersk og ny utvikler å komme inn nå og erklære at de skal lage noe som er bedre enn Baldur's Gate 2 eller Dragon Age eller Fallout 3. Dette er spill som er ekstremt vanskelig å lage, og vår jobb er å heve lista for disse spillseriene.

I tillegg er det å flette en historie inn i spillene, som er et av våre hovedfokus sammen med utforskning, progresjon, kamp og tilpasning, svært komplisert. Å linke historien sammen via spillerens handlinger, å få en riktig balanse mellom tempoet, belønninger og aktivitetene til spilleren er skikkelig vanskelig.

Jeg mener, andre utviklere snakker om å legge en historie til spillet når det er nesten ferdig utviklet. Det er ikke så enkelt, det er ikke bare å slenge inn en historie i et spill og få spilleren til å føle at valgene han tar har konsekvenser eller påvirker spillet.

Hva er de største forskjellene på de gamle Baldur's Gate-spillene og det mer moderne Dragon Age: Origins?

- Med Baldur's Gate hadde vi aldri lagd et spill før. Vi gikk inn i spillet og prøvde og feilet. Ingen i hele staben vår på 60 mann hadde erfaring med å lage spill fra før, noe som egentlig er ganske utrolig når du tenker etter. Vi eksperimenterte masse, måtte lage masse på

nytt, og hadde ikke en helt klar visjon om hvor spillet skulle ende opp.

Ironisk nok var situasjonen ganske lik med Dragon Age. Det å lage en slags åndelig oppfølger til et spill som Baldur's Gate 2 er i seg selv veldig utfordrende. Det var masse prøving og feiling, og det var først nå i år spillet begynte å føles som Baldur's Gate rent spillmessig. Følelsen av hvor omfattende spillet er og dybden i dialogen og omgangen med de andre medlemmene i laget sitt for eksempel. Plutselig følte det riktig. Som en nestegenerasjons oppfølger av Baldur's Gate.

Føler dere at den store fanbasen og forventningene til fansen kan være et hinder når dere lager nye spill?

- Nei, det er vår jobb å alltid prøve å innfri fansens forventninger. Og de er faktisk veldig positive når vi har prøvd å utvide repertoaret vårt. Vi utvikler oss, men vi prøver ikke nødvendigvis å gå inn på helt nye markeder som ikke stemmer overens med våre kjernefilosofier. Ser du på Mass Effect ser du at det er like mye et skytespill som et rollespill. Dragon Age har sannhetsstrategielementer. Star Wars har fortellerteknikken og historiefokusert som Bioware er kjent for samtidig som det er et onlinerollespill. Det er moro å kunne lage så mange forskjellige typer spill og vite at fansen vår er der for å støtte oss.

TEKST & FOTO: Jon Cato Lorentzen

ASSASSIN'S CREED II



© 2009 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Assassin's Creed, Ubisoft, Ubi.com and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.

19.11.09

WWW.ASSASSINSCREED.COM



UBISOFT

ALSO AVAILABLE ON PSP



PS3

PlayStation 3

